



esweb.sk

viete všetko!  
december 2011

RECENZIE

JURASSIC PARK: THE GAME

TROPICO 4

GOLDEN EYE 007: RELOADED...



ARTWORK







#### 4 VGA 2011

#### 8 TOP 10

Stalloneho špeciál!

#### 16 Recenzie

Tropico 4

18 Golden Eye 007: Reloaded

20 Jurassic Park: The Game

22 Gears of War 3: Raam's Shadow

24 Kinect Sports: Season Two

#### 26 Zamyslenie

Statické vody online svetov bijú na poplach!

28 Bojím sa rád... ale nemám sa čoho báť

6 Hlavne, že budeme „cool“...

#### 36 Hardware

Novinky za mesiac december



twitter

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



facebook

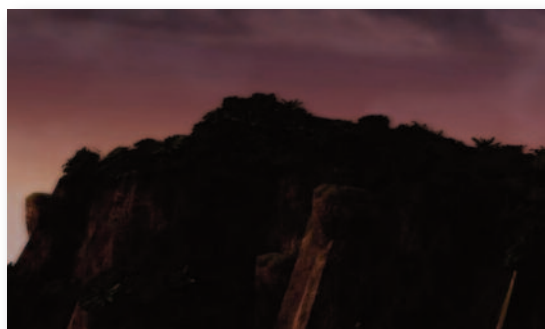
<https://www.facebook.com/GamesWeb.sk>



web

<http://www.gamesweb.sk>

  
**VGA**  
 VIDEO GAME AWARDS  
**12.10.11.LIVE**





# VGA

## VIDEO GAME AWARDS

# 12.10.11.LIVE

## Video Game Awards 2011

*V poradí ôsme odovzdávanie videoherných ocenení VGA skončilo len pre niekoľkými hodinami a jednotlivé kategórie už poznajú svojich víťazov. Video Game Awards však bol aj večerom plným premiér, ktoré síce podľa predpovedí chronické padanie sánok neznamenali. Čo všetko odhalili vývojári svetového významu?*

Galavečer VGA 2011 sa odohral v nedeľu o 2. hodine ránej nášho času a sledovať priamy prenos mohol vďaka niekoľkým dostupným streamom aj našinec. Aby sme osvetlili situáciu pre nezainteresovaných – Video Game Awards sú herné Oscary alebo Grammy, proste ocenenia určené tým najlepším hrám v roku. Aj tento ročník sa opäť konal v Los Angeles, presnejšie v Culver City v útrobach Sony Pictures Studios. Celú šou moderoval známy americký herec, spevák a režisér Zachary Levi, ktorého môžeme poznať napr. zo seriálu Chuck. O dobrú atmosféru sa staral DJ DeadMau5, množstvo amerických komikov a samozrejme tváre známe z herného priemyslu.

### The Last of Us



Faktu, že si na tohtoročnom VGA odbije premiéru nová exkluzivita pre PlayStation 3, sme si boli vedomí už niekoľko dní vopred. Prekvapenie však nastalo v momente, keď sa na začiatku debut traileru na hru objavilo logo Naughty Dog. Znamená to teda jediné – autori famózneho seriálu Uncharted sa púšťajú do nového projektu, ktorý nebude mať s ich predchádzajúcou tvorbou spoločného zhora nič. Či je to dobre, alebo nie, ukáže čas, no trailer nám s najväčšou pravdepodobnosťou predostrel dvojicu hlavných

postáv, zarasteného muža Joela a mladú a vcelku pohľadnú dievčinu Ellie, ktorých spolupráca je nevyhnutná k prežitiu.

Zem totiž ovládol mor, ktorý mal za následky mutáciu ľudí v zombie, čo však neznie práve najoriginálnejšie. Trailer k The Last of Us, ktorý mimochodom bežal na engine hry (o žiadne CGI nešlo), taktiež zanechal v nejednom hráčovi pocit deja vu s filmom I am Legend s Willom Smithom v hlavnej úlohe. Dátum vydania hry zatiaľ nepoznáme, no odhaduje sa budúci rok, nakoľko je vo vývoji už cez 2 roky.

### Command & Conquer: Generals 2



Autori Mass Effectu sa podobne ako kolegovia z Naughty Dog púšťajú do neprebádaných strategických vôd. Z ich dlhšie teasovanej novinky sa totižto vyklúlo pokračovanie série Command & Conquer, ktoré ponese podnázov Generals 2. To so sebou prináša niekoľko skvelých správ pre každého zarytého stratéga. V prvom rade ide o návrat ku koreňom, keďže sa hra bude odohrávať 10 rokov po udalostiach pôvodných Generals.

Treba podotknúť, že príbeh bude podobne ako predchodca zasadený do budúcnosti a pokojné mierové vody rozvíri teroristický konflikt. Generals 2 ku všetkému pobeží na skvostnom Frostbite Engine 2, ktorý poháňal okrem iných aj Battlefield 3. A to hlavné, C&C: Generals 2 je momentálne pripravované ako exkluzívny PC titul. Jedinou chybčkou na kráse je dátum vydania, ktorý padol na rok 2013.





## Alan Wake: American Nightmare

Hoci sme o premiére boli oboznámení a hoci nám aj ponúkol sľúbený trailer, o novom Alanovi Wakeovi vieme toho najmenej. Isté je zatiaľ len to, že American Nightmare bude exkluzívny Xbox Live Arcade počin, ktorý predostrie novú zápletku z prostredia mestečka Bright Falls s charizmatickým spisovateľom v hlavnej úlohe. Ani z debutového traileru sa veľa vyčítať nedá, snáď len toľko, že Alan zamení svoj charakteristický oblek za károvanú košeľu. Zahliadnuť sme mohli takisto nové postavy, väčší dôraz na akciu alebo akýsi nový druh nepriateľov. Čo sa týka vydania, dátum zatiaľ známy nie je.

## Fortnite

Očakávané ohlásenie od Epicu vyvolávalo zvedavosť a nadšenie, no na druhej strane aj značnú dávku obáv. Autori vopred vystríhali fanúšikov, že o pokračovanie ich epickej série Gears of War určite

nepôjde a že sa máme radšej pripraviť na úplne novú značku z ich produkcie. Tá nakoniec dorazila a nie je ňou nič iné než... hm, akcia (?), multiplayerovka (?), stratégia (?) Fortnite.

Epic Games sa v súvislosti s touto zmiešaninou LittleBigPlanet a Minecraftu oháňa tvrdeniami, že ide o originálny titul, ktorý strieda akciu, strategické zmyšľanie a kooperáciu. Trailer nám naznačil, že hra bude zasadená do fantasy sveta, v ktorom si počas dňa budeme musieť stavať úkryty a základne pred nočnými

vpádmi nemŕtvych. O Fortnite sa dá zatiaľ len polemizovať, nevieme presný žáner a ani platformy a čo nevieme vonkoncom, je dátum vydania. Každopádne, zaväňa to originalitou.

Čo sa týka ďalších ohlásení, za zmienku stojí HD kolekcia prvých dvoch dielov skaterskej série Tony Hawk (vyjde prostredníctvom XBL a PSN už v 1. polroku 2012), no nechýbal ani debutový trailer k Amazing Spider-Man, ktorý bude spravidla štvrtý filmový diel. Na pódiu sa objavil aj Hideo Kojima, ktorý uviedol trailer k Metal Gear Rising: Revengeance, sekačku od kosti, na ktorej spolu s Kojima Productions pracuje Platinum Games.

VGA 2011 môžeme jedným slovom zhodnotiť ako rozporuplné. Z hľadiska premiér za minulým rokom zjavne zostávalo, veď minule to znamenalo ohlásenie nového Tomb Raider, Uncharted 3: Drake's Deception či Skyrimu, ktorý paradoxne získal tento rok titul Hra roka. Škoda hlavne toho Half-Lifeu...





# Hlavne, že budeme „cool“...

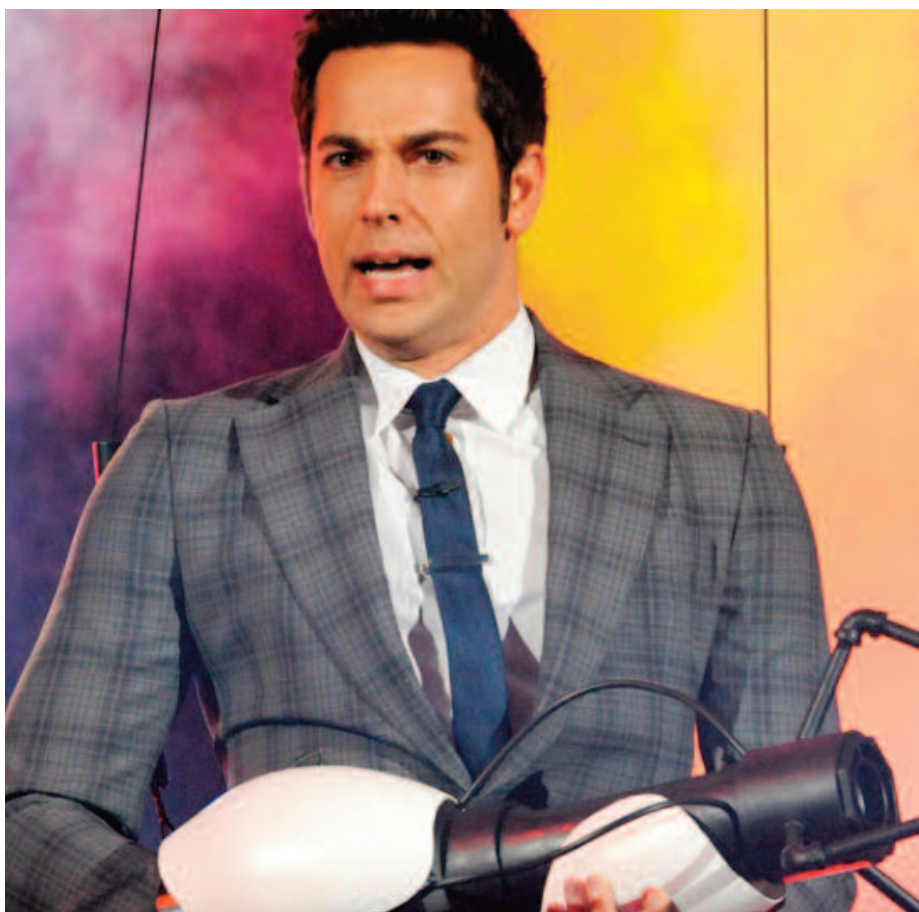
Michal "MickTheMage" Nemeč

**Veľká show, veľká sledovanosť, svetlá, osobnosti, skrátka obrovský cirkus a niekde na chvoste hry. Samozrejme, hovorím o vikendových VGA 2011, ktorú poriada americká Spike TV. Ach, poviete si, americká show, to musí byť niečo gýčovito obrovské a absolútne irelevantné.**

Súhlasím. Na druhej strane si treba uvedomiť, že VGA prezentujú hry trochu navonok, tak by sme sa na to mohli pozerieť i trochu pozitívne. Čo na tom, že výpovednú hodnotu majú asi ako MTV Movie Awards, čiže žiadnu. Ale aspoň je to o hrách. Malo by to byť o hrách. Realita je totiž tiež akási zvláštna. Robia z toho veľkú show, ale na hry sa sústredia len minimálne. Väčšina ocenení len prešumí éterom, jeden by si ich pomaly ani nevšimol, a zvyšok je (väčšinou) nezaujímavá šaškáraň. Našťastie sa u nás nájde len málo masochistov (a všetkých ich pozdravujeme :-), ktorí by tieto ocenenia pozerali v priamom prenose (teda pokiaľ je to možné). Kto sledovanie prežil v zdraví, vie o nej svoje. Občas mám pocit, že čokoľvek sa dotkne hier musí byť zo zásady debilné, pritom množstvo hier sa aspoň snaží vyrásť. A množstvo zase nie.

S hrami a ich prezentáciou je v poslednej dobe problém. Show chce byť zaujímavá, kvázi vtipná a hlavne, presne to jedno slovo, ktoré všetci čakáte, cool. Bohužiaľ to neplatí len o tejto (či ďalších podobných programoch), ale aj o celom zábavnom priemysle ako takom. Teda tom, ktorého cieľom sú široké ľudové masy bez vlastného názoru. Všetko musí byť čo najhektickejšie, čo najdrsnejšie, jednoducho aby to bolo „wow“, ale hlavne aby sa pri tom príliš nemuselo rozmýšľať, nedažbože rozprávať. Tvorcovia hier dostanú svoje ceny, povedia ďakujem a hneď musia preč z pódia. Hlavne rýchlo, ľudia za hrami nie sú podstatní a nakoniec ani tie hry nie. Nakoniec všetko ešte okoreníme nejakou slávnejšou osobnosťou a výsledný koktail podávame ako prestížne vyhlasovanie cien o najlepšie hry.

Najhoršie na tom je, že podobne vyzerajú aj prezentované hry. Teda tie, ktoré majú byť oným vrcholom večera, exkluzívnym oznámením, o ktorom už každý vie. Vďaka internet. Na druhej strane, na kvalitné oznámenie novej hry nepotrebuje ani zábery z hrania. Minulý rok zabodoval Skyrim a neobsahoval absolútne nič z hry samotnej.



Tento rok bol na kvalitné ukážky príliš skúpy a povedal by som, že sa niesol práve v rovnakom duchu ako celá show. Najzreteľnejší príklad tohto trendu je Mass Effect. Alebo skôr by bolo presnejšie napísať – Bioware ako také. Kvalita ich hier rapídne klesá. Čím novšia hra, tým viac vidieť snahu byť čo najpovrchnejší, ale hlavne „cool“. Presne táto veta potom vystihuje novú ukážku na Mass Effect 3, s ktorou sa prezentovali na VGA 2011. Výbuchy, skriptované scény,

nevýrazná hudba a žiadna atmosféra. A aby sa marketingové kolesá ešte viac popohnali, samozrejme dáme tejto hre i titul „najočakávanejšia hra pre rok 2012“. Nepovedal by som.

Problém má i novinka od Bioware Victoria. Teda toľko tušený ďalší diel zo série Command & Conquer, s podtitulom Generals 2. Ukážka bola vlastne len formou oznamovacieho videa, ktorá nijakým spôsobom nezaujala. Teda vizuálne. Fanúšikovia série is-





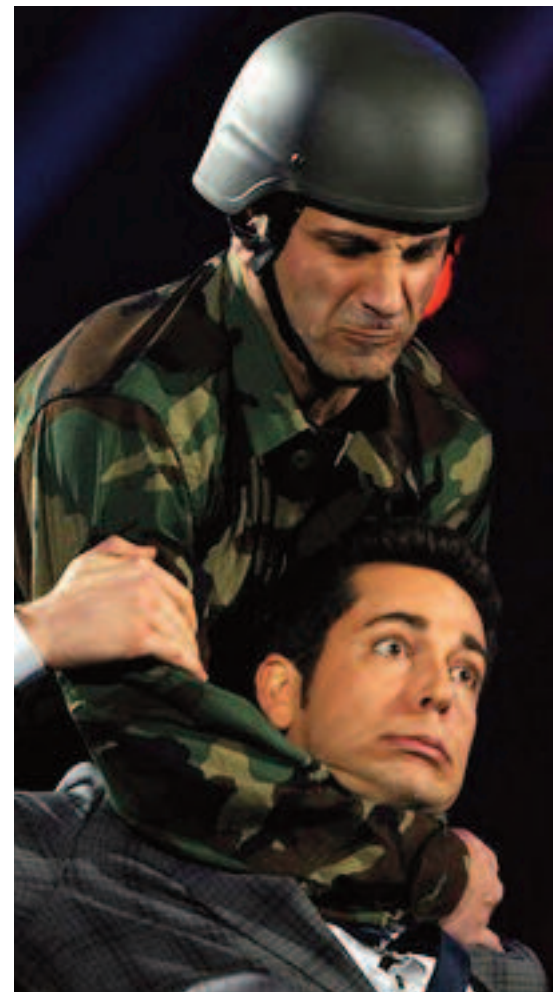
totne pozdvihli jedno obočie a určite majú nejaké očakávania. Držte svoju fantáziu pri zemi. V tomto prípade nikto nevie, čo z toho vzide. Štúdiu síce šéfuje Jon Van Canegham, ale úprimne. Určite vie niečo o dobrom RPG (séria Might & Magic), či kvalitnej ťahovej stratégii (pôvodný Kings Bounty, či Heroes of Might & Magic), ale real-time stratégia? Preháňam a vymýšľam podivné zámienky, ale stále platí, že projektu príliš neverím. Po tom, čo posledné roky predvádza materské štúdio, sa niet čomu čudovať.

Ďalším príkladom tohto podivného trendu je potom ukážka a prezentovanie hry zo série Metal Gear... Smerovanie k priamočiarosti je jednoznačné a k dobrému pocitu nepomohol ani podivne nastrihaný a odprezentovaný trailer.

