



# gamesweb.sk

... a o hrách viete všetko!

jún 2011

RECENZIE  
**ZAKLÍNAČ 2**  
**DUKE NUKEM FOREVER**  
**HUNTED: DEMON'S FORGE**  
**DIRT 3**







**4 E3**

Koniec E3 = koniec svetlej budúcnosti gamingu?

**5 Konferencia Microsoftu****7 Konferencia Sony****8 Predstavujeme Wii-U****10 Predstavujeme Playstation Vita****12 Preview**

Metro: Last Light

**14 Recenzie**

Dirt 3

**18 Top Spin 4****20 Shift 2: Unleashed****24 Zaklínač 2: Vrahové kráľu****26 Duke Nukem Forever****28 Red Faction: Armageddon****30 Hunted: Demons Forge****32 Report**

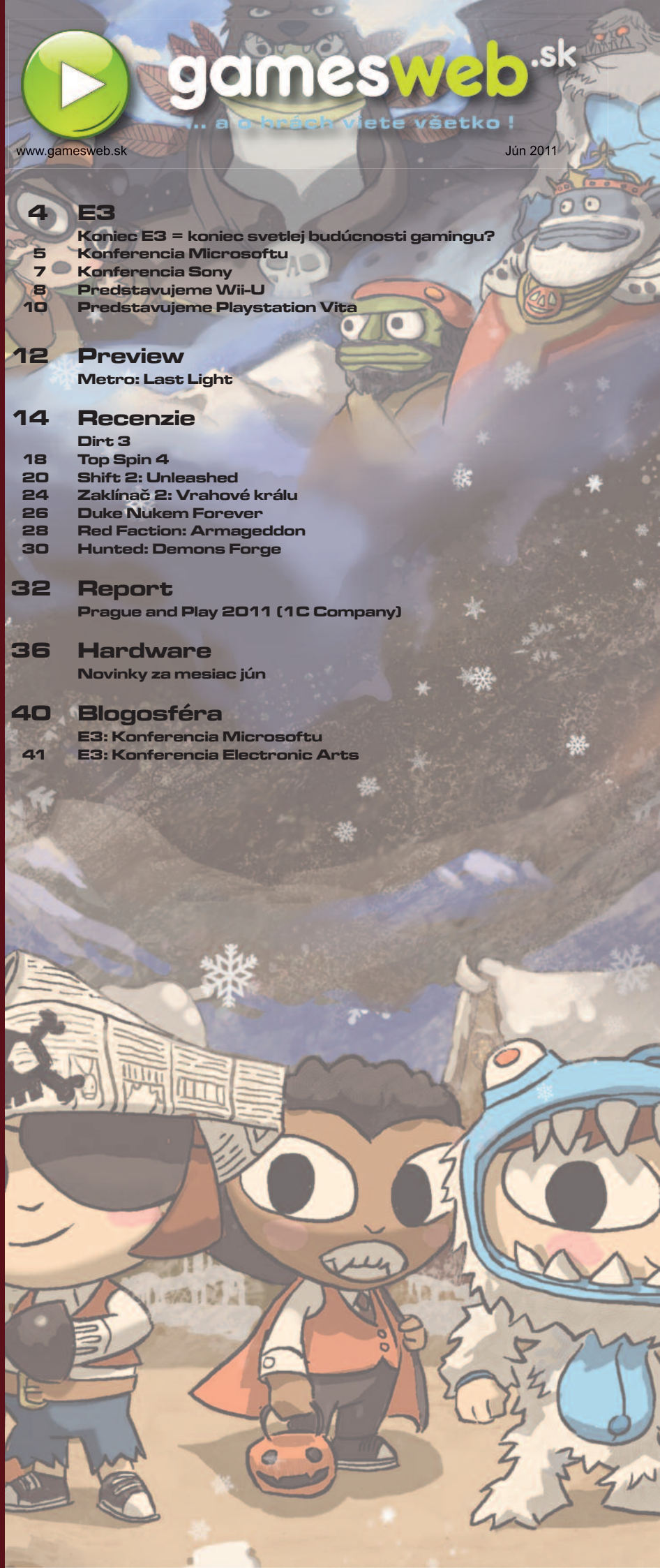
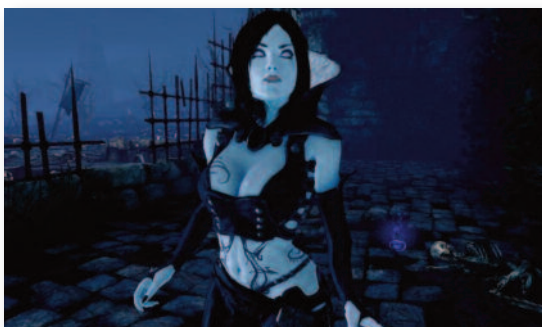
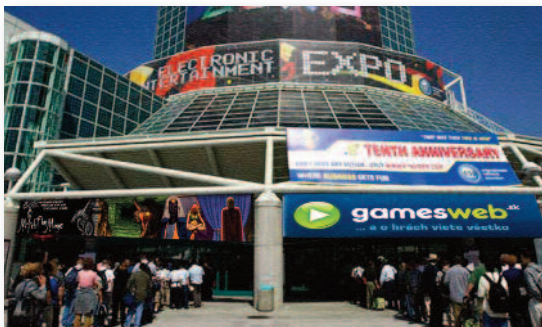
Prague and Play 2011 (1C Company)

**36 Hardware**

Novinky za mesiac jún

**40 Blogosféra**

E3: Konferencia Microsoftu

**41 E3: Konferencia Electronic Arts**



**E3 za nami. Čo bude ďalej?**

Neviem či je to dnešný trend alebo sa len niektorí snažia zviest' na negativistickej vlne danej nedávnou ekonomickou recesiou, isté ale je, že aktuálne sa objavujúce rekapitulácie minulotýždňovej výstavy E3 optimizmom príliš nehýria. Vlastne, v majoritnej väčšine prípadov sú plné pesimizmu a depresie z toho, kam to ten herný svet vlastne speje a v podstate len kritizujú všetko to, čo sa v súčasnosti na poli digitálnej zábavy deje. Nevyhovuje im orientácia na casual publikum, nepáči sa im sequeliáda, všade vidia len tuctové deriváty... skrátka, na aktuálnom hernom trhu nenachádzajú príliš mnoho pozitívnych javov. Z takýchto skeptických úvah potom vyvstáva otázka, či má hranie nejakú budúcnosť, keď ju nedokážu lokalizovať ani subjekty touto sférou priamo sa zaoberajúce.

Nuž, milé dámy, milí páni - všetko je to vecou uhla pohľadu. Niektorí vidí pohár polo-prázdny, niektorí zas polo-plný. Niektorí vidí v rozchode životnú tragédiu, iní pre zmenu začiatok niečoho nového. Jeden povie že hry idú od desiatich k piatim, druhý si naopak myslí, že idú od desiatich k dvadsiatim. Skrátka, tam kde vládne vlna negatívnych nálad, tam nepomôže ani dávka endorfínov priamo šlehnutých do žily. Viete, tieto tzv. hlasy kuvičie, hlasy priamo či nepriamo dehonestujúce segment hernej zábavy, majú nadmieru prozaický dôvod - lenivosť a neochota. Lenivosť hľadať v tej bohatej hernej nádielke to, čo ma baví a neochota upustiť od old-schoolových tradícií, ktoré len brzdia prirodzenú evolúciu herných návykov dotknutého jedinca. Je pravda, že sme svedkami neprimeraného množstva casual titulov určených pre masu, ale to nám nebráni si v tej zmesi rozmanitých žánrov a herných náplní vybrať ten titul, ktorý vyhovuje našim požiadavkám. Veď predsa, nie je to vôbec ťažké - pri tak ozrutnom portfóliu hier aké máme na trhu dnes k dispozícii, si musí vybrať naozaj každý!

Nie. Namiesto toho sme svedkami toho, ako ortodoxné hc jadro, neschopné sa v aktuálnom hernom

dianí zorientovať, svojimi výrokmi neprávom očierňuje hry, ktoré dnes dominujú trhu. Správa sa ako naša cirkev, ktorá akosi ignoruje vývoj v spoločnosti a snaží sa stoj-čo-stoj pretláčať svoje archaické názory bez toho, aby si uvedomila že doba už trochu pokročila a na tie rozprávky už dnes nikto nie je zvedavý. Inými slovami, správa sa ako niekto, kto sa nedokáže prispôbiť realite dneška. A hľa, mám tu aj jeden príklad: Hardcore hráči si robia posmešky zo série Call of Duty - ale keď sa pozrieme na predajné čísla, tak tie skutočné hardcore tituly (príklad za všetky - Demon's Souls) majú problém vôbec dosiahnuť šesťciferný počet predaných kusov. To nie sú výmysly, to sú holé fakty. Jediný, kto určuje smer vývoja hier, sme totižto my. A my si dokonale užívame tretie, štvrté, piate či desiate pokračovania toho istého, pretože ak by tomu tak nebolo, neboli by ani spomínané tretie, štvrté, piate či desiate pokračovania toho istého. Samozrejme, hráči postaršieho veku majú problém sa adaptovať na dnešný trend, ale to zákonite neznamená, že tento trend je kontraproduktívny či nebudaj zlý. Je to len trend, ktorý sme určili my sami tým, aké hry preferujeme.

Nedávno som s kolegom z redakcie spomínal na zlaté časy titulov prvej polovice 90tych rokov, kedy leteli také pecky ako prvý Prince, Duna, Ishar, Eye of The Beholder a ďalšie a ďalšie klasiky, na ktorých vymenovanie tu skrátka nemám miesto. V zápätí som si ale uvedomil, že v obdobie nostalgikom duchu môžem s láskou pospomínať aj na gamesy, ktoré vyšli v priebehu rokov 2000 - 2005. Unrealy, Quakovia, Tomb Raiderovia, Might and Magic, Age of Empiresy... jedna hra fantastičejšia než druhá! No a teraz si predstavte, že presne, presne tým istým kladným spôsobom môžem zhodnotiť aj hry nedávne - Gearovia, Unchartedy, Dead Spacy. V čom to asi bude? Ako je možné že človek ako ja, človek ktorý v dávnych dobách nedal dopustiť na System Shock či iné tituly danej éry, si rovnako pochvaľuje aj hry dnešné? Nuž, odpoveď som vám už na to raz dal - nebránim sa evolúci a viem si veľmi dobre vybrať, čo ma baví

a bude baviť.

Možno aj práve preto, že moje herné chůtky sú flexibilné a neboja sa prispôbiť trendu, sa mi aktuálny ročník E3 páčil viac, než som si vôbec vedel v úvode show predstaviť. Aj napriek tomu, že sme sa nedočkali až tak prekvapivých odhalení ako boli pôvodne veštené (chýbal nový Command and Conquer, Thief, Alan Wake, GTA V, Burnout atď. atď. atď.), bola lavína noviniek z výstavy krásnym dôkazom toho, že oblasť digitálnej zábavy ani náhodou nezaspala na vavrínoch ale napreduje vo vývoji tak, ako sa na éru 21. storočia patrí. Nové technológie striedajú staré, popularita žánrov osciluje ako krivka ekonomického vývoja, tituly sa predhávajú v inovatívnosti svojho obsahu a hráči, obklopení toľkou rozmanitosťou a variabilitou, musia jednoducho pociťovať radosť. Radosť z toho, že žijú v zlatej ére gamingu, v dobe, kedy hry už dávno nie sú len "kultúrou kryplov" ale celospoločensky uznanou formou zábavy, ktorej holdujú ľudia bez akýchkoľvek predsudkov. A ja som hrdý na to, že som tejto éry súčasťou.

Aby ste si ale nemysleli, že zatvorením brán E3 sa automaticky končí aj najdôležitejší herný event tohto roka. Opak je totižto pravdou. Dozvuky z uvedenej výstavy nás budú sprevádzať ešte minimálne niekoľko najbližších dní a ak nakoniec predsa len utíchnu, ku slovu sa dostane plejjáda titulov tohto mesiaca, sľubujúca bohatú hernú úrodu, známu skôr z obdobia Vianoc než z časov, známych aj ako uhorková sezóna. Nuž, tá nám tento rok nehrozí a pokiaľ vás o tom nepresvedčia tituly ako dobrodružný dungeon crawler Hunted: The Demon's Forge, výbušný Red Faction: Armageddon, úchylna dekadentná Alice: Madness Returns či návrat kráľa Dukeho Nukema, tak potom ste buď extrémne nároční, alebo ste si zvolili nevhodné hobby. Pretože nevybrať si z tak pestrej ponuky aspoň jeden kúsok ktorý by vás zaujal, to sa inak ak priberčivosťou nazvať nedá. A my pevne dúfame, že vy takí nie ste... však?



# Konferencia Microsoftu

Juraj "Duri" Dolniak

**Najväčší tohtoročný veľtrh zábavnej elektroniky sa začal! 4 dni trvajúce sviatky všetkých hráčov odštartovala vskutku epická konferencia Microsoftu, na ktorej sa to doslova hemžilo exkluzívnymi ohláseniami. Čo všetko teda ponúkla prvá hodina a pol z výstaviska E3 si zhrnieme v nasledujúcom článku, v ktorom vám odhalíme doposiaľ všetky priam vyčerpávajúce informácie. Let get it started!**

Press konferencia Microsoftu začala, na naše prekvapenie, presne v stanovených 18.30 hod. Miestnosť plnú novinárov spočiatku na niekoľko sekúnd zahalila čiernočierna tma, až sa napokon na obrovskom plátne visacom nad hlavným pódium zobrazilo akési zelené rádiové vlnenie, čo jasne naznačilo príchod FPS kráľa tejto zimy – Call of Duty: Modern Warfare 3. Nasledoval dlhý, vyše 9 minút trvajúci gameplay, ktorý v úvode „spestril“ krátky výpadok Xbox 360 gamepadu. Úsmevy však prítomným, ale aj divákovi pri obrazovkách veľmi rýchlo nahradili užasnuté výrazy. To, čo predviedla hra sa opäť môže s čistým svedomím prirovnávať k vysokorozpočtovým filmovým blockbusterom. Misia s názvom Hunter Killer sa odohrávala hlboko pod vodnou hladinou, kedy sa hráč ujal role vojaka majúceho za úlohu zabrániť vypusteniu navádzaných rakiet. Akcia striedala akciu, nechýbali všadeprítomné výbuchy a samozrejme epické finále v podobe úteku z rozbombardovaného New Yorku. Podobne ako sa vyjadrili chlapi z Infinity Ward, ani my sa už pomaly nevieme dočkať 8. novembra!

Po dychberúcej prezentácii MW3 prišiel všetkých srdečne privítať Don Mattrick, moderátor konferencie, ktorý však na pódiu dlho nepobudol. Vys-

triedali ho totiž ľudia zo Square Enix, ktorí prišli odprezentovať xboxovú verziu nového Tomb Raider. Dočkali sme sa debutových gameplay záberov, ktoré rozhodne stoja za to. Neustále aukajúca a padajúca Lara na to mala niekoľko pádných dôvodov. Nielenže sa najprv ocitla zamotaná v pomerne hrubej vrstve akejsi pavučiny, ku všetkému bola hnaná nedostatkom času, keď je hrozilo niekoľko nebezpečenstiev. Okrem šialenca, ktorý sa jej snažil niekoľkokrát siahnuť na život si musela dávať pozor aj na rôzne balvany odpadávajúce z krehkých stien jaskyne, v ktorej sa záhadných udalostí ocitla. Napokon sa jej však podarilo utiecť pred istou smrťou a zlatým klincom celej gameplay prezentácie bol nádherný výhľad na pustý ostrov, na ktorom hlavná hrdinka stroskotala počas silnej búrky. Autori na záver len dodali, že hra vyjde až na jeseň 2012.

Pódium ďalej hostilo Petera Moora, prezidenta EA Sports, ktorý potvrdil, že najnovšie športové tituly z ich portfólia budú obsahovať plnú podporu Kinectu. Jedná sa konkrétne o FIFU 12, Tiger Woods PGA Tour 12, Madden NFL 12 a štvrtú, zatiaľ neoznámenú hru. Moore po svojom krátkom monológovi zavolať na pódium Raya Muzyku z Bioware, ktorý pochopiteľne prišiel predstaviť Mass Effect 3.

Podobne ako tituly od EA Sports, aj zakončenie tejto vesmírnej pecky bude podporované Kinectom. Teda, Muzyka so svojim spoločníkom predstavili presnejšie funkciu hlasovej komunikácie s postavami. Miesto toho, aby klasicky označil odpoveď Sheparda pomocou gamepadu, stačilo mu ju zreteľne vysloviť. Takto mohol komunikovať aj so svojim tímom, ktorému stačilo skríknúť povely a oni automaticky vykonali danú požiadavku. Hlasové ovládanie Mass Effectu 3 možno považovať za skutočne originálny prvok, ktorý posunie kvalitu hry na novú úroveň. To však bolo z ME3 na „konfere“ Microsoftu všetko, väčšieho predstavenia sa dočkalo na domácej pôde, teda na konferencii EA.

Pokračovalo zväčša vymenovávanie ďalších titulov s podporou Kinectu. Okrem iných ním bude možné ovládať už aj novinku z dielni Ubisoftu, Ghost Recon: Future Soldier. Nielen hranie, ktoré nám predstavili zamestnanci Ubi vskutku originálnym spôsobom (ak ste sa pýtali, ako sa budú hrať strelačky s Kinectom, práve prezentácia Future Soldier vám to zodpovedala), ale aj také detaily ako prezeranie arzenálu si vychutnáme vďaka tejto pohybovej periférii. K slovu sa samozrejme dostalo aj Xbox Live, ktoré sa po novom ovláda „po vzore“ ME3 aj po-





mocou hlasovej komunikácie. Nechýbali novinky v podobe YouTube, ktorý po rokoch konečne pribudne v ponuke XBL aplikácií, taktiež si vychutnáme z prostredia XBL aj televízne vysielanie a po novom sa môžeme tešiť na prehľadávač Bing, ktorý sprehľadní a zjednoduší celý systém. Stačí zadať akýkoľvek príkaz a už aj sa vám zobrazia všetky dostupné zložky s vami zadaným výrazom. Kedy sa však týchto funkcií dočkáme my si ani náhodou nedovoľujeme odhadnúť. V prvom rade sú zamerané predovšetkým pre americký trh.

Vďaka Kinectu si užijeme aj nové UFC, ktoré bolo predstavené v obsahovo pomerne nasýtenej prezentácii. Potom sa však prešlo od sľubov k činom. Na pódium dorazila známa tvár, Cliff Blezinski, za účelom ukázať gameplay z Gears of War 3. Na pomoc si ale dovedol aj spoločníka, rapera Ice-T, ktorý si s Cliffom zahral kooperáciu. V nej sme mohli vidieť boj proti prerastenému monštru, ktoré si postupne odhryzlo niekoľko kúskov z plošiny, z ktorej mu uštedroval Marcus jednu ranu za druhou. Po tomto vcelku dlhom, no hlavne epickom gameplayi nasledovalo znovuoznámenie niekdajšieho Codename: Kingdoms z minuloročnej E3. Tentoraz vyšiel na povrch oficiálny názov Ryse sprevádzaný kvalitným CGI trailerom s gameplay vsuvkami. Hru mimochodom pripravuje exkluzívne pre Xbox 360 a Kinect nemecký Crytek. Microsoft ďalej vyrukoval s ohlásením HD novinky Halo: Combat Evolved Anniversary, ktoré ponúkne remake prvého Halo s niekoľkými inováciami a hlavne, kvalitnejším grafickým kabátikom. Titul môžeme očakávať koncom roka, 15. novembra 2011.

Počas konferencie MS sa prezentovala samozrejme aj Forza 4, ktorá ponúkla pôsobivý trailer ukončený dôležitým dátumom – revolučné závody ovládané Kinectom vyjdú 11. októbra 2011! Prekvapením večera bolo oznámenie Fable the Journey samotným Peterom Molyneuxom z Lionhead Studios. Po krátkom CGI úvode nasledoval zbesilý gameplay ukazujúci využitie Kinectu na konskom poboze (jeho ovládanie mávaním vo vzduchu pôsobilo až komicky :). Vidieť sme mohli aj použitie mágie za pomoci vlastných rúk a celkový dojem z hry je

teda zatiaľ nadmieru kladný. V poradí štvrté Fable avšak uvidíme až na budúci rok. Po tejto prezentácii nastal čas na oznámenie ďalšej novinky – Minecraftu na Xbox 360! MS tak učinilo po dohode s tvorcami z Mojangu, ktorý spravia konverziu pripravenú pre ovládanie s Kinectom. Výsledok by sme mali vidieť už koncom roka. Posledná časť konferencie patrila len a len Kinectu, nakoľko sme sa dočkali ohlásenia nových pohybových hier na čele s tanečným Dance Central 2, Tim Schaffer oznámil príchod casual hry pre rodiny s deťmi Once upon a Monster, nechýbalo športové Kinect Sports: Seasons 2 a na rad sa dostal aj detský titul z prostredia obľúbeného parku Disneyland. Fanúšikovia Hviezdných vojen sa zas dočkali oficiálneho predstavenia Kinect Star Wars. V závere konferencie sa mihol aj Kudo Tsunoda, ktorý predstavil zaujímavý počin (opäť kinectovský) Kinect Fun Labs. Ten je k dispozícii na XBL oddnes a ponúkne ďalšie nevídané funkcie. Vďaka Fun Labs si môžete svojho avatara dokonale prispôbiť svojej vlastnej podobe, na čo stačí, aby vás Kinect zoskenoval z rôznych uhlov a následne vytvoril ako 3D avatar s rovnakými črtami a aj oblečením. Podobne si môžete zoskenovať rôzne predmety (napríklad plyšákov apod.), ktorých následne možno ovládať. Najväčšou vychytávkou však je, že vo Fun Labs sa Kinect naučí rozoznať doslova všetky končatiny daného hráča vrátane prstov na rukách, čím sa môžete pustiť aj do kreslenia na virtuálnom plátne vášho televízora.

Zlatým klincom programu však bolo čosi, čo samotný Don Mattrick označil za neoddeliteľnú súčasť histórie Xboxu. Niečo, čo je pre Microsoft tak dôležité, ako Xbox Live či Kinect. Presne o 20.00 6. júna 2011 bolo svetu predstavené Halo 4, ktoré vyjde koncom roka 2012 a načrtne úplne novú trilógiu z univerza Halo. Chýbať pri tom samozrejme opäť nebude vesmírna ikona, Master Chief. To je z press konferencie Microsoftu na E3 pre tento rok všetko. Musíme usúdiť, že sa jednalo o veľmi zaujímavú a zábavnú akciu, ktorá veľmi trefne striedala zaujímavé s tým menej pôsobivým. Microsoft proste odviezol kus dobrej práce!





