



gamesweb.sk
... a o hrách viete všetko !

november 2011



RECENZIE

**THE ELDER SCROLLS V: SKYRIM
MIGHT&MAGIC: HEROES VI
CALL OF DUTY: MODERN WARFARE 3
SAINTS ROW THE THIRD...**





4 Recenzie

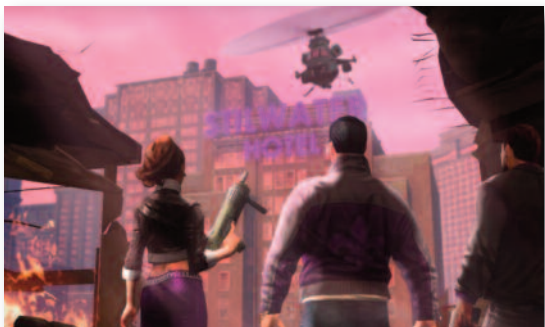
- 8 **The Elder Scrolls V: Skyrim**
- 8 **Rayman Origins**
- 10 **Dead Island**
- 14 **Might & Magic Heroes VI**
- 18 **Ace Combat: Assault Horizon**
- 20 **Call of Duty: Modern Warfare 3**
- 24 **Saints Row The Third**
- 26 **Halo Combat Evolved: Anniversary**
- 28 **The Lord of the Rings: War in the North**
- 30 **X-MEN Destiny**

32 Zamyslenie

- Na vine je distribútor!
- 33 Ale ono to nie je realistické!
- 34 Nie je všetko zlato, čo je HD
- 35 6 hodín je tak akurát...

36 Hardware

Novinky za mesiac november



twitter

http://twitter.com/GamesWeb_SK



facebook

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



web

<http://www.gamesweb.sk>



Michal "MickTheMage" Nemec

The Elder Scrolls V: Skyrim

„Dáš si ešte jedno?“ Prikývol som. Mirhtun dolial cy-rodilského červeného a ja som sledoval mihotanie ľudí na neďalekej ulici. V toto ročné obdobie je v Hammerfelle skutočne horúco. A to nie len pre elfa. Stále vidím v očiach niektorých tie nevraživé pohľady, akoby každý elf reprezentoval Thalmor. „Tak na Talosa,“ usmial som sa a zdvihol pohár. „Nuž, keď myslíš..., na Talosa,“ prikývol Mirhtun. „Kam, že sa to chystáš?“

„Už sú to roky, čo som bol na iných miestach. Okrem toho, ešte musím vybaviť pozostalosť po svojom majstrovi. Northmoor a odtiaľ Skyrim.“

„Eh, takže naše príjemné podnebie ti už nestačí, tak ho chceš vymeniť za severský mráz?!“ „Z extrému, do extrému, priateľu,“ usmial som sa a dal si dúšok vína.

Ak by sa ma niekto tesne po ohlásení Skyrimu spýtal, či som spokojný akým smerom sa autori vybrali, povedal by som, že si viem predstaviť aj lepšiu provinciu v hlavnej úlohe ďalšej Elder Scrolls hry. Nejakú, kde by fantázia autorov mohla byť plne rozvinutá podobne ako v prípade zvláštnej atmosféry Morrowindu. Dnes už to tvrdiť nebudem. Série Elder Scrolls patrí medzi momentálne najdlhšie existujúce PC RPG, s dlhou tradíciou a snahou o čo najmänejšie zviazaného hráča. Hlavný príbeh nikdy nebol dôležitý pre Elder Scrolls hry, snáď s výnimkou príbehu Redguardu, ktorý bol predsa len akčnou adventúrou a nie voľným svetom, kde si každý hráč nájde po čom túži. Hráč dostane taký príbeh, aký si sám vystavia. Nie len na obrazovke monitora, ale i vo vnútri svojej hlavy. Je to krásny (a funkčný) koncept, avšak trochu prichádza do konfliktu s poňatím moderných, komerčných hier. Kde mainstream očakáva záchytné body, príbeh, ktorý by ho viedol ďalej v rozmernej krajine. Možno i preto sa Bethesda rozhodla utvoriť uchopiteľnejšie príbehové línie svojich hier. Príbeh Martina Septima bol akýmsi prvým, silnejším pokusom. Nebol dokonalý, ale mal svoje silné miesta, tak ako sa to už neraz Bethesda podarilo. Našťastie však i tu platilo, že hlavná dejová linka nie je podstatou série. Bola len hodeným záchranným kolesom pre tých, ktorí nedokážu oceniť voľnosť série.

Skyrim v tomto nie je iný. Jeho príbehová línia nie je pre





užívanie si sveta podstatná, ale predsa tvorí značnú časť jeho atmosféry. On Skyrim je naozaj zaujímavý a krásny kraj. Drsný, chladný, ale zároveň s množstvom nádherných oblastí, kedy hráč vlastne nič iné nerobí, len obdivuje jeho prírodné krásy. Hmlistý opar vznášajúci sa nad vysokými horami, nádherný slnečný deň v okolí Ivarsteadu, či vulkanická krajina na východe... A to nie je zďaleka všetko. Svet Skyrimu je krásny, mohutný a vďaka mrazivému, zimnému počasiu i melancholicky pútavý.

"Pôvodný plán bol prekročiť Wrothgorské hory a zamieriť do Skyrimu. Problém s plánmi je však ten, že nie vždy vychádzajú tak, ako by si jeden elf priaľ. Nepriaznivé udalosti ma zahnaní na územie Cyrodiilu, a tak som nakoniec musel prejsť cez Jerallské hory. Impérium už dávno nie je čo bývalo, nič ma tu nedrží a čoskoro som sa mal presvedčiť, že je to ešte horšie. Netrvalo dlho a bol som lapený skupinou príliš horlivých legionárov. Spolu s nejakou bandou zlodejov, vraj rebelov. Napriek tomu, že som s nimi nemal nič spoločné, bol som predvedený a odsúdený na smrť. Doteraz nechápem prečo. Samozrejme, uvažoval som, či nepoužijem svoj pôvod, svoj výzor a nepostraším ich Thalmorom. Aj tak sú v jeho područí. Len, tušil som, že by to nepomohlo. A keď sa zdalo, že je všetkému koniec, zrútil sa na naše hlavy celý svet. Drak!"

Doba sa mení, Elder Scrolls sa mení. Najväčšia zmena, ktorej sa mnohí obávali, bolo ono vymenenie celého RPG systému za čosi nové, iné a podľa autorov samotných jednoduchšie a prehľadnejšie. Preč sú



základné štatistiky vašej postavy, už žiadna sila, inteligencia ani osobnosť, či šťastie. To všetko bolo zo systému vyoperované a nahradené tromi základnými prvkami – mágia, život a výdrž. Pri postupe si hráč vyberá len z týchto troch vlastností, ktoré sa zvyšujú o 10 bodov. Avšak to by bolo trochu málo, a preto sú tu ešte klasické vlastnosti známe z predchádzajúcich dielov série. Každá z týchto vlastností má niekoľko perkov, ktoré zlepšujú snaženie postavy vo svete, či pridávajú nové možnosti využitia. Silnejšie kúzla, držanie dvoch zbraní, lepšie presvedčovanie, či ceny u obchodníkov. Všetchno poznáte, staré – dobré vlastnosti hrdinu. Čo je však najdôležitejšie, ono to skrátka veľmi dobre funguje a po niekoľkých hodinách si už ani nespomeniete, že by to malo byť inak. Áno, priznávam, istý sentiment za vytváraním si vlastného povolania, za kombinovaním špecifických vlastností a „reálnej“ prítomnosti pomenovaním tohto povolania, tu stále je. Lenže z tohto hľadiska je to skutočne len spomienka, ktorú samotný Skyrim vyvracia a ukazuje,

že to ide aj tak, ako zamýšľajú autori. Povolanie si skrátka tvoríte za pochodu. Je to prirodzené a prehľadné.

Čo ma privádza k jedinej vážnej kritike hry a to je jej ovládanie, jej používateľské rozhranie, ktoré na PC skrátka nefunguje prirodzene. Je neprehľadné, nelogické a nadovšetko nedotiahnuté. Akoby si v Bethesde povedali, že musia vychádzať z konzolového základu, len ho mierne upravujú na pomery klávesnice a myši. Mierne, bez pochopenia základných princípov ovládania hier na PC. Je fajn obzerať si predmety v inventári, až do najmenších detailov. Lenže keď človek potrebuje funkčný inventár, aby mal presný prehľad o váhe, či hodnote nosených vecí, tak toho sa nedočká. Nehovoriac o tom, že tlačítka myši nekorešpondujú s hrdinovými rukami. Sú prehodené a pri vyzbrojovaní sú s tým zbytočné problémy a zmätky. Občas som mal chuť Toddovi Howardovi oplieskať o hlavu Morrowind alebo Daggerfall. Ako je možné, že to v minulosti fungovalo bez problémov a



dnes to nejde?! Rečnícka otázka. Odpoveď totiž všetci poznáme.

Všetko ostatné totiž v Skyrime viacmenej funguje. Podzemia majú svoju atmosféru, mnohé z nich sú celkom rozsiahle – i keď v podstate lineárne. Čo je trochu škoda, avšak v konečnom dôsledku to príliš nevaďí, aj keď osobne by som ocenil blúdivé orgie á la Daggerfall. Obávam sa však, že som jeden z mála. Oceniť treba i pokus zaradiť do niektorých podzemí „há-danky“, ktoré bránia v postupe ďalej. V úvodzovkách nie sú náhodou, keďže svojim spôsobom sú väčšinou veľmi jednoduché až primitívne, avšak ich prítomnosť poteší a stavia pred hráča (aspoň na oko) i inú prekážku než sú rôzne druhy protivníkov. Príšery a iná háveď Skyrimu sa skladá ako zo štandardných Elder Scrolls kúskov, tak i rôznych noviniek, ktoré sa veľmi vydarili. Ak by niekoho zaujímal onen (v Oblivione) nešťastný „level scaling“, tak áno je prítomný i v Skyrime. Avšak tentoraz autori popracovali na jeho vyvážení a vo svete existujú oblasti, resp. protivníci, s ktorými

sa neradno zahrávať. Postupne sa potom objavujú vyššie „formy“, ktoré sú o niečo odolnejšie a z času na čas i lepšie vyzbrojené. Hneď však treba dodať, že podobné lapsusy á la Oblivion – kedy ste stretli banditu v kompletnom daedrickom brnení – sa nekonajú. Aspoň čo sa dá povedať po 50 odohraných hodinách. Skyrim je totiž svet rozsiahli, i keď nie natolko ako vyzeral na starých mapách. Všetko je, ako to už je dnes tradíciou, trochu zmenšené, než si človek predstavoval. Rovnako to platí i o mestách, na ktoré na potulkách chladným svetom narazíte. Usadlosť o siedmych domoch by sa snáď nemalo ani volať mestom. Lenže realita je – bohužiaľ – taká a môže mi to byť maximálne ľúto. Iste, dalo by sa špekulovať, či je všetko zmenšené z časových dôvodov, šetreniu zdrojov alebo obmedzením enginu, ale pokiaľ svet funguje ako je, stačí to len pripomenúť. Predstavy musia vždy jednoznačne kolidovať s realitou.

Kým mestá sú trochu menšie, než by si jeden predstavoval, tak na strane

Elder Scrolls tradície a bohatosti sveta, je všetko v najlepšom poriadku. Chyba predchádzajúcej hry bola v tom, že sa autori rozhodli časť tejto tradície ignorovať. V prípade Skyrimu jej skladajú poctu, všetko vyzerá, tak akoby malo. Všetko je na svojom mieste a zdá sa, že tentoraz ignorácia nehrozí. I ten Labyrinthian tam je! Podložené množstvom kníh, starých i nových, ktorých čítaním sa dá stráviť nejedna hodina.

"Drak. Mystické stvorenie. Posledný, o ktorom som počul, bol v službách Tiberera Septima. Nevieť ako to dosiahol, ale mňa sa tento drak snažil zabiť. A keby len mňa. Objavil sa neďaleko Whiterunu. Nebo i zem sa otriasala, keď zaútočil. Našťastie som v tom nebol sám a pár vojakov zo stráže pridalo ruku k dielu. Keď bolo po všetkom stalo sa niečo podivné, niečo zvláštne...niečo čo zmení moje vnímanie sveta."

Súboje s drakmi patria k veľmi atmosférickým a úžasným zážitkom hry. A to i potom, čo sa draky stanú trochu jednoduchšou korisťou. Vždy má onen súboj niečo do seba. To ako sa vznášajú nad svetom, ako krúžia a dosadajú na zem, je skrátka niečo úžasné a nádherné. Okrem prostredia sú to práve stretnutia s drakmi, ktoré vytvárajú neuveriteľné zážitky z hrania. Skyrim je rozsiahli a čoskoro prídete na to, že draky nie sú tým najväčším nepriateľom. Aspoň v začiatkoch hry. Áno i po 50 hodinách budem tvrdiť, že stále som len na začiatku celej hry. Je totiž toľko miest kam ísť, toľko činností, ktoré sa dajú robiť bez nejakej nutnosti, či úlohy, skrátka len tak. Narúbať drevo, ťažiť rudu v bani, potom ju roztaviť a premeniť na ingoty a nakoniec vykovat'



krásnu zbraň, ktorú očarujete aby bola silnejšia. Ak by vám na cestách bolo smutno, časom získate i spoločníkov, ktorých môžete brať na svoje výpravy. Ich umelá inteligencia občas trochu hapruje, zvyknú sa niekde zaseknúť a občas zavádzajú v boji, ale ja osobne som s nimi problém nemal. Teda s ňou. Lýdia sa volá a už mi pár krát zachránila krk! To viete, mágovi sa občas šikne dobrý bodyguard :-)

Čo nás privádza k toľko propagovanému (a zase podľa mňa zbytočne) „Radiant Story“, ktorý ma na svedomí náhodne generované úlohy pre hráča. Svojim spôsobom fungujú podobne ako v prastarom Daggerfalle. Hráč dostane nejakú úlohu a pôjde na nejaké miesto, kde čosi vyzdvihne, niekomu rozbije držku alebo čosi musí nazbierať. Vždy náhodne, na inom mieste, ale zadanie býva rovnaké. Je to milé spestrenie, ktoré ešte viac umocňuje pocit otvoreného sveta i keď trochu sa opakujúceho.

Myslím, nielen vďaka „Radiant Story“, že Skyrim je tak blízko dokonalosti Daggerfallu ako som si to nikdy pred tým nedokázal predstaviť. Je to skrátka výborná hra, ktorá stojí na pevných nohách a základoch položených na začiatku 90-tych rokov. Túto tradíciu neničí, neignoruje a ďalej ju rozvíja tak, aby vyhovovala i súčasnej hráčskej generácii. Rozhodne patrí medzi veľmi návykové hry a keď sa človek raz do nej ponorí, len ťažko sa mu bude z chladných krajov Skyrimu odchádzať. Nie je bez chybičiek, ale tie jej razom dokážete odpustiť a necháte sa ovládať len jej pozitívami.

"Sedím vo veži Winterholdu a premýšľam, čo ma ešte čaká. Smiešne, cesta sem sa akosi zvrtila. Pôvodne

som tu chcel pár dní študovať isté knihy, ktoré má len tunajšia knižnica. Dnes tu sedím ako arcimág, predstaviteľ magickej školy Winterholdu a pijem skyrimskú medovinu. „Tak na Talosa“ pozdvihol som pohár a usmial sa."



PC, PS3, Xbox 360
Výrobca: Bethesda GS **Distribútor:** Bethesda
Multiplayer: nie **Lokalizácia:** české titulky (PC)
 + - nálada a atmosféra - občas hapruje AI
 - hudba - za PC UI by si niekto zaslúžil vyfackať
 - relatívne zjednodušenie systému sa podarilo
 - možnosti



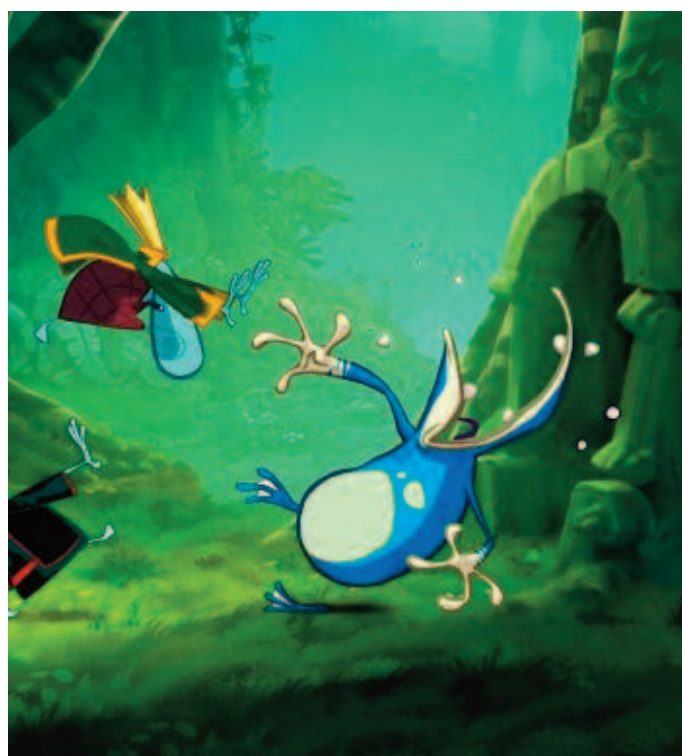


Boris "Blade" Kirov

Rayman Origins

Rayman je proste legenda. Tí čo ho nepoznajú (a predpokladám, že ich nie je málo), síce teraz nechápu, avšak každý, kto mal možnosť sa s týmto herným skvostom aspoň raz za život stretnúť, mi musí dať za pravdu. V podstate je možné povedať, že sága "hop-sačiek" s Raymanom v hlavnej úlohe, sa v pohode radí medzi neprávom prehliadané klasiky tak, ako je to v prípade inej pecky z dielne Ubisoftu, a síce Beyond Good and Evil.

Dôvod, prečo sú tieto herné klenoty masám relatívne neznáme, je pritom jednoduchý - ich kvality dokáže naplno oceniť naozaj len herný fajnšmeker. "Raymanovky" totižto nikdy neboli titulmi jednoduchými a aj napriek fantastickému rozprávkovému vizuálu ponúkali solídnu výzvu aj pre tých naj-hard-corejších gamerov. Dnes, kedy sa na trh dostáva fanúšikmi netrpezlivo očakávané pokračovanie s názvom Rayman Origins, je však možné povedať len jednu vec - ak ste milovníkmi digitálnej zábavy a obzvlášť žánra plošinkoviek, zabudnite na Sonicov, Máriov a neviem ešte akú gutu. Nový Rayman je totižto bez debaty najlepšou platformovkou tohto roka a pokiaľ to myslíte s hraním naozaj vážne, skôr či neskôr si ho pozháňajte!



Ok, možno som záverečný odstavec uviedol trochu predčasne, ale som aspoň rád, že viete, s čím máte v prípade tejto novinky čo dočinenia. Rayman Origins je proste hrou, u ktorej je gejzír originálnych nápadov a čirej tvorivosti tak intenzívny, že si ho spočiatku ani nebudete vedieť poriadne užiť. Príbeh, pojednávajúci o jednej obzvlášť mrzutej starenke, pritom nepôsobí ako hlavný hnací motor vašich dobrodružstiev, ale len ako vhodný doplnok netradičnej rozprávky, ktorej hrdinom je roztopašná bez-končatinová bytosť, tak náramne odlišná od toho, čo dnes v žánri "fičí" (zvieratá, inštalatéri.. ved' viete).

Práve postavička Raymana je dôvodom, prečo z hry srší tak obrovská hravosť a optimizmus, nakoľko vďaka fantastickej práci animátorov je radosť tohto tvora vôbec len sledovať, ako robí to, čo robí. A nie len jeho. Aj jeho kamoš, modrý žabiak Globox, je graficky tak famózne animovaným, že vzájomná (avšak priateľská!) fackovačka medzi ním a Raymanom vás neomrzí ani po x-tom raze. Sluší sa doplniť, že hra síce ponúka co-op až pre 4 hráčov,

ale osobne odporúčam len hru vo dvojici, keďže jednak sa tým vyhnete občasnej frustrácii z niektorých neskorších levelov ale súčasne si tak aj zvýšite šance na pozbieranie všetkého, čo sa v tej ktorej úrovni nachádza bez toho, aby ste sa v leveli cítili namačkaní ako haringy.

Z hľadiska základnej štruktúry hry ostal Rayman Origins dokonale verný svojim predchodcom a preto aj tu nachádza uplatnenie postupné odomykanie si nových svetov, do ktorých sa dostávate až na základe nazbierania určitého počtu ružových guľčiek zvaných electoons, rozlične poväzňovaných v jednotlivých leveloch. Každá zóna je pritom tvorená hneď niekoľkými progresívne obtiažnejšími sekciami, pričom každá z nich je navyše poskladaná z viacerých pod-úrovní. V závere týchto tzv. "hubov" vás potom čaká buď nejaký ten fajnový boss, alebo letecká sekcia na chrbte muchy, ktorá vám nadmieru príťažlivou formou pripomenie staré dobré časy tyrianov, raptorov a im podobných arkád.