A napokon ukážka, na ktorej najlepšie

vidieť trend spomínaný v dnešnom zamyslení. Intro k tretiemu Diablu. Prevedenie, samozrejme, výrazne efektné a graficky na úrovni, avšak ploché, nevýrazné a zle vystavané. S čím porovnávam? Samozrejme z úvodom predchádzajúceho dielu, ktorý bol atmosfericky úplne niekde inde. Pomalé predstavenie protagonistov príbehu, prepojenie na predchádzajúci diel a celkové lepšie vyznenie temnej atmosféry. Diablo 3 je absolútny opak. Nezaujme, nenadchne ani nenavdaní na nasledujúce herné dianie.

Povrchnosť nie je zlá, občas je i veľmi fajn. Problém je, že všetko sa točí v jednom kruhu. Veľká show si berie na paškál hry, prezentuje ich neveriteľne povrchným spôsobom. Človek niekedy ani nestíhal sledovať niektoré vyhlásené výsledky. Boli tam, ale len tak mimochodom. Zaujímavé kategórie ako sú dabing, či soundtrack



roka ste mohli jednoducho prehladať. Modern Warfare 3 však určite nie. Čo už samo o sebe má istú výpovednú hodnotu o prístupe usporiadateľov VGA.

S hrami to však nie je také zlé. Vlastne, sú na tom rovnako ako všetko zábavné odvetvie sveta. Tento tzv. „cool trend“ je badateľný všade – vo filme, hudbe, divadle i v televízií. Hry majú len tú smolu, že sú príliš mladé a malé, na to, aby dokázali vytvoriť rovnako dobre sledovanú, ale inteligentnejšiu alternatívu.





Boris "Blade" Kirov

## TOP 10 - Stalloneho špeciál!

**Aké ocenenia si ešte žiadna iná hra v tomto roku neodniesla?**

*Milé dámy, vážení páni, keďže ročník 2011 sa nám pomaly ale isto blíži ku koncu, rozhodli sme sa vám s obdobným hypom, aký sprevádzal tohtoročné VGA, priniesť top 10, akú len tak hocikde nenájdete. Nie, v nasledujúcom rebríčku "toho naj" nenájdete žiadne (zív) hry roka, žiadne (zív) grafiky roka... ani žiadne priateľské potľapkávanie sa po pleciach, že reku "mali sme tu pecka hry ty krávo!".*

*Nie. Nasledujúcich pár riadkov je venovaných oceneniam, na ktoré sa v dnešnej ére akosi zabúda. Oceneniam, ktoré sa nesnažia byť "trendy", ani "tradičné", ani "opičíme sa po všetkých". Top 10, ktorú vám prináša portál gamesweb.sk, je totižto výberom toho najnáhodnejšieho, čoho si hráči v tom hernom zapálení istotne zabúdajú všimnúť. Ak ste teda presýtení a k smrti unudení všetkým tým naj-RPG, naj-FPS, naj-Whatever balastom, istotne si náš alternatívny "random" rebríček nenechajte ujsť!*

### Najbizarnejšia zbraň - adepti

**Foam Finger Gun** - Dead Space 2 bol fantastický horor. Teda akcia. Teda.. mix oboch. Čo však istotne potešilo najmä hard-core sektu hráčskeho publika, bola možnosť zahrať si hru v onom spomínanom hard-core móde, čím si títo odvážlivci ubrali zo života istotne pár drahocenných rokov. Tí najschopnejší z nich sa ale mohli tešiť z bezosporu originálneho bonusu - zbrane zvanej foam finger gun, ktorá za Clarkovho humorného "pew pew pew" nemilosrdne ničila všetko to, čo sa jej postavilo do cesty. Vzhľadom na to, že dizajn ako aj funkcionálnosť tejto zbrane nemali ABSOLÚTNE NIČ spoločné s dizajnom či konceptom hry, je len a len správne, že v tejto kategórii získala čestnú nomináciu.

**Mr. Toots** - Red Faction: Armageddon sa síce neradí medzi tie najlepšie hry, aké nám rok 2011 priniesol, avšak po stránke zbraňového arzenálu sa radí naozaj medzi špičku vo svojom žánri. Dôkazom tohto tvrdenia nech je aj bonusová zbraň zvaná Mr. Toots, ktorá v tvare plyšového

jednorožca (a za zvukového doprovodu v podobe...ehm. prdenia) spôsobovala na bojisku väčšie škody, než dajme tomu raketák. Odhliadnuc od podstaty zbrane taktiež zaujalo farebné, hippie-stype spracovanie samotnej streľby, takže neraz ste si počas hry pripadali ako po solídnej dávke kvalitného fetu. Práve vizuálne prevedenie Pána Tootsa mu vyslúžilo nomináciu v tejto kategórii.

**Penetrator** - Saints Row: The Third je doslova prepchatý zbraňami, hodnými tejto ceny. Ak by sme však mali vybrať tú zďaleka najuletenejšiu, určite by ňou bol Penetrator. Absurdne veľký vibrátor, "narazený" na kus baseballovej tyče, tak to sa skrátka nevidí každý deň. Navyše, táto útočná palica bola v boji jeden-na-jedného naozaj účinnou hračkou, keďže jedným šmahom dokázala "penetrovať" lebku hneď niekoľkým poblíž stojacím obetiam. Je preto viac než logickým, že práve vďaka kombinácii WTF dizajnu a naozaj dobre vybalansovanej účinnosti musela automaticky smerovať do bojov o výhru v tejto kategórii.

*Vítazom sa stáva... Penetrátor*, a to najmä z dôvodu jeho univerzálnosti. Či už ho použijete na verejné umravnenie dotierajúcich protivníkov, alebo v pohodlí domova na obzvlášť hard-core sexuálne hrátky, penetrátor vám vždycky príde vhod. Len si ho z ale nezabúdajte za každým umývať (od krvi a tak :) - hygiena je vždy až na tom prvom mieste!

### Najšialenejšie úmrtie - nominácie

**Creepy creeper** - Stretnúť tieto odporné kockaté bytosti nie je vo svete Minecraftu žiaden problém. Ak vás však creeper prekvapí v naprostej tme kdesi v hĺbke zeme, je to naozajstný hororový zážitok. A čo ak vás stretne týchto creeperov celá tlupa! Aj také veci sa stávajú! Práve okamih, kedy sa na vás vrhne trio či dokonca kvarteto takýchto zelených bastardov a vy v tej sekunde (a v panike) neviete, kam skôr tým dreveným mečikom seknúť, viedli k tejto nominácii, ktorá je istotne aj podľa fanúšikov tohto novodobého herného fenoménu naozaj zaslúženou.

**The Fall of Dragon** - Draci sú holt, majestátne stvorenia. Obrovské kvázi-plazy, ktoré sa stihli predstaviť už v ne-





spočetnom množstve hier, sa ale najnebezpečnejšími ukázali byť až v rámci nedávneho open-world RPG Skyrim. A nejde pritom ani tak o priamu konfrontáciu s jedným z nich - o dosť fatálnejšie sú totižto "pády" "náhodne" "uhynutých" (úvodzovky si nevšimajte - možno išlo naozaj o NASKRIPTOVANÉ úmrtia) drakov tak povediac z nenazdajky, kedy vás náhle, bez akéhokoľvek varovania, jeden takýto "kúsok" zavalí a vy len s otvorenou hubou čumíte, čo sa to vlastne stalo. Keďže v tomto prípade hovoríme z vlastných skúseností, je viac než jasné, že v tejto kategórii práve dračí "fallout" nesmel za žiadnych okolností chybať.

**Žabí dych** - Každý, kto mal možnosť naplno sa ponoriť do tajov hard-core RPGčka Dark Souls, nám musí dať jednoznačne za pravdu - žabí dych, ktorým sa k vám "prihovárajú" žaboidné stvorenia kdesi v útrobach zóny zvanej Depths, bol totižto zrejme najhorším herným zážitkom, aký spomínaná hra svojim fanúšikom ponúkla. Jednoducho ste si šli temnou chodbou, náhle k vám priskočila nejaká žaba, dýchlá vám do xichtu svoj skazený dych a boli ste tuhí. Následne ste sa prebrali s kľiatbou, ktorá vám ubrala polovicu životov a ktorej sa bolo možné zbaviť až po strastiplnej ceste naspäť k jednému obchodníkovi, kedy ste sa museli opäť presekávať tou istou hordou protivníkov (samozrejme, len s polovicou životov!). No proste, frustrujúca a pre mnohých desivo šokujúca smrť, ktorej následky boli ešte horšími, než tá smrť samotná. Niet divu preto, že tieto žabie "radovánky" ašpirujú na titul "najšialenejšej smrti" v hre.

**Víťazom sa stáva... The Fall of Dragon**, a to najmä z toho dôvodu, že náhodný respawn mŕtveho draka, ktorý vám následne svojim voľným pádom z nebies privodil hromadnú faktúru celého virtuálneho človeka, sa narozdiel od žiab či creeperov nikdy nedal predpovedať a teda smrť touto formou na vás v Skyrime číhala naozaj na každom rohu!

### Naj WTF glitch - nominanti

#### **Nemotorný Ceaseless Discharge**

Jeden z najväčších bossov Dark Soulsu, plamenný Ceaseless Discharge (ehm, nad WTFakosťou mena radšej pomlčíme), bol pre mnohých naozaj nočnou morou a pokiaľ ste nepoznali "skrytú" taktiku, možno by ste sa s ním trápili ešte aj dnes. Boss totižto úplne negoval akékoľvek blokovanie a keďže jeho primárnym útokom bol AOE plamenný dych, dokázal vás zložiť na lopatky už na dva pokusy. Z toho dôvodu preto zrejme každý rozumný hráč s radosťou uvítal glitch, ktorý z tohto súboja urobil doslova prechádzku ružovým sadom. Jednoducho ste bossa nalákali až na kraj priepasti, do ktorej sa debil zrútil a vy ste si tak bez jediného šrámu pripísali cenný skalp na účet. Samozrejme, veľké percento akože "HARD CORE" profíkov to považovalo za kruté podvádžanie ale ruku na srdce - kto by chcel byť zámerne frustrovaným, keď má na dosah tak elegantné, i keď zaglitchované riešenie?

**Dragoons** - A opäť tí nešťastní Skyrimoví draci! Nielenže trpeli syndrómom náhlejšej smrti, ale mnohí z nich boli navyše postihnutí aj veľmi zriedkavou poruchou odpadávania, kedy aj priamo počas bitky náhle upadli do

bezvedomia, následne sa pozviechali, aby na to ihneď, opätovne, skončili v komatickom stave. Ak máte na konte toľko zabitých drakov ak my, istotne ste sa s takýmito "padavkami" už nespočetnekrát stretli a len s nemým úžasom sledovali, ako sprvu čulá beštia behom okamihu bezvládne "ovísa" a padá do rokliny, nad ktorou sa ešte pred sekundou vznášala. Holt... draci a Skyrim, to je doslova studnica tých najbizarnejších glitchov (šialené a nekontrolované poletovanie týchto tvorov, ktorí na oblohe stvárajú doslova psie kusy, pozná snáď každý), aké sa v tomto roku vo sfére digitálnej zábavy objavili. Preto aj táto nominácia.

**Popieranie zákonov fyziky** - Je už v podstate tradíciou, že každá hra zo škatuľky "open world" trpí viac či menej otravnými chybami a nedorobkami, sem tam však spôsobujúcimi skôr úsmev na tvári, než hnev v srdci. Odhliadnuc teda od bug-festu zvaného Skyrim stojí v rámci tohtoročnej hernej nádielky za zmienku aj GTA-klon Saints Row: The Third, v ktorom sa to chybami prevážne fyzikálneho charakteru, len tak hemžilo. Spomedzi viac či menej bizarných deformít reality (zrazí vás auto a vy odletíte na koniec ostrova, motorkou "naberáte" dodávky, pádom z určitej výšky prepadnete až cez herný svet a pod.), na aké narazíte počas vašej prechádzky mestom Steelport, však istotne stojí za zmienku tzv. auto-tornádo, do ktorého sa za záhadných príčin dostávajú niektoré vozy hry. Keďže sme sami boli svedkami hneď niekoľkých takýchto extrémov, rozhodne si tento úkaz zaslúži nomináciu o najšialenejší bug, ktorý v nás vyvolal jedno veľké WTF. S otáznikom, samozrejme.





A výhercom ceny za naj WTF glich sa stáva... jú **Dragoons!** Prekvapivé? Asi nie. Len málo hier má vo svojom repertoári tak neskutočne zabugované entity, akými sú draci v Skyrime. V podstate je možné povedať, že nezabugovaný stret s takýmto tvorom je v tejto hre naozaj ojedinelým a výnimočným. Tak čo Bethesda.. kedy z tých náhodne umierajúcich a omdlievajúcich cvokov spravíte bytosti, naozaj hodné názvu "drak"?

## Najsexi hrudník - adeptky

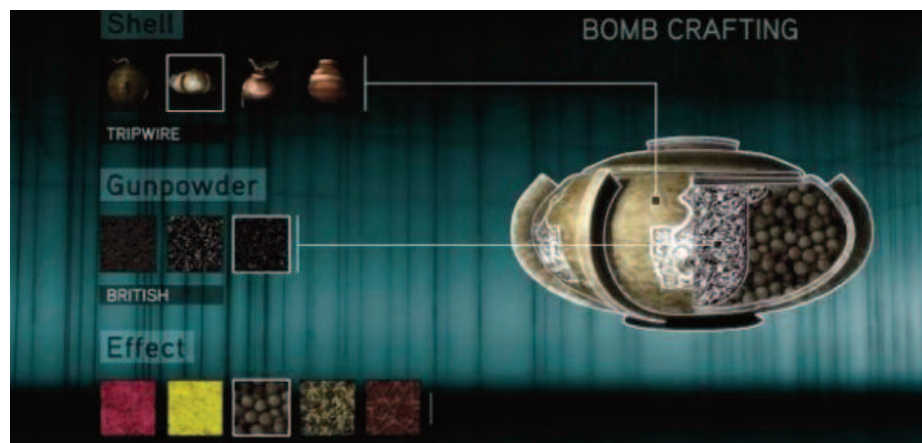
**Jokerov päťlizač** - Otravný, upišaný, umravčaný a preafektovaný side-kick hlavného Batmanovho nemesis, Jokera, sa rozhodne na štedré dary od Boha v oblasti hrudníka sťažovať nemôže. O to smutnejším je ale fakt, že kde ten najvyšší pridá, musel niekde aj zákonite ubrať. A v tomto prípade ubral naozaj na všetkom, čo by z tejto postavy robilo aspoň ako tak príjemnú spoločničku. Samozrejme, ľudia s podivnými psycho-deviáciami môžu vidieť v tejto pomiatnutej ex-doktorke aj niečo viac, než len šialenca... my, zdravo zmýšľajúci jedinci by sme sa ale reálnej Harley Quinn vyhli poriadnym oblúkom. A obvod jej hrudníka by v tom nezohrával ani tú najmenšiu rolu.

**No-name dedinčanka** - Svet Skyrimu je doslova prepchatý tak ohyzdnými ženami, že pri rozhovoroch s väčšinou z nich len rýchlo preklikávané odpovede, len aby ten nevýslovný hnus ihneď vypadol z pred vášho ksichtu. Našťastie, aj tak nehostinná krajina, akou Skyrim bezosporu je, v sebe ukrýva celkom pekné "kusy", ktoré rozhodne stoja za pozornosť.

Jedným takýmto atraktívnym objektom záujmu je určite jedna mladucha, túlajúca sa Whiterunom a sústavne otravujúca so svojim plánom stať sa obchodníčkou. Určite viete, o ktorej dáme to hovoriť. V tvári celkom uchádzajúca, s pekne tvarovanou postavou a adekvátne bohatými proporciami, je táto dedinčanka naozaj pekným kusom človeka ženského rodu, ktorého by ste pokojne privítali aj vo vašej virtuálnej domácnosti. Práve ale tá "popelkovitosť" dáva žene Whiterunu výsadu byť nominovanou v tejto kategórii.

nie je hlúpu a povrchnou, keďže vďaka svojim kontaktom a mnohoročným skúsenostiam s vedením "gangsta" biznisu vám počas hry nespočetnekrát výdatne pomôže. A už sme hovorili, že je naozaj pekná, obzvlášť teda v horných partiách? No prostě - win win!

*Cenu za najkrajší hrudník si teda odnáša... **Viola***, keďže okrem krásnej postavy má v zásobe aj patričnú inteligenciu, temperament a šarm, vďaka ktorým vládne každej scéne, v ktorej sa objaví. Skrátka a dobre,



**Pokorná Viola** - Ideálna postava, vždy krásne nastylovaná, šarmantná, žiadne prehnaté reakcie, pokojné jednanie... tak to je v skratke Viola, tá "krajšia a lepšia" časť sestier DeWynterových (na obrázku vľavo), na ktoré narazíte počas plnenia vašich každodenných povinností v titule Saints Row: The Third. Pôvodne "kopajúca" za nepriateľskú grupu Morningstar, neskôr sa k vám Viola dobrovoľne pridá, vďaka čomu získate naozaj mocného spojenca. Je taktiež dôležité spomenúť, že táto žienka rozhodne

ideálny typ ženy, ktorú ale žiaľ v realite pravdepodobne nikdy nestretnete. Smfík. Inak -len tak pre zaujímavosť- o výhru Viola bojovala predovšetkým s no-name dedinčankou - tú však tesne pred vyhlásením výsledkov nečakane zavalil náhodne uhynutý drak, takže na poslednú chvíľu svoju nomináciu stratila. Česť jej pamiatke.

