



gamesweb.sk

... a o hrách viete všetko!
september 2011

RECENZIE
DEUS EX: HUMAN REVOLUTION
RESISTANCE 3
GEARS OF WAR 3
FROM DUST...

ARTWORK





4 Dojmy & Preview

Bioshock Infinite

6 Hitman: Absolution

8 Coraabia

10 Recenzie

Deus Ex: Human Revolution

14 Resistance 3

18 From Dust

20 Bastion

22 El Shaddai: Ascension of the Metatron

24 NHL 12

28 Red Orchestra 2

32 Gears of War 3

34 Report

Launch party Resistance 3

36 IstroCon & Comics Salon 2011

38 Diskusia

Sú hry digitálnou reprezentáciou "fetu"?

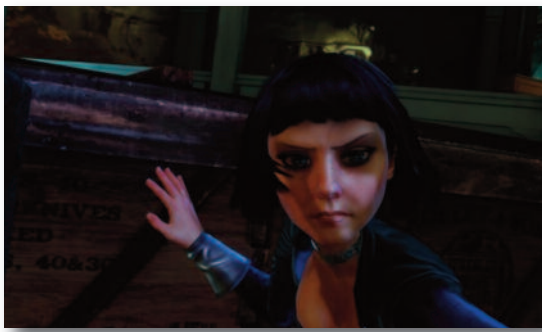
39 Kde ste, krabice naše milované?

40 Si poctivý zákazník? Na - tu máš DRM!

41 Vďaka ti, Call of Duty!

42 Hardware

Novinky za mesiac september



twitter

http://twitter.com/GamesWeb_SK



facebook

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



web

<http://www.gamesweb.sk>



Lukáš "Dolno" Dolniak

BioShock Infinite

Keď sa jeden z najúspešnejších herných vývojárov pustí do pokračovania jeho najúspešnejšej hry, rozprúdi to herným svetom vlnu očakávania, nadšených diskusií, polemiky, ale aj skepticizmu. A to platí pre tretí diel série Bioshock do bodky. Ken Levine je celebrita, ktorá sa od tichého zamestnanca veľkého štúdia prepracovala na duchovného otca myšlienkovo najhlbších FPSiek a svoje vízie nám opäť predkladá v podobe, o akej môžu ostatní len snívať a ticho závidieť.

Ak by vo videohernom svete mali existovať akési nepochybniteľné dogmy, jednoznačne by jednou z nich bolo, že Bioshock je skvelá hra. Snáď neexistuje jediný kritik, ktorý by zapochyboval o obrovskej hrateľnosti, myšlienkovej a rozprávačskej hodnote, ktorú táto FPS priniesla. Levine v podstate úplne poprel slávne vyhlásenie Johna Carmacka, že príbeh v strieľačke je potrebný asi ako zápleтка v pornofilm. Bioshock hráčov stavia pred jednu filozofickú otázku za druhou, morálne dilemy sú základom celého diania, ak ste sa teda nechali zážitkom pohltiť, možno ste sami uvažovali, či zabiť, alebo nechať žiť. Druhý diel už vznikol v rukách iných vývojárov, ale na výsledku to poznať vôbec nie je, i keď sa zameriava na akciu možno viac, než je zdravé (ale na druhú stranu nás stavia do role jedného z našich úhlavných nepriateľov, Big Daddyho).

Ak ste si mysleli, že podmorské mesto Rapture bolo na svoju dobu vrcholom architektonického a vedeckého pokroku, tak to ste ešte asi nevideli Columbiu, ktorá sa už o celé polstoročie skôr vznášala ako dokonalá vzdušná pevnosť. Spojené štáty si ňou dokazovali svoju výnimočnosť a úlohu svetového policajta. A ako sa dalo očakávať, vymklo sa im to spod kontroly. Obyvatelia mesta si totiž začnú byť vedomí svojej prevahy a začali „pozemským“ ľuďom vnucovať svoje zákony. Ale aj ich obraz dokonalej spoločnosti sa láme a mesto prepadne občianskej vojne. Na jednej strane stoja zakladatelia mesta Founders a proti nim prostý ľud pod vlajkami frakcie Vox Populi. V tejto paralelnej histórii žije aj istý detektív Booker DeWitt so zákazkou priviesť z Columbie ženu menom Elizabeth, ktorá sa tu pred rokmi stratila. Že to nebude dvakrát jednoduchá úloha, to snáď nemusíme ani uvádzať, Elizabeth je totiž pre Columbijčanov veľmi cenná vďaka svojim úžasným schopnostiam. Obdobie, v ktorom sa hra odohráva, sa nieslo v znamení vedeckej revolúcie, vedci, ako Werner Heisen-

berg, Albert Einstein, alebo Erwin Schrödinger začali chápať podstatu hmoty a energie, otázky cestovania v čase, paralelných svetov, či teleportácie už neboli len výplodmi zasnívaných rojkov, ale začali patriť do úvah seriózných vedcov. A to, o čom vyššie zmienení len diskutovali, má Elizabeth na povel. Niet teda divu, že si ju tu strážia ako oko v hlave a dokonca jej ochranou poverili obrovského mechanického vtáka Songbirda.

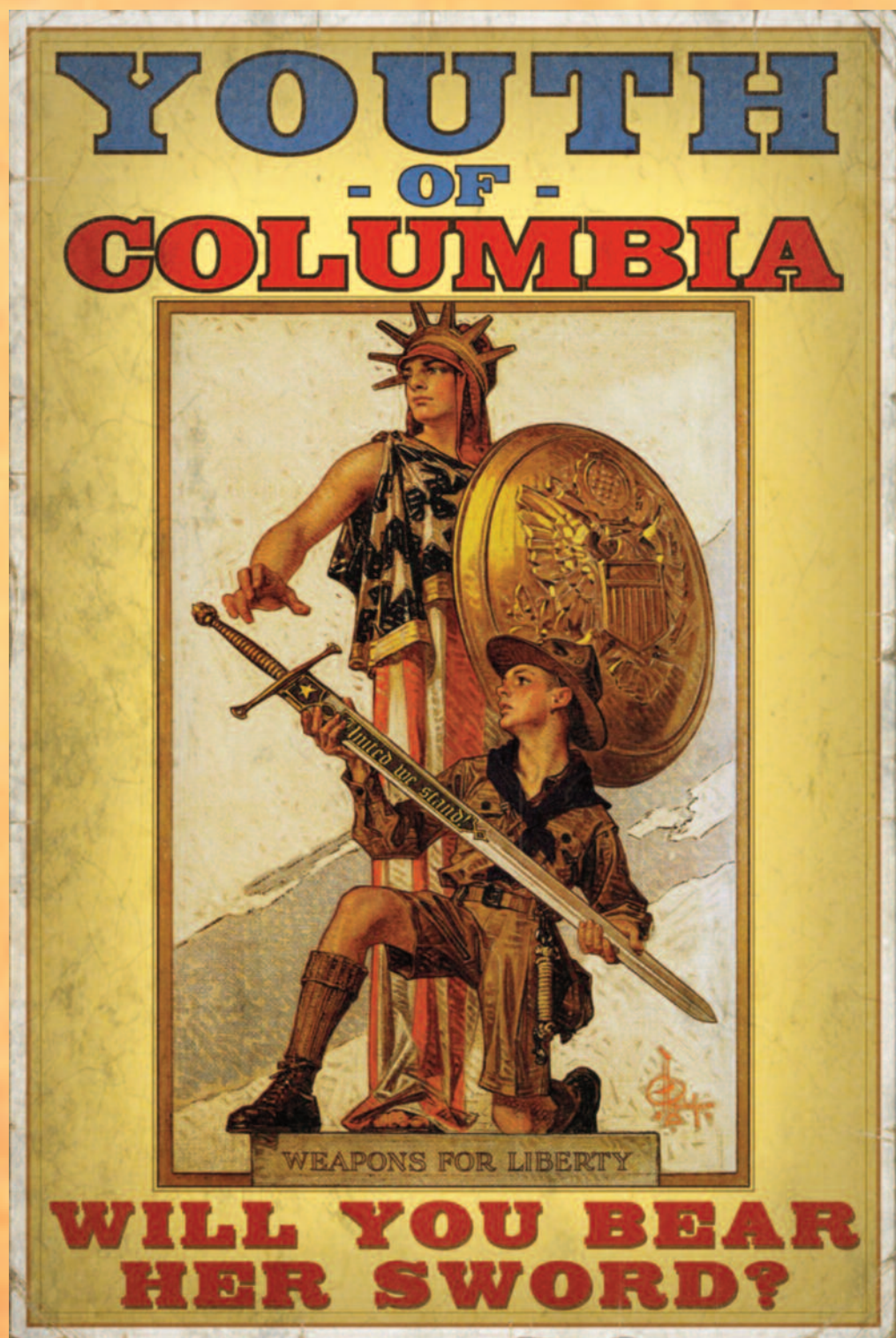
Na mieste sú však aj otázky, či skutočne pôjde o prírastok do série, alebo autori mútia vodu naprázdno. Levine však hovorí, že Bioshock je v prvom rade o rozpade spoločnosti v navonok utopickom svete a o tom, ako sú tie najhoršie rozhodnutia vždy dláždené tými najlepšimi úmyslami a to sa Infinite nedá uprieť. Nezúfajte však, ani na staré dobré prvky, charakteristické pre sériu, sa nezabudlo. Tak napríklad, okrem bežných zbraní budete môcť používať akúsi odrodu plazmidov z minulých dielov. Ich pôvod a zasadenie do herného sveta však zatiaľ vysvetlené nebolo, ale vyzerá veľmi efektne a rozhodne nebude na zahodenie. Okrem iného môžete na nebohých nepriateľov vyslať krdeľ krvilačných vrán, ktoré v ich radoch narobia poriadnu paseku. Takisto sa dočkáme aj kopy nových prvkov, napríklad taká Elizabeth nie je len tupá NPC, o ktorú sa musíte neustále starať, aby neumrela, ale schopne fungujúci spojenec. Jej schopnosti vám dávajú ohromný potenciál v boji. Dokáže „vykúzliti“ miniatúrne tornádo, v kombinácii s vašim elektrizujúcim „plazmidom“ sa rozrastie na celkom schopnú búrku a celú skupinku nepriateľov prakticky usmaží. Ďalšou užitočnou schopnosťou je jej premiestňovanie predmetov, vytvorí vám tým nutné krytie, alebo podporu v boji. Tým však jej netradičné zručnosti nekončia, keď vás prvýkrát premiestni do budúcnosti, sánku budete zbierať z podlahy veľmi ťažko, svoje o tom by mohli rozprávať aj novinári prítomní na prezentácii tretieho Bioshocku na tohtoročnej E3. Elizabethine schopnosti je však aj tak nutné používať s rozumom, pretože sa jej môže hravo minúť energia a nebude vám schopná pomôcť, keď to budete najviac potrebovať.

Hlavný hrdina bol obdarovaný o čosi väčšou ľudskosťou, ako protagonisti minulých dielov, čo sa prejavuje už len tým, že nemlčí, ale aktívne sa zapája do rozhovorov. Z jeho hlasu je napríklad patrná akási náklonnosť k Elizabeth a neprekvapilo by nás, keby ich vzťah postupne prerástol až



v lovestory. Nepredbiehajme však, Booker sa ale pri jej ochrane nestráni použiť hrubé násilie (koniec koncov, ani nemá na výber), a tak hra pôsobí oveľa akčnejším dojmom, ako predchodcovia, čo nie je na škodu, ak by sme totiž mali poukázať na istú drobnú vadu na tvári geniálneho prvého dielu, bola by to práve nie najlepšie prepracovaná akčná zložka. Adrenalín do žíl vlejú hlavne rýchle presuny medzi jednotlivými vzdušnými „ostrovmi“ na koľajniciach, na ktoré sa zaháknete a necháte voľne viesť, druhou rukou však musíte odstraňovať prísuny protivníkov, ktorí tento spôsob prepravy tiež hojne využívajú. Celkovo to v Columbii vyzerá, ako na fronte, kde ste sa náhodou ocitli a nezostáva vám nič iné len sa do bojov pridať. Z jedného z prezentovaných videí bolo napríklad vidieť, že na vás zaútočia aj vzducholode. Najväčšou lahôdkou bude pravdepodobne vyššie spomínaný Songbird, každé stretnutie s ním vyústi v nejaký pamätný moment. Z čoho však máme obavy je pohyb po meste, lineárne úrovne vystrieda otvorený svet, kde sa však toho dá mnoho pokaziť, je však nepravdepodobné, že by majstri z Irrational Games nevedeli, čo toto rozhodnutie so sebou prináša a tak im budeme veriť. Zopár scén však bude celkom určite skriptovaných.

Dá sa na nový Bioshock vôbec netešiť? Môže niekto spochybňovať tvorcov do neba vynášaného prvého dielu? A to sme sa ešte vôbec nezmiňovali o profesionálnom technickom spracovaní, krásnej hre svetla a tieňov, dokonalej secesnej architektúre mesta... Toto bude proste bomba, škoda len, že si na ňu počkáme až do budúceho roka.





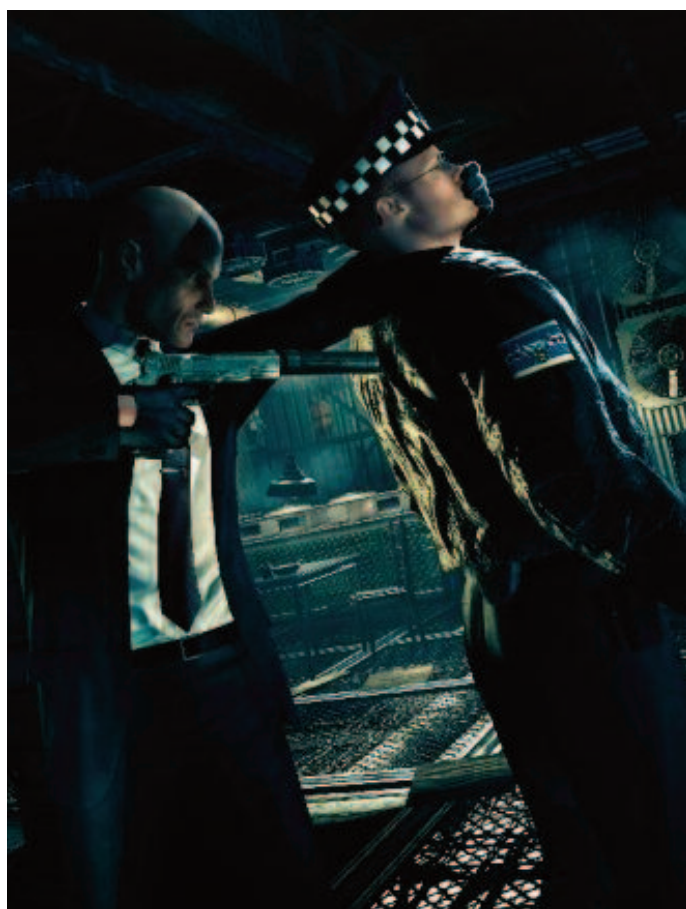
Lukáš "Dolno" Dolniak

Hitman: Absolution

Ak máte možnosť, rýchlo zatiahnite žalúzie, utesnite okná, reťazami zaistíte dvere. Z bytu vychádzajte len v absolútnej nutnosti, stýkajte sa len s ľuďmi, ktorých dobre poznáte a nemôžete si ich v žiadnom prípade pomýliť. Vyhýbajte sa veľkým priestranstvám, ale aj malým zastrčeným uličkám. Najlepšie by bolo, keby ste rovno začali písať závet. Prečo toľká panika? Code-name 47 sa totiž vracia.

Holohlavý klon, špeciálne „vypestovaný“ na zabíjanie, je už vo videohernom priemysle celebrita, ktorá môže smelo konkurovať aj veľikánom ako Lara Croft, či Duke Nukem. Svojimi doterajšími štyrmi dielmi si vytvoril veľmi širokú hráčsku základňu a dočkal sa dokonca aj svojho filmového spracovania (s absolútne nevhodným Timothyom Olyphantom), o jeho kvalitách však taktne pomlčíme. Niet divu, že sa autori z IO Interactive, po krátkej odbočke k titulom Kane and Lynch, opäť vracajú k jeho dobrodružstvám. Hitman: Absolution sa snaží dotiahnuť herné mechanizmy k dokonalosti a zároveň pritiahnúť nových hráčov, ktorých komplikovanosť predošlých dielov od hry odrádzala.

Sťahovanie sa za prácou nie je ničím výnimočným a to ani pre nájomného vraha. Ten totiž zavíta do korupciou a podvodmi prehnitého Chicaga, kde už čaká dosť sviniarov, aby sa ich osud spečatil (istým morálne odľahčujúcim prvkom je, že jeho obeť ani náhodou nie sú bezúhonní jedinci). Či sa hra bude odohrávať len v meste, alebo sa pozrieme aj za jeho hranice doteraz nikto nepotvrdil, ale ak by to aj možné nebolo, neobávame sa, že dôjde k stereotypu, Chicago je veľké a autori nie sú ničím zväzovaní a tak môžu experimentovať. Agent 47 však má v päťach prenasledovateľov z radov špeciálnych jednotiek a vládnej polície, ktorí sú si veľmi dobre vedomí, čoho je tento kvietok schopní a to bude jeho (našu) prácu jemne sťažovať. Príbeh však nebude pojednávať len o hromade podvodov a konšpirácií, ale oveľa viac sa zameria aj na súkromie hlavného hrdinu. Vzťah so starou známou Dianou Burnwood z tajomnej agentúry vraj bude o čosi hlbší, ako doteraz, keď vlastne slúžila len, ako váš informátor o jednotlivých kontraktach. O čo najfilmovejší zážitok sa majú postarať aj niektoré lineárne úseky, v kontraste s otvorenosťou bežných misí budú tieto miesta čisto v rukách autorov a na vlastné rozhodovanie musíte na čas



zabudnúť. Či je to dobre, alebo nie budeme schopní posúdiť, asi až keď nám bude hra už ležať v mechanikách, nič by však nebolo neprijemnejšie, ako keby nám našu dokonalú snahu zostať nenápadný skazila autormi dopredu naplánovaná pasca, ktorej by sa nedalo vyhnúť...

Programátori z IO Interactive kompletne prekopali svoj engine Glacier, ktorý sériu poháňa už od nepamäti. Snahou bolo vytvoriť, čo najuveriteľnejšie animácie a umelú inteligenciu, obe pre hru tohto razenia veľmi dôležité zložky. Zabudnite na neohrabaného agenta, s ktorým ste sa stretávali doteraz. Ešte aj v minulom diely pôsobil Hitman ako drevený panák, s touto neprirodzenosťou ale má byť koniec. Nájomný vrah tak má vo svojom repertoári slušnú kopu, pre jeho prácu neoceniteľných, pohybov. Napríklad



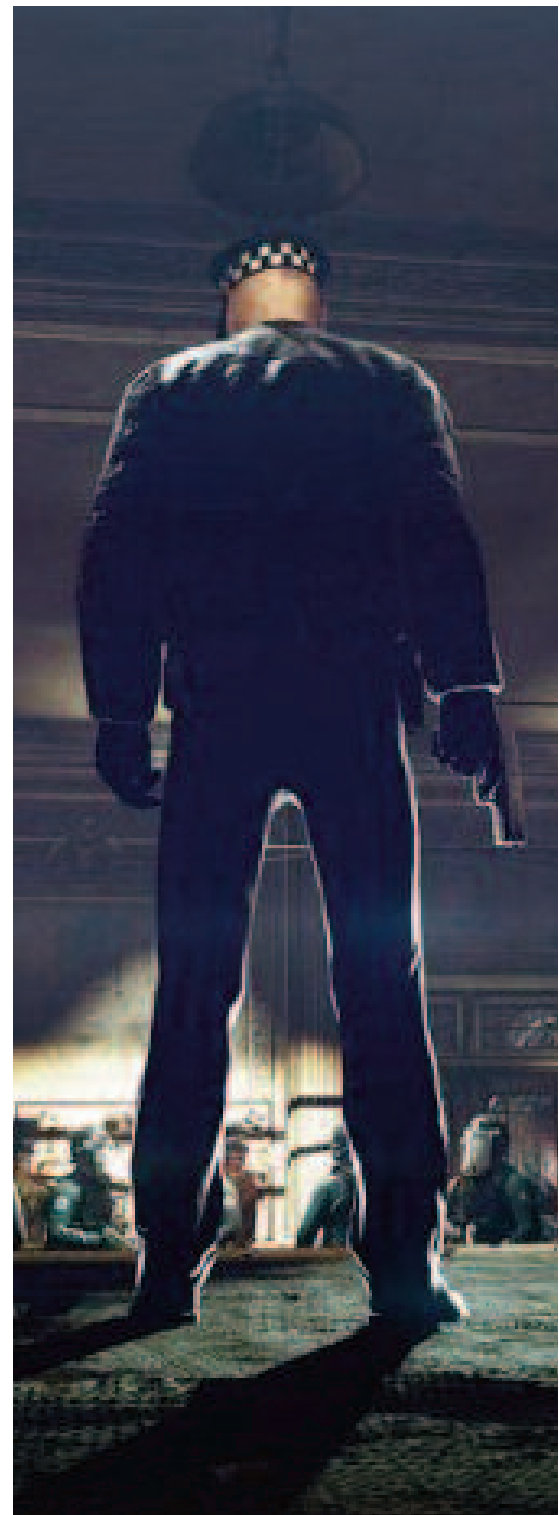
na niektoré prekážky bude možné vyšplhať a tak si uľahčiť cestu ďalej, pri pohľade na túto vymoženosť len uvažujeme, ako sme doteraz bez nej mohli žiť. Ďalej je to už takmer povinný systém krytia pri prestrelkách (ale, ako správni tichí zabijaci by sme boli určite všetci radi, aby k nim dochádzalo čo najmenej). Nové animácie takisto napomôžu, aby isté „nehody“ nezlučiteľné so životom vašich cieľov pôsobili, čo najuveriteľnejšie. Vylepšenia sa dočkal aj boj na blízko bez zbraní, sú tu rôzne fatality, ako nepriateľa doraziť. Pribudla, aj možnosť brania rukojemníkov, ktorá veľmi úzko súvisí s vylepšenou umelou inteligenciou. Policajti po vás strieľať nebudú, keď k hlave nevinného okoloidúceho držíte priloženú pištoľ, ale napríklad mafianskemu bodyguardovi bude asi jedno, či sa vyhrážate zabitím nejakého neznámeho. Umelá inteligencia každej postavy v hre neustále vyhodnocuje vaše konanie a vývojári si dali záležať, aby ich úsudky neboli prehnané, ale zároveň neprehliadali vaše podozrivé konanie.

