



gamesweb.sk

... a o iete všetko!

marec 2012

MASS EFFECT 3

RECENZIE
ALAN WAKE
BINARY DOMAIN
SILENT HILL: DOWNPUR...

OBSAH

MAREC 2012

Nájdete nás...



twitter

http://twitter.com/GamesWeb_SK



facebook

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



web

<http://www.gamesweb.sk>

RECENZIE

- 004 Alan Wake
- 008 Binary Domain
- 012 Mass Effect 3
- 016 Asura's Wrath
- 018 Silent Hill: Donwpur
- 021 Rayman: Origins
- 024 Escape Plan
- 025 Reality Fighters

HARDWARE

- 033 AMD Radeon HD 7990 odhalený
- 034 Novinky za mesiac Marec



ZAMYSLÉNIE

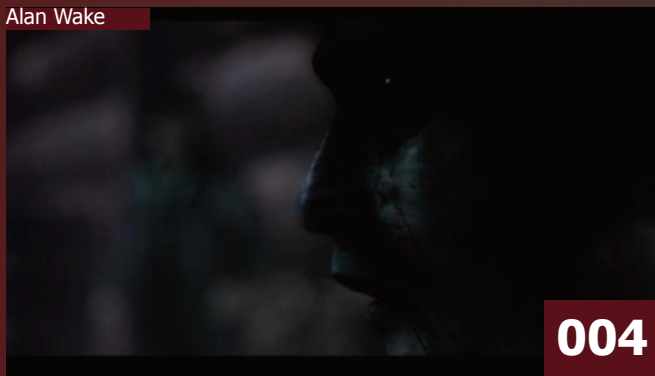
026 Stojí ta PS Vita vôbec za to?

028 Koniec koncov

030 Game Expo - Progresívny festival, alebo len výkrik do tmy?

032 Konce majú byť koncami (najlepšie bez petície)

Alan Wake



004

Binary Domain



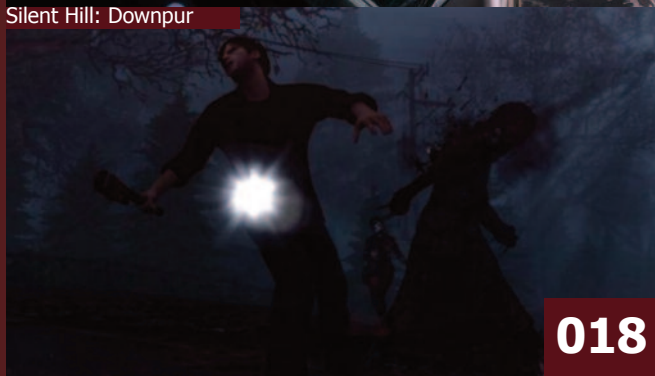
008

Mass Effect 3



012

Silent Hill: Downpour



018

AMD Radeon HD 7990



033

ALAN WAKE

AUTOR: LUKÁŠ "DOLNO" DOLNIAK

PLATFORMA: PC

Exkluzivita je v prípade videohier dvojsečná zbraň. Ak sa rozhodnete vydať vaše dielo len na jedinú platformu, dobrovoľne sa oberáte o zisk od vlastníkov iných herných zariadení. Na druhej strane, pokiaľ ste výrobcom jednej z konzol a hra je dlho očakávaný a vyhýpaný projekt, môže to posilniť predaje vašej konzoly, čo je risk, ktorý sa oplatí podstúpiť. To si pravdepodobne povedal aj Microsoft, keď vydanie Alana Waka povolil len ako Xbox 360 exkluzívny titul (s klasickým obkecom o tom, ako sa hra na malé monitory nehodí). Nuž, tento plán sa nakoniec nevydaril podľa predstáv a Alan Wake sa celkom neprávom stal predajným prepadákom.

Po roku a pol sa vydaním PC verzie hry snaží vývojárske štúdio Remedy zlepšiť nelichotivú bilanciu predajov. A svete div sa, ono to vychádza. Už v prvý deň od uvedenia na Steam tento port dokázal vrátiť tvorcom výdavky, čo doňho vložili. A predaje stále rastú. PC hráči rozhodne nechcú patriť k ohrozenému druhu a za privedenie Alana na túto platformu sa patrične odvdáčili. Podme sa teda pozrieť, či Alan Wake nie je len klasická narýchlo urobená konverzia a či môže niečo ponúknuť aj ľuďom, čo jeho dobrodružstvo už majú za sebou na spomínanom Xboxe.

Alan Wake, vaše alter ego v tejto hre, je známy americký spisovateľ hororových príbehov, ktorý sa momentálne nachádza v tvorivej kríze. Už dlhší čas ho trápia nočné mory a nie je schopný napísať ani čiarku zo svojej pripravovanej knihy. Spolu s manželkou Alice sa teda vydáva na odpočinok do naoko nádherného mestečka na severe USA, Bright Falls. Ich cestu však hneď sprevádza nepríjemný sen, kde ho prenasleduje temnotou posadnutý stopár. Po zobudení na trajekte sa situácia mierne upokojuje. Bright Falls by skutočne mohol byť malý raj na Zemi, keby sa tu teda nediali veľmi podivné udalosti. Pri preberaní kľúčov od podivnej stareny v čiernom, ktorá trvá na tom, že sa chce stretnúť s vašou ženou, vytušíte, že v meste nejde všetko podľa kostolného poriadku. Po príchode na chatu na jazere Cauldron Lake, vás Alice zoznámi so zámerom, prečo sa s vami vydala práve sem. Miestny psychológ, doktor Hartman, totiž lieči umelcov v kríze a Alan by mal podstúpiť práve jeho terapiu. S tým

náš hrdina absolútne nesúhlasí, s manželkou sa poháda a ide sa vyvetrať von. A už stačí len pár výkrikov o pomoc a Alice je čímsi ťahaná do hlbín jazera. Alan sa hádže do vody za ňou... Nasleduje prebudenie do tej najväčšej nočnej mory, akú spisovateľ doteraz zažil, nielenže Alice zmizla a on netuší, čo robil celý týždeň, kedy bol tiež nezvestný, ale je tu aj všadeprítomná temnota, ktorá pomaly preberá kontrolu nad miestnymi a tí mu idú nemilosrdne po krku. Únoscovia mu volajú na mobil a dožadujú sa rukopisu, o ktorom nevie, že by ho písal, namiesto výkupného. Do toho sa ešte pripletie aj FBI, ktorá hrdinovi absolútne nedôveruje. Keby nebolo Alanovho manžéra Barryho, bol by v tom úplne sám.

Zápletká, akokoľvek zmätene vyznieva, je veľmi podarená a drží pozornosť hráča od začiatku až do finále. Rozpleťanie zamotaného kľbka príbehu, inšpirovaného klasikami hororu a psychotrilleru (najmä dielami Stephena Kinga a kultovým seriálom Davida Lyncha, Twin Peaks), nie je jednoduché a ak nerozumiete dobre po anglicky, pochopenie by vám mohlo robiť problémy (na druhej strane, problémy to zaiste bude robiť aj anglofónnej časti obyvateľstva), tento neduh však čoskoro pravdepodobne vyriešia pripravované české titulky. Rozprávanie je rozdelené do ôsmich epizód (šesť pôvodnej hry a dve, ktoré sa na Xboxe objavili v podobe platených DLC), podobne ako v televíznych seriáloch sa na začiatku každej z nich premietne krátke video „videli ste v minulej časti“.



V oblasti príbehu toho veľa nového hráči Xboxovej verzie neobjavia, čo ale taká hrateľnosť? Aj tu je všetko po starom. Hra by sa dala rozdeliť na dve rôzne časti: deň a noc, ktoré sa medzi sebou logicky striedajú. Denné pasáže sú mierumilovnejšie, vyplňajú ich rozhovory s miestnymi, žiadna temnota tu nemá miesto. Táto časť však zaberá oveľa menej hernej doby a slúži skôr, ako vydychnutie medzi nocami. Počas nich sa stretnete so všetkými príznakmi a budete musieť bojovať o holý život. Potulovanie sa v lesoch v hustej hmle a tme bude hlavne zo začiatku spôsobovať husiu kožu aj tým najodvážnejším hráčom. Nepriatelia totiž nie sú klasický panáci, ktorých kosíte samopalom, ako na bežiacom páse. Vašou najsilnejšou zbraňou bude svetlo, či už v podobe baterky, svetlice, signálnej pištole, alebo oslepujúcich granátov. Protivníci sú totiž voči bežným zbraňam úplne nepriestrelní, kým z nich „nevysvietite“ všetku temnotu, ktorá ich chráni. Až potom ich môžete doraziť konvenčnými kúskami. Tento systém je zo začiatku veľmi originálny a dáva hre nádych odlišnosti od klasických akčných titulov, no po čase aj on zovšednie. Jednak preto, že nepriateľov je len pár druhov a aj tí sa líšia v podstate len silou a výdržou a tiež preto, že súbojov je v hre pomerne veľa. Nezúfajte ale, autori pracovali v každej epizóde viac oživujúcich momentov, vďaka čomu opäť naštartujú nadšenie, ktoré pomaly upadalo počas stereotypných súbojov. Okrem ľudských nepriateľov temnota môže posadnúť aj neživé predmety, ako sudy, chladničky, pneumatiky, železničné vagóny, či bagre. Tie však

zlikvidujete jedine pomocou svetla.

Alan Wake mal byť počas svojho dlhoročného vývoja všeličím, uvažovalo sa aj o otvorenej mestskej akcii. Vzdušné zámky autorov sa pravdepodobne rozplynuli vtedy, keď prišli na to, že ich hra bude práve Xboxovou exkluzivitou, pôvodný koncept totiž ráatal s plným využitím štvorjadrových procesorov, ktorým bohužiaľ Xbox nedisponuje. Hra sa teda vybrala klasickou lineárnou cestou, pre rozprávanie príbehu je to ale asi najlepšia voľba. Síce z dopredu pripraveného chodníka môžete na čas zísť a preskúmať okolie za účelom nájsť náboje, či baterky, cesta do cieľa je však vždy len jedna. Nie je to zďaleka tak zväzujúce, ako by sa zdalo a stavíme sa, že počas celej hry vám len málokedy príde na um riešiť problém iným spôsobom.

Veľkou neznámou v prípade pripravovan

vaných konverzií z konzol na PC býva ovládanie. Tu sa Remedy skutočne vyznamenalo. Na výsledku je vidno, že autori sa príliš neponáhľali a počítačový Alan sa hrá rovnako skvelo, ako jeho Xboxový starší brat. O mierenie baterkou a strelbu sa klasicky stará myš s pravým a ľavým tlačidlom (zabudnite však na zameriavací kríž, iniciatívu tu má mierny autoaim). Pohyb má na starosti klasická kombinácia WASD a Shift pre šprint a uhýbanie sa úderom, žiadne nelogickosti nečakajte. Ovládanie je dostatočne citlivé a dá sa naň zvyknúť za pár minút, spadá tak do štandardu dnešných akčných hier.

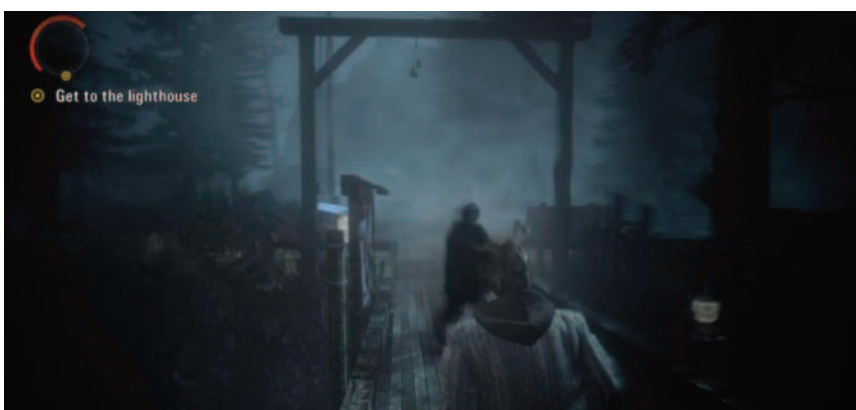
Zmena, aj keď len mierna, sa koná v prípade vizuálneho spracovania. Alan Wake bol už na Xboxe cenený za veľmi peknú grafiku a PC verzia túto stránku vďaka mocnejšiemu hardvéru ešte vylepšuje. Prekrásne lesy amerického severu si tento raz užijete vo vysokom





rozlíšení a hlavne s vylepšenými svetelnými efektmi a realistickou hmlou. Spisovateľov príbeh vás jednoducho svojím vizuálom pohltí a jediné, čo by mohlo prekážať sú občas až priostre vrcholky hôr a zopár nepodarených textúr, ktoré sa však v celej tej okolitej nádhere rýchlo stratia. Optimalizácia sa vydarila na výbornú, všetko sa hýbe v pomerne stabilnom plynulom framerate (aj keď počas niektorých hier so svetlom padá pod únosnú mieru) a s primerane výkonným strojom by ste hru mali utiahnuť bez problémov pri vysokých nastaveniach.

Alan Wake na počítači rozhodne nezostáva nič dlžný svojej konzolovej verzii. Je rovnako dobre hrateľný, skvele vyzerá a rozpráva jeden z najnetypickejších príbehov v dejinách videohier. Aj keď má niektoré slabé miesta (spomínané opakujúce sa súboje, alebo celkom zbytočná jazda autom), stále je hrou, ktorú by ste bezpodmienečne mali skúsiť, ak ste tú česť ešte doteraz nemali. Za 20 eur je to rozhodne ponuka, ktorá sa neodmieta. ■



PLUSY

- + prepracovaný príbeh
- + vynikajúce audiovizuálne spracovanie
- + silné filmové momenty
- + konverzia bez typických chýb

MÍNUSY

- - občas stereotypné súboje
- - jazda autom

8.5

*Výrobca: Remedy *Distribútor: Remedy *Platformy: PC, Xbox 360
*Multiplayer: nie *Lokalizácia: nie *Web: www.alanwake.com



Binary DOMAIN

AUTOR: BORIS "BLADE" KIROV

PLATFORMA: XBOX 360

Roboti sú nevyhnutná súčasť našej budúcnosti - to je proste fakt. Už dnes nám totižto vedci z Ázie dokazujú, že v tejto oblasti napreduje technológia raketovým tempom a robotov, schopných sa nielen že prirodzene pohybovať, ale aj autonómne myslieť, môžeme očakávať už v horizonte 10-20 rokov. Keď sa dnes pozriete na fantastického robota Asimo z dielne Hondy, určite mi dáte za pravdu, že uvedený horizont vonkoncom nie je nereálny. Nuž a v presne takomto duchu uvažovali aj tvorcovia futuristickej 3rd person záležitosti Binary Domain - ich vízia budúcnosti však ide ešte ďalej a na pozadí dynamickej akcie autori vyprávajú príbeh, za ktorý by sa nemusel hanbiť ani sám Isaac Asimov.

