



**gamesweb**.sk

**a o hrách víete všetko!**

jun 2011











- 4 Letné sucho prichádza!
- 36 Gaming s príchutou mora a piesku? Všetko je možné!
- 37 Batman a tí druhí

## 6 Preview & Dojmy

- Assassin's Creed: Revelations
- 8 Men of War: Vietnam
- 10 Silent Hill: Downpour
- 12 Off Road Drive

## 14 Recenzie

- Earth Defense Force: Insect Armageddon
- 18 Hoard
- 20 Alice: Madness Return
- 24 White Knight Chronicles II
- 26 Shadows of the Damned
- 28 F.3.A.R.
- 30 Transformers: Dark of the Moon
- 32 BackStab HD
- 33 Z the Game
- 35 Dragon Age 2: Legacy (DLC)

## 38 Uživatelské recenzie

- Shadow Hearts 2

## 42 Hardware

- Novinky za mesiac júl





## A s ním aj tradičný útlm hernej scény...

Mnoho hráčov je presvedčených o tom, že práca redaktora či už papierového magazínu, alebo internetového portálu zameraného na oblasť hier a inej formy digitálnej zábavy, je vysnívaným povoláním. Ja, ako relatívne čerstvý člen redakcie gameswebu, nemám dôvod tvrdiť opak. Veď predsa, kto by nechcel mať job, v ktorom by sa sústavnne hral a ešte by bol aj za to platený? Nuž, musel by to byť riadny idiot, aby niečo podobné odmietol. Robiť to, čo nás baví, je skrátka o dosť motivujúcejšie než robiť niečo, čo nás nudí a frustruje.

Odhliadnuc od faktu, že väčšina ľudí (minimálne teda na našom zbedačenom Slovensku) spadá do tej nepopulárnej druhej kategórie, má ale job v oblasti hernej žurnalistiky (ó, aký nóbl názov) taktiež svoje tienisté stránky. No a práve jedna z nich nás pomaly ale isto začína v týchto dňoch trápiť – tou odvrátenou stranou hernej novinárčiny totižto nie je nič menšie než herné sucho.

V krátkosti vám načrtnem tradičný deň redaktora web-zínu: ráno vsťanete, dáte si kávičku prípadne inú povzbudzujúcu látku a skontrolujete situáciu vo svete hier. Z tej hromady oficiálnych i neoficiálnych správ si predbežne vyberiete určitú skupinu tých najzaujímavejších a behom dvoj-hodinovky z nich spravíte doobedňajšiu várku newsiek. Nasleduje obedňajšia prestávka, po ktorej už ale opäť usadáte k počítaču a začína druhé kolo aktualizovania sekcie noviniek. V rámci písania textu nahadzujete do systému nové obrázky, videá či herné karty, tak, aby mali návštevníci stránky vždy k dispozícii len tie najčerstvejšie informácie a materiály.

Doplnením webu o ďalšiu porciu správ z domova i zo sveta sa následne presúvate k ďalšej činnosti redaktora – k písaniu článkov. To vám zaberie niekoľko hodín vašej tvorivej činnosti, až sa po čase ocitnete „pred bránami“ večera. A tu sa po celom dni písania ku slovu konečne dostáva aj samotné hranie titulov. Testujete gameplay, pozorne si všímate detaily príbehu a herného sveta, plníte questy či hľadáte secrety... skrátka, prechádzate hrou tak, aby ste o nej mohli dať čo možno najucelenejší a najobjektívnejší report. Herný „žúr“ ale netrvá večnosť a tak sa o pól noci vydávate aj vy do sveta snov, aby ste si organizmus aspoň ako tak zresetovali a pripravili ho tak na ďalší deň v znamení hier. Toľko v skratke deň redaktora, ktorý je samozrejme bohato variovaný, avšak v globále ho možno zhrnúť tak, ako som to práve spravil ja.

Vráťme sa ale k nočnej more hernej žurnalistiky – hernému suchu. V jeho prípade je totižto akákoľvek pracovná náplň redaktora obmedzená len na tu a tam sa objavujúce omrvinky, o ktorých by za normálnych okolností ani nebola chuť či dôvod písať. Čo je ale horšie, trh z čerstvo vydanými titulmi zíva prázdnotou a pokiaľ nemá dotknutý jedinec patričnú zásluhu hier z dôb pred-krízových, môže sa stať, že bude odkázaný na testovanie toho najrozmanitejšieho odpadu, aký sa kedy v oblasti interaktívnej zábavy objavil.

Keď sa námatkovo pozriete na kalendár prichádzajúcich titulov, nejaký ten kvalitnejší kúsok v ňom budete hľadať naozaj márne. Samé priemerné záležitosti či shity doprevádzajúce filmovú produkciu (kapitán amerika, harry ploter a pod.), to všetko bude ťažiť práve z aktuálnej situácie na trhu a preto sa v blízkej dobe môžeme sku-



točne tešiť maximálne tak na Earth Defense Force: Insect Armageddon. Ten pravý AAA hit, majúci podobu nového Deus Exu, k nám dorazí až koncom augusta. Koncom augusta!!

Nebudem vám klamať – čakajú nás vyprahnuté týždne zvané tiež uhorková sezóna, kedy budeme s otvorenou hubou hľadať každú zaujímavú novinku a s láskou spomínať na jarné mesiace, v ktorých nás štúdia potešili nemálo špičkových titulov. Na druhú stranu, má to ale aj svoje výhody – môžeme si pokojne a v klude užívať letné počasie (aj keď to súčasné obdobiu leta príliš nezasvedčuje) a tešiť sa z každodenných radostí, ktoré nám počas mimoriadne aktívnych herných mesiacov neraz unikajú pomedzi prsty.

Nebojte sa ale, žeby sme vás ukrátili o to, čo máte najradšej – hry a všetko čo k tomu patrí. Už tento mesiac vás čaká hneď niekoľko atraktívnych recenzií na čele s Alicou či hororom Shadows of the Damned, takže nech je obdobie sucha akokoľvek desivé, my nájdeme vždy spôsob, ako vám ho spríjemniť. Stay tuned!









Juraj "Duri" Dolniak

## Assassin's Creed: Revelations

**5. mája 2011 nadišiel okamih pravdy. Ubisoft svetu oficiálne odhalil ďalší, v poradí už štvrtý diel série Assassin's Creed, čomu predchádzali štyri záhadné indicie, ktoré sa postupne objavovali pred zrakmi hráčov na Facebooku a do svojho víru strhávali stále viac a viac často až nesúvisiacich udalostí. Z tohto mixu napokon vznikol Revelations, záverečný diel, ktorý ukončí trilógiu florentského zabijaka Ezia. Koniec celej série to však vonkoncom nie je...**

Assassin's Creed možno právom považovať za jednu z najlepších sérií posledných rokov. Hoci sa produkcia pokračovaní po príchode druhej časti citeľne rozbehla a hráči uvítali ďalší diel už po roku, kedy svetlo sveta uzrel Brotherhood, mnohými označovaný za prostý datadisk, vždy si držala svoju vysokú latku kvality. Rok po ňom to má na trh namierené aj Revelations, aby raz a navždy rozlúsklo záhadu predkov Desmond Milesa, medzi ktorými figuruje predovšetkým charizmatik Ezio Auditore. Z talianskeho mladíka z čias Assassin's Creed 2 sa stal päťdesiatnik, ktorý sa vydáva na svoju poslednú misiu. Niektorí, nedúfajúc v jeho opätovný návrat, preto začali už teraz označovať Revelations za hru podobného razenia ako bol Brotherhood. Aký progres však nastal? Skutočne to bude len ďalší „doplňok“ pre druhý diel?

Jedno z najväčších prekvapení v súvislosti s aktuálnym dielom predstavuje hlavná lokalita, ktorá sa od minula presunula o čosi východnejšie. Popravde, skutočnosť, že sa autori rozhodli zasadiť Revelations do Osmanskej ríše a spoločne s Ezio zavítať do monumentálneho Konštantínopolu, bola pre početnú fanúšikovskú základňu priam šokujúca. Jasné, určitá inšpirácia musela prameniť aj z nášho seriálového hitu (aj keď pochybujeme, že v hre strávime tisíc a jednu noc), avšak väčšina ukazovateľov sprvu smerovala do francúzskych končín. Turecko je ale bez ohľadu na okolnosti výberu nádherná krajina s mnohými historickými míľnikmi, ktoré vynechať v rámci možnosti Assassin's Creed by bol hotový hriech. Preto sa ocitáme v roku 1511 a zatiaľ čo je Rím už dva roky odbremený o nadvládu rodu Borgia, Eziovo poslanie pokračuje. Tentoraz sa vydáva po stopách svojho predka Altaira, s ktorým sme sa zoznámili už v prvej časti. Hoci tá sa pokladá za chudobnú sestru zvyšných pokračovaní,

mnohí si Altairov chladný charakter zamilovali a preto sa jeho návratu v Revelations určite potešia. Je to tak, s assassínom, ktorý to všetko v roku 2007 začal, sa opäť stretáme, v akej podobe a za akých okolností, je nám však záhadou.

Eziove kroky vedú do Konštantínopolu aj z ďalšieho dôvodu. Obyvatelia sa dostávajú do podobnej situácie ako kedysi tí z Ríma, majú ho totiž pod palcom Templári, s ktorými si neradno zahrávať. Ezio sa teda opäť púšťa do boja v kulisách veľkomesta, ktoré oplýva svojou jedinečnou atmosférou. Tou sršalo už rozsiahle predvádzacie demo na tohtoročnej E3. V uliciach sme mohli zahliadnuť zúbožené obyvateľstvo, ale aj ich svetlejšie stránky ako napríklad rôznych pouličných žongléro, tanečnice, ktoré nahradia niekdajšie talianske kurtizány, alebo kupcov so všakovakým tovarom (napríklad charakteristickými perzskými kobercami). Neodmysliteľnou súčasťou Konštantínopolu sú aj historické stavby ako Galatská veža stúpajúca do obrovskej, vyše 70-metrovej výšky či krásnu Hagia Sofia (alebo ako chcete Chrám Božej Múdrosti), z ktorej je dnes mimochodom múzeum s rozľahlým parkom navôkol, postavenú byzantským cisárom Justiniánom I. Aby mal hráč v meste prehľad, podobne ako Rím, aj Konštantínopol bude rozčlenený na štyri hlavné časti – Constantin, Beyazid, Imperial a Galatu. Každúcké zákutie Konštantínopolu bude prosté verne kopírovať jeho podobu zo 16. storočia. A potom, že hry nemajú žiadnu náučnú hodnotu...

S Konštantínopolom sú samozrejme spojené aj vplyvné osobnosti, ktoré sa viditeľne zapísali do histórie. Jednou z nich je Sulejman I., ktorý sa v Revelations objaví ako 17-ročný mládenec a jeho mentorom sa nestane nikto iný než sám Ezio. Ten v ňom vidí veľký potenciál a predpovedá, že raz zo Sulejmana bude skvelý vodca, čo sa, ak nás dejiny neklamú, aj skutočne naplnilo, nakoľko Osmanská ríša pod jeho vedením fungovala neuveriteľných 46 rokov. V hre okrem iných zahliadneme aj Sulejmanovho otca, Selima I. Poprednou, avšak tentokrát fiktívnou postavou príbehu bude Yusuf Tazim, vodca assassínskeho cechu v Konštantínopole, ktorý po vzore Da Vinciho vnukne Eziovi novú myšlienku – po celom meste sú rozmiestnené rôzne drôty a dráhy, ktoré nápadne pripomínajú Sky-Line z Bioshock: Infinite, avšak predovšetkým šetria čas presunmi z veľkých





diaľok. Na ich obsluhu potrebuje byť Ezio vybavený akýmsi hákom, ktorým sa po dráhe spustí. Môže ho však využiť aj v boji ako náhradu za druhú skrytú čepeľ. Aby sme na Taliansko v priebehu hry úplne nezabudli, spoločnosť Eziovi bude spríjemňovať kníhkupkyňa Sofia Sorto, ktorej podobu si autori požičali z obrazu Portrét mladej Benátčanky od maliara Albrecht Dürera.

### Ezio Auditore - tak šiel čas

Opusťme ale encyklopedické vody a pozrime sa bližšie na herné novinky, ktoré hru oživujú. V prvom rade je to Orli zmysel, nová vychytávka, ktorá funguje na podobnom princípe ako

naraz mu nerobia žiaden problém. Vráťane nových pohybov mu ale poslúžia aj bomby. Nemusia byť už len dymové, počas hry sa naučí vyrábať si úplne nové typy, vraj bude možné zmiešať stovky rôznych kombinácií a chýbať nebudú ani granáty. Všetky svoje poznatky a výsledky svojich pokusov bude môcť napokon uplatniť na nič netušiacich Templároch. Tí sa budú opäť promenádovať skrz mesto a zastráňovať bezbranných obyvateľov - takéto stretky s nepriateľmi budú po novom už čisto náhodné a bude záležať doslova len od vašej nálady, či tomu chudákovi pomôžete, alebo si pôjdete vlastnou cestou. Týmto spôsobom si však znova nájdete a vytvoríte svoju vlastnú

taktiež dôležitými prvkami Revelations, nakoľko sú hráči nadmieru zvedaví, aké inovácie prinesie Ubisoft Montreal (spoločne so svojimi 5 ďalšími štúdiami, ktoré na hre spolupracujú) v týchto smeroch. Čo sa týka hry viacerých hráčov, pribudnú samozrejme húfy nových postáv korešpondujúce s tureckým poňatím titulu, chýbať nebude ani zjednodušená orientácia v hlavnej ponuke, nové mapy či nový multiplayerový mód, ktorý by mal byť istým spôsobom prepojený s príbehovou linkou. Ja osobne sa na vylepšený MP v Revelations teším, nakoľko už ten v Brotherhoode považujem za veľmi originálny a zábavný. Ak sa však pozrieme na vizuálny kabátik, opäť môžeme vidieť veľmi podobné až identické spracovanie ako v predošlých dvoch dieloch. Napovedali nám to ako prvé screenshoty, tak aj E3 demo. Netruťfame si odhadovať, aká bude výsledná kvalita, avšak Ubisoft sľubuje zakomponovanie istej grafickej hračky, ktorá nám môže byť známa z nedávneho hitu L.A. Noire. Jedná sa o technológiu Mocam, ktorá dokáže verne preniesť do hry všetky úškrny, pohľady a výrazy hercov, čo znie v súvislosti s tak ambicióznym projektom vynikajúco. Teraz už len tento obrovský príslub splniť.



starý známy Orli zrak. Po novom však budete môcť zistiť presnú trasu vášho cieľa, predbehnúť ho a následne využiť moment prekvapenia. Čo sa týka súbojov, okrem spomínaného háku pribudnú Eziovi do vienka nové kombá a útoky. V E3 deme sme mohli vidieť ako preskakuje nepriateľov spôsobom á la Princ z Perzie a popritom používa obratné pohyby, ktoré by mu nejeden vrstovník závidel. Ezio však nie je žiadne béčko, so skrytou čepeľou mu to ide stále ako za starých čias a ani početné skupiny protivníkov

družinu, inými slovami, formovanie bratstva zostalo ponechané. Eziovi bratia však budú mať tentoraz oveľa dôležitejšiu úlohu než v Brotherhoode. Po meste si postupne budete zakladať tzv. assassínske brlohy, ktoré v skratke poslúžia ako základne. Ku každej z nich si ale budete musieť pristaviť niekoľko členov bratstva, aby ich chránili vo dne v noci. Maximálny rank assassínskych učňov sa mimochodom od minula zvýšil na level 15.

Multiplayer a grafické stvárnenie sú

### Huzur içinde yatsın

Ašpirant na hru roka! Bezpochyby. Z Assassin's Creed: Revelations sme jedným slovom unesení a dovoľujeme si povedať, že všetky doterajšie idey a myšlienky autorov budú zúročené práve v tomto dieli, ktorý ukončí trilógiu Ezia Auditoreho. Po nej však, ako bolo hneď v úvode povedané, séria nekončí a s Assassinmi sa na obrazovkách budeme stretávať aj po budúce roky.





Daniel "LordDan" Hujo

## Men of War: Vietnam

***Tak ako sme už písali, plníme, čo sme sľúbili a prinášame vám naše dojmy z pripravovaného pokračovania známej série Men of War. To nám do rúk zverili priamo ľudia z 1C Company, ktorí majú tento počin na starosti. Hru sme si teda prešli a ako na nás zapôsobila?***

No v prvom rade musím povedať, že verzia, ktorú sme mali k dispozícii bola iná, ako tá, čo sme hrali na Prague and Play nedávno. Zatiaľ čo na akcii sme mali k dispozícii pomerne nový build hry, kde boli obe kampane so všetkými misiami, na domov sme dostali výrazne osekajúcu verziu so štyrmi misiami, po dve za každú stranu. Je to zvláštne, skôr by som čakal, že to bude naopak, ale mýlil som sa. Poviem vám, je to vtipné, pri hraní na akcii som volil náhodne misie a v podstate som hral úplne zhodnú zostavu misií, ako sme dostali v novinárskej verzii. Takže všetko, čo sa dozvieme sa týka hlavne novinárskej verzie a pridáme aj pár exkluzívnych informácií, ktoré sme sa dozvedeli na akcii Prague-n-Play.

Než sa definitívne začnem venovať len samotnej hre, ešte by som rád podotkol, že Vietnam, nie je poslednou hrou série. Ako už sme písali, v príprave je aj pokračovanie Condemned Heroes a čo som vám neprezradil, je fakt, že spoločnosť 1C Company má aj ďalšie veľké plány so sériou Men of War. Sám sa ale pýtam, kam ešte chcú túto sériu ťahať. Hra už má nejaký ten rok a aj napriek zmenám a vylepšeniam v engine hry je poznať, že je jednoducho za zenitom a skutočne by to chcelo už konečne prísť s plnohodnotným pokračovaním alebo novým titulom a nie len recyklovať to, čo sa dobre predáva, pretože ľudí prestane baviť platiť za to isté dookola.

No ale poďme späť k hre. Men of War: Vietnam, ako už samotný názov napovedá a aj mentálne zaostalejší spoluobčania sa dovŕtšia, že séria Men of War sa presunula z bojísk druhej svetovej vojny do špinavých, bahnitých, horúcich a vlhkých džunglí Vietnamu, do známeho to konfliktu medzi Severným a Južným Vietnamom. Je tak na vás, ktorú stranu (či už politickú alebo svetovú) preferujete. Hra bude obsahovať kampaň za Severný (komunistický) Vietnam, ale nie za samotný Vietcong, no za, možno ešte prízračlivejšiu stranu, Sovietskych vojenských „poradcov“.

Alebo si zvolíte Južný Vietnam, resp. presnejšie povedané americkú stranu, ktorá pomocou všetkých síl chráni demokratický režim v tejto krajine. Asi väčšina tuší, ako to nakoniec v skutočnosti dopadlo, áno na mape máme dnes len jeden Vietnam a vládnu v ňom komunisti.

Ešte ale viac rozvediem dve kampane, ktoré bude hra obsahovať. Predchádzajúci titul Men of War: Assault Squad bol orientovaný hlavne na multiplayer a Vietnam je návratom k singleplayeru, no chýbať nebude ani možnosť kooperatívneho hrania až pre štyroch hráčov. Ak si dobre spomínam, tak každá kampaň bude obsahovať asi 6 alebo 7 misií, presne si to žiaľ nepamätám, keďže som predpokladal, že to v našej verzii bude. Vietnam sa trochu vracia späť do čias, kedy ste velli len malému počtu vojakov. Totižto v americkej kampani budete postupovať so špeciálnou jednotkou a každý jej člen bude mať svoj charakter a tak by sa mal vytvoriť užší vzťah medzi hráčom a hrou. V kampani za Severný Vietnam sa budete predierať džungľou s dvomi preživšími sovietskymi vojenskými poradcami a skupinkou vojakov Vietcongu, ktorí prežili prepadnutie vrtuľníkmi priamo v džungli.

Podľa drobného priblíženia príbehu by sa mohlo zdať, že hlavnou náplňou misií bude stealth akcia s pár vojakmi, no to nie je tak úplne pravda. Zažijete aj frontálne útoky, obranu proti veľkým útokom z niekoľkých strán a k tomu pridajte stealth akcie. Niektoré misie sú dokonca kombináciou stealth postupu a následne po splnení úlohy nasleduje obrovský útok proti nepriateľským pozíciám. Aké presne úlohy vás čakajú vám popíšem na tých štyroch misiách, ktoré sme mali k dispozícii. Prvá misia v novinárskej verzii je za Severný Vietnam a zároveň je aj prvou misiou severovietnamskej kampane. Tu vidíte samotný prepád a deštrukciu kolóny vozidiel. Ostávajú vám štyria vojaci, s ktorými musíte postupovať ďalej, ale pešo by ste sa vo vietnamskej džungli ďaleko nedostali. Vašou úlohou je teda prepadnúť malú pozíciu na kopci pred vami, vyzbrojiť sa protitankovými zbraňami a následne zaútočiť na americkú základňu, kde hlavnou úlohou je získať pohybu schopné vozidlo. Samozrejme k týmto hlavným úlohám máte ešte aj vedľajšie úlohy, ktorých splnenie vám výrazne uľahčuje plnenie tých hlavných. Druhou misiou je obrana základne proti americkému útoku z troch strán a začínate s ôsmimi





vojakmi a jednou strategickou podporou. Tretia v poradí už je misia za Američanov, povedal by som klasická Search and Destroy. Máte prejsť džungľou, pričom pred vami sú dve pravdepodobné miesta, kde sa vás bude Vietcong snažiť prekvapiť, cieľom je prehľadať dve dediny, nájsť zbrane a bojovníkov Vietcongu a všetko zničiť. Posledná misia je tiež americká a je kombináciou stealth a veľkého útoku. Hneď v úvode musíte obísť nepriateľského snipera a zlikvidovať ho, aby ste sa vôbec pohli z miesta. Hlavnou úlohou je zničiť 5 nepriateľských guľometných hniezd, máte na to 10 vojakov a po vyčistení máte podporiť frontálny útok. Takže takéto a ďalšie misie na vás budú čakať. Pred každou misiou je video a nasleduje krátky briefing na mape oblasti s naznačenými smermi postupu a útokov. To je tiež príjemná zmena, človek aspoň tuší, čo ho čaká.

Je asi každému jasné, že hra je takmer totožná s predchádzajúcimi dielmi série a nie je tu tak moc čo vysvetľovať, ako sa to hrá a podobne, ale rád by som spomenul, čo mňa osobne zaujalo. V prvom rade je to spracovanie džungle, tá je neuveriteľne hustá a aj keď na mape vidíte červenú bodku, ktorá označuje nepriateľského vojaka, niekedy je skutočne problém ho v tej zeleni nájsť. Možnosť kryť sa je tak neuveriteľné množstvo a taktický postup je preto veľkou radosťou. Prekvapilo ma, že autori do hry zakomponovali pasce, tie vám totižto ten taktický postup veľmi sťažujú a zatiaľ sa mi nepodarilo prísť na spôsob, ako ich lokalizovať, takže v určitých pasážach hry musíte postupovať len po odkrytej ceste, pretože riskovať stratu čo len jedného vojaka je neprípustné. Za pasce teda ďalší palec



hore. Samozrejmosťou sú dobové zbrane. Za Američanov tak čakajte M16 s malými zásobníkmi na 20 nábojov, s tlmičmi a optikou, kvalitnú a obľúbenú M14, z guľometov je to americká M60, podobne na druhej strane je to známa AK-47 a guľomet RPK a veľmi potešil americký granátomet, s ktorými si užijete kopec srandy. Plusom pre mňa je aj prenesenie sa do vietnamského konfliktu.

