



**game** **web**.sk

... a o hráčích všeho!

máj 2011



RECENZIE

**L.A. NOIRE**

**OPERATION FLASHPOINT: RED RIVER**

**LEGO PIRATES OF CARIBBEAN**

**POSEL SMRTI 3**





**4 Recenzie**

**Operation Flashpoint: Red River**

**8 Gray Matter**

**10 Arkano Arena**

**12 Hockey Arena 2011 HD**

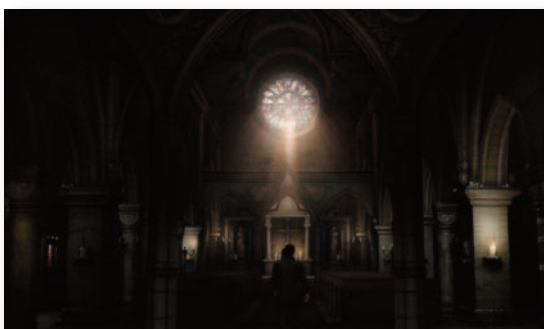
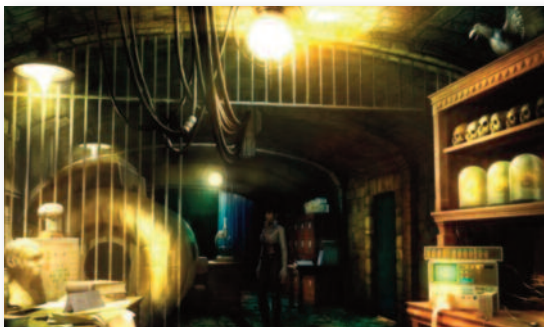
**14 Posel smrti 3**

**16 L.A. Noire**

**20 LEGO Pirates of the Caribbean**

**24 Hardware**

**Novinky za mesiac máj**





Boris "Blade" Kirov

## Operation Flashpoint: Red River

Pôvodný Flashpoint bol darom z nebies. Vysoko realistická taktická akcia z dielne českých Bohemia Interactive Studios priniesla na svoju dobu priam unikátny herný zážitok, ktorý sa nebál žiadať od hráčov viac, než len rýchle reflexy a dobrú mušku. V podstate je možné povedať, že všeobecný záujem o realistické akcie vznikol práve u prvého Flashpointu a je preto viac než logické, že význam tejto značky sa snaží prinášať ďalším generáciám aj firma Codemasters, ktorá prebrala nad sériou "otáže" a v týchto dňoch nám servíruje v poradí už druhý titul, honosiaci sa názvom Operation Flashpoint.

Je potrebné povedať, že ich prvý zárez v sérii – Dragon Rising – bol všetko iné len nie tou povestnou kvalitou, ktorú sme od pokračovateľa legendy čakali a tak sa oči fanúšikov uprene zahľadeli na Red River, akýsi reparát štúdia, sľubujúci po všetkých stránkach vylepšený technický i hrateľnostný koncept Dragon Risingu. Ako to teda dopadlo a či sa vôbec autorom podarilo aspoň z časti replikovať to čaro originálu, to sa už dozvieme na nasledujúcich riadkoch. Ale dopredu vás varujem – prehnane očakávania nechajte pre istotu zavreté v skrini... mohli by vám pri čítaní textu nepríjemne uškodiť.

Už počas prvotných okamihov s hrou vám bude jasná jedna vec – tvorcovia sú veľkými fanúšikmi „špinavých“ CNN reportáží a dokumentov, čo dávajú v rámci titulu aj patrične najavo a tak sa nezľaknite, pokiaľ vám obraz z ničoho nič začne vyhadzovať nepekne glitche, mylne naznačujúce, žeby vám odchádzala vaša TV či monitor. Nie, nebojte sa, neodchádza to len autori chceli zvýrazniť surovosť reality, na ktorú sa počas viac ako 12 hodinovej singleplayerovej (ale i kooperatívnej – o tom neskôr) kampane mnoho krát odvolávajú. Darí sa im to? Nuž, je to tak pól na pól. Samotná premisa príbehu totižto sľubuje relatívne vierohodný konflikt na pozadí reálií, ktoré by v našom svete kludne mohli vzniknúť. Píše sa rok 2013 a v drobnej krajine blízkeho východu, Tadžikistane, relatívne početná americká armáda vykonáva svoje operácie, s cieľom vypudíť zo zeme všetky teroristické a záškodnícke bunky, ktoré sa tam usadili. Veľmi málo však vie o prebiehajúcej Čínskej invázii a v momente, kedy pravda vypláva na povrch, sú zdecimované jednotky US armády dotlačené k potupnému ústupu. To, čo nasleduje potom je

možné v skratke opísať ako nadmieru strategické i taktické manévrovanie, ktoré by bez akýchkoľvek nelogickostí boli v pohode zrealizovateľné aj v skutočnom svete. K výbornej vierohodnosti a uveriteľnosti konfliktu potom v nemalej miere prispieva aj koncept zdĺhavých presunov medzi jednotlivými úlohami, rozloha levelov či sústavné dorozumievanie sa medzi jednotkami, zvýrazňujúce fakt, že operácia je naozaj veľká a koordinovaná niekym z velenia tak, aby mala na konte čo možno najmenej strát na životoch. Tých "emerických", samozrejme.

Zatiaľ je teda všetko bez diskusií v poriadku. Problém ale nastane v momente, až niekto z dvojice vašich nadriadených otvorí ústa. Počas briefingov totižto zažijete nekompromisné peklo plné tak hrozivého patriotizmu a pátosu, že vám z toho bude na zvracanie. Váš veliteľ sa nevyjadruje ako normálny človek, ale ako degenerovaný extrovertný vlastenec so sklonom k populizmu (or what the hell is it), vďaka čomu budete väčšinu úvodov skutočne trpieť. Ide samozrejme o formu jeho prejavu, ktorá sa skôr hodí do nejakej paródie a nie do titulu, ktorý sa snaží konflikt zobrazit' čo možno najrealistickejšie. Ešte horšie ale obstál váš seržant, s ktorým budete vyrážať do bojov – Knoxx a jeho desiatka pravidiel – to je ako počúvať pokazený gramofón. Je otravný, ukecaný až za hrob, klapačku si nezavrie jak je rok dlhý a keď vám aspoň 100x nezopakuje tie jeho pravidlá, tak ani raz. Obzvlášť komicky pôsobia tie jeho prednášky počas transportu na miesto výsadku, kedy po väčšinu času sedíte vo vrtuľníku mlčky ako kôpka nešťastia (a to myslím všetci, vrátane ostatných vojakov!), zatiaľ čo vám Knoxx trepe do hlavy jeden väčší žväst než druhý. Blee... ak ste chceli poznať ako v skutočnosti vyzerá rušička akejkoľvek atmosféry, seržant Knoxx vám ju mile rád predvedie. Naozaj stupidný charakter ktorý sa totálne mína účinku (a pôvodným zámerom štúdia) a ktorý je jednoznačným dôkazom pravosti tvrdenia, že niekedy je menej skutočne viac. O absolútne nemiestnom zosmiešňovaní Avatara radšej ani nehovorím.

Prejdime ale k svetlejšim stránkam titulu – ako som už spomenul, 12 hodinová singleplayerová kampaň vás veľmi milo prekvapí a to nie len svojou solídnu dĺžkou. Po stránke variability jednotlivých levelov totižto odvedli autori naozaj vynikajúcu prácu a tak si zabojujete ako počas krás-



neho horúceho poludnia, tak aj počas noci, kedy dáte zavďač perfektne spracovanému nočnému videniu. Výborný dojem na mňa urobila aj náplň každej misie – Red River je z tohto hľadiska vskutku bez problémovým akčným spektaklom, v ktorom nechýba ako hromada ofenzívy, tak aj patričná dávka defenzívy, takže nemusíte sa obávať, žeby ste počas kampane sústavne len na niekoho útočili. Vlastne, keď tak nad tým uvažujem tak práve tie misie, v ktorých nešlo len o tupé kosenie zástupov protivníkov mali nepomerne väčšiu šťavu a drajv než levely, v ktorých ste nabehli do regiónu, vymydliili to tam a potom ste sa presunuli ďalej, s tým istým cieľom. Dôležitou súčasťou každej operácie ktorej sa zúčastníte, budú aj rozličné pešie presuny, ktoré síce na prvý pohľad pôsobia ako nutné zlo, avšak veľmi pekne dokresľujú situáciu, ktorá vládne na reálnych bojiskách v Afganistane či Iraku. Celkovo je teda singleplayerová kampaň po stránke obsahu takmer bezproblémová a osobne som nenarazil ani na jeden výrazne slabší moment, ktorý by ma prinútil kampaň po kvalitatívnej stránke spochybníť. Pozor, bavíme sa teraz čiste len o náplni a nie o herných mechanizmoch... k tým sa dostaneme o chvíľku a ako sami uvidíte, domrvíť sa dá aj to, čo sa zjavne javí ako nedomrviteľné.

Pred tým si ale ešte v krátkosti povedzme čo-to o systéme povolaní a ich levelovania. Keďže do bojov nastupujete ako veliteľ 4-členného tímu, vo vašej grupe tak bude okrem štandardného vojaka prítomný aj sniper, guľometčík či vojak, špecializujúci sa vo výbušných hračkách. Do každej misie pritom nemusíte striktné ísť len ako obyčajný „rifelman“ ale kludne si

môžete vybrať špecializáciu, ktorá do bodky spĺňa vaše herné návyky. Mne osobne sa napríklad veľmi osvedčil sniper, hlavne vďaka všestrannosti jeho neskoršej výbavy. Tá mu totižto v ďalších etapách kampane umožní so sebou nosiť hneď dve útočné pušky, čím defakto bez problémov nahradí aj univerzálny class v podobe vojaka. Čo v rámci povolaní stojí za zmienku, je ich levelovanie – to sa deje na základe úspešného absolvovania jednak čiastkových úloh, ale taktiež aj misií ako celku, takže pokiaľ chcete mať prístup dajme tomu k najsilnejšej snieprke, budete sa musieť chtiac nechtiac po väčšinu hry upísať práve sniperovi. Druhou formou levelovania vášho charakteru je potom odmeňovanie úspešne absolvovaných operácií rozličnými medailami, ktoré vám okrem prestíže pridajú aj nejaký ten skill bodík navyše, utratiteľný na vylepšenie niektorej z dostupných vlastností (výdrž, presnosť, rýchlosť výmeny zbraní a pod.). Súdiac podľa vlastných skúseností väčšina vylepšení vlastností príliš veľké zmeny na bojisko neprináša, avšak minimálne čo do presnosti mierenia som znateľný posun v pred jednoznačne zaznamenal.

Gameplay, vec ktorá by mala jednoznačne ukázať najväčšie kvality, je ale v prípade Red River najväčším nedostatkom hry. Nejde ani tak o koncept taktického, skôr pomalejšieho a obozretnejšieho napredovania vpred, kde vám v prípade nerozvážneho RUSH útoku už po dvoch guľkách hrozí smrť – ten je v poriadku a za normálnych okolností by určite potešil ako hard-core realistov, tak aj ľudí, ktorým nevadí trošku tej arkádovej prímеси (všetko v závislosti od zvolenej obtiažnosti). Dokonca vás poteší aj intu-

itívne kruhové menu pre ovládanie vašich spolubojovníkov či pekne spracovaná taktická mapa, umožňujúca to isté. Nie. Problém totižto nastáva v celkovej vyladenosti hry – tá tu jednoducho absentuje. Aj nedávny Homefront bol z hľadiska počtu glitchov a bugov v porovnaní s Red Riverom dokonale vyšperkovaným veľdielom. Tu je vám očividná zabugovanosť herného kódu pravidelne na očiach. Chcete niektoré z mnohých príkladov? Ok. Váš seržant vás bez problémov zrazí jeho Hummerom. Vaši kolegovia totálne ignorujú žiadosť o zdravotnícku pomoc. Vaši kolegovia si vykladajú vaše príkazy úplne svojsky a kludne bránia múr zo strany prichádzajúceho protivníka aj napriek tomu, že ste im prikázali pravý opak. Protivníci stoja na jednom mieste a keď ich z piatich metrov odhalíte, trvá im niekoľko sekúnd kým vás zaregistrujú a vôbec niečo vykonajú. Dáte al-kaidákovi headshot ale on odletí, ako by ste mu prestrelili členok pancierovou päťou. Keďže váš vojak nevie skákať, o 30 centimetrovú prekážku ktorú by ste normálne prekročili, sa nepochopiteľne zasekne a - čo je horšie – už sa z nej nevymotá. Splníte niektorú z čiastkových misií ale hra ju aj tak vyhodnotí za nespĺnenú (stalo sa mi to 3x po sebe na jednom mieste!). Vystrelíte 10 rakiet na tank a s tankom ani necukne. Atď., atď., atď. Je až neuveriteľné, aký otrasný poloprodukt sa dostal na trh. Navyše, neskutočne ma vytácal aj dementný dizajnerský nápad vás po reštarte checkpointu na pár sekúnd oslepiť nejakým svetlom a rozostreným obrazom. Ak sa vám nebodaj stane že vás to po smrti nešťastne respawnuje do blízkosti nejakého protivníka na ktorého ste cestou zabudli, môžete si misu dať veselo od znova – cez tu



niekoľko sekundovú oslepujúcu zhovadilosť si totižto ani len nepípnete a už ležíte v krvi. Znova. A ako som už spomínal, vaši kolegovia sa na vaše volanie „corpseman!“ zvysoka vykadia.

