



gamesweb.sk

... a o hrách viete všetko!
august 2011







4 Gamescom

Gamescom - zábava alebo len obyčajná drina?

5 Zaklínač na Gamescom 2011

6 Konferencia EA

7 Konferencia Sony

8 Gamescom 2011

10 Uncharted 3

12 Hry na Gamescome

24 Herné legendy

The Elder Scrolls

34 Dojmy & Preview

Tváre Skyrimu

36 Risen 2: Dark Waters

38 Aliens: Colonial Marines

40 Warhammer 40.000: Space Marine

42 Recenzie

Call of Juarez: The Cartel

44 Starfront: Collision HD

45 LEGO Star Wars III: The Clone Wars

46 Doodle Dorks

48 Téma

Minecraft

50 Hry ako katalyzátor agresivity?

51 Sú čísla vhodným nástrojom hodnotenia hier?

52 Hry ako ničiteľ zdravia?

54 Hardware

Novinky za mesiac august



twitter

http://twitter.com/GamesWeb_SK



facebook

<https://www.facebook.com/GamesWeb.sk>



web

<http://www.gamesweb.sk>

GamesCom - zábava, alebo len obyčajná drina?



Boris "Blade" Kirov

Ako berú GamesCom odlišné "kasty" návštevníkov?

GamesCom 2011 je za nami. Výstava, ktorá síce nebola bohvieako štedrá na všakovaké ohlásenia a novinky, nám ale dokázala, že hráčsky duch je na starom kontinente mimoriadne silnou prezenciou. Húfy a húfy fanúšikov digitálnej zábavy prúdili do výstavniska prakticky bez prestania a tak boli organizátori dokonca v jeden okamih donútení brány do Koelnmesse na pár hodín uzavrieť, keďže v tých ozrutných halách a chodbách už skrátka neostal priestor pre ďalšiu ľudskú bytosť. Samozrejme, redakčná výprava mala tú výhodu, že si GamesCom mohla užiť už v deň určený len pre herných žurnalistov, avšak hneď v stredu aj ona trpkocito pocítila dopady tej nekontrolovanej túžby tisícok hráčov, snažiacich sa predať davom k svojmu vysnívanému titulu /titulom. Nie - nebol to med lízať a po pravde, ako zástupcovia novinárskej obce sme si GamesCom v podstate ani nemali čas užiť. Chcete poznať dôvod?

Stačí mi v skratke popísať GamesCom z pohľadu obyčajného hráča a následne na to z pohľadu redaktora herného periodika, resp. internetového portálu. Bežný fanúšik digitálnej zábavy príde na výstavu s cieľom zahrať si niektoré z očakávaných gamesiek, sem tam prehodiť reč s obdobnými fanúšikmi hier a celkovo, užiť si ten herný ošial v čo možno najpompéznejšom a najhromadnejšom duchu. Inými slovami, hráč-návštevník ma slobodu v tom, kedy a kam pôjde a na čo svoj drahocenný čas obetuje. Jeho status má ale jeden zásadný nedostatok - o prístup k stojanom s demo verziami hier musí bojovať s obrovitánskym davom ďalších ľudí, ktorí zmýšľajú presne tak

isto ako on a presne tak isto ako on, musia pre možnosť si danú hru vyskúšať, obetovať nie len hodiny stáť v radoch, ale aj istú porciu nervov, keďže ostať zaseknutý v strede radu a nemôcť sa ísť vyčúrať resp. nahľtať do neďalekého bistra, dokáže vynervovať aj tých najodolnejších z najodolnejších.

Herný žurnalista, aj napriek jeho počítačovej výhode spočívajúcej v možnosti navštíviť GamesCom v deň, kedy nie je ešte otvorený širokej verejnosti, musí riešiť svoj pobyt na "placi" s veľkou dávkou stratégie a taktizovania. Musí sa s kolegami dohodnúť na portfóliu hier ktoré "spracuje" (aby sa tým v rámci redakčnej výpravy pokryl čo možno najväčší repertoár prezentovaných titulov), musí v pravidelných intervaloch navštevovať press zónu za účelom písania textov, musí dodržiavať termíny interview a prezentácií.. a vo všeobecnosti, musí sa riadiť nejakým tým rozvrhom, pričom jeho osobné záujmy idú stranou. Teda, v prvý deň výstavy nemusí bojovať s haldami hráčskej verejnosti, ale musí bojovať prednostne s časom. Odmena za jeho pracovné nasadenie potom neprichádza ani tak v exkluzívnych rozhovoroch či meetingoch, ale v rozličných akciách pre vybraný okruh žurnalistov, ktoré mu umožnia sa uvoľniť v tradičnom spoločenskom duchu. Každopádne, ako fanúšik hier nedostane herný redaktor počas GamesComu toľko možností si vyskúšať hry, ktoré ho subjektívne zaujímajú a preto je aj takéto akcia pre neho skôr prácou, ako zábavným kultúrnym eventom.

Aby ste si ale nemysleli, že sa na svoj

údel sťažujem. Opak je totižto pravdou - možnosť dostať sa tam kde bežný hráč nemá prístup, možnosť stretnúť ľudí ktorí sa medzi herných "plebs" určite nevydajú, možnosť navštíviť konferencie počas ktorých sa ohlasujú novinky... holt, tých nezabudnuteľných okamihov mi z tohtoročného GamesComu utkvelo v pamäti toľko, že rozpísať ich tu do podrobnosti rozhodne nemá význam. Stačí mi len povedať, že vidieť to na webe a vidieť to osobne na živo, to sú tak diametrálne odlišné pocitové stavy, že v podstate je reportovanie o takýchto výstavách z pohľadia domova len obyčajnou hernou novinárčinou, počas ktorej na dotýčaného redaktora nedoľahne ani len zlomok tej kvázi-festivalovej atmosféry, akou takéto podujatie dýcha.

Z toho dôvodu ma preto už teraz mrzí, že septembrová Tokyo Game Show bude z našej strany spracovaná iba externou formou. Samozrejme, môže za to celý rad faktorov (na čele s nedostatkom času, keďže ako externí redaktori máme aj iné zdroje obživy), avšak v jednej veci vás viem už teraz uistiť. Tak ako vás zásobujeme tými najlepšimi článkami z GamesComu, na rovnako vysokej úrovni si posvietime aj na show, poriadanú v hlavnom meste Japonska. No a keďže aziati sú pracovití ako včelíčky, môžeme očakávať, že po stránke novínok nás posledná z veľkej trojky games eventov určite v mnohom milo prekvapí. Dovtedy si ale užívajte naše exkluzívne dojmy a reportáže z Kolína, keďže obdobné eventy tu skrátka nemáme každý deň. Vidíme sa za týždeň!



Daniel "LordDan" Hujo

Zaklínač 2 na GamesCom 2011

Jedna z najlepších RPG hier tohto roka – Zaklínač 2, nemohol chýbať ani na najväčšej hernej výstave v Európe. Vývoj hry naďalej pokračuje, stále sa opravujú chyby a dopĺňajú sa nové veci, pričom okrem toho chystajú autori aj verziu pre Xbox 360, čo im dáva poriadne zabrat'. My sme mali to šťastie a dostali sa na asi polhodinovú prezentáciu len pre odbornú verejnosť' a môžeme vám tak sprostredkovať naše dojmy z chystanej PC verzie 2.0 a xboxovej verzie.

Ešte ale než sa dostanem k samotnej prezentácii, musím trochu odbočiť a poznamenať, že štýl prezentácie CD Projekt RED bol niečím iný. Keď prídete na Sony konferenciu (jej súhrn nájdete TU), všetko je detailne naplánované a keď sa niečo pokazí, tak to vyzerá, že sa to celé zrúti ako domček z karát. Obdobne na tom sú aj iné veľké spoločnosti. No na druhej strane je práve CD Projekt RED alebo aj 1C Company, kde sú ďaleko otvorenejší, srdečnejší, spontánnejší a vládne u nich uvoľnená atmosféra a úsmev nie je umelý. Ľudia z východu sú skrátka o niečo priateľskejší.

A teraz pekne späť k tomu, čo sme sa dozvedeli. Je toho dost' a pravdepodobne potešíme nejedného hráča a majiteľa Zaklínača 2. Začneme pekne z ostra PC verziou 2.0, tá prinesie niekoľko nových prvkov do hry.

Nováčikovia určite ocenia úplne nový a rozšírený tutoriál. Ten by mal systematicky hráčom vysvetliť všetky prvky hry a pomôcť im k lepšiemu zážitku z hry. Ďalej verzia 2.0 pridáva nový stupeň obtiažnosti – Dark. Ale nie je to len o náročnosti, obtiažnosť Dark je približne na takej úrovni ako Insane, no hráči si hru môžu ukladať a čo je dôležitejšie, pri nastavení Dark, pribudnú do hry úplne nové sady vybavenia, od zbraní cez brnenia až po rôzne drobnosti, ktoré budú veľmi kvalitné. Mali by pribudnúť 3 nové sady temného brnenia (light, medium a heavy), 3 sady tmavých mečov (3 strieborné, 3 ocelové) a iné. Poslednou z trojice veľkých novinek je mód Arena. V tomto móde bude hra čistá arkáda. Ocitnete sa v aréne, kde sa na vás budú vrhať vlny nepriateľov. S každou zničenou vlnou nepriateľov bude tá ďalšia zložená z lepších a mocnejších príšer a nepriateľov. No za odmenu dostanete body, ktoré môžete investovať do vylepšení zbraní, brnenia a vašich schopností, ale prezradím vám, ako to dopadne, aj tak vás nakoniec dostanú :D V tomto móde na hráčov čakajú nové lokácie, nové monštrum – vlkolak, tri nové typy postáv – mág, rytier a trpaslík, ktorý môžu stáť na vašej strane a pomáhať v boji. Samozrejmosťou v arkáde musí byť prepojenie na sociálne siete, aby ste mohli súperiť s priateľmi o lepšie skóre.

Okrem týchto troch veľkých prvkov, pribudne aj viac ako 20 technických vylepšení a vylepšenie samotnej hrateľnosti hry, bude obsahovať aj viac ako 100 predchádzajúcich fixov. Poslednou vecou, ktorou poteším asi veľa ľudí, je informácia o tom, že PC verzia 2.0 sprístupní všetkých 9 DLC balíčkov a to úplne zadarmo všetkým. Všetkého tohto sa dočkáte o mesiac, presnejšie 29. septembra, kedy sa vám update automaticky stiahne.

Čo sa týka konzolovej verzie Zaklínača 2, ten bol prezentovaný krátkou hernou ukážkou. Hneď na začiatok musím povedať, že som bol veľmi prekvapený z toho, ako dobre Geralt na xboxe vyzerá. Samozrejme je to o niečo slabšie oproti PC verzii, ale rozhodne som čakal horšiu grafiku. Samotná hra beží na REDengine, ktorý umožňuje optimalizovať hru ako na PC, tak aj na konzoly. Xboxová verzia Zaklínača 2 však nebude len obyčajným portom, tak ako to poznáme u mnohých iných hier, kde sa pri nezmyselnom ovládaní len človek chytá za hlavu, ale je vidieť, že autori z CD Projekt RED sa snažia hru dokonalo vyladiť pre Xbox a xboxový ovládač. Ešte doplním, že všetko to, čo som spomínal v PC verzii 2.0 bude obsiahnuté aj vo verzii pre Xbox 360. Jedinou neznámou tak zatiaľ stále ostáva dátum vydania.



Boris "Blade" Kirov

Konferencia EA

Tentokrát v znamení miernej skepsy.

Ako sa dalo očakávať, EA nás v rámci svojej GamesCom konferencie neprekvapilo absolútne ničím. No vlastne, skôr nás sklamalo, ako prekvapilo. Dôvod? Stávka na istotu. Inými slovami, svetoznámy distribútor nám akosi nechce experimentovať s novými značkami a radšej volí stabilnú pôdu pod nohami, pôdu, ktorá mu za každým prinesie viac než istú úrodu. Čo nám teda EA vrámcami ich bez diskusií zvukovo nadupaného event, odprezentovalo?

Ako prvý sa na ranu dostal nový ročník Fify Street, nasledovaný adrenalínovou ukážkou na NFS: Hot Pursuit... pardon, NFS: The Run. Dvojicu úvodných "vypalovačiek" zavŕšila free online PVP akcia zo sveta Warhammeru.

Po príjemne sugestívnom úvode v spoločnosti prevažne mainstreamových hier sa ku slovu konečne dostali aj nejaké tie lahôdky pre fajnšmekrov. Na pódiu sa totiž objavili tvorcovia Star Wars: The Old Republic, ktorí nám okrem nového traileru predviedli aj kooperatívny gameplay, počas ktorého nám tím hráčov ukázal ďalší z rady herných raidov. Sluší sa doplniť, že až na klasické Star Wars propriety je titul svojimi hernými mechanizmami až nepríjemne okato podobný s World of Warcraftom, takže pokiaľ máte čo dočinenia s uvedenou MMORPG z dielne Blizzardu, je veľká pravdepodobnosť, že s obdobnou láskou si vás získa aj prichádzajúca onlinovka zo sveta Hviezdnych Vojen.

Druhým z rady prezentovaných RPG záležitostí bol Reckoning: Kingdoms of Amalur, ktorý nám zo všetkého najviac pripomenul rozprávkový svet Fable, akurát že doplnený o celý rad osviežujúcich RPG prvkov. Áno, čítate správne - RPG prvkov, ktoré boli údajne prítomné aj v sérii Fable, avšak nám sa ich identifikovať aj cez všetku snahu naozaj nepodarilo. Kráľovstvá Amaluru tak sľubujú mimoriadne zaujímavú hrateľnosť, ktorá istotne poteší nejedného fantasy dobrodruha. Za nás z redakcie preto vyslovujeme tejto RPG "veci" jednoznačné áno.

V rovnako pozitívnom duchu sme taktiež prijali aj bombastický CGI trailer na onlinovku The Secret World, ktorá nám síce v rámci GamesCom konferencie neukázala žiaden nový gameplay, avšak po stránke originality herného sveta



ju už teraz možno zaradiť medzi jasných adeptov na titul "najoriginálnejšej MMORPG" tohto roka.

Po sérii hard-core RPG záležitostí ale EA zmiernila zo svojho "HC" tónu a tak nám na ploche viac ako 10 minút predstavila nový diel v sérii FIFA, ktorý prinesie len a len to, čo od neho jeho skalopevní fans očakávajú. Čo to v praxi znamená? Lepšiu prácu s loptou, realistickejšie kontakty so súpermi a samozrejme, aktualizované súpisky tak, aby zodpovedali presne tomu, čo vládne v skutočnosti. Portfólio športových hier prezentovaných na akcii potom doplnil nový diel snowboardáckej SSX, ktorý okrem peknej grafiky ukázal aj vcelku bohaté online a "social" možnosti.

Mass Effect 3, jedna z najočakávanejších herných Sci-F RPG súčasnosti, samozrejme počas EA eventy nechýbal, avšak až na pár vyložene oku lahodiacich okamihov sa nejak extrémne do našich srdc nezapísal. Problém bol zrejme v tom, že namiesto RPG elementov nám autori predviedli iba obyčajnú 3rd person akciu, takú, akých sú na trhu mraky. Každopádne, do vydania titulu ešte ostáva hromada mesiacov, takže prezentáciu tých najzaujímavejších herných prvkov si autori istotne nechávajú na neskôr.

Battlefield 3, FPSka majúca za cieľ zosadiť z trónu sériu Call of Duty, sa počas konferencie dočkala prezentácie svojho co-op režimu, ktorý bol zrejme najväčším sklamaním celej show. Nielen že hra v co-ope vyzerala mimoriadne škaredo, ale striktné arkádový gameplay v nás vyvolal všetko iné, len nie pozitívne dojmy. Každopádne, fanúšikov si tretí Battlefield istotne nájde, nám už ale pripadá ako zbytočný derivát toho, čo nám chlapi z Dice už neraz priniesli.



Konferencia SONY

Technologický gigant vracia úder!

Pompézna. Epická. Dobre zorganizovaná. Doslova ErikoJudíniiovská. Tak taká bola v skratke konferencia spoločnosti Sony, ktorá až na mierny chaos doprevádzajúci jej lokalizáciu, nás istotne potešila. Čím presne?

Ako sa dalo očakávať, úvod Sony eventu bol venovaný novému handheldu, menovite PS Vita, ktorý v podstate "zabral" dobrú polovicu celej konferencie. V rámci prezentácie možností tohto mimoriadne výkonného zariadenia bol preto ohlásený celý rad nových titulov, ktoré budú doprevádzať jeho launch (termín vydania však nebol upresnený). Resistance: Burning Skies, tak bude ďalším dielom tejto úspešnej FPS série, ktorý sa objaví na Sony handhelde, pričom ale tentokrát už pôjde o klasickú FPS, teda nie 3rd person akciu, ako tomu bolo v prípade dielu pre pôvodné PSP.

Odhliadnuc od totálnej blbosti s názvom Reality Fighters a ďalšieho "vreckového" Little Big Planetu potom v rámci portfólia PS Vita titulov zaujal veľmi pekný rip-off logickej platformovky Exit s názvom Escape Plan. Gameplay, zameraný na záchranu dvojice hlavných protagonistov, síce na prvý pohľad nemusí zaujať každého, avšak krátke "ošahanie si" titulu naznačilo, že v deň svojho vydania o prepádák rozhodne nepôjde. Okrem vyššie spomínaných hier sa potom v neurčitosti spomenuli aj blockbustery ako Bioshock, Assassin's Creed či Call of Duty, avšak v akej forme sa na nový Soňácky handheld dostanú, zatiaľ špecifikované nebolo.

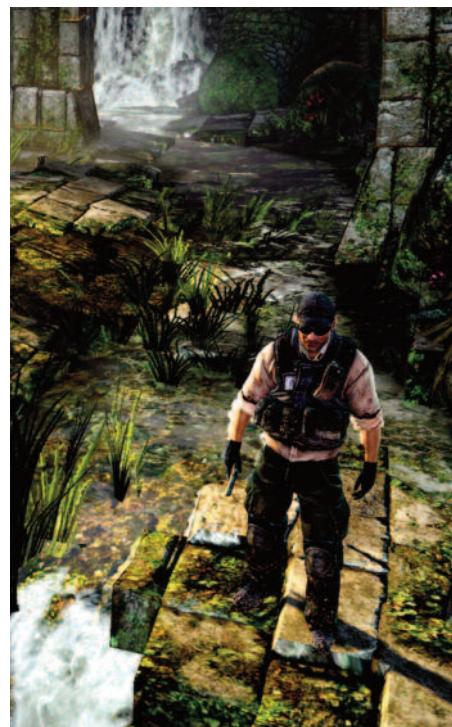


PSP s cenovkou 99 Eur, bez wifi a kvalitného spracovania, zato však ale s plnou funkcionalitou jeho drahšej verzie. Tak to je v základoch hardvérová novinka od Sony, s ktorou sa firma pokúsi dobiť aj chudobnejšie teritória. Otázne ale je, či si týmto nepriamo nepodkopáva predajný potenciál PS Vity, keďže ponúkať lacné PSP, PSP a PS Vita jednému a tomu istému trhu zákonite vedie k tomu, že mnoho záujemcov radšej zvolí lacnejšiu alternatívu, a to aj napriek už v podstate jej mŕtvemu statusu.

Sekcia konferencie venovaná motion zariadeniu PS Move priniesla iba dvojicu novinek - Move Fitness a DanceStar Party, teda dva casualové tituly, snažiace sa o príživenie sa na popularite ich Kinect kolegov. Ani jeden z nich však nezaujal tak, aby sme o ňom začali naozaj vážne uvažovať.

Ako posledná sa počas konferencie na radu dostala PS3 a s ňou aj originálny trailer na Resistance 3, nasledovaný ohlásením nového PSN dielu v sérii Infamous, zameraného na tem-

atiku upírov. Záver Sony eventu sa potom niesol -už klasicky- v duchu Unchartedu 3, ktorý opäť jasne dokázal, že táto séria sa právom radí medzi to najlepšie, čo nám digitálna zábava dokáže poskytnúť. A perlička na záver? PS3 s cenovkou 249 Eur. No nekúpte to!





Daniel "LordDan" Hujo

GamesCom 2011

Deň -1

A je to tu! Po roku sme sa opäť dočkali najväčšej hernej výstavy v Európe – GamesComu, na ktorom naša redakcia, ako už viete, nebude chýbať. A práve dnes začíname sériu reportáží a postupne vám prinesieme aj články o hrách, ktoré sme tu mali možnosť vidieť a vyskúšať si už po pár hodinách od otvorenia brán Koelnmesse, kde sa GamesCom 2011 odohráva, vám môžem povedať, že toho bude veľa a že sa rozhodne máte na čo tešiť.

Možno sa niektorí z vás budú diviť, že vám prinášame súhrn včerašieho dňa, keďže samotný GamesCom začína novinárskym dňom až dnes. No zasvätení vedia, že v predvečer prvého dňa výstavy sa konajú prvé veľké konferencie. Takže nemajte strach, že by sme sa s vami chceli podeliť o naše cestovateľské zážitky a vedzte, že Murphyho zákony platia pre každého rovnako a v momente keď sa na niečo teší ešte viac. A tak zážitky ako výmena gumy o štvrté ráno na diaľnici alebo šialený beh na lietadlo, keď ste zabudli letenky a akreditácie a blúdenie po rozkopanom Kolíne s navigáciou, ktorej obľúbené slovo je „prepočítavam“, tiež nie sú na zahodenie a možno nakoniec sú aj zaujímavejšie než niektoré momenty z konferencií a hrania.

Už sme teda spomenuli konferencie, prvú pre nás prichystala spoločnosť Electronic Arts a krátko po nej predviedol veľkolepú show druhý gigant na hernom poli – spoločnosť Sony. Keďže polka redakcie cestovala autom a druhá pohodlne lietadlom, môžete hádať, ktorá polovica prišla na EA neskoro. Zas na druhej strane sme meškali aj na Sony, predstavte si totiž, že naraz vypustíte zhruba tisícku novinárov a obchodných partnerov, ktorí sa následne ponáhľajú cez pol mesta na druhú akciu, samozrejme s tým, že v každom aute sú maximálne dvaja ľudia. Každopádne vy nebudete ukrátení o nič z toho, čo sa udialo, lebo presné zhrnutie konferencií vám prinesieme v samostatných reportážach.

Zatiaľ len prezradím, že oproti minulému roku bude GamesCom asi o niečo menej výživný, aspoň v (mínus) prvý deň sme sa nedočkali nejakého prevratného oznáme-



nia alebo nejakého prekvapenia, aj keď v zálohe ich pár ostalo a okrem Tokyo Game Show už tento rok veľká herná akcia nebude. Samozrejme všetky AAA tituly tu sú, ale prekonať Kinect a PS Move okolo ktorých sa točil celý minuloročný GamesCom bude asi nemožné. Uvidíme, nechajme sa prekvapiť, čo prinesú nasledujúce dni.

Ostaňte teda aj naďalej v pozore, aby vám nič neuniklo, denne budú pribúdať zhrnutia toho najdôležitejšieho a dôležité veci vám samozrejme prinesieme v samostatných článkoch.

Deň 0

Dnes sa GamesCom 2011 definitívne začal, prístup má aj široká verejnosť a očakávania sú vysoké, 350 000 návštevníkov je tohtoročný cieľ. Ešte predtým než ale začala táto šialenosť a než nás spláchla doslova vlna desiatok tisícov návštevníkov, dostali sme jeden deň náskoku. Čo nám ukázali včera takmer prázdne haly sa dozviete v tomto súhrne.

Celkovo sa vystavuje v piatich obrovských halách a v dvoch ďalších halách je umiestnená tzv. business zóna, kde majú prístup len vyvolení ľudia, medzi ktorých samozrejme patríme. Aj keď včera sa naša pozornosť sústredila hlavne do hál, nakoľko nával na všetky veľké tituly bol už včera a asi si viete predstaviť, aké peklo čaká všetkých návštevníkov dnes pri čakaní na vytúžený trailer alebo na krátke hranie.

Samozrejme veľké stánky nechýbajú spoločnostiam ako EA, Blizzard, Sony, Microsoft, Activision, Sega a podobne,



pričom tu nájdete aj zastúpenie najpočetnejšej krajiny v podobe China sekcie. Včera si snáď každý z nás prišiel na svoje a obsiahli sme množstvo hier, z ktorých určite napíšeme aspoň pár dojmov. Rozumné zloženie našej „úderky“ obsiahlo prakticky všetky herné žánre a tak nebude ukrátený nikto z vás. Nakoniec sme obišli veľa AAA titulov, ktoré na nás kričali zo všetkých strán z reklám a prezentácií, takže už nás nemajú čím prekvapiť.

Sony lákala návštevníkov na už spomínanú PS Vítu, tí ktorí nemali možnosť vyskúšať si ju hneď prvý deň na konferencii, dostali príležitosť priamo v hale. EA obsadilo takmer tretinu haly, nechýbali Star Wars: The Old Republic, ktorému robila reklamu jednotka Storm Trooperov, Darth Vader a mnohé iné postavy tejto ságy; Battlefield 3 bol prezentovaný MiGom 21 umiestneným priamo v hale a každý má príležitosť obliecť si leteckú kombinézu a odfotiť sa pred ňou (nebolo by žiadnym prekvapením, keby ten MiG 21 bol zo Slovenska :) stojany na Fifa 12 boli umiestnené na umelej tráve a Need for Speed: The Run s cestou a závodnými autami. Stánok Blizzardu neustále obliehaný zo všetkých strán fanúšikmi buď World of Warcraft, alebo na opačnej strane zas fanúšikmi StarCraftu. Diablo III stánok bolo poznať z diaľky, pretože ste videli len začiatok alebo naopak len koniec rady k nemu. Microsoft a jeho Kinect umožňoval trochu pohybu, no povedzme si narovinu, to behanie hore-dole po všetkých halách a prezentáciách bolo viac než nad naše sily a tak sme Kinect obchádzali širokým oblúkom. Warner Bros. s jeho logom na veži bolo taktiež vidieť už z diaľky a jeho prítomnosť značila aj prí-

tomnosť tajomného netopierieho muža. Herr Ringe s tromi r za sebou robí radosť každému Nemcovi, ktorý ráčkuje. Skutočne je tu obrovský výber. Môj obľúbený žánr – stratégie, tých nakoniec sa tiež pár našlo a nešlo o žiadne prepadáky. V rýchlosti len spomeniem Anno 2070, Heroes of Might and Magic VI, Tropico 4, Jagged Alliance Online a Back in Action a aj End of Nations, ktorá vyzerala veľmi dobre. Z RPG zas všetkých nadchol port Zakláčača 2 na Xbox 360, CD Projekt RED si dal veľmi záležať. Dark Souls príjemne prekvapil, Silent Hill zas naopak. Strieľačky alebo už skôr obľúbený mix akcie a RPG mal tiež svoje zastúpenie – Borderlands 2, Rage, Prey 2 a iné ďalšie. A okrem hál prebiehali celý deň prezentácie za zatvorenými dverami.

Celý deň bol zakončený pozvaním do 1C Company stánku v Business sekcii, no ich hry sme už všetky videli na Prague and Play pred pár týždňami, takže sme sa skôr len priateľsky pozhovárili s vývojármi a managementom. Na úplný záver prišla večera so Sony, kde nás potešili s informáciou, že do konca roka 2011 by sme sa mali dočkať slovenskej verzie Playstation Store. Dúfame, že sa tak skutočne stane.

Včerajšok tak bol hlavným dňom pre médiá a tým pádom aj pre nás a dnes už prakticky končíme. Žiadneho veľkého prekvapenia sme sa teda nedočkali, no zas sklamaní tiež nie sme. Možno niektorí nebudú súhlasiť s krátkymi a negatívnymi hodnoteniami niektorých hier, no ak chcete, prídte si sami vyskúšať. Výstava potrvá až do nedele a do Kolína je to v podstate na skok :))





Daniel "LordDan" Hujo

Uncharted 3: Drake's Deception

V ďalšom článku z Gamecomu sa pozrieme na jednu z prezentácií, ktorá prebiehala za zatvorenými dverami v hoteli Radisson.

