

**Gamesweb.sk**  
hrách viete všetko!

október 2011

**RECENZIE**

**BATMAN: ARKHAM CITY**

**DARK SOULS**

**FORZA MOTOSPORT 4**

**BATTLEFIELD 3**

**RAGE...**





## 4 Hudba

Herný soundtrack roka 2010

## 6 Report

EA Gameshow 2011

## 8 Recenzie

Dark Souls

12 Batman: Arkham City

16 Rage

18 Battlefield 3

22 Forza Motorsport 4

26 F1 2011

30 Dragon Age 2: Mark of the Assassin

32 Ratchet & Clank: All4One

34 Dead Nation: Road to Devastation

35 Orcs Must Die!

## 38 Tipy

Ako prežiť v Dark Souls čo možno najdlhšie?

## 42 Zamyslenie

Flamy naše každodenné

44 Je smrť v hrách motiváciou, alebo len dôvodom na hnev?

46 Čo sa predáva, to sa i tvorí

47 Čo je to objektívna recenzia?

48 Zamyslenie s príchutou nostalgie...

## 50 Hardware

Logitech

52 Novinky za mesiac október



twitter

[http://twitter.com/GamesWeb\\_SK](http://twitter.com/GamesWeb_SK)



facebook

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



web

<http://www.gamesweb.sk>

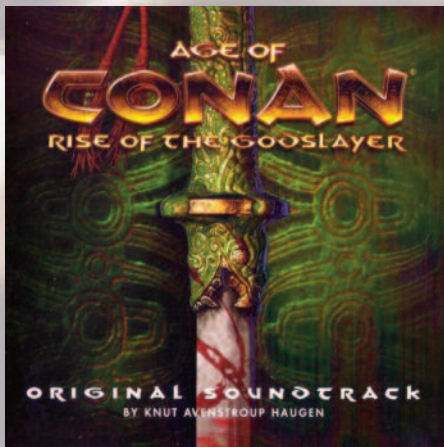
# Herný soundtrack roka 2010

Michal "MickTheMage" Nemeč

Pri článku o najlepšom soundtraku minulého roka sa opäť ponúka môj obľúbený prímer a to: i Titanic jedného dňa dorazil do New Yorku, neskoro, ale predsa. Samozrejme, len filmový fanúšikovia teraz zrejme vedia na čo odkazujem, ale podstatou je, že tu i pre tento rok máme výber TOP 5 najlepších hudobných sprievodov k hrám za rok 2010.

Po pravde, tentoraz to opäť bolo ťažšie ako kedykoľvek predtým, asi by sme si na to mali zvykať. Problém je, že herná hudba nie je konzistentný útvar, ale je tak rozmanitá ako herné typy samotné. Chcete monumentálnu, fantastickú hudbu, ktorá bude sprevádzať švihanie mečom, utrhávanie hláv – nech sa páči. Čo takto niečo trochu atmosferickejšie, trochu westernové alebo snáď niečo v štýle retro? Máme všetko, chutí máme nadostač, rovnako ako ľudí na tomto svete. Stačí si len vybrať. Jedna melódia lahodí jednému uchu, druhému sa už nemusí zdať tak príťažlivá. Ako minulý rok, napríklad, však? Prečo ten nádherný soundtrack k Assassin's Creed dva získal len čestnú zmienku a nie rovno umiestnenie. Najlepšie najvyššie! Nuž, práve preto, čo som napísal vyššie. Hernej hudby je koľko hrdlo ráči a človek sa snaží, aby rebríček pokryl celé jej spektrum – aspoň trochu.

## 5. Age of Conan: Rise of the Godslayer



Knut Avenstroup Haugen vytvoril vynikajúci hudobný sprievod pre MMO Age of Conan. Ostával svoj, avšak skúsený poslucháč počul, v niektorých kompozíciách ozveny Poledourisovho diela k filmovému Conanovi. Hudba k datadisku Rise of the Godslayer nie je iná. Obzvlášť tu vyniká Haugenova práca s etnickou hudbou, ktorou tak bravúrne zvládol charakterizovať jednotlivé kultúry Hyborie v prípade základnej hry. Tentoraz je však – vzhľadom na tematiku a oblasť datadisku – výrazne orientovaná na

Áziu, resp. Čínu, ktorá stála ako predobraz pre hyborijskú Khitai. Rise of the Godslayer je tak príjemným posluchochom pre všetkých, ktorým nie je cudzí Poledouris, či práve etnická, čínska hudba.

## 4. Gray Matter



Hudba v tejto zaujímavej adventúre hrala veľmi veľkú úlohu, čo sa celej atmosféry a vnímania hry týka. Pravda o kvalitách samotnej hry by sme mohli viesť dlhé polemiky, avšak o kvalite hudby nie. Nielenže hudba, ktorú zložil Robert Holmes a niektoré skladby nahrála jeho skupina The Scarlet Furies, funguje v rámci hry – buduje nálady jednotlivých obrazoviek a scén, ale ona funguje výborne i mimo herné médium. Rozhodne patrí medzi hernú hudbu, ktorú si za minulý rok treba zapamätať.

## 3. P P P P P P - The V V V V V V Soundtrack



Je neuveriteľne náročné vybrať do prvej päťky soundtrack. Obzvlášť keď i na nezávislej scéne ich vzniklo hneď

niekoľko zaujímavých. Pre rok 2010 sa však do TOP5 dostáva hudba zo výbornej nezávislej hry s divne – podivným menom VVVVVV. Nádherný retro, chiptune sound, ktorý nielen výborne dokresľuje atmosféru „starých, herných časov“, ale dokonca má človek pôžitok z jeho počúvania mimo hry. Zanecháva tak v kategórii „čestných zmienok“ ďalší výborný kus z hry Scott Pilgrim vs. The World a Super Meat Boy.

## 2. Assassin's Creed: Brotherhood



Aby bolo spravodlivosti učinené za dost'... Brotherhood síce na PC vyšiel až tento rok, ale keďže konzolové verzie to stihli pred začiatkom roku 11 je fér zaradiť soundtrack do hlasovania o najlepšiu hudbu za rok 2010. Jesper Kyd už je zrastený s touto sériou tak, že je si ťažko predstaviť niekoho iného na jeho mieste. Jeho kompozície rezonujú so samotnou témou hry i akciami, ktoré sa odohrávajú pre hráčovými očami. Kyd má jednoznačne talent na stvárnenie nálady a precízneho (hudobného) popisu sveta. Zaslúžené druhé miesto? Nech ľud súdi! :-)



## 1. Red Dead Redemption



Keď sa povie western v súvislosti s hudbou, mnohým sa vybaví Ennio Morricone. Keď sa povie herný western v súvislosti s hudbou, celému radu ľudí sa vybaví Outlaws, ktorá bola vlastne poctou Morriconeho dielu. Predchodca Red Dead Redemption menom Red Dead Revolver, používal kompletne licencovanú hudbu naprieč žánrom spaghetti westernu, v tak zaujímavom zložení, ako to vie namixovať len Rockstar. Redemption už využíva vlastnú hudbu, ktorú majú na svedomí Bill Elm a Woody Jackson. I pri počúvaní tohto soundtracku však – iste nie náhodou – vchádza na myseľ už spomínaný Morricone. Okrem pôvodnej huby sú tu potom ešte veľmi atmosferické skladby od štyroch umelcov (Jose Gonzalez, Jamie Lidell, Ashtar Command, William Elliot Whitmore), každá obstoja sama o sebe, avšak v spojitosti s hrou a jej udalosťami sú ešte silnejšie. Je lepší ako Outlaws? Neviem, ale určite jeden z najlepších za minulý rok.

A opäť je tu tá chvíľa, kedy tesne pred prvou päťkou stojí zástup veľmi kvalitných, úžasne znejúcich hudobných sprievodov roku 2010. Hudba, ktorá sa vyššie nedostala pretože... mno pretože miest je naozaj iba 5. Ani netušíte akú to robí neplechu. Obzvlášť keď viete, že každá jedna skladba, respektíve celý soundtrack by si zaslúžili aspoň malú zmienku. Samozrejme, spomínať ich všetky nemôžeme a preto je tu „inštitút“ čestnej zmienky, kde sa ich pár ešte dostane. Ktoré to budú... napätie stúpa a úprimne neviem odkiaľ mám začať. Tak trebárs...

Nezávislého Scotta Pilgrima sme už spomínali, ale za poslušnosť stojí aj – síce krátky – hudobný sprievod k

DeathSpankovi (Jeff Tymoschuk), ktorý je rovnako nápaditý ako samotná hra. Nádherným poslušcom vás zamestná aj huba k fanúšikovskému pokračovaniu legendárnej série od spoločnosti Sierra - King's Quest, pod názvom The Silver Lining (Austin Haynes). Zabudnúť na našliapnutý sound z hry Super Meat Boy, by znamenalo koledovať si o veľký prieseň. :-)

Špeciálnu čestnú zmienku si istotne zaslúži i Monkey Island 2: LeChuck's Revenge Special Edition, ako pocta nestarnúcej hudbe Michaela Landa a roju hudobníkov a zvukových majstrov v LucasArts. Nestačí, že sama pôvodná midi hudba bola veľmi kvalitná, jej pretvorenie do novej podoby pridalo na sviežosti a (pre mnohých) novej počúvateľnosti tohto skvelého soundtracku. Prosím pekne, 20 rokov stará hra, dievča vhodné na vydaj..., ale už by som mal pomaly asi s tými životnými prirovnaniami skončiť. Skrátka, lebečná kosť je napojená na... Super i po toľkých rokoch!

Naše sluchy teraz spočinú (môžu sluchy spočinúť?) na hudbe k veľkým, komerčným hrám. Obávam sa však, že po dopísaní tohto článku, nebudem mať rád samého seba. Už prvá hra na tomto zozname evokuje ozvenami predchádzajúcu prácu Garryho Schymanu. Znalci už vedia, že sa bavíme o druhom Bioshocku, kde Schyman rozvíja to, s čím začal v prípade prvého dielu. A stále je to neuveriteľne atmosferické a sugestívne.

Nespomenúť hudbu k World of Warcraft, tak by si niekto mohol myslieť, že som uši nechal v mrazáku. Nenechal, ak máte radi fantastickú hudbu z nádychom magična, nie je iné riešenie ako si vypočuť hudbu z posledného rozšírenia Cataclysm, stáleho kolektívu Blizzardových skladateľov (Russell Brower, Derek Duke, Neal Acree, David Arkenstone, Glenn Stafford).

Skutočne sa nechcem vyhýbať ani výbornému druhému Mass Effectu (Jack Wall), či Two Worlds II, ktorý ponúka vysoký štandard Dynamedionu, prípadne veľmi sugestívnemu Heavy Rainu (Normand Corbeil), a ani výbornej kombinácii vlastnej a licencovanej hudby českej Mafie 2 (Matúš Široký). Rovnako budem dúfať, že mi Kratos neutrhne všetky končatiny, za

to, že hudba k jeho epickému záverečnému dielu ostala pred bránami päťky najlepších (God of War III, Gerard Marino, Jeff Rona, Ron Fish, Cris Velasco). Istotne by si zaslúžil byť spomenutý i Bear McCreary a jeho práca na Dark Void – áno, ja viem, práve preto, že na tú hru si už dnes skoro nikto nespomenie. Avšak hudobný sprievod mala zaujímavý... Napokon v tmavých nociach s baterkou, nám náladu spraví hudobná kreácia pána Alana Wakea.

A tak by sme mohli ešte hodnú chvíľu pokračovať. Vypisovať a hľadať zaujímavé tóniny, pretože vždy sa nájde niečo pekné, či zvukovo zaujímavé. Niekedy v pamäti utkvie pieseň pre Bonda, inokedy výrazný motív. Skrátka hernej hudby je toľko, koľko je hier a to je divoké číslo. Mimochodom, určiť víťaza nebude ani pre rok 2011 nič jednoduché, i keď už existujú istí kandidáti na absolútnu priečku.

Nakoniec by sme mohli veľmi jednoducho určiť i hudobné sklamanie roka 2010. V našom prípade to bude soundtrack pre nešťastnú hru Star Wars: The Force Unleashed 2.

 <http://youtu.be/DUXnmaKI-XI>



# EA Gameshow 2011

Daniel "LordDan" Hujo

**Po tom, čo skončí obdobie letného herného sucha, nastáva pre herných vydavateľov a ich vývojárske štúdiá pomerne náročné, ale na druhej strane finančne najlepšie obdobie celého roka. Tým obdobím sú Vianoce. Je to neuveriteľné, ale už tri mesiace pred týmito sviatkami začína obdobie reklám a tvrdého boja o každého zákazníka, no ved' kto sa v týchto dňoch nestretol s vianočnými predmetmi asi ani nechodí po svete.**

Dôležitosť tohto obdobia si uvedomujú aj v Electronic Arts a tak sa v dňoch 7. a 8. októbra konala akcia EA Gameshow 2011, kde sa novinárom, obchodným partnerom a druhý deň aj niekoľkým registrovanými fanúšikom predstavili trháky tejto jesene a Vianoc a nakoniec aj plán na rok 2012.

Celá akcia sa konala pod strechou známeho pražského klubu SaSaZu, čo už samo o sebe vypovedá o dôležitosti celej akcie. Aj keď pár chybičiek to celé malo, čo vyplývalo z miesta konania a z toho, že akcia bola dvojdňová. EA Gameshow 2011 totižto začínala v piatok už o 14:00, čo keď si vezmete, že ľudia bežne v piatok pracujú alebo chodia do školy a potom sa majú dopraviť cez pol Prahy v špičke, no moc dobrá predstava to nie je. Stihli sme to len-tak-tak, rýchlo prejsť akreditáciou, ukoristiť miesto v predných radoch, keďže si zas človek zabudol okuliare a môže sa ísť na vec.

Piatok bol deň venovaný hlavne pre obchodných partnerov. Ak neviete čo si pod tým máte predstaviť, rád vám to objasním. Znamená to zredukovanie voľného hrania hier na minimum, 5 hodín prednášok a nakoniec niečo na zahryznutie. Na druhej strane ale treba povedať, že v prednáškach zaznelo veľké množstvo informácií o česko-slovenskom trhu s hrami, ktoré bežne nie sú dostupné a tak sme si do sýtosti užili obľúbené koláčové grafy Vladimíra Železného a množstvo iných grafov a štatistík. Celou akciou sprevádzal ako moderátor Mikoláš Tuček, známy to český herný novinár a jednotlivé prezentácie nám podali už kompetentní ľudia z EA. Zaznelo celkovo 7 prednášok – rozbor trhu, FIFA 12, The Sims 3: Pets, Battlefield 3, Need for Speed: The Run, Star Wars: The Old Republic, Mass Effect 3 a plán na rok 2012. S výnimkou FIFY sú to všetko hry, ktoré ešte len vyjdú, FIFA dostala výnimkou najmä preto, že s ňou v EA majú na nasledujúce obdobie ešte veľké plány.

Piatkový cieľ bol jasný, oboznámiť ob-



chodných partnerov s tým, čo to vlastne budú predávať a aké marketingové plány má pripravené EA. Vzhľadom k tomu, že naša redakcia bola aj na nemeckom GamesCome 2011 a pravidelne sa zúčastňujeme EA akcií, tak moc nových a zaujímavých informácií tam pre nás nebolo. Ale predsa, marketing a obchodné prieskumy sú veľmi mocné nástroje a niekedy dávajú zaujímavé výsledky. Kto z vás by tipoval, že najvýnosnejšou značkou česko-slovenského trhu je práve The Sims 3? Asi vás takých veľa nebude a predsa je to tak, celkom prekvapenie, keďže o našom trhu sa hovorí, že ho tvoria hlavne hard-core hráči. Dokonca existuje aj odhad, že v Českej republike je približne 30 000 fanúšikov Star Wars a rovnaký počet fanúšikov hier od štúdia BioWare. Celkový objem tržieb nášho „malého“ trhu je asi 1 miliarda czk alebo 35 miliónov eur. Ukazuje sa tiež, že Česká a Slovenská republika sú krajiny zaslúbené RPG žánru, tam kde je bežný podiel RPG na trhu 6%, u nás je to viac ako dvojnásobok, až 13%. Inak tu len také drobné mínus pre EA, keď niekoho posadia na 5 hodín prednášok, tak by mu mohli poskytnúť pero a papier, nech si môže niečo zapísať a nielen bezradne sedieť a snažiť sa to všetko zapamätať.

Predsa len zazneli dve zaujímavé a dôležité informácie. Jedná sa týka spomínaných The Sims 3 a druhá je o Mass Effect 3. S The Sims 3 sa niečo

veľké chystá na február 2012 a Mass Effect 3 dostane na podporu predpredajov tiež niečo veľké. O čo presne ide v oboch prípadoch netušíme, ľudia z EA boli neoblomní a budeme si musieť počkať až do začiatku novembra, kedy sa chystajú tieto dve veľké odhalenia. Takže stay tuned.

Hranie bolo hlavnou náplňou druhého dňa, ktoré bolo zas venované hlavne fanúšikom. Tí z vás, ktorí boli na IstroCone, nemusia zúfať, bolo to prevažne to isté, akurát Battlefield 3 ukázal aj Caspian Border a prezentovalo sa aj demo NFS: The Run. Ani fanúšikovia ale nakoniec neboli ukrátení o prezentácie, samozrejme v nich boli vynechané určité informácie, ktoré nie sú určené očiam verejnosti. Hranie trvalo od jedenástej pred obedom a končilo pol hodinu pred polnocou, takže času na hranie bolo skutočne dosť a následne kto chcel, mohol ostať až do záverečnej v klube a zabaviť sa na diskotéke. Aj keď nepredpokladám, že by mnoho hard-core hráčov preferovalo túto možnosť.

Musím konštatovať, že moje dojmy z celej akcie sú zmiešané. EA vie dokonale organizovať komunitné akcie, to im skutočne ide a vedia ako na to, ale sklbiť veľkú akciu pre novinárov a obchodných partnerov, tu by to chcelo ubrať na prezentáciách a pridať na hraní. Aj keď z úst EA zaznelo, že náš trh nie je až taký malý, žiadnej exkluzívnej informácie sme sa ne-dočkali.





Boris "Blade" Kirov

## Dark Souls

**Dark Souls je nekompromisnou hrou. Ako som už spomínal v rámci pondelkového zamyslenia sa, tento titul vám privedie toľko herných úmrtí, že až sami budete žasnúť, ako často je možné v nejakej "blbej" hre skapať. 10, 100... možno až 1000 krát tak budete opakovať tú ktorú sekciu len preto, aby ste sa opäť dostali k bossovi, ktorý vám jednou ranou dá tak brutálnu nakladačku, že sa z nej spamätáte až po prebratí sa pri najbližšom checkpoint ohnisku.**

Holt, Dark Souls nie je pre ľudí, ktorí si chcú u hry oddýchnuť. Vyžaduje dokonalú koncentráciu a súhrn všetkých vašich zmyslov, pretože aj to najmenšie zaváhanie kruto trestá smrťou. Je to v podstate akési peklo digitálneho neba, ktorého jediným cieľom je mučiť hráča dovtedy, až kým nepochopí, že všetky zlyhania sú len a len JEHO chybou a jedinou cestou, ako sa z tohto martýria dostať, je pokora a ochota sa poučiť. Práve tá nútená sebareflexia, akou Dark Souls motivuje svoje hráčske obete k lepším výkonom, je zrejme najväčším ťahákom tejto super-ťažkej RPG sekačky a rozhodne tak možno povedať, že tak ojedinelý herný zážitok na dnešnom trhu nikde inde nenájdete. Je ale tento kruto náročný herný počin vhodný aj pre ľudí, ktorí zvyčajne hrávajú len na easy či beginner?

Nuž, ja to risknem a poviem že áno. Dôvod, prečo by Dark Souls mal dostať šancu aj v rámci casual publika, spočíva hneď v niekoľkých originálnych herných konceptoch, ktoré z neho robia naozaj unikátny herný zážitok. Prvým z nich je jednoznačne príbeh - ten však narozdiel od konkurencie nie je vyrozprávaný žiadnymi prestrihovými scénami či bohato vetvenými dialógmi. Všetko je v hmlistých obrysoch načrtnuté počas intra a potom sa vyprávačských techník chopí už len samotný dizajn herného sveta a obyvateľov v ňom žijúcich. Áno, sem tam sa dočkáte nejakej tej drobnej animácie, áno, sem tam prehodíte jednu-dve vety s tu a tam sa náhodne objavujúcimi preživšími... gro vašich vnútorných pocitov z príbehu však bude vychádzať predovšetkým z fantastickéj súhry minimalistických ambientných zvukov a surovo chladného vizuálu, ktoré vám v ich podmanivom súčte jednoducho nedovolia hru opustiť len tak. Budete totižto tou depresívnou atmosférou strachu a beznádeje natoľko pohltení, že vypátranie strojcov tejto katastrofy sa pre vás stane nie zábavou, ale

povinnosťou. Práve táto vnútorná motivácia, vyplývajúca z túžby poznať dôvody úpadku kráľovstva Lordran, je jednou zo základných hybných síl celej hrateľnosti titulu a môžete mi veriť, že s každým novým odhaleným kúskom hernej zeme táto motivácia bude len a len narastať.

Apropo, herný svet samotný je doslova nočnou morou každého casual hráča - keďže autori nám narozdiel od duchovného predchodcu (Demons Souls) tentokrát prinášajú otvorenú "hraciu" plochu, po ktorej sa môžeme pohybovať bez akýchkoľvek vážnejších obmedzení, je táto nebývalá sloboda pre mnohých, prevažne sviatočných hráčov, naozaj odstrašujúcou. Nikto vás tu totižto nevedie za ruku a preto po príchode do štartovacej lokality Firelink Shrine môžete ísť kam chcete. Môžete sa vydať smerom ku katakombám, môžete navštíviť prilahlý cintorín, môžete pokračovať po cestičke k blízkeму mostu.. skrátka, kamkoľvek vaše oko dohliadne, tam môžete smerovať vaše putovanie. Tento absentujúci linearizmus hernej náplne síce spočiatku vedie paradoxne k pocitom sklúčenosti, avšak keď prekonáte počiatočný strach z rozlohy titulu a spravíte ten dôležitý prvý krok v podobe rozhodnutia sa, kam ísť a kam neísť, bude sa cítiť tak slobodne, ako ešte v žiadnej inej hre. Samozrejme, voľnosť v rozhodovaní so sebou nesie aj dôležitý faktor v podobe rozhodnutí zlých, ktoré budú prameniť predovšetkým zo skutočnosti, že niektoré zóny sú zaplnené o dosť ťažšími protivníkmi a bossmi a teda na nižších leveloch sa vaša výprava do týchto kútov bude takmer na isto rovnáť smrti. Aj to je však skúsenosť k nezaplateniu, keďže touto metódou široko-spektrálneho prieskumu lokácií si aspoň vymedzíte tie, ktoré pre váš level nepredstavujú smrteľné nebezpečenstvo. Inak, aby ste nenadobudli dojem, že tým autori kontrolujú hráčov postup - ak ste dostatočne skúsení, viete sa prebiť prakticky ktoroukoľvek sekciou, aj keď vám to dajme tomu zaberie nepomerne viac času a úsilia.

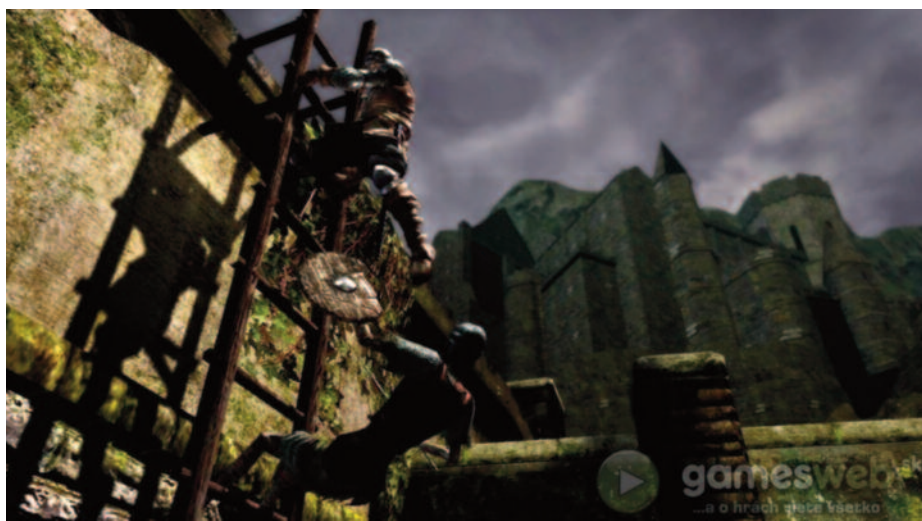
Z hľadiska samotných herných mechanizmov je možné Dark Souls bez diskusií označiť za Demon's Souls vo verzii 2.0. Tak ako minule, aj tentokrát je totižto úvodný výber classu viac menej len kozmetickým, keďže rozdiely medzi povolaniami sú naozaj len minimálne a tak sa váš výber profesie scvrkne len na otázku, s akou výbavou chcete hru započat'. Sluší sa doplniť, že jedinou vážnejšou novinkou





pri výbere povolania je nutnosť voľby počiatocného daru, ktorý vám istým spôsobom uľahčí prvé okamihy s hrou. Vo veci ovládacej schémy sme sa síce dočkali niektorých drobných zmien, avšak opäť musím konštatovať, že gro ovládania charakteru, ako ho poznáme z Demonsu, ostalo prakticky bezo zmeny. Pribudla len možnosť zdrvivujúcich útokov z výšky či niekoľko úrovní pohyblivosti vašej postavy, ktorá závisí predovšetkým od statu zvaného endurance (teda výdrž). Fanúšikov predchodcu istotne poteší aj zachovaný old-schoolový inventár či systém levelovania, opäť využívajúci duše, získavané zo zabitých protivníkov a bossov. Duše taktiež slúžia vo svete Dark Souls aj ako platidlo, za ktoré si budete nie len kupovať nové kusy výzbroje a zbraní, ale aj predmety rozmanitého účinku, ktoré vám neraz zachránia život (zónu so smrteľnými žabami nemáte bez predmetu na odstránenie kliatby šancu prejsť). No a aby som n00bov ešte nejako potešil, pokiaľ zomriete, prídete o všetky nazbierané duše, ktoré tak ostávajú "ležať" na mieste vášho skonu. Ak však na ceste k ich opätovnému získaniu zomriete znova, prídete o nich nadobro (čiže zbohom plánované zvýšenie sily či kúpa nového meča). Holt, taký je už ale život vo svete Dark Souls - nehostinný a trestajúci aj to najmenšie zaváhanie.

Vrátim sa ja ale ešte raz k ovládaniu. Je pravda, že zvládnutie pohybových a bojových schopností vašej postavy chce istý čas, avšak akonáhle preniknete do systému blokovania, útokov či backstabov, všetky vaše úspechy a neúspechy budú výsledkom len a len vašich schopností. Žiadne podvádžanie zo strany hry - iba vy a vaša schopnosť vedieť prečítať



súperov a podľa toho adekvátne reagovať. Samotné súboje sú pritom nadmieru triviálnou záležitosťou, keďže každý protivník, či už sa jedná o toho radového, alebo o bossáka, má len určitú sadu pohybov a útokov, v rámci ktorých má za každým určité okno, robiace ho zraniteľným. To, že v hre zomriete s väčšou či menšou periodicitou, je preto dané len a len vašou nezodpovednosťou a netrpelivosťou, vďaka ktorej často krátko zakročíte skôr, než máte, resp.

nestihnete dvihnúť štít a súper vás tak dvoma ranami pripraví o život. Nič komplikované v tom skrátka nie je. Obaja (vy a váš súper) totižto robíte chyby, takže vyhrať môže len ten, ktorý vie tie súperove zúžitkovať vo svoj prospech. Je jasné, že pri monštrách, prevyšujúcim vás o niekoľko desiatok hláv (a verte mi, nie je ich v hre málo), je rešpekt z vašej strany logický, avšak postupným sledovaním ich vzorcov správania sa, si vytvoríte dokonalý obraz o tom, kedy



útočiť a kedy nie a teda aj dobré predpoklady k tomu, že ich na nasledujúci pokus (alebo ten ďalší) už možno "dáte dole".