Relatívne nenápadný a navonok genericky vyzerajúci projekt totižto kladie jednu obzvlášť zaujímavú otázku - je samostatne zmyslajúci robot s výzorom človeka naozaj robotom, alebo ide o novú formu života?

Príbehová premisa pritom problematiku sociálno-spoločenského začlenenia robotov z počiatku príliš nerieši. Píše sa rok 2080 a keďže existuje vážne podozrenie, že japonský výrobca robotov, spoločnosť Amada, v tajnosti produkuje takzvaných hollow children (roboti, ktorí nie lenže vyzerajú ako ľudia, ale aj svojej ľudskej postate skutočne veria - tzn. nevedomujú si, že sú mechanoidi), je do prieskumnej operácie nasadený seržant Dan Marshall, aby v spoločnosti ďalších členov jednotky "rust crew" zisťoval, ako sa veci v tom Tokiu vlastne majú a prípadne aj proti novej vzbure androidov zasiahol. Z úvodu odľahčený tón dialógov a iba letmé naznačenie hlavnej nosnej story však v druhej polovici kampane vystrieda na žáner až netypicky komplexná a krajne filozofická rozprava nad osudom bytostí, ktoré síce pod živým tkanivom skrývajú mechanické súčiastky, avšak ako výzorovo, tak aj povahovo sú na nerozoznanie od ľudí normálnych. Navyše, na pretras sa dostane aj otázka priamych potomkov (!) týchto technologicky vyspelých robotov, takže pri sledovaní početných in-game dialógov a videí ostanete tak tvrdo zarazení v kresle, akoby ste sledovali nejakú obzvlášť sofistikovanú adventúru či RPG. Je jasné, že pri návrhu story vychádzali tvorcovia zo širokého spektra ako filmovej, tak aj knižnej tvorby (I, Robot, Animatrix: The Lost Archives, Terminator, Blade Runner), avšak všetky inšpirácie dokázali pretvoriť do tak pútavej dejovej línie, že sa ju nebojím označiť za to naozaj naj, čo nám tento žáner dokázal k dnešnému dňu priniesť. A to prosím pekne aj prihliadnutím na veci ako Gears of War...

Možno by sa na tomto mieste žiadalo spomínanému

príbehu povenovať predsa len trošku viac priestoru, avšak v záujme vás neokradnúť o tie najparádnejšie story twists, nechám odhalovanie jednotlivých zvrátov predsa len na vás a zameriam sa na, s príbehom úzko súvisiaci herný element, a síce dizajn a variabilitu lokácií. Tých je v hre naozaj mnoho (titul má na svoj žáner nadštandardne dlhú, cca 8-10 hodinovú kampaň) a preto vás istotne neprekvapí, že sa počas vášho pobytu vo futuristickom Tokiu, pozriete do nehostinných slumov či kanálov, tak aj do vcelku netradičných lokácií ako plne automatizovaná agrofarma či diaľnica, na ktorej si užijete jednu obzvlášť napínavú naháňačku. Autorom taktiež nerobí problém vyraziť vám dych nejednou úžasnou scenériou, takže akokoľvek sa budete snažiť hľadať na leveloch nejaké chyby, nájdete ich naozaj len ojedinele. Pravdepodobne asi najväčšiu porciu kritiky si zlízne strohosť a striktná účelovosť dizajnu lokácií, ktoré nehýria bohvieako veľkým počtom farieb či rozmanitých doplnkov, avšak keď si vezmete do úvahy fakt, že všetky tamojšie budovy a objekty boli postavené armádou robotov, neschopných estetického cítenia, príde vám miestna architektúra maximálne logickou a do herných reálií výborne zapadajúcou.

Z hľadiska základných herných mechanizmov je Binary Domain koncipovaný ako relatívne štandardná, cover-based 3rd person akcia. Tzn. máte na výber z relatívne pestrej palety zbraní, v boji hojne využívate krytie sa a svojich tímových kolegov navigujete prostredníctvom štyroch základných povelov. Tie je v rámci titulu možné zadávať aj prostredníctvom head-setu, takže pokiaľ ste aspoň ako tak obstojní v angličtine, rozhodne vám túto fičúru odporúčam - hra vás týmto spôsobom ešte o čosi viac vtiahne do svojho deja. Samozrejme, naskytá sa otázka, či je vôbec nutné relatívne dobre kooperujúcich kolegov nejako zložitejšie komandovať, keďže v boji sa správajú naozaj rozumne a nevyžadujú si teda vašu sústavnú pozornosť. Ak mám byť úprimný, systém



lojálnosti, ktorým chceli autori prinútiť hráčov aktívne reagovať na podnety kolegov, akosi v hre stráca opodstatnenie, nakoľko pri bežnom hraní ani nepostrehnete, žeby sa vaši spoluhráčovia správali inak, než na čo ste u tohto typu hier zvyknutí. Skrátka a dobre, uniká mi význam tejto novinky - síce ste z času na čas dokonca dotlačený do konverzácií, v ktorých musíte zaujať stanovisko, avšak reagovať negatívne budete naozaj len v prípade, že sa rozhodnete overiť si temnejšiu stránku vašej ne-spolupráce. Čiže, nedotiahnutá idea, ktorú môžete ľahko prehliadnuť. Čo však rozhodne neunikne vašej pozornosti, sú relatívne pestré možnosti upgradu ako vašich primárnych zbraní, tak aj vašich schopností pomocou špeciálnych čipov. Tých je v hre hneď niekoľko typov (zdravie, zvýšená obrana, rýchlejšie liečenie a pod.) a keďže sloty na ne vyhradené vám dovoľujú použiť len 2-3 z nich, budete neskôr naozaj nútení robiť kompromisy. Nech už sa ale rozhodnete akokoľvek, je táto zložka do hry výborne zakomponovaná a napríklad rozdiel medzi základnou a vylepšenou verziou samopalu je viac než znateľný.

Do tohto bodu teda Binary Domain vyzerá ako solídny kus akcie, ktorý aj keď nesklame, tak rozhodne ani nejak extrémne nenadchne. Omyl, dámy a páni - hrateľnosť je totižto to, čo z tejto hry robí záležitosť jednoznačne hodnú vašej pozornosti. A hneď vám na jednom



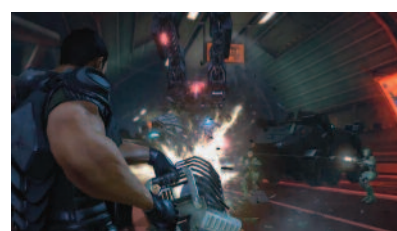
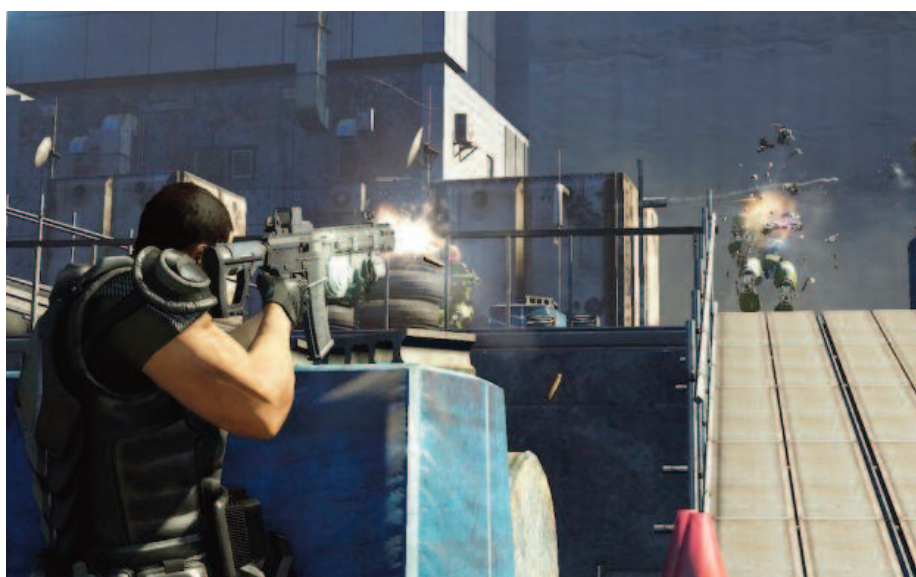
príklade vysvetlím aj prečo - prídete do chodby a proti vám sa rozbehne trojica ozbrojených robotov. Reflexne vytiahnete samopal a začnete to do nich hušťať hlava nehlava. Jednému robotovi ušielite nohy, druhému ruku so zbraňou, tretiemu pre istotu rovno celú hlavu. Ten beznohý sa však nevzdáva a po páde na zem sa k vám začne nebezpečne rýchlo plaziť. Ten bezruký sa pre zmenu zohne pre spadnutú zbraň, uchopí ju do druhej ruky a pokračuje v boji. No a ten bezhlavý pokračuje tak ako pred tým, akurát že tentokrát vďaka absencii hlavy páli na všetky strany. Rozhodnete sa teda dielo dokončiť a za burácajúcej streľby roztrháte dotýčajúcich robotov na cucky. Ich súčiastky a

kusy brnenia lietajú na všetky strany a vy máte po dlhom čase opäť pocit, že to, do čoho páľíte, je komplexným mechanizmom a nie len jedným objektom s pár "atribútami". Jednoducho povedané - to postupné rozpadávanie sa robotov je tak lahôdkovo spracované, že sa ho neprežete ani po X-hodinách strávených s hrou. Verte mi - u Binary Domain také niečo ako headshoty nehrozia - vy si totižto naozaj budete chcieť skon každého robota užiť čo možno najdlhšie!

Práve z toho dôvodu preto len veľmi vlažne hodnotím až prekvapivo fádny multiplayer, ktorý okrem tradičných módov (team DM, CTF, LMS a pod.) neponúka prakticky nič, čo by sme už nev-

ideli niekde inde. Je škoda, že autori nedokázali z potenciálu single-playeru vyťažiť aj rovnako zábavný multiplayer, ktorý tak istotne nemá šancu zaujať viac, než len na pár úvodných hodín. Veľkou škodou je aj neprítomnosť co-opu v rámci singlu. Čo si však istotne zaslúži aspoň miernu pochvalu, je úroveň technického spracovania. Síce prostredia nehýria detailami ako je tomu napríklad u tretích Gearsov, avšak svojou účelovo prevedenou architektúrou tento deficit hravo kompenzujú. Bezosporu fantastickými sú ale dizajny nie len bežných robotov, ale predovšetkým početných bossov - dám ruku do ohňa za to, že vás minimálne polovica z nich svojim výzorom posadí na zadok. Jediné, v čom titul akosi chráme, je nevyvážená zvuková zložka, kde predovšetkým hudba je nielenže tichučká, ale neraz absolútne nevhodne zvolená. Ale čo.. zvykol som si na to už u Yakuzy (predchádzajúci projekt štúdia), takže u Binary Domain to pre mňa až taký problém nebol.

Ťažko sa ten úžasný pocit z akcie popisuje - musíte si tie prestrelky skrátka prežiť na vlastnej virtuálnej koži aby ste pochopili, že skvelá hratelnosť nemusí nutne byť len vecou všemožných skriptov, efektov a výbuchov. Stačí pár dobrých nápadov zaobalených do prepracovaného príbehu a máte hru, ktorá aj napriek neznámemu menu či neexistujúcim predkom dokáže zabaviť viac, než ktorýkoľvek nepomerne známejší žánrový zástupca. Ak si teda príliš nepotrpíte na značku a záleží vám v prvom rade na hratelnosti, je Binary Domain pre vás jednoznačným "a must have". A to platí prakticky pre kohokoľvek akciu-milujúceho! ■



PLUSY

- + príbeh
- + návykové "rozoberanie" robotov
- + skvelá hratelnosť
- + solídna dĺžka kampane

MÍNUSY

- nedotiahnutý systém loajálnosti
- niektoré dialógy
- tuctový MP
- poslabšie audio

8.5

*Výrobca: Yakuza Studio *Distribútor: SEGA *Platformy: PS3, Xbox 360
*Multiplayer: áno *Lokalizácia: nie *Web: www.sega.com/binarydomain/



MASS EFFECT 3

AUTOR: MICHAL "MICKTHEMAGE" NEMEC

PLATFORMA: PC

Každý príbeh sa zákonite musí skončiť. Je to údel všetkých príbehov, každé rozprávanie, každý hrdina nakoniec dospeje na koniec svojej cesty. Tento neodvratný fakt sa dotýka i postavy komandéra Sheparda - vášho Sheparda. Jedinečného a unikátneho. V mnohých prípadoch dokonca ani nie je muž. Je to postava formovaná - do istej miery - hráčom. Alebo sa nám to aspoň snažia nahovoriť tvorcovia hry.

Bioware. Kedysi silná spoločnosť, ktorá sa nebála posúvať žánor klasického RPG niekam ďalej. Od čistých, matematických štatistík k priamemu zasadeniu hráča a rozhodnutiam, ktoré by mali ovplyvňovať priebeh príbehu. Avšak jedného dňa akoby prestali - skončili niekde na pol cesty, ktorú už od tej doby neopustili. Vsadili na jeden osvedčený model, ktorý predpokladá, že väčšina ich publika sú uslintaní a mentálne nevyspelí jedinci. Alebo sa to tak aspoň javí z ich prístupu k zmenám a látke. Ostatne, za všetky argumenty sa stačí pozrieť na druhý Dragon Age. Od Bioware už môžeme očakávať prakticky čokoľvek a niečo z toho sa dostalo i do tretieho Mass Effectu (napríklad plastika Ashley). To sú však len drobnosti, ktoré si všíma (zrejme) len málokto. A povedzme si, kto bude protestovať proti tomu, keď ženská postava odrazu vyzerá lepšie? Samozrejme, že takmer nikto - to bolo len na margo nezmyselných zmien, ktoré sú ľudia z Bioware schopní urobiť a s hratelnosťou samotnou majú málo spoločného. Rovnako ako evidentne nižšia kvalita textúr na mnohých miestach, oproti predchádzajúcemu dielu. Sú to len vizuálne barličky, ktoré nedokážu zraziť (ale ani vylepšiť)

Bioware hry sú plné klišé, krásne vystavaného a pre mnohých stále prijateľného. Veď dobre spracované klišé sa dá veľmi dobre stráviť. Tak mi snád' odpustíte trochu toho klišéovitého úvodu.

celkový dojem z hry.