Keby malo byť Men of War: Vietnam posledným pokračovaním tejto série, dosiahla by asi svoj vrchol. Autori vyčerpali obrovské množstvo nápadov z druhej svetovej vojny, preniesli hru do sféry multiplayeru a kooperatívneho hrania a nakoniec aj do iného konfliktu, kde museli prispôbiť všetko danej dobe, no pri vedomí ďalšieho pokračovania si hovorím, kedy hráčom dôjde trepezlivosť. Každopádne vyzerá byť Vietnam ďalším kvalitným pokračovaním série, no pre mňa osobne postupne séria Men of War stráca svoj lesk.







Juraj "Duri" Dolniak

## Silent Hill: Downpour

**Hmlou zahalené mestečko Silent Hill vydá už koncom tohto roka svoje ďalšie tajomstvá. Očakávaní tuzemských fanúšikov tejto nestarnúcej hororovej série sú znásobené aj vďaka tomu, že najnovší prírastok s podtitulom Downpour sa kutí len kúsok od slovenských hraníc, v moravskej metropole, Brne. Nastal čas dať si skúšobný výlet do nástrahami preplneného Silent Hillu, v ktorom váš krik zaručene nikto nezačuje...**

Všetko sa to začalo minulý rok na konferencii Konami vo Frankfurtu, keď celkom nenápadne, len tak medzi rečou, oznámilo, že sa pomaly spúšťajú práce na v poradí ôsmom diely Silent Hillu. To samozrejme našťartovalo vlnu otázok a špekulácií, medzi ktorými sa vyskytovala prevažne otázka, komu zverí japonský vydavateľ do rúk osud série na „veľkých“ konzolách. Ten by totiž podľa väčšiny nemal padnúť štúdiu The Collective, ktoré svojim debutom Silent Hill: Homecoming nedoznalo práve najvrelšieho prijatia. Stalo sa však čosi, čím zostal zaskočený ne jeden prívrženec série – na osmičke sa, ako sme už v perexe avizovali, pracuje v brnenskej Vatra Games. Konami však zjavne Moravanom, podobne ako my, verí, že dokáže na scénu priniesť opätovného kráľa hororového žánru. Podľa doterajších informácií má na to totiž slušne našliapnuté!

Základom kvalitného, nervydrásajúceho zážitku, ktorý vie (resp. vedela) séria Silent Hill podať priam ukážkovo, je dejová linka. Tá si vezme na mušku úplne novú postavu, ktorá by mohla byť pomyselným oživením značky. Celkovo sa Downpour snaží akoby zaujať čo možno najširšie publikum, avšak, ako sami autori prezradili, na svoje si prídu okrem nováčikov aj zarytí fanúšikovia. Oným novým hlavným hrdinom, ktorý sa bude musieť popasovať so Silent Hillom, je postava Murphyho Pendletona. Ten sa ocitá v autobuse naloženom zabijakmi, utečencami, zlodejmi, proste medzi zadržanými zločincami každého druhu, ktorých policajné zložky transportujú do nových väzenských priestorov. Ponorený do vlastných myšlienok si sputuje svedomie, nakoľko jeho budúcnosť vôbec nie je ružová. Vtom sa však stane čosi nepredvídateľné. Šofér autobusu nezvláda ostrú zákrutu a s vozidlom sa porúča do najbližšej rokliny. Cestou dole do hustého lesa stihne spraviť zopár krkolomných kotrmelcov, no popri všadeprítomných stromoch a bal-

vanoch, ktoré autobus „mačkajú“ ako nejakú plechovku, nemá žiadnu šancu. Keď je už napokon tejto hrozivej situácii koniec, vylieza Murphy z vraku autobusu – a vylieza zrejme ako jediný preživší. Po okolí niet ani živej duše, len hlboká noc a strašidelný šuchot listov. Murphy, ten autobus bol v porovnaní s tým, čo ťa čaká, hotovým vykúpením.

Kam povedú Murphyho kroky je snáď každému jasné. V hmle sa črtá akási tabuľa, stačí podísť bližšie a nápis „Welcome to Silent Hill“ je už zreteľne čitateľný – práve dorazil do pekla, z ktorého zjavne niet úniku. Hľadať pomoc práve v prostredí tohto prekliateho mestečka je bláznovstvom, čo čoskoro zistí aj sám Pendleton, ktorý prichádza presnejšie do jeho juhovýchodnej časti – doposiaľ neprebádanej a neobjavenej v žiadnom predchodcovi. Oblasť má byť dokonca tak obrovská, že presúvanie z jedného miesta na druhé bude uľahčené vďaka akémusi bližšie nešpecifikovanému podzemnému spôsobu cestovania (najskôr metro). Konami dalo autorom skutočne voľnú ruku, nakoľko to v istých smeroch môže pripadať, že si Vatra robí so sériou doslova čo chce. Práve o toto však v najnovšom diely ide – ponúknuť niečo nové v dobre známych kulisách Silent Hillu.

Podme však od sľubov k činom. Veľkolepého predstavenia sa hra dočkala viac-menej až na tohtoročnom veľtrhu zábavnej elektroniky E3, na ktorej to autori rozbalili vo veľkom. Okrem pútavého E3 traileru, ktorý priblížil práve okolnosti, za akých sa Pendleton objavil v mestečku, sme mohli zahliadnuť aj niekoľkominútový komentovaný gameplay, ktorý nám ponúkol aký-taký „živší“ obraz o hre. Silent Hill bude tentoraz vďaka svojej priestrannosti pôsobiť ešte o kus desivejšie. Čo iné môže byť odrazovým mostíkom pre hutnú atmosféru ako celé desiatky minút ticha prehľadávaním temných kútov, pri pohľade na ktoré hráčova fantázia pracuje na plné obrátky? Tobôž bezmocnejšie dané situácie vyznejú, keď si predstavíte, že nemáte po ruke čo i len jednu strelnú zbraň. Vedzte, že budete jasať, keď narazíte aspoň na nejakú tú oceľovú tyč alebo čokoľvek, čo by sa teoreticky dalo použiť na zabitie alebo prinajmenšom oslabenie protivníka. A keď by ste už aj narazili na ďalší kúsok, tvorcovia vystríhajú, že inventáru odzvonilo a po novom budete môcť niesť výhradne jednu zbraň, čo zaručene pridáva na realistickosti titulu.





So zbraňami a súbojmi vôbec samozrejme súvisia aj protivníci. Nebudú chýbať netvory od výmyslu sveta, na ktoré sú fanúšikovia série zvyknutí (stále viac otáznikov naopak visí nad účasťou Pyramid Headu). Tu sa však črtá otázka, ako to bude s ich likvidáciou pri tom spomínanom nedostatku zbraňového arzenálu, ktorý číta doslova zo všetkého pohodeného na zemi. Aby ste prežili, musíte sa uskromniť aj k bojom s prázdnyimi sklenenými fľašami či drevenými stoličkami, ktoré sa efektne lámu pri styku s nepriateľovým telom. V Downpoure rozhodne neplatí, že najlepšou obranou je útok. To prenechajme väčším svalovcom než je Murphy a pustíme sa s ním radšej na zbesilý útek. Niektorí bossovia sú navrhnutí dokonca tak, aby ste sa ich za normálnych okolností nezbavili, a tak vám nič iné, ako vziať nohy na plecia nepomôže. Keď už sa ale aj ukryjete v niektorej z budov nablízku, boj o život môže kludne pokračovať. Podnázov ôsmeho Silent Hillu nezvolili tvorcovia len tak pre nič, za nič, čo nám potvrdil aj vyššie spomínaný E3 gameplay. V ňom sa Murphy snažil uhasiť vypuknutý požiar pomocou požiarneho systému, ktorý sa však obrátil proti nemu a takmer celá izba sa ponorila do neustávajúcej vody. Čo sme videli v gameplayi bolo však v porovnaní s tým, čo autori sľubujú, len slabým odvarom. Počas hry sa totiž priestrané miestnosti môžu razom ocitnúť bez stien, stropu či samotnej podlahy a Murphyho doslova spláchnuť ako... ehm, veď viete čo.

Aby príbeh nebol len nič nehovoriacim, narýchlo zbúchaným paškvilom, cieľom Vraty je rozvíjať okrem Murphyho cesty o prežitie tak-

tiež pozadie jeho príchodu a teda policajné pátranie po ňom. Nie je vylúčené, že sa počas hrania dočkáme oveľa väčšieho množstva vedľajších postáv než v predošlých dieloch, ktoré by mali súvisieť aj s chystanými sidequestmi odhaľujúcimi tvár mestečka a jeho záhady. Doposiaľ však bola skrz prezentácie predstavená predovšetkým policajtkou Anne Cunningham, ktorá sa usiluje o dolapenie Murphyho. Nemôžeme sa však ubrániť dojmu, že hra celkovo v niektorých smeroch dýcha takou „alanowakeovskou“ atmosférou, ktorá sa ale môže v spojení so prvkami Silent Hillu rovnať vcelku milému a pozitívnemu výsledku. Podobnosť so spisovateľom, ktorý minulý rok zavítal exkluzívne na Xbox 360, vychádza aj z istej série obrázkov, ktorá až nápadne pripomína „baterkové“ postupy v Alanovi Wakeovi. Silent Hill: Downpour má však navrch v tom, že sa drží žánru hororovej adventúry (Vatra vraj čerpala inšpiráciu z menej akčného, na druhej strane na strach a logické postupy zameraného Silent Hill 2) a ponúkne väčšie množstvo ľakačiek. Veď už len dynamická kamera, ktorá sníma dané situácie vždy tak, aby ste si ten napohľad nepatrný tieň v pozadí dozaista všimli, je vskutku napínavou vsuvkou. Napríklad otváranie dverí prebieha tak, že sa kamera presunie z 3rd do 1st person pohľadu a hráč je tak prvý, kto uvidí, čo sa to za nimi vlastne ukrýva.

Vráťme sa ešte na moment k E3 materiálu, ktorý odhalil ďalšiu výraznú stránku hry – grafické spracovanie. V prvom rade treba spomenúť, že hra beží na stále výbornom Unreal Engine 3, ktorý vie vyčarovať hotové zázraky. Síce zábery pochádzali z pre-alpha verzie, ďaleko od výsledných kvalít



pravdepodobne nemali. Musíme uznať, že titul si vedie z vizuálneho hľadiska pri dnešnej konkurencii veľmi zdatne, upútala nás predovšetkým vysoká kvalita postáv (najmä tvári), za ktorými nezaostávalo ani prostredie plné detailov. Hra bude mimochodom taktiež podporovať aj moderné 3D zobrazenie. Pokiaľ vás zaujíma, kto nahradí Akira Yamaokyho a postará sa o soundtrack k Downpoure, odpoveď znie Daniel Licht, ktorý okrem iného zložil aj hudbu k seriálu Dexter.

Keďže sa Vatra, čo sa týka platforiem, musí držať diktátu Konami, zatiaľ má pre všetkých PC hráčov zarmucujúci fakt a síce, že vydavateľ aktuálne počíta výhradne s konzolovými verziami. Možno sa však z Downpoure nakoniec vyklúje tak kvalitný a úspešný titul, že vás donúti ku kúpe jednej z dvojice Xbox 360 alebo PlayStation 3 alebo sa časom nebudaj dočká portu na PC. Tak či onak, držíme palce a pevne veríme, že napínavý príbeh Murphyho Pendletona prežijeme už koncom tohto roka. Vidíme sa v Silent Hille!





Daniel "LordDan" Hujo

## Off-Road Drive

**Sľuby sa sľubujú, čerti sa radujú. Jeden sľúbený článok o hrách z produkcie 1C Company sme vám už priniesli a teraz prišiel čas aj pre druhú hru. Ďalším pánom na holenie, ktorý pár posledných dní zamestnával naše procesory a ruky sa volá Off-Road Drive. Občas sa stáva, že sú autori hier natoľko lucídni, že pomenujú hru názvom, ktorý vysvetlí všetko sám. Ja len dodám 4x4 a krásny výhľad.**

Priznám sa, že sám závodným sériám moc neholdujem, predsa len jazdiť s nejakým špeciálom po trati dookola niekoľko kôl nie je moja šálka kávy. K dokonalosti tento žáner privádzajú závody série NASCAR, 500 kôl na tom istom ovále, noha na plyne a ide sa, skutočne neuveriteľná zábava. Žiaľ (alebo našťastie?) narodil som sa v Európe, takže tejto forme zábavy moc nerozumiem. Našťastie Európania majú okruhy rôznych tvarov a jazdia menej kôl, čo už je rozhodne prijateľnejšie. Tým chcem povedať, že keď už si zahrám nejakú závodnú hru, bude to skôr niečo typu Need for Speed, prípadne nejakú rally. A práve Off-Road Drive vybočuje z radu iných hier a herných sérií a ide trochu iným smerom a ponúka niečo, čo nie je v žánre závodných hier úplne bežné. Musím povedať, že hra ma úplne pohltila a veľmi som sa pri nej odreagoval, kvalitne si zajazdil, zanadával a chvíľu sa aj obával, že ráno z toho točenia volantom bude svalovica.

Na vlas rovnaká situácia, ako v prípade Men of War: Vietnam, nastala aj s Off-Road Drive. Na Prague and Play bola verzia najnovšia, ktorá obsahovala zrejme všetky vozidlá a aj všetky trate a domov sme dostali demoverziu zo štyrmi traťami, pričom jedna bola tutorial a so štyrmi autami, čo moc nepotešilo a navyše obsahovala pár bugov. Ale tak dojmy máme z oboch verzií a taktiež pár informácií z prednášky a od autorov, tak snáď to dáme dohromady.

Off-Road Drive sme samozrejme testovali s volantom od Logitechu a musím povedať, že tú spojku skutočne oceníte. Nechať všetko na automat nie je zrovna ten najlepší nápad, zvlášť keď sa zaseknete medzi skalami alebo zapadnete v bahne a jedinou možnosťou ako sa uvoľniť je rozhojdať auto dopredu a dozadu. Ale teda pekne postupne všetko vysvetlím. Hru vyvíja 1C-Avalon a autori hry si sami vyskúšali všetky závody, aby vytvorili čo najrealistickejší

pocit z jazdy. Ak som kritizoval v predchádzajúcich článkoch kvalitu grafického spracovania hier od 1C Company, tak práve Off-Road Drive je jednou z mála výnimiek, kde naopak grafika pri plných detailoch vyzerá porovnateľne s inými súčasnými titulmi. Len pripomeniem, že plánovaný dátum vydania je september tohto roku.

Hra je teda vytvorená na základe skutočných závodov áut 4x4 a pri závodoch platia rovnaké pravidlá ako v skutočnosti. Vo finálnej verzii bude hra obsahovať 42 unikátnych tratí zo šiestich regiónov celého sveta. Konkrétne sa pozrieme do USA (Severná California), Austrálie, Ruska, Malajzie, Thajska a Južnej Afriky. Je to zmes rôznych krajín s rôznymi povrchmi tratí a odlišnými možnými prírodnými prekážkami. V Afrike tak budú skôr rýchle piesočnaté trate a v Amerike zas trate skalnaté, kde viac záleží na jazdeckej technike. Či je trať technická alebo rýchla poznáte podľa toho či sa jazdí len jedno alebo viac kôl, pričom platí závislosť, čím viac kôl, tým rýchlejšia je trať. Ja som nabral dojem, že častejšie sa ale vyskytujú trate technické.

Spomenul som nejaké prekážky na trati, aby ste mali predstavu, čo som tým myslel, stačí pozrieť na okolité obrázky a pochopíte. Môže to byť len prudké stúpanie, ale pokiaľ neviete správne ovládať vaše auto, tak sa hore nedostanete ani po pol hodine. Keď som s hrou začal, bol to pre mňa jeden z najväčších orieškov. Potom sú to rôzne balvany na ceste, menšie alebo väčšie, menšie nerobia problémy, na veľkých sa zas ľahko zaseknete a keď do nich vletíte príliš rýchlo, rozbijete si auto. Ďalej sú to rieky, kamenisté rieky, močiare, kde veľmi ľahko zapadnete, skalné steny a popadané kmene stromov a veľa iných prekážok.

Padla už informácia, že autá sa dajú rozbíjať. Je tomu tak, aj keď priznám sa, že mne osobne sa moje vozidlo do stavu nepojazdnosti nepodarilo dostať ani po pár kotrmelcoch a priamych nárazoch. Možno to je len nastavením hry, s ktorým nešlo moc manipulovať, teda vlastne vôbec. Na to, ako to bude s deštruktívnym modelom áut, si ešte musíme počkať. Off-Road Drive beží na technológiách Unreal, čo umožňuje skvelú fyziku hry. Pokiaľ totižto zapadnete v bahne a nezmyselne pridávate plyn a točením kolies sa boríte stále hlbšie, tak to aj v hre skutočne vidíte. Bahno okolo kolies mizne a auto sa nikam nehýbe. Podobne s





náklonmi áut, kam až si môžete dovoliť zájsť, aby ste to neprevrátili. Bol som skutočne milo prekvapený a potešený fyzikou a chovaním vozidiel.

Teraz sa poďme pozrieť na samotné autá, nákladiaky, off-roady, štvorkolky, vyberte si termín, ktorý je vášmu srdcu najbližší. Ja budem používať výraz auto a vozidlo, to mi príde také neutrálne a snáď nikoho neurazím. Áut bude v hre celkovo 20, sú to buď prototypy, ktoré jazdia závodne alebo kópie off-roadov od známych svetových výrobcov áut. Nevieť presne ako to je s licenciami, o tých nepadlo ani slovko, ale podľa názvov v hre usudzujem, že hra licencovaná nie je a asi ani nebude. Každé auto má štyri charakteristiky – krútiaci moment, akceleráciu, ovládateľnosť a priechodnosť. Tie sú u rôznych áut rôzne, no dá sa s nimi manipulovať podľa závodu, do ktorého idete. Pretože nie každé auto sa hodí do všetkých podmienok, zostava vozidiel je v závodoch rôzna, nie je tak možné prejsť celú hru len s jedným autom. Tuning, o ktorom tu už padla zmienka, sa týka troch vecí. Môžete zmeniť farbu auta, na výber máte ale len z už pripravených karosérií. Ďalej môžete meniť odpruženie, jednak typ odpruženia, ale aj výšku nastavenia podvozku. Obe tieto veci menia niektoré alebo všetky spomínané parametre vozidla. Posledná vec, na ktorú som narazil je zmena pneumatík, hlavne teda veľkosť, čím opäť ovplyvníte niektorú vlastnosť a zlepšíte svoje šance na výhru v závode.

Zastavím sa ešte pri jazdení a ovládaní auta. To je skutočne zložitá a je treba sa ho naučiť. Aj keď my sme hrali s volantom, nedalo nám to vyskúšať hru aj na klávesnici a konš-

tatujeme dá sa to v pohode hrať, takže tí z vás, ktorí nemajú volant, nemusíte zúfať. Je treba si uvedomiť, že off-roady disponujú red u k č n o u prevodovkou, čo znamená, že zvýšite ťažnú silu auta v náročnom teréne alebo pri prekážkach. S tou sa musíte naučiť pracovať, inak nevyjdete prudké stúpania, neprejdete cez kamenistý úsek a nikdy sa nevyhrabete z močiaru. Diferenciál je ďalšia vecička, ktorou vaše autá budú disponovať a s ktorou sa tiež budete učiť pracovať. Väčšina áut v hre má tri diferenciály, na každej náprave jeden a jeden medzi nápravami. Tu je základom uzávierka diferenciálu a práca s ňou, ale toho sa nie je treba báť, pokiaľ sa niekde zaseknete, hra vám po určitom čase dá radu, čo máte spraviť. Posledným užitočným a správnym vybavením každého off-roadu je navijak. Síce som ho nebol v hre nútený nikdy použiť, vždy som sa snažil prejsť trať bez neho, no pri dlhšom hraní, by som sa jeho použitiu určite nevyhol. Základom je teda správne nastavenie ovládania hry a potom je treba sa ho ešte naučiť, jazdenie v Off-Road Drive je totižto neustála práca s prevodovkou a diferenciálom.

Samozrejme nebude chýbať ani multiplayer až pre štyroch hráčov. Nečakajte ale závody typu destruction derby, každý pôjde pekne za seba, aby zajazdil najlepším možným časom.



Princíp je tak prekonávanie sa. Aj keď to destruction derby s off-roadmi by tiež potešilo.

Čo dodať na záver? Off-Road Drive veľmi príjemne prekvapila, vytrhla žáner jazdeckých simulátorov z asfaltových okruhov a dvojhodinového krúženia po nich. Ponúka graficky dobre spracované off-roadové závody, kde si nestačí len stláčať brzdu a plyn, ale sem-tam zapojiť aj mozog a popremýšľať, prečo sa k...a nemôžem dostať hore. Takže majitelia volantov, ak chcete preveriť svoje jazdecké schopnosti, tešte sa na september.





Boris "Blade" Kirov

## Earth Defense Force: Insect Armageddon

**Je to proste brak. Kvalitný, ale brak. Zábavný, ale aj cez to všetko - "len" brak. Ak pochopíte podstatu predchádzajúceho sústavia, nielen že vám nespôsobí hranie nového dielu Earth Defense Force absolútne žiadne problémy, ale čo je ešte dôležitejšie, dokonca sa pri tom zabíjaní stoviek mravcov a inej hávede budete aj veľmi príjemne baviť.**

Tradičný trademark tejto série, tj. strelanie po všetkom nehumanoidnom až dokým to všetko nehumanoidné neskape, je bez diskusií tak zúfalo primitívnym konceptom, že na ňom jednoducho nemožno nič pokaziť. Možno aj práve preto sa táto sága stala medzi hráčmi tak záhadne populárnou, keďže obdobné tituly cé-, alebo možno až dé-katégorie spravidla neoplývajú tak chytľavým gameplayom, ako je tomu v prípade EDFka. Dnešná novinka, EDF Insect Armageddon, teda ide v stopách svojich predchodcov a servíruje nám viac menej to isté, ibaže tentokrát doplnené o niekoľko vskutku výborných noviniek. Otázka teda, či sa vám oplatí vôbec do nového dielu ísť, keď už máte doma jeho predchodcu (EDF 2017), je v podstate irelevantnou - pokiaľ vás tento "brak" bavil aj minule, neexistuje žiadna možnosť, žeby vás nebavil aj v prípade aktuálneho nástupcu.

Ak by sme sa mali baviť o nejakom "príbehu", asi by ho bolo možné zhrnúť nasledujúcou vetou - mimozemšťania zaútočili na našu planétu, do bojááá! Punktum. Ravagers, ako sa ufóni nazývajú, nemajú chuť vyjednávať... chcú s nami iba jednoducho vy... doplňte si sami. No a ako nato naša civilizácia odpovie? No predsa hrubou silou, teda vami a ešte zopár ďalšími pajdelákmi. Logika hovorí, že sme v zadku, avšak pravidlá béčkových sci-fi japonských hororov (kde táto séria konieckoncov vznikla) si myslia niečo úplne iné. Týpek, vybavený desiatkami typov guľometov, laserometov, raketometov, granátometov a rozličnej-farby-missilemetov, všetko -ako inak- s neobmedzenou muníciou, predsa musí na bojiskách zožať úspech, no nie? A tak sa aj (v prípade vašej dobrej mušky) bude počas vášho, relatívne krátkeho, 3-chapterového singleplayerového ťaženia diať.