Samozrejme, bez patričnej výbavy by boli strety s bossmi či rozsiahlejší prieskum nebezpečných kútov zeme Lordranu, doslova neriešiteľnou úlohou a tak neprekvapí fakt, že autori si pre vás v tejto oblasti pripravili tak neskutočne variabilný repertoár zbraní a výbroje, že na svoje si musí prísť

naozaj každý - či už lukostrelec, mág alebo mečiar (nie ten doslovný, slovensko-politický). Okrem bežných kusov, ktoré nachádzate po zabitých protivníkoch, je totižto možné v tých najskrytejších kútoch hernej plochy nájsť aj tie legendárne, obvykle strážené nejakým super ťažkým protivníkom, ktorý vám svojim ozrutným kladivom, mečom či sekerou, uberajúcou 3/4 vášho zdravia, nedá šancu na jediné drobné zaváhanie. Získanie takýchto vzácných (a hlavne moc-

ných) zbraní či kusov výbroje sa preto radí medzi najkrajšie zážitky z hry a rozhodne vám hľadanie takýchto predmetov silne doporučujem, keďže s nimi sa stanú súboje s bossmi hneď o čosi ľahšími. Aby ste si ale nemysleli, že bežne dostupné meče, luky, helmy a pod. sú bezcennými - to v žiadnom prípade. Aj štandardnú výbavu je totižto možné dodatočne vylepšovať (u miestnych kováčov, samozrejme) prostredníctvom špeciálnych upgradovacích materiálov, pričom zbraň či brnenie tak získa nie len lepšie staty, ale dokonca aj nový look. Nezriedka tak môžete aj z obvyčajnej sekery "vykresat" tak parádne vyzerajúci a fungujúci nástroj smrti, že ani legendárna sekera padajúca z chvosta jedného z drakov vás nedonúti tu vami vykovanu vymeniť.

Čo som ešte nespomínal a istotne stojí za zmienku, je systém checkpointov zvaných bonfires. Tie slúžia nie len ako životne dôležité save pointy, ale taktiež aj ako miesta, v rámci ktorých si doplníte zdravie, zbavíte sa otravy či doplníte si health potions, tu nazvané "estus flasks". Sluší sa taktiež doplniť, že zatiaľ čo normálna verzia bonfire vám daruje liečivých odvarov len 5, jej vylepšená verzia (ktorú dosiahnete dodatočným rozduchaním ohniska) vám dá potionov až 10. Ako správne tipujete, nie je to však zadarmo, keďže k spomínanému rozduchaniu potrebujete použiť vzácnu komoditu zvanú humanity. Tú získavate či už vo forme predmetu, náhodne vypadávajúceho z protivníkov, alebo vo forme odmeny za porazenie mini-bossov či bossov. Tých však nie je v hre nekonečné množstvo a keďže navyše je humanity potrebná pre vaše navrátenie sa medzi živých (po smrti sa totižto stávate akýmsi



zombíkom, ktorý má narozdiel od ľudskej podoby hneď niekoľko postihov), je nad slnko jasné, že si ju budete strážiť ako oko v hlave. Vo veci "kostených ohnísk" sa taktiež sluší poznamenať, že aj keď pre vás predstavujú synonymum bezpečnosti, po ich aktivovaní sa zresetujú všetky stavy protivníkov, takže vyplienené miesta sa opäť zaplnia, vytvárajúc tak ideálne podmienky pre farming duší a určitých itemov.

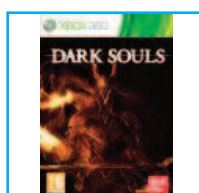
Osobitný multiplayerový komponent, ktorým sa preslávil Demon's Souls, sa našťastie dostal aj do pokračovania, takže aj tentokrát si budete môcť do boja prizvať kamarátov, či v prípade, že ste podlý a záškodnícky charakter, v podobe temného fantóma infiltrovať herný svet niekoho iného a jeho zabíť si prísť k mimoriadne lákavej odmene. Po starom ostali aj správy od iných hráčov zanechané na podlahe, či tu a tam sa objavujúci duchovia hrajúcich kolegov, naznačujúci, čo vás čaká za tým ktorým rohom. Ak ste teda hrali duchovného predchodcu Dark Souls, bude vám MP komponent tohto titulu mimoriadne blízky, ak ste ho náhodou nehrali, svojim osviežujúcim konceptom si keď už nič iné, tak minimálne získa aspoň vaše sympatie.

Z hľadiska technického spracovania je dôležité povedať jednu vec - aj napriek tomu, že autori na "pohon" ich diela odvážne používajú svoju vlastnú technológiu, je táto technológia značne neoptimalizovaná. V praxi to znamená, že mnoho sekcií hry je postihovaných nepríjemnými poklesmi framov, ktoré neraz hraničia až s pojmom slideshow. Našťastie, rozporuplný dojem z haprujúcej technickej funkčnosti titulu vo veľkej miere napráva úžasný dizajn

herného obsahu, ktorý nebojím sa povedať, nemá na dnešnom trhu konkurenciu. Po výtvarnej a estetickej stránke totižto nepoznám nič, čo by sa aspoň náznakom priblížilo k dychberúcim a nápaditým kreáciám, aké nám tu predvádzajú autori. Každá z lokácií má totižto svoju osobitnú atmosféru a obyvateľov, takže kdekoľvek sa pohnete, za každým vás čaká niečo nové, niečo, čo vás svojim prevedením dokonale uzemní. Dark Souls skrátka musíte vidieť aby ste pochopili, že nie je všetko len v high-tech enginoch, ale že skutočne krásna hra je produktom len a len tvorivej mysle skupiny výtvarníkov, schopných priviesť k životu aj tie najšialenejšie koncepty. Po zadu za grafickou stránkou titulu nezaostáva samozrejme ani audio, ktoré, ako som už v úvode článku spomínal, ťaží predovšetkým z výborne namixovaných ambientných zvukov, krásne dotvárajúcich temnú fantasy atmosféru titulu.

Surový, nekompromisný, super ťažký - taký je Dark Souls v kocke. Pre mnohých postrachom, pre mnohých výzvou, nový produkt z dielne From Software je ale cez všetky svoje technické problémy natoľko chytľavým a zábavným, že aj napriek jeho vysokým požiadavkám na hráčové skillz dokáže vďaka svojmu open-world konceptu a zvláštne podmanivej atmosfére pohltiť naozaj každého. A to dokonca aj mňa, teda človeka, ktorý k smrti neznáša hry s vysokou obtiažnosťou. Ak teda stále uvažujete, či si tento náročný kus akčného RPG zadovážiť, nech je vám

uvedené zhrnutie dôkazom toho, že iná odpoveď ako "áno" v tomto prípade naozaj neexistuje. Verte mi, tak ojedinelý herný zážitok vám tento rok istotne žiadna iná hra neponúkne!



**PS3, Xbox 360**  
**Výrobca:** From Software **Distribútor:** Namco  
**Multiplayer:** nie **Lokalizácia:** nie

- + fantastická atmosféra
- + brilantný grafický a technický dizajn herného sveta a jeho obyvateľov
- hromady zbraní, predmetov a upgradov, pokročilé možnosti levelovania
- problémy technického charakteru
- občas hnevajúci havoc





Boris "Blade" Kirov

## Batman: Arkham City

**"Batman na hrad!" napadne mnohých z vás potom, ako s obrovským úsmevom na tvári a s nezabudnuteľnou satisfakciou na srdci dokončíte nového herného Batmana s podtitulom Arkham City. A pritom sa tento svetoznámy hrdina z dielne DC Komix dočkal svojej "rehabilitácie" len relatívne nedávno, a to či už prostredníctvom filmového plátna (obaja Nolanovskí Batmani sa radia medzi najlepšie filmy všetkých čias), alebo prostredníctvom hry, ktorá svojimi kvalitami prekvapila nejedného hráča či recenzenta.**

Výsledok v podobe mnohých ocenení "game of the year" preto nebol vôbec prekvapivým a tak sa Batman: Arkham Assylum právom zaradil do zlatého fondu herných klasík. Dnes, kedy sa na trhu objavuje dlho očakávané pokračovanie, je možné konštatovať len jednu vec - ak sa chce, tak to ide! Aj napriek úzko špecifickej tématike totižto Batman: Arkham City opäť dokazuje, že v rukách schopných vývojárov vie byť aj komixový materiál podaný tak, aby zaujal nie len fanúšikov predlohy, ale aj ľudí, ktorí Batmana poznajú maximálne tak z filmového plátna. A práve vďaka nebojácnemu búraníu zaužívaných predsudkov je už teraz možné nového herného Batmana označiť za milník, ktorý bude v hernej spoločnosti rezonovať ešte pekných pár mesiacov po tom, ako sa nezmazateľne zapíše do mysle každého z nás. Neveríte? Tak šup do čítania!

Joker, ústredný záporák prvého dielu, je v úvode hry nezvestný. Mnohí by si preto mohli myslieť, že Gotham je v bezpečí, avšak opak je v skutočnosti pravdou. Dôvodom je totižto Arkham City, múrom obohnaná zóna slumov v blízkosti Gothamu, do ktorých bývalý vedúci Arkhamského sanatória, teraz už starosta mesta, Quincy Sharp, nahnal všetkých kriminálnikov a vytvoril im tak vlastné mini-mesto, kontrolované nie len privátnymi žoldnieri Tiger Security, ale predovšetkým geniálnym psychiatrom Hugom Strangeom. Ten tak preberá po Jokerovi rolu hlavného Batmanového nemesis a aj keď neoplýva žiadnymi super schopnosťami, má v rukáve jedno obzvlášť nebezpečné eso - pozná totižto osobu, ktorá sa za maskou Batmana skrýva. Do hry tak vstupujete v koži Brucea Waynea, ktorý je v rámci protestnej akcie za zatvorenie Arkham City zajatý a vhozený priamo medzi tých najhorších zločincov, aké mesto Gotham kedy poznalo. Hlavný hrdina tak musí už

od prvých okamihov čeliť svojej zrejme najväčšej nočnej more - odhaleniu svojej identity. Našťastie, Strange má s Batmanom iné plány a pomocou záhadného protokolu 10 chce svetu ukázať, kto je skutočným vládcom Gothamu.

Tolko teda k úvodným príbehovým peripetiám, ktoré vás aj vďaka absencii zbytočných kecačiek behom krátkeho okamihu vtiahnu do hry a vy tak začnete prakticky ihneď rozplietat' kľbko udalostí, vedúcich až k dychberúcemu finále. Nemá preto zmysel vám prezradzovať, s čím všetkým na vás autori počas výborne napísaného a zrežírovaného príbehu vybaľnú - toľko nečakaných zvrátov a prekvapení totižto musíte "prežiť" na vlastnej koži. Namiesto toho však vyzdvihnem jeden istotne odvážny krok zo strany vývojárov, ktorým je nepomerne pestrejší a bohatší repertoár vašich obávaných protivníkov. Tam, kde v Arkham Assylum bol hlavným záporákom v podstate len Joker, tam je Arkham City doslovnou prehliadkou tých najkronickejších súperov, akým kedy Batman počas svojej dlhodobej komixovej kariéry čelil. Penguin, Mr. Freeze, Two-Face, Ras Al Ghul, Deadshot, Clayface (ups, toho som asi nemal spomínať :)... to všetko tvorí súčasť osadenstva Arkham City a ak ste si nebudaj mysleli, že všetky uvedené postavy si svorne podajú ruky a spoločne sa zomknú proti Batmanovi, asi ste autorov naozaj podcenili. Príbeh titulu je totižto príliš mazaný na to, aby z tak fantastickéj plejády súperov dokázal vykúzlil' len tupé kliše, ktoré sa už ani dnes poriadne nenosí. Nie - každý z uvedených protivníkov má totižto svoju vlastnú identitu a agendu, vďaka ktorej nepôsobí len ako postava do počtu, ale ako významovo dôležitý charakter, ktorý má čo povedať aj samotnému Batmanovi. Nie je to teda ten šablónovitý koncept, kedy záporná postava je striktné zápornou, či pozitívna striktné pozitívnu. Dokonca aj konanie Batmana ma neraz nechalo v nemom úžase nad tým, ako odvážne autori pristúpili k profilovaniu tohto hrdinu. Je preto naozaj dôležitý počas hry venovať pozornosť každým detailom a rozhovorom, pretože len tak preniknete do hĺbky príbehu a pochopíte, prečo sa ten ktorý súper správa tak, ako sa správa. Tá podivná radosť z toho, keď počas rozhovoru s Jokerom objavíte náznaky ľudskosti a trápenia sa, za to skrátka jednoznačne stojí.

V nadväznosti na predchádzajúci odstavec sa preto



nemožno čudovať, že z hľadiska koncepcného vás Batman: Arkham City doslova vyzýva k tomu, aby ste si z času na čas dali od hlavnej dejovej línie pauzu a vydali sa tak povediac tam, kam vaše oko dohliadne. Len tak totižto naplno oceníte tú mieru detailov, s akými pristúpili autori k dizajnu nie len prízemných sekcií Arkhamu City, ale aj všemožných interiérov či striech, balkónov, nadjazdov a všetkého ostatného, na čom môžete s Batmanom pristáť. Holt, open-world štruktúra hry je jednou z najväčších devíz titulku a aj vďaka krásnym lokáciám je radosť z objavovania všakovakých dekadentných krás Arkham City prakticky konštantná po celú dobu singleplayerového ťaženia. Bezosporu famózna voľnosť sveta je však dvojsečnou zbraňou - nakoľko už od prvej minúty hry máte prakticky úplnú slobodu v tom, kde ísť a čo robiť, je tento pocit najmä u casual hráčov ľahko zameniteľný za strach z prílišnej prekomplikovanosti. Je jasné, že mnoho gadgetov a schopností máte prekladaných postupne, i tak je ale plejáda činností, ktoré zvládnete už od počiatku, dosť mäťoucou na to, aby mnohých hráčov dokázala vcelku nepríjemne vytrhnúť z tempa hry. Demotivujúco na mňa taktiež pôsobili aj mnohé Riddlerové výzvy, u ktorých strávite kľudne aj 10 minút len preto, aby ste po vyskúšaní všetkého možného zistili, že zrejme nemáte potrebné vybavenie a tých spomínaných 10 minút ste ľudovo povedané premrhali.

Apropo, Riddler a.k.a. hádankár. Ak ste hrali Arkham Asylum (o čom samozrejme nepochybujem), istotne ste hľadaním povestných Riddlerových otáznikov strávili azda toľko času, koľko plnením úloh hlavnej



príbehovej línie. Je preto pre vás určite potešujúci fakt, že tento mimoriadne nákazlivý herný prvok minulého dielu je v Arkham City späť, a to dokonca v ďaleko komplexnejšej a prepracovanejšej forme. Totižto, okrem hľadania spomínaných otáznikov, budete tentokrát musieť po splnení určitého počtu Riddlerových challenges zachraňovať aj unesených ľudí, a to riešením čoraz náročnejších logických miestností, tajne poskrývaných po celej ploche Arkhamu. Samozrejme, odmena v podobe odomykateľných artworskov či výziev v rámci samostatnej hernej sekcie zvanéj "Riddlers Revenge" je prítomná aj tu, takže z hľadiska nepovinných úloh možno tie Riddlerové zaradiť istotne do popredia vášho záujmu. Inak, čo sa týka "questov" samotných - hra je po stránke variability ako primárnych, tak aj sekundárnych úloh, obzvlášť vynaliezavá a tak vám môžem s kľudom Angličana doporučiť, aby ste po každej príbehovej misii zbežne preskúmali celé Arkham City, keďže iba tak sa dostanete k niektorým inak utajeným charakterom (Bane, Dead-

shot a pod.). Perličkou v rámci plnenia úloh sú potom bez diskusií súboje s bossmi, ktoré vám utkvejú v pamäti ešte pekných pár hodín po tom, čo ich úspešne absolvujete. A že sa vyjadrujem príliš zovšeobecnene? Budte radi - fantastickými bitkami s úhlavnými záporákmi si totižto musíte prejsť sami aby ste pochopili, že som vám chcel len a len dobre.

Z hľadiska koncepcie hernej náplne ostáva nový Batman verný svojmu predchodcovi. Tzn., že tešiť sa môžete nie len na dynamický súbojový systém (vylepšený o hromadu nových animácií a kómb), ale aj na všadeprítomný prieskum lokácií, keďže príbeh sa odohráva v rovnakej miere ako v exteriéroch, tak aj v interiéroch. Samozrejme, korením výborne vyváženej hrateľnosti sa aj tu stávajú všakovaké gadgety, ktorých je tu o čosi viac než minule (ku klasikám typu batarang či batclaw pribudli hračky ako elektro-paralyzér, rušička spúšťí či freezer), čo síce na jednej strane prispieva k väčšej variabilite riešenia problémov a prekážok, na strane

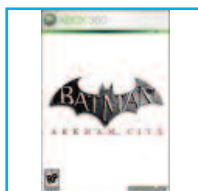
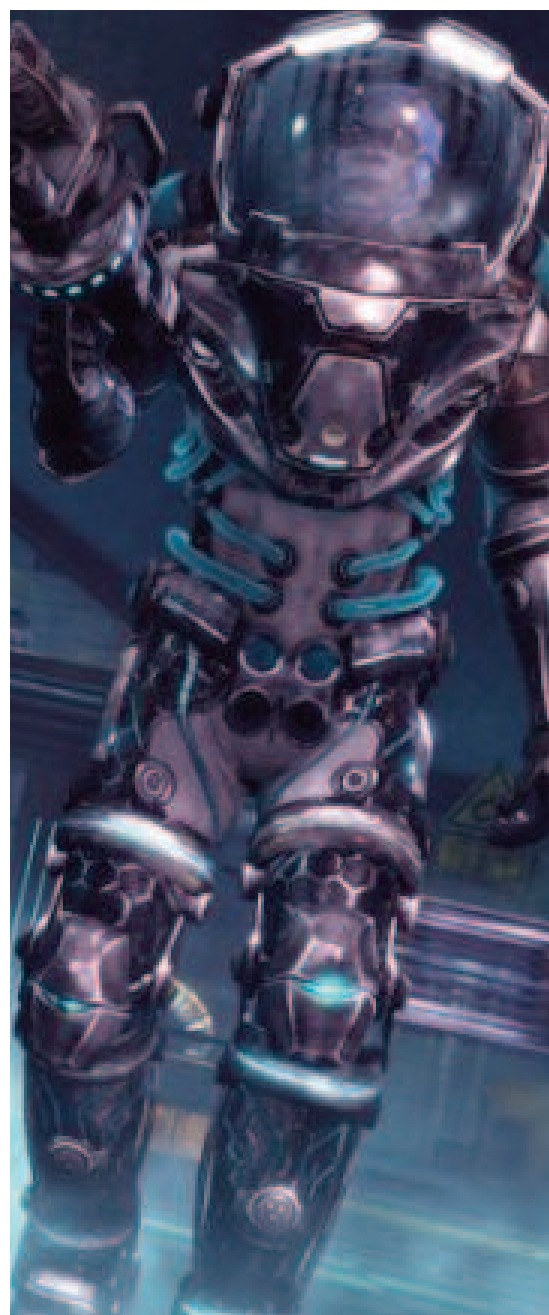


druhej však častokrát končí zbesilým preklikávaním medzi jednotlivými techno-vecami s nádejou, že konečne objavíte ten pravý, ktorý je priamo určený pre danú situáciu. Z tohto pohľadu by som preto uvítal skôr menej, ale zato univerzálnejších gadgetov, nakoľko mi ich zložitá identifikácia (vyplyvajúca z ich počtu) v kritických okamihoch priniesla niekoľko nepríjemných frustrujúcich chvíľok. Naopak, kladne musím zhodnotiť systém levelovania postavy a s tým súvisiaceho postupného sprístupňovania si nových skillov a upgradov, ktorý je vzhľadom na nelineárnu štruktúru hry veľmi dobre vyvážený a ani raz som nepostrehol nejaké zásadnejšie dopady na hrateľnosť, prameniace z nesprávnej voľby nových vylepšení či schopností. Ku slovu sa taktiež v miere viac než malej dostane aj tradičný detektívny mód, umožňujúci vášmu hrdinovi riešenie kriminálnych prípadov tak povediac CSI-Style. Navyše, s úspechom ho využijete aj počas bežnej rekognoscácie terénu, nakoľko vám zvýrazní nie len protivníkov, ale aj interaktívne miesta, čo rozhodne pri rozlohe hry nie je na škodu. Z môjho pohľadu mi však detektívny pohľad pripadá mierne "overpowered" a mnoho inak napínavých sekcií, kde máte predovšetkým konať nepozorovane, stráca všetok autormi zamýšľaný náboj. Inými slovami, budete sa cítiť ako boh a ním Batman rozhodne nikdy nebol a nikdy ani nebude.

To, že Batman: Arkham City bude krásnou hrou, sa vedelo už prakticky od prvého dňa vývoja. Výsledok však istotne predčil očakávania aj toho najzmlsanejšieho audio-video fila. Plynulá grafika, zahalená do temných odtieňov sivej a modrej, totižto v spo-

jení s podmanivým soundtrackom a špičkovými ambientnými zvukmi vytvára tak intenzívnu atmosféru, že aj hociktorá "noirovka" môže novému Batmanovi závidieť tú podmanivú depresiu a beznádej, s akou predkladá hráčom svoj obsah. Niet sa potom čo čudovať, že doba pohltenia hrou sa rovná len niekoľkým sekundám, vzápätí ktorých sa do nového Batmanovského dobrodružstva ponoríte doslova celou dušou a myslou. V krátkom čase sa tak na trhu objavuje už druhý titul (prvým z nich je Dark Souls), ktorý sugestívnymi metódami zdrapí hráča do spárov svojho diania a nepustí ho, až kým onen nešťastník neodhalí aj tie jeho najväčšie tajomstvá. Samozrejme, brilantný dabing už len stroho podčiarkuje dychberúci dojem, aký vo mne technická stránka Batmana: AC zanechala - naozaj jej niet čo vytknúť!

Zásadný titul tohto roka? Bezpochyby. Pokračovanie dnes už legendárneho Arkham Assylum skrátka splnilo všetko to, čo počas dlhočizných mesiacov vývoja nasľubovalo a hráčom tak prináša nie len väčšiu, ale po všetkých stránkach komplexnejšiu a prepracovanejšiu víziu toho, ako by mali hry na základe komixov vyzerieť. Ako? No predsa tak, aby u nich padali sánky nie len fanúšikom predlohy, ale každému, kto je aspoň trošičku herne pozitívny. Ak sa teda radíte medzi solídnych gamerov, Batman: Arkham City si za žiadnych okolností nesmiete nechať ujsť!



**PC, PS3, Xbox 360**  
**Výrobca:** Rocksteady **Distribútor:** WB Games  
**Multiplayer:** nie **Lokalizácia:** nie

<p><b>+</b> - pohlcujúca atmosféra          - famózný dizajn herného sveta          - kvalitný príbeh a fantastická plejada nepriateľov          - technické spracovanie</p>	<p><b>-</b> - vysoká miera komplexnosti v úvode          - občasné blúdenie dané otvoreným svetom          - mátluci počet gadgetov          - veľmi silný detektívny mód</p>
--	---







Boris "Blade" Kirov

## Rage

*id Software, legendárne herné štúdio, ktorému je prisudzovaný aj honosný titul "tvorcovia žánru FPS", to nemá na trhu ľahké. Dnes, kedy sú hry z pohľadu prvej osoby zrejme najpočetnejšími zástupcami sféry digitálnej zábavy, je pre tvorcov takých ikon ako Doom či Quake naozaj ťažké presadiť sa. Konkurencia je totižto natoľko veľká, že pokiaľ titul nepríde s niečím originálnym, nápaditým alebo aspoň ako tak odlišným, behom krátkej doby upadá do zabudnutia.*

Z toho dôvodu preto neprekvapí fakt, že v rámci prípravy svojho najnovšieho počinu sa id Software nikam neponáhľalo. Výsledok viac ako 5-ročného vývoja, však budí rozpaky. Nie po stránke zábavnosti, ale z hľadiska optimalizácie a celkovej funkčnosti, teda dvoch aspektov, vďaka ktorým boli tituly z dielne id Softu vždy príkladom pre konkurenciu. Početné technické problémy predovšetkým PC verzie však nemôžu poprieť skutočnosť, že Rage je aj napriek uvedeným nedostatkom vo svojich fundamentálnych základoch stále tá kvalitná a chytľavá FPS, na akú sme z dielne štúdia id zvyknutí. Chcete patričné argumenty? Nech sa páči!

Príbeh, teda vec, ktorá v FPSkách hrá zvyčajne len druhé husle, je v prípade RAGE načrtnutý až s prekvapivým citom pre detail. V rámci úvodného intra sa totižto ocitáme v roku 2029, kedy k Zemi mieri ozrutný asteroid Apophis a tak je tá najväčšia elita našej civilizácie bezpečne pochovaná v špeciálnych zariadeniach zvaných Archy pod povrch tak, aby po odznení blížiacej sa apokalypsy opäť postavila ľudí do čela potravinového reťazca. Samozrejme, tento plán za záhadných okolností stroskotá a tak sa po dlhočizných 106 rokoch preberáte k životu ako jediný preživší vašej Archy, aby ste hneď v prvých okamihoch na vlastnej koži pocítili krutú nehostinnosť Wastelandu. Samozrejme, aj napriek tomu, že post-apokalyptický svet je len veľmi riedko osídlený, ste od blížiacej sa smrti zachránení šéfom miestnej udalosti, ktorý vás tak pomaličky uvedie do situácie, ktorá vládne na Zemi daného letopočtu. Úvodné okamihy s hrou sú teda naozaj atmosférické - pocit, že ľudstvo má svoje najlepšie roky dávno za sebou, je tak silný, že kludne mu prepadne bez ohľadu na to, či vám je tematika apokalypsy blízka alebo nie. Škoda len, že v obdobie suggestívnom a podmanivom duchu nie je príbeh dávkovaný aj

počas hry, keďže akonáhle sa chopíte ovládania vašej postavy, o tom, v akom stave sa nachádza naša spoločnosť, sa dozvieme len z rozhovorov s miestnymi. To automaticky ale neznamená, žeby sa príbeh s odohranými hodinami vytrácal z vašej pozornosti - to rozhodne nie. Ide len o formu jeho rozprávania, ktorá je pasívna a kriticky tak závislá od toho, či sa hráč o herné udalosti zaujíma, alebo sú mu ukradnuté. Osobne ale doporučujem viesť čo možno najviac dialógov, keďže aj zdanlivo prevarený koncept post-apokalyptických reálií má v podaní titulu RAGE stále čo ponúknuť a čím prekvapiť.