## Najhlúpejšie dizajnérske lapusy - nominanti

**Bomby v AC: Revelations** - Ok. Chápeme, že po toľkých dieloch série





Assassins Creed bolo potrebné hrateľnosť toho posledného nejako oživiť, ale celý ten humbuk okolo výroby a používania bômb nám prišiel ako tá zďaleka najnešťastnejšia idea, ako hru nejakým spôsobom oživiť. Chcete dôvod? Ste Assassín a vaším primárnym cieľom je zabíjať v tichosti bez toho, aby si vášho činu ktokoľvek všimol. Fungovalo to v jednotke a vo veľkej miere aj v dvojke (Brotherhood sa už ale od pôvodného konceptu dosť vzdialil) Zrazu ale do toho nejaká šikovná dizajnérska hlava primieša bomby, ktoré narobia toľko rámusu a paniky, že celý ten cirkus okolo štýlového a premysleného zabíjania totálne stráca akýkoľvek význam. Proste, chodíte si po ulici, hádzate bomby ako nejaký terorista a upútavate na seba pozornosť všade tam, kde sa objavíte. Toto že má byť príznačným znakom Assassínov? Hluk, bordel, explózie? Nemyslíme...

**Koník... alebo skôr poník?** - Skyrim je vskutku ozrutnou provinciou a dostať sa z jedného konca kraja na druhý, vám po vlastných zaberie pekných pár desiatok minút. Samozrejme, je tu možnosť kúpy koňa... ale prečo by ste to robili? Jednak je kôň v štandardnom móde zúfalo pomalý a keď ho aj nebudaj nakopnete k lepším výkonom, dlhšie ako pár metrov vám i tak nezacvála. Navyše, keďže hra ponúka jednoduchú možnosť teleportu prakticky kamkoľvek, kde ste sa už

podívali a keďže vaša postava dokáže prekvapivo rýchlo utekať na väčšie vzdialenosti, než to dokáže kôň (!), je implementácia tohto tvora do hry naozaj jednou z tých najzbytočnejších vecí, aké mohli tvorcov v rámci dizajnu hry napadnúť.

**Hurá podme pod zem!** - Red Faction Guerilla bol aj napriek jednotvárnemu prostrediu a náplni naozaj kvalitným kusom free-formovej akcie (nehovoriac o výbornom deštrukčnom modeli), takže od pokračovania sa neočakávalo nič menšie, než minimálne zopakovanie úspechu. Na prevapenie nás a pravdepodobne aj vás všetkých, sa ale autori (zrejme v duchu ísť s dobou) rozhodli Armageddon koncipovať ako lineárnu koridorovku, ktorá narozdiel od bezosporu výborného open-world konceptu predchodcu viedla hráča pekne za ručičku bez toho, aby mal on vôbec čo do toho hovoriť. Navyše, keďže titul nepodporoval úplnú zničiteľnosť prostredia, svojim dizajnom bol na tom dokonca ešte horšie, než úplne prvý Red Faction, kde bola aspoň možnosť všetko (vrátane stien) rozbombardovať na štýl Bagdad. Skrátka a dobre, idiotský krok späť (čo krok - minimálne stovka krokov!), ktorý zrejme stál túto značku život.

*Ocenenie za najstupídnejší dizajnérsky prešľap získava... AC: Revelations.* Dôvod je prostý - zúfala

snaha byť stále inovatívny sa tentokrát nevyplatila a systém bômb tak v hre pôsobí ako päšť na oko. Osobne sme totižto túto mohutne propagovanú novinku v hre nepoužili ani jeden jediný krát a možno aj práve preto sme sa u titulu bavili viac, než ľudia, ktorí bombami zasypávali všetko to, čo im prišlo do cesty.

## **Najvulgárnejší hrdina/ka - adepti**

**What sick motherfucker throws wet feces?** - Duke je proste fenomén a nič na tom nezmení ani rozporuplné pokračovanie, ktoré po legendami opradenom vývoji tento rok konečne uzrelo svetlo sveta a nasralo tak mnohých skalopevných fanúšikov tejto blondatej ikony. Dôvod, prečo je ale Duke aj napriek fiasku menom DNF stále tak populárnym hrdinom, je nanajvýš prostý - jeho nevyberavé a krajne vulgárne vyjadrovanie spôsobovalo už v čase jeho najhviezdnejšej éry (Duke 3D) nemalý počet škandálov a preto niet divu, že aj dnes, kedy svoj slovník Duke nielenže nezmenil, ale navyše ho doplnil o niekoľko ďalších štavnatých "komb" (viď nominácia), je stále tak typickým zástupcom drsných hrdinov, ktorí si vonkoncom neberú servítky pred ústa. Nie. Duke síce nemá nárok na to bojovať o hru roka, ale keď už nič iné, tak to vie aspoň bohato vulgárne okomentovať.





**Kill your dick!** - Bulletstorm je istotne najprijemnejším FPS prekvapením tohto roka a určite v tom veľkú mieru zohralo aj "prasácke" vyjadrovanie hlavného hrdinu, ktorý sa so zdobeninkami rozhodne nemaznal. Uvedený citát však patrí niekomu úplne inému - Trishka, odvážna ženšтина, na ktorú narazíte v neskorších častiach hry, totižto týmto postulátom dokonale vyviedla z miery aj super-vulgárneho Graysona Hunta, ktorý jej v šoku oponoval tým istým výrokom, keďže na nič uletenejšie sám nevedel prísť. Proste, over the top "mluva", ktorá ale z uvedenej hry robila nesmierne zábavný a neortodoxný herný zážitok, aký sa tento rok už rozhodne neopakoval. Tešíme sa na dvojku!

**Motherfuckin, bitch, cunt, shit went down!** - Aj napriek tomu, že kvalitná hororová akcia Shadows of the Damned, komerčne totálne pohorela, vďaka tvorivej súhre dizajnerských legiend Yamaoka-Suda-Mikami bola hra doslova prepchatá tak pamätihodnými hláškami a dialógmi (He sounds like a real dick-tator, Beauty is only skin deep and that bitch has no skin, What's that fucker's fucking hand doing here? atď. atď. atď.), že vybrať tú najväčšiu perlu, bolo naozaj kumštom. Našťastie, záverečný rap v podaní Johnsona (hovoriacej lebky, eh) mal v sebe tak neskutočne množstvo vulgárneho a fekálneho humoru, že inak ako nomináciou to skončiť nemohlo.

**Víťazom sa stáva... duo Garcia a Johnson**, pretože ich slovné výmeny budeme časom tesať do mramoru. Scenár hry bol totižto tak brilantne dômyselný a dvojzmyselný, že pokiaľ sa nechcete ukrátiť o jedny z na-

jlepších replík v dejinách digitálnej zábavy, Shadows of the Damned musíte jednoznačne mať!

### Najväčší biceps - kandidáti

**Augustus Cole** - Pýtate sa, prečo nie Marcus? Pretože "Cole-train" má výrazne vyrysovanejšie krivky, vďaka čomu aj pôsobí o dosť viac "badass", než jeho kolegovia. Samozrejme, je otázne, aké podporné látky k dosiahnutiu onej muskulatúry tento energický černochoch použil, avšak výsledok je naozaj impozantný. Obvod bicepsu a tricepsu, ktorý je typický pre stehno bežného muža, sila ako rozzúrený býk a k tomu výdrž, s akou tento hrdina dokázal celú dobu ťahať zo sebou ťažké kanóny, to všetko mu zabezpečilo miestenku v top trojke najsvľatnejších postáv, medzi ktoré Cole jednoznačne a právom patrí.

**Duke** - Je vôbec potrebné túto nomináciu nejako rozpitvávajúť? Hrdina, ktorý svoje svalstvo vybudoval na báze proteínov, kreatínov a iného chemického svinstva, hrdina, ktorý túto formu naberania muskulatúry verejne podporuje svojim radom špecializovaných prípravkov, hrdina, ktorý na svojich bicepsoch vystaval prakticky celé svoje impérium... tak tento hrdina si nič iné než byť medzi elitnými zástupcami svalnatých hrdinov ani nezaslúži. Otázne len je, ako deštruktívne mu všetky tie látky rozsekali kapacitu mozgu... súdiac podľa jeho poslednej veľkej show to s ním rozhodne dobre nevyzerá. Ale čo.. možno mu namiesto mozgu rastie ďalší biceps... aj to je možné, no nie?

**Batman** - Bruce Wayne síce nie je Bane, ale svalov má toľko, žeby drvivú

väčšinu normálnych chlapov dokázal v pohode skopať do kocky. Alebo utíčiť párom kladív zvaných pravačka a ľavačka, ktoré aj vďaka prepracovaným bicepsom dokážu z každého ksichtu narobiť také rešeto, že ho nepozliepa ani ten najlepší plastický chirurg. Možno aj práve preto sú bitky v koži tohto hrdinu tak nesmierne zábavnými - za každým totižto vieme, že nech je naša opozícia akokoľvek početná, vďaka obrovskej sile Batmanových paží s ňou behom okamihu spravíme krátky proces. Batman je holt, macher a vďaka za to môže aj svojej výborne vypracovanej postave.

**Cenu za najväčší biceps získava - Netopierí Muž!** Pýtate sa, prečo? Veď nemá ten biceps až tak veľký! My vám ale musíme oponovať - má! Pretože v boji nevíťazí len objem svalovej hmoty, ale aj mozog. Nuž a keďže Bruce Wayne je okrem Batmana aj uznávaný investigatívny detektív a filantrop, je jeho výhra v tejto kategórii viac než logickou. Gratulujeme!

### Najstupídnejšie dialógy - kandidátka

**Pán Kliše: War in the North** - Síce sme od akčného RPG LOTR:War in the North veľa nečakali, i tak nás však sklamal viac, než sme si to sprvu pripúšťali. Zrejme najväčšiu úlohu pri tom zohrala dvojica "kamarátov" zvaných idiotský scenár a amatérsky dabing, ktoré dali vzniknúť tak neskutočne tupým dialógom, až z toho boleli uši a mozog. Proste niekto zobral všetky stereotypy aké sa vyskytujú v KAŽDEJ Tolkienovskej knihe, narval ich do jednej hry a myslel si, že si tým šplhne u fanúšikov. Omyl. Ak sa každá, vyslovene každá postava v hre





správa podľa milión krát videnej šablóny a replikuje sto-tisíc krát otrepané frázy typu "som dwarf a preto už s princípu nenávidím elfov", tak to inak ako nomináciou v tejto kategórii skončiť ani nemohlo.

**Bla Bla Bla Age 2** - Inými slovami, kvantita nad kvalitou. Stovky a stovky riadkov žvástov, ktoré sa ťahajú ako sopleť statne prechladnutého jedinca, tak tým všetkým si museli prejsť hráči počas zdolávania Dragon Age 2, RPG fiaska, ktoré ak by prišlo o čo i len jednu hranu, istotne by sa rozpadlo do beztvareho balastu. Dialógy, ktoré samozrejme spočiatku natešený hráč hltal jedna radosť, sa ani nie po hodine stali umelo naťahovaným mrhaním času, keďže kým sa nejaká postava konečne VYKECALA, už dávno ste mohli mať poplnených pár ďalších questov. Navyše, autori históriu a mytológiu hry zobrali až z príliš obširna a tak hráčom po väčšinu času -pod nánosom všetkých tých obkecávačiek- unikala skutočná podstata toho, čo bolo v Dragon Age 2 naozaj tým dôležitým. Skrátka a dobre, niekedy menej je naozaj viac!

**Copy Paste V: Skyrim** - Ved' to poznáte všetci. Prídete do obchodu a žena na vás vyvalí presne tie isté frázy, ako jej kolega v rovnakom obchode, len asi tak 10 km vzdialenom na západ. Spýtate sa v krčme na pár noviniek, ale opäť sa len dozviete to isté, a síce že miestny zástupca Jarla tam nechal niečo, čo by vás mohlo zaujímať. Zájdete za kováčom, reku opraviť svoje haraburdy, ale ten vás deň čo deň privíta tou istou replikou, akoby ho v škole nič iné neučili, len papagájovať donemoty jednu a tú istú vetu. Holt, dialógy nie sú silnou stránkou Skyrimu a pokiaľ si na tento

aspekt RPGčka obzvlášť potrpíte, väčšinu bežných rozhovorov v hre doslova pretrpíte. Nuž, Bethesda nie sú bohovia a keďže ich najnovší počín je rozlohou obrovský ako KRAVA, je jasné, že niektoré veci museli dostať prioritu pred inými. Zjavne tou prioritou ale dialógy neboli.

*Výhercom ceny za najstupídnejšie dialógy sa stáva... **super trápny LOTR!*** Hra, ktorá vďaka fantastickému predlohu mala potenciál ponúknuť fanúšikom konečne trošku odlišný pohľad na situáciu v Stredozemi, si nabila hubu na tom, čo malo byť pre autorov tým úplne najtriviálnejším - na vierohodnosti dialógov, ktoré boli v skutočnosti tak nechcene komické, až nám je Tolkiena ľúto, ako sa musí teraz neveriacky obracať v hrobe. Práve z úcty k autorovi Pána Prsteňov si tento paškvil nezaslúžil nič iné, než túto potupnú cenu vyhrať!

### Najkrajší dragon - adepti

**Ozrutný Deathwing** - Možno ste teraz na pochybách. Prečo tu spomíname hrozivého draka posledného WoW prípravku, keď ten vyšiel už viac ako pred rokom? Nuž, hlavne preto, lebo až v týchto dňoch dostali najodvážnejší a najschopnejší z najodvážnejších a najschopnejších možnosť sa mu postaviť zoči voči a dokázať tak svetu, že ani polo-elementál o rozmeroch 10 poschodovej budovy nemá proti zohratému tímu sebamenšiu šancu na prežitie. Práve epická konfrontácia, ktorá vedie k skonu tejto obludy, je ale to, čo stojí naozaj za pozornosť - niekoľko fázová bitka, v rámci ktorej si mimo iného zabojujete aj na chrbte letiaceho Deathwinga (!), totižto svojim veľkolepým poňatím nemá v hrách

konkurenciu. Nominácia je preto naozaj zasluženou a oprávnenou.

**Bezšupinový Seath** - Bezosporu originálne spracovaný boss, na ktorého narazíte v druhej polovici vašej výpravy naprieč nehostinným svetom Dark Soulsu, má v súboji s konkurenciou jedno obzvlášť kruté eso v rukáve - pri prvej konfrontácii ho totižto NEVIETE zabiť a preto len smutne čumíte, ako vám dáva kapky, až kým neskapete. Samozrejme, pri druhom stretnutí so Seathom už máte predsa len väčšiu šancu na úspech, i tak vám ale jeho podivné chápadlá, tak netradičné pre všeobecne zaužívaný dizajn drakov, spôsobia toľko škody, že bitku si istotne aspoň 2-3 razy zopakujete. A vy to mile radi urobíte, keďže na tohto naozaj prazvláštného draka je aj napriek jeho smrtiacim útokom naozaj radosť pozerať!

**Dragoooons of Skyrim** - Keďže sa to v tomto článku drakmi z posledného dielu Elder Scrolls len tak hemží (no.. presnejšie ich mŕtvolami, ale budiš), je viac než logické, že títo nevyspytateľne sa správajúci tvorovia nesmeli chýbať ani v kategórii im úplne najbližšej. Síce je ich variabilita značne obmedzená a ich pohybový repertoár za každým rovnaký, vďaka svojim počtom a tradičnému dizajnu vám počas hry nespočetnekrát spríjemnia momentky, ktoré by ste inak strávili v samote a odlúčení. Skrátka a dobre, prítulní spoločníci, ktorých za každým s radosťou pripravíte o život.

*A víťazom sa stáva... **Seath***, keďže ako jediný z nominovanej trojice dostal do vienka vizáž, na akú si žiadne zo západných štúdií netrúfa. A môžete nám veriť, za ako pri prvom, tak aj pri





druhom stretnutí so Seathom budete chvíľu len nemo čumieť na to, ako morbidne krásny tento drak v skutočnosti je. A pak do neho celou silou zatnete vašu naostrenú čepeľ a pocítite podvedomý smútok z toho, že ho už nikdy viac nevidíte... tomu hovoríme silne sugestívny a podmanivý dizajn!