Je škoda, že autori sa nevydali cestou minulého dielu a neponúkli nám predsa len pestrejšie prostredia (bojuje sa

len v meste - EDF 2017 vás ale poslalo do nepomerne zaujímavejších lokalít - napr. na pláže, do roklín, do jaskýň atď.), na druhú stranu je ale štruktúra a architektúra levelov predsa len prepracovanejšia a kohéznejšia, takže počas tej vyvražďovačky alienského etnika dokonca na sebe postrehnete aj pokus o akési taktizovanie. To ale predovšetkým vyplýva zo schopnosti kryť sa za budovy, ktoré narozdiel od minulého dielu už nesundáte na jednu ranu z raketometu, ale až na rany 2, dokonca až 3. Inak je ale vhodné povedať, že aj napriek malému počtu levelov je Insect Armageddon relatívne dobre znovuhrateľným softvérom, a to nie len kvôli survival módu či campaign generátoru (ktorý vám do misií kampane náhodne namieša úplne iné zostavy protivníkov), ale predovšetkým vďaka novinke v podobe odlišnej štvorice classov, za ktorých môžete hru prejsť. Každý z nich má totižto nielenže iné atribúty (pohyblivosť, výdrž a pod.), ale dokonca aj prístup k vlastnej palete špecifických zbraní (napr. vojak má k dispozícii štandardný samopal, jet-packár akési bleskomet a pod.), takže pokiaľ si budete chcieť odomknúť naozaj všetok arzenál, inak ako znovuprejením hry to skrátka nedokážete. Nehovoriac ani o tom, že titul obsahuje aj také niečo že RPG prvok, ktorý v podobe levelovania vašej postavy vám umožní využívať niektoré zbrane až po dosiahnutí toho-ktorého levelu.

Inak je ale náplň misií prakticky konštantne triviálna - dôjde na miesto určenia, cestou zabi všetko čo sa pohne, na mieste určenia zabi všetko čo sa pohne a prípadne potom ešte zabi všetko, čo sa nestihlo dovtedy pohnúť ale pohne sa až teraz. Simple mechanizmuš, ktorý ale dáva vzniknúť dokonale návykovej, ničím nedeformovanej arkádovej hrateľnosti. Vtip, prečo je tento na prvý pohľad mizerný a zúfalo nenápaditý koncept tak parádne zábavný, spočíva aj v tom, čo a v akých počtoch to na vás v misiách dolieza. Toto nie je hra, kedy sa s prepáčením serkáte s jedným protivníkom pol hodiny - tu sa proti vám rozbehne v jednom momente aj 50 či 100 alienov a pokiaľ sa budete chcieť pohnúť ďalej, neostane vám nič iné než súperov do posledného vyhladiť. Prerastené mravce, pavúky či vesmírne stíhačky vám problémy ani vo svojich početných húfoch v drvinej väčšine prípadov nenarobia (s výnimkou ale mravenísk a pavúkonísk, z ktorých lezie háved' v pravidelných intervaloch a tak vám vie v krátkom časovom intervale





veľmi nepekne "zatopit"), avšak akonáhle sa na scéne objavia obrovitejšie kusy, už začne ísť do tuhého - ozrutný pavúk "plodiaci" nepríjemných potomkov, veľký robot, robotická mega-modlivka, ešte väčší robot Hector 2 či super giga veľký arachnoid zvaný "daddy long legs" (!), tí všetci do jedného vám na bojisku spôsobia nemalé trable a keďže ich navyše hra proti vám posielala v tých najšialenejších kombináciách, o niečom ako "nuda" nemôže byť v prípade nového EDFka ani len reč.

Samotný gameplay je teda kryštálický jednoduchý a jediné čo si od vás okrem pohybu a strielania vyžiada (dokonca ani mierenie nebude potreba - automatické navádzanie niektorých zbraní to vykoná za vás!), bude občasné využívanie tzv. rýchleho prebívania, to v momente, kedy budete chcieť veľmi rýchlo pokračovať v kosení protivníkov a nebude sa vám chcieť príliš dlho čakať na tradične pomalý reload. Nanešťastie, táto featureka očividne prevzatá z Gearsov, nefunguje tak ako má a zvyčajne bude jej aktivovanie len čiste funkciou šťastia a náhody. Inak v rámci pokračovania ma mrzí len jedna vec - z hry zmizlo komické ale veľmi zábavné "odpinkávanie" mŕtvych mravcov, ktorí po zásahu do ich post mortem schránok lietali levelom ako handrové bábiky a dokázali tak vykúziť úsmev na tvári aj tomu najväčšiemu pesimistovi. V Insect Armageddome už túto bezosporu vtipnú blbovinku nenájdeme a ja som z toho zákonite smutný.

Baviť sa v prípade série EDF o nejakých super vymakaných audiovizuálnych efektoch je naozaj bezpredmetné. Táto sága nikdy



nebola o grafike a aj keď je nový diel po stránke vizuálu relatívne obstojným, na nejaké tie oku lahodiace finesy radšej dopredu zabudnite. Má to ale svoje opodstatnenie - rozloha levelov a predovšetkým desiatky a stovky objektov v nich sa pohybujúcich, zákonite museli viesť ku škrtom v oblasti vizuálneho pozlátka, čo si ale počas tých epických bitiek len zriedkakedy všimnete - tucty mravcov o veľkosti kamiónu vás totižto zamestnajú do takej miery, že o nejakých HDR efektoch či volumetrických hmľách nebudete mať čas vôbec polemizovať. Vadí to ale hrateľnosti? Absolútne nie - titul si totižto zakladá práve na nej a preto si ho užije naozaj každý, komu nevadí primitívna, krajne braková arkádová zábava v štýle tých najšialenejších béčkových sci-fi (tiež označovaných fanúšikmi ako "guilty



pleasure"), aké sa kedy v oblasti kinematografie objavili. A samozrejme aj ten, kto k smrti neznáša hmyz a všetko čo k nemu patrí. Takže... let the bug hunt begin!



#### PS3, Xbox 360

**Výrobca:** Vicious Cycle Software **Distribútor:** Namco  
**Multiplayer:** áno **Lokalizácia:** nie

- |  |   |
|--|---|
| <ul style="list-style-type: none"> <li>+ - hrateľnosť</li> <li>- neskrývaná brakovosť</li> <li>- rozmanitosť protivníkov, pestrý zbrojný arzenál</li> <li>- výborná znovuhrateľnosť</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>- povrchnosť titulu</li> <li>- iba mierne vylepšené EDF 2017</li> <li>- poslabšie technické spracovanie</li> </ul> |
|--|---|

8





Michal "MickTheMage" Nemeš

## Hoard

*Predstavte si ten pocit majestátnosti. Nádheru, keď vzduch prechádza okolo krídel, svet je malý a bezvýznamný a len vy viete oceniť jeho krásu. Žiaden bezvýznamný človečik, žiaden smrteľník si neodkáže predstaviť, aký je svet z nebeských výšin. Všetko je tak bezvýznamné, tak malé a na dosah jedinej túžby – túžby po pokladoch sveta. Trblietavých, úžasných vecí, ktoré možno nemajú hlbší význam, ale sú aspoň vaše.*

Napokon pre mocného draka, ako som ja, je svet len obyčajná hračka. Letíte z jedného konca krajiny na druhý a uvažujete o ňom ako o hracej ploche nejakej doskovej hry. Áno, také hry, aké občas hrajú smrteľníci – šachy, či vojenské stratégie hlúpych kráľov a rytierov. Váš cieľ nie je nijak vznešený, je jednoduchý, ale za to veľmi dôležitý. Snáď to iným drakom opakovať netreba, ale ak by sa našiel smrteľník, ktorý to náhodou nevie – cieľom je poklad. Kopa pokladu, kopec pokladu, hora pokladu, veľhory pokladu... skrátka aby ho bolo čo najviac. Nie pre celé kráľovstvo, ale len pre vás, pre draka, tak ako sa sluší a patrí.

Iste, povie si smrteľník neznalý situácie, čo je na tejto životnej náplni také zložité. Nuž, to by si sa čudoval človečik, ako dokážete vy smrteľníci drakovi zatápať. Nesnažím sa

to chápať, pretože ako drak vás chápať nepotrebujem. Mne stačí vedieť, že poklady sa skrývajú všade po vašom svete. Vo vašich farmách, mlynoch, v mestách a hradoch. Stačí sa len nadýchnuť a očistný plameň vás zbaví nepotrebného majetku. Nám drakom, na druhej strane, to prinesie poklad, po ktorom vnútorne stále túžime. Okrem toho, vy ľudia ste odolná sorta. Jeden drak sa ani nenazdá a už opäť budujete svoje mestá a veže. Výborne, aspoň jeden drak nemusí lietať ďaleko. Samozrejme, nie všetko je také jednoduché ako sa zdá. Mestá sa rozvíjajú, veže sa menia na hrady a v nich žijú otravné rytierske individúá, ktoré absolútne nechápu základné potreby draka. Och, jeden by pri tom zhone za pokladmi zabudol, samozrejme ako draky máme právo i na princeznú. To viete, drak je samotár, väčšinu svojho života trávi zhromažďovaním, či spaním na svojom poklade... Aj keď v prípade tohto dobrodružstva sa veľmi nenaspíte. Maximálne si zdriemnete keď vás ľudská chamrať dokatuje viac, než by bolo pre draka znesiteľné. Ale späť k princeznej. O žiadnu konverzáciu v tomto prípade nejde, iné draky, na inom mieste si možno radi pokecajú s princeznami (niekedy pred konzumáciou, niekedy len tak – socializačné dôvody), ale v našom prípade ide samozrejme zase len o peniaze. Pretože peniaze, tie nádherne trblietavé veci, sú základom nášho pokladu. Pritom stačí k tomu tak málo – uniesť princeznú a počkať na výkupné. Lenže v závislosti na počte rytierstva v krajii (alebo keď chcete, na hracej ploche) je to úloha jednoduchá alebo mierne zložitejšia. Z nejakého podivného dôvodu majú totiž rytieri tendenciu princeznú zachraňovať. Poznajúc ľudskú povahu si viem veľmi dobre predstaviť, čo z toho rytieri majú, ale nechápem prečo mi musia neustále komplikovať život. Dokonca predpokladám, že podľa ľudských štandardov budú všetky princezny asi pekné. Vraj o tie škaredé nikto nestojí. Jeden rytier je malina, ale keď sa k vám zbehne stádo rytierov... Aby ich jeden drak stíhal grilovať. Mimochodom, aj také stádo rytierov má svoje výhody – sú totiž bohatí. Bohatý a ugrilovaný rytier znamená ďalšie zlato do pokladu.

Hoard je život draka z perspektívy nebeských výšin. Nie je nijak zložitý, ani bohatý na špecifické zážitky. Nie je ani meditatívny ako „How to raise a Dragon“, ani rolovo zaujímavý ako „Choice of the Dragon“, v čo by jeden drak mohol dúfať, pretože oboje sú zaujímavé pokusy ako smrteľníkovi







predviest' život draka. Na druhej strane je možno pre bežného človečika akčnejšia stránka nášho života predsa len zaujímavejšia. Ale aby som sa opäť vrátil k dračiemu životu. Zbierať si poklady, občas flambovať obyvateľov okolitého kraja je istotne zábava, avšak máme tu niekoľko menších prekážok. Napríklad iných drakov. Ako som už dnes spomínal, drak je väčšinu svojho života samotár. Lenže drakov je na svete viac. A keď sa dvaja, či viac, drakov zídu na jednom mieste je z toho vždy konkurenčný boj. Istotne to chápete, je to niečo ako váš konkurenčný boj. Ekonomika. Viac konkurentov, menšie zisky. A menšie zisky sú pre draka neprijateľné, obzvlášť pokiaľ je jeho celoživotným cieľom hromadenie čo najväčšieho množstva pokladu. Aby to nebolo málo, tá sviňa lietajúca vám kradne princeznú z brlohu a občas i zlato. Samozrejme, môžete to urobiť aj vy. Hlavne ak ide o tie princeznú. Vysoké výkupné je vždy príjemným doplnkom vášho pokladu. Ale problém s konkurenčnými drakmi je len jeden spôsob ako si užiť život draka. Sú tu i iné spôsoby. Napríklad spolupráca viacerých drakov. Áno, vo výnimočných situáciách sa i toto môže stať. Cieľ je však vždy rovnaký, nazbierať čo najväčšie množstvo cenností a zväčšovať tak vlastný poklad. Medzi nami drakmi... nechcel by som vidieť to delenie. Niekedy zase súťažíme o to, kto unesie najviac princezien. Radostné kratochvíle dračieho života. Súťaživosť je nám vlastná, ostatne myslím, že aj vám smrteľníkom. No a napokon je tu závod s výdržou a neustále sa rozvíjajúcim kráľovstvom a dračou honbou za pokladom – bez brlohu, bez ručného zlepšovania štatistík – skrátka treba vydržať čo najdlhšie. V tomto móde sa princeznú

žerú, pretože je to jediná možnosť ako si doplniť zdravie. Čo už, veď som vám vravel, že život draka je zábavný.

Och áno, ja sa tu tak nadšene snažím smrteľníkom priblížiť dračí život, že zabúdam na niekoľko jeho aspektov. Aspoň v prípade tejto konkrétnej dračej simulácie (aj keď...). Len tak si lietieť a zbierať poklady... príliš jednoduché, preto je každá vaša hra časovo obmedzená. Zbiera sa v určitom časovom limite. Čo dáva celej hre dynamický náboj a hlavne to z nej robí výbornú oddechovú záležitosť. Napokon sú tu ešte spomínané štatistiky. Ťažko povedať, či odrážajú skutočného draka, ale približujú jeho štyri základné vlastnosti – rýchlosť, silu dračieho dychu, množstvo pokladu, ktoré unesie na jeden záťah a samozrejme obranu. V každej hre sa zvyšuje na základe počtu získaného pokladu. Až na spomínaný mód, kde treba vydržať čo najviac – tam sa sila draka zvyšuje postupne, automaticky. Aby toho nebolo málo, je tu samozrejme možnosť hrať i s ostatnými smrteľníkmi hrajúcimi sa na drakov. Keď sa tak na to pozerám zo svojej dračej perspektívy – trochu patetické. Nemyslíte?

Nuž, ale treba povedať, že Hoard je príjemným nahliadnutím do života draka, i keď len z toho akčného pohľadu na vec. Jednotlivé hry sú rýchle a teda ideálne na zabitie kúska času, nestrácajú na zábavnosti a ponúkajú hrateľnosť starých, herných čias. Teda tých ľudských, dračie staré herné

časy, to by bolo na inú a veľmi, veľmi dlhú rozprávku. ;-)



**PC, Mac**  
**Výrobca:** Big Sandwich Games **Distribútor:** Steam  
**Multiplayer:** áno **Lokalizácia:** nie  
 + - rýchle hry - predsa len v konečnom  
 - niekoľko rozličných - dôsledku menšia variabilita  
 módov  
 - takmer tradičná hrateľnosť - hodilo by sa niečo ako editor  
 - drak v hlavnej úlohe úrovni



**7.5**





Boris "Blade" Kirov

## Dungeon Siege III

**Je ťažké si žáner izometrických akčných RPG nezamilovať. Ľahko pochopiteľné RPG pravidlá, bohato variabilný herný svet či v neposlednom rade prudko návyková hrateľnosť, to všetko sú základné nosné piliere tejto osobitnej vetvy RPG hier a po pravde, nepoznám naozaj nikoho, kto by neprepadol čaru Diabla, Titan Questu či Dungeon Siegu.**

Pre mňa osobne je z uvedenej trojice úplným top jednoznačne séria Titan Quest (myslím vrátane datadiskov), avšak ani posledný menovaný nebol svojho času na zahodenie. Ten sa v týchto dňoch dočkal svojho v poradí už tretieho pokračovania, na ktorého vývoji sa síce nepodieľal priamo otec značky, Chris Taylor (mimočodom, autor fantastických RTS Total Annihilation a Supreme Commander), avšak svojim poradenstvom v nezanedbateľnej miere prispel k tomu, že ani tretí Dungeon Siege sa nevymyká zo zabehnutých princípov a servíruje nám v podstate tú istú odľahčenú formu RPG, na akú sme si zvykli u jeho obidvoch predchodcov.

Snaha ostať verný tradičným prvkom v sérii je bádateľná aj na samotnom príbehu. Ten je v prípade aktuálneho pokračovania opäť zasadený do Kráľovstva Ehb, teda dejiska oboch minulých Dungeon Siegov. V čase sa však posúvame o nejakých tých 150 rokov dopredu, kedy je 10. légia, spolok zodpovedný za bezpečnosť a blaho v krajine, prakticky vykántrená a mnohými považovaná za už neexistujúcu. Jayne Kassynder, sebavedomá vodkyňa odporu, totižto pomocou klamstiev a brainwashingu presvedčila východnú časť krajiny o vine 10. légie vo vecí úmrtia kráľa a tak si na svoju stranu získala nemalú podporu v radoch bežných občanov. V rámci kľúčovej bitky u lesa Rukkenvahl boli preto zástupcovia légie nemilosrdne pozabíjaní a Jayne sa tak zdanlivo otvorila cesta k mladej kráľovnej a zbytku jej armády, ukrývajúcej sa kdesi horách. Našťastie, rozprášené zbytky kedysi uznávaného spoločenstva ešte nepovedali svoje posledné slovo a tak do hry vstupujete vy, aby ste ako jeden zo štyroch hrdinov zabránili Jayne nielen v zabití kráľovny, ale aj v podmanení si celej celučičkej krajiny.

Štyri hrateľné charaktery, to síce neznie bohvieako objemne, avšak je treba zobrať do úvahy fakt, že každý z nich

uprednostňuje iný štýl boja a rozhodne si z dostupných profesií vyberie naozaj každý. Aspoň teda, navonok to tak vyzera. Osobne som ako milovník mágie ihneď zvolil šedivého „báťu“ Reinharta Manxa, profesora v oblasti nadprirodzených schopností, ale z dôvodu objektivity recenzie som súčasne rozohral hru aj za Katarinu, milovníčku rozmanitých strelných zbraní ako na diaľku, tak i na blízko. Po adekvátnom testovaní zvolených hrdinov musím ale konštatovať, že obaja v podstate poskytujú rovnaký herný zážitok a hrá sa za nich takmer navlas rovnako. Dôvodom tejto vsutku prekvapivej nediverzity charakterov je dvojica bojových póz, z ktorých prechádzajú do útoku. Každý bojovník ma totižto k dispozícii ako slabšie útoky na diaľku, tak i silnejšie na blízko, pričom samozrejme platí, že tie prvé zasiahnu väčší počet protivníkov, zatiaľ čo tie druhé sa naopak zamerajú na protivníka jedného. Obaja zvolení hrdinovia mali navyše k dispozícii aj schopnosť povolať si do boja peta (Reinhart si ku príkladu dokáže vytvoriť svoje druhé ja, Katarina pre zmenu povolá bojového šakala), takže v prípade ťažkých súbojov ho nebolo problém použiť ako tanka, zatiaľčo ste vy pekne z bezpečia útočili kúzlami, resp. skillmi na diaľku.

Čo sa týka v poslednej vete načatých schopností, mnohých istotne zarazí ich vsutku trestuhodne malý počet. 6 prevažne ofenzívnych skillov plus 3 defenzívne (z toho jeden pre healing, druhý pre štíty a tretí, na ktorého zmysel si nespomínam keďže som ho v boji ani raz nepoužil), to je aj na žáner akčných RPG naozaj málo a rozhodne by som sa nepohneval, ak by sme ich mali k dispozícii raz toľko. Za počtom skillov taktiež pokrívava aj ich variabilita, ktorá do žánra neprináša absolútne nič nové a v podstate len recykluje všetky dobré nápady, ktoré sa v tomto type hier objavili. Aspoň že je systém levelovania postavy ako tak prepracovaný a okrem odomykania nových skillov vám umožní si ich aj v dvoch rovinách a v obmedzenom množstve vylepšiť, takže neraz budete dumať nad tým, či zvýšiť dajme tomu magickej bombe dmg, alebo pridať jej efekt spomalenia. Ďalším aspektom levelingu postavy sú dnes už tradičné talenty, pridávajúce rozličné pasívne vylepšenia ako napríklad náhodný stun (omráčenie) či vylepšený critical hit, aj keď v prípade Dungeon Siegu 3 tieto drobné updaty počas bojov veľmi nepocítite. No a aby bol popis základných schopností vašich hrdinov kompletný, nesmiem





zabudnúť ani na tzv. focus body, ktoré vo forme ružových orbov umožňujú nielen vyvolávanie defenzívnych skillov, ale aj vylepšených ofenzívnych. A verte mi, že rozdiel medzi štandardným lightning strikom a jeho posilnenou verziou je naozaj markantný.

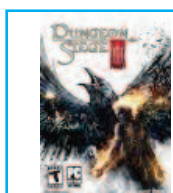
Z hľadiska samotného konceptu je titul tradičnou diablovkou až do morku kostí. Na svet sa dívate z izometrického pohľadu, po väčšinu času nie ste v tom vašom dobrodružstve sami, s postavami vediete siahodlhé dialógy a samozrejme, ako sa na RPG patrí, nechýba ani prvok primárnych či sekundárnych questov, ktoré vás udržiavajú v konštantnom strehu. Problém Dungeon Siegu 3 ale nastane v momente, kedy sa po cca 7 hodinovej kampani s vami hra priateľsky rozlúči záverečnými titulkami a vy len ostane nemo čumieť, či vidíte dobre, alebo ste vážne tým dobrodružstvom prebehli tak rýchlo. Ukludním vás – hra je naozaj tak zúfalo krátka a nepomáha tomu ani fakt, že vedľajších úloh je možno tak 10, čiže ani v tejto oblasti sa nemôžete dodatočne realizovať. Osobne som titul za spomínaný čas dokončil po skutočne dôkladnom prešmejdení všetkých možných lokácií, takže obviniť ma zo speed runu určite nemôžete. Ono, celé to singleplayerové ťaženie vyznieva ako prvý akt niečoho väčšieho, až na to ale, že to niečo väčšie akosi nepríde. Keď tak nad tým uvažujem tak jediným významnejším quest hubom bolo mesto Stonebridge, ktoré ale taktiež nemalo po cca 2 hodinách viac čo ponúknuť. Skrátka, titulu chýba poriadna porcia ďalšieho obsahu, vďaka čomu vám po jej prejdení ostane v ústach nepríjemná pachuť „nedopečenosti“ a vnútorný pocit, že vám niekto za vaše peniaze dal len polovicu toho, čo v skutočnosti mal.