Samozrejme haprujúcu AI vašich tímových buddies viete do istej miery „opraviť“ povolaním buddies reálnych, keďže hra podporuje až 4-členný coop, v rámci ktorého je singleplayerová kampaň hneď o poznanie kvalitnejšia a hlavne, funkčnejšia. S kooperatívnou hrou súvisí aj druhý herný mód titulu zvaný Firefight Engagement missions, ktorý je v podstate len zmesou akýchsi kompaktnějších, izolovaných operácií, počas ktorých budete eskortovať zostrelených pilotov, brániť určité body záujmu či chrániť konvoje. Teda, v podstate štandardná herná výplň, ktorá ale vďaka celkovým rozmerom bojísk má predsa len niečo do seba.

Z hľadiska technického spracovania je nanajvýš vhodné vyniesť do nebies predovšetkým celkovú mierku hry – Red River nie je lineárnym počínom a rozlohou svojich misií to dáva aj patrične najavo. Až na klasické obmedzenia kedy zámerne opúšťate bojisko, ste vo vašom riešení úloh prakticky slobodní – máte zaútočiť na obsadenú školu ale ako a z ktorej strany to urobíte, bude čiste len na vás, máte zastaviť ofenzívu ale ako sa s týmto problémom vysporiadate, bude naozaj záležať od vašich taktických schopností. K vynikajúcej realistickej atmosfére samozrejme prispieva aj vizuálne spracovanie lokácií, ktoré je síce s počiatku skôr odpudzujúce než omračujúce, avšak časom si vás získa tak, že nejaký ten zub na tieni či textúru so slabším ro-

zlíšením mu mile radi odpustíte. Čo však istotne zamrzí, je absencia akejkolvek pokročilejšej fyziky – tanky pália do budovy ako zbesilé, ale s budovou to neurobí absolútne nič. Strielate do protivníka skrývajúceho sa za drevenou prekážkou ale tej to akosi „nevadí“. Holt, ak máte v záľubu v kvázi-realistickej deštrukcii, radšej si zahrajte Bad Company – tam si jej užijete až až. Diskutabilne na mňa pôsobili aj polo-funkčné animácie či vypadávajúci resp. zasekávajúci sa zvuk, ktorý dosť nepríjemne ruší celkovú atmosféru a rozhodne by potreboval nejakú tu záplatu. Každopádne, audio-vizuál Red Riveru je plne dostačujúci potrebám hry a nemožno mu odoprieť určité čaro. Ups.. napadlo ma ešte jedno negatívum – násilne vtlačenie metalových a rockových trackov počas vášho transportu do miesta operácie pôsobí totálne „mimo mísu“ a kľudne by sme sa bez toho zaobišli.

Operation Flashpoint: Red River nie je zlou hrou. Má vynikajúcu atmosféru a parádnu singleplayerovú kampaň, počas ktorej sa nudiť rozhodne nebudete. Problémom sú ale všadeprítomné bugy, ktorých počet a frekvencia výskytu prekračuje akúkoľvek únosnú hranicu. Táto beta sa jednoducho nemala dostať do siete obchodov a pokiaľ s tým autori niečo veľmi rýchlo neurobia, môže sa stať, že inak naozaj kvalitná taktická akcia sa nedočká takej pozornosti, akú si v skutočnosti zaslúži. A to by bola naozaj škoda.



PC, PS3, Xbox360	
<b>Výrobca, Distribútor:</b> Codemasters	
<b>Multiplayer:</b> áno <b>Lokalizácia:</b> nie	
<b>+</b> - výborná singleplayer kampaň	<b>-</b> - masívna zabugovanosť hry
- náplň a atmosféra misií	- výpadky animácií
- co-op	- frustrácia z debilizmu AI
- rozloha a diverzita máp	- dlhý loading a ešte raz BUGY!







Juraj "Duri" Dolniak

## Gray Matter

**Čo všetko môže spôsobiť jedna daždivá noc, pokazená motorka a prekliata cestovná tabuľa? Samantha Everett, tá by o tom vedela rozprávať...**

7-ročný vývoj je sakramentsky dlhá doba v akomkoľvek odvetví. V tom hernom však duplom. Tento dlhočizný pôrod postihol aj adventúru Gray Matter, ktorá to mala často nahnuté a neraz sa v jej súvislosti hovorilo o zrušení. Napokon sa hry chopilo štúdio WizarBox spoločne s nemeckým vydavateľským domom dtp Entertainment, ktoré ju priviedli do úspešného konca. Naťahovačky s vydaním a celkovou výrobou sa ale v istých smeroch jednoducho museli na výslednej podobe podpísať a ani zaujímavá zápleтка z pera spisovateľky Jane Jensen ju nevyniesla na popredné priečky adventúrneho žánru. Rozhodne sa však jedná o titul, ktorý by si žiaden poriadny milovník point&click záležitostí nemal nechať ujsť.

Samantha je americkou študentkou anglickej literatúry so záľubou v kúzlení a predvádzaní tých najrôznejších iluzionistických kúskov po vzore jej najväčšieho idola, maďarského kúzelníka Harryho Houdiniho. Za svojim koníčkom sa rozhodne vycestovať do Oxfordu, avšak nešťastná zhoda náhod ju privedie do úplne iných končín než dúfala. Keďže ju počas silnej búrky postihnú problémy s lacnou motorkou kúpenou za jej posledné úspory, neostáva Sam nič iné ako si rýchlo nájsť akýkoľvek nocľah. Cestou ale narazí na jediný – sídlo Dread Hill, ktoré nemá v šírom okolí práve najlepšiu povesť. Nič netušiacu Sam z tohto strašidelného panstva nevyženie ani jej „predchodkyňa“, ktorá prišla na konkurz za pomocníčku doktorovi Stylesovi. Ako náhle s krikom opúšťa brány Dread Hillu, prichádza na scénu Sam a prácu asistentky razom prijme, len aby mala kde prenocovať s domnienkou, že sa ráno potajomky vytratí...

Na druhý deň ráno si Samantha uvedomí, že príchodom na Dread Hill House upísala svoju dušu samotnému diablovi. Dr. David Styles totiž nie je obyčajným neurobiológom pomáhajúci pacientom s duševnými poruchami. Dalo by sa povedať, že on sám je jedným z nich, nakoľko sa zrejme nikdy nevyrovná so stratou milovanej manželky, po ktorej sa vo svojom obrovskom panstve uzavrel a prerušil akékoľvek kontakty s okolitým svetom. Ukrýva sa vo svojej

podzemnej komore a jediným zdrojom, ktorý ho drží na živu, je jeho verná slúžka pani Daltonová, ktorá si na život v chátrajúcich chodbách už zvykla. Keďže ale Dr. Styles finišuje svoj experiment a už len čaká na vhodné pokusné králiky, najme si asistentku, ktorá by do bodky splnila všetky jeho šialené idey. Napokon sa ňou stáva Sam, ktorá sa po upršanej noci prebúda v priestrannej izbe zaliatej rannými slnečnými lúčmi. Po krátkom tutoriály obsiahnutom v našom nižšie priloženom gameplayi, v ktorom sa snaží nájsť a nakrmiť svojho miláčika, králika Houdiniho, sa zoznamuje s pani Daltonovou, čo ju s okamžitou platnosťou zaväzuje do role novej asistentky Dr. Frankensteina, pardon, Stylesa.

Príbeh má silné mysteriózne pojetie plné napínavých momentov, ktoré vám doslova nedajú spať. Budú vás neustále hnať za vyriešením toho či onoho prípadu až kým sa napokon nedopátrate ku vskutku zložitému finále. Gray Matter, hoci ponúka niekoľko ukazovateľov pre zjednodušenie, preverí ostrieľaných adventúristov tvrdou skúškou. Kto si však v dnešnej dobe dokáže hry naplno užívať a podrobne sledovať každý jeden pohyb postáv, nech si okamžite pripíše Gray Matter na pomyselný zoznam „must have“ titulov. Odmenou mu bude niekoľkohodinový zážitok pohrávajúcí sa s myšlienkou ľudského vnímania a ilúzie. Zámer Jane Jensen možno vyčítať veľmi rýchlo a síce, že sa dejovú linku snaží vetviť a zamiešavať do priebehu stále viac a viac udalostí. Dve hrateľné postavy (okrem Samantha sa pozrieme aj na osud Dr. Stylesa) sa nám počas hry úplne otvoria a hráča priam vtiahnu do svojich problémov. Dávno sa mi nestalo, aby som osudy fiktívnych herných charakterov prežíval tak vážne ako tomu bolo v prípade Gray Matter. V prípade Samantha sa okrem iného popasujeme s hádankami kúzelnického klubu Daidalos, ktorý ju doviedol práve do Oxfordu, so Stylesom si naopak prejdeme úplne inú cestu a začneme bližšie chápať jeho osobnosť.

Po celý ten čas som si však hovoril, že v knižnej podobe by zápleтка vynikla snáď ešte o kus viac, nakoľko herný zážitok kazia priam školácke chyby autorov, ktoré nemajú v adventúrach čo robiť. Tie sa týkajú prevažne technického súdku (o ktorom si povieme nižšie), no najviac zamrzí zlé načasovanie rozhovorov medzi postavami, kedy sa zo





vcelku zaujímavého dialógu vyklúje nudné rozprávanie. Miestami sa totiž stane, že po dohovorení danej postavy prejde dosť veľa času, kým sa dočká odpovede od postavy druhej. Tým stráca na pútavosti aj dabing, ktorý napokon český nie je (ako podľa niekdajších plánov Top CD byť mal). Keď je už reč o dabingu, najmä Samantha so Stylesom sú v anglickom origináli bravúrne nahovorení a na ich hlasy si veľmi rýchlo zvyknete.

Aby som však nevykresľoval Gray Matter len ako adventúru s hlbokým dospelým príbehom, v ostatných smeroch možno hovoriť o klasickom point&click počine. Nevyhneme sa napríklad spomínaným hádankám, ktoré budú spočiatku súvisieť s kúzelníckym spolkom Daidalos. Poskladať do správnej podoby útržky nájdených indícií, aj s tým sa hráč stretne, pričom si bude musieť prejsť rôznymi nápovedami. Tou základnou je „medzerník“, ktorý odhalí všetky predmety v danej lokalite, s ktorými môže postava pohybovať alebo ich minimálne patrične okomentovať (taká Samantha má jazyk teda riadne nabrúsený). Všetky jej výroky (a vôbec všetka vrava okolo vás) sa následne automaticky zapíšu do Samanthaeho denníku, ktorý si kedykoľvek smiete otvoriť. Denník ako aj zvyšok zozbieraných predmetov sa nachádzajú v inventári, ktorý možno vyrolovať nabehnutím na horný okraj obrazovky.

Hrateľnosť je ďalej spestrená zaujímavým prvkom, ktorý autori opisovali ako istým spôsobom revolučný. Je to kúzlenie, ktoré sa Samantha naučila počas svojich pouličných predstavení.

A keďže sa dostala do rany Dr. Stylesovi, nájdú bohaté uplatnenie napríklad už počas jej prvej úlohy, kedy má zohnať šiestich dobrovoľníkov na jeho pokusy. Aplikovať kúzla teda môže práve na nič netušiacich študentoch, ktorých považuje za vhodné naivné obete. Keď napokon nadíde čas čarov a mágie, otvorí sa akási lišta – napravo sa zobrazí postup ako používať dané kúzla, naľavo zas Samantha, ktorá je „rozdelená“ na niekoľko častí. Tak napríklad, do jej pravej ruky vložíte list, ktorý má nenápadne odcudziť, potom kliknete na možnosť odpútať pozornosť, ďalej pretiahnete ikonku listu do jej ľavej ruky a napokon kliknete na čarovnú paličku. Pokiaľ ste namiešali správny recept na predvedenie kúzla (pokiaľ nie, všetok váš postup sa vynuluje a môžete ísť na to od znova), prebehne animácia, v ktorej ukáže Samantha svoje schopnosti v praxi. Animácie kúzlenia ale občas vyzerajú až smiešne, nakoľko interakcia s predmetmi je dosť nepresná a hráč si uvedomí, že takýto trik by zvládla aj cvičená opica. Nechcem povedať, že by nebodaj samotné kúzla pôsobili ľahko, kameňom úrazu je nízka grafická úroveň celej hry.

O spracovaní Gray Matter sa už v minulosti polemizovalo a hovorilo v otázkach, pretože si ním neboli istí ani samotní tvorcovia. Naťahovačky s vývojom avizované v úvode recenzie,

ktoré sa odzrkadlili v niektorých smeroch hry, boli smerované predovšetkým na vizuálny kabátik. Ten očividne prešiel niekoľkými zmenami a výsledná podoba teda veľmi nepoteší. Prostredia sú spracované štýlom kreslených pozadí doplnené o minimum dynamických objektov ako dym či oblaky. Do lokácií sú 3D postavy neprirodzene vrhnuté a ich chôdza a pohyby pôsobia dosť opatrne, aby náhodou neprešli cez pevne dané hranice level designérov. Vizuálna stránka na druhej strane nie je až takým nepodarkom a občas vydá skutočne pekné scenérie (padanie sánky ale nehrozí). Rozhodne sa od grafického stvárnenia čakalo trochu viac, no ak vám na grafike nezáleží, kludne si môžete užívať zvyšné kladné stránky hry, medzi ktoré rozhodne patria aj cut-scény spracované komixovým štýlom. Pozor ale na občasné nepochopiteľné framedropy.

Jane Jensen sa vrátila v plnej sile a dokázala, že hry robiť nezabudla. Gray Matter zanechalo viditeľnú stopu v adventúrnom žánre, ktorý jej odjakživa patril. Hoci nás potrápila vizuálna stránka s technickými problémami a chybami, po stránke príbehu sme dostali silnú zápletku rozprávajúcu o najtemnejších miestach ľudskej mysle a to všetko podtrhnuté perfektným soundtrackom od Jensenovej manželky Roberta Holmesa. Stručne a jasne, adventúra ako sa patrí!