Sony totižto už tradične nevolila stroho zariadené priestory business centra, ale naopak si prenajala príjemne zariadený hotel hneď vedľa Koelnmesse, kde prebiehal GamesCom 2011. Navyše celý sál, v ktorom sa prezentovalo bol tematicky zariadený, takže posedenie vo východnom štýle na nízkych sedačkách, tradičné nádoby na čaj a kávu, všetko toto len umocňovalo zážitok z predvádzaného Uncharted 3. Aby toho nebolo málo, pred hotelom parkoval Mercedes-Benz Unimog, ktorý si do parády vzal Brabus a bol posiaty reklamami na hru, krása.

Vtipným momentom bol začiatok prezentácie, kedy sa ukázal človek z Naughty Dogu s kozou briadkou a mušketerskými fúzikmi, udržať v sebe výbuch smiechu bol nadľudský výkon, ale podarilo sa to počas celej prezentácie. No ale dosť bolo omáčky, poďme na to, čo vás všetkých zaujíma, na samotné Uncharted 3: Drake's Deception. Prezentované nám boli dve misie, prvá na lodi, ktorá sa zbesilo kymáca na rozbúrenom oceáne a do toho vám poriadne leje a druhá, už vám určite známa z videí, misia v nákladnom lietadle, kde sa Drake len končekmi prstov drží plachty a všemožne sa snaží zachrániť sa od voľného pádu do púšte pod sebou a my sme mali príležitosť vidieť aj pokračovanie.

Misiu na lodi začíname na vrchnej palube, Drake sa v silnej búrke ledva drží na nohách a každá vlna, ktorá narazí do trupu lode s ním hádže do strán a moc mu boj o svoj život neľahčuje. Tu nám autori povedali, že fyzika je dynamická, to znamená, že pohyby lode na mori nie sú naskriptované, ale každý náraz vlny je jedinečný, takže keby ste išli túto misiu dookola, vždy sa bude loď húpať inak. Poviete si maličkosť, ale dnes už aj takéto maličkosti rozhodujú o kvalitách hry. Keďže už je Drake dosť premočený a rád by sa usušil a zohrial, namieri si to do útrov lodi, hneď sa ocitne v obrovskom salóne, ktorý ale na mňa pôsobil skôr dojmom skladu, nič vás v ňom neupúta, okrem dvoch obrovských lustrov, exteriéry tak zatiaľ svojím vzhladom vedú nad interiérmi. Tu pred sebou máme dvoch nepriateľov, Drake zatiaľ zostal nepovšimnutý a tak vybaví na-

jskôr jedného a potom aj druhého strážcu pekne potichu. A pokračujeme ďalej do brucha tohto monštra až sa nakoniec objavíme v nákladovom priestore, ktorý je slepou uličkou a samozrejme pascom prichystanou na hlavného hrdinu.

Tu sa všetko plíženie končí a nastáva čistá akcia. Je čas tasiť zbrane a vysporiadať sa s nepriateľom. Samozrejmosťou je, že keď sa pozeráte, ako hru hrá vývojár a prezentuje vám ju, po dvoch dňoch oba levely pozná naspamäť a viac než herný zážitok, máte pocit, že pozeráte na reklamný film kde sa vám snažia ukázať, čo všetko hra dokáže. V situácii v podpalubí je jedinou možnosťou útek, nepriateľ má presilu, strieľa po vás zo všetkých strán, adrenalín stúpa a všetko to napätie opadne v momente, keď sa Drake schová za škatule a sleduje, ako sa biely Rolls-Royce uvoľní a namieri si to proti stene. Ale chvíľkové zdržanie je preč a už sme opäť na úteku. Skvelým momentom, ktorý mi utkvel v pamäti je súboj na blízko, kedy nakoniec Drake odistí granát na opasku protivníka a kopom do hrudníka ho odsotí, no nie do dostatočnej vzdialenosti a tak výbuch zasiahne čiastočne aj vás, chvíľu sa síce otrepávate, no aj najmenšie zdržanie znižuje šancu na prežitie, lebo do trupu lode sa valia litre slanej vody. Celý útek je poriadne dramatický a neraz sa ocitnete s hlavou pod vodou s poslednými zásobami kyslíka musíte rýchlo stláčať trojuholník, aby ste sa vyslobodili spod krabice alebo vytrhli mriežku do ventilačnej šachty. Táto misia bola zmesou pomalého a tichého postupu a poriadnej akcie s návalom adrenalínu.

Druhá misia z lietadla bola takmer od začiatku len akciou a dáva poriadne zabrať všetkým prstom na ovládači. Trochu klíšé so ženami na začiatku a ďalej pokračuje len Drake. Ešte len doplním, že táto istá úroveň bola prezentovaná aj na Sony konferencii, no tu na prezentácii nám ukázali trochu viac. Vyzerá to všetko jednoducho, na letisku stojí ďalšie monštrum v podobe lietadla AN-22. Vidieť, že autori sú poriadni megalomani, najskôr zaoceánska loď a potom Antonov :D Pasáž s objavením Draka a jeho parkourovým behom po strechách, pri ktorom odpravia niekoľko strážcov či už nablízko alebo pištoľou, ste už asi videli. Nasleduje jazda na prednej kapote džípu, skok na koleso a scénka s bitkou na otvorených dverách nákladového



priestoru, kde na jej konci je náklad vľajúci za lietadlom a Drake sa ho drží len končekmi prstov. My sme videli čo sa stalo ďalej, tí ktorí nechcú vedieť, ako to dopadne, skočte na ďalší odstavec, ale zas také prekvapenie sa nekoná. Drake sa vyšplhá späť do lietadla, vyhodí pri tom pár ľudí von a v nákladovom priestore sa strhne obrovská prestrelka, až som sa divil, čo všetko Drake vydrží. Neopatrnou manipuláciou s výbušninami sa príhodi obrovská diera do trupu lietadla, ktorá začne všetko vysávať. Drake síce chvíľu vzdoruje, no napokon si aj on vyskúša voľný pád bez padáku. Ako do dopadne ďalej už nevieme, tu prezentácia skončila, ale správne, tých z vás, ktorých okamžite napadlo, že snáď prvý obrázok z hry bol na púšti s troskami lietadla, máte pravdu, asi to všetko dopadne nakoniec dobre, ale to už si musíme počkať.



Na záver bola možnosť sa niečo spýtať, no k veci padla snáď len jedna otázka a to dvakrát a dokonca hneď po sebe, niektorí novinári asi nedávajú vôbec pozor. Otázka sa týkala dĺžky hry, no keďže hra nie je zatiaľ dokončená, odpovede sme sa nedočkali. Ale dá sa predpokladať, že to bude niekde na úrovni predchádzajúcich častí. Na úplný koniec bolo pripravených 8 televízorov s konzolami a možnosť si zahrať deathmatch, no povedzme si narovinu, v tomto titule nám ide hlavne o singleplayerovú kampaň, takže sme pohrdli (no nie až tak všetci - DKF :) :P



Aby som nejako zhrnul dojmy z prezentácie Uncharted 3, na jednej strane je treba povedať, že hra sa nevytasila s ničím novým a všetko sme už videli v predchádzajúcich častiach. No na strane druhej musíme

uznať, že hra to bude asi výborná a rozhodne si ju nenecháme ujsť, strhujúca atmosféra a kto by nechcel vedieť, ako to nakoniec s Drakom dopadne?





Boris "Blade" Kirov

Gamescom 2011

War in the North

Očakávať od nového herného Pána Prsteňov niečo viac než len záležitosť pre fanúšikov, by bolo za normálnych okolností nadmieru logickým úsudkom, avšak naše dojmy z kooperatívneho režimu akčného RPG *Lotr: War in the North* jasne dokazujú, že kvalitne prevedená filmová licencia do podoby hry môže byť k úžitku všetkých fanúšikov digitálnej zábavy. Samotné demo pritom začína viac než epicky - naša úderná trojica v zložení Blade, DanKanFan a ešte nejaký bližšie nešpecifikovaný subjekt s krycím menom Miro sa chytá trojice hlavných charakterov v momente, kedy sa schyľuje k jednej z tých masívnejších bitiek - obrana bližšie nešpecifikovaného spotu (s klasickými dizajnami ala Peter Jacskon) je totižto zákonite doprevádzaná húfmi a húfmi rozmanitých nepriateľov, ktorí naše health bary rozhodne nešetirili.



Už v úvodných okamihoch nášho testovania nás milo prekvapila nekompromisná obtiažnosť titulu, ktorá si od nás vyžiadala zúžitkovanie všetkých špecifických schopností a skillov našich charakterov. Drobunký ale zato super silný trpezlák, tak behom okamihu zaujal pozíciu ofenzívneho tanka, ktorého v boji podporila nie len pestrá paleta kúzel elfice-čarodejnice, ale taktiež aj mrštné výpady a majstrovská práca s lukom v prípade rangera, teda charakteru preberajúceho úlohu neskoršieho kráľa Gondoru, Aragorna. Samotný gameplay pritom padne do ruky v momente styku s ním - ľahší a silnejší útok, špeciálne údery či životne

dôležitý blok, to všetko tu samozrejme je a pokiaľ je vám tento žáner naozaj blízky, budete z herných mechanizmov naozaj nadšení.

RPG zložka titulu sa potom prejaví nie len vo forme levelovania charakterov, ale taktiež aj v príjemne prehľadnom inventári, v ktorom je výber vhodnej výzbroje doslova otázkou niekoľkých "kliknutí". *Lord of the Rings: War in the North* tak hneď v úvode našej "tour de GamesCom" získal titul "prekvapenie" eventu a rozhodne sa už teraz nevieme dočkať, až si testovaný co-op zahráme v plnej jeho paráde. Dajte na naše slová - tohto LOTRA si budete chcieť určite vyskúšať!

Silent Hill: Downpour

Samozrejme, tak ako nemôže existovať Jing bez Jangu, tak isto nemôže herná scéna fungovať bez milých i nemilých prekvapení. No a keďže to príjemné z nich nájdete v predchádzajúcom odstavci, zákonite teraz príde na ranu jeho pravý opak. A žiaľ, čierny Peter tohto ročníka GamesComu pripadol (aspoň teda podľa mojich display-to-face skúseností) novému dielu *Silent Hillu*, ktorý nám pripravuje český tím združený pod značkou Vatra.

Čo ma teda prinútilo tento mnohými netrzeplivo očakávaný survival horor zaradiť medzi podpriemerné, nežáživné a po všetkých stránkach nepodarené tituly? Nuž tak predovšetkým samotný gameplay, ktorý je tak zúfalo tuctový a nežáživný, až som stánok s hrou predčasne opustil len preto, lebo ma to tých 10 minút (!) fakt nebavilo hrať. Chcete konkrétnosti? Postava sa pohybuje ako nejaká mátoha, jej ovládanie je bezdôvodne spomalené, akékoľvek náznaky zábavy negujú všadeprítomné a nadmieru otravné QTE a keď sa navyše na scéne objaví nový typ protivníka v podobe ženskej z Ringu (kde je sakra alternatíva k manequinovi či patient demonovi??), tak inak ako sklamaním sa to naozaj nazvať nedá.

Dokonca aj ten autormi ospevovaný súbojový systém nie je prakticky v ničom odlišný od toho, ktorý sme mali možnosť vidieť v *Homecomingu*, takže skutočne nechápem dôvody povyku okolo neho. Pre objektivnosť veci je vhodné



spomenúť, že testovaná verzia bežala v 3D a aj napriek priemernému technickému spracovaniu, mala isté náznaky atmosféry, ktorou sa táto séria preslávila. V súčte pozitív a negatív bol ale čas strávený s prezentovanou ukážkou v podstate zbytočne premrhaným, keď ako po stránke gameplayu, tak i po stránke AV spracovania, ma nový Silent Hill naozaj nezaujal.

Ninja Gaiden 3

Dostať sa stojanom s hrateľnou ukážkou tretieho Ninja Gaidenu bolo naozaj obtiažne. Jediné "vráta" k tejto sekcii totižto viedli cez prezentáciu nového Saints Rowu, takže pokiaľ vás tento humorný a krajne over the top GTA klon nezaujal, zákonite ste sa tak ukrátili aj o možnosť vyskúšať si nového Gaidena tak povediac na vlastnej koži. Bolo by to ale na škodu veci? Pravdepodobne nie. Pokračovanie príbehu udatného ninju Ryu Hayabusha totižto až na znateľne menšiu krvavosť a brutalitu neprináša -minimálne teda po stránke súbojového systému- prakticky žiadne významnejšie zmeny.

Samozrejme, pre fanúšikov je táto správa pohladením ich ninjovskej duše, avšak ostatní hráči zrejme z prakticky identického konceptu nadšení až tak nebudú. Po starom taktiež ostala aj vražedná obtiažnosť a niektoré otravné animácie, vďaka ktorým nebudete vedieť zasiahnuť do bojov ihneď, ale až potom, ako postava "dokončí" niektoré zo svojich bojových póz. Iritovalo nás to už v nespočetnom množstve hier a keď sa k tomu navyše u Ninja Gaidenu pridá aj šialená presila, inak ako frustrujúco vás tento titul naozaj nestihne prekva-piť.



Každopádne, hrateľná ukážka nám priniesla len jednu uzavretú lokáciu a v nej donekonečna sa respawnujúcich protivníkov, takže na nejaké finálne verdikty je teraz naozaj priskoro. Obozretní ale rozhodne sme a niečo nám na tomto pokračovaní skrátka "nešmakuje".

Borderlands 2

Aj napriek tomu, že pokračovanie tohto mimoriadne úspešného post-apokalyptického hybridu FPS a RPG sa dočkalo svojho oficiálneho potvrdenia len skutočne nedávno, viac ako 20-minútová gameplay ukážka z hry nás presvedčila o tom, že Gearbox na dvojke pracuje už nejaký ten piatok a jej vydanie v priebehu budúceho roka nie je v žiadnom prípade ohrozené. No a o čom že táto bez diskusií bombastická ochutnávka bola?

Tak predovšetkým je vhodné hneď z kraja povedať, že gameplay záznam pochádzal z PC verzie, vďaka čomu pôsobilo grafické spracovanie ešte o niekoľko stupienkov fantastickjšie, než tomu bolo u originálu. V demo



zázname nám tak autori mohli ukázať zasneženú lokáciu s tak ostrými a kvalitnými textúrami, že ani Rage sa na niečo podobné nechytal (o tom už ale v druhom dieli tejto tematickej série). Nemožno sa preto čudovať, že behom okamihu sme boli do hry zažratí ako mäsiarky do kusu exkrementu a tak sme si nasledujúce dianie užili s nesmiernou radosťou na srdci. OK, konkrétnejšie - titul sa odohráva niekoľko rokov po skončení dielu prvého a tak sa na scéne zákonite objavujú nové a výrazne odlišné charaktéry. Jedným z nich je aj nedávno odhalený Salvador Gunzerker, v koži ktorého sa práve prezentovaný gameplay odohral.

Ten bol -ako sa dalo konieckoncov už z leaknutého preview z game informeru odhadnúť - lokalizovaný do zasneženého prostredia, v ktorom sa okrem dobre známych banditov objavila aj hromada monštier úplne nových, na ktorých si bolo taktiež možné všimnúť nepomerne kvalitnejší systém animácií. Zástupcov našej výpravy taktiež potešila funkčná i vizuálna rozdielnosť medzi jednotlivými výrobkami zbraní, kde sa konkrétne blisla nie len nová firma Tediore s ich výbušnými zásobníkmi, ale taktiež aj "pozlátané" zbrane Banditov či naša obľúbená AKčka od firmy Vladof, majúca namiesto klasickej hlavne hlavne z rotačáku.

Ďalším príjemným prekvapením prezentovanej misie bolo aj naznačenie osudu hrdinov (konkrétne jedného z nich) minulého dielu, takže už teraz si môžeme byť istí, že oba Borderlandsy nebudú prepojené len svojim konceptom, ale aj svojim dejom. No a hromadu čierneho humoru berieme už len ako takú sympatickú bodku za výsostne pozitívnymi dojmami, ktoré v

nás tento titul v rámci svojej prezentácie zanechal. We want more!

Dark Souls

Zvyčajne je pravidlom, že to najlepšie sa necháva na koniec, avšak ja tentokrát spravím výnimku a to úplne naj vám ponúknem hneď v úvode. Áno, podstupujem tým riziko, že o ďalšie dojmy už neprejavíte záujem, ale čert to vem. Dark Souls sú totižto minimálne po stránke zábavnosti a atmosféry pre mňa jedným z najkvalitnejších titulov aktuálneho Gamescomu (samozrejme, hneď po Raymanovi, ale o tom až v ďalšom dieli ;)) a pokiaľ to myslíte s hraním vážne, rozhodne by ste ich nemali vynechať. A to ani za cenu, že pri tom skapete hádam milión krát, než sa dostanete do ďalšej miestnosti, kde skapete opäť. Skapete, ale nie preto, žeby hra podvádzala, ale preto, lebo ste newbs, n00bs, lamy a neviem čo ešte a nedokázali ste využiť veľkorysý súbojový systém vo svoj prospech ako ste mali a tak ste žiaľ Bohu, utreli ústa.

Dark Souls je totižto nekompromisne obtiažne HARD CORE RPG, ktoré si od vás vyžiada dokonalé zvládnutie ako všetkých dostupných zbraní a

kúziel, tak aj schopnosť odhadnúť nasledujúce kroky protivníka, ktoré vám odhalia jeho slabiny. Tak drastické požiadavky na casual publikum samozrejme narážajú na tuhý odpor a znechutenie i v radoch mladších redaktorov, vďaka čomu som počas mojej hernej seanse pozoroval znechutené ksichty väčšiny okolostojacich, prevažne pubertálnych publicistov, ktorí ani nie po minúte pokladali gamepady s hrozivým ponížením na stol, istotne si mysliac, že čo do P. robí taká hra v našej konzumnej ére. Holt, newbs. Ja ako ostrieľaný veterán som ale zažíval doslovné hráčske orgie a mojich 30 minút u príslušného stánku pre okolo stojacich zástupcov štúdia From Software značilo, že predsa len tá ich hra má aj svoje fanúšikovské publikum. No a čo že mi ponúknutá ochutnávka Dark Soulsu umožnila?

Tak predovšetkým open world štruktúru hry, vďaka ktorej som mohol v rámci prezentovaného zámku chodiť kde sa mi zachcelo a robiť čo sa mi zachcelo. Už v prvých okamihoch s hrou som si ale uvedomil jedno - Dark Souls sú jednoznačným následníkom Demonu, PS3 exkluzivity, ktorá defakto umiestnila jej developerov na mapu herného sveta. Ovládanie, súboje, blokovanie, úskoky, skilly, inventár, animácie, pohyb, povestné prechody cez "hmly" či fantasticky temná atmosféra a vizuál... to všetko je totižto priam "ripnuté" z Demons Souls, až na to, že to funguje nepomerne lepšie a plynulejšie a samozrejme, že je to všetko open world, takže kľudne si môžete chodiť kde sa vám zachce bez toho, aby vás autori do niečoho nútli. Osobne som si tak vyskúšal sekciu hry v akomsi temnom kaštieli, kde som si zabojoval nie len proti horde kostlivcov, ale taktiež aj proti ozrutnej svini či dvojici





ohnivých démonov, svojim konceptom až nápadne pripomínajúcich bitku proti dvom maneaterom z Demonsu. Tak či onak, samotná hrateľnosť je rovnako návyková ako minule a preto už teraz môžem spokojne konštatovať, že Dark Souls budú pre HC hráčov jednoznačným a must have.

Prey 2

Nehrateľná, viac ako 20-minútová ukážka z tejto Sci-Fi záležitosti mi v podstate povedala dve veci - Blade Runner v digitálnej podobe má gule rovnako ako ten filmový a pokiaľ ste tužili po sci-fi/noire hernom zážitku, Prey 2 vám ho bez problémov sprostredkuje. Samotná in-game ukážka pritom začala vcelku familiárne - ocitli ste sa na vesmírnej lodi plachtiacej po orbite našej planéty, teda mieste, v ktorom vyčíňal indián Tommy, predstaviteľ prvého dielu. Vaše prevažne akčné putovanie naprieč graficky krásnymi lokáciami ale netrvá dlho a tak ste po vašom zajatí transportovaní v priestore a čase do budúcnosti na mimozemskú planétu, kde sa preberáte ako uznávaný bounty hunter a na svoje prežitie si zarábate

lovením rozmanitej alienskej chamrade.

A práve prvé okamihy v tomto sci-fi prostredí ma posadili na zadok - temné dizajny ala Blade Runner dávali onomu miestu priam neopakovateľnú noirovskú atmosféru a keď sa k tomu navyše pridali aj originálne spracovaní domorodci, bol môj dojem z Preyu 2 ihneď v rovinách nadšenia. Prijemne ma taktiež prekvapila absencia akéhokoľvek hudu či schovaná zbraň, ktorá tak nešpatila pohľad na úchvatné scenérie, ktorými dané miesto prekypovalo. Samozrejme, statické obzeranie si herného sveta by mohlo u nedočkavcov spôsobiť nepríjemné nutkanie niekam vypadnúť a tak našej skupinke autori v krátkom okamihu predviedli niektoré zo základných prvkov gameplayu. Ku slovu sa tak dostal prvý gadget vašej postavy v podobe akéhosi futuristického skenera, pomocou ktorého bolo možné detekovať u obyvateľov planéty ich status - ako sa volali, či boli v medziach zákona a či nebodaj neboli niekým alebo niečím hľadaní. Niektorí tak boli samozrejme pre vás ako lovca "ľudí" vítaným zdrojom príjmov, avšak ak ste

tieto vedľajšie questy chceli dokončiť, museli ste jednať veľmi rýchlo. V rámci prezentovanej ukážky tak bol napríklad ukázaný jeden dlžník, ktorý bol bitý jeho veriteľmi a keďže hrajúca persóna scénu sledovala len zďiaľky, toľto nešťastníkovi nestihla pomôcť a tak prišla o jeden z možných sidequestov. Hlavnou atrakciou prezentovaného gameplay dema sa ale istotne stala naháňačka za teleportujúcim sa alienom, počas ktorej sa ku slovu dostal nie len podarený cover-up systém, ale aj fantastické free-runigovské mechanizmy, vďaka ktorým hra vyzerala ako mimoriadne originálny sci-fi klon Mirror's Edgeu. Radosť publika vyvolali aj hover-topánky, pomocou ktorých bolo zdolávanie veľkých diaľok naozaj maličkosťou.

Drobné sklamanie však zanechal istotne zbrojný arzenál, ktorý bol tvorený iba jednou pištoľkou, ktorá aj keď dokázala v radoch protivníkov napáchať nemalé škody, svojim spracovaním skrátka nedokázala držať krok so všetkým ostatným, čo sa v hre dialo. Našťastie, Prey 2 má pred sebou ešte pekných pár mesiacov vývoja a tak sa istotne v dohľadnej dobe dočkáme aj predstavenia ďalších gadgetov, vďaka ktorým by mohol byť gameplay mimoriadne zábavným a variabilným sústom. Inými slovami, Prey 2 nesklamal a veríme, že svojmu predchodcovi rozhodne nespraví zlé meno.

Rage

K novinke od id Softu som sa dostal práve cez komentovaný gameplay k Preyu 2 a hneď z kraja musím povedať, že bohvie ako odvárený z tejto akcie rozhodne nie som. Autori



nám totižto poskytli na zahratie len úvodnú sekciu z hry, takže všetky tie fantastické zbrane a vychytávky z trailerov ostali pre nás utajené. I tak sa ale jedná o výživný kus FPS, ktorý ma predovšetkým zaujal dychberúcimi dizajnami herného post-apokalyptického sveta, ktoré ma neraz nechali stáť v nemom úžase. Exteriéry skrátka vyzerajú z diaľky fantasticky a je len málo hier, ktoré dokázali vykúziť tak monumentálne scenérie, ako to s úspechom robí Rage. Nakoľko ale hrateľný úsek hry bol zástupcom pressu poskytnutý prostredníctvom Xboxov, na kvalite textúr to bolo jednoznačne poznať.

Inými slovami, hra síce beží ako namydlený blesk, avšak po stránke technickej to holt naozaj poznať. Nevadí, povedal som si, a po úvodnom tour v spoločnosti jedného z mnohých herných charakterov som nafasoval prvý quest: je potrebné vyprášiť lokálny brloh banditov a keďže ako človek čerstvo prebratý z cryo-spánku mám podľa hernej logiky viac šancí na úspech, bol som pre túto úlohu podľa miestnych obyvateľov priam predurčený. Ok, nechajme tú irónu, pozrime sa na samotný gameplay - mechanizmy strelby a pohybu sú v podstate identickými s tým, čo poznáte od iných zástupcov žánra. Ovládanie vozidiel je príjemné, mnou kontrolovaná štvorkolka mala dokonca aj turbo, takže to zdolávanie dlhších trás bolo s minimom stereotypu a nudy. Po príchode na miesto činu sa ale z hry vykl'ula nadmieru generická strieľačka - protivníci s haprujúcou AI sa správali rozumne len keď im to nadiktovali skripty, inak ale vyvádžali na bojisku doslovné psie kusy. Ich zabíjanie si síce vyžiadalo nejaké to



mierenie, avšak žeby predstavovali nejakú výzvu, o tom nemôže byť ani len reč. Zaujala ma taktiež prekvapivo striedma brutalita, takže ak ste očakávali od Rageu nejaké tie krvavé prasačky, rovno na to zabudnite.

V podstate, ak mám byť úprimný, tak Rage sa hral vcelku príjemne a vyslovene nuda to nebola, avšak od id Softu som čakal nepomerne viac nápadov a sviežich herných prvkov. Každopádne, ako som už spomínal, do rúk sa mi a kolegom z brandže dostal len samotný úvod titulu, takže pevne verím, že s pribúdajúcimi odohranými hodinami tá hra bude zrieť doslova ako víno či syr. Nechám sa teda istotne prekvapiť a rozhodne nad titulom tú palicu ešte nelámem.

Saints Row: The Third

Bude to over-the-top akcia, ktorá si nebude brať pred svoju nevymáchanú hubu absolútne žiadne servítky... napadlo ma v momente, kedy nám autori za zavretými dverami spustili demo ukážku z hry, v rámci ktorej hneď v úvode hlavnú hrdinku vyzliekli do naha a takto sporo odetú (na sebe mala iba miniatúrne tangáče, btw. hrudník má zjavne prepracovanú fyziku) ju nechali v hernom svete vyvádzať nevýslovné šialenosti. Násilie na okoloídúcich, strelba z tých najšialenejších zbraní (raketomet s akýmisi chobotnicami namiesto rakiet?), jazda na uletených prostriedkoch - holt, pokiaľ vám GTA prišlo suchopádne a nudné, je viac než isté, že tretí Saints vám jednoz-



načne sadnú.

V podstate, titul prináša presne to, čo od neho fanúšikovia a široká hráčska obec očakávajú - hromadu odľahčeného gameplayu, ostrý a neraz mnohé etické hranice prekračujúci humor či bohatú variabilitu herných módov, vďaka ktorým sa nebudeme nudiť ani po desiatkach hodín, strávených s hrou. Dôkazom tejto skutočnosti bol istotne aj prezentovaný mód zvaný Professor Genki's Super Ethical Reality Climax, v ktorom nám, herným žurnalistom, autori ukázali, čo si pod pojmom "reality show ad absurdum" predstaviť. No čo asi? Iba tie najšialenejšie pasce a challenges, aké dokážu rozumne zmýšľajúceho človeka napadnúť. Niečo mi osobne ale hovorí, že páru ľudí vo Volitione musí na niečom bez diskusií "fičať". Podľa nasledujúcej ukážky - čo si myslíte o tom vy?

Rayman Origins

Očakávať od nového Raymana niečo menej než kúzelnú grafiku a návykovú hrateľnosť by bolo nadmieru pošetilé a tak som k stánku s jeho PS3 verziou prichádzal len s tými najvyššími očakávaniami. A verte neverte, aj tie boli prekonané! Nový diel tejto legendárnej plošinkovky totižto nemal na celom širom výstavisku ako po stránke malebného technického spracovania, tak aj po stránke zábavnosti, žiadnu vážnejšiu konkurenciu. Aspoň teda, z toho všetkého čo som mal možnosť testovať viem Raymana bez diskusií zaradiť medzi hry, od ktorých by ma v prípade, že nemám žurnalistické povinnosti, nedokázali odtrhnúť ani párom volov.