## Najväčšie obete hypu - nominanti

**Opičíme sa po konkurencii** - No dobre, možno to slovíčko "obeť" je v prípade tretieho Battlefieldu 3 prehnanou, i tak je ale možné s veľkou istotou povedať, že od tohto titulu (najmä teda od singleplayeru) sa čakalo rozhodne viac, než v závere ponúkol. Malo totižto ísť o KONKURENCIU Modern Warfare 3 a nie o JEHO ALTER EGO. Autori totižto pri návrhu Battlefieldáckeho singleplayeru do bodky vykradli celú Modern Warfare sériu (vrátane príbehu a viacerých akože "WOW" udalostí), zmixovaný obsah navliekli do tesného lineárneho kabátu a potom sa tváрили prekvapene, keď im to ľudia nezbaštili. Hra totižto narozdiel od odnože Bad Company nemala ani otvorené mapy, ani deštrukciu ba ani pamätihodné charaktery, vďaka čomu bola výsledná kampanň tak zúfalo generickou a ľahko-zabudnuteľnou, že už dnes v podstate ani nevieme, o čo vlastne v singleplayeri išlo. Skrátka a dobre, minimálne po stránke storry módu Battlefield 3 ani ZĎALEKA nenaplnil to, čo nám nasľuboval jemu masívny hype.

**Kopírujeme, až sa hory zelenajú** - Sci-fi multiplayerovka Brink, ktorá bola vo vývoji toľko rokov, že to už dnes bude vedieť naozaj len málokto spočítať, sa v deň víťazoslávneho uvedenia na trh tak rýchlo odporúčala do prepadliska dejín, až sa za ňou zaprášilo. Tuctová MP tímovka, ktorá nedokázala priniesť do žánra absolútne, ALE ABSOLÚTNE nič nové, totižto nielenže sprostou vykrádala v tej dobe už stabilne etablovaný Team Fortress 2, ale navyše vďaka zlej optimalizácii niektorých povolaní sa nielenže nehrala dobre, ale dokonca nudila až do takých extrémov, že sme mali sto chutí celý počítač radšej vyhodiť von oknom, než sa zapodievať s jej unninstallom. A pritom hype, ktorý predchádzal jej vydaniu, bol tak pompézny, že

aj my sme mu v istých okamihoch naleteli a na hru sa podvedome začali tešiť. Chyba lávky - Brink aj napriek masívnej reklamnej kampani tvrdol nabil hubu a my sa mu za to len a len škodoradostne smejeme.

**Spoliehame len a len na minulosť** - No povedzte - čo by to bolo za kategóriu najväčších obetí hypu, keby v nej chýbala obeť tá najukážkovejšia, aká len môže byť? Veru tak. Duke Nukem Forever bol rok dozadu tak nesmierne hypovaným titulom, že sa mu v danej dobe naozaj vyrovnalo len máločo. Rozličné neortodoxné dev-diary videá sa striedali s interaktívnymi flashovými hrami (v ktorých ste mohli dokonca vyzliecť štvoricu pekných dám) a vy ste mali pocit, že to naozaj nemôže dopadnúť zle. Následné trpké rozčarovanie, ktoré však prišlo s vydaním hry, sa popisuje naozaj len veľmi ťažko. Otravný vizuál, predpotopné herné mechanizmy, zastaralý level dizajn, trápne a nemiestne vtípky... proste tretotriedny odpad najhrubšieho zrna, ktorý nemá v dnešnej ére absolútne čo hľadať a obzvlášť nie v kategórii AAA hier, kam sa Duke nasilu tlačil. Samozrejme, mnoho zaslepených fans tejto ikony teraz istotne nesúhlasí, avšak dajte si pár mesiacov pauzu a uvidíte pravdu skutočne takú, aká je - Duke Nukem Forever je proste herný humus ad absurdum!

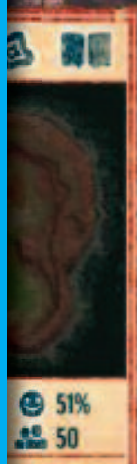
*Najväčšou obeťou hypu sa teda stáva... Duke!* Blondatý hrdina si skrátka vybral zlú dobu na svoj návrat a rozhodne by mu skôr prospelo, keby ostal v hibernácii ešte pekných pár desaťročí, kým sa na jeho zašlú slávu nezabudne úplne. Podľa nás totižto bolestivé znásilňovanie herných ikon dávnej histórie len za cenu ľahkého zisku nevedie k ničomu dobrému - a práve Duke je toho jasným dôkazom.

Ták teda... naša alternatívna TOP 10 je za nami a keďže nový rok už pomaly ale isto kope s razanciou agresívneho ožrana do dverí, neostáva nám nič iné, len vám zaželať kóma-free Silvestra, aby ste náhodu zajtra neskončili ako banda típkov z Hangoveru - z opicou na krku a s obsahom žalúdka na stole.. Have fun a hurá do ďalšieho roka, kedy nás zrejme čaká aj toľko sľubovaná apokalypsa. Už aby tu bola, nech si máme tých niekoľko nasledujúcich dekád o čom pod zemou vyprávajú! Na zdravíčko!









Boris "Blade" Kirov

## Tropico 4

***Mám rad zimu, ale len v lete. Mám rád leto, ale len v zime. Čo to v praxi znamená? Nič prevratné, iba len, že nemusím ani ukrutné kosy, ani ukrutné pekoty, pretože zlatá stredná cesta je presne to, čo mi z hľadiska fyzickej i psychickej pohody vyhovuje zďaleka najviac. I keď... slnečné pláže s koktejmom v ruke a cigarou v hube...a s prípadne nejakou fešnou "cuban style" kráskou, sediacou mi na klíne ...ehm... no, asi mám k tomu letu predsa len o pidi-kúsok bližšie :) Možno aj práve preto som nedávno vydanej budovateľskej stratégii Tropico 4 v týchto dňoch tak neočakávane prepadol.***

Dnes už v podstate klasika žánra, ktorá svojim prvým a tretím dielom (druhý, zasadený medzi pirátov, radšej taktne nespomínam) ukázala svetu, že správa banánovej republiky môže byť naozaj zábavou, totižto ani po rokoch nestratila nič zo svojej "tropicán" atmosféry a aj keď sa v aktuálnom pokračovaní nedočkala mnohých zmien, stále ide o vec, ktorú by si žiaden milovník stratégií nemal nechať ujsť. Ak teda chcete vedieť dôvody, prečo je kubánsky spôsob života v podaní Tropico 4 stále tak zábavným ako po minulé roky, pokojne si nalejte decák (alebo rovno pol-litrák?) pravého bieleho rumíku a čítajte ďalej!

Ako už býva u hier zo škatuľky budovateľské stratégie zvykom, hlavnú hernú kampaň nespája dokopy žiaden nadväzujúci príbeh - sú to proste scenáre, ktoré sú navzájom odlišné ako lokalitou, tak aj východiskovými prírodnými-ekonomickými podmienkami, takže za každým musíte od začiatku voliť mierne odlišnú stratégiu vášho územného plánovania. Tropico 4 z tejto zabehnutej tradície rozhodne nevyčnieva a tak vás v rámci singleplayerovej hry čaká 20ka osobitných máp, vyžadujúcich si za každým iný budovateľský prístup. Práve skutočnosť, že každý nový scenár má pre vás pripravenú inú tematickú sériu úloh (o tom si povieme hneď), spôsobuje, že aj napriek stále rovnakej postupnosti výstavby a rozvoja vašej metropole ste sústavné stavaní pred niečo nové, niečo, čo ste v predošlej mape nemali možnosť "riešiť".

Jeden ostrov vám tak naservíruje časté prírodné katastrofy, druhý vám nedá k dispozícii žiadne nerastné bohatstvá a tretí vás donúti vďaka nízkym cenám komodít na trhu in-

vestovať primárne len do turizmu. Oni spomínané úlohy sú zrejme najvýraznejšou novinkou oproti predchodcovi, keďže práve strohosť vašich cieľov v jednotlivých mapách bola u Tropica 3 najväčším zdrojom stereotypu. Chvála Bohu, autori si tohto problému všimli a tak si pre fanúšikov v pokračovaní pripravili desiatky hlavných i vedľajších úloh, ktoré konečne dávajú dôvod k tomu, aby sa človek naozaj zaujímal o to, čo sa v jeho meste deje a čo si žiada bezprostredne jeho pozornosť.

Samotný herný koncept, založený na dvoch kľúčových ukazovateľoch (stav mestskej pokladnice a spokojnosť ľudí), ostal prakticky bezo zmeny a preto vás istotne ani neprekvapí, že aj tentokrát budete vo väčšine máp začínať pekne od nuly. Pár základných budov, nejaká tá farma, minimálna infraštruktúra a 20 000 na účte, to všetko vám bude musieť vystačiť k tomu, aby ste čo najskôr rozbehli aspoň ten najzákladnejší export, aký vám prírodné podmienky daného ostrova umožňujú. Farmy na pestovanie cukru či tabaku a bane, určené na ťažbu železa či bauxitu, tak vcelku logicky zhltnú najväčšie percento vašich počiatkových financií, vďaka čomu si ale do budúcnosti zabezpečíte relatívne stabilný zdroj príjmov.

Táto vaša úvodná orientácia na priemysel a PH si však zákonite vyberie svoju daň v podobe poklesu všeobecnej podpory u vašich poddaných. Tí si totižto k svojej spokojnosti vyžadujú celý rad rozmanitých služieb a pokiaľ na ich požiadavky kašlete, môže sa ľahko stať, že sa proti vám vzbúria a pri nasledujúcich voľbách skončíte v poli porazených. Z toho dôvodu preto musíte dbať o blaho svojich ľudí aj keby ste mali ísť do mínusu. A verte mi, že do záporných čísel budete klesať v pravidelných intervaloch, keďže vybudovanie fungujúceho zdravotníctva, školstva či patrične variabilnej kultúry nie je vonkoncom lacný špás. A čo v momente, kedy sa rozhodnete postaviť na ostrove turistické centrum so všetkými tými hotelmi, aquaparkami či plážovými barmi? Nuž... v tejto hre bude nedostatok peňazí vašim každodenným problémom. Samozrejme, je toho omnoho viac, čo musíte v rámci svojich ostrovov ľuďom zabezpečiť, ale myslím si, že je zbytočné tu každú detail do podrobnosti rozoberať. Čo však istotne stojí za zmienku, sú novinky a zmeny, ktoré štvrtý diel do základného budovateľského konceptu Tropica 3 vnáša. Hneď z kraja tak





minulému dielu aspoň desiatku hodín, veľmi rýchlo si uvedomíte, že všetky zmeny hre len a len prospeli a dokonca aj porazili toľko nenávidenú repetitívnosť, tak typickú pre žánr budovateľských stratégií.

Tropico 4 teda nesklamalo. Krásna pestrofarebná grafika spolu s pohodovou "cuban-flavoured" muzikou vytvára neskutočne podmanivú atmosféru, vďaka ktorej sa do budovania nových a lepších zajtrajškov pustíte s tak veľkým entuziazmom a odhodlaním, že si ani neuvedomíte, ako silne ste tit-

napríklad musím spomenúť projekty nehnuteľností, ktoré musíte zakúpiť ešte pred tým, než sa pustíte do samotnej výstavby. Táto projektová dokumentácia sa síce týka najmä pokročilejších a teda aj drahších budov, i tak vás ale donúti naozaj myslieť ekonomicky a nemrhať peniazmi na niečo, čo je vo vašom meste zbytočným luxusom. Za čo si však naopak veľmi radi priplatíte, bude možnosť rýchlej výstavby, ktorá vám najmä v okamihoch, kedy rýchlo potrebujete zvýšiť spokojnosť u konkrétnej frakcie obyvateľov (nacionalisti, liberáli, veriaci a pod.), prídje sakramentsky vhod.

Z hľadiska ekonomického sa v Tropico 4 po prvý krát stretávame s možnosťou importu základných komodít, ktoré budete môcť obratom prerobiť na čosi hodnotnejšie (tabak na cigary, cukor na rum a pod.) a ihneď to za patričný peniaz exportovať - nakoľko je jeden z ostrovov doslova závislý od importu, je táto novinka naozaj jednou z tých najzásadnejších. Ok, čo ďalej? Tak napríklad nová budova určená 5 ministrom, ktorých si menujete sami a ktorí vám (okrem



častých problémov) umožnia vyhlásovať nové prezidentské nariadenia a dekréty. Alebo nové svetové veľmoci, sústavne vás otravujúce s rozmanitými (a neraz humornými) požiadavkami. Alebo už spomínané prírodné katastrofy, ktoré vám veľmi rýchlo dokážu urobiť škrt cez rozpočet. Skrátka, noviniek a vylepšení je naozaj mnoho a pokiaľ ste venovali

ulu prepadli. Holt, obdobných hier dnes na trhu naozaj mnoho nie je a možno aj práve preto je štvrtý diel Tropica tak výsostne návykovou záležitosťou. Skrátka a dobre, pokiaľ ste fanúšikmi tohto žánra, nemáte už ďalej nad čím uvažovať - šéfovanie banánovej republike totižto ešte nikdy nebolo tak zábavne, ako je teraz!



**PC**  
**Výrobca:** Haemimont **Distribútor:** Kalypso  
**Multiplayer:** áno **Lokalizácia:** nie  
 + - koncepcia primárnych a sekundárnych úloh  
 - nové edikty a budovy  
 - chytľavá hrateľnosť a atmosféra  
 - technické spracovanie  
 - prírodné katastrofy dokážu nasrať :)  
 - nie príliš zrozumiteľný ekonomický model







Boris "Blade" Kirov

## Golden Eye 007: Reloaded

**Skyfall. Tak znie oficiálny názov novej, v poradí už 23. filmovej bondovky, ktorá sa síce predierala k životu naozaj pomaly, avšak dnes už niet pochyb o tom, že sa Bond už koncom budúceho roka dočká ďalšej z rady nebezpečných misií. Samozrejme, tešiť sa môžeme ako na spektakulárnu akciu, tak aj na famózneho Daniela Craiga, ktorého Bond je podľa môjho skromného názoru po Conneryho verzii tým najlepším, čo mohlo túto sériu postretnúť.**

Možno sa teraz pýtate, prečo tu rozoberám novú filmovú bondovku. Nuž preto, lebo v týchto dňoch sa na trhu objavuje aj nový Bond herný, ktorý síce nemá potenciál ovládnuť herný trh tak, ako iné konkurenčné masovky, avšak fanúšikov by mohol rozhodne zaujať. Ako sa mu tento cieľ podarilo naplniť, to sa už ale dozvieme na nasledujúcich riadkoch.

Ešte pred tým, než sa naplno vrhnem do víru tejto špiónážnej akcie, sluší sa uviesť na upresnenie niekoľko podstatných faktov - GoldenEye 007: Reloaded nie je novou hrou. V skutočnosti ide o HD remake Wiičkového titulu GoldenEye 007, ktorý bol pre zmenu remakom dávnej FPS klasiky ešte z čias Nintendo 64, nesúcej rovnomenný názov. Nakoľko som ani jeden z predchodcov nehral, nebudem ani v článku rozoberať prípadné rozdiely, keďže tie mi samozrejme budú unikať. Každopádne, jeden z nich ale cez to všetko musím spomenúť - tam, kde u prvého GoldenEye vystupoval v roli Bonda dnes už prakticky zabudnutý Pierce Brosnan, tam jeho funkciu v nových verziách preberá živelnejší Daniel Craig, ktorý tak zákonite dosť výrazne ovplyvňuje aj celkový feeling príbehu. Ten sa -ako je dnes v podstate už zvykom- točí okolo Rusov, snažiacich sa o získanie kontroly nad systémom zvaným GoldenEye, v kocke umožňujúcim pomocou EMP výboja vyradiť z chodu prakticky čokoľvek elektronické. Herná story, ktorá sa z veľkej časti drží premisy tej filmovej, má ale od svojej predlohy jeden podstatný rozdiel - spomínaného Daniela Craiga, ktorý narozdiel od Brosnanovho Bonda uprednostňuje činy pred slovami a preto aj v jeho podaní je príbeh dynamickejší, plynulejší a rozhodne zábavnejší, než tomu bolo u pôvodnej "GoldenEye" inkarnácie. Nehovoriac ani o tom, že Craigové stvárnenie tohto svetoznámeho špióna mi sedí nepomerne viac, než krajne ukecaný a neraz zúfalo

trápne opulentný štýl, akým sa prezentoval jeho predchodca.

Singleplayerová kampaň, ktorá je sprostredkovateľom uvedenej story, preto musí zákonite mať všetky atribúty typického bond-movie. Tzn. musí byť po okraj naplnená fantastickou akciou, musí zaviesť hráča do najrozmanitejších kútov sveta a hlavne, nesmie ani na moment nudiť. A to je presne aj prípad Reloaded verzie GoldenEye - hra proste šľape ako švajčiarske hodinky a počas viac ako 10-hodinovej kampane ani raz nepocítite zradnosť stereotypu. Atraktívne prostredia sa menia s kadenciou vyššou než má povestný gattling-gun a keď sa k tomu navyše pridá aj množstvo príjemných spestrení ako sekvencie za volantom nejakého vozítka, či občasné logické hádanky, je hrateľnosť singleplayeru prakticky konštantne návyková. Svoje pritom zohráva aj fakt, že Bond nie je len mašinou na zabíjanie, ale aj vcelku schopným špiónom (aké prekvapivé!), takže veľkú časť hry je možné prejsť bez toho, aby ste si vôbec museli zašpiniť ruky od krvi. Samozrejme, budgetová aura titulu sem tam ukáže svoju temnú stránku v podobe náhodne vyvolaných alarmov či chrobačných skriptov, i tak je ale možné povedať, že aj napriek lineárnej štruktúre drvivej väčšiny misií sa ani pri tichom prechádzaní úrovňami nenudíte.