Ako ste už možno stihli vydedukovať z predchádzajúceho odstavca, koncepčne je novinka z dielne id Softu výrazne odlišnou od toho, na čo sme u tohto štúdia boli doteraz zvyknutí. Na prvý pohľad totižto RAGE pôsobí ako akýsi neforemný hybrid open-world akcie a klasickej FPSky, ktorý vnáša do tradičného žánra niekoľko netradičných prvkov a mechanizmov. Krátkym "prebehnutím" si úvodnej lokácie ale zistíte, že všetko je v skutočnosti o dosť priamočiarejším a tá toľko proklamovaná sloboda je v hre len tak povediac do počtu (naskytá sa mi tu výborná analógia s Mafiou 2). Síce tu máte k dispozícii relatívne pestrý repertoár vozítko, síce sa môžete počas jazdy medzi lokáciami zapojiť do šarvátok s banditmi... avšak hlbší význam to brázdenie naprieč bezosporu krásnymi lokáciami naozaj nemá. Wasteland skrátka funguje len ako jeden veľký HUB, z ktorého sa postupne vydávate do striktno lineárnych levelov na základe questov, zadaných miestnymi obyvateľmi. Questy samotné potom majú buď charakter príbehový, teda ich cieľom je posúvať dej ďalej, alebo ide o charakter vedľajší, poskytujúci hráčom dostatok sekundárneho, neraz výborne odmeňovaného herného obsahu. Ďalšou netypickou novinkou v tomto žánri je prítomnosť určitých RPG prvkov, majúcich najmä podobu inventára a peňazí. Nakoľko počas vašich výprav nachádzate hromady a hromady predmetov rozličného úžitku, tie je možné u miestnych obchodníkov speňažiť a následné prachy utrátiť na nákup munície či vylepšení. Môžete tak spraviť, ale nemusíte - hra totižto okrem inventára ponúka aj relatívne prepracovaný systém výroby vlastných "pomôcok", ktoré vám počas tuhých bojov neraz zachránia život. Stačí mať k dispozícii potrebný plán výroby, všetky požadované ingrediencie a vaša nová príručná vežička či sentry bot sú





hotoví. Je síce pravda, že hra vás do craftingu za žiadnych okolností nenúti, avšak ak sa rozhodnete titul hrať na vyššej obtiažnosti, bez bandáží, granátov, bumerangových wingstickov či malých výbušných autíčok niektoré sekcie nebudete mať šancu zložiť. Otestované.

Aby ste si teda z uvedeného gulášu herných mechanizmov spravili aký-taký prehľad o tom, ako hra funguje v praxi, uvediem vám jeden príklad. Šerif z Wellspringu vám dá úlohu zastaviť nebezpečných banditov, v neďalekom opustenom bunkri vyrábajúcich výbušné autička. Nasadnutím do niektorej z dostupných bugín sa vydáte k danému miestu, sledujúc pritom waypoint na vašej minimape. Po dosiahnutí cieľovej lokality vyskočíte z auta a vojdete do bunkra. Nasleduje klasická porcia FPS akcie, v rámci ktorej vyprášite nezbedným banditom kožuchy, vyhodíte do povetria uskladnené výbušniny a pekne na drzovku sa vytratíte späť k vozítku. Tou istou, cestou akou ste k danej lokalite prišli, sa aj vrátite a zastavením sa u šerifa quest úspešne dokončíte. Následne sa vydáte do miestneho shopu predať prebytočné predmety či dokúpiť zásoby, prípadne ešte "vycraftujete" všetko to, čo z nájdených komponentov dokázate. Ďalšie kroky potom povedú opäť k niektorej z postáv, ktorá vám zadá ďalšiu úlohu a vy ju zadarmo dokončíte podľa rovnakej šablóny, ako tie predchádzajúce. Zdá sa vám to stereotypným? Nič prekvapivé - v istých okamihoch, ak sa zostanete príliš dlho venovať problémom obyčajných plebs, môže hra skĺznuť do rovín fádnosti. Proti tomuto neduhu ale id Software bojuje nadmieru efektným spôsobom. Akým?

Úžasnou variabilitou a fantastickým dizajnom herných prostredí. Všetky, ešte raz opakujem, všetky lokácie do ktorých sa pozriete, majú svoj osobitý ráz a čaro, vďaka čomu nimi neprebnehnete len tak povediac z rýchlika, ale povenujete im dostatok záujmu a rešpektu. Je síce pravda, že niektoré textúry nemusia pôsobiť next-genovo, je pravda, že v prípade Xboxovej verzie je sem tam bádať pokles framov či rozlíšenia, celkový estetický dojem z hry je však natoľko dychberúci, že on sám je dôvodom na to, aby ste si RAGE kúpili a dali mu šancu. Niektoré scenérie sú skrátka tak krásne, že neraz pripomínajú skôr precízny artwork, než nejakú hernú scénu z jednotiek a núl, po ktorej sa môžete poprechádzať. Rukou v ruke s dizajnom prostredí ide aj dizajn a pestrosť vašich protivníkov, kde okrem spomínaných banditov narazíte na rozdielne veľkých mutantov či odlišne vyzbrojené jednotky Authority, predstavujúce tu akýchsi primárnych antagonistov. Sluší sa dodať, že po stránke umelej inteligencie sa protivníci v ozbrojenej konfrontácii správajú prekvapivo rozumne a na excesy typu "kamikadze" útokov tu naozaj nenarazíte. Na čo však istotne narazíte (a v množstve viac než hojným), je vynikajúci pocit zo streľby, ktorý je podporený nie len pestrou paletou výborne vyvážených zbraní, ale aj patričným zvukovým podkresom, jasne dávajúcim najavo, že vo virtuálnych prackách držíte poriadny kus kovu a nie len plást, na aký sme si zvykli u série Call of Duty (kde



nevierohodná plochosť streľby bola doslova uši trhajúca). Skrátka, FPS segmenty RAGE sú jasným highlightom titulu a dokazujú tak, že id Software ani po tých rokoch odmlky nič nezabudol zo svojho kumštu.

Navonok miešajúci viacero odlišných žánrových konceptov, RAGE je aj napriek open-world štruktúre svojho obsahu stále tou poctivou FPSkou, na akú sme od tvorcov Doomu zvyknutí. Famózne navrhnutý herný svet, netradičná prímes RPG prvkov a predovšetkým old-schoolová hrateľnosť, to všetko sú devízy titulu, ktorý aj napriek mnohopočetným technickým problémom PC verzie možno bez diskusií doporučiť naozaj každému fanúšikovi žánra. A za koláčiky zvané pinkies, po ktorých zobratí sa z reprákov ozve tradičné zručanie Doomovského "prasaťa", si odo mňa autori vysluhujú bonusový bodík k dobru. Prečo? Veď uvidíte sami - nostalgia vie totižto byť naozaj sviňa. Alebo ružové prasa?



#### PC, PS3, Xbox 360

Výrobca: id software Distribútor: Bethesda  
Multiplayer: áno Lokalizácia: nie

- + - grafické spracovanie Wastelandu
- variabilita prostredí, protivníkov a zbraní
- fungujúce RPG elementy
- old-school hrateľnosť
- problémy technického charakteru
- občasný stereotyp



8



Boris "Blade" Kirov

## Battlefield 3

**Tak a je to tu! Prvá z dvojice jesenných AAA FPSiek konečne dorazila do obchodov a podľa smelých odhadov už stihla k dnešnému dňu predat' viac ako 3 milióny kópií. Battlefield 3, konkurenčná nemesis nastávajúceho Modern Warfaru 3, tak má hneď niekoľko dôvodov na radosť - nie lenže sa ako značka opäť dostala na samotný vrchol tohto žánra (teda, minimálne do príchodu druhého menovaného), ale vďaka enormnému záujmu zo stany hráčov má už teraz budúcnosť viac než ružovú.**

Treba si však na tomto mieste uvedomiť jednu vec - masívny hype a podmanivá reklama sú jedna vec, samotná kvalita hry vec druhá. No a ako ste si už istotne stihli všimnúť, práve z hľadiska kvalitatívneho je Battlefield 3 prekvapivo rozporuplným dielom, na jednej strane ponúkajúcim (podľa očakávaní) výborný multiplayer, na strane druhej však mimoriadne nezaujímavý singleplayer, ktorý tým z nedávnych dielov Call of Duty rozhodne nemôže konkurovať. Prečo nás teda všetky tie gameplaye a trailery zavádzali? Kde sa autori dopustili nepríjemných vývojárskych prešlapov? A vôbec... čo stojí za tým, že nový Battlefield nemá v závere nárok na kultový status tak, ako sa od neho očakávalo?

Nuž, dôvodov je hneď niekoľko a začnem tým, čo by malo (aj podľa slov samotných tvorcov) poslúžiť ako výborne zrežirovaný tutoriál multiplayeru - teda singleplayerom. Kampaň o počte 12 misií a dĺžke cca 6 hodín (na obtiažnosti normal) je totižto tak zúfalo tuctová, derivovaná a bezpohlavná, až to jedinca bolí v rozkroku. Príbeh plný teroristov, rusov (zas???), šialených vodcov a stratených atómových hlavíc, ktorým sa kampaň Battlefieldu 3 snaží upútať, sme tu síce mali už na X-milión spôsobov, avšak forma jeho prezentácie privádza do úst nepríjemnú pachuť akéhosi "deja-vú". A nejedná sa len o vypočúvanie hlavného hrdinu, ktorý po vzore kolegu z CoD: Black Ops prostredníctvom misií retrospektívne odhaľuje jednotlivé dejové zvraty - pôvod prakticky všetkých kľúčových okamihov hernej story možno vystopovať späť ku konkurencii od Activisionu. Nechcem teraz prehnane spoilovať, ale hneď dva akože "WOW" momenty kampane sú do slova a do bodky vykradnuté z prvého Modern Warfaru. Táto do očí bijúca generickosť príbehu preto zákonite vedie k celkovej

nepresvedčivosti singleplayerovej kampane, ktorá bez vlastnej identity nedáva hráčovi priestor na vychutnanie si aj toho mála, čo v nej stojí za pozornosť. Prečo? Lebo to málo je doslova zadlavené tým "veľa", tým, čoho sa už ale hráč stihol do sýtosti prejsť.

Dobre. Povedzme, že príbeh nebol nikdy silnou stránkou FPSiek, keďže gro zábavy spočívalo nie v omáčke, ale priamo v hlavnom pokrme - teda obsahu. Žiaľ, so zármutkom musím konštatovať, že v tejto oblasti je Battlefield 3 možno ešte väčším sklamaním, než bude pre mnohých jeho story. A opäť je na vine prílišná inšpirácia, či priam kľčovité držanie sa konceptu, ktorý sa s úspechom presadil v sérii Call of Duty. Preč je otvorenosť sveta ala Bad Company 2, preč je zničiteľnosť prostredia ako ju poznáme z uvedenej BF odnože, preč je skrátka pocit, že hráme niečo úplne iné, než len tuctový klon toľko krát spomínaného CoD. Autori totižto trestuhodne zahodili fantastický potenciál svojho enginu a namiesto toho, aby nám v kampani priniesli rozľahlé mapy s nelineárnym spôsobom riešenia úloh, nám predkladajú striktné lineárny a kruto naskriptovaný paškvil, ktorý spomínanej konkurencii akoby z oka vypadol.

Nehovorím, že všetkých 12 misií je takých (3 z nich dokonca viem označiť za najlepšie FPS zážitky tohto roka), avšak keď je gro hry v podstate len Modern Warfarom, ibaže s modrým HUDom namiesto zeleného, je niečo SAKRAMENTSKY zle. V súvislosti so spomínanými skriptami potom prichádza aj celý rad neduhov, ktoré tento dnes už tradičný dizajnerský "cheating" sprevádzajú - nekonečné rady respawnujúcich sa protivníkov, ich objavovanie sa priamo pred vami, amatérsky odfláknuté miznutie tiel či fatálna zabugovanosť niektorých sekcií hry, kde predovšetkým tanková misia, ktorá zožala počas tohtoročnej E3 veľké ovácie, je tak škandalózne "chrobačná", že dokončiť ju je naozaj len vecou náhody. Ak si teda dáte všetkých 5 dohromady, musí vám byť nad slnko jasné, že z hľadiska singleplayeru je Battlefield 3 ubíjajúco nudným a tuctovým zážitkom, ktorého z hladiny priemernosti zachraňuje len občasná genialita autorov, majúca podobu niekoľkých naozaj parádnych misií.

Ok, obráťme kartu a radšej prejdime k tomu, kvôli čomu si aj tak väčšina z vás nový diel tejto série zakúpi - teda k



multiplayeru. 3 módy (plus 2 squad varianty), 9 máp a až 24 hráčov na väčšine z nich, tak to sú devízy X360 verzie titulu z hľadiska hry viacerých hráčov, ktoré by mali titulu zabezpečiť ešte väčšiu obľúbenosť u MP-pozitívnej časti hráčskej populácie, než tomu bolo v prípade bokoviek Bad Company. Nebudem teda chodiť okolo horúcej kaše a rovno vám poviem, že multiplayer Battlefieldu 3 je tým najlepším, akého som mal možnosť sa v tomto žánri zúčastniť. Ako mód Rush, tak aj trademark série, mód Conquest (tým posledným módom je tradičný tímový deathmatch), totižto ponúkajú tak rozmanité taktické možnosti uplatnenia sa, že neprestanú baviť ani po 24 hodinovom hernom maratóne. Či už teda budete brániť M-Com stanoviská (Rush) alebo naopak viesť tankovú bitku o kritický kontrolný bod (Conquest), za každým budete zažívať nevýslovnú radosť z toho, že multiplayer Battlefieldu nie je len o killovaní, ale aj o schopnosti vedieť efektívne zúžitkovať všetko to, čo vám dané bojisko z hľadiska takticko-strategického ponúka.

Veľkú úlohu v celkovej návykovosti multiplayerovej zložky hry do veľkej miery zohráva aj výborne vyvážená zmes classov, kde ani jeden z dostupnej štvorice nemožno považovať za OP. Dokonca aj v minulosti otravní sniperi sa tentokrát nemôžu spoliehať na utajenosť, keďže aj napriek možnosti zaľahnúť sa zabíjajú protivník z následnej kill-cam dozvie, kto ho odkiaľ skolil, nútiac tak dotyčného ostreľovača byť v rovnako permanentnom pohybe, ako je tomu v prípade ostatných profesií. Inak, za zmienku istotne stojí aj zlúčenie classu Assault a Medic do jedného, ktorý tak poskytuje na bojisku nie len výdatnú



palebnú podporu, ale aj prvú pomoc tým, ktorí v boji utŕžia nepríjemné šrámy, ale ostanú aj naďalej bojovnými. Rukou v ruku potom s výborne vybalansovanými profesiami ide aj komplexný systém levelovania vašej postavy, ktorý už stihol sláviť úspechy v Bad Company 2 a preto ho zákonite s rovnakou radosťou prijímajú aj hráči Battlefieldu 3. Dôvod, prečo je implementovaný mechanizmus odmiern tak motivujúcim faktorom hrateľnosti, spočíva najmä v skutočnosti, že hra si cení prakticky všetko to, čo pre víťazstvo svojho tímu urobíte. Liečenie kolegov, zásobovanie muníciou, spottovanie protivníkov, ničenie obrnených vozidiel.. skrátka každý váš prínos je v titule adekvátne ocenený, podporujúc tak tímového ducha v každom jednom hráčovi. Samozrejme, odomykanie nových zbraní, prídavkov či gadgetov je prítomné aj tu, takže nie je problém si po týždni hrania za recona sprístupniť sniperku, z ktorou dáte v pohode

head-shot aj cez celú mapu. A to už je pánečku vyhládka, pre ktorú multiplayeru pokojne obetujete aj čas, inak vyhradený pre stretnutie s rodičmi, kamarátmi či budúcou ex-priateľkou. V skratke teda - multiplayer Battlefieldu 3 je naozaj skvelým herným zážitkom, ktorý ulahodí ako veteránom, tak aj úplným nováčikom.

Čo som ešte nespomenul a istotne stojí za zmienku, je co-op pre dvoch hráčov, ktorý aj napriek svojej krátkosti (6 misií, "motajúcich" sa okolo príbehu single-kampane, naozaj nie je mnoho) poskytuje decentné odreagovanie a minimálne ako osviežujúci doplnok tak funguje na výbornú. Pojmom "výborný" možno taktiež označiť aj celkové technické spracovanie titulu, ktorý vďaka vyšperkovanému frostbite 2 enginu vyzerá o dve triedy lepšie, než konkurenčná séria. V prípade Xbox 360 verzie hry síce bádajú občasné doskakovanie textúr a MP mapy nie sú tak rozľahlými ako ich PC



kolegyne, vo výsledku však ako celok šľape Battlefield 3 viac menej bezproblémovo a jedinými jeho nedostatkami tak ostávajú len chybujúce skripty či obmedzená deštrukcia, ktorá je oproti sérii Bad Company vážnym a nepochopiteľným krokom späť. Čím však nový diel tejto FPS série vysoko vyčnieva nad konkurenciu, je jednoznačne audio - tak epický zvukový doprovod ste istotne ešte v žiadnom inom zástupcovi tohto žánra nepočuli. Hlboké a úderné basy, kryštalicke čisté výšky a priestorovosť, o ktorej sa vám ani nesnívalo... tak to je Battlefield 3, pokiaľ si ho pustíte na solídnej audio zostave. A ja vám to rozhodne odporúčam, keďže z môjho pohľadu tvorí zvuková stránka hry minimálne polovicu z celkovej atmosféry titulu.

Aby sme si to teda na záver nejako zhrnuli - mizerný singleplayer, špičkový multiplayer. Battlefield 3 je holt, nevyrovnaným dielom a ako taký preto nemá nárok zosadiť svojho rivala z trónu. Ten je totižto homogénne kvalitný vo všetkých svojich aspektoch aj keď možno nevykiká v žiadnom z nich, vo výsledku je predsa len zábavnejším a prístupnejším. Samozrejme, výsledné hodnotenie berte ako kompromis, ktorý bol nutný najmä z dôvodu, že BF3 mal fanúšikom ponúknuť nie len (podľa očakávania) fantastický mulťák, ale aj rovnako dychberúce príbehové ťaženie. To sa v závere ukázalo byť ale najväčšou slabinou Battlefieldu 3 a pokiaľ si hru kupujete práve kvôli nemu, rovno si z výsledného skóre odčítajte ďalšie dva body. Záujemcovia čiste len o multiplayer, si ale tie dva body môžu s kludom na srdci k hodnoteniu pripočítať. Tak brilantne vyvážený a hrateľný onen kompetitívny segment hry je!



**PC, PS3, Xbox 360**

Výrobca: DICE Distribútor: Electronic Arts  
Multiplayer: áno Lokalizácia: nie

- |   |  |
|---|--|
| <ul style="list-style-type: none"> <li>+ - atmosféra</li> <li>- audio-video</li> <li>- krajne návykový MP</li> <li>- Co-Op</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>- nenápaditá kampaň a príbeh</li> <li>- hlúpe držanie sa konceptu CoD</li> <li>- chyby v skriptoch</li> <li>- spiačičnícky respawn nepriateľov</li> </ul> |
|---|--|



SCREENSHOT





Branislav "chinaski" Hujo

## Forza Motorsport 4

*Vždy keď mám zrecenzovať nejakú autíčkovú hru týždeň sám sebe nadávam. Nadávam si preto že som herný novinár a nie automobilový. Miesto toho, aby som rukami hladil volant Bugatti Veyron, alebo aspoň novú M5 od BMW držím v ruke plastovú imitáciu volantu a musím sa 2 hodiny vadiť s priateľkou aby ma pustila k televízoru aspoň na hodinu aj keď je v telke Monk, alebo ako sa ten debil volá (nechápem ako môže byť v telke vždy keď sa chcem hrať). Holt asi som niekde na životnej križovatke blbo odbočil (ukľudni sa miláčik myslíš som profesijnej križovatke).*

Napoleon kedysi povedal, že trón je len doska potiahnutá zamatom, no aj tak majú ľudia, alebo dokonca celé tímy, niekedy aj inteligentných ľudí, tendenciu o tento zamatom potiahnutý kus dreva bojovať. A nie je tomu inak ani v boji o pomyselný trón konzolovej automobilovej simulácie. Kandidátov naň je mnoho, ale nebroďme sa bahnom neúspešných a povedzme si pravdu, že reálne si naň môžu nárokovať len série Forza Motorsport a Gran Turismo. Práve Gran Turismo sa naň minulý rok mierne kolísavým krokom vyšvihlo a tak si v Turn 10 povedali, že zasa raz treba Japoncom nakopať prdel. Dnes už je spoločnosť vyspelá (HA HA HA) a tak nebolo treba opäť naštartovať starú dobrú Enolu Gay so zavesenou atómovou bombou a pohľadať na mape Hirošimu, stačilo sa na rok (alebo dva) zavrieť do kancelárie a snažiť sa vytvoriť lepšiu pretekovú simuláciu. Podarilo sa? No ehm...

Dovoľte aby som začal trochu netradične, skopírujem sem odstavec, ktorý som napísal na záver recenzie Forzy Motorsport 3 (šéfredaktor mi potom tento kúsok môže odrátať z honoráru / to si piš - DanKanFan :). Takže napísal som asi toto: Podstatnejším a globálnejším problémom je však určite deštrukčný model. Na jednej strane je chvályhodné, že si autori u niektorých značiek dokázali vôbec vydupať to, že sa ich autám budú dať kriviť plechy, ale ak to už urobili tak nech je to poriadne. Nie je predsa možné, aby v hre, ktorá samú seba pokladá za simulátor po čelnom náraze do bariéry z auta odletel nárazník a ide sa v pohode ďalej. Áno určitá zmena ovládania nastane, ale nie je to nič hrozné a v pohode sa s tým dá pretek vyhrať. O grafickom zobrazení poškodenia ani nehovorím, prehýbanie plechov, alebo diery v karosérii sú vyslovene škaredé a zďiaľky to

vyzerá akoby auto bolo natreté nejakou sivou pastou. Ďalšou čiernou škvrnou na bielučkóm obale simulátora sú nemenné jazdné podmienky. Čo to znamená? Nuž to, že nech jazdíte kdekolvek a kedykoľvek stále je krásne a svieti slnko. So škrípajúcimi zubami, by som ešte pochopil, že sa jazdí stále za svetla, ale to, že ani jeden jediný krát nepadne na asfalt ani kvapôčka vody ma mrzí. Ak je hra braná ako simulátor tak nech simuluje aj poveternostné podmienky. Tak toto boli podľa mňa najzávažnejšie nedostatky Forzy Motorsport 3. A chcete vedieť čo zmenili Turn 10? Hlavné menu... Vážne, nesmejte sa predtým bolo rozhranie biele a teraz je čierne, navyše s obrovskými ikonami možností, takže teraz hlavné menu vyzerá ako mobil pre dôchodcov. To v konečnom dôsledku nemusí byť zlé, vždy je dobré rozširovať povedomie o hrách aj medzi širokými masami. Akurát si dosť dobre neviem predstaviť vášho starého otca s AMG od Mercedesu na Nordschleife. Ale možno je váš starý otec Jackie Stewart, v tom prípade chcem byť váš kamarát lebo budete celkom dobre dediť.

Ale dobre, späť k recenzii, pri recenzovaní nie je dobré pristupovať k hre dopredu s tým, že ste na ňu nasr..dený. Emócie treba krotiť na rozumnú úroveň, ale ako ich mám krotiť, keď sa tvorcovia zasa raz vyoné na podstatné veci. Hrdia sa, že v hre majú 500 áut, načo je mi do prd... v hre 500 áut, keď s nimi nemôžem jazdiť v noci, za dažďa, alebo na ľade? Načo je tam Lancia Delta Integrale? To si myslíte, že si ženy dávajú implantáty do prs kvôli tomu aby vyzerali lepšie v talároch a sutanách? Nie chcú nosiť výstrihy až po pupok a chcú zväzdať. Integrale má na pravé poludnie na okruhu faktor zvodnosti asi ako Iveta Radičová s pivom a cigaretou v ruke. 500 áut je skutočne dobrý marketingový ťah, ale ja by som pokojne 100 z nich, alebo aj 200, vymenil za aspoň štyri mraky a pár kvapiek dažďa, alebo aspoň za malilinkú tmu, aby som mohol jazdiť len podľa kužeľa ktorý vydávajú moje svetlá. Pokojne by som oželel z marketingového hľadiska určite dôležité autá ako Ford Ka, Citroen C1, všetky americké Muscle Cars (lebo ich nemám rád) a mnoho iných na úkor pár kvapiek H2O a úplne obyčajnej tmy, ktorú poznáme z pohľadu von oknom po ôsmej hodine večernej. Mám smolu Turn 10 poznajú len slniečkové dníčky (asi to je banda 16 ročných teeniek, ktoré majú prvého frajera a ešte sa s ním nerozišli - ty si zlý. pozn. redakcie). Na toto samozrejme neprídete hneď, teda



pokiaľ rovnako ako ja nečítate recenzie, ktoré vyšli skôr. Ak nečítate, dobre pre vás, nenaseriete sa asi prvé dve hodiny. Čo musím uznať je, že Turn 10 interface prekopali razantne, ale tak aby nestratil intuitívnosť a prehľadnosť. Dokonca som sa v ňom stratil iba raz. To je oproti konkurencii veľké plus, lebo ak ste hrali GT5 viete, že pri blúdení v kvantách menu a podmenu sa stávalo, že ste tam našli ďalšieho hráča, ktorý sa tam stratil pri hľadaní už dva týždne pred vami... V tomto je Forza 4 pred Japončikmi.

Asi každý začne režimom kariéra, ktorý hlavne v počiatočných fázach slúži aj ako tutoriál, iný význam natrieskania Fordu Ka a jemu podobných kofotín, pri ktorých máte v kopci chuť vystúpiť a tlačiť, nevidím. Ak si spomínate na spôsob riešenia kariéry v predchádzajúcom dieli asi mi dáte za pravdu, že síce nebol úplne zlý, ale chýbala mu šťava. Tú sa teraz rozhodli pridať autori tým, že zaviedli sekciu World Tour, kde máte všetky dostupné preteky pre vašu momentálnu triedu. Vidíte tu celú zemeguľu z pohľadu, ktorý si ako prvý vychutnal Jurij Gagarin a na určitých miestach vyznačené preteky. Ich postupnosť si nevyberáte vy, ale určí vám to hra. To čo si môžete následne určiť vy je typ preteku. Vždy máte na výber tri možnosti, väčšinou dve, ktoré sa líšia len typom získaného bonusu a tretie, ktoré vás nútia využiť naposledy získané auto. Aby som sa priznal mne tento spôsob vyhovoval, ale ak by sa vám to nepáčilo, je tu aj tá možnosť, že si všetko budete pekne určovať vy, a môžete si vyzobávať len to čo vás zaujíma. Stačí sa v menu vyhnúť položke World Tour a kliknúť na Events.

Samozrejme spočiatku v nízkych triedach vás hra na nejaké ťažké okruhy nepustí a navyše vás núti jazdiť na tých šunkách, s ktorými vám zavadzajú idioti v piatok poobede pred Tescom, ale na druhú stranu sa dá celkom rýchlo levelovať dobrými umiestneniami v pretekoch a aj polhodinové skúšanie v sekciách Upgrade a Tuning prinesie svoj účel. Ak ste lenivý, alebo tomu jednoducho nerozumiete už od minulého dielu existuje aj príkaz Quick upgrade, ktorý vám auto vylepší tak, aby bolo konkurencieschopné vo svojej triede a v najbližších pretekoch. Ale netreba sa báť ani zašpiniť si ruky v garáži, Turn 10 chápu pojem User Friendly a tak aj ten úplne najzbytočnejší detail má svoj popisok a jasné vysvetlenie čo jeho nastavením v aute zmeníte. Japonci z Polyphony Digital evidentne doteraz nepochopili, že keď niekde napíšu MacPherson, tak si 80% ľudí predstaví bývalú austrálsku supermodelku a nie nápravu. Nebojte sa teda experimentovať s nastavením. Už som spomenul, že ste za úspechy štedro odmeňovaní. V počiatočných fázach až tak štedro, že je úplne zbytočné kupovať si vlastné autá, úplne v pohode vystačíte s tým čo vám dajú automobilky za úspešné prekročenie hranice nového jazdeckého levelu a víťazstvách v jednotlivých triedach, tentokrát si dokonca môžete vybrať z viacerých áut rôznych značiek, žiadne fixné auto za jedno víťazstvo. Až neskôr budete môcť nasporené financie vymeniť za nejaké to žihadlo. Triedy E až B však zvládnete s tým čo vám darujú. Alebo si ako ja kúpite hneď na začiatku DeLorean a vylepšujete ho až do triedy A, takže na konci jeho životného cyklu jazdí tak, že keby Marty McFly stupí na plyn naberie takú rýchlosť, že sa v čase nezastaví ani v

druhochorách... Mimochodom za poctu DeLoreanu a filmom Back to the Future u mňa najú Turn 10 jedno obrovské plus!