# Konferencia Sony

Blade

**Kedže Sony press konferencia prebehla neskoro v noci, bolo jej sledovanie pre väčšinu pracujúcej triedy prakticky nemožným. Preto vám dnes prinášame aspoň sumár toho, čo sa počas eventu odohralo a čo stojí naozaj za zmienku:**



Konferenciu samozrejme otvoril už klasický zostrih všetkých najkľúčovších produktov spoločnosti Sony. Nechýbali ako zábery z najväčších exkluzív, tak i z PSP Move či PS Vita, nového handheldu, donedávna známeho pod skratkou NGP.

Ako uvítací hosť sa opäť osvedčil šéf SCEA, Jack Tretton, ktorý sa nám hneď z kraja ospravedlnil za výpadok PSN a ako formu vďaka všetkým privítal štýlovo, a to programom odškodnenia známym pod názvom "you're welcome".

Prezentáciu titulov zahájil -ako inak- Uncharted 3, ktorý opäť zaujal krásnou grafikou i nie až tak nápaditým gameplayom. Každopádne, titul bol v rámci eventu prezentovaný v stereoskopickom 3D, takže fanúšikovia tejto technológie sa môžu už teraz tešiť, ako si Drakea užijú v plnohodnotných troch rozmeroch. Ukážka sa inak odohrávala na palube nejakej lode a začala byť zaujímavá až v momente, kedy sa loď začala potápať. Záver prezentácie titulu sa niesol v znamení parádneho traileru so zábermi z rôznych sekcií hry, pričom okrem iného bola potvrdená aj prítomnosť Eleny. 1. novembra sa Uncharted 3 dočká svojho oficiálneho vydania.

Ďalším "pánom" na holenie je FPSka Resistance 3, ktorá ale nepôsobí tak, ako by mala - live demo ma až nebezpečne blízko k rozličným budgetom a po pravde, stále nechápeme ten humbuk, ktorý sa okolo tejto tuctovo vyzerajúcej série vytvoril. Každopádne, proti gustu ži-

aden dišputát.

Tak ako sme vás nedávno informovali, v rámci Sony konferencie bola potvrdená God of War Origins Collection, teda HD pack PSPčkových dielov s Kratosom v hlavnej úlohe. Balík hier bude vydaný v priebehu septembra a oba porty budú plne v 3D.

Konferencia samotná bola silne zameraná na prezentáciu 3D technológie, čo potvrdila aj značne OT prezentácia 3D monitoru, ktorá však bude umožňovať split-screen bez nutnosti rozdelenia obrazu, keďže každý hráč bude vidieť iný obraz.

Po krátkej propagácii Sony hardvéru sa k slovu dostáva NBA 2K12, ktorá do hry zavádza možnosť použitia motion zariadenia Move. Medieval Moves: Dead Man's Quest je ďalším z rady fantasy titulov, využívajúcich Move - ukážka ale chýba dynamika a nejaký ten punc, kvôli ktorej by sme si tento titul kúpili. Je to až príliš priemerne vyzerajúca záležitosť.

Našťastie, predchádzajúcu slabšiu chvíľku plne vynahrádza ukážka z Infamous 2, ktorá je plná všakových efektných scén, za ktoré by sa nehanbil ani sám majster filmovej akcie Michael Bay. Titul taktiež dostane podporu Move, tak ako ňou bude obohatená aj Little Big Planet 2.

Starhawk, pokračovanie vlašne prijatého Warhawku, sa prezentuje pekným CGI trailerom, avšak samotný gameplay absentuje. Návrat taktiež hlási populárna plošinkovka Sly, a to v titule Sly Cooper: Thieves in Time, ktorá svojim cell-shaded vizuálom nestratila nič zo svojho dávneho kúzla.

Autor populárnej sci-fi onlinovky Eve Online oznamuje, že ich najnovší produkt, masívna FPSka Dust 514, bude exkluzívnym pre platformu PS3 a umožní cross-platformové hranie medzi konzolou a PC, na ktorom slávi úspechy práve Eve Online. Samotný gameplay však bohvieako nápadito nevyzerá a nevieme si v praxi pred-

staviť, ako táto FPSka dokáže zaujať na viac, než niekoľko hodín, aby sme si za ňu platili pravidelné mesačné poplatky.

Milým prekvapením v rámci konferencie je prezentácia nového Bioshocku Infinite- zostrih gameplay záberov obsahujúcich aj prvé náznaky hudu, pôsobí naozaj osviežujúco. PS3 verzia titulu navyše dostane exkluzívny sťahovateľný obsah. Ken Levine, autor Bioshocku, taktiež odhaľuje nový titul z tohto univerza, ktorý však nemá ešte ani len názov - hra sa však objaví na NGPčku.

Nedávno odhalený herný Star Trek zažíva počas konferencie svoju premiéru v podobe suprového traileru, sľubujúceho výbornú 3rd person akciu, takú, akú sme mali možnosť vidieť už priamo vo filme.

Po relatívne zdĺhavom príhovore Kaza Hiraia sa konečne ku slovu dostáva nový handheld z dielne Sony, PS Vita, ktorého cenovka je nadmieru zaujímavá - 250 Eur (amíci to budú mať za 249 dolárov) za štandardný model a 300 Eur za model s podporou siete 3G. Na platforme sú prezentované tituly ako Modnation Racers, Uncharted: Golden Abyss či Ruin, akčné RPG pripomínajúce sériu Diablo. Grafika ja na malom displeji handheldu naozaj dychberúca, čo samozrejme dokazuje hlavne Uncharted.

Po odhalení nového handheldu konferencia pokračuje klasicky japonským trailerom na bojovku Street Fighter X Tekken, ktorá síce vyzerá atraktívne, ale zaujme len minoritnú časť hráčskeho publika. Titul sa taktiež dostane aj na PS Vitu.

Na záver sme samozrejme čakali aj nejaké to prekvapivé odhalenie, avšak k ničomu tak epickému akým bol trailer na Halo 4 nedošlo. Konferencia jednoducho skončila bez cliffhangeru, z čoho máme ešte aj teraz nepríjemnú pachuť v ústach. Ale čo, E3 ešte len začína a nasledujúce dni nám chuť isto iste napravia.



# Predstavujeme vám Nintendo Wii U

Blade

*Ako sa dalo očakávať, počas včerajšej Nintendo konferencie sme sa dočkali odhalenia novej domácej konzoly, ktorá pod názvom Wii U si dáva za cieľ zjednotiť ako casual publikum odchované pôvodným Wiičkom, tak i core hráčov, preferujúcich skôr platformy PS3 a Xbox 360. Bez zbytočných obkecávačiek sa teda pozrime, čo sa pod pojmom Wii U v skutočnosti skrýva:*

## 1. Revolučný "gamepad"

No, ono sa to vlastne ani tradičným gamepadom nazvať nedá. Ovládač novej konzoly v tvare tabletu je

ovládača, ten ešte nie je konečný a je možné, že v závere bude jeho tvar úplne iný. "Črevá" ale ostanú bezo zmeny.

famóznym a ako uvidíte na poslednom videu, plne schopný rozchodiť všetky aktuálne pecky smerujúce na X360 a PS3.



totižto niečo, čo sme na hernej scéne ešte nemali možnosť vidieť. 6.2 palcový, plne dotykový HD displej nám umožní hrať hry spôsobom, aký tradičným gamepadom nebol doteraz možný a vďaka štandardným prvkom ako analógy, A/B/X/Y tlačítka, L/R či ZL/ZR bumpery neprídeme o žiaden v súčasnosti využívaný model game-controllingu.

Samotný gamepad ale bude vybavený aj ďalšou várkou high-tech vylepšení: akcelerometer, gyrosenzor, vibrácie, kamera, mikrofón, pohybový senzor, stylus... to všetko bude tvoriť súčasť "gamepadu" konzoly Wii U a dokonca sa plánuje aj z podporou rozpoznávania tváre prostredníctvom spomínanej kamery. Podľa prvých ohlasov je ovládač v tvare tabletu prekvapivo ľahký a údajne sa výborne drží v rukách, pričom ale autori potvrdili, že konzola bude podporovať všetky doteraz vydané Wiičkové periférie. Čo sa týka samotného dizajnu

## 2. Killer súčasného next genu - Wii U

Nenápadne vyzerajúca krabička síce nejaví známky nejakej výraznejšej inovácie, avšak akonáhle povieme že ide o prototyp dizajnu, všetky skeptické názory ihneď padajú do prepadliska dejín. Výkon novej Nintendáckej mašinky je totižto to, čo v najbližších mesiacoch nedá pohlavárom zo Sony a Microsoftu určite spávať. Nový hardware bude poháňať multi-core procesor od IBM (počet jadier nebol zatiaľ špecifikovaný) a konzola samotná nebude mať žiaden problém s rozlíšením 1080p. Podľa ohlasov third party developerov ktorí dostali možnosť sa s novým Wiičkom pohrať, je jeho výkon vskutku

Vráťme sa ale ešte na moment k špecifikáciám zariadenia - Wii U bude plne spätne kompatibilné s pôvodným Wiičkom, bude mať 4 USB porty a internú flash pamäť, rozšíriteľnú však prídavnými pamäťovkami typu SD. Všetky hry budú dodávané na nových 12 centimetrových optických médiach s vysokou hustotou záznamu (až 25 GB dát), ale zabudovaná mechanika nebude mať problém ani s médiami predchodcu. Platforma bude podporovať už spomínaných 1080p, a to prostredníctvom či už HDMI výstupu alebo výstupu typu komponent. Nebude ale chýbať ani output kompozitný a S-Video. HDMI navyše konzole zabezpečí podporu 5.1 audia, pričom sa očakáva aj premiéra v podobe HD zvukových formátov (PS3 hry majú buď len DTS, alebo PCM - nemajú DTS-HD ani Dolby Tru HD).

## 3. Plná podpora zo strany 3rd party developerov

Ako sme spomínali už v predchádzajúcej sekcii, Nintendo si pre ich novú platformu Wii U zabezpečilo vskutku fenomenálnu podporu zo strany developerov. Ako inak si totižto vysvetliť skutočnosť, že bola to práve konferencia Nintendo, kde sa po prvýkrát ukázal E3 trailer na titul Darksiders





2 či prvé in-game zábery z Aliens: Colonial Marines:

Dvojicu spomínaných peciek súčasného next-genu ale doplnili aj ďalšie, nemenej zaujímavé bomby - Assassin's Creed, Bioshock Infinite, Metro: Last Light, Dirt, Ninja Gaiden 3, Battlefield 3... skrátka, Nintendo svojou show zahájilo ofenzívu voči konkurencii a to nie sľubmi a zavádzacami, ale faktami - drvivá väčšina "core" hier sa objaví na Wii U a to pre hráčov znamená len jediné: nová platforma z dielne Nintendo im nie lenže poskytne klasickú motion zábavu Wiička, ale aj HD gaming, ktorý bol u doterajšej Nintendo konzoly prakticky nemožný. Inými slovami, vražedná kombinácia, s ktorou sa budú pasovať obe konkurenčné spoločnosti naozaj veľmi ťažko.

Záverom nám teda neostáva nič iné než skonštatovať, že príchod novej platformy z dielne Nintendo bude mať isto iste radikálny dopad na súčasnú pozíciu oboch konkurentov a ak sa Wii U skutočne objaví na pultoch obchodov už v druhej polovici roku 2012, ako Microsoft, tak aj Sony budú mať naozaj problém tejto high-tech krabičky plnej inovácií konkurovať. Dajte na naše slová a pomaly sa začnite učiť správne vyslovovať Wii U.... Viii Jú!





# Predstavujeme vám Sony Playstation Vita

Blade

**NGP, super-výkonný nástupca PSPčka, sa počas nedávnej E3 Sony konferencie podľa očakávaní dočkal odhalenia svojho skutočného mena - dámy a páni, NGP je mŕtve, privítajte prosím Playstation Vita! Vita, čo v latinčine znamená život, tak sľubuje next-gen gaming o vreckových rozmeroch a svoj obrovský potenciál podtrhuje nie len vynikajúcim hardvérom, ale aj rovnako parádnym softvérom. Z prezentácie produktu je skrátka zrejmé, že Sony sa zo svojich chýb, ktoré spravila v prípade propagácie PSPčka, poučila a z marketingového hľadiska nechce u svojho nového handheldu nechať nič na náhodu. Čím nás teda PS Vita tak príjemne prekvapilo?**

## 1. Žhavé vnútornosti

V prvom rade je potrebné si ozrejmiť niekoľko hardvérových skutočností - PS Vita ponúkne hráčom neskutočne ostrý, 5 palcový multi-touch OLED displej s rozlíšením 960x544 pixelov. Aby tých dotykových prvkov ale nebolo málo, zariadenie bude mať na zadnej strane ďalšiu na dotyk citlivú plochu, ktorá ale bude znamenať aj pevne zabudovanú batériu,

# PS VITA

keďže jej demontáž zjavne nebude vecou pre laikov. Z hľadiska číreho výkonu sa môžeme tešiť na štvorjadrový ARM Cortex 9 procesor, po stránke grafického výkonu podporovaný ďalším štvorjadrom, tentokrát ale nesúcim názov PowerVR, vo svojej menej výkonnostnej triede poháňajúcim napríklad aj iPad 2. Z ďalších hardvérových doplnkov nesmieme zabudnúť na bluetooth 2.1, Wi-Fi, 3G (u drahšej verzie), GPS (!!), dvojicu kamier, mikrofón, sixaxis motion zariadenie, gyroskop, akcelerometer a kompas.

Samozrejme, z dôvodu absencie internej, pevne zabudovanej pamäte bude PS Vita na šírenie titulov pre ňu určených využívať osbitný typ flashky, pričom ale slot pre SDčku sľubuje, že ani vlastný obsah (hudba, videá a pod.) nebude handheldu cudzí. Skrátka, všestranná platforma, ktorá nám dokonca umožní hrať aj originálne PSP tituly, aj keď len prostred-

níctvom príslušného pred-inštalovaného emulátoru. Cena tejto šikovnej hračky bude 249.99 Eur (Wi-fi only verzia), resp. 299.99 Eur (3G verzia) a dočkáme sa jej s najväčšou pravdepodobnosťou už okolo Vianoc.

## 2. Hry, hry, HRY

Čo by to bolo za novú platformu, keby sa hneď z kraja nedočkala jednej z najlepších hier PS3 univerza? Veru tak, Uncharted mierí aj na PS Vitu a pod názvom Uncharted: Golden Abyss sľubuje rovnako dychberúce grafické orgie, ako jeho dospelejší bratia. Neveríte? Pozrite si nasledujúce video a možno pochopíte, že aj s malým gašparkom sa dá vykúzliť bravúrne divadlo :)

Druhým tradičným PS3-only titulom, ktorý uzrie svetlo sveta aj na platforme PS Vita, bude LittleBigPlanet. V súvislosti s ohlásením titulu sa na svetlo sveta dostala aj







prvá oficiálna ukážka, ktorá nám ozrejmuje všetky kľúčové prvky hry:

Ak sa bavíme o LittleBigPlanet, nesmieme zabudnúť ani na Mod-nation Racers. Tí sa totižto taktiež dostanú na novú platformu a v podstate nám prinesú presne to isté, čo jeho predchodcovia. Tzn. výbornú arkádovú racingovku a súčasne aj kvalitný sand-box, v ktorom bude modelovanie trati pomocou všakovakých PS Víta vychytávkov naozaj hračkou.

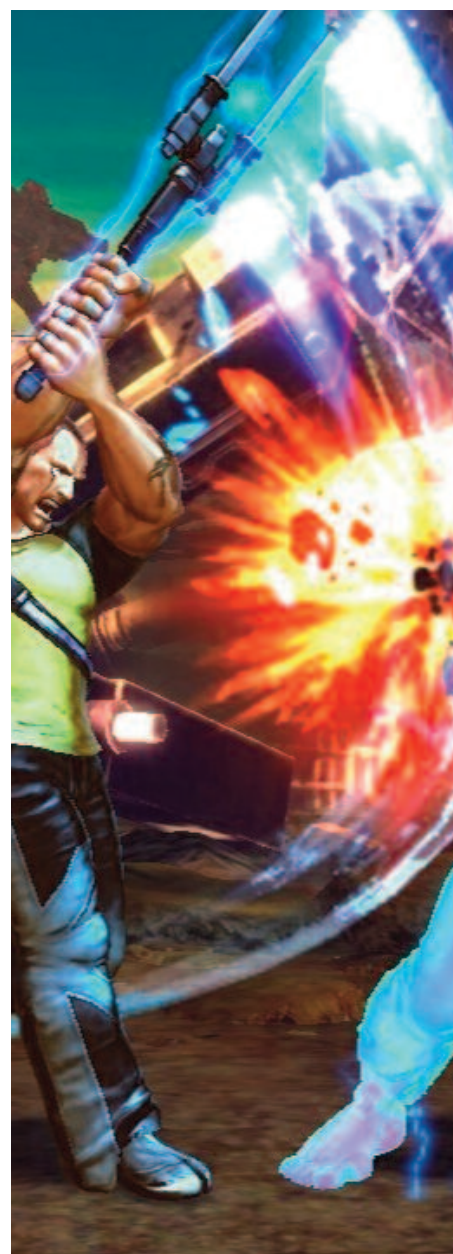
Milovníci futuristických racingov Wipeout sa taktiež majú na čo tešiť - PS Víta sa totižto v deň svojho vydania dočká úplne nového Wipeoutu 2048, sľubujúceho tentokrát presne tú istú šialenú rýchlosť, ako jeho PS3 verzia. Samozrejme, všetko vďaka high-end hardvéru poháňajúcemu tento handheld.

Akčná fantasy sekačka Dynasty Warriors síce nepatrí medzi tie najväčšie herné hity z portfólia PS3ky, avšak v spojení s unikátnym ovládaním PS Vity sľubuje viac, než len klasický klik-fest, resp. button-fest. Využívajúc všetky ovládacie prvky zariadenia bude totižto možné v rámci titulu

predvádzať tak šialené kúsky, že inak ako bravúrnym achievementom zo strany developera sa to naozaj nazvať nedá. Veď posúďte sami:

Street Fighter X Tekken, bojovka ktorá spojí dokopy dvojicu fenomenálnych bitkárskejších sérií, sa dočká aj svojej PS Víta verzie. Tá nás síce svojim samotným konceptom príliš nezaujala, avšak pre fanúšikov tohto žánru je to isto iste dobrá správa.

Ok, čo ďalej? Tak napríklad nový Ridge Racer, ktorý je vyvíjaný interným Namco tímom a na development dohliada aj Hideo Teramoto, producent Ridge Raceru 7. Alebo taký Virtua Tennis 4, ktorý nám na vreckovej platforme ponúkne až 22 licencovaných svetových hráčov či originálne ovládanie, využívajúce všetky nové dotykové vychytávky handheldu. Či vy by ste radšej nejakú plošinkovku? No dobre - čo takto séria Oddworldov, s cross-platformovou podporou medzi PS3 a PS Víta? Nuž, herných titulov vyvíjaných pre tento malý zázrak z dielne Sony je vskutku neúrekom a pokiaľ dáte autorom dostatok času, PS Víta sa vám odvdáči zábavou, ktorú nebudete chcieť pustiť z ruky.







Juraj "Duri" Dolniak

## Metro: Last Light – Spät' do moskovského metra!

*Ukrajinské štúdio 4A Games minulý rok mnohých doslova prekvapilo svojim first-person debutom Metro 2033. Hra, vychádzajúca z knižnej predlohy ruského spisovateľa Dmitryho Glukhovského, sa dočkala vreľého prijatia u hráčov, ktorých očarilo precízne vizuálne spracovanie spoločne s dychberúcim a mrazivým príbehom zasadeným rovno pod moskovskú metropolu. Komu jeden výlet do skazami a nástrahami preplneného metra nestačil, môže sa začať tešiť na pokračovanie, ktoré sa oficiálneho oznámenia dočkalo len pred niekoľkými hodinami!*

V poradí druhý počín ľudí z 4A Games nesie názov Metro: Last Light a svetu bol predstavený počas včerajšej akcie v Londýne. Pred zrakmi desiatkov novinárov odhalil prvé konkrétne detaily okolo hrateľnosti a príbehovej linky, nechýbali zábery priamo z hrania, ako aj prvé screenshots. Doterajšie reakcie na hru boli zväčša kladné, nakoľko autori sľúbili prekopať a napraviť všetky slabé stránky predchodcu. Čo všetko sa za zatvorenými dverami odohralo si tak porozprávame v našom preview pozliepanom z tých najčerstvejších informácií.

Čo si treba podľa slov Huwa Beynona z THQ vopred uvedomiť v súvislosti s hrou je to, že Last Light nebude inšpirované knižným Metrom 2034, ako sa kedysi predpokladalo. „Metro 2034“ bol vraj len pracovný názov, ktorý mal slúžiť pre akési zjednodušené označenie. Tvorcovia sa teda pustia do nových neprebádaných vôd, keďže Glukhovského nepriame pokračovanie mapovalo situáciu metra diametrálne iným štýlom. 4A si tak môže akokoľvek prispôbiť svoj vlastný príbeh. Tak či tak, opäť sa zamerajú na Arťoma, ktorý len o vlások unikol začiatku jadrovej vojny a celý život vyrastal v metre. Pre spresnenie, jedná sa práve o toho Arťoma, ktorý sa kedysi na vlastnú päsť púšťal do Polis podať správu od záhadného Lovca, je to ten Arťom, ktorý po boku Bourbona bádala po stopách duchov a presne ten Arťom, ktorý zažil hromadu ďalších dobrodružstiev, ktoré sme so zatajeným dychom prechádzali v prvom diely. Nakoľko sa Metro 2033 mohlo skončiť dvoma rôznymi udalosťami, 4A má už presne premyslené, ako bude príbeh Last Light nadväzovať. (SPOILER) Stačí poznať ten horší koniec, kedy Arťom vyhodil do vzduchu teritórium mutantov, čím chcel raz a

navždy vyhubiť tieto slizké potvory. Očividne sa mu to tak celkom nepodarilo (SPOILER).