Ďalším frustrujúcim nedostatkom titulu je jeho ovládacia schéma. Na platforme PC (za použitia komba klávesnica a myš) si totižto v prípade, ak budete chcieť naplno zúžitkovať všetky schopnosti a možnosti vašej postavy, v tom lepšom prípade privediete reumu, v tom horšom rovno dolámete prsty. Prepínanie medzi bojovými pózami, aktivovanie pasívnych či vylepšených schopností, blokovanie, pohyb, mierenie (hra nemá auto-aim) a navyše aj zápasenie s často krát neposlušnou kamerou, to všetko si od vás vyžiada až neprimerane zložitú prácu s klávesnicou, ktorá z titulu robí zdanlivo zložitejšiu záležitosť, než akou v skutočnosti je. Našťastie, pripojenie Xboxového gamepadu rieši väčšinu problémov s krkolomnosťou keyboardu, i tak sa ale nemôžem ubrániť dojmu, že autori ovládanie titulu vyriešili extrémne neergonomicky a nejakú hodinku vám potrvá, kým vám tento aspekt hry prejde plne do krvi.

Z hľadiska technického spracovania hra síce neláme rekordy čo do počtu polygónov či pixelov, avšak díva sa na ňu viac menej bezproblémovo (obzvlášť fajnovými sú všakovaké hrobky, kobky, jaskyne či dungeony) a vizuálna stránka tak plní svoj účel na 100 percent. Menej uspokojivé je ale audio, kde okrem nevýraznej hudby prekvapí predovšetkým rozporuplný dabing niektorých hrdinov, najmä teda Reinharta Manaxa, ktorý znie úplne v rozpore s tým, čo by mal predstavovať – teda skúseného a rozvážneho seniora. Kriticky sa taktiež musím vyjadriť aj na margo umelej inteligencie

vašich spoločníkov – tí sa totižto správajú ako totálni idioti a počas väčšiny boss-fightov ich budete musieť sústavne oživovať, keďže za každým sa postavia presne tam, kde vybuchne ničivá magická bomba či kde ich zasiahne smrteľná energická strela. Navyše, majú tendenciu sa ľubovoľne zasekávať o objekty herného sveta, vďaka čomu vás neraz nechajú v štitu bez toho, aby vám o tom dali aspoň nejakú okrajovo vedieť. V takýchto prípadoch potom naozaj oceníte prítomný co-op, ktorý z hry robí predsa len zábavnejší kus softvéru a nebojím sa povedať, že nebyť možnosti si prejsť kampaň až vo štvorici živých hráčov, bol by Dungeon Siege 3 absolútne zbytočným titulom na trhu.

Samozrejme, posledná veta možno vyznieva až príliš negativisticky, avšak fakt je taký, že tretí DS nemá v podstate nič, čím by mohol súčasných hráčov zaujať a nebudaj aj upútať. Gameplay síce odkazuje na tradičné prvky žánra akčných RPG a rozhodne ho nemožno označiť za vyslovene zlý, ale inak ako priemerným herným zážitkom sa čas strávený s týmto titulom nazvať nedá. Svoje pri tom zohráva aj hromada problémov technického charakteru či kratučká kampaň, po skončení ktorej hru môžete pokojne zahodiť a druhý deň si už ani len nespomeniete, o čom vlastne bola. A to – uznajte sami – je viac než jasným argumentom k tomu, aby ste sa novému Dungeon Siegu radšej vyhli a vybrali si niečo iné, niečo, čo vo vás zanechá predsa len pozitívnejšie dojmy.



#### PC, PS3, Xbox360

**Výrobca:** Obsidian **Distribútor:** Square Enix  
**Multiplayer:** áno **Lokalizácia:** nie

- +** vykreslenie herného sveta
- levelovanie postáv
- vyvážená obľáznosť súbojov
- niektoré pekné lokácie (hlavne dungeony)
- AI
- prekomplikované ovládanie
- krátky story mód, obmedzený repertoár schopností
- malé funkčné rozdiely medzi hrdinami







Boris "Blade" Kirov

## Alice: Madness Returns

*Musím sa priznať, že príbeh Aliciných dobrodružstiev v krajine zázrakov (oficiálny názov) z pera Charlesa L. Dodgsona príliš nepoznám. V našich krajinách totižto v čase môjho detstva vládli trošičku iné rozprávky a tak som sa k tomuto knižnému bestselleru dostal až v rámci hrania 3rd person akčnej adventúry American McGee's Alice z roku 2000, ktorá tradičný príbeh zabalila do vskutku neopakovateľného psycho-horového pozlátka.*

Dnes, kedy sa na trhu objavuje pokračovanie tejto neprávnym zabudnutej klasiky, sa nám deformovaný svet zázrakov pripomína opäť a po zdaní viac ako 12 hodinového dobrodružstva v koži hlavnej protagonistky musím povedať, že v ešte uletenejšom duchu, než tomu bolo minule. Grotesknosť a dekadentnosť novej Alice totižto hraničí s čírou genialitou, keďže obdobne šialené dizajny a nápady v zdravej mysli vzniknúť jednoducho nemôžu. A my predsa tvorcu tejto série, Americana Jamesa McGeeho, označiť za blázna nechceme, však? Preto tá jemu typická genialita...

Príbeh, spočiatku hrozivo neprehľadný a nezrozumiteľný, pritom rozpráva o jednej smutnej, ale cez to všetko nie až tak výnimočnej tragédii. Požiar domu, v ktorom zahynuli nie len rodičia ale aj sestra, si Alica aj po absolvovaní „stáže“ v jednom nemenovanom ústave dáva sústavne za vinu a nepomáhajú ani pravidelné sedenia s psychiatrom, ktoré jej depresívny stav ešte väčšmi zhoršujú. Táto psychická kríza vyvrcholí v momente, kedy sa s Alicou vydáte do ulíc viktoriánskeho Londýna, s cieľom prevziať si z miestnej lekárne dávku svojich liekov. Do svojej cieľovej destinácie ale nedôjdete – vašu pozornosť totižto odpúta biela mačka, ktorá vás opäť privedie do sveta zázrakov. A tu sa začína vaša strastiplná púť za identifikáciou pôvodcu všetkého toho šialenstva, ktorý pomocou nezastaviteľného vlaku ničí aj tie najposlednejšie pozitívne spomienky, aké Alica má. Samozrejme, ako príbeh skončí, to vám tu rozhodne neprezradím, avšak ak vám poviem, že má rozuzlenie hernej story po dlhšom čase naozaj milo (teda, nemilo – vzhľadom na desivú pravdu, ktorá vyplávala na povrch) prekvapilo a tak povediac, pribilo do sedačky, inak ako kladným doporučením tejto hry to azda vyznieť ani nemôže.

Ako som spomenul v úvode predchádzajúceho odstavca, po dejovej stránke budete mať pekných pár úvodných hodín poriadny guláš. Aby ste sa teda v postavách a udalostiach aspoň ako tak orientovali, silne vám doporučujem si pred spustením kampane prečítať prehľad udalostí minulých, dostupný v rámci kolonky „extras“. Ani tak ale nebudete pripravení na prevažne expresívne a lingvisticky veľmi zložité dejové vysvetľovačky, ktoré vás ale za vašu pozornosť odmenia postupne sa odhaľujúcou a až bolestivo nepeknou pravdou o tom, kam až môže ľudský hyenizmus zájsť. Výborne gradujúci príbeh potom veľmi efektívne dokresľujú aj rozličné sekundárne línie, ktoré prostredníctvom rozlične poskrývaných útržkových spomienok postupne odkrývate a vytvárate si tak ucelený obraz o tom, v akom psychopatickom prostredí sa to vaša hrdinka v minulosti pohybovala. V neposlednom rade musím taktiež pochváliť ponorú, priam Burtonovskú atmosféru hernej story, ktorá sa aj napriek mladistvosti hlavnej postavy nebojí zachádzať do sfér spoločenského hnusu tak odporných, že ten kontrast medzi krehkou devou a tým, čomu čelí, vás musí istotne aspoň čiastočne emocionálne zasiahnuť. A čisto len pre zaujímavosť – ak si pozriete najnovší filmový počín režiséra Zacka Snydera s názvom Sucker Punch, istotne vám príbeh hlavnej protagonistky, rovnako ako aj celková kompozícia deja, dajú dostatok indícií k tomu, aby ste mohli priamo identifikovať dielo, v ktorom sa autor inšpiroval najviac. A tri krát hádajte, o aké knižné dielo ide. Správne, o Alicu v krajine zázrakov. Teda „rozprávku“, ktorú tak fantasticky (a hneď 2x za sebou) prepracoval vizionár McGee.

Rukou v ruke s mimoriadne zaujímavou story ide jednoznačne aj osobitný dizajn prostredí. No, to slovíčko „osobitný“ je až príliš mierne na to, akou nesmiernou originalitou srší každá každúčičká lokácia, do ktorej sa počas hry pozriete. Steam-punk, japonská kultúra, hororové bábiky, ženské telá s hlavami mravcov, samurajské osy, podmorské mesto plné oblečených rýb, zombies v tvare kariet, deti reality zohyzené rukou karikaturistu... to všetko sa v hre mieša s tak precíznym zmyslom pre logickú nadväznosť, že aj napriek zdanlivo nesúrodnej štruktúre hlavnej príbehovej kampane sa autorom tieto jednotlivé diely skladačky (tiež zvanej narušená psychika Alice) podarilo spojiť do neuveriteľne kohéznej hmoty. Všetko tu jednoducho dáva





zmysel – každý jeden čo i len trošičku šialenejší herný prvok má totižto svoje opodstatnenie a pokiaľ hrou človek neprechádza vyslovene z rýchlika, tieto drobné detaily deformovaného sveta zázrakov mu musia zákonite ulahodiť. Je preto zbytočné exaktne vyselektovať slabšie či naopak, lepšie herné sekcie – každá z nich má skrátka svoje osobitné kúzlo, pre ktoré si ju obľúbite bez akýchkoľvek zbytočných predsudkov či iných reštrikcií. Odskúšané, overené – dizajn levelov novej Alice patrí čo do vizuálneho prevedenia v súčasnosti medzi jednoznačne to najlepšie čo nám aktuálne herné tituly ponúkajú a dokonca o niekoľko hláv poráža aj Shadows of the Damned, teda konkurenčný horor z dielne Grasshoperu, do ktorého som sám vkladal nemalé nádeje a ktorý ma tak nepríjemne sklamal – práve v oblasti nenápaditosti herných lokácií.

Samotná herná náplň ale ostáva v duchu predchodkyne – koncepčne je teda nová Alice po vzore prvého dielu klasickou plošinkovkou zo starej školy, so všetkým čo k tomu patrí. Tzn. gro hrateľnosti tvoria všakové skákacie pasáže, v rámci ktorých budete zdolá-

vať nástrahy herného sveta. Vďaka troj-skoku a „plachteniu“ má ale vaša hrdinka relatívne parádny doskok a počas hry som sa ani raz nestretol s úsekou, kde by bolo nutné prekonať plošinky s milimetrovou presnosťou. Ak sa vám ale náhodou nejakú tú hopsáciu sekciu nedarí zdoľať, autori vás zbytočne nezaťažujú zdĺhavými loadingami, keďže za krásneho motýlieho efektu vás respawnujú presne tam, kde ste si nabili držku. Prieskum lokácií je potom v pravidelných intervaloch prerušovaný (v tom dobrom slova zmysle, samozrejme) viac či menej náročnými súbojmi, kde opäť musím pochváliť nie len originálny dizajn protivníkov, ale taktiež aj nutnosť takticky viesť boj, keďže k porazeniu tých väčších z nich sa inak ako kombinovaním dostupnej štvorice zbraní nedostanete. Tie sú opäť spracované v čo možno najuletejšom štýle a tak vás istotne neprekvapí, že okrem nožika si z chuti zastriete ako z koreničky čoby rotačáku, či čajníka čoby granátometu.

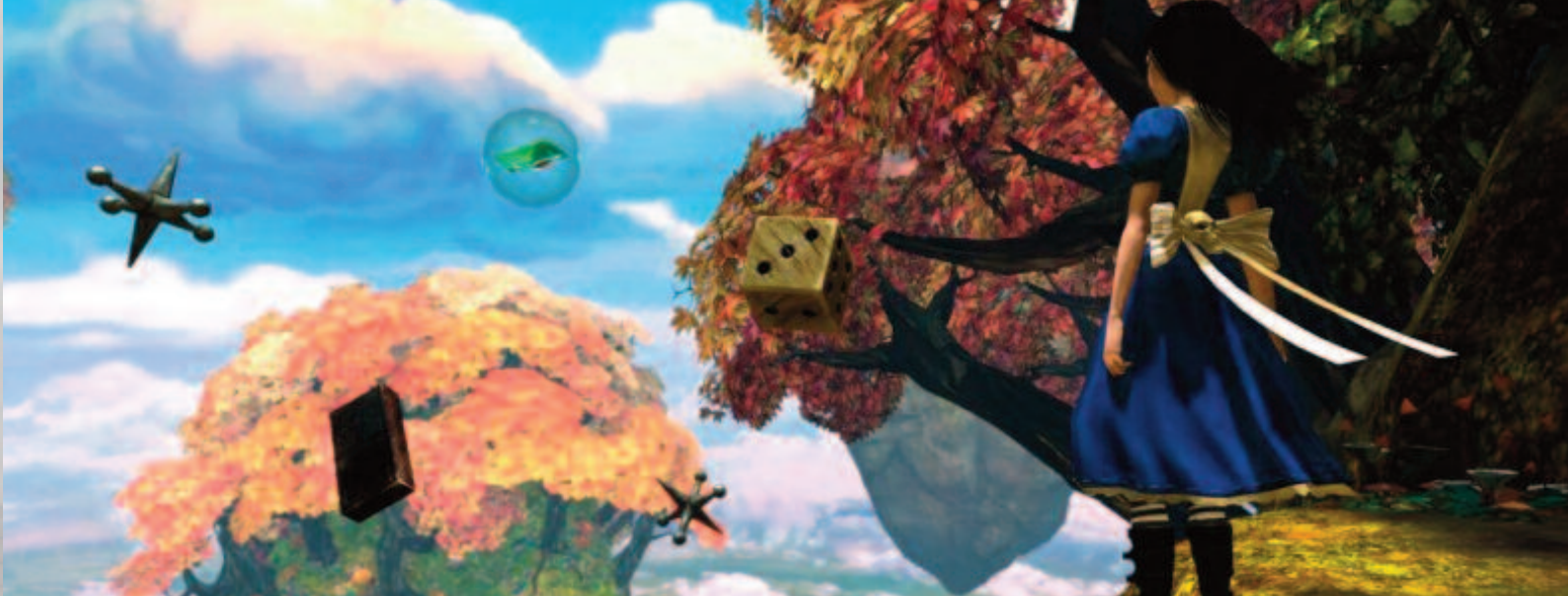
V súvislosti so zbraňami je vhodné spomenúť aj klasický prvok plošinkoviek a síce zbieranie ro-

zličných predmetov či hľadanie tajných miestností a ďalších secretov. Okrem bežne nachádzaných zubov, ktoré vám poslúžia ako platidlo za vylepšenie zbraní, sa budete počas vášho dobrodružstva stretávať aj s fľaškami otvárajúcimi prístup k bonusovým art-workom či útržkami spomienok, ktoré vám čo-to odhalia z konania niektorých NPC. Ku slovu sa taktiež dostanú voľným okom neviditeľné mostíky či plošinky, ktoré sa vám zvýraznia až po aktivovaní schopnosti zmenšenia sa, počas ktorej vaša hrdinka –len tak pomimo- rozkošne čaká. Scvrknutím sa do mini-verzie si taktiež sprístupníte aj tajné sekcie za miniatúrnymi zámkami, neraz ukrývajúce jeden z vyššie menovaných predmetov. No a aby toho nebolo málo, tu a tam v rámci prieskumu lokácií objavíte aj majstrovsky zašité Radula Rooms, ktoré vám za splnenie konkrétneho challenge (správne zodpovedanie hádanky, porazenie určitej zostavy protivníkov a pod.) podarujú jeden dielik z nového života a ak tých dielikov nazbierate dokopy 4, vašej hrdinke pribudne na konto jeden nový „zdravotný“ kvietok. Prasačie rypáky, ktorých pokorením (vašou príručnou koreničkou) sa vám sprístupní ďalšia várka neprebádaných sekcií, azda nemá zmysel ani ďalej obširnejšie rozoberať. Tento bezosporu pestrý repertoár vedľajšieho resp. bonusového obsahu skrátka výborne dopĺňa inak relatívne štandardnú „hopsáčkovskú“ hrateľnosť, ktorá síce nie je objavná ani nijako prehnane inovatívna, avšak vďaka dobre fungujúcim dielčím prvkom rozhodne nenudí.

Mnoho ľudí sa v prípade novej Alice ale sťažuje na radu vecí technického charakteru – majú problémy s



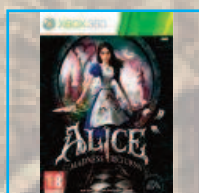




kamerou, nepáči sa im údajne ťažkopádny auto-aim(?!) a dokonca kritizujú aj technickú stránku titulu, a to najmä z dôvodu klasických neduhov Unreal Engineu. Nuž, ak mám byť úprimný, tak až na občas chaotické mierenie či tu a tam poblikávajúce textúry (samozrejme, s tradičným pop-uppom, ako sme u tohto engineu zvyknutí) som u hry nezaznamenal žiadnu fatálnejšiu chybu či nedostatok, ktorý by ju degradoval na úroveň priemerného či nebudaj dokonca až nehrateľného titulu. Ja naopak musím vyzdvihnúť práve výsledok práce technickej sekcie vývojárskeho tímu, ktorá dokázala daný engine so svojimi kladmi aj zápormi pretvoriť do naozaj nevšedného a originálneho obsahu. Je preto až zarážajúce, že mnoho redaktorov konkurenčných portálov je silno zaťažovaných len na počty polygónov, rozlíšenia textúr či HDR efekty, pričom ten podstatný prvok v podobe nápaditosti samotného audiovizuálneho prevedenia ľahkovážne ignoruje, resp. ho neférovne prehladá.

Pretože práve v oblasti grafickej prezentácie sugestívne grotesknej krajiny zázrakov spočíva jedno z hlavných kúzel Alice: Madness Returns.

Nemá zmysel preto vodiť vás za nos – pokiaľ sa radíte medzi fanúšikov žánra plošinkoviek, tento bezosporu ojedinelý návrat do fantazmagórií jednej pomätenej mysle si jednoznačne nesmiete nechať ujsť. Aj napriek tomu, že po stránke gameplayu vás nová Alice ničím významnejším neprekvapí, v spojení s originálnym poňatím príbehu svetoznámej rozprávky vás istotne chytí a nepustí, až kým hrou neprejdete tak povediac na jeden záťah. Čo viac k tomu dodať? Azda len, kupujte a sťahujte – samozrejme len legálne!



**PC,PS3,Xbox360**

**Výrobca:** Spicy Horse **Distribútor:** EA  
**Multiplayer:** nie **Lokalizácia:** nie

- |   |   |                             |
|---|---|-----------------------------|
| + | - príbeh  | - niektoré drobné chyby     |
|   | - fantastický vizuál                              | technického charakteru      |
| - | - netradičný a krajne originálny dizajn prostredí | - v závere mierny stereotyp |
|   | - bezproblémová hrateľnosť a oslobitá             |                             |

**8**









Richard „gulath“ Bojničan

## White Knight Chronicles II

**Ak náhodou patríte k tej časti populácie, ktorá podobne ako ja nemá vlasy na hlave, no na rozdiel odomňa to nie je dané geneticky, netešte sa. Hra naozaj nie je o dominácii bielej rasy, ani o bielom rytierovi idúcom tmou. Kroniky bieleho rytiera sú klasické JRPG.**

Ako napovedá číslovka na konci názvu hry, jedná sa o pokračovanie White Knight Chronicles, ktoré u nás recenzoval JC. Keď som si pred rokom čítal jeho recenziu, mal som pocit, že to vlastne môže byť celkom dobrá hra iba mu možno žánrovo nesadla. Chvilu po tom však prišla Final Fantasy XIII a na toto som zabudol. A spomenul som si vlastne až keď sa mi do rúk dostalo médium s WKC II. Mám teda možnosť si urobiť vlastný názor.

Pozitívom je, že na médiu sa okrem druhého dielu nachádza aj prvý. Takže ak ste ho podobne ako ja minuli, jednoducho ho už máte. Môžete sa teda rozhodnúť, či začať hrať od začiatku, alebo vstúpiť do hry nového dielu a hrať nový príbeh. Hra samozrejme ponúka možnosť pokračovať s postavičkou z prvého dielu, ktorú ste si vypipali po svojom. Samozrejme, že som si zvolil možnosť dva, nebudem sa predsa teraz zapodievať tým, čo bolo pred rokom. No a tu som narazil na prvý problém hry. Dostal som postavičku, level 35 a mal som si rozložiť skilly. Žiadny náznak, žiadny úvod, žiadny tutoriál. Jednoducho si ich rozlož. Niekde po 4roch hodinách hrania som zistil, že som si ich rozložil úplne zle a svoju postavičku som už ďalej v hre vôbec nepoužíval. Samozrejme hra sa dá prejsť aj bez toho, ale osobne sa mi oveľa horšie zžíva s postavou ktorá sa volá ako môj brat, keď niekde bokom musí stáť Gulath. Našťastie hra poskytuje dostatočný počet ingame postavičiek, ktoré sú už viac-menej naskillované, takže sa s nimi dá celkom úspešne hrať.

Príbeh WKC II pokračuje tam, kde skončila jednotka. Zlo bolo zahnané, ale hrozba zostáva. Preto sme vyslaní poradiť sa so starešinom susednej ríše, čo sa dá urobiť. Samozrejme, je to JRPG, takže príbeh sa zamotá hneď na začiatku a my sa ocitneme v úlohe ochráncu jedinej dedičky trónu. Pomôžeme jej prejsť lesom, dovedieme ju do hlavného mesta, stretneme sa so záporákom, porazíme ho v spravodlivom boji, a poradíme sa so starešinom. Ozve

sa hudba, objavia sa titulky a... A príde WOW efekt. Jednoducho príde úvodná zvučka hry. To po niekoľkých hodinách hrania. Zvučka presne ako z nejakého anime aj po hudobnej aj po vizuálnej stránke. Zostrihaná z ingame videí. Pre túto hru to bol naozaj ten WOW moment, ktorý ma zaujal. Žiaľ jeden z mála. Po prejdení intra sa teda pustíme do hrania samotnej hry. Viac menej nič čo by sme nečakali nás tam neprekvapí. Je to JRPG, takže sa budeme potulovať po mape, ktorá je ohraničená stenami, takže viac-menej po predpísanej ceste. V mestách môžeme brať vedľajšie questy, mimo miest zase zabíjať príšery, ktoré sa samozrejme neustále respawnujú, takže ak pôjdeme naspäť budú tam znovu. Viac menej všetko čo treba na dobrú hru až na to, že...

Questy ako aj grind príšeriek prinášajú samozrejme expy. Expy prinášajú levely a levely prinášajú skillpointy, ktorými si rozvíjame skilly postavičiek. Spomínate, ako som písal, že som urobil chybu pri skilloch svojej vlastnej postavičky? Chyba bola v tom, že som ju urobil viac-menej univerzálnu. Takže vedela aj niečo z mágie, aj niečo z boja a bola schopná aj healovať. Nič však nedokázala extra. A to sa v tejto hre nenosí. Tu sa jednoducho vyskilluje jedna úloha a tú postavička robí. Ako keby sme hrali MMO a mali tanka, damage dealerov, healerov. No a dostatok skill pointov na všetky body z jednej školy máme už takmer na začiatku hry. Čiže po pár ďalších leveloch vlastne potreba ďalších SP nie je. Dokonca mám odskúšané, že to môže ísť na úkor zábavy. Akonáhle som kúzelníka začal učiť aspoň trochu narábať s mečom, aby nebol až taký šprt, začal neohrozene behať k príšerám a švihať ich svojou paličkou. Pritom vedel kúzliť ničivé kúzla, ktoré by ich zabili už len tým, že ich vysloví. Rovnako, ak naučíme bojovníkov napríklad liečiť, tak ich pristihneme pri tom, že tank začne v najnevhodnejšom momente healovať lukostrelca, pretože sa pošmykol a porezal si prst na tráve. Takže RPG prvky v hre kolidujú samé so sebou a kazia herný zážitok.