Titul sa skrátka hrá rovnako dobre, ako svojho času prvý diel, ibaže v tomto prípade sú levely ešte o niekoľko tried hravejšie a nápaditejšie, takže všetko to hopsanie, lietanie, zbieranie rozličných collectibles či len také priateľské fackovanie, je maximálne pohodovým herným zážitkom. V podstate, Rayman Origins nemá prakticky žiadne slabšie stránky a aj keď bude pre niektorých vyššia obtiažnosť neskorších úrovní pripadať frustrujúcou, vďaka miliarde drobných detailov, ktorými je hra doslova prepĺnená, im tento subjektívny nedostatok nepríde až tak hrozivým, ako je tomu u iných konkurentov. Skrátka, ideálna hra pre kohokoľvek!

Prototype 2

Aj napriek tomu, že prvý Prototype sa potýkal s mnohými problémami počas svojho vývoja, v závere to nebol až taký prepadák ako sa očakávalo a aj vďaka brutalite a originálnym schopnostiam hlavného hrdinu istotne zaujal každého fanúšika urbanistických sand-boxoviek. V prípade dvojky už ale autori nemôžu postaviť úspech titulu na osobitnom koncepte mutácií

tak, ako tomu bolo v prípade jednotky a preto zákonite bude dvojka skôr upgradom jednotky, než nejakým super inováčnym pokračovaním. Z tohto dôvodu preto prezentovaná ukážka odhalila presne to, čo som od Prototypu 2 očakával - tzn. výrazne krajšiu grafiku a frame-rate, variabilnejšie skilly hlavnej postavy či plynulejšiu akciu, vďaka čomu bolo nutkanie si tento titul vyskúšať na vlastné ruky naozaj vysoké. Čo sa týka samotných vylepšení herných mechanizmov, mojej pozornosti jednoznačne unikla možnosť používať tentokrát hneď dvojicu schopností (bez nutnosti si medzi nimi zložito prepínať), takže hráči konečne nebudú nútení ostať verní len jednej, ako tomu bolo u predchodcu.

Druhým znateľným upgradom skillov sú potom ich atribúty, určujúce, na čo sa tá ktorá schopnosť hodí. Už teraz je preto jasné, že "čepelovitá" mutácia vašich rúk budú účinnejšie na živé hmoty (mutanti, vojaci a pod.), zatiaľ čo tie "kladivové" naopak na predmety neživej podstaty (tanky a spol.). Samozrejme, nebude chýbať ani schopnosť riadiť rozmanité dopravné





prostriedky a predovšetkým v deme odprezentovaná "jazda" vrtuľníkom jasne naznačila, že aj v tejto oblasti autori spravili výrazný krok vpred. Prototype 2 preto rozhodne nesklamal a už teraz sľubuje kvalitnú akciu, ktorá sa nie lenže svojmu predchodcovi vyrovná, ale na 100 percent ho aj prekoná.

Neverdead

Podivnosť. Asi tak by sa v skratke dali zhrnúť moje dojmy z hrateľnou ukážkou hry, až kľúčovito sa snažiacej vyniknúť z davu. Ako som sa mal možnosť presvedčiť, snaha byť za každú cenu inovatívny môže v konečnom súčte byť nepríjemne kontraproduktívna. Neverdead je totižto k uzúfaniu nudná 3rd person akčná adventúra, ktorá sa síce snaží hráčovi nanútiť svoje "revolučné" herné mechanizmy, avšak ako celok to vôbec nefunguje. Áno, máte možnosť si doslovne povedané odtrhnúť ruku so zbraňou, hodiť ju niekam a následne z danej končatiny "diaľkovo" páliť. Áno, máte možnosť urvať si hlavu a hodiť ju do neprebádaných miest len preto, aby ste si omrkli, čo vás čaká za rohom. A áno, ste nesmrteľní, takže keď vás protivníci-démoni "oberú" o údy, musíte po leveli skackať, resp. sa kotúľať.

Fajn. Chápem, že dnes, v dobe kedy je herný trh doslova preplnený 3rd person akciami, sa snaha prísť s niečím novým a originálnym veľmi cení, avšak až do takýchto krajností by to naozaj nemuselo byť. Samozrejme, je možné, že v neskorších fázach hry budú spomínané schopnosti hlavného hrdinu lepšie využité, avšak v poskytnutom deme bolo o mnoho jednoduchšie len behať okolo, skrývať sa a strieľať hlava nehlava, teda správať sa ÚPLNE rovnako, ako v ktoromkoľvek inom zástupcovi tohto žánra. Ono, neberte ma zle - Neverdead bude istotne pre mnohých zábavným titulom, avšak z mojej strany klesla úroveň očakávania na nepríjemný bod mrazu.

Ace Combat: Assault Horizon

Mnohými označovaný za Call of Duty vo sfére leteckých simulátorov, nový Ace Combat má istotne mnoho spoločného s FPS akciu, rovnako milovanou ako aj nenávidenou. Sám osobne sa za príliš veľkého fanúšika leteckých "vecí" nepovažujem, avšak keďže séria Ace Combatov bola takmer vždy skôr arkádovým simulátorom než hardcore, akosi som jej po čase prepadol. Z toho dôvodu som



si preto nenechal ujsť ani možnosť si na vlastnej koži otestovať leteckú sekciu z hry, ktorá bola počas GamesComu dostupná naozaj každému. A moje dojmy? Je to skutočne Call of Duty vo vzduchu! Arkádové pilotovanie stíhačky sa mi dostalo pod kožu prakticky okamžite a ja som si tak mohol do sýta užiť adrenalínové letecké súboje, také, aké my ešte žiaden iný diel tejto série neponúkol. Dôvod môjho uchvátenia dogfightami je ale prozaický - efektnosť. Autori skratka dobre pochopili, čo účinkuje na masy a tak nám do hry zakomponovali hneď dvojicu na efektoch založených noviniek. Prvá z nich, tzv. "Close Range Assault", vám v momente locknutia vášho protivníka poskytne pohľad ako keby nad "kapotou" lietadla, z ktorého následne budete dotýčného nešťastníka svojimi zbraňovými systémami trhať na kusy.

Azda nemusím dodávať, že z hľadiska vizuálneho je tento pohľad na boj maximálne sugestívnym a v drvivej väčšine prípadov ho budete žrať aj s navijákom. Druhá efektná newska sa potom volá "steel carnage" a tá vám predstaví deštrukciu lietadiel približne v takej postupnosti, v akej by sa diala v reáli. Tzn. žiaden izolovaný výbuch ale postupné rozpadávanie sa lietadla s poletujúcimi úlomkami, až v závere zavŕšené fantastickou explóziou. Po stránke audiovizuálneho spracovania je Ace Combat: Assault Horizon teda titulom, ktorého sa len tak skoro nenabažíte a otázne teda len ostáva, či to bude samo o sebe stačiť k tomu, aby ste sa u hry bavili rovnako dlho, ako vám vydrží radosť zo sledovania tej bombastickej vizuálnej hostiny. Uvidíme. Es-



Daniel "LordDan" Hujo

Escape Plan

Hneď prvú si na paškál vezmem hru Escape Plan, ktorá ma zaujala zo všetkých hier na GamesCome najviac. Bolo to vôbec prvé predstavenie hry na celom svete, oznámenie sa udialo na konferencii Sony a hra zaujala veľké množstvo redaktorov, nás nevynímajúc. Na svedomí ju má vývojárské štúdio Fun Bits a mne najviac pripomínala kombináciu Limba a Machinaria, no a samozrejme má aj svoje vlastné originálne prvky a jej neuveriteľne čierno-čierny humor je na každom rohu. Hra je vyvíjaná pre novinku od Sony na handheld PS Vita, ktorej ovládacie prvky využíva naplno. Teda moc nevyužíva analógové páčky a ostatné mačkátka, ale hlavne sa sústreďí na motion senzor a na dotykové ovládanie či už priamo na obrazovke alebo na zadný touchpad. Niekedy to síce vyzerá krkolomne, ale čuduj sa svet, funguje to a je to zábava.

Hrdinami hry sú útlý a drobný Lil a k nemu do partie je priestorovo veľmi výrazný Laarg, myslím, že mená oboch hrdinov sú dosť výstižné. Hra je podobne, ako už spomenuté Limbo, celá čierno-biela, je 2D, plná puzzle a na každom kroku číha smrť rôznymi spôsobmi. Keď hru začínate, majú obe postavičky na bruchu peknú nulu, tá sa ale s prvým úmrtím jedného z vašich zverencov mení na jednotku a postupom času, ako vás baví objavovať nové a nové spôsoby umierania, zvyšuje sa aj číslo na tričkách Lila a Laarga. Aby sme pochopili, že umieranie postavičiek (nie) je vtipné, demonštrovali nám to autori vo videu, kde si Lil a Laarg vyskúšali niekoľko typov smrtí, od rozdrtenia kladivom,



rozseknutia vetrákom, smrť elektrickým prúdom až po zlisovanie ozubenými kolesami a aj drobné zakopnutie môže stáť život drobného Lila. Cieľom hry je prejsť všetkých 50 úrovní s Lilom a Laargom, ktorí si vzájomne musia pomáhať, aby sa dostali ďalej. Každý disponuje inými schopnosťami, Laarg využíva svoju hmotnosť a silu, čo je užitočné pri odtláčaní rôznych predmetov a pri stavebných úpravách pre nové dvere. Naopak Lil je útlučký, ten sa radšej prifúkne z najbližšej tlakovej fľaše a prekážky tak prekonáva letom vo vzduchu, kde ho ovládate nakláňaním PS Vity. No a útek sa vám podarí len správnou kombináciou týchto schopností.

Ako už bolo povedané v podcaste z GamesComu, Escape Plan nie je hra pre široké publikum, no myslím si, že svojich fanúšikov si určite nájde.

Red Orchestra 2: Heroes of Stalingrad

Multiplayerový titul z druhej svetovej vojny, ktorý vychádza o pár dní, sme

mali možnosť vyskúšať si už na akcii Prague-n-Play v Prahe, no neodmietli sme ani v nemeckom Kolíne prezentáciu za zatvorenými dverami. Aj keď sa divím, že nám hru odprezentovali potom, čo sa mi podarilo vyliat' pohár koly do klávesnice G15. Ľuďom z 1C Company takmer vypadli oči, no nakoniec nasadili úsmevy a viac to neriešili :D Prezentácie sa ujal Tony Gillham, jeden z vývojárov Rising Stormu a pridal sa k nemu aj Alan Wilson. Táto dvojica nám najskôr nepovedala nič, čo už by sme nevedeli, nevideli alebo si nevyskúšali, no nakoniec sa vytiahli s tankovou mapou a keďže tanky v Red Orchestre 2 sme ešte nevideli a nemali možnosť si s nimi zahrať, nasledovalo aj drobné testovanie.

Zahráli sme si len proti botom, no aj tí nás vedeli niekedy potrápiť a pridať nám pár vrások. Veľmi príjemne ma prekvapilo spracovanie tankov v hre, keď sedíte na pozícii veliteľa, stačí sa pozrieť pod seba a vidíte strelca a nabíjača, na veliteľskej pozícii môžete celkom efektne otvoriť poklop, postaviť sa a získať tak lepší prehľad o situácii. Zároveň sa ale stávate zraniteľným



pre pušky nepriateľských vojakov. Samozrejmosťou je prepínanie sa medzi jednotlivými pozíciami v tanku. Strelec môže v optike dela nastavovať aj vzdialenosť cieľa a korigovať balistickú krivku strely, ale mapy zas nie sú tak veľké, aby sa táto vymoženosť využívala príliš často. Krásnym momentom bolo aj zničenie nemeckého tanku pomocou ruskej protitankovej pušky. Podarilo sa to Tonymu, ktorému sa podarilo obísť tank a následne umiestniť pár striel do bloku motora, čo Panzer IV zaručene vyradilo z boja, po poslednom zásahu celý tank efektne vybuchol, veža vyletela do výšky, v tanku začala explodovať munícia a okolie sa stalo nebezpečným pre všetkých vojakov, zblúdené guľky si nevyberajú.

Red Orchestra 2: Heroes of Stalingrad si berie príklad z už známych a veľkých titulov, ponúka hráčom všetko to čo iné multiplayerové akcie, no pridáva aj niektoré drobnosti, ktoré si určite hráči obľúbia a jej devízou je aj umiestnenie do rozbombardovaného Stalingradu a do druhej svetovej vojny. Som veľmi zvedavý, ako v konečnom hodnotení hráčov táto hra obstojí.

Driver: San Francisco

Hneď prvý deň výstavy, prvé čo som zahliadol bol žltý Dodge Challenger 1970 s čiernymi pruhmi, auto, ktoré sa nedá zameniť so žiadnym iným titulom, áno je to Driver: San Francisco. Ubisoft pripravil stánok s konzolami Playstation 3 a prezentoval multiplayer, v ktorom proti sebe jazdia traja hráči. Jednoduché závody a kvalifikáciu som ešte zvládol bez problémov, ale bez akéhokoľvek vysvetlenia som mal zrazu naháňať zlaté auto. Princíp tohto závodu som pochopil až tesne pred jeho koncom, základom je držať sa za zlatým autom a za jeho zlatými fúzmi, čo je v podstate veterný tieň, čím ste za ním dlhšie, tým viac bodov máte na konte a vyhráva závodník s najvyšším počtom bodov. Ale nič nie je také jednoduché, ako sa na prvý pohľad zdá, zlaté auto je skutočne rýchle a pokiaľ nestíhate, stačí sa dvomi kliknutiami prevteliť do iného auta a prenasledovať ho ďalej. Ľahko sa to píše, ťažšie sa to na prvýkrát robí :D Jediné sklamanie je, že chodcov na ulici nemôžete prejsť, vždy vám uskočia.

Vyzerá to, že tieto tri tituly spotrebovali nakoniec dostatok miesta a miešať hrušky s jablkami tu nebudeme. Čisto strategické vydanie súhrnu pripravíme samostatne. Už



teraz vás navnadím, môžete sa tešiť na pár postrehov z Jagged Alliance Online, Tropica 4, Anno 2070, myslím, že sme zahliadli aj Heroes of Might and Magic VI, no a samozrejme StarCraft II: Heart of the Swarm. Zostaňte naladení :)



Tí, ktorí pozorne čítali všetky články alebo aspoň ten predchádzajúci vedia, že som do toho súhrnu sľúbil všetky stratégie, ktoré sa mi podarilo vidieť a hrať na GamesCome 2011. Samozrejme, že nebolo možné sa dostať ku všetkým a niektoré už sú vo forme bety dostupné aj pre širokú verejnosť, takže sa budeme venovať hlavne tým, ktoré nie sú tak prevarené všade na internete.

Jagged Alliance Online

Jagged Alliance ako také je jedna z mojich srdcoviek, výborný mix RPG, taktiky a stratégie. Okrem podtitulu Online sa na výstave objavila aj dlho očakávaná Back in Action, ale žiaľ prvý deň sa im moc nepodarilo rozložiť stánok, tak aby sme mali možnosť do neho zísť a ostatné dni sme mali tak nabité, že už jednoducho na túto klasiku neostal čas, čo nás veľmi mrzelo. Ale poďme späť k JA: Online, ide o klasickú MMO variáciu dobre známeho titulu prevedeného do moderného prostredia. Hra beží priamo vo vašom internetovom prehliadači a veľmi ma prekvapila kvalitou grafického spracovania, samozrejme sa to nedá porovnávať s Battlefieldom 3, ale fanúšikovia by nemali byť sklamaní. Pri hre som strávil nakoniec viac času než som čakal, najskôr som len pozeral, ako neschopne to hrá nejaký novinár predo mnou, ktorý asi nemal ani zdanie, čo to Jagged Alliance je. Môj plán si len vyskúšať, čo to je zač, skončil obrovskou radou záujemcov, ktorí mi netrpezlivo hľadeli a nakoniec klopali na rameno, že už by som mohol prestať. Ale kým som nesplnil úlohu, tak sa nedalo.

Zahrál som si dve misie, v oboch som mal k dispozícii troch žoldnierov a poteším vás, sú tu starí známi z predchádzajúcich častí. Ja som mal tú česť sa opäť stretnúť s Ivanom Dolvichom a Raven, tretieho som si už nezapamätal. Hra sa ovláda jednoducho, pokiaľ ste ju už hrali, nič vás neprekvapí. Hra je od začiatku misie až do jej konca ľahová, neprepína sa do real-time režimu ani v prípade, že nevidíte žiadneho nepriateľa. Vôbec mi to nevadilo, mapy sú veľké tak akurát, takže kolá vás žiadnym spôsobom nezdržujú. Aj nepriatelia postupovali veľmi opatrne, takže AI sa tvárilo, že vám dokáže hranie občas zneprijemniť. Medzi misiami ste vo svojom kempe, kde môžete najímať žoldnierov, nakupovať a komunikovať s ostatnými hráčmi. Jagged Alliance: Online ma teda potešilo a určite si ho zahrám, viac sa ale teším na Back in Action.

Anno 2070

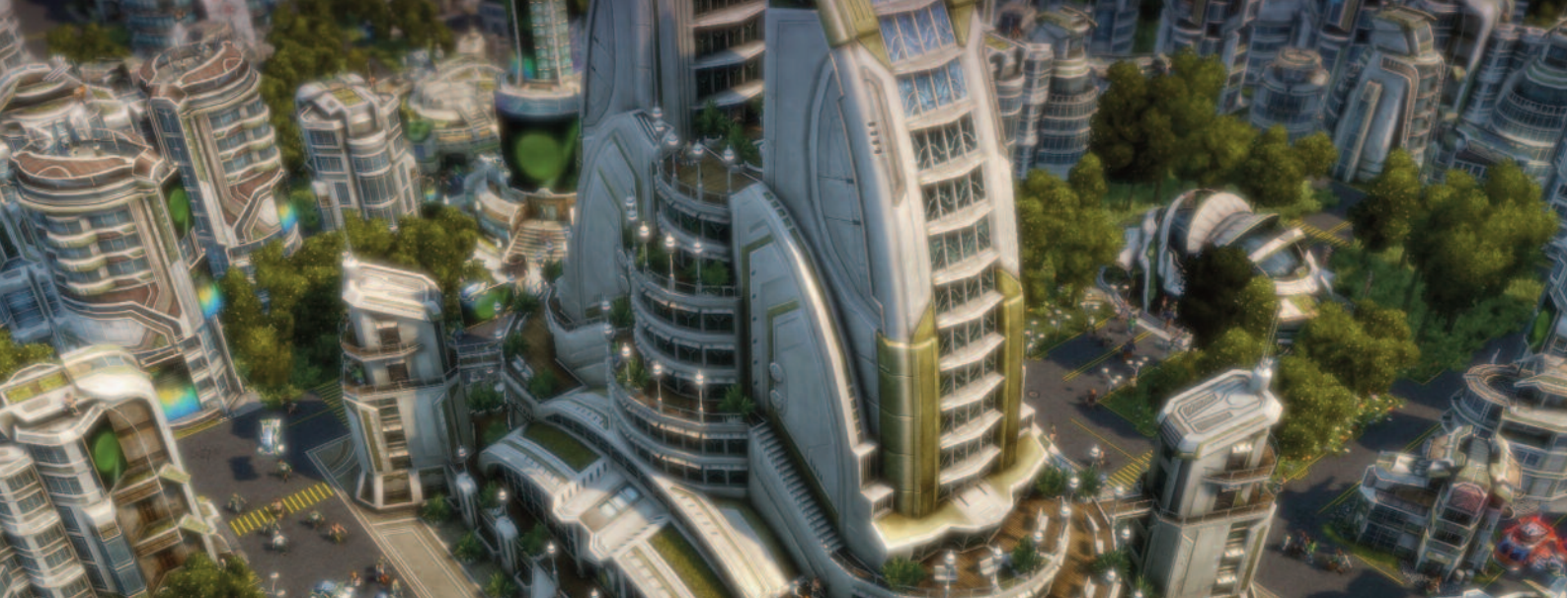
Ubisoft mal zaujímavý stánok, trojuholník, na jednej strane bolo Anno 2070, na druhej Heroes of Might and Magic VI a na tretej strane bolo From Dust. Pristavil som sa pri Anno 2070, ktoré sa len pár dní pred GamesComom dočkalo ohlásenia zberateľskej edície. Nepotešila ma ale nemčina v hre a to, že v momente keď niekto dohral, prišla obsluha a pustila celú hru odznova. Ak ste teda čakali v rade na hranie, videli ste dookola rozohrávať stále tú istú misiu a pokiaľ kolonizujete ostrov od začiatku, nie je Anno veľmi krátka hra. Anno 2070 je piatym pokračovaním série, takže nejde o žiadnu novinku a v jednoduchosti sa dá povedať, že moc nového toho ani hra neprináša. Princípy hry ostávajú tie isté ako v predošlých častiach, založiť prístav a kolonizovať niektorý z ostrovov. Novinkou je, že máte možnosť zamerať sa industriálne alebo naopak uľahčiť už tak dosť poničenej planéte a chovať sa environmentálne, využívať obnoviteľné zdroje a budovať solárne elektrárne, využívať príboj a podobne. Anno 2070 má však ešte pomerne ďaleko do dokončenia a tak sa nechajme prekvapiť, čo si pre nás autori nakoniec všetko pripravujú.

Tropico 4

Veľký stánok mala aj obľúbená hra na diktátora jedného z karibských ostrovov – Tropico 4, alebo teda skôr jej vydavateľ Kalypso Media. Aj keď Tropico bolo ústredným motívom stánku, na počítačoch tu bežal aj Airline Tycoon 2, Patrician IV a iné tituly vydavateľa. Bol to jeden z mála stánkov, ak dokonca nie jediný, kde boli zdarma tričká k hre, odznaky a iné materiály, je jasné, že tričká boli rozdane behom prvej hodiny. Čo sa zmenilo od posledného pokračovania? Tak ako to už u pokračovaní býva, nič moc. Samozrejme hra je graficky vyladenejšia, ekonomika zas o niečo prepracovanejšia a tak podobne. To na čo stále vsádza Tropico je jeho originalita, vžiť sa do úlohy veľkého El Presidente a musím povedať, že aj po toľkých rokoch sa jej to stále darí.

StarCraft II: Heart of the Swarm

Napriek všetkým obavám ma Blizzard nesklamal a na GamesCom priniesol aj ďalšie pokračovanie legendárnej stratégie StarCraft. Stánok bol obrovský a bolo v ňom niekoľko desiatok počítačov a aj napriek tomu sa už v nov-

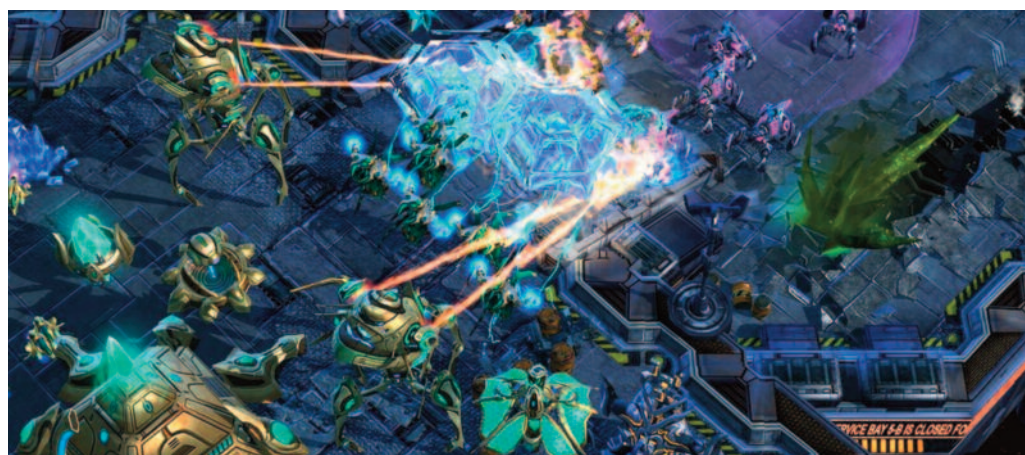


inásky deň stály dlhé rady, aby si človek aspoň na chvíľu sadol a vychutnal si nové pokračovanie a pokochal sa Kerriganovou. Blizzard je jedno z mála štúdií, ktoré počúva hlasy svojich fanúšikov a snaží sa hry robiť pre nich. Nebudem sa tu zaoberať s multiplayerom, ktorý prišiel už vo Wings of Liberty a neustále je vylepšovaný, StarCraft má totižto okrem geniálneho multiplayeru aj výborný singleplayer s prepracovanou dejovou líniou a Kerriganová tiež nie je na zahodenie, takže príjemne strávených pár hodín pri hraní nikomu neublíži. Heart of the Swarm je tak zas o niečo dotiahnutejšia a presúva sa z relatívneho bezpečia Raynorovej lode do zergského neúprosného sveta teroru a neustálej smrti. Rovnako ako si vylepšujete jednotky za peniaze v terranskej kampani, podobne si upgradujete aj svoje zergské beštie. Všetko tak ostáva pri starom a my si musíme len počkať, keď sa konečne hra objaví na našich počítačoch.

End of Nations

Ak hráte dnes stratégie, neustále na vás od všadiaľ všetci kričia, že žáner stratégií pomaly ale isto umiera. Kedysi jeden z najrozšírenejších žánrov, keď každý mesiac vyšla aspoň jedna stratégia a za rok ich bolo minimálne 6 s tematikou druhej svetovej vojny, sa skutočne utápa v kríze. Liekom by mala byť nová stratégia End of Nations, ide v podstate o MMORTS titul. Niečo, o čom sa nám doteraz len snívalo a čo sa realizovalo len v malom, sa pomaly ale isto stáva realitou. Otázkou ale ostáva či toto je správna cesta, ako von z krízy. Ako stratégia by bolo End of Nations len ďalším sci-fi titulom, ktorý nič nové a

prevratné neprináša. Zaujímavou ju ale robí internetové pripojenie, hra by mala totižto umožniť veľké súboje až 52 ľudských hráčov. Príbeh je otrepané kliše, kde na konci je nadvláda teroru frakcie Order of Nations, tá je ovládaná umelou inteligenciou a proti nej stoja dve dobré hrateľné frakcie, ktoré sú ale znepriatelené medzi sebou. Z toho mála čo sa dalo vyskúšať na GamesCome sa len veľmi ťažko posudzuje nakoľko bude tento koncept úspešný, zatiaľ je to len ďalšia stratégia, ktorá sa o niečo snaží, ale či sa jej to podarí, to sa v tomto momente nedá vôbec odhadnúť.



ARTWORK



The Elder Scrolls

Michal "MickTheMage" Nemeč



Mnohé klasické RPG série dnes už neexistujú, respektíve existujú len v spomienkach hráčov, ktorí mali tú česť a mohli ich v dobe najväčšej slávy hrať. Niektoré z týchto sérií to prežili až do začiatku 21. storočia, aby potom v tichosti odišli. Séria Elder Scrolls je jedna z posledných RPG z počiatku 90-tych rokov, ktorá v plnej sile existuje do dnes. A vzhľadom na blížiaci sa Skyrim ešte zrejme nejaký čas medzi modernými hrami ostane.

Bethesda Softworks tento rok oslavuje svoju 25 ročnú existenciu. Spoločnosť vznikla v druhej polovici 80-tych rokov, teda v čase kedy sa formovala väčšina veľkých spoločností. A do dnešných dní je jedna z mála, ktoré existujú v plnej sile. Medzi ich najznámejšie tituly patrili popri hrách vystavaných na základe filmovej licencie Terminátora, práve séria The Elder Scrolls a v poslednej dobe odkúpená značka Fallout, ktorú sa im podarilo úspešne oživiť.

Elder Scrolls, to je celý svet, komplikovaný, bohatý a zaujímavý. V našom reálnom svete je to úspešná RPG

séria, ktorá zahŕňa sedem hier odohrávajúcich sa v rôznych časových obdobiach vo svete zvanom Tamriel. Obyvatelia tohto sveta ho niekedy nazývajú i Arénou...

