



# gamesweb.sk

... a o hrách viete všetko!

február 2012



# FINAL FANTASY XIII-2

RECENZIE . PREVIEW . DOJMY  
MASS EFFECT 3  
THE LAST OF US  
KINGDOMS OF AMALUR  
SYNDICATE...

# OBSAH

## FEBRUÁR 2012

Nájdete nás...



twitter

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



facebook

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



web

<http://www.gamesweb.sk>

### DOJMY&PREVIEW

- 004 The Darkness 2
- 006 The Last of Us
- 008 Alan Wake: American Nightmare
- 010 Mass Effect 3
- 012 FarCry 3

### RECENZIE

- 014 Final Fantasy XIII-2
- 018 Kingdoms of Amalur: Reckoning
- 022 The Darkness 2
- 026 Catherine
- 028 Alan Wake: American Nightmare
- 030 Syndicate

### HARDWARE

- 042 Playstation Vita
- 044 Novinky za mesiac Február



## ZAMYSLÉNIE

034 Sféra digitálnej zábavy v zovretí sínusoidy

035 DLC

037 Next-gen sa blíži! Alebo nie?

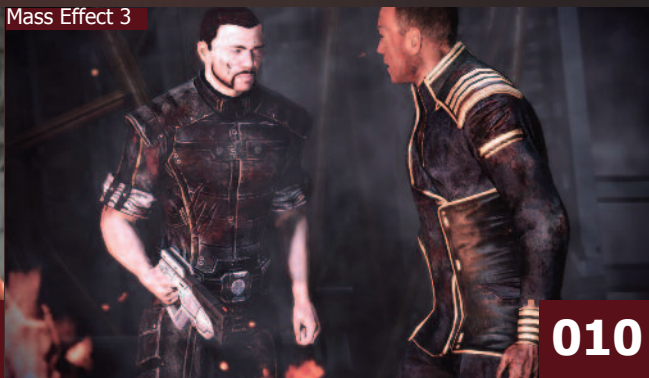
040 Príbeh a hrateľnosť

The Last of Us



004

Mass Effect 3



010

Final Fantasy XIII-2



014

Syndicate



030

Sony Playstation VITA



042

# The DARKNESS 2

AUTOR: JURAJ "DURI" DOLNIAK

DOJMY

**INFO** \*Výrobca: Digital Extremes \*Distribútor: 2K Games \*Platformy: PC, PS3, Xbox 360  
\*Žáner: FPS \*Dátum vydania: 10-02-2012

**Zabudnúť na hriechy minulosti zvykne bývať ťažké. Svoje o tom vie aj Jackie Estacado, ktorého, chudáka, kedysi postihla samotná Temnota. Napriek tomu, že prekliatie svojho rodu dokázal na čas potlačiť, zlo a chuť zabíjať v ňom opäť ožívajú v pokračovaní akcie The Darkness. Jej nesporné kvality sme vďaka hrateľnej ukážke na vlastnej koži okúsili aj my.**

Autori úspešného herného Riddicka pripravili koncom roka 2007 pre všetkých fanúšikov hororu (a silné náture zároveň) akciu The Darkness, ktorá si našla cestu exkluzívne ku konzolovým hráčom. Jednalo sa o skutočne podarený mix FPS, brutality a zaujímavého príbehového pozadia, ktoré nám priblížilo osud Jackieho Estacada. Ba čo viac, u kritikov prešla hra vo väčšine prípadov na výbornú. Druhý diel tak prichádza po 4-ročnej pauze s radou zmien a noviniek.

V prvom rade, o The Darkness 2 sa stará nové štúdio Digital Extremes (zodpovedné napríklad za PC verziu BioShock 2 či akciu Dark Sector), zatiaľ čo ich kolegovia zo Starbreezu momentálne makajú na vzkriesení značky Syndicate. Po druhé, pokračovanie temnej akcie je okrem konzol pripravované aj pre PC. A po tretie, keďže už pôvodná hra bola inšpirovaná rovnomenným komiksom, tvorcovia v druhom diely prehĺbili komiksovú vyznenie hry grafickým, tzv. kresleným noir štýlom (ale o tom potom). Kde však zmena nenastala, je na poste scenáristu. Paul Jenkins, preslávený predovšetkým spoluprácou s Marvelom (podielať sa na rôznych významných komiksoch vrátane avizovanej série The Darkness), sa vracia, aby nám predostrel ďalšie Jackieho krvavé dobrodružstvo. Samotná hrateľná demoverzia je síce akýmsi zlepencom, na ktorý v aktuálnej podobe v plnej hre nenarazíme, každopádne ponúka pohľad na úvodné krôčiky v koži hlavného hrdinu.

Od udalostí prvej Temnoty ubehli 2 roky a Jackie stále nemôže zabudnúť na svoju lásku Jenny. Už len v 30-minútovom deme narazíme na niekoľko krátkych flashbackov s Jenny v hlavnej úlohe. Náš tmavovlasý hrdina s hrôzostrašným



tajomstvom sa však za ten čas stihol vyformovať na pozíciu Dona v mafiánskej rodine Franchetti. A práve keď to mal namierené k dvom slečnám sediacim pri jeho stole, odrazu ho doslova dobehli tieň minulosť. Presná rana do temena jednej z prisediacich dokonale vydesila preplnenú reštauráciu, v ktorej sa úvod dema odohrával. Jackie sa ani nenadal a cez okno pred ním preletela dodávka, ktorá mu dochrámala nohu a tým ho značne hendikepovala. Prepad reštaurácie nemalo na svedomí nič iné než Bratstvo na čele s Victorom Valentom, ktorý pomýšľa nad zmocnením sa Temnoty. Po krátkej prestrelke a výbuchu unikajúceho plynu, ktorý samozrejme nikto okrem hlavného protagonistu neprežil, sa začína ozývať Jackieho prekliate druhé ja - Temnota, ktorú napokon musí vypustiť.

V momente sa z neho stáva monštrum s dvoma vyrastajúcimi krkmi s hadími/dračími hlavami, ktoré vyzerajú skutočne démonicky. Svoje využitie nájdu, ako inak, predovšetkým na efektne zabitie nepriateľov. Právě chápadlo je niečo ako šablňa, ktorou sa môžete oháňať pred sebou a kaličiť jedného člena Brat-

stva za druhým. Z vlastnej skúsenosti potvrdzujeme, že sa skôr zide na krátkodobé omráčenie alebo oslabenie. Ľavé chápadlo nájde o čosi väčšie uplatnenie a to hlavne vďaka možnosti chytať ním rôzne predmety vrátane samotných protivníkov. Sme ním vytrhávať dvere z áut, ktoré následne využijete ako štít či zbierať porozhadzované tyče, trámy a ďalšie „špendlíkovité“ objekty, ktoré následne triafate po nepriateľoch. Spojením Jackieho temných zbraní získate napokon možnosť akejsi popravy, t.j., že protivníka schmatnete do ľavej hlavy, zatiaľ čo pravou spustíte proces oddelenia hlavy od zvyšku tela, prebodnutia skrz hrudnú kosť (čo pripomína rodenie Votrelca) alebo najbrutálnejšiu spôsobu - roztrhnutia napoly. Rating 18+ hre jednoducho pristane.

Chápadlá sú ale skôr doplnkom k základnej výbave strelných zbraní. Keďže máte možnosť niesť v každej ruke jednu (pištole, „uziny“, alebo kombináciu oboch), dokopy sú k dispozícii až štyri smrtiace nástroje. Používať pritom môžete pri troške šikovnosti všetky naraz. Nám sa osvedčila taktika používania strelných zbraní na dialku a porcovanie nepriateľov chá-



padlami na blízko. Aby hráč nemal stále pocit, že hrá čistokrvnú bezhlavú akciu, levelovanie postavy na základe vylepšovania schopností, nutnosť ničiť svetlá a strety s Darklingmi zostali zachované. Aby sme boli konkrétnejší, Temnota neznaša akékoľvek zdroje svetla, ktoré ak nezničíte, jednoducho vás pripravia o chápadlá. Na rozdiel od pôvodnej hry, tentoraz sa v deji objaví predovšetkým jeden úhlavný Darkling, Jackieho pomocník, ktorý odpútava pozornosť nepriateľov a prezrádza skryté miesta. Darkling má svojský zmysel pre humor a sme skutočne zvedaví, čo všetko postvára v plnej hre. Demo ďalej zaujme striedaním úrovne v reštaurácii a krátkymi nehratelnými ukážkami z prostredia vypočúvania Jackieho Bratstvom, ktoré vrcholí vskutku šokujúco. Čo je na prežitie najdôležitejšie, je získavanie srdiec. Žiadnu romantiku za tým nehľadajte, máme na mysli skutočné ľudské srdcia, ktoré Jackie nelútostne vytrháva ľavým chápadlom z mŕtvych nepriateľov.

Podme k spomínanému spracovaniu, ktoré dostalo skutočný komiksový nádych. Vcelku pohľadná grafika je doplnená ručne maľovanými vsuvkami, ktoré sú síce menej výrazné než v takom Borderlands, no dodávajú hre veľmi zaujímavé poňatie. Prostredie má len akoby taký jednoduchý náznak kresieb, obrysy postáv sú zato viditeľne obťahnuté výraznejšou čiernou. Zvukový doprovod hýri všetkými strašidelnými melódiami + neodmysliteľnými „death-metalovými“ hláškami Temnoty.

Čo povedať na záver? Snáď len toľko, že pacifisti budú hru zo srdca neznašať. Čo sa ale týka fanúšikov pôvodného dielu, tým len odkazujeme, že druhá Temnota má slušne našliapnuté zlepšiť nevýrazný začiatok roka po stránke videohier. Či predčí kvality jednotky, to zatiaľ visí vo hviezdach. Otázky sa vynárajú predovšetkým okolo podania príbehu, ktorý nám táto testovacia verzia podala skutočne drsným spôsobom. ■



# The Last of Us

AUTOR: LUKÁŠ "DOLNO" DOLNIAK

PREVIEW

**INFO** \*Výrobca: Naughty Dog \*Distribútor: SCEE \*Platformy: PS3

\*Žáner: akčná adventúra \*Dátum vydania: neudaný

**Staré známe príslovie hovorí, že napriek všetkému si každý z nás niekde v hĺbke svojej duše tajne želá zombie apokalypsu. No teda, možno to nie je staré, ani známe a už vôbec nie príslovie, ale (nielen) moderná popkultúra sa bez nemŕtvých bytostí bažiacich po obsahu našich lebiek nezaobíde. A výnimku v tomto prípade netvorí ani vývojári zo svetoznámeho štúdia Naughty Dog, ktorí po završení skvostnej trilógie Uncharted nezaspali na vavrínoch a predložia nám vlastný pohľad na túto dnes už pomerne otrepánú tému.**

Autori však hneď od začiatku dávajú na známosť, že v tomto prípade nepôjde o klasickú šablónovitou akčnú hru, v ktorej je vašou hlavnou motiváciou čo najkrvavejší masaker úbohých chodiacich mŕtvov (po vzore nedávneho hitu Dead Island). Na druhej strane, ale nečakajte ani pohľad na veci z druhej strany barikády, ako napríklad v neprávom zabudnutej komediálnej zvrhlosti Stubbs the Zombie. A o čo to tu vlastne pôjde? Ak ste niekedy čírou náhodou začuli o hube druhu Ophiocordyceps unilateralis, pravdepodobne niečo tušíte o jej účinkoch na juhoamerické mravce. Huba totiž parazituje na jedincovi, ktorý sa jej pôsobením stáva nebezpečným a útočí na svojich súkmeňovcov a aby toho nebolo málo, ostatní sa veľmi ľahko nakazia. V univerze hry sa táto nákaza „prekvapivo“ rozšírila aj na ľudí, a tak sa z nich stali bezmyšlienkovité stvorenia útočiacie jeden na druhého. Ešte stále máte pocit kliše a vrcholnej neoriginality? Nie ste sami, ale pokračujme a priblížme si zápletku, ktorá sa bude odohrávať na popredí takmer vyludneného sveta.

Hlavným protagonistom je drsný chlapík Joel, s tajomnou a temnou minulosťou. Už na prvý pohľad je jasné, že nie je klasický kladný hrdina, ale má na rováši veľa pomerne nepekných skutkov. Druhou, nemenej dôležitou, ale celkom určite nehrateľnou, postavou je Ellie, 14-ročné dievča, ktoré nikdy nevidelo svet bez nákazy. Joel ju z nejakého zatiaľ neznámeho dôvodu unesie z karanténnej zóny v Bostone, čím



si proti sebe poštvie miestnu armádu a neskôr sa rozhodne jej zbaviť, ale jeden z jeho priateľov ho tesne pred smrťou požiada, aby sa o ňu postaral a neopúšťal ju. A tak sa začína hlavná dejová línia, v ktorej má byť ukrytá najväčšia sila Last of Us. Joel si totiž k Ellie vypestuje takmer otcovský vzťah a ich spoločná interakcia je to, na čom bude stáť a dúfame, že nie padať, celý zážitok z hry. Hneď na úvod sa naša dvojka vyberie z Bostonu, kde sú stíhaní ozbrojenými jednotkami, do Pittsburghu. Prečo? To je takisto ešte neznáme.

A aký bude samotný gameplay? Čo budeme v úlohe statného Joela prežívať? To ešte stále halí rúško tajomstva, ktoré nám autori z Naughty Dog zatiaľ len veľmi jemne podhrnuli. Isté je, že nepôjde o žiadnu šialene krvavú akciu, ale na prvom mieste budú emócie hlavných postáv a ich preskúvanie opustených veľkomiest. Je potvrdené, že sa budete pohybovať po viacerých amerických mestách na východ-

nom pobreží, čím sa snád vyhnete stereotypu v prostredí. Veľká pozornosť sa neprikladá dokonca ani na klasickú survival hororovú stránku. Vaše exploratívne chůtky by teda mali byť spoľahlivo ukojené, pretože majestátne ulice, bulváre a námestia ukrývajú nejedno prekvapenie. Zaujímavá znie myšlienka, že hra bude takmer absentovať klasické logické pasáže a v skutočnosti bude každá úroveň akousi hádankou, ktorú bude treba rozlúsknuť. V praxi si to zatiaľ celkom dobre nevieme predstaviť, ale nápad je to natoľko ambiciózny a podnecuje našu fantáziu, že si nedovolíme zapochybovať a pripustiť, že by to v konečnej verzii bolo inak.

A čo v prípade, že k súbojom na život a na smrť nakoniec dôjde? Súbojový systém sa chce držať čo najväčšieho realizmu, a tak vás veľmi jednoducho môže odpraviť aj jediná guľka, podobne, ako vašich nepriateľov. Bojovať samozrejme nebudete len s príslušníkmi nakazenej populácie, ale



aj s klasickými protivníkmi z rád zdravých ľudí, nakoľko sa preživší rozdelili do niekoľkých frakcií. Zaujímavosťou je, že úplne vypadne dnes už pomerne povinný systém automatického liečenia a nahradí ho opäť liečenie pomocou klasických medicínskych balíčkov, takisto v snahe zachovania uveriteľnosti. Podľa slov autorov je umelá inteligencia schopná vyhodnocovať vaše správanie veľmi autentickým spôsobom, keď napríklad zlikvidujete istú časť skupiny nepriateľov, zvyšných prepadne strach a viac sa kryjú a snažia sa ochrániť si životy. Taktiež sa myslelo na vybalanso-

vanosť akcie, ak teda používate zbraň na blízko, nepriatelia sa na vás veľmi pravdepodobne budú vrhať s podobnými kúskami. Veľkou neznámou zostáva Ellie, ale tá by sa podľa autorov vôbec nemala podpletať pod nohy a rozhodne by nemalo byť cieľom jednotlivých misií jej eskorta do bezpečia. Napriek jej krehkému vzhľadu sa vie celkom dobre oháňať sekerou a nie je vylúčené, že občas do svojich rúk vezme aj nejakú tú strelnú zbraň.

Last of Us by podľa všetkého mal byť aj ukázkový audiovizuálny zážitok. Hra pochopiteľne beží na en-

gine Uncharted, ktorý je sám o sebe veľmi kvalitný a v tomto prípade má byť ešte vylepšený. O hudobnú stránku sa stará skvelý Gustavo Santaolalla, už ocenený Oscarom. Hru si vypočujeme, vyobdivujeme a samozrejme zahráme najskôr koncom tohto roka na platforme Playstation 3 a dovedy nám zostáva dúfať, že nás budú vývojári naďalej krmiť výživnými informáciami o projekte, ktorý by sa mohol stať ich najväčším dielom. Skepticizmus je však aj tak namieste, keďže latka je postavená veľmi vysoko. ■



# Alan Wake American Nightmare

AUTOR: LUKÁŠ "DOLNO" DOLNIAK

PREVIEW

**INFO** \*Výrobca: Remedy \*Distribútor: Microsoft \*Platformy: Xbox 360

\*Žáner: akčný \*Dátum vydania: 22-02-2012

*Alan Wake to nikdy nemal ľahké. Jednak sa romantická dovolenka v mestečku Bright Falls na severe USA s manželkou Alice premenila na hotové peklo, kde si ich podali jeho najtemnejšie vízie (čo je pri spisovateľovi hororov pomerne dosť veľký problém), na druhej strane o toto rozhodne pozoruhodné dobrodružstvo prekvapivo mnoho hráčov neprejavilo záujem. A to sa zas nepozdávalo vydavateľovi Microsoft Games, ktorý do projektu nalial celkom slušný balík peňazí...*

Otvorený záver však od začiatku veštil pokračovanie. Budúcnosť hry stojí teda na hrane a záchranným manévrom autorského štúdia Remedy je chystaná PC verzia a aj akýsi spin-off série nazvaný American Nightmare.

A práve ten si v nasledujúcich riadkoch priblížime, aby sme sa už o necelý týždeň (presnejšie 22. februára) do samotnej hry pustili s vedomím, do čoho vstupujeme. Príbeh sa točí okolo mladého Alana, ktorý pracuje na scenári k seriálu Night Springs o istom arizonskom mestečku (ak ste pozorne hrali pôvodný titul, pravdepodobne ste pár dielov videli). Ako Alan postupuje s prácami, klasicky sa dostáva priamo do víru svojich vlastných zvrátených predstáv v snoch, ktoré sa pomaly prekrývajú s realitou. Po meste sú rozhádzané listy s jeho vlastným rukopisom, ktorý prezrádza a objasňuje nasledujúce dianie. Nevyhnete sa ani pomerne trhlým postavám, na čele s hlavným antagonistom Mr. Scratchom (akýmsi záporným alter egom hlavného hrdinu) a nebudú chýbať ani klasickí nepriatelia posadnutí temnotou. Aj keď sa pôvodne uvažovalo o čisto arkádovom akčnom titule, nakoniec sa podarilo presadiť aj príbehovú zložku, ktorá zaberie tak možno tretinu celého hracieho času, čo sa síce ani náhodou nepribližuje k pôvodnému Alanovi, kde hral príbeh, emocionálne prežívanie hlavného

hrdinu a jeho vzťah s manželkou hlavné husle, ale stále je na scenári podpísaný skvelý Sam Lake a jeho meno slúži ako dostačujúca záruka kvality. Inšpiratívnym zdrojom boli podľa doteraz zverejnených trailerov pravdepodobne psychotrillery od Davida Lyncha, kde často ani srnka netuší, čo sa to na plátne vlastne odohráva. Podobne, ako minule však snáď nebudú zahabnení ani páni Stephen King, či H. P. Lovecraft. American Nightmare pôsobí veľmi sugestívnym dojmom.

Ako sme sa stihli presvedčiť minule, Alan je, napriek umeleckej duši, schopný bojovať o svoj život do posledného dychu a nestráni sa použiť ani brutálnu palebnú silu a ešte brutálnejšiu pracovnú baterku. Nepriatelia sú totiž pomerne odolní voči fyzickému násiliu, kým z nich nevyženiete temnotu, ktorá nad nimi drží svoju ochrannú ruku a to sa nedá inak, než svetlom. I keď táto procedúra vyznievala na papieri veľmi originálne, v skutočnosti sa ukázalo, že môže veľmi ľahko prejsť do stereotypu. A to chcú autori náležite napraviť. V prvom rade sa rozšíril zbraňový arzenál, do rúk sa vám, okrem klasických kúskov známych z minula, dostane napríklad klincovačka, ktorá svojou kadenciou smelo nahrádza uzi a pripomenula nám iný skvost od Remedy, nesmrteľného Maxa Payna. Takisto sa objavia aj nové druhy nepriateľov,

medzi nimi vyniká chlapík, rozdeľujúci sa po strete so svetlom na dvoch, síce slabších, ale na druhej strane rýchlejších protivníkov. Zo zverejnených screenshotov je takisto zrejme, že tentoraz sa nebudeme stretávať len s humanoidnými nepriateľmi, ale stretneme sa taktiež s akýmsi prerastenými pavúkmi. Hororový ráz pôvodnej hry sa takmer úplne vytratil a nahradil ho čistokrvný adrenalin. Na mieste je otázka, či je vôbec celkový koncept Alana Waka na niečo také pripravený. Videá na nás predsa len pôsobia dosť rozpačitým dojmom a takisto nás naplňajú pochybnosti, či budú skalní fanúšikovia pôvodnej hry tomuto nápadu naklonení.

Takisto nepreniknuteľné lesy, bez ktorých by sme si originál nevedeli predstaviť sú nenávratne preč. Arizona vládne rozľahlými púštami lokalitami, čo opäť hrá do karát frenetickej akcii, v pustom kraji na vás tak ľahko nikto spoza rohu nevybehne. Opäť sa nemôžeme ubrániť dojmu, že prostredie je proste oveľa prázdnejšie a neponúka ani zďaleka tú nádhernú prírodu, ktorou nás ohúril prvý diel. Celá hra pôsobí oveľa „explozívnejšie“, v jednej úrovni dokonca dopadne na mesto satelit priamo z obežnej dráhy. Autori jednoducho pustili uzdu svojej fantázie a my sa obávame, že až príliš. Na druhej strane, surrealistické výjavy z dvojice DLC prídavkov, Signal a Writer, takisto čerpali práve





z Alanovho nepokojného podvedomia a rozhodne to nebolo na škodu. Preto predčasné súdy odložíme nabok a spomenieme napríklad, že košela a džínsy, nášmu hrdinovi určite svedčia viac, ako ošúchaný kabát, ktorý počas celého päťdňového trvania predchodcu zo seba nedal dole.