Základná hratelnosť Mass Effectu 3 by sa dala zhrnúť - možno do trochu negativistickejšieho - strieľačkového tunela a konverzácie. Rozhodnutie potiahnuť túto sci-fi ságu akčnejším smerom nebolo rozhodne zlé. Súboje sú dynamické, rýchle a celkovo pôsobia veľmi dobre. Ostatne koho by neuspokojila nejaká tá odstrelaná hlava. Rovnako sa od predchádzajúceho dielu rozšíril výber zbraní a možnosti, ktoré vám ich nosenie prináša. Čím viac toho nesiete, tým pomalšie sa vám dobíja energia, takže si treba dobre rozmyslieť, čo svojmu Shepardovi nahádzate na chrbát. Každú zbraň si potom môžete vylepšiť na mnoho spôsobov - vylepšenia nachádzate buď počas plnení misií alebo si ich môžete kúpiť v niektorom z obchodov na Citadele. A keďže je to ešte stále, tak trochu RPG, nechýba i niekoľko vlastností, ktoré si Shepard postupne vylepšuje. Trochu otravnejšiu mechaniku tvorí prehľadávanie galaxie za účelom zlepšenia si východzieho postavenia Aliancie stojacej proti Reaperom. Skenovaním okolia totiž na seba prilákate Reaperov a potom vám neostáva nič iné len rýchlo niekam utekať a vrátiť sa až po skončení niektorej z misií. Kedy ich pozornosť opäť klesá na nulu. Nič zásadné, ale trochu otravné. Čím sa dostávame vlastne i k neexistencii väčších vedľajších misií (alebo questov, ak chcete). Tie, ktoré sa v hre nachádzajú sú postavené prevažne na hľadanie artefaktov vyššie spomenutým spôsobom. Najst' planétu kde sa niečo nachádza, automaticky vyzdvihnúť z planéty a vrátiť sa na Citadelu. Čo je ďalší problém



a to absolútne sa neaktualizujúci denník. Kedy celý čas netušíte ako ste na tom s úlohou. Obzvlášť by to pomohlo v prípade, že narazíte na niektorí z raritných bugov znemožňujúcich dokončiť úlohu.

Príbeh je však to, čo by malo byť hlavným ťahákom posledného Mass Effectu. Hlavnou úlohou vo všetkých misiách je samozrejme všetko vystrieľať a získať tak podporu a prostriedky na boj proti Reaperom – jednoducho povedané. Avšak v druhom pláne sa skutočne jedná o uzatvorenie všetkých príbehových vlákien (alebo aspoň prevážnej väčšiny), ktoré načali predchádzajúce diely. Hra vás vedie k tomu, aby ste dokončili, čo

sa v predchádzajúcom čase započalo. Uzatvárate osud známej galaxie a Bioware vás nechávajú v tom, že to čo robíte má zmysel. Rozhodnutia sa počítajú – a pokiaľ máte uložené pozície z predchádzajúcich dielov, budete na tom výrazne lepšie, ako keď nemáte. Dochádza k uzavretiu príbehov, vzťahy sa vyjasňujú a charaktery odhalujú. Aby nakoniec prišiel – v istom zmysle – neuspokojivý koniec. Odrazu sa všetko zrúti a obráti, hráčove rozhodnutia nemajú takmer žiaden vplyv. Čo vás čaká je prakticky rovnaký záver s malými kozmetickými zmenami. Ostáva podivná pachuť z inak skvelého sveta. Záver, ktorý bude isto často preberaný a rozoberaný.

Po prvotnom šoku sa trochu uleží, a potom ho už možno nebudete vidieť tak tragicky, ale niekde tam vzadu, budete mať stále pocit, že bol zhotovený v hodine dvanástej. Koniec je skrátka neuspokojujúci.

Čo nakoniec ostáva? Dobrý pocit zo sveta, ktorý vytvorili v Bioware pred niekoľkými rokmi. Zaujímavý sci-fi svet, ktorému ste venovali cez stovky hodín herného času. Dobré, až veľmi dobré dialógy, zaujímavé scény a úsmevné situácie. Avšak nie každé slovo, nie každý dialóg bol dobrý, niekedy pôsobili umelo a podivne, ale tie podarené, tie vám nejaký čas ostanú v pamäti. Garrus, Wrex, Liara, Tali, Mordin, Joker, EDI... postavy, ktoré





sú svojim spôsobom nezabudnuteľné a tvorili súčasť vášho príbehu. Môžeme Bioware obviňovať z toho, že na poli dizajnu priestoru sa spolieha na jeden jediný recept - tunel. Nezvláda vytvoriť dobrú akciu bez toho, aby na hráča nasykali milión protivníkov (i keď v prípade tretieho dielu sa často správajú celkom zaujímavo - snažia sa vás obísť, kryjú sa a vymýšľajú ako sa dostať cez vašu obranu). Cez to všetko, však dokáže vytvoriť sympatické postavy, na ktorých hráčovi záleží. Nie každý je vydarený a obľúbený a povedzme si pravdu - i v živote musíte spolupracovať s ľuďmi, ktorí vám nemusia byť sympatickí. Skrátka po tejto stránke sa dá hra len máločo vytknúť. Ak sa nedotkneme slabého rozvinutia niektorých vedľajších postáv, či kritiky rozhodnutia vydať jednu z kľúčových postáv ako DLC. Kľúčových na pochopenie Protheanov, ich kultúry a motivácie, ktorá pôsobí ako veľmi zaujímavý doplnok celej príbehovej skladačky. Nech už to s tým DLC bolo akokoľvek.

Mass Effect 3 je rozhodne slabší ako jeho predchodca. Až príliš



lineárny. Možno sa niekde vynoria hlasy, ktoré budú volať po ešte väčšej lineárnosti, pretože sa z hry stráca ono napätie, že ide o veľa, o záchranu, ktorá je intenzívna len v absolútnom začiatku hry. Ja osobne túto tenziu od hry nevyžadujem a jej rozvrhnutie je celkom dostačujúce - i keď tento spôsob uberá na pocite, že sa niečo nebezpečné deje. Podstatou tak ostávajú postavy, ktoré sa obšmietajú okolo vášho Sheparda a váš vzťah (ako hráča) k nim a k celému univerzu Mass Effectu, ktoré má svoje nepopierateľné kúzlo. A je to práve toto kúzlo -

spojenie dobrých postáv, zaujímavého sveta, ktoré vás núti hrať až do horkého konca. Mať rád túto jedinečnú sci-fi sériu od Bioware.

*...From all this gloom life can start anew
And there'll be no crying soon...*

PLUSY

- + univerzum Mass Effectu
- + postavy
- + množstvo dobre napísaných dialógov

MÍNUSY

- neuspokojujúci záver celej trilógie
- rozhodnutia z trilógie nemajú vplyv na záver
- prepojenie MP s hrou jedného hráča: potenciálny vplyv na výsledok príbehu



DRUHÝ POHLAD

Blade

Mass Effect 3 priniesol presne to, čo slúbil: epické završenie príbehu kapitána Sheparda. Nič viac, ani nič menej. Nechcem teraz vyznieť ako nevďačník alebo človek, ktorý je extrémne náročný - avšak osobne som čakal od finálneho dielu tejto série predsa len trošičku viac. Prvé, čo ma na bezosporu výborne naštartovanej príbehovej kampani zarazilo, bola zvýraznená linearita hry. Inými slovami, počas hrania som necítil takú slobodu v cestovaní vesmírom, ako tomu bolo u predchodcov. Jasné, hra mi opäť ponúkla hromadu side-questov, avšak drvivá väčšina z nich mala len podobu dookola sa opakujúcej minihry (skenuvanie planét) a aj to málo, čo vás donútilo pristáť na nejakom vesmírnom šutri, bolo koncepčne absolútne nezaujímavé - jednoducho ste museli v obmedzenom priestore nájsť x-datapadov, y-arte-faktov či stlačiť z-konzol, následne čeliť davu protivníkom a následne sa vrátiť s úsmevom na tvári späť na Normandiu. Žiadne prepracované charakterové misie, ako tomu bolo u predchodcu, žiadne náhodné výsadky na planéty, ako tomu bolo u prvého dielu - iba obmedzená a maximálne generická zmes malých úrovní, svojim obsahom iba plniacich úlohu tzv. "vaty".

V podstate, celý ten randál okolo slobodnej možnosti lietať si vesmírom mi prišiel ako len prázdna sprška hypu - až na nutnosť zbierať war assety spomínaným skenuvaním planét (to aby ste si zabezpečili čo možno najlepší záver) totižto galaxy mapa nemá žiadnu významnejšiu úlohu a novinka v podobe reaperov, ktorí vás v rámci planetárnych sústav naháňajú, je tak stupidnou (a krajne zbytočnou) ideou, až sa mi nechce veriť, že také niečo ľudia z Bioware napadlo. No a keď už som pri tých negatívach, nemôžem zabudnúť ani na -z môjho pohľadu- nie až tak atraktívny dizajn ako planét, tak aj väčšiny interiérov vo všeobecnosti, kde je zjavne vidieť, ako autorom v tom zhone za epickosťou došla fantázia a tak boli odkázaní ostať nohami pevne na zemi. Príklad za všetky? Domovské planéty Salarianov a Quarianov akoby z oka vypadli našim reáliám - jedni totižto bývajú v akýchsi aztec-style pyramidách, druhí pre zmenu v kópii štátu Arizona. Neprítomnosť aspoň jedného dodatočného quest hubu taktiež nehodnotím kladne - ako Omega, tak aj Illium (Mass Effect 2) ma vďaka svojej kráse a pestrému obsahu lákali k nepomerne častejším návštevám, než to robila Citadela z trojky.

Aby som ale len nekriticizoval - napríklad taká úvodná misia na Zemi či mesiac domovskej planéty Turianov, Palavenu, mi rozhodne dokázali vyraziť dych. Čím? No predsa obrovskými Reapermi, ktorí sa tvorcami naozaj podarili a ako svojou palebnou silou, tak aj svojim dizajnom nejednému z vás otvoria hubu do korán. A čo taká bitka s jedným z nich na Tuchanke? Dve slová - Awe Some! Rovnakým pojmom viem taktiež označiť aj fantasticky graduujúci príbeh, ktorý uzavrie viaceré kapitoly Mass Effect univerza a u niektorých z nich sa citlivejšie povahy určite neubránia slzám (najmä Krogani sa ukázali byť ako najzaujímavejšia rasa onoho sveta). Výborným dojmom na mňa taktiež zapôsobili aj cameá rôznych postáv, na ktoré ste v minulosti narazili a možno som bol aj mierne sklamaný z toho, že niektorí z nich nemohli ostať na palube ako tímová podpora (taký Wrex ma mrzel hneď dupľovane). Inak, čo sa týka herných mechanizmov, tak RPG element funguje približne rovnako ako v minulosti, iba s tým rozdielom, že tentokrát dostávate možnosť lepšej customizácie zbraní, takže boj je tentokrát ešte o čosi taktickejším a napínavejším. Multiplayer, kontroverzný to doplnok singleplayerovej porcie hry, sa síce snaží byť aspoň ako tak variabilným (má odlišný leveling, možnosť voľby rás, classov a pod.), avšak vo výsledku sa stále len jedná o ten istý "horde" mod, na aký sme zvyknutí už od dôb Gears of War 3.

Aký teda Mass Effect 3 vo výsledku je? Rozhodne viac lineárny než jeho predchodcovia (dokonca je v hre hádam o polovicu menej paragon/renegeade rozhodovaní, než tomu bolo minule), avšak to mu nebráni v tom, aby nemohol byť zároveň aj ukrutne zábavným a napínavým, presne v duchu posledných dielov sérií. Aj napriek tomu, že predchádzajúce riadky možno vyznievajú až prehnane kriticky, u hry som sa náramne bavil a rozhodne som s výsledkom viac než spokojný. Síce som čakal viac, ale možno práve to "viac" bolo obetované výborne napísanému a zrežirovanému príbehu, na ktorý sa zrejme žiadna iná konkurenčná žánrovka nechytá. Skrátka a dobre, pokiaľ ste fanúšikmi sci-fi a predchádzajúce Mass Effect máte solídne "prechodené", rozhodne by ste si epické finále tejto mega-úspešnej ságy nemali nechať ujsť.



ASURA'S WRATH

AUTOR: BORIS "BLADE" KIROV

PLATFORMA: XBOX 360

Predstavte si, že sa celú noc mordujete so zadaniami, aby vám hneď ďalší deň pán cvičiaci povedal, že ich môžete prerobiť znova, s tým, že vás lajdácky kolega, ktorý sa onomu cvičiacemu "pchal" intenzívne do anusu, si už vselo odnáša zápich (zápočet) bez toho, aby sa do zadania čo i len okrajovo pozrel. Nuž, takáto nasratia hodná situácia sa mi počas VS štúdií stávala až nezdravo často, takže môj hnev na margo nespravodlivosti nášho školstva rozhodne nebol malý.

No dobre - predstavte si teraz ale, že ste mocný polo-boh, ktorý je nie lenže krivo obvinený z vraždy, ale dokonca aj pripravený o svoju vlastnú ženu a dcéru, a to len preto, lebo niekto z vašich "kolegov" dostal geniálny nápad stať sa vládcom sveta. Asi by ste tiež z takéhoto spiknutia neboli nadšení, však? Asura, hrdina onoho spomínaného príbehu, je preto vcelku neprekvapivo, z nepríjemných rán osudu vytočený. Vytočený do takej miery, že mu v rámci titulu Asura's Wrath nerobí problém bojovať s desiatkami vesmírnych plavidiel či bossmi, svojou veľkosťou hravo zadupávajúcimi našu planétu do zeme. Holt, keď over-the-top, tak poriadne! Nový titul z dielne CyberConnectu2 sa skrátka s takými vecami že vkus, mierka či realizmus nemazná a servíruje hráčom tak intenzívny príbehovo-akčný bordel, že inak ako potleskom ich výsledok ohodnotiť ani nemožno. Pýtate sa, prečo? Prečo si Asura zaslúži vašu pozornosť? Majte strpenia a veľmi skoro sa to dozviете.