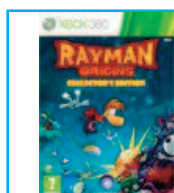
Sluší sa dodať, že Rayman spočiatku dokáže len hopsať, pričom až s pribúdajúcimi odohranými hodinami získava späť všetky svoje schopnosti, na ktoré sme u neho zvyknutí. Plachtenie vo vzduchu, päšťovky, plávanie pod vodou, behanie po stenách... to všetko si však budete musieť v koži hrdinu najprv pracne vybojovať, vďaka čomu nie ste ihneď zahltaní hromadou schopností, ale učíte sa ich pekne postupne. V praxi sa tak spočiatku ľahká plošinkovka plynule zmení na relatívne náročnú a komplexnú vec, s ktorou sa v istých okamihoch zapotíte aj napriek tomu, že máte na konte také skalpy ako Dark Souls či Ninja Gaiden 2. Našťastie, drvivá väčšina levelov je výzvou náročnou tak akurát, takže keď ju konečne zdoláte, ste odmenení vynikajúcim pocitom z dobre odvedenej práce, čo vás len a len motivuje k tomu, aby ste pokračovali v hre ďalej.

Vo veci variability úrovni snád' nemusí byť pochýb o tom, že Rayman Origins v tejto oblasti doslova srší nápadmi. Či už po stránke výtvarnej, alebo po stránke dizajnu a stavby, každý jeden level obsahuje toľko pamätihodných sekcií a výjavov, že si ich s radosťou dáte znova len preto, aby ste sa tou krásou mohli znova raz pokochať. Sviežo zelené džungle, životom prekrývajúce podmorské hlbiny či mrazivo chladné a nebezpečne šmykľavé fjordy, to všetko je v hre podané s tak maniakálnym zmyslom pre detail, že akokoľvek ste doteraz považovali ľudí z Ubisoftu za obyčajných "derivátorov", po zážitku s novým Raymanom od základov zmeníte svoj názor.

Korunu všetkému tomu bravúrnemu game-dizajnu potom nasadzujú špeciálne "utekáme v pred čo nám

nohy stačia" úrovne, v ktorých máte za úlohu dohoniť zdrhajúci poklad (?), pričom v ceste vám stojí brutálne náročná prekážková dráha, kde jedno jediné zaváhanie znamená automatický reštart celého levelu. Aj keď by sa na prvý pohľad mohlo zdať, že takéto úrovne vás automaticky po niekoľkých nezdaroch privedú do šialenstva, opak je v skutočnosti pravdou - autori ich skrátka navrhli tak, aby nefrustovali ani po x-tom nepodarenom pokuse. Ako som už spomínal, zďaleka najviac zábavy hra ponúka v co-op režime pre dvoch hráčov, keďže tým sa stane zbieranie žltých guľčiek zvaných lums (za určitý počet týchto nezbedníkov dostanete bonusových electoons) či hľadanie tajných pokladov a sekcií výrazne dynamickejšim bez toho, aby si ktorýkoľvek z hrajúcich uvedomoval, že mu ten druhý ľudovo povedané "prerastá cez hlavu". Inými slovami, každý sa baví bez rozdielu, či je skilled gamer, alebo nie je.

Nebojte sa však, žeby ste sa osamote nedaj bože nudili - to v žiadnom prípade! Fantastická pestrosť levelov totižto v spojení s úžasným audiovizuálom dáva vzniknúť natoľko návykovej hrateľnosti, že akokoľvek sa tomu budete brániť, novému Raymanovi skôr či neskôr úplne prepadnete. Ak teda hľadáte v aktuálnej záplave FPSiek a RPGčiek titul, ktorý vášho hráčskeho ducha nie len pohladí, ale aj povznesie, už nemusíte hľadať ďalej. Práve ste ho totižto objavili.



PS3, Xbox 360, Wii
Výrobca: Ubisoft **Distribútor:** Ubisoft
Multiplayer: áno **Lokalizácia:** nie

<p>+ - chytľavá hrateľnosť - fantastické technické spracovanie - nápaditý dizajn levelov - výborný co-op</p>	<p>- - drobná miera frustrácie pre jedného hráča</p>
--	---





Juraj "Duri" Dolniak

Dead Island

Tesne po skončení dovolenkovej sezóny prišla od našich poľských susedov vízia o tom, ako by to vyzeralo, pokiaľ by v slnečnom raji kdesi pri Novej Guiney robili dovolenkárom spoločnosť krvilační nemŕtvi. Isté je len to, že tentoraz sú v raji samotní zombíci.

S nápadom zasadiť hordy zombíkov do kulisí priestranného tropického ostrova prišiel Techland už pred 5 rokmi, keď na E3 2006 predstavil Dead Island – pôvodne akčné RPG s revolučnými prvkami a hlbším príbehom než je tomu dnes, vo finálnej podobe. Ten mal pojednávať o strokotanom zamilovanom páre na avizovanom ostrove posiatom všelijakou nemŕtvou hávedňou. Postupne sa na Dead Island začalo zabúdať, Techland pracoval na nových značkách a už to vyzeralo na ukončenie prác. Ja sám som osud Dead Islandu netrpezlivo sledoval a niekoľkokomesačný nápis „Site under construction“ svietiaci na oficiálnych stránkach hry, mi doslova pil krv. Našťastie, Techland dokázal zaujať a doslova preraziť na viacerých frontoch naraz precíznym trailerom z februára, vďaka ktorému sa už v týchto dňoch rozbieha filmová adaptácia Dead Islandu.

Preorientujme sa ale späť k výsledku, ktorý na rozdiel od pôvodných plánov vyzerá „drobátka“ inak, no napriek tomu si zaslúži pozornosť každého fanúšika FPS žánru (a zombíkov predovšetkým). Predstavte si, že sa prebúdzate po preflámovanej noci kdesi na hotelovej izbe, nemáte pojem o čase, vaše videnie je kvôli nekontrolovanému príjmu alkoholu ešte značne rozostrené a aj tie dve mŕtvolky v zadnej izbe môžu byť výsledkom všeličoho... Keď vám však nad hlavou preletí ďalší z hostí a dopadne na tvrdý asfalt pod hotelom, je jasné, že niečo tu neseďí. Dovolenkový rezort na fiktívnom ostrove Banoi v okolí Novej Guiney si totiž vyhládli zombíci, a tak je z dovolenkárov obedové menu číslo jeden. Hráč sa dostáva do kože jednej zo štyroch postáv, ktoré sú však proti vírusu vyčíňajúcom na ostrove imúnne a tým pádom aj veľkou posilou pre hŕstku prežívších, ktorí sa snažia za každú cenu ujsť.

Či si vyberiete profesionála na ťažké zbrane, černocho Sama B, na strelné zbrane zameranú Purnu, „assassínku“ Xianu Mei, ktorá si najlepšie rozumie s mačetaťmi, alebo majstra na vrhacie zbrane Logana, je len na vás. Pustiť sa samozrejme môžete aj do co-op hry zostavenej až pre 4

hráčov. Každopádne, nech si zvolíte kohokoľvek, počas hry si môžete pokojne vyprofilovať vašu postavu úplne inak, než stojí v jej základnom životopise, čo samozrejme závisí od najčastejšie preferovaných typov zbraní a rozdeľovania skillov. Expy dostávajú buď za čo najefektívnejšie, alebo čo najrýchlejšie zabitia nepriateľov. K tomu je prispôbená široká paleta zbraní, v ktorých sa nájdú úplne bežné predmety - napr. vašim počiatočným kvérom sa stane obyčajné drevené pádlo. Postupne sa dopracujete k bejzbalovým pádkam, ťažkým železným tyčiam, páčidlám alebo kyjakom, všetky patriace do skupiny tupých zbraní. Pokiaľ chcete rozpútať masaker, ako sa na pravú zombie akciu patrí, siahnite radšej po zbraniach ostrých, kam sa logicky zaraďujú všetky nože, mačety a sekery.

Samotné boje sú základným prvkom Dead Islandu. A že ide o skutočne vydarený element tohto titulu, na to vezmite jed. Nech to znie akokoľvek, porciovanie nepriateľov si postupne začnete užívať a hra vo vás vypestuje doslova odpor voči zombíkom. Tupé zbrane poslúžia na rôzne zlomeniny a pomliaždeniny, ktoré vyzerajú nanajvýš bolestivo a ktoré sú doprevádzané adekvátnymi zvukovými vložkami. Strelné zbrane sa naopak zídu na odstránenie z diaľky a predovšetkým na prestrelky s ľuďmi (obyvateľmi neďalekého mestečka Moresby, či prežívšimi policajnými jednotkami). Dead Island ale na prestrelky nie je stavaný, pocit zo strelby je dosť ťažkopádny a hra vám bude všeobecne pchať pod nos skôr zbrane na blízko, než nejaké samopaly. Ja som sa vydal na cestu spasit' Banoi treťou voľbou, a to sečným sortimentom. Ten nájde uplatnenie ako na boje na blízko, tak aj na diaľku a nepriateľom spôsobí najväčšie poranenia, teda stratu končatín. Verte, že nie je nad to, keď sa na vás rúti spoza kopca vreštiaci zombík a vy mu tesne pred jeho útokom stihnete švihnutím mačety odťat' hlavu, ruku či nohu. So zbraňami a zombíkmi vôbec súvisí aj výroba zbraní. Zhotovovanie vlastných kúskov je ďalšou poprednou zložkou titulu. Nielenže získate silnejšie nástroje, taktiež pridete aj k novým možnostiam na likvidáciu nepriateľov. Tak napríklad, spájať môžete kince s bejzbalovou pádkou alebo elektrické káble s mačetaťmi. Občas sa možno začudujete, čo vám to za tzv. pracovným stolom (akýmsi univerzálnym prvkom na úpravu, opravu a vylepšovanie zbraní) vznikne, no vedzte, že v boji sa takéto hybridy len a len zídu.



Vaši úhlavní nepriatelia, zombíci, sú rozdelení na niekoľko druhov, na ktoré platí rozličná bojová technika. Základný typ predstavujú tradičné, pomalé a kolísavé individúá, ktorých likvidácia nie je žiadnym problémom. Potom tu sú ich vylepšené „verzie“ spomenuté vyššie – vreštiaci a poriadne rýchli zombíci zvaní „Infikovaní“, ktorí sú v skupinkách tvrdým orieškom. Nielenže do vás neustále dobiedzajú a tým zároveň znemožňujú akúkoľvek vašu reakciu, v priebehu pár sekúnd vedia vašu postavu poslať na druhý svet. Ďalším druhom sú tzv. chuligáni, extrémne pomalí, no za to silní protivníci s dlhou výdržou. Nezabudnuteľným je Butcher, rýchle monštrum s mačetami miesto rúk, starosti narobí aj Floater, ktorého základným útokom je vyplúvanie omračujúceho slizu, netreba zabudnúť na vybuchujúceho Suicidera, no a zoznam zombíkov završuje Ram, rútiaca sa hora svalov, ktorá je pripútaná vo zvieracej kazačke. Nech si na vás ale brúsi zuby čokoľvek, môžete byť relatívne pokojní, nakoľko v hre nemôžete zomrieť. Nepriatelia vás vedia maximálne tak omráčiť a po krátkom, 7-sekundovom

intervale sa respawnete neďaleko posledného boja. Lekárničky teda vôbec nemusíte riešiť, zbytočne by vám len zavadzali v inventári. Respawn dosť zjednodušuje hru a boje preto nepredstavujú v drvivšej väčšine takmer žiadnu väčšiu výzvu.

Ostrov Banoi srší variabilitou prostredí. Zabudnite, že celý čas strávite na slnečných plážach, kde sa nachádza zopár šťastlivcov, ktorých neroztrhali zombíci. Je pravda, že veľká časť hry sa odohráva práve v dovolenkovej zóne, z nej ste však postupne katapultovaní do ďalších zákutí Banoi. Neďaleko totiž stojí mestečko Moresby, ktoré je takisto nasiaknuté nemŕtvymi. Všetko živé sa ukrylo do miestneho kostola, ktorý sa stáva častým pôsobiskom útokov. Ďalej sa pozriete aj do džungle obývanej domorodým obyvateľstvom, ktoré hraničí s akýmsi laboratóriom na výrobu zombie protilátky. Počas hry navštívite aj väzenské priestory, v ktorých si odpykávajú tresty jedni z najhorších zločincov. Jednotlivé prostredia sú priestranné a čo je hlavné, máte v nich takmer neobmedzenú voľnosť. Ne-

DRUHÝ POHLAD

Dead Island ma zasiahol ako blesk z čistého neba. Neskutočne zabugovaná, graficky nevyrovnaná a sem tam frustrujúca sand-boxovka od Techlandu, ktorý si už stihol pokaziť svoj image nedávnym shitom zvaným Call of Juarez: The Cartel, ma ale svojou hrateľnosťou odrovnala ako žiaden iný zástupca tohto žánru. Inými slovami, prepadol som jej ako feták svojej čerstvo zakúpenej dávke.

Chcete vedieť fundamentálny dôvod? Výborne trafený mix RPG, akcie a prieskumu ostrova. Hra skrátka ideálne mieša trojicu svojich základných herných prvkov tak, že ani po 10 hodinách strávených s ňou nepocítujete únavu či stereotyp z toho, žeby ste hrali stále to isté (čo aj v podstate hráte). Samotný killing nemŕtvych je pritom vďaka rozmanitej (a sakra účinnej) palete tupých, ostrých či strelných zbraní zábavným bez ohľadu na konto mŕtvol, ktoré máte na účte, takže sa nemusíte obávať, žeby vám ten počiatočný entuziazmus z hry vyprchal príliš rýchlo.

Po pravde, vďaka adrenalinovému poňatiu súbojov na blízko a obzvlášť podarenej brutalite, vám zrejme nevyprchá vôbec, čo je viac než dostačujúcim poznatkom k tomu, aby ste Dead Islandu jednoznačne dali šancu. Čert to vem, že niektoré questy sú nelogické či účelové, čert to vem, že v neskorších fázach hry sa váš postup zmení len na bohapustý grind, čert to vem, že RPG element je v skutočnosti povrchnejším než sa na prvý pohľad javí – dôležitá je totižto hrateľnosť a v tej táto sand-boxovka jednoznačne exceluje. Doporučujem.

Blade

musíte totiž len pevne sledovať cestičky hlavného príbehu, pokojne sa môžete vybrať za bezbrannými preživšími a pomôcť im s ich starosťami. V tomto smere Dead Is-

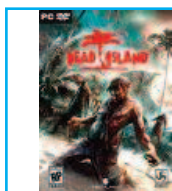


land naozaj zabodoval, väčšina vedľa-
jších úloh je ľudských a úplne
prirodzených a navodzujú dojem, že
pomáhate skutočným ľuďom zdr-
veným stratou blízkych. Pokiaľ sa
rozhodnete splniť každý jeden side-
quest, od hry očakávajte dobrých 30
hodín hrania, čo je viac než výborným
výsledkom. Ako odmenu za splnenie
tej či onej úlohy očakávajte peniaze,
nejaké to náčinie alebo prísady na
zhotovovanie vlastných typov zbraní.
A keď už nebudete mať čo robiť,
môžete si prezrieť ostrovné scenérie,
pri ktorých padne sánka.

Veru tak, Techland dokázal vyšŕaviť z
Chrome Enginu 5 maximum. Príroda,
more a zombíci sú spracovaní nad-
mieru dobre a vizuálna stránka ľavou
zadnou spĺňa podmienky aktuálnej
generácie hráčov. Avšak nielenže to
vyzerá dobre, hra by mala byť v týchto

dňoch už bezproblémovo vyladená a
optimalizovaná aj pre staršie zostavy.
Po nejakých grafických bugoch, ktoré
sa vyskytli pri vydaní, už niet ani stopy,
prekrývanie textúr a prechádzanie cez
zavreté dvere či steny je už tiež minu-
losť. Vizuálnu stránku dopĺňa vcelku
kvalitná zvuková kulisa, dabing postáv
ničím neurazí, no ani nezahviezdi,
výkriky a škrekot zombíkov však
občas naženú zimomriavky.

Dead Island je sám o sebe dov-
olenkovým titulom. Poslúži ako dobrý
relax a odreagovanie od všedných
starostí, zaujme kvalitnou
hrateľnosťou a občas aj pritvrdí a
pripraví pre hráča slušnú hororovú at-
mosféru. Jednoducho, všetko čo si
predstavujete pod pojmom „zombie
FPS“ je zahrnuté práve v tomto nad-
mieru kvalitnom počine od Techlandu.
Bodka.



PC, PS3, Xbox 360

Výrobca: Techland **Distribútor:** Deep Silver

Multiplayer: áno **Lokalizácia:** nie

- + - chytľavá hrateľnosť
- - dlhá hracia doba
- krásne spracovanie
- co-op pre 4 hráčov
- - občas hra smeruje do stereotypných vŕd
- nudné prestrelky
- respawn







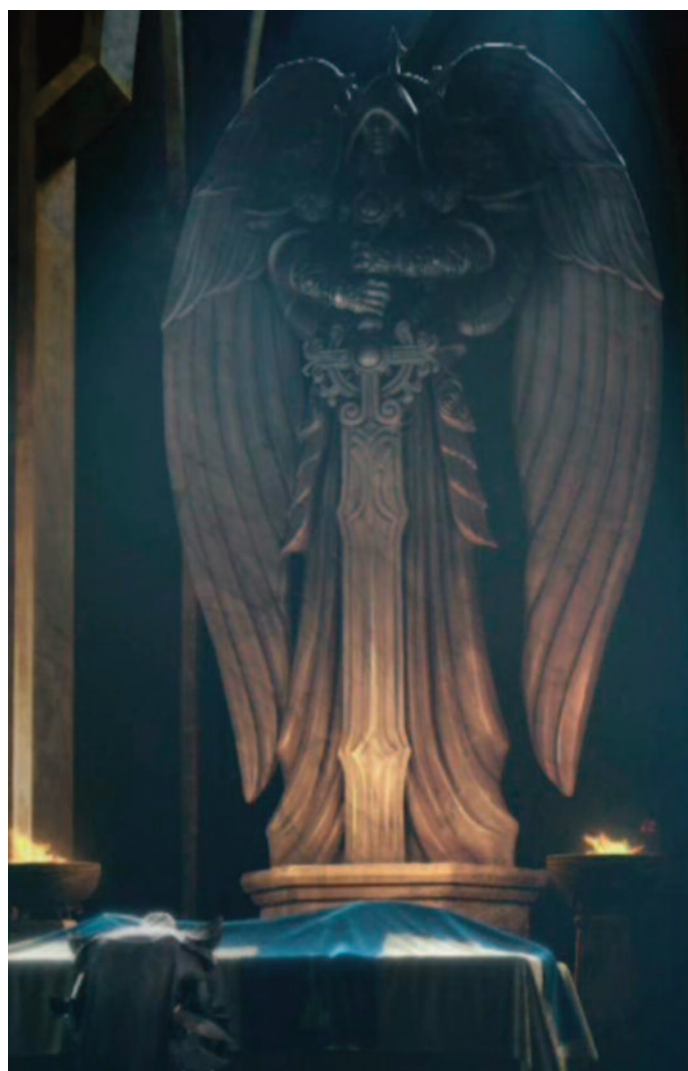
Michal "MickTheMage" Nemeč

Might & Magic: Heroes VI

Herné série sú postavené na pociť „povedomosti“. Spája ich spoločný herný základ, niečo, čo je pre ne definujúce. Správne pokračovanie má v sebe čosi zo svojho predchodcu, akýsi povedomý pocit, ktorý nás utvrdzuje v tom, že stále hráme svoju oblúbenú sériu i napriek tomu, že sa niektoré jej piliere zmenili. V Heroes VI sa toho zmenilo mnoho, vrátane názvu, avšak našťastie nie toľko aby to dokázalo zmeniť pocit, ktorý z hry máte.

Nech už za rozhodnutím zmeniť názvoslovie série stálo čokoľvek (a ja to stále považujem za podivný nápad), samotnej hre to príliš neublížilo. Niektorí v Ubisofte si mysleli, že spraviť poriadok v sérii je dobrý nápad a možno by nezaškodilo, aby aj ich strategická séria jasne patrila pod značku „Might & Magic“, lebo inak by si to asi nikto nevšimol. Spojenie „Might & Magic“ môžeme dnes pokojne považovať za zabudnuté, také ku ktorému sa neviaže žiadna praktická spomienka (keď nepočítame pamätníkov), zatiaľ čo Heroes of Might and Magic bol pojem živý a veľmi úspešný. Ale prečo sa zaoberať takou malichernosťou akou je názov hry, keď podstatu tvorí jej obsah. Ako by sme povedali, duch hry, ktorý našťastie neutrpel mnoho škôd pri snahe o zmenu v sérii.