Ok, dá sa to obísť. V podstate netreba bojovať. Dá sa hurá hurá utekať z mesta A do mesta B. A potom zase naspäť do mesta A. A zase niekam... A zase... A cez tie isté lokácie, cez tie isté príšery. Čo je ešte menej zábavné, ak ste hrali prvý diel, tak väčšina deja sa odohráva v presne tých istých lokáciách ako jednotka. Takže sa vlastne takmer nepozriete





nikam kde by ste ešte neboli (áno, toto nemám z vlastnej hlavy, keďže som jednotku nehral, ale už sa ľudia sťažujú na fórach, kde som hľadal čo s tými skillmi). A aj samotný systém bojov pripomína viac – menej MMO. Každá postava má ako som už písal skilly, z ktorých si hráč vyberá na lištu 21 rozličných akcií. No a počas boja si spomedzi nich vyberá, ktorú chce práve použiť. Samozrejme, okrem základných útokov, čokoľvek iné stojí manu. Okrem toho sú žiaľ tieto útoky uložené v troch riadkoch po 7, medzi ktorými treba skrollovať. Takže je systém počas boja viac neprehľadný ako osožný. Okrem toho ovládame iba jednu postavičku, ostatné vedené procesorom sa do boja zapájajú jednoznačne lepšie ako my sami. Takže vlastne celý čas máme pocit, že sekundujeme zohratej partičke v nejakej MMO. Ok, môžeme hrať za Leonarda, ako ja, tým pádom máme výhodu, že máme stále prvok transformácie na White Knighta, ktorý je mimoriadne účinný proti obrovským monštrám, alebo bossom, ale obávam sa, že keby som si vzal napríklad postavičku healeru, tak aj ten Leonard by hral bezomňa lepšie ako keď ho ovládam ja...

Grafika hry je veľmi pekná. Prostredia sú krásne nakreslené (i keď veľa z nich úplne rovnaké ako v prvom dieli), postavičky pekne naanimované, špeciálne útoky, či kúzla majú výborné efekty, celkovo je táto časť hry podarená. Po hudobnej či zvukovej stránke je to tiež skôr nadpriemer. Hudba počas boja je dynamická a podtrhuje atmosféru, hudba v mestách alebo v otvorených priestranstvách pomáha zasa dotvoriť špecifiká pre konkrétne miesto. Presne tak ako to má byť.



No a ako posledný som si nechal príbeh. Ten je tiež celkom dobrý, ale nekonečným pobiehaním a nekonečným zabíjaním nekonečne sa respawnujúcich nepriateľov sa stáva sám takmer nekonečným. No a viete, ak máte cestu a dlho ho naťahujete vznikne buď úžasná štrúďľa, alebo sa roztrhne. Tento príbeh je žiaľ natiahnutý viac ako by mal. V niektorých pasážach hry som aj zabudol načo som vlastne niekam šiel a nebyť hviezdičky na mape, tak sa jednoducho stratím.

White Knight Chronicles II je obeťou faktu, že je JRPG, ktoré sú štandardne chrlené vo veľkých množstvách v čo najkratšom čase. Potom sa tvorcovia

uchylujú k recyklácii všetkého čo sa len dá. Nie len postavičiek, ale aj prostredí, máp, príšer. A práve takýmto recyklátom, i keď s predĺžením príbehu je recenzovaný produkt. Ak ho začnete hrať od druhého dielu, budete stratení, pretože tam nie je žiadny tutoriál, nič čo by vás spájalo s postavami, jednoducho ste vhození do hlbkej vody. Ak začnete hrať od jednotky, budete otrávení recyklovaním rekvizít z nej. V ázii to je možno bežné, v našich krajoch to však nebýva tolerované a zvyčajne takéto hry upadajú do zabudnutia (samozrejme ak sa nevolajú NHL, FIFA, Need 4 Speed, Battlefield, CoD, Sims alebo podobne ;-).



### PS3

Výrobca: Level-5 Distribútor: SCEE  
Multiplayer: nie Lokalizácia: nie

+ - zvučka ako z anime  
- grafika hry  
- hudba

- neprehľadný súbojový systém  
- zbytočné levelovanie a skill-pointy, keď sa naplní jeden strom skillov  
- recyklácia prostredí







Boris "Blade" Kirov

## Shadows of the Damned

**Shinji Mikami, Goici Suda (a.k.a. Suda 51) a Akira Yamaoka. Trio legendárnych japonských developerov, majúcich na svedomí také pecky ako Resident Evil, Killer 7 (kto nepozná, nech ihneď googluje a svoju nevedomosť napráva) či Silent Hill, sa pod jednou strechou nesúcou názov Grashopper Manufacture spojilo, aby nám prinieslo titul, spájajúci v sebe len tie najlepšie prvky zo všetkých uvedených hitov rokov minulých.**

Shadows of the Damned, ako sa novinka uvedenej trojice uznávaných developerov volá, do bodky spĺňa to, čo bolo povedané v poslednej vete – zahŕňa v sebe totižto nie len tradičný súbojový systém posledného Resident Evilu, ale nechýba jej ani patrične šialený príbeh ala Killer 7 či osobitná hudba z produkcie Yamaoky, neraz využívajúca presne tie isté zvukové sample, aké boli použité pri komponovaní soundtracku k sérii SH. Výsledný produkt, opäť majúci podobu hororu, ale akosi postráda vlastnú identitu. Jednotlivé prvky síce navzájom relatívne dobre fungujú, avšak pocit z hrateľnosti je až nepríjemne chladný a sterilný. Čo je dôvodom tejto prekvapivej bezpohlavnosti titulu? Prečo je atmosféra aj napriek niektorým brilantným herným ideám tak trestuhodne riedka? V čom spočíva rozporuplnosť výsledného dojmu, ktorý vo mne Shadows of the Damned zanechal? Nuž, odpoveď hľadajte na nasledujúcich riadkoch.

Grindhouse, brak, béčkovosť, paródia – štyri slová, ktoré do bodky vystihujú príbehovú omáčku titulu, síce môžu evokovať istú mieru odporu a nezáživnosti, avšak v tých správnych rukách dokážu aj s tuctovej story vykúziť nadmieru chutný dejový vývar. A to je v istých okamihoch aj prípadom Shadows of the Damned – Suda 51 nám totižto servíruje príbeh tak šablónovitý, až to môže prehnane inteligentných jedincov bolieť. Garcia Hotspur, španielsky zabijak pekelných „pendejos“ so zmyslom pre úderné hláškovanie, jedného pekného (čo to trepem – temného) dňa príde za dramatických okolností o svoju milovanú Paulu. Tú si totižto vezme do samotných pekiel pán podsvetia Fleminga a tak sa hlavný hrdina v doprovode ukecanej ohnivej lebky Johnsona vydáva na strastiplnú púť naprieč svetom démonov, aby svoj objekt lásky nie lenže zachránil, ale aby v tom pekelnom systéme konečne nas-

tolil poriadok tak, ako sa na demon-huntera patrí. Dôvod prečo táto inak tuctová a stereotypná dejová zápleтка funguje, spočíva práve v brilantných nápadoch, ktorými príbeh Suda 51 okorenil. Nechcem teraz zachádzať do detailov lebo by som vám skazil mnoho vtipných prekvapení, iba poviem, že dvojica protagonistov (Garcia a Johnson) nemá problém komentovať dianie tým najhrubozrnnejším spôsobom a nerobí jej problém ani vykrádať hromadu filmovej tvorby, takže pokiaľ máte napozieraný dostatok filmov, mnoho hlášok vám bude ihneď povedomých. Humorné dialógy sú preto jedným z hlavných lákadiel dejovej omáčky a veľmi pekne tak odlišujú Shadows of the Damned od stáda podobných titulov.

Svieži (i keď nevyvážený a nanajvýš striedmy) prísun nápadov a originálnych prvkov ale neustáva ani v rámci dizajnu herného sveta ako takého. William, lietajúci, jednooký kríženec ryby a netopiera sa pri prvom pohľade na vás za každým poondí a vytvorí tak nový save-point, zámky na dverách s tváričkami detí si pre zmenu od vás vyžadujú chutný pokrm v podobe jahôd či mozgov a keď poviem, že v rámci vášho putovania podsvetím narazíte na bossa, ktorého slovný repertoár končí u slovného spojenia fuck you, asi mi dáte za pravdu, že obdobne netradičné proprietety ste v hernom titule už pekných pár rokov nevideli. Zdanlivo originálnym sa taktiež môže javiť aj samotný gameplay – Shadows of the Damned je vo svojej podstate klasickou 3rd person akciou s ovládacou schémou veľmi podobnou tomu, čo poznáme z Resident Evil 4. V čom sa ale titul odlišuje od svojej konkurencie, je prvok temna. V pravidelných intervaloch sa totižto svet zahalí do depresívnych, tmavých farieb, ktoré nielenže robia z protivníkov nesmrteľné bytosti, ale po čase vám dokonca uberajú aj zdravie. Jediným riešením z tejto šlamastiky je rýchle vyhľadanie neraz dômyselne ukrytej kozej hlavy, ktorej zapálením zbavíte danú lokalitu svojho temného hávu. Tento bezosporu zaujímavý mechanizmus, neskôr rozšírený o nutnosť zabitia zdroja temna (majúceho podobu ruky), sa ale po čase začne nepríjemne opakovať a najmä v druhej polovici hry prevezme úlohu frustrujúcej zbytočnosti, ktorá vás bude umelo zdržiavať len preto, lebo autorom došli už ďalšie nápady a tak boli pre potreby natiahnutia hernej doby nútení jeden a ten istý recyklovať aj za cenu jeho repetitívnosti. V obdobnom duchu možno zhodnotiť aj re-



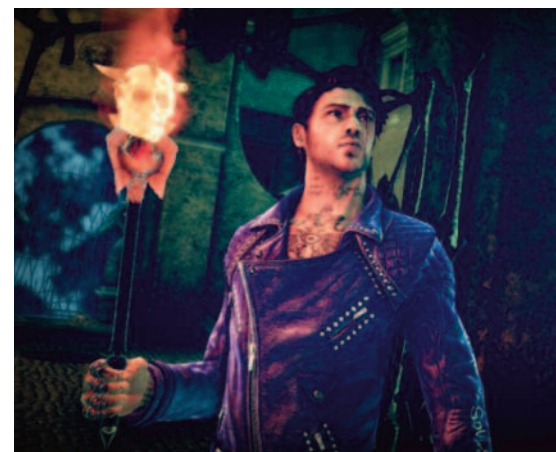


latívne nenápaditý dizajn lokácií – titul je síce rozdelený do piatich kapitol, avšak až na drobné deviácie (napr. 2D levely či tower-defense bránenie jedného spotu pre nájazdmi protivníkov) v ňom nenarazíte na vyslovene žiadne miesto, ktoré by vás uchvátilo či už spracovaním, alebo architektúrou.

Ako som už spomínal, koncepčne je Shadows of the Damned 3rd person akciou na štýl Resident Evilu. K dispozícii máte po celú dobu kampane iba trojicu zbraní (no, v skutočnosti je to vždy lebka Johnson, akurát že pretransformovaná do pištoľky či brokovnice), tie sa vám ale postupne vylepšujú, a to či už automaticky po každom zabitom bossovi, alebo manuálne, a to prostredníctvom vzácných červených kryštálov. Okrem nich potom samozrejme nachádzate aj kryštály biele, ktoré vám poslúžia ako hlavné platidlo u tu a tam sa objavujúceho Christophera, kríženca ľudí a démonov, ktorý vám za rozličný obnos predá či už muníciu alebo alkohol, v hre slúžiaci ako lekárničky. Teda, zjavná analógia s potulným obchodníkom, videným u Residenta 4. Čo sa použiteľnosti zbraní samotných týka, k dispozícii máte v podstate všetko potrebné čo si vaša púť naprieč peklom vyžiada a rozhodne vám ani ďalšie kúsky chýbať nebudú. Čo vám ale naopak chýbať bude, je precízne mierenie. To je v titule totižto vyriešené nadmieru podivným spôsobom a pokiaľ nebudete na protivníka mieriť so 100 percentnou presnosťou, ľahko sa vám môže stať, že rana z brokovnice ho kľudne minie aj napriek tomu, že bude stáť priamo pred vami. Okrem divného mierenia vás potom isto iste prekvapí aj nemotornosť hlavného hrdinu a s tým súvisiaca ťažkopádnosť samotného ovládania,

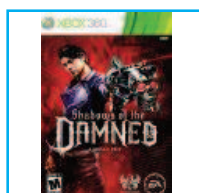
ktoré vám spôsobí možno viac problémov, než horda protivníkov ktoréj čelíte. Vo veci ich variability ale taktiež ostávam v rovine mierneho sklamaní – po parádnych dizajnoch z Residentov a Silent Hillov (manequin, patient demon, veltiel, tyrant, licker atď. atď.) nám Shadows of the Damned ponúka len nanajvýš generický repertoár humanoidných mutantov, ktorí nemajú ani náznak nápaditosti a originality, aký by sme od tria Mikami-Suda-Yamaoka očakávali. Z toho dôvodu preto musím zákonite pochváliť aspoň pestrú škálu bossov, na ktorých narážate prakticky každý druhý chapter a mnohí z nich vás potrápia viac, než záverečný „slaboč“.

Po stránke technického spracovania odvádza Unreal Engine svoje štandardné remeslo, avšak výsledný dojem postráda akúkoľvek osobitnú atmosféru či feeling, ktorým by si získal vaše sympatie. Všetko je totižto také obyčajné a nenápadité – dizajnéri sa síce snažia osviežiť lokácie všakovakými morbidnými nechutnosťami, avšak ako celok vo vás grafické prevedenie herného sveta nezanechá žiadne významnejšie emócie či spomienky. Veľkú úlohu v tejto podivnej bezpohlavnosti vizuálu určite zohráva aj osobitná štylizácia titulu do akéhosi punk-rockového hororu, ktorý ale v tejto kombinácii nefunguje tak, ako by podľa pôvodných zámerov mal. Pochváliť ale naopak musím fantastickú hudbu od audio-mága Akiry Yamaoky, ktorá ťaží z premárneného potenciálu atmosféry doslovné maxi-



mum a aj napriek očividnej podobnosti s hudbnými motívmi Silent Hillu je dostatočne osobitnou k tomu, aby ste si ju z chuti popočúvali aj ako samostatnú nahrávku.

Neberte ma zle – Shadows of the Damnej je kvalitným kusom herného hororu, ktorý vás istotne zabaví viac, než ktorákoľvek súčasná žánrová konkurencia. Problém titulu ale spočíva v jeho nesúrodnej štruktúre – desiatky nápadov od troch odlišných autorov zákonite nemôžu nájsť súlad a tak vám vcelku logicky budú niektoré segmenty hry pripadať geniálne, zatiaľčo ostatné naopak zbytočné, či trápne. A len tak zo subjektívneho hľadiska, od troch veľikánov japonskej produkcie som predsa len čakal viac, než len mierne odlišnú alternatívu toho, čo som už mal možnosť v minulosti okúsiť. Ten obrovský potenciál tam skrátka bol a je naozaj na škodu, že ani z polovice nebol naplnený. Tak snáď nabudúce.



**PS3, Xbox 360**  
**Výrobca:** Grasshopper Manufacture **Distribútor:** EA  
**Multiplayer:** nie **Lokalizácia:** nie

**+** - správne podaný "cheesy" príbeh a dialógy  
 - originálne poňatie niektorých tradičných herných prvkov  
 - výborne zábavná prvá polovica hry  
 - hudba a variabilná boss súboje

**-** - riedka atmosféra  
 - neskorší stereotyp  
 - podivný systém mierenia, ťažkopádny pohyb postavy  
 - prekvapivo nenápadný dizajn protivníkov a podsvetia ako takeého







Lukáš "Dolno" Dolniak

## F.3.A.R.

**Zlaté pravidlo (nielen) herných producentov znie: keď sa projektu darí, chce to pokračovanie. To sa v praxi uplatňuje aj na hry, ktoré už sami pokračovaniami sú. Kým to autorom sype do pokladnice dost' peňazí, budú produkt vydávať snád' donekonečna (vid'. séria Call of Duty). Pre niektorých dokonca nie je prekážkou ani už uzatvorený príbeh, alebo, že pôvodný tím práce na hre odmietol. To sa stalo aj legendárnej značke F.E.A.R., tretie pokračovanie sa po ostrieľaných vývojároch z Monolithu dostalo do rúk menej skúsenému štúdiu Day 1. Bol tento krok rozumný, alebo sa tým porušila nepriestrelná reputácia série?**

Keď v roku 2005 prvýkrát uzrela temnota sveta hra s názvom F.E.A.R., doslova uhranula kritiku a aj hráčov hneď v niekoľkých aspektoch. Na svoju dobu dokonalému technickému spracovaniu smelo sekundoval podarený dej, plný prekvapivých zvrátov a korunu tomu nasadila božská atmosféra, ako vystrihnutá z najlepších japonských hororov. Nechýbali ani dva datadisky a pred dvoma rokmi nás Monolith potešil veľmi dôstojným druhým dielom, ktorý predchodcovi nezostal nič dlžný. A tým by sme mohli históriu značky raz a navždy uzavrieť, ale nenažraný vydavateľ Warner Bros Games musel v sérii stoj, čo stoj pokračovať. Už z prvých trailerov (ktoré mimochodom pôsobili neuveriteľne brakovo) mohol človek nadobudnúť dojem, že tretí diel bude mierne odlišný od prvých dvoch. A div sa svete, on taký aj naozaj je. F.3.A.R. nadväzuje na udalosti prvých dvoch dielov a snaží sa istým spôsobom rozšíriť univerzum F.E.A.R.u a ozrejmiť niektoré nezodpovedané otázky.

Slovo „snaží“ je v tomto prípade veľmi trefné. Hlavnými postavami sú hrdina prvého dielu Pointman a jeho brat Paxton Fettel, ktorého v jednotke odpravil, aby potom v datadisku Perseus Mandate vstal z mŕtvych, kým v druhom diely bol opäť mŕtvy a tu sa vyskytuje v akejsi položivaj podobe a brat ho občas vidí, inokedy zasa len počuje jeho hlas vo svojej hlave, ale keď berieme do úvahy samotný záver, ktorý nebudeme prezrádať, nemôžeme povedať, že by bol Fettel duch. Dvojica sa vydáva na cestu za svojou matkou Almou Wade. Tá je momentálne tehotná (znásilnila hrdinu dvojky Becketta) a na svet má priviesť niečo, čo by rozhodne nemalo žiť a vy ste rozhodnutí tomu zabrániť,

alebo nie? Nó... ech... ak ste toho veľa z minulých viet nepochopili, pri hraní hry to nebude oveľa lepšie. Príbeh je rozprávaný akýmsi snovým spôsobom, kedy neviete, čo je prelud a čo realita, alebo snád' za to môže recenzentova nedostatočná mozgová kapacita? Také úvahy ale presahujú rámec tohto článku, ako aj polemiky o tom, akými návykovými látkami sa autori pri písaní scenára posilnili. Celkový dojem z príbehu je teda dost' rozporuplný a ani po dohraní nebudete mať celkom jasno, o čo to tu vlastne dočerta išlo. Toto umocňujú aj ingame enginové animácie, ktoré zachytávajú dialógy medzi postavami, teda respektíve Fettelove monológy, Pointman totiž počas celej hry mlčí a obmedzuje sa len na krútenie hlavou, alebo „veľavravné“ grimasy. Aj keď sa séria vždy doteraz vyznačovala celkom silným dejom, jeho nedostatky v novom pokračovaní až tak nezamrzia, predsa len ide o FPSku a jej hlavná sila by mala ležať hlavne v celkovej atmosfére a hrateľnosti. A tu asi fanúšikovia série zažijú šok.

Nebyť názvu, zopár postáv a občasných „scary“ momentov (o ktorých ešte bude reč) ani by ste nespoznali, že ide o prírastok do značky F.E.A.R. Ak ste sa tešili hlavne na premyslenú alebo aspoň trochu taktickú akciu, tak vám hra priam vyrazí dych. Kým v minulosti šlo hlavne o boje s malými skupinkami nepriateľov s vysokou umelou inteligenciou, ktorých bolo často problém prekabátiť, tentoraz na vás autori zosielajú obrovské kvantá nepriateľov od začiatku do konca. Neprekvapilo by nás, keby sa niekde v závere objavilo počítadlo zabitých protivníkov a zastavilo by sa na štvormiestom čísle. To robí z hry úplnú arkádu v štýle Serious Sam. Samo o sebe to nie až tak zlé, akcia je i tak často zábavná, dynamická, nechýba jej potrebný švih a tempo, ale toto sme tak nejak nečakali. Či je kosenie hôrd vojakov zápor, alebo naopak klad, na to nech si zodpovie každý sám podľa vlastného vzťahu k predošlým hrám. Čo sa musí vyzdvihnúť je veľmi prepracovaný systém krytia za prekážky, ktorý kráča po stopách third person hier, ako Gears of War, či Kane and Lynch. Síce s ním už v FPS žánri koketovalo Crisis 2, vo F.3.A.R. je dotiahnutý prakticky do dokonalosti. Stlačením jednej klávesy sa skryjete za prekážku a striedavo vykukujete a likvidujete nepriateľov. Kryt môžete opustiť normálnym odstúpením sa, alebo preskokom na druhú stranu. Neodmysliteľnou súčasťou je spomaľovanie času, ktoré je veľmi efektívne a





hlavne efektívne, pretože hra rozhodne nie je prechádzka ružovou záhradou a už na strednej obťažnosti sa poriadne zapotíte, v niektorých pasážach môžete byť aj jemne (alebo aj silne, závisí na vašom psychickom stave) frustrovaný, za čo môže hlavne bezodný prísun nepriateľov (a to doslova, v hre sa vyskytujú pasáže, kde budú nepriatelia prichádzať prakticky donekonečna, pokiaľ nevykonáte požadovanú akciu). Zaujímavosťou je, že po dohraní každej kapitoly je tu možnosť prejsť si ju ešte raz, v koži Fettel. Táto varianta má čo to do seba, keďže Fettelove schopnosti prevtelovania sa, telekinézy, alebo vrhania akýchsi fireballov sú v hre zaujímavým oživením.