Čím si možno podkopávajú nohy sami autori je spôsob distribúcie. American Nightmare vôbec nevychádza v klasickej krabicovej verzii a bude dostupný len na stiahnutie na Xbox Live Arcade. Majitelia ostatných platforiem si môžu ísť

pískať, ale PCčkári vedia, že práve teraz sa k nim valí bomba v podobe vymodlenej pôvodnej hry (ktorá sa krabice prekvapivo dočká). Tá zbiera kladné ohlasy a prináša prakticky celý zážitok aj so spomínanými doplnkami vo vylepšenej grafike. Aj keď American Nightmare na prvý pohľad vyzerá, ako keby nemal s Alanom Wakom nič spoločné, veríme, že Remedy si je plne vedomé, na čom to vlastne pracovalo a ponúkne nám poriadnu porciu nie až tak vážne branej zábavy. Nemá totiž na výber, budúcnosť spisovateľa v mnohom od (ne)úspechu tohto spin-offu závisí. ■



# MASS EFFECT 3

**AUTOR:** LUKÁŠ "DOLNO" DOLNIAK

**DOJMY**

**INFO** \*Výrobca: 38 Studios \*Distribútor: Electronic Arts \*Platformy: PC, PS3, Xbox 360

\*Žáner: RPG \*Dátum vydania: 07-02-2012

*Len prednedávnom sme si do detailov zhrnuli, čo nám prinesie tretí diel ságy Mass Effect a dnes sa k nemu vraciame. Bioware totiž dodržalo svoje slovo, že nám na sviatok zalúbených predloží dlho očakávanú demoverziu. Ak ste ju ešte nestiahli a neužili si túto návnadu na vlastnej koži, pokúsime sa vám zhrnúť naše dojmy z nej.*

Netrzeplivosť sa aspoň na čas uvoľnila po tom, ako ukazovateľ sťahovania dosiahol vytúžených 100% a náš Xbox začal načítavať úvodnú obrazovku hry. Pripojenie na servery EA nejakú tú chvíľu trvá, pretože nával je isto obrovský. Menu klasicky ukazuje jeden z terminálov na lodi Normandy, na virtuálnej obrazovke bez dlhého rozhodovania označujeme možnosť singleplayer. Tu nás čaká výber pohlavia hlavného hrdinu a prepracovaný systém tvorby jeho/jej výzoru. I keď klasický Shepardovský výzor daný tvorcami bol asi vždy najlepší, pri troche hrania sa s nastaveniami si môžete vytvoriť sympatickejšieho hrdinu podľa vlastných predstáv, ale častejšie to dopadne pohľadom na úplnú ohavu, po ktorej by ani pes neštekol (teda aspoň v tom našom prípade :). Nasleduje ponuka s výberom spôsobu hrania. Mód action dáva dôraz na akciu, rozhovory sú zastúpené cut-scénami. Role-play je klasický spôsob, kde je vyvážená akcia a RPG elementy a nakoniec je tu mód story, ktorý už podľa názvu zdôrazní príbeh a akčnú zložku zjednoduší. Po zdravej úvahe volíme role-play mód. Ďalej si vyberáme zo šiestich classov, menovite soldier, adept, engineer, sentinel, infiltrator a vanguard, všetci so svojimi typickými prednosťami a slabínami. Po dôkladnom pripravení postavy sa pustíme do samotného hrania, ktorého dĺžka sa pohybuje od trištvrté hodiny po hodinu a pol, v závislosti od vašich schopností, čo je pomerne slušné.



Demo zahŕňa dve pravdepodobne nijak nesúvisiace misie z plnej verzie. V prvej sa pozrieme na samotný úvod hry. Do deja vtrhneme in medias res, útok Reaperov na matku Zem sa práve začal. Aj keď bol Shepard suspendovaný zo svojej funkcie, veliteľia sú si vedomí, že práve on je, vďaka svojim skúsenostiam, jedinou nádejou v boji proti tejto hrozbe, ďaleko vyspelejšej ako úbohí ľudia. Po krátkom rokovaní s ľudským koncilom a následnom úmrtí väčšiny prítomných, po jednej dobre mierenej rany od nepriateľského mechanického giganta, sa dostávame k ovládaniu Sheparda. Adrenalinový úsek na strechách futuristického mesta odhaľuje, že až tak veľa sa v koncepte série nezmenilo. Ovládanie je zachované presne tak, ako ho už dôverne poznáme, šprint, krytie sa, preskakovanie bariér a kontextové akcie sú vykonávané intuitívne tlačidlom A, čo prekvapivo neprekáža a len málokedy sa stane, že by postava vykonala

niečo iné, ako ste zamýšľali (napriek tomu sa to v malej miere občas stane, čo vyhodí zo sústreďenia). Ovládanie jednoducho prejde do krvi snád' ešte skôr, ako vôbec začnete hrať a to sa počíta.

Ale späť k náplni hry, spolu s vašim nadriadeným Andersonom zisťujete, že v boji proti obrovskej invázii nemá ľudstvo osamote žiadne šance, a tak sa Shepard, po pár prestrelkách a filmovo deštruktívnych momentoch, opäť ocitá na palube lode Normandy s vrátenou hodnosťou a úlohou zmobilizovať čo najviac mimozemských rás na pomoc ľuďom. Hrdina sa do misie hrdo vydá a ostáva už len výhľad na scenériu plnú smrti a strojov ničiacich všetko v ceste, kým obrazovku nepretne logo tretieho dielu.

Druhá misia pôsobí oveľa „komornejším“ dojmom ako spektakulárny úvod, to však neznamená, že by bola menej akčná, práve naopak. Z planéty



známej rasy Salarianov (patrí k nim doktor Mordin) má Shepard vyzdvihnúť samicu Kroganov, čím by ste si ich obrátili na svoju stranu. Vyjednávania so Salarianami nie sú problém, samicu by mu vydali hneď, ale nie ste jediní, kto sa o ňu zaujíma. Ďalší známi, spoločnosť Cerberus, tentoraz nie je tak priateľsky naladená, ako minule a zajatca sa snaží zlikvidovať. Ich motivácia je neznáma aj Shepardovi. A tak nezostáva nič iné, ako si to s nimi na férovku vybaviť (no, ono to až tak fér nie je, keďže vy ste na planéte s trojčlenným tímom a vojakov Cerberu je niekoľko desiatok). Tu hra ukazuje svoju klasickú tvár, prechádzate systémom koridorov a pomaly sa zbavujete nepriateľov. Takisto si v obmedzenej miere prezriete aj pripravovaný systém rozdeľovania skillov v stromovej štruktúre, pričom jednu položku môžete vylepšovať viackrát. Dôjde aj na boj s bossom a demo pomaly končí.

Mass Effect 3 je teda jasný príslušník série a príliš sa tu neexperimentovalo, všetko je tam, kde by ste to hľadali. Kooperatívny multiplayer je tu zastúpený takisto, ale prístup k nemu je obmedzený. Tí, čo si zakúpili kópiu Battlefield 3 majú výhodu v tom, že sa doňho môžu pustiť už teraz, ostatní si počkajú do piatku. Ako sme spomínali v pre-

view, grafika neprešla takmer žiadnymi zásadnými zmenami, ale aj tak vyzerá priam skvostne, autori sa spoliehajú na prepracovanejší dizajn úrovni. Výber zbraní tiež neodkryl nejaké novinky v arzenále.

Demoverzia tretieho dielu splnila očakávania a navnadila nás na plnú verziu ešte viac, ako videá, screenshoty a všetky informácie od autorov. Deviateho marca ju máme tu (v Severnej Amerike už šiesteho), zatiaľ môžeme oprašovať spomienky na staršie diely, alebo hrať dokola toto demo, ak teda nemáte nič lepšie na práci. ■



# FARCRY 3

AUTOR: LUKÁŠ "DOLNO" DOLNIAK

PREVIEW

**INFO** \*Výrobca: Ubisoft Montreal \*Distribútor: Ubisoft \*Platformy: PC, PS3, Xbox 360

\*Žáner: FPS \*Dátum vydania: 07-09-2012

*V krutých mrazoch, ktoré naše územie v posledných dňoch sužujú, je predstava slnkom zaliatych pláží a nepreniknuteľných dažďových pralesov veľmi lákavá (rovnako ako výjav zasneženej krajiny v letných tropických teplotách). Asi práve preto pohľad na nový cinematic trailer z pripravovaného tretieho Far Cry tak rozprúdil vášnivé debaty medzi širokou verejnosťou. A čo sa o hre vie, okrem toho, že Ubisoft opäť dokázal, že by sa od neho malo učiť nejedno štúdio robiť tak technicky prepracované a pútavé videá?*

Pohnutá história tejto značky sa začína pri svetoznámom nemeckom tíme Crytek, ktorý plánoval prvý diel Far Cry len ako technologické demo na predvedenie nového CryEngine. Z tohto úmyslu sa nakoniec upustilo a to dalo vzniknúť vynikajúcej akčnej hre s otvoreným svetom a na vtedajšie pomery dych vyrážajúcou grafikou a realisticky spracovanou džungľou. Crytek a Ubisoft sa ale po čase rozkmotrili a Nemci teraz pod krídlami gigantu EA rozpracovali nemenej skvostnú sériu Crysis. Práva na Far Cry však stále držia žabožrúti z Ubisoftu a tí sa rozhodli v sérii pokračovať. Druhý diel nepripomínal, okrem názvu, pôvodnú hru ničím. Podivné africké dobrodružstvo bolo jednými zatracovanými, kvôli problému technického charakteru a neustálemu okamžitému respawnu nepriateľov na už dobitých územiach, inými vyzdvihované za jeho výpovednú hodnotu o dnešných nespravodlivých pomeroch v rozvojových krajinách tretieho sveta.

Tretí diel sa teda vracia tam, kde séria začala, do džungle. To však netreba brať, ako krok späť, hra sa obohatila o kopec nových prvkov, mnohé by ste v produkte takéhoto razenia možno vôbec nečakali. Hlavný hrdina Jason Brody je štvanou zverou pre hromadu bláznov, ktorí nemajú problém vraždiť nevinných a na ostrove, kam náš protagonist



pravdepodobne zašiel dovolenkať, sú akýmiisi zástupcami výkonnej moci. Na ich čele stojí ultraúchylný bastard Vaas. Táto postava sa vás nevedno prečo pokúša zabiť a pri tom vám recituje repliku o definícii šílenstva. Vaas nie je obyčajný záporák, akými je dnes už trh prekrmený, je to pomerne inteligentný psychopat, ktorého myseľ je otrávená mocou robiť si čokoľvek sa mu zapáči. Do jeho rúk sa dostáva vaša priateľka a jej záchrana je vašou hlavnou motiváciou prežiť. Ako hovorí jeho dabér Michael Mando: „Vaas je jeden z tých ľudí, čo nerobia rozdiely medzi tým, čo si myslia, čo hovoria a čo činia.“ Takisto príbeh, ako sa táto postava vôbec v hlavách autorov zrodila, je veľmi zaujímavý. Spomínaný Mando totiž nemal náladu na klasické záporné postavy, a tak si na kastingu strihol trochu inú rolu, čím samozrejme neuspel. O pár

tyždňov na to mu však z Ubisoftu zavolali, aby sa vrátil, pretože ich jeho výkon zaujal natolko, že prepracujú celý scenár hry.

Zážitok sa v prvých minútach hrania vôbec nebude niest v duchu akčných hier, kde dostanete do ruky pušku a nepriatelia nech sa trasú. Brody uteká postrelený lesom, strata krvi a šok spôsobujú dezorientáciu, a tak sa zrak rozostreje, farby sú syté a rôzne preludy nie sú výnimkou. Pár nadšencov si možno spomenie na hru Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth, ktorá bola priekopníkom takýchto prvkov. Zmenenému hrdinovi teda neostáva nič iné, ako nájsť urýchlene doktora. Toho zhodou náhod objaví, ale ani on nie je dvakrát ochotnou ľudskou bytosťou a na oplátku za ošetrovanie rán mu musíte priniesť akési huby rastúce niekde v džugli.

A tak začína preskúvanie zákutí tropického ostrova. Spracovaním nápadne pripomína ten z Crysis, občas je na prvý pohľad problém ich od seba rozoznať. Autori sa snažia do hry zapracovať prvok žijúceho ekosystému, čiže ľudskí protivníci nebudú jedinou hrozbou, okrem nich tu má vyhradené teritórium aj zopár exotických zverov a neváhajú si ho brániť. A keď sa dostaneme do stretov s ľuďmi nebude chýbať mnoho spôsobov, ako vyhrotené situácie riešiť. Hra podporuje, ako Rambo štýl, tak aj stealth prístup a rôzne kombinácie týchto dvoch. Keď pohnete rozumom, môžete sa zbaviť celej hrozby jednoduchým odvedením pozornosti na falošnú stopu, alebo použiť trebárs rogalu a celú skupinu nepriateľov preletieť. Fantázii by sa medze klásť nemali, no aj tak budú niektoré momenty skriptované. Autori to však nevzali klasickým štýlom, tak známym zo série Call of Duty a jednotlivé pripravené momenty môžete, ale aj nemusíte prežiť. Dané miesta však budú pôsobiť pre hráčov veľmi príťažlivo, ak teda budú mať dostatočného objaviteľského ducha. Napríklad systém jaskýň hneď v úvode bude ukrývať nejednu šachtu s prekvapením.

Čo by to bolo za Far Cry, keby si nedávalo záležať na audiovizuálnom spracovaní. Nový diel, podobne ako minulé dva, vyzerá dosť k svetlu. Limity konzol, na ktoré sa objaví, však urobili svoje a hra nejaké revolučné spracovanie neposkytuje. Napriek tomu sa z pomerne zastaraného hardwaru podarilo vyžmýkať nádherné scenérie, len škoda tej do očí bijúcej podobnosti s počínom od Cryteku (na druhej strane, ako inak by aj ten tropický raj mal vyzerieť). Bohatá zeleň, priezračne čisté more, biely piesok na plážach, to je len zopár atribútov, ktorými sa pýši vizuál tejto hry. Svetelné a časticové efekty sú takisto na úrovni, slnečné lúče presvitajúce cez listy paliem, alebo mohutné explózie a dym zdvíhajúci sa nad nimi, mnohých nechávajú s jazykom vyplazeným a sánkou povalujúcou sa na zemi. Zo zverejnených gameplay videí je takisto



očividné, že náplň misií je pomerne rôznorodá. Už spomínaný úvod s halucinogénnymi hubami sa napríklad odohrá úplne bez zbrane. Nebudú chýbať boje vo vrakoch lodí, unášanie vrtulníkov, či ovládateľné dopravné prostriedky. Skeptici však namietajú, že to všetko je len pozlátka ukrývajúca neschopnosť autorov vytvoriť hlbší zážitok a pokračovanie sa stane ďalšou anonymnou hrou bez duše.

Far Cry 3 sa objaví na klasickú trojicu PC, Xbox 360 a PS3. Či pôjde o skvelú adrenalinovú zábavu, alebo len ďalšie mútenie vody naprázdno a dojenie slávnej značky, kým sa ešte dá, uvidíme šiesteho septembra. Ubisoft však uvádza, že sa poučil z chýb predchodcu a neplánuje ich zopakovať. Mnoho informácií si ešte stále nechal pre seba a pevne veríme, že pár tromfov mu zostáva aj do budúcnosti. ■





**AUTOR:** BORIS "BLADE" KIROV

**PLATFORMA:** XBOX 360

**Prehnane filozofický, ukrutne lineárny, extrémne melodramatický, smutne spiatocnícky... tak takéto, zväčša nelichotivé prívlastky si na svoje konto pripísal posledný, konkrétne teda 13. diel svetoznámej JRPG série Final Fantasy, ktorý aj napriek solídnej produkčnej hodnote u fanúšikov neprijemne pohorel, za čo niesol najväčšiu zodpovednosť zákonite tvorca hry, japonský Square Enix.**

Vedomí si svojho pochybenia, autori na kritiku zo strany fanúšikov reagovali až prekvapivo umiernené, pričom okrem iného prisľúbili, že všetky najspornejšie dizajnérske kroky budú v priamom pokračovaní trinástky odstránené. A tak sa aj naozaj stalo. Final Fantasy XIII-2 je totižto do slova a do bodky tým najúprimnejším ospravedlnením sa, akého sme sa my, hráči kedy vôbec dočkali a pokiaľ ste zástancami tradičných herných prvkov série Final Fantasy, aktuálne pokračovanie vás istotne milo prekvapí. Samozrejme, má svoje muchy a vo výsledku pôsobí niekedy až príliš abstraktne a nekonzistentne, i tak je ale nový diel v globále natoľko hrateľným a zábavným, že mu v pohode prepadne tak, ako sa vám to stalo u FF6, FF7 či (u mňa obzvlášť obľúbenej) Final Fantasy IX. Jednú vec si však musíme vyjasniť hneď v úvode - pokiaľ pristúpite k druhej 13 zatažení hnevom a predpokladom, nemusí to skončiť pre vás príliš optimisticky. Čo tým myslím, to sa už dozviete z nasledujúcich riadkov.

Keďže Square Enix nemá normálne vo zvyku robiť priame pokračovania svojich hlavných príbehových línií, je možno FFXIII-2 hneď z kraja označiť za unikát. Okrem neho sa obdobného luxusu dočkala už len FF X, čo len svedčí o tom, ako veľmi si tvorcovia chcú v rámci univerza pôvodnej trinástky napraviť reputáciu. Fakt, že tentokrát sa z hľadiska deja pokračuje viac menej priamo tam, kde sme pôvodných hrdinov minulého dielu zanechali (časový rozdiel medzi hrami činí len 3 roky), preto znamená, že pokiaľ ste predchodcu nehrali, zrejme sa v úvodných de-

jových pletkách totálne stratíte. Square síce pre nováčikov ponúka aj akési zhrnutie udalostí minulých, avšak akú rolu tá ktorá postava v predošlom príbehu zohrávala, to už žiaľ neobjasňuje. Ak ste teda nebudaj prvé FF XIII vynechali ale nad "dvojkou" naozaj silno uvažujete, pred spustením hry vám silno odporúčam si naštudovať priebeh udalostí, ktoré do pokračovania vyústili.

Späť ale k deju samotnému. Tam, kde nosnou príbehovou líniou Final Fantasy XIII bola snaha hrdinky Lightning stoj čo stoj zachrániť svoju sestru Serah, tam sa druhý diel zaoberá presne opačnou situáciou - Lightning je stratená kdesi v budúcnosti a preto sa jej sestra po podivnom časovom paradoxu vydáva presne na tú istú záchrannú misiu, akurát, že tentokrát je ona tou hrdinkou, ktorá musí niekoho "savenúť". Spoločnosť je však tentokrát nebude robiť celá plejáda charakterov ako tomu bolo minule, ale len mladík z budúcnosti zvaný Noel, snažiaci sa pomocou cestovania v čase odvrátiť apokalyptu, ktorej vo svojej ére jeho civilizácia čelila. Áno, čítate správne - cestovanie v čase je hlavnou tematikou pokračovania a preto sa budete počas vašej výpravy sústavne potýkať s rozmanitými časovými paradoxmi, ktoré vzniknú ako následok vašich výletov do minulosti, resp. budúcnosti a ktoré vám tak budú brániť v ďalšom postupe vpred. Možno je hranie sa s časovými rovinami a paralelnými univerzami zo strany Square Enixu až príliš odvážnym krokom, avšak vo výsledku pôsobí tento príklon k sci-fi el-



ementu až prekvapivo osviežujúco a dáva tak vzniknúť naozaj originálnej debovej línii.

Škoda len, že sa autori nevyvarovali svojich tradičných trademarkov - už spomínaná melodramatickosť a pre sériu FF typická presladenosť síce nedosahuje výšin smutne známej postavy "Vanille", ale dokáže v ten najnevhodnejší okamih totálne zruinovať akékoľvek napätie, ktoré si tá ktorá príbehová scéna dovtedy pozorne budovala. Ďalším problémom debovej zložky sú neskutočne umelo nafaňované dialógy - keďže základné pravidlá a problémy cestovania v čase sú hráčovi vysvetlené relatívne skoro, muselo sa u ďalších rozhovorov variť doslova z vody, čo vedie k dosť očividným logickým kixom (v jeden okamih postava vie takmer všetko o cestovaní v čase, aby v ten druhý si zákonitosti time-travellingu nechávala polopatisticky vysvetľovať niekým iným). Osobne mi taktiež nesadla nekonzistentné zaoberanie sa príčinou a podstatou existencie niektorých časových paradoxov - jeden paradox sa rieši na ploche kludne aj celej hodiny, zatiaľ čo tomu druhému, ktorý je o dosť zaujímavejší (napr. tajomné zatmenie slnka v jednej z budúcich iterácií zóny Yaschas Massif), nie je venovaná ani len 20-minútová stopáž. Aspoňže je forma rozprávania príbehu tentokrát už predsa len o čosi kompaktnejšia a scenáristicky profesionálnejšia, keďže ten chaos z náhodného skákania medzi postavami, ktorým sa vyznačoval predchodca, mi sledovanie hlavnej debovej línii poriadne strpčoval. A len tak čiste subjektívne - obaja

hrdinovia FF XIII-2 mi prišli nepomerne sympatickejšími než grupa, s ktorou som musel zdolávať vyše 30-hodinovú kampaň minulého dielu.

Princíp cestovania v čase, na ktorom autori vystavali príbeh pokračovania, preto vcelku logicky viedol aj k úplnému prekopaniu hlavného konceptu hry. Ten sa po lineárnej fraške z minulého dielu vrátil do predsa len sympatickejšej nelineárnej formy a v kocke vám prostredníctvom špeciálnych portálov umožní ľubovoľne cestovať medzi časovými rovinami, ktoré ste si odomkli. No.. možno to slovíčko "ľubovoľne" v úplne prvých hodinách hry až tak neplatí, keďže v záujme nasatolenia základných príbehových otázok a problémov bolo potrebné počiatočnú sériu svetov debove striktno prepojiť, avšak po dosiahnutí cca polovice kampaň vám už nik nebude brániť v tom, aby ste si dali od hlavnej storry pauzu a

spravili si výlet dajme tomu do tých svetov, v ktorých ste nechali niekoľko portálov neaktivovaných a teda ste sa ukrátili o niekoľko ďalších časových rovín.