S hrateľnosťou súvisí ďalšia novinka, ktorú autori nazvali inštinky. Na prvý pohľad je to odkopírovaná eagle vision z Assassin's Creed, na pohľad druhý a tretí však nejaké rozdiely evidentné sú. Jednak inštinky rozdelia farebne postavy okolo hlavného protagonistu na potenciálne nebezpečné a ostatné, ale okrem toho vám aj ukážu cesty pohybu vašich nepriateľov. Ľahšie tak obídete napríklad policajné hliadky, ale na inštinky sa nebude dať spoliehať stále, postupne sa totiž vybíjajú. K dispozícii nebude veľká mapa, ako doteraz, ale len malá mapka s dôležitými miestami vyznačenými. Jedna z najobľúbenejších činností série, prezliekanie sa do

rôznych kostýmov v snahe zostať nepoznaný, nebude oželená ani tu. V prezentácii na E3 bol Codename 47 prezlečený do policajnej uniformy a mieru nenápadnosti znižoval pojedaním šišiek. Prežierajúceho sa policajta za vraha mať tak skoro nikto nebude, a tak mohol pokojne opustiť miesto činu. Zaujímavo vyzerá aj možnosť rozhovorov, keď niekomu pripadáte podozrivý, môžete sa proste vykecať a ubezpečiť svedka, že je všetko v poriadku.

Zmenami prešlo aj technické spracovanie. Skvele vyzerajú pohyby postáv, mimika tváří, najmä samotného Hitmana je ho konečne hodná, a tak už nevyzerá, ako mátoha, ale ako reálny človek so skutočnými emóciami. Na jeho hranaté temeno, tak známe z minulých dielov, môžete tiež zabudnúť. Keďže hra vychádza aj na pomerne zastarané konzole, veľké zázraky sa robiť nedali, ale aj tak vyzerá nový Hitman moderne a k svetu. Otvorenosť širokým masám by mali zabezpečiť niektoré zjednodušenia, ako napríklad systém checkpointov, ktoré sú rozosiate oveľa hustejšie, ako doteraz. Ničoho sa však nemusíte obávať, Absolution vraj bude pri vhodnom nastavení obtiažnosti výzvou aj pre skúsených hardcore hráčov.

Ak sme vás týmto článkom poriadne navnadili, musíme vás však aj rýchlo schladiť, prírastku do série sa dočkáte tak najskôr o rok. Dúfajme, že nás dotedy autori budú zásobovať informáciami a nedočkáme sa nepríjemných odkladov. Hitman: Absolution vyzerá skutočne pútavo a tak držme palce IO Interactive, nech im to po nie veľmi vydarenom druhom pokračovaní Kana a Lyncha vyjde.





Daniel "LordDan" Hujo

Coraabia

V utorok (20. 9.) sme sa aspoň na chvíľu zas preniesli do úplne iného sveta, pomohli nám v tom ľudia z vývoárskeho štúdia ARK8. Na svet sa totižto chystá česká online kartová hra Coraabia a my sme dostali príležitosť sa zúčastniť akcie, ktorú si pre nás prichystali. Priestory, kde sa akcia konala, boli výborne zvolené, spodné podlažie Cross klubu, ktorý je plný technických serepetičiek a podobných futuristických vecí dokonale ladili s tematikou hry. Vchod do klubu ste si nemohli s ničím spliesť, hneď pri vchode čakala jedna z príšer, tá nás privítala a poslala ďalej, dokonca myslím, že to bolo v coraabčine. Následne nám ďalšia príšera zavesila na krk novinársku kartičku a mohli sme sa naplno ponoriť do skvelej atmosféry.

Všetko začalo prednáškou, to bolo dôležité, keďže sa musím priznať, že zatiaľ som žil v nevedomosti o tejto hre. Vojtěch Bednář nás najskôr privítal slovami dobrý večer, čo o tretej hodine popoludní vyvolalo výbuch smiechu, potom už nasledovali informácie prečo práve názov Coraabia a čo to Coraab je. Po ňom si slovo vzal Jakub Hussar, ten nám povedal niečo o histórii a ako to všetko vzniklo a kde sa projekt nachádza dnes a následne bol pod jeho taktovkou odohraný aj jeden demonštračný duel, aby sme mali aspoň nejakú predstavu o čo ide. Možno niektorí z vás vedia, že Jakub Hussar je zároveň aj filmový režisér a musím povedať, že trailery k hre, ktoré sme mali možnosť vidieť sú skutočne na špičkovej úrovni a pokojne sa môžu porovnávať s ktorýmkoľvek AAA titulom. Zvlášť dabing v coraabčine ma okamžite zaujal a je vidieť, že chalani z ARK8 nie sú žiadni nováčikovia.

Čo je hlavnou devízou Coraabie je pre mňa príbeh, Coraab je totižto planéta umiestnená v strede galaxie a aj keď by sa mohlo zdať, že má výborné miesto, opak je pravdou, synonymom pre planétu Coraab je slovo Skládka. Celý príbeh je komplikovaný a dlhý a bude obsiahnutý v Coraabopédii. Na planéte existuje 5 frakcií – Strážcovia, Neživí, Xeňania, Žoldnieri a nemôže chýbať aj odvrátená strana zákona a tou sú Lotri. Frakcie sú pomerne vyrovnané, mierne navrch majú len Strážcovia, u ktorých to je ale zas kompenzované nižším ziskom bodov. Voľba za koho budete hrať je dôležitá pre budúcnosť planéty, takže treba voliť s rozumom. Ďalšia vec, na ktorú autori vsadili je

grafické spracovanie a to už musíte posúdiť z obrázkov sami či sa vám hra páči alebo nie, za seba môžem povedať, že to vyzerá viac než dobre.

Ešte raz si pripomeňme, že Coraabia je online kartová hra, tiež môžeme použiť magickú skratku RPCG (nie ženy, táto skratka neznamena "reťazou po chlapových guliach") – role-playing card game, takže zatiaľ nečakajte žiaden fyzický obsah. História tejto hry siaha až do roku 2000, následne v roku 2003 vznikajú aj skutočné karty a hra sa volá Trinity Cards a v roku 2008 začínajú prvé práce na Coraabii. Tím ARK8 tvorí 10 stálych ľudí a k tomu prispieva svojou troškou obrovské množstvo ďalších ľudí a fanúšikov, tí prispievajú najmä artworkmi, celkovo to je asi 215 umelcov z 55 krajín a všetkých kontinentov. Momentálne je hra vo fáze, kedy sa chystá spustenie uzavretej bety, teda musíte mať pozvánku s kľúčom, aby ste sa do nej dostali. No ak by ste si aj tak chceli zahrať, nezufajte onedlho bude spustená aj open beta pre všetkých. Zároveň bolo na akcii oznámené spustenie Donate programu, ten má dva balíčky – Coraabian Pack za 390 czk, ktorý vám zaručí exkluzívny in-game obsah; a druhý Iblort Pack za 990 czk, s tým už získate aj fyzický obsah, presnejšie tričko Coraabie, dva odznaky a plagát vo formáte A3 a samozrejme in-game obsah.

Coraabia sa bude snažiť stavať na komunite, ako už som napísal, vývoj dejín na Coraabe záleží na tom, ktorá frakcia má na konci každého veku najviac bodov. Čas v hre plynie šesťkrát rýchlejšie než v skutočnosti, teda jeden coraabsky rok sú naše dva mesiace. Každý coraabsky rok a vek budú pribúdať neustále nové karty do hry, za jeden kalendárny rok by to malo byť 100 až 150 kariet, čo už je slušná nálož.

Ale poďme k tomu, prečo sme na akciu prišli, poďme hrať. Hra beží v prehliadači, takže bude prívetivá aj k menej výkonným zostavám, čo by mohlo potešiť viacerých hráčov. Princíp hry je jednoduchý – prebýjaná, teda mať vyššiu hodnotu a na konci duelu mať viac bodov ako súper. Každá karta má štyri základné atribúty – nebezpečnosť, inteligenciu, vitalitu a karmu, tie sú udané číselnou alebo percentuálnou hodnotou a na začiatku každého kola zvolíte vy alebo súper jeden z týchto atribútov, ktorý sa bude porovnávať. V pravom hornom rohu je potom bodová hod-



nota, ktorú získate, ak vyhráte súboj s touto kartou. Okrem toho majú karty aj špeciálne schopnosti a môžete použiť aj triky, pomocou týchto dvoch vecí môžete zvyšovať svoju hodnotu alebo nejako škodiť protihráčovi a vyhrávať tak duely. Celý tento systém súboja je veľmi prepracovaný, takže jeho vysvetľovanie by bolo na príliš dlho. Navyše každá karta má tiež svoj príbeh, ktorý sa vám odomyká tým, ako ju používate a vyhrávate s ňou súboje.

Keďže ide o kartovú hru a tie bývajú zberateľské, nie je tomu inak ani v prípade Coraabie. Budete si teda môcť spraviť vlastnú zbierku zberateľských kariet, o ktoré sa budú hrať turnaje a bude s nimi možné aj obchodovať na miestnom trhu a burze. Samotných kariet bude tiež viac než dosť a je tak len na vás, ako si namiešate svoj balíček, aby ste mohli vyhrávať. Balík obsahuje 20 kariet, ktoré môžete v duelloch používať, je to tak akurát, pretože jedna hra vám tak zaberie zhruba 5 minút. A pýtate sa koľko to celé bude stáť? Nemajte strach samotná hra bude free-to-play s mikrotransakciami, takže široko dostupná.

Celkovo tak hra pôsobí veľmi dobrým dojmom, grafika je skvelá a hrateľnosť je tiež dobrá, je to rýchle, prehľadné a so silným príbehom, ktorý môžete sami ovplyvniť. Zatiaľ teda držíme palce ARK8, aby sa im Coraabi podarilo dotiahnuť do konca a dostať do nej všetko to, čo chcú. A vy nás sledujte aj naďalej, máme pre vás prichystaných pár kľúčov do bety.



Corabie
FRAKCE

- PADOUCH**
PŘEKUJ SI S PRÁVĚMÍ
Buď tím, kdo v Corabii členě průboje zákorí. Krad, vydírá a terorizuj všechny napříč společnosti.
- STRÁŽCE**
BUDUJTE STRÁŽCI
Jen málo lidí Corabiany od anarchie a války. Prosazuj zákon a pořádek po celém multivesmíru.
- XEŇAN**
PROZKUMUJ SVĚTY XEŇANŮ
Překypuj exotickými ekosystémy a kulturami Čestů, lov, žij v sápeji přírodou v mnohdy extrémních podmínkách.
- ŽOLDÁH**
PROBLAV SI
Užijte závratnou kariéru, kdo ti od vic, vyhrávej vstup do politiky či získaj vysokou funkci, staň se celebritou holo-netu.
- NEŽIVÝ**
CORAB WAT-PASAE!
Přidej se k našemu klanu, Corabův neživý Clh tradice a odraz utlačovaných předků, bojuj proti nepříteli z vesmíru.





Michal "MickTheMage" Nemeč

Deus Ex: Human Revolution

Čakať nečakané. Herný priemysel je plný nadnárodných korporácií, ktoré sa snažia zaradiť na zábavu. Bezduchej, bez naplňujúcej, prázdnej zábave. Mnohých tvorcov opustil optimistický postoj k tomuto médiu, podstatné sa stali zisky, a teda potreba všetko týmto ziskom obetovať. Naozaj sa to takto niekedy javí. Máme značku, ktorá rezonuje v generáciách nadšencom, fanúšikov. Mnohí z nich ju nikdy nehrali, avšak počuli o legendárnej aure, ktorá sa okolo takejto značky vytvorila. Deus Ex patrila do tejto kategórie.

Pretvoriť, reštartovať, premodulovať tak, aby to vyhovovalo dnešnému publiku. Značka bude žiť ďalej a prinesie nám nové zisky. Obvyklý postup. V prípade Deus Ex: Human Revolution je toto len nemiestnym strašením. V Eidos Montreal majú buď veľmi kreatívnych a premýšľavých ľudí na všetkých pozíciách alebo sa jednoducho stal zázrak. Human Revolution je totiž do najmenšieho detailu premyslený projekt (aspoň tak pôsobí), ktorý dokáže ponúknuť uspokojenie nie len nenáročnému hráčovi, ale i tomu premýšľavému. A pre tú druhú skupinu to bude opäť raz herná lahôdka, ktorá snáď neostane zabudnutá. Ale to trochu predbeháme tok udalostí.

Deus Ex Human Revolution je príbehom Adama Jensena, ktorý má na svedomí ochranu spoločnosti Sarif Industries, zaoberajúcou sa výrobou a výskumom na poli ľudských vylepšení alebo keď chcete augmentácií. Tie neslúžia len ako náhrada amputovaných (či inak poškodených) ľudských orgánov, ale i ako plnohodnotné zlepšenie fyzickej stránky človeka. Samozrejme, každá minca má svoje dve strany. Sarif Industries prepadne dobre organizované komando a pozabíja všetkých vedcov pracujúcich na niektorých projektoch. Pri tomto incidente umiera i Adam Jensen. Svojim spôsobom, aby sa mohol zrodiť ako plne augmentovaná bytosť.

Svet Human Revolution nielenže ctí odkaz svojich predchodcov, je vybudovaný na pevných základoch Deus Ex a pritom má slobodu priniesť čosi iné, čo sa odohrávalo pár generácií pred prvou hrou. Svet s reálnymi kontúrami, rozvinutými myšlienkami a dávkou žmurknutí na znalcov predchádzajúcich hier. A hlavne, hlavne so slobodou riešenia problémov aká sa v dnešných hrách málo vidí. Kvalitný



príbeh, sloboda jednania, to sú základné prvky, ktoré by sme mohli pripísať žánru RPG, avšak systém a spôsob boja ukazujú na FPS. Autori z Eidos Montreal tu však dokázali, že oba prvky idú zjednotiť tak, že nad žánrom vlastne nerozmýšľate. Pokojne by sme totiž mohli hru označiť aj ako „stealth“ a tiež to bude pravda. Human Revolution nielenže klby rôzne spôsoby hrania, on plne necháva na hráčovej voľbe akým spôsobom sa s prostredím hry vysporiada. K tomu je samozrejme prispôsobený i dizajn prostredia, ktorý umožňuje rôznorodé riešenie problémov. Cez celú hru je možné prebehnúť strelaním vpred, avšak obávam sa, že v tom prípade hra stratí pre hrajúceho veľké množstvo svojho kúzla. Hra vás dokonca za prehľadávanie okolia a nových ciest i odmeňuje, takže to tým menej chápavým trochu uľahčuje – dáva im odmenu za prieskum a teda i zmysel poznať svoje okolie. Dobré sa rozhliaďnuť, analyzovať prostredie a nakoniec sa rozhodnúť pre správny (pre váš štýl hrania) postup. Mnohokrát neexistujú len dve možné cesty, niekedy sú to tri, štyri, skrátka kam až hráčova fantázia siahla.

Ako hráč sa snažím hrať tak, ako mi to situácia dovoľuje. Vyhýbať sa zbytočnému konfliktu a nezabíjať pokiaľ je to možné. Avšak ak sa niečo pokazí, nesiahnem po všemocnej funkcii „load“, ale musím sa vysporiadať s aktuálnou situáciou. Prítom (ako naznačuje jeden z achievementov) sa dá hra prejsť bez jediného zabitia, či spustenia poplachu. Chce to však oveľa opatrnejší prístup a dobrú znalosť svojho okolia. Ruka v ruke so spracovaním „stealth“ mechaniky hry, ide aj minihra vo forme hackovania terminálov, zámkov a počítačov. Na prvý pohľad vyzerá jednoducho, avšak má v sebe istú dávku sofistikovanosti a



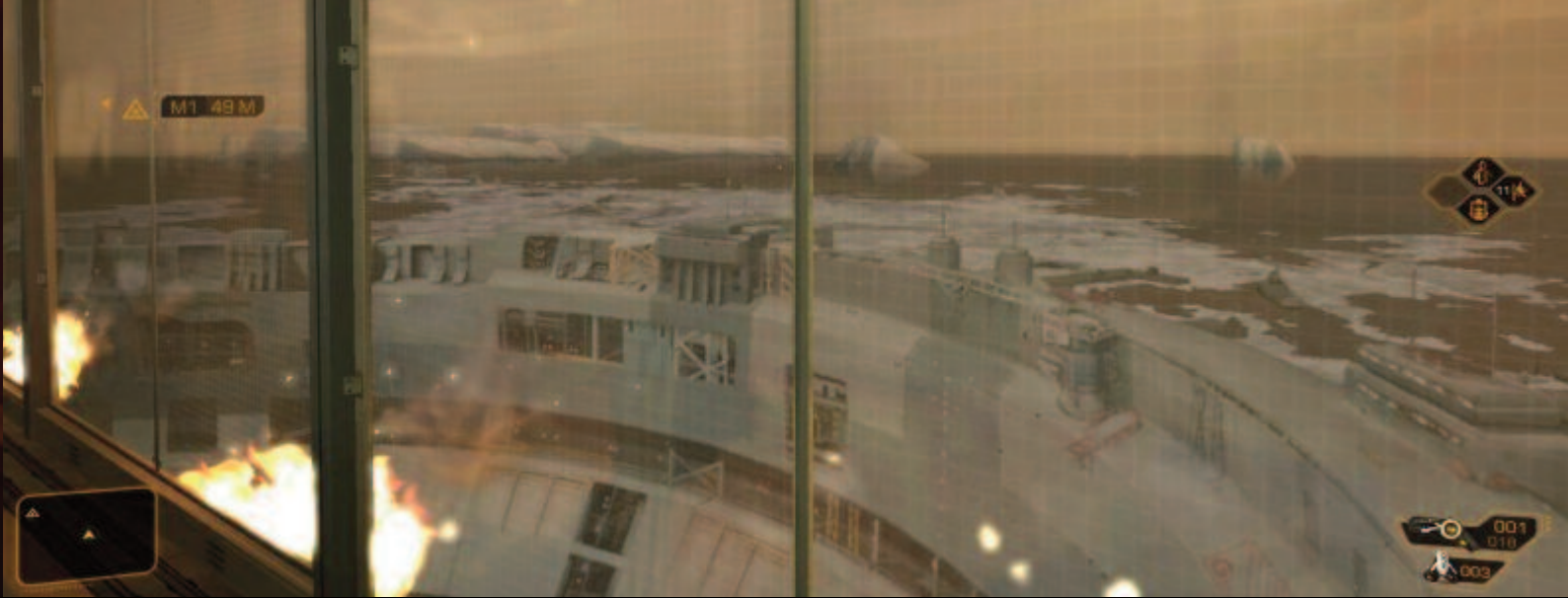
(svojim spôsobom) rýchlejšej logickej hry.

Human Revolution sa snaží odlíšiť i po vizuálnej stránke, ktorá je niekde medzi reálnou uveriteľnosťou a (občas) vedeckou fikciou – či už v zmysle humanitných alebo technických vied. I použitá paleta je odlišná, kým jej predchodcovia sa norili do odtieňov modrej a šedej, tretí Deus Ex je odtiaľ odštiepený žltej (zlatej) a oranžovej, čo dodáva svetu okolo vás opäť veľmi špecifický nádych a atmosféru sveta blízkej budúcnosti.

Tak ako jeho legendárny predchodca, ani Human Revolution nie je v žiadnom ohľade dokonalá hra. Má svoje malé nedokonalosti, ktoré však nebránia tomu, aby sa celok plne presadil. Iste, umelá inteligencia protivníkov je horšia ako by sa dalo čakať, bežia okamžite, bez ohľadu na situáciu, k svojmu padnutému kolegovi, aby tak padli rovno do rany čakajúceho Adama Jensa. Boje s bossmi, tiež nie sú riešené práve najšťastnejšie, avšak i v tomto prípade existuje spôsob, ako sa s nimi vysporiadať, pokiaľ je vaša postava orientovaná nebojovo. Bohužiaľ, sú všetky podobné boje povinné a neexistuje rozumný spôsob ako sa im vyhnúť. V ich prípade vám autori odoberajú voľnú ruku, ktorú inak po celú dobu hrania máte, a musíte sa prispôbiť vôli scenáristu. Rovnako táto sloboda jednania prináša toľko úsmevných situácií ako je „šmejdenie“ po cudzom majetku, prehrabávanie sa v osobných veciach prítomných zamestnancov, či obyvateľov bytu a to všetko takmer beztrápné. To samozrejme nie je žiadna kritika, len úsmevné konštatovanie, ktoré sa týka väčšiny hier tohto žánru.

Jedinci citliví na grafické spracovanie,





by mohli poznamenať, že posledný Deus Ex v tejto kategórii zaostáva. Pravda, v porovnaní s konkurenciou pôsobia postavy inak, menej detailnejšie. Čo sa týka mimiky tváre, určite sa nemôže porovnávať s hrami ako Mass Effect, či Alpha Protocol. Na druhej strane, sú dialógy vedené z vlastných očí postavy dynamické a NPC, s ktorými sa hráč rozpráva, nestoja na mieste. Pohybujú sa, gestikulujú, či využívajú svoje bezprostredné okolie. Ak to situácia dovoľuje. Postavy v hre sú skôr štylizované, nesnažia sa pôsobiť absolútne realisticky, čo je v konečnom dôsledku len dobre. Autori sa nepodriadili ilúzii reality, ale vybrali sa vlastným smerom, smerom štylizácie, ktorá dokáže lepšie upevniť atmosféru ako otrocké kopírovanie reality, ktoré nemôže byť v simulovanom svete nikdy stopercentné.

Nakoniec, malú zmienku by si istotne zaslúžila i PC konverzia samotná. Vieme ako to dnes s vývojom hier chodí a množstvo z nich sa tak potom i ovláda. Deus Ex: Human Revolution však pôsobí ako plne PC záležitosť, využívajúca komfortného ovládania kombinácie myš a klávesnica, ktorá je plne prispôsobiteľná hráčskym požiadavkám a štandardu PC platformy. Dokonca by som povedal, že lepšie ako striktné PC Zaklínač 2.

V mnohých ohľadoch je (čo do systému a využiteľnosti) Human Revolution jednoduchšou hrou ako prvý Deus Ex. Avšak autori dokázali citlivo preniesť náladu i hrateľnosť do súčasnosti, bez toho aby nejako poškodili výsledný dojem z hry. Dokázali sa vyvarovať problémom Invisible Wars a pritom svet Deus Ex priblížiť ako náročnejšiemu (hard-core), tak i širšiemu casual publiku.



Ale hlavne je Deus Ex: Human Revolution opäť hra, ktorá padne do noty i premýšľavejším hráčom. Ponúka množstvo myšlienok, ktoré stoja za preskúmanie a ukazuje, že počítačová hra naozaj nemusí byť len bezmyšlienkovitá zábava. Inteligentná zábava existuje a nám ostáva len dúfať, že sa autorom z Eidos Montreal vyplatí. A ich snaha a nadšenie, ktoré vložili do jej tvorby, bude pokračovať i v ich ďalších tituloch. Do tej doby bude posledný Deus Ex čniť nad súčasnou hernou produkciou ako monolit pripomínajúci, že to ide aj inak.