**PC, Xbox 360**  
**Výrobca:** WizarBox **Distribútor:** TopCD  
**Multiplayer:** nie, **Lokalizácia:** české tituly  
**+** - príbeh  
 - postavy  
 - atmosféra  
 - soundtrack  
**-** - technické nedostatky  
 - kúzlenie mohlo byť zaujímavejšie





Boris "Blade" Křov

## Arkano Arena

*Kto by si nepamätal na ukrutný žrút času zvaný Arkanoid? Hra, ktorá sa inšpirovala v legendách rokov 70-tych akými boli Pong či Breakout (oba tituly z dielne Atari) priniesla na svoju dobu priam ideálny mix chytľavej hrateľnosti a vizuálnej originality, čím si ihneď vyslúžila pozornosť vtedy ešte relatívne drobnej hráčskej verejnosti.*

Dnes, viac ako dve dekády rokov neskôr, je Arkanoid stále rovnako zábavným titulom, ako v dobe svojej najväčšej slávy. Čím to asi bude? Nuž, odpoveď je jednoduchá - v nestarnúcom koncepte, ktorý je ľahký na pochopenie, ale nie až tak ľahký na majstrovské zvládnutie. No len si skúste spomenúť, do koľkého levelu ste sa v Arkanoide vlastne dostali? Môj osobný rekord je (odhadom) nejaký ten level 15, pričom hra samotná ich mala dokopy 33, takže som sa "neprebúral" ani do polovice hry. Dnes, v ére hier ktoré v drvivej väčšine prípadov skúsenejší z vás dokončia s jedným prstom v nose a s dvoma promile v krvi, je hranie Arkanoidu stále obrovskou výzvou a nebojím sa povedať že hru, obdobne náročnú na vaše reflexy a precízny timing, dnes len tak ľahko nenájdete. Ale ba! Nájdete a volá sa ArkanoArena!

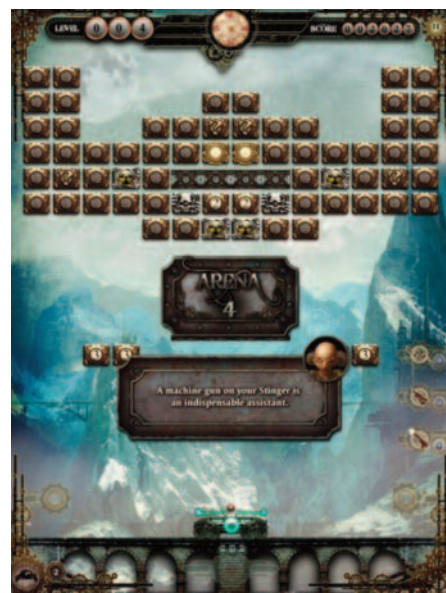
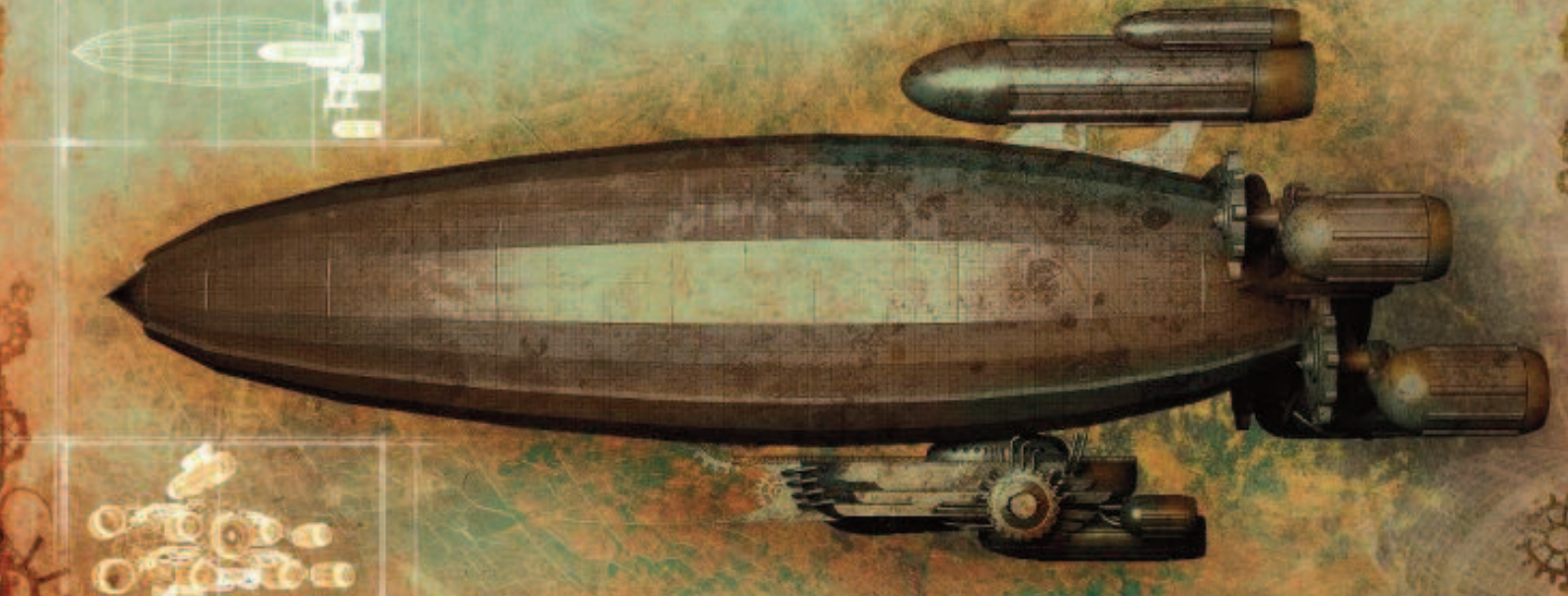
iPadácky titul z dielne relatívne mladučkého (slovenského) štúdia Sketch Games, je v skratke Arkanoidom 21. storočia. Je pravda, že o replikovanie a napodobenie originálu sa pred dnešnou novinkou pokúšalo nemálo firiem s cieľom prížiť sa na kedysi populárnom koncepte, avšak až ArkanoArena pôsobí ako dostatočne sebestačný projekt, ktorý nenesie známky príživníctva, ale naopak, pôvodný titul pretvára do podoby, v ktorej si ho skratka nemožno nezamilovať. Reč je samozrejme o úžasnom technickom spracovaní, ale ani po stránke herného obsahu a samotnej hrateľnosti sa nemusíte obávať, žeby ste sa dočkali len štandardného plagiátu.

Aj napriek tomu, že ArkanoArena obsahuje akési náznaky príbehu, nemá zmysel sa nimi nejak vážnejšie zaoberať. Radšej sa rovno vrhnite do hry, ktorá vám síce ponúkne trojicu módov (normal, hardcore, survival), avšak vo veci vzájomných rozdielov ide len o zmeny prevažne na poli celkovej obtiažnosti a vašej "výdrž", pričom gameplay ostáva za každým identický. Azda nemusím pripomínať, že



vašou hlavnou (a v podstate i jedinou) úlohou bude pomocou rolujúcej plošiny tu nazvanej Stinger / žihadlo (osobne by som použil aj slovný výraz "pichač", ale vyznelo by to dakuštičko nemieste - ups, práve som to aj urobil :) odrážať ocelovú alebo z iného-materiálu-vyrobenú guľu a pomocou nej deštruovať všakovaké kocky ktoré vám stoja v ceste. Teda, klasický princíp Arkanoidu, ktorý nezhrdzavel ani po tých desiatkach rokov od svojho vydania. V čom sa ale ArkanoArena od svojej predlohy odlišuje, je nepomerne variabilnejší a atraktívnejší repertoár ako power-uppov, tak aj všakovakých upgradov, kúpiteľných medzi jednotlivými levelmi v rámci in-game obchodu. Získané body tak budete môcť investovať do zväčšenia vášho žihadla (ehm) či nových zbraní vrátane ich munície, takže ak sa vám náhodou v nasledujúcom leveli nebude ten jeden štvorec ani za B. dať zdemolovať, stlačíte príslušnú ikonu rake-tometu či guľometu a zbraň odvedie všetku prácu za vás. Samozrejme, v duchu tradície nechýbajú ani už spomínané power-uppy (zdvojenie guľí, zachytenie gule a pod.) padajúce zo zničených kociek, takže ani po tejto stránke titul nestráca na pestrosti.

No v súvislosti s pestrosťou sa dostávame k zrejme zlatému klincu večera - technickému spracovaniu. Audiovizuál ArkanoAreny je zrejme tou najhlavnejšou atrakciou tejto nostalgickej záležitosti a pokiaľ ste si mysleli, že na poli Arkanoidov už nie je možné prísť s niečím výnimočným, skúste ArkanoArenu a sánka vám behom sekundy padne na zem. Steampunkové, krásne animované pozadia jednotlivých arén sú pastvou pre oči a v rovnako pozitívnom tóne sa možno vyjadriť aj k audio, ktoré



vhodne dokresľuje priam melancholickú atmosféru titulu. Ovládanie je po nedávnom patchi prakticky bez akýchkoľvek lagov a nebyť občasného poklesu framov, technické spracovanie by si isto iste zaslúžilo jednotku s hviezdičkou. Takto je to žiaľ "len" jednotka. Ale výborná jednotka!

Klasika dávnych čiasov, titul, vďaka ktorému sa pojem "hráč" rozšíril aj tam kde nemal logické zdôvodnenie, sa v podaní ArkanoAreny dočkal zrejme najlepšieho remaku za posledných desať rokov. Vynikajúca a nesmierne návyková hrateľnosť na popredí špičkového audio-vizuálu zabaví naozaj každého a 50 rozdielnych levelov vám vydrží dlhšie, než ktorákoľvek iná arkádovka. Nech sa teda na ArkanoArenu pozerám z akéhokoľvek uhla, nevidím na nej ani ždibec nedostatku. A to je viac než pádnym argumentom k tomu, aby ste to s týmto titulom minimálne vyskúšali. Garantujem vám, že toto rozhodnutie neoľutujete. V záplave priemerných a podpriemerných iPad hier je totižto ArkanoArena nekorunovaným kráľom. A to prosím pekne ako z hľadiska hrateľnosti, tak i z pohľadu technického spracovania.



#### iPad

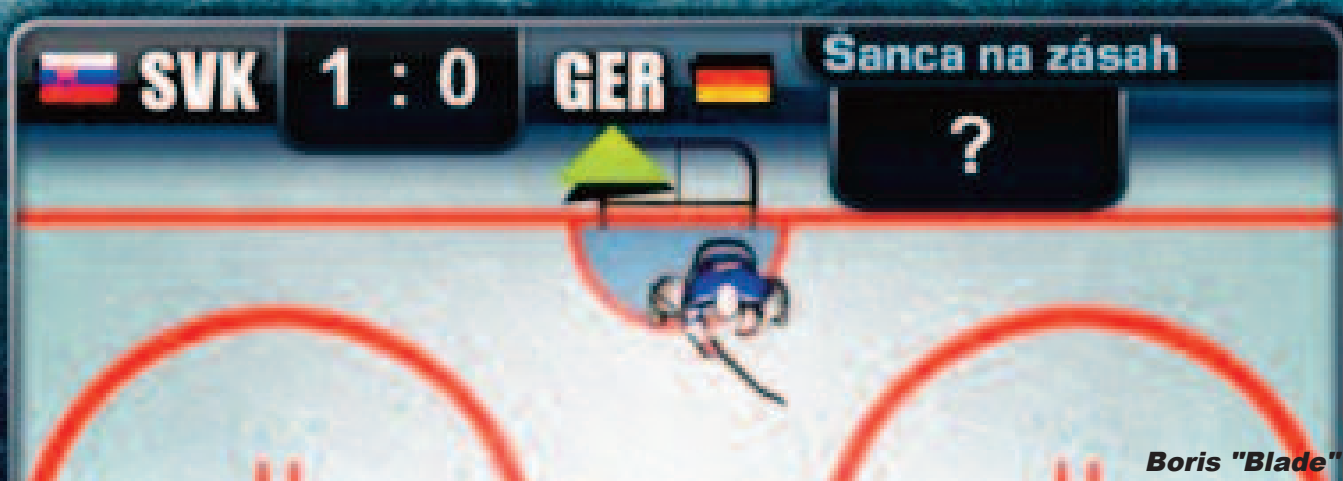
**Výrobca:** Sketch Games **Distribútor:** Apple

**Multiplayer:** nie, **Lokalizácia:** slovenský

- + vynikajúca hrateľnosť
- atmosféra
- variabilita upgradov a power-upov
- technické spracovanie

- občasné frame-dropy

9.5



Boris "Blade" Křov

## Hockey Arena 2011 HD

**Hovorí sa, že po boji je každý víťazom. Vieme to ale povedať aj o našich hokejistoch? Tých hokejistoch, ktorí počas aktuálne prebiehajúcich majstrovstiev sveta v ľadovom hokeji dokázali vyhrať iba svoj prvý a posledný zápas?**

Nuž, odpoveď na túto otázku je nadmieru zložitá. Áno, naši „zlatí“ chlapci to dofušovali ako sa len dalo a aj keď sme mali nadmieru výborné mužstvo plné individualít...vďaka netímovému duchu celej zostavy nám to bolo v závere prd platné. Je to chyba trénera alebo hráčov samotných? Povedal by sme že pravda je niekde v strede – tréner mixoval zostavu ako na bežiacom páse, protežoval niektorých hráčov na úkor iných (deravý Halák, mizerný Jurčina, bezpohlavný M. Hossa atď.), hráči naopak hrali maximálne pasívnu hru, neriadili sa dopredu natrénovanými stratégiami a v skratke, na ľade sa skôr korčuľovali, ako hrali hokej.