Heroes VI príbehovo nadväzuje – teda presnejšie povedané predchádza – piaty diel série. Stále sa nachádzame vo svete Ashan a stále budeme riešiť konflikt medzi anjelmi a démonmi, avšak tentoraz v dávnej minulosti Ashanského sveta. Svet, ktorý prešiel z rúk ruských do rúk maďarských. Tvorcovia z Black Hole mali pred sebou neľahkú úlohu, pretože i cez niektoré kritické miesta, bol predchádzajúci diel série veľmi kvalitný a okrem hlavnej hry za sebou zanechal i množstvo prídavkov. Pri súčasných trendoch v hernom vývoji však bolo jasné, že zrejme bude musieť prísť k nejakému zjednodušovaniu celého konceptu Heroes. Pre mnohých to je istotne predstava bolestivá a nepríjemná, lenže všetko sa robí v rámci lepšieho plynutia hrateľnosti. Zároveň sa Black Hole snažili udržať povedomý ráz, teda už spomínaného, ducha celej série. Čo je najviac badateľné najmä na grafickom stvárnení niektorých prvkov a v povedomom zvukovom resp. hudobnom sprievode, ktorý dodáva hre potrebné (priam až) rozprávkové zafarbenie. Heroes VI celkovo miestami



veľmi pripomína nádherne kreslený druhý diel série, za čo môže do istej miery aj výborné výtvarné spracovanie a tá správna paleta farieb použitá pri jednotlivých prostrediach hry.

Herný systém je teraz o niečo prehľadnejší, resp. jednoduchší, avšak stále dostatočne vyvážený. Preč sú niektoré suroviny, musíte si vystačiť s drevom, zlatom, rudou a magickými kameňmi – síra a diamanty sú už zabudnutou minulosťou. Rovnako stratil zmysel i boj o jed-



notlivé zdroje, keďže teraz sú plne v područí jednotlivých miest, či pevností – kto ovláda pevnosť, ovláda všetky okolité zásoby zdrojov. Istým spôsobom logické, dávajúce možnosť hráčovi viac sa sústrediť na skúmanie mapy a dobývanie veľkých miest.

Mestá sú práve tými miestami, ktoré prešli najvýraznejšou zmenou. V prvom rade bola úplne odstránená špeciálna obrazovka, kde hráč videl ako mu mesto krásne rastie pred očami. Teraz vám bude musieť stačiť menšia „tabuľka“, kde vidíte akýsi náhľad mesta, ktorý sa však vylepšovaním mení len minimálne. Preč sú nádherné výhľady, preč je radosť z postavených budov, pretože Heroes VI nič také nemá vo svojej vizuálnej výbave. Ono celkovo pôsobí mesto (z počiatku) celkom neprehľadným dojmom. Človek si musí zvykať na rôzne záložky, tabuľky a vôbec. Koľkokrát by po tuhej bitke padlo kochať sa vybudovanou nádhrou. Smola. Tu sa hrá, pravdepodobne, na efektívnosť a na efektnosť sa zvysoka kašle. Nie je to žiadna tragédia, nič čo by výrazne ničilo hru ako takú, avšak v estetickom smere je to momentálne 1:0 pre ruských tvorcov piateho dielu. Ďalšou zo zmien je možnosť okamžitého prístupu k najímaným jednotkám v akomkoľvek meste (či pevnosti). Odpadá tak starosť o transport jednotiek z jedného mesta do druhého a ochrana ríše sa tak stáva trochu pohodlnejšou. V žiadnom prípade však jednoduchšou.

Heroes VI však je stále o hrdinoch, veď to má i v názve. Kým o niektorých spomínaných častiach sa dá povedať, že sú k prospechu veci a po čase sa stávajú bezproblémovo prehľadné. S hrdinami je trochu problém. Nie, že by



maďarský tvorcovia čosi pokazili, ale zliali do seba niekoľko vlastností – resp. prihodili k vlastnostiam hrdinu i kúzla. Preč je tak nutnosť stavať magické veže, v ktorých nachádzate náhodne vybrané kúzla niektorých odvetví. Teraz má každý hrdina svoju sadu všetkého. Samozrejme líšia sa podľa frakcií, ku ktorým patria – vynikne tak viac ich špecializácia, čo dáva hre ďalší strategický rozmer. Aké kľúčové vlastnosti hrdinovi vyberiem, aké to bude mať pre moju armádu výhody, čo je potrebné a čo je menej nutné v tento moment. Úprimne, z počiatku som nebol z tejto zmeny príliš nadšený, avšak rýchlo som si zvykol. Čo mi však stále trochu leží v žalúdku, je pocit istej neprehľadnosti celého hrdinského menu. Nemám k tomu žiaden pádny argument, len stále mám pri spravovaní hrdinu nepríjemné nutkanie a pocit, že v minulosti to bolo oveľa prehľadnejšie a jednoznačnejšie. Skrátka nie všetky herné menu sú tak intuitívne ako by mohli byť. Ďalším prvkom, ktorý obohacuje vývoj hrdinu je systém „síz a krvi“, po našom povedané príklon k svetlu, či temnote, ktorý neskôr určuje niektoré špeciálne

vlastnosti hrdinu. Ako sa hráč v niektorých momentoch zachová, podľa toho dostane prídelené body ku krvi alebo slzám – teda týka sa to najmä utekajúcich jednotiek. Ak ich necháte ísť, ste dobrák a pribudne vám na konto pár síz. Ak nie... V menšej miere potom získava hrdina body krvi/slíz i používaním jednotlivých kúziel, či špeciálnych vlastností v boji.

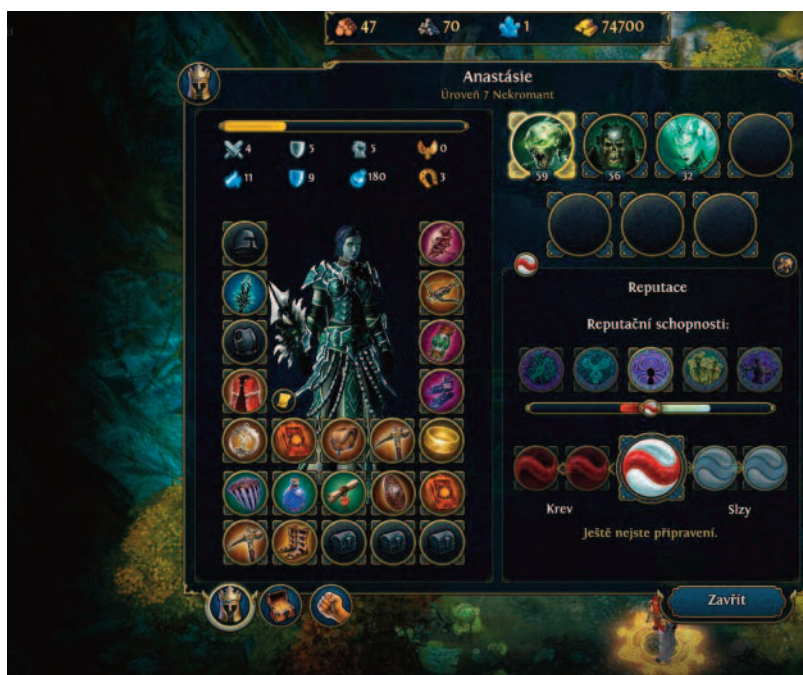
Samotná bojová časť hry sa viacmenej nezmenila. Všetko je tu pri starom, tak ako si to pamätáme z predchádzajúcej časti série. Vlastne mám taký pocit, že bojisko sa oproti piatemu dielu trochu zmenšilo. Hrdina však, má opäť pasívnejší postoj k boju – raz za kolo môže vykonať akciu (teda použiť kúzlo alebo zaútočiť) a k tomu špeciálne nabíjanú schopnosť špecifickú pre každú frakciu. Tých je, mimochodom päť a ako ich pekne český preklad nazýva: Azyl, Nekropole, Svatyně, Peklo a Tvrz – každá má svoje špeciálne jednotky, tak ako veľká tradícia série. Jednotky sa na bojisku môžu navzájom podporovať, a tak aj ich rozmiestňovanie hrá svoju úlohu. Dokonca i slabšie jednotky sú v



neskorších fázach hry použiteľné a os-távajú tak stále pilierom vašej armády.

Jedným z hlavných lákadiel hry je kampaň – iste niekto by mohol namietať, že príbeh je pri tomto druhu hier vedľajší, ale pri hraní jedného hráča dáva jasný smer a predstavuje motiváciu do ďalšieho hrania. Samozrejme, nemôžeme čakať od strategickej hry zázraky, avšak príbeh dynastie Gryfov je dostatočne motivujúci aby udržal hráčovú pozornosť a sústredenie. Ono klasické – zaujímalo by ma čo sa stane, tak ešte sa s hrdinom pozriem sem a potom... potom to už naozaj vypnem... o desať hodín neskôr... ešte tu a naozaj... Úvodný tutorial si ešte hráč prejde s vojvodom Slávom, aby potom v jednotlivých kampaniach prejal úlohu jeho detí, ktoré sa po jeho smrti rozbehli do celého sveta a svojim charakterom tak inklinujú vždy k jednej z frakcií. Príbeh je rozprávaný cez animácie priamo v engine hry. Hra sa snaží byť v tomto ohľade pestrá, avšak mám neodvratný pocit, že ruský predchodcovia zvládali príbehovú časť o niečo lepšie. Pre tých, ktorých príbeh nezaujíma, avšak majú radi taktické výzvy ponúka Heroes VI tiež množstvo herných možností – jednak je tu „hot seat“ multiplayer a potom jednotlivé mapy, kde si hráč môže nastaviť formu výzvy akú si len bude priať.

Pred záverom si ešte neodpustím malú poznámku na „online“ prítomnosť Heroes VI, ktorá je trochu demotivujúca voči ďalšiemu hrájúcemu, než je majiteľ hry. Často je zvykom, že na jednom počítači hrá viac ľudí, avšak Heroes VI (ale nie je to problém len Heroes, niekoľko ďalších súčasných hier má podobný problém) sa automaticky viaže na váš U-play účet, cez



ktorý je aj aktivovaná. V hre potom má hráč automatický nastavený profil a už nikto iný túto hru nemôže hrať – i napriek tomu, že je to vaša rodina, že ste jedna domácnosť, ale zahrať by si (a chváliť sa svojimi úspechmi, zbierať body, odmeny a rôzne iné serepetičky, ktoré dnes spoločnosti do hier vkladajú) iný člen domácnosti mohol len pod už vytvoreným účtom. Dokonca tam nie je ani možnosť vytvorenia akéhosi subprofilu, jednoducho nič. Je to len zbytočná otrava, ktorá má (pravdepodobne) zabrániť bazárovému predaju hry. Napokon, je to len minoritný problém, ktorý nebude trápiť množstvo ľudí, ale i napriek tomu by sa malo o ňom vedieť. Jednoducho každý kto bude hrať, hrá

na už raz vytvorenom profile hry, ktorý sa nedá zmeniť.

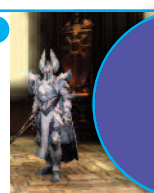
V konečnom dôsledku však Heroes VI kráča v šľapajach svojich predchodcov a zdá sa, že sa tvorcom z Black Hole dokonca podarila replikovať atmosféru a náladu predchádzajúcich klasických dielov a graficky (i keď 3D) sa svojim spôsobom približuje druhému dielu série. Je to solídna hra, ktorá si istotne nájde svojich fanúšikov a zaslúži si vašu pozornosť, pokiaľ vám chýba podobný typ hier a predchádzajúce (dnes stále výborne hrateľné) diely, či konkurenčnú (rovnako zaujímavú a dobrú sériu) King's Bounty už poznáte naspamäť i po spiatočky.



PC

Výrobca: Black Hole Ent. **Distribútor:** Ubisoft
Multiplayer: áno **Lokalizácia:** české tituly

- | | |
|--|---|
| <ul style="list-style-type: none"> + stará dobrá hrateľnosť - relatívne zaujímavá príbehová kampaň - multiplayer - hudba | <ul style="list-style-type: none"> - odfláknutý interface - zmeny pri vlastnostiach hrdinov - chýbajúca obrazovka miest - nutné online pripojenie |
|--|---|



8





Boris "Blade" Kirov

Ace Combat: Assault Horizon

Priniesť na trh letecký simulátor, ktorý ale nebol simulátorom ale čistokrvnou arkádou, chcelo naozaj veľkú dávku guráže. Tá ale zjavne autorom série Ace Combat nechýbala a možno aj práve vďaka odvahe ponúknuť lietanie aj bežnému "plebs" si táto sága vydobyla naozaj kultový status.

Dnes, kedy sa na trhu objavuje v poradí už ôsmy diel (nepočítajúc verzie pre arkády či handheldy) s názvom Ace Combat: Assault Horizon, je na mieste si ale položiť otázku, či ten z počiatku osviežujúci koncept ľahkého simulátoru nestratil behom rokov svoje kúzlo a či majú tituly tejto značky stále čo ponúknuť súčasnému hernému publiku. Odpoveď je jednoduchá - majú, aj keď za cenu podliehania aktuálnym trendom. Doba si totižto žiada ešte väčší mainstream než kedysi a preto aj Assault Horizon prichádza s celým radom inovácií, vďaka ktorým síce stráca časť zo svojej osobitnej identity, avšak na druhú stranu tak dáva vzniknúť ojedinelej kombinácii leteckých propriet s prvkami, vídanými u FPS casualoviek typu Call of Duty. Čo si pod týmto "maglajzom" predstaviť, to sa už ale dočítate na nasledujúcich riadkoch.

V úvodnom odstavci spomínaná adaptácia na súčasné trendy sa vo veľkej miere odzrkadľuje hneď v samotnom príbehu, ktorý tak po rokoch opúšťa fiktívnu verziu našej planéty a vracia sa tak späť do reálií, ktoré my všetci veľmi dobre poznáme. So zmenou dejiska hry preto zákonite prichádza aj úplne nová story. Tá sa tentokrát točí nie len okolo tajomnej teroristickej skupiny a ich novej nebezpečnej bomby zvanej Trinity, ale taktiež aj okolo vzniku Novej Ruskej Federácie, ktorá ohrozuje stabilitu sveta a je preto potrebný vojenský zásah. Samozrejme, uvedené naznačenie herného príbehu je naozaj len povrchným, avšak už podľa neho si môžete spraviť aký-taký obraz o tom, čo od nového Ace Combatu z hľadiska dejovej zložky očakávať. Nebojte sa však prehnanej dávky klišé či pátosu - scenáristi herného príbehu veľmi umne pracujú s klasickými prvkami ako zrada, pomsta či získanie sebadôvery, ktoré nenásilnou formou zasadzujú do globálneho konfliktu a tým im neprikladajú až tak do oči bijúcu váhu, ako by tomu bolo v prípade individuálnejšieho a komornejšieho uchopenia deja. Vo výsledku tak dianie počas misí nepôsobí len ako na rýchlo uvarená omáčka, ale ako

výborne implementovaná zložka motivácie jednotlivých akťerov príbehu.

Lokalizácia hlavnej príbehovej kampane do súčasnosti má z hľadiska hernej náplne hneď niekoľko styčných bodov, spoločných so spomínanou ságou Call of Duty. Počas misí totižto preletíte celý svet a okrem dominantného lietania sa zúčastníte aj operácií za kormidlom vrtuľníku či bombardovacích náletov, dokopy výborne obohacujúcich celkovú variabilitu gameplayu. Už to skrátka nie je nejaká no-name vojna kdesi v tramtárii - v stávke je budúcnosť virtuálnej Zeme a preto do diania zasahujete nie len kde sa dá, ale aj na samotný obsah hry sa dívate vo výrazne odlišnejšom spektre. Aby som teda bol konečne aj nejaký konkrétny, okrem púštnych oblastí Afriky si zalietajte nad mestami ako Dubaj, Miami či Washington DC, pričom vďaka najaktuálnejším satelitným snímkam použitým ako podklad pre generovanie lokácií, je každé z týchto bojísk dokonale verné skutočnosti. Preletom ponad bohato členitú a rozmanitú zástavbu Dubaja tak napríklad spozorujete tradičné stavby tohto emirátu ako napríklad palmové ostrovy, Burj Al Arab či najvyšší mrakodrap sveta, Burj Khalifa, do ktorého sa mi mimochodom podarilo aj virtuálne "nabúrať" (holt, nevybral som zákrutu :), za čo by ma jeho architekti istotne nepochválili. V rovnakom duchu sú samozrejme spracované aj ostatné spomínané metropoly, takže pokiaľ ste v niektorej z nich boli, istotne sa budete pri preletoch nad nimi občas cítiť "ako doma".

Z hľadiska samotných herných mechanizmov stojí za zmienku hneď niekoľko novinek a vylepšení, robiacich z nového dielu Ace Combatu ešte väčšiu massovku a casualovku, než tomu bolo v minulosti. Ofenzívy v kokpíte helikoptér (resp. bombardovacia vsuvka Modern Warfare-style), o ktorých sa horúčkovo viedli diskusie prakticky od okamihu ich ohlásenia, sú vo svojej podstate len akýmisi doplnkovými sekvenciami, ktoré s jednoduchým ovládaním a 99 percentnou náplňou v štýle "kill 'em all" slúžia ako vítané odreagovanie od všetkého toho poletovania, ktoré aj napriek obavám stále tvorí drvivú väčšinu hernej náplne. A práve v oblasti leteckej akcie, v oblasti, pre ktorú sme si ságu Ace Combat tak obľúbili, sme sa dočkali najvýznamnejších zmien. Tie pod skratkou CSA (close-range assault) ponúkajú úplne novú formu vedenia



dogfightov, a to či už proti leteckým, alebo pozemným cieľom. V princípe ide o akýsi onrail systém, kedy po priblížení sa k protivníkovi (či k počítačnej miestu pozemného bombardovania) prejde riadenie lietadla do režimu autopilota a vašou jedinou úlohou tak bude len jemne korigovať smer letu a v správny moment páliť do súpera čo to dá. Pilotovanie lietadla v móde CSA je preto logicky vecou skriptov, takže akonáhle sa týmto spôsobom nalepíte na protivníka, ten sa zvyčajne vydá len po niektorej z preddefinovaných trás, aby vám sprostredkoval nie len čo možno najefektívnejšiu akciu, ale aj poskytol dostatok priestoru na jeho štýlové zostrelenie.

V praxi je teda klasický dogfighting z minulých dielov zatlačený do úzadia, nakoľko na zostrelenie leaderov či leteckých és budete doslova a do písmena MUSIEŤ túto novinku aplikovať. Vo výsledku je tak celková hrateľnosť ešte o čosi adrenalínovejšou než minule a aj vďaka lahodným kamerovým parádičkám budete do hry vtiahnutí bez ohľadu na to, či vám CSA šmakuje alebo nie. Vo veci gameplayu tak ostáva spomenúť len dvojicu významnejších nedostatkov - doprovdná letka wingmanov je vďaka neaktívnej AI v podstate len akýmsi "krovím" a väčšinu misií si tak budete musieť oddrieť vy sami. Niekedy to nevedí, inokedy (najmä ak máte v krátkom časovom horizonte zostrelit' hneď niekoľko nebezpečných bombardérov) naopak naserie. Druhým a z môjho pohľadu frustrujúcejším pochybením, je priebeh niektorých naskriptovaných dogfightov. Je jasné, že autori chceli vedením týchto leteckých bitiek čo možno najbližšie k povrchu a budovám docieľit' ich väčšiu adrena-

línovosť a intenzitu, avšak neraz sa mi stávalo, že zostrelením súpera v móde CSA som skončil meter od nejakej budovy, do ktorej som tak automaticky napálil. Táto mnou nezavinená zrážka potom zákonite viedla k opakovaniu aj 15 minútovej sekcie len preto, lebo autori pri návrhu skriptov nebrali ohľad ani na základné zákony fyziky a avioniky.

Z hľadiska multiplayeru je Ace Combat: Assault Horizon až na nový mód zvaný Capital City Battle viac menej len prehliadkou toho, na čo sme u tejto série zvyknutí. Spomínaná novinka však istotne stojí aspoň za vyskúšanie - postaví vás totižto do role člena jedného z dvoch tímov, snažiacich sa o dominanciu v rámci niektorého z dostupných miest. Úlohou každého tímu je pritom zničenie súperovej základne, a to či už prostredníctvom klasických stíhačiek, alebo prostredníctvom vrtníkov či bombardérov. Tento akýsi element classov, známych zo série Call of Duty, tak vnáša do žánra vítanú zmenu a rozhodne je u tímov týmto podporovaná vzájomná kooperácia, keďže každý "class" je užitočný v inej oblasti vedenia leteckej ofenzívy a nie je možné v móde vyhrať, ak sa všetci nahnú do kokpitov stíhačiek.