PC, PS3, Xbox 360
Výrobca: Eidos Montreal **Distribútor:** SquareEnix
Multiplayer: nie **Lokalizácia:** nie
+ - umelecké spracovanie
 - príbeh hry
 - možnosti postupu, relatívna nelineárnosť prosredí
 - atmosféra
- - boje s bossmi
 - AI protivníkov
 - možno mohlo byť viacej sidequestov







Branislav "chinaski" Hujo

Resistance 3

Mám rád keď sa tvorcovia hier nedržia zaužívaných marketingových kol'ají, ale idú svojou vlastnou cestičkou, hoci niet pochýb, že bedlivé oko marketingu stráži aj tieto ich kroky. Preto kvitujem, že sa Insomniaci rozhodli, že príbeh už tretieho dielu ich série Resistance prekopú od základov.

Chlapci si evidentne dali pivko, dve a nakoniec sa rozhodli, že oživia sériu tým, že usmrtia hlavného hrdinu (aký krásny paradox). A ako sa rozhodli tak urobili, takže ak ste čakali, že koniec druhého dielu bol len nejaký sen, alebo výplod niečieho fantázie máte smolu. Olovená guľka skúmajúca zákutia mozgu Nathana Halea (otrasné meno mimochodom) nebola žiadna fabulácia, ale svinsky štipľavá realita.

Ak si dobre pamätáte tak chlapík, ktorý stihol vypáliť Haleovi guľku medzi oči, kým sú ešte dve a nie štyri po každej strane tváre, sa volal Joseph Capelli. A práve jeho príbeh sa nám rozhodli autori vypovedať v treťom dieli Resistance.

Dej hry je situovaný 4 roky po udalostiach, ktoré znamenali koniec Halea a začiatok Capelliho, teda do roku 1957, kedy Chiméra obsadila celé Spojené štáty Americké a znížila stav prežívšich Homo Sapiens na 10% pôvodnej populácie planéty. Začiatok hry vás zastihne v Haven-e, zapadáková niekde v Oklahome, kde Capelli spolu so ženou, synom a ďalšími prežívšimi tvoria malú komunitu, ktorá denne odoláva prieskumom armády Chiméry a snaží sa žiť ako tak dôstojný život. Ale každá idylka (hoci v tomto prípade je to asi príliš silné slovo) raz skončí. Jeden z prieskumov Chiméry tajný úkryt odhalí a všetkým prežívším neostáva nič iné ako sa narýchlo pobaliť a utiecť. Tu by som sa rád zastavil a položil rečnícku otázku, prečo, PREČO z nás stále autori hier robia debilov, alebo ako inak vysvetliť to, že sa skrývajúci takmer v každej hre prezradí nejakým nechtiac vydaným zvukom. Vojaci Chiméry totiž prehľadávajú mesto a hoci odbojáři stoja v domoch pozdĺž ulice žiaden mutant si ich nevšímne. To mi chcete nahovoriť, že rasa, ktorá dokáže postaviť vesmírnu loď, zbrane strieľajúce skrz materiály nevynaša nič také ako termovíziu? Ach jaj, koniec povzdychu....

Capelli sa však úteku nezúčastní navštívi ho totiž jeho starý

"priateľ" Fjodor Malikov a vynúti si jeho účasť na ceste do New Yorku, kde sa podľa neho deje niečo veľmi znepokojujúce. No a tu už konečne prichádzame na radu aj my, hráči. Capelli sa nám dostáva do rúk a jeho cestu naprieč 4 štátmi východného pobrežia USA z Oklahomy do New Yorku absolvujeme s ním.

Prvý pohľad na hru nenadchne. Grafika, ktorá by vyrážala dych tak pred dvoma-troma rokmi, absolútne lineárny koridor a nabiehajúci protivníci. To sú prvé pocity, ktoré som si zapísal do recenzentského notesu. Až sa mi chvíľku prestalo chcieť recenzovať. Ale prekonal som sa a postupne zisťoval, že Insomniac predsa len vedia.

Úplný začiatok hry vo mne výrazne evokoval nedávno predávaný a pomerne rýchlo do zabudnutia upadnúcí Homefront. Úplne rovnaké scény ľudí prežívajúcich niekde na periférii nejakého zapadáкова, rovnaké podzemné bungalovy aj samotný gameplay. Až postupne začne Resistance naberať svoju vlastnú identitu, hoci inšpiráciu z iných hier tu cítiť na sto honov (koľkokrát ešte zažijeme z Half Life 2 skopírovaný Ravenholm?).

Aby som sa priznal, nikdy som nebol fanúšikom série Resistance, keď už tak som si zahral, jej nevlastnú sestričku Killzone, ktorá mi svojim masovejším poňatím padla oveľa viac do noty. Ale ako som pomaličky postupoval z Oklahomy, cez St. Louis do Pennsylvanie zistil som, že aj tento "lonely wolf" systém vie zabaviť. Našťastie nie vždy bojujete sami (ehm teda ako sa to vezme), sem tam sa s vami "zvezú" nejakí tí prežívši a snažia sa vám pomôcť. Snažia sa ale s veľkými úvodzovkami, ich inteligencia je totiž veľmi nízka a palebná sila ešte tak o 99% nižšia. Stávajú sa potom aj také situácie, že 4 spolubojovníci strieľajú z pár metrov do obludy, ktorá, ale poslušne odmieta umrieť až kým neprídete a nevystrelíte do nej vy. (Ale aspoň viem ako sa cítil Bruce Willis, keď v Smrtonosnej pasci 2 zistil, že špeciálne komando strieľa na teroristov slepými nábojmi.

Zbrane nejakou veľkou inováciou neprešli, recyklovali sa tie staré. Každá zbraň má ale dva módy streľby, takže predsa len je hra v tomto smere trochu variabilnejšia. Rovnako tak za každého zabitého protivníka určitou zbraňou získavate body a ak ich nazbierate dostatok zvýši sa level



danej zbrane, čo sa prejaví jednak esteticky a jednak zvýšenou palebnou silou. Každá zbraň je podrobne predstavená vo veľmi pekne spracovanom tzv "žurnále", čo je akýsi interaktívny zápisník, kde o každej zbrani nájdete ako textový popis, tak aj video s demonštráciou dopadu účinku zbrane na nebohého člena armády Chiméry.

Podobne ako vaši spolubojovníci ani protivníci nie sú žiadni laureáti vysokoškolských titulov, takže väčšinou stačí mať prst na spúšti a oni si do tej spŕšky guliek už nejak nabehnú. Al nikdy nebola silnou stránkou Resistance a tretí diel na tom nič nemení. Chýbajúcu inteligenciu tak protivník nahrádza množstvami, a keď vravím, že množstvami, tam mám na mysli skutočne MNOŽSTVAMI protivníkov. Častokrát to je jednoducho peklo na zemi, Bojovníci Chiméry sa valia zo všetkých smerov a vy tancujete pomedzi nich šialené flamengo, tak aby ste prežili a oni nie. Niekedy je to až neskutočné koľko protivníkov je schopných vygenerovať sa vo vašej blízkosti. S tým je však spojený aj jeden veľký neduh tretieho dielu Resistance. Tým je úplne náhodný respawn súperov. Hra ich totiž pokojne vygeneruje aj vám za chrbát. Márne sa tak smežete skrytý v miestnosti do ktorej je len jediný vchod, ktorý poctivo kropíte salvami z Bullseye. Hra si s kludom angličana vygeneruje hybrida za váš chrbát a vy sa zrazu nestačíte diviť prečo sa váš hrdina na zemi zvíja v predsmrtnom kŕči.

Ak sme pri bojovníkoch Chiméry povedzme si, že príliš nových tvárí nepribudlo, maximálne sa updatovali tie staré na nejaké novšie verzie. Okrem "military" chiméranov vás tentokrát čakajú aj tí zvaní "feral", čiže



divo žijúci, ktorí ale robia neplechu na oboch stranách barikády, čo je dobre vidieť, keď si to taký Widowmaker namieri priamo do stredu bitevného poľa a začne masakrovať svojich vzdialených bratrancov Hybridov. Hybridi budú naďalej tí na ktorých narazíte najčastejšie, no tentokrát si užijete aj s ich rôznymi variantami. Rovnako ako zbrane aj každý protivník má svoj vlastný zápisok v žurnáli s krátkym textom o ňom a predovšetkým je tam napísané aj to, čo na neho platí, respektíve čím ho najrýchlejšie pošlete na druhý svet.

Hra ponúka aj ďalšie vecí za ktoré ju treba pochváliť, ale vypichnem aspoň dve. Prvou je variabilita prostredia, už som to čiastočne nahryzol v úvode. Cesta naprieč východným pobrežím USA ponúka množstvo lokácií a autori sa vyburili. Zdevastovaná mestská zástavba, podzemné bane, stará opustená väznica, rovnako opustené uhoľné bane, zapadákov niekde v horách, tým všetkým si budete musieť prejsť, kým raz a navždy nerozseknete zápletku v newyorskom veľkom jablku. Rovnako tak nezabudli autori ani na

variabilitu misí a namixovali taký koktejl, ktorý vás tých 8 hodín, ktoré hra na strednej obtiažnosti trvá, nudiť určite nebude. Druhou vecou, ktorú nesmiem zabudnúť pochváliť je dopĺňanie zdravia. To sa totiž nedopĺňa automaticky hneď ako sa skryjete za najbližší roh, ale pekne staromódne musíte zbierať lekárničky, respektíve akési ampulky so zeleným sajrajtom, ktoré sem tam vypadnú aj zo zabitého protivníka. Za seba hovorím, že tento systém mi vyhovuje oveľa viac, pretože adrenalin boja s posledným dielikom zdravia je to čo ma na hrách bavilo od nepamäti. Pochváliť môžem aj zvuky, ktoré sú skvelé a od prvého započutia sirény, ktorá je akýmsi poznávacím znakom série, vás vtiahnu do atmosféry boja o prežitie.

Žiaľ záporov tiež nie je málo, už som spomínal respawn nepriateľov, kedykoľvek a kdekoľvek, absolútne lineárny koridor, ktorý vás núti ísť vždy priamo spredu na súpera (vojenská taktika by horko zaplakali), grafiku, ktorá je až nedôstojná roku 2011 a nízku AI súperov. K tomu musím pri-



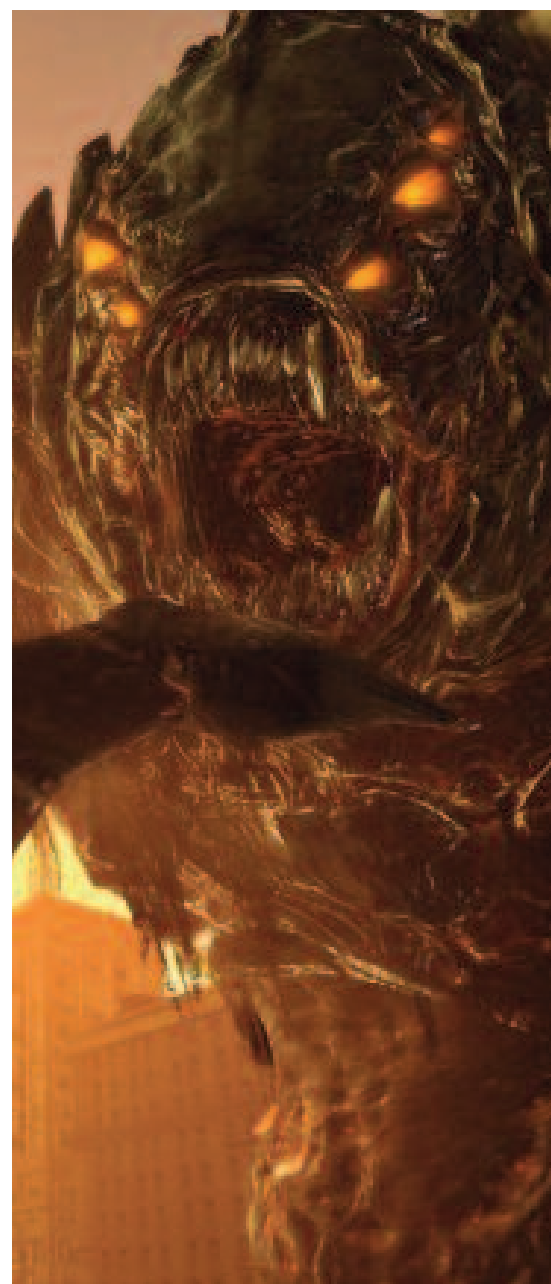
dať aj tradičné cheatovanie protivníkov, ktorí sú schopní vidieť v tme aj hmlu na kilometre ďaleko a okamžite páliť vašim smerom, hoci by podľa akéhokoľvek fyzikálneho zákona ani len nemali tušiť, že od strachu kakáte za stromom 200 metrov od nich. Síce vlastne majú osem očí tak to možno nebude cheatovanie ale gamedesign.

Zatiaľ je to teda na vázkach či sa dostaneme nad priemer, alebo sa Resistance stratí vo vodách šedivého priemeru. Osobne som bol naklonený tomu, že hru medzi priemerné FPS aj zaradím, ale nakoniec ma presvedčila, že v nej predsa len niečo je. Čím? Coop módom, ten je skvelý, hoci ako takmer celá hra, oproti predchádzajúcim dielom prešiel určitou redukciou. Už sa do neho nezapojíte ôsmi, ale len dvaja (druhý bojovník našťastie nie je len nejaký bezmenný pricmrdávač, ale nesie si so sebou celú hru meno John Harper a je do deja celkom logicky zapojený). Skvelá vec je, že oproti mnou obľúbenejšej sérii Killzone ponúka tretí diel Resistance nielen možnosť boja v split screene na jednej obrazovke, ale aj online coop, kedy si pekne každý vychutnáva hru vo svojej obývačke. Za kooperatívnu hru teda tleskam a ako hovorím, napokon to bola ona, ktorá ma presvedčila, že sa oplatí podať hre pomocnú ruku a vytiahnuť ju z neľútostného bahna priemeru.

Žiaľ multiplayer vám zatiaľ priblížiť nemôžem, pretože v čase recenzovania online funkcie ešte neboli prístupné, ale je celkom možné, že sa k nemu neskôr vrátíme v samostatnej recenzii. Budeme naň totiž zvedavý už len z toho dôvodu, že oproti svojim predchodcom prešiel drastickou dielťou a tam kde ste sa ešte minule mohli

preháňať 64, resp. 40ti už budete len 16. Vraj to robí zážitok z boja osobnejším, tvrdí PR oddelenie. To je určite skvelé, som vždy rád, keď poznám súperov z druhej strany zemegule po mene.

Aby som to nejak zhrnul Resistance 3 neprekročila tieň, ktorý vrhajú jej dvaja predchodcovia, priznám sa, že nechápem ani dôvod, prečo vyšla v tom istom roku ako Killzone 3, teda ďalšia exkluzívna strieľačka pre PS3, ktorá je ale prakticky takmer vo všetkom lepšia. Tu už hre nepomôže ani dobrý kooperatívny mód, ani strhujúce boje s bossmi, na ktoré vždy Resistance spoliehala, síce hra preskočila latku priemernosti, ale chrbtom sa o ňu už viac ako výrazne obtrela. Štvrtý diel, ku ktorému si tvorcovia samozrejme ponechali otvorené vrátka tak už bude mať čo robiť, aby sa nestratil v dejinách nepovšimnutý.



PS3

Výrobca: Insomniac Games Distribútor: SCE
Multiplayer: áno Lokalizácia: nie

- + - dobre rozprávaný príbeh
- levelovanie zbraní a ich sekundárny mód
- variabilita zbraní a gamedizajnu
- prakticky vo všetkom slabšie ako druhý diel
- zastaralá grafika
- zle nastavený respawn, nízka AI
- koridor a nič viac

7

RESISTANCE[®] 3





Richard „gulath“ Bojničan

From Dust

Každý človek si vie predstaviť, čo by bolo inak, keby bol bohom. Každý vie, že tento svet by bol milión krát lepší a všetci by boli spokojní a bol by svetový mier. Ha, tak sa pod'me pozrieť aké to má taký boh, keď musí dohliadnuť naozaj na všetko, od zrníka prachu.

Hra From Dust je uvádzaná ako originálny koncept hry na boha. Podobne ako bol uvádzaný Black & White. Faktom však je, že táto hra neobsahuje príliš veľa nových nápadov, prinajmenšom vo svojom základnom koncepte. Ono to totižto je v skutočnosti trochu inak prerobený Populous. Ale s dôrazom na detaily. Aj zabudnutá relatívna maličkosť dokáže spôsobiť kataklyzmu biblických rozmerov.

Dostávame sa do role boha. Nie, nemáme žiadneho avatara, nemáme ľudskú podobu, sme jednoducho mocná bytosť, ktorú tie maličké humanoidné veci na zemi nazývajú Dych. Máme možnosť naberať vodu, piesok alebo lávu a umiestniť ju niekam inam ako pôvodne bola. Okrem toho, ak bytostiam pomôžeme založiť dediny pri totemoch, dostaneme k dispozícii ich silu (tých totemov). Napríklad vyparovanie vody, zahasenie ohňa, zmeniť všetku vodu na želatínu a podobne. Jednoduchý koncept, jednoduché ovládanie, a dajú sa s ním robiť veľké veci.

Úžasným prvkom v tejto hre je totižto fyzika. Všetko reaguje so všetkým. Keď niekde vylejeme veľa vody, tá sa postupne preženie krajinou až kým nestečie do mora. Ak cestou narazí na oheň, zahasí ho. Ak na lávu, tak sa začne odparovať, ale súčasne začne láva tuhnúť na kameň. Voda spôsobuje aj eróziu a vniká prach, ktorým pre zmenu môžeme pokryť holú skalú, aby na nej mohli vyrásť stromy a tráva. Tieto sa pre zmenu môžu chytiť horieť od okolo tečúcej lávy. Pokiaľ nezastavíme požiar vodou, alebo vykopaním nejakého jarku, zhorí nám postupne všetko. Jednoducho tento svet je spracovaný naozaj detailne a jednotlivé elementy sa navzájom ovplyvňujú.

Na to, aby sme nemuseli naozaj stále striehnuť na celú mapku nám tvorcovia dali k dispozícii rastliny. Máme rastlinku, ktorá v sebe kumuluje vodu a pri náznaku ohňa ju zo seba vypustí. Máme stromy, ktoré po narastení horia a ak k nim dotečie voda (a nie je jej príliš veľa), tak sa vyparí. No a máme malé guľaté rastlinky, ktoré pri styku s ohňom, alebo lávou vybuchujú. Tieto sú nenahraditeľné,



pokiaľ chceme vytvoriť koryto pre vodu alebo lávu v tvrdej skale. Okrem samotných levelov, ktorých prejde nám zaberie asi tak 12 – 18 hodín čistého času si autori pripravili „challenges“, kde sme postavení pred nejakú úlohu a máme ju splniť za čo najkrajší čas.

Ovládanie je veľmi jednoduché. Vystačíme si s myškou, tlačítkami 1 – 4 a medzerníkom. Ľavým myšičkom elementy naberáme (vytvára sa obrovská guľa, či už prachu, vody alebo lávy), pravým zase púšťame na zem. 1 – 4 slúžia na aktivovanie sily totemov a medzerníkom dávame povel humanoidom, aby šli obsadiť iný totem, zabrať nejaké ochranné kúzlo, či obsadiť prechod do ďalšieho levelu.

Vizuálne prostredie hry je nádherné. Celý čas máme akýsi čiastočne snový pocit. U mňa to posilnilo vžitie sa do bytosti, ktorá je natoľko iná ako ľudkovia na zemi a tak nekonečne mocná, že pre ňu to je jednoducho iba akési formovanie predstavy, alebo budovanie sna. Hudbu v hre prezentujú sami humanoidi a pripomína najviac hudbu austrálskych Aborigénov, alebo domorodcov v pralesoch, ktorí ešte neboli poškvrnení civilizáciou. Pasuje do prostredia, ale vzhľadom na nízky počet motívov sa pomerne rýchlo opočuva. Ešte že domorodci hudbu používajú ako ochranný prostriedok proti vode alebo ohňu, takže ju nie je počuť stále.

Fyzikálny engine je ako som už písal skvelý. Čo mi na hre prekážalo bolo správanie humanoidov. Je tam úplne strašný pathfinding, takže veľaokrát šli po úplne nemožnej ceste. A akonáhle sa niekde zjavila prekážka, jednoducho zastavili a volali po mojej pomoci, aj keď sa na nich rútilo

Jellify water

Infinite earth



Amplify the Breath



02:55



tsunami. Úprimne, byť naozaj bohom, tak to celé škrtne a začnem znovu s inou civilizáciou. K tomuto by som pridal podobnú zľú skúsenosť so samotným kódom hry. Hru sme na účely recenzie stiahli cez steam. Po spustení nabehla klasická obrazovka od steamu, oznamujúca mi, že by som mohol potrebovať sériové číslo. Na základe skúseností so steamom, klikám na cancel. Ok. Hra sa však chce pripojiť na U-play, službu od Ubisoftu. Keďže bez toho to nejde, pripájam sa na U-play, nechám si resetnúť heslo, vyplním údaje v launcheri a dostávam sa KONEČNE ďalej. Hra odomňa pýta sériové číslo pre U-play. Už dosť rozmrzelý vypínam hru, spúšťam znovu, klikám na tlačítko copy to clipboard, aby som sériové číslo mal, spúšťa sa launcher hry a... A vypisuje mi, že servery U-play sú nedostupné a mám to skúsiť neskôr znovu. Trvalo ďalšiu pol hodinu kým som sa dostal k hraníu.

Druhý naozaj „zábavný“ problém mi priniesol tiež launcher. Idem konečne nahráť video na recenzovanie, klikám na From Dust a príde chyba, že launcher je poškodený a treba to reinstalovať. Mažem teda cez steam celý obsah hry, inštalujem nanovo a pri spustení... To isté. Až po chvíli googlenia som sa dopracoval k riešeniu, ktoré spočívalo v zmazaní samotného launcheru, jeho downloadu zo stránok ubisoftu (kde link samozrejme nie je viditeľne umiestnený a treba po ňom naozaj pátrať), a následovnej inštalácii. To našťastie pomohlo, inak neviem kde by skončila táto recenzia.

Aby som to nejako zhrnul dokopy. Hra je pomerne zábavná, má ten správny supeň obtiažnosti, takže nie je ani príliš ľahká ani príliš ťažká. Graficky je

pekne spracovaná a zvukovo nenahnevá. Nahnevá však odfláknutá práca programátorov na samotných ľuďoch a technické problémy launcheru alebo Ubisoftu. Konečné hodnotenie však nereflektuje problémy s Ubisoftom, pretože by to z môjho pohľadu bolo nefér voči tvorcom hry. A mimochodom, hra pre Xbox 360 je podľa toho čo som čítal dosť odlišná, niektoré levely na PC sú podstatne ťažšie a bez správneho načasovania hneď na začiatku je nemožné ich prejsť.