Aaaa... už počujem ako ma obviňujete z falošného fanúškovstva, že fandím hokeju len keď vyhrávame. Áno, je to pravda – prečo by som mal fandieť keď na ľadovej ploche ľudovo povedané utierame ústa? A je realistické zhodnotenie situácie naozaj takým kacírstvom? Treba sa pozrieť pravde do očí: jednoducho už na to nemáme, aby sme zopakovali nielen zlato z roku 2002, ale ani ostatné výraznejšie umiestnenia na šampionáte. Náš štát má totižto iné priority než podporovať šport u mládeže, vďaka čomu je dnes situácia taká, aká je - 18tka vypadla z najlepšej skupiny a dospelý tím sa v „Áčku“ udržal len tak tak. Budúcnosť teda nevyzerá pre našu repre nijako ružovo a je na čase, aby si to začali uvedomovať aj fanúšikovia ešte pred tým, než začnú do nášho tímu vrázať prehnané nádeje.

Ok, dosť bolo skepse na margo nášho reprezentačného tímu, je čas si hokejové majstrovstvá sveta aj naďalej užívať, a to či už sledovaním zápasov (bratia Česi, držali sme palce!) alebo napríklad aj hraním pohodovej kvízovky Hockey Arena 2011, ktorá sa v týchto dňoch dočkala vydania pre platformy iPhone a iPad (samozrejme, aj vrátane iPodov Touch). Ako už samotný názov napovedá, tematicky je novinka z dielne štúdia Sketch Games zasadená do aktuálnych majstrovstiev sveta, takže tešiť sa môžete na identické zloženie počiatkovej štvorice skupín, aké bolo aj v rámci prvej fázy turnaja. Kto však v rámci gameplayu čakal plnohodnotné zápasy s ovládaním jednotlivých hráčov, s presilovkami, vylúčeniami... a skratka, všetkými súčasťami

normálneho real-life zápasu, bude základnou koncepciou Hockey Areny mierne prekvapený. Autori sa totižto rozhodli zbytočne nekopírovať konkurenčné tituly v snahe priniesť to isté len pod iným názvom, ale pristúpili k žánru herného hokeja nadmieru originálnym spôsobom – o úspechu / neúspechu vášho tímu totižto v titule rozhodujú všeho-všudy len trestné strielania.

Ešte zaujímavejšie ale znie samotná interakcia s hrou – namiesto toho, aby ste mali priamo pod kontrolou strielajúceho hráča vy len nepriamo ovplyvňujete šancu na úspech tým, že odpovedáte na viac či menej záľadné otázky. Tých je podľa oficiálnych údajov od developera k dispozícii rovných 300 a keďže vám toto číslo nechcem zámerne redukovať, iba poviem, že k víťazstvu na turnaji by som sa bez pomoci kamaráta „google“ nedostal ani náhodou. Pre mňa ako človeka, ktorý hokej sleduje naozaj len povrchno, bola väčšina dotazov viac menej lotériou, takže objektívne neviem posúdiť, či to autori s obťažnosťou otázok prehnali, alebo nie. Každopádne, to čo je pre mňa nezodpovedateľná vec, to môže byť pre iného vec ľahká ako postup Čechov v turnaji, takže z tohto uhla pohľadu môžem len a len konštatovať, že s prstom v nose sa do finále „prestrielajú“ naozaj len hokejoví odborníci. Alebo ľudia čo majú radi google. Ako ja :)).

Aj napriek tomu, že singleplayer proti CPU je viac menej vyrovnaným súbojom, predsa len zábavnejším mi prišla hra viacerých hráčov, počas ktorej som síce v „zápase“ s osobou znalou hokejovej problematiky dostal ešte väčší výprask než Rusi od Čechov, ale celkovou atmosférou mi hra so živým protivníkom prišla v tejto kvízovej forme ako vhodnejšia. Samozrejme, aby ma dokázala zaujať aj na viac než len pár okamihov, to by musela byť Hockey Arena 2011 určená aj casual publiku, čo ale žiaľ! Bohu nie je a nepomáha tomu ani naozaj príjemné technické spracovanie titulu. Je to skratka záležitosť čiste pre fanúšikov tohto športu, ktorí v nej nájdu istotne viac zábavy než ľudia, u ktorých slovo „puk“ evokuje maximálne tak nemotorného známeho. Každopádne, ak žijete hokejom 24/7, Hockey Arena 2011 je viac než vhodným spestrením aktuálne končiacich majstrovstiev sveta.



### iPad

**Výrobca:** Sketch Games **Distribútor:** Apple  
**Multiplayer:** nie, **Lokalizácia:** slovenský

**+** - originálne poňatie hokeja  
**-** pekne technické spracovanie  
**-** 300 otázok vám vydrží na solidnú dobu

**-** hra určená len špecifickému publiku  
**-** líku

ZÁKLADNÁ SKUPINA	
Russia	0
Slovakia	0
Germany	0
Slovenia	0
Canada	0
Switzerland	0
Belarus	0
France	0
Sweden	0
United States	0

8

SCREENSHOT



Že vďaka, hneď veľkej Orléanu si káviarsku Black Mirror Special a podávať sa bude capuccino Rituálnej kávy a latte Merbadato.

Juraj "Duri" Dolniak

## Posel Smrti 3

**Nastal čas dať definitívne zbohom príbehom z prostredia anglickej dedinky Willow Creek. Nemecké Cranberry uzatvára významnú kapitolu adventúrnej scény, na ktorej to všetko pred ôsmimi rokmi začalo české Future Games. V poradí už tretia časť adventúry Posel Smrti napokon prichádza do našich končín a aj napriek niekoľkým odkladom sa čakať rozhodne oplátilo.**

Nemecký vydavateľský dom dtp Entertainment doslova hlce všetko, čo aspoň sčasti zaváňa adventúrami. To má samozrejme na všetkých priaznivcov tohto čarovného žánru pozitívny vplyv. Veď pre tých tuzemských to minulý rok znamenal návrat českej klasiky Posel Smrti, ktorá svetlo sveta uzrela už v marci roku 2003. Dtp zverilo ďalší osud rodu Gordonovcov do rúk Cranberry Production, ktoré sa odvážne rozhodlo rozvíjať zápletku o 12 rokov po strašných udalostiach na hradnom panstve Black Mirror. Tým pádom museli vymyslieť úplne nové ťažisko príbehu, čo vyústilo do postavy Darrena Michaela, nenápadného študenta fyziky z Bostonu, ktorý nás prevádzal celým druhým dielom. Jeho vtedajší najväčší problém viazol v hľadaní si poriadnej letnej brigády, ale nakoniec ho čakali oveľa zaujímavejšie prázdniny. Stretnutie Angeliny pred fotoateliérom ustavične uhundraného pána Fullera prevrátilo Darrenov život naruby, čo pokračovalo náhlým ochorením jeho matky a všetko zaklincoval akýsi inšpektor, ktorý sa pevne držal Darrenovi v päťách. Všetky ukazovatele smerovali na Willow Creek, pochmúrnú dedinku v Anglicku, ktorú preslávila kliatba rodu Gordonovcov. Keď napokon na povrch vyplávalo, že s ním mal Darren spoločného viac než by sa na prvý pohľad mohlo zdať, na vlastnú päsť sa vydal po stopách svojich predkov, aby za svojou minulosťou urobil ráznu bodku. To však ešte netušil, akej veľkej chyby sa dopúšťa...

Skôr než sa pustíte do čítania nasledujúcich odstavcov, vystríhame vás pred prípadnými spoilerami, ktoré sa kvôli obsahovo nasýtenému príbehu môžu ľahko pritrafiť.

Úvod tretieho dielu Posla Smrti priamo nadväzuje na záver predchodcu. V začiatočnom intre vidíme zadychnutého Darrena bežiacего cez hustý les s planúcou fackou v ruke, až k bránam Black Mirroru. Hrad sa ocitol v plameňoch, čo okamžite dalo do pozornosti miestny hasičský zbor a policajné

jednotky, ktoré okrem iného narazili na ďalšie zarážajúce zločiny. Čo si budeme nahovárať, aj druhý diel sa točil okolo záhadných vražd a polícia krok po kroku nachádza nové obete. Preto niet divu, že ako náhle sa pred Black Mirrorom zjaví vystrašený Darren s pochodňou, z hradu je momentálne jedna veľká vatra a popritom sa nájde uhorené telo pri neďalekom majáku, padne všetka vina práve naňho. O svojej nevine nemá žiaden dôkaz a preto sa stáva hlavným podozrivým. Nastupuje do willowcreekskej väznice a dni ubiehajú prekliato pomaly... vtom, jedného dňa, sa za záhadných okolností po troch týždňoch v chládku ocitá na slobode. Vraj zaňho bola zaplatená kaucia, avšak otázkou ostáva, kto to bol? Kto ho dostal z tej zapáchajúcej diery?

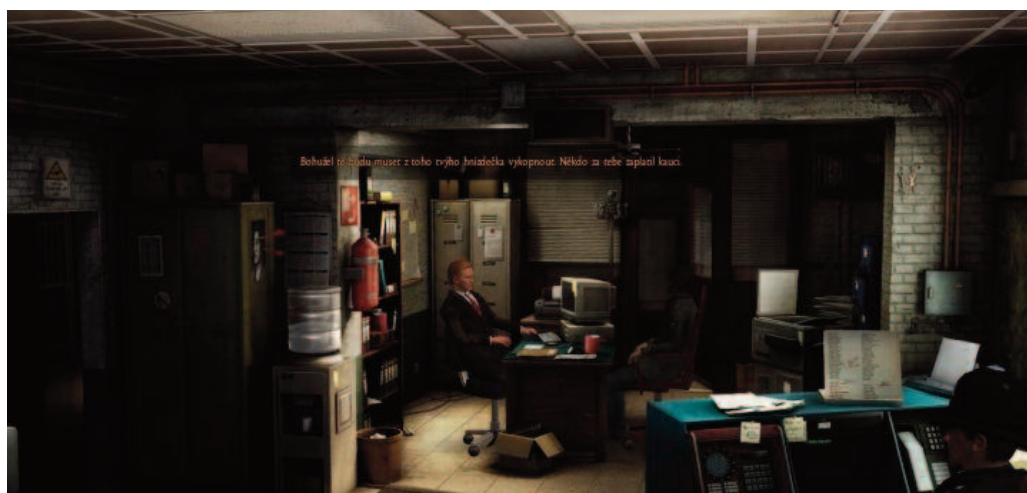
Darrena vyplatenie mastnej 5-tisícovej kaucie zaskočí natoľko, že miesto užívania si slobody opäť naskočí na dráhu „vyšetrovateľa“ a vydá sa hľadať svojho vykupiteľa. Popritom samozrejme pokračuje v odhaľovaní pravdy ohľadne svojho rodokmeňa, nakoľko mu bolo na konci druhého dielu povedaných množstvo šokujúcich faktov o jeho osobe a preto niet divu, že spočiatku doslova nevie čím je. Získavanie nových informácií má však sťažené kvôli policajnému zadržaniu, ktoré mu poriadne pochrámalo reputáciu a rešpekt u obyvateľov Willow Creek. Miestnej predavačke Abbay z neho dokonca naskakuje husia koža a zrejme práve Darren bol jedným z dôvodov, prečo sa chudera dala na kurz sebaobrany. Popri Abbay, s ktorou sme sa v predošlom diely nestretli, pribudla medzi nové postavy napríklad servírka Denise, jej snúbenec Edward či tajomná veštkyňa, ktorá s vami komunikuje cez telefón a aj keď jej Darren spočiatku neverí a berie jej slová na ľahkú váhu, jej obrazné predpovede sa napokon začnú svojim spôsobom naplňať. Jedným z popredných a zároveň nových charakterov je inšpektor Spooner, ktorý stojí za uväznením Darrena. Hráči si ho zapamätajú ako sarkastického a svojrázneho muža zákona, ktorý sa z bezduchých ulíc dedinky ide zblázniť a najradšej by zatuchnutú kanceláriu na námestí raz a navždy opustil.

Podstatnú úlohu v príbehu zastáva psychologička Dr. Winterbottomová, s ktorou má Darren pravidelné sedenia od nástupu do väzenia. Niektoré jeho príhody a nočné mory, ktoré ho prenasledujú od osudnej noci v Rituálnej sieni zo



záveru dvojky, sú priveľa aj na Winterbottomovú a ani Darren sa nediví, keď nad tým neveriacky krúti hlavou a nepriamo mu dáva najavo, že sa už úplne pomiatol. Pamätníkov určite potešia známe tváre, v hre sa opäť objavuje napríklad páter Frederick z Warmhillu s hrobárom Markom, ktorých si môžeme pamätať z prvého dielu. Návrat hlási aj majiteľ hotelu Gordon Palace, Murray, ktorý má pre Darrena množstvo miestami až primitívnych úloh. Ako budeme postupne zisťovať, Murraya sláva z aktuálnych tragédií doslova pohltila, nakoľko sú magnetom pre nových zákazníkov a turistov. Dokonca pre nich zriadil aj múzeum, ktoré ponúka až šialené množstvo suvenírov, dôkazových materiálov a ďalších zbytočností, ktoré predostierajú celú históriu rodu Gordonovcov. Murray je ale tentoraz v príbehu namočený viac ako by sa dalo čakať...