„Na obyvateľov metra číha krátky a krutý život, ktorý nakoniec ukončia niektoré problémy dýchacích ciest. Celá nová generácia sa narodí a vyrastie v podzemí a za svoj život neprecestuje dokopy ani 500 metrov. Vonkajší svet, obloha a slnko sú pre nich cudzie pojmy,“ opisuje Beynon neľútostné podmienky.

Moskovské metro sa za toľké roky vypracovalo na jeden veľký fungujúci systém. Obchodníctvo, politika, ale aj znepriatelené tábory jednotlivých staníc metra sa budú opäť pliesť Arťomovi pod nohy. Tentoraz však môžeme zabudnúť na nejaké vlastné morálne rozhodnutia, Beynon nás „vystriha“ pred striktnou lineárnou a naskriptovanou FPS, ktorá ponúkne rozšírené možnosti taktizovania. Tomu napomôžu priestrannejšie úrovne staníc, ktoré si fanúšikovia Metra 2033 pochvaľovali.

V Last Light autori plánujú konečne predviesť voliteľné spôsoby hrania, čo v minulom diely kvôli nevyváženej AI nebolo možné. Samozrejme, ak sa pustíte na cestu Ramba a nepriateľov budete kropiť jednou dávkou za druhou, zalarmovaniu všetkých jednotiek na blízku sa čudovať nemožno, avšak autori sa zamerali hlavne na stealth mód, ktorý úzko súvisí so svetlom. Toho sa bude po novom možné zbaviť niekoľkými originálnymi spôsobmi. Buď lampy a zdroje svetla vôbec tradične rozstrieľate, alebo sa ich pokúsíte v tichosti odkrútiť. Najviac nás však zaujala možnosť uhasiť planúci oheň, čo autori predviedli na spomínanej prezentácii. Nad ohňom visel hrniec s vodou, na ktorý stačilo vyslať jednu presnú ranu a už aj bolo po svetle. Celkovo sa 4A pohrá s fyzikou prostredia, ktoré následne zapojíme do akcie. Zničiteľné objekty, požiare a celkovo vyvolanie chaosu na bojisku, aj to bude hrať v náš prospech.

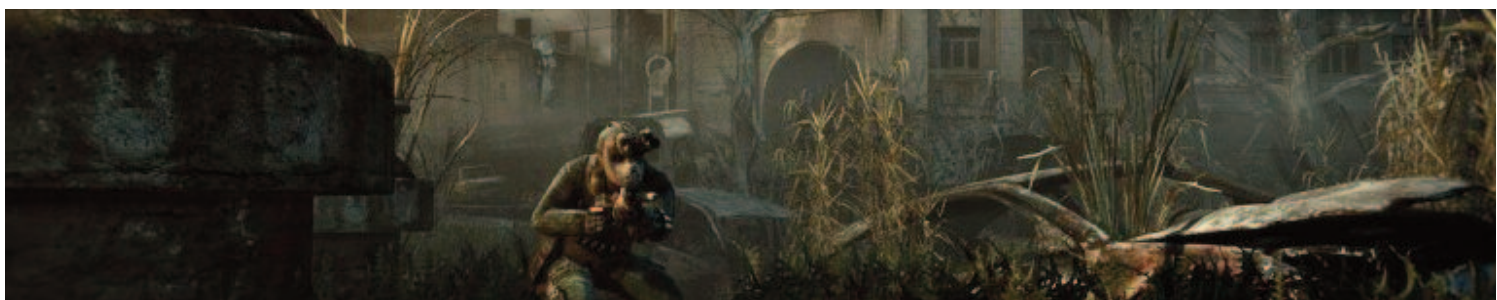
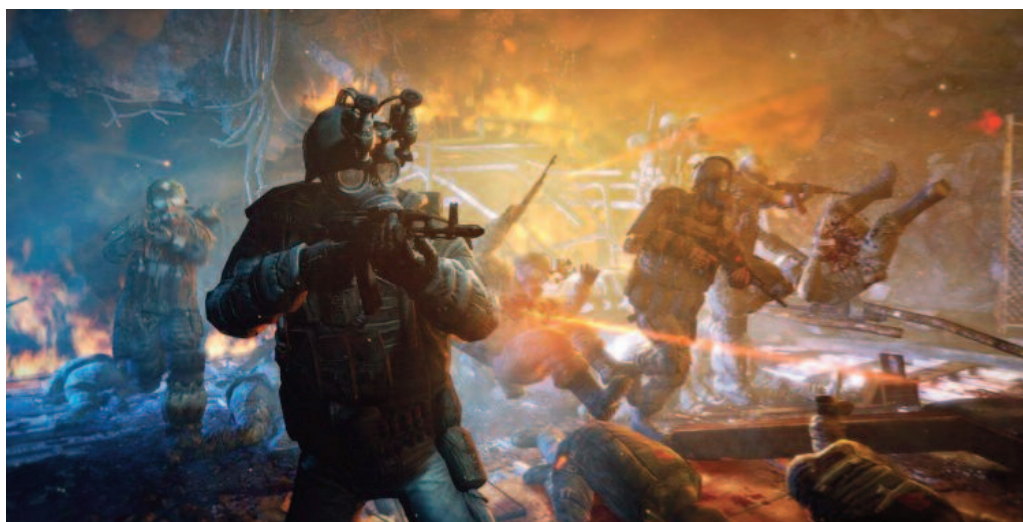
V súvislosti s Metrom 2033 väčšine zrejme napadne grafická stránka, ktorá výrazne šlapala na päty aj takému Crysis. Minimálne na PC boli so spracovaním hráči spokojní, čo však už nemohli povedať majiteľia Xboxovej verzie. Tá trpela výrazným orezaním a vo výsledku pôsobila horšie ako najnižšie detaily na PC. Tohto sa chcú v prípade Last





Light tvorcovia vyvarovať a ponúknuť všetkým platformám čo možno najkvalitnejšiu grafiku. Na rozdiel od 2033-jky, ktorá vyšla na spomínané PC a Xbox 360, sa čerstvo oznámené pokračovanie dostane aj na PS3. Celú situáciu ohľadne výsledných kvalít hry Beynon okomentoval: „PC verzia bude technicky lepšia ako tie konzolové. Je to jednoducho realita pri pohľade na dnešnú situáciu konzol, že high-end PC bude robiť veci, ktoré sú nad možnosť konzol, ale cieľom je samozrejme vytvoriť niečo, čo bude posúvať hranice bez ohľadu na platformu.“ Túto tému zakončil jednoznačným vyhlásením a síce, že na PC bude Last Light vyzeráť zo všetkých najlepšie.

O zvyšných aspektoch Metra: Last Light nie je ani zďaleka rozhodnuté. Momentálne tvorcovia diskutujú o zachovaní niektorých funkcií z jednotky (náboje ako univerzálna mena, zbrane), ale aj o novinkách, akou je napríklad multiplayer. Podľa Beynona sa mal objaviť už v prvom diely, avšak čas a práce na singleplayeri im to nakoniec nedovolili. Tu však ešte nie je isté, o aký typ MP sa bude jednať. Či sa dočkáme co-opu, alebo versus módov visí vo hviezdach. Viac informácií snáď prinesie nadchádzajúca E3. Do pozornosti ešte dávame prvých 5 obrázkov z hry, ktoré nájdete v galérii pod článkom a taktiež debut trailer.







## DIRT 3

**Štartové pole je prázdne. Som posledný závodník, ktorého čaká druhá etapa náročnej rally Fínska. Hrejivý západ slnka rozjasňuje vzdialený horizont a spolu s copilotom cítime, že dnes je víťazstvo naše. Ved' prečo by aj nemalo byť? Naše Mitsubishi Lancer Evo X nemá medzi súťažiacimi žiadnu vážnejšiu konkurenciu a tak je úroveň nášho sebavedomia impulzívne tlačenej do priam závrtných výšin. Blíži sa ale okamih pravdy - červená, červená... zelená!**

V momente mávnutia štartovacej vlajky inštinktívne dupem na plyn a behom sekundy sa náš voz dostáva do ideálneho prevádzkového stavu. Úzka lesná cesta s neprijemne hlbokými priekopami nás ale necháva v konštantnom napätí a strehu. Navigátor hlási dvojicu stredne náročných ľavotočivých zákrut, ktoré s miernym popustením plynu vyberám bez sebamenšieho zaváhania. Nasleduje rovinka na konci ktorej nám nečakane prebieha cez cestu jeden neposlušný divák. Tento nebezpečný jav ale prudko oslabuje moju koncentráciu a tak sa v ďalšej zákrute dostávam na moment mimo trať. S obrovským šťastím míňam stromy a po krátkom pretáčaní kolies si to už opäť režem tesnou štrkovitou cestičkou. Fuf, to bolo o chlp... vzdychne si navigátor, zatiaľ čo mi podsúva ďalšiu várku blížiacich sa zátačiek.

Ľahká vpravo, ľahká vľavo, drž sa v pravo, skok, ťažká vľavo. Tak znie plán na najbližších niekoľko sekúnd a keďže živelnosť mojej jazdy nedáva priestor na chyby, zhostujem sa role vykonávateľa plánu bez akéhokoľvek reptania. Sériu ľahkých zákrut zvládam s jedným prstom v nose, avšak nevyrovnaný, do ľava točený nájazd na „skokana“ má vyhadzuje z rovnováhy, ktorá má len jedno jediné vyústenie – na trať dopadám v šikmom smere na smer jazdy, následkom čoho sa auto dostáva do nekontrolovaného šmyku. V snahe šmyk čo najrýchlejšie vyrovnať točím volantom do opačného smeru, avšak náraz do neďaleko „narafičenej“ klády vozidlo po sérii kotrmelcov prevracia na kapotu. Dýcham ťažko, som v šoku, nemám slov. Tá rýchlosť s akou sa nehoda zomlela, mi nedala ani na moment vydýchnuť. Adrenalin mi prúdi v žilách a aj napriek nešťastnému koncu som plný radosti. Radosti z toho, že Dirt 3 ma aj napriek arkádovému poňatiu pohltil do takej miery, že spomínanú crash som si precítil a prežil takmer

na vlastnej koži. Alebo nie? Stláčam záhadné tlačítko replay, volím „akýsi“ flashback a.... „skok, ťažká vľavo. Tak znie plán na najbližších niekoľko sekúnd“...

Nemá zmysel chodiť okolo horúcej kaše – pokiaľ hľadáte off-roadový racing s dokonalým pocitom rýchlosti, adrenalínu a krajného nebezpečenstva, už nemusíte hľadať ďalej. Dirt 3 je presne ten typ závodnej hry, ktorá si síce s realizmom ťažkú hlavu neláme (teda, v závislosti od toho, ako si navolíte obtiažnosť a asistencie), avšak nedostatky v tejto oblasti plne vynahrádza všetkým ostatným. A verte neverte, ani ten zdanlivý deficit na poli realizmu nie je až tak tragický, ako by sa mohlo na prvý pohľad zdať. Jazdný model vozidiel je tentokrát citeľne vážnejší a dospelejší, vďaka čomu už po trati neplávate (resp. nekĺžete) ale jazdíte tak, ako vám vraví vaša intuícia. Autá majú totižto konečne svoju váhu (a nie sú len plechovkami, ako tomu bolo minule), ktorá vám sprostredkováva všetky dôležité informácie o tom, ako sa k vozidlu správať tak, aby držalo stopu a nerobilo to, čo od neho nechcete. Už žiadne vyberanie väčšiny zákrut výlučne so zatiahnutou „ručnou“ - nie, po novom vám táto metodika privedie akurát tak mizerné časy, keďže zatáčky je tentokrát omnoho efektívnejšie vyberať pomocou tzv. prenášania váhy vozu, vďaka čomu je jazda nie len plynulejšia a vierohodnejšia, ale predovšetkým zábavnejšia a hodnotnejšia. Samozrejme, keďže Dirt 3 prichádza na scénu s celým radom vozidiel rozmanitých výkonnostných skupín, bude záležať len na vás, ako ich všetky (a obzvlášť tie výkonnejšie) zvládnete. A vy ich zvládnete, to mi môžete veriť – pretože každá jazda vás bude nevysslovne baviť a motivovať k tomu, aby ste to aj napriek počiatočným neúspechom nevzdali, ale opätovným testovaním to dostali pevne do svojich rúk. A tá radosť, kedy so super výkonným vozom triedy B konečne zajazdíte čistú etapu, to sa skrátka nedá opísať – to si musíte zažiť na vlastnej koži.

Autormi sľubovaný príklon ku klasickým rally závodom ale ostáva naplnený len z polovice. Disciplína, na ktorú sa mnohí zrejme tešili zďaleka najviac, tu síce dostáva viditeľne viac priestoru než u Dirtu 2, avšak ideálnou situáciou sa to rozhodne nazvať nedá. Síce tu máme k dispozícii aj rýchlostné preteky Trailbreazer, ktoré sú viac menej rally závodmi len v blede modrom, ale v konkurencii ostatných





disciplín je to naozaj málo. Osobne nemám nič proti závodom na kolá, ale pokiaľ sa titul prezentuje ako kvázi rally racing, uvítal by som, keby v ňom nebolo až toľko etáp zasadených do módov ako land rush či rally cross (jazdenie na uzavretých tratiach či už za volantom klasických rally vozov, alebo špeciálnych terénnych bugín). Jasný, obe disciplíny sú zábavné a z určitého uhla pohľadu aj napínavejšie než časovky rally závodov, avšak takých racingov, kde sa závodí na okruhoch, tu máme naozaj háfó. Našťastie, nič nie je také šedivé a depresívne ako sa môže z uvedených riadkov javiť - autori sa totižto vyhrali s dizajnom a detailami jednotlivých rally tratí do takej miery, že aj napriek menej exotickým lokáciám (v porovnaní s predchodcom) vyzerajú priam fantasticky a prejazd týmito bezosporu úchvatnými skúškami si užijete tak

ako nikdy pred tým. Úzke cesty s výmoľmi sú na krátky okamih striedané asfaltovkami, do toho sa pridá rozkošná lesná či púštna scenéria a vy sa budete počas jednotlivých etáp cítiť ako skutoční rally závodníci. Čo na tom, že titul nemá WRC licenciu, vďaka čomu sú jednotlivé preteky viac menej fiktívne... dôležitý je faktor realizmu a ten je v prípade Dirtu 3 na mimoriadne vysokej úrovni.

Aby toho navyše nebolo málo – každá z prítomných tratí má k dispozícii hneď niekoľko diametrálne odlišných variantov a či už budete jazdiť za krásneho západu slnka, v daždi či v snehovej metelici, intenzívna a za každým výrazne odlišná atmosféra závodu vám dá jasne najavo, že autori to s variabilitou tratí mysleli naozaj vážne. Nehovoriac ani o perličke v podobe nočných jzd, ktoré sú svojim poňatím

nadmieru náročnými skúškami a tak si od vás vyžadujú zákonite viac pozornosti a koncentrácie, než jazdy za dňa. Aby som ale zbytočne nepreferoval len klasickú rally disciplínu (oh wait, ja ju preferujem), obdobne kvalitnými sú aj trate v rámci ostatných súťaží a predovšetkým horský Aspen mi svojou mrazivou vizualizáciou doslova vyvolal zimomriavky. V tom dobrom slova zmysle, samozrejme.

Gymkhana, novinka v repertoári herných disciplín, je spomenutá až teraz z jediného prostého dôvodu. K srdcu mi totižto veľmi neprirástla. A nejde ani takena Blocka, ktorý túto disciplínu až príliš vtieravo reprezentuje – ide mi predovšetkým o charakter závodenia, ktorý jednoducho k off-roadovému poňatiu Dirtu 3 príliš nepasuje. V podstate môžem povedať, že Gymkhana sa radí do kategórie „love it or hate it“ módov, teda módov, ktoré si buď zamilujete, alebo znenávidíte. Ja sa radím niekde do stredy. Ak by som mal tento osobitný doplnok viac menej už klasických súťaží série Dirt nejak stroho charakterizovať, napadá ma len jediný slovo – predvádzanie sa. Predvádzanie sa pred obrovským publikom, a to v štýle prevádzania všakovakých šoférskejších parádičiek, na ktoré by sme v reáli museli trénovať nie deň, nie dva.. ale možno mesiace či roky. Kontrolované hodiny vo vymedzenom priestore, šmykovanie okolo kužeľov, dlhočizné skoky či rozbíjanie akýchsi penových kvádrov... to všetko síce na papieri znie ako víťané spštenie prevažne off-roadových závodov, avšak v reáli to do konceptu samotnej hry rozhodne nezapadá. Osobne ma taktiež iritovala nutnosť tieto jazdy absolvovať z čirej povinnosti, vďaka čomu som neraz nadával ako pohan len preto, lebo







som práve kvôli tejto disciplíne nemožno jazdiť súťaže, ktoré ma bavia. Naozaj zbytočná novinka, bez ktorej by sme sa určite mile radi zaobišli.

Čo sa samotnej štruktúry hernej náplne týka, dominantu isto iste tvorí singleplayerová kariéra zvaná Dirt, ktorá vám prostredníctvom niekoľkých rozvetvených sezón a zodpovedajúcich sekundárnych turnajov poskytne dostatok zábavy na viac ako tucet hodín. Zaujme taktiež jej vizuálne spracovanie, ktoré sa po karavane z dvojky vracia ku štandardnejším menu položkám v tvare trojuholníkov, pôsobiacim výrazne prehľadnejšie a efektnejšie. Čo stojí v rámci kariéry za zmienku, je levelovanie vášho charakteru. To sa deje na základe získaných bodov z jednotlivých závodov, kde okrem klasického ohodnotenia vášho umiestnenia dostávate body aj za splnenie dodatočnej challenge (dosiahnuť určitú rýchlosť, nepresiahnuť určitý čas trate a pod.) či nevyplývajúce flashbacky, ktoré Codemaster aplikuje prakticky v každej racingovke z ich produkcie a ktoré vám v určitých vypätých okamihoch (ako mnou spomínaná nehoda v úvode) prídu sakra vhod. Samotný mechanizmus levelingu je ale v rámci kampane trestuhodne nevyužitý, pretože vám neumožní slobodne si voliť medzi novo sprístupnenými vozmi, ale prideli vám ich automaticky bez ohľadu na to, či sa vám to páči alebo nie. Nové vozy, resp. tímy potom ovplyvňujú výšku vašich bodových odmien za splnenie špeciálnych úloh, ale keďže sa už v polovici hry ku slovu dostávajú len alternatívne skiny vozov už získaných, prestane vás tento aspekt hry veľmi rýchlo zaujímať či motivovať.

Samozrejme, okrem kariéry nechýba

ani štandardka v podobe single racu, u ktorého ma trápila akurát informatívna strohosť jednotlivých etáp / tratí, ktoré narozdiel od takej Dirt jednotky nielenže neobsahujú mapku, ale dokonca ani údaj o ich dĺžke, takže pokiaľ si chcete zajazdiť nejakú tu dlhšiu trať, neostáva vám nič iné len nahliadnuť do hlavnej kariéry, kuknúť do osobitného turnaja tej ktorej disciplíny a opísať si názov tej najdlhšej trate, keďže tento údaj je dostupný jedine počas spomínaných špecifických pretekov. Multiplayer, konečne prinášajúci aj možnosť split-screenu, okrem bežnej funkcie zostavenia vlastných závodov prináša aj niekoľko spestrení v rámci módu Gamkhany, ktoré síce imitujú klasické FPS módy ako capture the flag či king of the hill, avšak v prostredí racingu pôsobia predsa len osviežujúco a zábavne.

Hodnotiť kvalitu technického spracovania je u off-roadovky Dirt 3 viac menej zbytočné – niečo tak ukrutne krásne sa totižto na poli racingov nerodí každý deň. Áno, aj GT5 môže ísť skučať do kúta. Dychberúca a neprestávajúca nálož fantastických grafických efektov nenechá vaše oči ani na moment „vdychnuť“ a keď sa k tomu navyše pridá aj úderné audio, vaše pohltenie hrou bude dokonané. Dirt 3 je skrátka audio-vizuálna hostina, ktorú si najlepšie užijete na 3m plátne s poriadnou 7.1 aparátúrou. Dirt 3 je skrátka prototypom novodobej rally zábavy, ktorej sa len jeden jediný raz chopíte... a už viac nepustíte. Aké ďalšie argumenty ešte potrebujete?



PC, PS3, X360

Výrobca a Distribútor: Codemasters  
Multiplayer: áno Lokalizácia: nie

- |   |   |
|---|---|
| <ul style="list-style-type: none"> <li>+ rally etapy</li> <li>- fantastické technické spracovanie</li> <li>- výborný jazdný model, úžasný pocit rýchlosti</li> <li>- variabilna singleplayerovej kariéry</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>- zbytočná propagácia "Amerikanizmu" v podobe Kena Blocka a Gymkhany</li> <li>- nedostatok informácií o tratích</li> <li>- repetitívna druhá polovica hry</li> </ul> |
|---|---|











Boris "Blade" Kirov

## Top Spin 4

**Moje pokusy stať sa profesionálnym tenistom skončili relatívne rýchlo - po sérii skúšobných "pinkáčiek" s polo-profesionálnym hráčom som si tak nešťastne vytkol členok, že inak ako neodvratným "skretchom" a následnou návštevou neďalekej pohotovosti to skončiť ani nemohlo. Holt to známe "športom k trvalej invalidite" sa u mňa takmer do bodky naplnilo, čoho dôkazom bola aj fešná sadra, spevňujúca miesto bolestivého vytknutia.**

Našťastie dnes, pár rokov od onej nepríjemnej udalosti, je tlapa už v relatívnom poriadku (iba sem tam sa ozve v dňoch tlakovej níže), avšak na tenisový kurt ma v súčasnosti nedotiahnete ani párom volov. Skrátka, stratil som akúkoľvek chuť a entuziazmus v mojej sľubne sa vyvíjajúcej tenisovej kariére pokračovať a preto bolo ukončenie mojej kratučkej profesionálnej dráhy športovca len akousi smutnou bodkou za premárneným potenciálom, ktorý sa vo mne skrýval a ktorý tak bude musieť ostať naveky v latentnom stave.