Idúci na smrť t'a zdravia! (1994)

Aj keď práve toto spojenie nájdeme práve (a len) v spojení s prvou hrou. Hrou, ktorá pôvodne ani nemala byť, taká akú ju dnes poznáme. Na druhej strane, človek znalý okolností pri tvorbe hier vie, že pôvodný zámer je často niekde inde ako výsledok objavujúci sa pred zrakmi hráčov. Pôvodne malo ísť o hru, v ktorej by hráč ovládal skupinku gladiátorov na ceste za slávou. Na výber malo byť množstvo fantastických rás, hráč by cestoval z jedného mesta do ďalšieho a stretával sa s ostatnými bojovníkmi v gladiátorských zápasoch. Cieľom by tak bolo stať sa šampiónom arény v každom z navštívených miest. Avšak čoskoro kohosi napadlo, že by bolo zaujímavejšie stvoriť hru, ktorá by sa odohrávala vo fiktívnom fantastickom svete. Nie leďakom, čo ak by bol za-

ložený na ich vlastnom svete Tamriel, ktorý slúžil ako základ ich D&D stretnutí. Ich fiktívny svet začal pomaly naberať kontúry virtuálnej existencie. Začali ho postupne rozširovať a upravovať. Predstava aké by to bolo keby sa mohli prechádzať po mestách, ktoré vznikli v ich fantázii, ako by vyzerali rôzne provincie tohto sveta, hnala ich obrazotvornosť dopredu. Výsledkom tak bolo plnohodnotné RPG, ktoré sa však nebálo požiť si niekoľko prvkov i u konkurencie. Nie náhodou nájdeme v prípade automapy zjavnú podobnosť s mapovaním z prvej Ultimy Underworld. Technicky možno nebol engine Arény taký dokonalý ako v prípade spomínanej Ultimy, avšak ponúkal hráčovi ohromný svet, v ktorom sa mohol slobodne vybláznit'. Svet menom Tamriel.

Príbeh hry je pomerne jednoduchý. Na jednej strane stojí zlo v podobe cisárskeho radcu, vlastne prvého mága, ktorý sa rozhodol, že sám prevzme vládu nad ríšou. Na strane druhej je hráč, ktorý sa ocitá vo víre udalostí, a na ktorého bedrách leží záchrana ríše. Jagar Tharn túžiaci po absolútnej moci. Pomocou Palice chaosu uväzní cisára Uriela Septima v dimenzii mimo Tamriel (pravdepodobne niekde v Oblivione) a prevzme na seba jeho podobu. Existujú len dvaja ľudia, ktorým je táto zrada známa. Ria Silmane, študentka Jagar Tharna a hráč. Ria Silmane je však čoskoro zabitá a hráč je uvrhnutý do väzenia, z ktorého niet úniku. Avšak pomocou ducha Silmane sa mu podarí z väzenia ujsť. Aby sa však mohol postaviť Tharnovi, musí nájsť a znova spojiť Palicu chaosu, ktorú Tharn preventívne rozdelil a jej časti poschovával na neznámych miestach Tamrielu. Nebude to mať však jednoduché...

Aréna vyzerá na prvý pohľad veľmi jednoducho. Človek by si mohol naivne myslieť, že to bude ľahká hra, ktorú jednoducho zdolá. Dokonca sa nebojím tvrdiť, že čo do systému je Aréna primitívnejšia ako Oblivion. Hráč si vlastne určuje len základné štatistiky, toľko typické pre RPG a to je vlastne všetko. Samozrejme, nechýba tu ani výber rasy a povolania, avšak ži-



adne iné vlastnosti si už hráč nevyberá. Aj systém je veľmi podobný tomu z Dungeons & Dragons. Postupne dostávate body skúseností a keď ich má hráč dostatok postúpi do ďalšej úrovne. Lenže tam kde je systém relatívne jednoduchý, tam mu ide naproti prostredie hry. Prostredie, ktoré je nekompromisné a neodpúšťa júce. S hráčom sa nijako nemazná a nezdráha sa ho zabiť hneď za prvými dverami väzenia. Postup v Aréne je skutočne vydrätý a človek cíti pri postupe zadosťučinenie svojim činom i hraniu samotnému.



V tom je práve sila i slabosť prvej Elder Scrolls hry. Keď konečne pochopíte, že sa s vami prostredie nemazná, ocitnete sa v niektorom z miest rodnej provincie. Ono vám hra i pomocou postáv dáva na vedomie, že si máte dávať pozor kam šliapete. Už Ria Silmane vás varuje, že väzenie, v ktorom sa nachádzate, nie je žiadna ružová záhrada. Skrývajú sa v ňom poklady, ale i nebezpečenstvo a blízkosť smrti. Povie vám, ktorým smerom sa máte vydať, ale keď chcete podzemie preskúmať, nikto vám v tom nebude brániť. Teda okrem smrti. Ale to je vo svete hier len malá prekážka. Mimochodom, mnohí sa stratili v prvom podzemí i napriek dodaným inštrukciám, pravdu povediac nie je to nič ťažké. Strácanie sa v podzemiach ešte napokon dotiahne k dokonalosti druhý diel série.

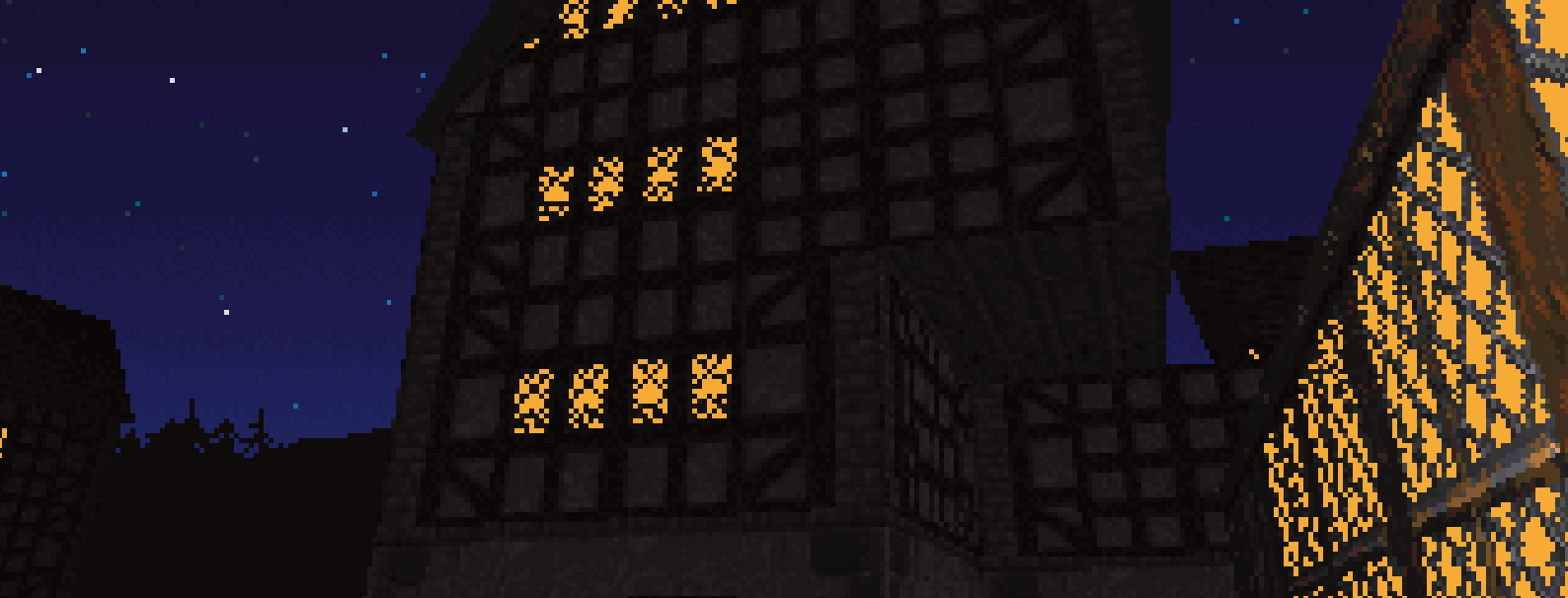
Iste, Aréna je do dnešných dní jediná Elder Scrolls hra, ktorá vám umožnila navštíviť celý Tamriel. Môžeme v nej navštíviť mnoho (dnes) legendárnych miest, ktoré sú pevnou súčasťou jej mytológie. Väčšina z nich sú práve hlavné „dungeony“, v ktorých sa nachádzajú kusy Palice chaosu. Pre tých mladších – áno, nechýba ani morrowindská Červená hora, či ďalšie legendárne miesta. Krásou Arény bolo práve to, že sa v nej človek dokázal neuveriteľne stratiť. A vôbec nevadilo, že sú si všetky mestá viac – menej podobné. V konečnom dôsledku to ani nebol jeden súvislý svet. Mestá tvorili zvláštne oblasti, z ktorých ste sa nedostali do iných miest. Vyšli ste síce do vygenerovanej oblasti, ale tá nevedla nikam (na rozdiel od neskoršieho Daggerfallu). Na druhej strane mohli ste v týchto oblastiach naraziť na väčšie, či menšie podzemia a veľmi rýchlo zistiť, že ak na to nemáte, tak

tam netreba liezť :-). Mám taký pocit, že časté umieranie (zo začiatku) bolo zámerným prvkom hrateľnosti. Postupne ste sa týmto frustrujúcim zážitkom učili poznávať pravidlá hry. Hrubo, ale efektívne. Nebolo nič výnimočné, keď vás v noci po ceste z krčmy niekto prepadol a zabil. Niekedy sa hráč ani nestihol zorientovať odkiaľ prišla posledná rana.

Aréna je základný pilier, na ktorom bude stáť budúca séria The Elder Scrolls. Už v nej sa prvý krát stretávame s kompletnou – základnou – zostavou ôsmich klasických rás: Argonian, Khajiit, Redguard, Breton, Nord a Dark, High a Wood Elf. Rozdiel je však napríklad v reprezentácii rasy Khajiit, ktorá tu má svoju absolútne ľudskú (resp. elfskú) podobu. V tých dobách samozrejme ešte nie toľko prepracovanú, avšak mi dnes vieme, že je to sorta khajiitov zvaná Ohmes. Skrátka základy, ktoré nám dnes znejú samozrejme, majú bohatšiu mytológiu a zaujímavý svet.

Rest well this night, for tomorrow you sail for the kingdom of Daggerfall. (1996)

Bethesda začala prácu na pokračovaní prakticky okamžite po dokončení Arény. Avšak nemalo to byť obyčajné pokračovanie, ale plné zmien a nových herných prvkov, prinášajúce slobodný role-playing zážitok na monitory našich počítačov. Bolo síce zaujímavé mať obrovský svet, avšak ako autori rýchlo usúdili, nebolo to práve najšťastnejšie riešenie, keďže mnohé veci sa v hre opakovali a pôsobili príliš rovnako. Preto sa v Bethesda rozhodli, že prostredie pre hru zmenšia len na niekoľko provincií, aby



spravili hru zaujímavejšiu pre hráčov a otvorenejšiu pre nováčikov, ktorí mali tendenciu sa v obrovskom svete Arény strácať. Pôvodne autori počítali, že by v druhom pokračovaní bola kľúčovou provincia Morrowind a jej hlavné mesto Mournhold, avšak čoskoro nastala zmena, ktorá celú hru položila na druhý koniec Tamrielu, do provincií High Rock a Hamerfell. Sústredenie sa len na menšiu časť celého sveta nebola jediná zmena, ktorá novú Elder Scrolls hru čakala. Kompletne sa zmenil i herný systém. Kým v Aréne hráč získaval body skúseností tým, že zabíjal príšery a potom postupoval do ďalších úrovní, Daggerfall priniesol hráčovej postave množstvo schopností, ktoré sa zvyšovali ich používaním. A keď hovorím o množstve schopností, myslím tým skutočne obrovské množstvo, ktoré sa neskoršími dielmi už len redukovalo. Z dnešného pohľadu mal Daggerfall skutočne niekoľko zbytočných schopností, avšak svojim spôsobom dokázali tieto schopnosti definovať hráčsku postavu, charakter, ktorý hráč hral. K tomu mu okrem iného dopomáhala i možnosť definovať si vlastné povolanie, práve pomocou výberu vlastného setu schopností. Ďalšou významnou zmenou bol použitý engine – vlastný 3D, ktorý umožňoval postaviť nádherný svet provincií High Rock a Hamerfell. Na prvý príchod do mesta Sentinel sa len tak nezabúda a to netreba ani spomínať úžasnú atmosféru vládnucu v množstve ruín a miest. XnGine umožňoval ešte jednu zaujímavú vec, ktorú však v dobe vydania hry skoro nikto nepoužíval a mnohým sa zdala byť zvláštna a neprirodzená. Ovládanie tzv. pomocou „mouse-looku“, teda spôsobu aký bežne dnes používame vo všetkých hrách a iný si ani



nevieme predstaviť. Dokonca ani ja som tento systém v tých časoch nepoužíval a to dnes inak Daggerfall už ani nehram. Pre mnohých to dnes môže znieť zvláštne, ale podobne sa v tej dobe skutočne hry neovládali (ani toľko populárny Doom nie). Bolo to niečo nové, neznáme. Zaujímavosťou je (i keď tento systém načala už Aréna) i ovládanie zbraní, tiež dnešnými hráčmi často nepochopené – zbrane sa ovládali pohybom myši po stole. Myška doprava, zbraň seká doprava, pohyb križom, zbraň seká križom. Prirodzené a svojim spôsobom veľmi vnorujúce do herného sveta.

Opäť tu však máme veľmi jednoduchý príbeh, pretože príbeh nikdy nemal byť hlavným ťahákom Elder Scrolls hier. Teda nie príbeh, ktorý vám napíšu autori. Elder Scrolls hry sú o vašom príbehu, o vás, o vašej postave vo svete Tamrielu. Od Bethesda vždy dostanete len akýsi rámeček, v ktorom sa nakoniec musíte nájsť. Tak ako je to v prípade príbehu Daggerfallu.

Hlavná postava je priateľom cisára Uriela Septima. Ten vás jedného dňa požiada o malú láskavosť. V meste Daggerfall po nociach straší duch kráľa Lysandusa a volá po pomste. Nie je to len povest', o volaní za pomstou sa čoskoro presvedčí i samotný hráč. A aspoň pre mňa to bol jeden z nezabudnuteľných zážitkov na akúkoľvek hru. Na nečakané „Vengeance“ pretínajúce ticho noci až tuhne krv v žilách sa jednoducho nedá zabudnúť. Okrem toho, vás ešte cisár požiada o nájdenie nedoručeného listu. Nič zložité, avšak nakoniec aj tak skončíte pri hľadaní a oživovaní golema, ktorý dokáže zrovnať všetky ríše do late. Dokonca sa budete musieť rozhodnúť, komu tento golem zveríte, podľa toho potom uvidíte jeden z možných koncov hry.

Hlavnou devízou Daggerfallu je však obrovský svet, ktorý by mal dosahovať dvojnásobok veľkosti Veľkej Británie, teda okolo 487000 kilometrov štvorcových. Pri takom množstve je asi každému jasné, že značná časť ob-



sahu musela byť nejakým spôsobom generovaná, avšak nijako to nezmenšuje pocit hutnosti celej hry. I po odohranej dekáde je v hre stále množstvo miest, ktoré som s mojou postavou nikdy nenavštívil. Množstvo podzemí, v ktorých som nikdy neblúdil. Áno, jednou z vlastností, ktoré si na Daggerfalle vážim sú i podzemia, kde sa dalo skutočne zablúdiť. Bez teleportačného kúzla (alebo keď ho zabudol použiť) sa človek mohol zamotať v podzemí i na niekoľko dní. Po nejakom čase sa naučíte rozoznávať jednotlivé diely podzemí – predsa len sú generované z niekoľkých väčších celkov, avšak stále je možné zablúdiť a nenájsť sa. Veľká rozloha si však žiada i svoju daň. Jednak bola hra po vydaní prakticky nedohrateľná – bolo potreba niekoľko výživných záplat, aby sa vlastne dala hrať a dohrať. A jednak nie všetok zamýšľaný obsah sa do hry

nakoniec aj dostal. Avšak stopy po ňom sú dodnes vyhľadateľné v súboroch hry. Medzi inými napríklad Rád lampy, čo mala byť organizácia chrániaca mágov a hráč sa k nim mohol pridať. K ďalším guildom, ku ktorým sa mal možnosť pôvodne hráč pridať, patrili napríklad Necromanceri, či Prostitútky. Áno, skutočne hráč mohol mať sex s postavami, ktoré stretol. I Todd Howard si v jednom rozhovore na túto funkciu spomenul, dokonca bola vraj pripravená i decentná „cut-scéna“ pre túto príležitosť.

Napriek svojim technickým chybám, ostáva Daggerfall do dnešných dní pre mnohých vrcholom série. Je to hra, ktorú si treba vedieť užiť, treba pristúpiť na jej hru. Hru na postavu vo fantastickom svete. Bethesda nenechávala nič náhode (okrem iného, vyšlo niekoľko demoverzií Daggerfallu predtým než oficiálne vyšla

hra), Daggerfall je z dnešného pohľadu veľmi dospelá hra, vo svetle ktorej sú jej pokračovania len cenzurovanými rozprávkami pre mladšie publikum. Nejde o pixelovanú nahotu, ale i štiplavé texty niektorých kníh, v neskorších dieloch zmravených a cenzurovaných. A keď už spomínam knihy – jedna z prvých hier, kde sa človek zavrel v knižnici a hľadal nové knihy, čítal a hltal informácie o svete, v ktorom sa nachádzal. Dodávali hranu rozmer. Ako vlastne všetko. Všetko tu bolo postavené tak, aby sa hráč sám vcítil do prostredia, do svojej postavy a svojou fantáziou tým svetom aj žil. Nakoniec, v ktorej inej hre ste sa mohli stať upírom, vlkolakom, či prasodlakom (teda veci nie od vlka ale divej svine :-), umrieť na niektorú z množstva chorôb, či vyvolávať daedrických princov v presne určené dni, aby vám zadali nejaký tu úlohu a mohli ste získať mocný artefakt. A nebolo to len tak, ako dnes, prídete k oltáru, splníte podmienku a už sa s vami niektorí z princov baví. Nie, treba poznať kedy, v aký deň ich vyvolať. Daggerfall bol úplne iné hranie, ako to dnešné, bolo to skutočné vnorenie sa do druhej reality.

Ked' rozľahlý svet je pre teba príliš široký. (1997)

Teraz na chvíľu dobočíme od hlavnej série. Ako som spomínal na začiatku, séria Elder Scrolls zahŕňa sedem dielov a keďže máme štyri hlavné, musia ďalšie tri patriť rôznym odbočkám v sérii. Popularita Daggerfallu donútila Bethesda pracovať hneď na troch projektoch zo sveta Tamriel. Práce na Battlespire, Redguard a Morrowinde započali veľmi skoro po vydaní Daggerfallu. Prvá teda prišla na



rad An Elder Scrolls Legend: Battlespire.

Pôvodne sa hra mala volať Dungeon of Daggerfall a mal to byť datadisk pre druhú hru v sérii. Hlavným ťahúňom mal pravdaže byť Morrowind, avšak bol to veľký projekt, ktorý staval pred autorov množstvo prekážok, a tak sa rozhodli projekt na chvíľu pozastaviť a celú svoju pozornosť sústrediť na druhé dva vyvíjané produkty – Redguard a Battlespire. Battlespire, ktorý mal byť pôvodne len akýmsi podzemím – dungeonom pre Daggerfall, sa postupne rozrástol v plnohodnotnú hru s vlastným príbehom. Battlespire je oveľa viac kompaktnjšou a priamočiarejšou hrou ako Daggerfall, avšak stále čerpá z jej základného systému, ktorý je tu nezmenený. Kompaktnejší a priamočiarejší, ale neznamená jednoduchý. Battlespire je skutočne ponímaním skôr ako klasický dungeon, kde hráč rieši hádanky, aby sa mohol dostať ďalej a rozmotáť tak príbeh, do ktorého bol hodený.

Hráč je učňom, ktorý musí prejsť poslednou skúškou, než sa stane členom osobnej, cisárskej stráže. Táto skúška sa koná v pevnosti zvanej Battlespire, ktorá však nie je umiestnená nikde na pevnom svete Tamrielu, ale kdesi v Oblivione. Obyvatelia sú takmer do jedného vyvraždení a všade kam sa hráč pozrie jeden daedroth vedľa druhého. Bude potrebné zistiť, čo sa tu vlastne stalo, zachrániť Battlespire (ak je to možné) a pokúsiť sa vrátiť naspäť do Tamrielu.

Vzhľadom na rýchlosť s akou Bethesda hru vydala, sa nemožno čudovať tomu množstvu chýb a nedotiahnutých vecí, ktorými bol Battlespire priam zaplavený. Dobová kritika mu rovnako vyčítala opätovné využívanie spritov namiesto plnohodnotných modelov (čoho bol samozrejme XnGine schopný, ako to Bethesda dokázala v Terminátor hrách), rovnako i celkovú neohrabanosť hry. Na strane druhej je Battlespire jediná, veľká Elder Scrolls hra, ktorá umožňovala

hru viacerých hráčov.

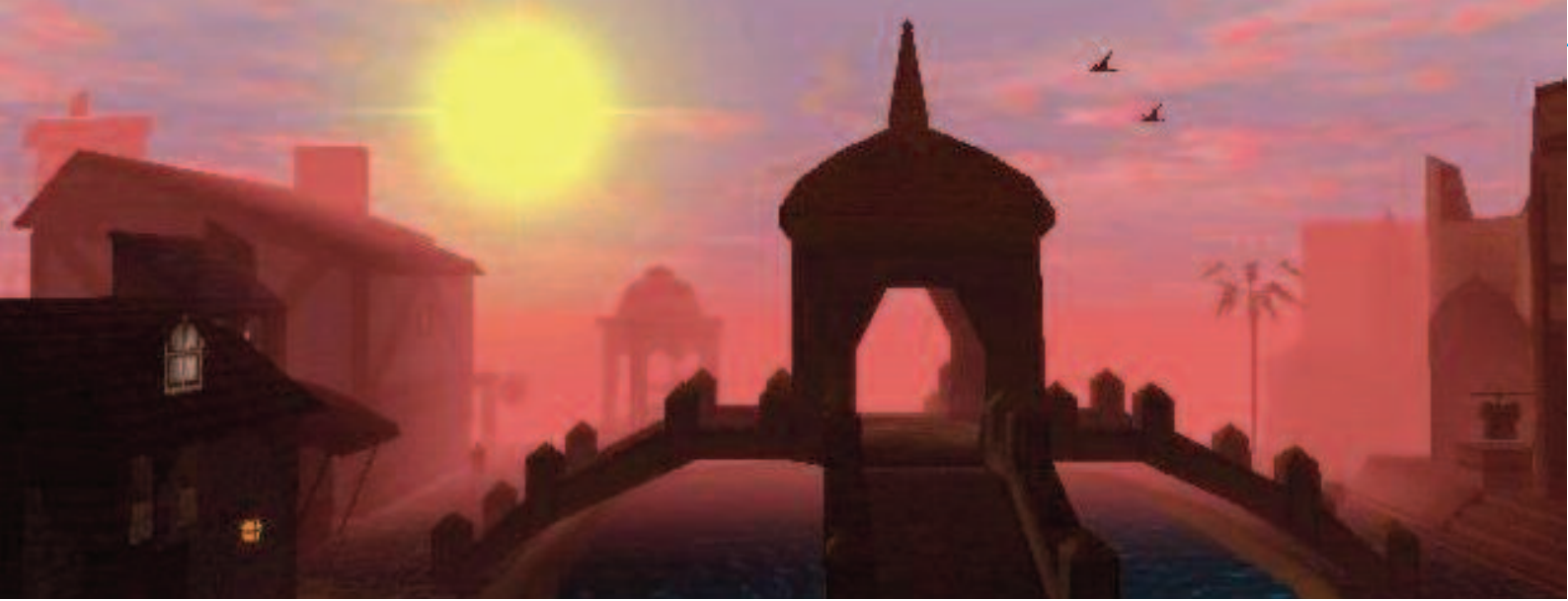
Napriek zjavným chybám by bola hlúposť podceňovať Battlespire ako slabú hru. Svojím spôsobom je to veľmi kvalitný dungeon, ktorý kladie pred hráča výzvu nie len vo forme príšer, ale i hádaniek a zaujímavej stavbe jednotlivých úrovní. Dokonca bolo možné sa s príšerami aj priamo rozprávať, predtým, než ste ich roztrhali na kusy (alebo príšery vás :-), čo občas viedlo k vtipným dialogom.

Ale ja chcem počúvať aj iné príbehy! (1998)

Napriek tomu, že sa Redguard vyvíjal takmer súčasne s Battlespire, rozhodla sa Bethesda pre iný prístup k svojmu svetu. Prístup akčnej adventúry, ktoré sa v tej dobe zdali byť komerčne zaujímavejšie, kde hráč bude sledovať príbeh Redguarda menom Cyrus. Hra sa volala The Elder Scrolls Adventures: Redguard a chronologicky sa odohrávala v ranných dobách Impéria, kedy Tiber Septim zjednocoval Tamriel pod svoju vládu. Hra si brala inšpiráciu z vtedajších populárnych hitov ako bol Tomb Raider, či Princ z Perzie, avšak stále si zachovával istú rozložitosť herného sveta. V prípade Redguardu to bol malý ostrov Stros M'Kai patriaci provincii Hamerfell, po ktorom sa mohol hráč relatívne voľne pohybovať.

Cyrusova sestra sa kdesi stratila, a tak sa náš hrdina vracia na ostrov, z ktorého pred rokmi ušiel. Chce nájsť svoju sestru, ale popri tom sa zapletie do rebélie Redguardov proti Impériu.

Opäť ako pri Battlespire, i pre Redguard platí, že sa v žiadnom prípade



nejednalo o zlú hru. Práve naopak, priblíženie kultúry Redguardov a žáner akčnej adventúry boli osviežením. Na čo však hra doplácala bolo nedoriešené ovládanie, hlavne pri súbojoch, a občasné problémy s kamerou. XnGine už zjavne narážal na svoje limity, avšak stále dokázal na niektorých miestach vykresliť nádherné scenérie.

Nerevar reborn... (2002)

Znovuzrodený je možno i príhodný titul pre tretie plnohodnotné pokračovanie série The Elder Scrolls s názvom Morrowind. Morrowind bol vo vývoji dlhých šesť rokov a prešiel mnohými úpravami, kým sa pred hráčov dostalo konečné dielo. Pôvodne sa mala hra volať Tribunal a bola zasadená na Summerset Isle, avšak pri pretváraní hry sa celý príbeh prehodil do krajiny temných elfov - Morrowindu. Hra mala obsahovať celú provinciu, vrátane všetkých piatich vládnucich rodov temných elfov. Bethesda mala s Morrowindom veľké plány, hra mala obsahovať zničiteľné mestá, či veľké armády pochádzajúce svetom. Avšak kvôli technickým limitom sa tieto plány nepodarilo naplniť a projekt bol v roku 1997 na nejaký čas odložený bokom.

V roku 1998, po dokončení prác na hre Redguard, sa tím vracia k práci na Morrowinde. Po skúsenostiach, ktoré nabrali pri tvorbe Battlespire a práve Redguardu, sa rozhodli, že sa v Morrowinde zamerajú len na jeho menšiu časť a to ostrov Vvardenfell. Avšak na rozdiel od Arény a Daggerfallu, tentoraz celý svet vytvorili nie pomocou generátoru, ale ručne. K tomuto účelu začali v Bethesde pracovať na nástro-



joch, ktoré im takúto prácu umožnia – celý rok trvalo než vytvorili TES Construction Kit, v ktorom bol vybudovaný celý svet Morrowindu.