V prestávkach medzi prestrelkami môžete pozorovať, ako sa autorom nepodarilo vytvoriť atmosferické intermezzá, ktoré mali majstri z Monolithu v malíčku. Snaha priblížiť sa predchodcom je tak okatá, že pokiaľ ste hrali jeden z minulých dielov, čo i len chvíľu, budú sa vám zdať „strašidelné“ momenty akési povedomé. Až na to, že to Day 1 Studios vzali, ako povinnú jazdu a veľmi sa nezamýšľali, nad tým, čo bude ich náplňou. Keď sa pred vami prvýkrát prejde Alma a rozpadne sa na čierny popol ešte možno zbystríte, ale keď sa tak stane po dvadsiatykrát, len jej zrudene zamávate a idete si za nosom ďalej. Niektoré celkom slušne našliapnuté momenty sú okamžite zabité, za všetky priblížime pasáž v obchodnom dome: prechádzate vyludnenými skladmi, viete, že na blízku niekto je, počujete ho, ale nevidíte, všade poblikuje len mierne svetlo. A v tom ho zbadáte, zombíka, ktorý na vás krvilačne skáče, zľaknete sa, odpravíte ho a idete ďalej s očami na stopkách. O

pár miestností je už zombíkov viac a viac a nakoniec sa ich po vás vrhajú celé desiatky, atmosféra je dávno fuč a vy všetko kosíte a divíte sa, čoho ste sa to ešte pred pár minútami báli.

Striktná linearita je ďalší aspekt tejto hry. Nič iné sme nečakali, ale nechápeme prečo dizajnéri museli založiť niektoré miestnosti hromadami odpadkov a starého nábytku, okolo ktorých sa nedá chodiť, a tak prechod od dverí k dverám trvá miesto piatich sekúnd často aj pol minúty. Umelo to naťahuje hernú dobu a hlavne otravuje. Celkovo dizajn prostredia je dvakrát nápaditý, berie si inšpirácie všade možne, napríklad druhá kapitola sa odohráva v slumoch, ktoré akoby z oka vypadli Modern Warfare 2. Hororové prostredie je doplnené o vkusné detaily, ako steny pomalované krvou, bitúnok, kde okrem bravčového nájdeme aj ľudské mäso a kopa ďalších nechutností. F.3.A.R. je podľa očakávaní dosť brutálna hra a rozhodne nie je vhodná pre deti, pohľad na potoky krvi a kopy odtrhnutých končatín by im nemusel prospieť. Zaujímavý je efekt, keď po zásahu do živého krv vystrekne na steny a ešte chvíľu steká (nebojte sa, nie sme žiadni sadistickí maniaci, len sa s touto vychytávkou tak často nestretávame). Čo sa grafiky týka, je slabá, sotva dosahuje kvality minulého dielu. Za to príbehové animácie vyzerajú o pár tried lepšie.

Čo však tretí F.E.A.R. na celej čiare zachraňuje je možnosť kooperácie

dvoch hráčov, kedy si logicky rozdelia úlohy dvoch bratov. Aj keď tým odpadá istá výzva, pretože kampaň je prakticky totožná so singleplayerom, ide o veľmi príjemný mód a zabaví viac, ako hranie o samote (a mnohokrát sa vyhnete vyššie spomenutej frustrácii). Multiplayer napriek snahe o čo najoriginálnejšie poňatie módov veľmi rýchlo omrzí.

F.3.A.R. je rozporuplná hra, jednak prináša nový štýl hrania, ale na druhej strane to nie je to, čo by sme si veľmi v sérii priali. Ak ale zabudnete na názov a necháte sa unášať svižnou hrateľnosťou (najlepšie vo dvojici), budete sa celkom slušne baviť. Pokiaľ však túžite po atmosférickej akcii s prvkami hororu, siahnite radšej znova po jednom z minulých dielov.



**PC, PS3, Xbox 360**  
Výrobca: Day1Studios Distribútor: WB Games  
Multiplayer: áno Lokalizácia: nie  
+ - rýchla akcia  
- systém krytia  
- co-op mód  
- zmätený príbeh  
- absencia hororu  
- slabšia grafika  
- občasná frustrácia







Jakub "Possol" Pokorný

## Transformers: Dark of the Moon

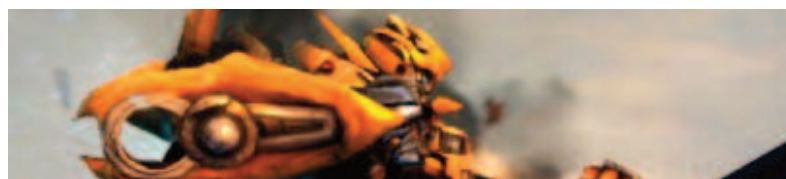
*Tretí filmový Transformers nedávno dobyli kinosály svetových kín a tak príchod verzie pre herné platformy bol len otázkou času. A ako už býva zvykom, tak je to jeden z tých horších herných zážitkov. Príbeh hry opisuje udalosti pred začiatkom filmu, ponúka ohybný zvukový a grafický doprovod a veľmi nudnú a nezábavnú akciu, ktorá skôr ako zabaví, tak vás uspi. Herná verzia čierneho mesiaca je jednoducho ďalším zárezom do nepodarených hier podľa filmov. Zázrak sa teda nekoná ani tento raz.*

Hra predsa len niečím prekvapí a to pozitívne. Prvá hodina hrania totiž trochu zábavná aj je. Síce je to neskôr stereotyp, ale zo začiatku hráča baví prepínať si podoby svojho hrdinu, uhýbať sa strelám nepriateľa a nakoniec aj umierať, pretože táto hra nie je z tých najľahších a výzva je aj trochu motiváciou. Problém nastáva v momente, keď si človek uvedomí, že je to príbehová hra. Má tam byť príbeh, pohyb Autobota po rozbitom meste musí mať predsa zmysel. Ten síce má, ale veľmi zle opísaný, pričom hráč je po celý čas zmätený a nakoniec hru jednoducho vypne.

Keď nejaká hra príbeh nemá, alebo nie je základom motivácie, tak sú iné dominantné stavebné kamene a princípy, ktoré hru udržia pri živote. Vo filmovej hre sme tak nejak očakávali niečo navyše. Zastaraná grafická pozlátka nevedí, taktiež horší zvuk nevedí, samozrejme keď je zábava vysokopoložená. Bohužiaľ tu nie je. A najhoršie pre herný svet je, že táto hra bude opäť zisková. Má totiž značku a tá obvykle kvalitu až tak nepožaduje.

Prechádzanie po svete a občas aj vo vzduchu zaberie priemernému hráčovi približne šesť hodín, čo je na stereotypné hranie veľmi veľa, ale kvalitný titul by sme oplakávali aký bol krátky. Sedem kapitol, kedy hráte vždy za niekoho druhého prejde tak pomaly a nutkanie spustiť si iný titul napadne nejedného hráča. Ak teda chcete niekoho potrestať, máme po titule Simulátor vysokozdvížneho vozíka, ďalšieho adepta.

Pre vonkajšieho pozorovateľa a občasného hráča to síce môže byť zábava, ale máme za to, že podľa takýchto herných tituloch sa hodnotí či sú hry vhodné, alebo



nie. Potom sa ani nečudujeme, prečo majú počítačové hry také zlé meno vo svete.

Autori hráčovi v každej kapitole ponúkajú iného Transformera, čo je trochu tiež problém. Síce je krásne, že sa snažia o akúsi variabilitu, ale učiť sa hrať stále za niekoho nového, kedy to už hlavne fakt príbehovo prestáva dávať zmysel je veľký problém. Problém je takisto aj s variabilitou prostredia, ktoré väčšinou obsahuje chodenie po zničenom meste presne po daných cestičkách. Občas vyletíte do vzduchu bojovať so stíhačkou, alebo iným vozidlom, no sú to iba občasné výnimky.

Princíp hry je chodenie dopredu, uhýbanie sa guľkám a iným útokom konkurencie, no a z pohľadu tretej osoby využívať schopnosti vášho "robotu". Útočiť na blízko, na diaľku, hádzať granáty, skákať, to všetko váš hrdina dokáže a v prípade ak je v móde auto, dokáže sa aj čudne kĺzať po zemi. Len neviem, či to bol zámer autorov.

Okrem bojových možností, máte k dispozícii schopnosť zistiť kam máte ísť a tak ak by sa hráč náhodou stratil, čo je nemožné, tak môže použiť danú schopnosť. Už nás unavujú tituly, ktoré si robia z hráča a hlavne z platiaceho zákazníka dobrý deň.

Budeme radi ak tretí Transformers vo svete hier zapadnú prachom a nikto si ich nikdy nevšimne, svoje výhody síce má, ale pri viditeľnom zámere autorov, získať od naivných hráčov peniaze je úbohé a nezaslúži si pozornosť. Bohužiaľ, ďalšia hra, ktorá pomerne kvalitný film zábavne veľmi nerozšíri. Škoda.



**PS3, Xbox 360, Wii**

**Výrobca:** High Moon Studios **Distribútor:** Activision

**Multiplayer:** áno **Lokalizácia:** nie

**+** - kto ich nájde je hrdina

**-** - od podania príbehu, cez grafiku a zvuky, takmer všetko je veľké béčko











Jakub "Possol" Pokorný

## BackStab HD

**Skákať po budovách, jazdiť na koni, voľne sa pohybovať mestom a sekať, či rúbať nepriateľov, to je sen mnohých hráčov už od prvého Assassin's Creed. Na veľkých konzolách či PC ste si už mohli užiť aj ďalšie dve pokračovania a keďže iPad doteraz nenavštívil žiadny takto kvalitný a podobný titul, bol už ten správny čas na jeho príchod. Šance sa samozrejme nechýlil nik iný ako stará známa firma Gameloft, ktorá je známa svojimi kvalitnými klonmi úspešných titulov.**

Backstab ale ide ďalej, namiesto prostého kopírovania ponúka výborný príbeh zasadený do osemnásteho storočia, kde v roli bývalého dôstojníka anglického námorníctva Henry Blakea utekáte zo žalára, kde ste bol za nejasných okolností zavretý. Príbeh stavia aj na hľadaní unesenej lásky a iných doplnkových prvkov. Scénar je napísaný parádne a po celú hru bolo radosť počúvať dialógy, ktoré sú vysoko nad priemerom, slovenskí dabéri by sa mohli prísť učiť. Taktiež môžem dať dôraz na charakter, ktoré počas hry stretnete. Jediným nudnejším charakterom je paradoxne váš hrdina, ale aj to iba zo začiatku.

Najväčším ťahákom celej hry sú celkovo 4 pomerne veľké mestá v ktorých sa môžete voľne potulovať a iné menšie lokality, medzi ktoré patrí napríklad tutorialová oblasť. Respektíve oblasť, kde sa odohrával Prolog. Nečakal som tak úžasne spracované lokality, z ktorých by si mohli brať príklad aj obrovské počítačové hry. Niektoré oblasti síce akoby boli doslova skopírované z druhého dielu príbehu o Eziovi, ale zachraňuje to architektúra inej oblasti a hlavne obdobia. Dojem krásnych miest kazí akurát nízky detail textúr, ale vzhľadom na slabší výkon iPadu (hlavne prvej verzie, kde počet fps bol akurát), bolo riešenie slabšej grafiky dobrým nápadom.

Ani postavy neovplyvujú nejakou mimikou, najväčšou snahou o živé predstavenie hrdinou je ich pohyb hlavy na rôzne strany, takisto sa hýbe aj celé telo. Jedine tvár ostala nehybná. Nie je toaž taká chyba, v tejto hre ide o výbornú hrateľnosť, ktorá tu samozrejme je, vďaka čomu sme filmový dojem z hry mali aj napriek tomuto nedostatku. Backstab je tak dôkaz, že sa dá aj s nízkym výkonom v modernej doba spraviť zázrak, alebo skvelý kompromis.

Henry Blake je svalnatý krátkovlasý hrdina, ktorý síce nie je úplne neviniatko a symbol všetkých kladov, no šermovať s rôznymi šablami vie dokonale. Síce záleží aj od hráčových schopností, ale viete ako to myslíme. Keď sme vraveli, že sa vie

oháňať s rôznymi zbraňami mysleli sme to doslovne. V hre totiž môžete nachádzať stále novšie zbraňe, alebo si ich jednoducho kúpiť u obchodníka. Môžete sa brániť a útočiť aj so strelnými zbraňami, či akýmisi granátmi, no my sme to počas celého herného zážitku použili tak dva krát, a ani to vlastne nebolo potrebné. Strieľanie je hlavne pomalé a keď na vás útočí viacero protivníkov, tak je to neefektívne, lepšie je sa brániť šermovaním, ktoré sa autorom naozaj podarilo. Útočíte rôznymi smermi, rozdáte špeciálne útoky a keď sa podarí, môžete protivníka zozadu aj nenápadne...zabiť. A práve tento prvok sa pridol medzi ostatné klady.

Trošku nás však miatla kamera, ktorá sa nesprávava vždy ako sme chceli a aj pohyb po dotykovej obrazovke vtedy k dobrej orientácii zrovna neprispieva. Chceli sme ísť hore, postava šla naopak. Po nejakej kratšej dobe sme si však zvykli, no aj tak nás to občas štvlo.

Nehneval nás však priebeh a množstvo misií. Okrem tých hlavných, ktoré sú viac než nápadité a odpozorované, sme mohli zabíjať na rozkaz, v danom čase stihnúť odovzdať balík, bojovať v aréne či iné zábavné činnosti. Vozidlo - hnedý kôň bol využívaný tiež dosť často. Kupodivu sa ovládal veľmi dobre a v porovnaní s Assassin's Creed možno aj lepšie. Ak sa vám kôň stratí, tak po vzore prvého Sacred, môžete na neho zapísať a on by vás mal nájsť. Neprišiel však vždy Hnedák jeden.

Kto sa v BackStab bude nudiť je buď hráč iných menej zaujímavých titulov, alebo jednoducho nevšímavý jedinec. Možností je tu totiž mnoho. Objavovanie pokladov, plnenie príbehu, či nakupovanie. Kúpiť si môžete spomínané zbytočné pištole, či bomby, ale aj lekárničky, ktoré sú už vecou potrebnou. Môžete za nejaký poplatok využívať aj služby taxi, ktorý vás odvezie do druhého mesta. Okrem toho sa oplatí spomenúť save house, ktorý vám pomôže sa skryť pred neodbytnými strážcami poriadku. Ak s nimi nechcete mať problémy, schovajte zbraň a správajte sa nenápadne.

BackStab je titul, ktorý na iPade rozhodne chýbal, a už to je číry klenot. Mohol byť kvalitnejší, prepracovaný, dlhší, ale už aj takto prekonal naše očakavania a zaradil sa medzi stálice, ktoré budu sídliť na našej prenosnej platforme.



### iPad, iPhone

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

- + voľný pohyb v hernom svete
- menšie problémy s ovládaním
- jednoznačne kvalitné prerovnanie príbehu
- problém s kamerou
- menšie problémy s ovládaním
- dlhšia herná doba by nezaškodila







## Z The Game

**Vydávanie starých klasík na platforme iOS sa stalo v posledných mesiacoch výnosným biznisom. Staré diely Final Fantasy, rozličné old-schoolové plošinkovky či legenda menom Doom, to všetko je v prípade vášho záujmu ľahko dostupné v rámci ponuky obchodu AppStore a ak mám byť úprimný, väčšina z týchto zdanlivo zabudnutých titulov ma bavila nepomerne viac, než tie stovky derivátov, ktoré sa pre zariadenia s Appláckym operačným systémom objavujú každým novým dňom (momentálne je napríklad trendom všetko nazývať slovíčkom birds - prečo, to vám snád' nemusím pripomínať).**

Dnes, kedy nám vcelku neznáme štúdio Kavcom Limited prináša na naše iPhony a iPady remake fantastickú RTSku Z The Game, mám ale obzvlášť veľký dôvod na radosť. Nielenže sa uvedená klasika od Bitmap Brothers radí medzi moje Top 3 realtimovky, ale navyše ma za každým dokáže tak neskutočne pohltiť, že ľahko stratím pojem o čase. Ako už asi podľa hodnotia tušíte, nie je tomu inak ani v prípade verzie, určenej pre iOS.

Dôvod, prečo Zetko tak okato vybočuje z radu a prečo bolo aj v čase svojho vzniku tak nesmierne ospevaným titulom, spočíva v jeho odlišnom poňatí žánra RTS. Tam, kde vtedajší zástupcovia žánra servírovali viac menej identickú formulku založenú na ťažení, výstavbe základne, tréningu jednotiek a následného primitívneho boja štýlom "zerg rush", tam nám Z prinieslo systém využívajúci úplne odlišné herné princípy. Každý z 20-tych levelov bol totižto rozdelený na

určitý počet teritórií, v ktorých stredne sa týčila vlajočka. Na oboch koncoch mapy pritom začínal každý hráč s jednou základňou a obmedzeným repertoárom prevažne slabších jednotiek. Pomocou tejto počítačovej zostavy sa následne obe strany konfliktu pokúsili získať pod svoju kontrolu čo možno najviac teritórií, a to obsadením príslušných vlajočiek. Dôvod, prečo bolo potrebné hneď v ranných štádiách každej misie získať pod svoju nadvládu viac regiónov než súper, bol prozaický - čím viac územia ste kontrolovali, tým rýchlejšie ste vo fabrikách, nachádzajúcich sa v rámci zajatých oblastí, vyrábali vaše jednotky. No a keďže hra neobsahovala žiadne platidlo ani iný zdroj príjmu, čas bol jediný artikel, ktorý ste museli mať vždy v prospech svojej armády. Gameplay bol teda zakaždým dynamický a krajne adrenalínový, pretože aj to najmenšie zaváhanie vo veci taktického zaberania územia vás mohlo stáť celú misiu.

Samotné jednotky pritom na svoju dobu oplývali priam nadčasovými vlastnosťami - rozdielne classy vojakov mali svoje špecifické výhody a nevýhody, ich prepracovaná AI im nerobila problém cestou k zadanej destinácii obsadiť neďaleké opustené vozidlá, tie na oplátku bez problémov dokázali v boji takticky manévrovať a celkovo ste mali z toho diania na mape pocit, že tej hre bol venovaný naozaj dostatok pozornosti a lásky. Osobne som bol taktiež nadšený (a stále som!) z výborne vyváženého dávkovania nových jednotiek, ktoré sa vám sprístupňovali presne v tom momente, kedy ste už tu predchádzajúcu mali naozaj dobre zvládnutú. Tzn., že hra na vás nevychrčila tucet nových tankov a vojakov len tak mirmix dirnix, ale vám ich predstavovala postupne s tým, ako vzrastala komplexnosť máp a celková obtiažnosť hry. Apropo, obtiažnosť. Už v čase svojho vydania bolo Zetko považované za jednu z tých ťažších RTSiek a to najmä z toho dôvodu, že s pribúdajúcimi odohranými hodinami







začínal mať váš súper v úvode čoraz výraznejšiu prevahu a tak bolo správne rozohratie duelu naozaj kľúčovým punktom vývoja celého "zápasu". Našťastie, autori aktuálne recenzovaného remaku sa rozhodli obtiažnosť hry ponechať na starých hodnotách a možno aj práve vďaka tomu je Zetko pre iZariadenia tak parádne hrateľnou výzvou.

Pekne ale po poriadku - port po stránke výkonu fachi absolútne bez problémov. Krásne upravený HUD vám nešpatí tretinu obrazovky ako tomu bolo u originálu, ale namiesto toho vám ponúka dokonalý pohľad na bojisko. Mapa, ktorá je podľa mnohých až príliš malinká, sa jedným ťuknutím na jej plochu behom sekundy rozvinie do priehľadného half-screen módu, na pozadí ktorého môžete aj naďalej plne sledovať dianie na bojisku. Vo veci dotykového ovládania je zadávanie príkazov jednotkám intuitívne a maximálne presné a nebyť absentujúcej možnosti spájať vojakov a vozidlá do skupín či zadávať im zložitejšie waypoints, bol by manažment vašich zverencov prakticky bezchybným. I tak sa ale hra ovláda nadmieru plynulo, takže z tohto uhla pohľadu odvedli ľudia z Kavcomu naozaj brilantnú prácu. V rovnakom duchu môžeme taktiež zhodnotiť aj fantastické, priam nostalgicky old-schoolové technické spracovanie, ktoré ostalo úplne po starom a pokiaľ ste hrali pôvodne Zetko tak dlho ako ja, určite vám legendárna dvojica opalujúcich sa robotov aj tentokrát vykúzlí úsmev na tvári.

Atmosféra - to je ale to, čo robí z tejto RTSky tak nesmrteľnú záležitosť. Ten pocit, kedy vás hra behom sekundy pohltí a vďaka štýlovej atmosfére a chytľavej hrateľnosti nepustí, až kým sa vám kompletne nevybije baterka, ten feeling plný nadšenia je jednoznačným indikátorom toho, že by ste s kúpu takéhoto klenotu hernej histórie naozaj nemali otáľať. Necelé 3 libry vám totižto v tomto prípade poskytnú herný zážitok, na ktorý budete spomínať ešte pekných pár dní po tom, ako hru zadarmo dokončíte. A to vám -len tak pomimo - môže nejaký ten deň potvrdiť, keďže Zetko vám narozdiel od bežnej iPhoňackej a iPadáckej konkurencie vydrží nepomerne dlhšie.. ale to je u legendy tohto formátu vlastne štandardom. Tak či onak - a must buy!



**iPad, iPhone**  
**Výrobca:** The Bitmap Brothers **Distribútor:** Kavcom Limited  
**Multiplayer:** nie **Lokalizácia:** nie

+	- návyková hrateľnosť	-	- nemožnosť grupovať jednotky
	- bezproblémové technické spracovanie		
	- nadčasový herný koncept		
	- herná doba		







Michal "MickTheMage" Nemec

## Dragon Age 2: Legacy

**Herné sklamanie tisícročia? Nie, nebol to v základoch obyčajný Duke Nukem, ktorý sa stal ľahkým terčom pokryteckých recenzií. Bol to práve posledný výtvor od BioWare. Avšak kým sa v dobe svojho vydania zdal byť Dragon Age 2 len výsledkom zlého chápania svojich fanúšikov a neúspešným pokusom koncepcne sa priblížiť ich druhej populárnej značke. Vo svetle druhého Zaklínača už Dragon Age 2 vyzerá ako zlý vtíp. Zmení niečo najnovšie príbehové DLC?**

Obávam sa, že odpoveď na túto otázku bude negatívna. Príbeh „Legacy“ nás privádza k odkazu Hawkeovho otca, ktorý sa kedysi zaplietol do čohosi mystického a pomocou svojich magických schopností uväznil čosi zlé. Samozrejme, ako to už v takýchto príbehoch býva, to zlé chce ísť von a aby sa to dostať von mohlo, potrebuje to krv rodiny Hawkeov. Čo iné mu teda ostáva, len si zbalíť veci, pobrať pár spoločníkov a vydať sa na cestu za riešením problému. Uhm alebo tak nejako.