Našťastie, na tenis z pohľadu pasívneho pozorovateľa som aj napriek mojej tienistej minulosti s týmto športom nedokázal zanevrieť. Ba čo viac, vo forme virtuálnej zábavy si ma získal možno ešte viac, než jeho reálna predloha a tak som za posledných pár rokov odohral v titule Virtua Tennis 3 možno viac stretnutí, než ktorýkoľvek špičkový top-ten hráč za celú svoju kariéru. Ok, možno teraz MÁLINKO prehánam, avšak z hľadiska znalostí tenisu som možno ešte lepším teoretickým odborníkom, než väčšina dopotených hráčov, zúfalo naháňajúcich žltú loptičku po kurte. Dnes, kedy sa na trh s hernými podobizňami tenisu dostáva už štvrtý diel mimoriadne populárnej a úspešnej simulácie Top Spin, sa ale konečne naskytá príležitosť zanechať primitívnej arkádovej zábavy s VT3 a pozrieť sa tomuto športu na zoubek tak, ako sa patrí - s patričnou dávkou vierohodnosti a realizmu. Top Spin 4 je totižto herným tenisom par excellence a ako taký by nemal uniknúť pozornosti žiadneho fanúšika tejto športovej disciplíny.

Mód kariéry, ktorý je jasným nosným pilierom single-playerovej porcie titulu, sa síce môže javiť ako ideálne miesto pre zahájenie vašej sezóny s hrou, avšak nie je to

dobrá nápad. Samotný gameplay je v podaní Top Spinu 4 až nečakane komplexný, vďaka čomu vám jednoznačne doporučujem ešte pred vstupom do kariéry absolvovať tenisovú akadémiu, ktorá vás naučí všetky potrebné údery a pohyby k tomu, aby ste si hneď na prvom turnaji nevylámal zuby ale namiesto toho podali výkon, hodný začínajúceho profesionála. A v čom tkvie teda tá spomínaná komplexnosť gameplayu? Nuž, narozdiel od arkádovej série Virtua Tennis máte v prípade Top Spinu 4 k dispozícii nepomerne väčší repertoár priamo ovládateľných úderov. Flat, slice, topspin a lob, štvorica základných možností ako loptu poslať na druhú stranu kurtu, má totižto pridelené svoje vlastné tlačítka gamepadu a navyše je ešte aj doplnená o všakovaké modifikátory (závislé od pohybu analógov a dĺžky stlačenia jednotlivých buttonov), umožňujúce celý rad rozmanitých tenisových parádičiek. Loptičky tesne na sieť alebo na čiaru, silné a nechytateľné údery, zámena forehandu za backhand... to všetko a ešte omnoho viac vám zverí do rúk titul z hľadiska hrateľnosti, ak mu venujete dostatok trpezlivosti a času, potrebných pre naučenie sa všetkých možných spôsobov hry. A môžete mi veriť, že bez poctivého tréningu v Top Spin akadémii si na kurtoch veľmi peknej hry z vašej strany naozaj veľa neužijete, nehovoriac ani o úspechoch, ktoré budú skôr vecou náhody, než vašich skillov.

Späť ale ku kariére. Ako už býva u tohto typu hier zvykom, v samotnom úvode vašej strastiplnej cesty za postom svetovej jednotky v rebríčku ATP (resp. WTA) si budete musieť vytvoriť svojho vlastného hráča. Telesné proporcie, tvárové črty, celková vyzáž a štýl hry, to všetko tu samozrejme nechýba a tak vás možno prekvapí len nutnosť voľby počtu víťazných gemov / setov po ktorých vaše stretnutie skončí. Fanúšikovia tradičnej hry na 2 resp. 3 víťazné sety bez diskusií automaticky zvolia štandardnú dĺžku stretnutí, ktorá im síce postup hrou neprimerane natiahne, avšak ten pocit vierohodnosti, kedy po 5-setovej dráme a dlhočižnom tiebreaku dajú víťazný úder, ten sa skrátka nedá u skrátenej hry replikovať. Samozrejme, pre menej trpezlivých je možné si dobu jednotlivých matchov výrazne skrátiť, takže pokiaľ vás naťahované tenisové stretnutia skôr iritujú ako bavia, hra vám tento problém umožní elegantne obísť.





Ako je u tenisových hier v podstate tradíciou, vaša kariéra sa začína pekne na chvoste rebríčka - nikto vás nepozná, pozvánky na veľké turnaje neprichádzajú a tak budete musieť dať zavďač aj menej známym súťažiam. Keďže v priebehu herného mesiaca sa môžete zúčastniť len jedného menšieho či väčšieho turnaja a jedného špeciálneho eventu (tréningové, propagačné, charitatívne matche a pod.), budú vaše počiatky naozaj v rovine anonymných stretnutí. Našťastie, vďaka nadmieru benevolentnému systému levelovania sa vaša postava už po prvom roku pozrie aj do tých významnejších turnajov, takže sa nemusíte báť, žeby ste prvých 6 či koľko hodín hrali len na podradných šampionátoch. Samotný systém levelovania, založený na plnení vytýčených plánov zvyšujúcich váš status (začínate ako nímand, končíte ako profík), pritom obsahuje aj segment, zameraný na vylepšovanie schopností vašej postavy, takže hru neobišli ani ľahké RPG prvky.

Upgrade štatistík sa deje na základe získavania skúseností zo zápasov, pričom následne si za určitý XP obnos budete môcť vylepšiť či už ofenzívnu, defenzívnu hru, alebo hru na sieti. Zvolením preferovaného vývoja vášho charakteru sa následne pridá určitý bodový obnos k príslušným tenisovým skillom a súčasne sa vám sprístupní aj nejaký ten nový tréner, slúžiaci ako osobitná forma staty vylepšujúceho buffu, avšak aktívneho len v prípade, ak splníte jeho nie príliš náročné požiadavky. Z celkového hľadiska preto módu kariéry nemožno vytknúť prakticky žiaden výraznejší nedostatok, keďže ponúka ako pestrú ponuku turnajov a šampionátov, tak aj rovnako bohaté zákulisné prípravy. No, jedno

negatívum by sa istotne našlo - licencie. Licencovaných hráčov a turnajov je tu naozaj trestuhodne málo a keď vám poviem, že z aktuálneho oficiálneho ATP a WTA rebríčka je tu k dispozícii len všeho-všudy 17 tenistov/tiek (10 mužov, 7 žien), určite tomu nebudete chcieť veriť. Nuž, opäť to teda zopakujem - 17 hráčov (vykopávky typu Agassi, Sampras a pod. radšej ani nerátam), ktorí ale netvorí dajme tomu prvú 10 resp. prvú 7, ale sú viac menej náhodne povyberaní tak, aby sa to zmestilo do rozpočtu titulu. Škoda no, hrať 3/4 zápasov proti no-name hráčom, resp. hrať 3x za sebou finále s Nadalom (ehm, to je vlastne aj celkom vierohodná replikácia skutočného stavu), to rozhodne nie je forma realizmu, akou sa titul navonok prezentuje.

Odhliadnuc od obmedzeného repertoára skutočných hráčov a turnajov je ale samotná hra s AI protivníkom v podstate bezchybná. Všetko samozrejme závisí od zvolenej obtiažnosti, ale nedoporučujem ísť nižšie ako pod normal - veľa zábavy by ste si naozaj neužili. Čo v rámci singleplayerových stretnutí istotne stojí za zmienku, je progresívne zvyšovanie obtiažnosti vašich súperov, takže v rámci šampionátu si to na záver rozdáte s hráčom o triedu ťažším, než je obtiažnosť, ktorú ste si v úvode hry navolili. Je jasné, že takýto súboj bude vecou nesmierného adrenalínu a v momente vášho víťazstva i vecou eufórie, keďže sa vám podarí poraziť tenistu lepšieho, než ten na ktorého ste si



pôvodne trúfali a verili. Samozrejme, najlepšou zábavou v rámci Top Spin 4 ale naďalej ostáva multiplayer, ktorý aj vďaka prepracovaným tenisovým mechanizmom je nepomerne zábavnejší než clickfest, tak príznačný pre sériu Virtua Tennis.

Príjemný tenisový feeling potom už len zvýrazňuje kvalitné technické spracovanie, ktoré síce neohúri ani mierou detailov, ani počtami polygónov, ale svoj účel navodenia tej správnej kompetitívnej atmosféry splní priam dokonale. Inými slovami, všetky tie hekania či rozhodcovské upozornenia ihneď evokujú pocit, že sledujete skutočný tenisový zápas, akurát že v interaktívnej podobe. A keď je navyše aj táto podoba výborne hrateľná, nebudete mať o tenisovej simulácii Top Spin 4 ani najmenších pochyb. Toto je skrátka hra ako pre fanúšikov športu, tak i pre ľudí, ktorí majú už po krk toho sústavného zabíjania chcú sa zabaviť aj inak, než striedaním z guľometov. Z tohto uhla pohľadu vás aktuálny ročník Top Spinu isto iste nesklame.



#### PS3, Xbox 360

Výrobca: 2K Czech Distribútor: 2K Games  
Multiplayer: áno Lokalizácia: nie

- + - prepracovaná simulácia tenisu
- mód kariéry
- výborná hrateľnosť a atmosféra
- obmedzené licencie
- nemožnosť zmeniť dĺžku turnajov počas kariéry

8





Boris "Blade" Kirov

## SHIFT 2: Unleashed

*Vodičský preukaz mám už nejaký ten piatok a musím uznať, že nejaké racingy sa zážitku z reálneho šoférovania neblížia ani na milión kilometrov. To vzrušenie a ten adrenalín, keď sa rúčite 150kou v protismere a oproti vám si to veselo šinie nejaký ten statný nákladiak, ten pocit, keď vám ide doslova o život a vy si to aj tak užívate, to sú skrátka zážitky, ktoré vám nejaká digitálna zábava nemôže poskytnúť. Áno, mám rád nebezpečnú jazdu a keď mám v zákonných intenciách danú voľnosť, nebojím sa z auta vyžmýkať úplne maximum.*

Samozrejme, jediná možnosť ako si dokonale vychutnať rýchlu jazdu je buď vycestovať do Nemecka, alebo zájsť na niektorý zo závodných okruhov, takže pokiaľ ste si mysleli, že bláznivá jazda medzi protiidúcimi autami je mojím hobby, musím vás, najmä tých super moralistických, sklamať – nie, na normálnych cestách (tzn. vozovkách, majúcich charakter testovacích polygónov pre tanky a monster trucky) sa správam ako slušný vodič, ktorý na 60 klesá na 40 a na prechodoch brzdí aj tam, kde niet ani živej duše. A hlavne dáva prednosť všetkým tým bastardom, ktorí sa ryjú dopredu, pretože im treba na hajzel a oni nechcú tu firemnú oktávku svojimi výlučkami zasvinieť.

No dobre, trochu sme odbočili od témy a keďže čas sú peniaze, prejdeme rovno k veci. Ak ste niekedy snívali o tom, že by vám nebodaj nejaká hra poskytla aspoň čiastočne replikovaný pocit z jazdy, ktorý zažívate počas reálneho šoférovania, už nemusíte snívať ďalej. Shift 2: Unleashed je totižto presne tým titulom, ktorý aj napriek skeptickým predikciám dokáže pohltiť behom prvých 10 sekúnd. Dôvod je totižto jednoduchý – nový, maximálne sugestívny pohľad priamo z prilby pilota, je totižto tak verným prevedením adrenalínu a vzrušenia ktorý zažívate pri reálnom šoférovaní, že mu prepadnete v momente kedy ho otestujete. Čert to vem, že to natriasanie, prudké pohyby či možno až zbytočne predčasné sledovanie zákrut silne oslabuje vašu celkovú kontrolu a odhad správania sa vozidla – ten pocit ale, že aj keď sedíte za volantom virtuálneho stroja, stále máte z jazdy radosť ako v reáli, je skrátka silnejším, než akékoľvek popredné umiestnenie v závode. Niečo podobné tu skrátka ešte nebolo a aj keď sa môže konkurencia snažiť priniesť 1000 áut či desiatky okruhových,

tento realizmus riadenia vozidla to všetko poráža na celej čiare. Punktom.

Holt, druhý Shift už nie je tým, čo poznáme pod značkou Need For Speed (koneckoncov, autori tento fakt pochopili a tak v názve to povestné „NFS“ nehľadajte). Už nie je arkádovým racingom s množstvom vizuálnej omáčky či hrou, ktorá je síce pekná a efektná, ale v základoch prázdna a povrchná. Nie. Shift 2 je jasným príkladom toho, že evolúcia v rámci jednej značky nemusí byť len vecou minoritných zmien. Svedčí o tom nie len spomínaná a bezosporu silne návyková možnosť riadiť tátoša ako keby z vlastného pohľadu ale taktiež aj viditeľne plynulejší a stabilnejší príklon k realizmu a simulácii, teda k dvom aspektom, ktoré sa pokúsila ukočírovať aj Shift jednotka a ktorej sa to len tak tak nepodarilo. Nový diel, ktorý nadväzuje na sériu čiste arkádových racingov, je konečne krokom tým správnym smerom vývoja. A to aj s prihliadnutím na fakt, že Shift 2 má od simulácie rovnako ďaleko, ako škodovka od pojmu „kvalitné auto“. Ehm, vlastná skúsenosť.

To, že tentokrát sa hrá na výrazne vážnejšiu a vyspelejšiu nôtu, zistíte už v prvých okamihoch s druhým Shiftom – ako začína byť u tejto série zvykom, ešte pred tým než sa naplno vrhnete do mohutnej singleplayerovej kariéry či multiplayerových závodov, vás čaká krátka testovacia jazda, ktoré vám podľa vašich výsledkov doporučí nie len obtiažnosť, ale aj s tým súvisiace asistencie. Čo nasleduje potom, je myslím si viac než zrejme – neskutočne objemná (a zábavná) singleplayerová kariéra, ktorá vám svojim obsahom pohodlne vystačí ne desiatky a desiatky hodín závodovania. Pádnych dôvodov, prečo by ste chceli módu kariéry obetovať toľko drahocenného času, je vskutku celý rad, avšak ten najdôležitejší argument, ktorý vás ako fanúšikov motošportu zaujíma najviac, je jednoznačne herná fyzika a predovšetkým jazdný model jednotlivých štvorkolesových tátošov. Inými slovami, ako sa auto správa na ceste a ako vierohodne sa šoféruje. Nuž, vedzte, že v tejto oblasti spravil Shift 2 oproti svojmu predchodcovi znateľný krok vpred a tak sa pri jazdení po herných okruhoch dočkáte vskutku realistického prevedenia väčšiny fyzikálnych javov, aké sa uplatňujú pri jazdení v reálnom (po)voze. Samozrejme, s maniakálnou precíznosťou jazdných modelov u titulov ako Forza 4 či GT5 sa tento nemôže





zrovnávať, avšak s arkádovým prístupom k jazdeniu (tzn. noha konštantne na plyne, vyberanie zákrut výlučne „ručnou“ a podobne praktiky) vás tu čaká maximálne tak nepekne smrť, zapríčinená vašim nepozorným a nerozvážnym šoférováním. A to predsa nechcete, však?

Jazdný model spolu s fyzikou, teda dva herné atribúty ktoré zaujímajú HC hráčov zďaleka najviac (hard-core – teda závodníkov ktorí si potrpia na realizmus v hrách), je tak možné bez diskusií považovať za hlavné lákadla titulu a aj keď sa v tejto veci vyjadrujem maximálne abstraktne, môžete mi veriť, že pri hraní Shiftu 2 s taktikou používanou u ostatných NFS hier nabijete hubu skôr, než stihnete zakričať „Oh shit!“. A to myslím s krutou vážnosťou. Tu vám nehrozí nejaký flashback, ktorým by ste si nepodarený jazdný manéver vrátili späť a opätovne ho tak zopakovali tak povediac na „čisto“. Toto nie je arkádovka z dielne Codemasters. Toto je titul, ktorý vás za šoférsku chybu potrestá tak, že si to do budúcnosti sto-percentne zapamätáte. Žiadne excesy typu bezhlavého predbiehania metódou pokus-omyl. Nie. Ak ste doteraz považovali sériu NFS za benevolentnú, Shift 2: Unleashed vás naučí,

ako správne jazdiť. Tento nekompromisný prístup k trestaniu vašich chýb síce spočiatku môže pôsobiť demotivujúco a odradzujúco, avšak s pribúdajúcimi odohranými hodinami mu dáte jednoznačne zavďač. Stúpajúca obtiažnosť závodov totižto preverí vaše šoférske schopnosti do takej miery, že absolvovaním záverečného turnaja sa bez problémov budete môcť hrdco označiť titulom „profi závodník“, teda šofér, ktorý aj vďaka virtuálnym závodom dokázal nabráť dostatok skúseností na to, aby sa nebál na cestách predvážať to, čo s plnou hrdosťou predváždzaj na okruhoch digitálnych.

Okey, možno som to poslednou vetou trochu vyhnal do extrémov, avšak faktom je, že s opatrnou a krajne vyváženou jazdou máte v rámci singleplayerových turnajov rozhodne vyššiu šancu na úspech, než keby ste praktikovali tzv. „blavácku“ jazdu, teda jazdu bezohľadnú (páni bratislaváci, no offense). Overené. Riskovanie vám tu skrátka narobí viac problémov, než úžitku. Škoda len, že obdobný model rozvážneho jazdenia nepraktikuje aj AI, ktorá je nielenže tupá ako poleno, ale v neskorších fázach hry aj drzá do takej miery, že vás to neraz naserie. Počítačom riadení protivníci totižto ne-

majú problém vás doslova sundat' z cesty, za čo nielenže nie sú penalizovaní, ale navyše sú týmto podrazom „postihnúť“ posunom pred vašu pozíciu, neraz vás nechávajú na druhom resp. treťom mieste v momente, kedy pretínate finishovú líniu. Osobne som zástancom férového jazdenia tak povediac na čisto a tak mi môžete veriť, že keď mi to spravil nejaký AI protivník tesne pred koncom závodu, bol som viac nez nasrdený. Bol som vytočený do nepríčetnosti. Kua, kde je sakra nejaká spravodlivosť? Kde je sakra traťový komisár, ktorý by to rozhodol v môj prospech? Nuž... asi na pive.

No. Dajme tomu že vás protivník neférovito vytlačí z trate... čo čakáte je, že po krátkom náraze do zvodidiel sa veľmi rýchlo pozviechate a vrátite na trať. Omyl. Shift 2 totižto akosi záhadne nemá v láske tých, ktorí sa nalepia na zvodidlá (resp. nárazníky súperov), a aby tá ich frustrácia nabrala ešte väčších rozmerov, aplikuje na tieto miesta styku akési lepidlo. Hmotu, ktorá vás doslova prilepí k objektu nárazu, vďaka čomu budete mať niekoľko nasledujúcich sekúnd problém sa od daného objektu odlepiť. Sakra, kde to sme, keď nám hra neférovito hádže polená pod nohy po tom, ako sme boli NEFÉROVO vytlačení z trate? Ako je možné závodit' v titule, ktorý trestá nie vinníkov, ale poškodených? Nijako. Buď tieto fakty prekusnete a pokúste sa jazdiť čo možno najčistejšie, alebo vás Shift 2 v hneve vytočí natoľko, že spolu s ním vyhodíte do smetnej konvy aj váš práve rozj...ný ovládač. Sú len dve možnosti. Samozrejme, ako recenzent s konskou dávkou trpezlivosti som zvolil ten prvý variant, avšak viem si živo predstaviť menej trpezlivých ľudí,







ktorých tieto neférové praktiky vytočia do takých krajností, že im pomôže naozaj len dávka adrenalínu do srdca. A pritom singleplayerová kariéra je tak fantastická, že nejaký GT5 sa svojim hlavným SP módom nechytá ani z kilometra. Nemá zmysel tu teraz vymenúvať viac ako stovku vozidiel, ktoré si počas jednotlivých turnajov sprístupníte, či desiatky závodných okruhov ktorých sa v rámci singlu zúčastníte. Je to skrátka klasický herný obsah hry pre jedného hráča, akurát že vyhnaný do takých kvalitatívnych rovín, že konkurencia môže len ticho závidieť. Osobne musím pochváliť hlavne dynamický motivujúci systém získavania skúseností a peňazí, ktoré vám nielenže sprístupnia nové vozidlá a súťaže, ale taktiež aj prepracovaný tuning, ktorý by si sám o sebe zaslúžil jeden osobitný odstavec. Nie, nemusíte sa báť, žeby ste si upravovali len zovňajšok auta – Shift 2: Unleashed prichádza s plnohodnotným tuningom výkonu, ktorý je nie len papierovo exaktný ale konečne aj znateľný na trati.

Čo si istotne zaslúži zmienku je potom rozhodne hra viacerých hráčov, ktorá z nedávneho Hot Pursuitu preberá systém Autolog, vďaka ktorému má kompetitívne zápolenie hneď väčší význam a hĺbku. Samozrejme, škála závodných módov obsahuje prakticky všetko už raz videné, takže na tomto poli nečakajte bohvieakú inovatívnosť, avšak fakt, že sociálny aspekt multiplayeru má v prípade Shiftu 2 doslova kľúčový význam, je viac než motivujúcim faktorom k tomu, aby ste v multiplayerových závodoch zo seba vyzmýkali naprosté maximum. Inak vás totižto čaká potupné klesanie v rebríčku zostaveného výlučne z priateľov, a to predsa nechcete, však?



Po stránke technického spracovania je druhý Shift viac menej vyrovnanou partiou všetkým kvázi-sim racingom, aké sme tu za poslednú dobu mali. Neohúri mierou detailov ani efektov, avšak nesklame svojim výkonom, ktorý len ojedinele klesne pod stanovenú hranicu 30 snímkov za sekundu. Čo vás však nemilo prekvapí, je spomalená odozva ovládania – inými slovami, hra spomalene reaguje na príkazy, ktoré jej zadáte. Rozhodnete sa flekovať, Shift 2 to však zaregistruje s pozorovateľným oneskorením. Nie je to game-breaker, ale všimnete si to prakticky okamžite. Našťastie, tieto problémy nastávajú len ojedinele, avšak ak by tu neboli, rozhodne by sme boli spokojnejší.

Shift 2: Unleashed je akýmsi nerozvážnym potomkom série NFS. Na jednej strane poskytuje doslova dychberúci FPS zážitok z jazdenia (podtrhnutý aj bombastickými nočnými jazdami), na strane druhej akosi nevie,

ako s pojmom „simulácia“ správne narábať. Kvalitný a jednoznačne k realizmu priklonený jazdný model tak naráža na problémy umelej inteligencie, ktorá jednoducho nevie správne vyhodnotiť spôsob jazdy, vhodný pre tú ktorú sekciu trate. Z hľadiska celkovej hrateľnosti to nie je až taký problém, z hľadiska proklamovaného realizmu to ale „prúser“ je. Ak sa ale dokážete preniesť cez relatívne nedorobnú AI a viete oceniť ostatné aspekty hry, rozhodne vás druhý Shift nesklame.