Ona spomínaná nelinearita sa potom v plnej kráse prejavuje aj v rámci dizajnu lokácií samotných, ktoré síce neohúria svojou rozlohou, avšak vďaka rozvetvenosti jednotlivých cestičiek či ďalšiemu pridanému obsahu pôsobia nepomerne otvorenejšie a slobodnejšie, než ten ubíjajúci koridor z FF XIII. Spomínaný "pridaný obsah" má potom podobu predovšetkým všadeprítomných sidequestov, ktorých splnenie si síce po väčšinu času vyžiada len nájdanie určitého predmetu, avšak vďaka nelineárnemu konceptu hry sa tento objekt takmer za každým nahádza v inej časovej rovine než osoba, ktorá ho od vás žiada. Plnenie vedľajších úloh sa tak priamo premieta do podvedomej snahy o čo najpodrobnejší prieskum jednotlivých lokácií, keďže odmena v





podobe rozmanitých fragmentov, následne vymeniteľných za špeciálne "fragment skills", je naozaj lákavá.

Škoda len, že autori systém side-questov nedotiahli do konca - nakoľko hra neobsahuje žiadnu formu žurnálu, kde by boli questy prehľadne zoradené a aspoň čiastočne vysvetlené, je ich plnenie naozaj len vecou náhody. Totižto, ak v priebehu pol hodinky skočíte v čase dajme tomu o 300 rokov a medzi tým stihnete prebrázdžiť aj pár odlišných lokalít, naozaj si nebudete pamätať, kto že to chcel od vás niečo z miesta, kde sa práve nachádzate. Proste, okno. Hra do vás skrátka hustí nové dialógy a scény s takou kadenciou, že malichernosti typu že niekto z prvého "levelu" od vás chce kvet z levelu č. XY jednoducho pustíte z hlavy. Ja osobne som sa vedľajším úlohám začal naplno venovať až po skončení hlavnej príbehovej línie a určite to odporúčam aj vám - vyhnete sa tak zbytočnému backtrackingu a s tým súvisiacemu hrubému narušeniu momentu dejovej línie. Ehm.. keď už tu rozoberám problematiku questov, dozaista nesmiem zabudnúť ani na novinku v podobe odstraňovania tu a tam sa objavujúcich časových anomálií vo forme logických hádaniek, ktoré sa síce časom začnú opakovať, avšak ako účinné odreagovanie od všadeprítomných súbojov fungujú priam dokonale. Apropó, súboje. Final Fantasy XIII-2 ostáva narozdiel od predchodcu verný systému náhodných encounterov, čo v praxi znamená, že k bitkám bude dochádzať viac menej v pravidelných intervaloch. To samozrejme nevedí, keďže bojovým stretom je možné v pohode uniknúť... avšak na rovnu, prečo by ste to robili, keď má hra tak fantastický súbojový systém? Ten síce v porovnaní s minulým dielom nejaví žiadne zásadnejšie novinky či vylepšenia, avšak to mi nebráni v tom aby som ho aj dnes nemohol označiť

za to najlepšie, čo mi na tomto poli žáner JRPG ponúkol. Jeho princíp je pritom jednoduchý ako facka - každý z vašich charakterov môže behom súboja ľubovoľne meniť svoje povolanie (tu nazvané pojmom paradigm), takže veľmi rýchlo viete reagovať na situáciu, ktorá sa deje na obrazovke. Ak sa teda dajme tomu protivník chystá zaútočiť nejakým silným skillom, v rýchlosti prepnete hrdinov do módu "sentinel", počas ktorého majú vyššiu obranu. Ak čelíte naopak niekomu mocnému, prepnete jedného zo svojich zverencov do stavu "ravager", počas ktorého sú útoky dotýčajúcej osoby premietané do



narastajúceho "chain bonus" baru (inými slovami, critical hit ratio), ktorý po dosiahnutí maxima spôsobí, že všetky útoky voči danej bestii sú po určitú dobu niekoľkonásobne účinnejšie. Samozrejme, nemá zmysel tu tento bezosporu skvelo navrhnutý súbojový systém rozpisovať, stačí mi iba povedať, že v duchu MMO podporuje taktické vedenie súbojov a vďaka variabilným, ale pritom rovnocenne užitočným paradigmám nezáčne nudí ani po tisícom konflikte.

Drobné zmeny a novinky, ktoré tento inak po všetkých stránkach férový a

vyvážený systém postihli, ale rozhodne nemožno opomenúť. Prvou a tou minoritnejšou z nich je prítomnosť akčných QTE scén priamo počas bitiek - tie sa hlavne objavujú v rámci náročných boss-fightov a neraz vám spríjemnia dlhé chvíle, ktoré v týchto finálnych zúčtovaniach strávite. Ďalším vítaným spestrením súbojov je možnosť predčasne zaútočiť na protivníkov a tým si vytvoriť počiatočnú výhodu ešte pred tým, než sa hra prepne do "fighting" módu. To poslednou a zrejme aj najkľúčovejšou novinkou je ale možnosť si v rámci súbojov jednotlivé monštra ochočiť a následne ich v boji nasadzovať ako tretieho bojovníka. Samotná úspešnosť ochočenia je závislá od celkového skóre súboja a teda pokiaľ ste skončili s maximálnym počtom hviezdíčiek, je veľká šanca, že medzi lootom nájdete aj kryštál s porazeným nepriateľom. Toho je potom možné priradiť do skupiny ako vítanú pomocnú silu - samozrejme, každé monštrum má svoje špeciálne zameralenie, takže v tomto prípade odpadá nutnosť prepínať medzi paradigmami. Inak, ochočené bytosti je nie lenže možné vizuálne upravovať, ale navyše aj dopĺňať o pasívne skilly pohltením iného tvora či dokonca levelovať obdobne, ako to robíte u ľudských postáv. Čo sa týka spomínaného lev-

elingu, ten prešiel značnou omladzovacou kúrou a tam kde ste minule mali možnosť voľby, do ktorej schopnosti investujete najskôr, tam ste v pokračovaní žiaľ nútení len sledovať jednu líniu, na ktorej sa skilly objavujú v presne stanovenom poradí. Škoda... práve v tejto oblasti autori zmeny rozhodne robiť nemuseli.

Je toho ešte naozaj mnoho, čo by sa dalo o novom Final Fantasy popísať - vôbec som napríklad nespomenul fičúry ako hľadanie secretov pomocou rozkošného Moga, fantastickú





odreagovačku vo forme kasína, prítomnosť moutov v podobe "kuračích" chocobos či Feral Link, špeciálny skill companionov, umožňujúci zvrátiť aj nepriaznivo sa vyvíjajúci súboj vo váš prospech. Myslím si ale, že predchádzajúci text je viac než jasným dôkazom toho, že titul doslova prekypuje výborne hrateľným obsahom a aj keď nemá po stránke audio-vizuálu jednotnú architektúru a štylizáciu (nehovoriac o sústavných problémoch s framerateami), v porovnaní s predchodcom je tak výrazným krokom vpred, že inak ako odporučiť ho fanúšikom naozaj nemôžem. Hoďte predsudky a traumy minulosti za hlavu - Final Fantasy XIII-2 je doslova a do bodky echotvorným JRPGčkom, ktoré by ste si určite nemali nechať ujsť. ■



#### PLUSY

- príbeh
- nelineárna štruktúra hry
- bohato variabilná paleta lokácií
- brilantný súbojový systém

#### MÍNUSY

- nekonzistentná gradácia príbehu
- logické diery v dialógoch
- nedoriešený systém vedľajších úloh
- na X360 konštantné poklesy framerate

# 8.5

\*Výrobca: Square-Enix \*Distribútor: Square-Enix \*Platformy: PS3, Xbox 360

\*Multiplayer: nie \*Lokalizácia: nie \*Web: www.finalfantasy13-2game.com

# Kingdoms of Amalur RECKONING

AUTOR: BORIS "BLADE" KIROV

PLATFORMA: XBOX 360

**Hneď z kraja vám musím upozorniť na jeden dôležitý fakt - Kingdoms of Amalur: The Reckoning je MONSTER hra. Jej dohratie, ak nepôjdete čiste len po hlavnej príbehovej línii, vám kludne zaberie aj viac ako 100ku hodín. Dokonca môžeme smelo povedať, že čo do rozlohy sveta mi Amalur príde ešte o čosi rozmernejším než bezosporu rozľahlé pláne a pohoria Skyrimu, takže pokiaľ to myslíte s týmto akčným RPG naozaj vážne, vyhradte si na jeho uspokojujúce dokončenie pekných pár večerov a nocí.**

Samozrejme, objemnosť hry ešte nikdy automaticky neznamenalala aj rovnako vysokú kvalitu a možno aj práve preto bol Reckoning až do dnešných dní braný s miernou opatrnosťou, nakoľko ide o prvotinu štúdia 38 Studios a ako sme sa už mohli veľa krát presvedčiť, prvé hry od "nováčikov" herného developmentu sú zvyčajne dosť priemernými. Našťastie, tím vývojárov zložený z viacerých schopných ľudí (tvorca Everquestu, autor kníh zo sveta Forgotten Realms a pod.) dal nakoniec vzniknúť hre, ktorá sa ako po stránke dizajnu, tak aj po stránke herných mechanizmov, nemá v boji s konkurenčným Skyrimom za čo hanbiť. Ak teda máte severskej klímy posledného dielu Elder Scrolls už naozaj po krk, môžete smelo emigrovať sem - do historicky nesmierne bohatých a rovnako perfektne hrateľných Kráľovstiev Amaluru.

R. A. Salvatore a T. McFarlane, dvojica umelecky mimoriadne nadaných persón (jeden je úspešným autorom kníh, druhý zas "kresličom" komixov), bola poverená vytvorením úplne nového fantasy univerza hry a výsledok je vskutku fenomenálny. Nie lenže sa týmto šikovným hlavám podarilo navrhnuť svet s viacerými originálnymi a v tomto žánri netradičnými prvkami, ale v spojení s dizajnérmi hry docielili, že ako história tak aj architektúra spolu koexistujú v priam dokonalej symbióze. Pritom príbeh samotný začína len veľmi zľahka a svoj epický rozmer odhaľuje pekne postupne - v hre sa totižto ocitáte v koži človeka, ktorý "vstal" z mŕtvych a ako taký nemá pevne stanovený osud. No a keďže vaša neexistujúca "životná" cesta môže úplne narušiť už dopredu napísanú -a krajne depresívnu- budúcnosť celej krajiny Amaluru, je viac než isté, že dobyvačný kráľ menom Gadflow, vám skôr či neskôr dá o sebe patrične vedieť. Otázka osudov, ktoré máme údajne pevne napísane a preto ich len slepo -ako také ovce- nasledujeme, je vskutku nezvyčajnou fantasy tematikou a klamal by som ak by som nepovedal, že je to práve táto rovina, ktorá ma na príbehu zaujala zďaleka najviac. Veď predsa, aj my sa pravidelne za-

mýšľame nad tým, do akej miery sme slobodní v skutočnom vedení nášho života a či náhodou nie sme len súčasťou nejakej veľkej rovnice a preto naozaj kvitujem, že sa tvorcovia rozhodli túto oblasť preskúmať aj v rámci svojej hry. Samozrejme, nakoľko sú Kráľovstvá Amaluru tvorené zmesou viacerých diametrálne odlišných rás a kultúr, je vzájomná nevraživosť, xenofóbia či politicko-mocenský boj prakticky súčasťou každodenného života obyvateľov onoho sveta a preto pokiaľ sa odhodláte preštudovať pozadie fungovania tamojšej spoločnosti, neostane vám nič iné, len sa naplno ponoriť do vedľajších príbehových línii. A ja vám to aj rozhodne odporúčam, nakoľko sú v drvivej väčšine prípadov rovnako zaujímavé, ako je tá nosná.

Koncepcne je titul open-world akčným RPG, ktoré síce ide v stopách konkurenčného Skyrimu, avšak otvorenosť sveta rieši predsa len odlišnejším spôsobom. Totižto tam, kde je posledný Elder Scrolls jedným súvislým a maximálne nesegmentovaným KUSOM ZEME, tam je Amalur skôr obrovský labyrint navzájom poprepájaných lokácií, medzi ktorými je síce dovolený slobodný pohyb, avšak svojou štruktúrou pripomínajú skôr zóny World of Warcraft, než diela z produkcie Bethesdy. Na jednej strane tak síce pocit z open-worldu nie je až tak mocný, ako v prípade Skyrimu, na strane druhej však tento trik rozdelenia krajiny na menšie regióny umožnil autorom vytvoriť nepomerne variabilnejší set lokácií, než to dovoľoval zvolený koncept tvorcov spomínaného Elder Scrolls V. Čo to v praxi znamená? Tak predovšetkým to, že každá jedna sekcia mapy doslova dýcha svojim vlastným životom, vďaka čomu sa hráč po vstupe do nej necíti ako neželaný hosť, ale ako súčasť roky fungujúceho a históriou opradeného sveta, ktorý len čaká nato, až ho niekto podrobí dôkladnému prieskumu. A budete to práve vy, kto sa vydá do tých najrozmanitejších dungeonov, jaskýň, kobiek, či zámkov, keďže práve v oblasti prieskumu lokácií táto hra exceluje ako ži-



adna iná - dokonca aj návštevy lokálnych dediniek nie sú ani náznakom tak anonymné ako v iných hrách, keďže každá usadlosť má svoj vlastný problém s ktorým sa potýka a vy ako hrdina rozhodne nebudete len tak nečinne postávať a prizerať sa, ako miestny ľud trpí. Skrátka, autorom sa podarilo aj napriek menej prirodzenému open-world dizajnu z hry vykreslať dokonale fungujúci herný svet, ktorý aj vďaka prehľadnej a intuitívnej mape je radosť spoznávať.

Samotná herná náplň pritom spolieha na rokmi overené a krajne tradičné RPG princípy - questovanie, súboje a hľadanie pokladov. Štruktúrou sa systém questov v ničom nelíši od tých, vidенých u konkurencie, avšak ich pestrosť a variabilita si istotne zaslúžia komentár. Máte tu primárne questy, potom questy pre konkrétne frakcie a cechy, vedľajšie úlohy či "tasks", ktoré sú síce tými najmenej podstatnými.. ale keď už ich máte v žurnáli tak prečo ich pre nejakú tu solidnu odmenu nesplniť? Obsahovo sú úlohy až prekvapivo rozmanité a solidne vetvené, takže s klasikou v podobe "zabi X-vlkov" či "dones Y-kvetov" sa tu stretnete naozaj len ojedinele. Druhý kľúčový herný prvok - teda hľadanie pokladov - je rovnako návykovou drogou, ako už spomínané plnenie questov. Dôvod? Odmeny sú tak fantastické, že sa kvôli nim v pravidelných intervaloch dostavuje ten povestný stav "ešte kuknem čo je tu za rohom a idem off". Rozman-



ité vzácne kúsky nachádzajte pomaly na každom rohu a keď sa k tomu navyše pridajú aj vzácne sety či krásny dizajn, ktorým autori väčšinu najkvalitnejších itemov obdarili, je túlanie sa krajinou s cieľom nájsť nejaký legendárny meč či armor naozaj ťažko odolateľným pokušením. No a nakoniec som si nechal zrejme najväčší highlight titulu - súboje. Hra je v tejto oblasti akýmsi mixom hack 'n' slash akcií typu God of War a Darksiders, čo v praxi znamená dynamický súbojový systém s jednoduchým ovládaním, ktorý ale vďaka pestrej palete kombinácií nenudí ani po 60 hodinách jeho praktikovania. Hlavnú zásluhu na tom bezosporu má aj fantastický nápad umožniť hráčom flexibilne

striedať útoky dvoma odlišnými zbraňami - jednoducho máte dva buttony vymedzené na dvojicu vami zvolených zbraní a tie následne môžete ľubovoľne kombinovať. Azda nemusím pripomínať, že táto novinka vynikajúco oživuje inak štandardné fungujúci mechanizmus súbojov a pokiaľ ste v takom Skyrime museli kvôli RPG elementu ostať verní len jednému typu "náradia", budete zo slobody, akú vám ponúka Kingdoms of Amalur z hľadiska súbojov, naozaj odvarení. Také kombo, kedy obojručákom vymrštíte súpera do vzduchu, aby ste ho následne "pošteklili" tuctom rýchlych sekov pomocou dvojice dĺk... také niečo sa rozhodne nedá nazvať než len trefou do vkusu naozaj každého z

nás.

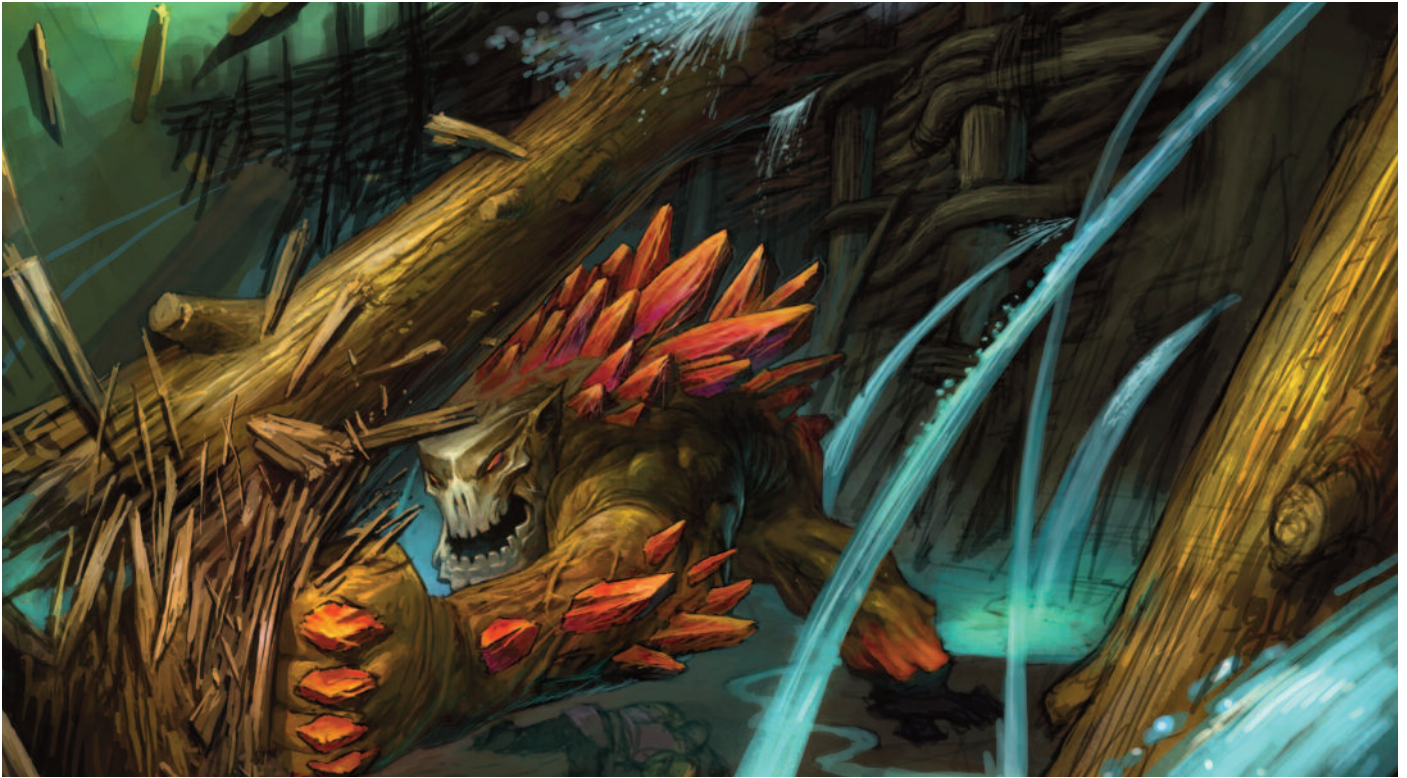
Dôvod, prečo spomínaná flexibilita súbojového systému funguje, spočíva aj v relatívne benevolentnom prístupe, s akým autori navrhli zložku levelovania. Totižto, všetky kľúčové skilly pre zvládnutie zbraní okupujú tie najspodnejšie miesta dostupných talentových stromov, takže pokiaľ vám ide naozaj len o hrubú silu, kľudne môžete svoju postavu vyprofilovať tak, aby bola schopným zabijakom bez ohľadu na to, čo drží v ruke. Samozrejme, kto chce, môže si zo svojho hrdinu spraviť super tichého "rogue-type" zabijaka, mocného mága či udatného bojovníka, avšak je to práve možnosť tvorby hybridných povolání, ktorá robí z Amaluru niečo viac, než len bežný "kus" akčného RPG. Osobne som napríklad zvolil kombinovanú cestu bojovníka/rogue zabijaka, ktorá ma umožnila nie len dominovať v boji proti početnej presile, ale ukázala sa byť aj mimoriadne účinnou v momentoch, kedy som potreboval v tichosti odstrániť obzvlášť ťažkých mobov. Inak, čo sa týka talentových stromov samotných, hra je z tohto pohľadu možno až príliš konzervatívnou - máte tu sadu pasívnych a aktívnych skillov, zostavu účinných kúziel, resp. magických útokov a potom už spomínané špecializácie na konkrétny typ zbraní, ktoré vám umožnia s dotýčnými "náradiami" rozdávať predsa len silnejšie rany. V duchu s tradičnými RPG zákonitostami potom platí, že tie pokročilejšie talenty si odomknete až vtedy, keď do príslušného "stromu" nasypete určitý počet XP bodov. No a aby som nezabudol, súčasťou levelingu postavy je aj zvyšovanie schopností v niektorej z dostupných profesií (blacksmithing, locksmithing a pod.) kde do popredia musím predovšetkým dať skill zvaný "detect hidden", ktorý vám ako správnym dobrodruhom vo vašom okolí odhalí všetky tajné poklady a miestnosti. V spojení s už spomínaným bohatým lootom je táto schopnosť naozaj nutnosťou pre každého, kto chce byť čo najviac "in" .. a to či už z hľadiska armory, alebo zbraní.