Dejová linka sa samozrejme nesústreďuje len na avizovanú kauciu, tá je len akýmsi odrazovým mostíkom pre vyrozprávanie oveľa zaujímavejšej a hrozivejšej zápletky. Opäť sa točí okolo kliatby, ktorá postihuje všetkých mužských potomkov rodiny Gordonových, avšak tentoraz sa na ňu pozerá z o čosi väčšej blízkosti a rozpráva o ďalších podrobnostiach bratovražednej bitky medzi Marcusom a Mordredom. Aby ste kliatbe prišli na koreň, pomôže vám tucet vyššie spomenutých postáv, ktoré vás privedú na nové stopy. V istých momentoch mi ale budovanie príbehu prišlo trochu zvláštne, úplne odbočujúce od základu pôvodného Samuelovho deja, kedy si s ním Cranberry robilo, čo chcelo, a tak sa odchýlili od atmosféry plnej tajomna z prvého dielu. Čo si však budete užívať

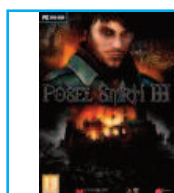


plnými dúškami, sú perfektné dialógy medzi charaktermi, ktoré vám porozprávajú zaujímavé historky z minulosti Willow Creek ako aj samotného Black Mirroru. Občas vtipné, inokedy zas záhadné a napäté rozhovory sú podtrhnuté precíznym českým dabingom, v ktorom počuť poriadny krok vpred. S čistým svedomím ho možno označiť za tak dobrý, akým oplyvala jednotka.

Posel Smrti 3 je v ostatných smeroch takmer navlas rovnaký s predchodcom. Point&click princípy zostali zachované, na rozľahlých, dokopy až 62 lokalitách sa nájdú desiatky interaktívnych predmetov (tým myslím úplne všetko, od kýbľov po brokovnicu), ktoré si môže Darren strčiť do vreciek bez toho, aby o tom na prvý pohľad dal znať (čím vznikli počas hrania občas až komické situácie). Potrápia opäť sem-tam nadmieru ťažké puzzle, ktoré by spočiatku nemuseli dávať ži-

adnu logiku. Zachované zostalo taktiež grafické stvárnenie, ktoré prešlo len skutočne jemnými úpravami. Na rozdiel od nedávneho Gray Matter však pôsobí omnoho živšie, čo platilo aj o interakcii s prostredím. Chcelo by to ešte vyladiť chôdzu postáv, ktorá pôsobila príliš kostrbato a nemotorne. Vyzdvihnúť musím vydarený mrazivý soundtrack, ktorý sa dočkal kladného prijatia už v prípade druhého dielu.

Zazvonil zvonec, a rozprávke (?!) bol koniec... Séria Posel Smrti je zakončená. Cranberry dokázalo podať posledný príbeh rodu Gordonovcov veľmi solídne a opäť raz sa kvalitatívne priblížiť prvému dielu. Posel Smrti 3 ponúka perfektný napínavý zážitok, aký sa často nevidí. Rozhodne si zaslúži vašu pozornosť, či už kvôli perfektnému českému dabingu, alebo samotnému príbehovému vyvrcholeniu.



#### PC

**Výrobca:** Cranberry Production **Distribútor:** TopCD  
**Multiplayer:** nie **Lokalizácia:** české titulky i dabing

- |                                |                                      |
|--------------------------------|--------------------------------------|
| <b>+</b> - pútavý český dabing | <b>-</b> - pár technických múch      |
| - zamotaný dej                 | - vysoká náročnosť                   |
| - solídne spracovanie          | - občasné podivné smerovanie príbehu |
| - soundtrack                   |                                      |





Boris "Blade" Kirov

## L.A. Noire

*Pred niekoľkými rokmi pustila platená televízna stanica HBO do vysielania seriál, ktorý si od svojich divákov žiadal predsa len viac myšlienkového zaťaženia, než to robia povrchné "Emerické" výplachy typu CSI, NCIS či Kostí. The Wire, ako sa detektívna séria priamo z dielne uvedenej stanice volala, totižto popisovala prácu Baltimorských detektívov bez akýchkoľvek high-tech nerealistických stupidít – prácu ktorá bola plná idiotských byrokratických prekážok, korupcie, mocenských bojov a hrozivých kompromisov, ktoré síce problém z krátkodobého hľadiska na pár týždňov či mesiacov vyriešili, avšak z hľadiska dlhodobej časovej osi boli neúčinnými a vhodnými akurát tak na personal branding vplyvných osôb, než na zabezpečenie všeobecnej blaha spoločnosti.*

Je preto nanajvýš smutné, že práve tento geniálny seriál (ak ste ho nevideli, IHNEĎ túto chybu napravte – pre kvalitné referencie navštívte čsfd, resp. imdb) sa na naše obrazovky nedostal, ale namiesto toho nám naše milé komerčné TV kanály (doslova) servírujú jeden a ten istý výplach, ktorý ľudí len degeneruje než aby im aspoň čiastočne pomasíroval šedú kôru mozgovú, teda „sval“, ktorý im na staré kolena bude sakramentsky k úžitku. (tu nájdete informačné linky na spomínaný seriál The Wire: ČSFD a IMDB)

Dôvod, prečo hneď z úvodu odbáčam do vôd televíznej produkcie, je ale jednoduchý – detektívka L.A. Noire mi ako z hľadiska viac-vrstvovej štruktúry príbehu, tak i z hľadiska koncepcie samotnej hernej náplne až náramne pripomenul to, čo som zažíval pri sledovaní seriálu The Wire. Tzn. sústavne napätie z toho, kam sa dej sledovaného titulu vydá, prameniace predovšetkým zo skutočnosti, že výsledok práce herných scenáristov zo mňa nerobil iba beztvárú a krajne pasívnu konzumnú mŕtvolu, ale sústavne odo mňa žiadal plné intelektuálne zapojenie. Teda inými slovami, do procesu „hrania“ som bol nútený zapájať aj svoje logické uvažovanie a s tým súvisiace dedukcie, teda presne tie dva funkčné vymoženosti mozgu, ktoré boli krásne povzbudzované príbehmi z prostredia Baltimorskej polície (spomínaný The Wire) a ktoré dnešná TV produkcia tými kvázi-detektívkami trestuhodne ubíja. L.A. Noire skrátka nie je detektívkou, kde flusanec na nechte zapadnutom kdesi za

postelou vyrieši niekoľko rokov sa ťahajúcu vyšetruvačku – nie. L.A. Noire je titul, kde zdanlivo nudná poctivá detektívna práca je nielenže výborne osviežujúca a originálna, ale navyše je aj nadmieru zábavná a chytľavá. Ako je to možné? Ako sa bežné vyšetruvanie nehôd, vražd, drogových biznisov či podpaľačstva môže stať záležitosťou, od ktorej sa nebudete vedieť odtrhnúť?

Nuž, odpoveď je jednoduchá – sedliacky rozum. Ten rozum, z ktorého si mešťania robia prdel, totižto priviedol autorov k myšlienke priniesť hráčom presne to, čo už pekných pár rokov na trhu absentuje – inteligentnú adventúru. Nie 3rd person akciu, ako by sa mohlo z dostupných video materiálov zdať, ale z 90 percent čistokrvnú adventúru, kde sledovanie zložitého dejového segmentu hry poskytuje väčšiu mieru zadosťučinenia, než strieľanie či naháňacky samotné. A nejde pritom ani tak o relatívne klasickú schému minulosťou poznačeného "hrdinského" policajta ktorý je možno niekedy spravodlivejší, než sám pán Boh. Čo z hľadiska príbehu totižto zasiahne vaše chuťové bunky maximálnou silou, bude všetko to dianie navôkol. Píšu sa 40 roky minulého storočia a v Amerike vládne celý rad anti-semických nálad. Rasizmus je tu na každodennom poriadku, prípady sa tu vyšetrujú krajne netransparentným spôsobom a pokiaľ je k dispozícii dostatok dôkazov, podozrivý je ihneď obvinený aj napriek tomu, že vám ako pozorovateľom váš šiesty zmysel tvrdí niečo úplne iné. Tu sa skrátka nikto nehrá na férového - polícia potrebuje výsledky a pokiaľ im niečo hrá do kariet, nemá problém to aj za cenu možného krivého obvinenia zúžitkovať vo svoj prospech. Práve tá nekompromisnosť policajnej práce je to, čo robí nielen z príbehu, ale aj osudov herných postáv tak silne návykový element. V hre je skrátka do morku kostí cítiť nervóznú atmosféru vojnových rokov, ktorá sa prostredníctvom hernej story mimoriadne silno podpisuje pod bezosporu realistický dobový feeling herných reálií.

Cole Phelps, váš charakter s ktorým strávite väčšinu času (nie však všetok!), nastupuje do policajných zložiek krátko po návrate z bojísk v Tichomorí. Aj napriek početným flashbackom práve z obdobia jeho vojenskej služby, sa ale o aktuálnom živote tejto postavy až do poslednej tretiny hry prakticky nič nedozvieme. Autori sa totižto rozhodli príbehový vývoj hlavného hrdinu obmedziť iba na jeho kariéru,





vďaka čomu odpadajú rozličné rušivé dejové odbočky, ktoré by mohli pozornosť hráčov smerovať nie k rozlúsknutiu toho ktorého prípadu, ale k podružným a z hľadiska detektívnej práce nedôležitým udalostiam. L.A. Noire je konieckoncov hra detektívna, takže tento striktno policajný záber príbehu len a len kvitujem. No dobre, v poslednej tretine hry sa síce dočkáte jedného klasického klišé, avšak to si odbije svoju stopáž relatívne rýchlo a vcelku nenápadne vyšumí do stratená. Majoritnou dejovou náplňou tak ostanú detektívne prípady, ktoré vám budú zadané vždy po úspešnom vyriešení toho predchádzajúceho. A tu sa na moment zastavím.

Keďže do hry vstupujete ako rádový policajt, v koži Phelps sa musíte postupne prejsť celou hierarchickou štruktúrou policajných zložiek. Tým sa vám zákonite pod ruky dostane široké spektrum rozmanitých a mnoho krát majstrovsky prekomplikovaných prípadov, ktoré ani jeden jediný raz nevyvolávajú dojem "nedopečenosti". Každá vražda, úmrtie či zhorenina majú svoj viac či menej zjavný modus operandi a pokiaľ ste si mysleli, že všetky prípady fungujú na princípe izolovaných akoby levelov, ste na veľkom omyle. Samozrejme, úvodná várka na poste pochôdzkára ešte postráda nejaký ten spoločný prvok či motív, avšak príchodom na dopravné oddelenie začína séria prípadov, ktoré svojou zamotanosťou dokonale otestujú vaše centrum logického uvažovania. Bez toho aby som zachádzal do nejakých detailov, ale musím predovšetkým vyzdvihnúť prácu na oddelení vrážd, ktorá aj napriek identickým a zdanlivo stereotypným kriminálnym činom postupne a bez akýchkoľvek umelých "barlí" prerástla



do tak kolosálneho prípadu, že to v úvode vyšetrovania tipoval naozaj len málokto. Aby ste si ale nemysleli, že ostatné "policajné" úseky sú nebodaj menej zábavné... to v žiadnom prípade. Oddelenie narkotík, do ktorého sa podívate ihneď po vraždách, totižto operuje s kompletne inou tematikou a vy tak opäť budete riešiť úplne nové prípady, neraz siahajúce až k politickým, resp. policajným špičkám či organizovanému zločinu. Niet divu, že v tejto fáze hry sa L.A. Noire nečakane zlomí a hektickému napredovaniu vášho charakteru urobí veľmi rázny koniec. Prečo? Nuž, na to budete musieť prísť sami.. avšak garantujem vám, že ani po tejto udalosti hra nestratí nič zo svojich kvalít a finále vás možno nadchne ešte viac než rozlúsknutie niektorých zložitejších prípadov.

Detektívna práca, teda gro hernej náplne titulu, je v podstate to, kvôli čomu sa L.A. Noire časom istotne stane legendou. Koncept vyšetrovania je totižto natoľko originálny a inovatívny (samozrejme, na poli digitálnej zábavy), že inak ako v superlatívoch

sa o ňom ani vyjadrovať nedá. Každý prípad teda začína tým najvyšochodiskovejším - obhliadkou miesta činu. Keďže na jednotlivých detektívnych úsekoch budete automaticky pridelený niekomu skúsenejšiemu z oddelenia, bude každé vyšetrovanie vykonávané vždy vo dvojici. A to má hneď niekoľko pozitívnych výhod: jednak nemusíte na miesto určenia šoférovať vy sami ale váš kolega a za druhé, kedykoľvek sa budete cítiť byť v slepej uličke, krátkym požiadanim o pomoc vám váš parťák poradí, na čo sa v daný okamih zamerat'. Vráťme sa ale k prvým krokom v rámci vyšetrovania - ako každý skutočný detektív, aj vy s každým novým prípadom začínate pekne od nuly a tak bude veľmi dôležité, ako dôkladne miesto činu prečesáte. Samotný systém hľadania dôkazov a vodítok, ktoré vás následne posunú ďalej je nadmieru intuitívny, pričom aby ste nemuseli hľadať ihlu v kope sena, hra vám v blízkosti dôležitého objektu sama dá na známosť, že čosi vecné je na dosah a mali by ste tomu venovať svoju pozornosť. A tak postupne beriete do rúk viac či menej významné predmety



(resp. prezeráte si a šacujete mŕtvolu) o ktorých si robíte poznámky vo vašom denníku, slúžiacom ako hlavný zdroj informácií nie len o vodítkach, ale aj o podozrivých osobách či lokáciách. V momente, kedy na mieste činu objavíte všetok potrebný dôkazový materiál, hra osobitnou hudobnou melódiou oznámi, že táto fáza vyšetrovania je za vami a vy tak môžete pokračovať ďalej.