Vo veci technického spracovania nový Ace Combat rozhodne nesklamáva. Vysoký grafický štandard z minulého dielu (mimochodom, exkluzívneho pre platformu Xbox 360) ostal totižto zachovaný aj v aktuálnom pokračovaní a tak sa tešte na oku lahodiace výbuchy



a deštrukciu, ktorá obzvlášť vynikne v rámci divokých dogfightov. Po zadu za vizuálom nezaostáva ani audio zložka titulu, ktorá okrem výborne zvolenej hudby ponúka aj krásnu priestorovosť, za ktorú by sa nemusel hanbiť žiaden vysoko-rozpočtový filmový blockbuster. A ním v podstate aj táto hra je - krajne efektným blockbusterom, ktorý síce neponúka bohvieakú hernú hĺbku (pojem simulácia tu radšej ani nespomínam), ale baví tak, ako ešte žiaden iný zástupca tejto série. Ak sa teda radíte k fanúšikom arkádových akcií bez ohľadu na ich charakter (či pozemný, či vzdušný), Ace Combat: Assault Horizon si rozhodne nesmiete nechať ujst'.



Xbox 360, PS3

Výrobca: Namco Distribútor: Namco Bandai
Multiplayer: áno Lokalizácia: nie

- | | |
|---|--|
| <ul style="list-style-type: none"> + - atmosféra - variabilita kampane - nový systém dogfightov - návyková hrateľnosť | <ul style="list-style-type: none"> - niektoré zle rozvrhnuté skripty dogfightov - neschopní wingmani |
|---|--|

8



Boris "Blade" Kirco

Call of Duty: Modern Warfare 3

Dnes je proste "in" kopat' si do série Call of Duty. Hlúpa, povrchná, nudná, primitívna, tupo-casualová, výplach, brainlessovka. To všetko sú nelichotivé prívlastky, ktoré si od mnohých haterov táto FPS saga v posledných rokoch pripísala na účet aj napriek tomu, že svojou predajnosťou ustavične láme rekordy.

Holt, niektorí hráči skrátka nevedia prekusnúť fakt, že aby sa u hry dobre bavili, nepotrebujú nutne k tomu hard-core herné mechanizmy či príbeh, ktorý by im uvaril mozog za živa. Niekedy je totižto potrebné po náročnom dni v práci len tak relaxačne vypnúť, pustiť si niečo ľahko stráviteľné a nechať sa unášať strhujúcou zábavou, ktorá síce nemá bohvieakú hĺbku, ale svojim fun factorom (teda faktorom zábavnosti) dokonale splní svoju úlohu. Presne do takejto kategórie spadá aj uvedená saga, ktorá sa v týchto dňoch dočkala v poradí už tretieho dielu odnože Modern Warfare, sľubujúceho ešte väčšiu porciu over-the-top akčných scén, než tomu bolo minule. Ako to v praxi dopadlo a či sme náhodou neboli rovnako opití chlebom tak, ako v prípade konkurenčného Battlefieldu, to sa už dozvieme z nasledujúcich riadkov.

A možno ani nie z nich - mnohí z vás už istotne stihli zaregistrovať výsledné hodnotenie a preto nebude od veci ak ho teraz, len tak v skratke, zdôvodním jednou vetou. Modern Warfare 3 je konzistentne kvalitným, či už sa jedná o singleplayer, alebo multiplayer. Príbeh, zložka FPS u ktorej vo väčšine prípadov nie je kladený veľký dôraz na kvalitu, sa po neprehľadnom a zbytočne prekomplikovanom mišmaši z predchodcu opäť vrátil do zrozumiteľných koľají a tak vám nebude robiť problém ho sledovať aj bez toho, aby ste si museli ustavične klásť otázky "kto?", "kde?" a "prečo?". To, že tentokrát bude konflikt doslova celosvetovým, sme vedeli už z prvého traileru, ktorý ukázal jednotlivé ikonické metropoly pod náporom ruskej invázie. Makarov, bývalý nohsled záporáka z prvého MW, Zakhaeva, skrátka v titule netrochárči a pomocou zákulisných hier tak rozbieha vojnu na všetkých možných frontoch. Vy, či už s menovkou Soap MacTavish, "Sandman", Yuri či Cpt. Price, mu v tom musíte zákonite zabrániť, pričom spomínaná globálna invázia vás zavedie do tých najrozmanitejších končín, aké sa kedy v tejto sérii objavili. Samozrejme, príbeh ako taký má tradičné prvky vojnovnej story akú poznáme z iných, inváziou sa za-

oberajúcich filmov či hier (tzn. že sleduje krivku sínusoidy - víťazstvá striedajú prehry a naopak), avšak čo stojí rozhodne za zmienku, je jeho krásne stupňovaná gradácia. Prakticky každá jedna misia (a že ich je v hre požehnané!) si pre vás prichystá viac či menej zaujímavý dejový zvrät, vďaka čomu budete herným udalostiam venovať podvedomú pozornosť aj bez toho, aby ste si to vôbec všimli.

Spomínaná story pritom vo veľkej miere ťaží zo samotnej náplne jednotlivých operácií, ktorých sa počas hry zúčastníte. A na rovnu vám poviem, že to, čo uvidíte počas singleplayeru, sa vám natrvalo zaryje do pamäti. Tradičná formula série v podobe miešania pokojnejších sekcií so sekciami typu "OVER-THE-TOP-HOLY-SHIT!", nachádza uplatnenie aj tu a preto sa počas hrania budete cítiť ako na divokej horskej dráhe, berúcej vám dych na každom jednom klesaní či loopingu. V jeden moment tak budete - pekne na vlastnej virtuálnej koži - čeliť pádu lietadla (zrejme najinovatívnejšia akčná scéna tohto roka!), ten nasledujúci sa pre zmenu stanete svedkami ukrutnej nehody v metre, aby ste o pár minút nato sledovali, ako v jednej obzvlášť adrenalínovej bitke padne za obeť aj taká vec že Eiffelovka. Skrátka, sústavný prísun týchto síce naskriptovaných, i tak ale krajne dychberúcich a explozívnych momentov, je v Modern Warfare 3 vyhnaný do absolútneho maxima, čo má za následok iba jediné - nenudíte sa, nech na vás autori rúcajú to alebo hento. Samozrejme, veľká miera skriptov má za následok častú limitáciu interakcie z vašej strany, takže hneď niekoľko levelov skôr odsledujete, než odohráte. Táto skutočnosť teda rozhodne neulahodí herným veteránom, avšak ruku na srdce - ktorý z nich by si túto hru vôbec kúpil? Celkovo teda nenachádzam na cca 6-hodinovej kampani prakticky žiadne slabiny (skripty fungujú, levely sú neraz otvorenejšie než u konkurenčného BF3 a dizajnéri si dali naozaj prácu s tým, aby každú misiu odlišili od tej predchádzajúcej), takže pokiaľ je tento FPS štýl, založený prednostne na efektných scénach a brutálnom spáde hry, vašou šálkou kávy, singleplayer porciou Modern Warfaru 3 si užijete tak ako žiadnu inú.

Ešte pred tým, než zhodnotím ostro sledovanú zložku multiplayeru, na moment sa zmienim o móde spec-ops. Dostupná 16ka kooperatívnych misií je totižto v porovnaní s tými minulými (videnými v Modern Warfare 2) výrazným



krokom vpred, a to ako po stránke náplne a variability, tak aj po stránke naviazanosti na dej, odohrávajúci sa v rámci singleplayerového ťaženia. V spolupráci s kamarátom sa tak napríklad zúčastníte nie len operácií, videných v kampani (spomínané letecké intermezzo), ale dokonca si zabojujete aj v misiách, ktoré výborne ozrejmujú to, čo ste možno počas singlu nepostrehli či nepochopili. Spec Ops potom výdatne dopĺňa aj mód Survival, ktorý vás po vzore Hordy z Gearsov postaví proti čoraz nebezpečnejším vlnám protivníkov. Azda netreba dodávať, že obidva co-op módy sú doprevádzané osobitným systémom odmien a levelovania, pričom už len také získanie najvyššieho počtu hviezdíčiek u tej ktorej misie vám kľudne zaberie aj niekoľko dní systémového tréningu a testovania. Je preto nanajvýš logickým keď poviem, že aj v oblasti kooperatívnej je Modern Warfare 3 naozaj výborne hrateľným dielom a rozhodne by ste tento segment hry nemali vynechať. Už to skrátka nie je len bokovka, ale plnohodnotný herný komponent, istotne hodný vašej pozornosti.

Stavebný kameň prakticky všetkých posledných dielov tejto série, multiplayer, je aj v prípade Modern Warfaru 3 natoľko očakávaným (možno aj viac, než single player porcia hry), že chybovať v tejto oblasti by bolo zo strany developerov naozaj rozsudkom smrti. Z toho dôvodu preto neprekvapí fakt, že aj napriek komornejšiemu štýlu a orientácii na súboje jeden-na-jedného, je hra viacerých hráčov aj v prípade aktuálneho COD dielu stále tak rozmanitou a obsahovo bohatou, že ju inak ako za výbornú označiť ani nemožno. Veď uznajte sami - ktorá hra vám v týchto dňoch v základnom



balení ponúkne viac ako tucet herných módov (novinka s názvom kill confirmed, kde musíte po zabíjaní protivníkov zbierať ich dog-tagy, je obzvlášť podarenou!), 16 výborne nadizajnovaných máp, desiatky zbraní či prepracovaný systém odmien, perkov a s tým súvisiaceho levelovania? Hm? Žiadna. Samozrejme, v duchu "nemeň nič čo funguje" sme sa ani tentokrát nedočkali žiadnych zásadnejších zmien, avšak aj tie aplikované stačia k tomu, aby som muľták po roku mohol opäť s kľudom na duši prehlásiť za zábavný a pre fanúšika doslova nevyhnutný.

Spomínaná paleta zmien, ktorá predovšetkým "postihla" oblasť kill-streakov, má však na samotnú hrateľnosť prekvapivo signifikantný dopad. Po novom si totižto hráči musia pre svoj charakter zvoliť jednu z troch

tzv. strike packages, čo sú v podstate len odlišné povolania, prezlečené za podivný názov.. Ak sa teda rozhodnete pre kategóriu assault, vaše point streaks (z dôvodu, že po novom ste odmeňovaní aj za iné veci než len zabíjanie) sa vám kumulujú tradičným spôsobom a vy si tak odomykáte nové a nové schopnosti a bonusy, majúce prevažne útočný charakter (UAV drony, raketové útoky a pod.). Ľudia, uprednostňujúci tímovú spoluprácu, môžu pre zmenu zvoliť strike package s označením support, ktorá im umožní nie len kumulovanie point streakov aj po smrti, ale navyše im dá do rúk všestranne využiteľné defenzívne gadgety (napr. nepriestrelné vesty, aa turety a pod.). Do tretice, obzvlášť skúsení virtuálni zabijaci (a.k.a skilleri) si môžu vybrať povolanie "specialist", ktoré im narozdiel od ostatných povolaní za zbieranie kill streakov

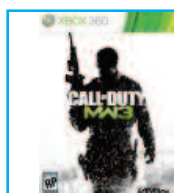
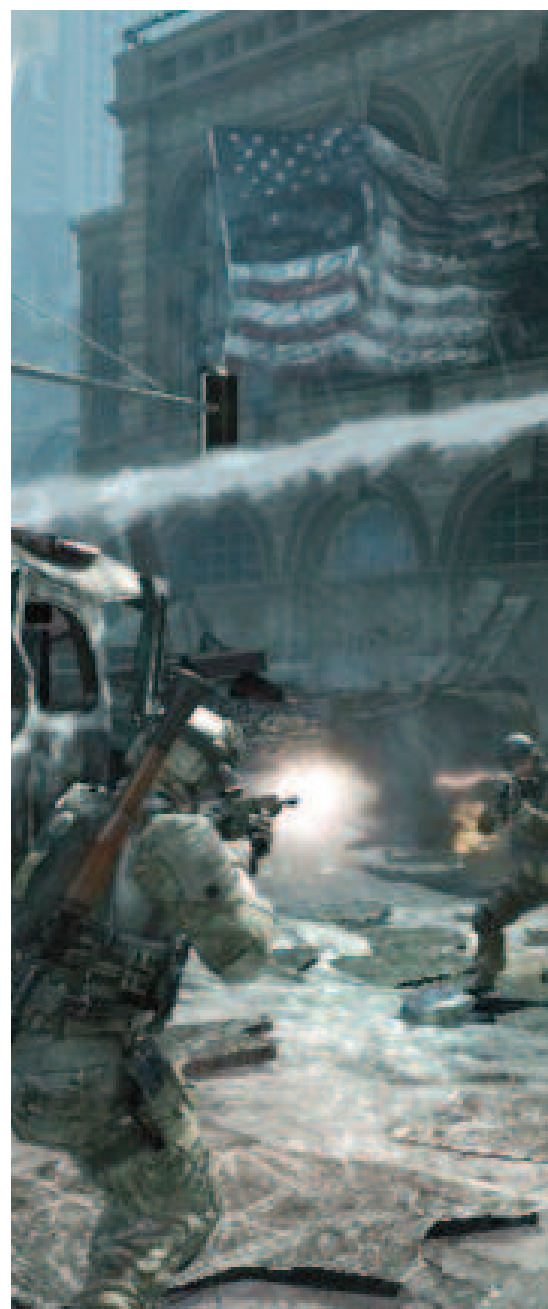


odomkne dodatočné perky, ktoré tak budú môcť použiť k trojici, ktorú už majú aktivovanú. Čo mám možnosť po tých 4 dňoch zhodnotiť, tak práve ta posledne menovaná strike package sa teší najmenšej popularite, pričom zďaleka najviac ľudí zatiaľ volí zlatú strednú cestu, teda support. Či je problém vo vybalansovaní týchto "classov", alebo sú len hráči opatrní, je nateraz otáznave, avšak verím, že rozloženie týchto povolaní sa časom upraví. Inak, vo veci novinek istotne poteší aj leveling zbraní (čiastočne inšpirovaný v nedávnych battlefieldoch), ktoré navyše dostali do vienka svoj vlastný slot pre perk, takže po novom sa už nemusíte rozhodovať, či si perkom vylepšíte skillz vašej postavy, alebo atribúty vašej zbrane. Posledná vec, ktorá stojí za zmienku, je potom fičúra zvaná Call of Duty Elite, ktorá štatistickým spôsobom zaznamenáva všetky vaše úspechy. Tie si potom môžete zanalyzovať v príslušnom rozhraní tejto služby, takže pokiaľ sa chcete stať naozajstnými profíkmi, konečne máte dostatočne mocný nástroj k tomu, aby ste vychytali aj tie najmenšie mušky či taktické pochybenia.

Technická stránka titulu, ktorá zrejme dlhodobo leží v žalúdku každého pocitového COD hatera, je na obsah hry dostačujúcou. Nie sú to žiadne grafické orgie, avšak vzhľadom na to, že hra beží na 60 snímkoch za sekundu a že všetky efektné scény sú renderované real-time, je pohľad na titul naozaj neškodným. Áno, sem tam naďabíte na nepeknú textúru či primitívny polygón, ale tento deficit next-genu je vyvažovaný strhujúcou filmovou atmosférou, ktorou na vás hra od prvého okamihu dýchne. Čo však naopak musím -a obzvlášť po ex-

tenzívnych skúsenostiach s konkurenciou - skritizovať, je nevyvážená audio stránka. Dialógy sú nasamplované príliš ticho, takže sú neraz prehlúšané okolitým dianím, zvuk strelby je výsmechom realizmu a nebyť mocných výbuchov a tradične epickej hudby, bol by môj dojem z audia naozaj veľkým sklamaním. Holt, aj v tejto oblasti technického spracovania tvorcovia zaspali dobu a pokiaľ to do budúcnosti nezmenia, môže sa stať, že práve vďaka zastaranosti týchto dvoch zložiek im to už pri najbližšom dieli CoD len tak ľahko neprejde.

Ok. Ako to teda zhrnúť, aby som zbytočne nevyvolal vášnivé debaty? Najlepšie bude asi spomenúť koment, ktorý sa objavil v rámci horúčkovo vedenej diskusie u jedného nomenovaného portálu: "Nadávať v Modern Warfare 3 na skripty je ako vyčítať Portalu 2 logické hádanky. Ide predsa o charakter tejto série a ak mi je proti srsti, volím konkurenciu". Ak sa teda radíte k fanúšikom tejto série, je viac než isté, že tretí diel Modern Warfaru vás poteší rovnako, ako tomu bolo u jeho predchodcov. Neprináša síce mnoho zmien (po pravde ale, ktorý sequel tak robí? Uncharted 2,3? Gears of War 2,3?), ale to čo ponúka, funguje na výbornú a hlavne, je to konzistentne kvalitné, či už v oblasti singleplayeru, alebo multiplayeru. U oboch herných komponentov teda ide o jednoznačný "win win" a z mojej strany o pól boda k dobru, o ktorý práve vďaka nevyváženosti obsahu nedávne BF3 prišlo.



PC, PS3, Xbox 360

Výrobca: Infinity Ward **Distribútor:** Activision

Multiplayer: áno **Lokalizácia:** nie

+ - strhujúca a nápaditá kampaň **-** - priemerné technické spracovanie

- výborná atmosféra a hrateľnosť **-** - singleplayer mohol byť dlhší

8

ARTWORK





Boris "Blade" Kirov

Saints Row: The Third

Existuje určitá hranica medzi tým, čo považujem za vtípné a humorné a tým, čo mi už príde prestreleným, trápny či dokonca až nevkusným. Nevadí mi napríklad parodovanie či seba-íronia, ale pokiaľ sú tieto dve zložky používané samoučelné, už mi to nešmakuje. Z tohto pohľadu preto považujem sériu Saints Row za obzvlášť podarenú paródiu GTA, ktorá ale za každým dokáže nájsť tú povestnú hraničnú líniu medzi vkusom a nevkusom, cez ktorú prekročí naozaj len ojedinele.

Je pravda, že ľudia staromódni a konzervatívni (dnes sa táto kasta hráčov zvykne označovať pojmami ako "old-timeri" či "veteráni"), síce nenachádzajú pre túto ságu pochopenie, ale súčasná generácia takýto odvážny a nespútaný prístup k žánru open world rozhodne kvituje. A práve táto "fajta" hráčov si istotne užije aj najnovší diel s názvom Saints Row: The Third.

O tom, že nejakého toho realizmu či vážne poňatého deja sa ani tentokrát nedočkáte, sa presvedčíte už v prvých okamihoch s hrou. Gang Saints, ktorý po udalostiach z dvojky úplne ovládol metropolu Stilwater, sa za vašej neprítomnosti stihol pretransformovať do uznávaného mediálneho impéria a tak vás v úvode nezaskočí, keď sú hrdinovia tejto grupy (Shaundi, vy, Johnny Gat) natoľko populárni, že aj počas prepadu banky rozdávať podpisy svojim fanúšikom. Ako však správne tipujete, spomínaná banková lúpež sa vymkne z pod kontroly a tak sa hlavní predstavitelia po krátkom pobyte za mrežami ocitajú na palube lietadla, hľadiac do očí šéfovi Syndikátu, novej a obzvlášť mocnej zločineckej organizácie. Ten si je úspechu gangu Saints na pôde Stillwateru veľmi dobre vedomý a tak sa chce na biznise tejto populárnej mediálnej grupy podlo priživiť. Samozrejme, zajaté trio s takýmto návrhom nesúhlasí a po šialenej (a patrične vzdušnej) akcii vo výške niekoľko tisíc metrov nad morom sa ocitá v metropole Steelport, domove práve spomínaného Syndikátu. A tu sa začína písať skutočný príbeh tretích Saints, ktorí sa tak opäť raz musia postaviť na nohy, aby v závere hry aj tamojším obyvateľom ukázali, že nie je gang ako gang.

Tradičný scenáristický trik, kde jednoduchou zmenou lokácie sa kompletne zruší akákoľvek doteraz nahonobená história subjektu, teda nachádza uplatnenie aj tu a sám si

ani neviem dobre predstaviť, ako by autori dokázali pokračovanie spraviť dostatočne príbehovo zaujímavým, ak by ostali verní pôvodnému dejisku. Nová metropola v podobe Steelportu tak zákonite vytvára priestor pre plejádu úplne nových a ešte uletenejších postáv a komických figúrok, ktoré vám bez štipky sebareflexie či akejkoľvek vážnosti naservirujú dej spôsobom, aký sa bežne v hrách nevidí. Zábavné over-the-top dialógy, úsmevné machogestá, sústavné prestrelky či zbesilé a fyziku popierajúce naháňačky, to všetko totižto posúva príbeh vpred tak nesmierne osviežujúcim spôsobom, že hre ľahko odpustíte aj tu a tam sa objavujúcu nechutnosť, ktorá však k sérii patrí rovnako, ako všadeprítomná vulgárnosť. Skrátka, forma tu jednoznačne víťazí nad obsahom a pokiaľ sa chcete u hry predovšetkým baviť, rozhodne si story nového Saints užijete tak, ako aj tie predošlé. Len samozrejme, nesmiete pri tom príliš zapájať mozog...