Pristúpme ale k tomu dôležitému a tým v prípade recenzie pretekárskeho titulu nemôže byť nič iné ako pretekanie. Už som sa v predchádzajúcich častiach článku vynadával dosť takže tu už to bude miernejšie (a možno nie). Autori sa chvástali, že kompletne prekopali fyzikálny model jazdy, že pracovali s dátami od Pirelli (oficiálny dodávateľ gúm pre F1) a že stvorili úplne novú dynamickú AI. Ak by som chcel byť veľmi zlý a militantne ironický napíšem, že sa to prejavuje tak, že autíčka sa viac nakláňajú, viac sa im šmýka a AI jazdcov je na úrovni čerstvej absolventky autoškoly. Ale nechcem taký byť tak si to nechám pre seba... Pravda je taká, že všetko čo autori spomenuli skutočne v hre je a vy to aj pocítite. Problémom je, že všetky tie srandy si užijete viacmenej len v prípade, že nie ste 90% väčšina, ktorá hráva Forzu s gamepadom, na strednej obtiažnosti so zapnutou kontrolou trakcie a inými pomocníkmi. Ak medzi túto väčšinu patríte vedzte, že rozdiely medzi minulým a súčasným dielom nie sú nijak ohromujúce. A to ako v jazdnom modeli tak aj v grafickom podaní. Graficky je síce hra o máličko krajšia ako minule, hlavne čo sa okolia trate týka, no ak si potrpíte na grafiku áut tak, Premium Cars v GT5 vyzerajú lepšie. Predsa len sa ale vráťme ešte k tomu jazdnému modelu, ono totiž ak splňate nároky 10% menšiny (nie nehovorím o Pavielovi, Pycovi a iných celebritách) tak si hru užijete (tým nehovorím, že na gamepade nie, ale tam ide skôr o užitie si pocitu rýchlosti). Volant je volant a súboje človek vs. Bugatti Vey-







prítom vidíte ghost car vášho rivala, takže viete, kde a ako mu to išlo. Skvelé je, že ghost cary si môžete ukladať aj v offline móde a importovať ich kedykoľvek.

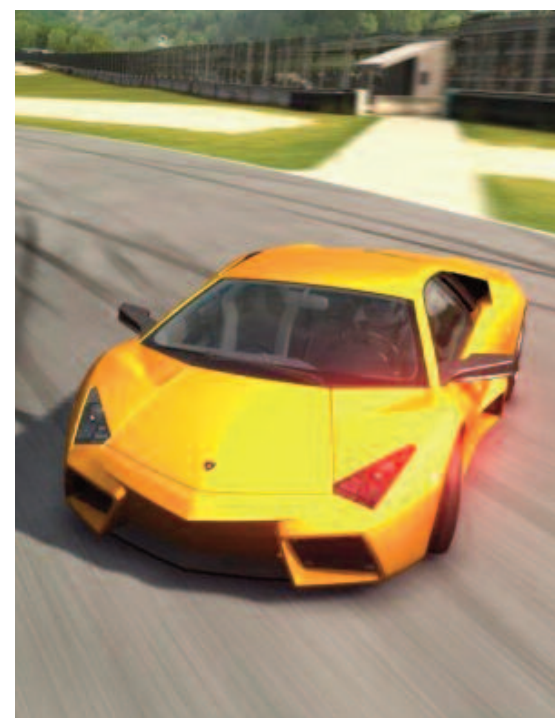
Forza je ale známa tým, že sa v nej dokážu zabaviť nielen pretekári, ale aj tí z nás, ktorí majú umeleckú dušu (nie, nie všetci sú teplí). Výzdoba a tuning áut je kapitolou samou o sebe, to čo dokážete nájsť na rôznych aukciách, kde potom ľudia svoje výtvyry ponúkajú je neuveriteľné. Až mám niekedy pocit, že ich súkromný život musí byť veľmi jednotvárný a prakticky neexistujúci. Jednoducho multiplayer vo Forze 4 stojí za to a je tak masívny, že keď vás raz chytí len ťažko sa budete vracieť späť, a to som ešte neopomenul čerešničku na torte.

Tou je samozrejme prepojenie série Forza Motorsport s automobilovým magazínom Top Gear. Neverím, že ho niekto kto to s Forzou myslí vážne nepozná, navyše ho Prima COOL vysiela každý piatok v češtine takže ho už poznajú aj tí, ktorým inak autá nič nehovoria. Nebudem sa tváriť, že by mi nebolo milšie, keby Microsoft radšej investoval prachy do vylepšení hry a nie do licencie TG, lebo verte mi, že dostať Clarksona do hry zadarmo určite nebolo (a Jeremy zrejme neposlal svoj honorár deťom do Ugandy, aby si kúpili nový VW Golf). ALE ja jednoducho Top Gear milujem a tak to MS veľmi rád odpustím. Myslí si síce, že sa Clarksona dalo zotročiť aj viacej a nie len nahovorením intra a predstavením pár áut v móde Autovista ale budiž a vďaka. Autovista je totiž ďalšia z novínok Forzy 4. Je to vlastne prezentácia pár vybraných vozidiel, ktoré sú virtuálne umiestnené v Dunsfolku v

Surrey, kde sa v jednom z hangárov miestneho letiska Top Gear nakrúca. Auto si prítom môžete prehládnuť, doslova do poslednej skrutky, môžete si otvoriť dvere, nastúpiť a kochať sa, komentár vám prítom sprostredkuje sám Jeremy Clarkson svojim neopakovateľným a nenapodobiteľným štýlom, ktorý angľani zbožňujú až tak, že sa v prieskume 80% z nich vyjadriilo, že Clarkson by mal byť ďalším ministerským predsedom. Je len škoda, že áut v autoviste je tak málo, celé to potom vyzerá tak, ako by autori prišli len do pol cesty a viac už nevládali/nestíhali/nechcelo sa im, ale vďaka aj za to a snáď to bude pokračovať. Našťastie Top Gear vymačkali tvorcovia viac ako Clarksona, takže sa môžete tešiť na merané kolo v aute za rozumnú cenu (Je len na vás či v Liane, Lacetti, alebo v novom Ceed'e - jediným autom na svete, ktoré má v názve apostrof). V singleplayeri si užijete zrážanie koliek autom, v multiplayeri automobilový futbal atď. atď. Hurá, hurá a stokrát hurá za toto. Chceme ale viac, sme nenažraní a hamižní, dajte nám viac Top Gearu, chceme preteky autobusov, chceme prejsť Vietnam na motorke pomalovanej americkou vlajkou a chceme pretekať s Ghost carom Jeremy Clarksona na Dunsfolku!

Záverečné zhrnutie berte ako moju obhajobu nižšieho hodnotenia ako dali všetci ostatní. Aj napriek mojim výčitkám si stále myslím, že Forza Motorsport 4 je hra ktorá vás bude baviť. Dokonca sa možno posadí na váš

pomyselný automobilový trón, ale ja odmietam zatvárať oči pred realitou a tá v tomto prípade hovorí o tom, že sa autori vybrali zlým smerom, vylepšovali síce kde sa dalo, ale všetko na čo ich recenzenti a komunita upozorňovali už po minulom dieli ostalo rovnaké. Rozdiely medzi 3 a 4 dielom sú pre tých čo nemajú volant a nejazdia na hardcore obťažnostiach tak malé, že pokiaľ nemajú radi Top Gear nemajú dôvod meniť hru. Viete keď pošlete priateľku do obchodu pre pivo a ona sa po troch hodinách vráti so svetlom, ktorý je pre ňu a síce má super výstrih, aj tak vás to naserie, lebo proste ste smädní a nie nadžraní... A o tom to je.



#### Xbox 360

**Výrobca:** Turn10 **Distribútor:** Microsoft  
**Multiplayer:** áno **Lokalizácia:** české tituly  
 + - Top Gear - slniečkové dničky  
 - Jeremy Clarkson - AI protivníkov  
 - ešte raz Top Gear - nevyužitý potenciál



8



Branislav "chinaski" Hujo

## F1 2011

**Čo je to F1? To sú také preteky 24 jazdcov na okruhu, kde si odkrúžia okolo 70 kôl a na konci vždy vyhrá nemeč.**

Minulý rok nám všetkým po dlhých rokoch bezprávia a čakania konečne Codemasters otvorili dvere do sveta F1. Teda nie, že by sa od čias F1 Championship na PC "formule" nikde neobjavili, ale tí čo nemajú pod televízorom krabičku od Sony mohli akurát tak pozerat' každú druhú nedeľu priamy prenos s otrasným komentátorom na RTVS (alebo ako sa to teraz volá). A treba uznať, že z dverí vôbec nezavial stuchnutý prach skazeného ovzdušia, naopak nám Codies ponúkli svieži vietor z veľmi dobre vyladenej hry, ktorá síce neohúrila, ale naznačila, že do budúcnosti by mohla byť vynikajúca.

A budúcnosť nastala práve teraz. Je mi samozrejme jasné, že polka z vás už má za sebou pár titulov Majstra sveta z F1 2011, ale tá polka, ktorá ešte rozhodnutá nie je, práve tá by mala čítať ďalej. Ja sám som k hre pristupoval s miernym pesimizmom, špil som tak maximálne kozmetické úpravy a update roster listu pretekárov (ten mimochodom už stratil aktuálnosť, takže Sennu v ňom nehľadajte). Ale špatne radili moji vnútorní rádcové, neprišla síce revolúcia, ale pokrok badať a to je podstatné.

Na prv sa ale musíte prehrýzť klasickými nastaveniami a obrazovkami potrebnými k tomu aby ste sa cítili ako v aute a nie ako v svinsky drahej rakve, ktorú udržať na trati je ťažšie ako zastaviť Eriku Judínyovú v prenasledovaní cteného pána Harabína. Upozorňujem predovšetkým tých čo nemajú volant poriadne popremýšľať pri vypínaní trakčnej kontroly a ABSka. Tí čo majú volant sa zasa musia troška pohrať s nastavením saturácie volantu inak sa budú cítiť v kokpíte F1tky ako s volantom kamiónu. Skúsenejších borcov, ktorí už majú zvládnutý predchádzajúci diel rovnako odkážem priamo na tretiu obtiažnosť zo štyroch možných lebo prvé dve sú skutočne len pre tých, ktorí F1 nerozoznajú do Velkej pardubickej.

Ponuka hry vás asi zo stoličky nezvalí a v konečnom dôsledku sú z nej podstatné len dva módy Carrer a Multiplayer. Mód kariéry sa od minulého roka neposunul prakticky vôbec vpred. Na začiatku sezóny pri testoch v

Catalunyi vás len tak mimochodom stopne otravný reportér a pri odpovediach na jeho otázky si prakticky vytvoríte svoje virtuálne alter ego s ktorým následne vstúpite do sezóny. Poteší, že sa zvýšil počet tímov, ktoré si môžete zvoliť v prvej sezóne, miesto troch najslabších si teraz vyberáte z piatich. K Hispanii, Virginu a Lotusu tak spadli aj v posledných rokoch čoraz viac upadajúci Williams a pre mňa trochu prekvapivo aj Force India, ktorý naopak v posledných sezónach určite zaznamenal výrazný progres. Následne už sa vraciate do starých známych koľají z predchádzajúceho dielu. Konkrétne sa teda vrátite do vášho motorhomu v ktorom sa odohráva všetko podstatné. Chválím, že z neho zmizla tá ropucha, ktorá vám robila manažérku. Tá vás tentokrát, vlastne ako všetci ostatní kontaktuje cez maily. Aby ste však o ženskú krásu neprišli tak vpredu pred vašimi oknami postávajú hostesky vo farbách vášho tímu. Nedajú sa však zavolať dovnútra, takže simulátor predzávodnej prípravy jazdca F1 zatiaľ nie je úplne detailný.

Výbava motorhomu je strohá a strohé sú aj vaše možnosti, ktorými v ňom oplývate. Prakticky jedinými dôležitými vecami sú počítač s mailami, štatistiky a kalendár z ktorého sa dostávate priamo do pretekov. Inak je žiaľ všetko sterilné a umelé ako v predchádzajúcom dieli. Rozdiel medzi vašim motorhomom a klinikou na odber spermií je asi iba v tom, že v motorhome si môžete zvoliť farbu prilby... Autori sa vôbec nesnažili troška viac priblížiť aj mimopretekový zážitok z načančaného sveta F1. Žiadne oslavy, žiadne konflikty, žiadne radostné potľapkania po pleciach. Akákoľvek komunikácia prebieha formou mailov, ktoré však absolútne postrádajú akúkoľvek emóciu, takže aj keď vám šéfovia tímu gratulujú k víťazstvu máte pocit ako keď vám vaša stará teta dá ako darček k 18tym narodeninám pletený sveter s Tomom a Jerryom na bruchu. Jednoducho v tomto smere je toho ešte veľa k zlepšeniu, sterilita a absencia emócií vás budú nudiť.

Našťastie nudiť sa nebudete keď sa z bezpečia štyroch stien vašej pojazdnej ubytovne preniesete priamo na okruh a vkĺznete do kokpitu vášho monopostu. Ak ste manuálne zručným človekom a telemetria, spoiler, kardán atď. vo vás neevokujú francúzsku kuchyňu, tak v garáži strávite dost času s nastavením monopostu a budete prekvapení, že sa



Codemasters nebáli ísť až do prekvapujúco hlbokých detailov. Ak si ale myslíte, že prevodovka je urážka a francúzsky kľúč sa od toho husľového líši najmä farbou stačí sa vám pozrieť z okna, zvoliť vhodné pneumatiky a vyrážate na trať. Automatické nastavenia sú zvolené celkom dobre, ale ak máte radšej nedotáčavé monoposty, alebo pretekáte na najvyššiu obtiažnosť odporúčam sa so setupom auta troška spriatelíť a nastaviť si ho na mieru.

Nastavenie sa totiž prejaví okamžite akonáhle získate nad autom na trati kontrolu (v krajných prípadoch ju ani nezískate a skončíte v piesku už v prvej zákrute). Pocit z jazdy bol už minule minimálne veľmi dobrý, no tento rok je ešte o stupienok lepší. Autá sú oveľa nepokojnejšie, nemajú s vami toľko trpezlivosti a ak máte vypnutých všetkých pomocníkov prirovnal by som preteky k súboju so zúriacim býkom. Predovšetkým na volante sa dá s autom krásne zápasíť nielen pri výjazde zo zákrut, ale aj v tiahlych zákrutách. Ak si potom naviac nastavíte 100% dĺžku pretekov po jednom takomto preteku toho budete mať dosť, to vám zaručujem.

Kapitolou samou o sebe sú tento rok pneumatiky. Firma Pirelli (oficiálny dodávateľ gúm pre F1) je evidentne priateľsky naklonená herným simuláciám, keďže dodala Codemasters kompletne dáta čo sa týka pneumatík, ich opotrebovania, a síl na nich pôsobiacich pri rôznych vonkajších vplyvoch. Okrem F1 2011 tieto dáta dodali aj chlapcom z Turn 10, takže aj vo Forze 4 je cítiť závan reality. A spoznáte ho aj vy, či chcete, alebo nie. Jednak vám vždy vo vysielateľke oznámia, že už máte pneumatiky v



správnej prevádzkovej teplote, ale aj keby to nerobili je to podstatne cítiť. Na nových pneumatikách sa jednoducho do zákrut vchádza trochu ináč ako na starých zoderatých, na ktorých vás to šmýka, takže bojujete okrem súperov aj s vlastným autom. Bez preháňania lepší pocit z jazdy som v žiadnej inej "formulovej" hre nemal.

Veľmi dobrý pocit z jazdy, ale dotvárajú aj ďalšie detaily, napríklad si určite spomeniete na absolútne nevhodne nastavené penalizácie vo verzii 2010. Stačilo troška drsnejším spôsobom strihnúť obrubník a už ste mali na konte 10 sekúnd, alebo prechod boxovou uličkou. Tomu je našťastie koniec, síce ani tentokrát si nemôžete pomýliť F1 s autokrosom, ale hra je podstatne benevolentnejšia a aj keď už niekedy pomyselnú hranicu prekročíte dostanete len varovanie, nie hneď penalizáciu. V konečnom dôsledku je toto veľký detail, ktorý pretekanie sa výrazne zlepšil. Pretekanie zlepšujú aj iné veci, FIA sa totiž rozhodla, že dovolí tímom na trati aspoň malé cheatovanie a zaviedla do pretekov systémy KERS a DRS. Ak sa vám teda podarí ideálne trafiť výjazd zo zákruty a čaká vás rovinka nie je nič ľahšie ako stlačiť button s názvom KERS a naakumulovaná

brzdňá energia sa zmení na prídavnú hnaciu silu a vy sa s úsmevom veselého chlapca dravo deriete vpred. Rovnako tak DRS, stačí stlačiť button a nastavenie zadného krídla sa zmení tak, že nebohý jazdec pred vami len spomína na časy minulé kedy takéto vymoženosti fungovali tak maximálne v Need for Speed.

Celkovo je život na trati veľmi príjemný a svojim osobitým spôsobom je to krásna symfónia, teda za predpokladu, že nejazdíte na najľahšej obtiažnosti ako prasa a vašou taktikou víťazstva nie je vyradenie všetkých ostatných. Na trati je živo, stále sa niečo deje a s len malinkou štipkou preháňania môžem napísať, že žiadne kolo nie je rovnaké ako to predchádzajúce. Súboj o akékoľvek miesto vie byť drsný a hlavne v kokpitoch slabších monopostov si svoju pozíciu budete musieť tvrdo vybojovať a ešte tvrdšie obhájiť.

Tu by som si do autorov troška rypol lebo slová o tvrdom vôbec nie sú prehnané. Al do vás ide vyslovene agresívne a na nejaké gentlemanské prenechávanie stopy tomu, kto je v zákrute prvý atď. sa tu nehrá. Al si sleduje svoju dráhu a ak ste v nej máte smolu, letíte do štrku. O to viac vás



potom vytočí to, že nenasleduje penalizácia, pretože ak niečo takéto spôsobíte vy, okamžite sa na vás cerí čierna vlajka. S vašim nevhodným správaním sa na trati súvisí aj ďalšia novinka. Je ňou safety car, osobne síce nechápem prečo niekomu v hre chýbal, ale budiž. Vedzte teda, že ak sa na trati vyskytnú trosky monopostu, alebo častejšie, monopostov, strieborný Mercedes Bernda Mayländera sa zavesí na špicu a nasleduje dlhý had monopostov, kým dráha nie je voľná. Žiaľ správu o stave na trati musím zakončiť smutne, keďže sme sa zasa nedočkali pohľadu na stupne víťazov po dojazde veľkej ceny. Nevieť čo je na tom také zložité keď to tvorcovia hier z prostredia F1 ignorujú už pekne dlho. Po dojazde preteku sa tak dočkáte iba dookola sa opakujúceho potľapkávania sa jazdcov. Ale aspoň sa zasmejete keď vidíte, ako sa Massa objíma s Hamiltonom, alebo Vettel s Webberom. Snáď nabudúci rok sa dočkáme niečoho iného ako týchto bezpohlavných scén.

Tak ako minule aj teraz vám, v závislosti na vašich úspechoch, rastie, alebo klesá reputácia ak sa vám kontinuálne darí, ponuky od renomovaných tímov na seba nenechajú čakať. Po pár sezónach tak už môžete kraľovať v kokpíte niektorého monopostu zo špičky. Btw. mám pocit, že Codies fandia Ferrari.

Ak sa už cítite dostatočne silní a počítačom ovládaní protivníci vám pripadajú ako sopľavé deti s tatovkami na piesku je pred vami ďalšia výzva. Samozrejme hovorím o multiplayeri, po ktorého spustení vám reálne sopľavé deti nakopú prdel. Oproti minulému ročníku došlo k rozšíreniu štar-

tového poľa o štyri autá, takže okrem vás sa na trati preháňa aj 15 živých protivníkov a hoci sa to môže zdať v porovnaní so singleplayerom málo, budete mať sem tam na trati problém nájsť kúsok voľného miesta. Treba sa akurát prehrýzť počiatočnými neúspechmi a potom už si len vychutnávať pocit z dobre odvedenej práce Codemasters, verte mi, je to skvelý pocit donútiť k školáckej chybe niekoho kto vám tri kolá dvíha tlak tým, že vás blokuje, spokojné vyslovenie čarovného slovíčka za ktoré Vladimír Weiss dostal 10 000 eur pokuty je už len blaženou čerešničkou na torte.

Naviac máte možnosť pozvať do hry kamoša a spolu s ním odjazdiť kooperatívne celú kariéru a to už je potom páni iný pocit z rivality, keď vidíte, že ten hnusák, ktorého ste ešte pred pár hodinami hovorili kamoš získa na váš úkor lepšie brzdy. Našťastie sa vždy dá "nechtiac" do niekoho ťuknúť. Hoci model poškodenia ostal taký ako bol, teda nemastný neslaný. FIA jednoducho viac nedovolí, tak buďme radi aj za to, že nám uletujú (a často) predné spoilery atď.

Záverom by som teda už len zhrnul, že F1 2011 je titul podarený, predovšetkým čo sa jazdeckej časti týka (a to je myslím hlavné). Troška života by sa zišlo pridať mimotraťovým záležitostiam a bude to perfektné. Snáď nás teda Codemasters čítajú a dajú na moje rady. Inak hlásim, že I like it, I like it, I like it loud!



**PC, PS3, Xbox 360**  
Výrobca/Distribútor: Codemasters  
Multiplayer: áno Lokalizácia: nie  
+ - vynikajúci jazdný model - sterilita mimo trate  
- pach pretekania - nevyladená AI  
- KERS, DRS



ARTWORK





Michal "MickTheMage" Nemeč

## Dragon Age 2: Mark of the Assassin

**Dôveru si musíte zaslúžiť a keď ju raz sklamete, už sa potom človeku ťažko verí, o tvorcoch hier ani nehovoriac. V Bioware to mali nahnuté už od vydania druhého Dragon Age – zlý level dizajn, zlé rozhodnutia v celkovom ponímaní a tempe hry, skrátka viac tam toho škripalo ako dobre fungovalo. Potom prišlo prvé DLC menom Legacy a sklamanie bolo absolútne. Ničím nezaujímavé, monotónne a frustrujúce dobrodružstvo... Dokáže Bioware prekročiť svoj tieň?**

Pochybnosti, nedôvera a otázka, či je vôbec potrebné sa zaoberať ďalšími prídavkami pre hru akou je Dragon Age 2. Pozeráte sa jedným okom na hodnotenie a už teraz viete, že cenu to skutočne má. Ešte teraz, niekoľko hodín po dokončení, stále rozmýšľam čo sa stalo. Prečo mám pred sebou odrazu niečo, čo sa celkom pekne približuje zdravému ideálu – môjmu zdravému ideálu. Občas som mal pocit, že niekto z Bioware čítal moju recenziu na Legacy. Čo samozrejme nie je možné, jedine, že by tam niekto vedel slovensky. :-). Ale i napriek tomu, stále som veľmi milo prekvapený.

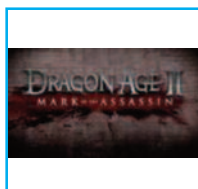
Pozvánka na zámok, stretnutie s Tallis a následné dobrodružstvo za získaním tajomného drahého kameňa, ktoré je vlastne úplne ničím iným. V prvom rade treba povedať, že i keď sa v Bioware stále držia svojho obľúbeného tunela, tentoraz to bol tunel miestami pekne vetvený a dodával pocit relatívne otvorenejšieho priestoru. Avšak, aby nedošlo k omylu, stále nedosahuje rovín Drakensangu, len to skrátka pôsobilo celé lepšie. Okrem toho, človek opäť zažíval akúsi chuť objavovať a skúmať každý kút mapy, zistiť akými cestami môže ísť. Pravda, väčšinou je len jeden smer, lenže v tomto prípade sa nájdu i rôzne cesty, respektíve cestičky ktorými sa môže váš príbeh rozvíjať. Rozhodne tu je priestor na minimálne jedno znovuhranie. Aby mi Bioware urobili ešte väčšiu radosť, nespravili zo svojho posledného DLC nudný masaker neutíchajúcich vín protivníkov, ale každý z nich má na mape svoje miesto a ich počty nie sú smiešne nadnesené. Nechýba ani jedna menšia hádanka na konci tunela a celý rad malých detailov, ktoré istotne potešia každého fanúšika sveta Dragon Age.

K tomu si pripočítajte veľmi dobre – na možnosti herného enginu – spracovanú

stealth časť questu, kde má človek vyslovenú radosť z toho, že sa musí zakrádať v tieňoch hradu. A to i napriek tomu, že jeho natívne povolanie je mág. Áno, mohol by som teraz namietat, že systémové rozhodnutie autorov nedáva v rámci akéhosi pomyselného „role-play“ (pre iné postavy ako zlodejské) príliš zmysel, na strane druhej to však veľmi dobre funguje. Pravda, na čas vás síce zbavia vašich „normálnych“ schopností výmenou za dve špeciálne pripravené pre túto (zlodejskú) príležitosť. Avšak nijak to neruší prirodzené plynutie hry. Pridáva to hre istú dávku variability a pestrosti. Nehľadiac na rôzne menšie úlohy, ktoré môžete počas putovania za svojim cieľom splniť.

Napokon je tu i technická stránka veci, ktorá je (ako vždy) na vysokej úrovni. Tentoraz sa dokonca podarili i dialógy. Tie sú svieže, vtipné keď majú byť a celkovo pôsobí DLC Mark of the Assassin veľmi zábavným dojmom. Dokonca by som sa nebál napísať, že sa jedná o jeden z najlepších questov, ktoré si v rámci celého Dragon Age 2 môžete zahrať. Nech už je za DLC zodpovedný ktokoľvek, určite ho nerobil tím upratovačiek, tak ako predchádzajúce DLC Legacy (a mám neblahý pocit, že upratovačky fušovali i do pôvodnej hry). Inak si naozaj neviem vysvetliť, prečo je práve Mark of the Assassin natoľko zábavný a vyšperkovaný krásnymi drobnosťami. Možno za to môže sama Felicia Day, čo ja môžem vedieť... ;)

Nečakal som, že by sa mi pri hraní Dragon Age 2 vrátil ten pocit ľúlosti, kedy smúťte za skončeným dobrodružstvom. Po zhruba troch hodinách, keď sa Mick Hawke dostal na koniec tejto cesty, bolo mi i ľúto, že je to jej koniec. Niečo podobné by som si dal pokojne ešte raz. Výborne vyvážené po všetkých stránkach, až je človeku ľúto, že príbeh nemá dvanásť hodín. Pravda, to už by nebolo DLC, ale pomaly plnohodnotný datadisk. :-). Pýtate sa, či mi Mark of the Assassin vrátil dôveru v Bioware? To neviem. Ale viem, že tých 800 Bioware je dobrá investícia. Aspoň pre tentoraz.