Bethesda mierne upravila celý systém vývoja postavy, základy položené v Daggerfalle ostávajú, avšak značne zredukovali celý zoznam schopností. Pravda, množstvo z nich bolo zbytočných, a tak sa celý systém stal kompaktnejší. Filozoficky sa však nijako nevzdialil od trendu nastoleného už prvou hrou. Avšak tentoraz grafický pokrok dovolil vytvoriť neveriteľný svet, na ktorý dodnes množstvo hráčov nedokáže zabudnúť. Svet temných elfov bol iný, originálny, zvláštny a nútil vás skúmať a objavovať tento podivný, nový svet. Stále vás nikto nenútil sledovať príbehové línie, či niečo dokonca robiť. Hráč bol zasadený do sveta s istým zámerom a už bolo na ňom ako sa s ním popasuje.

Netreba ani zabúdať na rozšírenie výberu rás. V Morrowinde pribudli k už známym rasám dve nové. Relatívne

nové. Bolo známe, že Cyrodiil tiež obývajú nejakí ľudia, ale dlho nemali svojho zástupcu v sérii, od Morrowindu to už neplatí. Zároveň sa svojho uznania a občianstva v ríši dočkali aj Orkovia, do tých čias nie veľmi uznávaní (a obľúbení) spoluobčania Ríše. Avšak po udalostiach z Daggerfallu sa všetko tak trochu zmenilo. Ak sa pýtate ako to bolo s tými šiestimi koncami z druhého dielu hry, tak veľmi jednoducho. Odohrali sa všetky naraz i napriek tomu, že si navzájom odporujú. V mytológii Elder Scrolls sa táto udalosť nazýva „Dragon Break“ – fenomén kedy prestane fungovať lineárny čas a stane sa nelineárnym.

Rozlohou sa síce nemohol rovnať Daggerfallu ani Aréne, lenže svoju relatívne skromnú rozlohu nahrádzal pestrosťou jednotlivých oblastí ostrova a exotickým prostredím, kultúrou temných elfov. A absenciou rýchleho cestovania. Vec toľko bežnú pre Arénu i Daggerfall. Okamžité cestovanie kliknutím na mapu v Morrowinde chýbalo a nútilo tak hráčov skúmať svet v celej jeho kráse. Mohol by som



menovať, čo všetko v tých dobách hráčom Daggerfallu na Morrowinde prekážalo, avšak časom tretia hra dokázala, že si zaslúži byť plnohodnotným členom v rodine Elder Scrolls. Svojím spôsobom za to mohol aj spomínaný Construction Kit, ktorý sa spolu s hrou dostal do rúk šikovným fanúšikom. Morrowind nebola prvá TES hra, pre ktorú existovali mody – popularita Daggerfallu nechala vzniknúť niekoľko málo zaujímavým modom, ktoré dokázali pridávať do hry grafiku, či nové questy. Avšak všetko sa dialo na neoficiálnej úrovni. Construction Kit bol naopak od začiatku dodávaný s hrou, priamo v krabici, k dispozícii každému kto by sa chcel s Morrowindom pohrať aj iným spôsobom.

Morrowind je zároveň prvou hrou v sérii, ktorá sa dočkala i rozšírenia v podobe datadiskov. V rovnakom roku ako hra vychádza Tribunál (2002), ktorý hráča zavedie do hlavného mesta provincie Morrowind – Mournhold. Druhý, Bloodmoon (2003), vychádza o niekoľko mesiacov neskôr a

odvádza hráčov od piesočnatých, temných kútov krajiny temných elfov na chladný ostrov Solstheim, ktorý kultúrne patrí k Severanom a teda provincii Skyrim a je plný vlkolakov, nemŕtvych severanov a snehu.

Čo sa v tieňoch skrýva? (2004)

Posledná väčšia odbočka série vznikla na nepravdepodobný, dnes zabudnutý, herný systém. The Elder Scrolls Travels: Shadowkey bola plnohodnotná hra, exkluzívne stvorená pre systém Nokia N-GAGE. Príbeh hry sa odohráva v hraničných oblastiach High Rocku, Hamerfellu a Skyrimu a dotýka sa plánovaných intríg istého Jagam Tharna. Vlastne, Jagam Tharn v tom tentoraz nie je sám a hrá skôr okrajovú úlohu. Zdá sa, že pretrvávajúcu vojnu v krajine ktosi živý, aby mohol stvoriť a ovládnuť bytosť zvanú Umbra' Keth (tiež Tieň konfliktu). Hráč bude musieť zabrániť hlavnému antagonισταvi v zneužití tejto bytosti a

ukončiť tak dlhotrvajúci konflikt v zemi.

Shadowkey je v skutočnosti vlastne vreckovou variantou veľkých Elder Scrolls hier, čiastočne sa systémom vracia k Aréne (možnosť vybrať si povolanie zo zoznamu daných), zároveň sa však drží všetkých ostatných princípov série. Dokonca i rás je na výber len osem, tak ako v starších dieloch. I postup hrou nie je založený na linearite, môžete ísť kam chcete, robiť čo chcete a v akomkoľvek poradí. Aj keď sa potom ťažko sleduje hlavná dejová linka.

Postupne získavate jednotlivé misie a úlohy, dozvedáte sa o svete okolo seba. Pri niektorých je potrebné nájsť a zabiť nejakú príšeru, či osobu. Inokedy treba nájsť ten správny predmet, aby sa príbeh pohol ďalej. Je dosť možné, že ak by hra vyšla na inom prenosnom systéme, bola by dnes oveľa známejšia, pretože skutočne patrí k tomu lepšiemu, čo sa pre N-GAGE vytvorilo.





Späť na západ, späť ku ko- reňom (2006)

Zatiaľ poslednou hrou v sérii je The Elder Scrolls IV: Oblivion. Na hre začala Bethesda pracovať prakticky hneď po dokončení Morrowindu. Opäť chceli priniesť graficky a hrateľnostne nádherný svet, ktorý nenechá nikoho na pochybách o kráľovi žánru RPG. Po vynikajúcom Morrowinde sa teda museli snažiť, aby uspokojili očakávania širokej komunity hráčov. Geograficky sa Oblivion posúva do centrálnej provincie ríše Cyrodiilu. Vraciame sa tak naspäť do známeho prostredia „západnej civilizácie“, tak ako sme ho mali možnosť poznať už v Daggerfalle. Tieto kultúry sú totiž prakticky rovnaké, ľudské, imperiálne a veľmi povedomé. Mnoho hráčov vtedy táto zmena z nejakého podivného dôvodu zarazila. Od začiatku sa vedelo, do akej kultúry sa vraciame a aké prostredie môžeme očakávať. Niektoré zmeny boli pravda podivné – tam kde mal byť prales, priam džungľa bol len obyčajný les. Na druhej strane, koľko znalcov sveta Tamrielu a jeho histórie behá po svete? Väčšinou hráčovi to bude jedno.

To však nemám tvorcom za zlé. Dokázali znova obohatiť svet o ďalšie poznatky z jeho histórie a tak rozšíriť mozaiku, ktorá tvorí Tamriel. Problém by sme však mohli vidieť pri opätovnom zjednodušení systému hry a prispôbenia ovládacích prvkov konzolovým hráčom. Kým Morrowind, prvá hra zo série, ktorá si odkrútila svoj debut na konzole od Microsoftu - Xbox, bola plne prispôbená PC ako platforme, keďže primárny vývoj mieril práve tam, Oblivion už mal byť vlnkovou loďou nastávajúce konzolovej



generácie. PC verzia tak trpela hlavne po stránke pružnosti UI, na druhej strane však vynikala v ostatnej prezentácii.

Istým objavujúcim sa problémom bol i pokus o akýsi priamy naratív, zameraný práve na neskúsených, zmetených hráčov konzolových hier, ktorí neboli zvyknutí na príbehovú otvorenosť a nejednoznačnosť série Elder Scrolls, ktorá je jej vlastná. K čomu môžeme prirátať i pokus o nahovorené dialógy, čo mnohokrát viedlo k podivným výsledkom. Samozrejme je to daň doby a dnes si už spoločnosti nemôžu dovoliť „tabuľkové“, nahovorené dialógy ako v minulosti série, avšak odhaľuje to tak ich kreatívne slabosti. Napriek tomu si i Oblivion udržal typické znaky série – voľnosť pohybu, rozľahlú krajinu a možnosť zachovať sa podľa svojho uváženia. Jednotlivé úlohy sú síce stále lineárne a cítime tlak na ich speštrovanie a tlačenie do popredia (pretože si to žiada trh), ale stále je tu ten povedomý pocit voľnosti a rozľahlých

priestorov. Tento moderný prístup však priniesol i niekoľko nezabudnuteľných momentov a sériu úloh, na ktoré budú hráči dlho spomínať – medzi iným stačí spomenúť líniu úloh pre Dark Brotherhood, či Thieves Guild. Pri Oblivione si Bethesda rovnako vyskúšala ako by mohol fungovať sťahovateľný obsah pre ich budúce hry. Istým spôsobom to nebolo nič nové, už i pre Morrowind pripravili niekoľko menších sťahovateľných prídavkov, avšak tie boli zadarmo. Do dnes sa s humorom spomína na koňské brnenie, za ktoré si Bethesda účtovala príliš vysokú sumu. K nemu neskôr pribudlo niekoľko menších, hlavne na role-play smerovaných, prídavkov, menší a väčší príbehový a napokon jedno veľké rozšírenie (tieto menšie DLC vydala Bethesda i krabicovo, pomenované podľa najväčšieho z nich Knights of the Nine). Shivering Isles (2007) zavedie hráča do jednej z domén Oblivionu. Konkrétne do kráľovstva daedrického princa šialenstva Sheogoratha. Ostrov sám predstavuje svojho pána a je exotickým odklo-



nením od „klasickej západnej“ imaginácie pôvodnej hry. Akoby bol stvorený pre tých fanúšikov Morrowindu, ktorým sa nepáčil návrat ku tradičným prvkom vo výtvarnom poňatí Cyrodiilu.

Budúcnosť prichádza zo severu.

Aby bolo zmienkam o sérii Elder Scrolls učinené za dosť, treba ešte spomenúť menšie mobilné hry, tiež s prídcomkom „Travels“ ako spomínaný Shadowkey. Patria sem hry s podtitulmi Stromhold (2003), Dawnstar (2004) a mobilný Oblivion (2006). Stromhold i Dawnstar sú vo svojej podstate klasické dungeony. I keď v prípade druhého menovaného musí hráč vypátrať zradcu v mestečku Dawnstar – jeden zo štyroch šampiónov je zradca, je na hráčovi aby za pomoci indícií, ktoré musí vypátrať, prišiel na meno zradcu a konfrontoval ho.

V roku 2011 nás pravdepodobne čaká ďalšie pokračovanie, tentoraz sa

odohrávajúce v nehostinných krajinách severského Skyrimu. Autori opäť sľubujú mierne osekávanie vlastností – tie základné ako sila, inteligencia a pod. budú chýbať úplne. Naproti tomu však máme dostať oveľa bohatší set schopností, podľa ktorých si sám hráč bude definovať svoju postavu. Preč budú i klasické povolania, už žiadny výber, žiadne pomenovanie vlastného. Celá váha tvorby charakteru bude tentoraz ležať na schopnostiach postavy. Na jednej strane je to trochu škoda, podľa mňa ak niečo človek pomenuje, určí, lepšie sa s tým neskôr dokáže stotožniť. Avšak to by bol námet na úplne iný článok. Budúcnosť leží pár mesiacov pred nami a nám neostáva nič iné iba čakať, ako si drakorodený poradí so svojim osudom. Osudom vedeným Prastarými zvitkami.

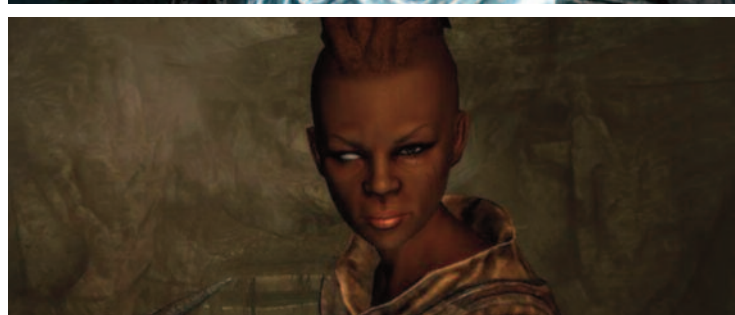
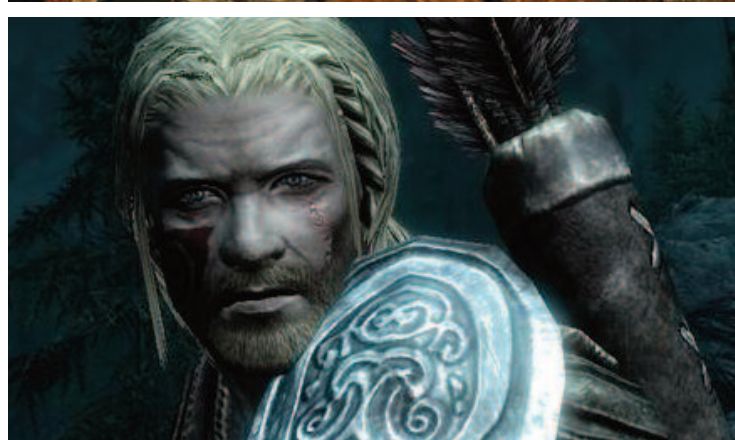
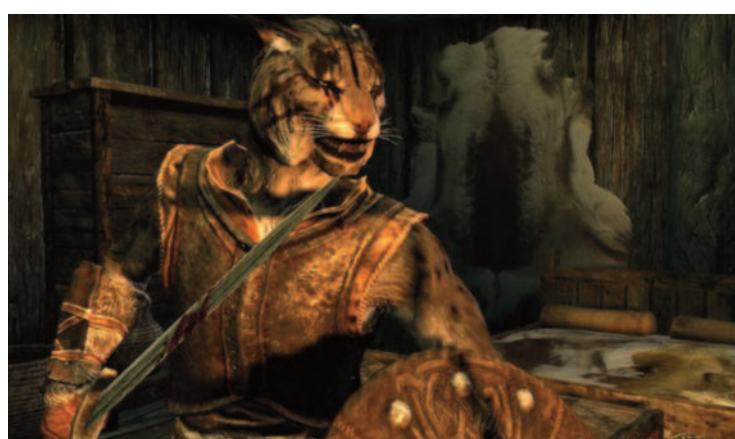
Sériu Elder Scrolls môžeme pokojne nazvať poslednou z klasického obdobia. Musela sa síce prispôbiť podmienkam, aké si prajú dnešní platiaci zákazníci, ale stále si pritom drží časť svojej filozofie a nesnaží sa úplne zapadnúť do zabudnutia hernej histórie.





Tváre Skyrimu







Michal "MickTheMage" Nemeč

Risen 2: Dark Waters

Skupina herných bardov vystupujúca pod menom Pi-ranha Bytes sa opäť rozhodla, že nám chce porozprávať príbeh. Príbeh, ktorý rozčerí temné vody morí a vyvolá vietor prinášajúci nové zážitky pre večne hladných RPG hráčov.

Sú to už celé veky, čo Bohovia opustili svet. Zabudli, odišli a nechali za sebou spiacich titánov, uväznených kdesi v hĺbinách zabudnutia. Lenže každé väzenie je prekonateľné, nič nie je večné a preto prišiel čas, kedy titáni opäť povstali. Vo svojej zúrivosti ničia všetko, čo im stojí v ceste. Avšak je jedno miesto v južnom cípe Starého impéria, ktoré sa zdá byť mimo dosah mocných titánov. „Kryštálová pevnosť“ v Caldere. Útočisko Inkvizície a miesto, kde ľudia hľadajú ochranu. Často býva napadaná morskými príšerami a zásobovacie lode potápané na ceste sem. Nikto netuší ako dlho vydržia hradby pevnosti a zásoby jedla i zbraní sa rýchlo míňajú.

Bezmenný hrdina, otrasený z udalostí na Farange, utápa svoj žiaľ v rume v prístavnom meste Caldera. Situácia sa však nelepšuje, a tak sa (za pomoci priateľov) vydáva na misiu, ktorá by mala zbaviť svet morských príšer raz a navždy. Jediný, ktorý dokázal poraziť Titána, jediný, na ktorého sa môže ľudstvo spoľahnúť...

Ako už možno mnohí z vás vedieť, druhý diel hry Risen sa bude odohrávať na mori, medzi ostrovmi a pirátmi. Táto tematická zmena má docieľiť trochu inú atmosféru, iný zážitok, odlišný od klasických fantastických klišé – vymenený za klišé pirátske, čo však rozhodne nebude na škodu. Zážitok hry sa má odvíjať v plne lineárnej réžii, aby bol hráč uvedený do problémov a príbehového pozadia hry. Avšak netreba sa obávať, že by autori striktnie priškrtili hráčovú slobodu, voľnejšia hrateľnosť sa dostaví i keď trochu neskôr, až sa zvitok s príbehom trochu viac rozvinie. Autori tentoraz kladú i dôraz na príbehové rozhodnutia, kedy by mal hráč sám rozhodovať a do značnej miery ovplyvňovať dej, a teda dať mu pocit, že má svoj osud plne vo svojich rukách. Samozrejme, nebude chýbať ani vývoj hrdinu a to nielen v rámci klasického vylepšovania štatistík, ale i možnosti postupovať vyššie v rámci spoločenského rebríčka sveta. K čomu bude patriť napríklad nutnosť vyšplhať sa v pirátskej hierarchii od najnižšieho poskoka až po

pirátskeho kapitána. S vlastnou loďou, ktorú však pravdepodobne nebude možné priamo ovládať. Loď by pritom nemala slúžiť len na prepravu z jedného miesta na druhé, ale mala by to byť i akási hrdinova centrála, kde budú všetci jeho spoločníci, kde sa s nimi môže porozprávať a získať od nich ďalšie questy. A keď už sme pri tom pirátskom kapitánovi, zrejme by mu nemal chýbať ani vlastný papagáj :-). Jednou zo spoločníkov bude i Patty, ktorú ste mali možnosť stretnúť v prvom Risene, kedy jej hráč pomáhal nájsť poklad jej otca Steelbearda. V Risene 2 sa nielen vráti, ale opäť sa stretne i so svojim otcom, jedným z najmocnejších pirátov južných morí. K ďalším spoločníkom (okrem iných) bude patriť napríklad Venturo – vojak Inkvizície, ktorý si ctí ich základné hodnoty, avšak zocelený je disciplínou rádu. Každá postava, ktorá sa k hráčovi pridá, bude mať svoj vlastný set schopností. Napríklad Patty je dobrá so zbraňami na blízko, zatiaľ čo Venturo bude hráča





podporovať so svojou mušketo. Nemali by chýbať ani postavy, ktoré sa špecializujú na liečenie, či také, ktoré pre vás prehľadajú porazené príšery.

Rovnako si autori uvedomujú, že dôležitú úlohu v zaujatí hráča hrá i pestrosť samotného prostredia. Preto sa snažia, aby sa od seba jednotlivé ostrovy čo najviac líšili, nielen architektonicky, ale i zmenou (novou) flórou a faunou jednotlivých oblastí. Prepracovanejší by mal byť aj súbojový systém. K novinkám hry budú patriť i strelné zbrane, ktoré by mohli byť zaujímavým osviežením súbojov. Sľubujú nám i jednotlivé kusy zbroje, ktoré si môže hráč skladať podľa ľubovôle (teda na rozdiel od konkurenčného Skyrimu, kde dostaneme celé kusy brnení), či logickejšie stavané questy. Pozitívnych zmien by malo doznať i grafické spracovanie, ktoré by malo byť o mnoho detailnejšie a krajšie ako jeho predchodca. Autori pracujú na tom, aby prostredie pôsobilo čo najvernejšie. Nemalo by teda chýbať ani striedanie dňa a noci, či rôzneho počasia. Mraky by mali byť vymodelované a teda nemajú byť vo forme dvojrozmerného obrazu. Rovnako sa snažia zlepšiť i animácie postáv, vrátane pohybu po schodoch...

Skrátka, Pirahna Bytes toho sľubujú veľmi veľa. Či sa im podarí ich sľuby skutočne realizovať a priniesť nám tak bohaté, pirátsky ladené RPG, to sa dozvieme až hru konečne uvidíme. Do tej doby sa môžeme tešiť na nové RPG a niektorí z nás len potichu, trochu nespokojne mrmlať (...prečo zase bezmenný? ...prečo si sakra nemôžem stvoriť vlastnú postavu? ...prečo? ...ach Pirahna prečo? ...ta vaša úchylka ma raz zabije! ;)





Boris "Blade" Kirov

Aliens: Colonial Marines

Hudson kričí "Game over maaan!" a ja sa cítim ako v siedmom nebi. Blu-ray verzia Votrelcov mi práve naservírovala doslova nadčasovú akčnú scénu a rozdýchavam to tak, ako keď som ju videl po prvýkrát, ešte z nejakej ošarpanej VHSky. Holt, Cameronovi Aliens nestarnú. Síce už niektoré trikové scény vykazujú drobné ohlodanie zubom času (hlavne prilet na LV-426), avšak v parádnom 1080p a s brilantným zvukom formátu DTS HD-MA ("len" brilantným preto, lebo pred tým som pozeral zvukovo masakrálneho Trona) je zážitok zo sledovania tejto sci-fi akčnej legendy prakticky totožný s tým, čo zažívali naši rodičia v časoch, kedy táto nestarnúca filmová klasika prvýkrát udrela do kín.

Dôvod, prečo vám tu popisujem moju radosť z Blu-Ray edície Votrelcov, snáď nepotrebuje komentár - čoskoro sa totižto do sveta Alienov vydám aj na vlastnej virtuálnej koži, aby som v Gearboxáckych Aliens: Colonial Marines navštívil nie len hromadu ikonických filmových lokalít, ale možno aj rozdrapil nevymáchaný pysk kráľovnej matky, tak ako si to za svoju hnusácku rodinu právom zaslúži. O čom teda Koloniálni Mariňáci budú a na čo sa môžeme v ich finálnej podobe tešiť?

Ak sa náhodou obávate, že by sa autori dopustili trestného znásilnenia predlohy, môžem vás ihneď uklidniť. Na príbehu totižto pracuje duo Bradley Thompson a David Weddle, autori výbornej sci-fi série Battlestar Galactica, takže sa nemusíme obávať toho, žeby sa v hre inšpirovanej výborne nadizajnovaným svetom Votrelcov náhle objavili roboti, rytieri Jedi či Voggoni. Samotný dej pritom nebude pojednávať o alternatívach typu "čo ak?" a "čo keby?" ale nadviaže na to, čo sme mali možnosť vidieť v originálnej Alienovskej trilógii (tzn. žiadne excesy typu Alien Resurrection či AVP do deja zakomponované nebudú). Stredobodom pozornosti a súčasne aj úvodnou lokáciou v hre sa preto stane zdanlivo opustená vesmírna loď U.S.S Sulaco, poletujúca na orbite mesiaca LV-426. Možno sa teraz niektorí pýtate, ako sa tam Sulaco dostalo, keď sa predsa cestou k neidentifikovanej ľudskej základni pokazilo (ako inak, vďaka besneniu zákerných "chobotničiek") a všetku posádku katapultovalo na planétu Fiorina 161. Nuž, to ostáva na teraz záhadou - isté ale je, že pôvodne plánovaná

záchranná misia s cieľom zistiť osud pôvodnej posádky vrátane osudu Ripleyovej, sa veľmi rýchlo zmení na boj o holý život, dokonca až vedúc k stroskotaniu Sulaca na mesiaci, okolo ktorého plavidlo oblietalo.

A tu sa ku slovu dostáva legendárna kolónia Hadley's Hope, po novom ale zdecimovaná termonukleárnym výbuchom, ktorým sa Ripleyová pokúsila vyhladiť tamojšiu kolóniu votrelcov. Ako ale sami zistíme, Weyland-Yutani nebol k pôvodnej posádke lode Sulaco až tak úprimný a údajne sa na LV-426 nachádzalo hneď niekoľko podobných ľudských aglomerácií. To, či v rámci filmu bola ich prítomnosť zamlčaná z dôvodu utajenia ich existencie, alebo naopak vedúci osídľovania pri použití frázy "stratili sme kontakt s kolóniou" mysleli kolónie všetky, sa počas hry určite dozvieme. Kam nás ale ďalšie kroky zavedú, to si už ale budeme musieť zistiť my sami. V kuloároch sa spomína napríklad aj návrat na väzenskú planétu Fury 161, ale či ide o pravdivú informáciu alebo len novinársku "kachnu", je v tomto momente naozaj ťažké potvrdiť či vyvrátiť. Jednoznačne potvrdená ale bola účasť viacerých filmových hrdinov, ktorí si v rámci hry odkrútia svoje cameo roličky - zistíme tak napríklad, čo sa stalo so slizákom Burkeom a "gameovermanom" Hudsonom (ten by možno mohol byť aj "zacacoonovaný" - súdiac podľa toho, ako skončil vo filme), ba dokonca sa mihne aj samotný Bishop, ktorý je práve spájaný s návratom na spomínanú planétu z Votrelca 3. Alebo to nebudaj bude nový android vytvorený k obrazu originálneho Weylanda? Ktovie. Rozhodne je už ale teraz možné povedať, že po stránke príbehu budú Aliens: Colonial Marines viac než triple-A materiálom.

Po stránke gameplayu je podľa dojmov zahraničných portálov na hre krásne vidieť úctu štúdia k filmovej predlohe. Precízne navrhnuté lokácie a fantastická hra svetla a tieňov údajne vytvárajú neopakovateľnú atmosféru bezútešnosti a strachu a v momente, kedy sa na scéne objavia prví xenomorfovia, väčšina hráčov bude mať v krvi toľko adrenalínu, že následný amok, s akým začne páliť do mrštných protivníkov, sa istotne bude dať zrovnať z "berserkom", s ktorým sa do votrelcov pustil Hudson počas svojej hviezdnej scény. Napätie navyše bravúrne stupňuje aj povinnosť pri použití motion trackeru sklopiť zbraň, takže akonáhle vám začne "niečo" podozrivo pípať, v momente



vás chytá panika, logicky vyplývajúca práve z toho, že v danom okamihu budete voči útočníkovi kompletne bezbranní. Holt, keď to výborne fungovalo už v takom Doomovi 3 (spomínate na šoky, keď ste baterkou zasvietili do temného kútu, z ktorého ná vás v sekunde vyskočil imp?), je viac než logické, že minimálne rovnako dobre to ovplyvní celkovú atmosféru aj v prípade Colonial Marines.

Našťastie, detektor pohybu je len vedľajšou súčasťou výbavy, s ktorou jednotka mariňákov vyráža do nebezpečných misií - o mnoho dôležitejším je totižto zbrojný arzenál, sľubujúci všetky dobre známe zbrane, na ktoré sme počas sledovania filmov narazili. Preto sa už teraz môžeme tešiť nie len na klasiky ako pulznú pušku, Hicksovú brokovnicu, smart-gun či plameňomet, ale dokonca aj na sentry guny, ktoré sa objavili len v režisérskom zostrihu Cameronových Aliens a ktoré urobili s nájazdmi votrelcov vsutku krátky proces. V prípade obávannej rasy xenomorfov si ale autori (narozdiel od štandardnej výbavy vojakov) pre nás chystajú nejedno prekvapenie - ak ste videli prvého Votrelca, istotne vám neunikla kostra "Space Jockeyho", obrovitého mimozemského pilota, z hrude ktorého sa muselo "vyliahnúť" niečo naozaj obrovské (aj súdiac podľa rozmerov facehuggera, ktorý bol na pozostatkoch pricapený). A práve to niečo obrovské jasne naznačuje, že rasa votrelcov vonkoncom nemusí byť tak homogénna, ako nám naznačovali filmy, ale môže byť tvorená nepomerne pestrejšími formami, čeladami či druhmi. Jedným z nových typov alienov tak istotne bude charger vyzbrojený extra-silným pancierom, k zdolaniu ktorého budeme musieť

použiť predsa len viac logiky a taktiky, než je tomu u alienov štandardných. Potvrdení boli aj votrelci o veľkosti Tyranosaura Rex a samozrejme aj kráľovná, s ktorou si zabojujeme (ako inak) v kokpite heavyliftera. A na rovnu - kto by si to nechcel rozdať s prarastenou lady queen zoči voči, pekne na férovku? Pochybujem, že by si niekto túto možnosť nechal prepásť.