Open-world koncept hry, ktorý vám už od prvotných okamihov umožňuje robiť v Steelporte tak povediac čo sa vám zachce, ostal bez vážnejších zmien. No, nejaké tie zmeny sú, ale žeby nejak výraznejšie odlišovali celkovú hrateľnosť titulu od jeho predchodcov, to povedať určite nemožno. Gro náplne tak aj tentokrát tvorí pestrá zmes primárnych úloh, ktoré aj napriek štandardnému obsahu (niekam dôjdi, niekoho eskortuj, niekoho zabi a pod.) rozhodne netrpia syndrómom stereotypu. Čo však ale istotne sklame každého fanúšika tejto ságy, je nepochopiteľne striedmy výber sekundárnych jobov, ktorý už ani viac generickejším nemohol byť. Preč sú humorné misie za volantom hovnocuca, preč je zábavné bránenie celebrit pred nájazdmi fanúšikov (či haterov), preč sú adrenalinové eskorty prostitútok... všetko, na čo sa autori v prípade pokračovania zmožli, sú nemastné neslané vrtuľníkové doprovody či bránenie drogového biznisu, ktoré vás omrzí už po prvom záťahu. Azda jedinými ako tak zábavnými úlohami mi prišli guardian angel (rozvoz tigra ale prvý hangover - štýlom je to ale to isté, ako v minulom dieli rozvoz šľapie), poisťovací podvod (u ktorého však vaša úspešnosť závisí čiste len na šťastí - objasním neskôr) a Profesor Genki's Super Ethical Reality Climax, čo je v podstate reality show, kde musíte zdolať určitú sériu miestností v istom časovom limite a pritom aj nazbierať určitý finančný obnos. Ako? No predsa zabíjaním všetkého možného. Okrem hore uve-



dených jobov potom nesmiem zabudnúť ani na vcelku repetitívne assassination misie či hľadanie rozmanitých collectibles, okrem peňazí pridávajúcich aj nejaký ten skúsenostný bod do celkovej reputácie.

Práve tá je dôvodom, prečo vôbec hraním vedľajších a teda nepovinných úloh strácať čas. Narozdiel od minulého dielu totižto reputácia nemá vplyv na sprístupňovanie príbehových misií, ale slúži ako solídne navrhnutý systém levelovania, pomocou ktorého ste motivovaní zaoberať sa aj tým, čo vás možno nemusí až tak baviť. Odmenou za zvyšovanie reputácie totižto sú rozličné perky a vylepšenia, ktoré si môžete následne za príslušný finančný obnos zakúpiť. Sluší sa dodať, že mnoho týchto upgradov (či už vašich schopností, zbraní alebo gangu ako celku) je v neskorších fázach hry doslova životnou nevyhnutnosťou a tak urobíte len a len dobre, ak jednotlivé bokovky začnete riešiť už od samotného počiatku hry. Druhým dôležitým artiklom v titule sú potom - ako inak - peniaze, bez ktorých sa skrátka dnes už nikam nepohnete. Ich kumulácia je potom vo veľkej miere daná vašimi investičnými aktivitami, teda objemom nehnuteľného majetku v podobe vlastnených lokálnych budov a obchodov, generujúcich pravidelný príjem. Tých pár drobných, ktoré dostanete za splnené misie, vás totižto z biedy nevytrhne.

Suma sumárum, gameplay samotný nevybočuje zo zabehnutého štýlu série a pokiaľ máte dostatok tvorivej predstavivosti, viete sa u hry krátkodobo zabaviť. Problém však nastáva, ak očakávate aj niečo viac než len bohatú customizáciu charakterov či náhodné potýčky so znepríatelenými gangmi. Saints Row: The Third sa síce tvári ako titul, ktorý vám ponúka hromadu možností na vybláznenie sa, avšak opak je v skutočnosti pravdou. Experimentovanie so

zbraňami a vozidlami (tuning samozrejme nechýba) omrzí behom niekoľkých minút a keď sa k tomu navyše pridá aj stereotypná a nenápaditá náplň vedľajších úloh, ostanete v hre veľmi rýchlo bez akejkoľvek zmysluplnej vízie čo robiť alebo kam ísť. Zamrzí taktiež aj hrozivá zastaranosť niektorých herných prvkov, ktoré boli prehľadnuteľné možno tak v GTA III, ale dnes už skrátka nemajú v tak vysokorozpočtovom titule čo hľadať. Mám na mysli predovšetkým absolútny kreténizmus zvaný AI, ktorá absolútne zlyháva pri navigovaní áut v doprave, vďaka čomu je sledovanie premávky naozaj nechcene komickou záležitosťou. Práve jazdecká nemožnosť počítačom riadených šóferov, ktorá najviac vyniká na križovatkách, tak robí jednu z vedľajších úloh prakticky nehrateľnou - poisťovací podvod, v rámci ktorého sa máte nechať zrážať autami na dopredu stanovených crossingoch, je vďaka nemožnosti AI NORMÁLNE prejsť križovatkou tak zabugovaným, že po 10tom pokuse to radšej vzdáte a reputáciu si "zarobíte" niekde inde. Z ďalších nezmyselných a frustrujúcich nápadov potom spomeniem policajnú neférovosť voči hráčovi (policajti útočia VŽDY len na vás, aj keď potýčku začne niekto iný) či prítomnosť veľkých protivníkov (označovaných ako "brute" - how original!), ktorí do konceptu hry vôbec nepasujú a sú viac otravnými súpermi, než zábavnými.

Saints Row: The Third žiaľ neoslňuje ani po stránke technického spracovania. Áno, to masívne zlepšenie grafiky oproti predchodcovi je vidieť na každom kroku, avšak ani tento face-lift už na dnešnú dobu nestačí. Sústavný pop-up textúr a objektov, pravidelné

poklesy framov či šablónový dizajn mesta sú ale nič v porovnaní s tým, čo zažijete za volantom miestnych vozidiel. Také niečo, že fyzika, tu totižto nehrozí. Kludne tak v plnej rýchlosti doslovne prevalcujete akúkoľvek kolónu áut pred vami, pričom neraz vás táto udalosť ani len nespomalí! Dokonca sa mi tento kumšt podaril aj s obyčajnou motorkou a to je už naozaj čo povedať. Skrátka, to slovičko na r. (pre "pomalých" - realizmus) tu dostáva riadne na frak. Je síce pravda, že samotný koncept hry a jej náplň s realistickým poňatím nepočítajú, ale aspoň tá jazda mohla byť spracovaná tak, aby človek nemal pocit, že jazdí s tankom, ktorý zvláda stovku za dve sekundy. Našťastie, nevyváženú technickú stránku titulu aspoň ako tak zachraňuje kvalitné audio, kde predovšetkým lokálnym hudobným staniciam nemožno odoprieť solídny výber trackov.

Nuž, čo dodať na záver? Počas hrania som sa nevedel zbaviť pocitu, že celý ten humbuk okolo hromady vedľajších aktivít je len hlúpym zastieraním skutočnosti, že v tej hre sa až na príbehovú líniu prakticky nič vážnejšie nedá robiť. Mesto Steelport tak na mňa pôsobilo len ako kulisa, ktorá má od životom prekypujúceho Liberty City naozaj na míle ďaleko. Na druhú stranu, prepracovaný systém zvyšovania reputácie a hromada odomykateľných perkov ponúkajú aspoň akú takú satisfakciu z hrania a keď sa k tomu navyše pridá aj odľahčený príbeh a kopec over-the-top akčných scén, ako povrchná, avšak v malých dávkach výborne zábavná jednohubka, funguje Saints Row: The Third priam dokonale.



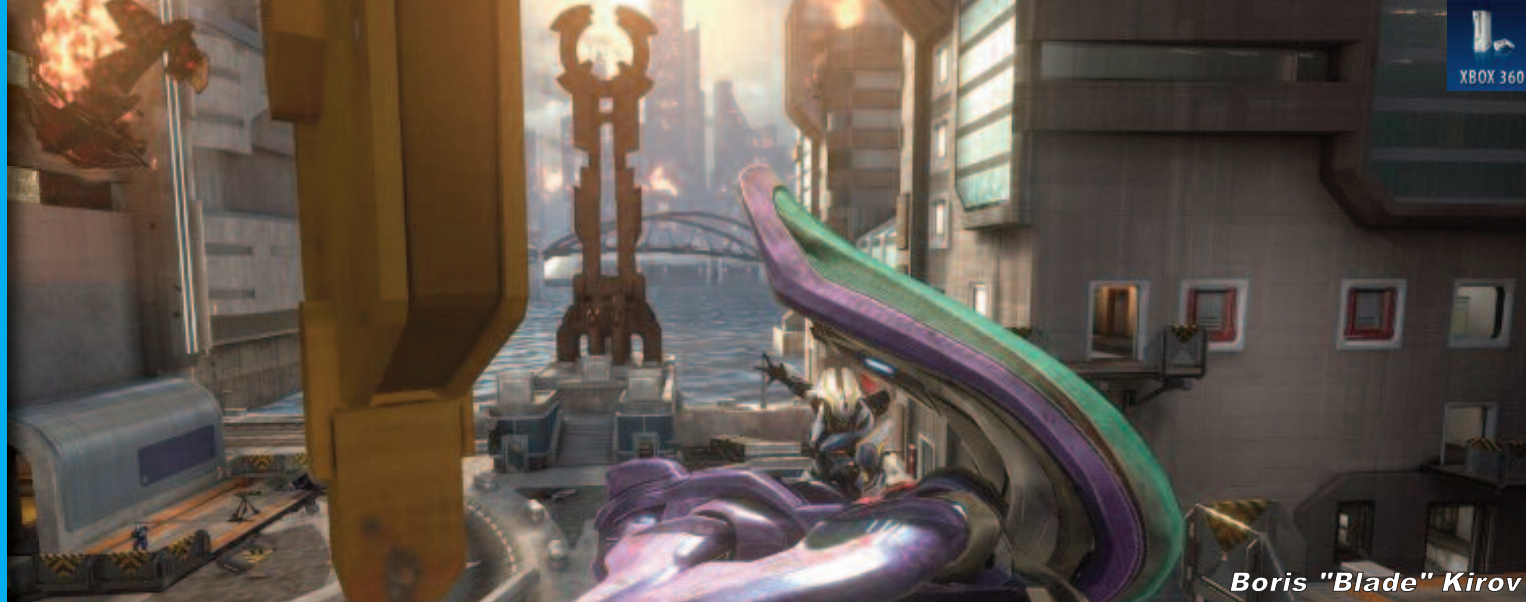
PC, PS3, Xbox 360

Výrobca: Volition **Distribútor:** THQ

Multiplayer: áno **Lokalizácia:** české titulky (PC)

- + humorom popretkávaný príbeh
- náplň primárnych úloh
- dobre namiešaný soundtrack
- absolútne nefungujúca AI chodcov a šóferov
- prekvapivo nenápadité vedľajšie úlohy
- neférové praktiky voči hráčovi
- pofidérna fyzika vozidiel





Boris "Blade" Kirov

Halo: Combat Evolved Anniversary

Robiť HD remake a robiť skutočný HD remake - to sú dve odlišné veci. Je jednoduché "skonvertovať" obsah hry do rozlíšenia 720p, prípadne zobrať kvalitnejší set textúr a vymeniť ho za tie staré. Spraviť však naozajstnú high definition prerábku, ktorá v sebe zahŕňa kompletnú technologicko-technickú dekonštrukciu a následnú rekonštrukciu hry, do toho sa púšťa naozaj len málokto.

V podstate je možné povedať, že až do dnešných dní sa prakticky nenašiel nik, kto by svoj HD remaster bral naozaj vážne - každý to logicky chápe ako nadmieru efektívny spôsob ryžovania na tradícii či dávnej popularite, pričom o "blaho" hráčov mu ide naozaj až na poslednom mieste. Aj napriek nesporným kvalitám dajme tomu HD kolekcie God of Warov to však podľa môjho skromného názoru nestačí k tomu, aby za tú istú hru len s mierne, naozaj len mierne, vylepšeným vizuálom (dokonca ani audio u týchto hier nie je updatované - uvedená GoW collection mala len DPL II, tak ako originál!) niekto pýtal od hráčov vôbec nejaké peniaze. Z toho dôvodu preto považujem prvotinu štúdia 343 Games, Halo: CE Anniversary, za prvý skutočný HD remaster - vďaka kompletnému prevedeniu originálu do nového enginu a rozličným tweakom či už herných mechanizmov, alebo náplne, totižto ponúka naozaj pocit, že si na ňom autori dali záležať a nešli v prvom rade po peniazoch. Je to ale dostačujúcim k tomu, aby nás táto FPS klasika dokázala adekvátne zabaviť aj dnes?

Nuž, závisí to od toho, ako veľkými fanúšikmi tejto série ste. Pokiaľ Halo poznáte len ako jednu z mnohých kvalitných FPS sérii, tento bez diskusií podarený návrat späť do úplných začiatkov ságy si rozhodne neužijete tak ako ľudia, ktorí tento fenomén považujú za to najlepšie, čo vo svojich životoch mali možnosť hrať. Samozrejme, nakoľko posledný diel s názvom Halo Reach zrejme pozná NAOZAJ každý majiteľ platformy Xbox 360, už prvotné okamihy tohto remaku mu minimálne vyvolajú spokojný úsmev na tvári - úvodná animácia totižto nadväzuje presne tam, kde skončilo uvedené pokračovanie (prequel) a hráči sa tak ocitajú na palube plavidla UNSC Pillar of Autumn, ktoré v blízkosti vesmírnej inštalácie zvanej Halo čelí drtivému útoku zo strany Covenantov. Keďže situácia je naozaj kritická, do služby je povolovaný Master Chief - kyber-

neticky vylepšený super-vojak, pre ktorého žiadna neriešiteľná situácia nie je neriešiteľnou. V koži tohto "drobca" ste tak veľmi skoro po prebudení z cryospánku donútení vesmírnu loď nedobrovoľne opustiť, aby ste na povrchu tajomnej prstencovitej inštalácie postupne odhalili nie len jej skutočnú funkciu ale aj hrozivé tajomstvo, ktoré malo navždy ostať v jej útrobach pochované.

Príbeh, ktorý dôverne poznajú hádam desiatky miliónov fanúšikov, teda ostáva bezo zmeny (novinkou sú len video-terminály, ktoré vám ešte viac do hĺbky ozrejmi dej a jeho možné smerovanie v Halo štvorke), akurát že forma jeho prezentácie predsa len zodpovedá nárokom dnešnej doby. Čo však rovnako neprešlo prakticky žiadnymi úpravami, je aj samotná náplň titulu - každý z desiatich levelov single-playerového ťaženia je totižto priamou kópiou toho, čo sme mali možnosť vidieť u originálu. Samozrejme mám na mysli teraz dizajn a architektúru, keďže zodpovednosť za grafický kabát tentokrát na seba preberá engine z Halo Reach a teda hra je na prvý (ale aj na ten druhý) pohľad oproti pôvodnej verzii naozaj krokom v pred. Aby sme si ale uvedomili, aký priepastný rozdiel medzi oboma releasmi v skutočnosti je (10 rokov je holt, dlhá doba), autori do hry zakomponovali vskutku zaujímavú featurku, umožňujúcu si kedykoľvek, pekne real-time, prepnúť hru do pôvodnej podoby. Týka sa to pritom nie len vizuálnej stránky levelov, ale prakticky všetkého, čo tvorí obsah hry. Tzn. nepriatelia, zbrane, spolubojovníci, vozidlá... to všetko sa behom krátkeho okamihu vie vrátiť späť v čase, do svojej originálnej podoby a vám absolútne nič nebráni v tom si Halo CE: Anniversary prejsť kompletne len v "old-gen" móde. Sluší sa však doplniť, že aj napriek veku má starý vizuál stále niečo do seba a občas som sa aj sám pristihol, ako hru hrám v pôvodnej podobe bez toho, aby ma to nejako rušilo. Čo to dokazuje? Nuž len to, že autori na svoju dobu naozaj priniesli niečo originálne, čo v istých aspektoch aj dnes odoláva nepríjemnému zubu času.

Ten však dokonale stihol ohlodať už vtedy nevyrovnaný dizajn jednotlivých misií a tak dnes viac, než kedykoľvek pred tým pocítite, že po stránke štruktúry levelov bolo, je a navždy aj bude Halo súbojom dvoch protikladov - fantastických úrovní typu Sienl Cartographer a otrasných "copy paste" levelov typu The Library. Osobne mi prišla prvá



polovica hry nepomerne variabilnejšia a nápaditejšia než tá druhá (spomínaný Library level tu dopĺňa obdobne stereotypná misia zvaná Two Betrayers), čo len potvrdzuje hromadu dohadov o tom, že vývoj prvého Halo bol po mesiacoch tápania vývojárov až príliš urýchlený, čo dohnalo autorov k strohému a nanajvýš ubíjajúcemu dizajnu neskorších levelov. Každopádne, aj napriek nekonzistentnej kvalite jednotlivých misií sú mnohé sekcie hry stále výborne zábavnými a aj vďaka -na svoju dobu- prelomovým herným mechanizmom, dokážú v istých momentoch naozaj pohltiť. Veľkú úlohu pritom zohráva ako pestrý arzenál zbraní (pocit zo streľby mi tu prišiel ešte o čosi lepším, než u Halo Reach), tak aj hromada úsekov za "volantom" warthogu či výborná AI protivníkov, ktorí po bojisku manévrujú rovnako obratne, ako vy. Suma sumárum, ak pretrpíte tých niekoľko stereotypných lokácií (ktorých ale - priznajme si- nie je až tak málo), čaká vás nostalgická zábava, ktorú istotne doporučíte každému fanúšikovi série.

Samozrejme, singleplayerovú porciu hry už tradične dopĺňa aj multiplayerový komponent, ktorý okrem co-opu pre dvoch hráčov (pre porovnanie, Reach podporoval až štyroch) ponúka aj tradičný kompetitívny mód, a to na šiestici zremakovaných máp (žiaľ, do výberu sa dostali aj nie príliš podarené kúsky, naopak - niektoré legendárne mapy tu nepochopiteľne absentujú). Nakoľko však kvalitou spracovania tieto bojiská značne zaostávajú za kvalitou singleplayeru, je naozaj na zváženie, či sa Halo: CE Anniversary oplatí kúpiť len a len kvôli MP. Krátka odpoveď - neoplatí, nakoľko je možné si balík Anniversary máp stiahnuť aj ako DLC pre

Reach. Ak ste však odvekými fanúšikmi tejto série a chcete si s láskou zaspomínať na časy, kedy sa ikonický Master Chief ešte len prebýjal na výslnie, niet ideálnejšej možnosti, než si tento bezosporu podarený HD remake zaobstarat'. A to platí aj pre tých, ktorí do tohto fenoménu vhpľsi až s neskoršími dielmi. Zbytok hráčskej populácie nech sa však poobzerá po niečom inom...



Xbox 360

Výrobca: 343 Industries **Distribútor:** Microsoft
Multiplayer: áno **Lokalizácia:** nie

- | | |
|--|---|
| <ul style="list-style-type: none"> + - brilantná konverziado enginu Halo Reach - aj po rokoch stále zábavný gameplay - nostalgická atmosféra | <ul style="list-style-type: none"> - - veľká miera stereotypného balastu - co-op len pre dvoch - podvýživený MP komponent |
|--|---|

6



Boris "Blade" Kirov

The Lord of the Rings: War in the North

Akčné RPGčka sú dnes mimoriadne populárnym žánrom a preto pokiaľ chce nejaké štúdio v tejto sfére bodovať, musí do tohto prevareného konceptu primiešať aj čosi vlastné. From Software tak svoj hit Dark Souls obohatili super-hard-core obtiažnosťou, Bethesda u svojho aktuálneho hitu Skyrim pre zmenu zvolila tradičnú veľkoleposť herného sveta a Snowbind Studios, tvorcovia recenzovanej novinky, si ako príbehový základ svojho titulu zvolili mimoriadne populárnu fantasy tematiku.

Posledný menovaný však z uvedenej trojice vychádza ako zjavný "cheater", keďže narozdiel od konkurencie stavia potenciálny úspech svojho diela nie na svojich nápadoch, ale na ideách niekoho úplne iného. A to už dnes skrátka zárukou úspechu rozhodne nie je. Totižto, snažiť sa zapáčiť cudzím perím je síce v súčasnosti bežnou praxou, ak sa však pod tým "perím" neskrýva aj adekvátne zaujímavý obsah, všetka tá snaha zvisť sa na sláve nejakej predlohy, vychádza navivoč. Ako už správne tipujete, je to aj prípad akčného RPG The Lord of the Rings: War in the North, ktoré aj napriek atraktívnemu príbehovému materiálu nedokázalo z tohto potenciálu vyťažiť prakticky nič, čo by stálo za vašu pozornosť.