PC, PS3, Xbox 360

Výrobca: BioWare Distribútor: EA

Multiplayer: nie Lokalizácia: nie

+ - perfektná vyváženosť všetkých prvkov (boj, dialógy, prieskum)  
- príbeh bol zábavný  
- a môže za to (asi) aj postava Tallis

- nič čo by stálo za zmienku, je to len DLC :)



SCREENSHOT





Daniel "DanKanFan" Kaničar

## Ratchet & Clank: All 4 One

**Čo majú spoločné Laurel a Hardy, Kajzer a Lábus, Genzer a Suchánek, Dzurinda a Mikloš s Ratchetom a Clankom? Áno uhádli ste správne, sú to humorné dvojice, ktoré nás už dlhodobo a stabilne zabávajú (u tej SK dvojice je to síce skôr smiech cez slzy). Aj keď, dvojica? Ved' v názve je až štvorica...**

Dnešný milovník dobrých arkád to má ťažké. Všade samé hyper turbo realistické FPS, ktoré vám prinesú bohabojné hrdinstvo amerických vojakov „šríaciach mier“ vo svete pomocou svojich uránom ochutených nábojov, pričom dobrej arkádovej zábavy, behačky v tom pôvodnom slova zmysle aby človek pohľadal. Našťastie tu však máme spoločnosť Sony, ktorá nám behačkochtivým naše sny a túžby plní aspoň z časti. Ono to totiž vyzerá tak, že PS3 je posledná bašta kvalitných arkád, keďže ostatné spoločnosti na tento žáner zvysoka ... hmm nazeraajú. Áno, Rayman Origins od Ubisoftu je našťastie výnimka a svetlo na konci tunela pre iné platformy ako PS3, avšak čo to je v porovnaní s tou ničotou a prázdnotou, ktorá tam vládne počas celého roka?

Mal by som sa však od tohto smutného príbehu vrátiť k recenzovanej hre. Takže Ratchet & Clank: All 4 One je ďalšie pokračovanie populárnej série, ktorej hlavnými hrdinami sú ušatý Ratchet z rodu a druhu Lombax a jeho nerozlučný priateľ Clank, ktorý je zasa z rodu malých a šikovných strojčekov (nie, naozaj tým nemyslím tie „malé a šikovné strojčky“ zo ženských kabeliek), čiže robotov. Obaja hrdinovia si po minulej časti, kde úspešne zachránili galaxiu od zlého Dr. Nefariousova, pričom nastolili mier a poriadok chcú odpočinúť. Avšak čo nezistia. Ich kamoš, bláznivý „hrdina“ Qwark sa stal prezidentom a jeho vykonávanie prezidentskej funkcie je dosť podobné a kvalitné ako nášho „Gašpiho“. Pochopili ste správne, stojí dosť za prd. Preto sa množia otázky ohľadom bezpečnosti galaxie. Je naozaj zákerný Dr. Nefarious zničený? Nehrozí jeho návrat? No čo myslíte? Áno správne, psychopatický pošuk doktor Nefarious sa vráti späť a jeho snom nie je nič iné, ako opäť všetko zničiť a zabiť. Avšak pozor, prichádza prudká zmena plánu a tu zrazu, kde sa vzalo, tu sa vzalo prichádza dobrovoľne na silu spolupráca. Odveký nepriateľ sa musí spojiť s našimi hrdinami a spolu do štvorice prizvať aj partáka zo všetkých hrdinov v galaxii najhrdinovatejšieho – Qwarka. Avšak pozor, toto všetko je len začiatok dobro-

družstva v boji proti niečomu – väčšiemu!

Ako vám už iste doplo, toto spojenie a vytvorenie skupiny štyroch je za jediným účelom – kooperácia. Táto časť série sa tak stáva mílnikom, ktorý prináša do hry multiplayer v podobe co-op hrania až štyroch hráčov naraz. Každý z hráčov si jednoducho vyberie hrdinu zo štvorice Ratchet, Clank, Dr. Nefarious a Qwark a ide sa na to. Jednotlivé misie v príbehu hry sú tak priamo navrhnuté na co-op hranie, takže sa spolupráci minimálne dvoch hrdinov naraz nevyhnete. Ale nebojte sa, ak chcete hrať hru len sami, tak sa nič nedeje. Jednoducho si vyberiete napríklad Racheta a Clank sa ku vám pridá automaticky, samozrejme ovládaný pomocou AI. Následne spolu môžete zažívať výbornú zábavu a akciu, ktorou je táto séria už legendárna. Vtipné dialógy a komentáre medzi jednotlivými postavami, či detailné prostredie a samotný svet, to všetko vás opäť vtiahne do hry a jednoducho nepustí. Každý level je navrhnutý tak, aby ste využili silu spolupráce čo najviac. Samozrejme so živým spoluhráčom je zábava ešte väčšia, pretože aj keď je AI v hre relatívne v pohode, tak občas sa predvedie ako keby ju programoval spolok orangutanov. Niekoľkokrát sa mi totiž stalo, že môj milý robot Clank sa niekde zasekol, prípadne nepotiahol potrebnú páku, či nestlačil tlačidlo, a tak sme museli určitú časť opakovať. V tých chvíľach by som ho (keby som ho mal naživo pri sebe) najradšej poslal na relaxačný pobyt niekde na východ do „chránenej osady“. Ved' on by už po začutí „dig železo“ prišiel k rozumu :)

Inak je v podstate celá hra klasika a stará dobrá Ratchetovka, tí z vás, ktorí sériu poznajú budú už po pár minútach ako doma. Jediná zmena je asi tá, že už (z pochopiteľných dôvodov hry viacerých hráčov na jednom TV) si nemôžete otáčať kameru a obraz podľa svojej potreby, pretože na pravej analógovej páčke je výber zbraní. Tých je zasa veľké množstvo a je očividné, že pri ich vymýšľaní sa po lysohlávky nešlo ďaleko. Samozrejme zostali staré dobré zbrane ako napríklad môj obľúbený Mr. Zurkon, čiže príručný bojový robot, ktorý rozstrieľa všetko čo by vás mohlo ohroziť. A že vás v hre bude stále niečo ohrozovať, tak na to zoberte jed (ideálne na potkany). Autori totiž počas celej hry na hráča chrlia stále nové druhy nepriateľov, vďaka čomu sa nemáte čas dostať do stereo-





typu. Tak sa nám to páči a tak to má byť. Vďaka bojom sa aj automaticky vylepšujú schopnosti jednotlivých hrdinov, no a za zozbierané matice a šraubky, ktoré vypadávajú zo zabitých nepriateľov, či z rozbitých objektov si môžete nakupovať lepšie zbrane, prípadne ich vylepšenia. Čo sa týka zbraní je tu jedna novinka, ktorá taktiež vychádza z potreby kooperatívneho hrania. Ak totiž s vašim parťákom začnete strieľať do jedného nepriateľa rovnakou zbraňou, prípadne na jedno miesto, tak sa účinok vašich zbraní znásobuje, vďaka čomu rýchlejšie a účinnejšie zničíte aj silného nepriateľa.

Po technickej stránke nie je hra v podstate čo vytknúť. Vyzerá výborne a zvučí ešte lepšie. Aj keď mám pocit, že grafika je oproti predchádzajúcim časťam o čosi chudobnejšia, tak stále sa na obrazovke odohráva špičkový animovaný film, za ktorý by sa nemuseli hanbiť ani hollywoodske štúdiá. Ono, prestrihové videá medzi jednotlivými časťami hry svojim technickým, režijným a aj scenáristickým štýlom by sa nestratili ani pri tvorbe štúdia Pixar. Skrátka toto majú v Insomniac Games dokonalo zvládnuté. Jediné čo môžem trochu vytknúť je, ako už býva zvykom – kamera. Keďže je v tejto časti automatická, tak občas mierne zaberá pohľad z takého uhlu, vďaka ktorému sa vaša postava s chuťou vrhne do priepasti. Avšak nestáva sa to často, takže katastrofa sa nekoná.

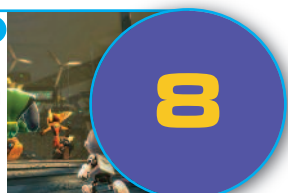
Záverom by som len mohol zhrnúť, že aj napriek novinke v podobe multiplayer zamerania hry na co-op až štyroch hráčov naraz sa autorom podarilo všetko vyvážiť tak, že sa hra v konečnom dôsledku správa ako aj jej predchodcovia, čiže výborne. Opäť tu



máme množstvo behania, strieľania, výborného humoru, občasných kooperatívnych logických hádaniek a samozrejme zábavy. Hra veľmi príjemne a plynulo „odsýpa“, vďaka čomu mám pocit, že je aj o niečo ľahšia ako jej predchodcovia. Čiže je bez problémov vhodná aj pre mladšie ročníky, ktoré v co-op spolupráci so svojimi rodičmi si určite prídu na svoje. Samozrejme hra má čo ponúknuť aj pre nás, starých herných pardálov. Predsa len je to Ratchet & Clank a to už niečo znamená!



**PS3**  
**Výrobca:** Insomniac Games **Distribútor:** SCEE  
**Multiplayer:** áno **Lokalizácia:** nie  
**+** - humor, spracovanie a zasa humor  
 - vyvážená hrateľnosť  
 - príjemná dĺžka hry  
**-** - občas štrajkuje AI  
 - statická kamera  
 miestami zaberá zlý uhol





Richard „gulath“ Bojničan

## Dead Nation: Road to Devastation

„Gratulujeme pánovi Milanovi, je víťazom tretieho kola s počtom bodov 3200. Teraz nám povedzte, aké predmety si vyberáte v danej hodnote.“

„Takže, ja by som si vybral z dverí číslo dva mixér, žehličku a z dverí číslo jedna cukrovinky čierny princ.“

Nie, nebojte sa, Road to Devastation nie je trivna k zombíckej Dead Nation, ale predsa len má niečo spoločné s citátom. Tiež si v nej budeme vyberať z dverí. I keď nie priamo predmety, ale skôr to, do ktorých vstúpime, ale pozrime sa na to zblížšia.

Road to Devastation je pomerne lacné DLC ku Dead Nation (ktorá mimochodom bola jednou z hier ktorú PSN ponúkalo ako odškodnenie hráčov, za to, že mesiac nefungovala). Keďže je DLC lacné, tak isto nebudeme očakávať nejaké úplné prerobenie hry, prekopanie herného systému a davy nových protivníkov. Skôr naopak, budeme s dúfaním čakať ďalšiu porciu podobnej masakrovej zábavy ako bolo pôvodné Dead Nation. No a presne to dostaneme.

Na začiatku levelu sa prebudíme v laboratóriu. Okolo nás zopár mŕtvol a my sa jednoducho vyberieme von. Po pár krokoch prídeme k už spomínaným trom dverám a výber sa môže začať. Jedny dvere nám ponúkajú česť a slávu, ale nie. Jedny nás vedú k zbraniam a vybaveniu, druhé k peniazom a bodíkom a tretie k brneniu a zdraviu. Ako už možno tušíte, po nejakom prejdenom úseku si budeme musieť vybrať ešte raz, pretože získame iba jeden bonus z dvoch. Keď prejdeme level, dostaneme sa znovu do laboratória, kde nás zase uspia, preberieme sa a... ideme znovu. Akurát dvere, ktoré sme si vybrali na prvý krát sú zatvorené počas nasledujúcej hry (pri ďalšej sa zase otvoria a zatvoria sa tie čo vyberieme teraz). Preto treba rozumne uvažovať či viac potrebujeme zbrane, peniaze na ich upgrade, či armor na našu obranu. Samozrejme, že keby to bola jediná zmena, bola by hra naozaj nudná, preto sa vždy po úspešnom prejení jedného levelu upraví sila, rýchlosť aj počet zombíkov. Smerom k našej nevýhode.

V praxi to vyzerá tak, že uvažujeme, či prebehne relatívne ľahkými prvými levelmi a získame najskôr peniaze a zbrane



a potom brnenie, alebo naopak, najskôr sa obrníme, aby sme potom ustáli útoky a potom sa pokúsime prebiť k lepším zbraniam. Ciest je každopádne viacero a závisí to najmä na nás ktorou z nich sa vyberieme. Obtiažnosť hry sa príjemne stupňuje, takže neskoršie levely vedia skutočne vykývať hodnoty adrenalínu v tele hráča.

Po grafickej stránke sa na hre nič nezmenilo, akurát pribudli nejaké textúry a pár nepriateľov. Najmä v časti ktorá je celá porastená zeleňou a nepriatelia vyliezajú spod rastlín a vrhajú sa na nás keď ideme okolo. Zvuky sa tiež nijako nepomenili, sú rovnaké ako v Dead Nation.

Podčiarknute a spočítané, naozaj nedostávame príliš veľa navyše, vlastne len jednu kampaň, ale pri tej cene za DLC je to stále obrovský balíček. Pomer cena/čo dostaneme som zohľadnil aj pri celkovom hodnotení hry, takže ak vás nezaujímá, že je to zábava za pár drobných, kľudne to považujte za niečo čisto priemerné.



PS3

Výrobca: Housemarque Distribútor: SCEE

Multiplayer: áno Lokalizácia: nie

+ - nová kampaň  
- noví nepriatelia  
- možnosť taktizovať a rozhodovať sa čo a kedy si vziať

- iba jedna kampaň  
- málo rozdielnych mapiek

8.5



Boris "Blade" Kirov

## Orcs Must Die!

**Ak ste nebodaj majiteľmi mobilných telefónov (alebo teda skôr smartfónov) bežiacich na systéme iOS (iPhone), resp. Android (Samsung, LG a pod.), istotne vám nie je žáner tower defense hier vonkoncom cudzí. Swarm, Defense Grid, Siege Craft, Plants VS. Zombies... to všetko sú tituly spadajúce do tejto kategórie a pokiaľ ste žiadnu z nich nebodaj doteraz ešte nehrali, istotne by ste to v dohľadnej dobe mali zmeniť.**

Dôvod, prečo sa tieto hry tešia tak mimoriadne veľkej popularite, je pritom triviálny - jednoduchosť. Jednoduchý koncept totižto vytvára predpoklad k tomu, aby sa u hry bavil ako skúsený stratég, tak aj casual hráč, ktorý si ju kúpil len kvôli tomu, aby zabil čas strávený v autobusoch, vo vlakoch, či na prednáškach. Dnes portfólio tower defense titulov rozširuje ambiciózný projekt zvaný Orcs Must Die!, ktorý majú na konte -čuduj sa svete- ľudia, zodpovední predovšetkým za legendárnu sériu RTSiek Age of Empires. Práve pôvod tímu Robot Entertainment je už dopredu zárukou toho, že

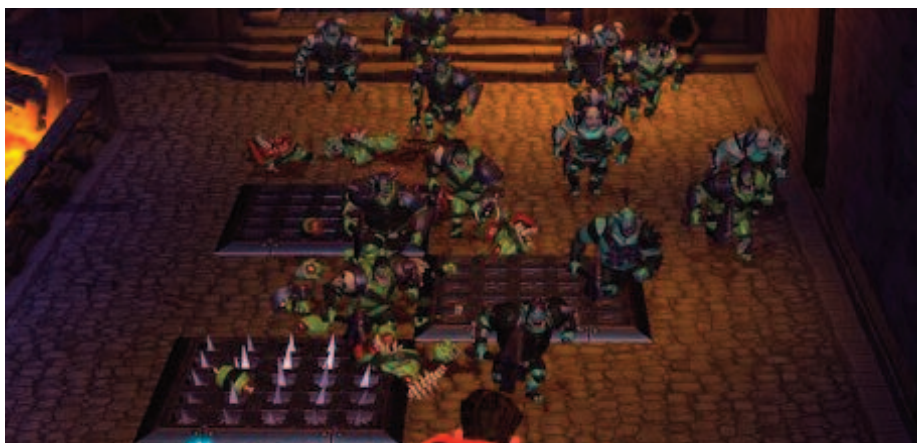
ich novinka nebude len tuctovým zástupcom žánra, ale že nám ponúkne aj svoju osobitnú porciu originálnych herných prvkov a nápadov. Je teda Orcs Must Die! len ďalším z rady, alebo naozaj stojí za vašu pozornosť?

Nebudem vás dlho napínať - áno, stojí! Aj napriek tomu, že po stránke príbehu mali tvorcovia v prípade použitého tower defense konceptu viac menej zviazané ruky, už v tejto oblasti dokázali zaujať nie len svojším príbehom, ale aj vykreslením reálií, do ktorých je titul zasadený. V hre sa totižto chopíte role údajne hlúpeho, ale magicky schopného čarodeja, ktorý má za úlohu v rámci pevností rádu kúzelníkov zabrániť tomu, aby sa hordy orkov dostali za hranice svojho územia. Jednoduchá dejová premisa, ktorá by za iných okolností už v prvých minútach hry upadla do zabudnutia, tu však dostáva nový rozmer, a to nie len vďaka sústavnému hláškovaniu vašej postavy, ale aj vďaka celkovej humornosti samotnej hry. Inými slovami, kto čakal temné fantasy, kde bránenie zámkov je za každým obklopené dusnou at-

mosférou a smrťou, číhajúcou na každom rohu, bude odľahčeným tónom titulu naozaj (milo) prekvapený.

Po stránke štruktúry kampane je hneď skraja potrebné povedať, že autori v oblasti jej optimalizácie odvedli veľký kus poctivej roboty, takže postupne sa zvyšujúca obtiažnosť si ani len nebudete uvedomovať. Singleplayer ako taký je rozdelený na niekoľko desiatok levelov, v rámci ktorých budete mať iba jedinú úlohu - zabrániť masám orkov v dosiahnutí portálu, ktorý by im umožnil preniknúť za hranice svojej "vlasti". K tomuto účelu vám poslúži široko-spektrálny arzenál nie len všakovakých pascí, ale aj schopností hlavného hrdinu, keďže narozdiel od konkurenčných tower defense hier tu môžete zasiahnuť aj priamo do boja (či už kušou, mečom, alebo inými skillz), čo samozrejme s radosťou neraz využijete. Čo sa dizajnu jednotlivých úrovní týka, spočiatku triviálne lokácie len s jedným vstupným bodom pre orkov a jedným jediným prístupom k portálu sa po niekoľkých odohraných hodinách zmenia na zložito členité priestory, v ktorých nebude núdza o priekopy s kyselinou, visuté mostíky, vetvené chodby a priechody, či otvorené priestranstvá, nútiace vás kompletne zahodiť zaužívanú defenzívnu taktiku a konať podľa toho, ako si to bude vyžadovať aktuálna situácia na bojisku. Práve tá variabilita levelov a z toho sa odvíjajúcich možností, ako zakročiť proti neželaným návštevníkom, robí z Orcs Must Die! rovnako hrateľný titul ako v jeho úvode, tak aj v jeho závere.

Z hľadiska samotného gameplayu je hra akýmsi hybridom, ktorý všetky





tradičné prvky tower defense žánra prevádza do podoby 3rd person akcie. V praxi to teda znamená, že aj tu budete proti vlnám protivníkov budovať rozmanité prekážky, avšak budete to robiť priamo prostredníctvom vášho hrdinu. Odomykanie nových pascí, ich postupný nákup a rozmiestňovanie v rámci levelu, početné možnosti dodatočných upgradev... to všetko tu teda je, akurát že v nepomerne dynamickejšom a dalo by sa povedať, osobnejšom duchu. Paleta nástrah sa pritom nemieni rozrastať ani po x-tom leveli a tak budete v neskorších častiach nútení si najprv lokáciu dopodrobna naštudovať a až na základe jej prieskumu si do hot-baru navolíte všetky pasce, ktoré sa vám v danej úrovni zídu. Strategický prvok návrhu obrany zámku tak v pokročilejších fázach hry dostane výrazne viac priestoru než v úvode a dokonca sa vám aj neraz stane, že plánovaním zabijete viac času, než zabíjaným orkov samotných.

Okamih pravdy, teda moment, kedy do vášho zámku vniknú hordy orkov, je ale presne tým okamihom, pre ktorý sa oplatí tomuto titulu obetovať svoj čas. Desiatky a desiatky protivníkov, ktorí behom sekundy zaplnia nevelký priestor v mieste ich násilného vstupu, totižto dávajú priestor k tak variabilnej sebarealizácii, že inak ako zábavou to skončiť ani nemôže. A ak sa k tomu navyše pridá aj pekné technické spracovanie či prekvapivo dlhá kampaň, je o kandidátovi na titul "najlepšia XBL arkáda roka" už viac menej rozhodnuté. Neváhajte preto, a novinku z dielne Robot Entertainment si istotne obstarajte - obdobne návykový a osviežujúci variant tower defense hier sme tu totižto ešte nemali!



	<b>PC, PS3, Xbox 360</b>	
	<b>Výrobca:</b> Robot Entertainment <b>Multiplayer:</b> nie <b>Lokalizácia:</b> nie	
<ul style="list-style-type: none"> <li>+ - hromada levelov, hromada pascí</li> <li>- taktická stránka hry</li> <li>- chytľavá arkádová hrateľnosť</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- po dlhšom hraní mierny stereotyp</li> <li>- chýba aspoň nejaká forma MP</li> </ul>	





## Ako prežiť v Dark Souls čo možno najdlhšie?

***Keďže Dark Souls sa bez diskusií radí medzi najťažšie hry tohto roka, istotne vám príde vhod každá rada, ktorá vám aspoň čiastočne zredukuje vašu vysokú úmrtnosť. Tak teda, ako ostať v titule čo možno najdlhšie pri živote?***

### Všeobecné tipy:

Ak chcete mať najmenšie problémy počas hry, zabudnite na ťažké a nemotorné povolania. Pohyblivosť je totižto kľúčovou vlastnosťou pre prežitie a tak nikdy nepresiahnite svojou výbavou polovicu maximálnej vašej nosnosti (atribút "equip burden"). Z toho dôvodu preto doporučujem v úvode zvoliť povolanie, ktoré svojou nosnosťou svojej výbavy spĺňa uvedené kritérium. Tzn. že zabudnite na knighta, pretože jeho pomalosť vám privedie viac utrpenia, než radosti (otestované). Osobne doporučujem ísť buď cestou warriora, alebo potom pyromancera, ktorý má prístup nie len k účinnému kúzlu, ale vďaka svojim vyváženým statom umožňuje relatívne pohodové levelovanie v akomkoľvek smere.

Nakoľko už ale tentokrát neplatí, že mág je voľbou začiatočníkov, osobne preto doporučujem ísť radšej cestou warriora, keďže ten má relatívne obstojnú staminu a life bar, robiac z neho tak ideálny štartovací class. Navyše, vďaka novým pravidlám je zosielanie kúziel obmedzené na určitý počet nabití, takže ak si kúzla vyplytváte, ste ľudovo povedané v zadku.

Po príchode do zóny zvanej "fireling shrine" (odnesie vás do nej jeden veľký vták :)) doporučujem prebrázditiť okolie pre získanie niekoľkých užitočných predmetov a duší, avšak zabudnite na príľahlý cintorín, zónu katakomby, či podzemné ruiny - jediná bezpečná možnosť pre začiatočníkov je ísť po útese smerom k neďalekému mostu.

Akonáhle dosiahnete zónu zvanú "undead burg", doporučujem IHNED vyhľadať miestneho obchodníka. Dostanete sa k nemu tak, že tesne pred vežou s bonefire odbočíte doprava k dvom bojovníkom s oštepami. Porazíte ich a zdemolovaním neďalekých krabíc si odhalíte schody vedúce nadol. Dole objavíte miestnosť so skrytým sekerníkom, pričom vonku na balkóne nájdete spomínaného

obchodníka. U neho si bez akéhokoľvek reptania zakúpte short bow a aspoň 120 štandardných šípov. Luk a šípy sa vám zídu na odstrelenie otravných zombíkov, ktorí na vás v ďalšej sekcii hádžu výbušniny. Luk taktiež používajte na tzv. pullovanie protivníkov tak, aby ste vždy k sebe pritiahli len jedného. Dobrým príkladom je druhá veža v danej zóne (undead burg), z ktorej si môžete pohodlne, pekne zhora napullovať nepríjemných nemŕtvych, ktorí vás čakajú ďalej.

Prvý boss tejto zóny, ozrutný taurus demon, je ťažkým protivníkom, pokiaľ sa odhodláte s ním bojovať priamo na hradbách. Ja vám ale doporučím, aby ste sa v momente, kedy sa objaví na scéne, vrátili späť k miestu odkiaľ ste prišli a po vedľajšom rebríku vyliezli hore na blízku vežu. Počkajte až boss príde pod vežu a pozrie sa hore - v danom okamihu ihneď na neho skočte (stačí len "zbehnúť" z veže) a stlačte tlačítko pre ľahký útok - týmto zdrvujúcim kombom zhora mu spôsobíte veľké škody (viď video). Následne postup opakujte, až kým neskape.



[http://youtu.be/yS3J-AN\\_4sM](http://youtu.be/yS3J-AN_4sM)

Porážkou uvedeného bossa sa dostanete k mostu, ktorý bráni červený drak - bežte smerom k nemu avšak v strede mosta zbehnite do jeho pod-úrovne. Vytiahnite luk a začinite pekne pomaly strieľať na drakov chvost - po každom úspešnom "hite" drak spraví malý okruh, pričom ale krátko sa vráti do svojho pôvodného stavu. Tento proces opakujte (drak si vypýta cca 40 štandardných šípov - viď video) až kým nezískate "drake sword", zbraň, ktorá vám po nasledujúcich cca 7-10 hodín dokonale postačí na zlikvidovanie všetkého, čo sa vám postaví do cesty. Pozor - na správne používanie tejto zbrane potrebujete mať hodnotu strength na úrovni 16.



<http://youtu.be/IS0x5OpEt8M>

Po získaní meča pokračujte smerom k drakovi (samozrejme, v sekcii, z ktorej ste mu "ustrelili" chvost), pričom si dajte pozor na dvoch nemŕtvych a trojicu potkanov, ktoré už po dvoch úspešných zásahov vedia na vás zniesť otravu, pomaly uberajúcu z vášho zdravia. Po zdolaní jedného dlhého rebríka choďte vpravo (vľavo, po schodoch hore, vás čaká mini-boss v podobe brutálneho rytiera - do-



poručujem sa k nemu vrátiť až keď budete na nejakom lev-eli 20), smerom k veľkej bráne, ktorú stráži niekoľko peš-akov a jeden miniboss v podobe obrnenej super-svine. S minibossom si poradíte tak, že ho nalákate smerom k ho-riacemu ohnisku - necháte ho rozbehnúť sa tak, aby zastal práve v ňom. Easy win.

Ďalšia sekcia s malým kostolíkom v strede, skrýva niekoľko nepríjemne mrštných undead rytierov a mini-bossa zvaného tower knight, strážiaceho oltár so vzácnou dušou "fire keeper soul". Bossa si vylákajte vonku, odporozorujte jeho útoky a pekne pomaly (dokáže vás zabiť tuším aj na jednu ranu) mu za každým uštedrite jednu ranu slabším útokom. "Fire Keeper Soul" následne odnesete pomocou elevátora nachádzajúceho sa blízko miesta, kde stál tower knight, do zóny "firelink shrine". Dušu treba dať nemej žene za mrežami miestnosti, ku ktorej sa dostanete schodíkmi, nachádzajúcimi sa poblíž lokálneho bonefire spotu (miesto, kde vás vyložil spomínaný vták).

Po darovaní "fire keeper soul" dotyčnej osobe, ktorá vám za to vylepší účinnosť vašich estus flasks, sa tým istým výťahom vráťte späť do lokácie "undead parish" (spomínaný kostolík) a cez dlhú cestičku sa vydajte smerom do opustenej budovy. V nej okrem nového bonefire spotu nájdete aj kováča, ktorý vám opraví či vylepší vaše zbrane. Doporučujem čo najskôr kúpiť predmety wapon smithbox a repairbox, ktoré vám umožnia si zbrane opravovať a vylepšovať u každého bonefire miesta - každý takýto objekt stojí 2000 duší.