Súdiac podľa aktuálnych dojmov z prezentovanej demo ukážky síce autori upustili od pôvodného plánu spraviť z Colonial Marines taktickú akciu na štýl Brothers in Arms, avšak na kvalitách titulu to nie je údajne absolútne poznať. Hra je totižto aj napriek lineárnej štruktúre misií a častým naskriptovaným eventom aj naďalej krajne nepredvídateľnou, a to najmä vďaka prepracovanej AI votrelcov, umožňujúcej im za každým voliť úplne odlišnú cestu k vám. V takom prípade aj koordinovaná spolupráca medzi štvoricou súčasne hrajúcich hráčov v rámci co-opu môže veľmi rýchlo stroskotať, keďže živelná podstata votrelcov nenechá nikoho v relatívnom pokoji či bezpečí. Po stránke negatív je istotne férové spomenúť početné sťažnosti médií na margo nevyváženosti zbraní či nepodarených QTE eventov, avšak jedným dychom treba dodať, že do vydania hry nám ostáva ešte pekných pár mesiacov a takéto drobnosti budú isto iste vyladené. A ak by aj náhodou neboli (čo silne pochybujeme), i tak budú Aliens: Colonial Marines natoľko atraktívnym titulom, že mu tie drobné nedostatky veľmi radi odpustíme - za to dáme ruky do kyseliny... tej zelenej, ktorá tečie z rozsekaného votrelca!





Richard „Gulath“ Bojničan

Warhammer 40,000: Space Marine

“Victory needs no explanation; defeat allows none.”

THQ má za sebou úspešnú sériu stratégií zo sveta Warhammer 40k a chystá sa na nás vrhnúť akčnú hru Space Marine. Je ohlásená na 6. septembra a len pred dvoma dňami (23. augusta) bolo vypustené demo. Váhal som, či riskovať, že mi demo pokazí hru ako takú, no nakoniec vyhrala zvedavosť. Dovoľte teda aby som sa podelil o prvé dojmy zo Space Marine.

Nebudem to naťahovať, demo ma presvedčilo, že si plnú hru kúpim. Už niekoľko rokov dozadu som si smutne povzdychol, že zábavné akčné strelačky sa už vlastne ani nerobia. Naposledy to bol Serious Sam II, kde šlo iba o zábavu a nehrali sme sa na vojnu alebo realizmus alebo čo ja viem čo. Space Marine je pre mňa novým svetlým bodom v tomto temnom svete.

“Blessed is the mind too small to doubt.”

THQ nás vteli do kože kapitána Titusa z kapituly Ultramarines. Nie je to síce moja najobľúbenejšia kapitula, ale chápem, že bolo treba posunúť príbeh od Blood Ravens niekam inam. Ultramarines so svojimi modrými skafandrmi pôsobia vznešene a hrdinsky aj medzi ostatnými mariňákmi. Takže pravdepodobne toto bolo dôvodom pre ich voľbu.

V koži kapitána si teda užijeme príbeh plný boja a krvi. Ako môžete vidieť na okolo pohodených obrázkoch alebo na videjku, nešetří sa ani jedným ani druhým. A je to len dobre. Vrhnuť sa medzi orkov a zaboriť do ich vnútorností svoj chainsword je svojim spôsobom strašidelne zábavné. Strašidelne preto, lebo je to naozaj skvelý pocit. V roli Titusa okolo seba rozsievame smrť asi zúrivejšie ako kombajn, ktorý našiel v poli pšenice prírodnú swingers party. Okrem normálnych útokov máme možnosť nepriateľa ochromiť a následne ho popraviť. Tu by som si dovolil len tak jemne zvýrazniť rozdupnutie lebky orka po tom čo ho šmaríme na zem.

“Tolerance is a sign of weakness.”

Grafika hry je tiež výborná. Nádherný svet Warhammer 40k

presne podľa mojich predstáv. THQ nás postupne formovalo niekoľkými rokmi stratégií, takže presne vedelo, čo vykresliť a ako, aby sme ihneď získali pocit všadeprítomného Cisára a sveta ktorý tu je iba preto, aby mu slúžil. Zvuky sú tiež výborné. Strelba z bolteru znie presne tak, ako si práve takúto zbraň predstavujem. Orkovia samozrejme hulákajú presne ako orkovia, keby existovali, jednoducho je to veľmi reálne spracovaný fiktívny svet. Viem, znie to ako drevenné železko, ale je to fakt.

Čo dodať na záver, snáď už len fakt, že sa teším na 6.9. a že kvôli tejto hre bude u mňa posunutý aj Deus Ex. Demo si odporúčam stiahnuť, či už zo Steamu pre PC, PSN pre PS3, či XBL pre Xbox 360 Určite neoľutujete.



SCREENSHOT





Boris "Blade" Kirov

Call of Juarez: The Cartel

Som z toho smutný, ale je to proste fakt - ďalšia kvalitná séria bola domrvená. Po tom, ako mi Bound in Blood naservíroval mimoriadne výživnú westernovú akciu, ma v prípade aktuálneho pokračovania s podtitulom Cartel čakalo trpké rozčarovanie.

Fantastická "wild west" atmosféra je po drvivú väčšinu singleplayerovej kampane kdesi na dovolenke v Mexiku a jej stopy objavíte až v momente, kedy sa do onoho Mexika pozriete. Po zbytok hry ale budete čeliť len klasickej a už milión krát videnej generickej FPS hmote, ktorá sa síce snaží svoj obsah tu a tam obohatiť o nejaký ten originálnejší prvok, ale ktorá v konečnom závere nedokáže zaujať ani z polovice tak, ako to s úspechom robili predchodcovia. Call of Juarez: The Cartel skrátka zlyháva v každom ohľade a pokiaľ si myslíte, že iba zveličujem, snáď vás nasledujúce riadky presvedčia o tom, do akej miery dokáže byť aj relatívne zaujímavá látka vplyvom diletantizmu znetvorená do ťažko stráviteľnej podoby.

A začnem hneď tým, čo drží všetku tú akciu pohromade, teda príbehom. Cartel sa narozdiel od oboch predchodcov odohráva v súčasnosti a teda hneď z fleku môžete zabudnúť na všetky tie prvky, ktoré robili z minulých dielov tak sakramentsky zaujímavé westernovky. Píše sa rok 2011 a po bombovom útoku na sídlo DEA v Los Angeles je vrchnými veliteľmi poskladaný tím ochrancov zákona, ktorý má za úlohu iba jediné - zastaviť nebezpečný drogový kartel a s ním aj jeho vodcu, Juana Mendozu, teda potomka antagonistu predchádzajúcich dielov, Juana "Juareza" Mendozu. Po stopách tohto nebezpečného banditu sa ale nevydávajú žiadni medailami ovenčení národní hrdinovia - ostrieľaný policajný veterán Ben McCall (potomok protagonistu z minulosti, Raya McCalla), FBI agentka Kimberly Evans a DEA agent Eddie Guerra totižto predstavujú klasické trio "špinavých polišov", ktorí sa neboja ohroziť misiu len preto, aby si riešili svoju vlastnú agendu. Z hľadiska hlavnej príbehovej línie je preto určite neprekvapivým fakt, že hra za každého z nich bude mať mierne odlišnú dejovú omáčku "okolo", takže pokiaľ titulu (za naozaj záhadných okolností) prepadnete, určite vám doporučujem si hrou prejsť ešte raz, tentokrát ale za inú postavu.

Premisa príbehu je teda istotne zaujímavá a v rukách

schopného scenáristu by sa z nej dalo vyformovať naozaj napínavé a strhujúce dielo. To by však ale Techland musel aj nejakého toho scenáristu najprv mať! Trojica hlavných protagonistov, na bedrách ktorých leží všetko to objasňovanie príbehu, je preto zákonite "obdarená" tak neskutočne stupídnymi dialógmi a hláškami, až z toho bolia uši. Koneckoncom, stačí načúvať one-linerom počas prestreliek a ihneď pochopíte, že niekto tu na niečo také ako prirodzenú komunikáciu medzi hrdinami akosi zabudol a dorobil to tak povediac až v hodine 12. Výsledkom tohto lajdáctva (alebo nedostatku peňazí?) je potom hrubozrná mluva medzi charaktermi, ktorá sa křčovito snaží byť prehnane drsnou a vulgárnou (nie je nič výnimočné, keď vaša postava zareaguje na kolegyňu vetou "shut up, bitch!"), čo v kontraste s realisticky ladenou story nepôsobí ani vierohodne, ani komicky. Osobne si myslím, že aj samotný príbeh sa v závere berie až príliš vážne než by mal a určite by mu prospelo trošku toho zdravého nadhľadu. Každopádne, dejová zložka titulu nie je samoučelná a tak ju v pohode môžem označiť za stráviteľnú. Len od nej skrátka nečakajte bohvieaké zázraky.

Tých sa ale žiaľ nedečkáte ani v rámci gameplayu samotného. Ako FPS je totižto nový Call of Juarez neprijemne stereotypným a repetitívnym dielom, ktoré aj práve vďaka solídne dlhej kampani naráža na jeden dosť závažný nedostatok. Tým nedostatkom je všade prítomná a očividná recyklácia in-game obsahu, ktorý síce na prvý či druhý raz zabaví, ale keď na neho "narazíte" už po 12 krát, rozhodne vám ako zábavný už nepríde. Mám na mysli predovšetkým otravné šoférovanie sem a tam (veď to nie je racingovka, tak načo ho tam je tak veľa?) či slow-mov vnikanie do miestností, kompletne prevzaté z posledných Call of Duty. Ibaže tam ste ho počas hry zažili 2x za celú kampaň a nie 2-4x v rámci každej misie. Ďalším, pre tento žáner príznačným nedostatkom, je samozrejme AI. Tá je viac menej v Carteli absentujúca a jediné, čo vaši súper (či kolegovia) na bojisku predvedú, je zbesilé pobehovanie popred vašu hlaveň tak, aby ste náhodou nemuseli presne mieriť ale aby vám stačilo len stláčať príslušný čudlík a kosiť hlava nehlava. Naozaj duchaplná zábava, ktorá vás po cca hodinke doslova privedie do komatického stavu...

No dobre, aby ste ma neobvinili z prílišnej predpojatosti či



nebudaj vyberavosti - z času na čas je takáto mindless "turkey shoot" akcia výborným spestrením herného jedálnička a pokiaľ autori k tomuto účelu poskytnú dostatok zbraní a výborný pocit zo strelby, nemám s takouto hrou absolútne žiaden problém - viď moje kladné zhodnotenie Bulletstormu. Techland dvojicu uvedených požiadaviek ale spĺňa len z polovice. Zbraní je relatívne veľké množstvo plus ďalšie si odomykáte zbieraním agendy, avšak pocit zo samotnej strelby je pri najlepšom sterilný. Skrátka, chýba mi tu patričná audiovizuálna odozva sprostredkujúca pocit, že v rukách držím poriadny kus železa, ktorý dokáže v radoch protivníkov narobiť hrozivú paseku. Pred chvíľkou spomínaná agenda tak pôsobí ako jeden z mála svetlých bodov inak šedivo podpriemernej hrateľnosti a rozhodne vnáša do lineárnej náplne titulu aspoň aký taký pocit variability. Škoda len, že ani tento nápad autori nedotiahli do konca - agendu totižto nemôžete "preberať" pod dohľadom kolegov a keďže pozícia týchto predmetov je za každým rovnaká, už po prvom prejení hry budete vedieť, kde a kedy presne zamedziť kooperantom v prístupe k týmto "citlivým" materiálom.

Apropo, co-op. Ak mám v momente určiť jeden zásadný argument, prečo do nového dielu Call of Juarez ísť, určite by to bola kooperatívna hra. Ani nie preto, že v niektorých leveloch začínajú jednotlivé postavy na odlišných miestach, ale hlavne preto, že je to aj napriek spomínaným nedostatkom stále dobrá zábava. Titul obsahuje taktiež aj zložku "multiplayer", ktorá síce ponúka náhodným záujemcom či pozorovateľom jeden-dva módy z kategórie tých originálnejších, avšak

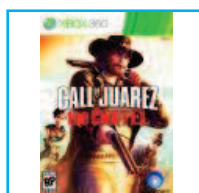
pre nedostatok hráčov sa vám ľahko stane, že na match budete čakať aj hodinku bez toho, aby sa do vášho tímu pripojil čo i len jeden človek. Holt, v ére Black Opsov, Battlefieldov či Halo Reachov je naozaj zbytočné tlačiť muľták do priemerností len preto, lebo tam chceme mať "všetko". Výsledkom takejto zbytočne premrhanej práce je potom nie len väčšia porcia bugov (keďže čas potrebný na ich odstránenie bol venovaný práve vývoju MP), ale taktiež aj mizerná podpora zo strany komunity, ktorá predsa kvôli nejakému nerovnému chodníku nebude opúšťať krásne vyasfaltovanú cestu.

Chrome Engine 5, teda motor poháňajúci Cartel, je možno na papieri schopným kusom programového kódu, avšak v praxi sú jeho výsledky doslova žalostnými. Hranaté a na detail chudobné prostredia, šialene vybičovaný bloom, gloom a blur, low-poly modely postáv a vozidiel, prakticky neexistujúca fyzika; smiešna a pravidelne vypadávajúca mimika... mám vôbec pokračovať ďalej? Hra je proste hnusná a nech si každý hovorí čo chce, ale v dnešnej ére, kedy aj budgetovka Sniper: Ghost Warrior dokáže vyzeráť keď už nie nádherne, tak aspoň pekne, je otrasný vizuál nového Call of Juarezu doslova škandalóznym. Rovnako kriticky môžem zhodnotiť aj audio stránku, ktorá až na pár hudobných motívov zlyháva rovnako ako vizuál a niektoré dialógy medzi postavami vyznejú tak pekelné, že sa neubránite a repráky pre istotu

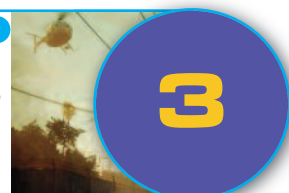


stíšite. Ak vás k niečomu takému donúti samotná hra, asi s ňou niečo nebude v poriadku, však?

Baviť sa o pokračovaní série Call of Juarez v rovine priemeru by bolo voči ostatným, kvalitatívne priemerným titulom naozaj nefér. Vďaka stereotypnému a zúfalo generickému gameplayu som totižto mal problém sa k hre vôbec vrátiť a za každým som hľadal nejakú zámienku k tomu, prečo sa do Cartelu už radšej nepúšťať ale namiesto toho si pustiť to alebo hento. Hell, dokonca aj Dukeho som nemal problém zdolať aj napriek tomu, ako nevýslovne mi ležal v žalúdku. Ak ma teda hra sama svojim obsahom nemotivuje k tomu sa k nej vrátiť, má zmysel ju vôbec niekomu odporúčať? Jednoduchá odpoveď - nemá. Ten jediný svetlý prvok v podobe coopu nájdete v nespočetnom množstve iných, nepomerne lepších titulov.



PC, PS3, Xbox 360
Výrobca: Techland **Distribútor:** Ubisoft
Multiplayer: áno **Lokalizácia:** nie
 + - co-op
 - náznaky kvalitného príbehu
 - mizerné technické spracovanie
 - stupidné dialógy a hlášky
 - sterilný a k uzúfaniu nudný
 gameplay
 - prakticky neexistujúca AI, nedoriešená agenda





Jakub "Possol" Pokorny

StarFront: Collision HD

Realtime stratégií je v poslednej dobe ako šafránu, na iPade je to ešte počtom oveľa horšie a tak samozrejme poteší každý ďalší prírastok. O to viac ak je ten prírastok kvalitný, zábavný a hlavne vynikajúco hrateľný. Presne takým je Starfront od známej plagiatorskej firmy Gameloft.

Hneď na prvý pohľad je pri tomto kúsku jasné, kde brali autori inšpiráciu. Dokonca aj názov je dobré vodítko. Chlapci v Gameloft si brali nápady od samotných kráľov z Blizzardu. Neprekvapia preto tri hrateľné strany, ťažba dvoch surovín, vesmírne lokality a tri kampane za každú rasu. Rozdiely medzi jednotlivými stranami sú naopak bohužiaľ minimálne. Áno, každá rasa má iné názvy budov, iné jednotky a podobne, ale postup akým sa stavia základňa, ťažia suroviny, či zostavuje armáda je stále rovnaký. Vďaka tomu ale naopak sú strany samozrejme vyrovnané a tak hrať multiplayer s počítačom, alebo so živým hráčom je zábava. Obrovská zábava.

Inšpirovanosť so samotným kráľom menom StarCraft je cítiť takmer všade. Jedna strana je ekvivalent ľudských Teranov, druhá je hmyzí klon Zergov a tá tretia, no v tomto prípade sú to robotické pokročilí ufóni. My im to klonovanie v Gamelofte, ale nevyčítame. V tomto prípade nepadla kosa na kameň a presne padli fanúšikom RTS do noty. Na iPade sa hra úžasne ovláda, problémy s kamerou a kurzorom takmer nulové. Jednoducho je StarFront dôkazom, že iPad je stavaný aj na staré dobré RTS a my len dúfame, že ich bude vychádzať stále viac a viac.

Grafické spracovanie je plne v 3D a vyzerať na pomery veľmi dobre. Kameru si môžete samozrejme približovať, aj keď my sme to veľmi nevyužívali a vyhral vzdialenejší vtáčí pohľad, ktorý je naozaj vynikajúci. Aj keď sme najprv nechceli tomu veriť, ale dokonca aj označovanie jednotiek, či budov je super. Takto nejak sme si RTS predstavovali. Doterajší kráľ Red Alert má sklonenú hlavu a kráča z pódia preč.

Okrem skirmishu so siedmymi mapami a lokálneho, či internetového multiplayeru vás ako sme už spomínali môže privítať kampaň, ktorá za každú stranu ponúka



osem máp. Hrateľná doba je teda obstojná. Obstojný je takisto priebeh misií, ktorý je nápaditý. Príbeh síce ešte väčšie kliše ako v druhom StarCrafte, ale misie sú nápadité a zábavné. Väčšinou vás čaká stavanie základne, pripravovanie armády, niekoho ochrániť, čakať kým nepriateľ zaútočí. Niekedy ovšem sa zjaví nejaká ta chodiaca misia a ako za starých časov ešte v prvom Command and Conquer budete s jednou jedinou postavou zdolávať prekážky. Tieto misie patria medzi tie náročnejšie a hráčom otestujú pevné nervy.

Do postupu k vyvrcholeniu k príbehu, či vyhranej bitky sa pridávajú aj príjemne tóny modernej hudby, ktorá ma síce málo zvukových stôp, ale zato kvalitných, nerušivých. Neopočúva sa tak rýchlo a nevádi, skôr naopak. Jednotky sú narozprávané tiež, síce rozprávajú niekedy potichšie než by sme chceli, ale aspoň niečo. StarFront je jedným z najlepších AAA titulov na tablete s logom odkúsnutého jablka.

Čo sa týka nedostatkov, tie sú skôr kozmetické. Prišli by sme si dlhšiu hernú dobu, viac multiplayerových máp a aj väčší počet jednotiek. Z každého rožku trochu viac. Inak sme spokojní. Hra nám padala iba pri nastavenom slovenskom jazyku systému v iPade. Keď sme nastavili anglický jazyk všetky problémy zmizli.

Celkovo hľadať problémy v takto kvalitne vydarenom titule je zbytočné, budete sa zabávať a strávite mnoho hodín pri označovaní jednotiek tak ako my. Aspoň ak ste hráči RTS a chýbal vám nejaký príjemný nový vietor. Aj keď, StarFront je dosť podobný StarCraftu, nie je zasa jeho úplným klonom. A to je len dobré. Viac podobných hier!



iPad, iPhone
Výrobca: Gameloft **Distribútor:** Gameloft
Multiplayer: áno **Lokalizácia:** nie
 + - vyvážené strany
 - výborné misie v kampani
 - veľmi dobré ovládanie
 - malé rozdiely medzi jednotlivými stranami
 - príliš podobné StarCraftu





Richard „Gulath“ Bojničan

LEGO Star Wars III: The Clone Wars

Long time ago, in a Galaxy far far away...

A máme to znovu tu. Spoločnosť TT Games na nás naďalej chlí svoje LEGO hry a po Star Wars, Batmanovi, Indiana Jonesovi a Harrym Potterovi sa vraciame naspäť k Star Wars. Rád by som povedal, že sa kruh uzavrel, ale medzitým už vyšli Piráti z Karibiku, takže je len otázne, čo bude ďalšie.

Snažiť sa vás presvedčiť o tom, že to je originálna a svieža hra, ktorá prináša kopec nových prvkov je asi zbytočné. Rovnako by som sa mohol pokúšať tvrdiť, že Google nájde Chucka Norrisa. Jednoducho nie je. Je to po ôsmykrát to isté. Beháme s LEGO panáčikmi po LEGO svete. Tentokrát tematicky ladenom do kresleného seriálu Clone Wars. Priznám sa rovno, už to nepoteší tak ako na prvýkrát. Ak by ste predsa len nejakým záhadným spôsobom patrili medzi ľudí, ktorým sa fenomén hviezdnych vojen vyhol, skúste si pozrieť niektoré z ostatných recenzií ktorých je na našej stránke neúrekom. Námatkovo trebárs Indiana Jones, Star Wars alebo Harry Potter. Princíp hry, herné mechanizmy ako aj ciele sú úplne rovnaké, takže sa dajú zhrnúť do „hopsačka za lego mincami“. Rovnaká je aj replayabilita, kde sa počas deja dostávame k oblastiam, ktoré budú dostupné až keď získame niektorú konkrétnu postavu. Žiaľ.

Po grafickej stránke nemám hru s čím porovnávať, pretože je to po prvýkrát čo ju hrám na konzole PS3. Predchádzajúce hry čo prešli mojimi rukami boli na PSP alebo PC. Každopádne však nevidím prílišné

rozdiely medzi tým čo som hral v minulosti a teraz. Teda ak to prevedieme na PS3. A vyššie rozlíšenie. Jednoduchého LEGO svet, LEGO postavičky, LEGO príbeh, ktorý je rovnako ako v predchádzajúcich hrách obohatený o vtipné prvky. Tieto však už tiež majú silnú pachuť deja-vu. Zvuky ako aj hudba sú klasické Star Wars zvuky a skvelá hudba Johna Williamsa. Tu sa nejako nedá nič vylepšiť ani pokaziť. Postavičky stále nie sú nijako nadobované, čiže textov si veľa neužijeme.

Novinky v hre však predsa len sú. Máme tu časti hry, kde je priamo núkaná súčasná hra dvoch hráčov. Opäť však iba na jednej konzole. Ešte že máme PSN, keď ho už v hrách nepodporujeme. Vtedy prebiehajú súčasne dva deje a obrazovka sa dá rozdeliť na dve časti. Ak hráme sami, tak sa prepíname medzi jednotlivými hrdinami a scénami tak, že aktívnu vidíme na obrazovke a neaktívna je v malom okienku v rohu. Rovnako nám tento diel prináša aj akúsi strategickú časť hry, kde vedíme armádu vojakov proti armáde (háďajte koho? Áno, správne) nepriateľa.

Kocky LEGA sú hodené a my sa blížime ku koncovému hodnoteniu. TT Games nám tu predkladá už po ôsmykrát zohriatu kašu, ktorá keď ju ochutnáme ako novinku chutí skvelo, ale aj to najlepšie jedlo sa dokáže objesť. Hru odporúčam v prípade ak ste ešte

nehrali žiadnu LEGO hru, alebo ste naozaj zanietým fanúšikom a nevádi vám, že je to znovu to isté len v kakavkovo nebičkovom odtieni. Žiaľ, ak nepatríte do ani jednej z týchto kategórií, zväzťe svoju investíciu a popozerať sa viac po portfóliu PS3 hier. Isto nájdete niečo zaujímavejšie.



PC, PS3, X360, Wii, PSP

Výrobca: TT Games Distribútor: LucasArts
Multiplayer: áno Lokalizácia: nie

+ - replayabilita
- zaujímavé misie pre dvoch hráčov
- ôsma variácia na tému LEGO
- málo nových prvkov
- po čase stereotyp a nuda

5



Jakub "Possol" Pokorný

Doodle Dorks

Do rúk sa nám dostal herný skvost v podobe logickej hry, ktorá je ako zrodená pre dotykový display obľúbeného iPadu. Doodle Dorks sa môže okrem geniálneho ovládania pochváliť aj českou výrobou. Za ich tvorbou totiž stojí firma Dream Mill vedená Jakubom Huttnerom a Josefom Burantom. Ďalším plusom je originalita celého projektu, ktorý určite potrápi mozgové závitky nejedného hráča.

A to sa hra zo začiatku tvári ako celkom príjemná casual záležitosť. Krásne animované grafické prostredie, určené aj pre nižšie vekové kategórie hráčov, jednoduché ovládanie a hlavne jednoduchý princíp, v ktorom musíte kocky rovnakej farby spojiť dohromady tak, aby vám ich v levely zostalo čo najmenej, prípadne žiadna. Prvé mapy sú ozaj jednoduché, len potom si hráč všimne nápisu Tutorial a mal by pochopiť, prečo to tak asi je.

Oddelenie ťažších levelov sa volá poeticky World of Dorks (svet hlupáčikov), kde si bežný hráč občas ako taký hlupák aj musí pripadať, ale skúšaním a rozmyšľaním sa dá prejsť každý level. Celkom má hra 45 logických úrovní, okrem Tutorialu, kde sa ich nachádza rovných 8 kúskov. Na prvý pohľad sa tak môže zdať, že je levelov málo, no ak pripočítame, že sa dá v nejednom zastaviť aj na poriadnych 20 minút, či dokonca v jednom na celú hodinu, tak s hernou dobou spokojní nakoniec byť musíme.

Jednotlivé úrovne osviežujú stále nové záležitosti, raz je to váha na zmenu gravitácie, s ktorou sa dá naozaj ľudský mozog zmiasť, či iné doplnky ako vetrák, výťah, oblaky na jedno použitie, či priviazaná kocka s ktorou sa nedá hýbať a tak ostatné kocky musia prísť za ňou. Celé úrovne sú poskladané tak, aby za sebou nenasledovali dve podobné a hráč neodíšiel od hry s tým, že je stereotypná. To vôbec nie, pri hre autor recenzie zakysol na celé hodiny a pokiaľ neobjavil poslednú úroveň, tak sa jednoducho nevzdal. Aj keď pri niektorých zháňal dokonca pomoc ostatných.

Za svoje herné riadenie získaváte aj rôzne ocenenia, ktoré sú v hrách samozrejme moderné, takže už nemôžu chýbať ani v hre logickej. Svoje úspechy môžete prepojiť aj so sociálnymi sieťami, medzi ktoré sú v Doodle Dorks zaradené Twitter a



Facebook. Čo sa týka Achievementov, tak tie hráča trochu aj motivujú a občas ich dostanete aj za záležitosti, ktoré pozitívne rozhodne nie sú. Môžeme sem počítať napríklad ocenenie za veľa krát pohnuté kocky modrej farby.

Každý level môžete prejsť na jednu až tri hviezdičky, pričom tie tri hviezdičky sa vo vyšších úrovniach získavajú veľmi, ale veľmi ťažko. Nestačí sa zbaviť všetkých kociek, musíte to ešte spraviť pri veľmi málo pohyboch. A to už je poriadna výzva. Našťastie nikto hráčovi nebráni aby sa o úspech pokúsil znovu a znovu. Pre motiváciu autori z Dream Mill pripravili aj prehľadné štatistiky, kde si môžete pozrieť, koľko pohybov ste celkovo spravili, koľko ste pospájali hlúpych kociek a podobne.