Pýtate sa... má táto hra vôbec nejaké zápory? Nuž, má a nie je ich až tak málo. V prvom rade ma osobne dosť iritovalo to zdĺhavé pendlovanie sem a tam - síce máte k dispozícii teleporting pomocou mapy, avšak vďaka relatívne dlhým (a častým) loadingom je zvyčajne o dosť jednoduchším sa radšej do cieľovej destinácie prebehnúť. A práve v takýchto prípadoch by sa mi naozaj zišiel nejaký mount. Autori skrátka akosi pozabudli na fakt, že ľudia sa v tom bezosporu rozsiahlom svete predsa musia vedieť pohybovať aj rýchlejšie, než len po vlastných. Ďalším výrazným problémom Kráľovstiev Amalúru je nefungujúca in-game ekonomika. Totižto, nakoľko počas vašich výprav nazbierate také kvantá pokladov, že ich ani nebudete stíhať predávať, je odmena drvivej väčšiny questov v podobe peňazí dosť nešťastným riešením. Vďaka

bohu teda zato, že sú tie úlohy tak zábavnými a príbehovo zaujímavými, pretože inak by vás nedostatok kvalitných odmiern od ich plnenia mohol odrádzať. Poslednou výraznejšou výtkou z mojej strany je dabing vedľajších postáv, tzn. dedičanov, tulákov, obchodníkov a im podobných. Je jasné, že pri takom počte NPC si tvorcovia nemohli dovoliť sto-percentné nahovorenie u každého z nich, avšak excesy typu, že elf ku mne prehovorí tvrdou írštinou či predavačka je podľa intonácie čerstvo preoperovaná transkou, už boli veľa ja na mňa.

Pozor - aby ste ale nenadobudli milného dojmu, že hra je po technickej stránke odfláknutou... to ani náhodou! Rozkošne pestrofarebná a na detaily bohatá grafika, ktorá svojou štylizáciou pripomína sériu Fable, síce trpí tradičnými problé-



mami open-worldov ako sú doskakovanie objektov a textúr, avšak ako celok na vás istotne urobí dojem. Navyše, počas hrania som sa nestretol ani s jedným drastickým frame-dropom, takže kód hry je naozaj šitý konzolám na mieru a určite vás nečaká slideshow, akú ste zažili v Blighttowne, neslávne známej to lokácii Dark Souls. Rovnako kladne hodnotím aj výbornú doprovodnú hudbu, ktorá síce vykráda kadečo (napr. úvodná znelka je čistý rip-off tracku k filmovému Spider-Manovi), ale svojou pompéznosťou krásne dokresľuje podmanivú atmosféru, ktorou sa tento titul vyznačuje.

Ak vám to teda z predchádzajúcich riadkov ešte nedošlo - Kingdoms of Amalur: The Reckoning je bomba, ktorá svojimi kvalitami ničím nezaostáva za kolegom Skyrimom. Pútavý príbeh, flexibilný a kruto návykový súbojový systém, motivujúci treasure hunting, variabilné questy či levelovanie, umožňujúce si hru užívať presne podľa vlastných predstáv, tak to sú v kočke hlavné devízy titulu, proti ktorým sa naozaj len veľmi ťažko hľadajú silné proti-argumenty. Skrátka a dobre, Elder Scrolls dostalo mocného konkurenta, ktorého by ste si rozhodne nemali nechať ujsť! ■



**PLUSY**  
 príbeh  
 diverzita a rozloha herného sveta  
 skvelý loot  
 audio vizuál

**MÍNUSY**  
 nefungujúca ekonomika  
 občas rušivé doskakovanie  
 textúr  
 loading



\*Výrobca: 38 Studios \*Distribútor: Electronic Arts \*Platformy: PC, PS3, Xbox 360  
 \*Multiplayer: nie \*Lokalizácia: nie \*Web: reckoningthegame.com/ag

# THE DARKNESS 2

**AUTOR:** BRANISLAV "CHINASKI" HUJO

**PLATFORMA:** XBOX 360

**Nomen Omen, hovorí sa. A verte, že keď dostanete meno Jackie Estacado, máte len dve možnosti ako naplno využiť takto charizmatické meno. Môžete byť buď pornoherec, alebo mafián. A Jackie, hoci prvá možnosť je určite lákavá, zvolil variantu číslo 2. Alebo, vlastne ona si zvolila jeho.**

The Darkness II je hra, ktorá vás svojim PR neposadí na zadok, neohúri ani vás nepresvedča o tom, že od dôb dinosaurov tu nič lepšie nebolo. Lineárna FPS s príbehom, tak sucho a stroho znie popis niečoho, čo vyzerá ako škaredé káčatko, ale v konečnom dôsledku vám to vystrelí mozog z hlavy a vy máte chuť pánovi Carmackovi a ostatným idiotom, ktorí tvrdia, že príbeh do hry, poťažmo FPS nepatrí, alebo, že ho nie je možné spraviť pútavým, naplňuť do ksichtu. Blbosť páni! Ide to a The Darkness II to jasne dokazuje. A to prosím pekne má druhé pokračovanie Temnoty sväté právo byť odfláknutou, zabudnutou budgetovkou bez štipky nápadu a invencie. Druhý diel totiž už nemajú na svedomí švédski Starbreeze Studios, ktorí už s napätím očakávajú ako celý svet prijme ich (ne)remake legendárneho Syndicate. Pokračovanie príbehov Jackieho Estacada dostali na starosti Kanadania zo spoločnosti Digital Extreme, ktorých povedzme si to otvorene viac ako ich hry (Pariah, Dark Sector) preslávilo to, že vytvorili multiplayer BioShocku 2.

The Darkness bola vcelku solídna hra založená na komikse, ktorý má síce už svoje najlepšie časy dávno za sebou, ale prepadákom ho nazvať by bolo rúhanie sa. V Česko-Slovenských reáliách PC socializmu však čisto konzolová hra nemá prílišnú šancu na úspech (pokiaľ to nie sú megahypované tituly ako Gears of War, prípadne Uncharted), takže napriek svojej nespornej kvalite príliš veľa fanúšikov nemá. Prvý diel je taktiež možné nazvať lineárnou FPS, ale hra niesla určité prvky voľnosti, takže hráč mal pocit, že ho hra neťahá za ručičku a že hra pláva tak ako on kormidluje. Tomu je v dvojke koniec. V Digital Extreme sa rozhodli, že Jackiemu aj hráčovi zviažu ruky a plávať sa bude po prúde, tak ako zamýšľali vývojári. The Darkness II je lineárna FPS v tej najčirejšej podobe akú si viete predstaviť. Dokonca si trúfnem povedať, že aj v Modern Warfare 3, alebo Battlefielde 3 máte väčšiu slobodu, ako tu. Koridor je (až na skutočne maličké výnimky) uzučký tak, že keby v hre rozpažíte oboma rukami

sa dotýkate jeho stien. Ale aj tak je Darkness II skvelou hrou.

Je skvelou jednoducho preto, lebo autori samotnú hrateľnosť a aj tisíce iných detailov podriadili jedinému - príbehu. Ten je tmelom a zároveň hnacím celkom celej hry. Vďaka nemu vám žiaden mechanizmus v hre nepríde zbytočne nedotiahnutý, ale pekne podriadený výslednému celku a tým je skvelý, priam filmový zážitok. Hoci, aby som pravdu povedal, svojou (až na záver hry) komornou výpravou mi Darkness II niekedy oveľa viac pripomínala divadelné predstavenie. Minimum hercov, minimum kulís, ale skvelé vypointované dialógy, zvraty a strhujúci príbeh, to je presne to čím mi hra evokovala atmosféru dosiek, ktoré znamenajú svet. Príbeh volne nadväzuje na koniec jednotky, ktorú ak ste nehrali, nemusíte zúfať, autori vám na úvod v skratke rozpovedia jej pozadie. Treba ale popravde dodať, že vysvetlenie je skutočne stručné a tak ak nepoznáte hru a ani komiks spočiatku budete silno tápať a môže nastať aj menšie zdesenie a nechúť. Ale dajte hre šancu. Nebudete ľutovať.

Hra vám ponúkne dve línie, prvú v ktorej je Jackie Estacado Donom mafiánskeho klanu, žije v honosnej rezidencii, obklopenej svojimi gorilami a rodinou a stále sa nevie zmieriť so smrťou svojej milovanej Jenny. Samotný hráč vstupuje do Jackieho života v momente kedy je Jackie spolu s jeho kumpánmi, neznámymi útočníkmi napadnutý v obľúbenej reštaurácii. V ten večer Jackie na rázcestí medzi životom a smrťou opäť dáva priechod skrytému zlu, ktoré hlboko v jeho útrobach číha presne na takúto príležitosť a čeliac hlavni zbrane neznámeho agresora opäť prebúdza Temnotu. Zlo, ktoré v sebe už raz potlačil a ktoré mu dáva prakticky neobmedzenú moc opäť ovláda jeho telo a je len na vás a Jackiem ako sa s tým vysporiadate.

Druhá línia je oveľa prozaickejšia, no zároveň znepokojujúcejšia. Po útoku sa Jackie prebudí, ale

nie vo svete kam patril. Prebúda sa v liečebni pre psychicky chorých a vôkol neho ako pacienti, či dozorcovia/lekári fungujú všetci tí, ktorí sú mu v druhej línii rodinou. Až do konca hry pritom nie je jasné, ktorá realita je tou pravou, skutočnou a ktorú vytvorili Jackieho démoni. Až do úplného konca netušíte, čo je skutočnosť a čo fikcia a aj to dodáva celému tomu zamotanému kľbku príbehov punc neobyčajnosti. Je len na vás čomu uveríte. Viac vám ale príbeh spoilovať nebudem, bola by škoda prezradiť čo i len minimum z neho, objavte, spoznávajte a nechajte sa prekvapiť jeho premyslenosťou. Cesta hlavného hrdinu za odhalením tajomného bratstva, pozadia útoku na neho samotného a pochopením vlastnej existencie, či pochopením čo je s Jenny stojí za námahu.

Cesta k zdárnemu koncu, ako som už spomenul vedie cez koridor. Trend je taký a tu tomu nie je inak. Ale netreba sa báť, hoci, čo sa týka samotného gameplayu, je hrateľnosť ohlodaná až na kosť, takže nečakajte žiadne rozsiahle možnosti interakcie s okolím, alebo predmetmi, to málo interakcie ktoré tu funguje, bez problémov stačí na to, aby vás udržalo sledovať príbeh až do konca. Dôležitým, ba povedal by som najdôležitejším prvkom, sú samozrejme schopnosti, ktoré Estacadovi dodáva Temnota. Predovšetkým teda dvojica chápadiel rašiacich z Jackieho chrbta, ktoré dopĺňajú konvenčné zbrane vo vašich rukách. Vďaka kombu zbrane + chápadlá ste doslova mašina na zabíjanie, ešte umocnená tým, že máte možnosť niesť v každej ruke jednu zbraň. V krajných situáciách tak na bojisku dokážete nezávislým ovládaním každej zo spomenutých možností, vytvoriť inferno až abnormálnych rozmerov. Častokrát hnaní adrenalínom a dokrvava sfarbenou obrazovkou dokážete veci, ktoré vám prídu po opadnutí berserku až abstraktné. Vaše chápadlá trhajú sekajú, ničia s neuveriteľnou ľahkosťou a len sami o sebe vám dávajú veľkú prevahu. Pozor si však treba dať na svetlo. Temnota sa s ním moc rada



nemá a ani Jackie nie je z neho dvakrát odviazaný. Akonáhle na vás dopadne lúč svetla strácate všetky schopnosti temnoty a musíte sa spoliehať na chladné zbrane.

A vlastne zabudol by som ešte na jednu "zbraň" je ňou Darkling, Nepekné malé stvorenie s vyzážou impa, ktoré si okamžite zamilujete. Svojim milo barbarským správaním a temným humorom si vás omotá okolo prsta hneď ako sa prvýkrát stretnete. Nehnete sa od seba prakticky celú hru, takže verte, že puto medzi vami bude silné, až silnejšie ako sa zdá, dá sa povedať... K zbraniam ešte treba prirátat aj možnosť určitého vylepšovania vašich schopností, ktoré funguje jednoduchým spôsobom nákupu požadovanej schopnosti za esencie, ktoré vaša postava automaticky zbiera z tiel mŕtvych protivníkov. Tento mechanizmus mi však prišiel do hry akoby dodaný nasilu a hoci vyslovene neprekáža, asi by som sa vedel bez neho zaobiť.

Kombináciou vyššiespomenutého si razíte cestu vpred pomedzi paletu protivníkov, ktorí povedzme si úprimne mnoho rozmanitosti a inteligencie nepobrali. Je škoda, že sa autori nevenovali vašim súperom aspoň spolovice tak ako príbehu. Nie je to síce tragédia,

ale dookola sa opakujúcich cca 7 archetypov protivníkov je zúfalo málo. Navyše ich inteligencia je skutočne veľmi nízka, takže ich najbežnejším útokom je frontálny nábeh proti vašim hlavniam a chápadlám. Hlavne v záverečnej časti hry vám, ale vďaka svojmu počtu, dokážu nepríjemne podkurovať. Tento aspekt hry by si však zaslúžil určite viac pozornosti od autorov. Hra síce s ohľadom na svoju (ne)dĺžku nestihne nudiť, ale pocit repetitívnosti a akéhosi déja-vu už ku koncu hry začína nebezpečne vrtať v podvedomí. Berte to ale len ako moje hnidopišstvo, lebo ak nebudete chcieť tohto nedostatku si ani nevšimnete. Tieto problémy sú totiž vyvážené možnosťami útokov, brutalitou a tempom akcie, ktoré vás dokáže strhnúť a odpútať pozornosť od trocha špinavšieho "spodného prádla" hry. Ak som už pri brutalite, musím priznať, že hoci jej nadmiera mi v hrách vadí, tu som to za žiadny problém nepovažoval. Som konzervatívny až hanba, ale tu uznávam, že autori dokázali aj explicitné príklady brutality, násilia, či iných zvrhlostí zakomponovať do atmosféry tak, aby nerušili a nevyskakovali z kontextu. Nechcem zasa strkať hlavu do piesku, krvi ju tu skutočne veľa a zdravie regenerujete tak, že vytrhávate živým i mŕtvym nepriateľom srdce z tiel, takže akákoľvek mentálne nižšie vy-



bavená redaktorka bulváru hru strhá a odsúdi, ale celé to nepôsobí nijakovo prvoplánovo a nechce to viditeľne šokovať a prikovať hráča k stoličke.

Svoj podiel na tom má aj grafika. Veľmi oceňujem rozhodnutie autorov pokračovať v myšlienkach prvého dielu a ísť opäť cestou cell-shadu. Komiksový nádych s hrubou čiernou linkou okolo postáv, výrazne zjemňuje brutalnosť boja a aj vyobrazenie niektorých výjavov, takže nemáte pocit, že sa pozeráte na niečo realistické, čo sa bežne stáva na ulici niekde v Nigérii, ale pekne v pokoji sledujete akýsi komiks, v ktorom je predsa možné všetko. Navyše ručne kreslená grafika umožňuje skryť to, že engine poháňajúci hru už je ľahko dýchavichý, veď svoje najlepšie časy zažil okolo roku 2008. S grafikou vynikajúco kooperuje aj audiostránka hry, predovšetkým dabing všetkých postáv je zvládnutý s bravúrou a nič iné ako potlesk si zaň autori ani nezaslúžia. A nejde tu len o všade vyzdvihovaného Mika Pattona z Faith No More, ktorý vdýchol dušu samotnej temnote. Ocenenie si zaslúžia všetci dabéri, ktorí v spojení so skúsenými rukami scenáristu dokázali z postáv vykúliť viacrozmerne charaktery a nielen ploché figúrky. Dôkazom nech je postava Chefa, ktorý za celú hru nepovie jediné slovo, ale svojim vystupovaním a mrmlaním vám úplne automaticky naskočí v

hlavne jeho kompletná charakteristika málovpravného, loajálneho a maximálne spoľahlivého čističa a ochrancu Dona mafinárskej rodiny. Bravó a klobúk dolu!

Jednoducho autori dokázali navodiť hráčovi pocit, že v hre skutočne o niečo ide, dokázali



vdýchnuť život nulám a jednotkám tak, aby ste sa z reality dostali do príbehu a žili ním. O to viac však zamrzí jediný skutočne podstatný nedostatok hry, ktorým je jej dĺžka. Chápem, že kvôli pointovaniu príbehu, jeho záverečnej gradácii (i keď úplný záver mi prišiel ako už zbytočné natahovanie) a celkovo jeho konzistentnosti sa autori vydali cestou kratšej hernej doby. Navyše ku koncu už hre skutočne čo sa týka schoposti prekvapiť a zaujať dochádza dych. Ale aj tak mi príde 5 hodín na normálnej ob-

tiažnosti ako málo. Osobne som hral na tretiu obtiažnosť zo štyroch a dokončenie hry mi zabralo cca 7 hodín aj s tým, že som sa venoval zbieraniu relikvií a naháňaniu achievementov. Ako ospravedlnenie hernej krátkosti je možné brať do úvahy mód Vendetta, ktorý tak trochu nahrádza aj multiplayer, ktorý inak v hre úplne chýba. Ide o akési kooperatívne hranie, pričom hrať môžete offline aj online. Vendetta je veľmi tenučkou linkou prepojená s hlavnou príbehovou kampaňou a ide v nej predovšetkým o plnenie akýchsi úloh pre svojho Dona. K dispozícii sú vám 4 charaktery a je len na vás či do hry pozvete aj priateľov, alebo to skúsíte všetko poriešiť na vlastnú päsť.

The Darkness II je prekvapenie, v období herného sucha je doslova studňou z ktorej sa vyprahnutý

hráč môže osviežiť. Len škoda, že sa nemôže napiť dosýtnosti, pretože inak by táto hra, búrajúca stereotypy o hlúpych FPSkách ašpirovala na hru roka vo svojej kategórii. Takto žiaľ zrejme doplatí na to, že vyšla na začiatku roka a časom sa na ňu v anketách zabudne. A bude to škoda, toto dielo si totiž pozornosť zaslúži. ■

#### PLUSY

- príbeh
- cellshadeová grafika
- súbojový systém

#### MÍNUSY

- krátka herná doba
- AI protivníkov
- repetitívnosť súbojov nepriateľov

\*Výrobca: Digital Extremes \*Distribútor: 2K Games \*Platformy: PC, PS3, Xbox 360  
\*Multiplayer: áno \*Lokalizácia: nie \*Web: www.embracethedarkness.com/agegate.html







# CATHERINE

**AUTOR:** BORIS "BLADE" KIROV

**PLATFORMA:** PS3

.....  
 Hrať Catherine je ako sledovať kvalitnú "apato-  
 towovku". Príbeh vám nedegraduje vaše IQ,  
 dialógy sú nenútene a krásne na seba nad-  
 väzujú, postavy sa chovajú viac menej tak,  
 ako by ste sa chovali vy v reáli... a v skratke,  
 všetky prvky onoho diela fungujú bez  
 akéhokoľvek škrípania.  
 .....

Samozrejme, Catherine nemá s uvedeným režisérom a jeho tvorbou absolútne nič spoločné - ide o nadmieru originálny mix adventúry a puzzle, ktorý ale vďaka dejovej omáčke, fungujúcej podľa pravidiel "apato-woviek", drží pokope viac, než by ste si z dostupných trailerov a ukážok vedeli predstaviť. A nejde pritom ani tak o sympatickosť postáv, ich prirodzené vyjadrovanie či plynulú a nenútenú gradáciu deja - Catherine ako obzvlášť pútavá exkurzia do problematiky medziludských (a hlavne teda partnerských) vzťahov totižto funguje preto, lebo rieši tu úplne najtriviálnejšiu otázku zo všetkých: urobiť krok v pred a založiť si rodinu, alebo zostať slobodný(á) a užívať si života naplno? Práve táto otázka je aj dôvodom, prečo sa v úvode relatívne bezproblémový vzťah hlavného hrdinu Vincenta a jeho priateľky Katherine tak hrozivo vymkne z pod kontroly.

Ako už asi tušíte, je to práve Vincent, ktorý aj napriek vážnosti jeho vzťahu s uvedenou ženštinou zhreší a vyspí sa s Catherine - sexi blondínkou, ktorá je povahovo úplným protikladom Kataríny s K (keď je jeho priateľka s K..., tak sa ani nečudujem, že ju podviedol - pozn. DanKanFan :). Samozrejme, Vin-

cent sa k tomuto incidentu dopracuje tak povediac neplánovane a keďže ho svedomie nepríjemne zožiera, rozhodne sa s tým niečo robiť. Čo? Tak to už bude čiste len vaša parketa, keďže osud tohto sympatického hrdinu bude záležať len od toho, aký je váš postoj k tejto problematike. A verte mi, že nech už sa rozhodnete akokoľvek, bude sa príbeh za každým vyvíjať odlišnou cestou. Nie... jeden či dva závery táto hra rozhodne nemá - má ich rovno 8!

Z tých pár riadkov by sa aj napriek rozvetvenosti záveru mohlo predsa len zdať, že príbeh rozhodne veľkou komplexnosťou a prepracovanosťou príliš nehýri. Veď predsa, čo už sa len dá svetoborného priniesť do oblasti riešenia medziludských vzťahov? Verte neverte, ale je toho naozaj mnoho a vďaka fantasticky napísaným, zrežírovaným a nahovoreným dialógom je aj rozprava o tých najväčších vzťahových klišé natoľko pútavou a ľudskou, že dej bez problémov prepadnete bez ohľadu na to, ako blízka vám táto tématika je. Mňa osobne teda takéto rozoberačky lásky a jej zákonitostí príliš neberú, avšak autori ma aj napriek mojej podvedomej averzii voči tejto téme dokázali vtiahnuť do deja natoľko, že som zložitý životný osud Vincenta prežíval

s ním. A to sa pritom hra vo svojej interaktívnej adventure forme odohráva len v jednom jedinom prostredí a len v relatívne obmedzenom kruhu ľudí! Vincent, barman, čašníčka, Johnny, Orlando, Toby... plus asi ďalšia štvorica postáv, tak na tejto relatívne obmedzenej vzorke charakterov nám schopní scenáristi naplno dokazujú, že fascinujúcu story je možné prerozprávať aj bez toho, aby k nej bolo potrebné robiť tony CGI. Postaći len obdarí postavy sympatickými povahami a ľudským prístupom k životu a ono to už potom funguje tak nejak samo.. a hlavne prirodzene.