Ako som už teda v úvodnom odstavci naznačil, príbeh titulu sa točí okolo zradu a následnej pomsty. Milión krát obohrané kliše, s ktorým sa stretávame v prakticky v každej 1.5 hre, tu ale vďaka výborne

zvládnutej a maximálne prirodzenej fúzii rozličných asijských kultúr a náboženstiev dostáva úplne nový rozmer. Konceptne štylizovaná ako séria niekoľkých na seba nadväzujúcich epizód anime/mangy, Asura's Wrath sa totižto v rámci svojej viac ako 7 hodinovej dĺžky nebojí odvážne experimentovať s akoukoľvek fantasy či sci-fi tematikou, v dôsledku čoho aj tá relatívne tradičná dejová linka pomsty pôsobí nadmieru osviežujúco a pútavo. Navyše, skvelo načasovaným striedaním interaktívnych a ne-interaktívnych sekcií ste sústavne udržiavaní v konštantnej pozornosti a možno aj práve preto som autorom s ľahkosťou odpustil nepopierateľný fakt, že v podstate som sa díval na interaktívny film a nie na hru, na akú som zo sveta digitálnej zábavy už tradične zvyknutý. Ako vravím, mne osobne tento prístup nevadil, na druhú stranu si ale viem predstaviť nemalé percento tých, ktorým nedostatok tradičného "hrania" bude vadit - z toho dôvodu teda u Asury platí to povestné "love it or hate it" viac než kedykoľvek pred tým. Buď si titul zamilujete, alebo ho dokonale znenávidíte.

Keďže samotný príbeh tvorí prakticky 2/3 herného zážitku Asura's Wrath, možno by bolo na mieste si

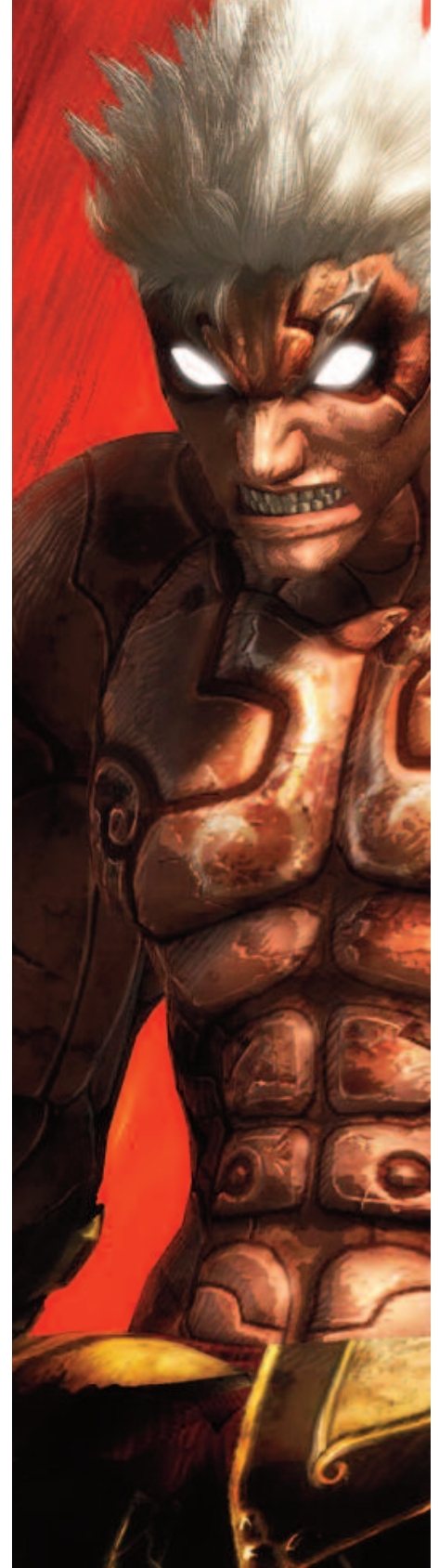


ho aj trošičku viac priblížiť. Ja to však neurobím a dôvod je čiste prozaický - všetko to mind-fucking-blowing pozlátko, ktorým mi tvorcovia sústavne vytierali zrak a sluch, si totižto najlepšie užijete s vedomím, že neviete, čo vás v nasledujúcej minúte čaká. Namiesto toho sa preto radšej zameriam na to málo gameplay mechanizmov, ktoré tento ojedinelý herný projekt v sebe ukrýva. Prvou a zrejme najpočetnejšou interaktívnou zložkou hry sú všadeprítomné quick-time eventy, zdarne sekundované relatívne triviálnou kvázi-hack 'n' slash akciou. Tá je už tradične tvorená štandardnými bitkami s jedným či viacerými súpermi naraz, pričom v momente naplnenia špeciálnej "burst" lišty (a jej aktivovania) sa hra posúva v deji v pred - a to či už normálnou cut-scénou, alebo sériou spomínaných QTE. Sluší sa doplniť, že táto schéma sa opakuje v hre prakticky do aleluja, takže pokiaľ od Asury očakávate variabilitu gameplayu, príliš veľa jej v titule nenájdete. Našťastie, autori si zjavnej repetitívnosti hernej náplne boli plne vedomí a tak sa pokúsili tento problém vyriešiť pekne po svojom - doslova na každom rohu vás preto čakajú fenomenálne súboje s bossmi, ktoré sú nie lenže dychberúcou show, ale navyše vám neraz dokážu, že aj s malým gašparkom (v tomto prípade s Asurou) sa dá spraviť nezabudnuteľné predstavenie :) Samotný gameplay vás teda ničím svetoborným neprekvapí, avšak úlohu ohúriť prebral na seba tak či tak už spomínaný príbeh,

takže absencia niečoho hrateľnostne komplexnejšieho až tak nezamrzí. A viete prečo? Lebo všetko to extrémne dianie na obrazovke vám to dokonale vynahradí.

Z hľadiska technického spracovania nemožno bezosporu skvelej anime-štylizácii titulu absolútne čo vytknúť. Sám síce mnoho anime diel nepoznám (Ghost in the Shell, Akira), avšak musím povedať, že po všetkých tých realizmom posadených hrách mi netradičný vizuál Asury prišiel náramne vhod. To isté je možné povedať aj na margo zvukovej, resp. hudobnej zložky - obe krásne dotvárajú kruto divokú a krajne adrenalinovú atmosféru, ktorou titul srší. Je jasné, že prozápadne orientovaní hráči zrejme audio-vizuálnu vycibrenosť Asury neocenia - to však ale neznamená, že by bola priemerná či neoriginálna. Práve naopak! Jej sviežosť istotne prichytí mnohých hráčov nepripravených.

Je naozaj ťažké Asura's Wrath nejak objektívnejšie zhodnotiť. Skvelý a hlavne bombasticky podaný príbeh tu totižto hrá jasný prim a pokiaľ hľadáte niečo na štýl Bayonetty či God of War, určite budete z titulu sklamaní. Ak ste však fanúšikmi japonského anime, prípadne vám tento štýl vôbec nevedí, je veľká šanca, že práve Asurov hnev vám sprostredkuje presne to osvieženie, na ktoré tak potajomky čakáte. Nie je to síce bohvie ako komplexná či pamätihodná zábava, avšak v tomto prípade jednoznačne platí, že forma jasne víťazí nad obsahom.



- PLUSY**
- + výborne zrežirovaný a podaný príbeh
 - + prekvapivo nerušiaci QTE
 - + podarený audio-vizuál
 - + dobre zvládnuté dávkovanie "hry" a "filmu"

- MÍNUSY**
- audio-vizuál nemusí sadnúť každému
 - rovnako tak ani samotný príbeh a gameplay



*Výrobca: CyberConnect 2 *Distribútor: Capcom *Platformy: Playstation 3, Xbox 360
*Multiplayer: nie *Lokalizácia: nie *Web: www.capcom.co.jp/asura/

SILENT HILL DOWNPOUR

AUTOR: BRANISLAV "CHINASKI" HUJO

PLATFORMA: XBOX 360

Vatra si holt, zobrala až príliš veľké bremeno na plecía. Dostať značku Silent Hill na úroveň originálnej trilógie (niektorí k nej radia aj pre mňa rozporuplný štvrtý diel) by bola fuška aj pre samotné Konami a nie to pre štúdio, ktoré nielen že nemá so žánrom survival hororov žiadne skúsenosti, ale dokonca je v oblasti vývoja produktov digitálnej zábavy úplným nováčikom. Nevieť ako vy, ale pokiaľ by som mal v rukách tak dobre etablovanú sériu, akou Silent Hill bezosporu je, rozhodne by som s jej budúcnosťou nezhazoval tým, že ju zverím na starosť niekomu úplne neznámemu.

Možno sa teraz niektorí českí bratia ohradia, že som na margo Vetry príliš kritický, ale pravda je niekde úplne inde - ja iba konštatujem fakty také, aké sú. Nepochybujem, že v uvedenom štúdiu je kopec talentovaných vývojárov, dokonca ani nepochybujem navýsost dobré úmysly, s ktorými pristúpili tvorcovia aktuálneho dielu s názvom Downpour k jeho vývoju. Problém je totižto v už spomínanom Konami - po rozpačito prijatej "emerickéj" verzii Silent Hillu: Homecoming sa skrátka uvedený distribučný dom zo svojho pochybného rozhodnutia nepoučil a namiesto stávky na istotu sa vydal cestou experimentovania. A to (ako už istotne stihlo naznačiť záverečné hodnotenie), rozhodne nedopadlo tak, ako by ste si čoby fanúšikovia série predstavovali.

Hneď v úvode je však dôležité z mojej strany vyzdvihnúť jeden kľúčový fakt - Downpour rozhodne nie je katastrofálnou hrou a pokiaľ sa radi bojíte (a nieste fanúškami tejto série - na to pozor!!!), istotne by ste nad ním mali aspoň na moment pouvažovať. Problém Downpour spočíva predovšetkým v jeho zúfalej generickosti - a to či už v oblasti príbehu, tak aj jeho celkového dizajnu. Príbeh samotný pritom začína presne v duchu Silent Hilláckej tradície a síce že o hlavnom hrdinovi, vážňovi Murphym Pendletonovi, ako aj o dôvode, prečo sa ocitol v onom neslávne známom mestečku, neviete prakticky nič. Postupne sa objavujúce flashbacky, textové dokumenty či poskromne dávkované dialógy vám ale radosť z hernej story veľmi rýchlo zrazia na bod mrazu.

Dôvod? Jedno klišé za druhým - proste, ak ste videli akýkoľvek film či seriál z prostredia väzenia, už prakticky od prvých minút s hrou budete vedieť, asi kam sa táto story začne uberať. Jasný, jeden-dva de-

jové twisty vás síce nechajú v miernom prekvapení, ale ani zďaleka sa nejedná o také mind-fuck odhalenia, akými sa blysla či už SH2, 3, alebo dokonca aj 4. Navyše, váš mozog nedostane ani na moment zabráť - každý detail je tu polopatisticky vysvetlený tak, aby hráč nemal absolútne žiaden priestor na vlastnú interpretáciu. Žiadne tajomnom opradené rozhovory, žiadne dvoj či viac-zmyselné výjavy, žiadna atraktívna či netradičná tematika - iba lineárna a zúfalo derivatívna story, ktorú vám dnes v pohode napíše každý, aspoň trošičku schopnejší scenárista. Viete, súbežne s Downpourom hrám aj Silent Hill HD Collection a u oboch remasterovaných dielov ma príbeh vyslovenie ženie v pred a motivuje v hre pokračovať aj napriek tomu, že už by som mal zaľahnúť. U Downpour sa žiaden ani náznakom podobný pocit nedostavil. Je toto dôkazom dobre napísanej a pútavej story? Odpoveď si snád' vydedukujete už sami.

Ešte horšie však z môjho pohľadu dopadlo to, v čom táto saga od nepamäti vynikala - dizajn prostredí a monštier. Aj napriek tomu, že aktuálna novinka je koncepcne identická s predchodcami (teda mieša lineárne sekcie s tými otvorenejšími), ani za pána B. si neviem spomenúť, čím všetkým som to vlastne prešiel. Marí sa mi, že som bol v nejakých baniach a v akomsi sanatóriu (?), avšak mám nesmierny problém si spomenúť, o čo v nich vlastne išlo. Až na pár svetlých výnimiek (vrcholom je asi skladanie scény pre divadelnú hru, ktorá následne "ožije") sa totižto jedná o lokácie bez akejkoľvek štipky dizajnerskej invencie. Chodby, miestnosti bum prásk, naplnené jednými a tými istými objektami (vojdete do domu a v kuchyni visia na stene pravidlá bezpečnosti pri práci, teda tie isté pravidlá, ktoré viseli v bani -



akože WTF??), proste nič pamätihodné, ako bola povestná Brookheaven Hospital, hrôzotrašný Lakeside Amusement /ark či paradne valcové väzenie z The Room. Navyše, ani tá tolko do nebies vynášaná otvorenosť Silent Hillu nie je až také terno, ako by sa mohlo zdať - v základoch ide o pár uličiek z na seba narúbanými domami, ktoré majú sem tam aj interiér a teda automaticky v sebe ukrývajú aj nejaký ten sidequest. Žeby som ale bol z tých beháčiek medzi villami nejak odvárený, to povedať nemôžem - ich dizajn totižto postráda akýkoľvek punc zvrátenosti, morbidity či tvorivej originality, tak typickej pre sériu Silent Hill.