PC, PS3, Xbox 360

Výrobca & Distribútor: Ubisoft

Multiplayer: nie Lokalizácia: nie

- | | |
|---|--|
| <ul style="list-style-type: none"> + fyzika hry - sandbox spôsob prechádzania väčšiny levelov | <ul style="list-style-type: none"> - pathfinding - technické spracovanie launcheru - paranoidné kontrolovanie kľúča Ubisoftom |
|---|--|





Boris "Blade" Kirov

Bastion

Akčných hack 'n' slash RPGčiek nie je nikdy dost' a tak nám dnes po úspechu obzvlášť kvalitnej diablovky Torchlight relatívne neznáme štúdio Supergiant Games prináša Bastion, titul, ktorý si počas tohtoročnej E3 vydobil viac ako desiatku ocenení v kategórii stahovateľných hier, čo už samo o sebe značí len jediné – je to hra, ktorú jednoducho musíte vyskúšať.

Donedávna túto možnosť mali len šťastliví majitelia platformy Xbox 360, avšak v týchto dňoch sa konečne dočkala aj hráčska obec, uprednostňujúca osobné počítače, keďže titul sa s veľkou parádou objavil aj v distribučnej sieti Steam. Obohatený o rozkošné full HD rozlíšenie a custom ovládanie, Bastion vo svojej verzii pre PC jasne dokazuje, že aj relatívne mladé štúdio dokáže vyprodukovať titul, u ktorého dochádza k hromadnému padaniu sánok. A pozor, nie tých snežných!

Majstrovský cit pre detail a nápaditosť pritom hra odhalí už v prvých okamihoch s ňou – ocitáte sa totižto v koži bezmenného chlapca, ktorý sa preberá na troskách civilizácie, postihnutej akousi zdrvujúcou katastrofou. Čo sa stalo? Kam sa všetci podeli? Prečo je svet rozmetaný na cucky? Ako to, že som prežil? Tieto a ešte viac otázok vám prebleskne hlavou v momente, kedy sa s chlapčenským hrdinom po prvý krát porozhliadnete po okolí a uvedomíte si, že niečo tak dizajnérsky osviežujúce tu naozaj dlho nebolo. Totižto, Bastion je síce klasickou izometrickou akčnou RPG, avšak samotné herné reálie sú spracované v tak originálnom duchu, že aj neskoršia repetitívnosť vám v ničom neskazí zážitok, sprostredkovaný práve spôsobom, akým sa pred vami „otvára“ cesta ďalej. Vtip akejsi „živosti“ jednotlivých levelov pritom spočíva v jednoduchom princípe budovania lokácií postupne, ako nimi prechádzate, takže v momente vášho pohybu v pred sa táto dynamika uplatní aj vo vašom okolí. Rázom tak pred vami hra vybuduje malebné scenérie plné všakovakých zničiteľných objektov a stavieb, ktoré vám svojim krásnym spracovaním neraz vykúzlia úsmev na tvári. Áno, Bastion je graficky nádhernou gamesou a pokiaľ hľadáte niečo, čo by vás psychicky povzbudilo, rozhodne to nájdete v tomto titule v miere viac než vrchovatej.

Späť ale k základným herným mechanizmom. Po krátkom



úvodnom leveli vás hra uvedie do osady zvanej Bastion. Usadlosť je zdecimovaná a jej jadro tvorené akýmisi modrými kryštálmi, je rozletené po celom šírom okolí. Ako už teda asi tušíte, bude vašou primárnou úlohou Bastion dať do laty (vrátane výstavby budov, určených na manažment vašej postavy), a to práve pozbieraním všetkých častí „mestského jadra“, nachádzajúcich sa v tých najrozmanitejších leveloch, aké nám kedy tento žáner bol schopný priniesť. Ich náplň je síce tradičnou zmesou prieskumu lokácií a boja so všakovakými monštrami a bossakmi, avšak v kontexte s originálnym „tvorením“ týchto levelov vás ich obsah neprestane baviť ani po x-tom raze. Medzi levelmi samotnými sa potom presúvate prostredníctvom miestneho teleportu, pomocou ktorého sa viete veľmi rýchlo dostať zo základne kamkoľvek na mape regiónu. No, kamkoľvek nie, predsa len je hra tvorená zmesou levelov (alebo ak chcete, instancií), avšak tento aspekt výrazne napomáha pocitu, že tamojší herný svet má svoju históriu a je naozaj tak obrovský, ako to z mapy na prvý pohľad vyzerá. V súvislosti s primárnymi levelmi samozrejme nesmiem zabudnúť ani na tie vedľajšie, v rámci ktorých sa ku slovu dostanú rozličné challenges, umožňujúce vám dostať sa k rozmanitým upgradom, skillom či predmetom vysokej hodnoty.

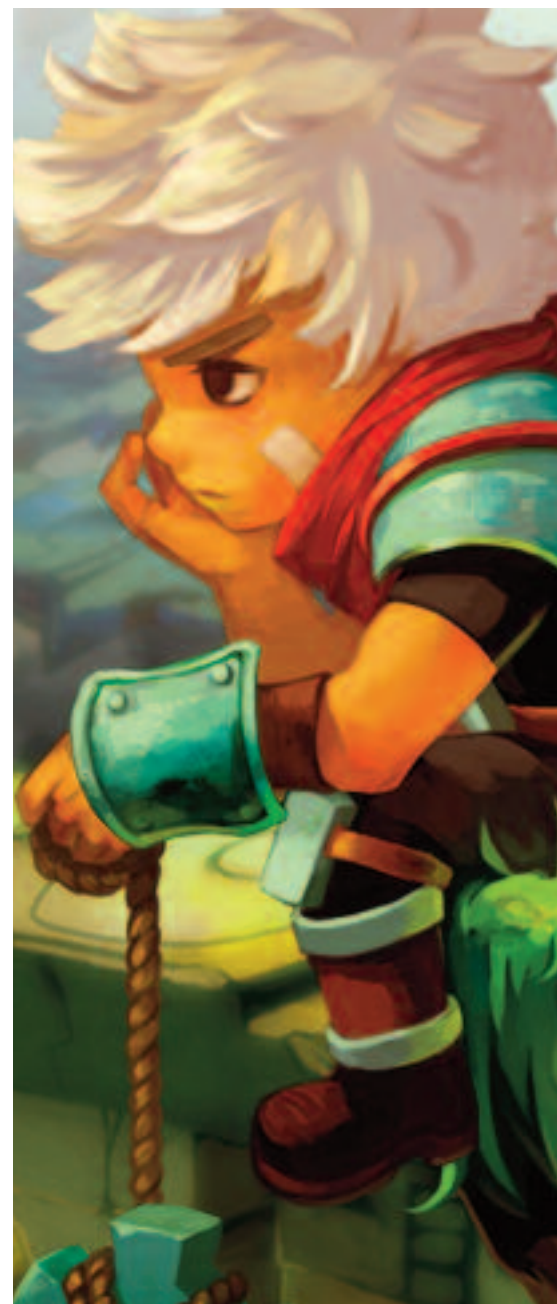
Pozor! Aby ste si ale nemysleli, že Bastion vám okrem RPG štruktúry hlavnej príbehovej kampane ponúkne aj rovnako bohaté RPG prvky v rámci samotného gameplayu. To rozhodne nie – spomínané predmety či skilly totižto automaticky neznamenajú, že sa v hre dočkáte tradičných skill líšt či inventára. Všetky RPG elementy sú tu totižto prezentované v tej najzákladnejšej podobe. Vaša postava bude



ku príkladu mať prístup len k striktno vymedzenej zostave zbraní, pričom v boji bude môcť použiť len dvojicu z nich plus jeden špeciálny skill (granáty, míny, smršť šípov a pod.) . Zbrane ako také potom bude možné vylepšovať pomocou dvoch platidiel – špeciálneho upgradujúceho predmetu (osobitného pre tú ktorú zbraň) a hernej in-game meny, majúcej podobu akýchsi modrých kameňov. Za ne si bude možné v zodpovedajúcich budovách neskôr kúpiť nie len nové bojové skilly, ale aj predmety, ktoré ste v predchádzajúcich leveloch nechtiac minuli a ktoré by sa vám mohli zísť. Medzi tie významnejšie patria jednoznačne liehoviny, pomocou ktorých si vášho zverca pri prechode na nový level v miestnom liehovare pasívne vylepšujete. Z ostatných RPG znakov sa sluší potom spomenúť systém health a mana potionov či postupné vylepšovanie odolnosti vašej postavy s tým, ako postupujete v levelingu nahor.

Bastion sa teda na prvý pohľad môže javiť ako tuctový zástupca žánra akčných RPG, avšak dôvod, prečo je už teraz radený medzi klasiky arká-

dových hier, tkvie predovšetkým v jeho fantastickom audio-vizuálnom prevedení, ktoré spolu s chytľavou hrateľnosťou a ľahko pochopiteľnými hernými princípmi musí upútať naozaj každého. Autori sa skrátka vykašľali na jednotnú farebnú paletu či stereotypné filtre a namiesto toho nám s obrovskou porciou odvahy naservírovali grafiku, ktorá svojou pestrofarebnosťou nemá na dnešnom trhu konkurenciu. Počiatočný strach z gýčovitosti ale vyprchá veľmi rýchlo, keďže pútavo tajomný príbeh chlapca aj napriek istej miere klišovitosti pohltí a nepustí, až kým nám doprevádzajúci (a obzvlášť podarený) komentár nevysloví poslednú zo svojich myšlienok. Bastion je skrátka hra, ktorá podobne ako Braid či Torchlight dokazuje, že aj s malým rozpočtom sa dokážu robiť obzvlášť pamätihodné diela. Inými slovami, berte všetkými desiatimi!



PC, Xbox 360

Výrobca: Supergiant Games Distribútor: Steam
Multiplayer: nie Lokalizácia: nie

- | | |
|---|---|
| <p>+ - krásny audiovizuál
- výborná hrateľnosť
- osviežujúci dizajn lokácií
- dobre fungujúce herné mechanizmy</p> | <p>- - občasná frustrácia z padania do prázdnoty
- neskôr mierny stereotyp</p> |
|---|---|

8.5



Boris "Blade" Kirov

El Shaddai: Ascension of the Metatron

Nie som veľkým odborníkom na Bibliu, ale s veľkou dávkou istoty môžem povedať, že hier s touto tematikou sme tu k dnešnému dňu naozaj veľa nemali. V podstate si ani v tejto rýchlosti neviem spomenúť na žiadnu, ktorá by pracovala s tak citlivou sférou duchovného života akou ten religiózny istotne je, takže z tohto uhla pohľadu možno novinku z dielne Ignitionu, akčnú adventúru El Shaddai: Ascension of the Metatron, považovať za akéhosi priekopníka.

Priekopníka nie v zmysle herných prvkov, ale v zmysle nosného príbehu, inšpirovaného rozporuplnou knihou Enochovou, teda knihou, ktorá sa nedostala do biblického kánonu ani u katolíkov, ani u protestantov a je teda mnohými zákonite považovaná za podvod. Či je tomu naozaj tak, to radšej nechajme na uvážení svetových historikov (pozor, nie tých cirkevných, keďže tí si upravia pravdu tak, ako im vyhovuje), my sa radšej zamerajme na titul samotný, ktorý už od počiatku svojho vývoja budil obrovský obdiv nie len vďaka uvedenej tematike, ale predovšetkým vďaka famóznemu vizuálu, sľubujúcemu nebývalý umelecký zážitok – minimálne teda čo sa technického spracovania týka. Je ale hra v rovnakej miere zábavná a hrateľná, ako je (očividne) prekrásna? Nuž, to sa dozvieme už z nasledujúcich riadkov.

Ako som už v úvode spomínal, z príbehového hľadiska je titul v istej miere inšpirovaný knihou Enochovou, avšak tento charakter v hre vystupuje ako človek-pisár samotného Boha a teda nie je len Bohom osvieteným prorokom, ako ho popisuje spomínané „literárne“ dielo. Navyše, v úvode hry je Enoch poverený úlohou navrátiť 7 padlých anjelov späť do neba, pretože ak to neurobí, sám „nejvyšší“ zošle na ľudí katastrofálnu povodeň – opäť tu ale dochádza k rozporu s písanou predlohou, v ktorej Enoch vystupuje ako pra-pradedo Noaha, teda človeka, podľa knihy Genesis čeliaceho obdobnému povodňovému „problému“. Odhládnuť od týchto drobných odlišností medzi oboma dielami (knihou a hrou) je ale príbeh titulu v podstate ľahko stráviteľným a jednoduchá premisa daná hľadaním siedmich anjelov, ktorí sa vzopreli vôli Pána, pôsobi svojou religióznou tematikou keď už nič iné, tak aspoň neotrelo a osviežujúco. Nehovoriac ani o tom, že na vašej dobrodružnej ceste vás bude doprevádzať samotný Lucifer (s „l“

na konci – teda žiaden preklep), ktorý je nielenže oháknutý podľa najnovšej módy, ale dokonca komunikuje s Bohom prostredníctvom mobilu, čo si rozhodne nič iné než pochvalu za odvahu a originalitu nezaslúži. Tak si skrátka predstavujem inovatívny prístup k tradičným témam!

Z hľadiska žánrového zaradenia je ale titul po stránke herných princípov a mechanizmov skôr konzervatívnym a pokiaľ by som ho mal v skratke definovať, istotne by sa v mojom slovníku použitých slov hneď niekoľko krát objavil aj pojem „God of War“. Nebojte sa ale, žeby nám Ignition len slepo okopíroval to, čo fungovalo u spomínanej série a nahrubo to vložil do svojho diela – El Shaddai je totižto učebnicovým príkladom toho, ako sa inšpirovať u konkurencii a pritom si zachovať aj svoju vlastnú tvár. Tá „tvár“ má samozrejme podobu fantastického, priam artového vizuálu (ku ktorému sa ešte vrátim), avšak ani po stránke hrateľnosti hra nenudí – prieskum úžasne nadizajnovaných lokácií vás nenechá ani na moment so zatvorenou hubou a keď sa následne dostanú ku slovu súboje, vaša hravosť, ktorá vám ostala ešte z čias detstva, dostane toľko priestoru na realizáciu, že inak ako výbornou zábavou to naozaj neskončí. A pritom k bitkám samotným vám stačí poznať iba jeden „čudlík“ pre útok plus nejaké tie dodatočné kombinácie, vďaka čomu vám akčná zložka titulu prakticky ihneď prejde do krvi. Nebojte sa ale, žeby ste v rámci bitiek s rozmanitými súpermi či bossmi, čelili stereotypu – práve naopak. Trojica odlišných zbraní, ktorými budete môcť protivníkov (ale aj oni vás) „poštekliť“, totižto funguje na princípe kameň-nožnice-papier a tak sa počas bojových stretov nevyhnete istej miere taktizovania, či už majúcej podobu sústavnej očisty zbraní (pošpinené sú menej účinné), alebo ich kradnutia omráčeným súperom. Našťastie, autori umne pochopili, že nie každý je dobrým stratégom a tak aj v prípade, že váš hrdina príde o všetku svoju belasú zbroj a ocitne sa tak na prahu smrti, budete môcť pomocou dvojice súčasne stláčaných buttonov navrátiť ho v plnej sile späť medzi živých. Skrátka, frustrácia je v prípade El Shaddaia naozaj neznámy pojem.

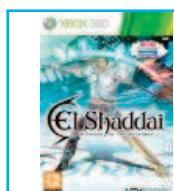
Vrátim sa teraz ale konečne k toľko ospevovanému vizuálu. MDK, Outcast, Dreams: To Reality, Killer 7... to všetko boli tituly, ktoré svojimi imaginatívnymi hernými reáliami dokázali posadiť na zadok nejedného originalitu vyhládá-



vajúceho fajnšmekra a neraz tak svojím dychberúcim „pozlátkom“ zakryli aj drobné nedostatky, kváriace samotný gameplay. Dnes uvedenú rodinu nápaditých hier bez diskusií rozširuje El Shaddai – s jedenástimi totálne graficky odlišnými kapitolami sa skrátka radí k najkrajším a vizuálne najhodnotnejším herným zážitkom, aké nám súčasná éra digitálnej zábavy dokáže poskytnúť. Nápadmi pritom nehýri len samotný dizajn lokácií (ktoré sú o to atraktívnejšie a „fotogenickejšie“, že autori sa nemuseli babrať s pohyblivou kamerou, ale vystačili si – po vzore God of Waru – len s jej statickou verziou) ale aj dizajn protivníkov a predovšetkým teda bossov, ktorých stretnete počas vašej dobrodružnej výpravy vcelku požechnane (koniec koncov, musíte predsa navrátiť do neba až 7 padlých anjelov), takže rozhodne sa nemusíte obávať, žeby ste na skutočnú výzvu v podobe súboja s jedným z nich museli čakať tak dlho, ako tomu bolo u spomínanej PStrojrovej série. Z hľadiska originality poňatia, ale za jednoznačný triumf herných dizajnérov považujem bytosti zvané Nephilim – potomkovia ľudí a padlých anjelov totižto svojim „safalátkovým“ výzorom

krásne reprezentujú svoju podstatu „stratených“ živých foriem, márne hľadajúcich svoje miesto na Zemi.

Ojedinelý vizuál je potom samozrejme krásne dopĺňaný aj netradičným audiom s prekvapivo početnými etnomotívami, čo ešte väčšmi umocňuje celkovú, mimoriadne hodnotnú estetickú kvalitu titulu. No a ak sa k tomu navyše pripočíta aj krajne návyková hrateľnosť, či majstrovsky vyvážený pomer adventure a akčnej zložky hry, je El Shaddai: Ascension of the Metatron bez diskusií tak príjemným prekvapením, že inak ako deviatkou tento skrytý klenot herného univerza ohodnotiť ani nemôžem. Obdobné záblesky geniality sa totižto dnes len tak často nevidia. Urobte si teda láskavosť a vybodnite sa na sequeliádu, ktorá nás čoskoro zaplaví... Enoch ju totižto svojimi neoddiskutovateľnými kvalitami hravo a bez sebamenších problémov poráža!



PS3, Xbox 360

Výrobca: Ignition Entertainment **Distribútor:** IE
Multiplayer: nie **Lokalizácia:** nie

- | | |
|--|---|
| <p>+ - fantastický dizajn
 - technické spracovanie ako celok
 - chytľavý súbojový systém, hrateľnosť
 - netradičná tematika</p> | <p>- - drobné problémy so statickou kamerou
 - môže pobúriť ortodoxných veriacich :)</p> |
|--|---|

9



Branislav "chinaski" Hujo

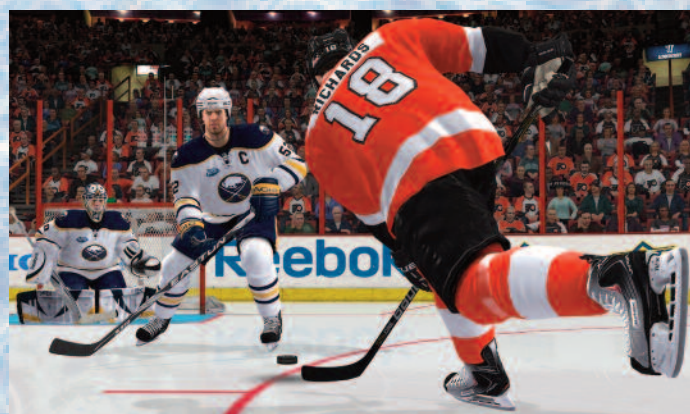
NHL 12

Je to v hre... 19 rokov do nás každý rok EA Sports hučia toto heslo a recenzentským nováčikom ním možno aj napovedajú, kdeže to treba hľadať najvýraznejšie novinky toho-ktorého ročníka eneždžel tu-tausntniekol'ko.

Výnimku netvorí ani tohtoročná hra, takže sa okamžite po zapnutí cítite tak akoby ste stretli starého kamoša. Veteránom série následne prudko zdvihne tep akýsi náznak intra, ktorý ale následne vyšumí niekam do stratena a výraz blaženosti strieda opäť raz posmutnelá tvár. Holt návrat k starým zlatým časom, z rokov, ktoré ešte nezačínali číslovkou dvetisíc sa nekoná, na geniálne intrá starých dielov (98,99,2000) môžeme iba spomínať.

Dojem nevylepší ani už tradične odfláknuté menu, ktoré svojou neprehľadnosťou a ťažkopádnosťou pripomína niektoré systémy verejnej správy v našej drahej materskej krajine. Už by sa súdruhovia z Vancouveru mohli zasa nakopnúť a vytvoriť niečo nové. Dokážem pochopiť, že musia každý rok prezentovať nové hracie módy, ale dá sa to urobiť aj lepšie ako ich natrieskať do hlavného menu bez ladu a skladu, niekde medzi nastavenia hry a credits. Priznám sa, že patríam medzi konzervatívnejších hráčov NHL a tak ma nebaví prebýjať sa k môjmu tradičnému módu Be a GM cez kopu iných kvázi zaujímavých serepetičiek. Ale čo tam po menu poďme k samotnej hre, tentokrát totiž našťastie autori z EA Sports zamakali viac na hernej stránke nového hokeja. Samozrejme novinky sa objavujú aj v nehernej sekcii, ale to podstatné ako som už napísal vyššie je v hre. Vizualne sa samozrejme nezmenilo takmer nič, takže už po štvrtý, či piatykrát je celá show nástupu na ľad stále rovnaká a nudná. Ani samotný zápas, čo sa grafického spracovania nedoznal žiadnych prevratných zmien, dokonca ma pri hraní podozrievali, že recenzujem minulý ročník. Ale nie všetko je tak ako sa zdá. Zmeny síce nie je vidieť, ale cítiť. A to poriadne. Závisí to však aj od toho či ste sviatočný hráč, pravidelný hráč, alebo hardcore hráč. Ako to myslím? No jednoducho, tento rok autori najviac zamakali na fyzike. A nutno podotknúť, že ju skutočne prekopali, nie je to len nejaké jemné posunutie parametrov na ukazovateľoch doľava.

Ako som ale povedal, zábavné je sledovať, ako tieto zmeny



vnímajú hráči. Relatívny, alebo aj absolútny nováčik, ktorý hral maximálne posledný ročník si zmeny možno ani poriadne nevšimne, predsa len takým ľuďom stačí defaultné nastavenie a hru si užívajú tak nejak arkádovo. Hráč ktorý ma za sebou pár ročníkov už si pár detailov určite všimne, minimálne zo začiatku bude mať problém s prihrávkami, najviac ale zmeny pocítia veteráni série, zmenou fyziky sa im totiž zmenilo mnoho zaužívaných zvykov, prihrávanie je iné, hráči sa menia troška inak a aj puk sa v mnohých situáciách správa úplne inak ako predtým. Našťastie to vôbec nie je na škodu, naopak prispieva to k priblíženiu sa k reálnemu hokeju.

Sám som mal spočiatku veľký problém si na nové fyzikálne zákony zvyknúť. Prihrávanie, alebo nakorčuľovanie si do voľného priestoru mi robili väčšie problémy, ako som myslel. Zmenilo sa aj menenie hráčov, hra vás teraz na hráča ku ktorému smeruje puk prepne o niečo skôr ako v minulých dieloch, spočiatku tak budete v ofsajde viackrát ako budúca doktorka práv slečna Andrea Járová na fotkách bez podprsienky. A to aj napriek tomu, že sa po novom hráči snažia nechávať za sebou nohu na modrej čiare. Našťastie stačí pár zápasov a celkom vám tento systém prejde do krvi. Zistíte tak napríklad, že sa dá geniálne vysúvať krídlo krížnym pasom cez strednú tretinu.