Ďalej, ako napríklad vypočutím svedkov a ľudí, ktorí nebožtíka či iný podozrivý objekt kriminálneho prešetrovania oznámili polícii. A tu sa ku slovu dostáva fenomenálny motion scan systém, ktorý po prvý krát v hre ukazuje mimiku takú, akú ju poznáme z našej reality - vrátane pohyboch krčných svalov! Metodika vypočúvania je pritom primitívna ako facka - dotazované osoby totižto môžu na vaše otázky odpovedať len dvoma spôsobmi (pravdou, klamstvom) a bude len a len na vás, či im tie ich výpovede uveríte, alebo nie. V tom druhom a výrazne častejšom prípade ale bude ťarcha dokazovania ich klamstva spočívať len a len na vašej schopnosti

správne vyhodnotiť ich mimiku a v prípade že máte v zálohe nejaký ten rukolapný dôkaz, ho aj v pravom momente použiť. Azda nemusím dodávať, že spočiatku bude odhad tvrdení vypočúvaných relatívne jednoduchý, avšak neskôr sa na scéne objavia takí experti, u ktorých bude rozdiel medzi pravdou a lžou daný iba nepatrným tikom či iným ťažko rozpoznateľným pohybom. V tejto súvislosti potom s radosťou privítate tzn. body intuície, ktoré dostávate v rámci levelovania vašej postavy (to sa deje na základe vašej úspešnosti v kladení správnych otázok, resp. v hľadaní dôkazov) a ktoré vám zredukujú počet možností, akými na odpoveď vypočúvaného zareagovať. Z vlastnej skúsenosti môžem povedať, že u obzvlášť vypočítavých kriminálnikov bol niekedy problém z tej plejády dôkazov a vodítok vybrať to správne na usvedčenie, takže intuíciu som neraz s radosťou privítal.

Okej. Dajme tomu, že obhliadku a prvé vypočúvanie máte za sebou. Čo nasleduje, je myslím si viac než logické - nasledovanie vodítok, návšteva

miest a lokácií vyplývajúcich z nájdených dôkazov, vypočúvanie resp. naháňanie podozrivých, v krajnom prípade aj prestrelka s páchatelom. Všetky uvedené aktivity patria bezosporu do portfólia práce detektíva a bolo by hlúpe namýšľať si, že hra okrem toho bude obsahovať aj niečo iné. Nie, drvivú väčšinu času budete riešiť prípady podľa rovnakej schémy, ktorá sa síce môže po čase javiť ako stereotypná, avšak vynikajúca variabilita a prepracovanosť jednotlivých prípadov vám nedá priestor nad takouto kacírskou myšlienkou vôbec rozmýšľať. Navyše, hra okrem hlavnej porcie prípadov obsahuje aj 40ku tých vedľajších, ktoré mapujú relatívne široké spektrum rozmanitých kriminálnych deliktov a rovnako im nechýba ten punc vysokej kvality, na akú budete počas hrania hlavnej príbehovej línie zvyknutí. Z vedľajšej hernej náplne potom nesmiem zabudnúť ani na hľadanie tajných filmových kotúčov či novinových výtlačkov, ktoré vám síce spočiatku ponúknu len akúsi vedľajšiu príbehovú líniu, tá sa ale časom až nebezpečne priblíži k tej vašej, až sa s ňou v jeden okamih spojí do takej podoby, že sa nezmohnete na nič iné než nemý výraz údivu v tvári.

Spomínaná dvojica akčnejších zložiek hrateľnosti, menovite naháňačky a prestrelky, svojim spracovaním síce nenadchne, avšak ani neurazí. Jazdný model vozidiel je prakticky bez chyby (vrátane prekvapivo prepracovaného deštruktívneho modelu!), cover-up systém strelby detto a v podstate vás ani jedna z týchto zložiek nesklame. Jedným slabším aspektom titulu boli pre mňa akurát pešie naháňačky, ktoré boli zvyčajne naskriptované a len ojedinele bolo možné zdrhajúceho



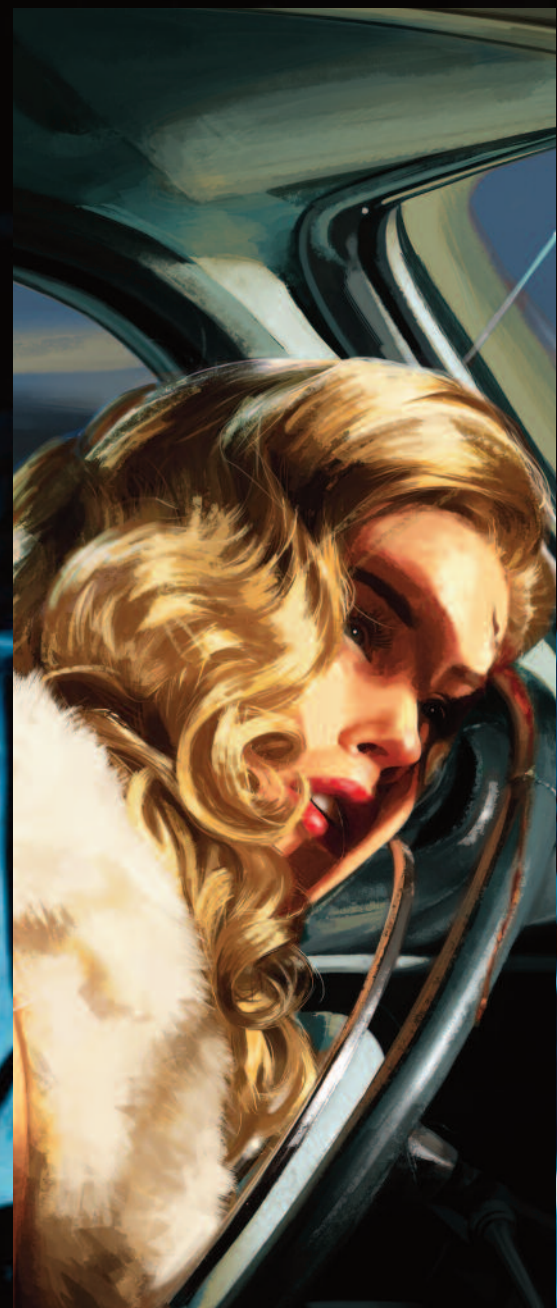


podozrivého dolapiť tak, že ste ho skrátka dobehli. Každopádne, tieto sekvencie mali svoj striktné daný účel, ktorému poslúžili sto-percentne a rozhodne ich nepovažujem za nedostatok, ktorý by zhoršoval kvalitatívny zážitok hry.

V značne nadšenom duchu sa môžem ale vyjadriť na margo technického spracovania - technológia motion scan robí z L.A. Noire dodnes nevídaný herný unikát a aj keď niektoré hlavy poradne príliš nepasujú svojim telám (hlavne postava Mickeyho Cohena), v drvivej väčšine prípadov gestikulácia s mimikou spolupracuje bez najmenších problémov. Že viac ako 200ka reálnych hercov prepožičala herným charakterom nie len svoju tvár, ale aj svoj hlas, to azda netreba ani nijak významnejšie rozoberať, keďže k dnešnému dňu sa v oblasti herného developmentu ešte nič podobné nezrealizovalo. Dokonale vierohodným dojmom na mňa taktiež zapôsobilo aj samotné herné L.A., ktoré je patrične rozľahlé a tak sa nemusíte báť, žeby ste po prvej várke úloh prejazdom mestom zažívali konštantné

deja-vú (ako sa to dialo napr. v Mafii 2). Jazdy vám navyše dokonale spríjemní špičková dobová muzika a nenásilné dialógy medzi vami a partákom, teda presne ten typ časovej "výplne", ktorú počas presunov medzi jednotlivými kľúčovými scénami a lokáciami mile radi privítate. Z hľadiska technického spracovania tak zamrzia len dve veci - občasné výpadky niekoľkých neposlušných textúr a drobné poklesy framov, a to najmä v akčnejších sekvenciách hry. A ešte jedna vec - aby ste si titul dokonale užili, potrebujete minimálne obstojnú znalosť angličtiny - inak bude totižto váš zážitok len polovičný. Každopádne, tieto drobné nedostatky len zvýrazňujú celkovo pozitívny dojem, ktorý vo mne L.A. Noire po stránke svojho audio-vizuálu zanechal. A taká perlička na záver - herné menu obsahuje aj možnosť prepnúť si hru do čierno-bielych farieb a hrať ju doslova v "noir" móde. Silne doporučujem aspoň na chvíľu otestovať!

To, že L.A. Noire bude jarnou peckou par excellence, o tom snád' pochybovali len tí najväčší skeptici a neprajníci. Fantasticky nápaditá a inovatívna detektívka s inteligentne vystavaným príbehom (ktorý vám vydrží na minimálne 15 hodín) tu skrátka ešte nebola a preto je viac než logické keď poviem, že vynechaním tohto titulu sa môžete rovno vyčleniť zo zoznamu hráčov. Ide totižto o tak ojedinelý počín, že ho bez ohľadu na obľúbené žánre odporúčam naozaj každému z vás.



**PS3, Xbox360**  
Výrobca: Team Bondi Distribútor: Rockstar  
Multiplayer: nie, Lokalizácia: nie  
+ - špičkový príbeh  
- metodológia vyšetrovania  
- fenomenálny motion scan  
- fantastická dobová atmosféra, nápaditosť prípadov  
- občasné nedostatky technického charakteru

9.5



Boris "Blade" Kirov

## LEGO Pirates of the Caribbean

*„This is the tale of the Captain Jack Sparrow“ spieva v najnovšom spoof klipe z produkcie Lonely Islandu svetoznámy spevák Michael Bolton a ja mu musím dať jednoznačne za pravdu. Piráti z Karibiku by boli bez postavy extravagantného kapitána Sparrowa len z tretiny tak zábavnými akými boli a rozhodne si to uvedomili a uvedomujú aj samotní filmoví producenti, ktorí príbeh nového dielu s názvom „V neznámych vodách“ vystavali práve so zreteľom na Deppov charakter.*

Preč sú zbytočne prekombinované a prekomplikované vedľajšie línie, preč sú hromady a hromady nekonzistentných vedľajších charakterov, preč je zbytočné budovanie samoučelnej mytológie – noví Piráti z Karibiku sú presne o tom, čo nás na prvom dieli upútalo zďaleka najviac – o dobrodružnej výprave na čele s hlavným hrdinom, ktorý si svojim svojským prejavom získa naozaj každého diváka.

Aby ste si ale nemysleli, že tu robím cielenú a účelovú propagáciu štvrtých filmových Pirátov – to v žiadnom prípade. Dôvod, prečo v úvode tak obsérne rozoberám jednu obzvlášť úspešnú filmovú sériu, je vskutku prozaický – kombo Jack Sparrow & LEGO. LEGO, ktorému som v ranej mladosti venoval hromadu a hromadu času, to LEGO, ktoré vo svojej virtuálnej podobe stihlo úspešne a predovšetkým ZÁBAVNE prepracovať také filmové legendy ako Star Wars, Indiana Jones či Batman. No dobre, boli to presnejšie TT Games, ktorí všetky tie populárne značky „skonvertovali“ do digitálnej LEGO zábavy, avšak to teraz nie je podstatné. Podstatné totižto je, že LEGO Pirates of the Caribbean si berie z oboch základných stavebných kameňov len to najlepšie, čoho výsledkom je jednoznačne najlepšia virtuálna zábava, akú vám vedia diely svetovo populárnej dánskej stavebnice v počítačovo generovanej podobe poskytnúť. Trošku komplikované na pochopenie? Nevadí... stačí vám iba kus detskej hravosti a sami zistíte, ktorá bije.

Pred tým, než sa ale vrhnem do nebezpečných vôd LEGO Pirátov, nebude od vecí, ak nezúčastneným pozorovateľom aspoň v základných rysoch vysvetlím základný a do dnešných dní nezmenený koncept všetkých LEGO hier. Tak teda – ak ste si mysleli, že všetko s „visačkou“ LEGO je určené iba deťom vo veku 6-16 rokov, herné tituly využijú

vajúce LEGO diely na spracovanie inak vážnych (ale i menej vážnych) filmových predlôh vás presvedčia o opaku. Totižto, aj napriek očividne detským herným mechanizmom sú tieto hry doslova prepchaté humorom pochopiteľným iba pre tú časť herného publika, ktoré buď pozná filmové pozadie hry, alebo dokáže zachytiť aj tie najskrytejšie humorové momentky. V základe je možné ale sériu LEGO titulov označiť ako 3D plošinkovky so silným zreteľom na „zberateľský aspekt“. Aký to je? Nuž taký, v rámci ktorého so svojou postavou zbierate rozličné predmety a objekty, slúžiace predovšetkým ako hlavný motivujúci faktor nie len k podrobnému prieskumu herných lokácií, ale aj k opätovnému zahratiu titulu priamo od nuly. LEGO hry sa taktiež vyznačujú relatívne presnou rekonštrukciou tých najdôležitejších lokácií a udalostí spracovávanej filmovej série, takže fanúšikom predlohy ponúkajú návrat k spomienkam, vďaka ktorým si tú ktorú ságu obľúbili. V neposlednom rade je vhodné taktiež spomenúť, že LEGO gamesy majú všetky do jednej problém so snímaním „hopsacích“ pasáží, ktorých zdolanie je vďaka nevhodnej kamere zvyčajne len otázkou šťastia či metódy pokus-omyl, takže ak vás dokáže niečo veľmi rýchlo vytočiť, možno by ste hranie LEGO záležitostí mali pre istotu zväziť. Obzvlášť ak ste „kompletizátorom“ a tie mince ktoré pri smrti LEGO figúrky stratíte, vás budú v závere levelu stáť dôležitý zberateľský artefakt.