**PC, PS3, X360, Wii**

**Výrobca:** Slightly Mad Studios **Distribútor:** EA  
**Multiplayer:** áno **Lokalizácia:** nie

- + - realistejší jazdný model
- prepracovaný mód kariéry
- kamera z pohľadu vodiča
- variabilita závodov a tratí, hrateľnosť
- lepidlové zvodidlá a súper
- diskutabilná AI

8



SCREENSHOT







Boris "Blade" Kirov

## Zaklínač 2: Vrahové kráľů

**Prvý herný Zaklínač síce nemal bezproblémový vývoj a šnúra odkladov ktorá ho postihla rozhodne nebola malá, avšak v deň svojho vydania boli všetky vlny skeptických nálad a negatívnych predpovedí umlčané. Witcher z dielne poľského CD Projektu nám totižto priniesol RPG tak hutné a tak surové, že v danom okamihu nemal na trhu prakticky žiadnu konkurenciu.**

Príbeh zaklínača Geralta, hlavného hrdinu obsiahlej knižnej fantasy ságy z pera Andrzeja Sapkowského (ja viem že v jazyku POL sa to píše inak, ale čert to vem, sme na Slovensku), si totižto svojim nehostinným svetom a pravidlami v ňom vládnucci ziskal ako fanúšikov predlohy, tak aj ľudí knihami nedotknutých, vďaka čomu tak nebolo o pokračovaní titulu žiadnych pochyb. Dnes, kedy sa druhý herný Witcher dostáva v našich regiónoch na popredné miesta v predajnosti titulov, je viac menej už dobojované. Pokračovanie úspešného poľského RPG je totižto po všetkých stránkach lepším titulom než jeho predchodca a pokiaľ to myslíte s týmto žánrom naozaj vážne, Zaklínač 2 už máte dávno doma a čítaním tejto recenzie sa len utvrdzujete v názore, že ste voľbou tohto titulu spravili naozaj vynikajúce rozhodnutie.

Ak ale náhodou s kúpou aj naďalej váhate, možno vás séria nasledujúcich riadkov presvedčí, že aj napriek drobným nedostatkom je svet druhého Zaklínača tak úchvatne "hnusným" svetom, že inak ako presvedčením sa na vlastné oči to nesmierne kúzlo titulu skrátka nepochopíte. Samozrejme, aby som vám zbytočne nekazil radosť z odhaľovania tej miliardy tajomstiev ktoré hra obsahuje, o príbehu sa zmienim naozaj len veľmi okrajovo a čo možno najšetrnejšie. Tak teda - do dejiska druhého herného Zaklínača vstupujete v okovách. Obvinení z vraždy kráľa Temerie, Foltesta, sa síce po čase dostávate na slobodu, avšak tým vaše strastiplné dobrodružstvo ešte len začína. Kto je skutočným kráľovým zabijakom? Otázka, ktorá bude dominovať vašim myšlienkam zhruba prvú tretinu hry, sa síce nakoniec dočká odpovede, avšak tá rozhodne nebude dostačujúca. V stávke je totižto o mnoho viac než len dolapenie vraha a tak sa pripravte na hromadu intríg, podrazov či prekvapivých odhalení, ktoré vám aj mimo iného postupne objasnia minulosť hlavného hrdinu. A verte mi, nebude to v štýle amerického happy endu.

Na príbehu je skrátka vidieť tradičný stredo, resp. východoeurópsky prístup. Majstrovsky napísané dialógy, prirodzene nedokonalé postavy, všadeprítomný rasizmus či scenár hodný filmového spracovania, to všetko robí z Temerie temný a brutálne nehostinný svet, taký, ktorý je na míle vzdialený idealistickým predstavám o fantasy, na aké narážame u produkcie zo západu. Je preto azda zbytočné vyzdvihovať zákonite silnú a poctivo budovanú atmosféru, ktorá vás pohltí behom prvých okamihov s hrou a nepustí až kým Geraltov príbeh nedotiahnete do úplného konca. A to vám môže nejaký ten deň potvrdiť, keďže hra je rozlohou asi raz tak objemná ako ktorýkoľvek súčasný RPG konkurent, pričom ale svoj rozsah nebuduje falošnou recykláciou lokácií a questov (ako to s neúspechom robil posledný Dragon Age), ale majstrovsky gradovaným odhaľovaním stále nových a nápaditejších herných zákutí, ktoré váš faktor záujmu udržiavajú v konštante vysokých hladinách. No a keď si k tomu navyše pridáte aj vskutku drastické dopady vašich rozhodnutí na vývoj príbehu (a vášho následného postupu hrou), dostanete herný obsah hodný raz takej ceny, za akú sa titul v skutočnosti predáva. Áno, čítate správne - fantasticky bohatá a objemná náplň Zaklínača 2 by si kludne zaslúžila aj vyššiu cenovku za to, čo nám hráčom vo výsledku ponúka. Nehovoriac ani o hromade bonusového materiálu, ktorý v štandardnej edícii titulu nájdete...

Koncepcne odkazujúci na tituly ako Baldur's Gate či Icewind Dale, druhý Zaklínač nepostráda žiadne významnejšie prvky RPGčka zo starej školy. Už spomínané mnoho-vetvené dialógy a príbeh plný intríg a prekvapení sú totižto výborne podporované aj samotným gameplayom, ktorý okrem početných a ukážkovo variabilných questov ponúka aj tradične vybalansovaný leveling charakteru, ktorému skrátka nie je čo vytknúť. Aj napriek nemožnosti si v úvode hry zvoliť nejaký ten konkrétnejší class, je hlavná postava obdarená až štvoricou osobitných oblastí zlepšovania sa, takže pokiaľ vám nevoní majstrovstvo meča, kludne môžete svoje XP body investovať do upgradu vašich magických skillov či skillov alchymistických. Samozrejme, bojom na blízko sa tak či tak nevyhnete, avšak pomocou silných, zdravie či schopnosti posilňujúcich potionov, resp. s podporou účinnej mágie (tu zvanej zna-





menia) budú bitky s protivníkmi hneď o čosi ľahšie a únosnejšie. Na margo RPG prvkov potom nesmiem zabudnúť ako na výborne prehľadný inventár (vrátane naozaj užitočného craftingu) tak i na relatívne pestrý a bohatý repertoár rozmanitej výzbroje vrátane nových mečov, bez ktorých sa v neskorších fázach hry ďaleko naozaj nedostanete.

Princíp súbojov, vec ktorá by mohla mnohých potenciálnych záujemcov od kúpy titulu odradiť, je nadmieru sofistikovaný. K dispozícii máte dvojicu čepelí na rozdielnych protivníkov (monštra a ľudia), nejaký ten blok a uhýbanie sa a s týmto si budete musieť po zbytok hry vystačiť. Čo... zachcelo sa vám nebudaj fireballov, mind blastov, sinister strikov či fearov? Páľte do WOWka - hc RPG typu Zaklínača nepotrebuje na predvedenie svojich dominantných kvalít hromadu skillov - v jednoduchosti je totižto krása. Nie, žiadna lišta s desiatkou schopností sa v prípade tohto titulu nekoná. Až na možnosť používania striktno obmedzenej mágie a rozmanitých jedov / potionov sa boje koncentrujú výlučne na umenie šermu. A ten je vo svojich základoch rovnako zábavný, ako aj obtiažny. Clickfest nehrozí. Pokiaľ sa nenaučíte adaptovať sa na tú-ktorú konkrétnu bojovú situáciu a budete stále len donekonečna sekať hlava nehlava, vaše dobrodružstvo môže skončiť ešte skôr, než sa vôbec poriadne začne. Ľahké seknutie, blok, znamenie Igni, silné seknutie...a repete. V kombinovaní všetkých možných bojových schopností tkvie cesta k úspechu a môžete mi veriť, že bez istej dávky experimentovania v zmysle čo platí na ktorého protivníka a čo nie, bude vaše napredovanie v neskorších fázach hry

doslova skúškou ohňom. Okrem nutnosti sústavne sa prispôbovať okolitým podmienkam vás ale na nešťastie občas potrápi aj implementovaný zameriavací systém, ktorý sem tam zacieli úplne iného súpera, než ste pôvodne zamýšľali. Obdobné chybičky krásy vykazuje aj umelá inteligencia, sem tam sa správajúca krajne nelogicky, čo platí o vašich tímových kolegoch možno až trojnásobne.

Naopak, bez akýchkoľvek výhrad sa môžem vyjadriť vo veci technického spracovania titulu, ktoré je jedným slovom famózne. Úroveň detailov berie dych a pokiaľ si vás nezískajú prekrásne lokácie, tak isto iste poprsie Triss, ktoré sa bez diskusií radí medzi najlepšie ženské hrudníky, aké sa kedy v digitálnej zábave objavili. Za bezchybným vizuálom tak isto nezaostáva ani audio stránka, ktorá okrem profesionálneho dabingu ponúka aj soundtrack priam filmových kvalít, bez problémov počúvateľný aj mimo hry samotnej. Na titule je skrátka vidieť tá precíznosť "východného" bloku, ktorý sa neženie len za čistými ziskmi, ale snaží sa priniesť hráčom presne to, čo im slúbi.

A Zaklínač 2 to do bodky potvrdzuje. Vynikajúci príbeh a atmosféra herného sveta si vás podmania ako žiadne iné aktuálne fantasy a pokiaľ si nedáte pozor, kludne sa vám stane, že od hry vstanete až niekedy nad ránom a aj to nie z dôvodu, že už treba ísť do práce alebo do školy, ale z dôvodu, že vám

jednoducho treba na záchod. Zaklínač sa totižto ani vo svojej druhej hernej výprave nevzdal žiadneho zo svojich knižných kúziel a možno aj práve preto vysoko vyčnieva nad súčasnou konkurenciou, ktorá mu ako po stránke deja, tak i po stránke prepracovaného gameplayu, nesiaha ani len po päty. Bravó, CD Projekt, bravó!



#### PC

**Výrobca:** CD Projekt RED **Distribútor:** Comgad  
**Multiplayer:** nie **Lokalizácia:** české titulky

- |  |  |
|--|--|
| <ul style="list-style-type: none"> <li>+ príbeh, prirodzené a nenútené dialógy</li> <li>- dlhoočinný gameplay</li> <li>- súbojový systém</li> <li>- technické spracovanie</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>- občasné problémy s AI</li> <li>- neposlušný "targeting" systém</li> </ul> |
|--|--|







## Duke Nukem Forever

*Nostalgia je sviňa. Behom sekundy dokáže zatemniť aj tú najčistejšiu myseľ, následkom čoho „postihnutý“ jedinec stráca akýkoľvek realistický úsudok. Preč je neprikrášené vnímanie vecí takej aká je – v momente akútneho nostalgického poblúznenia totižto na scénu vstupuje deformovaná viziya reality, ktorú skrátka pod ťarchou spomienok vnímame pod úplne inými kritériami, než by sme to robili za tzv. rovnovážneho stavu. Žena, v skutočnosti nehodná ani deravého groša, je tak pod vplyvom omamnej látky zvanej nostalgia zrazu nesmierne atraktívnym objektom záujmu, keďže tá divoká noc, ktorú ste s ňou pred nejakým časom v stave alkoholového opojenia strávili, vám skrátka tlačí krv inam, než by sa pri plnohodnotnom zapojení mozgu patrilo. Počkať... to nebude asi nostalgia, však? To bude len animálny pud, ktorý...*

No dobre, nechal som sa kúsok uniešť. Nostalgia možno nemusí byť až tak zlá, ako sa môže na prvý pohľad zdať. Je to jedna z najlepších reštaurácií v Spišskej Novej Vsi a pokiaľ ste v nej neboli, prichádzate o priam nezabudnuteľný gastronomický zážitok. Ehm. Vidíte? Aj to je nostalgia (v tom pravom slova zmysle, samozrejme). Spomienka na niečo čo mi natrvalo utkvelo v pamäti ma práve donútila urobiť tu reklamu jednej reštike aj napriek tomu, že som v nej bol len zo pár krát a aj to len v rámci „okružnej“ tour po východe našej krajiny. Holt, nostalgia je vskutku mocnou psychózou a je preto nanajvýš dôležitá jej úplne neprepadnúť, ale zachovať si aj trošku toho realistického, neprikrášeného pohľadu na vec.

Duke Nukem Forever je titul, ktorý by bez spomínaného javu na písmeno N, dnes nemal šancu ani medzi budgetom. Hra, ktorá nám tu zrejme zavítala až z ďalekej minulosti, je totižto tak neskutočne odfláknutým a náhodne pozliepaným kusom softvéru, že byť človekom ktorý nemá o Dukovi ani len šajn, podám na tvorcov za tento „odpad“ trestné oznámenie za to, že ma ľudovo povedané okradli. Nerobím si srandu. Tak drastický rozdiel v dojmoch a pocitoch môže tento titul vyvolať v závislosti od miery nostalgie, akú vo vás vyvolá. No, možno som to slovíčko odpad použil zbytočne melodramaticky, avšak ak mám prístup k DNF nadovšetko nezaujato, inak ako SOTVA priemerným herným produktom ho naozaj nazvať nemožno.

No dobre, abstraktné kekanie ešte nikdy žiaden ošoh spoločnosti neprinieslo (viď naši politici), takže prejdem rovno k argumentom. Duke Nukem Forever je vtipný. Je sám seba parodujúci. Je plný vulgárneho, fekálneho i dospelejšieho humoru, a to v takom množstve, že si z tých heftov naozaj nájde každý ten, na ktorom sa pobaví. Mňa osobne napríklad rozosmiala referencia na filmový Inception či odkazy na niektoré ďalšie filmy, avšak hromada sexistických narážok mi niekedy pripadala až nevhodná či ba priam nevkusná. Ja viem, v čase Dukeho 3D, keď sme boli všetci v rozpätí 12-18 rokov, tieto ľahké porno prvky fungovali v žánri FPS ako krásne spestrenie, avšak dnes to už skrátka pôsobí až príliš křčovito a zastaralo. Vrcholom totálne zbytočnej kontroverznosti je potom snový level (v ktorom je aj spomínaná odvolávka na „Počiatok“) kdesi v polovici hry, ktorý vás postaví do role šéfa jedného strip klubu. O náplni tejto sekcie hry naozaj nemá zmysel polemizovať – jednak nechceme dostať pokutu za propagáciu porna neplnoletým (ktorí nás určite čítajú) a jednak, jednak by nám bolo pri popisovaní onej náplne naozaj trápne. Konieckoncov, domyslite si sami, čo asi tak robí šéf klubu, kde sa ženy vyzliekajú do naha. Nie, toalety určite nečistí...

Druhým prvkom hrateľnosti, ktorý by vás mohol eventuálne ako tak pobaviť, sú potom všakovaké Dukovinky, teda blbosti, ktoré môžete v rámci herného sveta robiť. Tlakováť činky, trénovať vaše boxerské skillz, hrať pinball, basket či hazardné hry, to všetko tu je a ak sa k tomu navyše pridá aj užívanie všakovakých návykových a stimulujúcich látok (pivko, steroidy), zistíte, že aj keď ste to isté už raz (pred 15 rokmi) videli, v dnešnej dobe zameranej na realizmus a vierohodnosť to stále pôsobí hravo a osviežujúco. K spomínaným dukovinkám sa ale pridáva aj novinka, ktorú väčšina z vás, DukeFilov istotne len veľmi ťažko stráví – náš blondatý hrdina totižto vyfasoval novú EGO-lištu, ktorá slúži ako auto-healujúci health-bar, s tým ale, že si jeho rozsah postupne zväčšujete. Ako? Nuž... pozriete sa do zrkadla? Bum, 1 bodík k EGO lište k dobru! Pozriete sa do porno časáku? Prásk – 2 bodíky k vášmu EGU k dobru. Zabijete obzvlášť prerasteného bossa? 10 plusových EGO bodov! Skrátka, hra vás týmto spôsobom núti k interakcii s objektami herného sveta a z vlastnej skúsenosti môžem povedať, že bez dostatočne veľkého EGA by boli niektoré





neskoršie pasáže singleplayerovej kampane naozaj hnusne obtiažnymi. A to som prosím pekne hral len na normále! Po dlhom čase tu totižto máme naozaj obtiažnu FPSku, ktorá vás núti sa schovávať kade tade, pretože stačí len pár nepozorných vystavení sa nepriateľom a už ležíte s rozbitými brilkami v kaluži krvi.

U obtiažnosti sa ale na moment zastavím. Duke Nukem Forever bol z koncepcného hľadiska vyvíjaný ako mind-less strielačka ala Painkiller či Serious Sam, u ktorej by ste mali kosiť protivníkov po stádach bez toho, aby ste sa museli strachovať, že vás sundajú na jednu ranu. Nasvedčujú tomu ako zbrane, tak i dizajn jednotlivých levelov. Neraz totižto čelíte mnohopočetným vlnám protivníkov, ktorí sa na vás húfne nahrnú zo všetkých strán a pokiaľ ich všetkých rad-radom nepozabijate, ďalej sa skrátka nedostanete. Problém ale nastáva práve v súvislosti s nevyváženou náročnosťou hry – tam kde som si chcel z chuti zastrieľať, tam sa musím skrývať ako v nejakej taktickej akcii, pretože autori sa akosi nevedeli rozhodnúť, ktorým smerom sa vydajú. Touto schizofréniou citeľne trpí dynamika a spád hry, pretože aj napriek tomu, že hráte za „napumpovaného“ machra a obávaného hrdinu, Dukeho, ste stupídny dizajnerským rozhodnutím donútení čupieť za nejakou blbou bedňou len preto, aby sa vám dobila EGO lišta a vy ste tak mohli opäť nabehnúť na pár krátkych okamihov do akcie.

Ďalšia dizajnerska idiócia prichádza v momente, kedy si budete chcieť prehadzovať medzi jednotlivými zbraňami. A ejha! Ono to nejde.. teda ide, ale so sebou môžete niesť všeho všudy len dva kúsky (plus pipe bomby a trip míny). Ja sa pýtam – prečo?

Prečo dopekla keď sa hra sústavne hrá na super nostalgický kus softvéru, prečo musí obsahovať niečo súčasné, niečo novodobé, niečo, čo k jej vizáži a štýlu absolútne nepasuje? Veď predsa v pôvodnom Dukovi bola polovica zábavy spojená s tým, ako sme mohli bláznivo experimentovať so zbraňami! Nie. Tu sme namiesto toho odkázaní na dnes už štandardizované obmedzenie na dvojicu pufátok – pričom ale hromada herných situácií doslova vyzýva k tomu, aby sme sa s celým zbrojným repertoárom titulu v daný okamih dokonale vyblbli. Mne to skrátka pripadá, akoby sa Gearbox rozhodol ten pôvodný build z roku 2008 obohatiť o niečo nové, akurát že tým „novým“ podľa môjho skromného názoru domrvil aj to dobré, čo v titule bolo.

Chcete ďalší dôkaz? Tak dobre. Dizajn levelov. Sú lineárne, nechýba im akási vnútorná štruktúra a keď už nič iné, tak aspoň neurazia svojou variabilitou. Samozrejme, všetko je viac menej stráviteľné až do doby, kedy nenarazíte na ďalší originálny prvok hrateľnosti – logické hádanky. Tie sú zjavne inšpirované dnes už primitívnymi rébusmi z Half Lifu 2, avšak v porovnaní s konkurenčnou akciou od Valve majú jeden zásadný nedostatok – ich variabilita končí u čísla 1. 1 typ hádanky, ktorý si počas hry zopakujete niekoľko krát. Bomba. Fakt inovatívny a gameplay obohacujúci prínos pánov z Gearboxu. Čo v súvislosti s levelmi taktiež našťve, je ich zúfalá krátkosť, kedy levelom prebehnete ani nie za pár minút, na čo

nasleduje extrémne dlhý loading, počas ktorého si v pohode spravíte kávu... a možno ju aj stihnete vypiť. No skrátka, mess, alebo inak povedané bordel. Jediným fakt že výborne navrhnutým levelom bol DukeBurger – zbytok bol buď šedivý ako kostolná myš, alebo zbytočne zdĺhavý (mám na mysli hlavne sekciu za volantom monster trucku, ktorá nie a nie skončiť).

Autori sa taktiež nepochlapili ani v prípade variability súperov – fakticky tu nestretnete ABSOLÚTNE žiadneho nového netvora, ktorého by ste už nevideli v Dukovi 3D. Dokonca aj bossovia sú navlas rovnakí a dokonca sa tu aj niekoľko krát opakujú! Minimálnym upgradom prešiel taktiež multiplayer a nebyť niektorých funny zbraní, neexistoval by na svete absolútne žiaden dôvod ho čo i len na moment otestovať. No a keď si k tomu všetkému pridáte aj podpriemerné technické spracovanie s brutálnymi frame-dropmi, hromadu buggov (jedna pasáž pred OctoBrainom ma nepustila ďalej kvôli tomu, že sa nejaký poletujúci nímmand niekde zasekol a nemohol som ho sundat') či vyslovene nulovú pridanú hodnotu, ostáva vám pred očami titul, ktorý inak ako odpadom nazvať nemožno. Fuck nostalgia! My chceme kvalitné hry bez ohľadu na ich meno a nie tituly, ktoré nič iné okrem mena neponúkajú. A práve do tej druhej kategórie bez diskusií spadá aj Duke Nukem Forever. Krátke doporučenie: ruky preč – a to platí aj pre vás, ktorí na Dukeho nedáte dopustiť!