Práve onen spomínaný príbeh pritom už počas vývoja prejavoval vskutku veľké ambície a fanúšikom diel z pera J.R.R. Tolkiena sľuboval story, ktorá predlohe istotne nespraví hanbu. No, vec sa má takto - po dejovej stránke je War in the North relatívne obstojným doplnkom príbehu Pána Prsteňov, keďže súbežne s výpravou spoločenstva sleduje trojicu nových hrdinov, vydávajúcich sa po stopách ďalšieho z mocných Sauronových nohsledov, zákerného lorda Agandra. Problém hernej story však spočíva v oblasti jej samotnej prezentácie, teda vo forme, akej je hráčom podávaná. Odhliadnuc od faktu, že trio nových charakterov je tak stereotypným ako len môže byť (trpajzl nemá rád elfov, "Aragorn" wannabe človek je šéfom skupiny a pod.), je zrejme najbolestivejším zážitkom čítanie a počúvanie dialógov, teda "veci", ktorá hrá v žánri akčných RPG dosť podstatnú úlohu. Môžete mi veriť, že toľkých otrepaných a klišoidných fráz, aké sa vám v rámci početných rozhovorov v titule dostanú do uší, zrejme len tak skoro v žiadnej inej hre nenájdete. Čo je však ešte horšie,

autori si nedali ani len tú najmenšiu prácu s hľadaním vhodných a aspoň ako tak profesionálnych dablérov a tak sú dialógy v hre doslovným utrpením na počúvanie. Nehovoriac ani o tom, že podobnosť hlasov v prípade známych postáv (Elrond, Bilbo, Legolas...) je prakticky neexistujúca a väčšina dobre známych hrdinov tak znie ako banda idiotov a amatérov, ktorí ani nevedia poriadne pracovať s intonáciou hlasu. Stručne povedané - na papieri mimoriadne atraktívna a zaujímavá, v praxi však katastrofálne podaná... taká je story nového herného LOTRa.

Z hľadiska samotného herného konceptu vyzerá všetko na prvý pohľad v poriadku - máte veľkú mapu Stredozeme s hromadou postupne odomykaných lokácií, plníte questy, hľadáte tajné poklady a vo všeobecnosti, postupujete v duchu klasického RPG. Aj tu však hra nepochopiteľne stráca pôdu pod nohami a to spočiatku solídne prepracované dobrodružstvo s kopou pridaného obsahu, sa veľmi krátko po úvode hry mení na obyčajný koridor, z ktorého nemáte kam uhnúť. V hre prítomné questy totižto nemajú s podstatou tohto slova absolútne nič spoločné, keďže ich fasujete tak povediac automaticky a plníte ich taktiež len a len automaticky. Aj tá spomínaná mapa Stredozeme je preto prakticky k ničomu, nakoľko nemáte absolútne žiaden dôvod sa do už prebádaných lokácií vracieť. Autori tento prvok mohli kludne vypustiť, keďže napr. konkurenčný Hunted, ktorý s LOTR: War in the North zdieľa podobný základný koncept, sa bez neho v pohode zaobišiel. Samozrejme, koridor sám o sebe ešte nemusí ísť znamenať negatívum, pokiaľ by ponúkal nápaditú náplň či dizajn jednotlivých misií. Žiaľ, aj v tejto oblasti titul pôsobí ako treťotriedny produkt nejakých amatérov a keď budete po x-té čítať, že sa máte presekať hordami až do určitého bodu, kde vám to bude povedané opäť, veľmi rýchlo vás tá zábava prejde.

Ak by však vôbec aj nejaká bola! Náplň levelov je totižto za každým rovnaká (z bodu A sa dostať z bodu B a cestou zmasakrovať všetko živé i neživé) a už to môže priniesť niektorým jedincom veľmi rýchlo nudu a stereotyp. To ale nie je najhorším, čo vás na vašich výpravách postretnete - o dosť fatálnejším je totižto zúfalo nedynamický a krajne zabugovaný súbojový systém, ktorý nie len že neumožňuje si nejakého protivníka "locknúť" a viesť s ním tak vyrovnanú



partiu, ale vďaka podivným hit-zónam na vašich súperoch viac nasiera než baví. Chcete príklad? Tak dajme tomu, že stojíte proti veľkému trollovi - ozruta, ktorá vás dá dole na dve-tri rany, jednoducho reaguje na vaše sekacie len vtedy, pokiaľ to do nej režete pod určitým uhlom a za určitých podmienok. Ak nebudaj troll vykonáva nejaký skript, môžete ho sekať hlava nehlava, ale na jeho "zdraví" sa to vôbec neprejaví. Možno si teraz poviete, že tu by na rad mohli prísť niektoré zo špeciálnych schopností, ale aj u nich je to skôr len vec okrasa než funkčnosti (kým sa vám skilly nabijú, už dávno je dobojované - plus ani ich účinnosť nie je taká, žeby ste mali potrebu sa k nim utiekať). V podstate, celý leveling je tu absolútne zbytočným, keďže som nepostrehol, žeby sa nejak podpisoval na zlepšení svojich schopností.

A tu sa dostávam k zďaleka najväčšiemu kameňu úrazu - keď som sa púšťal do hrania titulu, myslel som si, že budem hrať za trojicu schopných hrdinov, ktorým (po vzore spoločenstva) stovka orkov nebude robiť žiaden problém. Opak je však v skutočnosti pravdou - zatiaľ čo vašu bandu primadon vie dať efektne dole prakticky ktorákoľvek trojčlenná banda skurutov (a že ich cestou stretnete pozhennane), vy máte aj na pokročilejších úrovniach problém sa vysporiadať s čo i len jedným z nich. Darmo sypete experience body do "strength" - na vašich schopnostiach to vôbec nie je vidieť! Sám som sa snažil vymaxovať dmg output mojej postavy, ale nech som sa snažil akokoľvek, ten jeden skurut nikdy nepadol po menej ako 5 ranách (na oplátku, on vás zabije po troch - otestované). V súvislosti s tým potom zákonite vyvstáva

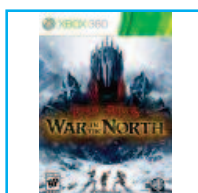
otázka, že akú úlohu vo vašej sile a efektívite v boji zohráva vaša výbava. A hneď vám to aj poviem - žiadnu! Mal som v rukách dvojicu fialových (teda vzácnych) mečov a protivníci padali po tom istom počte rán, ako keď som držal v prackách niečo obyčajné. Inými slovami, vplyv výzbroje na výsledok súbojov bol totálne minimálny až nulový. A rovnako minimálna a nulová bude aj vaša satisfakcia z bojov. To nie je maľovanie čerta na stenu, to je holt, krutý fakt. Nie je proste normálne, aby banda orkov pôsobila schopnejšie než banda hrdinov, ktorí majú zastaviť jedného nebezpečného zlosyna.

Z hľadiska technického spracovania rozhodne nemožno povedať, žeby hra vyzerala hnusne - je len proste neatraktívna a tuctová až na dreň. Koridorové levely sem tam odhalia zaujímavú scenériu, avšak po väčšinu času sa skôr budete cítiť ako kdesi v štúdiových kulisách a nie v lesoch a kobkách, ktoré tvoria históriu Stredozeme. Nepáčil sa mi ani fádny dizajn prostredí, ktoré síce občas požmurkávajú na fanúšikov predlohy, ale z hľadiska štruktúry častokrát nemajú žiadnu vnútornú logiku. Priemernou taktikou musím nazvať aj audio stránku hry, ktorá okrem katastrofálneho dabingu prekvapivo vôbec nepracuje s hudobnými motívmi filmovej licencie, ale namiesto toho si ide svojou zúfalo generickou a nenápaditou cestou. No a perlička na záver - umelá inteligencia spolubojovníkov je zrejme tým najhorším, čo sa k dnešnému dňu v tejto oblasti stihlo objaviť a preto pokiaľ si



chcete užiť z hry aj to málo, čo je v nej pozitívneho, na singleplayer radšej ani len nepomýšľajte. Co-op je totižto jediná cesta, ako aj z tých najbežnejších súbojov vyviaznuť s relatívne najmenšími škodami.

Je to smutné, ale LOTR: War in The North je podpriemernou hrou, ktorá sa navyše objavila v tak nesprávnom čase, že už dnes ju možno bez problémov označiť za zabudnutú vec. Amatérsky podaný príbeh, nezábavný súbojový systém a stereotypný gameplay totižto nepotešia ani fanúšikov žánra akčného RPG, ba ani fanúšikov diel J.R.R. Tolkiena. To si radšej pozháňajte obdobne ladenú záležitosť s menom Hunted: The Demons Forge, ktorá je asi tak o tri triedy kvalitnejšia a chytľavejšia, než tento paškvil. LOTR neLOT - hra skrátka musí mať aj nejaké to fungujúce jadro a to žiaľ Vojna na Severe nemá.



PC, PS3, Xbox 360

Výrobca: Snowblind Distribútor: WB Games
Multiplayer: áno Lokalizácia: nie

+ - príbehové pozadie
- niektoré pamätihodné stretnutia a lokácie
- občasný náznak filmovej atmosféry

- - podanie príbehu
- nezábavný súbojový systém
- zbytočné RPG prvky
- stereotypná herná náplň





Richard „gulath“ Bojničan

X-men: Destiny

Hrdinovia od Marvelu v tesne obťahnutých trikotoch pod krycím menom X-men, sú jedni z mála, ktorých existenciu dokážem akceptovať. Inak som fanúšikom DC comics. Preto som bol celkom rád, že môžem recenzovať hru s mne blízkou komixovou tematikou. No jo, to som ešte nevedel, čo som to do svojej PS3 vlastne vložil...

X-men je starý komix, ktorý vytvoril (asi ako všetko od Marvelu čo za niečo stojí) Stan Lee v 60tych rokoch minulého storočia. Postavičky začínali v rovnakej modro-žltej uniforme, postupne sa však formovali, až kým sa neprešlo k podstatne temnejším farbám, kde je základom čierna. Podobne ako sú kostýmy v populárnych X-men filmoch. Takisto sa vyvíjali aj jednotlivé charaktery, prehlbovali sa ich črty a prestali byť jednoznačne plochodobré alebo zlé.

Prečo píšem v recenzii hry o tom, ako vyzerali a vyvíjali sa jednotlivé postavy? Zdá sa to možno nespojité, ale opak je pravdou. Už to, že obleky postáv z X-men zodpovedajú podobe z konca 80tich a začiatku 90tych rokov ma malo varovať, že táto hra možno nebude to, na čo som si za ostatnú dobu zvykol, ale nejako som tomu nevenoval pozornosť a hurá zachraňovať svet.

Hra sa odohráva v období po udalostiach, kde sa Charles Xavier spolu s Magnetom postavili proti Bastionovi. Profesor X je považovaný za mŕtveho, školu prebrali pod svoje krídla pôvodní X-meni a svet je rozdelený na tri frakcie. Na jednej strane sú ľudia, ktorí mutantov nechcú, a ktorých zastupuje radikálne hnutie „Purifiers“. Na opačnej strane je zasa Magneto s jeho Bratstvom, ktorí jednoznačne tvrdia, že svet má patriť homo superior. No a niekde medzi nimi sú X-men spolu s ľuďmi, ktorí chcú mierové spolunažívanie.

My si na začiatku môžeme vybrať jednu z troch postavičiek. Svojim spôsobom si tým určujeme štýl hry ktorým chceme hrať. Jedna postava je skôr tank, so silnými útokmi na blízko a veľa životmi, ďalšia má zase schopnosti útokov na diaľku a teda teoreticky máme dôvod prejsť hru viackrát za sebou, s tým, že bude odlišná vzhľadom na iné schopnosti. Okrem výberu postavy sme počas hry viackrát postavení



pred rozhodnutie ku komu sa prikloníme. Na jednej strane súžiariví X-meni na čele s Cyclopsom, na strane druhej Magnetovo Bratstvo mutantov, ktoré neberie ohľady na ľudí. Hru ako takú to však príliš neovplyvní, akurát sa možno nedostanete k dvom alebo trom špeciálnym misiám. A aby som zosumarizoval všetky výbery ktoré nás čakajú, v istých fázach hry si vyberieme novú schopnosť, ktorú naša postava získa. Tieto schopnosti môžeme postupne zlepšovať za XP body. Okrem toho počas hry nachádzame X-gény, čo sú vlastne akési drobné bonusy. Môžeme ich použiť do útoku, alebo obrany a ovplyvňujú či už formu akou útočíme, alebo množstvo života, či jeho regeneráciu.

Ak ste teda podobne ako ja, čakali RPG prvky, ktoré nám umožnia piatať sa s postavičkou a prispôbiť si ju na obraz svoj, čakali sme spolu úplne zbytočne. Hra teda vôbec nie je RPG hrou, ale jednoduchou skákačkou a mlátičkou. Presúvame sa medzi jednotlivými bodmi na mape, vždy tam vytrieskame nejakú skupinku nepriateľov a následne sa znovu presúvame. Zmenu prinášajú



občasné súboje s bossmi, ktoré však niesú nijako náročné a ani nemajú príliš odlišnú mechaniku od normálnych súbojov. Na boj nám slúžia dva údery, jeden blok, nejaké tie kombá a pár špeciálnych schopností. V Mortal Kombate som mal viac možností ako tu. A ako čerešnička na torte, hru prejdete za cca 6 hodín.

Po grafickej stránke hra prináša ako som už spomínal hore, návrat ku komixom z obdobia 80tych rokov. Preto sú X-meni naobliekaní v krikľavých kostýmoch. Nepriatelia sú žiaľ davy anonymných postavičiek, ktoré buď pochádzajú z klonovacích vaní impéria, alebo ich robili cez kopirák. Je síce fakt, že pri jednom súboji padne tridsať až sto protivníkov, a asi by bolo náročné robiť každého zvlášť... No i tak stovka úplne rovnakých postavičiek nie je zrovna najzábavnejšou.

Jediné čomu nemám čo vytknúť v tejto hre je zvuková stránka. Postavičky sú nadabované profesionálne, je im rozumieť, zvuky prostredia, či hudba tiež zapadajú do hry a nič nekazia. Niesú však ani ničím výnimočné. Jednoducho sú dobré.

Keď to teda celé zhrnieme dokopy, dostaneme veľmi priemernú a jednoduchú hru, ktorá určite poteší deti. Najmä ak súfanúšikmi X-menov. Ak ste však starší a čakáte od hry nejakú tú výzvu a prípadne ešte aj RPG prvky, toto vás dlho baviť nebude, každopádne, dá sa to raz prejsť.



PS3, Xbox 360

Výrobca: Silicon Knights Distribútor: Activision
Multiplayer: nie Lokalizácia: nie

- + - vlastný nový mutant
- - repetitívnosť bojov
- jednoduchá grafika
- krátka hracia doba



Desivá pravda konečne vyplávala na povrch...

Mnoho herných veteránov si posledné roky kladie niekoľko zásadných otázok - kam sa podeli všetky tie originálne a inovatívne hry? Kam sa vytratila všetká tá snaha ponúknuť hráčom niečo osviežujúce, niečo, čo sa nevidí každý deň? Kde zmizli všetky tie štúdiá, ktoré v začiatkoch éry digitálnej zábavy udivovali ojedinelými konceptami svojich "diel"? Nuž, odpoveď na všetky uvedené dotazy nie je jednoduchá. Herný trh od svojho vzniku totižto prešiel toľkými trendmi a zmenami, že akákoľvek generalizácia by bola na tomto mieste naozaj škodlivou. Je preto potrebné sa na problematiku zdanlivého zániku originality v hrách pozrieť sekvenčne - tzn. vykonať čiastkovú analýzu na jednotlivých vývojových obdobiach tak, aby aj tí najkonzervatívnejší z vás pochopili, že ten spomínaný "úhyn" originality nie je len následkom zlenivenia spoločnosti, ale aj logickým vyústením súhry hneď niekoľkých, čiste ekonomických faktorov. Ak vás teda zaujíma, čo viedlo k súčasnej stavu herného trhu, po okraj naplneného derivátmi a generikami, rozhodne čítajte ďalej.

Aby som teda zachoval istú logickú nadväznosť, vráťim sa teraz na moment späť do obdobia posledných 80tych a počiatočných 90tych rokov minulého storočia, kedy hry ešte ani zďaleka neboli tak spoločensky rozšírené a akceptované, ako je tomu dnes. Prístup k novinkám zo sveta digitálnej zábavy bol obmedzený len na pravidelne vychádzajúce herné magazíny a keď sa k tomu navyše pridala aj skutočnosť, že v danej dobe titulov nevychádzalo ani zďaleka toľko koľko dnes, bola to éra, kedy si herná obec naozaj vážila každý jeden herný produkt. Samozrejme, je taktiež potrebné zobrať do úvahy aj ďalšie, predovšetkým ekonomické faktory, ktoré odlišujú dnešnú hernú produkciu od tej minulej - v minulosti nebola tak hustá konkurenčná sieť ako je dnes a to dávalo vývojárskym štúdiám výrazne viac právomocí a kompetencií, najmä čo sa konceptu a náplne titulov týkalo. Distribučné spoločnosti totižto nemuseli vynakladať tak obrovské peniaze na vývoj (vtedajšie gamesy nepoznali pojem fyzika, high-res textúry či high-poly modely) a tak nechávali svojim

developerským tímom voľnú ruku v tom, ako zo svojim pripravovaným materiálom naložia. A reklama? Žiadne billboardy, žiadne TV Spoty, žiadne developer-diary videá, žiadne oficiálne webové stránky, žiadne merchandising... nič. Iba zmienka v spomínaných časopisoch, ktorá stačila na to, aby fanúšikovia boli dostatočne informovaní o tom, čo a kedy majú očakávať. V skratke teda - pasívna propagácia.

Dnes, keď sa pozriete na Americkú spoločnosť, pochopíte, že hry už nie sú záležitosťou úzkej skupiny hráčov, ale že sa z nich stal biznis, svojimi finančnými tokmi pomaličky prekonávajúci aj ten filmový. S pribúdajúcimi rokmi, ako rástol výpočtový výkon počítačov, sa herný svet či chcel, či nechcel, musel adaptovať a to zo sebou prinieslo celý rad prevážne ekonomických neduhov. Už nestačilo na vývoj hry len tých pár povestných "drobákov", už tú hru nebolo možné dať dokopy s malým štúdiom, už tá hra nemohla byť len zmesou pár pixelov, už nebolo možné spoliehať sa len na tlačenej periodiká - distribučné spoločnosti, ktoré vývoj hier z veľkej miery financujú, totižto boli (a sú) nútené do tohto procesu vrázať čoraz väčšie sumy. A keďže s informatizáciou spoločnosti prišla aj jej vyššia miera informovanosti, hry sa dostali do povedomia tak veľkého počtu obyvateľov, že sa logicky stali zaujímavými aj pre ľudí, pôvodne pracujúcich v úplne inom softvérovom odvetví. Firmy ako Acclaim, Electronic Arts, Apogee, Interplay či Accolade, tak behom krátkeho časového obdobia museli rapidne zvýšiť tok peňazí do vývoja, vďaka čomu si zákonite vypýtali aj svoju daň - daň v podobe zásahov do vývoja, tzn. čím väčšie investície, tým vyššia kontrola nad finálnym produktom. Nemožno sa preto čudovať stavu, v akom sa ocitol súčasný herný trh - v snahe o čo najefektívnejšiu návratnosť vstupov tieto distribučné domy skrátka nie sú ochotnými riskovať vývoj hier, ktorých komerčný úspech nie lenže nie je zaručený, ale dokonca je aj diskutabilný.

Budúcnosť samozrejme neveští žiadnu zásadnejšiu zmenu. Blížia sa

nám nové next-gen konzoly, trh s PC hardvérom napreduje raketovým tempom a ak sa teda štúdiá chcú zapáčiť dnešnému, krásnou grafikou a úderným audiom zmlsanému hráčovi, musia holt svoj titul vyvíjať s takými nástrojmi, ktoré budú prednostne útočiť na "prvú signálnu". Príbeh je dnes "už len" na druhom či nižšom mieste v rebríčku priorít a keďže konzumná éra si žiada niečo ľahko stráviteľné, nemožno sa čudovať, že tejto požiadavke sa distribučné spoločnosti snažia vyhovieť. Nechcem teraz pôsobiť ako Nostradamus digitálneho veku, avšak pokiaľ nedôjde k zmene v uvažovaní súčasnej generácie hráčov, je naozaj zbytočné si nahovárať, že sa situácia zmení. Nemyslíte si však, že ta mnou spomínaná "zmlsanosť" je len a len výsledkom pohodlnosti dnešných gamerov - dôvod, prečo je dnes forma vo väčšine prípadov dôležitejšia než samotný obsah a prečo tomu tak bude aj do budúcnosti, je vcelku prozaickým: konkurenčný boj o zákazníka. A čo je z hľadiska marketingu atraktívnejším? No predsa to, čo pochopí aj malé decko, to, čo vyrazí svojim audiovizuálom dych. Nie to, čo v sebe skrýva prepracovaný príbeh či náročné herné mechanizmy... Polopatisticky povedané, za odklon od originality a príklon k derivátom môžeme teda vďačiť prednostne publisherom, ktorí si nás proste tak vychovali, že už nám dnes vedia ulahodiť naozaj len tým "pozlátkom".