Výrazným prerodom prešla aj schopnosť hráčov zastaviť protihráča. EA Sports popracovali na spôsobe prepočítavania stretov a výsledok skutočne pocítite (niekedy doslova). Budete prekliáňať malých obrancov, pretože s nimi je niekedy veľmi ťažké zastaviť niekoho telom. Jednoducho



tak ako aj v reálnom hokeji, ak sa taký Ovečkin v plnej rýchlosti zrazí s našim Višňovským, pri všetkej úcte k hokejovým schopnostiam topolčianskeho odchovanca, fyzika nepustí a Ovečkin ho jednoducho prerazí. To sme tu ale mali aj minulý rok, tentokrát už je šanca, že by predsa len Višňa mohol vyhrať, stačí sa napríklad skrčiť vystřčiť zadok a Ovečkin si zabéka vo vzduchu. Fyzikálny model síce spôsobí, že na ľade skončia obaja borci, ale vy si môžete vychutnať zastavenie megahviezdy. Jednoducho, v NHL 12 sa oplatí stavať na reálne fyzikálne zákony, ak ste vysoký a silný môžete skúsiť preraziť, dá sa, ak ste ale malý a ľahký, treba sa snažiť buchnúť do súpera tak, aby ho to aspoň vyhodilo z rovnováhy, spoluhráči už sa postarajú o ďalšie veci.

Podobne ako fyzika, bola reklamnou masážou výrazne predhadzovaná aj možnosť reálneho boja v bránkovisku.

Teda napríklad vrážanie a dobiedzanie do brankára. Tu už sú moje pocity rozporuplnejšie, ale aby som nekrivdil hovorím, že to ako tak funguje. To znamená, že tak ako bolo povedané, páni v maskách stratili svoje hájenie a môžete im to osladiť mnohými spôsobmi. Funguje to dobre v prípade dorážania pukov, dosiahnuť tzv. "škaredý" gól po dorážaní a búchaní do brankára, pokiaľ ten nemá puk vo svojej moci, je oveľa jednoduchšie ako v miulosti. Ak gólman puk nedrží, stále máte vysokú pravdepodobnosť, že ho do brány zasuniete aj z bránkoviska. Menej už ma tešilo to, že kolízny systém hráč-brankár zatiaľ funguje tak nejak napolovicu. Síce to vyzerá efektne, keď v plnej rýchlosti narazíte do brankára, ktorý samozrejme spadne a teatrálnu mu naviac odletí maska, ale pripravte sa na to, že v mnohých zápasoch si za niečo podobné vyslúžite zbytočné tresty, čo síce je v súlade s pravidlami, mnohokrát ste v tom však

nevinne pretože vy už ste dávno hrali s iným hokejistom, ako s tým, ktorý nejakou zotrvačnosťou vletel do gólmana. Ale to už tak býva, že určité veci fungujú v NHLkách ako tak poriadne až ďalší rok po tom, čo sú mohutne ospevované ako novinka.

Hernú časť NHL 12, ale treba hodnotiť veľmi kladne, to čo predváža tento rok je k hokeju oveľa bližšie ako čokoľvek čo ste doteraz hrali. Navyše všetky zmeny, ktoré som teraz opísal sa dvojnásob prejavia v online zápasoch človek vs. človek. Tam sa to už niekedy skutočne podobá reálnemu hokeju (ehm teda skôr našej extralige), pretože nie je núdza o chyby v rozohrávke, nepresné prihrávky, alebo naopak krásne vysunutia krížnym pasom atď. Ak hrávate online treba dostať nový systém do krvi a budete sa kráľovsky baviť.

Zmeny sa však udiali aj v nehernej





časti. Asi najvýraznejšie vám udrie do očí možnosť zohrať zápas pod holým nebom, teda odohrať tradičný zápas na bejzablovom ihrisku, pod honosným názvom Winter Classic. Treba uznať, že autori sa s prezentáciou zápasu vyhrali, všetko je také, ako si to pamätáte z telky, dokonca vám popred kameru padajú snehové vločky, no reálne sa iné podmienky do samotného zápasu moc neprenášajú, takže hoci sneží ako Santa Clausovi za domom, puk si lieta po ľade akoby ho zrovna prešiel rolbár Laci s rolbou. Ale ak máte radi netradičnú atmosféru budete sa baviť.

Novinkou je aj nový mód Be a Legend. I keď nie je až tak nový, nová je jeho prezentácia. Ide totiž o upravený mód Be a Pro, kedy však miesto svojho vytvoreného nováčika ovládáte niektorú z legend NHL, na výber sú napríklad Jeremy Roenick, Steve Yzerman, Mario Lemieux i sám Boh Wayne Gretzky, ktorý má už v mladom veku atribúty naboostované tak, že sa Sydney Crosby môže schovať do šatne a plakať, že ho bolí hlava. Žiaľ zabudnite na to, že by ste si zahráli za týchto matadorov v ich časoch, tak ako to napríklad umožní nová NBA 2K12. Ich kariéru budete budovať v reálnom čase, čiže teraz, čo je škoda. Predsa len by ma viac bavilo zahrať si taký retro zápas Edmonton Oilers - New York Islanders z polovice 80tych rokov, alebo pomôcť Detroitu zlomiť pasť stredného pásma a poraziť vo finále NHL New Jersey v roku 1995. Snáď sa dočkáme nabudúce. Takto ostala táto novinka tak nejak prešľapovať na mieste.

Samozrejme zmien je ďaleko viac, spomínať ich ale otrocky všetky nemá zmysel, za reč snáď ešte stojí to, že v



režime Be a Pro si počas zápasov konečne môžete zrýchľovať čas do ďalšieho striedania a nemusíte otrocky sedieť na striedačke, kým vás tréner nepošle znova na ľad.

Zrátané a podtrhnuté tohtoročná NHL 12 je hra podarená, nepriháša síce prevratné zmeny, ale tie ktoré nám predložila majú opodstatnenie a približujú hokej oveľa bližšie reálnemu zážitku z hry. Určite ju odporúčam kúpiť aj ak už máte doma predchádzajúce ročníky, pretože samotný zápas vám prinesie nové zážitky, treba len hrať, hrať a hrať, čím viac budete mať nahrané tým väčší rozdiel oproti predchádzajúcim dielom budete cítiť. A keď už sa tam niekde budete motať pred bránkou, šupnite tam jeden aj pre Paliho. Zbohom PD #38

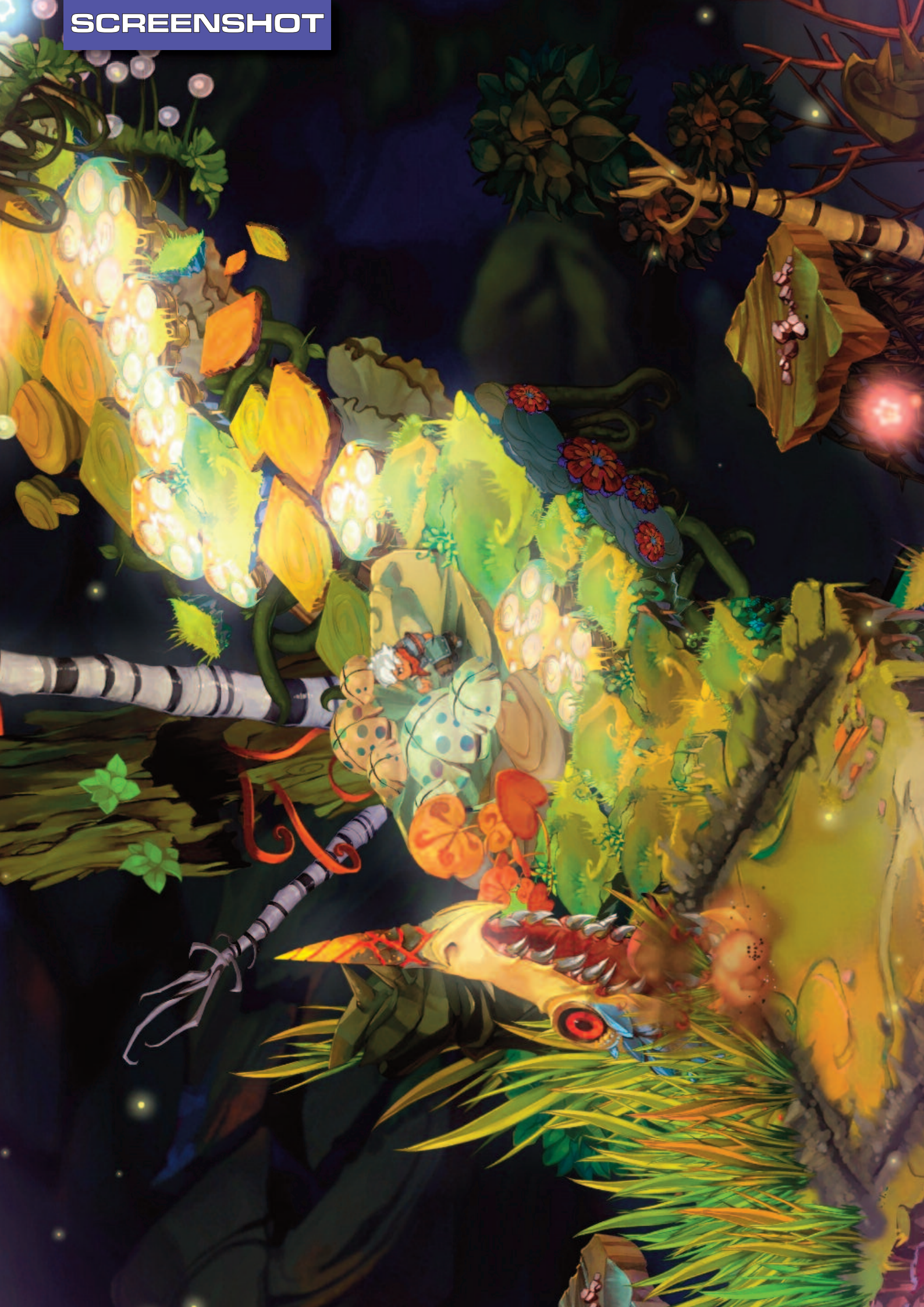


PS3, Xbox 360

Výrobca: EA Sports Distribútor: EA Czech
Multiplayer: áno Lokalizácia: české tituly

- + nová fyzika
- zmeny v režime Be a Pro
- škaredé góly
- strety hráča s brankárom
- zastarané spracovanie
- pástnych súbojov
- nedotiahnutý mód Be a Legend







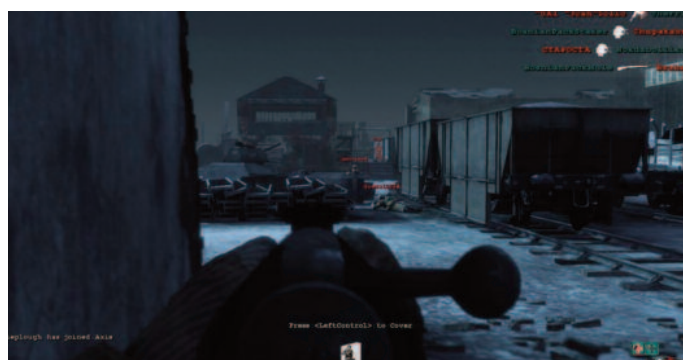
Boris "Blade" Kirov

Red Orchestra 2: Heroes of Stalingrad

Ruské hry sú iné. Nie tak iné, ako napríklad Ázijská produkcia, ale iné v zmysle, že akokoľvek sa ich budete snažiť zaradiť do mainstreamu, nikdy sa vám to s úspechom nepodarí. Dôvod, prečo produkciu „východného“ bloku možno bez problémov rozlíšiť od hier západu spočíva v odlišnom prístupe štúdií k materiálu, ktorý pretvárajú do hernej hmoty. Žiadna recyklácia jedného a toho istého, žiadne zjednodušovanie, žiadna tuctovosť a stereotyp – tzv. ruské hry sa totižto vyznačujú nie len vynikajúcim zmyslom pre detail a logickú kompozíciu scén, ale taktiež aj riskantným používaním nie až tak mainstreamových herných mechanizmov, vďaka čomu samozrejme slávia úspechy predovšetkým u hard-core publika, ktoré im je za ich odvahu nepodľahnúť konzumnej vetve hráčov nadosmrťi povďačné.

Hry z východných luhov a hájov majú ale taktiež aj jeden spoločný, negatívny znak – neraz im totižto chýba ten povestný „final touch“, ktorý by ich spravil bezproblémovo fungujúcimi, teda takými, ktoré keď spustíte a začnete hrať, nemusíte sa obávať, že by vám nebodaj „spadli“ či predhodili nejaký obzvlášť otravný bug. Holt, také sú už ale tituly z produkcie východu a dnes sa k ním hrdo pridáva aj pokračovanie Red Orchestra, ktoré sme mali možnosť naživo otestovať počas nedávneho GamesComu a ktoré v nás zanechalo prevažne kladné dojmy. Ani dvojka, obdarená hromadou výborných nápadov a prekvapivo náročných gameplay mechanizmov nezabúda na svoj pôvod a preto hneď v úvode trpí niekoľkými neduhmi, vďaka ktorým má šancu presadiť sa na západnom trhu naozaj sťažnenú. Chcete bližšie detaily? Tak tu ich máte.

Pôvodom mód pre Unreal Tournament - Red Orchestra, sa krátko po svojom vzniku stala synonymom hard-core FPS multiplayerovky, ktorá z krutých reálií druhej svetovej vojny nerobí len kulisy pre tupú strieľačku, ale odvodzuje z nich všetky podstatné herné mechanizmy a prvky. V praxi to teda znamenalo, že run-and-gun štýl, známy zo série Call of Duty, nemal v titule žiadne uplatnenie a pokiaľ sa hráči nesprávali ako skutoční vojaci (tzn. nepostupovali takticky a obozretne), ich herný zážitok plný smrti a čakania na respawn, nebol istotne tak zábavným, ako si predstavovali. Na druhú stranu, fanúšikovia realizmu boli z hry doslova



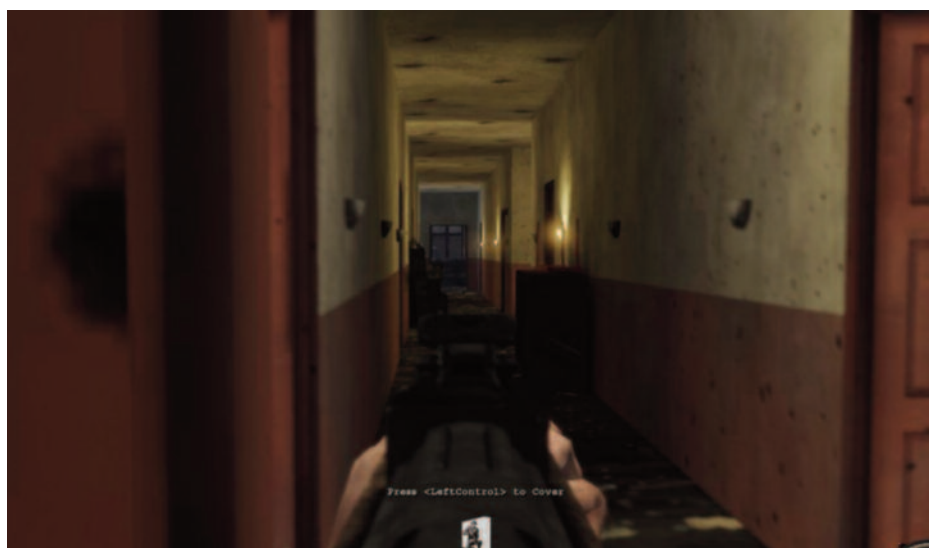
nadšení a konečne si tak mohli užiť FPS z obdobia 2. svetovej bez toho, aby museli bojovať so všadeprítomnou arkádovosťou. Nie je preto prekvapením, že tento koncept založený na čo najvierohodnejšom vyobrazení dobových reálií, sa stal stavebným základom aj druhého dielu, ktorý nám ale narozdiel od predchodcu okrem multíaku prináša aj singleplayer, navonok predstavujúci ideálne tréningové pole pre nováčikov v sérii.

Nanešťastie, už z prvotných okamihov hry pre jedného hráča je jasné, že tento komponent autori dorábali ako posledný a preto ako taký príliš nefunguje. Áno, máme tu rozmanité dobové záznamy, áno, je tu akási „príbehová“ omáčka, predstavujúca obliehanie Stalingradu, teda bitku, okolo ktorej sa celá Red Orchestra 2 točí... k čomu všetkému je ale tento cirkus, keď samotná herná náplň je v podstate len obyčajným bot-matchom, kde predovšetkým AI zúfalo nezvláda ani základne pudy sebazáchovy? Je jasné, že v menších mapách s malým počtom hráčov, kde sa hrá len na „fragy“, je mizernosť umelej inteligencie nie až tak očividná, avšak v otvorených mapách RO2, v ktorých neraz bojuje až 64 postáv, je idiotizmus počítačom riadených protivníkov naozaj až dych vyrážajúci. Singleplayer teda zákonite nemôžem doporučiť ako nič iné, než len ako kvalitný tutorial pre multíak, keďže vás aspoň ako tak oboznámi z mapami a mechanizmami, ktoré v tejto hre fungujú a ktoré sú rozhodne hard-corejšie, než by ste na prvý pohľad tipovali.

Spomínaná hra viacerých hráčov je teda to, o čo tu prednostne ide. S trojicou herných módov a hromadou výborne navrhnutých máp je totižto multiplayer aj napriek svojej



náročnejšej podstate tak silne návykovým zážitkom, že veľmi rýchlo zabudnete na rambo štýl boja a začnete sa na virtuálnych bojiskách konečne správať ako vojak. Aj napriek tomu, že hra ponúka tri odlišné herné módy, zďaleka najhranejším je mód Territory, v rámci ktorého musí jedna strana obsadiť určité body, zatiaľ čo tá druhá jej v tom musí stať čo stať zabrániť. Azda nemá zmysel ani komentovať, ako atmosfericky potom pôsobí také obliehanie určitého strategického bodu – pri počte až 64 hráčov na bojisku je autenticita zážitku tak silná, že v momente, kedy s viac ako dvadsiatkou bratov v zbroji vyrazíte do útoku, neubránite sa pocitom číreho heroizmu. A to pritom zasiahnete do bojov len ako vojak – ešte väčší zážitok vám totižto hra sprostredkuje počas tankových bitiek, kedy ako jeden z členov posádky budete mať na starosti len tú konkrétnu úlohu a neraz tak budete brať svoj „job“ natoľko vážne, že kludne pre neho obetujete aj nejaký ten kill na vlastnom účte. Vďaka Bohu preto, že autori s nasadením tankov naozaj nešetřili a tak si za ich „volanty“



budete môcť sadnúť v drivej väčšine máp.

Ovládanie, ďalšie majstrovské dielo tvorcov tejto hry, si síce spočiatku vyžiada niekoľko vašich nadávok, avšak akonáhle vám prejde do ruky, inak už FPSky ovládať ani nebudete chcieť. Ako vojaci Red Orchestra 2 sa totižto konečne budete môcť po bojisku pohybovať bez akýchkoľvek obmedzení. Lišiacky šprint z polohy ležmo, šprint

z polohy čupiacej, plazenie sa, plynulé preskakovanie prekážok, štvranie sa... no skrátka, čokoľvek čo bolo vyžadované od pohybových schopností vojaka danej doby, to isté dokážete vy aj v jeho virtuálnej podobe. Navyše, autori do hry zakomponovali vskutku revolučný FPS cover-up systém, ktorý presne vystihuje svoju podstatu – pokiaľ sa skrývate za prekážku, dopredu nevidíte ani hovno. Pokiaľ chcete niečo vidieť a prípadne aj vystreliť, musíte spoza prekážky „vykuknúť“, čím sa ale zákonite vystavíte nebezpečenstvu v podobe opozičných sniperov. Pre nesmelých samozrejme nechýba ani možnosť strelby na slepo, pre zvedavých naopak možnosť nakláňať sa na jednu alebo druhú stranu a takticky tak očumovať situáciu pred vami. S rovnako maniakálnym citom pre vierohodnosť bolo spracované aj narábanie so zbraňami samotnými. Nielenže máte klasický pohľad cez mieridlá, ale k dispozícii máte navyše ešte aj druhý stupeň akéhosi „zoomu“, a to v prípade, že na moment zadržíte dych. A aby toho nebolo málo, dokonca si





môžete nastavovať optiku podľa vzdialenosti, na ktorú strieľate! U guľometov (ktoré sú vám baz stabilnej „podložky“ totálne k ničomu) je pre zmenu mimoriadne zaujímavý mechanizmus podpornej paľby – ním totižto v radoch súperov znižujete morálku, ktorá následne neblaho vplýva na presnosť ich streľby. Nehovoriac ani o tom, že guľometnou paľbou narobíte takú zvukovú paseku, že iba hotoví samovrahovia vystrčia hlavu nad kryt, že reku čo je to za rámus.

Apropos zvuky – ak hľadáte vierohodnosť aj v tejto oblasti Red Orchestra 2, budete audio doporovodom hry minimálne rovnako milo prekvapení, ako samotným gameplayom. Pichľavé ozveny streľby, dunivá kanonáda tankov, desivo ohlušujúca delostrelecká podpora... to všetko vytvára tak intenzívny a pohlcujúci pocit z vojny, že v podstate nemôžem tomuto aspektu hry prakticky nič vytknúť. Škoda len, že po grafickej stránke je titul síce pekným, avšak totálne nezooptimalizovaným dielom. Sám som dokonca mal problém vôbec nastaviť si AR na 16:9, pretože hra mi ho aj napriek najnovším driverom za akýchsi záhadných dôvodov v menu nastavení nespriístupnila a tak som tento problém musel riešiť tak povediac undergroundovou cestou. Hra ako taká mi pritom odmietala plynulo bežať už na tých vyšších grafických nastaveniach, s čím Crysis 2 pri adekvátnych settingoch nemal ani najmenší problém. Nevyladenými, či dokonca nefungujúcimi, sa potom ukázali byť aj niektoré fundamentálne herné prvky a mechanizmy, vďaka ktorým je momentálne (v čase písania recenzie) pokazený leveling postavy či diskutabilná (ne)stabilita herných serverov. Tak či onak, do



budúcnosti sa z Red Orchestra 2 istotne stane grafická parádna a PORIADNE FUNGUJÚCA FPSka, avšak dnes je zabugovanosť predovšetkým jej technickej stránky, výrazným a pre mnohých dokonca neprekonateľným nedostatkom.