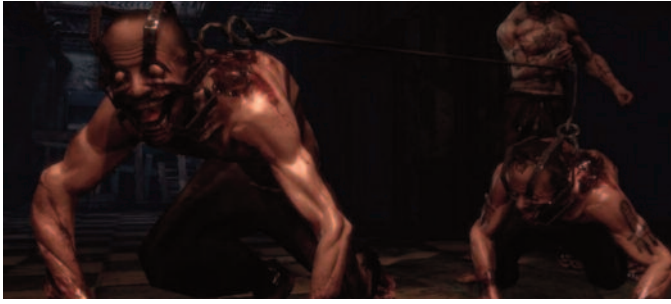
Otherworld, miesta, ktoré boli odjakživa hororovým highlightom každého Silent Hill titulu, tu dopadli tak, že keby som sa mohol na ich margo slobodne vyjadriť, asi by tu bolo naozaj veľa vyhviezdikovaných slov. Amatérskosť, tvorivá nemohúcnosť a doslovná bezzubosť pánov leveldizajnérov totižto najviac vyniká práve tam, kde by mal Downpour excelovať - v démonických a krajne znepokojivých leveloch, odohrávajúcich sa v samotnom pekle. Aj napriek tomu, že akceptujem fakt, podľa ktorého je vízia pekla pre každého človeka úplne iná, je oth-

erworld aktuálneho Silent Hillu tak hnusne splácaným a logiku nedávajúcim paškvilom, až sa mi chce zvracať. Autori jednoducho zobrali prvky ako trubky, mreže, ostatný drôt a pár kliebok, všetko to hodili do nejakého "randomize" editoru a bolo vybavené. Zabudnite, žeby tieto úrovne nejakým spôsobom reflektovali či už duševný stav hlavného hrdinu alebo to, čo vykonal. Jednoducho prechádzate miestnosťami bez ladu a skladu, vkuse sa mení vaša perspektíva (statická kamera tu ukazuje svoju hrozivú ohavnosť) občas vás naháňa nejaké červené svetlo (ktorého pôvod sa samozrejme nedozviete) a to je asi tak všetko. Jo a sem tam (tuším že 2x) sa proti vám postaví aj humorne vyzierajúci týpek s plynovou maskou a v pršiplášti, oháňajúci sa veľkým kladivom. Ehm. Horor jak sviňa, však? Ako vravím, otherworld v podaní Downpouru je hnusne arogantným plúvancom do ksichtu všetkému skvelému, čo nám sága Silent Hill v rámci našich výprav do hlbín pekla ukázala a pokiaľ si nechcete tento klasický SH trademark traumaticky znechutiť, radšej sa aktuálnemu dielu poriadne vyhnite.

Zúfalo nenápaditým a nebojím sa povedať že krajne tuctovým dizajnom sa vyznačuje aj osadenstvo

hry samotnej. Pche! To zas bude sprška kritiky! Samara z Ringu (alebo ako sa to utopené dievča volalo), chlapík so sado-maso sklonmi (na hlave má akési kovové "čosi"), väčší chlapík so sado-maso sklonmi, humanoid loziaci po strope a ehm, nafukovacia Anča, ktorá na vás útočí svojimi tieňmi. Tak to je prosím pekne výpis všetkého, absolútne všetkého, čo sa vám postaví do cesty. Žiaden patient demon, žiaden manequin, žiaden closer, žiaden slurper... nič. Pardon - NADA. Nič hrozivé, znepokojujúce, strašidelné, odpudivé - iba "sebranka" už milion-xkrát videných dizajnov, ktoré vo svete Silent Hill nemajú absolútne čo hľadať. A vidíte, predsa sa tam objavili - vďaka nerozvážnosti Konami! Zabudnite teda na to, že by vás obyvatelia Downpouru nejak vystrašili - skôr vám budú na smiech, čo je ale v širšom kontexte naozaj na zaplakanie.

Sidequesty a súbojový systém, teda dvojica prvkov, na ktorých si štúdio dalo údajne mimoriadne záležať, síce nenaštve tak, ako spomínaný dizajn herného sveta a jeho obyvateľov, avšak žeby ste sa kvôli tomu mali hneď radovať, to určite povedať nemožno. Vedľajšie úlohy, ktoré sa vyskytujú predovšetkým v tu a tam prístupných domoch a budovách, sú relatívne



pestrými a rozhodne patria k tomu lepšiemu, čo vám Downpour ponúkne. Poteší aj relatívna strohosť vášho žurnálu a mapy, takže na vyriešenie viacerých bokoviek budete musieť predsa len pohnúť mozgom. Škoda len, že akokoľvek zábavnými tieto príbehové odbočky sú, stále sa jedná len o záležitosti, ktoré nemajú s hlavnou príbehovou líniou absolútne nič spoločne a teda vás prakticky odvádzajú od toho, čo by vás malo hnať dopredu - teda od hlavnej story. Na jednu stranu sa tak síce solídne bavíte, na stranu druhú však strácate prehľad o tom, kde ste vlastne v deji skončili a prečo sa vlastne musíte vydať na miesto, vyznačené na mape. Druhý masívne prepieraný element hry, súboje, sú však katastrofou ešte väčšou, než boli súboje u Homecomingu. Keďže súbežne s Downpourom hrám aj HD Collection Silent Hillov 2 a 3, môžem s istotou povedať, že akokoľvek pôsobia bitky v starších dieloch neobratne a zastaralo, nie sú o nič horšími než tie, videné v dieli najnovšom. Dokonca sa ani nebojím tvrdiť, že vďaka lepšiemu auto-targetingu sa mi bojovalo s kreatúrami Silent Hillu 2 o dosť "príjemnejšie a zábavnejšie", než je tomu v prípade aktuálnej iterácie. Tá má totižto nie len problém s "lockovaním" súperov, ale nakoľko sa vám veci sústavne rozpadávajú v rukách (aj taká olovená trubka, železné páčidlo či statná požiarnická sekera!), sú stretnutia s obyvateľmi Downpour nesmierne frustrujúcim a krajne nezábavným zážitkom. Zážitkom, ktorému sa budete chcieť sto-čo-stoj vyhnúť! A to z hľadiska open-world konceptu mestečka Silent Hill rozhodne nie je tým najšťastnejším vyústením.

Obrovský potenciál však hra nedokázala vyťažiť ani z technického spracovania - neprítomnosť audio-mága Akiry Yamaoky síce tvorcovia vykompenzovali angažovaním skúseného Daniela Lichta, avšak výsledok je rovnako diskutabilný a poddimenzovaný, ako všetky ostatné aspekty hry. Úvodný motív je síce skvelý, ale kam sa podela všetká tá ambientná hudba,

ktorá nám pri hraní minulých dielov naháňala strach? Nič také tu totižto nenájdete a ak aj nebudajú, tak naozaj len v stopovom množstve. Osobne ma taktiež kruto sklamala aj mizerná aplikácia zvukov dažďa a búrky, ktoré mali byť hlavným nosným motívom temných síl v hre. Mnohokrát vás totižto na prítomnosť lejaku upozorní až vizuálna odozva v podobe kvapiek na zemi - ale žeby autori znepokojivú podstatu zrážky previedli aj do patričných audio efektov, na tu už skrátka nemali dostatok talentu. Rovnako amatérsky potom pôsobí aj grafická stránka hry, kde predovšetkým po stránke technickej Downpour aj po jeho nainštalovaní trpí sústavným zasekávaním a framedropmi, doprevádzajúcimi všadeprítomnými loadingy. A že ich nie je málo, na to môžete vziať jed!

Keby som nedostal v týchto dňoch do rúk spomínanú HD kolekciu starých dielov, možno by som bol k Downpour trošičku zhovievavejší. Takto sa mi ale naskytla doslova ideálna príležitosť porovnať jednotlivé "ročníky" navzájom a možno aj práve preto je záver recenzie taký, aký je. Trpký, nahnevaný, negatívny. Totižto tam, kde dnes už "archaický" Silent Hill 2 svojim príbehom, atmosférou a spracovaním herného sveta dozrel ako kvalitné víno, tam najnovší prírastok v sérii iba bezzubo cvaká ako starena, ktorá práve prišla o svoju protézu. Generický dizajn, tuctová story, frustrujúci súbojový systém a celková nenápaditosť obsahu skrátka Downpour stavajú do pozície najhoršieho dielu v sérii a ja nenachádzam ani jeden jediný pádny argument, prečo by som toľko záveru mal oponovať. Ved ešte aj ten Homecoming mal aspoň parádne spracovaný otherworld či bossov (scarlet), z ktorých behal mráz po chrbte. No... škoda reči - fanúšikovia, ruky preč!

PLUSY

- + sidequesty
- + túlanie sa Silent Hillom má niečo do seba
- + skvelý odkaz na Silent Hill 4: The Room

MÍNUSY

- nenápaditý dizajn nepriateľov
- otrasný otherworld
- tuctová a predvídateľná story
- frustrujúci súbojový systém
- haprujúce technické spracovanie
- nevyužitý potenciál audio-zložky hry

4

*Výrobca: Vatra Games *Distribútor: Konami *Platformy: Xbox 360, Playstation 3
*Multiplayer: nie *Lokalizácia: nie *Web: www.vatragames.com

RAYMAN ORIGINS

AUTOR: BORIS "BLADE" KIROV

PLATFORMA: PS VITA

Hrať Raymana Origins je v istých aspektoch podobné, ako byť na drogách, či iných návykových látkach - totižto, ako si s tým bezklbovým panáčikom hopsáte sem a tam, ste konštantne udržiavaní v absolútnej pohodovej náladičke, ktorá vás dokonale zbaví akýchkoľvek nervákov a stresov...

Stačí len jedna malá dávka a trauma z galejí zvaných "život" je fuč. Holt, Michel Ancel je v oblasti odstraňovania psychickej záťaže formou relaxačnej digitálnej zábavy preborník - dokázal to nie len úžasným herným klenotom zvaným Beyond Good and Evil ale aj spomínaným Raymanom, ktorý vďaka vrodenej optimizmu a hravosti svojim pozitivizmom nakazí naozaj každého. Nemôžete sa mi preto čudovať, že recenziu na PS Vita verziu nedávneho Raymana Origins začínam s tak silne kladnými slovami - tá hra skrátka nemá prakticky žiadnu vážnejšiu chybu a je naozaj jedno, či si ju užívate na dospelých konzolách, alebo na drobnom handhelde.



Jedným z dôvodov, prečo je tento relatívne štandardný kus plošinkovky tak zamilovania hodný, je bez diskusí jeho kúzelné audio-vizuálne spracovanie. Pestrofarebné a na detaily bohaté levely totižto v sebe skrývajú nebývalú umeleckú hodnotu a neraz sa pri tom hopsaní budete pozastavovať nad tým, ako kreatívne k dizajnu úrovni autori pristúpili. Na hre je skrátka vidno, že ju robili talentovaní Francúzi, ktorí nám už neraz dokázali, že Európska produkcia je po stránke nápaditosti grafiky predsa len na trošičku inej úrovni, než tá Americká. Rukou v ruke s vizuálom potom samozrejme ide aj skvelá audio zložka, ktorá síce občas až príliš zachádza do rovín infantilnosti, avšak vzhľadom na žáner a celkovú prezentáciu to v závere až tak nevadí. Skrátka a dobre, Rayman Ori-

gins je z hľadiska technického spracovania úžasným digitálnym dielom, ku ktorému sa aj práve vďaka jeho "pozlátku" budete s radosťou vracat!

Avšak, nie len vďaka nemu je PS Viťácky Rayman tak silne návykovou látkou. Akonáhle sa totižto ponoríte do hry, pochopíte, že štruktúra herných svetov, prechádzaním ktorých si postupne odomykáte ďalšie levely, vás doslova motivuje k tomu, aby ste si ich zahráli nie raz, ale hneď niekoľko krát. Pýtate sa, v čom tkvie tajomstvo úspechu? Tak predovšetkým v tom, že výborne vyvážený systém zbierania ako žltých lumov, tak aj kľúčových electoons (ktorí vám následne odomykajú prístup do ďalších zón) dáva človeku pocit zadostučinenia, ktoré nepôsobí len ako pridaná hodnota, ale sústavne ho ťahá vpred. Osobne som tak napríklad nemal problém pre dosiahnutie čo najvyššieho počtu uvedených "collectibles" si dať jeden level 2-3 krát za sebou, keďže vďaka skvelej hrateľnosti a už spomínanému audio-vizuálu to bol za každým pôžitok. Ono, celá Rayman séria sa vyznačuje návykovou hrateľnosťou, takže ma to v prípade najnovšieho dielu vôbec neprekvapilo.

Ok, možno by sme si konečne mohli priblížiť zmeny, ktoré sa dotkli PS Vita verzie tejto hry. Prvou, ktorá je súčasne aj jediným negatívom tohto portu, je absencia akéhokolvek co-opu. Fičúra, vďaka ktorej bola konzolová verzia k hráčom nepomerne viac zhovievavejšia (aj keď ste totižto niekde skapali, ostatní plejeri vás mohli na mieste oživiť, teda neboli



ste obtiažnosťou frustrovaní), tu totálne absentuje a tak budete neskoršiu várku levelov opakovať častejšie, než je zdravé. V súvislosti s neprítomným co-opom bolo taktiež otáznne, ako autori vyriešia problém so zbieraním žltých lumov, nakoľko mnoho úrovní je bohato vetvených a teda pri hraní len s jednou postavičkou nemáte šancu všetko skolektivizovať (sú-druhovia!). Nuž, riešenie sa našlo a je maximálne elegantné - lumov v bublinách je totižto možné zbierať aj ťuknutím na displej handheldu. Dotyková funkcionality PS Vity sa taktiež dostane ku slovu aj v rámci hľadania poskrývaných relikvií, na ktorých prítomnosť vás hra upozorní špecifickým zvukom. Ich zbieranie samozrejme nemá nejaký hlbší význam, avšak dioráma, ktorú si relikviami odomykáte, istotne poteší nejedného vášnivého kompletistu. Poslednou z rady noviniek je potom možnosť si obraz priblížiť a dokonale si tak vychutnať každúdučičký detail či už Raymana, alebo jeho okolia. A môžete mi veriť, že zoomovať budete so železnou pravidelnosťou, tak nesku-točne krásna táto hra je.. ale to už som asi niekde raz spomínal.

Je zbytočné polemizovať nad tým, či je PS Vita verzia Rayman Origins tým správnym titulom, do ktorého v prvých mesiacoch existencie tohto handheldu ísť - pokiaľ ste majiteľom tejto mini-konzolky, istotne už túto hernú pecku hráte. Ak však nebudaj nad kúpou Raymana stále váhate, je naozaj na pováženie, k čomu ste si vlastne tento nový handheld kúpili. Lebo pokiaľ prednostne k hranu, tak neexistuje iná možnosť, než si Raymana zaobstaráť. Hrateľnosťou sa na neho v rámci tejto platformy naozaj nič nechytá!