Keďže v predchádzajúcom odstavci som už v krátkosti spomenul interaktívnu adventure formu, nebude od veci, ak vám konečne priblížim, ako sa Catherine vlastne hrá. V princípe je titul rozdelený na dva segmenty - adventure časť a puzzle časť. Tá prvá spočíva v trávení času v miestnom bare, počas ktorého máte možnosť diskutovať s kamarátmi a ľuďmi, ktorí doň prúdia. Čas v bare pritom plynie real-time, takže pokiaľ sa s niekým príliš zakecáte, môže sa stať, že sa bar vyľudní a ostanete v ňom sami. A to rozhodne nebude dobré, keďže sú to práve vaše reakcie a odpovede v rámci dialógov, ktoré rozhodujú o tom, ku ktorej z dvojice dám sa Vincent v závere prikloní, resp. či si vôbec niektorú z nich vyberie. Inak, počas pobytu v bare prijímate aj rozličné správy či už od Katherine alebo Catherine (tá vám pošle aj nejaké to ľahkoerotické foto, ktoré si ale môžete pozrieť len na WC) a to, či im odpoviete, má tiež vplyv na výsledné rozhodnutie, k akému sa hlavná postava na záver hry dopracuje. V bare potom nájdete aj jukebox či herný automat (obidva sú interaktívne), takže pokiaľ vás prestane to rozoberanie problémov iných postáv baviť, kludne sa môžete venovať hraniu automatovky alebo len tak počúvaniu pohodovej muziky. Alebo popíjaniu alkoholu doprevádzaného originálnou "alcohol triviou", v rámci ktorej vám tajomný hlas odhalí čoto z pozadia toho-ktorého destilátu

či koktejlu. Ak toto nie je dôkazom "hravosti" vývojárskeho štúdia, tak už potom fakt neviem, čo viac si od originálneho herného zážitku sľubujete.

Druhá a zrejme prevažujúca herná zložka titulu - riešenie puzzle miestností - sa potom ku slovu dostáva v okamihu, kedy Vincent upadá do spánku a jeho vedomie tak vstupuje do sveta nočných mor. V nich sa hrdina okrem puzzle sekvencií stretáva aj s ďalšími nešťastníkmi, ktorých síce vidí ako ovce, ale ich štylizácia dáva pozornému hráčovi jasne najavo, o aké charaktery z reálneho Vincentovho života ide. S týmito postavami je taktiež možné prehodiť pár slov, pričom ak budete obzvlášť dôkladní, niektoré z nich vás naučia užitočné triky a taktiky, ako v danom hororovom svete prežiť. A pomocné rady sa vám rozhodne zídu, keďže hra je z hľadiska obtiažnosti puzzle miestností relatívne náročnou a skôr či neskôr narazíte na problém, ktorý dokonale prevetrá vaše mozgové závitky.

Čo sa týka charakteru puzzle sekcii, vedzte, že vašou jedinou úlohou je dostať Vincenta na vrchol veže zloženej z kociek, pričom k tomu účelu si budete musieť vystavať patrične improvizované "schodisko". Nakoľko hra s každým novým levelom (titul sa odohráva v rozpätí 9 nocí - každá noc má od 2 do 5 pod-úrovní) pridáva do konceptu nové a nové typy kociek (rozpadajúce sa, vybuchujúce, kĺzavé, trampolíny a pod.), je nutné za každým prístupím k "šplhaniu" s mierne odlišnou stratégiou. Navyše, aby ste mali podmienky naozaj sťažené, sústavne čelíte nie len postupnému rozpadávaniu sa danej veže, ale aj rozličným protivníkom v podobe ostatných oviec či otravných pavúkov, takže všetky tieto prekážky vás naozaj motivujú k rýchlemu a efektívnemu uvažovaniu. No aký má toto šplhanie význam? Tak predovšetkým ten, že v rámci snových sekvencií podstupíte viacero spovedí a teda aj počas spánku budete rozhodovať o

ďalšom smerovaní príbehu.

Z hľadiska technického spracovania môže typická japonská štylizácia ako charakterov, tak aj doprovoďných animácií, mnohých potenciálnych záujemcov odradiť - predsudky voči tejto forme grafiky sú ale naozaj zbytočnými. Dialógy a vzťahy medzi postavami totižto fungujú naozaj dokonale a ani raz som sa nepristihol z myšlienkou, že ma tá kresba či tie netradičné modely postáv rušia. Na výbornej atmosfére sa potom veľkou mierou podieľa aj bezosporu špičkový dabing a celkovo bravúrne zvládnutý audio-mix, kde predovšetkým priestorové rozloženie zvukov nemá v tomto žánri absolútne žiadnu konkurenciu. Až vám Catherine plynule prejde z centrálného repra až do toho pravého zadného, v rámci ktorého nielen že zavrie dvere ale následne odkračá kdesi po schodoch dole, určite mi dáte za pravdu. Tak jasne zvukovo zafinovanú "polohu" postáv totižto len tak v hociktorej hre nevidíte.

Keď tak nad tým uvažujem, nemám Catherine naozaj čo vytknúť. Netradičné skĺbenie adventúry, hororu a puzzle síce na papieri pôsobí až príliš extravagantne, avšak v praxi funguje bez akýchkoľvek problémov. Vynikajúci príbeh, sympatické postavy, podarené dialógy a v neposlednom rade aj atraktívna puzzle zložka totižto dávajú vzniknúť tak chytľavej a návykovej hrateľnosti, že jej prepadnete prakticky už v prvých momentoch s hrou. Ak si teda chcete oddýchnuť od všemožných herných derivátov, ktoré sa na trhu objavujú v čoraz väčších množstvách, je Catherine pre vás doslova ideálnym objektom záujmu. A nie len pre vás - tento drobný virtuálny test vernosti a zodpovednosti odporúčam naozaj každému! ■

#### PLUSY

- nenútené dialógy
- zábavná puzzle zložka
- audio-vizuál
- sympatickosť všetkých postáv

#### MÍNUSY

- niektoré puzzle levely majú prehnany skok v obtiažnosti

# ALAN WAKE AMERICAN NIGHTMARE

**AUTOR:** BRANISLAV "CHINASKI" HUJO

**PLATFORMA:** XBOX 360

*Arizooooooooona, Arizooooooooona, tooooooo je pravých mužů zóna. Alan Wake sa vrátil. Bundu a teplé oblečenie vymenil za károvanú flanelku, nechal si narásť módne strnisko a miesto manželky zachraňuje krásne devy niekde v ďalšej prdeli sveta. Vitajte v Americkej nočnej more!*

Pôrod pôvodnej hry Alana Wake-a na konzole a aj následné portovanie na PC bol snáď strašidelnejší ako hra samotná, preto, priznajme si, rýchlosť príchodu spin-offu American Nightmare príjemne prekvapila. Snáď najväčším problémom s ktorým sa Remedy potýkalo bol spôsob ako vysvetliť fanúšikom, že výlučne digitálne distribuovaná hra nie je žiadnym pokračovaním pôvodnej hry, ale ako som už vyššie napísal len jej spin-offom.

Digitálne distribuované hry, najmä tie, ktoré sa rovnako ako American Nightmare, nachádzajú na Xbox LIVE v sekcii Arcade, sa musia vyrovnáť s nepríjemnou skutočnosťou. Väčšina hráčov ich neberie ako plnohodnotné hry. S týmto predsudkom samozrejme bojovali aj Remedy, ktorí dookola verklíkovali, že aj napriek zaradeniu do sekcii Arcade, považujú AW:AN za plnohodnotnú hru ako ktorúkoľvek krabicovku ktorú vydali predtým. Ja vám našťastie môžem potvrdiť, že ich sľuby neboli plané. Hoci...

Remedy sa tentokrát rozhodli opustiť temné lesy severozápadu a tak sa miesto malebne depresívneho Bright Falls presunieme o tisícky míľ na juh do slnkom vyprahnutej Arizóny, konkrétne do jej južnej časti, kde skôr uvidíte mimozemšťana ako ihličnatý strom. Zmenou oproti pôvodnému AW je aj celkový feeling hry, keď vyložene, vážne sa tváriacu hru, vystriedal odľahčený podtón retra, ba až paródie (v dobrom slova zmysle). Ostatne všimnete si toho sami už pri letmom pohľade na menu, prípadne na samotného hrdinu. A je to dobre, hre

takýto ošuntelo - Bčkový kabátik sekne viac ako by sme si možno mnohí, boli ochotní pripustiť. Mimochodom grafiku treba pochváliť, autori na nej viditeľne zapracovali a aj keď už to dnes nie je žiaden vysoký nadštandard, určite patrí k nadpriemeru. Hra svetla a tieňov je spracovaná priam úžasne a aj detaily sú jemnejšie ako v pôvodnej hre.

Dej je jednoduchý ako sa na správne Bčko patrí, hoci párkrát vás možno prekvapí, ale to skôr tým, že sa zrazu z tej plochosti vynorí zaujímavá myšlienka. Netreba sa ale báť o chvíľku zasa pomaličky vyšumí. To však netreba brať ako zápor, táto hra na príbehu nestavia a svoje svaly napína úplne inde. Na začiatku možno chýba väčšie, respektíve lepšie uvedenie do samotnej hry, chápem, že hra stavia na arkádovej akcii, ale ja by som rád chápal aj príbehové pozadie, prečo je Wake tam, kde je a kde si celú hru zaradiť v kontexte Alan Wake univerza. Vďaka možno nie celkom zrozumiteľnému rozprávaniu deja mi tak American Nightmare oveľa viac ako samotnú pôvodnú hru pripomínala jej DLC The Writer a The Signal, tam to tiež bolo celé také zmätané.

Aj tentokrát stojí Wake proti starému známemu Mr.Scratchovi, teda vlastne proti svojmu zvrátenému druhému ja. Aj tentokrát s ním prichádza do kontaktu predovšetkým prostredníctvom Tv obrazoviek i keď samozrejme dôjde aj na priamy kontakt. Tu sa musím zastaviť, oproti pôvodnej hre sú totiž príbehové videá a teraz nemyslím

tie, ktoré vidíte v porozhadzovaných televízoroch, hrané. Nie sú v engine hry. Ikka Villi, teda herec ktorý stvárňuje Alana Waka sa mimoriadne vyžíval hlavne v Mr. Scratchovi, čo je aj dosť vidieť. Tento pán vám svojou charizmou a zvrátenosťou príde niekedy až celkom zábavný. Na druhú stranu, agresivita a násilie v niektorých TV videách sú až desivé a do inak vcelku pokojne plynúcej hry vnášajú prvky, ktoré majú hráča znepokojiť a dostať mu to skryté zlo pod kožu. A hre sa to darí, no je škoda, že mnoho hráčov, ktorí tzv. TV Shows nesledujú o túto dejovú nuansu prídu. Avšak títo hráči si American Nightmare užijú z iného hľadiska. Mám samozrejme na mysli akciu. Tej je tu oveľa viac ako v pôvodnom Alanovi. Hra tentokrát určite nie je survival horrom. To ani náhodou a kto to od nej čaká môže byť veľmi sklamaný. Remedy sa vybrali cestou akčného hororu (hoci ten horor berte s veľkou rezervou), na čom, otvorene si povedzme, už pár sérií dosť pohorelo (Resident Evil a Silent Hill). Tým, že sa táto hra prvoplánovo netvári ako AAA titul sa však Remedy elegantne vyhli práve tej chybe, ktorú spravili tvorcovia predchádzajúcich hier.

V arkáde si totiž mohli autori oveľa viac popustiť uzdu a tak sa z pôvodne depresiami zmietaného utiahnutého spisovateľa stal prototyp južanského macha s brokovnicou na pleci, ktorý s mierne zdvihnutým kútikom úst oslobodzuje telesne vyvinuté dievčiny zo spárov temnoty. A aj napriek tomuto prerodu (ktorý ale dúfam v Alanovi Wakovi 2 opäť autori opustia) si hru užije aj človek milujúci prvý diel. Ono to zasa nie je až také náročné, Remedy totiž neopravovali to čo nebolo rozbité, takže okamžite ako sadnete a vezmete do ruky ovládač automaticky sa vám vrátia všetky pôvodné návyky. Súbojový systém sa nezmenil vôbec, opäť na to aby ste mohli protivníka zneškodniť musíte najskôr baterkou, resp. iným svetelným zdrojom, odstrániť jeho temnú auru. Veľmi však potešilo, že pribudli nové zbrane, niekedy



priam až úžasné kúsky (klincováčka, kuša), brokovnica je ale brokovnica. O nič horšie nedopadli ani protivníci, ich gro síce stále tvoria klasickí taken, teda hasiči a jednoduchí mestskí obyvatelia, ale život vám, sem tam, budú strpčovať aj potvorky z vyšších poschodí darvinowho evolučného rebríčka. Zoči-voči sa tak stretnete s pavúkmi, veľkými tučnými, no o to väčšou silou ovplyvujúcimi maniakmi s motorovou pilou a mne najviac život znepríjemňujúcimi chlapíkmi, ktorí sa dokážu zmeniť na krdeľ havranov. Nepríjemnosti však dokážu narobiť aj ďalší, napríklad týpek na ktorého keď zasvietite kuželom svetla rozdvojí sa, takže z jedného nepriateľa máte pár neopatrnými ťahmi baterkou hneď štvoricu vagabundov.

Bát sa však náročnosti netreba, hra je pomerne jednoduchá, prišla mi ľahšia ako Alan Wake. Nábojov, zbraní aj liečivých svetelných zdrojov je všade dostatok, skutočne v hre ide len o čiru radosť z kántrenia protivníkov. Len škoda, že vďaka určitým dejovým zvratom si každú lokáciu zopakujete minimálne trikrát. Síce vždy sú tam iní nepriatelia a máte mierne zmenené úlohy, ale stereotyp, už hlavne, v záverečnej fáze cítiť je. Samotný Story mód dokončíte za cca 5-6 hodín.

Po jeho skončení však nemusíte

hru mazať z HDD. Autori si pre vás pripravili Arcade mód, ktorý sa dá jednoducho prirovnať k populárnemu režimu Horda známemu z Gears of War. Vašou úlohou je prežiť neustále sa valiace vlny protivníkov a vydržať do úsvitu. K dispozícii máte niekoľko máp (treba si ich odomykať) na ktorých sa dá zabaviť. Veľmi však zamrzí nemožnosť na týchto mapách kooperovať s inými ľuďmi. Nejaký multiplayer tu výrazne chýba. Aj osamote to síce chvíľku je zábava, ale v kooperácii s niekým iným by to bolo určite zábavnejšie.

Alan Wake's American Nightmare je prekvapujúco dobrá hra. V žánri Arcade by som ju neváhal označiť medzi najlepšiu hru vôbec, prakticky nič ju neodlišuje od titulov mnohokrát predávaných za plnú cenu. Za 1200 MS bodov dostanete parádny Bčkový zážitok, ktorí aspoň trochu skrátí, nám fanúšikom, čakanie na Alana Wake 2. Treba si však dať veľký pozor na to ako k hre pristupujete, pre tých, ktorý oddane vyznávajú pôvodné spracovanie Alana Waka táto hra nie je. Tí by totiž mohli byť veľmi sklamaní. ■

#### PLUSY

- zachovanie pôvodných herných postupov
- akcia
- zbrane, protivníci

#### MÍNUSY

- z príbehu sa dalo vytrieskať viac
- repetitívnosť prostredia
- chýbajúci co-op

# SYNDICATE

AUTOR: BORIS "BLADE" KIROV

PLATFORMA: XBOX 360

*Viete si predstaviť budúcnosť bez akýchkoľvek politikov? Budúcnosť, ktorá by vám za cenu "poslušnosti a lojality" zabezpečila pohodlné nažívanie si bez akýchkoľvek stresov? Nuž, ak mám byť úprimný, v dnešnej situácii v akej sa Európa nachádza, by som takú budúcnosť bral všetkými desiatimi. Nehovoriac ani o tom, že rok 2069, v ktorom sa odohráva najnovší počín z dielne švédskych Starbreeze, FPSka Syndicate, ponúka aj nepomerne voľnejší prístup k digitálnemu svetu, než ho poznáme dnes.*

Žiadne mobily, tablety či e-readery... postačí drobný čip, implantovaný kdesi v hlave, a všetky fotky, MP3ky, videá či internet sú doslova a do bodky na dosah kdekoľvek a kedykoľvek. Samozrejme, nič ale nie je také ružové, ako sa môže na prvý pohľad zdať. Nesporne atraktívny kyberpunk, v akom nám prezentuje budúcnosť táto strielačka, má totižto jedno podstatné ale - tým ale sú súperiace Syndikáty, ktoré po rozpadnutom politickom systéme prevzali kontrolu nad ľuďmi a to má zákonite dopad aj na formu, akou sa v budúcnosti vedie konkurenčný boj o zákazníka. Ten už totižto nepredstavuje len bežného konzumenta, ale aj potenciálneho občana, ktorý sa za cenu upísania sa nejakému syndikátu dostane k životu, aký si presne vysníval. Ako už asi tušíte, rozhodne tento konkurenčný boj nie je ani mierumilovný, ani ústretový...

Do hry vstupujete ako Kilo - agent, ktorému bol implantovaný revolučný čip s kódovým označením Dart 6, mimo iného umožňujúci jeho majiteľovi bezproblémovo na diaľku hackovať čokoľvek, čo je "nabúratelné". Krátka testovacia misia, ktorá vám ozrejmi základy fungovania tohto čipu, je ale v závere prerušená príchodom šéfa vášho domovského syndikátu zvaného EuroCorp, ktorý vás zasväti do vašej prvej skutočnej úlohy: vo firme totižto došlo k priemyselnej špionáži a technológia, ktorou mal EuroCorp dobyť svet, sa dostala do rúk konkurencie. V

spoločnosti druhého agenta sa tak vydávate do sídla onoho konkurenčného syndikátu, aby ste sa vysporiadali nie len s vedcom, ktorý na výskume pracuje, ale extrahovaním jeho čipu aj zistili, kto je za únik informácií a dát zodpovedný. Nakoľko ale hra obsahuje všeho všudy len 3 hlavné postavy (vy ste len nemý pozorovateľ - ovca), už v prvých minútach bude jasné, kto je kto a kam sa príbeh nakoniec uberie. A to rozhodne z hľadiska kvality hernej story neveští nič dobré.

Problémom hry samotnej je totižto jej dĺžka, teda konkrétne dĺžka singleplayeru. 4-5 hodín, za ktoré hru prejdete tak povediac ležerným tempom (a na strednej obtiažnosti), jednoducho nedalo priestor autorom na to, aby dokázali dostatočne vierohodne načrtnúť nie len charaktery postáv, ale aj samotné príbehové úskalnia, ktoré ich motivujú k jednotlivým činom. Výsledkom takto narýchlo ušitých oslích príbehových mostíkov a do oči bijúcich absurdít potom je dej, ktorý hlavne v druhej polovici totálne stráca akúkoľvek logiku. Samozrejme, takéto zovšeobecňujúce tvrdenie môže byť zavádzajúcim a preto uvediem jeden príklad za všetky - približne v polovici titulu začnete naháňať zradcu, ktorý vám postaví do cesty hneď niekoľko smrteľných prekvapení, pričom pri vzájomnej konfrontácii nemá problém vám priložiť k hlave pištoľ. Nasleduje ale príbehový twist vycucaný z prsta a hneď v ďalšom



leveli vaša postava onomu zradcovi pomáha. No a ja sa pýtam... prečo? Prečo, keď sa mi tá osoba pokúšala x-krát o život a nemala problém proti mne pošvať desiatky vojakov a iných protivníkov, prečo jej po jednej očividne nasilu vmontovanej spomienke musím hneď z FLEKU pomáhať? Kde je nejaký vnútorný vývoj môjho hrdinu, ktorý by ma k zmene strán prirodzene logicky nasmeroval? Prečo po rokoch loajálnej práce pre EuroCorp musím hneď zamieriť za šéfom s cieľom odstrániť ho zo sveta? WTF? No.. škoda reči.. ak máte aspoň priemernú inteligenciu, tú inteligenciu vám bude príbeh Syndicate ustavične svojou nedomyslenosťou urážať.

Z hľadiska hernej story je obzvlášť stupídny aj dizajnérske rozhodnutie vás každú minútu otravovať nejakými textovými informáciami. Opäť za to môže spomínaná krátkosť hry, keďže nakoľko autori nemali čas podať príbeh interaktívnou formou, museli tento problém vyriešiť takýmto spôsobom. Ten je však vzhľadom na podstatu titulu obzvlášť nešťastný, pretože mnoho kľúčových informácií o pozadí syndikátov je vám prekladaných len vo forme textu a vám sa NAOZAJ nebude chcieť v zápale boja každú sekundu prerušovať hru len preto, aby ste si mohli niečo prečítať. Do prdele, toto je FPSka a nie adventúra či RPG! Takéto "trhače" hernej dy-

namiky proste v tomto žánri nemajú čo hľadať. Ja Syndicate nechcem čítať, ale prednostne hrať.. veď je to akcia, nie? Nemôžete sa mi preto čudovať, že približne v tretine hry som už tieto texty prestal čítať úplne a dostal som sa k nim až tesne pred záverom kampane - a aj to len z dôvodu, že ma zaujímalo to dianie okolo syndikátov. Nie to dianie okolo hlavnej postavy a jeho misie, ale udalosti, ktoré viedli k vytvoreniu spomínaných megakorporácií a systému riadenia, na báze akého funguje tamojšia spoločnosť. Je to smutné, ale je to proste fakt - po príbehovej stránke je Syndicate naozaj bolestivým sklamaním!

Príliš úsmevu na tvári vám ale istotne nevykúzlili ani náplň single-playerovej kampane. 20 misií, rozsekaných na niekedy len pár minútové segmenty, síce na seba nadväzuje relatívne nenásilne a plynulo, avšak ich obsah je po väčšinu času tak zúfalo fádny a nezáživný, až sa mi chce nad výsledkom zaplakať. Až na pár svetlých okamihov (naozaj len pár - jazda vlakom a jeden drobný logický rébus hneď v prvej tretine hry) je väčšina levelov poskladaná z nasledujúcich, do nemoty sa opakujúcich situácií: prídete do miestnosti, vchody a východy sa uzavrujú, dizajnér do miestnosti naženie XY protivníkov, tých vysekáte, východ sa otvorí, prejdete úzkou chodbou a repete. To je asi

tak všetko, čo by sa dalo o kvalite jednotlivých levelov napísať. Proste nuda, šed', žiadna invencia, žiaden originálny nápad... len ustavičné koridory a opakovanie hore uvedenej schémy všade tam, kde trebalo level aspoň ako tak "natiahnuť". Ok, aby som titulu nekrivdil, sem tam vás čaká súboj s rovnako schopným agentom, avšak tieto boss-fighty sú príliš zriedkavými na to, aby dokázali hrateľnosť aspoň ako tak oživiť. Jo a ešte jeden príklad dizajnérskeho diletantizmu v praxi - každé druhé dvere na ktoré narazíte, sú pokazené, takže vkuse čelíte jednej a tej istej quick time sekvencii. Ak to budete robiť po 50-ty krát, určite vám tu už nepríde ani zábavným, ani nechcene humorným. Príde vám to akurát už len maximálne otravným.