Originalitu či nejakú tú inovatívnosť preto v masovej veľkoprodukcii nehľadajte. Ak hľadáte niečo osviežujúce, radšej sa obráťte smerom k indie developerom. Ja viem, znie to dnes už ako kliše, ale práve nezávislé štúdiá majú dokonalú kontrolu nad tým, čo produkujú. Žiadne normatíva, žiadne regulácie, žiadna kontrola - iba číry tvorivý duch, ktorý dáva takýmto malým tímom do rúk tak veľké zbrane, že nejaký ten sto-miliónový projekt sa po stránke hernej satisfakcie s takýmto lacným "podpultovým" konkurentom nemôže zrovnávať. Chcete nejaké tie príklady? Limbo, Braid, Flower... a to spomínam naozaj len tie spoločensky najznámejšie!



Ale ono to nie je realistické!

Michal "MickTheMage" Nemeč

Už ste sa niekedy zamýšľali nad tým, či potrebujete v hrách realitu? Teda presnejšie povedané, reálne vlastnosti v nereálnom svete. Alebo, možno skôr povedať čosi z reálnej logiky...

Sú to najmä, také tie malé veci, nad ktorými sa chvíľu zamyslíte, pousmejete a idete ďalej. V reálnom svete by nedávali veľmi zmysel, ale keďže je to v hre, mávnete rukou a pokračujete v hraní. A nie, nemyslím práve drobnosti ako sú nereálne súboje, tie nie sú totiž reálne ani vo filmoch. Skôr zapálené svetlá v sto rokov opustených kryptách. Čerstvá zelenina všade na stoloch – v rovnako dlho opustených miestach. Či peniaze, ktoré sa tam nemali ako dostať, pretože sú príliš nové, aby boli v nejakej zabudnutej hrobke.

Logicky je to všetko blbosť, ktorá by tam nemala byť. Hrobky a zabudnuté kobky by mali byť temné, bez jediného svetla, lenže v hrách to tak nie je. Ale čo napríklad logika miesta? Existuje množstvo ľudí, ktorí si dobrú hru nedokážu užiť, pretože na každom kroku vidia čosi, čo ide proti realite skutočného sveta. Prečo sú v tomto meste postavené hradby tak zle? Ako by chceli toto miesto obraňovať, veď keby to bolo reálne miesto, nedokázalo by odolávať ani deň! Hlúposti, hovorím. Hry majú svoju vlastnú realitu, svoje vlastné pravidlá, ktoré nemusia odrážať logiku nášho sveta. Iste, niekomu to môže prekážať, avšak pokiaľ hra funguje ako celok, nie je prečo sa sťažovať. Obzvlášť keď nie

je založená na historických udalostiach tejto planéty, vtedy sú už podobné postrehy absolútne irelevantné.

Pokiaľ, samozrejme, autori nerobia simuláciu alebo nechcú zachytiť vernú atmosféru nejakej doby, či časti sveta. Vtedy by podobné prehrešky voči logike reality boli skutočne na zamyslenie. Avšak v hrách, ktorých fantázia je absolútne odtrhnutá od reality je niečo podobné len smiešne nadávanie a nútené hľadanie chýb, tam kde nie sú. I ja si z času na čas všimnem podobné „nereálne veci“, na ktoré počas hrania narazím. Skyrim – napríklad - by tiež vedel rozprávať, ale myslím si, že to nejde proti logike žánru, ani proti celkovej atmosfére, ktorú táto hra má. Mávnem nad tým rukou, občas sa trochu pousmejem. Priznám sa, niekedy mozog hľadá aj nejaké to zdôvodnenie, že prečo sa tam nachádzajú veci, ktoré by tam inak neboli. Ale vo všeobecnosti tieto veci neriešim. Je zbytočné si kaziť hru podobnými maličkosťami. Ak je atmosféra dobrá, ak všetko sedí ako má... netreba hľadať čerta tam kde nie je.

Ostatne, kto povedal, že sú hry dokumentárnymi popismi reality. Sú to hry, na ktoré nie je kladené, aby boli spríatelené s realitou. A vôbec, nejakou

reálnou logikou. Pravda, už počujem, že ak sa autori snažia tváriť reálne, možno až fotorealisticky, tak by s tým vždy mali hry aspoň čo najviac korešpondovať. Nemali, nemusia. Tvorcovia formujú svoje hry tak, aby ich bola zábava hrať. Nemusia sa podriaďovať konvenciám toho, ako to na podobných miestach vyzerá v skutočnosti. Nemusia brať do úvahy reálnu architektúru, a pokojne sa môžu vykašľať i na zákony fyziky, či taktické poučky. Dôležité je ako všetko funguje v hre a aký dojem za sebou hra zanecháva.

Množstvo ľudí si podobné chybičky – možno lepšie označenie by bolo, výkyvy z reality – uvedomuje, ale sú pre ne nezmyselné a nepozastavujú sa nad nimi. Medzi nich patrí aj ja. Možno, teraz, po prečítaní tohto príspevku, si ich začnete uvedomovať trochu viac. Možno i v tom Skyrime, ale určite pochopíte, že to nič nemení na kvalitách hry ako takej. Je to skrátka hra. Nuž, a ten zvyšok, ktorému podobné veci vadia a strašne ich v hrách iritujú. Tak ten zvyšok si môže... Nie, je mi ich len veľmi ľúto, ak im podobné malichernosti bránia v užívaní si perfektne navrhnutých herných svetov a hier samotných.

Nie je všetko zlato, čo je HD

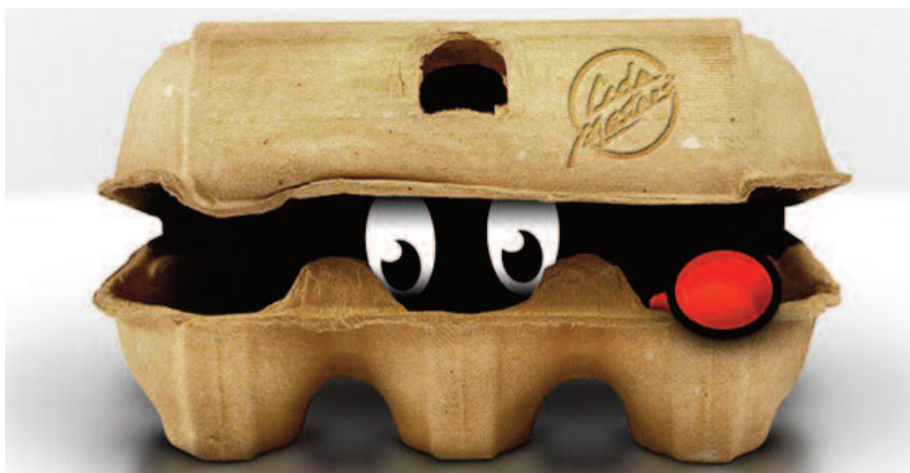
Michal "MickTheMage" Nemeč

Albo pixel v nízkom rozlíšení je mnohokrát lepší ako ostrý obraz s miliónom farieb.

Svet si žiada ostré textúry a vysoké rozlíšenie a ja sa občas pýtam, na čo je to dobré. Možno to súvisí i s mojim postojom ku grafickému spracovaniu ako takému. Dobrá hra sa zaobíde aj bez špičkovej grafiky, ostrých textúr, vyhladzovania hrán a čo ja viem akých super-extra-grafických srandičiek. Pokojne by som mohol začať menovať rad hier, ktoré nevykajú špičkovou grafikou, ale svojou hrateľnosťou, esenciou toho čím hra je, strčia do vrečka všetky tie nablýskané AAA tituly.

Odhliadnuc od toho, je tu potom ešte segment remakov. Návratov do minulosti, pretvorenie starých hier do moderného kabáta, tak aby vyhovovali dnešným požiadavkám. Aspoň sa tak z nich väčšina tvári. Jedna strana veci je upravenie herného systému (resp. ovládania) tak aby vyhovoval dnešným užívateľským štandardom. Čo je v poriadku, pretože niektoré staré hry skutočne neboli (z dnešného pohľadu) práve najkamarátskejšie pokiaľ príde na užívateľské rozhranie. Druhá strana sa týka grafického zlepšenia, vyhladenia, skrátka upravenia do vyššieho rozlíšenia a tu už môžeme občas naraziť na problémy. Nieže by bolo niečo zlé na vysokom rozlíšení a krásne vyhladenej 2D grafike. Len niekedy mám pocit, že originálny, starý pixel-art je niekedy oveľa zaujímavejší a k hre sa hodiaci viac ako jeho nový kabát. Iste, poviete si, autori mali v minulosti obmedzené možnosti vtedajších strojov – menej pamäti, menej farieb, ale v tom je možno práve zakopaný ten pes. Obmedzené možnosti nútia improvizovať, nútia hľadať kreatívne riešenia vecí, ktoré potom môžu byť ku prospechu celého diela.

Jeden konkrétny príklad za všetky. Nedávno odhalený remake Dizzyho pre prenosné zariadenia. Pozrite sa na tie porovnávajúce obrázky. Uvidíte pôvodnú hru a hneď vedľa nový, prepracovaný grafický dizajn. V základoch sa síce drží svojej predlohy, avšak vyzerá ako podivná, gýčovitá omalovánka. Zatiaľ čo pôvodná hra je v tomto ohľade akási prirodzenejšia a napriek svojim obmedzeniam, dovoľm

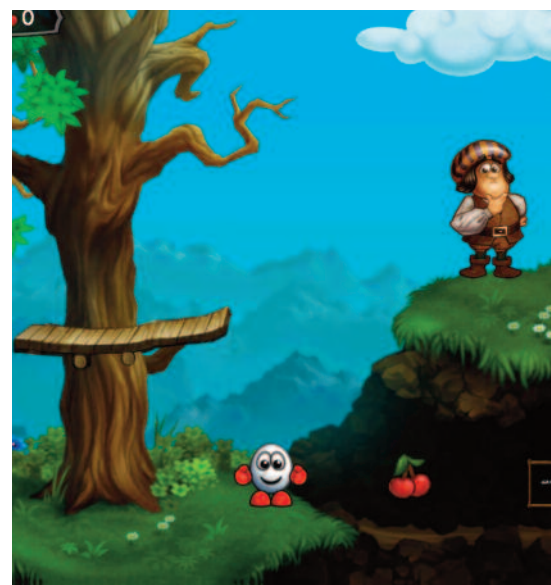


si povedať, že i krajšia. Menej farieb, nižšie rozlíšenie, jeden by povedal, že je trochu zubatejšia, avšak má svoju videohernú prirodzenosť, ktorú prekreslený remake stráca. Ostatne, že i pixel v nižšom rozlíšení môže mať svoje nezabudnuteľné kúzle – a to i v dnešnej dobe – nás do dnes neustále presviedča celý rád nezávislých titulov. Len tak z brucha mi teraz napadajú vynikajúca plošinovka VVVVVV, či krásna freewareovka Tiny Barbarian. Druhá spomínaná hra je svojim spôsobom jednoduchá a pripomína staré 8bitové časy. A v tomto prípade to nie je len hrateľnosť, ale i oná (z dnešného pohľadu) jednoduchá pixelartová grafika, ktorá dotvára jej celkovú atmosféru.

Netvrdím, že nové super rozlíšenia sú zlé. Technológia napreduje a s ňou samozrejme i grafické stvárnenie hier. Lenže občas je potrebné si vybrať. Vybrať, kedy hra nutne potrebuje omalovánky, ktoré potláčajú ducha hier. Môže to znieť trochu spiatočnícky, ale – podľa mňa – je pixelart jedným z kľúčových a špecifických prvkov herného média. Technologicky už je samozrejme dávno prekonaný, ale vďaka svojim začiatkom, vďaka tomu, čo formovalo hry v minulosti, tvorí jeho súčasť a rámcuje tak špecifickú poetiku hier. Niekedy je vysoké rozlíšenie fajn. Niekedy nie. Pri pretváraní hier do nového kabáta by sa na to malo myslieť. Čo je potrebné zmeniť a čo nie. Vylepšoval by dnes niekto Monu Lízu novými maliarskymi technikami? Viem, nie je to najlepší príklad, ale dostatočne ilustruje moje vnímanie pôvodného grafického stvárnenia hry.

Nemusíme ani ostávať pri vajíčku maľovanom, stačí sa pozrieť do nedávnej minulosti, kedy Ubisoft pretvoril klasického Princa z Perzie. Princiálne to už bola úplne iná hra aj keď sa Ubisoft snažil názvom naznačiť, že sa jedná o klasiku.

Grafická strohosť starých hier bola síce z núdze cnosť, avšak dodávala im čosi špecifického, čo ich robilo (a robí) zvláštnym. Iste, možno keby rovnaký autori pracovali dnes na rovnakých hrách, tak by celé vyzerali inak. Lenže to je len možno, čo keby a to sa dnes nepočíta. Fakt je ten, že vysoké rozlíšenie môže pri mnohých remakoch narobiť viac škody ako dobrého. A úprimne, nenapadá mi jediný príklad, kedy sa remake starej hry naozaj podaril po grafickej stránke. Bez výhrad. I v tých lepších prípadoch sa vždy dalo niečo vytykať grafickej stránke (či zvolenému prístupu k prepracovaniu grafiky).



6 hodín je tak akurát...

Boris "Blade" Kirov

Odkiaľ sa vzal fenomén krátkych hier?

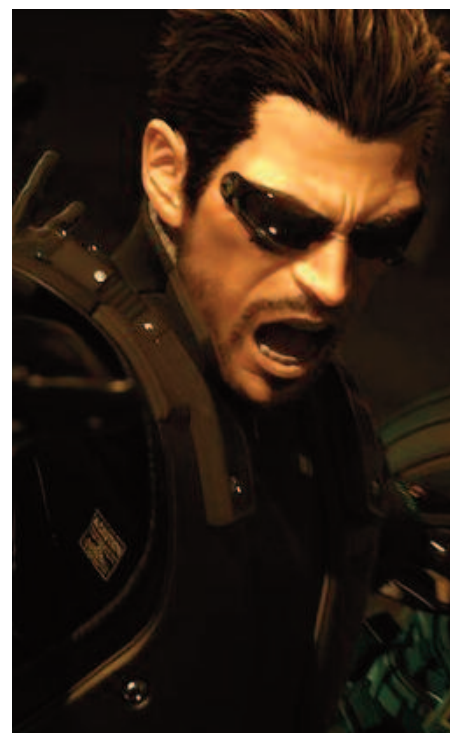
Osobne nemám nič proti krátkym hrám, pokiaľ mi naservirujú tak výdatnú a intenzívnu zábavu, že tú svoju krátkosť týmto obsahom dokonale vynahradia. Čo si však dovolilo štúdio Platinum Games so svojim Vanquishom, to už ale presiahlo všetky medze. Sci-fi akciu, ktorá toho nasľubovala naozaj veľa, som dokončil na stredne obtiažnosti za ani nie 3.5 hodiny, pričom keďže nie som fanúšikom umelo naťahovaného gameplayu v podobe opakovania tých istých levelov len za účelom lepšej známky, tým som v podstate 50 Eurový titul prešiel. 3.5 hodiny a dovi dopo. Keď vezmem do úvahy Bayonettu, predchádzajúce dielo onoho štúdia, u ktorej som strávil hádam 15 hodín a ďalších 15 by som kľudne aj mohol, ostal som pri záverečných tituloch Vanquishu naozaj akoby horúcim olejom obarený. Po tejto nemilej skúsenosti som si preto zákonite začal klásť kopec otázok – kam to spejeme, keď už ani dnešný štandard v podobe 6 hodín hracej doby nedokážu štúdiá dodržať? Kde nastal zlomový bod, ktorý započal éru krátkych hier? A prečo do pekla dnes už neletí, že čím dlhší titul, tým viac dôvodov pre jeho kúpu?

Nuž, opäť sa musíme poďívať na moment do minulosti. Prvá polovica 90-tých rokov bola predovšetkým v znamení rozsiahlych RPG, adventúr či stratégií, ktoré fanúšikom ponúkali hodiny a hodiny bohato vetvenej zábavy. Hry danej doby neboli tak cgi-heavy ako je tomu dnes a preto museli autori väčšinu príbehových prvkov prezentovať úplne inou formou. Akou? No predsa početnými dialógmi, komplexným vykreslením charakterov či herného sveta, vďaka čomu sa v týchto tituloch len v obmedzenom množstve uplatňovali stereotypy, ako ich poznáme dnes. Ak ste teda v pozícii herného developera chceli podať naozaj pútavú story, museli ste ju veľmi pomaly budovať tak, aby hráčom vlezla pod kožu a donútila ich nad dianím na obrazovke aj uvažovať. Teda byť aktívnym divákom a nie pasívnym, ako je trendom súčasnosti. S rapidným rozvojom informačných technológií však sféra herného biznisu začala dávať čoraz väčší dôraz na formu než obsah, vďaka čomu už príbehy nehrali až tak

dôležitú úlohu ako kedysi.

Z tohto pohľadu preto osobne považujem za zlomové ročníky 2000-2001, kedy sme sa (okrem zrodu série Halo) na platforme PC dočkali napríklad aj prvého Maxa Paynea, ktorého bolo možné prejsť za 6 hodín, za čo si v danej dobe od recenzentov vyslúžil nemalú porciu kritiky. Dnes, kedy dobré 2/3 hier nemajú hernú dobu dlhšiu ako spomínaných 6 hodín, je naopak raritným, ak sa objaví titul, u ktorého je možné stráviť aj viac, než je uvedená psychologická hranica. Dôvody tohto trendu sú hneď dva – tým prvým je už spomínaný boom v oblasti počítačových technológií, ktorý donútil štúdiá investovať viac prostriedkov a času do vývoja technickej stránky titulu, než do vývoja jej obsahu. Inými slovami, firmy sa začali zaoberať viac hernou formou než náplňou, ktorá bola v ére 90-tých rokov naopak jasným stredobodom ich pozornosti. Výsledkom tohto procesu tak boli (a sú) hry síce vynikajúce po stránke audio-vizuálnej, avšak z dôvodu nedostatku času na vývoj samotného obsahu, sú krátke a príbehovo ani zďaleka tak prepracované, ako ich predchodkyne z čias 20. storočia.

Druhým dôvodom, ktorý viedol k tam masovému rozšíreniu krátkych hier, je obchodný model väčšiny veľkých distribučných spoločností, jasne zameraný na maximalizáciu zisku. Ten totižto počíta s pravidelnými sequelmi, ktoré by neboli potrebné, ak by sa hráči u tej ktorej značky dokázali vyblbnúť raz a dostatočne. Samozrejme, takýto prístup je v rozpore s ekonomickými plánmi každého sebamenšieho publisheru a preto sú diely tých najznámejších sérií vydávané s tak veľkou periodicitou. Spomínaný biznis model má pritom triviálnu charakteristiku – dajme hráčovi niečo, čoho sa nepreje (spomínaná intenzívna, ale krátka herná náplň), ale čo ho prostredníctvom multiplayeru a DLCčiek udrží v strehu až do doby, kým sa o rok/dva neobjaví na trhu ďalší diel. Na to všetko sú v hernej sfére vypracované rozmanité štúdiá a analýzy, pričom ale existencia sérií ako Need For Speed, Call of Duty či Uncharted jasne ukazuje, že tento model funguje a fungovať aj



bude. Samozrejme, veľkú úlohu v procese etablovania sa krátkych hier na trhu sme zohrali aj my, hráči, keďže ovplyvnení celkovým komercionalizmom spoločnosti sme tieto síce efektné, ale kratučké hry, prijali za tak povediac štandard dnešnej doby.

Možno teraz očakávate, ako začnem do nebies vynášať indie štúdiá či kydať hnoj na megakorporácie, stojace za tými najznámejšími hernými značkami. To ale nemám v pláne a po pravde, tie veľké spoločnosti, ktoré nám každým rokom prinášajú nové a nové diely zabehnutých sérií, sú jedinými, ktoré môžu dať vzniknúť aj vysokorozpočtovým projektom, zďaleka nemajúcim taký predajný potenciál, ako casual záležitosti typu spomínaného CoD. Ak teda nabudúce budete frflať nad Ubisoftom, že vám priniesol opäť len ten istý Assassin's Creed akurát že s iným obalom, uvedomte si, že nebyť tejto početnej série, nemali by sme tu dnes ani famózný (a dlhočizný) Deus Ex: Human Revolution, ani skvelého Raymana. Inými slovami, budte vďační aj za masové záležitosti, pretože tie generujú zisk, nevyhnutný na financovanie naozaj odvážnych a zaujímavých titulov. Hry sú skrátka veľký biznis a tak ako aj v iných odvetviach, ani v tomto sa bez dostatku peňazí riskovať neopláca.