**PC, PS3, Xbox 360**  
**Výrobca:** Gearbox **Distribútor:** 2K Games  
**Multiplayer:** áno **Lokalizácia:** nie

<p><b>+</b> - niektoré podarené vtipky          - brokovnica          - DukeBurger</p>	<p><b>-</b> - schizofrenický gameplay, dizajn levelov, nevyvážená obtížnosť          - mizerné technické spracovanie, buggy          - kontraproduktívne novinky v koncepte hry</p>
--	---







Boris "Blade" Kirov

## Red Faction: Armageddon

**Výbuchy, plamene, deštrukcia. Tri zložky, bez ktorých by sa väčšina akčných hier dnes už jednoducho nezaobišla, patria neodmysliteľne k tomu najlepšiemu audio-vizuálnemu pozlátku, aké nám vie súčasná éra digitálnej zábavy poskytnúť. A ono to pozlátko naozaj zaberá. Dokonca zaberá až do takej miery, že po všetkých stránkach priemerné Mercenaries 2 ma baví aj mesiace po jeho dokončení len preto, lebo v ňom môžem za fantastických efektov zrovnať zo zemou také stavby ako mrakodrapy či obrovské rafinérie, pričom na veci ako fuel air bombu sa viem s radosťou pozerat' prakticky 24/7. Áno, tak nesmierne sugestívne a „balamutiaco“ dokáže kvalitná audio-vizuálna deštrukcia ovplyvniť môj celkový pohľad na hrateľnosť titulu.**

Z toho dôvodu sa mi preto nemôžete čudovať, že s obdobne deformovaným úsudkom pristupujem aj k sérii Red Faction, ktorá mi v týchto dňoch ponúkla už v poradí svoju štvrtú verziu. RF: Armageddon, najnovší prírastok do rodiny hier s obzvlášť premakanou deštrukciou, preto nebudem hodnotiť objektívne. No, v podstate, recenzia je sama o sebe subjektívnym formátom, takže pokiaľ sa vám budú niektoré superlatívy (ak sa náhodou také objavia) javiť ako prehnané, netrápajte sa tým. To sa len ja snažím naplno vystihnúť tu bravúrnú demoláciu prvkov herného sveta, ktoré bez diskusií patria k tomu úplne naj, čo si v rámci vašej výpravy naprieč podzemím Marsu léta páne 2170 užijete...

Príbeh, herná zložka kvôli ktorej sa údajne autori rozhodli RF: Armageddon viesť v lineárnejšom duchu, ale zlyháva na plnej čiare. Postavy sú šablónovité až hrôza, dialógy plné kliše a otrepaných fráz a keď sa k tomu navyše pridá aj smiešny antagonista, dejovú líniu prestanete sledovať už po skončení prvého levelu. A ja vám to aj rozhodne odporúčam, pretože v opačnom prípade nájdete v príbehu toľko logických diier, že aj diera v našom rozpočte je len takým nepatrným pórom medzi zrnkami piesku. Darius Mason, pra-potomok hlavného hrdinu z Guerilly a súčasne aj váš hrateľný charakter, sa totižto hneď v prvých leveloch ukáže byť ako nadmieru hlúpy, ba priam dementným človekom, ktorý si nevie dať dve a dve dokopy, pričom s odohranými hodinami sa to jeho kľčovité a neprirodené konanie ešte väčšmi zvýrazní. V rovnakom duchu možno zhodnotiť aj vašu nemesis, vodcu šíalených okultistov

Adama Halea, ktorý nielenže nevzbudzuje žiaden rešpekt, ale navyše je aj svojou vizážou nechcene komickou figúrou. Nevieťm koho napadlo dať do pozície hlavného záporáka vychrtého, potetovaného, charizmu postrádajúceho nímanda, ale rozhodne by si za to dotyčná osoba zaslúžila padáka. Veď predsa, sme na Marse a to chce predsa len odlišnejší a originálnejší prístup k dizajnu protivníkov, no nie?

Dej je teda prepadák, o tom niet pochýb a v podstate si viem aj v tomto momente predstaviť hneď niekoľko možných variant, ako z počiatočných príbehových peripetií vyťažiť nepomerne zaujímavejšiu story. Máme tu tunely, máme tu izolované usadlosti, máme tu bandu nehumanoidných príšer – prečo sa do toho musia násilne „srať“ okultisti a podobný bordel? Pozrite sa ako z rovnakej premisy krásne vyťažilo Metro 2033 (aj keď, to bolo inšpirované knihou). Armageddon mohol s kludom Angličana použiť aspekt prežitia na cudzej planéte ako základný nosný pilier deja a okolo toho vybudovať tak dusivú atmosféru, že by sa aj spomínaná ruská FPSka mohla od neho čo-to priučiť. Chcelo to len menej toho kopírovania a viacej sedliackeho rozumu, čo ale zrejme autorom akosi chýbalo.

Ako som už spomínal v úvode rozboru príbehu, Armageddon je narozdiel od svojho sand-boxového predchodcu, v drvivej väčšine lineárnou 3rd person akciou. Pre mnohých to je istotne sklamanie, avšak sám za seba môžem povedať, že repetitívny obsah Guerilly ma rozhodne bavil menej než lineárna stavba jeho nasledovníka. Samozrejme, ani tá sa však nevyhla mnohým problémom či už so spádom alebo nepríjemným stereotypom, v najväčšej miere postihujúcimi prvé cca dve hodiny kampane, kedy sa po vašom pochybení vraciate späť do domovského sídla Bastion. Táto vaša púť totižto trvá až neprimerane dlho a keďže v tejto časti hry ešte nemáte k dispozícii tie najničivejšie hračky, ste chtiac nechtiac odkázaní len na zmes menej účinných a zákonite aj menej zábavných zbraní. Prostredia sú okrem toho stereotypné, miera deštrukcie obmedzená a keď si k tomu pridáte aj niektoré umelo naťahované sekcie, bude vám pripadať cesta „domov“ ako cesta okolo sveta. Naozaj som sa v úvode hry dost' nudil a ak by v takomto trende Red Faction pokračoval ešte nejakých tých pár ďalších levelov, zrejme by som ho ani nedohral.





Našťastie, príchodom do Bastionu sa veci rapidne obracajú v prospech hrateľnosti a vy sa tak zrazu neviete od hry odtrhnúť. Do rúk sa vám dostávajú vynikajúce výbušné nástroje, otvorenejší dizajn levelov ponúka mnoho priestoru pre deštrukciu rozmanitých stavieb, na scéne sa objavujú aj noví, vynaliezaví nepriatelia a hra tak behom niekoľkých okamihov chytá doslova druhý dych. Osviežuco taktiež zapôsobia aj rozmanité vsuvky za „volantom“ všakovakých robotov či výlety na povrch planéty, takže pokiaľ si pretpíte tých pár úvodných misií, dočkáte sa naozaj výbornej zábavy. Tá -vcelku neprekvapivo- vo veľkej miere ťaží z hlavného highlightu titulu, ktorým je famózna deštrukcia herného sveta. Síce si ani tentokrát nemôžete (po vzore prvého dielu) do podzemných geologických štruktúr vyvŕtať vlastne chodby, ale všetky budovy, stavby a iné štruktúry sú bez akýchkoľvek problémov zdemolovateľné. A ako zdemolovateľné! Či už z konštrukčného hľadiska, alebo z hľadiska fyzikálno-mechanicko-statického sa jednotlivé baráky pod náporom explózií rúcajú ako ich skutočné podobizne a neraz budete zo zatajeným dychom sledovať postupný kolaps budovy, vysokej aj niekoľko poschodí. Nemá zmysel preto chodiť okolo horúcej kaše – extenzívny deštrukčný model nového Red Factionu je bez diskusií tým najväčším lákadlom hry a keď už pre nič iné, tak minimálne pre možnosť slobodne demolovať čo vám príde do cesty sa túto gamesu oplatí vyskúšať.

Leví podiel na zábavnosti všetkej tej deštrukcie má isto iste aj patrične bohatý zbrojný arzenál. Síce sa v ňom nájdú aj zbytočné kúsky (napr. plazmový granátomet ktorý likviduje len

živé tkanivo – načo, keď my chceme to živé tkanivo pochovať pod stavbou ktorú okupovalo?), ale zbytok tieto drobné excesy v plnej miere vynahradzuje. Plazmové pušky, raketomety, granátomety, generátory čiernych dier... to všetko tu je len a len pre vaše potešenie a verte mi, že každý nový prírastok do arzenálu si budete chcieť ihneď z chuti otestovať. V súvislosti s výbavou nesmiem ale zabudnúť na vec zvanú nano forge. Je to akýsi variant Pip Boya z Falloutou, ibaže v tejto hre plní odlišnú funkciu – dokáže totižto (okrem iného) rekonštruovať všetko to, čo bolo vami alebo niekým iným zdevastované. Neoceniteľný pomocník, ktorý vám v súbojoch s presilou protivníkov neraz zachráni život. Apropo, protivníci. Tí sú tvorení zmesou humanoidných i nehumanoidných tvorov, pričom ale práve tí nehumanoidi vám budú robiť zrejme najväčšie problémy. Útočia v húfoch, sú extrémne pohybliví a pokiaľ dostatočne rýchlo nezlikvidujete ich liahne, ľahko sa môže stať, že budete ich počtami doslova prevalcovaní. Našťastie, značnú presilu opozície hra kompenzuje relatívne pestrými upgradami vašej postavy (kapacita zásobníkov, rozsah vami spôsobených explózií a pod.), ktoré slúžia v rámci titulu ako akýsi RPG prvok a niektoré z nich dokážu byť v boji veľmi nápomocné. V súvislosti so samotnými hernými mechanizmami mám preto len jednu vážnejšiu výtku – AI alienov je značne problematická a aj vďaka členitosti podzemných priestorov sa mi až nezdravo často stávalo, že sa obzvlášť

nešikovní mutanti zasekli o nejaký stalaktit, vďaka čomu sa nespustil nejaký dôležitý skript, znamenajúci pre môj postup hrou automatickú červenú.

Ak sa máme baviť v rovine technického spracovania, je jasné, že väčšinu výkonu našich konzol zhltna ona spomínaná deštrukcia, čo je koniec-koncov na hre aj v istých aspektoch vidieť. Slabšie textúry, menšia detailnosť prostredí či skúpejšie počty polygónov na niektorých objektoch sú ale kompenzované relatívne stabilným framerateom, ktorý znateľne klesá len naozaj v extrémnych prípadoch. Audio stránke ale naopak, nemožno vytknúť prakticky nič, takže s kvalitnou zvukovou aparaturou (napr. Bang nad Olufsen :) ) pocítia toto deštrukčné besnenie aj vaši susedia. Nadšení ale z toho rozhodne nebudú.

Red Faction: Armageddon je kvalitnou 3rd person akciou, o tom niet pochyb. Nemá však žiadne eso v rukáve, z ktorého by sme si sadli na zadok. Deštrukčný model, nech je akokoľvek fantastický, nám už priniesol jej predchodca, lineárny dizajn levelov pre zmenu miliarda ďalších podobných žánroviek. Hre skrátka chýba akási vlastná duša, akýsi osobitný prvok, ktorý by vás prinútil sa k nej po čase vrátiť a dať si ju znova. Jasné, prvé kolo s kampaňou vás istotne zabaví, avšak po jeho skončení titul nenávratne vyšumí z hlavy. Ako výdatná a patrične explozívna jednohubka ale svoje kvality rozhodne má.



**PC,PS3,Xbox 360**

Výrobca: Volition Distribútor: THQ

Multiplayer: áno Lokalizácia: nie

- + - priekopnícky deštrukčný model
- zbrane
- variabilita druhej polovice hry
- mocné audio
- - haprjúca AI
- - nudná prvá tretina hry
- - príbeh a celá tá oáčka okolo







Boris "Blade" Kirov

## Hunted: The Demon's Forge

*Existujú tri základné kategórie hier – špičkové AAA tituly, ktorých vývoj stojí neraz aj stovku(y) miliónov dolárov, shity, ktorých kvalita naopak nestojí ani len za deravý groš, no a potom sú tu hry, ktoré sa radia do kategórie stredu. Tzn., sú to produkty s priemernou až nadpriemernou kvalitou, ktoré síce dokážu solídne zabaviť, ale vo väčšine prípadov neposkytnú zážitok, ktorý by vo vás zanechal nejaké tie razantnejšie spomienky. Samozrejme, líši sa to titul od titulu, ale v podstate je možné povedať, že táto kategória hier je viac menej neškodnou a fanúšikov toho konkrétneho žánra rozhodne nesklame.*

Hunted: The Demon's Forge (ďalej len Hunted) je ale akosi záhadnou výnimkou. Svojimi celkovými kvalitami sa síce nemôže radiť medzi tie úplne top tituly, avšak baví možno viac, než ktorákoľvek adekvátna AAA konkurencia. V čom spočíva to jeho kúzlo? Ako je možné, že hra s mnohými problémami a nedostatkami má hrateľnosť výživnejšiu, než záležitosť, do ktorej vývojári a distribučka naliali hromadu a hromadu prachov? Nuž, odpoveď je nejasná, avšak do istej miery aj daná tým, ako veľmi vás žaner tzv. dungeon crawlerov oslovuje. Pre mladšie vekové skupiny je síce tento pojem veľkou neznámou, avšak u starších ročníkov musí zákonite vyvolať spomienky na staré časy, kedy sa do dungeonov chodilo prakticky každý deň a nikoho by ani vo sne nenapadlo, že v budúcnosti bude tento typ hier prakticky na pokraji vyhynutia. Nuž, Hunted tento trend úpadku kedysi slávneho žánra výborne oživuje a rozhodne ponúka viac hĺbky, než sa môže na prvý pohľad zdať.

Tie pravé kvality ale rozhodne nehľadajte v príbehu. Ten je vo svojich základoch tak primitívny, ako len môže byť – dvojica nájomných žoldnierov sa vydáva na dobrodružnú cestu za oslobodením dcéry jedného majetnejšieho starostu, pričom ale počas svojej výpravy odhalí zlo, ohrozujúce budúcnosť celého herného sveta. Punktom. Žiadne komplexné či navzájom prepletené dejové línie, žiadne rozvetvené dialógy, žiadna forma narácie, ktorá by vás donútila sa o príbeh zaujímať viac, než je naozaj nutné. Nie - toto je skrátka titul, u ktorého je príbeh len akosi výplňou, alebo lepšie povedané lepidlom toho, čo počas vašej výpravy zažívate. Je to na škodu vecí? Nemyslím.

Dôvod, prečo je story línia titulu Hunted vcelku dobre stráviteľná, totižto spočíva vo dvojici hlavných protagonistov. Impulzívna elfica E'lara a jej naopak opatrný a rozvážny kolega Caddoc, sú keď už nie výborne, tak minimálne obstojne napísanými charaktermi, ktorí počas viac ako 8 hodinovej kampane dokonca podstupujú aj akýsi vnútorný vývoj, takže v závere príbehu budete jasne bádať zmenu ich zmýšľania a postojov. Autori navyše výborne pochopili humorný potenciál dvojice protagonistov, ktorí sa tak počas výpravy sústavne podpichujú, vďaka čomu ich spolupráca nevyzerá ako narýchlo spichnutý nápad nejakého dizajnéra, ale ako pekne premyslená súhra dvoch odlišných názorových smerov, navzájom ale vytvárajúcich až nečakane silnú symbiózu. Skrátka, ako keď sa dva protiklady priťahujú...

Duo hlavných hrdinov je samozrejme ideálnym podkladom pre vytvorenie kvalitného co-opu, avšak ani samotný singleplayer nie je na zahodenie. Umelá inteligencia poháňajúca konanie vami neovládaného charakteru odvádza naozaj solídnu robotu a až na pár drobných kixov sa na kolegu môžete v boji bez problémov spoľahnúť. Dvojica odlišných protagonistov potom zo sebou zákonite prináša aj diametrálne odlišné bojové štýly, takže na svoje si prídu ako ľudia milujúci boj na diaľku (E'lara), tak aj hráči, ktorí skôr preferujú súboje face-2-face. Samozrejme, každý z dvojice charakterov je schopný viesť boje oboma spôsobmi, ale vzhľadom na zjavné proporčné rozdiely medzi hrdinami je jasné, že chlap bude plniť rolu tanka, zatiaľ čo ženská pre zmenu úlohu DPSkára. Tomu taktiež nasvedčuje aj paleta špeciálnych schopností a skillov, ktoré si kupujete za modré kryštály, nachádzané počas vašej výpravy. Caddoc sa tak bude môcť spoľahnúť na silné bojové výpady či magický útok ktorý vymrští okolitých protivníkov do vzduchu, E'lara pre zmenu na ohnivú či ľadovú šípy, fungujúce ako ideálny nástroj pre neraz s radosťou vítaný crowd controlling. Celkovo je teda možné povedať, že škálou bojových i nebojových schopností sa obe postavy príjemne dopĺňajú a ani jednu z nich nemožno označiť za vyslovene dominantnú. Sluší sa taktiež doplniť, že aj napriek snahe autorov propagovať titul ako fantasy variant populárnej série Gears of War, je zabudovaný systém krytia sa viac menej zbytočným, pretože drvivú väčšinu súbojov budete musieť tak či tak vyriešiť pekne z blízka.





Inak je ale možné povedať, že po stránke gameplayu je Hunted v podstate klasickou hack'n'slash akciou, len čiastočne okorenenu drobnými RPG prvkami, majúcimi podobu či už nových kusov vašej výzbroje (štandardné i magické zbrane, i keď tie druhé menované len s obmedzenou použiteľnosťou) alebo health a mana potionov, nutných pre udržanie vašich zverencov v plnej sile. Klasickému ponímaniu žánra RPG potom zodpovedajú aj vedľajšie úlohy, ktoré plníte automaticky v rámci prechádzania hrou a ste za ne priebežne odmeňovaní. Možnosť nosiť až trojicu „lekárničiek“ či schopnosť vláčiť so sebou hneď dvojicu ťažkých zbraní, to sú len niektoré z mnohých bonusov ktoré si počas hry odomknete a môžete mi veriť, že obzvlášť bez tých mnou menovaných bude zdolávanie neskorších kapitol naozaj zaváňať frustráciou. V súvislosti s RPG zložkou titulu potom nesmiem zabudnúť ani na zbieranie peňazí ktoré je ale značne nedoriešené, keďže v samotnej hre ich nemáte kde utrátiť a slúžia vám len na odomknutie obsahu v rámci samostatného módu zvaného Crucible (dungeon creator, v ktorom si pomocou primitívnych nástrojov vytvárate vlastné dobrodružstvá).

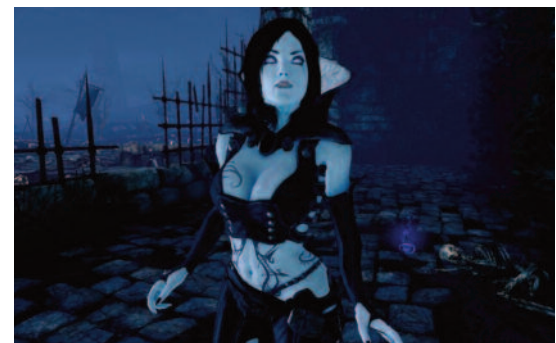
Možno sa teraz sami seba pýtate, čo je to v úvode spomínané kúzlo, ktoré robí z tejto záležitosti viac, než len tuctovú priemernosť. Nuž, ja vám to hneď aj poviem - „dungeon crawler“. Pojem, ktorý vo svojej podstate vyjadruje dobrodružnú výpravu skupiny hrdinov do temných kútov podzemných kobiek či iných priestorov zvaných dungeonov, do bodky vystihuje to, čo robí z Hunted tak nesmierne návykový titul. Nie je to ani súbojový systém, ani príbeh, ba

ani úroveň technického spracovania – ten faktor zábavnosti si v plnej miere ukrája pestrá paleta lokácií, do ktorých sa v rámci vášho dobrodružstva vydáte. Tie síce neohúria svojim vizuálom, avšak ich premyslený dizajn ukrývajúci v sebe hromadu vedľajších, nepovinných odbočiek je dostatočne motivujúcim k tomu, aby ste sa v hre motali viac, než si to od vás hlavná príbehová línia vyžaduje. A verte mi, že vy si tie katakomby a dungeony veľmi radi podrobne prešmejdíte, pretože hromada parádnych logických hádaniek a s nimi súvisiacich odmien je ukrytá práve tam, kde by ste to naozaj neočakávali. Je pravda, že vynechaním týchto nepovinných sekcií o nič podstatné neprídete, avšak ten pocit, kedy narazíte na vedľajšiu chodbu vedúcu do hrobky s pokladom, je dostatočne silným argumentom k tomu, aby ste si jednotlivé lokácie užívali viac, než vám naznačuje lineárna štruktúra hry.

Škoda len, že po stránke technického spracovania Hunted až nezdravo často naráža na problémy, komplikujúce celkový dojem z hry. Grafické prevedenie najmä vegetácie je žalostné, levely mimo miest a podzemných priestorov zaváňajú amatérizmom a budgetovosťou a ak si k tomu pridáte aj problémy s animáciami či nezdravo časté zasekávanie sa postáv o objekty, môžu tieto kixy vo vás zanechať nepríjemný pocit nedokončenosti titulu. Osobne mi taktiež nesadlo riešenie loadingu nových sekcií levelu, ktorý je realizovaný

prostredníctvom dverí – tie sa ale objavujú aj tam, kde je ich prítomnosť totálne „mimo mísu“ a v kontexte daného prostredia pôsobia ako päť na oko. Obdobne diskutabilne je možné zhodnotiť aj audio stránku, ktorá síce v rovine dabingu nemá žiadne výraznejšie nedostatky, avšak výpadky hudby či ostatných prvkov audia by sa u titulu tejto kategórie rozhodne nemali stávať. Aspoňže hra beží relatívne plynulo, takže na nejaký ten drastickjší frame-dropping môžete v pohode zabudnúť.

Aj napriek početným technickým problémom ma ale Hunted bavil až do samotného konca. Svoje samozrejme zohral už spomínaný brilantný dizajn lokácií, avšak ani ostatné aspekty hry neboli vôbec odfláknuté, vďaka čomu som si užíval ako početné boje, tak i tichšie pasáže, v rámci ktorých sa ku slovu dostal prieskum a objavovanie tajov herného sveta. Je teda jasné, že ako dungeon crawler funguje Hunted prakticky na jednotku a fanúšikom dobrodružných akčných adventúr poskytne zábavu, ktorú dnes už skrátka nevidáť tak často.