I tak je ale vhodné povedať, že osviežujúco realistický gameplay tejto ruskej odpovede na západne WW2 FPSky nemá dnes vo svojej sfére žiadnu konkurenciu a pokiaľ hľadáte konečne niečo taktickejšie a duchapľnejšie, je Red Orchestra 2 pre vás ideálnym spoločníkom na čoraz dlhšie chladnejšie večery. Len si pre ňu pripravte dostatočné železo, pretože inak vám z tej druhej svetovej ostanú len nezrozumiteľné fragmenty. A to by ste neradi, však?



PC
Výrobca: Tripwire Interactive **Distribútor:** 1C
Multiplayer: áno **Lokalizácia:** nie
 + - dobová autenticita a vierohodnosť
 - prepracované ovládanie
 - dizajn máp
 - atmosféra a hrateľnosť
 - nulová optimalizácia herného kódu
 - hromada nedostatkov a chýb technického charakteru
 - niektoré (zatiaľ) nefungujúce prvky



SCREENSHOT





Lukáš "Dolno" Dolniak

Gears of War 3

Hovorili ste si niekedy prečo si autori tejto hry vlastne hovoria Epic Games? Ak áno, tak teraz ste na svoje úvahy dostali celkom jasnú odpoveď. Zabudnite na nejaké Call of Duty, či Medal of Honor, Gears of War 3 je totiž stelesnená epickosť, filmovosť, grandióznosť, megalománia...

Tak na úvod si predstavte čisto hypotetickú situáciu, že by ste posledných pár rokov žili niekde v jaskyni, alebo v kláštore mimo civilizácie a o sérii Gears of War ste nikdy nepočuli. Keď v roku 2006 vyšiel prvý diel, ako jedna z vlajkových lodí konzoly Xbox 360, herný svet sa razom zmenil. Jednak priniesol vynikajúcu grafiku, plnú detailov (bola to jedna z prvých hier postavených na, v tom čase, úplne novom, Unreal Engine 3), predstavila aj nový spôsob ovládania prostej third person akčnej hry s prepracovaným systémom krytia, ktorý si od nej vypožičala kopa konkurenčných titulov. Po roku sa, celkom prekvapivo, objavila aj na platforme PC, pravdepodobne poslednýkrát v dejinách série. Osudy skupiny vojakov, bojujúcej proti krvilačnej rase Locustov, vďaka svojej neopakovateľnej atmosfére nadchli státisíce hráčov po celom svete. Roku pána 2008 nás autori poctili druhým dielom, ktorý sa niesol v duchu hollywoodskych trhákov a reputácia série sa zdvihla ešte o čosi vyššie. A tak sa v mnohých diskusiách často vyskytovala otázka, či vývojári znova dokážu prekročiť svoj tieň a urobiť tretí diel ešte kvalitnejším. Väčšina z vás však už pravdepodobne aj tak zascrollovala na výsledné hodnotenie (alebo im napovedala veľmi optimisticky ladená anotácia), a tak rozhodne netreba skrývať, že sa to, napriek skeptickým predpokladom, opäť podarilo, zoberme si však všetko pekne poporiadku.

Tri roky čakania na trojku boli skutočne mučivé, určite sa každému hráčovi zapísala do srdca scéna, kedy naši hrdinovia odlietajú, nad troskami mesta Jacinto, kamsi... Na planéte Sera však ubehlo iba 24 mesiacov. Za tento čas sa stihla rozvinúť celkom nová rasa Lambent, čo sú vlastne starí známi Locusti, ktorí zmuťovali za pomoci látky Immulsion. Hlavní protagonisty sa nachádzajú na lodi Sovereign, ako jednej z mála fungujúcich základní frakcie COG. Jedného dňa na loď prilieťa z dlhého exilu veliteľ Prescott a táto návšteva naštartuje dianie vskutku globálnych rozmerov. Marcus Fenix zisťuje, že jeho otec je stále nažive

a v skutočnosti bol unesený samotným Prescottom na istú vedeckú základňu, takže sa ho vyberie hľadať. Nejde tu však len o čisto rodinné stretnutie, ale hlavne o to, že Adam Fenix pozná spôsob, ako definitívne zastaviť hrozbu Lambent.

Príbeh sa snaží byť hlavným hnacím motorom vášho postupu hrou a musíme uznať, že sa mu to darí skutočne dobre a to tým, že schopne rozvíja charaktery jednotlivých hrdinov a oni už rozhodne nepôsobia, ako anonymné stroje na zabíjanie, ale ako skutoční ľudia z mäsa a kostí. Neobávajte sa samozrejme nejakých zložitých citových vzplanutí, Marcus bude večne málovravny drsniak a Baird nepríde o svoju nálepku večne nespokojného, ale tento jemný ľudský prvok (už naznačený minule) dodáva hre celkom iný nádych. Najzaujímavejšie je pozerieť sa na to, ako sa Dom vyrovnáva so smrťou svojej manželky. Pribudli aj nové postavy, ako napríklad čiernovláska Sam, či tretí z bratov Carminovcov. Predtým epizodické charaktery, Anya Stroud, alebo Dizzy Walin sa dočkali oveľa väčšieho priestoru.

Aj keď sa autori dušovali otvorenejšími úrovňami, než minule, nejaké extrémne zmeny cítiť nie je. V podstate je lineárta základom toho, že zostávate neustále v strehu, všemožnými skriptami si hra udržuje vašu pozornosť od začiatku do konca. Nie, skutočne tu nie je jediné hluché miesto, kde by ste si povedali: „Tak toto nevyšlo.“ Hra je premyslená do najmenšieho detailu, nenudí vás opakujúcimi sa úlohami, ale neustále pred vás predkladá nové výzvy, ktoré sú skutočne variabilné. Chvíľu sa plížite okolo stráží, v snahe nespustiť poplach, za moment sa ukrývate pred paľbou z kanónu v zákopoch, bránite vojenskú základňu, jazdíte v armádnom vozidle s guľometom..., frekvencia neočakávaného je počas hernej doby neustále na rovnakej (vysokkej) úrovni. Akciu dávkuje niekedy na každom kroku, inokedy ju strieda s oddychovými pasážami, kedy najlepšie vyniknú pikantné hlášky hrdinov. Čierny humor je občas dosť ostrý, ale nikdy nie trápny a veríme tomu, že sa minimálne raz pri hre zasmeje na komentároch postáv každý.

Ďalšou kapitolou je spomínaná filmovosť, tá súvisí so všetkým vyššie uvedeným. Nenarážame len na klasické ingame animácie (takisto bravúrne zvládnuté), ale celkový



pocit z hry. Celý čas si pripadáte ako v akčnom filme s tými najvyššími produkčnými kvalitami. Odzrkadľuje sa to hlavne v audiovizuálnom prevedení. Graficky je táto hra už prakticky absolútna špička možností Xboxu 360 a slovo „nádherná“ sa vám do úst dostáva veľmi často, textúry sú vo vysokom rozlíšení a modely (najmä postáv) hýria toľkými detailmi, že hra môže smelo stáť po boku takého Crysis 2 (samozrejme jeho konzolovej verzie, tá PC je už vďaka omnoho silnejšiemu hardvéru niekde úplne inde). Tomu sekunduje aj vysoká audio kvalita, či už ide o zvuky zbraní, vozidiel, hudbu, alebo dabing. Nič z toho však nie je samoučelné, ale pomáha vytvoriť dokonalú atmosféru planéty, kde sa bojuje o holý život. Niektoré scény pôsobia takým emocionálnym tlakom, že sa slabšie povahy možno neubránia slzám.

Hrateľnosť sa nový diel prakticky nezmenil, avšak, čo iné aj čakať. Stále ovládate obrovského vojaka, na ktorého sa pozeráte odzadu a pri mierení sa pohľad preniesie do módu „cez plece“. Šikovne sa premiestňujete pomedzi prekážky a postupujete bojovým polom dopredu. Je to také jednoduché, že by sa dalo povedať, že v podstate len buď idete, stojíte, strieľate, sekáte, alebo stláčate nejaké tlačidlo, bez zapojenia šedej mozgovej kôry. To nič nemení na fakte, že hra je aj tak neuveriteľne zábavná. Dalo by sa povedať, že Gears of War 3 je prakticky úplným protikladom nedávneho hitu Deus Ex: Human Revolution, napriek tomu ju staviame na rovnakú úroveň. Keď sami uvidíte efektmi nabitú hektickú prestrelku, kde všetko vybuchuje, nepriatelia vyskakujú zo zeme takmer všade a vy sa kryjete uprostred krížovej paľby, vyvolá to vo vás

pocit úplnej bojovej eufórie a budete si to chcieť zopakovať znova a znova, a stále dokola.

Zbraňový arzenál sa nedočkal nijakých závažných noviniek, napriek tomu sa tu nové kúsky objavujú. Najzaujímavejším prírastkom je zbraň vystreľujúca projektily, ktoré sa zaryjú do zeme, vynoria sa priamo pred cieľom a vybuchnú. Dá sa tiež naraziť na luparu, dvojhlavňovú brokovnicu s odpílenou prednou časťou, ktorej obrovský účinok degraduje len veľký rozptyl nábojov a nutnosť nabíjať po každom výstrele. Stavíme sa ale, že aj tak po väčšinu hry poniesiete základný samopal Lancer s primontovanou motorovou pílou. Takisto sa tu vyskytuje aj akási jeho retro verzia s klasickým bajonetom. Zbrane budete používať na staré známe typy nepriateľov, ale aj na nových jedincov, hlavne zástupcov rasy Lambent. Jednou z ich nepríjemných vlastností je vybuchovať po úmrtí a tak sa hodí držať sa od nich ďalej. Nechýbajú však ani skvelé súboje s bossmi.

Hra je prednostne orientovaná na kooperáciu až pre štyroch hráčov v online hraní a pre dvoch v splitscreene. Na koľko zábavný coop bude, závisí pochopiteľne od toho s kým hráte, ale v partii kamarátov je to rozhodne veľmi príjemný zážitok. Nie, že by bol osamotený hráč v nevýhode, ale nevyužije naplno všetky herné možnosti. Napríklad v momente, kedy máte odstrániť strážu, skôr ako spustia poplach, je nutné zlikvidovať dvoch



naraz z pomerne veľkej diaľky. Sami zlikvidujete jedného, ale umelá inteligencia odmieta spolupracovať, alarm jeden zo strážcov zapne a máte o problém postarané. Iné problémy s AI sme neregistrovali a hru je celkom v pohode možné prejsť aj osamote. Príjemnou výzvou je obtiažnosť, ktorá sa neustále pozvoľna zvyšuje a ku koncu už skutočne cítite pomerne veľký tlak na vaše schopnosti.

Gears of War 3 je geniálna hra, nie kvôli akýmisi hlbokým filozofickým myšlienkam, ale kvôli tomu, že ide o koncentrovanú zábavu. Koncept série bol dotiahnutý prakticky do dokonalosti a je veľký problém niečo vytknúť. Je to ako keď zoberiete najsilnejšie momenty oboch predchádzajúcich dielov a umocníte ich na druhú. Sága si ani lepšie zakončenie priať nemohla a pocit, že hráte skutočne výnimočný počin vás neopustí po celú dobu ani len na sekundu. Ak vlastníte Xbox 360 a máte aspoň trochu radi akčné hry, táto je pre vás skutočná povinnosť.



Xbox 360
Výrobca: Epic Games **Distribútor:** Microsoft
Multiplayer: áno **Lokalizácia:** české tituly
 + príbeh, dialógy - AI raz za čas
 - grafika, zvuky pochybí
 - dokonalá hrateľnosť
 - level dizajn, co-op mód



Launch party Resistance 3

Daniel "LordDan" Hujo

Sony prichystala v predvečer spustenia predaja Resistance 3 veľkú party pre novinárov a obchodných partnerov. Takmer 7 hodín trvajúca akcia bola síce naplánovaná na minútu presne, no keďže dochvilnosť časti pozvaných ľudí by sa skôr dala nazvať meškám len pol hodinu, všetko nabralo trochu hektickejší spád, no rozhodne táto akcia stála za to. Len sa obávam, že Sony má asi nejaké tajné informácie, ktoré tají celému ľudstvu. Čítajte ďalej a pochopíte.

Celý príbeh sa začína pred budovou Sony v Prahe, kde sa nie zas tak početná skupina účastníkov prešľapuje z miesta na miesto a nervózne pofajčieva. Následne vyfasujeme vojenské známky s menami, aby v prípade úmrtia bolo možné vyrozumieť najbližšiu rodinu a ak by z nás ostal len mastný flak, aby mali aspoň ten kúsok plechu, čo by im nás pripomínal. Ubezpečím vás, nakoniec sme sa vrátili v rovnakom počte ako sme prišli na miesto určenia, aj keď naše telá boli už len prázdne schránky bez duše, úplne zničené, unavené, dobité, plné modrín a škrabancov. Jediné vaše želanie je padnúť do postele, no ak máte pred sebou ešte cestu domov a ráno hneď zas do práce, no to už nie je príjemná predstava. Ale mne sa to píše, ja som prišiel na intrák a padol do postele, no zvyšok redakcie trpel.

Už sme sa teda stretli a sme označení, môžeme sa teda vybrať na prísne tajné miesto konania akcie, ale že ste to vy, tak vám povieme – tankodrom Milovice. Po vystúpení nečakajte žiadne milé uvítanie, len krik inštruktorov, že už sme mali byť dávno prezlečení do zelených mundúrov a nastúpení pred stolom so zlovestne vyzerajúcimi zbraňami. Nasleduje scéna ako z filmu Nepriateľ pred bránami, každý dostane ochranné okuliare, zbraň AK-47 a jeden zásobník. Potom už kráčame na bojisko do lesa. Po krátkej inštrukčii, síce pre nás novinárov bola samozrejme úplne zbytočná, keďže máme tisíce fragov a sme ostrieľaní bojmi v toľkých hrách, že už to ani nevieme spočítať, začala airsoftová bitka novinárov proti obchodným partnerom. Asi chápate, že aj napriek rozľahlosti ihriska sa bojovalo len na určitých úsekoch ďalekonosnou paľbou, pretože behanie pre niektorých účastníkov by znamenalo istú smrť. Musím povedať, že prekvapujúco novinári prehrali obidve bitky, ale mám pocit, že to bolo našou nižšou celkovou hmotnosťou :D Naša redakčná trojica so súčtom hmotností niekde okolo 270kg a s fak-

tom, že DanKanFan a Chinaski absolvovali aj prezenčnú vojenskú službu bola hviezdou bojov.

Následne sme sa presunuli späť pred hlavnú budovu, aby sme zbrane odovzdali a aby na nás mohlo byť opäť nakričané, že sa máme premiestniť do veľkého zeleného monštra v podobe BVP (bojové vozidlo pechoty alebo pre menej znalých povedzme obrnený transportér). Terén bol dokonale pripravený, vzhľadom na to, že predchádzajúci deň veľmi intenzívne a dlho pršalo. Zvlášť, opäť sme boli poučení, ako sa máme a nemáme správať pri jazde, aby sme sa dožili jej konca. Musím konštatovať za celú redakciu, že aj napriek týmto rečiam sme všetci traja vystúpili takí dobití, že nám doma ani neuveria, že sme boli na hernej akcii. Šéf DanKanFan veľmi miluje prírodu, no ako sa ukázalo ona jeho zrovna nie a tak na tú facku konárom stromu asi dlho nezabudne. Zároveň som nabral pocit, že nás v Sony považujú za nejakých zostalcov, keďže popri jazde sme mali možnosť sa osprchovať "čistou" vodou z kaluže. Hmm, to som napísal zle, nie že sme mali možnosť, my sme jednoducho nemali na výber. Na záver nasledovala časť najťažšia a to zliezť po mokrom a neuveriteľne šmykľavom povrchu BVP dole na bezpečnú zem. Za splnenie tohto questu by sme určite zaslúžili nejakú odmenu.

No a keďže už aj Slnko si potrebovalo ísť pospať, čas napredoval a nás už čakalo len posledné stanovište. Tu boli sme absolvovali tri veci – jazdu na štvorkolke, jazdu v Humvee a strelbu zo vzduchovky. Adrenalinová jazda na štvorkolke sa zrazu ale zmenila na výletnú jazdu, lebo vás brzdi pomalší kolega, ktorý by pri vyššej rýchlosti mohol mať blato nielen na topánkach. Jazda v Humvee po tankodrome, po tom čo ste sa viezli v BVP, vám už príde ako jazda luxusnou limuzínou po slovenskej diaľnici, aj keď jazda vzadu na korbe za veľkým guľometom bola o niečo adrenalínovejšia. Posledná vec



prichystaná bola už spomínaná strelba zo vzduchovky. Každý mal tri diabolky a cieľom bolo vystrieľať najvyšší počet bodov. Hneď po príchode bola vyhlásená súťaž a prvý traja mali byť odmenení cenami. Keďže ja som prišiel na strelnicu v ten najnevhodnejší moment, bolo už šero a na terče nebolo dobre vidieť, dve rany som strieľal dosť naslepo a následne prišlo svetlo a rana za 10 bodov. Výsledný súčet 24 bodov, ten prekonal o jeden jediný bod DanKanFan a posledný Chinaski povedal, že nás nebude strápnovať :) a súťaž neabsolvoval. Škoda.

Tým sa skončila naša zábava a prišiel odpočinok v podobe občerstvenia, ktoré bolo úplnou spásou. Prednášku o Resistance 3, keďže recenzia už je na svete, sme vymenili za prednášku od bývalého člena zásahovej jednotky a profesionálneho ochrancu ľudí a majetku v Čechách, ale aj v ďaleko nepokojnejších krajinách stredného východu, ktorú si aj vy môžete pozrieť v priloženom videu, rozhodne stojí za to. Ešte pred týmto zaujímavým rozprávaním nás ale čakala slávnostná dekorácia víťazov. Dvaja víťazi boli z airsoftu, každý na jednej strane, no žiaľ bez nás a tri miesta sa vyhlasovali v strelbe. Tušíte správne, tu GamesWeb.sk bodoval, DanKanFan obsadil delené prvé miesto a ja som sa umiestnil na tretej pozícii. Ako som už povedal, škoda, že sme nestrieľali všetci :) Aj keď aj dve ceny stačili, aby po nás ostatní ľudia vrhali nevraživé pohľady.



IstroCon a Comics Salón 2011 sú za nami

Daniel "LordDan" Hujo, Daniel "DanKanFan" Kaničar

Po roku sa opäť brány bratislavského Istropolisu otvorili návštevníkom festivalov IstroCon a Comics Salón. Išlo už o 24. ročník IstroConu a 8. ročník Comics Salónu, to sú už obdivuhodné čísla a je vidieť, že tieto dve akcie majú pomerne slušnú históriu a ukázali, že o tieto dva fenomény je medzi ľuďmi stále záujem. To dokazuje nakoniec aj počet návštevníkov, ktorý sa tento rok opäť zvýšil a chýbalo len kúsok a bola by prekonaná hranica 11 000 účastníkov, konečné číslo ale znie 10 945.

Pre nás sa všetko začína už v predvečer prvého dňa, kedy sme do priestorov Istropolisu priviezli pódium a všetky potrebné veci, aby sme vás mali kde a čím zabávať. Ako organizátori hernej sekcie sme to nemali jednoduché, no podarilo sa nám priviesť aj nejaké tie exkluzivity a aj prednášky stáli určite za to. Veď v piatok sa konala slovenská premiéra hrania Gears of War 3 a tak mali všetci návštevníci príležitosť vyskúšať si hru ešte pred jej oficiálnym začiatkom predaja a to všetko kompletne v 3D a na pohodlnom gauči. Takže od piatku do nedele dostal Xbox s magickým dvd-čkom s Gears of War 3 poriadne zabrať. Hralo sa v co-op móde, takže stačilo zobrať kamaráta, priateľku alebo len náhodného okoloidúceho, nasadiť okuliare a išlo sa na vec.

Pomerne slušnú nálož exkluzív si pre fanúšikov prichystalo EA. Ich stánok rozhodne nezíval prázdnotou, tituly ako Battlefield 3, Mass Effect 3, FIFA 12, NHL 12, ale aj The Sims 3: Pets neustále lákali obrovské kvantá hráčov. Škoda len drobných problémov s alfa verziami hier, ktoré mali občas tendenciu sa zaseknúť. Obrovskú smolu mali fanúšikovia Star Wars, ak sa tešili, že si zahrajú The Old Republic, boli sklamaní. IstroCon totižto spadol do diery, kedy predchádzajúca verzia hry bola stiahnutá a nová sa ešte len chystá na vypustenie do sveta, žiaľ, museli sme sa spokojiť len s filmovými ukázkami. Každopádne tento stánok nešlo moc prehliadnuť, obrovská stena so Star Wars: The Old Republic, obrovský reklamný plagát na Battlefield 3 a stojany The Sims 3 v tvare diamantu, ktorý je pre túto sériu tak typický vám okamžite udreli do očí.

Nemohol chýbať ani Microsoft, ten sa prezentoval obrovskou Kinect sekciou, kde ste si na štyroch televízoroch mohli zahrať rôzne hry a stať sa tak na chvíľu ovládačom. Exkluzívne tu bola možnosť si zahrať Kinect: Star Wars a vyskúšať aj nedávno vydaného The

Gunstringera. K tomu všetkému bola ešte samozrejme aj Xbox sekcia s množstvom hier, pri ktorých bolo taktiež neustále plno. Opäť sa ale ukázalo, že Kinect dokáže zaujať veľké množstvo nehráčov a aspoň na chvíľu z nich hráčov spraviť.

Kde sú Xboxy, musí byť aj zdravá konkurencia a tou je pre Microsoft spoločnosť Sony, ktorá priviezla Playstation 3 a nejaké PSP. Nemohla chýbať už vydaná Resistance 3, o ktorej toho už na našej stránke bolo popísané až až. Tak ako aj predtým Killzone 3, Resistance ste si mohli vyskúšať so špeciálnym ovládačom Sharp Shooterom. Gran Turismo 5 sa zasa jazdilo v stojanoch, ktoré hráčom dávajú pocit, že sú v kokpite auta a umocňujú tak zážitok z jazdy.

Okrem týchto veľkých stánkov boli na poschodí ešte ďalšie veci ako Karaoke, veľké množstvo DDR padov, stolná hra Warhammer, ktorú si okamžite zamilujete pre jej krásne figúrky a dokonca aj laserová hra. O poschodie nižšie, ako už býva zvykom, bolo hlavné sídlo Comics Salónu, tam bolo ešte väčšie množstvo DDR padov, ale napríklad aj kútik so stolnými hrami a obrovské kvantum obchodov s tematikou mangy, anime a neviem čoho všetkého ešte.