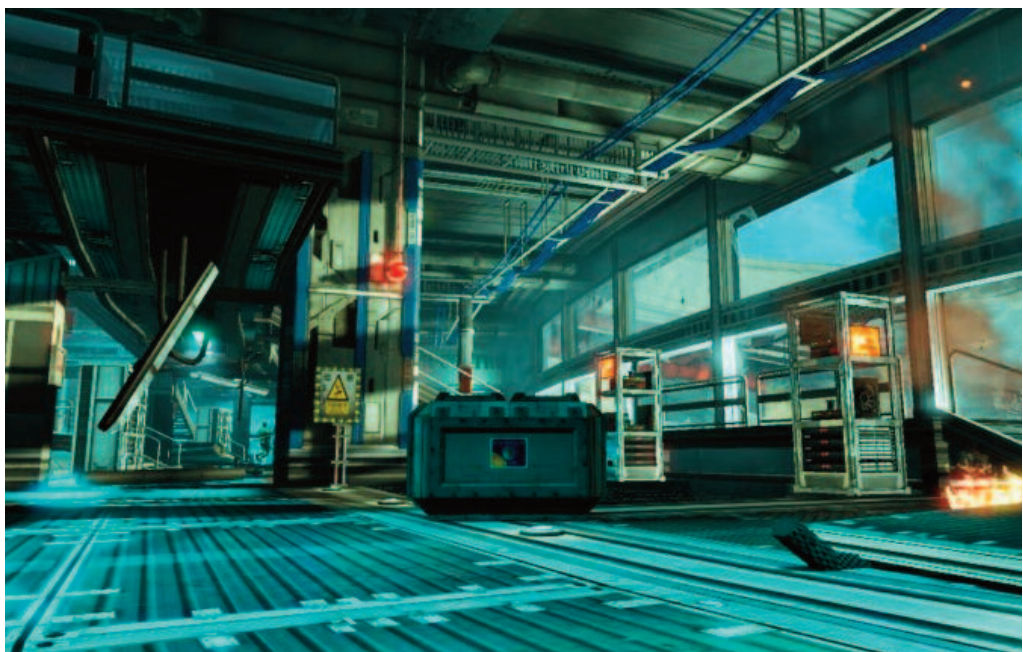






Samozrejme, kto chce, môže sa na podlé zakrádanie úplne vybodnúť a rezať si cestu v pred tak povediac "rambo style", pričom k tomuto účelu s radosťou využije pestrého arzenálu zbraní, veľmi pekne navzájom odlišených rozličnými prídavnými gadgetmi typu optiky, tlmiče a pod. Apropos, high-tech gadgety, ktoré už od pradávna tvorili neoddeliteľnú súčasť výbavy každého Bonda, sa v prípade GoldenEye scvrkli len na jeden jediný kus v podobe mobilu, pomocou ktorého ale budete plniť väčšinu úloh (fotenie dokumentov, hacking a pod.) v rámci jednotlivých misií. Práve prítomnosť akýchsi "questov" robí hru pre jedného hráča tak atraktívnou, keďže už vonkoncom neplatí, že koniec mapy je ihneď automaticky aj koncom levelu. Inak, po dlhom čase sa konečne u hry stretávam s nápaditým diferencovaním jednotlivých obtiažností, ktoré už neznamenajú len zmenu vo vašej výdrží, resp. výdrží vašich súperov, ale taktiež aj viac dodatočnej prácičky vo forme väčšieho počtu spomínaných sekundárnych úloh. Skrátka a dobre, hra pre jedného hráča baví a i keď nemá atribúty AAA titulu (tupá AI protivníkov, strohý dizajn levelov, nevierohodné skripty, neviditeľné bariéry a pod.), aj vďaka nespočetnému množstvu klasických bondovských over-the-top scén jej tento kvalitatívny deficit mile radi odpustíte.

Okrem štandardnej kampane titul ale obsahuje aj ďalší single-mód, ktorý stojí za vašu pozornosť. Týmto módom sú tzv. MI6 Ops misie, ktoré vám v podstate naservujú sériu challenge máp, v rámci ktorých budete musieť v určitom časovom limite splniť nejakú konkrétnu úlohu (obrana určitého spotu, stealth prejde levelu



a pod.). Konceptne teda ide o jednodušaný variant Spec Ops módu z nedávneho Call of Duty, ktorý sa ale od svojej predlohy odlišuje najmä v tom, že nepodporuje žiaden co-op. Proste sa musíte v koži Bonda spoľahnúť len sami na seba a basta. Ak však nebudaj predsa len túžite po nejakom tom kompetitívnom zápelení, GoldenEye 007: Reloaded ponúka relatívne objemný multiplayer, ktorý s počtom módov 13 a s relatívne solídny systémom odomykania si nových zbraní a gadgetov rozhodne nepatrí medzi to najhoršie, čo vám vie tento žáner ponúknuť. Ruku ale na srdce - kto by tento multák dnes, v ére Battlefieldu a Modern Warfaru, hral?

A to je v podstate aj celkový problém

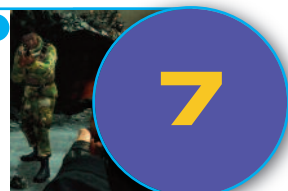
tohto titulu. Je veľmi dobre hrateľný, nepoškodí ani zrak ani sluch, vydrží vám na solídne dlhú dobu... avšak i tak si ho nikto nekúpi a teda upadne do totálneho zabudnutia. Dôvod je prostý - zle načasované vydanie (to si vážne mysleli autori, že túto kvázibudgetovku uprednostnia hráči pred vecami ako Skyrim, Uncharted 3, MW3.. atď. atď.?) a maximálne premrštená cena (titul je dokonca drahší, než konkurenčné vojnové FPSky!!) totižto jasne dokazujú, že aj viac menej kvalitná hra vie byť blbými marketingovými rozhodnutiami pochovaná doslova pod čiernu zem. A to je žiaľ aj prípad nového Bonda. Škoda, pretože po dlhom čase ide o naozaj jednu z tých kvalitnejších "movie games".



#### PS3, Xbox 360

Výrobca: Eurocom Distribútor: Activision  
Multiplayer: áno Lokalizácia: nie

- |  |  |
|--|--|
| <ul style="list-style-type: none"> <li>+ - výborný spád kampane</li> <li>- variabilné prostredia</li> <li>- chytľavá hrateľnosť</li> <li>- solídny príbeh</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>- mnoho budgetových neuhov</li> <li>- "meh" M16 misie</li> <li>- tuctový multiplayer</li> </ul> |
|--|--|







BEGIN EPISODE  
LOAD GAME  
SETTINGS  
LANGUAGE ↖  
QUIT  
RESUME



Lukáš "Dolno" Dolniak

## Jurassic Park: The Game

Ťažko uveriť, že legendárny Jurský Park, od ešte legendárnejšieho režiséra, Stevena Spielberga, tento rok slávi 18 rokov od prvého uvedenia do kín. Ostrielaní vývojári zo štúdia Telltale Games sa preto rozhodli, že mu k tomuto významnému jubileu vytvoria hernú poctu v podobe žánru, ktorý im je odjakživa najbližší - adventúry. Silná licencia a skúsený tím implikujú jednoznačný hit, ktorý sadne každému fanúšikovi predlohy (a že ich je požehnané snád' netreba uvádzať). Alebo snád' nie?

Herný Jurský Park je počín pomerne kontroverzný a je možné sa naň dívať z rôznych uhlov, pričom ani v jednom prípade sa nedá povedať, že by šlo o skvelý titul, ale svedomie recenzenta ho nedovolí označiť ani za jednoznačný prepadák. Rozoberme si teda jeho jednotlivé aspekty pekne poporiadku. Príbeh vás prevedie štyrmi, nie príliš rozsiahlymi kapitolami (herná doba jednej sa pohybuje medzi jeden a pol, až dvoma hodinami čistého času), kde sa zhostíte ovládania niekoľkých postáv. Síce sa dej odohráva počas a po udalostiach z prvého filmu na ostrove Isla Nublar, zabudnite ale na to, že by ste sa stretli s doktorom Grantom, či zakladateľom parku Hammondom (i keď narážok na starého pána si užijete požehnané), namiesto toho tu vystupujú úplne neznáme postavy.

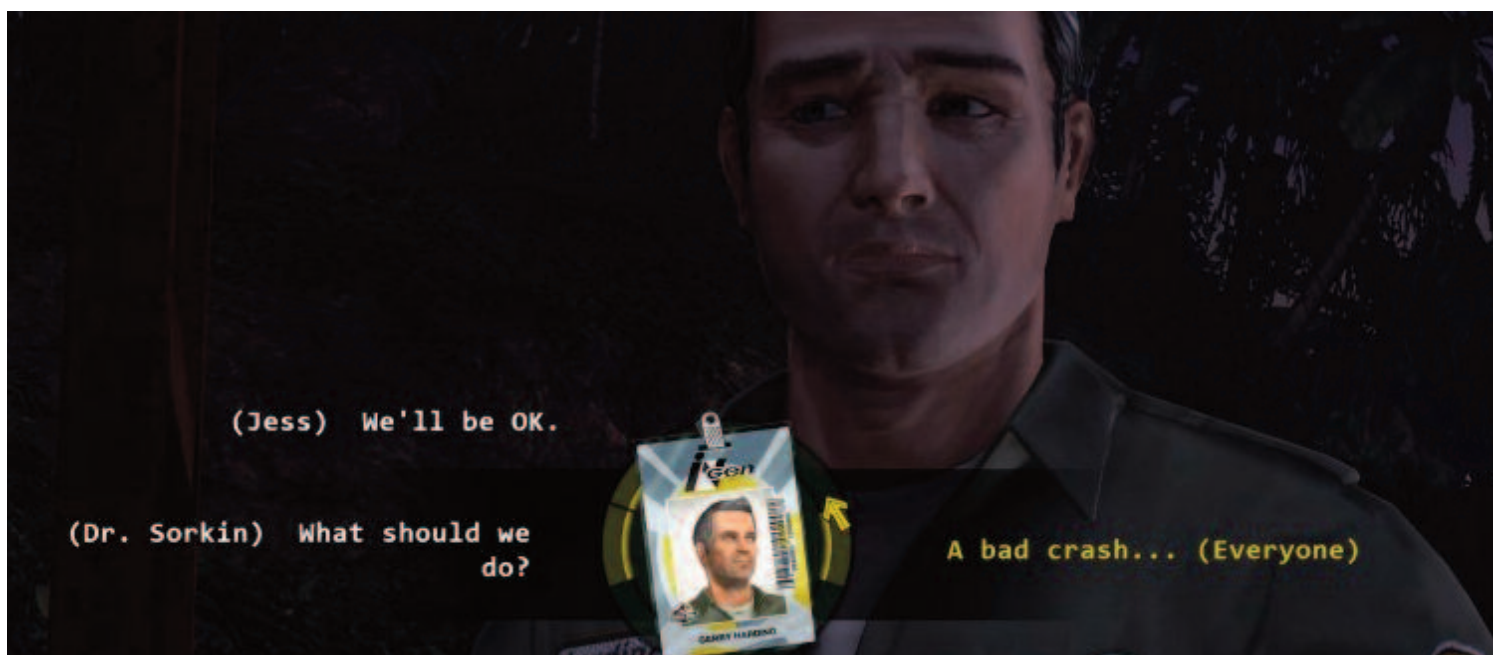
Hneď na úvod sa zoznámite s Kostaričankou Nimou, ktorá vôbec netuší, čo sa na ostrove deje, ale spolu s nepríjemným kolegom je poverená prebrať od počítačového technika Denisa Nedryho zmrazené dinosaurie embryá. Všetci však veľmi dobre vieme, že Nedry po malom mítingu s dilophosaurami otrčí kopytá, a tak musíte plechovku hľadať na vlastnú päsť. Ďalšími postavami sú ošetrovateľ dinosaurov Gerry Harding a jeho dcéra Jess, ktorí ostávajú na ostrove uväznení a očakávajú prilet záchranného vrtuľníka. Ten na seba nenechá dlho čakať, a tak sa zoznamujete s dvojicou vojakov Billym Yoderom a Oscarom Moralesom. Aby bola partia úplná, pridá sa ešte paleontologička Sorkinová. Postavy samy o sebe nie sú príliš sympatické a zapadajú do klasického amerického béčka, ale na to sme už celkom zvyknutí. Oveľa menej stráviteľné je však ich konanie, každá totiž má nejakú motiváciu, ktorá predurčuje jej správanie, autori sa ale snažili vytvoriť prekvapivé momenty za každú cenu, a tak sa charaktery za-



chovajú úplne nelogicky a proti svojej vykreslenej povahe. Scenár zďaleka nepatrí medzi špičku v žánri, ale, až na spomínané podivuhodné momenty, pôsobí celkom uveriteľne, hnacím motorom hry však určite nebude.

Samotná herná náplň je pomerne mdlá. Po vzore slávneho Heavy Rain od Quantic Dream, aj tu tvoria značnú časť akčné pasáže na báze quick-time eventov. To znamená, že stláčate tlačidlá, podľa toho, v akom poradí sa objavujú príslušné ikony na obrazovke, postava vykoná nejakú akciu, ktorá je dopredu daná a nijakým spôsobom si nemôžete zvoliť vlastné riešenie. To by nebolo až také nepríjemné, keby príslušné klávesy neboli len štyri (zodpovedajúce štyrom smerom). Väčšina hry teda vyzerá tak, že sedíte a čučíte na monitor, ako vaša postava uteká, bojuje s dinosaurami, otvára dvere, zakráda sa atď. a občas vyskočí ikona tlačidla, ktoré treba rýchlo stlačiť, inak bude hrdina buď zožratý, potkne sa, alebo sa nestane absolútne





nič (to dopredu nikdy neviete). Tento systém je často zdrojom úplnej frustrácie, lebo nikdy presne netušíte (kým to nemáte priamo naznačené), ako rýchlo dané klávesy stláčať. Stane sa teda, že hra vám vypíše, aby ste stlačili trebárs šípku nahor, čo aj vykonáte, ale bolo to asi o pol sekundu skôr, ako to očakávala a tým pádom vám túto akciu neuzná a umierate, nie svojou vinou, ale vinou priblíženého systému ovládania (pri spomienke na to, s akým sebavedomím ho autori predstavovali, sa vám to bude zdať ako zlý vtip). Občas sa objaví minihra, kedy myšou naháňate v zelenom kruhu akýsi kurzor, ktorá však nie je príliš náročná.

Ďalšou časťou hry je klasická adventúrna náplň, kedy na malom priestore objavujete prostredie. Tu Jurassic Park: The Game opäť prehráva v boji s konkurenciou. Všetko je totiž osiekané na absolútne minimum, preskúmať nie je čo. Väčšina problémov

sa dá vyriešiť okamžite bez použitia mozgu a aj tu máte pocit, že sa hra hrá akoby sama. Veľmi príjemnou výnimkou sú logické pasáže, pri nich totiž, ako pri jediných, budete mať radosť z toho, že ste prišli na niečo, čo od začiatku nebolo do očí bijúce. Škoda len, že sú počas celej doby len štyri.

Produkt teda vyznieva ako interaktívny film s občasnými zásahmi od hráča. Tu mu ale nesečne už vyššie spomínaný scenár a tak trochu by sa očakávalo aj kvalitnejšie vizuálne spracovanie. Modely dinosaurov sú veľmi pekné a hýbu sa podobne presvedčivo, ako vo filme, postavy zase prekvapia pomerne dobre zvládnutou mimikou tváre (ak teda zabudnete, že existuje niečo ako L.A. Noire),

ale prostredie rozhodne nevyzerá k svetu a zišli by sa mu kvalitnejšie textúry, menej ostré profily atď. Hudba a zvuky jašterov sú prebraté priamo z filmu, a tak sa nie je na čo sťažovať.

Jurassic Park: The Game zďaleka nespĺnil očakávania, ktoré naň boli kladené, ale napriek všetkej kritike to až taký zlý výrobok nie je. Je to ako keď si zapnete nejaký oddychový film (obvykle vo víkendovej ponuke slovenských televíznych staníc) a nechcete zapájať mozog, proste vypnúť. Niektorých našťve, že k nim pristupuje, ako k žiakom osobitnej školy, ale ostatní si ho radi pozrú a zabudnú. V ktorej inej hre sa však dostanete tak blízko prehistorickým plazom, ako tu?