Kam ďalej, to už nechám na vás, avšak doporučujem sa vrátiť k miestu, odkiaľ ste sa vydali cez most k červenému drakovi. V tejto lokalite sa nachádzajú zamknuté dvere (v danom momente už odomykateľné), ktoré vás privedú k spodným sekciám zóny "undead burg" a k bossovi, u ktorého taktiež doporučujem použiť taktiku, aplikovanú na taurus demona. Ako? To už pochopíte vy sami.

A ešte jedna pomocná rada - po príchode do sekcie "depths" (do ktorej sa dostanete práve zabitím bossa spomínaného v predchádzajúcom bode) čo najskôr vyhľadajte bonefire (nachádza sa za dlhou zaplavenou chodbou s hromadou "slizov"). Následne sa vráťte tou istou cestou späť až na povrch a v neďalekej veži si u nemŕtvej ženy kúpte predmet zvaný "purging stone". Verte mi, v istý okamih vám zachráni život.



<http://youtu.be/AJq3Dz46Tso>

### Tipy k súbojom:

Kombinácia meč a štít je doslova nevyhnutnosťou - zabudnite na obojručáky. Pokiaľ nebudete na 100 percent presvedčení o svojich schopnostiach, radšej ostaňte verní uvedenej kombinácii.



Do druhého quick slotu si potom v otvorených priestranstvách dajte luk, v uzavretých najlepšie oštep. Osobne som našiel obrovské uplatnenie u kopije zvanej winged spear, ktorá je najmä v upgradovanom stave (aspoň vo verzii +4) v úzkych koridoroch naozaj k nezaplaceniu. Nehovoriac ani o tom, že vám umožní útočiť aj keď budete v klasickej blokovej póze, tzn. štít v stave blokovania. Winged Spear nájdete na cintoríne, nachádzajúcom sa v rámci lokality zvanej "firelink shrine" (miesto, kde vás vyloží onen fták). Bacha na veľkých kostlivcov, vedia zabiť na dve rany - doporučujem sa tu vydať po tom, ako získate fire keeper soul (viď predchádzajúca sekcia).

V prípade súbojov doporučujem nebyť sústavne v blokovani, keďže tým sa vám pomalšie dopĺňa stamina, nutná pre vedenie útoku. Namiesto toho si radšej držte odstup a



blokuje len v momente, kedy sa protivník chystá útočiť. Mnoho protivníkov je navyše v momente ich útoku možné obísť a zasadiť im tzv. backstab, ktorý im uberie sakra veľkú porciu zdravia.

Čo sa týka zbraní vo všeobecnosti, rozhodne doporučujem používať dlhšie zbrane so strednou až rýchlou dobou útoku, než drobné nožičky, ktoré majú naozaj limitovaný dosah. Mágia je užitočná len na väčšie vzdialenosti, keďže vyvolanie väčšiny kúziel je príliš zdĺhavé na to, aby sa dali použiť v bitkách tak povediac "face 2 face".

V podzemných lokalitách, kde nie je mnoho priestoru na manévrovanie (a kde môžete padnúť do priepaste na každom kroku), odporúčam použiť taktiku provokovania - tzn. že sa priblížite k protivníkovi, kým sa pripravuje na útok, cúvnete, necháte ho zaútočiť tak povediac do prázdna a kým sa spamätáva, urobíte krátky výpad.

Snažte sa bojovať vždy len s jedným súperom - dvaja či nebudaj traja automaticky znamenajú, že prídete o časť zdravia, nakoľko nebudete schopní odsledovať a zblokovať všetky ich útoky. K tomuto účelu (separácia) preto používajte už raz spomínaný luk, ktorým si za každým vylákate len jedného protivníka.

#### **Manažment duší, predmetov, upgradov a humanity:**

Nikdy, opakujem NIKDY si nešporte duše len preto, že do budúcnosti ich chcete na "niečo" použiť. Akonáhle budete môcť použiť duše na levelovanie, urobte to! Ak si vyhlíadnete nejaký predmet u obchodníkov či kováča, akonáhle získate dostatok duší, ihneď ho choďte kúpiť. Dôvod je prozaický - v tejto hre môžete skončiť toľkými zbytočnými spôsobmi, že strata aj 10 000 duší len preto, že na ceste za vašou krvavou škrvnou kdesi nepozorne padnete, nie je v titule vôbec výnimočnou.

Duše po padlých vojakoch majúce charakter itemov, si za každým uschovávajú v inventári a používajte ich (tzn. že ich aktivujete tak, ako aktivujete dajme tomu estus flasks) len v prípade, ak budete v bezpečí bonfireu či u obchodníka, kde tie duše viete zúžitkovať. Vzácné duše po bossoch si nechávajú v zálohe pre prípad, že by ste ich neskôr mohli použiť na obzvlášť špeciálny upgrade niektorých zbraní.

Ak náhodou v rámci vašich výprav nájdete či už u mŕtvol, alebo u niektorých zabitých protivníkov (najmä potkanov) "humanity" (tiež v podobe predmetu), nikdy ju automaticky nepoužívajte len preto, aby vaša postava mala viac pridanej ľudskosti. Humanity použite len u bonfire spotov vtedy, ak budete chcieť zvrátiť vašu zombifikáciu (reverse hollow) A SÚČASNE dané ohnisko aj rozduchať. Inak to totižto nemá význam. O nazbieranú "ľudskosť" totižto môžete prísť rovnako ľahko, ako o nazbierané duše. Zvýšenie hodnoty humanity doporučujem len v prípade ak sa vydávate do už prebádaných lokalít s cieľom farmiť predmety, keďže ich drop-rate je práve ovplyvnený vašou ľudskosťou.

Váš inventár je nekonečný - čo sa zarátava do equip burdenu, je len vaša výzbroj plus zbrane, ktoré máte v quick bare.

Nemrhajte upgradovacími materiálmi - sú vzácne a pokiaľ ich použijete na zbraň či armor, ktorý máte sústavne len v inventári, neskôr sa vám táto nerozvážnosť môže šeredne vypomstiť. Vždy si vylepšujte len tú časť výbavy, ktorú sústavne používate alebo v dohľadnej dobe máte záujem dlhodobo používať.

Opravujte si zbroj za každým, keď sa dostanete k bonfire. Môže sa vám totižto neskôr stať, že u obzvlášť dlhých úsekov stratí vaše vybavenie svoju funkčnosť. A to by ste naozaj neradi, však?

Nezahadzujte predmety! Aj keď sa vám môže zdať, že niektoré z nich sú vám zbytočné, v istých okamihoch hry sa vám môžu zísť. Mám na mysli predovšetkým špeciálne kusy odevu či štítov, majúce zvýšenú odolnosť voči elementom ako oheň, jedy, blesky a pod.

Nelipnite na jednom kuse meča či inej výzbroje - hra je v tejto oblasti nadmieru štedrou a tak sa istotne skôr či neskôr dostanete k niečomu, čo síce v základnej verzii nie je tak silné, ako váš stávajúci kúsok, avšak po pár upgradoch získa viditeľne navrch.

Nezabúdajte, že akákoľvek strata duší je v tejto hre relatívny pojem, keďže získať späť ich môžete hneď niekoľkými možnými cestami. Inými slovami, z vašej hernej smrti tu skrátka nerobte tragédiu.





# Flamy naše každodenné

Boris "Blade" Kirov

## Čo vedie k tak častým hádkam medzi vetvou konzolistov a vetvou PCčkárov?

Ak sa pravidelne zapájate do rozmanitých herných diskusií, alebo teda ak túto oblasť sociálnej interakcie medzi hráčmi aspoň ako tak sledujete, istotne vám neunikol jeden spoločný prvok, ktorý tieto rozpravy kvári – tým prvkom nie je nič iné než sústavné flame-wars, prameniace predovšetkým z vyostrených hádok medzi PCčkármi a konzolistami. Každá zo strán konfliktu si totižto kváka len to svoje a tak sa neraz rozumne rozbehnutá diskusia zmení na zmes zbytočných urážok a osočovania, ktoré zvyčajne s predmetom diskusie nemajú absolútne nič spoločné. Je pravda, že k takýmto nepríjemným hádkam dochádza prevažne z popudu zaslepených fanboyov či nevybúrenej mládeže, avšak sám za seba sa musím priznať, že neraz sa do takýchto „žabomyšič“ vojen zapojím aj ja. Dôvod, prečo to robím, je ale prozaický – ak sa raz niekto horlivo bije do pfs (alebo inak povedané – stavia na zadné) za pravdu, ktorá z hľadiska triezveho uvažovania a logiky nemá so skutočným významom slova „pravda“ nič spoločné, jednoducho mi to nedá a musím zareagovať. Tým zaslepeným fanboyom skrátka musím otvoriť oči, a to aj za cenu nepríjemných invektív. Sorry, taká je proste realita a keď raz niekto NECHCE pochopiť, že ten jeho názor má logické trhliny – je nutné jednať aj hrubo. Konieckoncov, nie nadarmo sa hovorí že na hrubú diery hrubá záplata!

Aby ste si ale nemysleli, že tu budem teraz hájiť jednu alebo druhú stranu. Sám som začínal ako ortodoxný PC hráč, ktorého by ani vo sne nenapadlo, že raz to svoje milované PC vymení za niečo tak „ošklivé“, „obmedzené“ a „jednoduché“, akým je konzola. A hľa, stalo sa. Jedného dňa som za súhry šťastlivých okolností vyhral PS2 (phat verziu) a s ňou aj sadu hier, ktoré som samozrejme ihneď podrobil testu. Prvé dni v spoločnosti mojej prvej konzoly boli naozaj ťažké – nepresné ovládanie pomocou gamepadu mi namiesto radosť z hrania prinášalo len sústavnú frustráciu a hnev a keď sa k tomu navyše pridal aj nepekny grafický

kabát väčšiny vyhraných titulov, boli moje dojmy z konzolového hrania naozaj na bode mrazu. Situácia sa ale s pribúdajúcimi odohranými hodinami začala pomaly ale isto zlepšovať a tak som sa každým dňom čoraz častejšie pristihol pri myšlienke, že namiesto PC si radšej zapnem PS2. No a tento trend postupného preferovania konzolového gamingu mi ostal až do dnešných dní. Na PC som síce nezanevrel a RPGčka (vrátane onlinoviek) resp. stratégie si nikde inde nevychutnám viac než na mojom desktope, avšak gro mojich hráčskych aktivít dnes výlučne pochádza z platií PS3 a Xbox 360. Je teda logické, že ako všestranný hráč mám na veci predsa len triezvejší a nezaujatejší pohľad, než je tomu v prípade zarytého fanboya jednej alebo druhej platformy.

Späť ale k v úvode spomínaným hádkam. Ak si myslíte, že argumenty, používané v týchto flamo, sú po väčšinu času scestnými a vykonštruovanými, ste na veľkom omyle. Každá zo strán konfliktu totižto veľmi dobre pozná výhody „farby“, ktorú háji. Konzoláci argumentujú väčším pohodlím hrania, príjemnejším užívateľským rozhraním či identickou funkcionalitou v rámci tej ktorej platformy, PCčkári pre zmenu operujú s variabilnejším nastavením technických parametrov (grafika – výkon), presnejším ovládaním pomocou myšky či inými výhodami, prameniacimi z inštalácie titulu priamo na disk. Všetky používané argumenty sú v poriadku a v prípade, ak sú používané s rozvahou, má diskusia ešte vcelku civilizovaný formát. Avšak ten dlho naozaj netrvá – ku slovu sa totižto v drvivšej väčšine takýchto názorových stretov dostáva kritika druhej strany, ktorá ale nemá s rozumnou argumentáciou už naozaj nič spoločné. Konzolisti hodia PCčkárom do ksichtu nedostupnosť mnohých konzolových hier na PC, zložité updatovanie driverov či vysokú mieru pirátstva a s tým



súvisiaci nezaujímajú strany developerov, PCčkári zkontrolujú primitívnym causal gamin-

gom či podnikateľným technickým spracovaním, nehodným súčasnej generácie osobných počítačov. Obe strany sa ale vo svojich domnienkach mýlia – ako konzoly, tak aj PCčka, majú viac menej rovnakú sadu pozitív aj negatív a ak sa človek na uvedené kritické argumenty pozrie s nadhľadom, uvidí, že drvivá väčšina z nich je naozaj len výsledkom prepojatosti a krátkozrakosti.

A to je v podstate fundamentálny problém každého flame-warsu. Neochota akceptovať inú sadu kvalít než tú, u mňa preferovanú, vedie ľudí k tomu, že v snahe stoj čo stoj presadiť svoj názor útočia tak povrchnými a nedomyšlenými komentami, až z toho ostáva rozum stáť. Konzolisti často krátko tvrdia, že nie je nad to si sadnúť do pohodlného kresla a pustiť si hru na plazme so 7.1 audiom a pomocou jedného gamepadu pohodlne hrať trebár aj niekoľko hodín v kuse. Akosi si ale neuvedomujú, že PCčkár už dávno neznamená nerd, zhrbene sediaci za stolom a hrajúci na 17" monitore – dnes je už aj PC hráč vnímaný ako milovník komfortu, častokrát hrajúci v rovnakom pohodlí, ako jeho konzolový



kolega. V rovnakom duchu možno znegovať aj fámy z prostredia PC komunity, kde predovšetkým argumentácia, že konzoly sú prednostne domovom povrchných a jednoduchých hier s Auto-Healom a Auto-Aimom je dávno vyvrátená hneď niekoľkými, pre konzoly exkluzívnymi titulmi ako napríklad Ninja Gaidenom či nedávnym Demon's Soulsom, teda super-hard-core hrami, ktoré sa na PC nikdy nedostanú. Skrátka, zaslepenosť a fanboyizmus najhrubšieho zrna (ktorý možno bez diskusií prirovnať k extrémizmu) vyvoláva najmä v radoch demagogickejšieho hráčskeho publika tak silné emočné reakcie, že namiesto rozumného diskutovania mnoho z takýchto fanboyov zabúda používať mozog a obracia sa k arogantným invetívom, vôbec nesúvisiacim s diskutovanou témou.

Jediným riešením u takto vyhrotených flame-warsov je preto tolerancia. Tolerovať a akceptovať názor inej osoby sa síce neradí medzi rozšírené charakterové črty v rámci našej civi-

lizácie, avšak ak to dokážete - a ja viem, že to nie je až také ťažké - je možné neraz výbušnú diskusiu skrotiť natoľko, že z pôvodne dvoch nepriateľských táborov sa stane jedna navýsosť priateľská masa, nemajúca problém prebrať akúkoľvek tému aj napriek odlišnosti názorov jednotlivých diskutujúcich. Je jasné, že nechať sa vyprovokovať ide naozaj ľahko a sám sa musím priznať, že v mnohých rozpravách si stojím za svojim názorom aj tak povediac cez mŕtvoly, avšak na druhú stranu viem potvrdiť, že pokiaľ existuje priestor pre zmier a tento priestor si uvedomujú obidve strany konfliktu, je zvyčajne v záujme každej z nich názorový rozkol uzavrieť primerím. Výnimku tvoria snád len brainwashnutí fanboji, ako papagáje dookola opakujúci jednu a tú istú spršku PR kecov - u takýchto exemplárov sa v záujme ich záchrany naozaj oplatí pristúpiť ku krajnému riešeniu zvanému verbálne násilie. Iba tak totižto dostanú priestor na precitnutie do reality. Je to smutné, ale je to proste holý fakt!



# Je smrť v hrách motiváciou, alebo len dôvodom na hnev?

Boris "Blade" Kirov

*Alebo inými slovami - ako dokáže nevyvážená obtiažnosť totálne anulovať akékoľvek pozitívne dojmy.*

„You have died“. Familiárne známy text, ktorý istotne veľmi dobre pozná každý hráč či už Demon's Souls, alebo čerstvo vydané novinky Dark Souls, síce na prvý pohľad pôsobí nepríjemne depresívne a odradzujúco, avšak jeho dopad na hráčovú psychiku je totálnym opakom. Totižto, aj napriek tomu, že počas 8 hodín strávených s druhým menovaným som stihol skapať už minimálne 100x, nepocitujem z hernej smrti absolútne žiadnu frustráciu, ktorá by ma nútila vstať, vybrať disk z mechaniky a vymeniť ho za nejaký iný. Skrátka, ten faktor motivácie, ktorý je hlboko zakorenený v tituloch z dielne From Software, ma núti sústavné pokračovať ďalej, a to aj napriek tomu, že mnoho herných pasáží som vďaka mojej nerozvážnosti a prchkosti opakovane toľko krát, že ich už viem dokonale naspamäť. A tak ma teda napadá jedna páľčivá otázka – prečo mi krutá obtiažnosť a s tým súvisiace časté úmrtia v titule Dark Souls nevadia, zatiaľ čo v takom Ninja Gaidene či COD: Black Ops vo mne vyvolávajú nevýslovný hnev a amok?

V zásade je na túto otázku možné odpovedať jednoducho – všetko je to o správnej vyváženosti herného obsahu. A hneď vám to aj vysvetlím na spomínaných príkladoch. V Dark Souls zomriete nie raz, nie dva razy.. ale rovno 100 až 1000 krát. Avšak neskápete preto, lebo na vás autori aplikovali niektorý z tradičných dizajnerských podfukov typu respawningu protivníkov, ich nesmrteľnosti, super presnej mušky a pod. Nie, zomriete preto, lebo ste lama a vďaka ukvapenosti ste na protivníka zaútočili príliš skoro, čím ste mu odhalili vašu slabinu a on samozrejme to vaše zaváhanie využil. Jednoduché a férové vyústenie vašej chyby. V prípade dajme tomu spomínaného Call of Duty ale férovosť od autorov nečakajte – ak si zvolíte najťažšiu obtiažnosť, čakajú vas hordy sa respawnujúcich vojakov, ktorých zabitie si síce z vašej strany vyžiada nepretržitú dávku zo samopalů, avšak vy idete dole po jednej jedine guľke, ktorá neraz letí až z konca mapy, keďže protivníci na super-hard obti-

ažnosti vidia a strieľajú aj cez steny, a to s mm presnosťou. Tzn. že zomriete bez toho, aby ste vôbec tušili, kde ste spravili chybu.. nehovoriac o tom, že tú chybu ste v drvivej väčšine prípadov nespravili vy, iba AI dostala do vienka akési nadľudské skillz.

Rozdiel medzi spomínanými prípadmi je hádam zjavný – v tom prvom je smrť motivujúca, nakoľko si je hráč dobre vedomý, kde spravil chybu a pri ďalšom pokuse to môže bez problémov napraviť. U akcie typu CoD sa ale neraz stáva, že zomriete totálne náhodne len preto, lebo vás trafil nejaký čerstvo sa respawnujúci nýmand, znenazdajky sa objavujúci tam, kde ste to už raz vyčistili (stalo sa mi to už neraz). Niektorí môžete teraz namietť že „to je proste vojna“, ale ja vám musím ihneď oponovať – Halo Reach sa s týmto problémom nadľudsky smrtelnej presnosti súperov a ich náhodného objavovania vysporiadal tým, že protivníkom na legendary obtiažnosti (áno, prešiel som ho na túto obtiažnosť sólo) zvýšil AI bez toho, aby z nich spravil nereálne presné beštie, ktoré killujú na jednu ranu. Spravil z nich skrátka inteligentnejšie, ale cez to všetko stále férové bytosti, ktoré vás vedia poraziť rovnako férovo, ako vy ich. Ak sa teda rozhodnete rozohrať tú ktorú hru na hard, už v prvých okamihoch s ňou vám musí byť nad slnko jasné, či tá obtiažnosť bola implementovaná s citom a so snahou motivovať hráča k lepším výkonom, alebo tam bola fuknutá len tak, že niekto z tímu „vybičoval“ niektoré atribúty protivníkov do nadľudských hodnôt, dal „save“ a bolo dokonané.

Ono, samotné vyladenie obtiažnosti a s tým súvisiaceho faktora potenciálnej hráčovej úmrtnosti je nadmieru delikátnym procesom extenzívneho testovania, bez ktorého sa aj sebalepšie vyzerajúci herný obsah môže stať pre istú skupinu háčov totálne nehrateľným. Áno, je mi jasné, že vyhovieť každému v prípade obtiažnosti naozaj nemožno, avšak s troškou snahy sa dá spraviť hra dostatočne hrateľnou a zábavnou tak, aby nebola príliš ťažká pre casual publikum a súčasne aby nebola príliš ľahká pre

ostrieľaných herných harcovníkov. Typickým príkladom odfláknutej optimalizácie hry z hľadiska jej náročnosti nech je Ninja Gaiden 2 – sám tvorca titulu sa síce dušuje, že bolo jeho zámerom spraviť hru čo možno najťažšou, avšak to nemá nič spoločné s tým, že vďaka niektorým nedoriešeným koncepčným a dizajnerským nápadom je druhý diel Ninja Gaidenu v istých okamihoch rovnako frustrujúci ako pre nováčikov, tak aj pre hard-core maniakov. Na druhej strane barikády pritom stojí spomínané Halo Reach, ktoré je aj na najťažšej obtiažnosti v pohode zdolatelné kýmkoľvek, kto sa vie v boji adaptovať a z tejto schopnosti tak zákonite aj ťažiť.

Sám osobne nemám nič proti náročným hrám, pokiaľ pre mňa predstavujú férovú výzvu, ktorú viem pomocou postupného učenia a zlepšovania sa nakoniec zdolať. K smrti však neznášam tituly, u ktorých je sadistická obtiažnosť implementovaná tým spôsobom, že niekto zmení určitú hodnotu herného kódu a tým to hasne. Žiadne testovanie, žiadna optimalizácia – iba prestrelená miera náročnosti, vďaka ktorej hra nie lenže podvádza, ale neraz aj znevýhodňuje hráča samotného, ktorý tak nemá proti strojovo presným a krajne smrteľným protivníkom absolútne žiadnu šancu viesť aspoň ako tak rovnocenný boj. Samozrejme, ak mám možnosť výberu obtiažnosti, v takýchto prípadoch ihneď prechádzam na tú ľahšiu, avšak pokiaľ mi hra tento výber neumožní, mám pre ňu iba jedno riešenie – eject disc a marš z môjho herného brlohu (ako letel z okna neslávne známy Devil May Cry 3)! Nie som predsa masochista, aby som si sám spôsoboval psychické traumy a nekontrolované výbuchy hnevu len preto, lebo nejaký pán developer nemal čas hru vyladiť tak, ako by si to vyžadovala, resp. sa na tento aspekt optimalizácie ľudovo povedané vydrbal. Drobný poznatok teda na záver - ak je nejaký titul ťažký, ešte to automaticky neznamená, že bude aj rovnako zábavným. Opak je totižto vo väčšine prípadov pravdou.



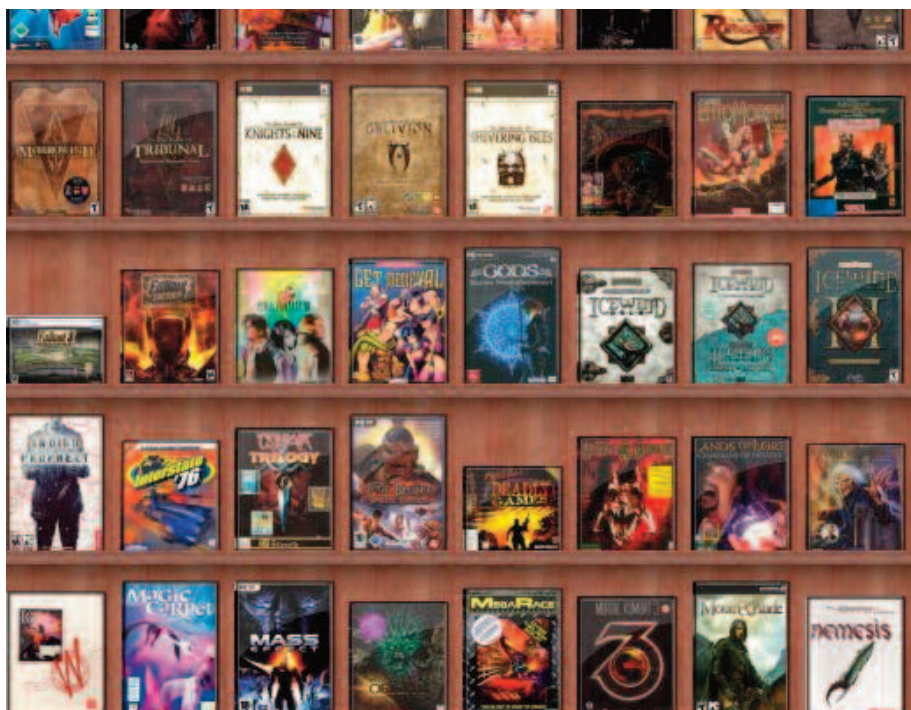
# Čo sa predáva, to sa i tvorí

Michal "MickTheMage" Nemeč

**Ked' sa pozriem na mainstream herný priemysel, teda na najviditeľnejšie spoločnosti a tituly, chce sa mi plakať. Mnohé spoločnosti, snád' aby prežili, sa museli prispôbiť požiadavkám trhu. Alebo si teda myslia, že sa týmto požiadavkám prispôbujú, skôr by som povedal, že ich spoločne s hernými médiami vytvárajú. Priemerné tituly ako Gears of War, či Modern Warfare, dostávajú vysoké hodnotenia a naopak výborné – i keď možno nie tak dobre technicky zvládnuté – hry ostávajú kdesi na chvoste.**

Vydavateľské spoločnosti si myslia, že práve striedanie všetkého druhu, na všetky možné spôsoby je to čo ťahá celý priemysel. Pri pohľade na rebríčky predajnosti sa im ani niet čo čudovať. Potom si otvorím nejaký ten magazín, či web o hrách a opäť vidím až neskrývané modloslužobníctvo voči inak priemerným hrám. Nikto im neupiera svoj diel zábavnosti, ten tam určite je, obzvlášť pre isté skupiny ľudí, avšak vo svojom základe sú ploché a nezaujímavé. Teda presne pravý opak toho, čo sa mi snažia nahovoriť médiá. Avšak keď sa z nenazdajky objaví na trhu Duke Nukem Forever, odrazu sa idú všetci pretrhnúť v „objektívite“ a „znechutení“, ktoré je však do najmenšieho kúska hrané a neúprimné. Keby totiž boli autori recenzií k sebe úprimní, bez pokrytectva, museli by kritizovať za „hlúposť“ (ktorá bola práve často predkladaná ako argument voči DNF) aj väčšinu ostatných hier. Technická dokonalosť nerobí dobrú hru. A DNF má teda ďaleko k technickej dokonalosti a skutočne extra nehviezdi, ale vo svojom jadre je to poctivá, bezmyšlienkovitá a (z času na čas) i vtipná hra. Nič čo by prekročilo tieň priemeru, avšak v mnohých ohľadoch možno i lepšia ako spomínaná vysokorozpočtová, naleštená konkurencia. Lenže ak by si niekto dovolil kritizovať takéto hry, zrejme by bol za osamoteného blázna, pred ktorým si budú všetci klepať na čelo.

Ľudia nakupujúci hry tvoria trh. Trh diktuje čo je populárne, čo sa asi bude najlepšie predávať. Herné média – okrem iného – vychovávajú ľudí, ktorí si kupujú hry. A teda sa spolupodieľajú na vnímaní kvality herného diela ako takého. Z hlavného prúdu sa stratila hravosť a z ľudí, ktorí o nich píšú vôľa kritizovať to, čo je evidentne priemerné. Nevieť kde sa stala chyba, kde nastal ten skok, kedy hráči vnímajú priemerne hodnotené hry za zlé. Je chyba v ich mentálnom vybavení alebo v neustálom posúvaní hodnotiacej hranice nahor? Ťažko



povedať. V každom prípade tu existuje akási bariéra, ktorá sa podľa všetkého tak skoro nezlomí. Ak vôbec.