Novinky za mesiac november

Autor: Autor

Štyridsiaty štvrtý herný hardvér týždeň sa niesol v miernej prevahe záležitostí týkajúcich sa grafických kariet, ale okrem toho sme priniesli prehľad predajov procesorov a predstavila sa aj trojica nových HW produktov.

Posledný októbrový deň uviedla grafická karta EVGA GeForce GTX 580 Superclocked Batman Arkham City Edition, vydaná pri príležitosti nového Batmana, ktorého poukážka na stiahnutie je zrejme pribalená spolu s kartou. Ide o model disponujúci 512 CUDA jadrami, frekvenciami 797/1594 MHz pre jadro a shadery, 1536 MB pamäťou s frekvenčnou hodnotou 4050 MHz a 384bitovou pamäťovou zbernicou. Zobrazenie majú na starosti dva DVI výstupy a rozhranie mini HDMI, pričom obsahuje aj SLI podporu. Potenciálni záujemcovia si za ňu zaplatia približne \$529.99.

Prvý deň v jedenástom mesiaci informoval verejnosť o vzraste predajov v grafickom segmente za tretí štvrtrok. Jednalo sa o Jon Peddie Research analýzu z ktorej vyplýva, že sa celý grafický trh, teraz máme na mysli GPU, IGP a APU, čiže CPU+GPU, dočkal zvýšenia predajov o zaujímavých 16,7 %, respektíve o 18,4 % v porovnaní s rovnakým obdobím minulého roka. Lídrom nieje nikto iný než Intel, ktorý si „uchmatol“ 60,4 % podiel, konkurenčný tábor AMD získal 23 % časť koláča, nasleduje Nvidia so 16,1 % podielom, štvrté a piate miesto sa ušlo firmám S3 Graphics a Matrox.

Utorok sa potom ešte zamerl na dvojicu Thermaltake chladičov, určených pre chladenie procesora. Ich mená sú Contac 39 a Contac 30, pričom oba obsahujú tri medené dotykové heat-pipes o rozmere 8 mm, hliníkové rebrá a sú dodávané s antivibračnými mäkkými úchytmi. Prídu s podporou pre procesory Intel LGA 2011/1366/1155/1156/775 a AMD Socket FM1/AM3+/AM3/AM2+/AM2, no a ak vás zaujíma rozdiel medzi nimi, odpoveď bude jednoduchá. Model Contac 39 obsiahol dva 120 mm ventilátory s modrým LED osvetlením a pracovným režimom 800 až 2000 RPM pri zvukovom výstupe 15 - 33.2 dBA, druhý chladič (Contac

30) sa môže pochváliť len jedným takýmto ventilátorom.

Streda si pre nás prichystala nový Radeon, presnejšie teda HD 6970 od spoločnosti Sapphire, ktorý vyfasoval do vienka referenčné frekvencie, avšak využíva vlastný chladič, ktorý disponuje dvojicou ventilátorov o veľkosti 90 mm, ktorá má zaistiť výkon chladenia ako pri bežnej karte, ale otáčky majú byť o 10 % nižšie. Čo sa pripojenia týka nájdeme tu dva DVI výstupy, jedno HDMI a dvojicu mini DisplayPort výstupov, poteší však aj dual BIOS. Inak ponúka 2 GB GDDR5 pamäť (5500 MHz), 1536 Stream procesorov, GPU s frekvenciou 880 MHz a 256bitovú zbernicu.

Týždňovú púť po hardvérových cestičkách sme zakončili vo štvrtok, ktorý dodal hneď pár zaujímavosti, pričom v prvom prípade sme zaostrieli na predaje PC procesorov, ktoré sa opäť zvýšili - v treťom štvrtroku sekvenčne stúpili o 6,7 %, čo medziročne predstavuje 5,2 %. V tomto segmente suverénne vedie Intel, ktorý disponuje trhovým podielom o hodnote 80,2 %, AMD má 19,7 % podiel, no a za zmienku stojí aj VIA Technologies, firma, ktorej sa ale podarilo zachytiť len 0,1 % podielu. Len tak pre zaujímavosť dodávame, že celkové výnosy dosiahli astronomických 10,7 miliárd amerických dolárov.

Napokon sme do matičky „rozobrali“ novú Super Tower PC skrinku Rosewill Blackhawk-Ultra, ktorú oceňujú hráči, potrebujúci veľa miesta pre svoj hardvér. Skrinka je natretá načierno, jej rozmery činia 240 x 635 x 660 mm a môže sa pýšiť I/O panelom s dvojicou USB 2.0, rovnakým množstvom USB 3.0 portov aj audio výstupov a SATA dokom. Obsahuje štyri vstavané 5,25 palcové pozície, až desať interných 3,5 palcových pozícií, je tu sedem predvrtaných otvorov (nachádzajúcich sa na zadnej strane) a k dispozícii sú i hadičky vodného chladenia pre smerovanie. Na chladení si dal výrobca evidentne záležať, keďže sem namontoval hneď osem ventilátorov, pričom poznáme aj ich pozície. Dva 140 mm ventilátory s červeným LED osvetlením sú vpredu, ďalšie dva s rovnakým rozmerom sú

prichystané pre HDD, jeden 140 mm si našiel svoje miesto vzadu, na boku sa nachádza jeden 230 mm ventilátor a napokon tu máme dva 230 mm, ktoré sú v hornej časti a obsahujú červené LED diódy. Menovaná bedňa dorazí na trh za 219,99 dolárov s jednoročnou zárukou. Je známa aj podpora základných dosiek: ATX, E-ATX, XL-ATX, dokonca i HPTX (asi EVGA SR-X teda SR-3).

Pomerne inovatívny štyridsiaty piaty HW týždeň predstavil dve herné periférie, nové čipové sady, pár počítačových skriniek a napokon aj sedem nových napájacích zdrojov od Thermaltake.

Existujú aj užívatelia, ktorí si potrpia na každú detail a presne pre takých tu máme novú inovatívnu technológiu 3D Power, vyvíjajúcu spoločnosťou Gigabyte. V podstate ide o „hračku“ (vhodnú pre základné dosky X79), ktorá dokáže poskytnúť jedincovi plnú kontrolu nad dodávkou energie do procesora. V praxi to vyzerať tak, že 3D Power disponuje digitálnym PWM a softvérovým nástrojom, s ktorým nemá byť problém nastaviť na základnej doske za pomoci 3D BIOSu frekvenciu, napätie alebo „phase“.

Nasledovne na nás so svojim hľadavcom zaútočil MadCatz, ktorý predstavil naozaj dravý model káblovej myši Cyborg R.A.T. 7 Contagion, vybavenej okrem iného aj kovovými šasmi, umožňujúcimi nastavenie dĺžky. Dĺžka však nieje jediným nastavovacím mechanizmom. Hráč, ktorý to berie so svojou vážnosťou naozaj vážne si dáva záležať aj na presnej vyváženosti, no a s tým nebude v tomto prípade problém. Disponuje totiž systémom meniacej sa váhy, takže je možné pridať až 30 gramov, 6400 DPI laserovým senzorom, piatimi programovateľnými tlačidlami, trojicou Cyborg módov, pričom každý z nich má ešte svoje nastavenie tlačidiel a rýchlosťou 1000Hz. Nechýba ani pletený kábel a pozlátený USB konektor. Táto herná periféria by mala byť na našom trhu dostupná za približne 99,95 €.

Hovorí sa, že to najlepšie má prísť

nakoniec, ale my to tentoraz výnimočne nedodržíme. Hneď ďalší deň sme predstavili druhú hernú myš, ktorá mimoriadne úzko súvisí s tou predošlou. Rovnaká firma uviedla mladšieho a vysoko prispôsobiteľného brata menom Cyborg M.M.O.7, ktorý je založený na už zmieňovanom modeli R.A.T. 7. Medzi jeho hlavné tromfy patria dvojpolohové MMO shift tlačidlá, trojpolohové MMO mode switch a programovateľné tlačidlá, ktorých je 13 a umožňujú pritom vykonať 78 definovateľných príkazov. Dočkať by sme sa jej mali niekedy v priebehu decembra a poobzerať by sa za ňou mali hlavne online RPG hráči, špeciálne tí, ktorí lipnú na hre World of Warcraft.

Tento týždeň sme sa dočkali i niekoľkých informácií o dvoch čipových sadách, ktoré chystá AMD na budúci rok. Už teraz vieme, že sa budú volať 1090FX a 1070 a ponúknu SB1060 southbridge podporu súčasných procesorov z rady FX-Series a aj pre budúce procesory so socketom AM3+. Chipset 1070 obsahuje podporu pre osem SATA 6.0 Gbps portov, 1090FX sa môže tešiť na natívnu podporu USB 3.0 a dostatok liniek pre konfiguráciu dual PCI-e x16. Podľa zistených údajov však nebudú podporovať PCI-Express 3.0. Dátum uvedenia na trh je neznámy, môže to ale byť niekedy v druhom štvrtroku 2012.

Mali ste aj tú česť spoznať dve nové PC skrinky GZ-G1 a GZ-G1 Plus od Gigabyte, majúce oceľovú konštrukciu, čierny náter zvnútra i zvonku a podporu pre základné dosky typov micro ATX a ATX. Rozdiel medzi nimi je minimálny, takže si najskôr zhrnieme spoločné vlastnosti. Obidva modely poskytnú užívateľovi dve vstavané 5,25" pozície, šesť interných 3,5" pozícií, predný I/O panel s dvojicou USB 2.0, zvukových portov a vrátane systému regulácie predných dvoch 120 mm ventilátorov. Všetky menované pozície majú byť dostupné bez nutnosti použitia montážneho náradia, k dispozícii má byť aj konvexný bočný panel a v neposlednom rade tu nájdeme i tri predvrtané otvory pre trubky vodného chladenia. Model s prívlastkom „Plus“ ešte navyše ponúka niekoľko USB 3.0 portov a ďalší 120 mm ventilátor.

Čo sa minulotýždňového hardvér

spravodajstva týka, ten zakončili novučičké počítačové napájacie zdroje od spoločnosti Thermaltake. Jedná sa presne o tri modulárne (450W, 550W, 650W) a štyri nemedulárne (430W, 530W, 630W, 730W), ktoré tvoria radu s označením Smart Series. Prvá skupina, čiže modulárne, disponujú certifikáciou 80Plus Bronze s efektivitou do 86%, sú vyrobené v súlade s ATX 12V V2.3, vyfasovali aktívny PFC a jednu 12V vetvu. Stredná doba medzi poruchami má byť 100 000 hodín, chladiť ich má tichý 140 mm ventilátor a pre každý prípad je prítomná ochrana voči skratu, prepätiu a podpätiu. Pre začiatok sú dostupné len modulárne zdroje za tieto ceny: €50 (450W), €52 (550W) a €62 (650W). Výrobca na záver spomenul záruku v trvaní troch rokov.

Tento týždeň vôbec nebol tuctový a prakticky všetky novinky a predstavené produkty by sa pokojne dali označiť štítkom exkluzivity.

Ako blesk z jasného neba k nám v pondelok dorazilo echo, potvrdzujúce implementovanie 3DMarku od spoločnosti Futuremark do nového operačného systému Windows 8. Hráči si tak budú môcť opäť testovať výkon a porovnávať možnosti pre dosiahnutie najideálnejších výsledkov. Nástroj pre začiatok nosí len pracovný názov 3DMark for Windows 8, avšak už teraz spoznáваме jeho hlavné prednosti. Nový 3DMark bude merať a porovnávať herný výkon na všetkých zariadeniach Windows 8, prinesie ohromujúce real-time záťažové testy scén vo všetkých úrovniach HW, môže byť použitý v Metro UI aj v „klasickom“ Windows prostredí, pričom podporuje x86 aj ARM architektúry a je vytvorený v spolupráci s poprednými svetovými technologickými spoločnosťami. Momentálne výrobca pracuje na jeho vývoji, dočkať by sme sa ho mali niekedy na budúci rok.

Nasledovný deň sme predstavili novú radu základných dosiek X79 od výrobcu MSI. Ide o modely X79A-GD65 (8D), X79A-GD65, X79A-GD45 a X79MA-GD45, postavené na novej čipovej sade Intel X79 a osadené socketom LGA 2011 s podporou druhej generácie procesorov Intel Core i7. Spoločnosť MSI nám ponúkla informácie o modely X79A-GD65 (8D), s ktorými sa veľmi radi podelíme

aj s vami. Spomínaná doska má prichystaných rovno osem pamäťových slotov s podporou 16GB modulov, čiže maximálna kapacita pamäti je až 128 GB, ďalej dostala PCIe Express 3. generácie a technológie ako 3-Way NVIDIA SLI alebo 4-way AMD CrossFireX. Overclockeri dozaista ocenia DrMOS II (novej generácie napájacích čipov DrMOS) so zdokonalenou teplotnou ochranou, ktorá sľubuje aj maximálnu životnosť. Komponenty rady X79 nesú označenie Military Class III. Zainteresovaní čitatelia vedia, že ide tým pádom o komponenty s vysokou kvalitou a hlavne spoľahlivosťou. Užívatelia ešte ocenia aj MSI Click BIOS II, zvuk od THX TruStudioPRO, Multi-BIOS II, Control Center II a MSI Super Charger.

Ešte v ten istý deň Razer informoval o odcudzení dvoch mimoriadne dôležitých herných zariadení Blade z firemného výskumného strediska v San Franciscu. Celá situácia je v štádiu vyšetrovania, šéf Razeru však pevne verí, že sa celá záležitosť vyrieši.

Streda uviedla do predaja novučičké DDR3 pamäte Avexir Core Series. Jedná sa o high-end sériu, dostupnú v niekoľkých variáciách. Hráč tak má na výber frekvencie 1333 a 1600 MHz pri 2 GB alebo 4 GB moduloch, nechýba však konfigurácia dual alebo triple-channel kitov s veľkosťou 8 alebo 12 GB. Zaujmu hlavne krásnym vzhľadom, ktorého základom sú modré LED diódy a čierne PCB. Pamäte sú dostupné výlučne na nemenovanom nemeckom obchode, kde ich cena začína na 27,90 €.

Tento deň ukončila radostná, resp. oslavná správa o štyridsiatom výročí existencie mikroprocesora, ktorý niesol označenie Intel 4004, z čoho možno dedukovať aj od akého výrobcu bol. Pre zaujímavosť, dnešná druhá generácia Intel Core procesorov má viac než 350 000 krát vyšší výkon a každý tranzistor spotrebuje asi 5000 krát menej energie než tomu bolo vtedy.

V štyridsiatom šiestom hernom HW týždni sa predstavil aj nový hráčsky systém od spoločnosti Digital Storm, nesúci názov ODE Level 4. Má systém postavený na koncepcii Intel X79, jeho srdcom je šesťjadrový procesor Core i7 3930K, ktorý sa dá pretaktovať

na vysokú hranicu 4,6 GHz. Farba externého prevedenia je biela, celý systém je postavený na matičnej doske ASUS Sabertooth X79 (Intel X79 Chipset), zmieňovaný procesor od Intelu je referenčne nastavený na 3,20 GHz, pamäťovú stránku zaisťuje vysokovýkonných 16GB s frekvenciou 1600MHz (Corsair Vengeance Series), prítomný je 1050 W zdroj, je tu ešte optická mechanika Blu-Ray Player/DVD Writer, grafická karta, alebo teda lepšie povedané rovno tri: 3x SLI Triple NVIDIA GeForce GTX 570 1.2GB, OS Microsoft Windows 7 Home Premium (64-Bit Edition), červený systém vnútorného osvetlenia, chladenie zabezpečuje Asetek Liquid CPU Cooler (240mm Radiator), no a nechýba ani taký 1 TB pevný disk Hitachi. Produkt je podporený trojročnou obmedzenou zárukou a predávaný za nemalých 3399 dolárov.

Záverečným produktom bol pretekársky ovládač Simraceway SRW-S1 Steering Wheel od SteelSeries, s ktorým nebude kupujúci disponovať potrebou pedálov. Medzi jeho prednosti sa zaraďuje prenosnosť a autenticita (unikátna hybridná konštrukcia prispeje k závodnému zážitku na vašom notebooku alebo stolnom PC), čaká na nás plná škála akcelerácií a brzdení pre zabezpečenie autenticity, obsiahol optimalizovaný dizajn s viac než 20 tlačidlami, nemáme sa pritom obávať žiadnej zložitej konfigurácie. Simraceway SRW-S1 Steering Wheel je kompletne prispôsobiteľný a kompatibilný s PC závodnými hrami, pričom treba brať do úvahy fakt, že niektoré jeho funkcie nemusia byť kompatibilné s niektorými hernými titulmi. Práve opísaný ovládač je dostupný v online obchode SteelSeries za \$119.99.

Minulý týždeň sa pozrel na dianie v hardvérovom svete reálnymi očami.

Mali sme tu menšie sklamanie, niekoľko nových produktov a padol aj istý svetový rekord v pretaktovaní.

A začíname nemilou správou oznamujúcou európske oneskorenie Sony PS3 3D displeja na neurčito. Podľa zistených informácií spoločnosť nebola schopná vysvetliť vzniknutú situáciu, dokonca neoznámila ani nové údaje o trhovej dostupnosti. Zaujímavosťou pritom je, že v Severnej Amerike sa už z neho hráči radujú naplno, a to od 13. novembra. Cena produktu PS3 3D Display od Sony činí na Amazone cirka £410.

S nasledovnou správou sme ponúkli náhľad do sveta pretaktovania. Do sveta, ktorý sa môže pýšiť novým svetovým rekordom dosiahnutým spoločnosťou Corsair, ktorej sa podarilo vytvoriť nový rekord z frekvencie pamäte 1733.8MHz (DDR3-3467) s využitím extrémne výkonného DDR3 modulu Corsair Dominator GT CMGTX6. Systém bol tvorený procesorom AMD FX-8150, 1 GB pamäťou Dominator GT a plne modulárne napájaným zdrojom Corsair Professional Series Gold AX1200. O rekord sa tentoraz postaral majster sveta v pretaktovaní, zároveň zamestnanec Corsairu Jake "Planet" Crimmins, bolo to vo firemnom laboratóriu a všetko prebehlo hladko za pomoci chladienia z kvapalného dusíka.

Pre užívateľov hľadajúcich silnú úroveň kvality za rozumnú cenu si výrobca Exceleram prichystal zaujímavú ponuku, ktorá pozostáva z nového 8 GB DDR3 pamäťového modulu E30200A (DDR3-1333 MHz (PC3-10700)) s CAS latency 9T pri 1.5V DRAM napätí. Kupujúcich bude dozaista zaujímať predovšetkým jeho cena, ktorá je len \$49.99, takže za 16 GB konfiguráciu (2x 8 GB) zákazník

vytiahne z peňaženky presne \$99.98.

Pripravená zaujať je aj nová grafická karta GeForce GTX 550 Ti Display4 od spoločnosti Galaxy, určená však výhradne len pre ázijské trhy. Jedná sa o model postavený na základe GeForce GTX 550 Ti, ktorý podporuje až štyri displeje s celkovým rozlíšením 5760 x 1080. V praxi to znamená, že sa dá naraz kľudne pripojiť štvorica displejov s individuálnym rozlíšením 1440 x 1080 alebo trojica monitorov s rozlíšením 1920 x 1080. Na toto všetko poslúžia štyri DVI konektory a jedno rozhranie typu mini-HDMI. Karta disponuje 3+1 fázovým VRM čipom Galaxy in-house G-Engine, má 192 CUDA jadier, GPU s frekvenciou 950 MHz a 1 GB GDDR5 pamäť. Pre nás zbytočná informácia, faktom však zostáva, že je predávaná za približne \$157. Na záver ešte malá zmienka o chladiení. To pozostáva z chladiča s centrálnym ventilátorom, ktorý sa dá čiastočne oddeliť, čo užívateľ ocení pri jej čistení.

Nakoniec nám známy inovátor v oblasti vysokokvalitného, moderného počítačového hardvéru a niekoľkonásobný víťaz medzinárodného Red-Dot Awardu, In-Win, predstavil nástupcu už existujúcej skrinky BUC. Nový Mid Tower model nesúci označenie BUC 101 je rozmerov 496 x 200 x 508 mm, vyrobený z ocelevej konštrukcie, má odolný čierny interiér a podporuje základné dosky typov ATX a Micro-ATX. Výrobca je opatril vynikajúcim chladiacim potenciálom a podporou aj pre 300 mm grafické karty, takže je určená pre každého hráča. Sú známe aj ďalšie produktové špecifikácie, ktoré neuvedieme, nakoľko je skrinka vo vývoji a podľa In-Winu môžu jednotlivé parametre podliehať možným zmenám.