Prekvapivo je na dobrej úrovni aj zvuková stránka, čomu sme spočiatku nechceli veriť. Každá kocka vydáva iný zvuk, do toho hrá príjemná hudba a v prípade výhry, či prehry sa objaví pozitívny, alebo negatívny tón. Práve kvôli častému negatívnemu zvuku som zvuky občas vypínal :)

Celkovo je Doodle Dorks prekvapením v pozitívnom svetle, a určite sa stala našou stálicou medzi hrami na iPade. Logická hra s casual výzorom pre každého. Na žiadne padanie hry a ani iné problémy sme nenarazili. Takže za necelé euro máte hru, ktorá určite nie je na krátku dobu. My len dúfame, že sa chystá aj nejaké pokračovanie.



iPad
Výrobca: Dream Mill **Distribútor:** Dream Mill
Multiplayer: nie **Lokalizácia:** nie
 + -- od výzoru, cez zvuky až po celú funkčnosť hry bez väčšieho stereotypu - vo svojej kategórii chybu nemá - snáď by mohlo byť viacero úrovní





MINECRAFT

Michal "MickTheMage" Nemeč

Minecraft, s kockou k trvalej kreativite...

Minecraft je fenomén. Istotne ste už o ňom niečo počuli, niečo z neho videli alebo vám o ňom niekto hovoril. Možno ste ho dokonca už aj hrali! Okrem iného, je Minecraft i dôkazom niekoľkých mojich vlastných tvrdení, ale k tomu sa ešte istotne dostaneme. Skrátka, nevšimnúť si Minecraft znamená, že máte veľký problém a chce to navštíviť príslušného (pravdepodobne očného) odborníka. Alebo ani nie. Podstatné je, že Minecraft je všade. A inšpiruje.

Inšpiruje nielen svojim úspechom, ale prebúdza v nás skrytú tvorivosť, či priam maniakálnu túžbu po megalomanských stavbách. Niekedy. Avšak, pre tých čo strávili posledných pár rokov v hybernačnom spánku, čo je vlastne Minecraft? Počítačová hra, ktorá chytila milióny hráčov na celom svete. Hra, ktorá je priam ukázkovým vyjadrením pojmu „sandbox“. Pieskovisko. Tvorcov raj to na pohľad. Volné, široké pláne, vysoké hory a všetko na čom utkvie váš zrak je využiteľné. Zem, po ktorej kráčate, voda, v ktorej plávate...snáď len ten vzduch je k ničomu. Teda okrem dýchania, ale to by sme sa opäť dostali na lávku filozofie a otázky, či vaše virtuálne ja dýcha. Okrem šireho, voľného priestoru sa však Minecraft vyznačuje ešte jedným výrazným znakom – grafickým spracovaním. Výrazy ako „kockosvet“ a letmý pohľad na obrázky jasne naznačí, že táto hra je veľmi...kubická. Čo evokuje dávne hry 8 bitového obdobia, kedy sa každá hra skladala z niekoľkých pixelov a tak je i Minecraft krásne akoby trojrozmerné pixelový.

Grafická výbava je však jedna vec, druhá vec je to, čo hráča drží v hre a nepustí. Sú dve možnosti, s potenciálne treťou kombinovanou. Na začiatku sa objavíte v neznámom svete, je krásny deň a vy sa len s úžasom obzeráte po nádherne kockovanom okolí. Popísané slovami kocko mága:

"Milý denníček, prebral som sa na krásnej pláži, pri mori. Je tu nádherne. Síce absolútne netuším kde to som, ako som sa sem dostal, ale naozaj je tu nádherne. Aj keď trochu hranato. Ako pomaly zisťujem, tak nie je hranaté len moje okolie, ale aj ja! Budem sa s tým musieť nejako vyrovnáť. Na druhej strane, či už guľatý alebo hranatý... je to jedno. Ako iste vieš, milý denníček, pri takýchto príležitos-

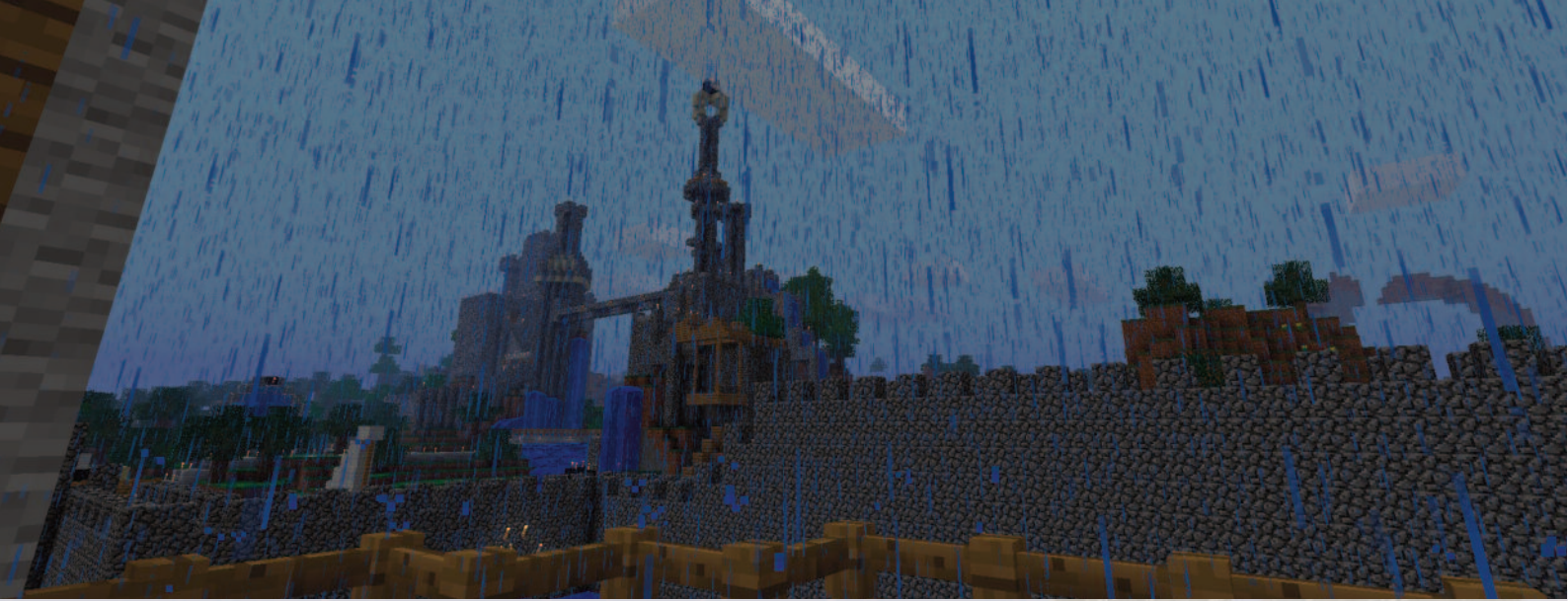
tiach vyberám svoju Príručku mladých svišťov na prežitie v neznámych končinách, prípadne opustených ostrovoch. Iste sa pýtaš, kde som ju zobral. Ale ty hlúpučký denníček, veď som predsa mág, natiahnem ruku a z Dimenzie X vytiahnem príručku. Príručka obsahuje len jednu, jedinú výhražne vyzerajúcu vetu – NESTOJ TAM AKO IDIOT A ZAČNI SI BUDOVAŤ OBYDLIE LEBO KEĎ PRÍDE NOC, BUDEŠ TO LUTOVAŤ!!! Divná príručka, zahadzujem ju a radšej sa idem venovať prieskumu okolia. Lenže, chrobáka už príručka do hlavy nasadila a tak buchnem do stromu. Čo to? Vyzerá to, akoby sa strom úderom destabilizoval. Buch. Buch. Buch. A zo stromu je kus dreva. Zaujímavé – z dreva dosky a z dosák. Hmm, z toho by už mohol byť aj nejaký prístrešok...

Milý denníček. Prišla noc a ja nemám svetlo. Vonku počujem divné zvuky. Čomusi svietia očičká. Arachnofobický poplach bije v hlave ako divý. Ešte i hranaté to vyzerá neuveriteľne hnusne. A ja sa nemám s čím brániť! Našťastie vo vnútri som v bezpečí. Budem čakať...

Milý denníček. Čakanie mi dlho nevydržalo. Nakukol som opatrne von a... Ssssssssssss. Bum. Myslím, bolo posledné čo som počul. Potom už len viem, že som sa opäť prebral na pláži. Stále bola noc. Asi ju prečkám vo vode...bude to bezpečnejšie."

Je to tak, prvá z možností ako do týchto dní hrať Minecraft je prežitie v neznámom svete, kde v noci vyliezajú na povrch roztodivné potvory, ktoré majú jediný cieľ – nakrájať, naporcovať, prípadne rozhádzať po celom okolí a verte mi, robí im to veľkú radosť. Obzvlášť pán „Ssssssssssss. Bum.“ je úžasný. Snažite sa, budujete si svoje obydlie, pevnosť pred nocou a on sa niekde objaví a rozhádze nielen vás, ale i vaše ťažko vybudované dielo. Jeden by z toho zaplakal. Ale ako postupne nachádzate nový materiál, zlepšujete svoju výbavu, myšlienka na pomstu začína byť stále reálnejšia. Aby ste nakoniec zistili, že akosi nie je komu sa mstiť, keďže všetkého je tam takmer nekonečno.

Neskôr príde fáza (a niektorí to majú obrátene), kedy jednoducho spravíte zo sveta mierumilovné miesto a začnete plniť svoje vnútorné lego fantázie. Objavíte svojho skrytého architekta, ktorý sa snaží premeniť svoje okolie



na kolísku civilizácie, na monumenty, ktoré vydržia celé veky a megalomansky sa pustí do budovania niečoho úžasne, obrovsky...obyčajného. Ale často je všetko úplne naopak a ľudská kreativita dokáže v Minecrafte stvárať divy.

A potom, ak vás konečne prestane baviť samota, rozhodnete sa ubytovať na niektorom z množstva multiplayer serverov. Vyberiete si, či chcete skôr uzavretejšiu komunitu alebo úplne otvorenú, kde vládne nespútaný chaos, hakenkreuz, či kamenný penis na každom rohu...skrátka divoký nespútaný internet. Alebo tak niečo. Avšak keď sa nachádzate na správnom mieste, je až neuveriteľné vidieť ten pokrok a rozvoj sveta okolo vás. Na začiatku stojíte na zelenej lúke, aby ste neskôr obdivovali vysoké veže dotýkajúce sa nebies, podivné stavby, ktorých účel je do dnešných dní neznámy, menšie, či väčšie pyramídy, rôzne chrámy a hradby, celé dediny - mestá, či prácu šíaleného architekta, ktorý sa zhladol v kubizme a všetky jeho výtvyry sú až nepríjemne pravidelné. Hovoríte si, ten človek musel byť v minulom živote asi Borg.

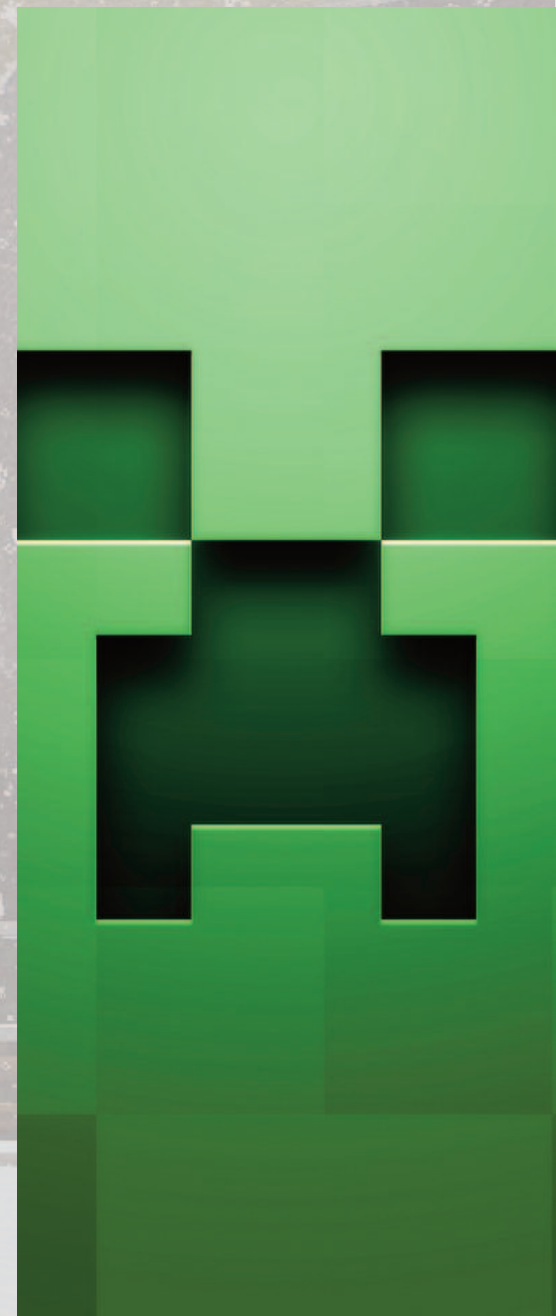
Internet potom dáva tomu celému šíalenstvu ďalšie rozmery. Hráči sú totiž kreatívna sorta a radi sa podelia o svoje úspechy a výtvyry. Minecraft len podporuje tento druh ľudovej tvorivosti a necháva ju priam tryskať do virtuálneho priestoru. Neskúsený človek by si mohol myslieť, že relatívne jednoduché spracovanie, musí byť zásadne blokom tvorivosti. Avšak Minecraft poskytuje presne ten druh nástrojov, ktoré sú na jednej strane veľmi jednoduché, ale akonáhle sa vám ich podarí plne pochopiť, dokážete s ním vytvárať priam

zázraky. Ostatne to dokumentuje i to množstvo video materiálu na youtube, kde vidíme nielen výsledky kreatívnej činnosti jednotlivcov, ale i celých skupín ľudí, ktorí sa s nadšením púšťajú do megalomanských projektov.

Vo svojej podstate je Minecraft jednoduchá hra, avšak jej potenciál skvie práve v čistej hrateľnosti a radosť z hry. Nie je tu príbeh, ktorý má hráča zaujať, nie je to super-moderná grafika, ktorá klame zmysly. Minecraft je číra esencia hrateľnosti, čistá nefalšovaná radosť z hrania sa na pieskovisku, ktorá je vlastná každej ľudskej bytosti. Máme to v sebe všetci, nie každý sme rovnako zruční, avšak všetci chceme niekde vnútri budovať a zušľachťovať územie, ktoré berieme za svoje. Aby potom niektorí jedinci zobrali dynamit a celé to s plnou parádou zrovnali so zemou. Ale i to patrí k hrám, k tým počítačovým obzvlášť, už od nepamäti. Veď koľkí z vás krupopotne vybudovali nádherné mesto v Sim City, aby potom na neho vypustili jednu prírodnú katastrofu za druhou. :-) V krajnom prípade aspoň hráč pochopí ako sa cíti taký „fantasy“ trpaslík. S trochou nadhľadu môžeme Minecraft označiť za nahliadnutie do hĺbky trpasličej mysle, pretože okrem nadzemných stavieb si užijete kopania v zemi, ako žiaden trpaslík v živote. A tiež to bude stáť za to.

A akých to mojich tvrdení má byť Minecraft dôkazom? Dobrú hru nerobí špičkové grafické spracovanie, ani najnovšie technológie, či milióny vrazené do vývoja. Dobrú hru tvorí nápad, zapracovanie na hrateľnosti, ktorá je najdôležitejšou zložkou pre kvalitnú hru. Nemusí to byť len Minecraft, ktorý toto dokladá – máme tu množstvo nezávis-

lých hier, ktoré vznikajú s láskou k hre samotnej, mnohokrát za minimálnych nákladov, ale za to s množstvom nápadov a zánietením pre hru. Minecraft, Mount & Blade a ďalšie sú toho jasným, živým a úspešným dôkazom.



Hry ako katalyzátor agresivity?

Boris "Blade" Kirov

Je digitálna zábava zodpovedná za čoraz väčšiu agresivitu u mladistvých?

Nórska tragédia istotne otriasla každým normálnym človekom. Masakra, ktorá sa odohrala na dvoch miestach tohto malého severského štátu, si dokopy vyžiadala 77 obetí, pričom ale obetí priamo i nepriamo ovplyvnených touto udalosťou je istotne mnohonásobne viac. Anders Behring Breivik sa behom dňa stal jedným z najhrozivejších masových vrahov celej našej éry a od dnes bude dávaný do kopy s takými kreatúrami ako Charles Manson, Stalin či Milošević.

Dôvod, prečo tu dnes ako úvodník rozoberám práve tragédiu z Nórska, má ale svoje zásadné opodstatnenie - Breivik totižto nebol idiot, bol na svoj hanebný čin dobre pripravený a okrem vojenského výcviku v Bielorusku si aktívne svoju taktiku cibril aj hraním hier, konkrétne teda World of Warcraftu a Call of Duty: Modern Warfare 2. Tieto skutočnosti vyplývajú z viac ako 1500 stranového manifestu s názvom "2083 - Európska Deklarácia Nezávislosti", na ktorom Breivik intenzívne pracoval niekoľko rokov a ktorý rozposlal svojim najvernejším kamarátom v rámci sociálnej siete Facebook. Azda nemusím pripomínať, že spomínané uvedenie hier ako možných "taktických" trénažerov tohto vraha storočia momentálne na pôde Nórska vyvoláva hromadu rozporuplných reakcií o odoziev.

Prvou takouto nepremyslenou reakciou je stiahnutie viac ako 50ky hier z obchodnej siete Coop Norway. Ide o tituly ako Homefront, Black Ops, MW2, Sniper: Ghost Warrior, CSko či World of Warcraft, ktorý ale spomedzi ostatných "postihnutých" FPSiek vyčnieva nie len z hľadiska rozdielnosti žánra, ale aj z hľadiska úplnej nesúvislosti s tým, čo Breivik vykonal. Coop samozrejme potvrdil, že uvedené hry zmizli z pultov len dočasne, i tak sa ale jedná o doslova učebnicový príklad toho, ako NEreagovať na tlak verejnej mienky keďže tá, ako všetci dobre vieme, je v drvivej väčšine prípadov maximálne povrchnou a nezakladajúcou sa na žiadnych overených faktoch.

Okrem reakcie zo strany jedného obchodného reťazca (ostatné ale túto iniciatívu chvála bohu nepodporili - zrejme majú viac zdravého rozumu než ich konkurent a len tak ľahko sa nenechajú strhnúť davovou psychózou) sa ale v Nórsku začínajú objavovať aj hlasy, ktoré chcú na hry uvaliť rovnako nezmyselnú cenzúru, ako to s "úspechom" robí Nemecko. A to je, ako musíte uznať aj vy, naozaj prehnanou reakciou.

Vo vecí možného neblahého vplyvu akčných hier na formovanie osobnosti sa len pred pár dňami vyjadril samotný autor žánra FPS, John Carmack, ktorý len potvrdil to, čo už všetci veľmi dobre vieme - hry prednostne slúžia na uvoľnenie stresu, resp. nahromadenej agresie a nie na ich stimuláciu a zvýraznenie. Carmack sa pritom opieral o aprílovú štúdiu vykonanú Texaským výskumným ústavom, ktorá jasne tvrdí, že za pokles kriminality v US môžu nie len lepšia policajná práca či pokles zájmu o drogy, ale taktiež aj vzrastajúca popularita digitálnej zábavy.

Inými slovami, deti, ktoré by za iných okolností trávili čas vonku a čelili tak mnohým nástrahám spojeným s kriminalitou či drogami, tak svoj čas strávia v bezpečí domova. Navyše, podľa uvedenej štúdie slúžia násilné hry ako vynikajúca katarzia, tzn. že preberajú na seba všetku agresiu, ktorú hrajúci jedinec môže v sebe v tajnosti dusiť. Výsledkom hrania teda nie je zvýrazňovanie akýchkoľvek s agresivitou súvisiacich charakterových čŕt hrajúceho jedinca ale paradoxne ich tlmenie.

Ono, k takémuto záveru je možné dôjsť aj použitým obyčajného sedliackeho rozumu - vražda nie je len tak hocijakým činom, ktorý by sa dal nejakým "odčiniť". To nie je urážka osoby, za ktorú sa dá ospravedlniť. Je to výsledok tak silného psychického defektu, že normálny človek pri pomyslení nejakej takej eventuality vykonanej jeho rukou začne nad sebou ihneď uvažovať, či je v poriadku. Samozrejme, osobitným typom vražd sú tie spôsobené pod vplyvom

afektu, kedy vrah zabije obeť z dôvodu psychického a emocionálneho tlaku, avšak chladnokrvná vražda, kedy ju osoba plánuje dopredu a je si plne vedomá, čo má v pláne urobiť, sa nedá jednoducho "vyhecovať" hraním nejakej hry.

Sme predsa ľudia a máme v sebe zakorenené nejaké morálne a etické zábrany, ktoré nám skrátka nedovolia spraviť niečo tak hanebné, ako je pripraviť druhú osobu o jej život. To dokážu len ľudia s psychopatickou anomáliou, ľudia emočne poškodení, ľudia, ktorí síce navonok nemusia pôsobiť vôbec nápadne, avšak v momente vraždy u ktorých naplno vynikne ich utajená krutosť a bezcitnosť, prameniaca z pocitu menejcennosti, teda pocitu, ktorým väčšina psychopátov trpí.

Hry hrám od 8 rokov. Dostal som sa do styku s tak obrovským množstvom násilných a brutálnych hier, že pokiaľ by mali byť tie vyhlásenia o hrách ako spúšťačoch agresie pravdivé, už by som mal sedieť niekde v lochu, odsúdený za násilnú či inú obzvlášť závažnú trestnú činnosť. Nestalo sa tak a ani sa nikdy nestane. Totižto, milujem digitálnu zábavu preto, lebo viem rozlíšiť realitu skutočnú od reality virtuálnej. Dokážem to ja, dokáže to okruh mojich friends, dokáže to každý normálny človek.

Nedokážu to len obmedzení jedinici ktorí sa boja pozrieť pravde do očí a tak sústavne pri takýchto katastrofách hľadajú iného vinníkov než tých, ktorí nimi v skutočnosti sú. A samozrejme, nedokážu to ani psychicky narušení vrahovia, keďže v podstate vrahom ani normálny, zdravý človek byť nemôže. Moja rada? Len si pekne hrajte všetky hry ktoré vám prídu pod ruku, pretože pokiaľ vo vás drieme tichý zabijak, istotne to nebudú gamesy, ktoré ho "vytiahnu" na povrch. Na 99.9 percenta to totižto bude naša netolerantná spoločnosť!



Sú čísla vhodným nástrojom hodnotenia hier?

Boris "Blade" Kirov

Čudovali by ste sa, ako je nesmierne ťažké robiť recenzie na mizerné hry, obzvlášť ak im predchádzali výrazne kvalitnejšie prequel. Tie útrapy, aké musí zažívať recenzent pri hraní takéhoto podpriemerného kusu softvéru totižto nikdy nebudú dostatočne adekvátne zaplatené a možno aj to je dôvodom, prečo takýchto recenzií je v súčasnosti ako šafranu. Nikto predsa nechce obetovať svoj drahocenný čas niečomu, čo nestojí ani za deravý groš. Výsledok takéhoto ignorovania spodiny hernej má ale zásadný dopad na systém hodnotení, ktorý aplikujú jednotlivé médiá v rámci svojich recenzií. A ten je - priznajme si na rovinu - značne zdeformovaný.

V dávnych dobách ale problém s mizernými hrami akosi neexistoval. Herný trh bol v plienkach, ročne vychádzalo iba niekoľko titulov a tak chceli herné magazíny danej éry aspoň ako-tak vyplniť prázdne miesta vo svojich "plátkoch", museli siahnúť aj po hrách, kvalitatívne hlboko ukotvených v hladinách podpriemernu. Dnes je situácia iná - desiatky a desiatky štúdií chfília jednu priemernosť za druhou a tak sa ani redaktori gameswebov nemusia "utápať" v hernej mizérii, pretože dnes na to vďaka spomínanej lavíne tuctovostí nemajú čas. Nezriedka sa tak stane, že v časopise nájdete 10 recenzií a z toho je dobrých 7 z nich na tituly, ktoré síce nie sú vyslovene zlé, ale žeby boli dobré, o nich taktiež nemožno povedať. Čo je však horšie,

tieto doslovné priemernosti dostávajú v rámci reviews zväčša hodnotenia na úrovni 6. až 7. stupňa z 10-člennej škály (resp. zodpovedajúcich variantov), čo akosi neseď s matematickou definíciou priemeru ako strednej hodnoty.

Nebojte sa, nejdem vás tu teraz mučiť vzorcami a definíciami - problém súčasných systémov hodnotenia nie je v číselnej stupnici ako takej. Problém spočíva v samotných recenziách, ktorí si slovičko "priemerný" vyložia vždy po svojom. Jeden sa snaží držať všeobecne zaužívaného označovania priemerných hier nadpriemernou hodnotou (7), druhý ich naopak označuje presne tak, ako sme sa učili v škole. Len nedávno sa napríklad podobný nesúlad v hodnoteniach "udial" na jednom konkurenčnom webe, kde jedna osoba ohodnotila (podľa jej slov) ľahko nadpriemernú hru číslom 5.5, zatiaľčo druhá fukla (taktiež podľa jej slov) priemernosti krásnych 7. Súdiac podľa ohlasov v diskusii k daným recenziám to nebolo košer ani podľa návštevníkov, ani podľa samotných členov tamtojšej redakcie, i keď tí sa v tejto veci vyjadrovali nadmieru rezervovane (čuduje sa im ale niekto?).

Práve ten individualistický prístup zo strany redaktorov herných periodík je častokrát aj dôvodom, prečo sa u niektorých vyslovených peciek stretávame s podivným podhodnotením a naopak, u jasných priemerností s brutálnym nadhodnotením (budiš príkladom séria

Call of Duty, najmä teda jej posledné diely). Bez jednoznačného systému v hodnotení si totižto každý recenzent hry hodnotí podľa svojej stupnice a vôbec ho netrápi, že dajme tomu kolega má kritéria predsa len o čosi odlišnejšie a teda aj jeho nadpriemer je čo do kvalitatívneho hľadiska recenzovaného diela v závažnom nesúlade s tým, čo vidí pod nadpriemernom on sám (uff, vyzerá to zložito ale snáď chápete, čo sa vám snažím vysvetliť). My sa na gameswebe snažíme hodnotiť hry presne podľa logiky, teda ak je hra priemerná, zaslúži si 5, ak je hra výborná, zaslúži si 8 atď., avšak aj medzi nami vládnu určité názorové odlišnosti v tom, ako oznámkovať tituly nadpriemerné či tituly, ktoré sú dobré, avšak do elitnej kategórie AAAčkových záležitostí ich ešte nemožno zaradiť.

Existujú teda len dve možnosti, ako tento problém s odlišným ponímaním hodnotiacej stupnice vyriešiť - buď sa jej vzdať nadobro a recenzie zakončovať len zhrnutím pro a proti, alebo zaviesť systém, ktorý bude rešpektovať každý jeden redaktor. Súdiac podľa oblúbenosti číselného zhodnotenia toho ktorého titulu sme momentálne zástancami tej druhej alternatívy a tak v dohľadnej dobe čakajte zverejnenie oficiálnych pravidiel nášho hodnotenia, i tak si ale myslíme, že z dlhodobého hľadiska bude nutné celkovú koncepciu recenzií značne inovovať. Ako? To už ale nechajte na nás - isté ale je, že po kvalitatívnej stránke z nášho vysokého štandardu rozhodne nepoľavíme. O týždeň zdar!

Hry ako ničiteľ zdravia?

Boris "Blade" Kirov

Fuj bakané gamesy... môžete za môj zlomený necht! Aspoň tak to z dostupných štúdií vypláva.