Pozerám sa na čerstvú ukážku k hre Syndicate. Rukopis autorov je zrejmy, čo je pozitívna správa. Lenže nech sa snažím, ako sa snažím – Syndicate v tom nevidím. Ani po stránke atmosféry, a ani (logicky) po stránke hernej náplne. Zmenu si však vyžiadal trh. Nemôžem proti tomu nič namietať, avšak ak sa (aspoň podľa ukážky) vytratí pôvodný duch diela, prečo ho potom nazývať rovnako? Alebo to mám brať ako hollywoodske remaky, úplne odtrhnuté od pôvodného diela? 15 rokov je v živote hry veľmi dlhá doba, v prímere na iné umelecké (zábavné) oblasti niekoľkonásobne dlhšia (možno by som sa ani nebál použiť „prepočet“ psích rokov na ľudské – v tom prípade by taká hra bola cca 80 rokov stará ;-)). Tak rýchlo ako sa menila technologická vyspelosť, a teda prirodzené zázemie hier, menili sa i nálady a požiadavky na hry. Kedysi boli hráči viac trpezliví, mali viac času sa s hrou oboznámiť, doslova sa s ňou vyhrať. Dnes sú trendy iné a inde. Všetko musí byť čo

najjednoduchšie, najprirodzenejšie (a občas i najhlúpejšie), aby to pochopil každý potencionálny záujemca. Za 80 (psích) rokov sa toho zmení veľmi veľa. Nastúpia iné generácie, s iným vnímaním času i priestoru. Chápeť prečo musí byť nový Syndicate iný. Avšak pri pohľade na to video v ňom Syndicate nevidím. Lenže to zaujíma mňa a tých 5% pamätníkov, ktorí ešte stále sledujú dianie v hernom svete. Zvyšku je to jedno a hľadajú v tej ukážke iné chyby, či pozitíva.

Našťastie, ako vždy hovorievam, pre nás čo máme radi kvalitné a dobré hry je tu nezávislá scéna produkujúca zaujímavé, hravé a zábavné počítačové hry. S nadšením a ideálmi podobnými tým, ktoré mali autori dnešných veľkých hier, či zakladatelia dnešných veľkých herných spoločností. Možno to tak má byť. Možno je to tak dobre. Len samotné médiá by potom mali poukazovať na to, že práve tieto nezávislé hry sú esenciou toho najlepšieho čo si človek môže zahrať a neutláčať ich do úzadia.

Technické spracovanie je irelevantné, dôležitá je samotná esencia hry.

# Čo je to objektívna recenzia?

Boris "Blade" Kirov

## Existuje vôbec niečo také?

Istotne sa vám to už neraz stalo - s radosťou sa pustíte do čítania recenzie na nejaký vami dlho očakávaný titul, len aby ste v jej závere v ústach pocítili nepríjemne trpkú pachuť akéhosi bližšie nešpecifikovaného podrazu. "To snáď nemyslí vážne!" napadne mnohých z vás potom ako zistíte, že recenzent danú hru vonkoncom nešetril a udelil jej potupné skóre, neraz vyjadrujúce úplný protipól toho, čo si o nej myslíte vy. Nasledujúca vlna vašich myšlienok potom jednoznačne zacieli do oblastí urážok, osočovania a nadávok, keďže brániť si svojho "milláška" predsa nejako musíte. A práve diskusia k článkom, ktoré nekorešpondujú s vašim názorom, najčastejšie vedú k otázke, či je daná recenzia objektívnym zhodnotením skutočných kvalít hry, alebo či sa recenzent nenechal uniesť len svojimi čiste subjektívnymi dojmami, nechávajú tak spomínanú objektivitu kdesi v zabudnutí. Keďže problematika koncepčného vymedzenia formátu recenzie ako žánra kritiky digitálneho diela (teda ľudovo povedané, hry) je dnes rovnako diskutovanou témou, ako dajme tomu budúcnosť hernej scény v oblasti osobných počítačov, nebude od veci, ak si ju priblížime aj my v rámci dnešného zamyslenia sa.

Najprv teda niekoľko oficiálnych faktov. Recenzia podľa vševediacej Wikipédie je kritickým rozborom umeleckého diela, odborného diela alebo vedeckého diela, ktorý obsahuje jeho odôvodnené hodnotenie. Samozrejme, mnohí môžu namietat', že spomínaný portál je nadmieru pofidérnym zdrojom informácií a preto uvediem aj offiko definíciu recenzie tak, ako ju možno nájsť v Slovníku slovenského jazyka: recenzia je písomným posudkom vedeckého alebo umeleckého diela. Čiže, v podstate to isté, len ovenčené väčšou mierou dôveryhodnosti. Obe výklady onoho výrazu však v sebe nezahŕňajú dvojicu kľúčových charakteristík recenzie, a síce objektivitu a subjektivitu. Dokonca ani tie najobširnejšie popisy tohto publicistického žánra (kľudne si ich vygooglite, je ich na nete mnoho) nespomínajú nič o tom, do akej miery má byť recenzia objektívnou, resp. subjektívnou. Čo z toho vyplýva, je snáď nad slnko jasné - tento formát je vo svojich základoch maximálne flexibilným na to, aby umožnil autorom publikovať zhodnotenia toho ktorého diela bez zbytočných obmedzení na formu či obsah. Jasne, nejaké základné mantinely, definované predovšetkým špecifikami recenzie tam sú, avšak po stránke náplne textu má pisateľ prakticky neobmedzené možnosti v tom, ako s týmto formátom naložiť. A práve tá sloboda vo formulovaní obsahu recenzie je dôvodom, prečo niektorí ľudia nevedia pochopiť skutočnosť, že recenzia nikdy nemôže byť čiste objektívnou, alebo len čiste subjektívnou.

Aby sme si teda ozrejmili uvedenú dvojicu pojmov, nebude od veci ak si každý z nich osobitne priblížime. Subjektívny pohľad JE základným stavebným kameňom kvalitne napísanej recenzie. O tom skrátka niet pochýb. Ak má totižto niekto zhodnotiť určité dielo, musí predsa vychádzať

zo svojich subjektívnych pocitov a dojmov, ktoré v ňom dané dielo zanechalo. Pri analýze kvalitatívnych parametrov predmetnej hry je preto nevyhnuté, aby mal recenzent danú hru prejdenú čo možno najpodrobnejšie. Ak je recenzent hráčom povrchným, rovnako povrchné sú aj jeho články. Z toho dôvodu je aj celková kvalita recenzií vo veľkej miere závislá od toho, koľko času recenzent titulu venoval a ako do hĺbky obsah hry študoval. Je preto logickým, že mnoho exkluzívnych recenzií zahraničných portálov, ktoré sa objavujú v éteri s niekoľko dňovým či až týždňovým predstihom, je po stránke obsahu tak chudobnými, že nejaké konkrétnejšie detaily o hernej náplni a mechanizmoch sa z nich čitateľ naozaj nedozvie. Vráťim sa ešte na moment ale k subjektívnej časti recenzií - ak je tento publicistický formát definovaný ako kritický rozbor, táto kritika musí vychádzať z argumentov, ktoré recenzent nadobudne počas hrania hry. Tzn. žiadna inšpirácia z iných článkov, v iných dojmov, v iných promo materiálov - ak má recenzia spĺňať svoju úlohu a napĺňať svoj význam, musí JEDNOZNAČNE vychádzať zo subjektívnych dojmov recenzujúcej osoby.

Mnoho z hráčov si však spomínanú subjektivitu neprávom zamieňa so zaujatosťou. No a to je priestor, kedy na scénu prichádza faktor objektivnosti. Nie takej, ktorá by ovplyvnila subjektívny úsudok recenzenta, ale takej, ktorá zhodnotí hru z hľadiska toho-ktorého žánra, teda z hľadiska konkurencie. Inými slovami, objektivita má za úlohu dokázať aj tým najväčším pochybovačom, že dotýčaný titul je po porovnaní s ostatnými žánrovými kolegami skutočne tak dobrý / zlý, že všetky tie subjektívne argumenty majú naozaj logické opodstatnenie. Objektivnosť teda nemá zasahovať do konkrétneho hodnotenia kvality hry - má iba poukázať na fakt, že recenzent je znalý problematiky a v danom obore vie recenzovaný titul ako celok na základe jeho kvalít zaradiť tam, kam patrí. Ved' predsa, recenzia je (ako tu už po x-tý krát budem opakovať) kritickým zhodnotením diela a pokiaľ objektivita ovplyvní subjektívny úsudok recenzenta (a s tým aj jeho vlastný pohľad na hru samotnú), je výsledná recenzia zavádzajúcou a koncepčne zlou.

Aby sme si to teda nejako v kocke zhrnuli - recenzent v žiadnom prípade nesmie brať ohľad na to, ako sa o danej hre vyjadrujú kolegovia či iné portály. Nesmie brať do úvahy ani žiadne poľahčujúce okolnosti (typu je to od známeho štúdia takže to má plusové body, je to podobné ako CoD a preto je to dobré atď.), nakoľko sa daný titul predáva za plnú cenu a ako taký by mal byť suverénnym kusom softvéru. Recenzent však môže objektívne zhodnotiť, či sa titul ako celok bude určitej skupine hráčov páčiť viac, ako inej, resp. kde sa svojimi kvalitami v rebríčku podobných hier nachádza. Samozrejme, nakoľko sú pravidlá tohto publicistického formátu vo veľkej miere vecou subjektívnych preferencií, bol by som naozaj rád, keby ste sa k tejto problematike vyjadrili aj vy, čitatelia. Môj názor už viete - aký je ten váš?

# Zamyslenie s príchut'ou nostalgie...

Michal "MickTheMage" Nemec

**Prečo, sakra, sú tie staré hry lepšie ako dnešné? Alebo to tak nie je? A čo 640KB?**

Niekedy sú hry ľahké, inokedy ťažké, potom sa nám zdajú byť príliš krátke, prípadne neznesiteľne dlhé. Občas akoby autori hier naschvál naťahovali dĺžku rôznymi barličkami, pomáhajú si trikmi ako nechať opakovane hráča aby sa vracal dlhú cestu späť po vykonaní svojej úlohy. Napokon je tu dojem, že tie staré hry boli akosi lepšie, zložitejšie a nie tak primitívne ako sú tie dnešné.

Zaujímavá otázka. Sú staré hry lepšie ako tie dnešné? Ešte pred nejakou dobou by som bez váhania odpovedal, že áno. Skrátka mali všetko – nápaditosť, tú správnu dĺžku a primeranú komplikovanosť, teda istý stupeň zaujímavej výzvy. Skutočnosť je však taká, že mnohé zo starých hier neboli o nič dlhšie, či komplikovanejšie ako sú tie dnešné. Teda, komplikovanejšie boli určite – autori sa skrátka nepárali príliš s prívetivým ovládaním, zrozumiteľným širokým masám. Hry kedysi boli určené špecifickému cieľovému publiku, ktoré sa rado vyhralo s výzvou, nech už to bolo vo forme prehnanej obtiažnosti, či výživne protivného užívateľského rozhrania. Na adresu ovládania, resp. prehľadnosti herného rozhrania mi ako príklad môže poslúžiť taká Elvíra. Výborná hra, vo svojej dobe, dnes tiež dokáže zaujať, avšak hráč musí prekonať ťarbavé, podivné ovládanie, ktoré sa prieči dnešným zvyklostiam. Keď som spomínanú hru nedávno hra, musel som neuveriteľne bojovať s jej ovládaním, resp. s tým ako prezentuje herný svet. Bolo to ťažkopádne a takmer som sa na hru vykašľal. Pritom, a to si dobre pamätám, v dobách keď bola Elvíra novou, čerstvou hrou, som s jej hraním podobné problémy nikdy nemal, nikdy som ich nevnímal. Dnes, navyknutý na iné štandardy, mi niektoré veci trochu ničia zážitok z hrania. Avšak to nemení nič na pôvodných kvalitách hry. Svet sa zmenil a zmenila sa i perspektíva s akou prichádzame k súčasným hrám a zároveň sa modifikovala i perspektíva akou vnímame tie hry staré.

Ľudia čo už majú niečo v živote nahrané, tak dve desiatky rokov (niektorí i viac) pristupujú k týmto hrám s



istou dávkou nostalgie a pochopenia. Boli to hry ich detstva, či mladosti a jednoducho bola doba, kedy sa príliš neriešila prívetivosť ovládania, či spôsoby akými hra núti hráča pokračovať ďalej. Jednoducho bola to výzva, všetci mali kopec času, a tak podobné problémy neriešili. Okrem toho, nebolo to s čím porovnávať, neexistovalo niečo užívateľsky príjemnejšie. Zo všetkého najzábavnejšie sme to mali my, PC hráči. Nastaviť správne parametre v autoexec.bat a config.sys, tak aby sa dalo z pamäte vytlačiť čo najviac voľného miesta, to bolo niekedy hodné šamanistických zázrakov. :) Samozrejme, teraz trochu prehánam, pretože ak človek vedel čo má robiť a ako to urobiť, nebol to zas taký veľký problém. Lenže v očiach ľudí, ktorí do toho nevideli..., to prirovnanie k magickému zázraku nie je tak úplne od veci. Aby som citoval klasika: 640 KB musí stačiť každému! Ak sa teraz mladý, minulosti neznalý, hráč pýta čo má toto spoločné s hrami a hraním, odpoveď je jednoduchá. V tých dobách, všetko. PC hráč má tak dnes maximálne problémy s nekompatibilnými ovládačmi, čo je síce niekedy otrava, ale v porovnaní s dobou minulosťou je to brnkačka. Komplikovaná doba si vyžadovala komplexnejší prístup k svoju hernému stroju a vyššiu dávku trpezlivosti. Dnes je práve všetko naopak.

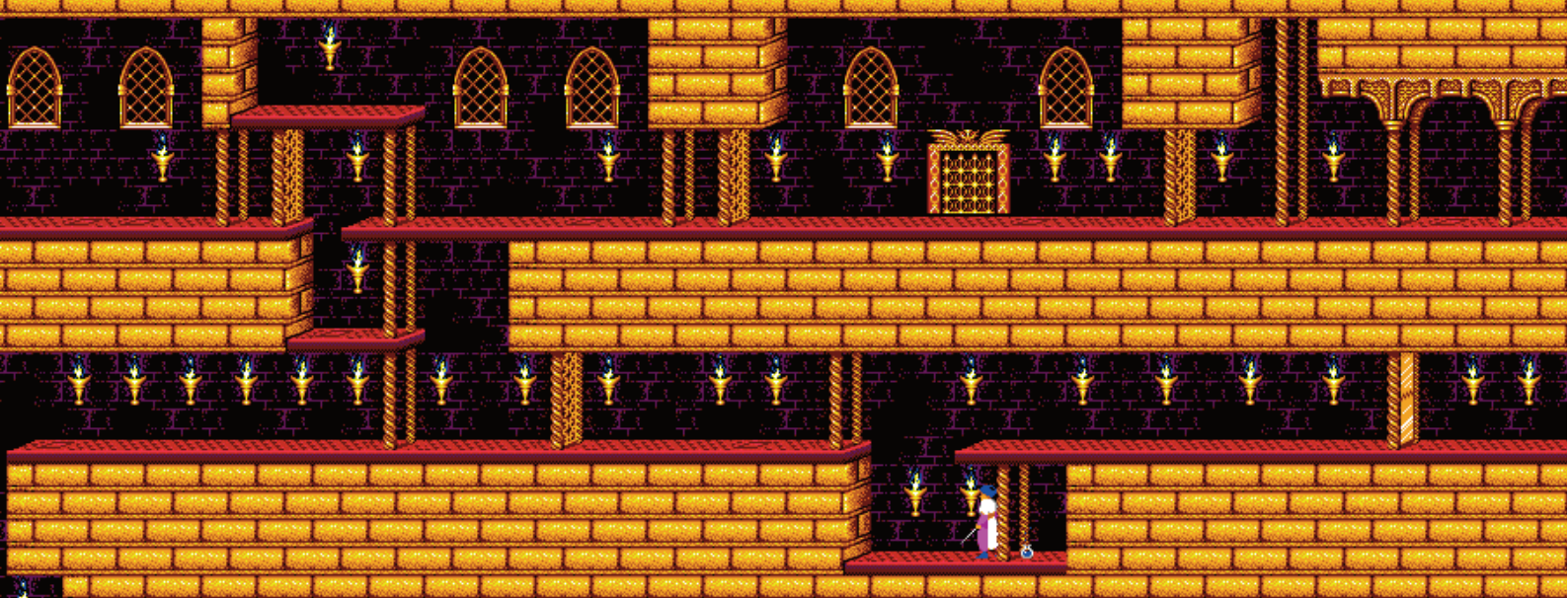
Všetko musí byť maximálne útulné a k užívateľovi priateľské. Každý náznak protivného správania hry voči uží-

vateľovi sa kruto trestá, nestretáva sa s pochopením a len málokedy sa nad ním prižmuruje oko (obidve už skoro vôbec nie). Hry sa stali príjemnejšie, pohodlnejšie, pretavujú sa plne na audio-vizuálny zážitok, na ktorý mnohokrát nepotrebujete mozog a vďaka tomu sme všetci tak akosi zleniveli. Návrat k starým hrám býva o to bolestnejší a pripomína nám, aké vtedy boli časy. Znamená to, že je taká neprívetivá hra horšia ako tie dnešné, bavlenné, pohodlné a vyčakané produkty? Neznamená. O to viac si cením mladších hráčov, ktorý prekusnú počiatočný šok a nájdu v týchto starých kúskoch ich pravé hodnoty.

Ak sa niekto teraz pýta, áno myslím si, že staré hry stále majú svoju hodnotu a svoje nestrácajúce sa kvality. Avšak i dnešné hry sú dobré, tvorené v inej dobe, pre trochu iné publikum, ktoré ich vníma po svojom. Svojím vlastným pohľadom a má svoje vlastné očakávania. Dobou však nie je ovplyvnená len „herná omladina“, ale i „veteráni“, ktorí pamätajú zlaté obdobie niektorých herných žánrov. Pomaly si zvykáme na nové pohodlie a menia si i naše očakávania voči nim.

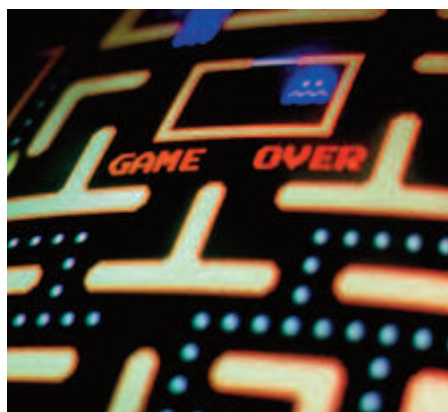
Ja, napríklad, pozorujem, že mám dnes radšej herný zážitok ako taký, ako nejakú konkrétnu výzvu, ktorú treba niekoľkonásobne dobíjať, opakovať, kým človek príde na spôsob ako ju prekonať. Viac sa prikláňam k prežívaniu príbehu, či herného sveta





ako k súbojovej náročnosti, či prekombinovanosti. To ale neznamená, že si rád nezahrám hru, ktorá prinesie výzvu. Musí však byť správne vyvážená a dobre podaná. Stále mám rád taktické ťahové súboje, komplikovaný –štatistický– vývoj hrdinov v RPG hrách, či zaujímavé hádanky, ktoré mi niektoré typy hier môžu ponúknuť. Avšak už nie je toľko voľného času a človek s radosťou prijíma jednoduchšie herné koncepty, ako sú napríklad posledné experimenty od Telltale Games – relatívne jednoduché adventúry, s výborným príbehom a epizodickým rozmerom herného času.

Staré hry sú teda rovnako dobré ako tie dnešné. Alebo naopak – ak chcete – dnešné hry sú rovnako dobré ako boli tie staré. Mení sa len spôsob akým sú podávané, prezentované a hlavne sa mení spôsob akým hry vnímame my, hrajúci sa ľudia. A často ani nie sú o nič kratšie, či dlhšie. Klasický príklad za všetky – Monkey Island – pokiaľ viete ako presne postupovať, hru dohráte do dvoch hodín čistého času. Pri pohľade do historických periodík zistíte, že nikoho vtedy ani nenapadlo kritizovať hernú dobu. Iné časy, iné vnímanie toku času. Vždy je to o vnímaní a našich momentálnych návykoch.



# Logitech

Lukáš "Dolno" Dolniak

Po dlhšom čase sme si pre vás opäť pripravili prírastok do našej hardware sekcie. Tentoraz nás firma Logitech obdarila celkom slušným počtom svojich výrobkov na testovanie. Potrebujete podložku pod notebook, hernú myš, headset, či hľadáte kvalitnejší zvuk pre vaše médiá?

## Logitech G400



Ak beriete hranie vážne, určite nedáte dopustiť na kvalitné herné príslušenstvo a profesionálna myš by v ňom mala figurovať na popredných priečkach. Ak ste sa ešte pre tú svoju nerozhodli, mali by ste zvážiť návrh Logitechu. G400 ponúka klasický ergonomický tvar, ktorý opäť čerpá to najlepšie zo starého modelu M500, takže máte všetky tlačidlá bez problémov pod kontrolou a aj keď ide o rozmerovo pomerne veľký kúsok (dlhý okolo 12 centimetrov), myš skvele padne do ruky. Významnou prednosťou je rozhodne rozlišovacia schopnosť až 3600 dpi, čo je dvojnásobok oproti jej predchodcovi.

Model obsahuje aj dve tlačidlá na prispôbenie si citlivosti priamo počas hrania. Pripojenie zasa zaobstaráva klasický USB port, rýchlosť prenosu bola zvýšená na absolútnu hranicu tohto rozhrania, teda až 1000 záznamov za sekundu. Osobne som myš nedal dokonca testovacej doby z ruky a používal som ju, či už na hranie, alebo na klasickú kancelársku prácu, v oboch prípadoch skvele poslúžila. Jedinou nevýhodou je pomerne vysoká cena, okolo 40 eur, na trhu je totiž v konkurencii dosť lacnejších kúskov (i keď pravdepodobne nie natoľko kvalitných).

9

## Logitech G330

Vo vašej zbierke by tiež nemal chýbať poriadny headset. Logitech tu ponúka svoj model G330 a rozhodne by ste mali zbystriť, ak aj vám robia problémy veľké slúchadlá, ktoré vás na hlave nepríjemne tlačia. Tento produkt totiž disponuje odľahčenou nastaviteľnou konštrukciou, vďaka ktorej takmer ani nebudete cítiť, že ho máte nasadený. Osobne sa mi však headset často z hlavy zošuchol, napriek tomu, že som nevykonával takmer žiadny pohyb a konštrukciu som viackrát prestavoval, ohlasy na internete sú však veľmi kladné, takže možno ide skôr o problém mojej hlavy a nie tohto modelu :)



Najhlavnejší je však zvuk a pri G330 sa skutočne nie je na čo sťažovať. Je vhodný jednak na hranie, ale aj počúvanie hudby, aj keď nejde o veľký uzavretý headset, kvalita zvuku je výborná a nie ste ani veľmi ukrátený o basy, ktoré sú pri ľahších modeloch veľkou slabinou. Výborný je aj mikrofón, ktorý skvele sníma hlas a ak používate programy na voicechat, veľmi sa vám osvedčí. Súčasťou balenia je aj USB adaptér, takže slúchadlá aj mikrofón môžete bez problémov používať trebárs aj na PS3. Celkový dojem je veľmi príjemný a až na drobné problémy s nastavovaním som nepostrehol žiadne výrazné nedostatky. Ak nechcete na hlave nosiť ťažké slúchadlá a popritom si zachovať čo najvyššiu kvalitu zvuku, nad modelom

G330 by ste mali začať naozaj uvažovať.

8.5

## Logitech n315

Dnes je už všeobecne známe, že vysoké teploty, ktoré produkujú naši prenosní miláčikovia rozhodne pokožke neprospievajú a v extrémnych prípadoch môžu spôsobiť až rakovinu kože. Preto pokiaľ často pracujete s notebookom mimo stola, zožeňte si nejakú vhodnú podložku. Testovaná N315 je v podstate len umelohmotná doska, navrhnutá pre notebooky do 15,6 palca, s výsuvným miestom pre myš. Jej pogumovaný



povrch však zaručuje, že sa vám po nej nebude stroj šmýkať. Spomínaný priestor pre myš je teda vhodný skôr pre menšie modely (napríklad vyššie uvedené 15,6 palca je už veľmi nevhodný, pretože prakticky nezostáva miesto pre pohyb). Podložka je tenká a dá sa ľahko skladovať a prenášať. N315 je vhodná voľba ak



používate notebook napríklad pri cestovaní vlakom, umožňuje umiestniť si notebook pohodlne na nohy.

8



### **Logitech n550**

Ak však od podložky očakávate aj nejaké vyššie funkcie, ako len izoláciu tepla mohla by vás zaujať N550. Rozmerovo sa hodí skôr na netbooky alebo notebooky do 14,1 palca a okrem až štvorvrstvej plastovej ochrany proti teplu disponuje aj dvojicou reproduktorov, ktoré znateľne vylepšia veľmi často nekvalitný zvuk väčšiny netbookov. Reproduktory nepoužívajú klasický 3,5 mm audio výstup, alebo zapojíte ich pomocou USB portu, tým ale samozrejme zvyšujú spotrebu energie a následne aj výdrž baterky. Práca s podložkou je vďaka mäkkej spodnej časti veľmi pohodlná. Stroj je vďaka konštrukcii podložky mierne naklonený smerom k vám, čo je príjemné pre vaše ruky pri písaní na klávesnici. Opäť je jediným citeľným problémom tohto produktu jeho vysoká cena okolo 40 eur. Ak vás

rozhodne nie sú to pravé orechové pre žiadneho náročnejšieho užívateľa. Vylepšení je na trhu mnoho, či už sú to veľké zostavy so subwoofermi vhodné len na domáce použitie, alebo menšie reproduktory s vysokou mobilitou. A jedným z nich je aj model Z205. Konštrukcia je celá plastová a k notebooku sa pripieňuje pomocou malého štipca na spodnej strane. Reproduktor je napájaný pomocou USB portu a nepotrebuje žiadny prídavný software pre používanie. O zvuk sa stará dvojica širokopásmových reproduktorov, na zadnej strane nájdete dva vstupy, jeden pre USB kábel a druhý na iné zvukové zariadenie. Reproduk-



N550 zaujala a priali by ste si rovnaké pohodlie aj pri práci s väčším notebookom, Logitech ponúka podložku N700, robustnejší model s prakticky rovnakými dispozíciami.