GamesWeb.sk nemal len jeden stánok, priviezli sme niečo málo aj z nášho herného obchodu GamesMarket.sk, ten bol hneď pri schodoch a pútal pozornosť hlavne niekoľkými figúrkami a zberateľskými edíciami hier. Samotný stánok GamesWebu bol neďaleko. Opäť nechýbalo pódium, na ktorom sme vám predstavili Gears of War 3 a na ktorom prebiehalo veľké množstvo súťaží s našimi partnermi. Našťastie sa všetky súťaže obišli bez akéhokoľvek zranenia, pretože hádzať loptičky do rozvášneného davu je nebezpečné, ľudia pre jednu loptičku sú schopní vás pokojne uhryznúť. Rozdali sme teda kopec cien od Log-

itechu a rovnako veľa cien od Microsoftu. Zasúťažiť ste si mohli aj v rôznych minisúťažiach priamo na pódium, stačilo si na Kinecte zatancovať a získať najviac bodov a cena bola vaša. S cenami ešte súvisia aj turnaje v rôznych hrách – Mortal Kombat, FIFA 12, NHL 12, DoTA a mnoho iných. Počítačové hry sa samozrejme hrali na výkonných herných notebookoch od spoločnosti Toshiba, ktorá je už dlhodobším partnerom GamesWeb.sk. Pre najlepších boli pripravené rovnako hodnotné ceny. Naša spolupráca s Toshiba sa prejavila aj v tom, že sme pre vás exkluzívne priniesli prvý 3D notebook na svete, ktorý na zobrazenie 3D obrazu nepotrebuje okuliare a 3D obraz zobrazuje natívne na monitore.

Poslednou kapitolou IstroConu a Comics Salónu sú prednášky. Tých bolo ako každý rok neúrekom a bolo náročné ich vôbec postíhať všetky. No a keď už aj človek stíhal, ešte to automaticky neznamenalo, že sa dostane aj dovnútra. Na niektorých prednáškach bol taký nátlak, že to ľudia rovno vzdali. Trhákom boli prednášky EA, aj keď my sme sa nedozvedeli nič nové, niektorí ľudia určite áno. Na Battlefield 3 sa spustili otázky o multiplayeri, no nakoniec sa našlo niečo aj pre singleplayer. Obrovská masa sa privälila na SWTOR a pol prednášky nakoniec zabrali len otázky, žiaľ kedy bude open beta sme sa nedozvedeli, na to je zatiaľ IstroCon malý festival.

Takže po roku musíme opäť konštatovať, že kto nebol, spravil chybu a mal prísť, keď už pre nič iné, tak aspoň pre ten zážitok a veľa kostýmov, ktoré sú pre slovenské festivaly úplne typické. A ak vám ani všetky tie hry, program, kino, kostýmy, prednášky a tombola s hodnotnými cenami nestoja za to, tak potom ste asi príliš nároční.

Na záver by sme tak ešte chceli poďakovať našim partnerom: Microsoft, Toshiba, Logitech, Electornic Arts. Sony a GamesMarket.sk.



Sú hry digitálnou reprezentáciou "fetu"?

Boris "Blade" Kirov

Výpoveď závisláka odkrýva krutú pravdu... alebo nie?

Prvý deň bol viac menej bezproblémový – po tom, ako som sa na recepcii dozvedel nemilé správy ohľadom (ne)dostupnosti internetového pripojenia v hoteli, som ako správny dovolenkár zamieril do miestneho „pirate“ baru, s cieľom zahnať smútok z mojej absencie vo sfére herného diania nejakým tým obzvlášť lahodným koktejmom. Mohamed, kamarátsky barman, mi pre tento účel namiešal bokeh zvaný tequila boom, ktorého som v krátkom časovom slede vypil až 5 kusov, čím som údajne prekonal miestny rekord držaný nejakým rusom, ktorý sa ale po 5 „náleve“ akosi nepríjemne povracal, takže defakto vydržal iba 4 kolá. Ja, ako správny Slovák, som ale nepocítil žiadne závažnejšie zmeny v stave hladiny žalúdočných štiav a tak som zbytok dňa strávil síce odtrhnutý od herného sveta, avšak s mierne priblíženým úsmevom na tvári.

Už druhý deň ale nastala kríza. Prebratím miliardy sociálno-politických tém s kolegami dovolenkármi som síce zabil približne dve hodiny ležára na pláži, avšak nutkanie pozrieť si niektoré z obľúbených herných stránok či zahráť si niektorú z rozohraných gamesiek, stále silnelo. Nehovoriac ani o tom, že presne v tých dňoch mi bola domov doručená zásielka s Deus Exom, subjektívne najočakávanejšou hrou tohto roka, takže myšlienkové pochody mojej telesnej schránky, grilujúcej sa na pekelné žeravom Egyptskom slnku, boli zákonite smerované len do sféry digitálnej zábavy. Našťastie, ako človek nadmieru prezieravý, som si do privzatého iPhoneu naládoval tucet herných hitov typu Bejeweled, Tiny Tower, Settlers, Plants vs Zombies či ArkanoArena, takže s dostatkom chládka nad hlavou (to viete, slnko na čitateľnosti displeja príliš nepridáva) som mohol pokojne pokračovať v hobby, od ktorého som bol tak drasticky odseparovaný.

Abstinenčné príznaky, ktoré v plnej sile udreli už v druhý deň môjho pobytu mimo herného brlohu,



samozrejme neustávali ani v nasledujúcich etapách dovolenky, čím som ale zákonite začal uvažovať nad mimoriadne závažnou otázkou – sú hry závislosťou? Mnoho fanúšikov tejto formy zábavy považuje gamesy len za hobby resp. profesiu, avšak odľahčenie od tohto typu „entertainmentu“ sa už ale v spoločnosti akosi nerieši. Odhliadnúc od závislakov na onlinovkách je totižto otázka naviazanosti na hry rovnako páľčivou, ako je tomu v prípade iných závislostí. Sám som totižto mal možnosť neblahé dopady nedostatku prísunu „obľúbeného“ artiklu okúsiť na vlastnej koži a poviem vám, že posledných pár dní pred odletom domov som len ustavične uvažoval nad tým, ktorú z hier si zahrám ako prvú či koľko hodín odvisnem na nete študovaním noviniek a článkov zo sféry herného biznisu. Ak toto nie je dôkaz, že hry sa pre mňa stali akousi formou závislosti, tak potom sú všetci alkoholicy nefalšovanými abstinentami.

Aby ste si ale nemysleli, že slovíčko závislosť automaticky –ako sa nám snaží spoločnosť vsugerovať– znamená niečo zlé. Aj medicínska definícia popisuje závislosť ako duševný, resp. telesný stav, ktorý je charakterizovaný naliehavou túžbou alebo potrebou vykonávať určitú činnosť (ide o tzv. návykové konanie, ktoré je podkategóriou závislosti), avšak k popisu „javu“ nepoužíva vyslovene negatívne pojmy. Samozrejme, spoločnosť sama už stihla všetkú závislosť hodiť do jedného vreca a tak sa tam zákonite okrem alkoholizmu a drog ocitlo aj gamblersstvo, neprávom používané aj

v prípade závislosti na hrách počítačových. A pritom hry ako forma digitálnej zábavy majú nepomerne pozitívnejší dopad na psychiku jedinca, než požívanie návykových látok typu alkoholu či drog. Uvoľnenie stresu a naakumulovanej agresivity, vyčistenie mysle či dokonca vzdelávací podtón, to všetko nám ponúkajú gamesy v prípade, že sa im rozhodneme venovať svoj čas a možno aj práve vďaka tomu je neférové označovať nadmerný záujem o túto formu zábavy pojmom závislosť. O mnoho trefnejším slovíčkom je preto jednoducho slovíčko vašeň.

Vášnivý hráč je hráčom, ktorý zbožňuje hry 24/7 a nevedí mu pre nich sem-tam obetovať aj čas na úkor iných, pre život signifikantnejších aktivít. Hrá hry, lebo ho baví v rovnakom duchu, ako niekoho baví čítanie kníh, počúvanie hudby či sledovanie duchaplných telenoviel. Áno, som vášnivým hráčom, ktorý sa ale za svoju závislosť nemusí hanbiť, pretože práve ona mu na rozdiel od alka či drogy sprostredkúva viac potešenia, než smútku či depresie, teda dvoch stavov, ktoré idú ruka v ruku s tradičnými návykovými látkami. A aj keď sa v úvode spomínané abstinénčné príznaky môžu javiť nepríjemnými, v konečnom dôsledku ma motivovali v tom, aby som si s hutnou dávkou trpezlivosti vážil to, čo ma tak nesmierne na tomto svete baví – a tým nie je nič iné, než hry. Tak teda, konzoly nažhaviť, ide sa gejmíť... pretože je to nepomerne zdravším návykom, než si „šlehať“ sajrajt do žíl.



Kde ste, krabice naše milované?

Pohľad na trend, ktorý istotne neteší žiadneho old-time gamera.

Tí starší z vás si istotne pamätajú roky, kedy každá hra bola doslova zberateľským kúskom. Prekrásne krabice s bohato zdobenými prednými i zadnými (dokonca i bočnými) stranami boli vďaka svojej vysokej pridanej hodnote neraz obdivovanejšie, než ich obsah samotný a dokonca aj poznám niekoľko ľudí, ktorí mali tie najkrajšie kúsky hrdo vystavené v obývačke, aby tak každému dali najavo, že pomaly sa rozbiehajúca éra digitálnej zábavy má v sebe rozhodne viac, než len tých povestných niekoľko stoviek tisíc jednotiek a núl. Dnes je však situácia úplne iná a s tradičnými „krabicami“ aké poznáme z 90-tych rokov (resp. začiatku nového tisícročia), sa už stretávame naozaj ojedinele. Azda len Blizzard (a samozrejme, CD Projekt) je v tejto oblasti skutočným posledným mohykánom, keďže ako sa tak zďiaľky pozerám, tak všetky jeho posledné diela prišli na trh v prekrásnych krabicach a nie len v blbých DVD obaloch, ako je tomu dnes vo väčšine (prevažne konzolových) prípadoch tradíciou. Je preto zákonite logické si klásť nasledujúcu otázku – kam sa podeli tie v minulosti tak úžasné (a užasne objemné) casy?

Nuž, odpoveď rozhodne nie je jednoznačná, ale v praxi je možné povedať, že za všetkým treba hľadať evolúciu. Vývoj na poli fyzickej distribúcie hier totižto od svojho vzniku zaznamenal rapidný posun smerom k úspornosti, ktorá je daná predovšetkým faktom, že nákladná tlač kvalitných krabicových obalov a ich následné skladanie ani v minulosti neboli bohvieako lacným špásom, nie to ešte teraz, v dobe, kedy je hromadné lisovanie plastových obalov nepomerne ekonomickejšie riešením prakticky pre ktorokoľvek odvetvie zábavy (naskytá sa tu

vhodná analógia napr. s platňami a ich nástupcom – CD) Samozrejme, v postupnom miznutí tradičných krabicových hier zohral veľkú úlohu aj trend tzv. minimalizácie, teda trend sústavného zmenšovania všetkého navôkol nás. Keď nám kedysi ponúkli dajme tomu v kelímku 100 gramový jogurt a dnes nám ten istý jogurt ponúkajú v kelímku 50 gramovom, a to pritom prosím pekne ešte aj za rovnakú cenu, nejaký „suchý“ DVD obal, v ktorom vám príde očakávaná herná pecka, naozaj neriešite ale beriete to proste len ako fakt a realitu.

Ak som v predchádzajúcom odstavci načal pojem evolúcia, istotne nesmiem taktiež zabudnúť na fenomén, ktorý pomaly ale isto preberá kontrolu nad spôsobom, akým sa dostávame k našim očakávaným herným peckám. Tým fenoménom nie je nič menšie než digitálna distribúcia. Mnohých z vás teraz v momente napadla platforma Steam, avšak je potrebné si uvedomiť, že Valve tento spôsob bezkontaktného biznisu nevyňašlo a iba sa inšpirovalo vtedy už existujúcimi službami ako Netflix, ktoré mali s touto formou obchodovania už predsa len nejaké tie skúsenosti. Valve však prišlo na herný trh s touto formou predaja hier ako prvé a preto si zákonite aj ihneď získalo tak výraznú pozornosť. Ako sa časom ukázalo, pôvodne riskantný plán sa ukázal byť ľahom na bránku a tak sa nasledujúce roky po vydaní Steamu na trhu objavili ďalšie konkurenčné formáty (spomeniem napríklad Direct2Drive), pomaly ale isto vytvárajúce základy toho, čo dnes poznáme pod názvami ako Xbox Live Arcade či Playstation Network.

Každopádne, dôvod, prečo digitálna distribúcia slávi také úspechy, je jednoduchý – hráči k tomu, aby si hru kúpili, nemusia z domu vyťahnúť ani

len päť. Ba čo viac - hráči nemusia doma žonglovať s hernými diskami, nemusia sa obávať o ich funkčnosť, nemusia si opotrebovať mechaniky, nemusia z krabíc utierať prach... nemusia merať dlhú cestu do obchodu len aby zistili, že ich očakávaná hra ešte nedorazila, prípadne sa stihla už vypredať. Skrátka, nemusia robiť nič. Iba sedieť doma, chvíľku počkať kým sa im dotýčná hra stiahne, a hrať. Pohodlnosť je dnes, holt, mimoriadne rozšírenou nemocou a keď sa k tomu navyše pridá aj nespočet pozitív digitálne distribuovaných hier (na čele s výhodou, že hru môžete hrať už v prvej minúte od jej oficiálneho vydania), postupný trend osekvovania a zmenšovania krabicových verzií je naozaj len logickým vyústením toho, po čom „idú“ hráči samotní. Veď predsa, aj v hernom biznise platí, že masy určujú trend – nie jednotlivci.

A ako sa na tento vývoj dívam ja? Nuž, ako člen tej staršej generácie hráčov (pozor, nie tej najstaršej – zx spectrum a pod.) musím nad aktuálnym smerovaním krabicových hier, či chcem či nechcem, uroniť len nostalgickú slzu. Ten rituál, kedy ste sa slávnostne vydali do vášho lokálneho gameshopu aby ste si kúpili krabicu dlho očakávanej hry, ten pocit, keď ste si doma svoju novú hernú bombu pomaly rozbaliť, tá radosť z toho, ako ste si tú objemnú krabicu s blaženým pocitom aj 5-minút prezerali, len aby ste s rovnakým úsmevom na tvári „nakukli“ aj dnu... nuž, niečo podobné dnešnej generácii zrejme toho veľa nehovorí. Neberte to ale ako kritiku súčasnosti – je to proste fakt a my ako ohrozený druch old-timerov, na tom už skrátka nič nezmeníme. Zapáľte teda za dušičky dávnych krabicových hier sviečku a pomodlite sa, pretože to jediné vám dnes, v ére digitálnych distribúcií, ostáva. Amen.



Si poctivý zákazník? Na - tu máš DRM!

Boris "Blade" Kirov

Je drastická ochrana hazardom s dôverou hráčov?

„Tam to máte!“ Chcelo sa mi nahlas zvolať po tom, ako sa nechutný mamon a prehnaná paranoia spoločnosti Ubisoft škodoradostne obrátili proti jej samotnej. Driver: San Francisco, najnovší počin tohto štúdia, sa totižto vo svojej Xbox 360 verzii dostal na trh bez kódov potrebných na aktiváciu multiplayeru (prostredníctvom otravnosti s názvom Uplay Passport), vďaka čomu bola firma nútená hru viacerých hráčov sprístupniť bezplatne úplne každému. Pôvodný plán zarobiť na bazárovom predaji (keďže priložené kódy boli len jednorázové) tak stroskotal v prospech hráčov a Ubisoft si môže pokojne pripísať ďalší z rady faux-pas neúspechov na poli boja proti pirátom a bazárom.

Naozaj? Naozaj je Ubisoft v poli porazených? Nie. To, že majitelia konzolových verzií uvedenej racingovky si budú môcť mulťák užívať bez zbytočných obmedzení, je pre firmu formátu Ubi iba drobným zakopnutím – gro ich protipirátskych opatrení si totižto vyžierajú prednostne majitelia platformy PC. Always-on DRM, teda brutálna ochrana, ktorá vám vypne hru akonáhle stratíte pripojenie k internetu, je totižto neoddeliteľnou súčasťou ako PC verzie spomínaného Drivera, tak aj PC verzie stratégie From Dust (update – nový patch tento ochranný bulshit stihol chvála Bohu odstrániť), takže pokiaľ nemáte kvalitného dodávateľa pripojenia, obe uvedené gamesy vám privedú skôr útrapy ako pôžitok z hrania. U Ubisoftu to pritom nie sú jediné hry, u ktorých táto firma nasadila tak dementú formu ochrany – spomente si na Assassins Creed či Splintera Cella a hneď vám musí byť jasné, že tento pôvodom francúzsky distribútor zrejme nemá všetkých päť pohromade.

A dôvod je pritom viac než prozaický – money. Ušlý zisk, ktorý firma vďaka pirátstvu každý rok vykazuje, síce dáva právo na rázne kroky, avšak ak sa aj sebalepšie zabezpečená hra objaví na ftpčkach či torrentoch ani nie týždeň po jej vydaní, asi sa tá ochrana mína účinku, však? Jediný, kto z tohto boja vychádza ako porazený, je poctivý hráč. Ten hráč, ktorý spomínaného distribučného molocha živí, ten hráč, ktorý sa nehanbí vyvaliť za ľahký nadpriemer (do ktorého mnoho DRM-pozitívnych hier spadá)

nekresťanskú sumu len preto, lebo to považuje za fér voči developerovi. Ten hráč potom trpí najviac – pirát si hru hrá bez nutnosti byť konštantne pripojený na internet, hráč-poctivka hrá len vtedy, kedy mu internet funguje. Je to fér voči poctivému? Ani náhodou!

Áno, uznávam, že pirátska scéna dokáže firmy priviesť až k bankrotu, avšak ako mám byť ako platiaci zákazník motivovaný k tomu, aby som si kúpil originál, keď ten ma narozdiel od „cracknutej“ verzie len ustavične buzeruje a znemožňuje mi hranie legálne zakúpenej hry? Nevieť ako vy, ale ja keď si za niečo zaplatím (a zaplatím si naozaj dobre), chcem, aby to aspoň ako-tak fungovalo. Vidíte? Dokonca to nemusí fungovať ani sto-percentne – mne stačí, keď hru rozbehám a čo bude ďalej, to sa uvidí. Ale to, žeby som musel dávať pozor na internetové pripojenie len kvôli tomu, aby som si kúpený produkt mohol PUSTIŤ, tak sorry, ale aj moja trpezlivosť a ústretovosť má svoje hranice. A v takomto prípade, prípade, kedy ja ako platiaci užívateľ, musím bojovať so všakovakými ochranami len aby som titul ako-tak na compe rozchodil, volím jednoznačný ústup. Taká hra mi totižto za tie trable naozaj nestojí.

Viete, protipirátska ochrana vonkoncom nemusí byť tak buzerujúcou, ako to robí Ubisoft prostredníctvom ich hojne využívaného DRM. Ideálna ochrana je proste taká, o ktorej ako užívateľ vôbec neviem. Zoberte si aktuálne dianie na Xbox 360 scéne – nový formát diskov znemožnil pirátom minimálne po dobu nasledujúcich mesiacov akokoľvek pirátiť prichádzajúce herné pecky, vďaka čomu sa môžu developeri príslušnej platformy tešiť nie len na potenciálne väčšie zisky (keďže takých Gearsov 3 si zrejme kúpi aj ten najväčší pirát pod slnkom), ale navyše sa tým hladí aj ego poctivých kupujúcich, ktorí sa s vedomím, že developer je skutočne za svoju prácu patrične odmenený, púšťajú do zakúpenej hry s nepomerne väčšou radosťou a entuziazmom. Tak ma teda napadá, prečo niečo tak nenápadné, nerušivé a nebuzerujúce ako zaviedol MS v rámci ich nového X360 dash-updatu, nevymyslí aj Ubisoft, resp. firma, od ktorej táto distribučka preberá systémy ochrany. Aha – už viem... lebo pre nich je zákazník až na poslednom mieste. Na tom prvom totižto figuruje len jediný - zisky.

Vďaka ti, Call of Duty!

Boris "Blade" Kirov

Prečo je táto séria hodná nášho uznania a trvalého zápisu do historických análov?

Fenomén zvaný Call of Duty zrejme pozná každý. Séria mainstreamových FPSiek s rozmanitou vojenskou či armádnou tematikou, totižto celosvetovo predala už desiatky miliónov kópií a preto je na mieste si s prichádzajúcim tretím dielom úspešnej odznože zvanéj Modern Warfare položiť otázku, ako vôbec k zrodu tejto ságy a jej masívnemu úspechu došlo. Totižto, tak fenomenálny triumf na poli digitálnej zábavy sa nedá dosiahnuť len za pár dní a preto je naozaj zaujímavé sa pozrieť pod pokrievku značky, ktorú aj v týchto okamihoch pravdepodobne aktívne hrajú stovky tisícov gamerov. Kam až teda siahajú spleť korene série, z ktorej sa nám k dnešnému dňu stihlo urobiť už viac ako 15 dielov?

Verte neverte, ale za zrodom rodiny Call of Duty hier nestál nikto menší, než sám prvý Medal of Honor (celým názvom MoH: Allied Assault). Efektná FPSka, ktorá vo veľkej miere parazitovala na úspechu Spielbergovho filmu Zachráňte vojaka Ryana, totižto priniesla so sebou dvojicu podstatných a pre svoj žánr v danej dobe nevídaných inovatívnych prvkov – filmovú atmosféru a skripty, ktoré tú atmosféru veľmi efektne navodzovali. Jasné, obidva spomínané aspekty sa v hrách objavujú prakticky od ich vzniku, avšak bol to práve „prvý Medal“, ktorý ich dokázal zúžitkovať v takej miere, že akákoľvek samoučelná akčná scéna bola automaticky fanúšikmi „žraná“ bez toho, aby ju akokoľvek dlhodobejšie rozoberali. MoH teda nastolil éru konzumných FPSiek, ktoré stavali svoj úspech predovšetkým na efektnosti a epickosti, pričom nejaké tie prepracovanejšie herné mechanizmy prenechávali iným žánrovým odvetviam.

Samozrejme, tento úspech na poli mainstreamu neunikol pozornosti Activisionu, ktorý ešte v ten rok začal s prípravami na svojej odpovedi – tá mala názov Call of Duty a na trh sa dostala ani ne dva roky po tom, čo herné publikum po prvýkrát okúsilo bombastickosť novo-objavenej casual vetvy FPS žánra. Ako sa dalo očakávať, CoD neostal svojej konkurenčnej predlohe nič dlžný a radom ne-

dočkavých fanúšikov Medalu priniesol tak intenzívnu akciu, že ju rada z nich nedokázala predýchať ani po x-tom zahratí kampane. Nasledujúce dianie na poli týchto FPSiek už ale poznáte sami – zatiaľ čo sa tvorcovia Medal of Honor pokračovaním zvaným Pacific veľmi nevyznamenalí, konkurenčný titul slávil svojimi dvoma sequelmi nebyvalé úspechy, vďaka čomu si ľahko vydobyl status najatmosferickejšej FPS série, akú táto planéta poznala. Nasledujúce odbočky zvané Modern Warfare či posledný Black Ops len potvrdili, že pokiaľ hľadáte FPS akciu filmových kvalít, nikde inde než v značke Call of Duty ju nenájdete. No dobre, Killzone či Resistance šablónu COD v istej miere replikujú, avšak v ich prípade je prehnaná snaha o bombastickosť skôr rušivá a do očí bijúca, než vierohodná a pohlcujúca.