Aby som ale vkuse len nehanil - samotný gameplay titulu rozhodne nemožno označiť za zlý, pretože schopnosti, ktoré vám dali tvorcovia prostredníctvom čipu Dart 6 do vienka, vcelku originálne osviežujú inak klasický run 'n' gun štýl hry. Okrem vizuálne pekne prevedenej fičúry zvanej augmented reality (luxusný názov pre inak vcelku bežný bullet-time mód) totižto budete v miere viac než vrchovatej využívať trojicu hackerských skillov, umožňujúcich vám nie len pošvať súpera proti vlastným, ale donútiť ho spáchať samovraždu či mu v zbrani vyvolať

nepříjemnú spätnú explóziu. Navyše, autori do hry -aj napriek jej krátkosti- pridali akýsi kvázi-RPG element v podobe vylepšovania týchto schopností, takže spočiatku na vás táto novinka rozhodne urobí dojem. Žiaľ, aj v tomto prípade však tvorcovia nápad nedotiahli do konca. Síce sa neskôr stretnete so súpermi, ktorých zabitie si vyžiada istú mieru hackingu, avšak až na pár ďalších aplikácií sú možnosti Dart 6 zúfalo nevyužitú. Osobne mi napríklad chýbala nutnosť sa dať tomu nejakým levelom prebiť len s použitím týchto skillz či potreba ich širšie využívať k riešeniu environmentálnych puzzle. Náznaky tam síce sú, ale je ich príliš málo na to, aby z hry urobili aj niečo viac, než len obyčajnú strielačku. Korunu všetkej tej nedomyšlenosti potom nasadzuje záverečná tretina hry, kde dobré 3-4 levely musíte prechádzať bez možnosti naplniť tieto schopnosti využívať. Vzhľadom na to, že práve v závere titul celkom solídne graduje, je naozaj zarážajúcim, že práve v týchto pokročilých prestrelkách, kedy už viete s Dartom ako tak narábať, ho nemôžete naplniť v boji aplikovať. Autora tejto geniálnej myšlienky naozaj len povesiť do prievanu.. veď viete za čo!

Našťastie, zúfalo priemerný (ba priam až pod-priemerný) single-player je aspoň ako tak vyvážený relatívne obstojným co-opom, ktorý vám síce ponúka len 9 misií, avšak vo štvorici hráčov je hacking hneď o čosi zaujímavejším a zábavnejším. V prvom rade je dôležité povedať, že v rámci kooperatívnej možnosti hry máte k dispozícii nepomerne variabilnejší repertoár skillov, takže konečne dostávate aj trošku tej slobody a šance experimentovať ako so zbraňami, tak aj jednotlivými schopnosťami. Čo sa týka dizajnu a náplne misií, čaká vás v podstate štandardná zmes úloh, typická pre tento žáner - tzn. klasická obrana objektov, ochrana osôb či krádež a následný zdrh do bezpečia. Dôvod, prečo je ale co-



op nepomerne zábavnejším bratom singleplayeru, spočíva v prepracovanom systéme získavania skúseností a s tým súvisiaceho modelu levelovania. Hra vám totižto umožní nie len zlepšovať svoje schopnosti a hacking, ale aj zbrane, vďaka čomu sa svojim konceptom blíži systému povyšovania a odmien, aký poznáme zo série CoD či z nedávneho Battlefieldu 3. Samozrejme, tie najlepšie "perky" si sprístupníte až usilovným a dlhotrvajúcim hraním, v čom ale problém určite nevidím, keďže otvorenejší level dizajn co-op misií a výrazne obtiažnejšia zmes protivníkov vás budú motivovať k tomu, aby ste sa ku co-opu ustavične vracali.

Po stránke technického spracovania je vidieť, že autori nemali dostatok času prísť s originálnymi dizajnmi a tak všetky tie hranaté miestnosti a koridory zaobalili do zrak-otupujúcich svetelných efektov a všadeprítomného bloomu, majúcich za úlohu iba jedinú - odvieť pozornosť od chabého vizuálu, ktorý je dnes pri najlepšom len priemerným. Prečo priemerným? Tak napríklad keď si porovnáam strohú detailnosť prostredia Syndicate s maniakálnou detailnosťou apokalyptického Rage (ale aj hociktorej inej nedávnej FPSky), tak si v prípade toho prvého pripadáam naozaj ako vo sfére budgetu. Podivná je aj mimika a gestikulácia postáv,

ktoré síce hovoria hlasmi známych hercov a herečiek (Brian Cox, Rosario Dawson a pod.), avšak ich prejavy majú od prirodzenosti doslova na míle ďaleko. Aspoňže sa autorom podarilo hru obdarit mimoriadne chytľavou hudbou a úderným zvukom zbraní, takže keď už si hru neužijú oči, tak to budú aspoň uši.

Hra, narýchlo ušitá horúcou ihlou s pár dobrými nápadmi, ktoré ale neboli z dôvodu časovej tiesne dotiahnuté do konca - tak to je v skratke Syndicate, polotovar, ktorý síce bez ťažkostí skonsumujete, avšak žeby vám ako celok zachutil, to rozhodne povedať nemožno. Samozrejme, ak vám ide v prvom rade o kooperatívnu hru, je titul rozhodne zábavným sústom, avšak pokiaľ hľadáte poriadnu dávku singleplayeru či podarený sci-fi príbeh, ani jedno z nich v tomto titule nenájdete. Syndicate tak zlyháva v tých najkľúčovejších momentoch a preto ho osobne odporúčam naozaj len tým najskalnejším fanúšikom žánra. Ostatní nech sa radšej poobzerajú po nepomerne kvalitnejších kúskoch. Majú totižto naozaj z čoho vyberať! ■

#### PLUSY

- Co-OP
- audio
- dobre premyslené cyberpunkové univerzum

#### MÍNUSY

- nezvládnutý príbeh plný nelogickostí
- zúfalo krátke
- nedostatočne využitý potenciál hackingu
- chabý level dizajn

\*Výrobca: Starbreeze Studios \*Distribútor: Electronic Arts \*Platformy: PC, PS3, Xbox 360  
\*Multiplayer: áno \*Lokalizácia: nie \*Web: www.ea.com/syndicate/



# SKYLINE



# Sféra digitálnej zábavy v zovretí sínusoidy

**AUTOR:** Boris "Blade" Kirov

## **Ako sa ekonomická recesia podpisuje na vývoji herného biznisu?**

Pravdepodobne ju všetci veľmi dobre poznáte - "vlnková" krivka goniometrickej funkcie sínus je jedným z kľúčových nástrojov popisu zákonitosti trigonometrie a preto sa možno pýtate, čo s tým má spoločné oblasť herného biznisu. Možno sa budete čudovať, ale prekvapivo mnoho! Nielenže vo všeobecnosti platí, že celý náš život až pozoruhodne presne kopíruje priebeh sínusovky (nie nadarmo sa hovorí, že raz si hore, potom dole), ale dokonca sa pravidla krivky uplatňujú aj na drvivú väčšinu vývoja navôkol nás. Práve preto je napr. nesprávny koncept kapitalizmu, ktorý sa milne domnieva, že obdobne ako rastie krivka exponenciálnej funkcie, v tom istom duchu bude sústavne napredovať aj ekonomika a celosvetový rozvoj. Ako sa môžeme presvedčiť z udalostí minulých či udalostí súčasných, takýto rast skôr či neskôr dosiahne svoje maximum, po ktorom musí nevyhnutne nasledovať recesia. A práve tá si v posledných mesiacoch vyberá svoju krutú daň aj v oblasti herného biznisu. Prečo sa to deje? Čo takáto kríza obnáša? A dopekla.. ako s tým majú štúdiá bojovať?

Asi najlepšie dokumentujú celkový úpadok herného biznisu aktuálne finančné výsledky popredných herných publisherov, ktoré inak ako katastrofálnymi ani nazvať nemožno. Veď posúďte sami - Take-Two: medziročná strata 41.7 milióna dolárov, THQ: strata 55.9 milióna dolárov, Sega: strata 72.2 milióna dolárov, Sony: strata 2.1 miliardy (!) dolárov... mohol by som takto pokračovať ešte pekných pár riadkov ďalej, ale myslím si, že na vytvorenie si všeobecného obrazu o tom, v akej hrozivej recesii sa momentálne svet hier nahádza, to úplne stačí. Aby ste si ale nemysleli, že digitálna zábava čelí úpadku po prvý raz - v rovnako nelichotivom stave sa totižto svet hier ocitol aj počas ekonomickej krízy v roku 2001, pričom sa ale po období recesie predsa len dokázal postaviť opäť na nohy. Dnes je však systém fungovania herného biznisu nepomerne komplikovanejší a z veľkej časti je to dané objemom financií, ktoré sa v hrách v súčasnosti točia. A práve obrovské finančné toky mimo iného znamenajú aj to, že ruka v ruku s veľkými stratami idú aj rovnako veľké dopady - a to či už na samotný vývoj titulov, alebo na fungovanie firiem a spoločností ako takých.

Aby ste si vedeli približne predstaviť, čo pod spomínanými veľkými dopadmi myslím, stačí mi spomenúť veľmi dobre známy "efekt motýľa" (alebo tiež rovnako zaužívaný pojem "reťazová reakcia"). Ak

totižto nejaká správna rada rozhodne, že určitý zamestnanec dostane výpoveď, ovplyvní tým nie len osud vyhodeneho pracovníka, ale aj osudy každého v jeho okolí. Ľahko sa tak môže stať, že tento človek po prepustení nie lenže zanevrie na produkty tejto firmy, ale svoju frustráciu rozšíri aj medzi svojich priateľov, čím defakto priamo ovplyvní potenciálne zisky spoločnosti. Je to síce za vlasy pritiahnutý príklad, avšak podstate je to, čo vyjadruje - jedno malé rozhodnutie totižto nie lenže postaví dotknutú osobu do zložitej životnej situácie, ale nepriamo tak ovplyvní aj celý rad iných a pre firmu nepomerne dôležitejších ekonomických ukazovateľov. No a v čom spočíva to slovíčko "veľké"? Tak predovšetkým v tom, že zatiaľ čo sa v minulosti dotkli rozpočtové škrtky menšieho počtu ľudí (keďže pred nejakými 10-timi rokmi sa na vývoji hier nepodieľali ani zďaleka tak veľké tímy, ako je tomu dnes), v súčasnosti je zníženie objemu investícií do developmentu častokrát doprevádzané masívnym prepúšťaním, postihujúcim desiatky, ba až stovky domácností. No a teraz si aplikujte onen butterfly effect na 240 ľudí, ktorých sa chystá THQ v dohľadnej dobe vykopynúť z roboty... yeah, hry sa v mnohých rodinách stanú opäť len luxusom. Luxusom, ktorý musí ustúpiť dôležitejším životným potrebám.

Je zaujímavé ale, že zatiaľčo pod ťarchou celosvetovej recesie krvácajú predovšetkým veľké distribučné a developerské domy, štúdiá vyvíjajúce pre mobilné platformy niečo podobné neprežívajú. Koniec koncov, stačí sa pozrieť na obrovské zisky spoločností ako Zynga, Gameloft či PopCap a hneď vám bude jasné, že je to práve finančná náročnosť vývoja hier pre konzoly a PC, ktorá zohráva v procese úpadku herného biznisu zďaleka najväčšiu rolu. Hneď za týmto faktorom potom nasleduje aj cena hier, za ktorú si produkt kupuje koncový užívateľ - musíte uznať sami, že kúpa arkády z App-Storeu je v dnešnej, ekonomickej krízou a nestabilitou zmietanej dobe, nepomerne menej bolestivejšou investíciou než kúpa 60-dolárovej hry, ktorú prejdem za jedno popoludnie. Práve preto je trh s titulmi pre iOS resp. Androidy tak prekvitajúcim, zatiaľčo ten "dospelý", určený tradičnému gamingu, čelí nepríjemnému úpadku.

Čo z toho pre korporácie typu EA a Ubisoft vyplýva? Že riskovať sa rozhodne nevypláca! Megalomanské investície do nových značiek totižto dnes už nezaručia ani len úplnú návratnosť vstupov a preto je aj súčasný trend vydávania pokračovaní tak všeobecne zaužívaným modelom, ktorý drží väčšinu "veľkých hráčov" pri živote. Navyše, keďže sa naša

civilizácia dostala v rámci krivky funkcie sínus do fázy recesie, je experimentovanie v oblasti hier bezpečné len vtedy, pokiaľ je riziko neúspechu kryté úspechom niečoho masovejšieho. Distribučné domy preto nemajú inú možnosť, než len pokračovať vo vydávaní toho, čo si želá pravidelne platiaca masa, pretože inak by nám nemohli v tak ťažkej dobe, v akej práve žijeme, priniesť aj to, čo naozaj stojí za našu pozornosť - a to aj za cenu komerčného neúspechu. Ak teda budete nabuďte reptáť nad tým, že séria Assassin's Creed stojí už od druhého dielu na jednom mieste, majte na pamäti, že práve táto sága vám zaplatí tituly ako Rayman Origins, ktoré by bez ziskov z predaja kolegu "Creeda" nemali šancu na vznik. ■

# DLC

**AUTOR:** Michal "MickTheMage" Nemec

***DLC sem, DLC tam, nám už je to všetko...dve, tri, štyri a peniažky sa sypú. Nám nie, im!***

Oznámenie „day one“ DLC pre Mass Effect 3 mnohými celkom pekne zamávalo. Ono celý ten rámus okolo DLC všetkého druhu je tak trochu oprávnený, avšak môžeme mať za zlé spoločnostiam, že chcú zvýšiť svoj zisk? Alebo inak povedané - môžeme mať niekomu za zlé, že sa v kapitalistickej spoločnosti správa ako nenásytný Fereng? :-)

Nemôžeme. Môžeme len svojimi peniazmi rozhodnúť, takéto vydieracské praktiky nepodporovať. Ak ich bude ignorovať dostatočný počet ľudí, veľmi rýchlo im dôjde, že tadiaľto cesta nevedie. Napísané to vyzerá tak jednoducho, avšak realita je oveľa tvrdšia. Mnoho ľudí si totiž zvyklo. Ale poďme sa najprv pozrieť v čom je v prípade Mass Effect 3 DLC problém. Problém je samozrejme v rozsahu a pocite, čo môže ono DLC priniesť obyčajnému hráčovi. Je jedno, či budú autori tvrdiť, že ho vytvárali v hluchom čase po dokončení samotnej hry. Podstatné je, že tento konkrétny obsah vyzerá ako niečo, čo v hre už dávno malo byť, ale namiesto toho si ho budem musieť prikúpiť. Namiesto štandardných 40 euro tak hneď z kraja zaplatím za hru oveľa viac. Čo je dobré pre biznis, nie je však dobré pre psychiku hráčstva. DLC môžu byť dobrou vecou, pokiaľ s nimi vedia vydavatelia (a autori) zaobchádzať, inak sa z nich stávajú podivné obchodné praktiky. Ždĺmanie nebohých fanúšikov. Jedna vec sú totiž čačky-mačky v podobe nových kostýmov, zbraní, či iných kozmetických prídavkov. Tie nech zoberie čert alebo nech si ich kúpi, kto cíti, že by chcel mať kompletnú zbierku predmetov vo svojej hre. Niako to hre neubližuje, normálny hráč nemá pocit, že by mu niečo chýbalo, skrátka všetko je tak ako má byť. Skoro.

Lenže keď sa pred vami pochvália, že v deň vydania hry vám naservírujú nového spoločníka. A tento má byť členom jednej kľúčovej galaktickej rasy, do týchto dní považovanej za vymretú - to už hraničí s nechutným finančným zdieraním a násilným rozdeľovaním hry. Nech si tvrdia, že to tak nie je. Nech bárs aj predkladajú milión dôkazov, nezmenia nič na fakte, že hráč dostane pocit akoby mu z hry čosi vyrvali. Niečo mu odopierajú a to i napriek tomu, že on zaplatil plnú cenu hry. Podobný prídavok odrazu spôsobí, že v hre je nejaká diera. Diera, za ktorú si musí priplatiť, ak chce mať kompletný zážitok z hry. DLC sú zaujímavý vynález, ale zároveň sú dvojsečnou zbraňou, ktorá nesprávne použitá dokáže množstvo fanúšikov riadne nasrdiť.

Je fajn mať k hre dodatočný obsah. Človek si tak akosi pomaly hrá, prechádza ten herný svet a aj by v ňom chvíľu ostal, ale už ho pozná akosi naspamäť. Opakujúce sa misie sú fajn, máme sa fajn, lenže už to nie je ono. Dobré vystavané a s láskou tvorené DLC, ktoré dostanete na podnose po mesiaci/dvoch od vydania hry sú príjemným spestrením a dobrým dôvodom prečo sa k obľúbenej hre vrátiť. Príbehové, obsahové DLC po nejakom čase dokáže potešiť. Tieto potom môžeme chápať ako také mikro (v niektorých prípadoch nano-) datadisky k vlastnej hre. Skrátka, rozširujú hru o nejaký obsah a nevyzerajú akoby do hry patrili od začiatku. Prípadne tak môžu pôsobiť, ale z nejakého dôvodu boli z hry vynechané a neskôr poskladané naspäť. Fajn.

Druhá kategória je pracovne nazvaná „čačky-mačky“, pravdepodobne choroba prenesená z free2play online hier. Väčšinou sa jedná o kozmetické blbosti, ktoré ni-



jakým spôsobom neovplyvňujú hru...teda pokiaľ nie ste Bioware/EA. Tým sa tiež už pár krát podaril husársky kúsok, že ich bonusové brnenie/zbraň - prístupné hneď od začiatku hry - boli vo svojej podstate tým najlepším, čo v hre nájdete. Čím nešťastným používateľom zbúrali radosť z hrania celého (nemenovaného) RPG. Ako každý dobre vzdelaný hráč vie, jedným z pilierov poriadneho RPG je aj nachádzanie, zbieranie a vylepšovanie svojho charakteru. Teda postavy a jej výbavy. A čo sa stane ak na začiatku hry dostanete do pazúrov vybavenie, ktoré nemá takmer v 90% hry konkurenciu? Správne, jedna dôležitá časť hrateľnosti je zakopaná do hlbokkej jamy. Jedna vec je zbytočná vec a druhá hru kaziacia vec. Teda, náhodne sa vyskytujúci internetový pútnik môže namietnuť, že je to vec osobnej slobody, osobného výberu. Má pravdu, chlapec. Avšak keď už niečo stvárať, tak tým nebúram vlastné dielo. Jedna vec je koňské brnenie za 3 doláre, ktoré je skutočne kozmetické a nemá iný význam len aby koník ku kráse prišiel. A druhá vec pred-



mety, ktoré menia váhu hrateľnosti. Nehľadiac na to, keď ich dostanete tak trochu nedobrovoľne. V konečnom dôsledku je jedno či kazia hru alebo nie. Podstatné je jedno - ak chcem mať koníka fešáka, tak si to DLC kúpim, ak nechcem - nič sa nedeje, koník je stále koník. Nemám pocit, že podobné DLC ma o niečo oberá, okráda o časť príbehu, skrátka kto za virtuálne predmety platí reálnym plativom...nuž jeho rozhodnutie. Srdce nebolí a hra relatívne drží. :-)

Takže v konečnom dôsledku je to na vás milý hráči a hráčky. Ak budete masovo nakupovať a podporovať toto zmýšľanie chamtivých vydavateľov, dovedy sa podobné (na pohľad nehorázne) DLC budú objavovať. Pamätajte v tomto divnom politicko-ekonomickom zriadení volíte svojimi peňaženkami. Aj keď tých pár poctivých Slovákov a bratov/sestier Čechov čo u nás hry nakupujú... Budme optimisti a dúfajme, že na celom svete zmýšľa ľud rovnako. Nuž a keď nie..., tak to sme pekne v... ■



# Next-gen sa blíži! Alebo nie?

**AUTOR:** Boris "Blade" Kirov

## ***Je téma okolo nástupcov súčasnej generácie konzol naozaj tak horúcou?***

Nemám síce vo zvyku púšťať sa do rozličných špekulácií a prognóz, avšak nedá mi nereagovať na aktuálne dianie v oblasti konzolového gamingu, ktoré sa už pekných pár mesiacov zmieta v nepriateľnom chaoze. V jeden deň potvrdený nástupca X360 či PS3 je hneď v deň nasledujúci popretý, dvojica zdrojov z pozadia vývoja konkrétnej platformy si v "dôveryhodných" správach absolútne protirečí, portály šíria jednu dezinformáciu za druhou a chudák čitateľ je z tých nekonzistentných informácií tak zmätený, že ho každá zmienka o nových konzolách už začína naozaj unavovať. Samozrejme, je to práve faktor senzácie, ktorý vedie jednotlivé webové stránky a redaktorov k takýmto "palcovým breaking-news", avšak nakoľko sa súčasná generácia konzol istotne približuje svojmu zenitu, je otázka nástupcov dnešných Wiičiek, Xiek a PSiek naozaj na mieste. Aby som sa teda aj ja zviezol na vlnu záujmu, ktorý táto téma v súčasnosti vyvoláva, rozhodol som sa po vzore (ne)slávne známeho analytika Michaela Pachtera vám predložiť niekoľko logických argumentov, ktoré jasne poukazujú na to, že ani jednej zo súčasných konzolových gigantov nie je otázka budúcnosti ich hernej divízie ukradnutá.