#### PC

**Výrobca & Distribútor:** Telltale Games

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

- + - logické hádanky
- zvuky
- príjemné stvárnenie dinosaurov

- grafika prostredia
- občas podivné správanie postáv
- nedotiahnuté herné mechanizmy







Lukáš "Dolno" Dolniak

## Gears of War 3: Raam's Shadow

**Politika plateného sťahovateľného obsahu k našim obľúbeným hrám nie je práve príjemná pre hráčov, keďže sa často stáva, že vydavatelja ochudobnia už hotový produkt o niektoré prvky a po vydaní si za súčasť, ktoré pôvodne mali byť zahrnuté už v samotnej hre, pýtajú ďalšie peniaze (krásnym príkladom je česká Mafia 2).**

Keď sa objavili prvé správy o tom, že Epic Games plánuje DLC ku, vtedy ešte nevydanému, tretiemu dielu ságy Gears of War (recenziu nájdete TU), automaticky to so sebou prinieslo vlnu pochybovania a nedôvery. Po grandióznom vyvrcholení série sme však zistili, že DLC nás rozhodne o nič neochudobnilo a ponúknu nám možnosť pozrieť sa na udalosti hry z iného uhla.

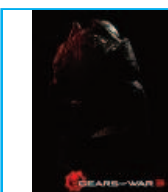
A že to stojí za to snáď netreba v prípade tejto hry dvakrát opakovať. V poradí tretí (prvé dva rozširovali v malej miere multiplayer) dodatok, s podtitulom Raam's Shadow, nás zavedie na úplný počiatok príbehu, niekoľko dní po Emergence Day, teda obdobia, kedy sa vojna s podzemnou hordou Locustov ešte len začala. Prekvapivo sa nezhostíte postavy Marcusa Fenixa, ktorý doteraz sérii dominoval, ale prevezmete úlohu snáď ešte drsnejšieho (áno, vieme, že niečo také je ťažké si predstaviť) vojaka Michaela Baricka. Hora svalov, plešatá hlava, hustá brada a cigara večne strčená v ústach (veď to je náš DKF :) z neho už na prvý pohľad robia killing machine par excellence a to ešte ani nevypustil jednu zo svojich ultratvrdých hlášok. Po skúsenostiach s minulými hrami myslíme, že podobné existencie tvoria na planéte Sera majoritnú časť obyvateľstva. Barick je členom jednotky Zeta, operujúcej v meste Ilima, a medzi jeho spolubojovníkmi stretne veliteľa Minha Young Kima z prvého dielu, ďalšieho starého známeho, Taia (objavil sa pre zmenu v Gears of War 2) a novú ženskú postavu Aliciu Valeru. A ako názov napovedá, arcinepriateľom prídavku je z jednotky známy generál Raam, ktorý sa snaží na celú Ilimu zoslať ničivú búrku Kryllov (netopierom podobných tvorov, ktorí sa dajú zastaviť jedine svetlom, takisto ich poznáme z prvého dielu). Vašou úlohou tentoraz nie je zastaviť jeho, ale evakuovať mesto a zachrániť, čo najviac ľudí. Nejaké extrémne dejové zvraty však

nečakajte, už len kvôli tomu, že ak ste hrali predošlé hry viete, ako to nakoniec s našimi hrdinami dopadne.

Kampaň zaberie skúsenému hráčovi niečo okolo dva a pol až troch hodín plnohodnotnej zábavy, na ktorej sa len s námahou hľadajú chyby (podobne, ako v pôvodnej hre). Do čoho sa dá jemne rypnúť sú momenty, kedy na chvíľu prevezmete kontrolu nad samotným Raamom a likvidujete jednotky ľudského odporu. Raam je dosť mohutný, neohrabaný a pohyb mu ešte zhoršujú jeho prisluhovači z rád Locustov. Často sa stane, že sa chcete niekam dostať, alebo zaútočiť a vaši spolubojovníci sa popred vás neustále hádžu, blokujú vám pohyb a nakoniec sú to oni, ktorých by ste svojou špeciálnou zbraňou najradšej roztrhali na kusy. Inak sa nie je na čo sťažovať, všetko je dotiahnuté takmer do dokonalosti a funguje tak, ako má. Hratelnosť sa od roku 2006 nemení, ale prekvapivo to ani nevedí, pretože hra stále baví na výbornú.

Čo na tomto prídavku nutne musíme vyzdvihnúť je jeho vizuálna stránka. Nejedná sa iba o grafiku, ako takú, na ktorou sme sa rozplývali v recenzii pôvodnej hry, ale celkový dizajn a architektúru mesta. Všetko je majstrovsky zvládnuté a prepracované a je vidno, že autori si brali silnú inšpiráciu z najkrajších európskych veľkomiest a na výsledku sa to viditeľne podpísalo. Vidieť svet Gears of War pred tým, ako bol vojnou zdevastovaný je neopakovateľný zážitok. Zmenami prešiel aj multiplayer, dodatok prináša nové achievements, sadu zbraní a nové postavy, vrátane generála Raama a hrdinov singleplayeru.

Gears of War 3: Raam's Shadow je veľmi podarený prídavok k veľmi podarenej hre. Schopne rozširuje univerzum série o udalosti, o ktorých sme doteraz mohli iba počuť. 1200 MS bodov, za ktoré ju zakúpíte sú teda výhodnou investíciou.



### Xbox 360

Výrobca: Epic Games Distribútor: Microsoft  
Multiplayer: áno Lokalizácia: nie

- + skvelý dizajn
- skvelý dizajn
- prepracovaná kam- paň
- stále zábavná hratelnosť
- prídavky do MP
- hra za Raama mohla byť vybalancovanejšia



8









Juraj "Duri" Dolniak

## Kinect Sports: Season Two

Športové hry dostali príchodom Kinectu úplne nový rozmer, ktorý hráčov núti opustiť pohodlie gauču a postaviť sa zoči-voči obrazovke televízora. Jeden zo športových titulov stavaných exkluzívne pre Kinect je aj pokračovanie Kinect Sports, rozširujúce pôvodnú hru o 6 ďalších a zároveň celkom odlišných športov.

Druhá sezóna Kinect Sports prichádza približne rok po vydaní jednotky, ktorá bola prezentovaná ako jeden z launch titulov pre Kinect. Bowling, box, atletiku, stolný tenis, volejbal a futbal po novom dopĺňa obdobný počet nových športov, ktoré sú opäť prispôsobené predovšetkým hre viacerých hráčov. Aktuálny výber sa inak, ako pestrý nazvať nedá, nakoľko zahŕňa americký futbal, lyžovanie, tenis, šípky, golf a baseball (možno si poviete, že trochu zamerikanizovaná zostava). Každopádne každý zo šiestice športov kladie na hráča iné podmienky a zatiaľ čo pri takom americkom futbale sa poriadne nabeháte, šípky či golf budú pôsobiť ako relaxačná kúra. Aby sme ale boli konkrétni, popíšme si jednotlivé športy do hĺbky.

Začneme avizovaným americkým futbalom. Skutočnosť, že je to jeden z najobľúbenejších športov za Veľkou mláskou, snáď netreba pripomínať, veď už sa hráva cez 140 rokov a aj práve preto mu patrí v zložení športov Kinect Sports: Season Two čestné miesto. Zápas sa začína asi takto – zdvihnutím ruky dáte Kinectu na zreteľ, že ste pripravený na hru, následne sa zohnete do podrepu a už len čakáte na loptu. Keď sa odpíska začiatok, chytíte virtuálnu loptu, napriahnete sa a striehnete na voľného hráča, nad ktorým zasvieti zelená „kontrolka“ a ktorý má potenciál dostať sa pár yardov bližšie k endzónu. Keď dotýčnému prihráte, musíte sa snažiť vyhybať sa poskakovaním do strán pred Kinectom zvyšným protihráčom, ktorí vás nelútostne stiahnu na zem. Takto postupujete až kým neskórujete, no ako hovoria pravidlá amerického futbalu, máte na to 4 downy (po nich nastupuje súper). Vyskúšať si môžete aj kopanie lopty, všetko závisí od vašich užívateľských nastavení. Buď si sami zvolíte nasledujúcu taktiku alebo necháte vybrať za vás vášho virtuálneho trénera. Tak či tak na nás urobil americký futbal dojem a aj napriek tomu, že u nás nie je rozšírený, pravidlám prídete na chuť veľmi rýchlo.



Lyžovanie je na rozdiel od vyššie popísaného športu u nás známa firma. Paradoxne, práve pri lyžovaní sme ale zaznamenali najvyššiu mieru stereotypu a celkovej nudy. Hra ponúka na výber niekoľko zjazdov, no základná náplň je veľmi jednotvárna. Pre zrýchlenie stačí byť v miernom podrepe a zberať rukami ako na skutočnom svahu. Popritom samozrejme treba triafať bránky, čo dosiahnete nakláňaním do strán. Občas dôjde aj na skoky, ktoré väčšinou rozhodujú o vedúcich pozíciách. Milovníci lyžovania si určite prídu na svoje, ale ako hovoríme, táto disciplína patrí medzi tie slabšie spracované a taktiež nám pri lyžovaní reagoval senzor dosť nepresne.

Tenis možno považovať za veľmi pútavú a zábavnú zložku Season Two. Ovládanie je postavené na tom klasickom známom z Wii či PS Move a základným ovládačom nie je nič iné, než vaša ruka slúžiaca ako raketa, zatiaľ čo tá druhá sa zide pri podávaní. Následne sa už len musíte presne triafať do letiacej loptičky a dosť často záleží od vášho náprahu, akú ranu vyšlete na súpera. Môžete dokonca ovplyvniť trasu loptičky, tu však treba dávať pozor na auty. Tenis ja osobne hodnotím ako najzábavnejší z celej ponuky športov, ktorý vás dokonale vyštaví. Odporúčame ho ale hrať vo dvojici, kedy ponúka ešte o niečo lepší zážitok.

Princíp šípok hádam netreba bližšie predstavovať. Relax ako uliaty, možno pre niekoho nudný, no výborne zvládnutý. Kinect v tomto smere funguje perfektne a vašu ruku sníma s takmer okamžitou presnosťou. Poteší aj skutočnosť, že terč sa počas vášho „nastavovania“ pred obrazovkou hýbe vašim smerom, a tak môžete hádzať pokojne





aj z mierneho uhla. Síce spočiatku je triafanie požadovaných hodnôt trochu komplikované, nepotrvá dlho a zvyknete si aj na jemné zaobchádzanie a prispôsobenie sa potrebám hry. Je to jednoduché, stačí sa rukou dostať na dané políčko na terči a vtom vyslať smerom ku Kinectu švihnutím ruky virtuálnu šípku.

Prejdime k ďalšiemu pohodovému športu a to ku golfu. Ten funguje presne podľa očakávaní. Podstatou je odpáliť loptičku a trafiť sa do jamky, hotovo. Samozrejme, predtým musíte splniť základné „pohyby“ – postaviť sa bokom ku Kinectu, postupne určovať smer odpalu a odpáliť. Dokonca môžete zdvihnutím ľavej ruky zvoliť možnosť skúšobných odpalov, pri ktorých zistíte, kam a ako ďaleko od jamky loptička dopadne. Následne sa pripravíte na skutočný odpal, ktorý predvediete prostým švihnutím rúk, samozrejme v tradičnej golfovej póze. Do hrania golfu sa môžu zapojiť až štyria hráči.

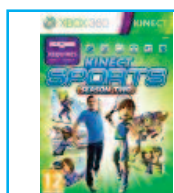
Posledným športom z balíku Season Two je baseball, ktorý disponuje dvoma „módmi“. Tým prvým je odpaľovanie loptičky fungujúce na základe hráčovho náprahu, pri ktorom nám však tiež občas z nepochopiteľných dôvodov z ničoho nič postavička švihla pálkou bez toho, aby sme čokoľvek vykonali. Každopádne, ak sa dostanete do úlohy odpaľovača, vašou úlohou je logicky odpáliť loptičku. Buď padne homerun, loptičku chyť súper, alebo skončí kdesi na trávniku a vy sa budete musieť urýchlene dostať na métu. Beh je vyriešený klasickým bežaním na mieste pred senzorom a tesne pred métou sa núka možnosť efektívneho sklzu (vykročením jednou nohou vpred). Vaša druhá



pozícia spočíva v hádzaní loptičky na odpaľovača. Úloha je jasná – získať strike. Pokiaľ však dôjde k odpalu, loptičku musíte pre získanie bodu chytiť. Treba mať rýchle a presné reakcie, nakoľko v tomto ohľade je Kinect na hráča veľmi prísny. Baseball taktiež hodnotíme kladne, avšak dĺžka zápasov niekedy lízala hranice stereotypu.

Kinect Sports: Season Two ponúka slušnú porciu zábavy aj v online multiplayeri. Režim výziev má zmysel hlavne pre tých, ktorí sa radi vyťahujú a ktorí to radi natrú kamarátom

prostredníctvom Xbox Live. Netreba zabúdať ani na vcelku presné zakomponovanie hlasovej komunikácie s hrou, čo ocenia hlavne jazykovo nadaní. Season Two pre niekoho možno poslúži ako odrazový mostík pre začatie reálneho športovania, iného udrží v čiastočnej „športovej forme“. Jeho najpoprednejšou devízou je však zabaviť masu vďaka nenásilnému a príťažlivému spracovaniu, ktorému hlavne deti a dorastenci dozaista podľahnú. Druhá sezóna Kinect Sports je jednoducho synonymom rodinnej zábavy v rámci tohtoročnej „kinectovskej“ ponuky.



#### Xbox 360

Výrobca: Rare/BigPark Distribútor: Microsoft  
Multiplayer: áno Lokalizácia: nie

- |  |   |
|--|---|
| <ul style="list-style-type: none"> <li>+ - v jednoduchosti je krása</li> <li>- zábavné športy</li> <li>- pre dvoch a viac hráčov skvelá porcia zábavy</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>- občasný stereotyp</li> <li>- niekedy nepresné reakcie senzoru</li> </ul> |
|--|---|





# Statické vody online svetov bijú na poplach!

Boris "Blade" Kirov

## Žáner MMORPG na prahu úpadku.. alebo nového rozvoja?

Istotne to mnohí z vás veľmi dobre poznajú - je sedem hodín večerných a spolu s deviatkou ďalších vyvolených sa vydávate po -xty raz do Naxxramasu, aby ste si opäť trochu obrúsili vaše mocné meče a prípadne si prišli aj na pár kvalitných itemov, opäť vás o čosi viac približujúcich k ďalším, nepomerne ťažším dungeonom. Rutina, ktorá dominuje end-game obsahu onlinovky World of Warcraft, má pre milióny hráčov naozaj neopakovateľné kúzlo. Desiatky anonymných ľudských bytostí, bojujúcich za dobro len niekoľkých jednotlivcov, to sa skrátka len tak v hocijakom žánri nevidí a možno aj práve preto, že v spoločnosti ostatných raidujúcich hráčov sa človek cíti ako súčasť niečoho naozaj väčšieho, mu ani tak nevádi, keď po zdolaní finálneho bossa odíde tak povediac na prázdno. Tento funkčný koncept, postavený na progresívnom zdolávaní čoraz obtiažnejších raidov, je pre hry zo škatuľky "MMORPG" rovnako typickým, ako platenie istej formy poplatkov a preto by sa mohlo zdať, že vážnejších zmien sa v dohľadnej dobe len tak skoro nedočká. Rozhodne by ale mal!

Sám som hráčom WoWka prakticky od prvého dňa jeho oficiálneho spustenia a za ten čas som si stihol počas vývoja tejto svetovo najrozšírenejšej MMORPG prejsť hneď niekoľkými štádiami nadšenia či protichodných rozpakov. V jednej veci som si ale istý už od okamihu, kedy som s mojím verným priestom Ocom po prvý krát dosiahol maximálny level - repetitívne raidovanie ma nebaví. Možno si teraz hovoríte, že zrejme nepatrím do cieľeného publika, avšak musím vám ihneď oponovať. Pokiaľ som totižto mal motiváciu v podobe postupne sprístupňovaných levelov, schopností, talentov, zón či dungeonov, relatívne stereotypná podstata hernej náplne (či už questov alebo dungeonov) mi nevadila. Nevadila, lebo som mal vždy vytyčený nejaký cieľ, ktorý ma skrátka popoháňal sústavne v pred. V okamihu dosiahnutia "maximálky" sa mi ale náhle zrútil celý svet - návštevy raidov

len kvôli pár predmetom (14+ healing k tomu dosavadnému? Kvôli tomu som mal zabiť v dungeone dobre že nie pol dňa??), ktoré som aj tak nemusel v rollovaní vyhrať, ma veľmi rýchlo prestali baviť a tak som po "obehaní" všetkého dôležitého uložil svoje konto do zimného spánku a prebral ho k životu naozaj len na krátko, a to v dobách, kedy svet Warcraftu opäť vďaka novým prídavkom na krátko ožil.