Táák... základnú prednášku o hlavných črtách LEGO hier máme za sebou, je na čase sa pustiť do hry samotnej. LEGO Pirates of the Caribbean ostáva svojim konceptom verný ostatným LEGO hrám a tak vás istotne neprekvapí štruktúra levelov, do ktorých vyrážate z centrálného hubu,





tu majúceho podobu malebného prístavu. 4 epizódy, každá po 5 levelov, to možno neznie bohvieako objemne, avšak treba zobrať do úvahy fakt, že každý level je tvorený hneď niekoľkými odlišnými sekciami, takže ak to všetko zrátam, pohodlne v hre strávite solídnych 8 hodín. Spomínané 4 epizódy samozrejme mapujú jednotlivé diely tejto filmovej ságy a po opätovnom zahratí celej kampane musím povedať, že svojou náplňou ostala každá kapitola dokonale verná predlohe. V rámci „Prekliatia čiernej perly“ tak zavítate do Tortugy, na palubu Čiernej Perly či do jaskyne s prekliatym pokladom aztékov, pričom autori si dali aj tu námahu, že jednotlivé „prekliatie“ postavičky menia pod svetlom mesiaca svoj živý výzor na ten neživý. Druhá resp. tretia epizóda sa nesú v podobnom duchu a autori pri návrhu jednotlivých levelov nevynechali prakticky žiadnu významnejšiu filmovú lokáciu či scénu. Osobitný komentár si ale istotne zaslúži posledná kapitola venovaná aktuálnej novinke – keďže titul som dostal do rúk ešte pred tým, než som mal možnosť „V neznámych vodách“ zhliadnuť v kinách, trochu som sa obával, či z tej zjednodušenej LEGO prezentácie pochopím z príbehu všetko podstatné bez toho, aby mi unikli niektoré dôležité detaily. Nuž, s úsmevom na tvári musím konštatovať, že aj napriek obmedzeným vyjadrovacím schopnostiam herných postavičiek (tie vydávajú iba srandovné zvuky, avšak dal by som ruku do ohňa, že Johnny Depp svojho Sparrowa „nahučal“ aj pre potreby tejto hry) bolo sledovanie a pochopenie hernej story naozaj bezproblémové a pri následnej návšteve lokálneho kina som sa v správnom vyhodnotení herného deja iba utvrdil. Je teda jasné, že LEGO



Pirátovej budú mať problém „spracovať“ ani ľudia filmovou sériou nedotknutí, avšak zákonite sa tým pripravia o hromadu humorných odkazov a náznakov, parodujúcich práve obsah filmov.

Po stránke náplne jednotlivých levelov nemám absolútne žiadne výhrady. Klasika v podobe rozbíjania všetkého navôkol za účelom zbierania LEGO mincí nenudí ani po x-tý raz a ak si k tomu pridáte aj hromadu výborne navrhnutých logických hádaniek či iných secretov, k LEGO Pirátom sa budete radi vracaať aj potom, ako ich úspešne dokončíte. Dôvodov k tomu je samozrejme mnoho, avšak tým najvýraznejším je kompletizácia titulu, ktorú úspešne dotiahnete do konca len v prípade, ak sa každému levelu povenujete s takou pozornosťou a láskou, akú si zasluguje. Inými slovami, návraty do už prejdenej lokácie sú v tejto hre viac menej nutnosťou, pretože až v rámci free-play módu si budete môcť do toho ktorého levelu privziať tú postavičku, ktorú tam potrebujete pre získanie či už pôvodne nedostupného predmetu alebo

odmoknutie tajnej sekcie, obsahujúcej ďalšiu várku „zberateľského“ obsahu. Totižto, dvojica charakterov s ktorými level prechádzate počas story módu, zvyčajne nemá všetky schopnosti na to, aby dokázala level „vyplieniť“ ihneď na prvý krát. Niektorá LEGO figúrka dokáže strieľať, druhá opravovať pokazené veci, tretia skákať do výšky, štvrtá chodiť po dne (schválne, kto by to asi tak mohol byť :)... a skrátka, pokiaľ hrou budete prechádzať na prvý krát, nikdy nebudete mať pod kontrolou všetky postavičky, ktoré potrebujete. Nové charaktery si sprístupníte až ich objavením v rámci levelu, takže v podstate je možné povedať, že prvá „runda“ s LEGO Pirátmi bude skôr takou oboznamovacou, než kompletizujúcou. To samozrejme ale nevedí, pretože miera detailu jednotlivých lokácií je neraz dychberúca a vy sa URČITE budete chcieť ešte raz pozrieť na palubu „bludného Holanďana“ či na ostrov ľudozrútov, ktorý svojim technickým spracovaním naozaj podvedome žiada hráča k opätovnej návšteve. Dizajn lokácií spolu so skvelou arkádovou hrateľnosťou preto zákonite



vedie ku konštantne vynikajúcej zábave, ktorá nemá hluchého miesta.

Samozrejme, keď sa bavíme o game-playi samotnom, nemožno opomenúť dosť výrazný komponent hry a síce co-op. Ten sa v LEGO Pirátoch prezentuje vo svojej tradičnej offline podobe a aj keď svojou zábavnosťou nemá žiadne výraznejšie slabiny, istotne by sme už uvítali aj jeho online režim. Čo ale istotne poteší je prakticky absencia problémov so zameriavaním, keďže drvivá väčšina súbojov je vedená vo forme šermovačiek, pričom „mierenie“ využijete predovšetkým len v rámci riešenia logických hádaniek. Osobne som bol vďačný aj za výrazne menší počet objektov vyžadujúcich si kombinovanú interakciu obidvoch aktívnych charaktarov, ktorá najmä u LEGO Indyho občas nepríjemne drhla (bavíme sa samozrejme o AI) a neraz som bol nútený prevziať kontrolu aj nad druhou postavičkou, len aby som si otvoril nejaké sprepadené dvere. Tak či onak,

tieto problémy počas hrania LEGO Pirátov nevidíte. Čo ale naopak uvidíte, bude naozaj rozkošný vizuál, ktorý síce na prvý pohľad nemusí upútať každého (graficky krásne stvárnená scenéria a v nej nahádzané LEGO kocky), ale postupne si vás získa do takej miery, že vám tá kombinácia dvoch zdanlivo nezlučiteľných prvkov ani náznakom nepríde čudná či krkolomná. Absolútne hodnotenie si taktiež zaslúži audio na čele s hudbou, ktorá je doslova bezkonkurenčná (holt, Hans Zimmer je hudobný mág par excellence) a chytľavé melódie ako napr. Sparrowovú theme si budete pohmkávať ešte pekných pár chvíľ potom, ako hru odložíte bokom.

Nebudeme si zbytočne nahovárať – LEGO Pirates of The Carribean nie je



originálnou, ani inovatívnou, ani prehnane nápaditou zábavou. Ale je zábavou, ktorá chytí úplne každého bez rozdielu veku, národnosti či vierovyznania. Ak teda hľadáte niečo ľahko stráviteľné a vyslovene vám nevadia príbehy Pirátov z Karibiku, ich herná LEGO verzia vás isto iste nesklame.



#### PC, PS3, Xbox 360, Wii

Výrobca: TT Games, Distribútor: Disney  
Multiplayer: áno Lokalizácia: nie

- + dizajn lokácií, hrateľnosť
- herná náplň
- humor
- audio-vizuál
- minimum noviniek
- len offline co-op





# Novinky za mesiac máj

Lukáš "Under4" Kollár

## Herný HW sumár 17. týždňa 2011

**Tohtoročný sedemnásty herný týždeň, ktorý mimochodom prekročil do piateho mesiaca, poskytol celkovo trojicu hardvér zaujímavostí.**

V prvom prípade spoločnosť ktorú netreba predstavovať, LG Electronics, predstavila (pre začiatok len v Južnej Kórei) dva 3D monitory s modelovými označeniami D41P a D42P, ktoré vďaka technológii Film Patterned Retarder (FPR), známej z televízorov LG Cinema 3D, ponúknu nielen jasnejší a čistejší obraz, ale ten vraj nebude v 3D režime vôbec blikať. Spomínané monitory budú k dispozícii s pasívnymi 3D okuliarmi, ktoré na rozdiel od aktívnych neobsahujú elektrické časti, sú ľahšie a pohodlnejšie. Známe je aj to, že prinesú real-time prevod 2D režimu do 3D. Nič podstatnejšie už nebolo oficiálne spomenuté, ale vieme, že v Európe sa objaví niekedy na začiatku júna.

Druhá správa hovorila o uvoľnení nereferenčnej grafickej karty Radeon HD 6870 Black Edition od firmy XFX na náš, európsky trh. Tá ponúka jadro s frekvenciou 940 MHz, pričom pôvodne bolo natočené na rovnú hranicu 900 MHz, nechýba 1120 Stream procesorov, 1 GB pamäť typu GDDR5, ktorá je pretočená na frekvenciu 4600 MHz z pôvodnej hodnoty 4200 MHz a zároveň prepojená cez 256bitovú pamäťovú zbernicu. Sú tu prítomné dva DVI výstupy, HDMI 1.2 rozhranie, dvojica mini DisplayPort 1.2 výstupov a podporuje CrossFireX, Eyefinity a HD3D. Jej chladič je dvojs-



lotový s dvojicou ventilátorov a pravdepodobne aj s trojicou medených heatpipes. XFX Radeon HD 6870 Black Edition sa už teraz dá zadovážiť za 169 €.

Posledná hardvérová správa sedemnásteho týždňa 2011 predstavila herný počítač Aspire G3100 Predator od spoločnosti Acer, ktorý je postavený na platforme AMD. Srdce tohto PC môže byť tvorené procesorom Phenom II, o operačnú pamäť by sa mohlo postarať až 8 GB, ďalej by mohol disponovať miestom na disk o veľkosti 6 TB (pomocou troch 2 TB diskov), grafickou kartou od AMD alebo Nvidia, voliteľným USB 3.0 pripojením, DVD alebo Blu-ray mechanikou, gigabitovým Ethernetom a multi-in-one čítačkou kariet, pričom jedna taká presná konfigurácia, ktorá je predávaná za 649 € je aj známa. Ide o skrinku, obsahujúcu 2.6 GHz procesor Phenom II X6 1035T, 1GB grafickú kartu GeForce GTX 460, DVD napalovačku, 4 GB pamäť RAM a 1 TB pevný disk (7200 RPM)

## Herný HW sumár 18. týždňa 2011

**Osemnásty herný týždeň 2011 ponúkol zaujímavú počítačovú skrinku, pretaktovanú grafickú kartu a nový procesorový chladič.**

Spoločnosť Thermaltake vie vždy prekvapiť. Tentoraz si pre nás prichystala predstavenie novej PC skrinky typu mid-tower, primárne určenej pre hráčov, ktorí si potrpia aj na vizuálnu stránku svojho miláčika. Jedná sa o model Chaser MK-I, ktorý ale pozorní fanúšikovia mohli zhladať už na známom veľtrhu CeBIT, kde bol predvedený pod označením Chaser MK-1. Bedňa vážiaca 11,6 kg disponuje týmito rozmermi 567,9 x 237 x 581,6 mm, obsahuje dokovacia SATA stanicu, ktorá podporuje 2,5" a 3,5" disky, I/O panel s dvojicou USB 3.0 a s rovnakým množstvom USB 2.0 portov, eSATA (x 1), zvukové konektory a štyri 5,25" pozície. Čo sa týka chladenia, nachádza sa tu hneď trojica ventilátorov, no pokiaľ by mal niekto záujem o vodné chladenia, v tom prípade určite poslúžia tri predvrtané otvory pre tento typ, nachádzajúce sa v zad-

nej časti skrinky Thermaltake Chaser MK-I, ktorej cena nie je ešte známa, ale každého určite zaujíma aj jej vzhľad, ktorý môžete spoznať v priloženom obrázku. Pre úplnosť ale treba dodať, že má čiernu interiérovú aj exteriérovú úpravu a priehľadnú bočnicu.

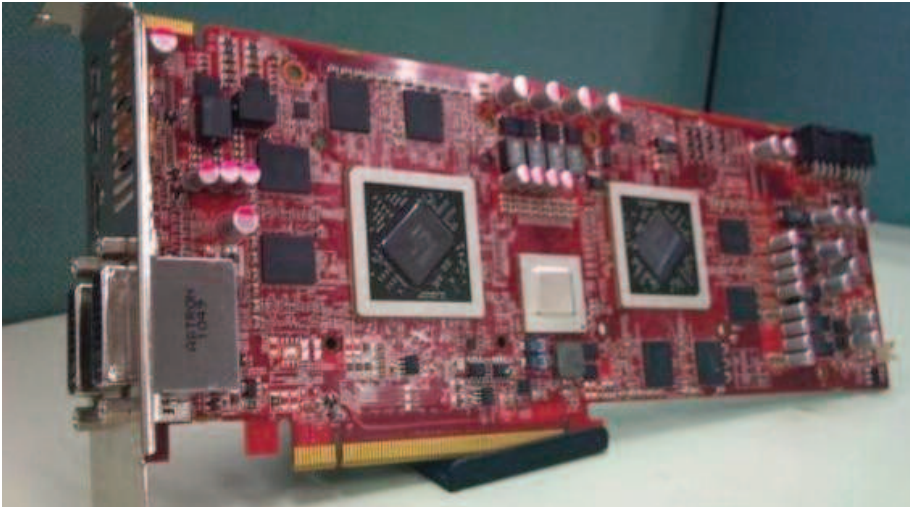
Pokiaľ máte dôvod zadovážiť si pre procesor iný, ako referenčný chladič, možno vás zaujme tento od firmy Zalman. Spoznáte ho pod krkolomným menom CNPS7X a okrem jeho váhy, ktorá činí 345 gramov a rozmerov 90 (L) x 127 (W) x 135 (H) mm vieme aj to, že ponúka 92 mm ventilátor s modrými LED diódami, pracujúci pri otáčkach 1100 až 1950 RPM a maximálnom hluku 27 dBA. Zalman CNPS7X do Európy prichádza začiatkom júna za 30 €, za ktorých dostanete aj pastu ZM-STG2M. Chladič podporuje nasledovné procesory: AMD AM2(+)/AM3 a Intel LGA775/1155/1156/1366.