**PC, PS3, Xbox 360**

**Výrobca:** Inxile Ent. **Distribútor:** Bethesda  
**Multiplayer:** áno **Lokalizácia:** nie

- |   |  |
|---|--|
| <ul style="list-style-type: none"> <li><b>+</b> - variabilita a dizajn levelov</li> <li>- spád hry</li> <li>- sympatická dvojica hrdinov</li> <li>- jednoduchý, ale chytrý súbojový systém</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li><b>-</b> - niektoré nedoriešené RPG prvky</li> <li>- tuctový príbeh</li> <li>- problémy technického charakteru</li> </ul> |
|---|--|

7



# Prague and Play 2011 (1C Company)

Daniel "LordDan" Hujo

**Pred dvadsiatimi rokmi opustili Českú republiku poslední sovietski vojaci, no v stredu 29. júna zažila Praha opäť inváziu ruských bratov. Praha sa totižto stala, už po niekoľkýkrát, dejiskom akcie Prague-n-Play, ktorú organizovala ruská 1C Company a kde sme sa dozvedeli, čo môžeme v najbližších mesiacoch očakávať a padli tu aj nejaké svetové oznámenia o nových hrách.**

To, že nepôjde len o nejaké malé stretnutie bolo jasné už len z miesta konania tohto eventu, známy pražský klub La Fabrika hostil redaktorov z celého sveta. Krátko pred začiatkom znelo sálou plnou rôznych jazykov, dokonca aj také, ktoré sa nám ani nepodarilo identifikovať. Na úvod sme dostali drink, samozrejme ruské šampanské, a cinkanie pohárov sa nieslo celou sálou. Všetky rozhovory sa ale točili okolo tej istej témy – hry, hry a opäť hry. Popri stenách boli rozložené stoly s množstvom zostáv, kde boli pripravené najnovšie tituly 1C Company na vyskúšanie.

Ale pekne od začiatku. Všetko začalo veľkou prezentáciou. Pripomenuli sme si, že 1C Company sa spojila so spoločnosťami Softclub a Snowball a stále si udržuje pozíciu najväčšej hernej vývojárskej a vydavateľskej spoločnosti v Rusku a v celej Východnej Európe. Asi je vám jasné, že na každej obdobnej akcii je všetko najlepšie, najväčšie a najkrajšie, takže mnoho vecí treba brať s rezervou. Potešilo, že na jednotlivé veľké tituly si prizvali z 1C tých najpopulárnejších a nebolo to len suché konštatovanie faktov na prezentácii, ale následne aj prínosné rady a bližšie informácie pri počítačoch a tak ste sa dozvedeli, že ten headshot bol od french mana z vývojárskeho štúdia a podobne. Ale späť k prezentácii. 1C Company, ako jedna z mála spoločností na trhu, ostáva orientovaná hlavne na PC platformu, to je priorita. Ale potešíme aj majiteľov mobilných platforiem, niek-

toré hry sa časom objavajú aj u nich. Žiaľ, kedy to bude, ktoré tituly a na akých prístrojoch, to je zatiaľ vo hviezdach alebo len v hlavách vedenia. Ďalšou pre niekoho možno dobrou, pre iných horšou správou je, že spoločnosť sa plánuje aj naďalej sústrediť hlavne na svoje veľké značky ako napr. Men of War, čo dokazujú tri prezentované rozšírenia/pokračovania, ale aj iné značky, o ktorých ešte bude reč.

Svetovú premiéru zažila prvá MMO RPG hra od 1C Company, ktorá nesie názov Royal Quest a na akcii bol aj pre-alpha build hry. Hru vyvíja štúdio Katurai Interactive, ktoré stojí aj za King's Bounty a Space Rangers. Royal Quest nás preniesie do fantasy sveta Aura plného miest, hradov, príšer, predmetov a iných hráčov. Inšpirácia u konkurenčného WoW je zrejmá, resp. vo videu, kde boli vidieť aj niektoré z príšer, je poznať, že autori sa inšpirovali v niekoľkých rôznych známych tituloch. Chýbať nebudú ani zvierací miláčikovia. Hru sme si teda aj vyskúšali, no prekvapením bolo, že hra bola v ruštine a samozrejme texty písané azbukou a keďže už patrí medzi ročníky, ktoré pioniersky sľub neskladali, bola pre mňa hra užívateľsky menej prívetivá. Časť hry ale bola po anglicky, takže niečo sme si vyskúšali. Z tohto buildu a z krátkosti hrania nie je možné usúdiť, čo všetko hra nakoniec ponúkne, ale pôjde o klasické fantasy MMO RPG možno s trochu horšou grafikou. Aby sme nezabudli, Royal Quest je plánovaný na

rok 2012, zatiaľ bez upresnenia.

Celkovo musím povedať, že ak mi niečo na hrách od 1C Company vadí, tak je to ich grafika. Jednoducho nezodpovedá aktuálnej dobe a možnostiam, pritom nároky na výkon PC sú aj tak vysoké. Z prezentovaných hier, som tento pocit nemal len u Red Orchestra 2: Heroes of Stalingrad, Ghost of Moscow: Death to Spies a u Off-Road Driveu. Men of War majú už tiež starší engine, ktorý zaostáva, Real Warfare: Northern Crusades ma zaujali, ale tak isto ich grafika v bojovom režime ma nepresvedčila a Star Wolves 3: Ashes of Victory som hral len krátko, takže tam ťažko zatiaľ hodnotiť.

Pre mňa osobne sa stali hrami večera dva tituly a to Red Orchestra 2 a Off-Road Drive. Red Orchestra 2 vychádza 30. augusta a je poznať, že na tejto hre si skutočne dali autori záležať a 1C na ňu veľmi spolieha. Do hry pribudne aj pár nových zbraní, budú medzi nimi aj prototypy zbraní vyvíjaných počas druhej svetovej vojny, ale iné bežné zbrane, ktoré sme zatiaľ moc nemali možnosť v iných hrách vidieť, napr. SVT 40. Zbrane nebudete mať všetky dostupné hneď od začiatku, no postupne budú pribúdať. Poteší aj maličkosť v podobe zimných uniforiem v zasnežených misiách. Novinkou bude možnosť nahliadnuť do interiéru tankov. Ako veliteľ tanku sa môžete pozrieť na detailne prepracované vnútro, ale aj skontrolovať osadenstvo týchto oceľových monštier. Ohľadom kampane padla informácia, že singleplayerová kampaň nebude naskriptovaná a bude tak nelineárna. Ako to však nakoniec v skutočnosti bude, si ešte počkáme. A posledná vec, ktorá ešte bola spomenutá, že bude pridaný do hry Training mód. Pre Red Orchestrú bolo vyhradených 5 počítačov, keďže sa hral multiplayer proti testerom a aj napriek prísľubom, že nás budú šetriť, pustili sa do nás bez zľutovania. Napriek krátkemu hraniu sa mi multiplayer celkom zapáčil, v podstate je to to isté, čo poznáme z







iných akčných hier a predsa drobnosti, ako skutočné rozloženie dvojnožky guľometu na múrikoch, oknách a podobne robia hru inou. Taktiež vcelku dobre spravený systém krytia a strelby z krytu posúva multiplayer vyššie.

Ďalšou prezentovanou hrou bola Ghost of Moscow: Death to Spies. Bohužiaľ napriek veľkej snahe sme sa k hraníu nakoniec nedostali, takže môžeme sprostredkovať len dojmy z pozorovania a čo nám bolo o hre povedané v prednáške a čo sme videli na videu. Špiónske pokračovanie a súperenie veľmocí sa tentoraz presúva do obdobia studenej vojny a úlohy budete plniť hlavne v USA, na Kube a v Európe, čo samozrejme súvisí s históriou a jadrovými mocnosťami, ktoré proti sebe stáli. Hra beží na novom engine a dala sa zahrať na Xboxe, kde graficky vyzerala veľmi dobre. Po novom si v hre môžete ľubovoľne a kedykoľvek medzi tromi charaktermi a verte, že okúzľujúca kráska má priam smrtiace bozky. Samozrejme každý špión má iné schopnosti a tak sa hodia na rôzne veci. Hra bude plná rôznych nových špiónskych gadgetov a minihier. Ghost of Moscow je pripravovaná na PC a Xbox a vyjsť by mala po Vianociach, alebo začiatkom roka 2012.

Ako som už spomenul, jednou z mnohých hier bola aj Star Wolves 3: Ashes of Victory. Pre tých menej znalých, ide o vesmírnu RPG (to je prekvapenie čo?) a čo dodať? Snáď len, že pokračovanie je samozrejme vo všetkom vylepšené, nové NPC, nové charaktery, nové zbrane a vybavenie, nové frakcie a proste všetko to, čo patrí k pokračovaniu – väčšie, lepšie, krajšie a nové.



Moje strategické srdce zaplesalo pri predstavovaní hry Real Warfare 2: Northern Crusades od Unicorn Games, ktorá by mala vyjsť už na jeseň. V podstate ide o zmes niekoľkých rôznych titulov. Hra má totiž strategickú časť, kde so svojim hrdinom, ktorý má RPG prvky, ako je v poslednom čase v stratégiách dobrým zvykom, beháte po oblasti stredovekej strednej Európy a dobýjate hrady, plienite mestá, bojujete proti lupičom, hľadáte spojencov a cieľom je mať všetko. Táto časť mi pri hraní najviac pripomínala sériu Heroes of Might and Magic, ale v real-time móde alebo ktorúkoľvek inú jej obdobu. Druhá časť je bojová a tu vás tak isto nič neprekvapí, to je zas klon série Total War a jej obdôb. Aj tu platia bonusy a postihy za pohyb do kopca, strelbu z kopca, útok jazdy proti pechote a všetko to, čo už poznáme. Napriek dosť dlhému času, ktorý sme pri



hre strávili, sme si zasa moc nezahrali, keďže išlo len o alpha build hry, načítavanie trvalo veľmi dlho a po čase už unavilo. Mínusom je pre mňa osobne grafika, ktorá zaostáva za súčasnými hrami.

Mojou druhou hrou večera sa stala Off-Road Drive od 1C-Avalon, plánovaná na tento september. O nej vám ešte prinesieme samostatné dojmy v inom článku, takže si musíte počkať. Posledné, čomu sa ešte chcem veno-





vať je séria Men of War, ktorá mala na Prague-n-Play suverénne najpočetnejšie zastúpenie so svojimi tromi rozšíreniami a zaberala celkovo 6 počítačov, dokonca viac ako Red Orchestra 2. 1C priniesli do Prahy už vydané pokračovanie Assault Squad, ktorého recenziu si môžete prečítať na našich stránkach. Vývojári plánujú pokračovať aj naďalej s vývojom tohto titulu, ktorý sériu otvoril multiplayerovému a kooperatívne hru. Naďalej budú vydávané DLC balíčky a patche pre hru. Druhým pokračovaním je Men of War: Vietnam, z ktorého vám tiež pripravíme samostatný článok, lebo na cestu domov sme dostali novinársku verziu hry (ja som ti ju už dávno poslal, len som sa článku nedočkal :) - pozn. DanKanFan). Tretím a posledným prezentovaným rozšírením je Condemned Heroes, ktorá spolu s Vietnamom sériu opäť vracia do rúk individuálnych hráčov. Condemned Heroes nás postaví do velenia trestným práporom v 4 rôznych kampaniach a 15 misiách, ktoré pokrývajú roky 1942 až 1945. Do hry boli pripravené nové modely pechoty, aby všetko verne odpovedalo a pri tvorbe príbehu spolupracovali s historikmi, archívami a aj ruskou tajnou službou. Vydanie je plánované na Q1 2012.

Okrem tohto všetkého hrania boli pre prítomných novinárov ešte pripravené drobné zábavky. Kto chcel, mohol si nechať spraviť vlastný obal na Men of War: Assault Squad, stačilo si obliecť uniformu, dať prilbu na hlavu a postaviť sa pred veľké plátno. Potom už len vyčkať príchodu sporo odetých slečien, ale pozor, to čo mali na sebe bolo rozhodne khaki. Tie vám dali do rúk samopal a postavili sa okolo vás. Stačilo povedať syyyyyyyyy a za pár

minút bol predný obal pripravený. Pre súťaženie chtvivých redaktorov si 1C pripravila podarenú súťaž, ktorá súvisela práve z Off-Road Drive. Na zemi bola pripravená krátka dráha pre rádiom ovládané modely bugín. Prítomná obsluha vám do rúk vrazila ovládač, vysvetlila ovládanie, dala pár kôl na vyskúšanie a potom už sa išlo na život a na smrť.

Nakoniec išlo o veľmi dobre zorganizovanú a príjemnú akciu vo veľmi príjemnom prostredí, kde všetci ľudia z 1C Company boli vždy nápomocní, ochotní odpovedať na všetky otázky, usmievali sa a tešili sa záujmu veľkého množstva redaktorov o ich hry. Nám neostáva nič iné len poďakovať, dúfať, že o rok sa uvidíme so všetkými týmito skvelými ľuďmi opäť a tešiť sa na niektoré zo spomenutých hier.









# Novinky za mesiac jún

Lukáš "Under4" Kollár

**V 22. týždni sa predviedli nové herné notebooky Origin, predstavila sa séria počítačových zdrojov a neunikla nám ani prezentácia high-end CPU chladiča pre efektívne chladenie.**

Už dávnejšie sme dali do pozornosti zaujímavé a hlavne výkonné herné laptopy od spoločnosti Origin, ktorá sa zároveň rozhodla aktualizovať svoju ponuku a tak sa prispôbiť tlaku konkurencie. Momentálne sú modely notebookov EON15-S (15,6"), EON17-S (17,3") a EON17 doplnené o grafickú kartu Nvidia GeForce GTX 560M, ponúkajúcu 1,5 GB GDDR5 pamäť s frekvenciou rovných 5000 MHz, ktorá je navyše prepojená je cez 192bitovú pamäťovú zbernicu a disponuje frekvenciou 775 MHz pre jadro (GPU), respektíve 1550 MHz pre shadery. Do éteru však unikli aj údaje, hovoriace o podpore Optimus-ready, DirectX 11, CUDA a PhysX.

Druhú správu istotne pozorne čítali hráči, ktorí uvažujú nad kúpou nového PC zdroja. Pre nich si najnovšie firma Antec prichystala úplne novú sériu, ktorá aktuálne pozostáva z troch modelov: 550 W, 650 W a 750 W, obsahujúcich japonské kondenzátory, aktívne PFC, štyri 12V vetvy a 135 mm ventilátory s fluidnými dynamickými ložiskami. Ide o sériu High Current Gamer Plus, vyrábanú v súlade s normami ATX12V v2.32 a EPS12V v2.92, ktorá je založená na nemonulárnej rade High Current Gamer. Tieto hráčske zdroje disponujú certifikáciou 80Plus Bronze a na trh majú prísť niekedy v auguste 2011.

Nakoniec tu máme lahôdku pre naozajstných hardvérových fajnšmekrov, predvedenú na známom veľtrhu Computex, na ktorom mala stánok aj tu už mnohokrát spomínaná spoločnosť Thermaltake. Jedná sa o procesorový (CPU) high-end chladič s označením Frio Extreme, určený pre sockety Intel LGA1366, LGA1555/1156, LGA775 a AMD AM2(+), AM3(+). Veľtrh dodal pomerne dosť cenných informácií, napríklad aj to, že obsiahne šesť 6 mm medených heatpipes a dva ventilátory s otáčkami 1200 - 1800 RPM o

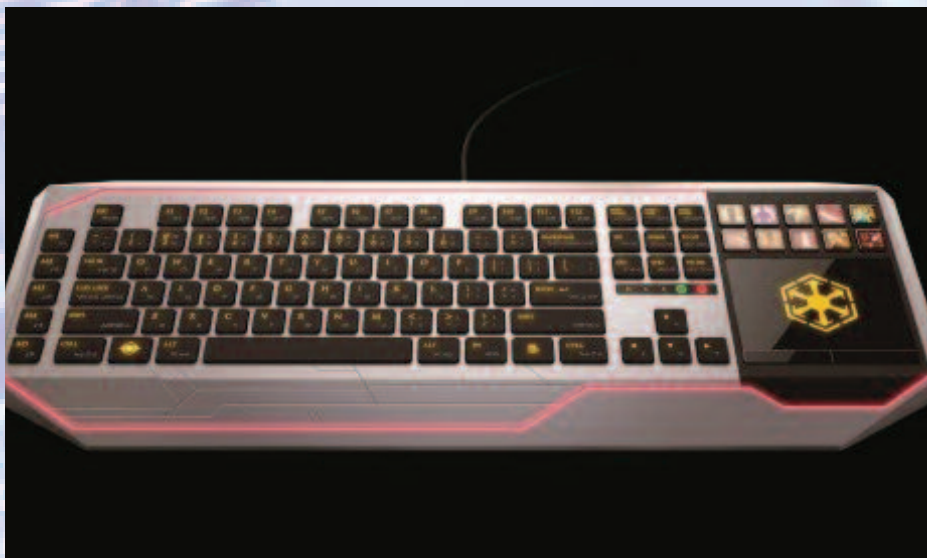
veľkostiach 140 mm, no pokiaľ by to niekomu nestačilo, v balíku sa vraj bude nachádzať aj tretí chladič, určený pre dokonalý odvod prebytočného tepla. Frio Extreme od Thermaltake bude schopný odvieť maximálne 250W tepla a využije takzvaný vežový dizajn. Okrem spomínaného odhalenia a úniku niekoľkých informácií už nič iné stánok neposkytol, takže cenu ani dostupnosť nevieme.

**Predstavovanie herných myší je skôr raritou ako pravidlom, takže keď sa nám za týždeň nahnú až štyri, možno to považovať za menší hardvérový sviatok. Okrem toho Logitech ukázala zaujímavú podložku pod notebooky a ohlásili sa aj herné periférie SWTOR.**

Ak dlho pracujete so svojim notebookom, zaiste oceníte pohodlie v podobe podložky pod notebook. Jednu takú, mimochodom ľahko použiteľnú, pretože stačí pripojiť prijímač Logitech Unifying do USB portu, aktuálne výrobca Logitech predstavil. Ide o model Touch Lapdesk N600 a okrem toho, že ponúka dôležité pohodlie, vďaka viacerým teploizolačným vrstvám, chrániaciach užívateľa pred nežiadúcim účinkami, disponuje aj veľkým vysúvacím touchpadom, ktorý zaisťuje viacdotykové ovládanie pohybu kurzoru, rolovanie stránok a ich samotné prepínanie. Odporúčaná cena tohto produktu je 69,99 € a na náš (európsky) trh je dostupnosť ohlásená od začiatku júna.

Tá istá spoločnosť priniesla aj nového nástupcu legendárnej myši pre hráčov s názvom MX518, ktorá bola zároveň najpredávanejšou hernou myšou od tejto firmy. Teraz ale treba zaostriť na jej nového nástupcu s označením Logitech Optical Gaming Mouse G400. O čo je práve tento model lepší? V prvom rade treba poznamenať, že výrobca sa snažil zachovať jej tvar a aj rozloženie ovládacích prvkov, ale pritom vylepšiť jej funkcie, presnejšie sa dočkala vyššieho rozlíšenia senzoru na 3600 dpi (predtým 1800 dpi), disponuje rýchlejšou USB odozvou 1000 rps a úpravy sa dočkal i jej kábel, ktorý je tentoraz užší a schudol o 25%. Dá sa pri nej navyše použiť softvér pre programovanie tlačidiel, aký sa dodáva s klávesnicami Logitech radu G. G400 si za 44,99 € môžete kúpiť už od polovice júla.

Po tejto správe sa nám popredná spoločnosť Razer, ktorá má na svedomí kvalitné herné produkty, rozhodla opísať najpokročilejšiu snímacu technológiu pre hranie počítačových hier pod názvom 4G Dual Sensor. Kvôli dvojnásobnej snímacej presnosti, ktorú najviac využijú hráči FPS hier, disponuje s optickým aj laserovým senzorom. Pri tejto príležitosti sa nám odkryla dvojica produktov, ktorá túto technológiu obsiahne. Razer Mamba, predávaná po 129,99 € obsahuje bezdrôtovú hernú technológiu, systém 4G Dual Sensor s rozlíšením 6400 dpi, 1000Hz Ultrapolling (frekvencia dopytovania) / odozva 1







ms a až 200 palcov za sekundu / zrýchlenie 50 g. Dá sa používať v duálnom móde (kábel/bezdrôt.), jej veľkosť činí 128 mm x 70 mm x 42.5 mm (ide o približné hodnoty), má batériu, ktorá pri nepretržitom hraní vydrží 16 hodín a viacfarebné osvetlenie.

Predajná cena druhej myši s názvom Razer Imperator je 79,99 €. Disponuje systémom 4G Dual Sensor s rozlíšením 6400 dpi, zabudovanou pamäťou Razer Synapse, siedmimi nezávisle programovateľnými Hypersense tlačidlami, nastaviteľnou citlivosťou za behu a nastaviteľnými postrannými tlačidlami. Má až 200 palcov za sekundu\* / zrýchlenie 50 g, ergonomický pravoruký design, vytvarovaný výklenok pre palec s pogumovaným povrchom pre väčšiu kontrolu a rozmery 123(dĺžka) x 71(šírka) x 42(výška) (v mm).

Dostupnosť oboch produktov je naplánovaná na júl 2011.

Napokon si spoločnosti Razer, BioWare a LucasArts pripravili masové ohlásenie sady MMO herných periférií s tematikou hry Star Wars: The Old Republic. V prvom rade ide o hernú klávesnicu Star Wars™: The Old Republic™, ktorá za cenu 199,99 eur ponúka desať dynamických a adaptívnych dotykových kláves pre prispôbenie ovládacích prvkov, zlatisto podsvietené klávesy s tenkým krytom pre rýchlejší stisk a kratší odstup, tieneny 7stopový USB kábel, na dotyk citlivý snímací LCD panel pre lepší prehľad a efektívnu správu zručnosti, plne programovateľné klávesy a záznam maker za behu, nastaviteľnú viacfarebnú LED (až 16 miliónov farieb) a 1000Hz Ultrapolling (frekvencia dopytovania) / odozva 1

ms.

Herná myš Star Wars™: The Old Republic™ má 17 plne programovateľných tlačidiel, optimalizovaných pre MMO hranie (vrátane sady 12 tlačidiel pre palec), nastaviteľnú viacfarebnú LED (až 16 miliónov farieb), 3.5G laserový senzor Razer Precision s rozlíšením 5600 dpi, 1000Hz Ultrapolling (frekvencia dopytovania) / odozva 1 ms, disponuje možnosťou používania v duálnom móde (kábel/bezdrôt.), vymeniteľnými panelmi frakcií so zlatistým podsvietením a nabíjacím dokom (funguje rovnako ako bezdrôtové prijímacie zariadenie). Táto myš je cenená na 129,99 eur.

Ďalším produktom z tejto rady je herná podložka pod myš Star Wars™: The Old Republic™ od spoločnosti Razer, ktorú môžete mať za 49,99 eur. Jedná sa o obojstrannú podložku pod myš, ukazujúcu rozdielne možnosti voľby frakcií, má výkonnostné pevné povrchy pre plynulejší pohyb myši a obsahuje protišmykový, anti-reflexný a pevný materiál, ktorý je odolný proti opotrebeniu.