Dôvod, prečo tejto značke prikladám tak významnú úlohu v procese vývoja žánra FPS, spočíva predovšetkým v jej základnom a bezchybne fungujúcom hernom koncepte. Triviálny gameplay, autoheal, rambo štýl postupovania vpred, samé výbuchy a skripty, koridor... to všetko totižto umožnilo tvorcovi tejto ságy vytvoriť pre hráčov dychberúci akčný zážitok, ktorý si užijú aj bez toho, aby do herného procesu zapojili čo i len jednu mozgovú bunku. Na jednej strane sa tak hra vďaka herným dizajnérom stala akýmsi interaktívnym „filmovým“ blockbusterom, na strane druhej však neumožnila hráčom robiť čokoľvek iné než to, čo im nariadil sám herný developer. No a práve tá nesloboda a kvázi-onrailovosť série Call of Duty viedla k tomu, že aj napriek dobročinnému zámeru pritiahnúť k sebe čo možno najväčšie masy ľudí, ju začalo ortodoxné krídlo tzv. hard core gamerov nemilosrdne odsudzovať. Mnoho z týchto hlasov kuvičích, hlasov, ktoré žánr FPS už stihli zgeneralizovať do akejsi bezduchej formy zábavy pre „konzum“, si pritom neuvedomuje, že nebyť hier z nálepkou Call of Duty, mnoho dnes už štandardných herných prvkov, by možno neexistovalo.

Spomínaný autoheal, checkpointy, quick-time eventy, pohľad cez



mieridlá... to všetko, čo v konečnom dôsledku viedlo k fenomenálnemu úspechu prvého Call of Duty, sa postupne presadilo v drivej väčšine žánrov a dnes si už bez spomínaných herných prvkov ani len nevieme predstaviť život. Ak sa navyše ohliadneme do minulosti, uvedené zjednodušenia boli v čase ich zavedenia pozitívne prijaté drvivou väčšinou vtedajších hráčov, čo jasne naznačuje, že tí dnešní sú buď prehnane konzervatívni, alebo chcú za každú cenu vyčnievať z radu. Nech je ale pravda akákoľvek, je jasné, že sérii Call of Duty vďačíme za mnoho skvelých dizajnerských nápadov a ako takú by sme si ju mali vážiť v rovnakej miere, ako dajme tomu legendárne diela od pána Molyneuxa. A len tak čiste z osobného hľadiska – COD: Black Ops považujem za najatmosferickejšiu FPS poslednej dekády a jej kampaň som si užil možno ešte viac, než filmové akčňáky z produkcie M. Baya. Značí to o mne, že som casual gamerom v zmysle akejsi menejcenosti? V žiadnom prípade – iba si dokážem užívať každú hru bez akýchkoľvek predsudkov. A v rovnako otvorenom a tolerantom duchu by ste k tejto sérii (ale nie len k nej – aj k ostatným hrám všeobecne) mali pristupovať aj vy.

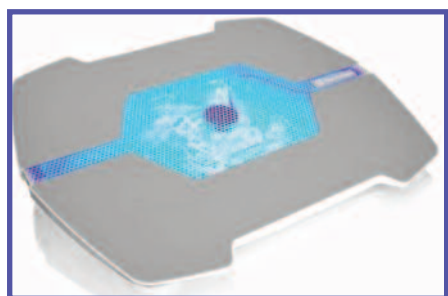
Novinky za mesiac september

Lukáš "Under4" Kollár, Boris "Blade" Kirov

Tridsiaty piaty týždeň v roku bol čo sa týka mesiacov prelomový a zároveň posledný prázdninový. My sme ale neoddychovali, práveže naopak, prinášali sme to najpodstatnejšie z herného hardvérového sveta.

Po minulom predstavení kvalitného laptopu Razer Blade sa poodhalili špecifikácie nových dvoch klávesníc od rovnakej spoločnosti. Tá zaujímavejšia, ktorá mala svoju premiéru pod označením BlackWidow Ultimate Stealth Edition si vyslúžila cenu €139.99, za ktorú neponúkne len kompletne mechanické klávesy so 45 g ovládacou silou, extrémny anti-ghosting, 1000Hz / odozvu 1ms, programovateľné tlačidlá s on-the-fly macro záznamom či herný režim s možnosťou deaktivovania Windows tlačidla, ale aj pre hráčov atraktívne podsvietenie kláves na piatich úrovniach alebo Multi-media klávesy. Pri tomto všetkom dozaista poteší aj 10 prispôsobiteľných softvérových profilov na on-the-fly prepínanie, 5 ďalších macro kláves, audio výstup a Mic-In konektor. Medzi jej prednosti patrí pletený kábel a užitočný USB port. Lacnejší model BlackWidow Stealth Edition, ktorý môže byť váš za €79.99 ponúkne niečo podobné, ako klávesnica Ultimate, avšak je tu absencia podsvietenia kláves, extrémneho anti-ghostingu, pleteného káblu, nenájdeme tu ani audio výstup, prípadne Mic-In konektor a ani USB port. Disponuje však hernou optimalizáciou klávesy matrix pre ghosting minimalizovanie. Obidve herné klávesnice majú rovnakú hmotnosť, presnejšie 1,5 kg a aj rozmery, ktoré činia hodnotám 475 x 171 x 30 mm. Sú dostupné už teraz na Razerzone.

Nasledovne sme poukázali na novú matičnú dosku A55M-P35 od firmy MSI, ktorá je zároveň prvou od



zmenenej spoločnosti, poháňanou chipsetom AMD A55. Táto základná doska je typu micro ATX, pričom podporuje FM1 APU, ktorý disponuje pre-taktovacou funkciou OC Genie II one-click. Čo sa pamäti týka, sú tu dva DDR3-1600 sloty, je tu i šesť SATA 6,0 Gbps portov, jeden PCI-Express x16 slot a za poznamenanie stojí aj fakt, že táto doska dostala podporu pre technológiu AMD Dual Graphics technology. Samozrejme nemôže chýbať Gigabit Ethernet, využíva 7.1 kanálový zvuk a ClickBIOS, výstupy D-Sub a DVI. To však bola posledná informácia o doske MSI A55M-P35 FM1, pretože dostupnosť ako i cenu ešte nepoznáme.

Pre hráčov, ktorí si potrpia na kvalite, Samsung na európsky trh uviedol 27" herný monitor S27A750D, ktorý patrí do série SyncMaster SA750 a môže sa popýšiť LED podsvietením a 120Hz panelom s podporou 3D zobrazenia. Disponuje funkciou 3D HyperReal Engine, ktorá má za úlohu zabezpečiť vysokú kvalitu obrazu v 3D režime, takže si v konečnom dôsledku prídu hráči naozaj na svoje, pritom však myslí aj na životné prostredie, pretože vďaka pohybovým senzorom pomáha znižovať spotrebu elektrickej energie. Obsiahne „Mega“ dynamický kontrastný pomer 10 000 000:1 a statický kontrast 1 000:1, jas 300 cd/m², 2ms GTG odozvu, 3D konvertor a natívne rozlíšenie 1920 x 1080 pixelov. Dostupné informácie ďalej tvrdia, že v balíku bude prítomný aj jeden pár 3D okuliarov. Nachádza sa tu rozhranie HDMI a DisplayPort konektor. Cena

pre monitor Samsung S27A750D bola určená na €589, mal by sa však dať predobjednať za €518.

Nadšenci pre mobilné hranie sa určite často zamýšľajú nad otázkou chladenia svojho notebooku. Na trhu už nájdete veľa chladiacich podložiek, my sa ale teraz zameriame na novú s názvom LifeCool, ktorá obohatí ponuku spoločnosti Thermaltake. Jej meno už poznáte, vieme ale aj jej rozmery 439,5 x 349,6 x 81,9 mm, váhu 1,13 kg a aj to, že bez problémov ochladí 10" až 17" notebooky. Chladienie zabezpečí jeden ventilátor o rozmere 120 mm s 800 - 1500 RPM a so zvukovým výstupom do 30,5 dBA. Táto chladiaca záležitosť je vyrobená z plastu a kovového pletiva. Cena ani dostupnosť chladiacej podložky Thermaltake LifeCool známa zatiaľ nieje.

Prvý poprázdňinový hardvér týždeň sa točil len okolo mobilného hrania. Nechýbali tak dva výnimočne výkonné notebooky a pozreli sme sa aj na novú chladiacu podložku pre hráčov.

Asi najväčším prekvapením uplynulého týždňa bol notebook MSI GT780DX, o ktorom výrobca hovorí, že je to momentálne najlepší herný notebook. Toto tvrdenie reprezentujú fakty, ako napríklad ten, že je osadený procesorom Intel® Core™ i7-2630QM / i5-2410M či 8 GB, prípadne 16 GB DDR3 pamäťou, ale na hry poslúži aj 1,5 GB GDDR5 grafická karta NVIDIA GeForce GTX570M. Všetky dobrodružstvá uvidíte na matnom 17" Full-



HD displeji s rozlíšením 1920 x 1080 pixelov, na údaje môžu byť použité pevné disky (7200 rpm (Raid 0)) s kapacitami 500 GB/750 GB alebo až 1,5 TB. Jeho rozmery sú 428 x 288 x 55 mm, váži 3,9 kg a disponuje čipovou sadou Intel® HM67 Express. Čo sa týka výstupov, nachádza sa tu HDMI, VGA Out, 2x USB3.0, 3x USB2.0, 1x eSATA, samozrejmosťou je Wireless LAN 802.11 b/g/n, čítačka kariet 7-in-1 a obsiahne i HD webkameru (2 MPx s HD záznamom), 7.1 priestorový zvuk s repro Dynaudio & THX TruStudioPRO a optickú mechaniku Super Multi/Blu-ray. Všetko potrebné nakoniec pobeží vďaka originálnemu operačnému systému Microsoft Windows 7 Home Premium 64 Bit. A teraz jedna čerešnička na záver. Tento herný notebook má v sebe zabudovanú hernú klávesnicu SteelSeries, ktorá je krásne farebne podsvietená.

Ešte predtým než sa pozrieme na druhý herný notebook, ktorý je mimochodom tiež výtvorom spoločnosti MSI, si predstavíme nový chladič notebooku od ostrieľanej spoločnosti Thermaltake. Ak máte doma alebo sa chystáte kúpiť poriadny herný mobilný stroj, nemali by ste zabúdať na jeho chladenie. Na to v pohode postačí chladiaca podložka. A jednu takú si teraz uvedieme. Jedná sa o produkt Massive 23 GT, ponúkajúci nielen zaujímavý vzhľad, ale jeho základom je predovšetkým 200 mm ventilátor s červeným LED, pracujúci pri 500 až 800 RPM, ktorý dokonalý herný dizajn ešte viac upevní. Táto podložka je rozmerov 352 x 293,1 x 41,4 mm, keby ste ju dali na váhu, mala by 907 gramov a je použiteľná pri 10 až 17palcových modeloch. Pripája sa cez rozhranie USB, pričom tu nájdeme dva USB porty pre pripojenie ďalších zariadení. Disponuje maximálnym zvukovým výstupom o hodnote 24 dBA, protišmykovými gumenými nožičkami, má plastovú i kovovú

konštrukciu a jej dizajn obsiahol celkovo päť nastavovacích uhlov. Chladiaca podložka Thermaltake Massive 23 GT dorazí do obchodov koncom septembra.

Hovorí sa, že do tretice všetko dobré? Veru, minimálne v tomto prípade to platí jednoznačne. Spoznali sme totiž ďalší herný notebook, tentoraz pod názvom MSI GT683DX. Jeho názov teda už poznáte, poďme na ostatok. V prvom rade treba dať do pozornosti jeho procesor Intel® Core™ i7 (2630QM), na hry nevyhnutne potrebnú 1,5 GB grafickú kartu NVIDIA® Geforce GTX570M a operačnú pamäť s kapacitou 8 GB DDR3, v rade druhom nemožno zabudnúť na 15.6" displej s Full-HD rozlíšením (1920 x 1080 pixelov). Nájdeme tu 2x 500GB HDD SATA2, Raid 0 (7200RPM) pevný disk, optickú mechaniku Super Multi, sieť 10/100/1000 Mbps, Wireless LAN 802.11 b/g/n WiFi, touchpad Single touch + scroll, Bluetooth, čítačku kariet 4-v-1 a kameru HD (2 MPx s HD video). Zvuk si vychutnáte naozaj naplno, pretože tento stroj má reproduktory 2x Dynaudio + Subwoofer a audio (kanály) 7.1 - THX TruStudioPRO™, pričom nechýbajú audio konektory ako vstup pre mikrofón/výstup na slúchadlá / Line in,out / SPDIF. Má aj dva USB 2.0 porty, rovnaký počet USB 3.0 portov, VGA výstup, HDMI a eSATA. Je rozmerov 395 x 265 x 35-46 mm (ŠxHxV), disponuje hmotnosťou 3,5 kg a len tak pre zaujímavosť, obsahuje i 150 W zdroj. Medzi jeho prednosti sa zaraďujú i zvýraznené herné klávesy a numerická časť. Poháňa ho originálny OS Windows® 7 Home Premium. Na herný notebook GT683DX je poskytovaná záruka v trvaní dvoch rokov, pričom vyzdvihnutie a doprava

je poskytovaná zadarmo. A teraz sa potenciálni záujemcovia určite potešia. Okrem notebooku samotného sa v balíčku bude nachádzať herný batoh, myš a jedna z týchto hier: Lara Croft alebo závody Dirt 3. Tak čo, beriete?

Tento týždeň začal tak nenápadne. Teda, nie žeby boli nové Thermaltake zdroje nejaké tuctové, to nie, ale najväčším ťahúňom boli odhalené špecifikácie PS Vity a dych vyrážajúca frekvencia AMD procesora, ktorú priniesli skúsení overclockeri. Bodku za týmto týždňom napokon dodala spoločnosť MSI so svojou novou grafickou kartou, disponujúcou zaujímavou pamäťou.

Teraz si predstavíme nové High-Wattage modely zdrojov, ktoré si pre hardcore hráčov a profesionálov pod názvom Toughpower XT Platinum & Gold series prichystal výrobca Thermaltake. Ešte predtým než odhalíme ich názvy treba poznamenať, že tieto zdroje disponujú až 94% energetickou účinnosťou, majú dve +12V vetvy, sú opatrené podporou pre 4-way SLI, 4-way Crossfire a na škodu zaiste nebudú ani japonské 105°C elektrolytické kondenzátory. Sú chladené pomocou 14 cm ventilátora s dual guľčikovými ložiskami, ale tu je nutné poznamenať, že nakoľko obsiahli Smart Fan Control systém, sa dá prevádzkovať i tzv. bez ventilátorový mód. Za zmienku stojí aj to, že sú modulárne, obsahujú S.P.T indicator, ktorý zaznamenáva pohotovostný režim, signál napájania a teplotu. A teraz tie sľubované modely. Spomínaná séria teda do predaja uvedie zdroje s označeniami 1275W Platinum, 1375W Gold a 1475W Gold.

Ešte v ten istý deň nás milo prekvapilo odkrytie špecifikácií handheldu PS



Vita. Tak poďme na to. Číslo modelu PCH-1000 series ponúkne CPU ARM® Cortex™-A9 core (4 core), GPU SGX543MP4+, hlavnú pamäť o veľkosti 512MB, 128MB VRAM, približné a predbežné vonkajšie rozmery 182.0 x 18.6 x 83.5mm (šírka x výška x hĺbka), hmotnosť cca 279g (3G/Wi-Fi model), 260g (Wi-Fi model), 5" obrazovku (16:9), 960 x 544, približne 16 miliónov farieb, OLED, Multi touch screen (capacitive type), zadný touch pad: Multi touch pad (capacitive type), kamery: predná kamera, zadná kamera - 120fps@320x240(QVGA), 60fps@640x480(VGA); Resolution: Up to 640x480(VGA), zvuk zabezpečia vstavané stereo reproduktory a vstavaný mikrofón, senzory: Six-axis motion sensing system (three-axis gyroscope, three-axis accelerometer), Threeaxis electronic compass, umiestnenie: Built-in GPS (iba model 3G/Wi-Fi), Wi-Fi location service support, tlačidlá a prepínače: PS button, power button, directional buttons (Up/Down/Right/Left), action buttons (Triangle, Circle, Cross, Square), shoulder buttons (Right/Left), right stick, left stick, START button, SELECT button, volume buttons (+/-), bezdrôtovú komunikáciu zaisťuje Mobile network connectivity (3G/Wi-Fi model only), 3G modem (data communication): HSDPA/HSUPA *specification for Japanese region, IEEE 802.11b/g/n (n = 1x1)(Wi-Fi) (Infrastructure mode/Ad-hoc mode), Bluetooth® 2.1+EDR (A2DP/AVRCP/HSP), nachádzajú sa tu aj Sloty / Porty: PlayStation®Vita card slot, memory card slot, SIM card slot (3G/Wi-Fi model only), multi-use port (for USB data communication, DC IN, Audio [Stereo Out / Mono In], Serial data communication), headset jack (Stereo mini jack) (for Audio [Stereo Out / Mono In]), accessory port, energetickú časť má na starosti vstavaná Lithium-ion batéria: DC3.7V 2200mA, AC adaptor: DC 5V, prevádzková teplota okolia činí 5°C~35°C a nakoniec tu máme podporované formáty: Music - MP3 MPEG-1/2 Audio Layer 3, MP4 (MPEG-4 AAC), WAVE (Linear PCM). Videos - MPEG-4 Simple Profile (AAC), H.264/MPEG-4 AVC High/Main/Baseline Profile (AAC). Photos - JPEG (Exif 2.2.1), TIFF, BMP, GIF, PNG.

Doposiaľ najvyššia frekvencia procesora

bola prekonaná! O koľko nevedno, ale každopádne je už latka nanovo prestavená. Ide o veľmi vysoké číslo, nebudem vás preto naťahovať, nech sa páči: 8,429 GHz. Ako sa táto frekvencia vôbec podarila? V prvom rade šlo o doteraz nevydaný osemjadrový procesor AMD FX, ktorý pretaktovali za pomoci kvapalného hélia skúsení overclockeri, ktorých počín je už v Guinnessovej knihe rekordov. Uvidíme, ako dlho zostane táto hranica neprekonaná.

Výrobca MSI sa chystá na trhu presadiť s novou grafickou kartou GeForce GTX 560 Ti, ponúkajúcou až 2 GB GDDR5 pamäť a kvalitný chladič Twin Frozr II, pozostávajúci zo štvorice medených heatpipes, poniklovanej medenej základne a dvoch 80 mm PWM ventilátorov. Vyjde zrejme v podaní dvojice modelov, prvý N560GTX-Ti Twin Frozr II 2GD5 s frekvenciami 822/1645/4008 MHz pre GPU/shadery/pamäť, druhý N560GTX-Ti Twin Frozr II 2GD5/OC s taktami na 880/1760/4008 MHz. Obe karty ďalej obsahujú 384 jadier CUDA, 256bitovú pamäťovú zbernicu, známe Military Class II komponenty, pričom spoločnosť MSI nezabudla ani na 2-way SLI podporu. Prítomné sú aj dva DVI výstupy a jeden mini HDMI. Predobjednávková cena za OC model (pretaktovaný) je €240.

Aké novinky v oblasti počítačových komponentov nám prinieslo uplynulých 7 dní?

Keďže uplynulý týždeň bol z hľadiska ohlásení herného HW relatívne pokojným, za zmienku stála iba trojica komponentov, hodných vašej investície. Prvým z nich bol nový Radeon HD 6570 Silent 2GB od spoločnosti HIS (Hightech Information System), ktorý už podľa samotného slovíčka „silent“ musí dať jasne najavo, že pomocou dobre vymysleného, predného a zadného pasívneho chladiča, nie je problém udržať chod karty aj pri jej najväčšom výkone v čo možno najväčšej tichosti. Z hľadiska hw špecifikácií pritom nepôjde o žiadne orezávatko – veď posúďte sami: 2GB DDR3 pamäte, 480 Stream procesorov, takt jadra na úrovni 650 MHz, 128-bitové pamäťové rozhranie, takt pamäte 1000 MHz a trojica užitočných výstupov, menovite D-Sub, DVI a HDMI, ten vo svojej verzii 1.4.

Grafickú kartu je si možné momentálne predobjednať za sumičku 106 dolárov, avšak očakáva sa, že sa jej dočkáme už v dohľadnej dobe aj priamo v našich obchodoch.

Čo sa týka druhej významnejšej novinky, tá pochádzala z kategórie chladičov, pričom konkrétne išlo o úplne nový vodný chladič radu EPIC X2 od Maingearu (v spolupráci s profíkmi CoolIT). Chladienie procesorov a grafických kariet totižto už dávno nie je vecou len obyčajných ventilátorov, takže čoraz viac sa rozširujúca rodina chladičov založených na teplo-vodivej kvapaline, nie je ničím prekvapivým. Spomínaný EPIC X2 bude na trhu dostupný zatiaľ v dvoch verziách: EPIC 590 X2 pre dvojicu GeForce GTX 590 grafických kariet a EPIC 580 X2 pre dve GTXky 580. V príprave je taktiež verzia s názvom EPIC 6990 X2 pre dva Radeon HD 6990. Výrobca udáva, že s použitím vodného chladienia EPIC X2 je o dvojice kariet typu GeForce GTX 590 až o 18 stupňov nižšia teplota a až o 12 decibelov menší hluk, než keď bežia v duálnom zapojení bez tohto chladiča. A to rozhodne nie sú zanedbateľné čísla!

Do tretice sme sa dočkali upresnenia termínu vydania novej série procesorov od AMD. Tie nám na trh spomínaná spoločnosť priniesie už 12. októbra a pokiaľ stále tápate, o akéže procesory pôjde, tak vedzte, že sa jedná o sériu FX, tiež známu pod treťím označením Bulldozer (u desktopových verzii je presnejší názov Zambezi). Pre fanúšikov počítačového hih-endu tak budú od uvedeného dátumu k dispozícii dva 8-jadrové procesory s označením FX-8120 a FX-8150 a jeden 6-jadrový, nesúci nálepku FX-6100. FX-8120 poskytne základný takt jadra na hodnote 3.1 GHz (4GHz v móde Turbo), 8MB L2 a L3 cache a 125W TDP, vyšší model radu FX-8150 pre zmenu základný takt jadra 3.6GHz (4.2GHz v móde turbo), 8MB L2 a L3 cache a 125W TDP. Spomínaná šesťjadrová varianta sa bude musieť uspokojiť „len“ s výkonom 3.3GHz (3.9GHz v móde turbo), so 6MB L2 cache, 8MB L3 cache a 95W spotrebou. Všetky tri modely prídu na trh s odomknutým násobičom pre ľahšie taktovanie a v púzdre pre AM3+ socket. No nekúp to!