Otázkou ostáva, či sa v BioWare poučili zo svojich chýb alebo sú presvedčení o správnosti smerovania svojej hry. Úprimne, pocti z Legacy skôr napovedá druhému faktu. Áno, máme tu nové prostredie, tentoraz žiadne opakovanie starých podzemí, avšak stále striktné lineárne. Stále sa zaoberajúce jedinou vecou a tou je boj. Boj na každom centimetri mapy – obrazne povedané. Neustály nátlak na hráča pomocou súbojov, ktoré by mali byť (zrejme podľa predstavy autorov) zábavnou náplňou hry. Nie, bohužiaľ ak sa súboje dávajú týmto tempom sú skôr otravné ako zábavné. Istotne si hovoríte, dobre máme tu súboje, aspoň nejaká výzva... Samozrejme, to nikto nepopiera, ale náplňou RPG ako to vidím ja, by nemali byť čisto súboje, súboje a súboje. Chcelo by to predsa aj trochu zaujímavý dizajn podzemia, v ktorom sa vaša družina hrdinov nachádza. Niečo pestrejšie a impozantnejšie. Iste, po architektonickej stránke je prostredie trochu zaujímavé, avšak nie je to nič, čo by vás posadilo na zadok. Čo sa však týka dizajnu úrovni, je to jeden dlhý tunel, ktorý má začiatok a koniec. Čiže sa na nič nezmenilo. Ostatne je naivné čakať, že by BioWare zmenili svoj prístup ku koridorovému dizajnu ich posledných hier. Problém je v tom, že v prípade Dragon

Age 2 akosi nevedia, čo s tými koridormi urobiť. Ako ich naplniť, postaviť tak aby dokázali tento hlúpy level dizajn zakryť podobne ako sa im to darilo v prípade druhého Mass Effectu (alebo i Dragon Age Origins).

Skrátka DLC Legacy je rovnakým šliapnutím vedľa ako celá materská hra. A to už vôbec nehovorím o príbehu, ktorý je tu len preto, aby mali autor dôvod hádzať vám pod nohy stáda protivníkov. Nebudem kritizovať nerozvetvenosť príbehu, ostatne tou nedisponovali ani DLC pre Mass Effect, ale tým sa aspoň darilo udržiavať vysokú latku atraktívnosti (teda aspoň niektorým). Kým Legacy neponúka nič, čo by hráča nútilo pokračovať v hraní – nepotrebuje sa nič dozvedieť, nemá chuť sa nič nové dozvedieť. Áno, nahliadneme trochu do Hawkeovej minulosti, zistíme niečo málo o jeho otcovi, ale to je vlastne všetko. Samozrejme, ešte je tu textová stránka DLC, ktorá dopĺňa hernú mytológiu – tam sa niekoľko zaujímavých textov nájde. Otázkou však je či to stačí.

Hodnotiť DLC za to aká je jeho materská hra by bolo hlúpe a neprofesionálne. A to ani robiť nebudem. Avšak smutným faktom je, že Legacy presne odzrkadľuje všetky negatíva pôvodnej hry a nepridáva k nim nič pozitívne. Teda ak neberieme do úvahy celkom slušne zvládnutý dabing postáv a celkovú prezentáciu onoho chabého príbehu. Všetko ostatné sa pohybuje na úrovni priemeru. Sklame vás v prípade, že budete očakávať zmenený prístup autorov k látke, inak vás nemá čím prekvapiť. Rovnako si viem predstaviť, že sa nájde istá skupinka hráčov, ktorý sa budú pri kopení súbojov dobre baviť. Poskytnite im nejaké 3 až 4 hodiny súbojov a jednej (akože) hádanky. Ak sa však pozerám na Legacy z komplexného hľadiska, vidím len priemerný prídavok k takmer priemernej hre. Ak nemáte nič lepšie na hranie (a máte nejaké zbytočné BioWare body) môžete Legacy pokojne vyskúšať, ale počítajte s vyššie napísaným.

DRAGON AGE II



PC, PS3, Xbox360

Výrobca: BioWare Distribútor: Electronic Arts

Multiplayer: nie Lokalizácia: nie

+ - relatívne slušná zvuková stránka

- koridor, koridor zvaný tunel  
- nič viac, len séria súbojov na každom kroku

5



**Ako skĺbiť príjemné s ešte príjemnejším? Jednoducho a (dnes už aj pomerne) lacno!**

Čas letných prázdnin predstavuje pre mnohých hráčov jednu veľkú dilemu – keďže k letu neodmysliteľne patrí aj patrične dlhá dovolenka, mnohí z nás sa počas týchto mesiacov vyberajú na miesta, kde je síce dostatok slnka, vody či slaného, blahodárne pôsobiaceho vzduchu, avšak kde sú možnosti nejaké to “vyhratie sa” naozaj minimálne. Samozrejme, ortodoxné krídlo hráčskej obce si dovčie vyberá výlučne len na hranie hier (hlavne mám na mysli onlinových závislákov), avšak my sa budeme teraz baviť o drvinej väčšine gamerov, teda množine ľudí, ktorí radi trávia čas v spoločnosti počítačovej zábavy, avšak nepodriaďujú jej všetok svoj voľný čas.

No a práve táto skupina osôb musí počas 8 a viac dňových tripov čeliť nepríjemnej abstinencii. Zo dňa na deň sa totižto ocitá pred neľahkou situáciou – tam, kde si poobede či večer s chuťou pustila Killzone 3, MW2 alebo Dirt 3, tam musí v prípade exilu mimo svoj brloh tento čas venovať niečomu inému. Ísť na pizzu? Zabehnúť do neďalekého baru? Okúsiť čaro nočného kúpania? Posedieť v “exteriéri” za účelom spomínania na staré časy? Nuž, tých možností, ako vyplniť čas inak strávený pred monitorom či TV, je vskutku neúrekom – otázne ale je, či naozaj je nám niečo také za potreby? Veď predsa žijeme v 21. storočí a to už samo o sebe vytvára predpoklad k tomu, aby aj k zdanlivo nedostupným prostriedkom štandardného gamingu (PS3 resp. X360, plátno o s uhlopriečkou 3m, 7.1 Bang & Olufsen Repro zostava :) existovalo viacero alternatív, ktoré tento deficit bez problémov zasuplujú. A tou zďaleka najideálnejšou nie je nič iné, než v súčasnosti prudko napredujúca sféra kompaktných smartfónov a multimediálnych tabletov.

Áno dámy a páni, tam kde pred pár rokmi vládol legendárny had či tetris, teda hry krátkodobého rozptýlenia (aspoň teda mňa dlhšie ako 5 minút



nedokázali baviť), tam dnes dominujú tituly, ktoré svojim audio-vizuálnym spracovaním a rozsahom náplne v pohode konkurujú svojim dospelším verziám z Xboxov či PC. To už skrátka nie sú mobilné hry, ako sme ich zvykli pred časom označovať – sú to plnohodnotné gamesy s vysokou produkčnou hodnotou, vďaka čomu si rozhodne zaslúžia byť aj tak hodnotené. Konieckoncov, kto videl veci ako Infinity Blade, Shadow Guardian, či Nova, ten mi istotne dá za pravdu.

Aby som ale uviedol veci na správnu mieru – drvivá väčšina uvedených titulov pochádza výlučne z dvojice v súčasnosti dominujúcich platforiem: androidu a iOS. Obe operačné rozhrania, ktoré ovládli svet mobilných telefónov a tabletov (nejaký symbian či win mobile dnes v rámci trhu nehrajú druhé, ani tretie... ale asi až 10. husle), nám totižto prostredníctvom ich digitálnych obchodov appstore a android market ponúkajú tak rozmanitý repertoár hier, že nevybrať si z toľkého množstva môže naozaj len človek, ktorého “vyberavý” druhým menom jest.

A bude ešte lepšie! Ako sa postupne zvyšuje penetrácia trhu zariadeniami bežiacimi pod androidom resp. iOS, úmerne k tomu sa zvyšuje aj dopyt majiteľov týchto platforiem po hrách. „Poptávka” potom samozrejme stimuluje firmy k väčším investíciám do tohto sektoru a to v konečnom dôsledku vedie k vzniku ešte kvalitnejších hier, než sú tie súčasné. Možno by sa tento cyklus mohol označiť aj pojmom začarovaný kruh, avšak tento

kruh narozdiel od bežného, zvyčajne negativistického ponímania onoho termínu, je pre nás ako hráčov viac než pozitívnym.

Niet sa preto čo čudovať, že trh s hrami určenými pre široké spektrum smartfónov či tabletov, rastie doslova raketovou rýchlosťou a pôvodne nezainteresované spoločnosti dnes pod tlakom finančného potenciálu tohto segmentu pomaly ale isto menia svoju biznis politiku. Veď predsa, keď sa niekoľko popredných developerov vyjadri v tom zmysle, že hranie na mobiloch a tabletoch v blízkej dobe nahradí tradičné handheldy, tak asi by sme to na ľahkú váhu nemali brať, však?

Sám som vlastníkom niekoľkých mobilných zariadení a či chcem či nechcem, musím uznať, že ani GBA a ani PSP mi neposkytlo toľko zábavy, čo môj iPhone, iPad či Galaxy S. Navyše, vďaka pestrej funkcionalite tohto segmentu spotrebnej elektroniky sa nemusím obávať, žeby som si na dovolenku musel brať 10 “krámov” – všetko mi totižto pohodlne vynahradí jeden jediný. Počúvanie hudby, sledovanie filmov, GPS, telefonovanie ale – a to predovšetkým – hry, to všetko sa radí medzi nesporné výhody súčasnej, ale i budúcej generácie multimediálnych platforiem a preto ak sa nechcete zbaviť svojej hobby ani počas tripov za hranice vašich herných obydľí, rozhodne by ste mali nad kúpou či už android-, alebo iOS friendly zariadenia pouvažovať. Verte mi – na dovolenkách je to neoceniteľné centrum zábavy!





## Batman a tí druhí

Blade

### **Sú komiksové hry plagiou, alebo len nevyužitým potenciálom?**

Minulý týždeň v americkom San Diegu prebehol ďalší ročník Comic-Conu, ktorý nám odhalil jednu dôležitú skutočnosť - komiksy, kedysi považované za kultúru geekov a všakovakých podivínov, dnes zažívajú svoju zlatú éru a nemožno sa preto čudovať, že do tejto formy literatúry sa začína pomaly ale isto tlačiť aj sféra digitálnej zábavy, teda sféra hier. Ako príklad môžem spomenúť sériu Mass Effect či onlinovku World of Warcraft, ktoré už nejaký ten piatok veselo vychádzajú aj vo svojej komiksovej podobe a čo som mal možnosť vidieť, rozhodne to nie je zlé "počteničko", navyše v pohode pochopiteľné aj pre neznačného predlohy.

Z toho dôvodu je preto až prekvapivé, že opačným spôsobom to až tak veľmi nezaberá - áno, hier inšpirovaných komiksami sú doslova mraky, ale takmer žiadna z nich (až na posledného Batmana) nedokázala zaujať viac, než len úzky okruh fanúšikov predlohy. Prečo sa taký Spidey či X-meni musia uspokojiť len s obmedzeným záujmom zo strany hráčov, keď ten potenciál na hernú mega-bombu tam jednoznačne je?

Nuž, odpoveď je vcelku jednoduchá - neadekvátne nakladanie s licenciou. Pokiaľ štúdio vyvíja hru výlučne len pre potreby príživenia sa na nejakom filme, je kvalita výsledného produktu naozaj až kdesi na chvoste záujmu. Preto sa taký Thor vo svojej hernej podobe nedal nazvať ani len priemerným, preto Green Lantern od svojho vydania predal len niečo málo cez 50 tisíc kusov, preto sa pravdepodobne ani prichádzajúci

Kapitán Amerika nedostane ďalej, než na pokraj záujmu hráčskej verejnosti. Skrátka, mamon a snaha zviať sa na úspechu niečoho iného ešte nikdy nevedli ku kvalite či nebudaj k prospechu nás, hráčov.

Akonáhle sa ale titul inšpirovaný nejakým známym komiksom pripravuje bez akéhokoľvek tlaku zo strany vydavateľa či filmového štúdia, je výsledok hneď o poznanie lepší. Zoberte si napríklad takého Spider-Mana: Shattered Dimensions. Vynikajúca akčná adventúra, svojimi kvalitami bez problémov zábavná pre široké spektrum hráčov, jasne ukázala, že keď sa chce, tak to ide. Stačil skrátka výborný herný obsah a aj napriek svojej komiksovej predlohe zožala hra obstojný úspech. Chcete ešte lepší príklad? Batman: Arkham Asylum - komiksárna zo stajne DC, ktorá od svojho vzniku zozbierala toľko významných ocenení, že inak ako o masívnom úspechu sa v tomto prípade baviť ani nemôžeme.

Holt, zapáčiť sa mainstreamu nie je v prípade komiksových hier až také jednoduché - osobne si ale myslím, že ak by sa štúdia venovali skôr "hĺbke" než "efektu", mnoho titulov dnes už zapadnutých prachom, by kľudne malo šancu uspieť aj tam, kde to ich komiksová podstata logicky neumožňuje. Taktiež vidím obrovský problém v tom, akú látku nám autori vo forme hry predkladajú. Veď predsa, komiksy, to nie sú len supermani, goblinovia, wolverini a im podobní.

Omnoho radšej by som napríklad videl herné spracovanie takých peciek ako Preacher, Transmetropolitan, Y či Sandman, aj keď samozrejme si neviem

konkrétnejšie predstaviť, akými žánrami by uvedené adaptácie oplývali. I tak by ale herná vízia takýchto menej tradičných komiksov mohla byť pre hráčske publikum nepomerne zaujímavejšou a prínosnejšou než tie haldy superhrdinov, ktorí sú už tak obohranými pesničkami, že už na nich dnes nie je naozaj nič zvedavý. No, možno niektorí sú (skalní fans), ale vzhľadom na viac menej identickú štruktúru takýchto príbehov je už dnes jasné, že bez nových nápadov a inovácií o takéto komiksové diela pomaly ale isto začne klesať záujem. Ak už náhodou aj neklesá!

Spider-Man: Edge of Time a X-Men: Destiny, dvojica pripravovaných gamesiek čerpajúcich z dobre známych Marveláckych predlôh, tak na prvý pohľad pôsobi len ako chladnokrvný kalkul s cieľom zarobiť ľahké prachy na značkách, ktoré pozná prakticky každý fanúšik či už filmov, alebo samotných komiksov. Zadržte ale! Obidva tituly totižto vznikajú bez nutnosti prísť na trh v určitom termíne a tak dávajú priestor autorom na hernom obsahu aj patrične zapracovať.

Nebudú to rýchlokvasené jednohubky, ktoré si kúpite v potravinách spolu s rožkami a fľaškou piva. Budú to hry, ktorým bola venovaná adekvátna pozornosť a aj keď možno nebudú lámať predajné rekordy, istotne nás zabavia viac, než hromada balastu, doprevádzajúceho filmovú produkciu. No a potom je tu samozrejme ešte aj ten Batman, ktorý -pevne verím- opäť ukáže konkurencii, ako správne narábať s komiksovou licenciou. Ako? No predsa s láskou a citom!



## Shadow Hearts 2

**Medzi šialenstvom a genialitou je veľmi tenká čiara...**

Japonci to nemajú ľahké. Západný svet na nich zväčša pozerá s určitými predsudkami a odstupom. Áno, je treba povedať, že niekedy je to právom opodstatnené, ale väčšinou nám v pochopení ich kultúry a zvykov bráni naša konzervatívna európska myseľ. To má zas' zázemie v historickom vyvíjaní oboch kultúr a tak ďalej. Prečo ale začínam recenziu na počítačovú hru takýmto psychologickým rozborom? Odpoveď je jednoduchá. Náplň hry Shadow Hearts 2 totiž našinec, resp. západný hráč, len ťažko rozdýcha. Nestáva sa totiž často aby západné RPG hry otvorene a bez akýchkoľvek predsudkov prezentovali napríklad homosexualitu. Ale nemyslím v nejakom negatívnom pojatí. Hovorím o niečom prirodzenom, skoro na každom kroku sa objavujúcom fenoméne, ktorý je síce v určitých prípadoch mierne nepochopený ale zakaždým tolerovaný.

Otvorenosť. To je to správne slovo s čím prichádzajú na náš trh hry z krajiny vychádzajúceho slnka. Pred ničím sa neštítia a žiadna vec pre nich nie je tabu (spomeňte na hru RapeLay, tá síce v Európe nikdy nevyšla). Sám nemám na homosexualitu nejaký vyhradený názor (je to prirodzené? je to duševná porucha, či choroba?), ale jedno už teraz viem, že keby som sa nechal ovplyvňovať zakomplexovaným myslením menej chápaných, tak by som prišiel nielen o jedno z najlepších JRPG na Playstation 2, ale o jedno z na-

jlepších konzolových RPG vôbec.

Dej hry sa odohráva v Európe zmietanou prvou svetovou vojnou (!!!). Spočiatku sledujeme osudy Karin, nemeckej dôstojníčky, poslanej do francúzskej dedinky Domremy získať informácie o démonovi, ktorý sa tam objavuje. Doprevádza ju inkvizítor, ktorého poslal samotný Vatikán, Nicolai. Tým démonom ale nie je nikto iný ako Yuri (anti-hrdina a postava z prvého dielu). Veci ale nikdy nie sú také ako sa na prvý pohľad dejú (zvlášť v japonských hrách) a z Nicolaia sa vykľuje zlosyn, ktorý začaruje na Yuriho kliatbu Mistletoe. Ten tým stratí všetky svoje schopnosti metamorfózy a oslabne. Z Nicolaia sa vykľuje člen tajnej organizácie Sapientes Gladio, ktorá sa snaží o ovládnutie sveta pomocou čiernej mágie. Následne Yuri a Karin utečú z Domremy, a takto sa začína ich dobrodružstvo. V príbehu nastane obrat a odtiaľ je hlavným hrdinom Yuri. Ten následkom kliatby z času na čas prepadá do svojho podvedomia, odkiaľ sa snaží vyslobodiť z kliatby v podobe neho uväzneného v strome. Postupom príbehu do svojich radov pridá okrem Karin aj ďalších šesť postáv. Starého muža Gepetta, známeho európskeho bábkara; bieleho vlka Blanca; zápasníka a upíra v jednom Joachima; maličkú ruskú princeznú Anastáziu; tanečnicu a vešticu Luciu a poslednú postavu získate na druhom DVD (hra je na 2 DVD), a to 17 ročného samuraja Kuranda.

Hra si zabrnká aj s vašimi nervami...

Keď vám môžem poradiť hneď zo začiatku, zabudnite na otrepané RPG kliše delenia tried na bojovníka, bieleho či čierneho mága, monka a podobne. V tejto hre nie sú žiadne triedy. Získavanie a používanie schopností je tu riešené vlastnou, originálnou cestou. Yuri je godslayer, majster metamorfózy, čo znamená, že sa dokáže premeniť na rôzne temné bytosti. Keďže bola na neho uvalené kliatba a stratil tým svoje schopnosti, musí ich postupne získavať z vnútra svojho podvedomia pomocou SP (soul points), ktoré získava bojovaním. Démonov, ktorých získate, môžete nasledovne levelovať a učiť ich novým schopnosťami. Starec Gepetto pri boji používa svoju bábku dievčaťa menom Cornelia, vďaka ktorej využíva schopnosti tzv. Marrionette. Cornéliu môžete obliekať do rôznych šiat a tým získavať rozličné magické kúzla. Vlk Blanca získava a posilňuje svoje najsilnejšie kúzlo Sout Comet prostredníctvom súťaže o najsilnejšieho vlka. Cestujete po svete a hľadáte vlkov. Ak na nejakého natrafíte a následne ho porazíte, tak sa vaše kúzlo posilní alebo získate iné. Wrestleroupíra Joachima učí zase novým kúskom jeho učiteľ The Great Gama. Malá princezná Anastázia používa svoj fotoaparát na zdokumentovanie protivníkov (čo odhalí ich slabiny) a na príležitostné učenie sa kúziel a schopností nepriateľov (hlavne bossov). Zvodná Lucia používa vonné oleje (Aroma therapy) na zvyšovanie podporných štatistík vašich spojencov ale taktiež Tarotové karty na vyveštenie osudu (čo je dosť riskantné, lebo na to môžete doplatiť





aj vy). Samuraj Kurando ovláda podobnú schopnosť ako Yuri, a to metamorfózu. Každú postavu môžete vybaviť patričnou zbraňou, oblečením (brnením) a troma doplnkami podporujúce štatistiku postáv. Niektoré postavy môžete vybaviť tzv. Crestami (z ang. Crest – hrebeň), sú to špeciálne doplnky, umožňujúce vašej postave kúzliť rôzne útočné a podporné kúzla. Zaujímavou vecou na tom je aj Solomon Key systém (systém fresiek). Tieto hrebene môžete ukladať do slotov týchto fresiek, podľa popisu ktoré majú pri sebe. Keď tie sloty správne vyplníte, dostanú vaše hrebene dodatočné schopnosti.

Atmosféra by sa dala krájať...

Dostávame sa k najväčšej genialite a originalite hry a to súbojom, resp. využitiu Judgment ringu (Kruh rozsudku) v súbojoch. Súboje námatkovo pripomínajú tie vo Final Fantasy, ale to len na prvý pohľad. Síce základ je ten istý, ale systém ako taký bol značne vylepšený. Čím Shadow Hearts 2 skutočne tromfuje je práve Kruh rozsudku. Keď sa vaša postava dostane v boji k slovu, tak sa vedľa nej zobrazí kruh, na ktorom sú vyznačené hnedé (širšie) a červené plochy (užšie). Kruhom premáva indikátor v smere hodinových ručičiek a vašou úlohou je trafiť ten indikátor práve na tých plochách. Dôsledkom toho vaša postavička ušetrí protivníčkovi úder (v prípade netrafenia logicky nie). Každá postava má kruh iný, plochy sú inak umiestnené, počty plôch sa rôznia a taktiež majú inú veľkosť. Judgment ring si u každej postavy môžete ľubovoľne a samostatne upravovať, a teda rozširovať plochy, zvyšovať ich počet



(máte jednu plochu, ušetríte jeden úder; máte päť plôch, vykonáte päť úderov), či pridávať podporné statusy k obrane a útoku. To všetko samozrejme za pomoci špeciálnych vecí, ktoré budete musieť nájsť. Všetko záleží od toho, aké veci nájdete, ako ich dokážete skombinovať a využiť. Spomeniem jeden príklad, kde som využil dostupné veci a vytrieskal som z nich fakt maximum: moja najsilnejšia postava bola Yuri. Tomu som do doplnkov implementoval špeciálny náhrdelník, ktorý učinil plochy zásahov na kruhu neviditeľnými, teda som musel triafať naslepo, ale na druhej strane to zvýšilo silu úderov dvojnásobne. Ďalej som použil vzácnu vec menom Seventh key, ktorá umožní otočenie indikátora okolo vlastnej osi až sedemkrát (namiesto klasického jedného otočenia). Teraz si to spočítajte. Yuriho klasický úder mal silu 90, ale následným efektom náhrdelníka sa zvýšila na 180. Počet plôch na kruhu mal päť, a keďže sa následkom veci Seventh key indikátor otočil okolo osi sedemkrát, tak to znamenalo 35 úderov.  $180 \times 35 = 6300$ , a to je hod-

nota, ktorá v tejto hre poriadne zatrasie aj posledným bossom.