Z toho dôvodu sa mi preto nemôžete čudovať, že práve end-game content je to, čo ma v prípade blížiaceho sa Star Wars: The Old Republic desí zďaleka najviac. Ja jednoducho nevidím hlbší význam v tom, že dvadsať ľudí ide zabiť nejakých bossov len preto, aby mali "niečo nové na seba". Sľubované materské vesmírne plavidlá, ktoré si bude môcť do budúcnosti každá gilda tejto onlinovky zakúpiť, síce na papieri pôsobia ako nadmieru motivujúci prvok k tomu, aby gilda pracovala užšie spolu, avšak čo potom? Vzájomné vesmírne bitky medzi gildami môžu byť eventuálne epickými, ale čo ďalej? Opäť len repetitívna grindovačka bez akéhokoľvek dôležitejšieho kolektívneho významu. Apropos, azda jediným naozaj progresívnym online svetom, ktorý kašle na tradičné dun-

geony a podobné prvky a donedávna sa mu to naozaj vyplatilo, je vesmírna hard-core vec zvaná Eve Online. Korporácie zoskupujúce ľudí do veľkých obchodných subjektov, biznis s množstvom vzácnych materiálov, sústavné učenie sa novým schopnostiam, vlastné vesmírne stanice, stovky a stovky odlišných planetárnych sústav - tá hra je doslova OZRUTNÁ a pokiaľ máte naozaj DOSTATOK času, kludne sa časom vypracujete na skúseného obchodníka, ktorý nákupom komodít v jednom systéme a ich predajom v druhom zarobí toľko, že nebude musieť ani cvakať za pobyt v hre. Treba si ale uvedomiť jednu vec - Eve Online nie je pre casual hráčov. Tí sú aj naďalej odkázaní na hry typu WoW a práve preto je naozaj potrebné, aby si ich vedeli naplno užívať aj potom, ako sa dostanú na ich "koniec".

Aby som teda dlho nechodil okolo horúcej kaše, dám vám teraz príklad, ako by sa také WoWko v rámci svojho end-game obsahu mohlo stať atraktívnym aj pre mňa - integráciou niektorých prvkov žánra RTS, najmä teda aspektu výstavby "základne". Inými slovami, každá gilda, ktorá by dosiahla určitý počet členov, by si mohla v určitých zónach založiť usadlosť (výstavba čohokoľvek by si vyžiadala určité množstvo konkrétnych mater-







íalov). Tá by sa rozrastala a zlepšovala podľa viacerých faktorov - napr. podľa spomínaného počtu ľudí v gilde, podľa splnených úloh zadaných kráľovským dvorom (dajme tomu), podľa bohatstva gildy, podľa počtu víťazstiev v kráľovských PVP hrách a pod. Aby teda hráči mohli zväčšovať a zlepšovať svoje mesto, museli by plniť nie len úlohy a questy vypísané kráľovstvom (napr. v zóne xy sa objavil nejaký boss, treba ho zabiť; z raidu xy mi dones ten a ten predmet; z bane xy mi vyťaž toľko a toľko rudy; vyrob toľko a toľko zbroje a pod.), ale taktiež by si museli dávať pozor aj na ostatné gildy, ktoré sa rovnako ako oni, uchádzajú o kráľovu priazeň. Tzn. že vzájomné súťaženie by nútilo jednotlivé gildy pracovať tímovo tak, aby splnili zadané požiadavky čo možno najskôr. Samozrejme, tento kompetitívny aspekt by skôr či neskôr viedol aj k obliehaniu miest, pričom ale tie slabšie by mohli uzavretím dohody alebo aliancie požiadať o pomoc tie silnejšie. Tie silnejšie by potom na oplátku mohli žiadať od svojich "dlžníkov" rozličné protislužby ako zabezpečenie ochrany nejakej "farmárskej" zóny, podporu v raidoch a pod.

Plnenie úloh pre kráľovský dvor by malo pre tú ktorú gildu (a teda aj jej sídlo) mnoho výhod - možnosť "objednať" si kráľovskú gardu na obranu sídla, možnosť budovať pokročilejšie stavby (umožňujúce prístup k novým vzácnym predmetom a mountom), pravidelný týždenný príjem do mestskej kasy či dokonca výsadu hostiť po určitú dobu samotného kráľa a prísť si tak k "prestige" bodom, pridávajúcim gilde atraktívne pasívne skilly. Teda v kocke, každá gilda by bojovala s tými ostatnými o priazeň ich kinga, pričom k dosiahnutiu svojho cieľa by

kľudne mohla využívať rozličné diplomatické i ne-diplomatické praktiky. Tento model by -už tradične- nepodporoval podlý ganking a teda navzájom bojovať medzi sebou by mohli len mestá adekvátneho postavenia - ak by nejaké silné zaútočilo na nejaké slabé, kráľ by tomu slabému poslal na pomoc svoju armádu. V kocke mi preto pre lepšie predstavenie si tohto end-game modelu stačí uviesť len jedno - Game of Thrones mixnutý Settlersami, avšak stále si zachovávajúci tradičné prvky žánra MMORPG.

Asi tak nejak by som si vedel predstaviť end-game náplň, v rámci ktorej by som naozaj cítil motiváciu a potrebu zapájať sa do kolektívnych výprav, keďže tým by neprosperovalo len niekoľko jedincov, ale rovno celá gilda. A nie len nejakou textovou formou ale pekne viditeľne - novými stavbami, pozornosťou zo strany kráľa, prestížnymi bonusmi a pod. Je jasné, že táto mnou načrtnutá vízia má mnoho problematických bodov a zádrhelov, takže je naozaj nepravdepodobné, žeby sme sa s niečím podobným vôbec vo svete Warcraftu stretli. Každopádne ale, práve v orientácii na užšiu vzájomnú interakciu medzi hráčmi, resp. skupinami hráčov, vidím budúcnosť tohto žánru a preto - aj keď s obavami - ale predsa s veľkou nádejou očakávam príchod onlinovky Star Wars: The Old Republic, ktorá by mohla žánru MMORPG vdýchnuť naozaj nový život. A ak nebudaj nie, tak stále je tu osvedčený Blizzard, ktorého novinka s krycím názvom Titan bude istotne rovnako revolučnou, ako svojho času WoWko. Na to stavím naozaj nemalú sumičku... ehm, 2 Evri :).





# Bojím sa rád... ale nemám sa čoho báť

Boris "Blade" Kirov

## Kde sa vytratili všetky tie fantastické survival horory rokov minulých?

Je pol šiestej večer a tak ako každý deň, aj dnes beriem svoju cca trojročnú ovčiacu na podvečernú prechádzku. Vonku je tma (dedina samozrejme na osvetlení šetrí) a navyše tak hustá hmla, že by ju párom naostrených mačiet nerozsekal ani sám Jason Voorhees. Dusná atmosféra, ktorá ulicou zahalenou do nepríjemnej temnoty doslova preteká, sa derie pod moju kožu a ja sa začínam cítiť nesvoj. Studený vietor, ktorý mi znenazdajky strháva kapucnu z hlavy, mi na duševnej pohode taktiež nepridáva. Pes je však neoblomný a ťahá ma vpred. Prvé dva domy ktoré míňame, zívajú prázdnotou - zadenené okná a dvere dávajú každému na známosť, že tieto pomaly chátrajúce budovy sa stali sirotami, ktoré náhle prišli o svojich rodičov a teraz smutne čakajú, až si ich niekto adoptuje. Nehrozí. V dnešnej kríze zdecimovanej dobe, nehrozí. V momente, kedy sa už pomaly pohýname ďalej, pes ale náhle skamenie. Vidí niečo, čo ja nie. Niečo prízemné, niečo rýchle, niečo "neľudské". Sekundy sa zdajú byť neznesiteľne dlhými a mňa pomaličky ale isto chytá panika a strach. Čo ak je to besné psisko, ktoré si práve našlo svoje nové obeť? Sakra! Kiež by som si mohol túto hru zapauzovať a trošku to napätie vyventilovať! Ouch.. nedá sa. Som totižto v realite...

Holt, je veľká škoda, že obdobné stavy úzkosti dnes dokáže sprostredkovať len naprosté minimum hier. Žáner survival hororov, ktorý bol ešte pred nejakými piatimi rokmi v radoch hráčov mimoriadne obľúbenou formou zábavy, dnes vcelku nepochopiteľne upadá do zabudnutia a v podstate je možné povedať, že až na fantastickú záležitosť s názvom Amnesia: The Dark Descent sme tu za posledný rok nič obdobne nervydrásajúce nemali a zrejme ani v dohľadnej dobe nebudeme mať. Niektorí z vás teraz môžu namietnuť, že kde som vynechal Dead Space 2, avšak je treba si uvedomiť rozdiel medzi pojmom "survival horor" a pojmom "hororová akcia". Ako už správne tipujete, uvedená sci-fi pecka patrí do druhej kategórie, rovnako ako do nej patrí aj dajme tomu Alan Wake. Oba tituly totižto na nižších obtiažnostiach ani náznakom nevyvolávajú konštantný pocit úzkosti či neidentifikovateľného teroru, ktorý by udržoval v hráča v strehu a napätí. Až hranie týchto bezosporu kvalitných akčných adventúr na tej najvyššej náročnosti dáva vzniknúť pocitom, typickým pre hry zo "škatuľky" survival horor.

Práve onen pocit strachu o svoje virtuálne "ja" je zrejme tým kľúčovým faktorom, ktorý dnešné hororové tituly odlišuje od žánrových kolegov rokov



minulých. Silent Hill 2 a 3, Forbidden Siren, Fatal Frame, Kuon, Haunting Ground... to všetko boli echtovné survival horory, ktoré vás po celú dobu hrania nechávali v sústavnom napätí a obavách z toho, či sa vôbec dostanete za ďalší roh bez toho, aby ste neskončili s "game overom" na obrazovke. Z odstupom času je možné veľmi pekne určiť spoločného menovateľa, ktorý z uvedených titulov robil tak nesmierne atmosferické hororové záležitosti - tým menovateľom je jednoznačne kostrbatý súbojový systém. Ani jedna z hore uvedených hier totižto nedávala hráčovi v súbojoch navrch a tak sa každé stretnutie s nebezpečenstvom zvyčajne vyvíjalo tak, že hráč nemal pocit plnej kontroly a teda bol neraz nútený voliť cestu síce zbabelého, ale život zachraňujúceho úniku (Haunting Ground dokonca na útekoch pred nepriateľmi staval celý svoj koncept). Ak sa tento element hrozivej bezradnosti spojil s pomaly vyprávaným, avšak o to prepracovanejším a inteligentnejším príbehom (takým, ktorý si vyžadoval aj trošku toho vášho uvažovania), bol výsledný zážitok z hry naozaj tým pravým survival hororom.

Dnes, kedy väčšina hráčov chce predovšetkým stláčať spúšť bez ohľadu na to, čomu čelí, je takáto komplexne štrukturovaná forma prezentácie hororu z hľadiska ekonomického potenciálu naozaj rizikovou. Tam, kde sme v minulosti doslova hltali tú až neznesiteľne ťažkú atmosféru čohosi neznámeho a teda čohosi tajomne desivého, tam dnes namiesto kladenia si otázok radšej volíme cestu agresie, ktorá nedáva priestor pre žiadne vlastné interpretácie. Už nás skrátka nezaujímá, pred čím by sme to vlastne





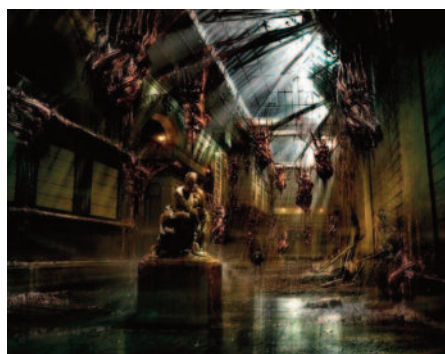


mali utekať, keďže my to radšej rovno odkrágľujeme a ide sa ďalej. Práve Dead Space je ukázkovým príkladom hry, ktorá síce preberá zo žánra hororov niektoré tradičné audio-vizuálne vyprávačské metódy (hra svetla a tieňov, šoky a pod.), avšak ako celok neoplýva ani zďaleka tak strašidelnou a bezútešnou atmosférou k tomu, aby ste sa u nej báli aj mimo všetkých tých lacných "ľakačiek". Alan Wake detto. Famózne spracovaný nočný les je síce fajn strašiak, ale keď tú posvätnú atmosféru osamotenosti kdesi v horách náhle preruší párík akýchsi čiernych machúľ, ide všetká tá dovtedy majstrovsky budovaná atmosféra rovno do "kopru".

Nemožno sa mi preto čudovať, že z pomedzi toho mála hororového, čo sa nám v dohľadnej dobe na našich konzolách a počítačoch objaví, ma najviac láka práve HD remake druhého a tretieho Silent Hillu. Obe hry som totižto prešiel hneď niekoľko krát, avšak za každým som sa u nich bavil tak intenzívne, že aj dnes ich bez diskusií radím na prvé miesta v žánri survival hororov. Samozrejme, dám šancu aj Downpouru, avšak moje prvé dojmy s hrou neboli príliš pozitívnymi a preto čakám skôr sklamanie, než radosť. A čo ďalej? Nuž, to je ťažká otázka - survival horory bude v blízkej budúcnosti zastupovať len zatiaľ nešpecifikovaná novinka od režiséra Guillerma Del Tora, InSane, ktorá však s najväčšou pravdepodobnosťou za-



padne prachom ešte skôr, než sa vôbec pozviecha na svetlo sveta. Pre mňa ako fanúšika tejto kasty hier preto ostáva len jediné východisko - zapojiť si svoju starú PS2ku a vrátiť sa pokojne k titulom, ktoré boli skutočnými hororovými zážitkami. Je to smutné, ale súčasné trendy pojem horor naozaj v láske nemajú...





# Novinky za mesiac december

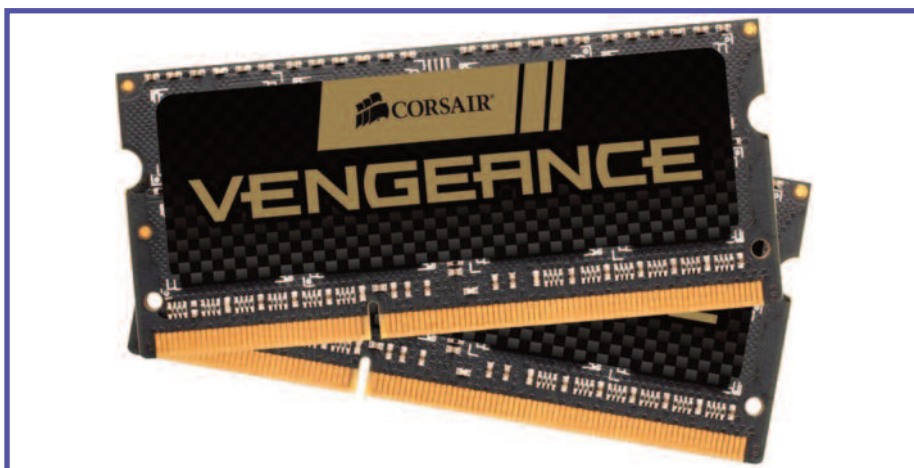
Under4

**Neveľmi objemný, o to však viac lahodný a prínosný bol 48. týždeň.**

Momentálne na CPU pôde Intelu kraľujú procesory Sandy Bridge. Keď sa ale ich čas naplní, budú v nasledujúcom roku vystriedané 22nm radou Ivy Bridge, ktorá nám neoficiálne odhalila svoje modelové úskalia, obsahujúce názvy modelov, počet jadier, dôležitú frekvenciu, ďalej aj frekvenčnú hodnotu pri funkcii Turbo Boost, veľkosti L3 cache a TDP. Nemožno očakávať diametrálne odlišný výkon ako je tomu teraz, pravdou však zostáva, že nakoľko budú vyrábané pomocou 22nm technológie, ich spotreba bude vynikajúca. Konečne si tak doprajeme vysoký výkon pri nízkej spotrebe. V praxi to môže vyzerať napríklad tak, že štvorjadrový model i7-3770K, pracujúci na frekvencii 3,5 GHz (v Turbo režime dokonca 3,9 GHz) ponúkne TDP o hodnote 77 W.

Počítačová zostava sa bez napájacieho zdroja nezaobíde. Výber je dnes už veľmi široký, trh však stále vyžaduje nové modely a aj preto spoločnosť Enermax skompletizovala radu Platimax, v ktorej teraz nájdeme modely: 500W (EPM500AWT) - 184.90 Eur, 600W (EPM600AWT) - 199.90 Eur, 750W (EPM750AWT) - 214.90 Eur, 850W (EPM850EWT) - 259.90 Eur, 1200W (EPM1200EWT) - 344.90 Eur, 1500W (EPM1500EGT) - 389.90 Eur a 1000W OC Edition (EPM1000EWT) za 299.90 Eur, ktorý bude hráčov zaujímať asi najviac. No ešte predtým, ako si ho predstavíme sa patrí spomenúť pár bližších detailov. Nové zdroje obsiahli technológie ako Dynamic Hybrid Transformer (DHT) alebo Full-Zone Magnetic Quadrant Transformer (FMQ). Sú vyrobené z kvalitných komponentov a pri vývoji sa nezabudlo ani na lepší chladiaci výkon, dosiahnutý použitím inovatívnych riešení. Samozrejme je prítomná plne modulárna kabeláž. To všetko je „obalené“ slušnou päťročnou zárukou.