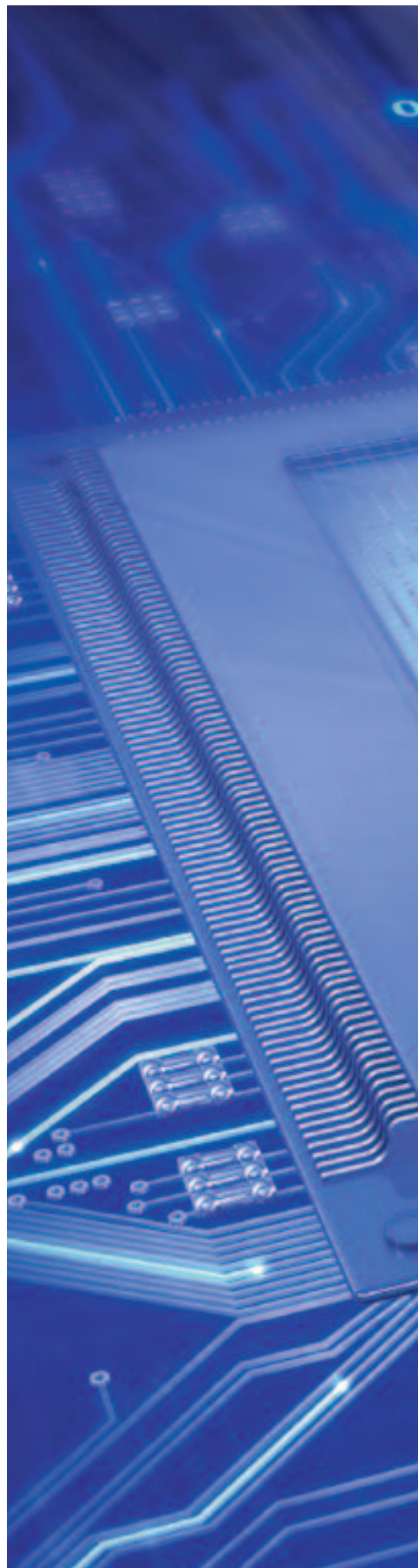
9

### **Logitech z205**

Ako bolo spomenuté vyššie, nie je žiadnym tajomstvom, že integrované reproduktory väčšiny notebookov

tor disponuje oveľa vyšším zvukom, ako obvyklé integrované zariadenia, čo sa zide hlavne pri pozeraní filmov, či počúvaní hudby. Čo sa však celkovej kvality zvuku týka, jeho jedinou slabinou sú basy, pri ktorých je skutočne slabý (stále je to však lepšie, ako väčšina notebookových reproduktorov). Aj keď je zvuk stále mierne skreslený, Logitech Z205 rapídne zvýši audio kvalitu médií drvicej väčšiny notebookov.

7



# Novinky za mesiac október

Boris "Blade" Kirov, Lukáš "Under4" Kollár

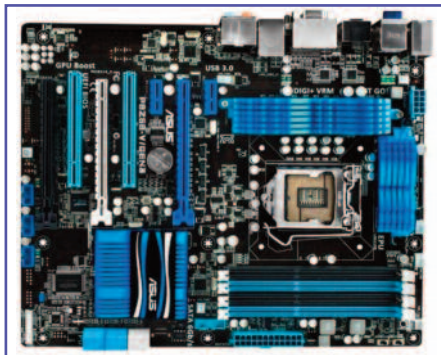
## Herný HW sumár 39. týždňa 2011

### Aké zaujímavé HW novinky nám priniesol uplynulý týždeň?

Očakávať od vývoja počítačového hardvéru akési spomalenie či nebudaj stagnáciu by bolo v jasnom rozpore s Moorovým zákonom, takže ani uplynulý týždeň nebol z tohto uhla pohľadu ničím výnimočným a dočkali sme sa hneď niekoľkých zaujímavých



noviniek a oznámení. Tou prvou z nich nolo ohlásenie nového počítačového casu od spoločnosti Thermaltake, poskytujúceho pohodlnú úschovnu PC hardvéru, zaobalenú do naozaj pekného „pozlátka“. Portfólio uvedenej firmy tak v dohľadnej dobe rozšíri počítačová skriňa s označením Chaser MK-I LCS, ktorá koncepčne vychádza z obdobného modelu zvaného Chaser MK-I, uvedeného na trh pred cca piatimi mesiacmi. Novinkou oproti spomínanej základnej verzii je zabudované vodné chladenie značky Bigwater 850GT, sľubujúce vynikajúci výkon bez akýchkoľvek rušivých hlukov. Chladenie je osadené rezervoárom s kapacitou 330 kubických centimetrov, 240 milimetrovým chladičom a dvoma 120mm ventilátormi, ktoré dokopy zabezpečia výkonné chladenie aj tých najžhavesších komponentov. Samotná skriňa potom ponúkne záujemcom rozhranie SATA pre 2.5 a 3.5 palcové HDD, USB 3.0 (2x), USB 2.0 (2x), eSATA (1x), audio konektory, tri predvŕtané otvory pre ďalšie trubky na vodné chladenie a dva ventilátory, jeden model typu Colorshift (600-800 RPM) a jede 140mm model TurboFan (1000 RPM). Cenovka tejto skrine zatiaľ nebola oznámená, avšak pár šupov to

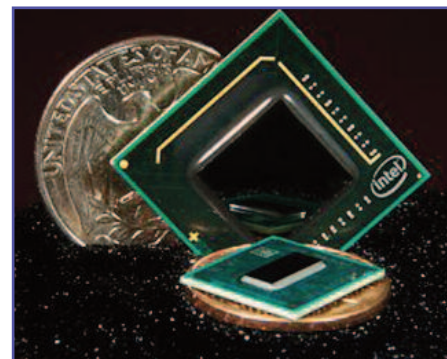


rozhodne nebude.

Fanúšikov tých najaktuálnejších HW komponentov v priebehu týždňa istotne potešila firma Asus, ktorá po vzore konkurencie (MSI či Gigabyte) nechce ostať trendu postupného presadzovania rozhrania PCI-Express 3.0 nič dlžná a tak nám už v dohľadnej dobe priniesie na trh trojicu nových matičných dosiek osadených čipovou sadou Intel Z68 (konkrétne teda P8Z68 Deluxe/GEN3, P8Z68-V Pro/GEN3 a P8Z68-V/GEN3), mimo hromady high-tech funkcií taktiež sľubujúcich aj integráciu spomínaného PCIe 3.0 rozhrania. To je vďaka plnohodnotnému využitiu Asmedia ASM 1480 čipu a podpore 16-fázového napájania DIG+ VRM ideálnym kandidátom na testovanie tých najvýkonnejších grafických kariet v režime SLI resp. CrossFireX (keďže dosky budú osadené hneď DVOMA PCI Express 16x slotmi), pričom dosiahnutiu tých najlepších výpočtových výkonov potom istotne výdatne napomôže aj podpora nových procesorov Intel Ivy Bridge, ktoré sa dostanú na trh v priebehu budúceho roka. Všetky dosky potom budú osadené 4 slotmi pre pamäte typu DDR3 2200, 4 USB 3.0 vstupmi, 7.1 kanálovým audiom či Bluetoothom vo verzii 2.1. A ako perlička nebude chýbať ani podpora technológie LucidLogix Virtu, zabezpečujúcej špičkový výkon ako procesoru, tak aj grafiky. Cenové relácie trojice dosiek radu GEN3 sa pohybujú od 159 Eur u tej najlacnejšej, až po 229 Eur u tej najdrahšej.

Aj napriek tomu, že prudký nástup éry netbookov je dnes pomaly ale isto nahradzovaný érou tabletovou (pozor, nie tabletKovou), je táto platforma aj naďalej pre mnohých mobilných uží-

vateľov mimoriadne atraktívnu, čoho dôkazom je aj najnovšia iniciatíva spoločnosti Intel, majúca podobu až štvorice nových procesorov typu Atom, a to konkrétne teda verzii s označením D2500, D2700 a N2600, N2800. Prvá dvojica z nich je síce určená len pre prenosné počítače označované pojmom nettopy, avšak tá druhá už samozrejme nájde uplatnenie práve vo sfére netbookov. Ako sú na tom teda procesory súhrnne označované pojmom Cedar Trail po stránke HW špecifikácií? Modely radu D2500 a D2700, vyrábané 32nm technológiou, budú osadené dvoma x86 jadrami s frekvenciami 1.86 a 2.13 Ghz, 4 procesorovými vláknami, zabudovaným DDR3 pamäťovým radičom, 1MB L2 cache, integrovanou grafikou s podporou Direct X 10.1 a TDP dosahujúcim 10W. Procesory línie Cedar Trail potom okrem iného poskytnú ako podporu videí v rozlíšení 1080p, tak aj podporu rozhraní Blu-ray 2.0, Intel Wireless Display či funkcie Fast Boot. V prípade modelov určených pre netbooky, zatiaľ bližšie špecifikácie zverejnené neboli, avšak očakávame, že od tých nettopovských až tak rozdielne nebudú.



## Herný HW sumár 40. týždňa 2011

### Okrúhly štyridsiaty herný hardvér sumár bol ako obyčajne, plný neobyčajného železa.

S prvom správou tohto týždňa sme nazreli do sveta grafických kariet, ktorý spozná novučičky model Devil 13 HD6970, na ktorom pod známou značkou PowerColor usilovne pracuje spoločnosť TUL. Je ojedinelá svojim nereferenčným chladením, konkrétne



chladičom s dvojicou 92 mm ventilátorov, štyrmi medenými 8 mm heatpipes a LED podsvietením. Nájde tu užitočný Dual BIOS, 12-fázové napájanie, priamy FET a proadlizer kondenzátor, celkovo päť výstupov pre zobrazenie (dva DVI, dva mini DisplayPorty a jedno HDMI rozhranie) a aj takú CrossFireX podporu. GPU tejto karty dostalo do vienka frekvenciu 880 MHz, resp. 960 MHz pri spustení funkcie OC BIOS a disponuje aj 2 GB pamäťou, tikajúcou na 5500 Mhz alebo 5700 MHz v OC móde, ktorá je navyše prepojená cez 256bitovú pamäťovú zbernicu. I napriek tomu, že jej cena zostáva neznáma vieme, že k nej dostanete sadu skrutkovačov a všetko bude zabalené v atraktívnom boxe.

Pre hráčov dbajúcich na estetiku tu máme novú počítačovú skrinku Thermaltake V3 BlacX Edition. Tento produkt je typu mid-tower a je založený na modely V3 Black Edition, ktorý uzrel svetlo sveta v roku 2009. V3 BlacX Edition dostala rozmery 473 x 190 x 445,6 mm, keby ste ju položili na váhu, mala by 4,8 kg, vyniká nielen dokovacou stanicou pre 2,5" a 3,5" SATA disky, ale aj jedným 120 mm ventilátorom (1000 RPM) s modrými LED diódami, ktorý nájdete vzadu. Prítomný je I/O panel, ponúkajúci jeden USB 3.0 a jeden USB 2.0 port, výstupy na mikrofón a reproduktory. Disponuje trojicou vstavaných 5,25 palcových pozícií, jednou 2,5 palcovou a štyrmi 3,5 palcovými internými pozíciami. Obsiahla čiernu interiérovú ako i exteriérovú povrchovú úpravu. To však bola posledná dostupná informácia o PC skrinke V3 BlacX Edition od Thermaltake.

Séria Republic of Gamers alebo ak

chcete ROG, ktorou sa môže pýšiť spoločnosť Asus, bude v neznámy termín doplnená o nový kúsok micro ATX základnej dosky, založenej na čipsete Z68. Tá nesie menovku Maximus IV GENE-Z/GEN3 a bude sa jednať o PCI-Express 3.0 model. Bude podporovať procesory LGA1155 a Ivy Bridge, obsahuje rovnú štvoricu pamäťových slotov (DDR3-2200), dva SATA 6.0 Gbps, štyri SATA 3.0 Gbps porty, dva eSATA konektory a dva PCIe x16 sloty s možnosťou nastavenia pre SLI, CrossFireX, prípadne Virtu. Nechýba zabudované X-Fi audio, UEFI BIOS, Gigabit Ethernet a štyri USB 3.0 konektory.

Napokon sa Gigabyte Technology s nami podelila s informáciami o novej hernej klávesnici Force K3. Práve táto periféria má čierny matný povrch, odolný podvozok a rozšírené, gumové kupoly, vhodné pre rýchlu a spoľahlivú odozvu kláves. Inak je rozmerov 490 x 263 x 32,8 mm, váži cirka 900 gramov, je opatrená 1,5 m káblom a pozláteným USB konektorom. Hráčov poteší fakt zvýraznenia niektorých kláves a určite aj prítomnosť modrých LED kontroliek.

#### Herný HW sumár 41. týždňa 2011

**Štyridsiaty prvý týždeň 2011 priniesol drahší notebook a desktop s prívlastkom herného stroja, uviedol sa nový procesorový chladič a svetu sa predstavila novinka v podobe PC skrinky od Danger Den.**

Dať za notebook 1946 dolárov, no to by možno ešte šlo, ale vysoliť 3234 eur za herný počítač, to už bohužiaľ nie je cena, ktorú si môže dovoliť každúcky hráč „pustiť“ z rúk. Poďme si v

prvom rade ukázať laptop, ktorý má mimochodom 18,4 palcov. Volá Clevo P180HM, je od spoločnosti AVADirect a medzi jeho hlavné prednosti sa zaraďuje štvorjadrový Core i7 procesor, 12 GB pamäť RAM a dvojica grafických kariet GeForce GTX 560M s 1,5 GB pamäťou, čiže ako ste si mohli teraz všimnúť, disponuje zároveň SLI podporou. Ak si ho plánujete kúpiť, hry sa vám budú zobrazovať na LED Full HD (1920 x 1080) displeji, údaje si uložíte na tri pevné prípadne SSD disky, vybrať si budete môcť medzi DVD a Blu-ray mechanikou, pričom tu nájdeme aj čítačku kariet 9-in-1, 802.11 b/g/n WiFi, Bluetooth a vstavanú webovú kameru. Prítomné je i USB 3.0 pripojenie a HDMI 1.4a rozhranie. Jeho základnú cenu už viete z predošlého textu.



O deň neskôr sa v plnej paráde predviedol nový herný desktop Tytan CG8565 od Asusu, ktorý je po každej stránke maximálne prepracovaný. Aby sme nevynechali žiadny detail treba pripomenúť, že bol predstavený na veľtrhu Computex a zaraďuje sa do rady ROG (Republic of Gamers). Má k dispozícii procesor druhej generácie Core i5/i7, na grafiku dohliadne buď karta GeForce GTX 560 Ti alebo GTX 590 a pokiaľ z nejakých príčin potrebujete obrovskú RAM, tento model môže obsiahnuť pamäť až o veľkosti 32 GB, takže s ňou problém nebude. Nadšencov ešte poteší pretaktovacia funkcia „one-button“, ktorá má za

úlohu zvýšiť výkon. Poznáme aj jeho bližšie špecifikácie. Poslúži DVD alebo Blu-ray, Gigabit Ethernet, čítačka pamäťových kariet 16-in-1, štvorica USB 3.0 portov, DVI a HDMI rozhranie, a zvuková karta Xonar. Tento počítač sa ešte nedá kúpiť, ale je už v predpredaji u našich poľských susedov, kde za v prepočte asi 3234 eur dostane stroj, ktorý pozostáva z procesora Core i7-2600K, 16GB RAM pamäte, 160GB SSD, 2TB HDD disku a zrejme z grafickej karty GeForce GTX 590.

Po zistení, že v treťom kvadrante stúpili predaje PC v porovnaní s minulým rokom o 3,6 %, predstavení dvojice herných okuliarov, robustnej tašky Thermaltake pre herný počítač a uvedení zoznamu základných dosiek MSI a ASRock s podporou pre Bulldozer sme oficiálne na trh uviedli nový high-end CPU chladič CNPS12X, ktorý sa vydá pod záštitou juhokórejskej spoločnosti Zalman Tech. Tento nemalejší chladič váži 1 kg, má rozmery 151 x 132 x 154 mm a šesť kompozitných heatpipes pomocou technológie W-DTH (Whole-Direct Touch Heatpipes). Disponuje trojicou 120 mm ventilátorov s dlhou životnosťou ložísk a modrými LED diódami, pričom ponúka dva režimy chodu. Tichý režim je taký, pri ktorom ventilátor pracuje niekde medzi 850 až 1100 RPM a pri zvukovom výstupe 22 dBA, druhý je výkonný a ako taký dosahuje prevádzkovú rýchlosť 950 až 1200 RPM pri 24 dBA. Na záver si pozrite procesory, ktoré podporuje chladič CNPS12X: Intel LGA 775/1155/1156/1366/2011 a AMD Socket AM2(+)/AM3(+)/FM1. Ak oň máte záujem, prichystajte si predpredajovú sumu €67, za ktorú vám bude pribalená aj plná injekčná

striekačka pasty ZM-STG2.

Nedeľa napokon dodala počítačovú skrinku Danger Den Q20, ktorá nieje rozhodne tuctová. Jedná sa o nový full-tower model, podporujúci základné dosky typov ATX alebo BTX. Je pravdepodobne vyrobený z ocelového rámu, pričom má číre bočnice a vrchný i spodný farebný panel. Podporuje niekoľko 120 mm alebo 140 mm ventilátorov, je rozmerov 527 x 185 x 462 mm, má dve 5,25" pozície, štyri 3,5", tri 2,5 palcové interné pozície a nožičky z brúseného hliníka. Táto skrinka, ktorej cena začína na \$270 disponuje viacerými odnímateľnými prednými panelmi, ktoré sú dostupné vo viacerých farbách.

### **Herný HW sumár 42. týždňa 2011**

**Ďalší týždeň v poradí nelenil a ukázal nám nový 3D monitor, pár herných periférií, parádnú základnú dosku a aj slušnú PC bedňu, ktorá určite nebude vo vašej izbe špať!**

Technológia 3D zobrazovania stále viac a viac napreduje, preto sa nemožno diviť, že spoločnosť ViewSonic na trh v Severnej Amerike uviedla svoj nový počín v podobe 23 palcového 3D monitora V3D231, ktorý je LED podsvietený, disponuje natívnym rozlíšením 1920 x 1080 pixelov, dynamickým kontrastným pomerom 20,000,000:1, 2 ms odozvou s technológiou ClearMotiv II a jasom 250 cd/m<sup>2</sup>. Na zobrazenie poslúžia výstupy D-Sub, DVI, HDMI 1.4 a poteší aj dvojica 2W reproduktorov. V balení sa má nachádzať i s pár polarizačných 3D okuliarov a dve „clip-on“ polarizačné šošovky. Tento monitor sa dá zadovážiť za približnú cenu 349 dolárov. Výrobca naň mimo-

chodom poskytuje záruku v trvaní troch rokov.

Nasledovalo predstavenie dvoch periférií, konkrétne nám Logitech dal vedieť o myši a klávesnici s tematikou očakávaného herného titulu menom Call of Duty: Modern Warfare 3. Takže, G9X je USB laserovou myšou, ktorá má duálne koliesko, nastaviteľné dpi v rozmedzí od 200 do 5700, vymeniteľné úchopy, „elegantné“ nožičky a nastaviteľnú hmotnosť, pričom môžete celkovo pridať 28 gramov. Pozornosť si zaslúži aj on-board pamäť pre uloženie piatich profilov. Ak by ste o tento kúsok mali záujem, z vašej peňaženky odbudne cirka \$79.99. Na túto myš je poskytovaná trojročná záruka.

To bol prvý periférny kúsok, teraz sa pozrieme na klávesnicu Gaming Keyboard G105 od rovnakej firmy, čiže Logitechu. Tá ponúka zelené LED podsvietenie kláves vo vojenskom štýle nočného videnia, G-keys, teda šesť programovateľných tlačidiel, no každé má tri stavové režimy, takže je tu až 18 možných kombinácií makrié pre každú hru.

Ak si chcete poskladať svoj vlastný herný stroj, musíte začať stavať rovno od základu. K tomu vám napomôže základná doska Gigabyte G1.Assassin 2, ktorá je nielen čo sa špecifikácií týka, ale i po vzhľadovej stránke veľmi pohľadná a zaujímavá. Gigabyte Technology ešte neposkytla všetky potrebné údaje, vieme ale, že príde s čipovou sadou Intel X79 Express, podporou pre nadchádzajúce procesory Sandy Bridge E (LGA2011), pre pamäť poslúžia rovno štyri pamäťové sloty DDR3, nájdu sa i dva SATA 6.0 Gbps, štyri SATA 3.0 Gbps porty a tri PCI-Express x16 sloty. Pri tom všetkom nechýbajú Killer 2100 NIC, audio Creative X-Fi a dva BIOSy. Jej vzhľad je čierno-zelený a pre pravých herných fajnšmekrov je pripravený chladič v tvare zbrane.

Pretože treba vždy dbať aj na celkový dojem, je veľmi dôležitý aj výber bedne. Trh je nimi síce pomerne dosť presýtený, každý nový kus však v sebe skrýva dúšok originality. Presne tak je to aj v prípade firmy Raidmax, ktorá poskytne pre hráčov novú mid-tower PC skrinku menom Seiran. Disponuje rozmermi 480 x 185 x 480



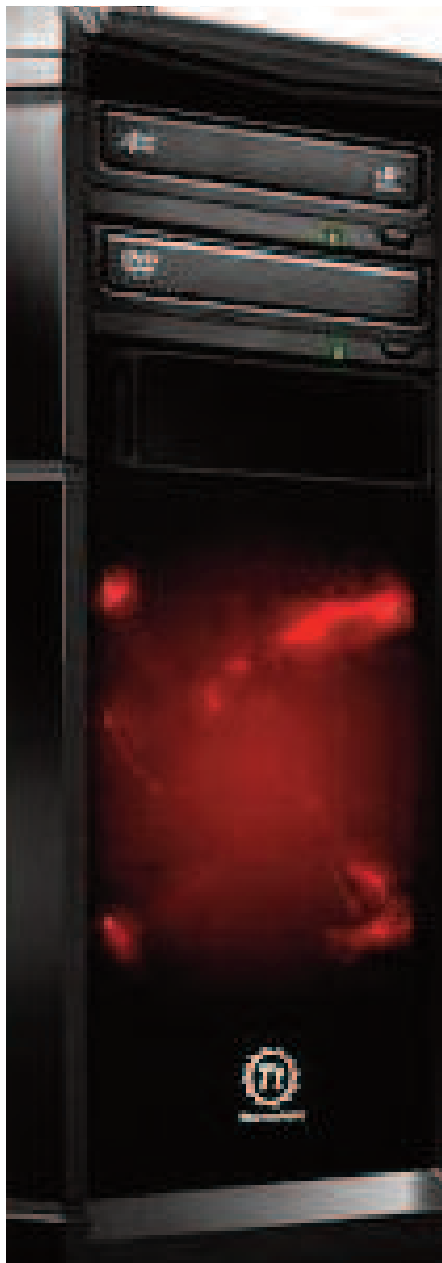
mm, predným panelom s 2-kanálovým ventilátorovým regulátorom, USB 3.0 (1), USB 2.0 (2) a so zvukovými portami. Pripravených na využitie je presne deväť 5,25" pozícií, pričom sú všetky dostupné bez nutnosti použitia nástrojov. Chladenie zaisťujú dva 120 mm ventilátory. Prvý z nich našiel svoje umiestnenie vpredu, pričom obsahuje LED osvetlenie, ten druhý nájdeme v zadnej časti skrinky, avšak je bez osvetlenia. Pokiaľ by sa niekomu mánilo, vzadu sa nachádza trojica predvŕtaných otvorov pre inštaláciu vodného chladenia. Vybrať sa dá rovno z troch farieb skrinky: bielej, čiernej a červenej. Hráčska počítačová skrinka Raidmax Seiran dorazí na trh niekedy v polovici novembra s cenou \$79.99.

Štyridsiaty druhý herný hardvér týždeň sme napokon ukončili mini recenziami piatich vydarených produktov od Logitechu.

### Herný HW sumár 43. týždňa 2011

**Ctení čitatelia, nasledovný 43. tohtoročný hardvér sumár bude jubilejný. Ani sme sa nenazdali a už je tomu presne rok, čo sme spustili pravidelnú rubriku, ktorá sumarizuje novinky, predovšetkým zo sveta herného „železa“ a periférnych kúskov.**

A ako vždy sme sa samozrejme aj tentokrát zamerali na tie najhorúcejšie záležitosti. Hneď pondelok ponúkol správu, hovoriacu o uplatňovaní sa nových procesorov z AMD FX Series na trh aj prostredníctvom spoločnosti AVADirect, ktorá na niektoré svoje desktopy pridáva už zmieňované šesťjadrové, resp. osemjadrové procesory. Tie budú osadené na základné dosky AMD 870, 970, 990X prípadne 990FX spolu aj s takou 16 GB RAM pamäťou, pričom si môžeme vybrať, či chceme jednu alebo dve grafické karty od firiem AMD alebo Nvidia a či dáme prednosť piatim/šiestim pevným alebo SSD diskom. Inak je mimochodom na výber aj dvojica optických mechaník. To všetko prichádza s trojročnou zárukou v mid-tower skrinkách HEC COMPUCASE. Ak už zákazník svoj originálny operačný systém má, nevadí, ale pre každý prípad sa dá vybrať medzi nasledovnými: Windows 7, Ubuntu, Kubuntu, Red Hat Linux, Fedora Linux, Debian a CentOS.



Nasledujúci deň poskytol rovno trojicu správ, súvisiacich s hardvérom. Tou najhodnotnejšou bolo bezpochyby predstavenie chystanej grafickej karty Sapphire Radeon HD 6970 BF3 Special Edition. Ak vám to ešte nedošlo, táto karta bude vydaná pri príležitosti novej FPS hry menom Battlefield 3, ktorej poukaz na stiahnutie bude obsiahnutý v balíčku. Disponuje dvojslotovým chladičom Vapor-X a technológiou Flex, umožňujúcou použitie troch DVI monitorov v Eyefinity režime bez nutnosti špeciálneho adaptéra, má 1536 Stream procesorov, 2GB pamäť s frekvenciou 5500 MHz, jej jadro tĺká na 880 MHz, resp. 930 MHz pri uplatnení druhého BIOSu a disponuje aj 256bitovou pamäťovou zbernicou. Výrobca nezabudol na CrossFireX podporu a dva DVI, jedno HDMI, a dva mini DisplayPort výstupy.

Ďalšia správa potešila kupujúcich, ktorí si chceli zadovážiť modely procesorov Core i3-2120, Pentium G850 a G630 od Intelu. Ceny týchto kúskov boli citelne znížené a ich nové ceny sú nasledovné: \$117/ \$75 a posledný príde na \$64. Okrem tejto milej správy nám spoločnosť poskytla aj informácie o vydaní nového štvorjadrového ťahúňa menom Core i7-2700K, ktorý má frekvenciu 3,5 GHz a stáva sa tak zároveň najrýchlejším LGA1155 čipom. Dostupné informácie tvrdia, že v predaji je len 1000 kusov, každý po \$332.

Utorok ešte napokon v krátkosti informoval, že iBuyPower disponuje Sandy Bridge systémami, ktoré sa pýšia veľkou, no zrejme v bežnom hráčskom živote nevyužitelnou 32 GB RAM pamäťou.

V stredu sa nám spoločnosť MSI snažila dokázať, že PCI-Express 3.0 nie je vždy výsadou len drahých high-end základných dosiek. Podieľala sa totiž na vývoji novej micro ATX matičnej dosky Z68MA-G43 (G3), podporujúcej procesory LGA1155. Hoci cenu nepoznáme vieme, že obsiahla štyri DDR3 pamäťové sloty, má dva SATA 6.0 Gbps a štyri SATA 3.0 Gbps porty, dvojicu PCI-Express (3.0) x16 a dva USB 3.0 porty. O zobrazenie sa postarajú výstupy D-Sub, DVI, HDMI, zvuk zaisťujú 7.1 kanálové audio, obsahuje pretaktovaciu funkciu OC Genie II, EFI BIOS a nechýba ani Gigabit Ethernet.

Na záver tu máme pre vás prichystanú lahôdku v podobe novej mechanickej hernej klávesnice Levetron Mech4 od spoločnosti AZiO so sídlom v Kalifornii. Čo má táto klávesnica spíňať? Každý hráč má svoje požiadavky a nároky, táto, pripojiteľná pozláteným USB konektorom zaujme prítomnosťou plne programovateľných tlačidiel, nájdeme tu ovládač hlasitosti, spínače Cherry Black MX, modulárnu numerickú klávesnicu, pripojiteľnú na oboch stranách, prípadne sa dá použiť ako samostatná periféria, dva vstavané USB porty a čerešničkou na torte sa stal odnímateľný Macro D-Pad s ďalšou šesticou programovateľných tlačidiel. Herná klávesnica AZiO Levetron Mech4 disponuje dlhou životnosťou (50 miliónov úderov), vode odolným dizajnom so „špeciálnymi tesneniami“, pričom na trh príde za \$109.99.