Existuje mnoho neoverených teórií, podľa ktorých je hranie hier škodlivé. Jední kvázi-vedci prídu na to, že dlhé vysedávanie pred telkou deformuje chrbticu, druhí pre zmenu na to, že hranie hier vyvoláva v ľuďoch agresivitu. Všetky takéto „mimoriadne dôveryhodné“ štúdie majú jeden spoločný ukazateľ – povrchnosť. Je jednoduché zvaliť vinu na niečo tak nehmatateľné, ako je digitálna zábava. Avšak to, že na psychiku a fyziku hráča vplyva celý rad iných faktorov, to sa už akosi týmto odborníkovi nehodí do krámu. Hlavné je, že konzumná spoločnosť je takýmto nezmyslami výborne brain-washnutá, vďaka čomu môžu z ich poverčivosti a naivity ťažiť iné veľké konglomerácie. Konglomerácie ako napríklad farmaceutické spoločnosti či ostatná oblasť zábavy (filmy, hudba, televízia a pod.), ktorá sa rozrastajúcim sa herným trhom cíti zákonite byť ohrozená.

Vrátim sa ale späť k uvedeným štúdiám – nedávno som kdesi čítal, že hry sú jednoznačným pôvodcom obezity u mladistvých. Reku, to že, decko sedí pred TV alebo pred počítačom aj niekoľko hodín denne, má automaticky súvis s jeho prípadnou nadváhou. Možné to samozrejme je, ale pozorne si prečítajte predchádzajúcu vetu ...sedí pred TV alebo počítačom... Vidíte to zovšeobecnenie, ktoré je v prípade napadnutia možné ihneď použiť? Nenapísal som, že decko priberá HRANÍM HIER –

uviedol som iba technológie, extenzívnym pozeraním do ktorých dochádza k možnému nárastu váhy a následnej obezite. No a presne v takomto generalizovanom a mind-fuckovskom duchu sú robené všetky analýzy, berúce si do huby pojem „hra“. Skrátka, manipulatívne vykonštruovaný text, ktorý síce analyzuje vplyv faktorov blízkych hrám, avšak nepodáva skutočné dôkazy.

Spomínané sedenie pred TV alebo pred compom je pritom zaujímavým ukazovateľom. V pohode sa totižto vyskytuje u širokého spektra pracujúcich ľudí, ktorí presedia pred týmto hardvérom denne v práci 8 a viac hodín, pričom ale je zaujímavé, že pri hodnotení spomínanej obezity sa akosi do popredia táto skupina osôb nedostáva. Viete prečo? Pretože témy, ktoré nie sú v spoločnosti ešte tak silno etablované, sa ľahšie predávajú, nakoľko nedôvera obyvateľstva voči niečomu, čo ešte nie je úplne sociálne začlenené, je zlatou baňou žurnalizmu.

A pritom stačí do týchto analýz zahrnúť len obyčajný sedliacky rozum – keďže väčšina týchto „revolučných“ štúdií pochádza práve z US, je na mieste si taktiež položiť otázku, či náhodou nemá podiel na „vypasenosti“ tamojších mladistvých hráčov aj strava. Veď predsa, amíci sú celosvetovo najväčšími konzumentmi fastfoodov, ktoré poskytnú organizmu

všetko možné len nie to potrebné, vďaka čomu sú ich stravovacie návyky nevyvážené a jednoznačne zamerané na príjem tukov a sacharidov. Práve v tom čo jeme spočíva kľúč k našej hmotnosti, takže nejaká ta kalória dole po hodinovom behu zmôže pramálo voči tisíce jej kolegýň, ktoré jú ihneď na to v podobe burgeru zastúpia. Nemyslite si teraz, že sa vám tu snažím pretlačiť nejaké žvásty o zdravej výžive – iba vám predkladám fakty také, aké sú.

Zdravotné problémy spojené s intenzívnym hraním hier teda nemožno analyzovať len vzhľadom na hry samotné. Veď predsa, aj keď idem do kina, tak v ňom presedím 2 hodiny... to by potom rovnaká štúdia mohla povedať, že kiná sú škodlivé. Seriály sú škodlivé. Hranie na klavíri je škodlivé. Počúvanie hudby v izbe je škodlivé. Všetko statické... je škodlivé. A pritom je to bullshit priam vyšíty – všetko čo sa preháňa, je totižto škodné. Je jedno či človek veľa hrá, alebo veľa športuje. Pokiaľ týmto aktivitám venuje viac času než je zdravé, to jeho zdravie na to môže skôr či neskôr doplatiť. Je preto dôležité nič nepreháňať, ale pekne si rozvrhnúť svoj čas tak, aby ani jedna aktivita nepresiahla rámec zdravého kompromisu – či už sa jedná o sedenie pred TV, alebo hranie na benjo. Lebo zdravie je to jediné, čo nás drží pri živote ;)... ehm, idem si dať 6-hodinový raid... majte sa!



SCREENSHOT



Novinky za mesiac august

Lukáš "Under4" Kollár

30. týždeň

V poradí už tridsiaty tohtoročný hardvérový sumár poukázal na slúchadlá od Razeru, tá istá spoločnosť nám zanechala aktuálnejšie echo o zariadení Switchblade, do predaja sa uviedli nové herné pamäte a na záver MSI odkryla herný notebook.

To, že kvalitný zvuk je pri hraní nesmierne dôležitý vám určite netreba pripomínať. Firma Razer, majúca na starosti výrobu herných periférií nám prostredníctvom tlačovej správy zanechala informácie o Razer Electra, novom prírastku do rodiny slúchadiel, určených pre hráčske potreby. Slúchadlá majú optimalizované reproduktory, čo zabezpečí lepšiu basovú odozvu, takže sa okrem krištáľovo čistého zvuku môžeme pripraviť aj na mocnú basovú hĺbku. Tak dokonalý zvuk si vďaka silnému vymeniteľnému koženkovému polstrovaniu a optimálne umiestnenými klapkami, izolujúcimi ruch, vychutnáte naozaj všade, a to navyše pri maximálnom pohodlí, ktoré upevní ohybná štruktúra týchto slúchadiel. Audio kábel, ktorý je pogumovaný sa dá spolu s mikrofónovým káblom odpojiť. Na herné slúchadlá Razer Electra si budeme musieť ešte počkať, presnejšie do októbra 2011, kedy majú byť dostupné za 59,99 euro. Ak máte o tento produkt záujem, môžete navštíviť stránky Razerzónu.

Aj druhá správa mala súvis s predošlou spoločnosťou, ktorá už dávnejšie prezradila, že pod názvom Razer Switchblade vyvíja koncept herného zariadenia s dotykovým 7" displejom, ktorý priniesol vskutku zaujímavý



vzhľad v podobe LED klávesnice, meniacej tlačidlá podľa typu hry. Táto hračka bude plne kompatibilná s Windows 7, pričom bude bežať vďaka procesoru Intel Atom, no a tu je nutné sa zastaviť. Razer totižto svet informovala o jeho konkrétnom modeli, bude to Intel Atom Z690 s pracovnou frekvenciou 1.70 GHz, čo znamená, že sa jedná o 13% rýchlejší taktovací kmitočet, ako mali predošlé modely, takže sa môžeme pripraviť na vyššiu úroveň výkonu.*

Ďalšia hardvérová novinka dala do pozornosti európske predajné zahájenie nových herných pamäťových modulov od spoločnosti A-Data, ktoré sme predstavili v HW sumári 27. týždňa. Ide o 8 GB a 16 GB pamäťové dual-channel kity, ktoré nájdete v sérii s označením XPG Gaming Series, pričom modelu 8GB DDR3-1333 určila A-Data cenu €174.90, výkonnejší kit o veľkosti 16 GB stojí približne €339.90.

Záver týždňa patril Sandy Bridge laptopu GE620DX, ktorý vyjde pod záštitou MSI a má prívlastok herný, hoci nedisponuje príliš výkonnou špecifikáciou. Srdce tohto stroja je tvorené 2.0 GHz štvorjadrovým procesorom Core i7-2630QM, grafickú záležitosť má na starosti 2 GB karta GeForce GT 555M, pričom má 15,6" displej s LED podsvietením a rozlíšením 1366 x 768, no a je tu prítomná i veľká, 8 GB pamäť RAM. Zákazník môže na ňom mať 750 GB pevný disk (5400/7200 RPM), môže si vybrať, či chce Blu-ray mechaniku, prípadne sa uskromní s klasickou DVD napalovačkou, nechýbajú vymoženosti akými sú: 802.11 b/g/n WiFi, Bluetooth 2.1, HD webkamera, Gigabit Ethernet, D-Sub výstup, HDMI rozhranie alebo dva USB 3.0 porty. Nájdeme tu technológiu, určenú na prepínanie grafiky s názvom GPU Boost, určite nepohrdnete ani funkciou Cinema Pro, ktorá má za úlohu nastaviť obraz, Turbo

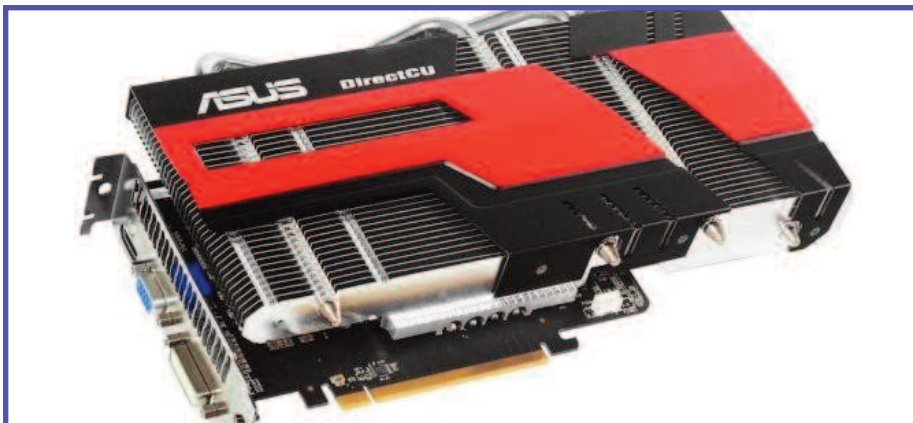
Battery+, pričom tento notebook obsahuje 6-článkovú (4400 mAh) batériu a patrí sa spomenúť aj zvuková záležitosť, ktorá bude zabezpečená štvoricou reproduktorov s THX TruStudio Pro certifikáciou. Notebook MSI GE620DX, mimochodom vážiaci 2,4 kg bude na chod systému využívať OS Windows 7 Home Premium.

*Softvér a zaťaženie používané vo výkonnostných testoch môže byť optimalizované len pre mikroprocesory Intel. Výkonnostné testy, ako napr. SYSmark a MobileMark, sú merané prostredníctvom špecifických počítačových systémov, komponentov, softvérov, operácií a funkcií. Akákoľvek zmena niektorého z týchto faktorov môže spôsobiť, že sa výsledky môžu odlišovať. Odporúčame vám sledovať ďalšie informácie a výkonnostné testy, vrátane údajov o výkone daného produktu v kombinácii s inými produktmi, vďaka čomu budete môcť spoľahlivo vyhodnotiť vami zvažované nákupy.

31. týždeň

Druhá polovica letných prázdnin už beží v plnom prúde a spolu s ňou nás postretla aj nasledovná trojica herných hardvér novinek.

Ľudia sú všelijaký a majú i rôzne nároky, preto výrobcovia musia veľakrát na tento fakt prihliadať a prinášať na trh produkty, ktoré sa vymykajú istým zaužívaným štandardom. Drvivá väčšina hráčov má vo svojom stroji aktívne chladenú grafickú kartu, ale pokiaľ patríte do tej užšej skupinky užívateľov, uprednostňujúcich niečo netradičné, možno vás zaujme pasívne chladená grafická karta Asus Radeon HD 6770 s modelovým označením HD 6770 DirectCU Silent. Táto karta dostala 1 GB pamäť typu GDDR5, ktorá je prepojená cez



128bitovú pamäťovú zbernicu, má 800 procesorov Stream a jej kvality up-evňuje prítomnosť dizajnu Super Alloy Power, inými slovami, obsiahne kvalitné komponenty. Poskytne nereferenčné chladenie, pozostávajúce z veľkého pasívneho chladiča, z ktorého ústi systém priameho kontaktu štyroch medených heatpipes priamo do GPU – takéto chladenie má byť podľa slov výrobcu o 16% účinnejšie než riešenie referenčného typu. Pre pripojenie poslúžia výstupy D-Sub, DVI a HDMI rozhranie. Frekvencie pasívne chladenej grafickej karty Asus HD 6770 DirectCU Silent nie sú známe, potešil nás však fakt, že ju možno očakávať na predajných pultoch už čoskoro.

No a potešil aj nový rad DDR3 pamätí Urban, ktorý odhalila spoločnosť Mach Xtreme Technology. Tento výrobca si totižto pripravil ponuku, ktorá sa neodmieta. Jedná sa o sériu (hoci sú momentálne dostupné len dve variácie produktov), disponujúcu jedným 4 GB modulom a 8 GB dual-channel kitom, ponúkajúcim častovanie 9-9-9-27 pri 1.5V. Operačné pamäte Urban sú v obchodoch dostupné za ceny 20/40€ - 4 GB modul/ 8 GB kit a vyznačujú sa nielen doživotnou zárukou či podporou pre XMP, ale aj prítomnosťou vysoko kvalitných a ľahkých, hliníkových japonských chladičov.

Na záver si pre nás pomerne neznáma spoločnosť Raptor Gaming prichystala nový multiplatformový headset s modelovým označením H4, určený hlavne pre hráčov, a to nielen pre klasických, počítačových, ale aj pre hráčov, ktorí uprednostňujú platformy Xbox 360 a PlayStation 3, na ktorých vraj taktiež slúchadlá ponúknu vysoko kvalitný zvuk. Tieto slúchadlá disponujú frekvenčným rozsahom v rozmedzí od 20Hz do 20KHz, sú poti-

ahnuté kožou, majú mikrofón a ponúknu kábel o dĺžke dva metre. Herný multiplatformový headset Raptor Gaming H4 udrie na trh koncom augusta. Zaujímavosťou budú ale musieť zo svojej peňaženky obetovať približne €69.90.

32. týždeň

AMD vhupla do menšej výzvy, Gigabyte ukázala svetu svoje dve nové grafické karty a Thermaltake predstavila počítačovú skrinku Spacecraft. Tak takto vyzerá zbežné zhrnutie noviniek za posledný týždeň, na ktoré sa teraz ideme spoločne pozrieť.

Keď sa povie AMD, každý si najskôr predstaví procesory či grafické čipy. Po novom to ale môžu byť aj DDR3 pamäte, s výrobou ktorých táto spoločnosť práve začína. No a nakoľko každý nejako začína, aj AMD najskôr odhalila len 2 GB modul, ktorý ale prichádza hneď v troch verziách. Uvidíme tak pamäť Entertainment, ktorá disponuje frekvenciou 1333 MHz, pri časovaní 9-9-9 a je už teraz za približnú sumu 20 dolárov dostupná v krajine vychádzajúceho slnka, pre hráčov bude určený modul Ultra Pro Gaming s frekvenciou 1600 MHz a časovaním 11-11-11, nakoniec bude zverejnený i Enterprise, ktorý ale ešte svoje konečné špecifikácie neodkryl. Tieto pamäte majú čisto teoreticky šancu uspieť, a to už len z toho dôvodu, že ich predaj bude podporený značkou Radeon, ktorú pozná, trúfnem si povedať, asi každúcky hráč. Uvidíme, aké ďalšie pamäte si pre nás AMD pripraví, teraz nám žiaľ neostáva nič iné, len si počkať na odhalenie modelu Enterprise a na uvedenie pamäte Radeon Ultra Pro Gaming na trh.

Zmena je síce malo pozorovateľná, ale s príchodom letných prázdnin kleslo i tempo predstavovania nových grafických kariet. Akonáhle sa však niečo uvoľní, stojí to za to podobne, ako je to v nasledovnom prípade. Výrobca Gigabyte, ktorého netreba predstavovať si dovolil hráčom predviesť nasledovné dve verzie svojej grafickej karty Radeon HD 6870, ktorá príde pod označením GV-R687UD-1GD. Táto karta je poháňaná 40nm jadrom Barts, obsiahne modré PCB, 1120 procesorov Stream, GDDR5 pamäť o veľkosti 1 GB a frekvenciu 4200 MHz, ktorá je prepojená cez 256bitovú pamäťovú zbernicu, a jadro, ktoré dostalo takt o hodnotu 900 MHz. Pre zobrazenie je opatrená až päťcou výstupov, konkrétne ponúka dva DVI, dva mini DisplayPort výstupy a HDMI rozhranie, ktoré je navyše pozlátené. Ich ceny nepoznáme, vieme vám ale povedať, v čom sa budú jednotlivé verzie odlišovať. Prvá verzia, čiže rev. 1.0 obsahuje dizajn Ultra Durable VGA, druhá, známa pod menom rev. 2.0 ponúkne Ultra Durable VGA+, čo inak znamená, že jej komponenty budú ešte o čosi kvalitnejšie.

Koniec týždňa patril firme Thermaltake, no hlavne jej novej hernej skrinke Spacecraft VF-I, ktorá ponúkne dve mierne odlišné verzie a doplní tak radu e-Sports. Tento nový kúsok typu mid-tower je vyrobený z ocele s čiernou povrchovou úpravou, je ťažký 6,1 kg a disponuje rozmermi



462 x 216 x 485. Pri jej zostrojovaní sa tvorcovia zamerali predovšetkým na možnosti chladenia, pretože okrem tu prítomného jedného 1000 RPM ventilátora s modrými LED diódami, ktorý našiel svoje umiestnenie v zadnej časti a má rozmer 120 mm, tu môže byť prítomných ventilátorov celkovo



šesť, okrem toho skrinka disponuje s už predvrtanými otvormi pre vodné chladenie. Táto počítačová skrinka ďalej ponúka štyri 5,25" pozície, päťicu 3,5" pozícií a aj jednu o veľkosti 2,5". Samotná montáž nebude problémom, nachádza sa tu totižto systém pre montáž bez potreby použitia náradia. Thermaltake Spacecraft VF-I príde v dvoch verziách, dostupných za približne rovnakú sumu, ktorá sa pohybuje na 52 € hranici, pričom ich odlišíte len v type USB rozhrania. Na výber tak bude predný I/O panel, obsahujúci dva USB 2.0 porty alebo panel s jedným USB 2.0 a jedným USB 3.0 portom. Na prednom paneli nechýbajú ani dva zvukové konektory a skrinka samotná ešte poskytne z časti priehľadnú bočnicu, čo v praxi znamená, že uvidíte procesorovú, prípadne pamäťovú časť interiéru.

33. týždeň

Tridsiaty tretí herný hardvér sumár zhrnul a upravil konfiguráciu istého herného notebooku, na svoje si však prišli i priaznivci grafických kariet či základných dosiek, no a široký výber rôznych chladičov doplnil nový model od spoločnosti Gelid.

Opakovanie je matkou múdrosti, ale v tomto prípade si povieme aj novšie parametre už oznámeného herného notebooku MSI GE620DX, ktorý sa nám prostredníctvom oficiálnej tlačovej správy odkrýva do posledných detailov. Takže, ako ste už istotne postrehli, jedná sa o produkt známeho výrobcu MSI, ktorý si tentoraz pripravil aj niečo pre nás, hráčov. Disponuje lesklým 15.6" Full-HD (LED) displejom s rozlíšením 1920x1080), jeho srdce

tvorí procesor Intel® Core™ i7 - 2630QM / i5 - 2410M, pričom grafickú stránku veci zaisťuje grafická karta NVIDIA® GeForce® GT555M (2GB DDR3 VRAM) a o pamäť sa bez problémov postará 8 GB, respektíve 4 GB DDR3. Nachádza sa tu originálny operačný systém Windows® 7 Home Premium, údaje si uložíte na 500GB, prípadne 750GB (7200 RPM) pevný disk, nechýba 802.11 b/g/n WiFi, optická mechanika Super Multi, čítačka kariet 4-v-1, Bluetooth a kamera 2.0 (+ HD video). Čo sa týka zvuku, tento model obsiahne štyri reproduktory s podporou 7.1 THX TruStudio-Pro™, pričom tu nájdeme aj mikrofón a výstup na slúchadlá, sieť zabezpečí 10/100/1000 Mb/s, výrobca zvolil zobrazujúce výstupy HDMI a VGA, no a užitočné sú aj USB porty, presnejšie USB 2.0 / 3.0: 1 / 2. Je rozmerov 383 x 249,5 x 37,6 ~ 32,3 mm (ŠxHxV), váži 2,4 kg, má 120W zdroj a je tu prítomná 6článková batéria. Cena laptopu GE620DX nieje známa, každopádne k nemu dostanete záruku v trvaní dvoch rokov a zaiste poteší i vyzdvihnutie a doprava zadarmo.

Po predošlej obsiahlejšej správe si teraz v krátkosti priblížime novú grafickú kartu GeForce GTX 580 Classified od firmy EVGA. Nejedná sa o žiadnu maličkosť, skôr naopak, je totiž navrhnutá tak, aby dokonale pokryla nároky a požiadavky overclockerov a hráčov. Nakoľko zatiaľ nejde o oficiálnu záležitosť je možné, že obsiahne 512 CUDA jadier, mala by byť dostupná s 1,5 GB a 3 GB pamäťovou verziou, pričom pamäť má byť prepojená cez 384bitovú pamäťovú zbernicu. Overclockeri si vďaka duálnemu BIOSu, prípadne NEC Proadlizer kondenzátorom v minimálnom počte dva,

jednoznačne prídu na svoje. Jej chladenie ale zostáva menšou záhadou. Vieme síce, že sa jedná o duálny slot, ale ďalej je známe len toľko, že sa tu nachádza jeden ventilátor, ktorého veľkosť bohužiaľ nepoznáme.

Nasledovná novinka uviedla do predaja celkom zaujímavú základnú dosku, ktorú spoločnosť Sapphire Technology označila ako Pure Platinum Z68, a mala na to aj dôvod, pretože je postavená na čipovej sade Intel Z68, čo je mimochodom zároveň prvá taká doska od spomínanej spoločnosti. A hneď môžeme aj prejsť na jej bližší opis. Ide o dosku ATX formátu, podporujúcu procesory LGA1155 a virtualizačnú technológiu LucidLogix Virtu GPU, má 8+3 fázové napájanie, cievky Diamond Black, tri PCI-Express x16 sloty s podporou pre CrossFireX, štyri DDR3-1600+ pamäťové sloty, štyri SATA 6.0 Gbps, taktiež štyri SATA 3.0 Gbps porty, Gigabit Ethernet, Dual BIOS, dva USB 3.0 konektory, ladiacu LED, výstupy D-Sub, DVI, HDMI, DisplayPort, tlačidlá pre reset a zmazanie CMOS, Bluetooth a 7.1 kanálový zvuk. Pokiaľ sa vám doska Sapphire Pure Platinum Z68 pozdáva, nemal by byť problém s jej nákupom, pretože je už dostupná aj v Európe a to za orientačnú cenu €136.

Napokon sme možno úspešne nasmerovali niektorých nadšencov, ktorí si dávajú extra záležať na dokonale chladiení svojho procesora. Firma Gelid sa rozhodla do celého sveta vpustiť CPU cooler GX-7, pričom ten už predstavený raz bol, presnejšie na veľtrhu CeBIT, ktorý sa odohral v marci. Tento 720 gramov



vážiaci chladič je rozmerov 130 x 65 x 159 mm, podporuje procesory Intel LGA 775/1155/1156 a AMD AM2(+)/AM3/FM1, disponuje siedmymi heatpipes a ventilátorom s modrým LED podsvietením, ktorý si od seba sľubuje dlhú životnosť. Ten pracuje mimochodom pri otáčkach 600 - 1800 RPM a maximálnom hluku 26.8 dBA. Všetko menované má potom zabezpečiť lepší odvod tepla. Procesorový chladič Gelid GX-7 je s trojročnou zárukou predávaný za odporúčanú cenu €45.

34. týždeň

Týždeň, ktorý pomaly vpúšťa letné prázdniny do konečnej fázy dodal dve herné grafické karty, tri monitory a jednu mobilnú špecialitu, ktorú naservíroval Razer.

Aj napriek tomu, že sa podľa zistenia grafické karty predávajú horšie, ako tomu bolo v prvom štvrťroku, dnes si predstavíme ďalšie dva kusky. Tú prvú predstavila Sapphire a pozreli sme sa aj na GeForce GTX 580 od spoločnosti Gigabyte Technology, ktorá na prvý pohľad zaujme 3 GB pamäťou. Ide pritom o GF110 produkt, označený ako GV-N580UD-3GI, ktorý za približnú predobjednávkovú sumu 456 € ponúka 512 CUDA jadier, už zmienenu GDDR5 pamäť s veľkosťou 3 GB, 384bitové pamäťové rozhranie, ale aj také Ultra Durable VGA komponenty. Jej pamäť tika frekvenciou 772 MHz, shadery si vyslúžili hodnotu 1544 MHz a pamäť disponuje pracov-

nou frekvenčnou hodnotou 4008 MHz. Chladiacu súčasť veci zaistí kvalitný chladič WindForce 3x, obsahujúci vapor chamber, tri heatpipes a trojicu PWM ventilátorov. Nachádzajú sa tu i dva DVI výstupy a jeden mini HDMI, poteší aj podpora pre SLI.

Po predošlej správe sme vás informovali o novej trojici monitorov od výrobcu Samsung, ktorý sa tentoraz zameril na užívateľov, profesionálov. Tí si môžu prísť na svoje, pretože monitory, ktoré sú mimochodom dostupné s LED podsvietením, konkrétne SyncMaster S27A850, S24A650 a S24A350T, využívajú Super PLS (Plane to Line Switching), ponúknu panely s pozorovacími uhlami 178/178, statický kontrastný pomer 3000:1 a napríklad aj funkciu PiP (Picture in Picture). Monitory S24A650 a S24A350T ponúknu Full HD rozlíšenie obrazovky, čiže (1920 x 1080 pixelov), monitor S27A850 útočí na trh veľkým natívnym rozlíšením 2560 x 1440 pixelov. Poznáme aj ich ceny. Model S27A850 si výrobca cení hodnotou 1100 dolárov, produkt S24A650 sa dá zaobstarať za 545 dolárov, no a monitor S24A350T bude k dispozícii za 277 dolárov. Produkty sa v Európe ešte nenachádzajú, kúpiť sa momentálne dajú výlučne v Južnej Kórei.

Herný festival PAX Prime dal do popredia podľa slov Razeru „prvý skutočný herný notebook“, ktorý nesie kompletný názov Razer Blade. Tento herný laptop disponuje vysoko výkonným hardvérom, ktorého základom je 2,8 GHz procesor Intel®Core™i7

2640M, obsiahol veľkú, 8 GB DDR3 pamäť s frekvenciou 1333MHz, 2 GB grafickú kartu NVIDIA GeForce®GT 555M s technológiou NVIDIA®Optimus™, Wireless Network 802.11 b/g/n, integrovanú 60Wh batériu a webkameru Built-in HD. Blade je rozmerov 16.81" (šírka) x 10.9" (hĺbka) x 0.88" (výška), má hmotnosť 6.97lbs, na údaje postačí 320 GB pevný SATA disk (7200rpm) a všetko potrebné sa zobrazí na slušnom 17,3" LED Backlit displeji s rozlíšením 1920x1080 pixelov. Túto hračku uvidia v Severnej Amerike niekedy v štvrtom štvrťroku za 2799,99 amerických dolárov.

Napokon sa nám poodhalila továrensky pretaktovaná grafická karta Radeon HD 6850 Vapor-X od známej spoločnosti Sapphire Technology. Jedná sa o kartu, založenú na jadre Barts, ktorá ďalej ponúka modré PCB, druhú generáciu cievok Black Diamond, 10fázový napájací dizajn, 1 GB GDDR5 pamäť, 256bitovú pamäťovú zbernicu, 960 procesorov Stream a UVD dekodér tretej generácie. Jej jadro je pripravené na 800 MHz prevádzku (referenčný model disponoval hodnotou 775 MHz) a pamäť beží na takte 4400 MHz (predtým 4000 MHz). Chladienie zabezpečí duálny slot s jedným ventilátorom v strede a na zobrazenie tu bude k dispozícii až päť výstupov. Sapphire Radeon HD 6850 Vapor-X tak budeme môcť pripojiť cez dva výstupy DVI, jedno HDMI 1.4a rozhranie a dva mini DisplayPorty 1.2, pričom nechýba ani CrossFireX a Eyefinity kompatibilita. Jej cenu ešte nepoznáme.