**PLUSY**

- + hrateľnosť
- + skvelá atmosféra a dizajn levelov
- + nápadití bossovia
- + audio-vizuál

MÍNUSY

- neskoršia frustrácia z obtiažnosti
- neprítomnosť režimu co-op

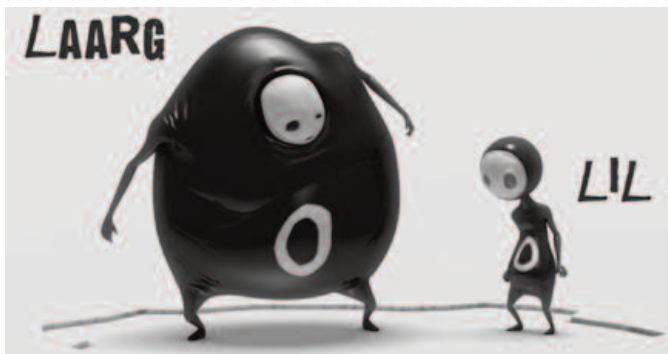
*Výrobca: UbiSoft *Distribútor: UbiSoft *Platformy: PC, Playstation 3, Xbox 360, PS Vita

*Multiplayer: nie *Lokalizácia: nie *Web: raymanorigins.uk.ubi.com



ESCAPE PLAN

AUTOR: BORIS "BLADE" KIROV **PLATFORMA:** PS VITA



Žiadne prehnané vizuálne efekty, žiadne zložité herné mechanizmy... iba miera interakcie, povýšená na úplne novú úroveň. Samozrejme, mimoriadne kladnému prijatiu tejto puzzle novinky vo veľkej miere dopomohlo aj jej unikátne audio-vizuálne spracovanie, avšak je to práve hrateľnosť, vďaka ktorej sa budete k Escape Planu vracat aj po tom, ako ho za nejaké tie 3-4 hodinky dokončíte. Uznávam, že to nie je bohvie ako veľa, avšak vzhľadom na cenu a podstatu titulu sú akékoľvek reptania na margo jeho dĺžky naozaj zbytočnými. Takže... v čom tkvie kúzlo tejto PS Vita exkluzivity?

Prvé, čo vás istotne naladí na tie správne vlny, je už spomínaný vizuál - ako dizajn lokácií, tak aj grafické stvárnenie dvojice hlavných predstaviteľov (vychudnutý Lil a obézny Laarg), má totižto veľmi blízko k tvorbe Tima Burtona, čo dokazuje aj farebné ladenie titulu, striktné obmedzené na odtiene čiernej, šedej a bielej. Navyše, netradičnú grafickú štylizáciu veľmi dobre doplnia aj bravúrne zvolený hudobný doprovod, ktorý decentným mixovaním klasickej hudby dáva vzniknúť vskutku neopakovateľnej atmosfére. Na technickom spracovaní je skrátka vidieť, že tvorcovia mu venovali hromadu lásky a citu, vďaka čomu je Escape Plan bezosporu jednou z najkrajších hier, aké sa v rámci launch portfólia objavili.

A nie len jednou z najkrajších, ale aj jednou z najzábavnejších! 78 levelov (alebo teda miestností), cez ktoré sa budete s dvojicou podivínov snažiť zákernému vedátorovi Bakukimu uniknúť, totižto v sebe skrýva toľko originálnych logických hádaniek, že nejaký ten občasný recyklát s radosťou prehladnete. Odstraňovanie prekážok, zatváranie poklopov, spúšťanie rozličných mechanizmov, vyhýbanie sa smrteľným nástrahám... to všetko vám autori najprv pekne postupne predstavia, čím vás nie lenže zasvätia do tajov bravúrne navrhnutého, prevažne dotykového ovládania, ale navyše vás pripraví aj na nepomerne zložitejšie kombinácie, ktoré vás čakajú v neskorších leveloch. Je jasné, že drvivá väčšina miestností - bez ohľadu na charakter, ktorý ovládate - je riešiteľná len metódou pokus-omyl, avšak vďaka rýchlym loadingom a prakticky okamžitému reštartu levelu je možné na druhý či tretí pokus v pohode dosiahnuť 3-hviezdičkové, teda

Escape Plan je jednou z tých hier, ktoré krásne dokazujú, ako je možné vďaka pár geniálnym ideám spraviť aj relatívne "nezáživný" žáner logických hier nesmierne návykovým a zábavným. Pritom jediné, čo jej k tomu postačilo, bolo pár inovatívnych ovládacích prvkov nového handheldu PS Vity.

maximálne skóre.

U hodnotenia vašich úspechov sa ale na moment zastavím. To je v princípe dané počtom dotykov, ktorými ste ten ktorý level prešli, tzn. čím viac do displeja (alebo na zadný panel) tukáte, tým horšie je vaše výsledné skóre. Systém má však jeden závažný problém - totižto, nikdy nebudete presne vedieť, čo všetko sa vlastne do onoho počtu zarátava. Ak máte napríklad na displeji rozkrútiť vrutulu, tak vôbec nemáte šajn, na akom princípe sa pohyb, ktorým tu vrutulu roztočíte, premieta do hodnotenia. V rovnakom duchu vás neraz vytočí aj občasný problém s registráciou vašich dotykov - niekedy sa mi napríklad podarilo postavy pohnúť dopredu až na tretí pokus, čo sa mi samozrejme neblaho odzrkadlilo aj na finálnom skóre. V podstate, práve v oblasti haprujúcej registrácie vašich podnetov spočíva najväčšie mínusko hry, keďže neskoršia zložitosť miestností vás donúti vykonať hneď niekoľko rýchlych akcií, pričom ak zlyhá čo i len jedna z nich (a verte mi, že sa vám tak neraz stane), váš zverenie je tuhé a nasleduje reštart. Osobne mi taktiež vadila aj prehnaná náročnosť niektorých aktivít ako je napríklad popohnanie jedného z panákov, vyžadujúce si od vás tak šialené uchopenie PS Vity, že sa ani nebudem čudovať, keď vám pri prvom pokuse handheld vypadne z rúk.

Aj cez všetky uvedené námietky však Escape Plan nemožno nedoporučiť. Skvelá a krajne návyková hrateľnosť vás donúti hru zhltnúť tak povediac na "jedno sústo", pričom ale opätovným hraním sa ešte väčšmi uistíte v názore, že akýkoľvek logický problém má vždy viac, než len jedno riešenie. Tá očividná hravosť a túžba priniesť niečo netradičné a originálne sa tentokrát tvorcovi dokonale vyplatila a vy tak máte pred sebou titul, ktorý vás nie lenže krásne zabaví, ale navyše vám aj jasne dokáže, aký fantastický potenciál handheld v podobe PS Vity do budúcnosti má.

PLUSY

- + parádny audio-vizuál
- + návyková hrateľnosť
- + variabilita logických hádaniek
- + originálna forma ovládania

MÍNUSY

- neexaktný systém hodnotenia vašich úspechov
- občas hnevajúce ovládanie
- 78 levelov je dost, ale mohlo by ich byť aj viac :)

8.5

*Výrobca: *Distribútor: SCE *Platformy: PS Vita
*Multiplayer: nie *Lokalizácia: nie *Web: uk.playstation.com/escapeplan/

REALITY FIGHTERS

AUTOR: BORIS "BLADE" KIROV **PLATFORMA:** PS VITA

I keď osobne nepatrím medzi bohvie-akých hard-core fans žánra bojoviek, na posledný diel Mortal Kombatu nedám dopustiť. Tie desiatky hodín, ktoré som v spoločnosti Raidena, Scorpiona či Sub-Zera strávil, totižto bez diskusí radím medzi to najlepšie, čo som v tomto žánri mal možnosť ochutnať a preto už teraz vrúcne očakávam, až sa táto pecka objaví aj na PS Vite. Nakoľko som sa ale majiteľom spomínanej high-tech mašinky stal už na začiatku jej predaja, rozhodol som sa si čakanie na "mobilný" Mortal Kombat skrátiť otestovaním žánrového kolegu zvaného Reality Fighters.

Ten mi totižto podľa masívnej reklamy, ktorou sa ho Sony snažilo a snaží marketingovo predat, mal ponúknuť fičúru zvanú augmentovaná realita, umožňujúcu môjmu bojovníkovi nie len nosiť môj ksicht, ale dokonca bojovať aj všade tam, kde uznám za vhodné - tzn. kľudne aj v záchodovej mise. Ako tento bezosporu odvážny experiment dopadol, to sa už ale dozviete z nasledujúcich riadkov.

V prvom rade sa teda pozrime na spomínanú augmentovanú realitu. Tá má totižto v titule hneď niekoľko podôb. Tou prvou z nich je už spomínaná možnosť si v rámci tvorby charakteru spraviť vlastnú foto tváre a tú potom pomocou jednoduchého rozhrania naimportovať do hry. Výsledok je ale pri najlepšom rozporuplným. Nakoľko má každý človek tvár s odlišnými proporáciami, je s hrou dodávaný profil, pomocou ktorého na fotke vyznačíte oči, nos a ústa, naozaj nedostačujúcim. Osobne sa mi síce podarilo napasovať môj ksicht na postavu relatívne dobre, avšak už pri voľbe ktorejkoľvek z dostupných grimás som môj face tak brutálne zdeformoval, že pohľad naň bol doslova hororovým zážitkom. Z toho dôvodu som preto ponechal toto nastavenie v základnej podobe, kde sa na moju virtuálnu tvár dalo ešte relatívne neškodne dívať. Samozrejme, je možné, že vaša držka bude do prednastaveného profilu pasovať lepšie a teda aj jednotlivé grimasy vyznejú humornejšie, v mojom prípade som však až tak "lucky" nebol. V súvislosti s customizáciou charakteru potom stojí za zmienku spomenúť aj druhý prvok augmentovanej reality, ktorým je hlasový prejav vašej postavy - dva pokryky, ktoré váš hrdina vydá pri vstupe do arény a po vyhratom súboji, je totižto možné nahradiť tými vlastnými. A čo vám budem hovoriť - bavkať sa s touto blbovinkou je rozhodne väčšia sranda, než by ste si mohli sprvu myslieť.

Do tretice som si nechal tú zďaleka najmarkantnejšiu formu augmented reality, ktorú v titule predstavujú samotné bojiská. Tie sú v prípade Reality Fighters

koncipované buď ako panoramatické snímky, alebo ako real-life prostredia snímané kamerou PS Vity, do ktorých hráči umiestnia špeciálne karty (sú súčasťou balenia handheldu) a ide sa na vec. Okrem širokej palety autormi vygenerovaných lokalít si potom môžete pomocou zadnej kamery spraviť panoramatické snímky svoje, takže pokojne si viete spraviť arénu prakticky z čohokoľvek dobre osvetleného. Ja osobne som túto možnosť otestoval na hneď niekoľkých diametrálne odlišných modelových lokáciách (stôl, chladnička, posteľ, mapa, sprchovací kút) a môžem s kľudom Angličana povedať, že to funguje viac menej bez problémov. Len si dajte bacha na korektné nasnímanie scény, pretože bez správneho prepojenia fotiek bude vaše nové bojisko nepríjemne zdeformované. A to by ste naozaj nechceli, však?

Ok, pozrime sa teraz na hru samotnú. V princípe je možné Reality Fighters označiť za relatívne štandardného zástupcu žánra 2D bojoviek, ktorý až na spomínané high-tech vychytávky nemá svojim obsahom čím zaujať. Singleplayer, ktorý u mnou obľúbeného Mortal Kombatu patril bezosporu medzi jasné highlighty titulu, je u tejto PS Vita bojovky asi tak prepracovaný, ako u posledného dielu Soul Calibru. Teda, príliš sa s ním autori nevyhrali. Síce tu máte k dispozícii akýsi Story mód, avšak ten je len zmesou náhodne pozliepaných súbojov, ktoré spája dokopy len hlava (a žvasty) pána Miyagiho, teda onoho známeho karate-tičera z filmov Karate Kid. Okrem tejto hrubo poddimenzovanej a narýchlo zbúchanej príbehovej kampane (ha ha) sa potom môžete realizovať aj v módoch ako Time Attack či Survival, ktoré už podľa názvu jasne indikujú, že autori si s pojmami ako originalita či nápaditosť príliš hlavu nelámali. Dôvod, prečo by ste ale singleplayeru mali venovať aspoň minoritnú pozornosť, má dve podoby - jednak si víťazstvami odomykáte nové bojiská a výbavu pre vášho bojovníka (o tom o chvíľku), ale taktiež si pripisujete

na konto určitú čiastku hernej meny, za ktorú si následne tieto veci môžete kúpiť.

Práve v oblasti customizácie charakteru sa hra aspoň ako tak snaží vymaniť z okov všednosti, keďže k dispozícii vám tvorcovia dávajú desiatky a desiatky kusov oblečenia a doplnkov, ktoré sú nielenže vtipnými, ale dokonca majú aj svoje staty, takže nie je jedno, do čoho svojho zverenca navlečiete. Pridajte si k tomu navyše aj nutnosť voľby jedného z 15 bojových štýlov a máte relatívne dobrý prehľad o tom, ako variabilný a bohatý systém generovania charakterov tento titul v skutočnosti ponúka. Aj vďaka atraktívnym možnostiam customizácie je preto multiplayer predsa len o čosi zábavnejším herným zážitkom, keďže sledovať dvoch neesteticky dohabaných maníkov, ako si to navzájom rozdávať v štýle labutieho jazera (áno, aj balet je medzi bojovými štýlmi) je naozaj keď už ničím iným, tak minimálne úsmevným.

Reality Fighters je fajn jednohubka, u ktorej strávite cca 10. minút, trochu sa pobavkáte a následne sa vydáte venovať svoj voľný čas niečomu predsa len obsahovo kvalitnejšiemu a objemnejšiemu. Problém tejto "jednohubky" je ale jej cena - 25Eur, za ktoré sa tento titul natvrdo predáva, je s prihliadnutím na obsah a kvalitu titulu naozaj hrubým vydiarčstvom. Za 5-10Eur možno.. ale za takúto sumu si radšej kúpte niečo iné. No a ak ste nebudaj hard-core fanúšikmi bojoviek, rozhodne uprednostnite Ultimate Marvel VS Capcom 3, či si počkajte na blížiaci sa Mortal Kombat. Reality Fighters vás totižto ako bojovka rozhodne nenadchne.

PLUSY

- + customizácia charakteru
- + niektoré augmented reality fičúry
- + humor

MÍNUSY

- narýchlo zbúchaný singleplayer
- nulová invencia v oblasti súbojov
- hra nedokáže chytiť a bavíť

*Výrobca: Novarama *Distribútor: SCE *Platformy: PS Vita

*Multiplayer: áno *Lokalizácia: nie *Web: ---

Stojí tá PS Vita vôbec za to?