Ako prvé si jednoznačne zmienku zaslúži Nintendo - ich Wiičko je aj napriek poddimenzovaným HW špecifikáciám jednoznačným víťazom tejto generácie, avšak aktuálne štatistiky predajnosti konzol už jasne ukazujú, že mu začína dochádzať dych. Dôvod je prozaický: to, čo bolo pred dvoma rokmi novotou, už dnes skrátka zmlsanému davu nestačí. Reč je samozrejme o revolučnom pohybovom ovládaní,

ktoré s príchodom konkurenčných motion zariadení PS Move a Xbox Kinect prišlo o svoj status originality, vďaka čomu sa z Wiička stala "už len" old-gen konzola, ktorá ako svojim výkonom, tak aj svojim motion ovládaním už nedokáže tak silno konkurovať výkonným bratom, ako tomu bolo v časoch jej najväčšej slávy. Nemožno sa preto čudovať, že to bolo práve Nintendo, ktoré ako prvé ohlásilo nástupcu svojho current-genu, slubujúceho toľko víťané HD rozlíšenie bez akejkoľvek straty vlastnej, Nintendočkej identity. Je však ale otázne, či bolo rozumným nie len zverejniť viac menej základný koncept konzoly, ale aj približné HW špecifikácie - už teraz je totiž jasné, že ako Microsoft, tak Sony prinesú na trh nepomerne výkonnejších nástupcov svojich súčasných platforiem, pričom priama integrácia nedávno vydaných motion zariadení bude v prípade PS4 a X720 (pracovné názvy) istotne samozrejmosťou. Aby si teda Nintendo udržalo aj v prípade WiiU svoje dominantné postavenie, bude musieť hráčov presvedčiť nie len silným portfóliom hier (čo nebude problém), ale aj nepomerne kvalitnejšou online službou, v oblasti ktorej má v porovnaní s konkurenciou obzvlášť veľké slabiny.

Microsoft, spokojne si užívajúci prvenstvo z hľadiska predajnosti HD next-genu, sa nemusí s nástupcom fenomenálne úspešného Xboxu 360 naozaj nikam ponáhľať - i tak je ale zrejme, že na novom "Xku" už istotne v tajných labákoch usilovne pracuje. Prečo? Dôvodov je hneď niekoľko - okrem potreby upgradovať hardvér na súčasný stav sa MS bude u nástupcu súčasného Xka ešte viac usilovať o cross-platformovú architektúru, ktorá (ako už vieme) by mala eventuálne umožniť ako majiteľom future-gen konzoly, tak aj užívateľom najnovších

"okien", zdieľať jeden a ten istý softvérový obsah. Veď predsa, je všeobecne známe, že tituly sa na Xboxe vyvíjajú ľahšie práve preto, lebo jeho architektúra je veľmi blízka PC, takže nevidím dôvod, prečo by v tomto koncepte nemal MS pokračovať ďalej. Samozrejmosťou potom bude priama integrácia kinectu do každého zariadenia, pričom z hľadiska hardvéru by mal byť nový Xbox hneď niekoľko krát rýchlejší, než jeho predchodca - otázne ale ostáva, aké médium bude nová platforma z dielne MS využívať. Síce sa naskytá príležitosť pre (nákladný) vývoj nového typu disku, avšak skôr je pravdepodobné, že sa firma rozhodne pre technológiu blu-ray, nakoľko tá poskytuje dostatok kapacity a keďže je výsledkom kooperácie viacerých popredných firiem (teda nejedná sa o čiste len Sony produkt), môže jej "anonymita" ostať v rámci konzoly zachovaná. Súčasná špekulácia sa taktiež pohráva s myšlienkou gamepadu v tvare tabletu (teda zjavná "inšpirácia" u Nintendo), avšak mne osobne príde Microsoft ako konzervatívna spoločnosť, ktorá uprednostní skôr overenú funkcionálnosť, než by mala riskovať vývojom netradičného gamepadu, ktorý nebude tak všestranne vhodný na hranie, ako je tomu u gamepadu tradičného. A len tak čiste pre zaujímavosť... videli ste vôbec nejaký tablet od tejto firmy? Ja teda musím odpovedať negatívne.

Sony ako tretí konzolový bojovník príde s nástupcom PS3 ako posledný. O tom niet pochýb - nie lenže svoju súčasnú konzolu vydal ako posledný, ale keďže má tento rok plné ruky práce s presadzovaním PS Vity na trhu, je takmer 100-percentne isté, že ak by aj niečo nové ohľadom PS4 v rámci E3 odhalil, istotne pôjde len o ranné koncepty, ktorých finálna podoba je od nás vzdialená ešte pekných pár rokov. Firma navyše za uplynulý rok vykázala dosť nepríjemné straty a preto im jeden riskantný projekt (spomínaná Vita) na teraz bohaté stačí. Samozrejme, to nič nemení na

fakte, že nové plnohodnotné PSko sa časom určite objaví a minimálne po stránke výkonu bude opäť ašpirovať na titul "najvýkonnejšia konzola danej doby". Z hľadiska jeho architektúry však neočakávam žiadne výraznejšie zmeny - typická tvrdohlavosť Sony bude istotne viesť k tomu, že na PS4 sa bude vyvíjať rovnako ťažko ako na PS3 a tých naozaj graficky vyspelých hier sa preto dočkáme až v horizonte 5-rokov od uvedenia konzoly na trh. Veľký otáznik však visí nad budúcnosťou PS Move - očividná kópia pohybového ovládania Wii totižto po stránke marketingu totálne pohorela, vďaka čomu sú jej predaje také, aké sú - z prižmúrením oboch očí len horko ťažko priemerné. Jednoducho sa Sony na propagáciu tohto prídavného HW vykašľalo, čo rozhodne za šťastný krok nemožno považovať ani omylom. PS Move je preto nateraz ďalším "betamaxom" tejto firmy a je logickým sa domnievať, že svojho plnohodnotného využitia (a úspešnej resuscitácie) sa môže dočkať až s launchom novej platformy.

Aj keď sa môže zdať, že z hľadiska technických špecifikácií je súčasná generácia konzol už značne zastaralou, hity minulej jesene/zimy jasne dokázali, že s potrebou nových verzií či už Xboxov alebo PSiek to naozaj až tak horúcim nie je. Je jasné, že aby šli tvorcovia konzol s dobou, musia ich časom obmieňať - avšak rozhodne to nie je na popud hráčskej verejnosti. Súdiac podľa výborného odbytu oboch uvedených platforiem totižto konzolisti neprikladajú super-vysokým-rozlíšeniam a mega-ostrým-textúram ani zďaleka taký význam, ako to je v prípade PC-čkárov a možno aj práve preto sa Nintendo, Microsoft a Sony do vývoja svojich nových platforiem až tak nehrnú. A nemožno sa im ani čudovať - súčasný konzolový trh je natoľko zdravým a vitálnym, že robí v ňom zmeny, ktoré by mohli mať kontraproduktívny efekt, by bolo zbytočne veľkým riskovaním. ■





POWERED BY



UNREAL  
TECHNOLOGY

# Príbeh a hrateľnosť

**AUTOR:** Michal "MickTheMage" Nemec

**Príbeh je niečo čo sa udialo, čo sa stalo, prežité a následne prerozprávane. Ľudia majú príbehy, zažívajú ich, berú si z nich ponaučenie (alebo ani nie), príbeh pôsobí emocionálne a mnohokrát stimuluje. Niektorí dokonca tvrdia, že všetko je príbehom. Celá škála zážitkov, ktorá sa odohrá v istom časovom úseku. Všetko je tak neurčité, avšak do istej miery pravdivé. Ostatne počítačové hry sú jedným z mála priestorov, kde toto rôzne ponímanie príbehu dokážeme pozorovať - takpovediac - voľným okom.**

Príbeh môžeme pozorovať. Príbeh môžeme zažívať. V oboch prípadoch príbeh prežívame, ale každý svojim vlastným spôsobom. David Jaffe na prezentácii DICE povedal, že dávať prednosť príbehu pred hrateľnosťou je stratou času. A myslel tým príbeh, ktorý autor vopred vymyslí, stvorí jeho hlavnú myšlienku a prezentuje ju svojmu publiku. Príbeh, ktorý môžeme pozorovať a vnímať cez neho autorské úmysly. Podľa neho hry nie sú ani v najmenšom vhodné na podobný druh predávania myšlienok. Ostatne, lepší by bol možno film alebo kniha. Mrhať zdrojmi na tvorenie príbehu je činnosť zbytočná a neproduktívna. Hráč sa má hrať, má byť zabávaný v rámci herného procesu. Príbeh by mu nemal zväzovať ruky a znemožňovať hranie. Teda inými slovami povedané, hrateľnosť je podmienená príbehom. Naopak Jaffe vyzdvihol druhý spôsob, teda prípad kedy príbeh nepozorujeme, ale ako hráči si ho vytvárame. Ako príklad tu uviedol Skyrim a pokojne môžeme dodať aj Minecraft. Sériu Elder Scrolls je už od svojich začiatkov typom tvorenia vlastného príbehu, prežívania, ktoré sa v istých bodoch odlišuje od každého ďalšieho. Autor tohto príspevku prežíva pri hraní iný príbeh, ako ktokoľvek ďalší. Máme spoločné prvky, spoločný svet, v ktorom sa pohybujeme, ale náš príbeh je tak odlišný, ako je naše vnímanie reality. Zároveň hrateľnosť nie je podmienená príbehom a teda je samostatne funkčná, bez rôznych barličiek.

Jaffe má aj nemá pravdu. Čo ma opäť vracia k myšlienke vnímania hry ako takej, ktorú som už niekoľkokrát prezentoval. U každého hráča je pohľad na rovnakú hru rôzny, tak ako sa líši ich vkus, ich rozhlad, tak i chápanie a vnímanie hry je rozdielne. Áno, v prvom prípade sa mechanika podriaďuje príbehu - a teda hrateľnosť vychádza z autorského úmyslu rozprávať. Arkham City, ktorú Jaffe spomína ako príklad hrateľnosti podriadenej príbehu, dáva hráčovi minimum priestoru na vlastnú imagináciu, na vlastné hranie sa s realitou. Lenže práve preto, že je to hra, stále tam existuje isté miesto pre vlastný príbeh, akúsi vlastnú hru - i keď je zatlačené do úzadia. Stále sa môže stať, že hráč príde s vlastným zážitkom - a teda vlastným príbehom z Arkham City. Istotne si teraz hovoríte, že tu niečo nesedí, že trochu miešam niekoľko vecí v

jednom kotle. Zážitok a autorský príbeh. Čo je mimochodom vec, ktorú majú hry istým spôsobom spoločne s literatúrou. Jaffe, ale práve porovnáva tieto dva prístupy. Chce aby samotné akt hrania hry bol príbehom. A teda hranie vytvára vlastný príbeh, teda zážitok, ktorý vychádza predovšetkým z mechaniky herného sveta. Batman vám dáva príbeh, ktorý je daný tak ako bol napísaný. Má začiatok, má svoje kľúčové body a v istom okamžiku nejakú skončí. Skyrim má tiež svoj príbeh, na niektorých miestach i zamýšľaný, ale nie je podstatou, hybnou silou hry. Jeho hraním sa však tvorí príbeh vlastný, nový a často veľmi odlišný od autorského zámeru. Spýtali ste sa niekedy ako hráte hru? Skyrim môžete hrať mnohými spôsobmi. Ja napríklad, robím len to, o čom som presvedčený, že by mala robiť moja postava, môj avatar a reprezentácia vo svete Tamrielu. Množstvo hráčov sa snaží spraviť všetko na jeden záťah, všetko čo im Bethesda umožňuje - práve preto lebo im to umožnila. Nie všetci, nie každý. Tiež sa počítam medzi tých „iných“. V Skyrime môžem byť všetko naraz - hlava cechu zlodějov, arcimág, šéf statočných bojovníkov, dokonca i elitný vrah. Ale prečo? Pretože sa mi niekde započítava koľko percent z hry som prešiel? Iste, sú ľudia, ktorí v tom vidia zábavu, nie však ja. Moja postava nie je ani zloděj a už vôbec nie vrah. Spoločníci sídlia v honosnom Jorrvaskre majú síce vznešené ciele, ale tiež nie sú pre mňa to pravé. Prečo sa k nim teda pridávať? Netreba, nie je to povinnosť, nie je to nutnosť - je to možnosť. Možnosť ako budovať hraním vlastný príbeh. Ja to robím tak, iní zase onak. Ostatne nie je to jediný aspekt, ktorým sa môže líšiť moje hranie (a teda môj príbeh) od toho vašeho.

Upozornenie: Nasledujúce dva odstavce obsahujú niekoľko kľúčových odhalení vo svete Skyrimu - ak ste sa neprelúskali cez hlavnú dejovú linku a nechcete sa ochudobniť o nejaké príbehové prekvapenia, radšej ich preskočte.

Skyrim ponúka niekoľko zaujímavých momentov a ne jeden vhodný na premýšľanie, či dokonca samostatné články. Politická situácia, napríklad. Ale tá nás v tento moment zaujímať nebude. Je tu jedna udalosť, ktorú autori do možností hry nezapočítali -





a teda, že hra sa s ňou nedokáže vysporiadať spätnou väzbou k hráčovi. Zabitie Paarthurnaxa.

Paart, ako ho familiárne volám, je drak, ktorého si človek veľmi rýchlo obľúbi. Starý, vzdelaný a jeden z mála, s ktorými sa dá rozumne rozprávať. Drží patronát nad „Greybeards“, a bol to on, ktorý naučil ľudí dračiemu jazyku. Naučil ich využívať Thu'um. Pravda, nie vždy bol taký a na svedomí má mnoho nevinných životov (ostatne jeho meno by sme mohli interpretovať ako Pán Ambície a krutosti). Ale, skrátka...možno je to syndróm, ktorý do nás naočkoval strýko George Lucas, jednoducho som ne našiel pádny dôvod prečo ho zabiť. V jeden moment si totiž členovia Blades zmyslia, že ak chcete aby vás ďalej rešpektovali a nasledovali, musíte starého Paarta zabiť. Nemáte inej voľby, ak chcete pokračovať v príbehovej linke „Blades“. Nemôžete im dokonca ani povedať, že to neurobíte. Jednoducho, v tomto smere nedostanete jedinu odozvu z ich strany. Urobiť to nemusíte. Presne tak som sa aj zachoval. Mám v hre síce otvorenú príbehovú líniu, ale zabíjať sa tu nikto nebude. Medzi nami, to by som radšej zabil starého Esberna s

Delfínou. Paarthurnax si v mojich očiach skrátka zaslúži viac rešpektu ako ktokoľvek z iných smrteľníkov. Môj príbeh a moje dôvody, o ktorých by sa toho istotne dalo napísať množstvo textu.

Jaffe má pravdu v jednom bode, niekedy je skutočne zaujímavejší vlastný príbeh, ako príbeh daný. Ale vďaka interaktivite, ktorú hry ponúkajú, je tento kúsok vlastného príbehu vložený svojim spôsobom do každej hry. The Elder Scrolls, Minecraft, Star Trek Online – vlastne MMO hry všeobecne, len ponúkajú iný typ rozprávania a tvorenia príbehu. Jaffe túži po surovej hrateľnosti, po tom zážitku, ktorí prinášajú hry zo starých čias ako je Pac-Man, Asteroids a ďalšie. Všetko sú hry, ktoré stavajú na iných kvalitách ako väčšina dnešných hier. Pravdou však je, že sú stále veľmi hrateľné a zábavné i po tridsiatich rokoch existencie. Možno práve preto, že stavali na iných kvalitách ako je „porozorovanie“ príbehu. Nemyslím si však, že hry ako médium sú na tom nejako zle. Stále sa hľadajú a podľa mňa je tu priestor tak na príbehovo zviazané hry, ako i hry podriadené hrateľnosti. ■



# Hardware

## Playstation

# VITA

**Už je to dlhých osem rokov, čo sa spoločnosť Sony rozhodla vstúpiť do divokých vôd prenosného hrania, kde dovtedy neohrozene vládlo Nintendo so svojim Gameboyom. Áno, aj keď sa to na prvý pohľad a tretie počutie ťažko verí, PSP je tu s nami už skoro jednu dekádu. Preto ohlásenie nového nástupcu, ktorý prinesie next-gen hranie do našich vreciek bolo viac ako očakávané. Páni a dámy, privítajte PS VITA.**

Svet mobilného hrania je tvrdý a drsný. Už PSP nám predviedlo, že na úspech nestačí iba hrubý výkon konzoly a vreckové prerábky „velkých“ titulov. Mobilní hráči chcú niečo viac, niečo iné, niečo instantné, čo sa na čakanie u doktora, či cestovanie v MHD viac hodí. Preto prvotné kroky Sony v týchto vodách boli mierne povedané – vlažné. To sa nakoniec zmenilo, a aj napriek úspechu Nintendo DS, nástrahám v podobe pirátskeho hrania, či nástupu výkonných mobilných telefónov a tabletov sa PSP udržalo na hladinou, pričom sa dá povedať, že hlavne jeho posledná reinkarnácia v podobe modelu 1004, ktorý prišiel o Wi-Fi a dostal trochu „lacné“ materiály sa táto konzola dočkala svojej reinkarnácie a na vianočnom trhu 2011 sa stala doslova hitom. K tomu samozrejme prispelo aj množstvo hier so zníženou cenou na zhruba 10 Eur. Každopádne, ukončíme spomínanie na časy minulé a podme sa pozrieť na to čo nás čaká. Snáď budeme môcť povedať: „Kráľ je mŕtvy, nech žije kráľ!“

PS VITA je hneď po vybalení z krabice veľká! Aspoň tak teda zapôsobila na väčšinu skúšobných objektov, ktoré sa dostali do mojej blízkosti a nestačili pred mojím otravovaním utiecť. Tento fakt je spôsobený z veľkej časti vďaka displeju, ktorý má päť palcové rozmery, pomer strán 16:9 a rozlíšenie 960 x 544px. Avšak nie len veľkosťou vie tento displej ohúriť, to pravé očarenie očí prichádza až po jeho spustení. Sýte farby, vysoký kontrast a svietivosť, ktorá aj na dennom svetle dovoľuje hranie bez toho, aby ste sa museli skrývať ako emo fanúšik upírskych denníkov. Ako by to však v dnešnej dobe plnej konkurencie od tabletov bolo, keby displej nebol aj kapacitne dotykový. A aby sa nepovedalo,



tak konzola túto fičúru aj naplno využíva. Na môj vkus občas až príliš. Aj klasický pohyb v menu hry, či potvrdzovanie úkonu tu veľmi často prebieha práve vďaka dotykovej obrazovke, pričom klasické ovládacie prvky, na ktoré sme zvyknutí sú ignorované. Prečo si musím „ucápať“ displej len kvôli tomu aby som si spustil štart v hre? Prečo na to nemôžem použiť X tlačidlo ako vždy do teraz? Hold, trendy a dobu nezastavím.

Ďalším výrazným prvkom na ktorý sme čakali je samozrejme pravá analógová páčka, ktorá nám konečne dovolí plnohodnotné hranie, na aké sme zvyknutí z PS3 Dualshock ovládača. Vďaka dvom analógom sa konečne budú dobre hrať FPS, 3PS, ale aj športy a množstvo ďalších hier. K analógom samozrejme neodmysliteľne patria aj zvyšné ovládacie prvky známe zo starej PS. Čiže smerový/križový ovládač, tlačidlá X, štvorček, trojuholník a O, na hornej hrane konzoly zasa nájdeme obligátny ľavý a pravý trigger. Tolko k aktívnym mechanickým ovládacím prvkom. Avšak pozor, PS VITA prináša aj ďalšie novinky na poli ovládania hier. Už vyššie spomenutý kapacitný dotykový displej, ktorý však dnes už

nieje žiadna extra vychytávka, koniec koncov konkurenčné 3DS má dotykový displej taktiež (o tabletoch a mobiloch nehovoriac). Čerstvý vietor však na VITU prináša zadnú dotykovú plochu, ktorá je originálna a vyzerať to tak, že bude aj často vývojármí využívaná. Už pri launchy konzoly táto plocha dostane vcelku zabráť vďaka hre Little Deviants, ktorá je v podstate primárne postavená na tomto ovládaní, či Uncharted: Golden Abyss, kde zasa toto ovládanie pomôže zvládajú Nathanove divoké kúsky. Každopádne tento nápad hodnotím ako veľké plus a dúfam, že bude toto ovládanie do budúcnosti hojne využívané. Zo zvyšných tlačidiel nám na konzole zostávajú už len obligátne Start, Select, PS, ovládanie hlasitosti a tlačidlo zapínania/vypínania. Rozloženie tlačidiel a jednotlivé porty si pozrite v priloženom videu, pretože lepšie raz vidieť, ako sto krát počuť (áno, odhalili ste ma, nechce sa mi to tu popisovať :)

VITA prináša aj ďalšie novinky v podobe nových pamäťových médií. Ak ste si mysleli, že ako úložisko použijete pamäťovku z PSP, tak pozor. Nič také nebude. Sony totiž prichádza s novým formátom PS VITA memory Card,



# Hardware

## NOVINKY ZA MESIAC

# FEBRUÁR

**Posledný januárový týždeň mal čo ponúknuť aj po hardvérovej stránke.**

Chcelo by to opäť zažiť poriadnu dávku hardvéru, ale štvrtý týždeň takému štádiu bohužiaľ nenasvedčoval, i keď boli k dispozícii informácie o dvoch solidných hráčskych PC skrinkách a troch grafických kartách, ktoré sa už počas tohto týždňa stihli zaradiť do európskej predobjednávkovkej ponuky.

Prvá správa sa detailne pozrela na novú 'Super Midi-Tower' počítačovú skrinku, ktorá spadá pod krídla známejšej spoločnosti Compucase. Je označená ako Cougar a príde pod modelovým menom Evolution BO, zahrňujúcim v sebe nielen v hornej časti umiestnenú 3,5"/2,5" SATA dokovaciu stanicu, ale aj I/O panel s dvoma USB 2.0, rovnakým množstvom USB 3.0 portov a vstavaným regulátorom ventilátorov. Obsahuje šesť externých 5,25 palcových pozícií (bez potreby použitia montážnych nástrojov), štvoricu interných 3,5" zásobníkov a osem PCI slotov. Chladenie patrí medzi neodmysliteľné súčasti skriniek a preto sa výrobca v tomto prípade rozhodol pre 120 mm ventilátor Vortex HDB s umiestnením na zadnej strane. Pokiaľ by však niekto chcel použiť viac ventilátorov, nebude to problém, pretože ostatné sa môžu nainštalovať dodatočne. Ak by ani to niekomu nepostačovalo, je tu možnosť aplikácie vodného chladenia, nakoľko sú tu už dva predvrtané otvory, nachádzajúce sa vzadu. Skrinka Evolution BO disponuje rozmermi 223 x 523 x 514 mm, ocelovou konštrukciou a čierno-oranžovým farebným prevedením, ktoré je naozaj pútavé. Na starom kontinente by sa mala objaviť počas februára. Jej cena bude pravdepodobne 99 €.