EVGA už má na svedomí solídny počet zaujímavých grafických kariet, tentoraz sa môže pochváliť novým prírastkom s modelovým označením GeForce GTX 580 DS Superclocked, ktorý disponuje jadrom GF110, upravenými frekvenciami a vlastným (nereferenčným) chladením, presnejšie ponúka dvojslotový chladič s dvojicou ventilátorov a pravdepodobne so štvoricou heatpipes. Poskytuje GDDR5 pamäť (prepojenú cez 384bitovú pamäťovú zbernicu) s veľkosťou 1536 MB a so zvýšenou frekvenciou z pôvodnej hodnoty 4008 MHz na 4050 MHz, GPU/shader frekvenciu 797/1594 MHz (predtým 772/1544 MHz) a 512 CUDA jadier. Taktiež disponuje dvojicou DVI výstupov, jedným mini HDMI rozhraním a podporou 3-way SLI, DirectX 11, PhysX, CUDA, a 3D Vision Surround (vyžaduje dve karty). GeForce GTX 580 DS Superclocked má byť predávaná za 519,99 dolárov.

## Herný HW sumár 19. týždňa 2011

**Devätnásty hardvér týždeň 2011 predstavil hernú klávesnicu, výkonnú grafickú kartu a aj zaujímavú skrinku od výrobcu Lian Li.**





Veľtrh Computex 2011, odohrávajúci sa od 31. mája do 4. júna zaiste ponúkne solídne množstvo hardvérových lahôdok. My sa teraz pozrieme na dve z nich. V prvom prípade sa jedná o klávesnicu, primárne určenú pre hráčov od spoločnosti Thermaltake, ktorá už teraz vábi nadšencov z oboru na veľkú dávku zaujímavostí. Vráťme sa ale k merítum vecí. Vyššie spomínaná klávesnica, disponujúca označením Meka G Unit ponúka vlastnú pamäť, 1,8 metrový kábel, pozlátený USB konektor, pričom je pripojená cez USB 2.0 a určite nebudú na škodu ani podsvietené klávesy. Thermaltake Meka G Unit sa hlási o dostupnosť ihneď po skončení Computexu.

S týmto veľtrhom súvisí aj grafická karta, ponúkajúca dve 40nm GPU Barts od firmy PowerColor. Táto spoločnosť ešte nevydala detailné informácie, no tie základné (nie však oficiálne overené) nám známe sú. Jej presné meno, respektíve aj označenie hoci sa špekuluje o modely Radeon HD 6890 známe nieje. Ako ste sa dočítali vyššie, ponúkne dvojicu GPU Barts a zrejme aj mostík PLX, prípadne LucidLogix. Obsahovať bude celkovo 2240 Stream procesorov, 2 GB pamäť typu GDDR5, prepojenú cez dve 256bitové pamäťové zbernice, dvojicu napájacích 8-pinových PCIe konektorov, ponúkne aj Cross-Fire konektor, dvojicu DVI výstupov, pravdepodobne jedno HDMI rozhranie a dva DisplayPort výstupy.

Do tretice sa nám predviedla skutočne atypická počítačová skrinka Special Edition PC-U6 Cowry od výrobcu Lian Li, ktorú ocenia ľudia so zmyslom pre netradičný dizajn. Táto skrinka má

hliníkovú konštrukciu s čiernou (povrchovou) vnútornou aj vonkajšou úpravou, jej hmotnosť činí 4,5 kg a je vyrábaná v rozmeroch 219x500x410 mm. O celkové chladenie sa postarajú dva 120 mm ventilátory. Na prednom paneli môžeme nájsť dvojicu USB 3.0 portov, dva eSATA a audio výstupy, pričom je tu prítomná aj jedna 5,25" pozícia a trojica 3,5" pozícií. Disponuje podporou základných dosiek typu mini ITX a micro ATX, maximálna veľkosť grafickej karty je limitovaná na 310 mm, a Lian Li ju vybavil okrem iného aj 530 mm červeným LED kitom. Skrinka Special Edition PC-U6 Cowry prichádza do predaja na konci mája, pričom poznáme aj cenu za ktorú bude predávaná. Pokiaľ by ste o ňu náhodou mali záujem, budete si musieť pripraviť až 349 dolárov (bez DPH), čo naozaj nieje málo.

### ***Herný HW sumár 20. týždňa 2011***

#### ***Dvadsiaty týždeň v roku uviedol novú desktopovú sériu, pomerne zaujímavú grafickú kartu a nakoniec aj parádny herný notebook.***

Pomaly ale isto sa k nám približujú horúce dni, čo pre počítače predstavuje hotovú katastrofu, a preto každý hráč minimálne porozmýšľa nad variantou vodného chladenia, ktorá si hravo s extrémne vysokými teplotami poradí. Jedno z takýchto riešení je aj séria počítačov Erebus od spoločnosti iBuyPower, disponujúca spomínaným vodným chladením. Firma si pre náročných hráčov prichystala rovno šesticu prispôsobiteľných systémov, konkrétne trojicu s platformou LGA1155 (modely Erebus E1, E2 a E3) a tri modely poháňané platformou LGA1366 (Erebus V1, V2 a V3). Chla-

diaci systém, pozostávajúci aj z rúrok s priemerom 13 mm a čerpadla, ktoré zvládne prepumpovať presne 22,3 l/minútu, sa môže pripojiť ku grafickej karte a k procesoru. Okrem vodného chladenia tieto skrinky, ktoré sú mimochodom všetky typu full-tower, disponujú aj desiatkou ventilátorov o priemere 120 mm. Cena týchto napehľad atraktívnych systémov začína na \$1249 (za model E1), končí na sume \$6899 (za model V3). Výrobca na ne poskytuje záruku v trvaní troch rokov.

Pozreli sme sa aj na novú grafickú kartu GeForce GTX 560 s kompletným označením GV-N56GOC-1GI od známej spoločnosti Gigabyte. Ponúka frekvenčné hodnoty 830 MHz/1660 MHz (pôvodne 810 MHz/1620 MHz) pre GPU/shadery, 336 CUDA jadier, 1GB pamäť typu GDDR5, ktorá je prepojená cez 256bitovú pamäťovú zbernicu a disponuje frekvenciou 4008 MHz. Chladí ju chladič WindForce 2X, pozostávajúci z dvoch 100 mm ventilátorov a so štvorice heatpipes, a obsahuje aj dvojicu DVI výstupov a HDMI rozhranie, ktoré je navyše pozlátené. Gigabyte GeForce GTX 560 (GV-N56GOC-1GI) stojí €179.

Ďalším a zároveň posledným pánom na holenie sa stal podľa zistených informácií momentálne vraj najvýkonnejší 17" 3D notebook, ktorý nesie označenie eX-L 17 3D a dodáva ho firma Maingear. Tak, ako ste už mohli zistiť vyššie, disponuje 17" (120 Hz) displejom s rozlíšením 1920 x 1080 pixelov, pričom ponúka matnú obrazovku. Je postavený na platforme Huron River a bez problémov môže obsahovať pretaktovaný procesor Core i7-2920XM. Jeho frekvencia je zvýšená z 2,5 GHz až na 4,8 GHz, na výber je napríklad aj 16 GB pamäť RAM a grafická karta GeForce GTX 484M s 2 GB kapacitou. Nechýbajú dva pevné disky, prípadne SSD disky,





DVD napalovačka alebo Blu-ray, 8-článková batéria, 2 megapixelová webkamera, Bluetooth, vstavaný IR vysielač pre komunikáciu s 3D okuliarmi a 802.11 b/g/n WiFi prípadne Bigfoot Networks Killer WiFi-n. Výrobca navyše pribalí operačný systém Windows 7, kde sa dá samozrejme tiež vybrať, presnejšie medzi Home Premium, Professional alebo Ultimate. Cena laptopu eX-L 17 3D od Maingear začína na \$2610.

### **Herný HW sumár 21. týždňa 2011**

**Ďalší týždeň si pripravil ponuku, pozostávajúcu zo zaujímavých herných slúchadiel, z výkonnej grafickej karty a z dvoch základných dosiek od firmy MSI.**

Hráte FPS hry alebo patríte medzi ľudí, obľubujúcich akciu Medal of Honor? Pokiaľ áno, možno sa zameriate na MoH modely slúchadiel 5Hv2 (určené pre PC) a Spectrum 5xb (pre Xbox 360), ktoré sa môžu pýšiť aj názvom FPS-optimized, čiže sú pre tento žánor optimalizované. Medzi ich hlavné prednosti patrí aj to, že v prípade potreby sa dajú bez problémov demontovať na tri kusy, čím ušetria patričné miesto. Disponujú frekvenčným rozsahom 16 - 28 000 Hz a odporom 40 ohmov, no model Spectrum 5xb pravdepodobne ponúkne lepší priestorový zvuk, pri ktorom by sa mal samotný hráč dokonalejšie orientovať v priestore. Ich cenu nepoznáme, vieme ale to, že ich dostupnosť sa plánuje na jún 2011. Okrem iného obsahujú aj AudioMixer,

ktorý ponúkne jednoduchý prístup k zvukovému aj hlasovému ovládaniu.

Ďalšia novinka nebola síce oficiálne potvrdená, ale zaujala, pretože internetom začali kolovať vôbec prvé snímky grafickej karty Asus Matrix GTX 580 s kódovým označením Matrix GTX580 P/2DI8/1536MD5, čo sme si samozrejme nemohli nechať ujsť. Táto karta obsiahne presne 512 jadier CUDA, 1,5 GB pamäť typu GDDR5, ktorá je prepojená cez 384bitovú pamäťovú zbernicu a dostala frekvenciu 4008 MHz, jej jadro tika na takte 816 MHz, ale ak by ste náhodou potrebovali Matrix GTX 580 rýchlo vytaktovať, poslúži Safe Mode funkcia, respektíve tlačidlo, ktoré pretočí frekvencie aj samotný ventilátor na maximum. Jej chladič je založený na DirectCU II, pozostáva z dvojice ventilátorov nezistenej veľkosti a zaberie rovno tri sloty. Nachádza sa tu dvojica DVI výstupov, jedno HDMI rozhranie a taktiež jeden DisplayPort výstup. Pre zaujímavosť treba dodať, že obsahuje podporu 3-way SLI, je vyrobená z komponentov Super Alloy, má 19-fázové napájanie, iROG čip a v neposlednom rade NEC Tokin kapacitor.

Spoločnosť MSI napokon prostredníctvom oficiálnej tlačovej správy zverejnila pomerne bohaté detaily dvoch základných dosiek z AMD 9-Series, ktoré sú určené pre prvé natívne osemjadrové desktopové socket AM3+ procesory AMD FX Bulldozer. Ide o modely 990FXA-GD65 a 990FXA-GD80, a práve ten (990FXA-

GD80) nás bude zaujímať o čosi viac. Okrem toho, že obsahuje u nás už veľakrát zmieňované, mimochodom vysoko kvalitné komponenty s označením Military Class II, zaujme aj MSI OC Genie II, ktorá sľubuje dosku jednoducho pretaktovať, pričom okrajovo sa patrí poukázať aj na prítomnosť podpory pre SLI, CrossFireX a na štvoricu x16 PCI Express 2.0 slotov. Disponuje kvalitným zvukom THX TruStudioPRO a podľa dostupných informácií je vybavená aj inými zaujímavými funkciami, ktoré vraj využije začiatočník aj overclocker. Obidve dosky podporujú procesory AMD FX & Phenom™ II & Athlon™ II & Sempron™ procesory s AM3+ socket / 140W Ready, pamäte 4 DIMMs support for DDR3-2133(OC)/1866(OC)/1600(OC)/1333/1066 MHz up to 32GB max, majú LAN 10/100/1000 Mb/s LAN subsystem a Chipset AMD 990FX + SB950. Model 990FXA-GD65 disponuje nasledovným: 6 x SATA 6Gb/s ports from SB950, 2 x USB 3.0 ports, 12 x USB 2.0 ports (8R / 4F), 2 x PCI Express x16, 4 x PCI-E x1, 1 x PCI a nechýba Audio 8-channel (7.1) HD Audio subsystem with S/PDIF out, základná doska 990FXA-GD80 obsahuje: 6 x SATA 6Gb/s ports from SB950, 2 x IEEE 1394 ports. (1R / 1F), 4 x USB 3.0 ports. (2R / 2F), 8 x USB 2.0 ports (4R / 4F), 2 x Power eSATA ports (USB 2.0 Combo), 4 x PCI Express x16, 2 x PCI-E x1, 1 x PCI a Audio 8-channel (7.1) THX TruStudioPro HD Audio subsystem with S/PDIF out.