AUTOR: Boris "Blade" Kirov

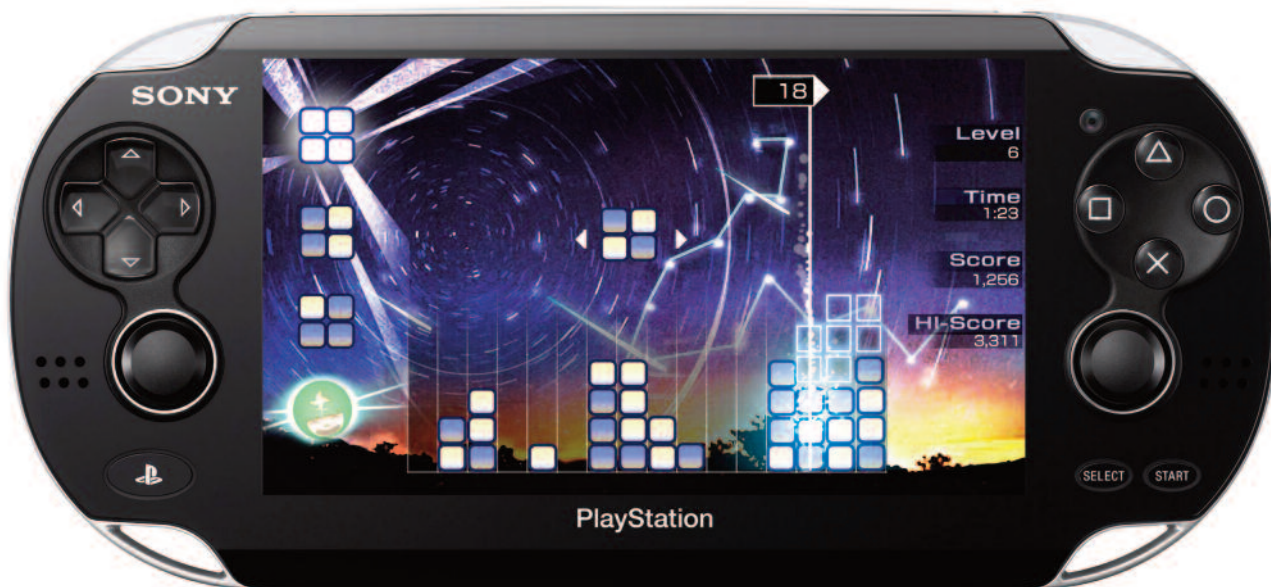
Jednoduchá odpoveď - áno!

22. februára som do svojej domácnosti privítal nového člena rodiny - najprv sme sa nasmelo objali, avšak po krátkom obchytávaní som bol presvedčený o tom, že som sa opäť zamiloval. Nie, nebavíme sa teraz o nejakých prasačinkách, ani o vlhkých fantáziách nejakého pubertálneho nadržanca. Nie. Reč je v tomto prípade o novom handhelde z dielne Sony, PS Vite, ktorý samozrejme neunikol ani mojej pozornosti a tak som si ho ako správny hard-core gamer musel v deň uvedenia na trh zadovážiť. Nuž a ako už asi tušíte, svoju investíciu vonkoncom nelutujem a PS Vitu môžem bez diskusií označiť za skutočný next-gen handheld. Samozrejme, nakoľko sme tu už recenziu na tento high-tech gadget mali, rozhodol som sa v rámci ponelnejšieho zamyslenia sa pozrieť tejto mašinke na zúbok z pohľadu bežného užívateľa. Čím ma teda Vita prekvapila, čím sklámala? Ako sa mi na nej hrá? Ako na nej fungujú PSPčkové hry? Ako je to manažmentom konta a celkovou prítulnosťou užívateľského rozhrania? Tak na tieto a mnoho ďalších otázok nájdete odpoveď práve v rámci tejto témy.

A začnime hneď z ostra - otvorením krabičky s PS Vitou ma čakalo prvé menšie sklamanie. Narozdiel od štandardného balenia PSPčka (minimálne teda v jeho prvých verziách) totižto krabica s Vitou neobsahuje žiadne ochranné púzdre. Tzn. že ak si chcete svoju novú hračku chrániť, musíte si holt, ochranný case dodatočne dokúpiť. Jasné, možností je mnoho a ebay z tohto hľadiska ponúka široký sortiment ako drahých, tak aj lacnejších alternatív, avšak v základnej výbave aspoň tá povestná "ponožka" predsa len

mohla byť. Druhým veľkým sklamaním - ako už podotkol DanKanFan v jeho review - je veľkosť napájacieho kábla. Je MARHA obrovský a absolútne nekorešponduje s podstatou PS Vity ako "ľahko prenosného herného zariadenia". Má to ale svoje výhody - nabíjanie handheldu je veľmi rýchle a od totálneho vyštavenia až po "fully recharged" stav vám to nepotrva viac ako hodinku-hodinku a pol. Vo veci nabíjania som sa ale stretol s nadmieru zaujímavým javom - totižto, Vita si niektoré nastavenia pamätá, iné nie. Často krát sa mi tak stáva, že vypnutý blue-tooth a wifi sa mi po plnom nabití záhadne objavia ako aktívne. Je to samozrejme záležitosť firmwaru ale nakoľko obe sieťové rozhrania dosť brutálne "cicajú" batériu, je otravným nutnosť ich v pravidelných intervaloch pracne vypínať - obzvlášť ak ich k hraniu nepotrebuje.

Vo veci nastavení ešte na chvíľku ostanem - v rámci užívateľského rozhrania handheldu nie je možnosť sa priamo pripojiť k svojmu PSN účtu, ale musíte to robiť (NAOZAJ KRKOLOMNE A ZDĽHAVO) cez spomínané options. Taktiež nie je možné úplne vypnúť úsporný režim, čo síce nie je na škodu, ale ja osobne vždy uprednostňujem manuálne "vypínanie" pred automatickým, pretože to automatické mi zvyčajne vypne zariadenie presne v momente, kedy sa k nemu vrátim. Ďalším veľkým mínusom je dobre známe uzamknutie handheldu len pre jeden PSN účet. Ak nebudaj zadáte ako prvé konto, ktoré nemáte v úmysle plnohodnotne využívať, smola. Môžete si ísť písať - pri prihlásení sa do iného účtu vám totižto Vita zahlásí, že sa máte prihlásiť do toho, ktorý je s ňou spätý. Snažil som sa nájsť nejaké riešenie, ako zmeniť svoj primárny účet, avšak do





dnešných dní sa mi to nepodarilo. Ok, vyjdime teraz z options a pozrime sa na užívateľské rozhranie ako celok - a tu sa už páni dizajnéri Sony predsa len viac pochlapili. Interface je svižný, dobre čitateľný, intuitívny a v podstate, preniknete doň behom pár sekúnd s konzolkou. Vo veci pred-inštalovaných aplikácií nečakajte nič prevratné, takže aj keď video či audio-player fungujú, nejaké oslnivé výsledky v kvalite prehrávaného materiálu určite nečakajte. Jo a nutnosť spúšťať kvôli trofejám separátnu appku mi rozhodne nepríde ako riešenie hodné next-gen handheldu.

Prejdime teraz ale k hrám samotným. Nakoľko som osobne zvolil skôr cestu digitálnej distribúcie (nechce sa mi zo sebou ťahať tie drobné game-karty, ktoré sa dajú ľahko stratiť), väčšinu testovaných hier -až na Uncharted- som stiahol z PS Store. Veľkosťou sa hry pohybujú v rozmedzí 1 GB až 1.5GB (Rayman Origins = 927 MB, Lumines = 741 MB, Reality Fighters = 764 MB, Everybody's Golf = 1294 MB a pod.), výnimku tvoria veci obsahovo masívnejšie, ako napríklad už spomínaný Uncharted či Ninja Gaiden Sigma Plus (okolo 2 GB). 16 gigová pamäťovka pritom po vrazení do PS Vity ukazuje len 14 giga, takže rátajte s tým, že časť kapacity memory karty si handheld rezervuje pre svoje súbory. Už teraz je však možné očakávať, že tituly budúcnosti zaberú na pamäťovkách nepomerne viac miesta a preto berte tých 16GB len ako dočasné riešenie, ktoré vám vystačí maximálne tak na rok. Inak, vo veci ovládania hier sa do bližších detai-

lov púšťať nebudem (recenzie sú už na ceste), iba poznamenám, že momentálna várka titulov v prevažnej miere využíva hlavne dotykový displej a zadný panel, pričom len v ojedinelých prípadoch sa ku slovu dostane zabudovaný akcelerometer a gyroskop. Nedá mi ale nespomenúť jednu parádnu výnimku, ktorou sa blysol Uncharted - v jednom okamihu máte na obrazovke akýsi starý papier a vašou úlohou je odhaliť text, ktorý je na ňom načmáraný. Aby ste to teda docielili, musíte namieriť prednú kameru PS Vity smerom k zdroju svetla, čím sa na obrazovke objaví vodotlač. Super nápad, super "augmented reality" feeling a jasný dôkaz toho, že z hľadiska ovládania skrýva PS Vita obrovský potenciál.

Ďalšou dôležitou vlastnosťou nového handheldu z dielne Sony je bezспорu v prvých mesiacoch jeho existencie nadmieru dôležitá spätná kompatibilita. Aby som ju teda mohol vyhodnotiť, k tomuto účelu som sa rozhodol otestovať trio PSPčkových hitov - Patapon 3, Little Big Planet a samozrejme, God of War. Prvé, čo silne odporúčam si pri spustení PSP titulov nastaviť, je bilineárne filtrovanie (menu sa vám otvorí po dlhšom "sŕtáčení" obrazovky) - nakoľko boli hry pre PSP robene v SD rozlíšení, sú na HD displeji PS Vity dosť zubatými. Spomínané filtrovanie vám tú kockatost vcelku elegantne minimalizuje a aj keď sa jej nezbavíte úplne, obraz je po zaškrtnutí tejto položky predsa len "hladší". Ďalšou dôležitou fičúrou je možnosť pre hranie použiť druhý analóg - nakoľko ho ale ani jedna z mnou skúšaných hier

nevyužívala, nemal som možnosť túto funkciu otestovať. Ak ale niekto z vás skúšal GTA: Liberty City, resp. Vice City Stories, budem rád, ak sa tu s nami podelí o skúsenosti. Inak samozrejme, hry bežia svižne a aj napriek slabšiemu rozlíšeniu stále vyzerajú k svetu. Spätná kompatibilita je teda plne funkčná a najmä teraz, kedy portfólio PS Vita hier nie je bohvie ako bohaté, istotne poteší.

No a moje ďalšie postrehy? Kvalita obrazu aj zvuku je o všetkých mnou zakúpených hier špičková, akurát by som možno uvítal ešte o čosi vyššiu hlasitosť audia. Loadingy sú relatívne stráviteľné a rovnako pozitívne môžem zhodnotiť aj výdrž batérie - 5 hodín sústavného hrania zabudovanej baterke nerobí problém, samozrejme ale za predpokladu, že si pred tým povypínate ako modrý zub, tak aj wi-fi. Z hľadiska ergonómie je handheld navrhnutý naozaj výborne a aj keď si budete na maličké analógy chvíľku zvykať, veľmi rýchlo vám prejde ovládanie hier do krvi. Suma sumárum, až na pár drobností nemám tejto sexi mašinke čo vytknúť a vďaka kvalitným launch titulom či skvelo fungujúcej spätnej kompatibilite ponúka tak široké portfólio hier, že nudiť sa v jej spoločnosti naozaj nebudete. PS Vita teda z môjho pohľadu vykročila do sveta tou správnou nohou a pokiaľ sa Sony postará o stabilný prísun herných peciek, jej budúcnosť inak ako ružovú naozaj nevidím. Ak ste teda doteraz boli na vážkach, či do Vity ísť alebo nie, za seba vám môžem s radosťou povedať, že vaše kladné rozhodnutie určite neolútujete.

Koniec koncov

AUTOR: Michal "MickTheMage" Nemeč

Zo všetkého najhoršie sú odhalenia a vyvrhnutia dlho očakávaných príbehov. Ak je autor príbehu šikovný, dokáže ho dotiahnuť do uspokojujúceho konca. Konca kedy čitateľ/divák/hráč bude spokojný, resp. bude sa cítiť naplnený príbehom, ktorý práve prežil. Konce sú spolu s odhaleným tajomstvom to najhoršie čo sa dobrému príbehu môže stať.

Predstavte si, že by vám niekedy odhalili tajomstvo Opičieho ostrova. Nie, nie je to možné, pretože potom by sa celé kúzlo tohto karibského ostrova kamsi vytratilo. Ostatne, že to nedopadne dobre, pokiaľ tajomstvo dobre nepremyslíte, môžeme vidieť práve na onom Opičom ostrove. Nie, som si istý, že väčšina hráčkej populácie si nikdy nemyslela, že by tajomstvom mohol byť obrovský, opičí robot. Ak sa dozvieme niečo také, ak vám autor odhalí čosi také, musí zo zásady očakávať, že sa to mnohým nebude páčiť. A to nemusíme ani chodiť ďaleko od hernej oblasti, stačí sa pozrieť na televízny seriál Lost. Celý čas sa tu buduje nejaké tajomstvo, záhady sa vršia a očakávania divákov stúpajú. Čo za tým všetkým je? Kam smerujú osudy všetkých postáv na obrazovke? Otázky, napäté situácie a divákovia predstavivosť začína pracovať na plné obrátky. Majú autori nejaký vyšší plán, má to celé skrytý zmysel? Opäť otázky a napätie, ktoré občas narušuje vedomie, že seriál sa musí jedného dňa skončiť a ja sa dozviem, čo to všetko znamená. Vieme ako to dopadlo. Autori varili z vody, zjavne nevedeli čo si majú s načrtnutým príbehom počať. Sklamanie. Nebol v tom žiadny plán. A ten koniec bol celý akýsi divný. Koniec, ktorý odhaľuje tajomstvo je o to náchylnejší na skla-



maných divákov (fanúšikov). Je to podobné ako keď sa niekto rozhodne demýtizovať mýty. Tiež to poznáte, nielen z kníh, ale i filmového plátna. Stačí keď si odskočíte do Tróje a pochopíte, že tu niečo nefunguje. Herci sú fajn, výprava je veľkolepá, ale čosi tu škripe. Lámeme mýtickú bariéru, pretože súčasný človek predsa nemá potrebu zaoberať sa rozprávkami svojich primitívnych predkov. Alebo také čosi. Odstráňte tú tenkú vrstvu, ktorá tvorí vlastný príbeh, ktorá necháva pracovať predstavivosť jedinca a získate niečo neuspokojujúce a nezaujímavé. Možno i prázdne a v konečnom dôsledku hlúpe. Literatúra i film to majú v porovnaní s hrami jednoduché. A predsa sa to nie vždy darí. Na konci by vždy malo ostať nejaké tajomstvo a niektoré by mali ostať úplne nevyriešené. Ron Gilbert našťastie kedysi dávno povedal, že on jediný pozná to pravé tajomstvo Opičieho ostrova. A tak nám ostáva len dúfať, že si ho navždy nechá pre seba. Nech sa vznáša nad svetom, ktorý kedysi vytvoril, veď pre príbehy samotné nie je tak dôležité.