Sériu uzatvára herný headset Star Wars™: The Old Republic™ s 5.1 priestorovým zvukom, sprostredkovávajúcim pozíčné audio, prispôbitelným mikrofónom, vymeniteľnými panelmi frakcií a nastaviteľnou konštrukciou pre optimálny komfort. Má uzavretý design slúchadiel s 50mm reproduktormi, nastaviteľnú viacfarebnú LED (až 16 miliónov farieb) a aj tlačidlá ovládania hlasitosti a mikrofónu, nachádzajúce sa na headsete. Jeho cena je 129,99 eur.

Všetky tieto Razer produkty prídu na trh súčasne s vydaním hry.

**Predošlý týždeň nadelil herný počítač, zaujímavú hybridnú tech-**

**nológiu v podobe CPU chladiča a napríklad aj takú štvoricu praktických darčiek od Logitechu.**

Ešte pred samotným predstavením okrajovo spomínaného herného PC sa spoločne pozrieme na konzolu Xbox 360 slim, ktorá sa bude pýšiť novým (samozrejme) výkonnejším čipom. Microsoft informoval verejnosť, že pôjde o nový system-on-chip (SoC) procesor, integrujúci do jedného čipu hlavný procesor (CPU), grafický procesor (GPU), pamäť a I/O, čím výrobca sľubuje lepšiu účinnosť, má sa znížiť tepelné vyžarovanie z vnútra stroja a rovnako sa ponížia aj výrobné náklady. Dostupnosť známa nieje, dozvedeli sme sa ale, že vraj nemajú vzniknúť problémy medzi kompatibilitou hardvéru a softvéru. Základnú dosku čaká nielen sada zmien, ale aj zmena rozmerov, rovnako tak sa zmenšil aj zdroj.

Nakoľko nás tento týždeň zastihol aj Deň otcov, firma Logitech sa rozhodla priniesť niekoľko tipov na darčeka, ktoré potešia každého otca „počítačového typu“.

Najskôr to bola bezdrôtová myš Logitech Wireless Mouse M515, ponúkajúca životnosť batérie v trvaní až dva roky, ktorú môžete mať za približnú cenu 49.99 €. Pokiaľ vás predošlé nezaujalo, môžete siahnuť po solárne napájanej klávesnici Logitech Wireless Keyboard K750, vyrobenej bez použitia PVC, ktorá má plne recyklovateľný obal. Klávesnica je napájaná zo svetla v miestnosti, no nemusíte sa obávať tmy, pretože aj v nej by dokázala fungovať ešte tri mesiace. Je dostupná za orientačnú cenu 79.99 €. Za zmienku určite stojí aj Logitech Rechargeable Speaker S715i, obsahujúci až osem reproduktorov, hrajúcich v špičkovej kvalite. Tento darček, disponujúci aj malým diaľkovým ovládaním a výdržou nabíjateľných batérii 10 hodín na jedno nabitie je dostupný za orientačnú cenu 179.99 €. Spoločnosť ukázala aj webovú kameru Logitech HD Pro Webcam C910, fungujúcu aj na počítačoch Mac, ktorá je v predaji za približne 99.99 €. Vyniká svojim malým rozmerom, ľahkou použiteľnosťou a kryštálovo čistým zvukom v kombinácii s HD obrazom.

Nasledovná správa poteší predovšetkým hráčov, užívateľov, ktorí



potrebujú atypický, v tomto prípade systém SFF (small form factor) pre svoju počítačovú skrinku. Spoločnosť Shuttle sa totiž rozhodla zverejniť informácie o hernom stroji menom H3 6700G, predvedenom na E3. Disponuje základnou doskou H67, procesorom Core 2. generácie (na E3 bol prezentovaný model Core i5-2500K), veľkou, až 16 GB pamäťou RAM, samostatnou grafickou kartou, dvojicou 3,5" pevných diskov a 7.1 kanálovým zvukom. Vpredu má dva USB 3.0 porty, obsahuje kryt vyrobený z lešteného hliníka a cez vstavené HDMI rozhranie bez problémov prehrá 1080p video.

Na záver sa predviedol CPU chladič PCCooler OC3 W120 od pomerne neznámeho čínskeho výrobcu Shenzhen Fluence Technology, zameriavajúceho sa momentálne výlučne len na ázijské trhy. Pokiaľ si poviete, že ide len o ďalší tuctový chladič mylíte sa, pretože tento prináša inovatívnu kombináciu vzduchového chladiča (tower-type) s vodným blokom. Disponuje medenou základňou s heatpipes a hliníkovými rebrami nepravidelného tvaru so 120 mm ventilátorom. Navrchu je ale časť, určená pre pripojenie hadičiek pre zabezpečenie chladiaceho okruhu. V praxi to vyzerá asi tak, že kvapalina prechádza cez rúrky až na spodok chladiča, kde prebehne kontakt so základňou, pričom výrobca udáva zvládnutie tepelného zaťaženia o hodnote 500 W.

**Výrobcovia nám dávajú pocítiť príchod leta aj prostredníctvom vetracích produktov. V tomto týždni sa uviedla úsporná podložka pod notebooky, novučičký VGA chladič a nášmu oku neuniklo ani predstavenie grafickej karty od Club 3D.**

Aké požiadavky by mala spĺňať kvalitná podložka pod notebooky? Minimálne musí užívateľovi poskytnúť tak zaslúžené pohodlie, mala by byť úsporná po energetickej stránke (pretože všetci chceme šetriť energiou), na škodu určite nebude ani nízka váha či štíhly dizajn, no a poteší aj regulácia rýchlosti ventilátora. Toto všetko a nielen to ponúka model Cooling Pad N200 od spoločnosti Logitech. Výrobca nám poskytol aj detaily navyše, preto sa s vami informačne podelíme. Ako ste si mohli prečítať o čosi vyššie, podložka je energeticky úsporná a to vďaka jej ventilátoru, ktorý je cez USB napájaný tak, aby vytváral čo najmenšiu záťaž pre batériu vášho notebooku. Samotná rýchlosť ventilátora je užívateľom „polohovateľná“, konkrétne v dvoch stupňoch, ale v prípade nutnosti sa dá aj úplne vypnúť, teda tak či onak môže poskytnúť maximálne možný prietok vzduchu pri minimálnej hlučnosti. Logitech Cooling Pad N200, ktorá sa dá jednoducho prenášať z miestnosti do miestnosti podľa dostupných informácií zakotví na slovenskom trhu koncom júna a kúpiť sa bude dať za odporúčanú maloobchodnú cenu 39,99 €.

Firma Club 3D sa rozhodla svoju ponuku rozšíriť o novú grafickú kartu Radeon HD 6870 X2, založenú na Barts riešení, ktorá ponúka dvojslotový chladič s dvojicou ventilátorov a piatimi medenými heatpipes. Disponuje pamäťou o frekvencii 4200 MHz s 2 x 256bitovou pamäťovou zbernicou, jadrom s taktom na 900 MHz a nechýba ani 2240 Stream procesorov. K dispozícii je aj rozhranie HDMI 1.4, dvojica DVI výstupov a dvojica mini DisplayPort 1.2 výstupov.

Grafická karta Club 3D Radeon HD 6870 X2 bude za \$469 dostupná v prvom júlovom týždni.

Výrobca Arctic napokon vyrukoval s informáciami okolo nového VGA chladiča Accelero Twin Turbo II, dodávaného s teplovodivým lepidlom G-1. Disponuje rozmermi 217 x 122 x 53 mm, váhou 0,9 kg a chladiacou výkonnou kapacitou 160 W. Chladiaci systém je tvorený dvojicou ventilátorov o veľkosti 92 mm s fluidnými dynamickými ložiskami (fungujú pri prevádzke od 1000 do 2000 RPM), 35 hliníkovými rebrami a päťcou 6 mm medených heatpipes. Na produkt Arctic Accelero Twin Turbo II je poskytovaná 6-ročná záruka, pričom je kompatibilný s nasledovným širokým spektrom grafických kariet: AMD Radeon HD 6950, 6870, 6850, 6790, 6770, 5870, 5850, 5830, 4890, 4870, 4850, 4830, 4770, 3870, 3850, 2600 XT, 1950 XTX, 1950 XT, 1950 Pro, 1950 GT, 1900 XTX, 1900 XT, 1900 GT, 1800 XT, 1800 XL, 1800 GTO, 1650 XT, 1650 Pro, 1600 XT, 1600 Pro, 1550, 1300 XT, 1300 Pro, 1300 a Nvidia GeForce GTX 560 Ti, 560, 550 Ti, 460 SE, 460, GTS 550, 450, 250, 240 (OEM), GT 340, 330, 320, 130 (OEM), 9800 GTX+, 9800 GTX, 9800 GT, 9600 GT, 9600 GSO 512, 9600 GSO, 8000 8800 GTX (G80), 8800 GTS 512 (G92), 8800 GTS (G92), 8800 GTS (G80), 8800 GT, 8800 GS (9600GSO), 7000 7950 GT, 7900 GTX, 7900 GT, 7900 GS, 7800 GTX 512, 7800 GTX, 7800 GT, 6800 XT AGP, 6800 XT, 6800 Ultra Extreme, 6800 Ultra, 6800 LE, 6800 GT, 6800 GS AGP, 6800 GS, 6800 AGP, 6800, 6600 LE, 6600 GT AGP, 6600 GT, 6600 DDR2, 6600. Spoločnosť jeho cenu stanovila na \$63.32 / €44.54 (bez DPH).

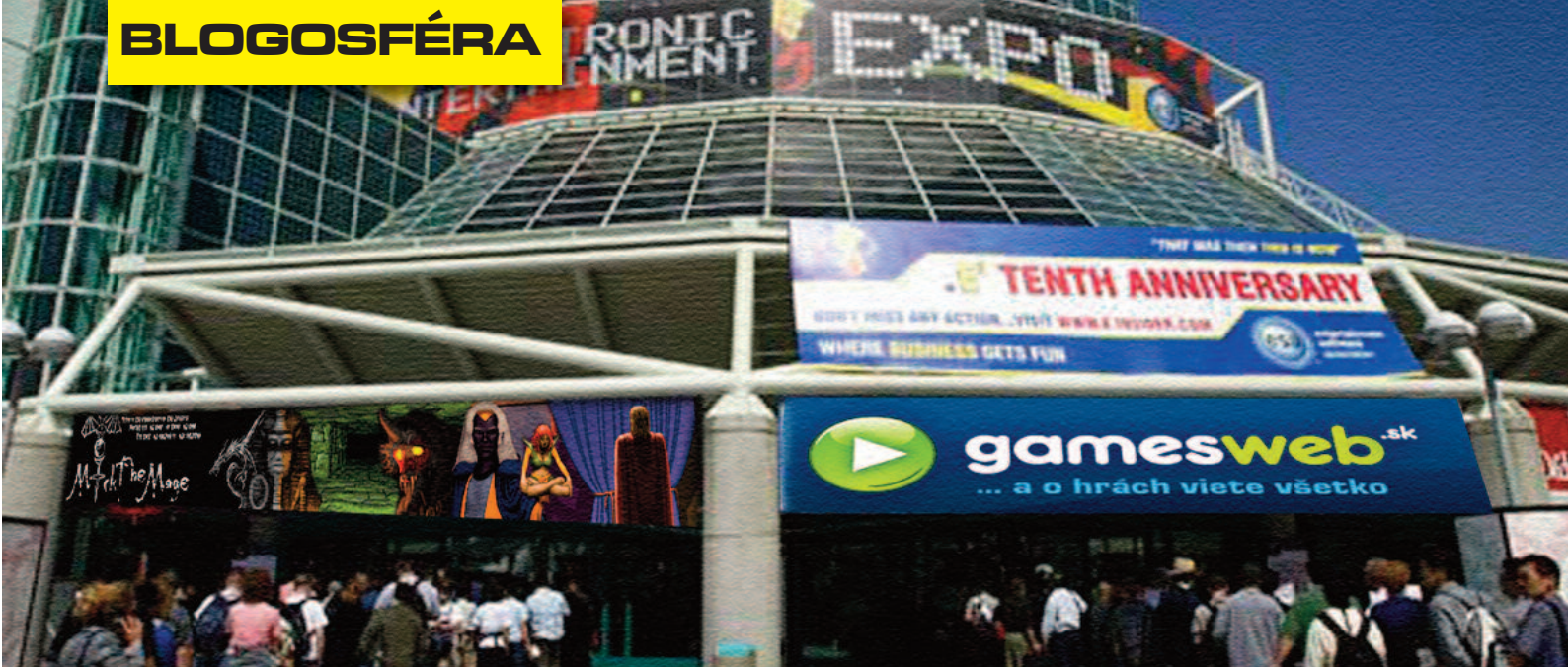




SCREENSHOT







## E3: Konferencia Microsoftu

MickTheMage

**E3 sviatok všetkých hráčov alebo aspoň niektorým sa tak táto udalosť javí, dnes konečne začala. A hneď v úvode konferenciou Microsoftu, ktorá... no povedzme v rámci slušnosti, že bola... a nepriniesla nič nečakané. I napriek tomu, podám tu jedno malé magické zhrnutie.**

Celá konferencia sa niesla v znamení Kinectu... všade kam sa pozriete vidíte Kinect čosi. Zvieratká už síce nie sú v móde, ale čo takto ovládať hry a Xbox nie len pohybom, ale aj slovom. Áno, skutočne prevratná novinka, ktorá vám spohodlní ovládanie vašej obývačky. Opäť sme krok v budúcnosti. No keď myslíte...

Na úvod sme však mali možnosť vidieť hrateľnú ukážku Modern Warfare 3. Čo si budeme hovoriť, efektné, bayovskymohutné, avšak nudné...ostatne ako celá séria. Lenže... ako určite ne jeden fanboy série podotkne, keby bola zlá, tak sa nepredáva. Twillight je tiež nehorázna sračka a predáva sa. Áno, je to o preferenciách a davovom šíalenstve, nie o kvalitách hry. Ale komu niet rady...

Potom prišiel Mass Effect 3, aby sa nepovedalo, výrazným prvkom bude ovládanie pomocou Kinectu – hlasové ovládanie, treba podotknúť. A tak každý hráč bude môcť Shepparda v dialógoch zastúpiť svojim hláskom. Teda výber možnosti v dialógu. Už vidím, ako to nás s podivným využívaním angličtiny ignoruje. Samozrejmosťou potom bude i kričanie príkazov vlastným spoločníkom v boji.

Ghost Recon: Future Soldier, opäť hra, ktorá vsádza na efektívnu prezentáciu a Kinect. Viem, už to začína byť

trochu jednotvárne, lenže to ešte nie sme pri najhoršom. :)

Ďalšia kopa nudných trailerov na možnosť ovládania Xboxu pomocou hlasu a nasleduje Gears of War 3, ďalší prehypovaný titul, ktorý má však tiež veľkú základňu fanúšikov. Niekedy by ma zaujímalo prečo. Ľudia sú divní. Videli sme boj s nejakou prerastenou obludou a príliš neohromila.

Crytek a ich bývalý projekt Kingdoms, teraz už s názvom Ryse a Kinectom... viem, už to začína byť trochu stereotypné, ale môžem ja za to? S kritikou sa prosím obráťte na Microsoft.

Samozrejme, každá konzola má svoju dojnú kravu. Pre chlapcov a dievčatá z Microsoftu je to Halo. A medzi nami, Halo už je tak stará hra, že si zaslúžila výročný remake pre Xbox 360. Keď myslíte...

Forza 4 nám ponúkne absolútne nový zážitok v mávaní rukami pred televízorom. Inak však vyzerá celkom k svetu. Ale mávať rukou a tváriť sa, že riadim auto? Pekné bolo ono rozhládanie sa okolo seba, ešte to tak skombinovať s normálnym ovládaním a je to super hra. Pre fanúšikov áut.

Po autách nastupuje na scénu Peťko Molyneaux, aby nám predviedol novú hru zo sveta Fable – Fable: The Jour-

ney. Pre Kinect, ako inak. Na prvý pohľad to vyzerá ako hovadina a obávam sa, že na druhý tiež. Tretí s tým už nič nespraví. Okrem toho, podľa ukážky to zrejme bude koľajnicovka ako dve svine.

Týmto gratulujem aj Notchovi a jeho Minecraftu k prepracovaniu sa na Xbox 360. Nerád to znova opakujem, ale možnosť ovládania pomocou Kinectu nebude chýbať. Avšak Minecraft na konzole? Čo ja vám viem...

Potom sa už konferencia zvrhla úplne – všetko na Kinect a všetko poriadne podivné. Kinect Disneyland? Kinect Fun Labs, možnosť vyvádzať hlúposti pomocou Kinectu – vrátane vytvorenia presnej kópie seba samého do vlastného avatara. Star Wars Kinect, Dance Central 2, Kinect Sports Season 2... nuž skrátka všade Kinect, kam sa pozrieš.

Na záver Halo 4, ohlásenie rovno celej novej trilógie a hajde do postielok. Vlastne, čakať na konferenciu EA a dúfať, že sa nuda á la Microsoft nebude opakovať. Pre nás skutočných hráčov to bola totiž bieda, korenená tragédiou. Pravda, vaše deti, manželky a priateľky si možno vyberú. Divné, nikdy by som nemyšlel, že niečo také niekedy napíšem. :)





## E3: Konferencia EA

MickTheMage

**Nuž, EA nám predviedli čo na nás chystajú v najbližších mesiacoch a hlavne sociálne. S neustálym opakovaním slova Origin, ale k tomu sa ešte dostaneme. Samozrejme všetko začalo útokom na našu krásnu rodnú planétu, dalo by sa povedať, že tak trochu masovo a efektne...**

Asi to už bude nepekný trend posledných rokov, ale Mass Effect sa nám prezentuje v stále akčnejších rozmeroch – niekedy to až pekné nie je. Avšak čaká nás vyvrcholenie príbehu, množstvo našich rozhodnutí sa uzavrie a hlavne... príbeh nás tentoraz nasadí do prostred prebiehajúcej vojny s Reapermi. 6. 3. 2012

Všetky ďalšie informácie môžete nájsť na origin.com, ako nás neustále prezentujúci ponúkajú. Kto sleduje hernú scénu aspoň trochu, už vie, že sa jedná o online obchod EA, ktorý by sa chcel presadiť popri Steame. Zatiaľ to vidím tak, že ich slávny „Origin“ je len premenovaný download manager z ich EA Store. Či sa nejako vyvinie nám ukáže čas.

Ďalšou prezentovanou hrou bola závodná hra od BlackBox, čo samozrejme nemôže byť nič iné ako ďalší Need for Speed. Tentoraz s podtitulom Run. Závody naprieč celými Spojenými štátmi, kde nechýba integrovaný Autolog (a teda kompletné sociálne prepojenie na vašich známych, neznámych hráčov na celom svete) a hlavne možnosť opustiť auto, ktorá však (podľa ukážky) bude jedným dlhým QTE. Efektné, otázkou ostáva, či to nebude príliš otravné.

Star Wars: The Old Republic neprinieslo nič nové, len trailer zostrihaný z mnohých renderovaných animácií s príslubom vynikajúceho zážitku. Otázka znie, verí tu ešte niekto Bioware? :)

Ak sa tu nájde nebudaj fanúšik extrémneho snowboardingu, tak pre neho je určené SSX. Premakanejšie a väčšie ako kedykoľvek predtým s otvoreným svetom a troma možnými spôsobmi hrania.

SSX však bol len nástup EA Sports, tento rok sa dôraz kladie na najnovší diel zo série FIFA - FIFA 12. Na prezentácií sme sa dozvedeli všetky možné (a myslím, že i nemožné) marketingové informácie ohľadne úspešnosti predchádzajúceho ročníka – jeho predaje a všetky možné platformy, na ktorých hra existuje. Vyzdvihol sa už známy „impact engine“, teda vylepšená fyzika všetkého čo sa odohráva na ihrisku. Nechýbalo ani pripomenutie, že futbal je najsvetovejšia hra a všetci ju radi hrajú. Čo nás opäť privádza k sociálnemu rozmeru hrania á la EA. Football Club je interná sociálna sieť pre všetkých hráčov hier FIFA bez ohľadu na platformu, bude prepájať všetkých hráčov, či fanúšikov rovnakých klubov, sledovať vývoj zápasov v reálnom svete a dávať vám výzvy na prekonávanie. Prehral váš obľúbený tím v realite? Výzva, dajte si zápas a tentoraz vyhrajte. Jedna platforma pre všetky FIFA hry.

Na scénu nastupujú borci z NFL, športu, ktorý mi nikdy nič nehovoril – americký futbal - Madden NFL 12. Podivná vec, ale v Štátoch to zrejme všetci žerú. Borci vyzerajú akosi vystresované, človek by povedal, že taká hora mäsa ani nemôže mať strach. Zrejme sa boja Moora. :-)

Pre RPG pozitívnych je tu opatrné

tešenie na Kingdoms of Amalur: Reckoning, ktorá vyjde v roku 2012. Zatiaľ síce vyzerá príliš genericky, ale RPG s otvoreným svetom nie je nikdy dosť, takže treba dúfať, že sa aspoň priemerne vydarí.

Insomniac predstavili svoju novú hru s názvom OverStrike, o parte neposlušných agentov, v divnom svete a s humorným nadhľadom. Nuž, uvidíme kam nás výsledná hra dovedie. Zatiaľ sa môžem kochať len CGI trailerom.

Všade samá sociálna sieť a sociálne hranie a sociálna nespokojnosť a nikde žiaden Facebook? Nebojte sa, i tu má pre vás EA niečo pripravené. The Sims: Social. Slimáci na Facebooku, vyzerajú tak divne, že sa pýtam sám seba (koho iného?), že kto bude sociálnych slimákov hrať?

Nakoniec to najlepšie? DICE zrejme strčili celý nudný Modern Warfare do vrečka a ešte sa do neho aj vysmrkali. Battlefield 3, prezentované na PC, vyzeralo v skutku úžasne. Vojna čo najbližšie fanúšikovi podobných hier, žiadne stupidné scenáre a hlúpe efekty. Priamočiara akcia, ktorá dokáže pohltiť. Mimochodom, ako prízvukovali všetci zúčastnení, všetky multiplayer vymoženosti a služby sú samozrejme zadarmo. :-)

Zabezpečuje Battlelog.