Súboje sú náhodne generované, ako v sérii Final Fantasy. Prepínate sa na bojovú obrazovku, kde bojujete klasickým ťahovým systémom (nie je tu ATB, pripomína systém vo Final Fantasy 10). Aj táto časť hry bola ale vylepšená. Ak sú vaše postavy blízko seba, môžu svoje údery skombinovať do kombá, čo má za následok väčší a účinnejší damage nepriateľovi. Je to oveľa výhodnejšie, ako keby mali útočiť nezávisle od seba. Treba si dať ale veľký pozor, pretože túto výhodu môžu mať aj vaši protivníci. Postavám dávate príkazy attack, defend, item, run či crest magic. Atack je zaujímavovo vyriešený pretože je rozdelený na štyri kategórie: Standard, Hard Hit, High Angle and Knock Down. Predpokladám, že ich netreba nejako bližšie popisovať, a že ich význam je jasný. Každá z postáv má aj indikátor SP, teda indikátor ťahov. Každý ťah, ktorý v boji spravíte, stojí určitý počet SP. Ak sa hodnota AP dostane na 0, stav vašej postavy sa automaticky zmení na berserk, a to





má za následok stratu schopnosti ovládania postihnutej postavy. Tá koná sama, bez toho aby ste jej udávali pokyny. Útočí na všetky strany, teda zasiahnuť môže aj vaše postavy. Po úspešne zvládnutom súboji získavate expy, peniaze, SP body a soul points. Level systém je klasický ako u ostatných RPGčiek. Následným získavaním expov sa vám zvýši level, a to ma za následok zvýšenie vašich štatistík.

Shadow Hearts 2 boduje aj v rozmanitej hrateľnosti. Je totiž naplnená logickými a vedľajšími úlohami až do prasknutia. S čistým svedomím môžem povedať, že niektoré sú vyložené tombráiderovské. Takže to nie je len o bezhlavom pobežovaní po lokáciách ale aj o používaní šedej mozgovej kôry. Rozmanitosť dokladá aj napr. jedna misia v štýle stealh ala Metal Gear Solid. V hre natrafíte na desiatky nepovinných úloh, ktoré vám zvýšia herný čas až na vyše stovku hodín. Sú veľmi originálne a zábavné. Odmeňovaní za budete skutočne kráľovskými a určite sa oplatí nad nimi stráviť čas. Veľmi zaujímavým spestrením hrateľnosti je aj lotéria (niečo také ako koleso šťastia), kde za obyčajný tiket môžete získať fakt hodnotné veci.

#### Welcome to Petrohrad

Zbrane, či rôzne podporné veci si môžete kúpiť jedine od dvoch francúzskych homosexuálov, ktorí za vami stále chodia so svojím karavanom. Čo je veľmi zaujímavé, na kupované veci si môžete uplatňovať zľavy (ak budete fakt šikovní tak až o výške 50%), a na druhej strane si môžete uplatniť bonus (max. 25%) pri predávaní svojich nepotrebných vecí.

Proste skoro každá vec je v tejto hre dotiahnutá na maximum.

O vizuálnom štýle sa nedá hovoriť nijak inak ako v superlatívoch. Je to jednoznačne najlepšia grafika akú môžete na PS2 nájsť. Jednoducho grafická špička. Je jemná, detailná a mäkká. Veď sa len pozrite na obrázky okolo textu a všimnite si napríklad ako lúče slnka jemne prechádzajú cez koruny stromov alebo cez okná do izieb. Postavy sú detailné a prepracované. Hra má hustú atmosféru, aj vďaka pre-renderovaným pozadiam a statickým kamerám, ktoré príjemne evokujú spomienky na staré hry Resident Evil. Niektoré lokácie fakticky pripomínajú túto hororovú legendu, a to nielen kamerou, ale aj hudbou a zvukmi. Dúfam, že máte radi FMV sekvencie, pretože sú jednoducho úžasné. S prehľadom sa vyrovnávajú aj tým od Square. Na diskoch ich nie je až tak veľa, ale keď už jedna raz začne tak trvá príjemne dlho.

Posvätné miesta budete navštevovať často...

Hudba je pokojná a ukludňujúca. Síce sa dosť často opakuje, ale aj napriek tomu sa vám nikdy neopočúva. Skvelú, ba priam až hypnotizujúcu hudbu, je možné počuť počas bojov. Zvuky sú realistické a veľmi sa podaril aj dabing postáv.

A čo s tou kontroverznosťou čo som spomínal na začiatku? Hra je totiž plná sexizmu a otvorených narážok na homosexualitu (ako dokáže víťaz festivalu The Men Festival, že je skutočný muž?). Aj to, že v niektorých lokáciách na vás vyskakujú potvory, ktoré nápadne pripomínajú drevené

detské hračky alebo, že Yuri bez problémov udrie ženu či starca môže mať za následok, že to našinec fakt len ťažko strávi a hra sa vyhne širokým oblúkom, čo by bola veľká škoda. Čo by som mohol hre vytknúť je aj nepríliš záživne podaný príbeh na začiatku hry a paradoxne pri konci zbytočné kryštalizovanie vzťahov medzi postavami. Na tom síce nie je nič zlé, práveže naopak, ale bohužiaľ na to je už neskoro a to len pribrzdzuje dynamickosť a gradáciu príbehu. Ale aj napriek týmto výčitkám musím povedať, že ja osobne som sa kráľovskými bavil. A určite budete aj vy, musíte ale počítať s tým, že vám hra pripraví situácie, nad ktorými budete len krútiť hlavou. Vrele doporučujem.

#### Blacky









**Dvadsiaty šiesty tohtoročný týždeň ukázal novú grafickú kartu od Gigabyte, vylepšený CPU chladič, základnú dosku a hráčku PC skrinku od spoločnosti Thermaltake.**

Aktualizácia už existujúcich produktov nieje pre nás žiadnou novinkou. Výrobca Gigabyte uskutočnil ďalšiu, v poradí druhú revíziu svojej grafickej karty GeForce GTX 560 Ti SOC (Super Overclock) s modelovým označením GV-N560SO-1GI-950, ktorú tentoraz vylepšil prostredníctvom nového chladiča, obsahujúceho dva ventilátory nezistenej veľkosti (pravdepodobne však 100 mm), ktoré sú každopádne väčšie, ako mal jej pôvodný model. Ostatné záležitosti vrátane frekvencií sú rovnaké. Aj táto karta obsiahne 1GB GDDR5 pamäť, prepojenú cez 256bitovú zbernicu, 384 CUDA jadier, frekvencie 950/1900/4580 MHz pre jadro/shadery/pamäť, jedno mini HDMI rozhranie a dvojicu DVI výstupov, okrem ktorých nechýba ani Ultra Durable VGA+ design s 2 uncami medi, japonskými kondenzátormi a inými vymoženosťami. Cena oficiálnou cestou oznámená zatiaľ nebola, ale zrejme bude podobná, akú má pôvodná verzia, čiže €230.

Aj spoločnosť Prolimatech sa rozhodla už tretikrát aktualizovať svoj produkt, avšak tentoraz šlo o procesorový chladič Megahalems, ktorý sa po novom volá Black Series Megahalems. Chladič s čiernou povrchovou úpravou disponuje novou základňou, rozmermi 130 x 74 x 158,7 mm, šesticou 6 mm poniklovaných heatpipes a môže používať až dva 120, prípadne 140 mm ventilátory naraz. Revízia bola už nevyhnutná, pretože bolo potrebné zabezpečiť kompatibilitu s novými procesormi a všetkými druhmi 120 mm a 140 mm ventilátorov. Teraz teda bude fungovať na socketoch Intel LGA775/1155/1156/1366 a AMD AM2/AM2+/AM3. Chladič Black Series Megahalems zahájil svoj predaj 1. júla so sumou €54,90.

Po tejto novinke nasledovalo predstavenie micro ATX základnej dosky MSI A75MA-G55 (FM1), vhodnej pre AMD A-Series (Llano), postavenej na

chipsete AMD A75, ponúkajúcej 4-phase power design, kvalitné komponenty Military Class II (Hi-c CAP, Super Ferrite Choke a Solid caps), štvoricu pamäťových slotov DDR3-1866, šesť SATA 6,0 Gbps portov, dva PCI-Express x16 sloty (s pravdepodobnou podporou CrossFireX a Dual Graphics), Gigabit Ethernet, 7.1 kanálové audio, štvoricu USB 3.0 portov, z čoho sú dva porty vpredu, dva vzadu, Click BIOS, D-Sub, HDMI rozhranie a DVI. Vyššie opísaná základná doska A75MA-G55 od firmy MSI je na predaj za necelých €75.

Týždeň uzavrela počítačová skrinka typu mid-tower s menom Commander MS-I od Thermaltake, ktorá je určená pre hráčov a vyrába sa v dvoch verziách. Jej interiér aj exteriér je čiernej farby a ide o výrobok z ocelového rámu, ktorý má rozmery 484 x 202 x 426 mm a váhu 4,5 kg. Je vybavená trojicou externých 5,25" pozícií, obsahuje I/O panel s konektormi pre audio a mikrofón, a dvojicou USB 2.0, prípadne jedným USB 2.0 a jedným USB 3.0 portom (odlišné verzie), jednu 2,5" pozíciu a päť 3,5" interných pozícií. Pre lepšiu cirkuláciu vzduchu sa v zadnej časti nachádza 120 mm namodro LED podsvietený ventilátor, ktorý dokáže pracovať pri 1000 RPM a 16 dBA. Ako ste sa mohli dočítať vyššie, sú k dispozícii dve verzie, takže prvá skrinka Commander MS-I (VN40001W2N) má dva USB 2.0 porty a môže byť vaša za €39,13, tá druhá, obsahujúca USB 3.0 pripojenie s označením VN400A1W2N stojí €41,83.

**Leto je v plnom prúde a sužujú nás nepríjemné teploty, preto sa môže ľahko stať, že si niekto z našich hardvérovo naladených návštevníkov zabudne pozrieť, aké novinky nás postretli. A práve pre takých, no nielen pre nich, je určené nasledovné sumárne zhrnutie týždňa.**

Aj napriek tomu, že prázdniny so sebou prinášajú aj to menej príjemné, čiže značný informačný útlm, tento týždeň nebol zrovna nudný. Predstavili sa totiž zaujímavé herné hračky, ktoré skrátka musíte spoznať.



Vôbec prvá správa uplynulého týždňa dala do pozornosti pekne vyzerajúcu bezdrôtovú hráčku myš WX-Lamborghini od spoločnosti Asus. Už asi tušíte, že sa bude podobať na nejaké športové vozidlo zo stajne Lamborghini, a tušíte správne, pretože táto periféria má podobné krivky, ako vozidlo Lamborghini Concept S. WX-Lamborghini je rozmerov 106,5 x 68 x 36 mm, má 2500 dpi laserový senzor, dosah 10 metrov vďaka 2,4 GHz pripojeniu, k dispozícii štyri tlačidlá, štýlovo vyzerajúce rolovacie koliesko a bočné plochy z napodobeniny kože. Myš sa dá kúpiť za rôzne ceny, my sme našli jej biele a čierne prevedenie za 31,10 € s DPH, hoci na viacerých miestach je uvedená cena pre Európu 38 €. Ak by ju niekto náhodou chcel, môže si okrem bielej a čiernej farby vybrať aj žltú.

Priaznivcom grafických kariet zaiste neunikla nová Radeon HD 6970 aktualizácia od výrobcu Gigabyte Technology, ktorá na chladenie využíva chladič menom WindForce 3X, disponujúci trojicou PWM ventilátorov, 3D dizajnom sklonu rebier, trojicou medených heatpipes a technológiou vapor chamber. Grafická karta, inak označená ako GV-R697UD-2GD rev. 2.0 má frekvenciu jadra 880 MHz, GDDR5 pamäť o veľkosti 2 GB s frekvenciou 5500 MHz a 256bitovou pamäťovou zbernicou, Ultra Durable VGA s 2 uncami medi, feritové jadro a kvalitné japonské kondenzátory. Táto revízia obsiahne tiež 1536 Stream procesorov, podporu pre CrossFireX, pozlátené HDMI rozhranie, dva DVI



výstupy a jeden DisplayPort. Čerešničkou na torte sa stáva NEC Proadlizer kondenzátor, ktorý má za úlohu zabezpečiť stabilný výkon aj pri vysokom zaťažení karty.

Nasledovalo odhalenie nových pamätí typu DDR3 značky A-Data, patriacich do série XPG Gaming Series, známej hlavne z hráčskych kruhov. Ide o jeden 8 GB modul a 16 GB dual-channel pamäťový kit s certifikovanou frekvenciou 1333 MHz a časovaním 9-9-9-24 pri 1.35V. Nejde pritom len tak o obyčajné pamäte. Tieto disponujú vysokou hustotou, pričom majú nízke napätie, čo napomáha k dosiahnutiu maximálnej účinnosti. Pre niektorých hráčov bude možno dôležité aj to, že disponujú nízkou spotrebou a pomáhajú vďaka menšiemu vytváraniu emisii uhlíka šetriť životné prostredie.



Záver týždňa možno inšpiroval hráčsky naladených užívateľov, majúcich dilemu z budúceho výberu základnej dosky. V tomto ohľade dávame do pozornosti dosku G1.Sniper 2 od známej spoločnosti Gigabyte, vyrábajúcej (z vlastnej skúsenosti) mimoriadne kvalitné „základné“ náčinie pre hráčov. Nejedná sa o ohlásenie produktu, pretože to ste spolu s prvým predvedením mohli pozorovať počas konania Computexu. Ide o produkt, založený na chipsete Intel Z68, pričom podporuje procesory so socketom LGA1155 a má štyri pamäťové sloty typu DDR3. Keďže je táto základná doska vyvíjaná z ohľadom na hráča, nachádzajú sa na nej aj dva PCI-Express x16 sloty s podporou SLI prípadne CrossFireX, ale zaiste poteší i herná sieťová platforma Bigfoot Networks Killer E2100 Gigabit alebo dva USB 3.0 porty, ktoré sa nachádzajú v zadnej časti, či také rozhranie typu HDMI. Môžeme na nej nájsť aj pasívne chladenie, má 12-fázové napájanie, eSATA konektor, 7.1 kanálový zvuk a pravdepodobne štyri SATA 6.0 Gbps a tri SATA 3.0 Gbps porty. Informácií o nej teda máme hojne, ale detaily o dostupnosti a cene

známe momentálne nie sú.

**Ďalší týždeň v poradí dal do pozornosti najrýchlejšiu grafickú kartu pre notebooky, vo vylepšenej forme predstavil zaujímavé zariadenie, neunikla nám ani druhá verzia hernej PC skrinky od výrobcu Spire a odhalila sa základná doska s PCI Express 3.0, ktorou rovno začneme.**

Užívateľ, ktorý sa hardvéru aspoň trochu rozumie vie, že PCI Express zbernica 3. generácie, čiže PCI Express 3.0 je novinkou, disponujúcou prenosom dát o 200% rýchlejším než minulá verzia, čo má za následok vyšší výkon pre grafickú kartu. Táto zbernica je úplne nová, takže výrobcovia ju ešte len na svoje produkty začínajú zavádzať. Firma MSI ale dlho neotáľala a oficiálne predstavila dosku Z68A-GD80 (G3), svetovo prvú, ktorá

obsiahne PCI Express rozhranie najnovšej generácie. Je vybavená automatickou pretaktovacou technológiou OC Genie II, ktorá môže mimochodom zvýšiť aj rýchlosť práce s pevným diskom, a to až o 457%, má i najnovšiu verziu UEFI technológie Click BIOS II, disponujúcej rovnakým prostredím pre Windows aj UEFI (BIOS) rozhranie a jej celkové kvalitatívne vlastnosti potvrdzuje fakt, že je opatrená certifikovanými komponentami s označením Military Class II. Nová základná doska MSI Z68A-GD80 (G3) má oznámenú dostupnosť na júl 2011.

Po tejto novinke spoločnosť AMD oznámila uvoľnenie novej záležitosti z AMD Radeon série. A nie hocijakej. Nebudem vás už dlho naťahovať, ide o grafickú kartu menom AMD Radeon™ HD 6990M, ktorá je vyrobená pre hráčov a disponuje titulom najrýchlejšej grafickej karty s jedným grafickým procesorom, určenej pre notebooky. AMD uvádza, že je až o 25% rýchlejšia, ako akékoľvek mobilné riešenie s jedným GPU, takže hráči s ňou budú naplno uspokojení, no a keby náhodou nie, pomocou tu

prítomnej známej technológie CrossFireX môže byť výkon ešte vyšší. Nechýba podpora DirectX 11, s ktorou si naplno vychutnáte aj také hry ako Dragon Age 2, DiRT 3 či Shogun 2. V porovnaní s modelom AMD Radeon HD 6970M, má AMD Radeon HD 6990M vyšší výkon, ktorý sa prejavuje aj v samotnej kvalite obrazu. Inak povedané, s touto mobilnou grafickou kartou si všetci hardcore hráči, ale aj hráči ako takí, vychutnajú najnáročnejšie hry naplno.

Nasledovalo oznámenie zariadenia Mouse Bungee. Starší hráči možno tušia z kade vietor fúka, mladší by si možno pri pohľade na toto zariadenie povedali „To čo je za čudo?!“. V podstate sa jedná o produkt veľmi prospešný pri hraní hier, pretože obsahuje stabilné rameno, cez ktoré sa vedie kábel vašej myši, čím sa pri pohybe zabraňuje zamotávaniu a drhnutiu o povrchy, zároveň má protišmykové nožičky a zaťažený stred. K čomu je to dobré? Ako ste mohli vidieť vyššie, Mouse Bungee zabraňuje aj drhnutiu kábla myši o povrchy, čo je pri hraní väčšinou veľmi dôležité, navyše, je jedno aké agresívne a rýchle pohyby robíte, pretože spomínané zariadenie neprekvapí žiadny váš herný pohyb a tak ostane vždy na mieste. Táto zaujímavosť bola uvedená na trh pred dlhými 15 rokmi, takže ju Razer, jej výrobca, doladil do terajšej podoby, ktorá disponuje vylepšeným, elegantnejším dizajnom a uhlavo čiernym povrchom. Netradičné, ale mimoriadne originálne zariadenie Mouse Bungee stojí na európskom trhu 19,99 € a jeho celosvetová dostupnosť je plánovaná na júl.





Koniec týždňa patril počítačovej skrinke s označením Epoxi rev. 2, ktorú si pre nás pripravila firma Spire. Už z jej názvu vyplýva, že je jedná o druhú verziu, pričom tú prvú sme tiež na Gameswebe predstavili, no to sa ešte písal rok 2010. Táto aktualizácia, ktorej konštrukcia je vyrobená z ocele je typu full-tower, vysoká je 580 mm, má 13,5 kg, disponuje čiernou interiérovou a exteriérovou povrchovou úpravou, a podporuje základné dosky micro ATX a ATX. Nachádza sa tu celkovo päť 5,25" a šesť interných 3,5" pozícií, hliníkový predný panel s I/O, disponujúcim štvoricou USB 2.0, jedným eSATA konektorom a výstupmi na zvuk a mikrofón. Jej chladenie je zložené zo šestice 120 mm ventilátorov (dva s modrými LED diódami sú vpredu, tri v hornej časti a jeden našiel svoje umiestnenie vzadu), a za pozornosť stojí aj systém, vďaka ktorému netreba pri montáži komponentov použiť žiadne náradie. PC skrinka Spire Epoxi rev. 2 je s bežnou dvojročnou zárukou predávaná za odporúčanú cenu 108,95 €.

***Týždeň prešiel ako voda, a my vám preto opäť prinášame zhrnutie tých najvýznamnejších novinek zo sveta herného hardvéru.***

A týždeň to bol veru rôznorodý, nakoľko sme uspokojili nielen priaznivcov herných pamätí či grafických kariet, ale dali sme do pozornosti aj novú sériu napájacích zdrojov a povšimnutiahodnú základnú dosku od firmy Sapphire.

Za predpokladu, že zbožňujete limitované záležitosti a zháňate do svojho miláčika nové výkonné pamäte, vás možno oslovia tieto nové 8 GB DDR3 kity, ktoré pod zapamätateľným názvom Dominator GT predstavila spoločnosť Corsair. Veľa ľudí sa stotožňuje s názorom, „Čo je dobré, toho je málo“, a to v tomto prípade platí dvojnásobne! Prečo? Tieto pamäte sú pripravené na prácu v režime dual-channel, čiže sa jedná o 8 GB kapacitné pamäte (2x4 GB), ktoré mimochodom dostali frekvenčnú hodnotu 2133 MHz, na čom by nebolo nič zvláštne, ibaže časovanie pamätí Dominator GT pri napájaní 1,5 V činí hodnotu CL9-11-9, a to je natoľko agresívne časovanie, že podľa výrobcu bude viesť k vynikajúcemu



prostrediu pre pretaktovanie a následnému maximalizovaniu PC výkonu. Menované, počtom limitované pamäte, mimochodom obsahujúce aj chladiče DHX+, dostanete kúpiť pod označením CMT8GX3M2A2133C9 za \$499, v našej mene teda za nemalú približnú sumu 346 €. Za zmienku stojí aj záruka 8 GB pamätí Dominator GT, tá je v tomto prípade spoločnosťou Corsair poskytovaná doživotne.



V poradí druhá HW správa predstavila a do predaja uviedla od výroby pretaktovanú grafickú kartu PNY GeForce GTX 580 XLR8 OC, založenú na jadre NVIDIA GF110. Jedná sa o dvojslotovú grafickú kartu, disponujúcu 1536 MB GDDR5 pamäťou, má 384bitovú zbernicu, 512 jadier CUDA, GPU s frekvenciou 805 MHz (predtým 772), shadery pracujú s taktom 1610 MHz (pôvodne 1544) a pamäť dostala frekvenciu 4200 MHz, oproti pôvodnej hodnote 4008 MHz. GeForce GTX 580 XLR8 OC od spoločnosti PNY, ktorá na ňu poskytuje trojročnú záruku, disponuje podporou pre SLI, obsahuje dvojicu DVI výstupov a jedno rozhranie mini HDMI. Jej cena sa pohybuje niekde na €489.

Následne sme prostredníctvom štvorice PC zdrojov potešili počítačových hardcore hráčov a nadšencov z oboru. Štyri najnovšie produkty, ktoré predstavil výrobca Corsair tak vytvárajú novú radu napájacích zdrojov s pomenovaním Enthusiast Series Modular, ponúkajúcich certifikáciu 80Plus Bronze, zabezpečujúcu minimálne 85% účinnosť pri 50% zaťažení. Všetky modely disponujú strednou dobou medzi poruchami (100 000 hodín) a ich kvality

potvrďuje záruka o trvaní piatich rokov. Chladenie zabezpečí 140 mm ventilátor s guľčkovými ložiskami. Teraz si môžete prezrieť všetky dostupné zdroje Corsair Enthusiast Series Modular, a to aj s ich cenami: TX550M (550W) - \$109, TX650M (650W) - \$129, TX750M (750W) - \$149 a najsilnejší model TX850M (850W), ktorý si výrobca cení na \$169.

Nakoniec sme si zobrali na mušku ATX základnú dosku pre AMD A-Series Llano – APU (Accelerated Processing Units), Pure Platinum A75 (FM1) z dielne výrobcu Sapphire Technology, pričom sa jedná o prvú dosku tohto typu od tejto spoločnosti. Doska prídje so socketom FM1, vďaka štvorici DDR3 slotov bude podporovať pamäte až do 32 GB, ďalej ponúkne jeden PCI-Express x16 slot, päť SATA 6,0 Gbps portov, Gigabit Ethernet, eSATA konektor, Bluetooth, čierne PCB, a grafické výstupy DVI, HDMI a DisplayPort. Je tu možnosť pripojenie celkovo štyroch USB 3.0 portov, podporuje 7.1 kanálový zvuk a na škodu nieje ani dual BIOS. Základná doska Sapphire Pure Platinum A75 sa momentálne dá predobjednať za €117, ale jej dátum vydania upresnený ešte nebol.



# SCREENSHOT