O dva dni neskôr taiwanská spoločnosť Xilence Technology odkryla špecifikácie PC skrinky Black Hornet, ktorú možno označiť za 'malého brata' modelu Interceptor. Do vienu dostala ocelovú konštrukciu, pričom disponuje



čiernou vnútornou aj vonkajšou povrchovou úpravou a rozmermi 200 x 493 x 490 mm. Predný I/O panel ponúka dva USB 3.0 porty, jeden eSATA a HD audio porty. Je prítomná i vstavaná dokovacia stanica (SATA) s podporou 2,5" a 3,5" diskov. Ponuku ďalej tvorí sedem PCI slotov, štvorica 5,25" pozícií, dvojica 2,5 palcových a štvorica 3,5" pozícií.

Čo sa chladenia týka, táto skrinka disponuje dvojicou vstavaných ventilátorov. Na zadnej strane našiel svoje umiestnenie jeden o veľkosti 120 mm a jeden 140 mm s červenými LED diódami je v prednej časti. Počítačová skrinka Xilence Black Hornet sa už teraz predáva za 89,90 €.

Na záver sa objavila špekulatívna, no viacerými obchodmi potvrdená správa, súvisiaca so zaradením modelov grafických kariet Radeon HD 7950 do jednotlivých obchodných ponúk. V čase uverejnenia príslušnej novinky ešte nebol ani jeden model tejto karty oficiálne predstavený, niektoré internetové obchody s pôsobnosťou v Európe však do svojej ponuky uviedli rovno tri také karty. Všetky tieto grafické karty (od výrobcov XFX, AMD a Gigabyte s modelovým označením

GV-R795W3-3GD) disponujú podporou pre CrossFireX, DirectX 11.1 a OpenGL 4.2, majú 1792 Stream procesorov, 3 GB GDDR5 pamäť (5000 MHz), 384bitovú pamäťovú zbernicu a štyri výstupy (jeden DVI, jedno HDMI rozhranie a dva mini DisplayPort výstupy). Prvé dve karty obsahujú frekvenciu jadra o hodnote 800 MHz, pri modely od spoločnosti Gigabyte sme však v jednom z obchodov našli údaj o GPU frekvencii 900 MHz. Táto informácia však môže byť tzv. preklepom. Známe sú aj ich predobjednávkové ceny. Gigabyte Radeon HD 7950 stojí približne 485 €, model od XFX 419 € a AMD sa bude pravdepodobne predávať za približne 519 €.

**Vždy nemôžeme byť iba poslami dobrých správ. Túto skutočnosť potvrdil piaty herný hardvér týždeň, ktorý si ideme teraz zhrnúť.**

A hneď prvá správa, ktorú sme zo sveta hardvéru priniesli, patrila medzi tie nemilé. Všade počúvame o zdražovaní produktov a tomuto procesu sa, bohužiaľ, nevyhlo ani nami tak obľúbené odvetvie počítačových komponentov. A tak, pokiaľ plánujete nákup novej základnej dosky, spravte tak radšej čím skôr, pretože práve táto zložka očakáva na konci prvého štvrtroka 2012 nárast cien o 10%. Dotkne sa to najmä spoločností Asustek Computer a Gigabyte Technology, ktoré sú svetovými lídrami v tomto úseku. Možno sa pýtate, prečo musia výrobcovia k takémuto kroku pristúpiť? Nuž, odpoveď je jednoduchá. Za celým týmto predpokladaným nárastom možno hľadať nielen zvýšenie svetových cien medi, ale aj zvyšujúce sa náklady na pracovnú silu v Číne. Nejde pritom vôbec o nejakú raritu, veď podobnú situáciu sme tu mali aj na začiatku roka 2011, keď nás postihlo zvýšenie cien tohto segmentu o 5-10% v dôsledku zvýšených nákladov na materiál a nedostatku pracovných síl. Ďalšie nepríjemné prekvapenie nasledovalo v apríli 2011,



kedy išlo o 3-8% zvýšenie cien. Vtedy sa tak trhy zachovali kvôli nákladom na niektoré zložky, ktoré mali súvis s marcovou katastrofou, odohrávajúcou sa v Japonsku.

Prejdime radšej ale k niečomu príjemnejšiemu. Vychýrená spoločnosť Sapphire nám totiž predstavila dve nové grafické karty Radeon HD 7950, odlišné vo frekvencii jadra a v chladiacom systéme. Prvý model je základný a prichádza s referenčnou frekvenciou jadra, továrensky nastavenou na 800 MHz. Známe sú pritom aj údaje o jeho GDDR5 pamäti, ktorá disponuje pracovnou frekvenciou o hodnotu 1250 MHz (resp. 5000 MHz). Aj chladenie tejto karty je referenčné a tvorené zároveň z jedného jednoduchého ventilátora bez tepelných trubíc (známych aj ako heat pipes). OC, čiže Overclock verzia tejto grafickej karty však vyniká nielen lepším taktom pre jadro, ktoré tiká frekvenciou 900 MHz, ale i zložitejším chladičom z hliníka. Tento model už obsahuje aj medené heat pipes. Oficiálna cena je zatiaľ menším tajomstvom, ale predpokladá sa, že by mala byť na hodnote 449 amerických dolárov pre základný model. Pokiaľ sa užívateľ rozhodne pre vylepšený OC model, priplatí si približne \$20.

S treťou správou sme sa neoficiálne pozreli na zaujímavý herný notebook Alienware M18x R2, ktorý kutí



spoločnosť Dell. Taká parádica, akou tento 18,4" laptop bezpochyby je, si zašlúži aj neprehliadnuteľnú konfiguráciu, tvorenú pravdepodobne výkonnými grafickými kartami od NVIDIE a AMD. V praxi to bude možno vyzeráť tak, že tento stroj bude vybavený buď grafickou kartou GeForce GTX 660M a GTX 675M (k dispozícii cez SLI konfiguráciu) od spoločnosti NVIDIA, prípadne Radeonom HD 7970M v nastavení CrossFireX, ktorý prináša AMD.



Špekuláciu ukončíme procesorom. Podľa všetkého bude mať tento notebook k dispozícii Intel Ivy Bridge.

Sumár ukončíme ďalšou nemilou správou. Nedávno sme vás informovali o meškani herných headsetov značky Razer Tiamat s určením nového obdobia vydania na koniec januára 2012. Tento termín však nebol dodržaný a tak nám nezostáva nič iné, len čakať. Fanúšikovia, ktorí plánovali ísť do nákupu tohto headsetu nemusia zúfať, pretože Razer sľubuje dodať produkty ihneď, ako to len bude možné. Má to byť počas februára.

### **Okrem klasických noviniek z herného univerza sme k vám dopratili aj štvoricu pozoruhodných hardvérových správ.**

Šiesty tohtoročný týždeň započal oznámením nových nízko profilových pamäťových DDR3 kitov menom G.Skill Ares, ktoré sa zameriavajú na počítačových a herných nadšencov. Na výber je hneď niekoľko variácií, ale jedno majú všetky verzie spoločné. A síce, že disponujú nízkym, len 3,2 cm profilovým dizajnom, ktorý sa dokonale hodí v prípade budovania výkonného PC s veľkým procesorovým chladičom. Návrhár a výrobca vysokovýkonných pamätí, spoločnosť G.Skill, tvrdí, že každý Ares kit je testovaný prísny procesom internej validácie, zaisťujúcej stabilitu a kompatibilitu ako s Intel tak aj AMD platformou.

Máte radi Hviezdne Vojny? Ak áno, nie ste jediní! Vo svete existuje obrovská fanúšikovská masa priaznivcov Star Warsu a preto niet divu, že spoločnosť

Microsoft pri príležitosti uvedenia herného titulu Star Wars Kinect, oznámila limitovanú edíciu balíka Xbox 360 Kinect, obsahujúceho 320 GB lokálne úložisko, modul Kinectu v bielej farbe, no a samozrejme nemôže chýbať ani kópia spomínanej hry. Poznáme aj predobjednávkovú sumu a samotný dátum vydania. Táto limitka dorazí na trh 3. apríla a pokiaľ by niekto o ňu mal záujem, je možné si ju predobjednať už teraz na Amazone, a to za \$449.

Teraz by mali zbystrieť fanúšikovia vysokého výkonu, pretože japonský výrobca FaithPC predstavil 17,3" (1920x1080 pixelov) výkonný notebook s kompletným označením GXT P170HBD-G580 TWIN-Drive SSR2. Zmienovaný výkon je demonštrovaný prostredníctvom tu prítomného 2 GB grafického rozhrania NVIDIA GeForce GTX 580M, základom tohto notebooku je potom štvorjadrový procesor Intel Core i7-2960XM Extreme Edition, operatívna DDR3 pamäť má kapacitu 16 GB (2 x 8 GB) a k dispozícii sú tiež dva 180 GB SSD disky z Intel SSD 520 Series. Jeho ponuku ďalej tvorí Blu-ray mechanika, gigabit Ethernet a aj Bluetooth. Aby sa ešte viac vyhovelo hráčom, do vienu dostal špeciálne navrhnutú klávesnicu, vhodnú pre hranie hier. Čo sa týka ceny, poznáme len tamojšiu, ktorá činí presne 299,800 JPY. V prepočte na našu menu je to približne 2 924 €.

Na záver sme si pre vás prichystali veľkú (a to doslova a do písmena) lahôdku v podobe predstavenia nového CPU chladiča, ktorý pod označením Silver Arrow SB-E uviedol výrobca Thermalright. Ide o procesorový cooler, ktorý vychádza z dizajnu dávnejšieho modelu Silver Arrow. Nová verzia poskytuje dual tower/dual fan dizajn, pričom obsahuje osem 6 mm heat pipes (pôvodný model mal štyri 8 mm). K dispozícii sú dva PWM ventilátory - jeden o veľkosti 140 mm a jeden 150 mm (starší Silver Arrow ponúkal dva 140 mm ventilátory). A ako je na tom kompatibilita? High-end CPU chladič Thermalright Silver Arrow SB-E podporuje nasledovné procesory: Intel LGA 2011 / 1366 / 1156 / 1155 / 775 a AMD AM2(+)/AM3(+)/

FM1. Podľa dostupných informácií príde na trh koncom februára za predobjednávkovú sumu \$103 / 78 €.

**Z nenápadného týždňa sa záverom vyklúla slušná hardvérová porcia, za ktorou možno hľadať nielen trojicu tradičných herných produktov, ale i špeciálnu edíciu Razer zariadení, ktoré sú „oblečené“ v štýle tretieho Mass Effectu. A práve týmito produktmi odštartujeme v poradí už siedmy HW sumár 2012.**

Razer v spolupráci so spoločnosťami BioWare a Electronic Arts predstavil objemnú radu „hračiek“, ktoré sú upravené tak, aby ladili s dizajnom akčnej RPG hry Mass Effect 3, pričom ich dostupnosť je plánovaná na marec 2012 s možnosťou predobjednania cez stránky Razerzone.com. Úvodom by sme dali do pozornosti hráčsku myš Razer Emperor Mass Effect 3 Edition, ktorá disponuje ergonomickým pravorukým designom, vytvarovaným výklenkom pre palec s pogumovaným povrchom pre väčšiu kontrolu a aj zabudovanou pamäťou Razer Synapse, prípadne 4G Dual Sensorom s rozlíšením 6400 dpi. Čo sa týka maximálnej rýchlosti zamerania, tá je 200 palcov za sekundu, zrýchlenie činí hodnotu 50g. Vyniká nastaviteľnými postrannými tlačidlami, ponúka sedem nezávisle programovateľných Hypersense tlačidiel a nastavenie citlivosti za behu. Je rozmerov 123 mm (dĺžka) x 71 mm (šírka) x 42 mm (výška), budúceho majiteľa vyjde na 79,99 €.

Povšimnutiahodným produktom je aj mechanická a plne podsvietená klávesnica menom Razer BlackWidow Mass Effect 3 Edition, ponúkajúca kompletné mechanické klávesy s 50g ovládacou silou, podsvietenie kláves na piatich úrovniach osvetlenia, 1000 Hz Ultrapolling / 1 ms dobu odozvy, programovateľné tlačidlá s on-the-fly makro záznamom, niektorých uží-



vateľov poteší aj možnosť herného módu deaktivácie Windows kláves. Obsahuje 10 prispôbitelných softvérových profilov s on-the-fly prepínaním, 5 ďalších makro kláves, nechýbajú ani multimediálne klávesy, nájdeme tu spletený kábel, Audio-Out / Mic-In Jacks a USB port. Táto klávesnica s hmotnosťou 1,5 kg a približnou veľkosťou 475 mm (d) x 171 mm (š) x 30 mm (v) prichádza s cenou 139,99 €.

Pokračujeme profesionálnou hernou podložkou pod myš s názvom Razer Vespula Mass Effect 3 Edition, disponujúcou dvoma druhmi povrchov - prvý „SPEED“ povrch je vyvinutý pre rýchlejšie pohyby myši, „CONTROL“ možno využiť pri situáciách, kedy je nevyhnutná presnosť pohybu. Užitočná je gélová opierka zápästia, zabezpečujúca maximálne pohodlie, výhodu zaisťujú fakt, že sa nešmyka po stole, neleskne sa a je odolná proti odratii. Jej približné rozmery činia 320 mm (dĺžka) x 260 mm (šírka) x 20 mm (výška), váži asi 332 gramov, no a potenciálny zákazník by si mal pripraviť sumu 34,99 €.

V súvislosti s predošlými novinkami

bol verejnosti odhalený aj herný ovládač Onza Tournament Edition Mass Effect 3 Edition, ktorého výhodou je prítomnosť nastaviteľného odporu na oboch analógových páčkach a dvoch programovateľných multifunkčných tlačidiel (MFB). Nechýba pritom presný D-Pad, nekĺzavý pogumovaný povrch a štyri podsvietené Hypersense akčné tlačidlá, pričom disponuje USB konektorom a ľahkým káblom. Tento ovládač je kompatibilný s Xboxom 360 aj s PC. Stojí 59,99 €.

Predstavenia sa dočkal aj Xbox 360 headset Razer Chimaera 5.1 Mass Effect 3 Edition, sľubujúci dokonale spracovaný zvuk pri zachovaní ako Xbox 360, tak aj PC compatibility. Ide o bezdrôtový headset so Circumaurálnym prevedením, 50 mm meničmi a tlačidlami pre ovládanie hlasitosti a mikrofónu. Má 3 prednastavené EQ a odnímateľný 2,5 mm mikrofónový kábel. Rozmery sú nasledovné: 200 mm (šírka) x 204 mm (výška) x 88 mm (hĺbka), približná hmotnosť vrátane batérií je 369 g. Slúchadlá obsahujú rádiovú frekvenciu 5,8 GHz, funkcie ako Dolby Headphone/Dolby Pro Logic II/Dolby Digital, 10 m dosah, frekvenčný rozsah 20 - 20 000 Hz, 32 ohmovú impedanciu, citlivosť (@ 1kHz, 1V/Pa) 105 dB +/- 2 dB a 50 mm meniče s neodmysliteľnými magnetmi. Sú použité 2 AAA batérie s osemhodinovou výdržou, pričom čas nabíjania je trojhodinový. Mikrofón má frekvenčný rozsah 130 - 10 000 Hz, citlivosť (@ 1kHz, 1V/Pa) -42 +/- 2 dB, odstup signálu od šumu > 55 dB a smerovanie je jednosmerné. Ak sa vám zapáčil, rozhodne vás zaujíma cena, ktorá je 209,99 €.

Ukázali sme si puzdro pre iPhone 4/4S, ktoré poskytuje robustnú silikónovú ochranu a pomocou pogumovaného povrchu ponúka lepšie





uchopenie. Celý ochranný kryt je samozrejme inšpirovaný Mass Effectom 3. Prichádza pod cenovkou 25 €. Napokon sme priniesli informácie aj o taške, konštruovanej s odolnosťou proti roztrhnutiu a poveternostným vplyvom, pričom disponuje i vnútornou TPU vodeodolnou výstelkou. Jej výbava je tvorená jedným ramenným popruhom pre zabezpečenie väčšej mobility. Priestor tejto brašne je prispôsobený až pre 15" notebooky, herné periférie a prenosné gaming zariadenia. Táto brašňa bude dostupná za 79,99 €.

Siedmy týždeň sa však mohol pochváliť aj chladičom (NotePal X3) notebooku, ktorý bol uvedený spoločnosťou Cooler Master. Jedná sa pritom o najnovší model zo série NotePal X Series, ktorý sa vyvíjal s prihliadnutím na vysoký chladiaci potenciál pri zachovaní futuristického dizajnu. Disponuje veľkým ventilátorom o rozmere 200 mm s možnou úžívateľom nastaviteľnou rýchlosťou, a to vďaka integrovanému ovládaču. Je výškovo nastaviteľný, podporuje až 17" notebooky a jeho zaujímavý vzhľad je doplnený o modré pútavé LED osvetlenie. Na trh prichádza za cenovo prijateľnú, výrobcom odporúčanú maloobchodnú cenu \$39.99.

Firma LG Electronics oznámila príchod 25-palcového 3D Monitora D2500N-PN, dodávaného s 3D okuliarmi a potrebným softvérom. Medzi jeho základné špecifikácie patrí rozlíšenie o hodnote 1920 x 1080, 5 ms doba odozvy, kontrastný pomer 1000:1 (5000000:1 DCR) a maximálny jas 250 cd/m<sup>2</sup>, vieme však aj to, že príde so vstavanou webovou kamerou, konektormi DVI a HDMI. Podľa dostupných informácií ho máme očakávať koncom februára. Vyzerá zaujímavo, každopádne ho však početné publikum pravdepodobne odmietne kvôli vysokej cene \$1923.

Nakoniec si niečo povieme o hernom headsete Cavimanus (s kompletným označením HS-G700V), ktorý uviedol

výrobca Genius. Tieto slúchadlá ponúkajú virtuálny 7.1-kanálový priestorový zvuk, jednosmerný mikrofón a vstavaný ovládač hlasitosti. Obsahujú frekvenčný rozsah o hodnote 20 Hz ~ 20 KHz, 32 Ohm impedanciu a 95 dB citlivosť. Headset Cavimanus je pripojiteľný pomocou rozhrania USB, kábel má 2,5 metra. Prívlastok herného zariadenia je upevnený aj pomocou modrého osvetlenia LED. Odporúčaná cena je \$79.90.

### **Týždeň medzi dvadsiatym a dvadsiatymšiestym februárom 2012 bol po stránke hardvéru mimoriadne výnimočný. Čo všetko poprinášal?**

Ako vždy, aj tentoraz sme pre vás pripravili niekoľko hardvérových správ. Každopádne však si toto krátke obdobie treba zapamätať ako týždeň, kedy sa starý kontinent konečne dočkal predajného uvedenia next-gen handheldu PS VITA od spoločnosti Sony. Spolu s uvedením tejto prenosnej konzoly samozrejme na GamesWebe nemohla chýbať ani jej recenzia, ktorej hodnotenie sa len tak mimochodom vyšplhalo do poriadnej výšiny. Šéfredaktor a v tomto prípade i recenzent, DanKanFan, vyzdvihol plusy ako špičkový výkon, výborné ovládanie a nový prístup k hrianiu, ako mínusy bola VITE vytknutá nabíjačka a niekedy až priveľmi otravná socializácia. Predošlej správe sa v tomto týždni zákonite nemohlo rovnať nič, no aj napriek tomu sa predstaveniu nevyhla nová séria zdrojov, pozrieť ste si mohli aj CPU chladič od Arcticu či dosky, kompatibilné s novými 22 nm procesormi.

Výkonná počítačová zostava potrebuje silný zdroj, čo si výrobcovia samozrejme veľmi dobre uvedomujú. Najnovšie nám Cougar predstavil radu napájacích zdrojov pomenovaných ako GX V2 Series, pričom sa jedná o zdroje, ktoré boli priamo týmto popredným nemeckým výrobcom označené za herné. Zo známych údajov vyberáme prítomnosť certifikácie 80Plus Gold, medzi hlavné

upgrady pritom patrí patentovaný 140 mm VORTEX ventilátor s „hydro-dynamic“ ložiskami, ktoré nielenže zvyšujú životnosť, ale taktiež znižujú hlučnosť na minimum. Pokiaľ by mal o tento zdroj nejaký hráč záujem, môže si vybrať medzi 600 W, 700 W, 800 W, 900 W alebo 1050 W modelom.

Vo ôsmom týždni sa odhalenia dočkal aj nový procesorový chladič Arctic Alpine 64 PLUS určený pre AMD sockety, ktorý zároveň doplní ponuku tejto firmy spolu s modelom Alpine 11 PLUS pre Intel procesory, majúcim zaujímavý predajný úspech. Tento CPU chladič (vyrobený z hliníka) sľubuje vhodné chladiace riešenie pre odvod tepla z procesora. Disponuje totižto vysokovýkonným 92 mm PWM ventilátorom, pracujúcim v rozsahu otáčok 600 až 2000 RPM. Je kompatibilný s procesormi AMD FM1, AM3+, AM3, AM2+, AM2 a 939. Medzi ďalšie vlastnosti sa zaraďuje maximálny chladiaci výkon o hodnote 100 W, 0.22A, 12V, disponuje Fluid Dynamic ložiskom a hlučnosťou 0.4 Sone. Je rozmerov 115 x 98 x 70 mm a váži 430 g. Jeho odporúčaná maloobchodná cena je 10,94 € bez DPH, takže pomer ceny a výkonu zostáva zachovaný.

Napokon sa nám spoločnosť MSI oficiálne pochválila so svojimi sériami Z68 (G3) a H61 (G3) základných dosiek, ktoré budú pripravené na novú generáciu Intel procesorov založených na 22 nm výrobnom procese. Znamená to, že si užívatelia budú môcť bezplatne stiahnuť aktualizáciu BIOSu pre svoje súčasné dosky a užívať si tak maximálny zážitok z výkonu vrátane funkcií, ktoré priniesie budúca generácia 22 nm Intel procesorov, pričom samotná aktualizácia, ktorá je vraj jednoduchá, bude vykonaná cez MSI nástroj Live Update. Čo sa týka spomínaných MSI G3 základných dosiek treba pripomenúť, že ponúkajú aj plnú podporu pre najnovšie rozhranie PCI Express Gen 3. Na výber je samozrejme niekoľko modelov. ■

**WWW.GAMESWEB.SK**  
... a o hrách víete všetko!