Teraz sa ale vráťme späť k už spomínanému modelu Platimax 1000W OC Edition, ktorý ocenia overclockeri a nároční hráči najnovších hier. Je založený na „jednovetvovom“ dizajne, čo



znamená, že dôležité súčasti systému (procesor, základná doska a grafická karta) sú napájané prostredníctvom jednej 12V vetvy, schopnej dodávať až 83A (996W).

Ak je produkt dobrý a predávaný, výrobca sa z neho snaží vydolovať maximum, napríklad aj takým farebným oživením. Niečo podobné si možno zaumienila aj firma Thermal-take, ktorá najnovšie oznámila MS-I Snow Edition svojej už uvedenej skrinky Commander MS-I. Tentoraz sa obliekla do snehobieleho ošatenia, doplneného o 120 mm modrý LED ventilátor. Podporuje aj extra dlhé grafické karty ako napr. nVidia GTX590 alebo AMD Radeon HD6990, takže užívateľský záber je naozaj obšírny.

Záverom si niečo povieme o nových pamätiach pre notebooky, ktoré si pre nadšencov pripravil Corsair, dodávateľ výkonných komponentov. Jedná sa o rad s označením Vengeance, vynikajúci predovšetkým prítomnosťou systému plug-and-play, ktorý nevyžaduje úpravu BIOSu a tým pádom sú tieto pamäte pripravené prakticky ihneď na prevádzku. Sú vhodným riešením pre notebooky, vybavené druhou generáciou Intel Core i5 alebo Core i7 procesorov.

**Nazreli sme do sveta procesorov, počítačových skriniek, periférií a grafických kariet. To je celkom slušná hardvérová škála a my si ju teraz priblížime.**

Začneme grafickou kartou Radeon HD 6930 od AMD, ktorá síce nebola oficiálne predstavená, no práce na nej vraj fičia naplno. Z dostupných informácií vyberáme údaje o jej jadre, ktoré má byť tvorené 40 nm "Cayman" pod označením "Cayman-CE". Ďalej je možné, že poskytne 1280 VLIW4 stream procesorov, 80 TMUs, 32 ROPs a 1 GB GDDR5 pamäť, prepojenú cez 256bitovú pamäťovú zbernicu. Spomínaná pamäť by mala nosiť frekvenciu 1200 MHz, respektíve efektívnych 4,80 GHz, GPU by kludne mohlo tikať na 750 MHz. Všetko sú to vlastne len dohady a špekulácie, ale pokiaľ by sme ju naozaj na obchodných pulkoch objavili, jej cena by sa mohla pohybovať niekde okolo 180 dolárov. A prečo by mala byť vydaná? Zrejme kvôli doplneniu série HD 6900, ktorá by tak mala byť s modelom Radeon HD 6930 plne konkurencieschopná v porovnaní s GeForce GTX 560 (non-Ti) od spoločnosti NVIDIA.

Po dlhšom čase sa konečne na sieti objavila správa o novej hernej myši, takže sme neváhali a priniesli sme

Size	Speed	# of DIMMs	Part Number
8GB	1866MHz, 10-10-10-27, 1.5V	2	CMSX8GX3M2A1866C10
8GB	1600MHz, 9-9-9-24, 1.5V	2	CMSX8GX3M2A1600C9
4GB	1866MHz, 10-10-10-27, 1.5V	1	CMSX4GX3M1A11866C10





do 7. decembra 2012.

To najlepšie nakoniec? To už musíte posúdiť vy, ale každopádne oznámená PC skrinka Tauron, ktorú vyrobila spoločnosť Sharkoon Technologies, má niečo do seba. Na úvod si povieme niečo základné. Je to model, dostupný v troch farebných verziách, ktorý váži 9,5 kg, má rozmery 510 x 205 x 495 mm a podporuje micro ATX a ATX základné dosky. Prináša so sebou sedem 2.5/3.5" odnímateľných zásobníkov a dve vstavané 5.25" pozície a I/O panel s dvojicou USB 3.0, rovnakým počtom USB 2.0 a zvukovými portami. Chladenie nebolo zanedbané a myslelo sa okrem ventilátorov aj na možnosť inštalácie vodného chladenia. Inak sa tu nájdú celkovo štyri ventilátory: prvý nájdeme v zadnej časti a má 120 mm, v hornej pozícii sa nachádza jeden o veľkosti 170 mm a dvojica 120 mm ventilátorov, navyše s LED diódami je vpredu. Každá z verzií má pritom odlišnú cenovku. Biela skrinka je napredaj za 78,94 €, model black/red je ocenený na 74,84 € a kombinácia black/green stojí presne 73,84 €.

***Päťdesiaty, predsviatočný hardvér týždeň plne využil svoj predajný potenciál a bodoval rovnou päťcou herných produktov.***

Pre našincov možno neznáma, v ostatných kútoch Európy však populárnejšia Juhokórejská spoločnosť HanJung Tech si nám dovolila odhaliť a rovno aj do predajného kolotoča uviesť dvojicu novučičkých počítačových Midi-Tower skriniek s označeniami Tron 200 a Tron 200 EX, disponujúcimi štyrmi 5,25 palcovými pozíciami, štyrmi internými 3,5 palcovými pozíciami a napríklad aj takou hornou SATA HDD/SSD dokovacou

stanicou.

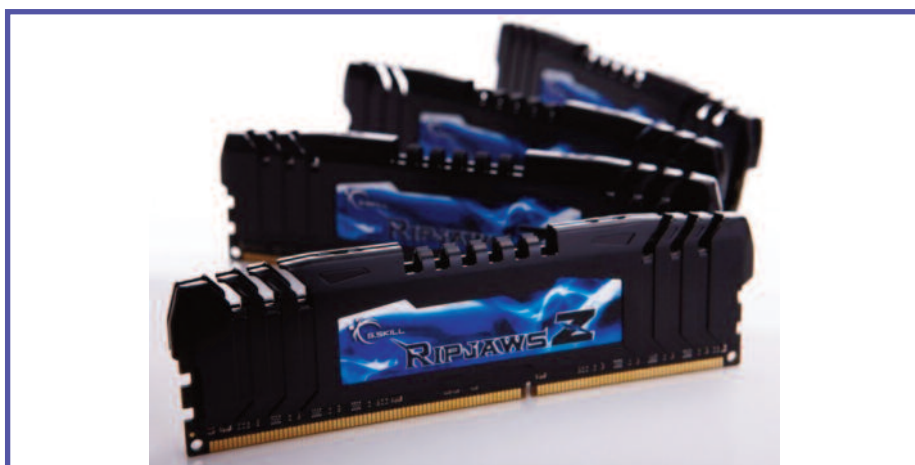
Oba modely majú oceľovú konštrukciu, rozmery 472 x 180 x 478 mm a čiernu, ako interiérovú tak aj exteriérovú povrchovú úpravu. Pre chladiacu zložku sú pripravené rovno štyri vstavané ventilátory, pričom jeden 120 mm s modrými LED diódami je vpredu, v zadnej časti sa nachádza taktiež jeden 120 mm ventilátor a dva sú na vrchole.

A keďže ide o dve skrinky, sú prítomné aj nejaké tie modelové rozdiely. Model Tron 200 disponuje I/O panelom, ktorý obsiahol USB 2.0 (x 2) a audio porty, má bočný panel s možnosťou inštalácie dvoch ďalších ventilátorov, zatiaľ čo PC skrinka Tron 200 EX obsiahla aktualizovaný I/O panel (USB 3.0 x 1, USB 2.0 x 2, audio x 2) a zaujímavou riešenú bočnicu. Skrinka Tron 200 je na predaj za 39,90 €, 200 EX prišla pod cenovkou 46,90 €.

Milovníci high-end full ATX základných dosiek si vďaka Pure Black 990FX modelu od Sapphire Technology mohli prísť na svoje. Je totižto založená na čipe „AMD 990FX/SB950 chip combo“, podporuje procesory AM3 a AM3+, nájdeme tu štyri pamäťové DDR3 sloty, deväť SATA portov (šesť je SATA 6.0 Gbps, zvyšok 3.0 Gbps) a šesť PCI-Express x16 slotov pre využitie CrossFireX. Medzi ďalšími dôležitými a prítomnými špecifikami je duálny Gigabit Ethernet, jeden eSATA konektor, štyri USB 3.0 porty (dva na zadnom paneli, ďalšie dva sú k dispozícii cez header), Bluetooth a 7.1 kanálový zvuk. Zaiste poteší aj UEFI BIOS (a Dual BIOS), ladiaca LED a MOLEX konektor, ktorý sa hodí pre napájanie grafických kariet „s väčšou silou“. Disponuje čiernym PCB a má pasívne chladenie. Doska Pure Black 990FX bude budúceho vlastníka stáť 159,90 €.

vám o nej echo. Jej meno je M4 a na svedomí ju má Raptor Gaming Technology - nemecký výrobca periférií, ktorý nám o tomto zaujímavom prírastku poskytol aj hŕstku informácií. Takže, prvé čo treba spomenúť je prítomnosť ergonomického dizajnu pre pravú ruku a poteší aj systém nastavenia hmotnosti a dpi, ktoré si užívateľ môže nastaviť od 400 do 6000 dpi. Pod systémom nastavenia hmotnosti treba chápať šesťnásť závaží, každé má približne dva gramy. Inak tu nájdeme ešte Soft-Touch povrch, šesť tlačidiel a vstavenú pamäť pre uloženie herných profilov. Pripájaná je pomocou pozláteneho USB konektoru (500/1000 Hz) a disponuje káblom dlhým 2,5 m. Podľa zistenia bude dodávaná s podložkou pod zápästie, nechýba ani Raptor Mousebag XL. Dostupnosť je oznámená na december 2011, jej cena činí 79,90 €.

Nasledovne sme dali do pozornosti CPU platformy LGA1366 a LGA1156 od Intelu, presnejšie niektoré procesory, ktoré budú po nástupe novej rady - Ivy Bridge, vyradené. Ide o modely LGA1366: Core i7-930, i7-950, i7-960, i7-980 a i7-990X, procesory Pentium G6950, G6960 a LGA 1156: Core i3-540, i5-650, i5-660, i5-670, i5-680, i7-860 a i7-870, teda všetko sú to kúsky 45nm a 32nm. Ďalšie objednávky sú dostupné do 29. júna 2012 a procesory budú Intelom dodávané aj naďalej, pokiaľ sa nevyprázdnia skladové zásoby alebo







Nasledovne sme sa pozreli na nový balíček pamätí zo série RipjawsZ pre systémy Sandy Bridge-E, skladajúci sa z ôsmich 8 GB modulov, ktoré si pre hráčov pripravila spoločnosť G.Skill. Ich celková kapacita je 64 GB, dostali štítok s 2400 MHz frekvenciou, ktorý je certifikovaný a latencia dosahuje hodnotu 10-12-12-31. Výrobca udáva, že pre zaistenie maximálnej stability sú „ručne“ testované a podporujú XMP 1.3. Ich predaj je podporený doživotnou zárukou a sú v predobjednávkovom statuse za 3199 €.

Dell pod značkou Alienware vykutil nový model hráčskeho desktopu Aurora s označením R4, ktorý je založený na sockete LGA 2011 a platforme Intel Sandy Bridge-E. Jeho srdcom môže byť napríklad procesor Core i7-3930K alebo i7-3960X chladený kvapalinou, údaje sa uložia na 2 TB pevný disk prípadne 512 GB SSD, o grafiku sa postará karta Nvidia GeForce GTX 590 alebo AMD Radeon HD 6950, nechýba jedna alebo dve optické mechaniky a posluží aj Creative Sound Blaster X-Fi Xtreme Audio prípadne Titanium audio card. Chod systému má na starosti operačný systém Windows 7. Za zmienku stojí aj výborne vyzerajúca ALX mid-tower skrinka. Za tento desktop si zákazník zaplatí minimálne \$2199.

Záverom nám EVGA nadelila dva nové modely grafických kariet GeForce GTX 580 Classified Ultra, dodávané s GPU/shader/pamäťovými frekvenciami 900/1800/4212 MHz (predtým karty GTX 580 Classified dosahovali frekvencie 855/1710/4212 MHz), 512 CUDA jadrami, 384-bit

pamäťovým rozhraním a GDDR5 pamäťou veľkou 3 GB. Tieto grafické karty ponúkajú 4-way SLI a EVBot podporu, PCB, 14+3 phase power design, jeden NEC Proadlizer, Super Low ESR SP-Cap kondenzátory a vysokofrekvenčné 3MHz induktory. Sú dostupné v dvoch verziách. Prvá - vzduchom chladená grafická karta GeForce GTX 580 Classified Ultra stojí \$619,99, GeForce GTX 580 Classified Ultra Hydro Copper - chladená vodou, vytiahne kupujúcemu z peňaženky cirka \$749,99.

**Aj v predposlednom týždni v roku sme sa venovali hardvérovým správam, ktoré si práve teraz zhrnieme do ucelenej podoby.**

Vôbec prvou novinkou tohto týždňa bolo oznámenie možnosti predobjednania a teda následné zaradenie CPU produktu Intel Core i7-3820 LGA2011, majúceho prívlastok najlacnejšieho modelu z rodiny Sandy Bridge-E, do predajného zoznamu. Pre čitateľov, ktorí ho ešte nespoznali spomenieme, že ide o štvorjadrový procesor, postavený na 32nm výrobnéj technológii. Jeho TDP činí hodnotu 130W, disponuje taktom na 3,6 GHz (3,9 GHz Turbo), má osem vlákien, 10 MB L3 cache a štvorkanálový radič pamäte. Jeho predobjednávková cena je v Európe 276 €, v USA si ho užívatelia môžu zadovážiť za \$311,54.

Herný headset Tiamat 7.1 a Tiamat 2.2 od spoločnosti Razer mal pôvodne udrieť do maloobchodov počas posledného štvrťroka 2011 čo by znamenalo, že by si ho hráči zadovážili na Vianoce. To sa ale nestalo, nakoľko

Razer ohlásil oneskorenie oboch produktov. Pretože si však spoločnosť svojich priaznivcov cení, rozhodla sa poskytnúť príjemné prekvapenie v podobe Razer T-shirt a Razer flask (v hodnote \$40) pre všetkých zákazníkov, ktorí pridajú svoje meno do „Notify Me“ listu na Tiamat minisite. Tiamat 7.1 je ocenený na \$179.99 / EU €179.99, model Tiamat 2.2 môže byť váš za \$99.99 / EU €99.99. Ich príchod možno očakávať koncom januára 2012.

Nasledovne sme spoznali pomerne bohaté špecifikácie základnej dosky ASRock Fatal1ty X79 Professional (LGA 2011), ktorú dozaista ocenia herní fajnšmekri. Ide o model, zaradujúci sa do rady X79, podporujúci Intel Sandy Bridge-E procesory. Má 2 unce medi v PCB, Premium Gold Caps, štyri DDR3-2400 pamäťové sloty, desať SATA portov (šesť pravdepodobne 6.0 Gbps, zvyšné sú 3.0 Gbps) a štyri PCI-Express 3.0 x16 sloty s podporou CrossFireX alebo 4-way SLI.

Je opatrený jedným PCIe x1 a dvoma PCI slotami, šiestimi USB 3.0 portami (z toho sú štyri na zadnej strane dosky a dva sú dostupné cez header), do vienka dostal ladiacu LED, 7.1 kanálové audio, dvojicu eSATA konektorov, jeden Fatal1ty mouse port (USB 2.0, umožňujúce užívateľovi nastaviť dotazovanie rýchlosti na 500 Hz), Gigabit Ethernet, FireWire port a tlačidlo Clear CMOS.

Vo výbave tejto dosky nechýba UEFI BIOS a doplnky: XFast USB a XFast LAN technologies. Produkt je dodávaný s I/O panelom, ktorý poskytuje dva USB 3.0 porty. Cenu ani dostupnosť momentálne nepoznáme.

Záver týždňa patril grafickej karte Club3D Radeon HD 7970, ktorá sa už stihla odkryť. Jedná sa o kartu, postavenú na základe 28 nm "Tahiti" silicon, je kompatibilná s DirectX 11.1, obsahuje 3 GB pamäť typu GDDR5, pričom disponuje 384bitovou zbernou. Jej GPU je taktované na 925 MHz a pamäť pracuje na frekvencii 1375 MHz (5.50 GHz). Disponuje boxom, ktorý je typický pre spoločnosť Club3D, samotná grafická karta sa drží referenčného dizajnu od AMD. Súdiac z dostupných informácií by mala byť dostupná za približne \$550.