Horšie však, ako uspokojiť diváka, či čitateľa, je uspokojiť hráča. Obzvlášť ak hra balansuje na myšlienke, že hráč je strojcom svojho príbehu. Má možnosť formovať svoju postavu a rozhodnutia by mali mať svoju váhu. Iste, chodí mi po rozume Mass Effect, však je i čerstvou hrou, o ktorej každý rozpráva. Dnes. Tento mesiac. Bioware, ľudia, ktorí by radi rozprávali zaujímavé príbehy. Tvrdia, že hráčove voľby majú zmysel a hlavne – majú dopad na svet okolo neho. Aká je však pravda, ktorú vám nepovie (z neznámych príčin) takmer žiadna recenzia, žiaden recenzent? Všetko je to do veľkej miery len lacné, marketingové blábotanie do prázdna. Skutočnosť je taká, že si mnohé veci prispôsobujú svojej vízii a nie hráčovej ruke. Na začiatku mohla byť podobná myšlienka. Veľkorysá a pre hru (a hráča) isto veľmi zaujímavá. Avšak pravda je oveľa trápnejšia. Nič prevratné sa nedeje. Dokonca sa zdá akoby niektoré veľké rozhodnutia boli ignorované a ďalšie zase zvrátené (vôľou všemocného autora). Autor nedokázal uspokojiť očakávania svojho publika. Otázkou je, koho je to chyba. Ak sa splietajú siete zaujímavých možností, spolu s nimi putujú na verejnosť sľuby, ako príbeh potiahneme do budúcnosti a s následkami našich rozhodnutí... Hráčova myseľ pracuje, starostlivo sa rozhoduje, hrá svoju vybranú úlohu (alebo takú, ktorá mu pripadá najzábavnejšia) a v jeho hlave sa formujú

očakávania. Svojim spôsobom je to ako s oným tajomstvom, ktoré sa vznáša nad nejakým príbehom (či je jeho súčasťou). Publikum spracováva všetky podnety, každý ako vie. Nieкто sa nestará, nieкто splieta plány a uvažuje kam by svoju postavu posunul ďalej. Ako by sa zachoval v jej situácii. Odrazu však nemôže. Rozhodnutia už nehrajú úlohu. Všetko preberá do svojich rúk všemocný autor a skriptované scény. Je rozhodnuté. Občas niekde svitne nádej, niečo naznačia, aby to v zapätí opäť pochovali podivným rozhodnutím a miestami i zlým autorstvom. Dej je zvláštny. Otázkou ostáva, či dospeje do uspokojujúceho konca. Nech už je akýkoľvek. Nevie. Avšak ohlasy z internetu nie sú práve priaznivé. Niečo sa nepodarilo. Koniec celej trilógie mal byť to najzaujímavejšie, najočakávanejšie a podľa všetkého sa nepodaril. Nehľadiac na podivné dizajnové rozhodnutia, kedy hráč nezaujímajúci sa o multiplayer bude musieť hodne zapracovať, aby sa dostal k svoju vytúženému koncu. Ak vôbec. Uponáhľaná hra, ktorá vám zoberie možnosť výberu v momente, keby ste sa mali rozhodovať. Bioware v tom nie je samo. Istým spôsobom mi niektoré situácie pripomínajú to, čo sa stalo so Shandrou Jerro v Neverwinter Nights 2. Hráč nemá právo na výber, nech sú jeho očakávania akékoľvek. A koniec? Čo by ste asi chceli. Skončilo to...

Uspokojujúco odhalené tajomstvo a uspokojujúco završený koniec príbehu. Majú toho mnoho spoločného. Avšak koniec je v nevýhode. Jedného dňa musí prísť, ale tajomstvo môže ostať nevyriešené. Najhoršie sú otvorené konce a tie neuspokojujúce. Na druhej strane, čo my vieme? Možno si Bioware necháva miesto na špeciálne platené DLC konce?! :-)



Game Expo - progresívny festival, alebo len výkrik do tmy?

AUTOR: Boris "Blade" Kirov

S potešením oznamujem, že rozhodne to prvé!



V dňoch 16-18 marec sa v Bratislavskom Istropolise konal v poradí už 4. ročník medzinárodného festivalu Game Expo. „Con“, ktorý sa od svojho vzniku teší rastúcej popularite, preto neunikol ani mojej pozornosti a tak som sa jedného krásneho sobotňajšieho rána „nalodil“ na leteckú linku menom IC a vyrazil na skusy do BA. Samozrejme, v okamih môjho príchodu už Game Expo bežalo na plné obrátky a preto nebol problém nepozorovane infiltrovať rady hráčov (hlavne mužského „etnika“), húfne postávajúcich okolo futuristického zjavu menom kinect, na ktorom dvojica sexi-báb predvádzala také niečo že pokus o tenis.

Už v prvotných okamihov mojej prítomnosti na pláci som si ale všimol jeden navýsost pozitívny trend – dnešná mládež sa nebojí dať najavo svoje zanietene pre digitálnu zábavu a skupinky hráčov, baviacich sa o tej ktorej hernej pecke, mi dávali len a len za pravdu. Avšak neboli to len mladí, ktorí sa prišli pozrieť na gamesy – svoje predsudky totižto dokázalo prekonať aj obrovské množstvo postarších jedincov, čo je vzhľadom na našu, v porovnaní so západom predsa len konzervatívnejšiu spoločnosť, naozaj obrovským úspechom. Úspechom, ktorý našu krajinu konečne posúva smerom k západnému svetu – už tu skrátka nežijeme v nostalgii a letargii, ale konečne hľadíme pred seba nebojíme sa „ochutnávať“ nové technologické plody súčasnosti.

Vrátim sa ale ešte na moment späť k Expu ako takému. Ako sa dalo očakávať, najväčší záujem hráčov smeroval nie len k nedávno vydanému handheldu PS Vita, ale taktiež aj k herným stojanom, na ktorých sa nehralo klasickými gamepadmi, ale nejakými inými perifériami. Ci už išlo o PS Move, Guitar Hero alebo Kinect, bolo skrátka vidieť, že ľudia sú dnes už trošičku zmlsanejší a keď môžu, tak si vyberú naozaj ten originálnejší variant. Osobne som sa napríklad stretol s výpravou portálu oldgames.sk, ktorá ukrutne bojovala s volantovo-pedálovým Gran Turismom a aj napriek deficitu v podobe ne-vlastnenia vodičáku zvädzala s týmto real-sim racingom

viac než vyrovnaný boj. Mimoriadnemu záujmu sa taktiež tešil aj spomínaný kinect, pred ktorým sa ľudia striedali ako na bežiacom páse, pričom im ale vôbec nevadilo, že si na svoj „ťah“ musia nejakú tú chvíľku počkať. Skrátka, návštevníci sa prišli v prvom rade zabaviť a bolo to na mimoriadne pohodovej a odľahčenej atmosfére Conu poznať.

Nakolko sa ale Game Expo konalo súčasne s Anime Show, nemohol som si taktiež nevšimnúť ani tu a tam sa potulujúcu cosplay mládež, ktorá hlavne v prípade nežnejšieho pohlavia mala na sebe menej odevu, než by bolo na jej vek vhodným. Ale čo, nestažoval som sa – dôvod bol totižto prostý: bol som veľmi rád, že sa ľudia neboja experimentovať s umením iných kultúr a rozhodne ich to tak (minimálne po stránke všeobecného rozhladu) posúva v pred. Okrem japonských anime postavíček, o ktorých som vedel menej než málo, sa ale sem-tam davom mihol aj nejaký ten veľký a poriadne nasratý vták (Angry Bird) či dokonca dobre nastylovaná družina z Dragon Ageu, takže minimálne na pohľad bola zmes návštevníkov naozaj pestrá. No a samozrejme, pokiaľ ste prišli v casual oblečení a mrzelo vás, že vyzeráte príliš všedne, mohli ste si v okolitých stánkoch kúpiť také množstvo doplnkov, tričiek, čapíc a boh vie čoho všetého ešte, že doma by vás následne nespoznala ani vlastná mať.

Celkovo teda moju prvú výpravu na Game Expo nemôžem hodnotiť inak než kladne – obavy z malého počtu návštevníkov a s tým súvisiacich poloprázdnych chodieb sa ukázali byť zbytočnými a aj vďaka príjemne naladeným a zábavu hľadajúcim ľuďom tie dva dni v Bratislave zbehli tak, že som čas ani nestíhal registrovať. Je preto nanajvýš dôležité, aby organizátori tento nádejný festivalový projekt nepochovali, ale pokračovali v nom aj v nasledujúcich rokoch. Ktovie – možno sa k nám raz prídu podívať aj také osobnosti, ako Peter Molyneux či Hideo Kojima. Viem, je to utopická myšlienka, avšak v dnešnom svete nie je nič nemožné! A ako vždy platí – nádej umiera posledná!

Slovenská medzinárodná výstava a konferencia o hrách

GAME EXPO[®]

16.-18.marec, ISTROPOLIS, BA 2012

IV.ročník Výstavy
POČÍTAČOVÝCH HIER,
KARTOVÝCH a STOLOVÝCH HIER

EXKLUZÍVNE: PSP Vita

Turnaje a voľné hranie:
PlayStation 3, Wii,
Xbox 360 a PC

RETRO HRY:
Super Nintendo a
Sega MegaDrive

Exkluzívne štúdiá:
Cauldron [Soldier of Fortune],
Sketch Games [Arkano Arena]

3 dni zábavy len za 12,90 Eur*

ticketportal
VSTUPENKY NA DOSAH

organizátori:

AnimeCrew
アニメクルー

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

sponzori:

BRLOH
Ten nejlepší úlet!

mediální partneri:

SCORE LEVEL

NETLAB

games
... o o hrách viete všetko!

gamesite.sk

indian

PS3

Logitech

gamesite.sk

indian

ZyXEL

FRAG

PCREVUE

RE

COMGAD

Rádio .FM

DOUPĚ.CZ

CENEGA

EA

EA

BKIS

Predpredaj vstupeniek 12,90 -Eur* (BRLOH), na mieste 15,90 -Eur (ISTROPOLIS, BA)

*12,90 do 15.2., 13,90 do 8.3., 14,90 od 9.3.

www.game-expo.sk | www.facebook.com/gameexpo

Konce majú byť koncami (najlepšie bez petície)

AUTOR: Michal "MickTheMage" Nemeč

Nie je to tak dávno, čo som pár písmen venoval koncom. Očakávaným i neočakávaným, radosti a zlosti, keď sa niečo neskončí ako človek vnútorne čakal. A ešte trochu dávnejšie sa objavilo aj čosi o podivnom zvyku fanúšikov hier písať petície. Za vydanie hry na PC alebo za lepšie konce. Čo s takým zvykom? Mali by ho vlastne autori hier brať vážne?

Vôbec. Najlepšie, čo by mohol autor zlého konca urobiť je, ignorovať takúto petíciu. A ešte lepšie, radšej sa vôbec ku kritike zakončenia nevyjadrovať. Túto možnosť by istotne zvolil sebavedomý autor, ktorý vie aký príbeh rozpráva a kam má celé putovanie smerovať. Nepotrebuje, aby svoj koniec obhajoval. Lenže, aby sme konečne začali byť konkrétny, to je presne vec, ktorú Bioware nerobí. Samozrejme, je reč o nešťastnom konci Mass Effectu 3. Nešťastnom..., rovno môžem napísať nepodarenom, nedotiahnutom, ale veď všetko dôležité na túto adresu má recenzia na hru. Skrátka zdvihla sa veľká nevôľa a nespokojnosť s vyvrcholením trojdielnej ságy. A Bioware začalo hasiť čosi, čo by sebavedomý autor hasiť nezačal. Dokonca sa objavili správy, že sa pokúsia koniec akosi napraviť, respektíve doplniť tak, aby bol uspokojujúcejší než to, čo ste mohli prežiť na konci hry teraz. Neskoro. Oheň horí a logické by bolo nehasiť. Hovorí sa tomu autorská integrita.

Vedomie, že to čo robím, robím správne. Vedomie, že môj príbeh je celistvou víziou, ktorá má hlavu a päť, jej ukončenie nepotrebuje ďalšie vysvetlenie. Všetko bolo povedané, činy vykonané, príbeh skončil. Presne tak, ako som ja, autor, zamýšľal. Niekomu sa koniec páčiť nemusí, môže protestovať, lenže ja som si istý, že všetko je tak ako má byť. Bioware sa svojimi vyhláseniami priznáva k tomu, že všetko správne nie je. Niekde sa niečo pokazilo. Koniec bol uponáhľaný, nepremyslený akoby patrilo do úplne inej hry. Odrazu sa v ňom vynárajú tematické prvky, ktoré predtým nikto nevidel. Objavujú sa bytosti, o ktorých nikto nepočul. S jediným cieľom – ukončiť (aspoň nejako) celý trojdielny príbeh. Dáva to zmysel? Je to podivné – minimálne pre tých, ktorí sú ochotní sa nad prežitým príbehom zamyslieť. Kritizujú. Právom. Lenže autor, ten by mal mlčať, ak všetko povedané spĺňa jeho autorskú víziu. Autor nemlčí. Ozýva sa a sľubuje zmenu. Vylepšenie či doladenie toho čo už vytvoril. Odhaľuje tak jedinou vec – svoju vlastnú neschopnosť.

V minulosti sme chválili a velebili Bioware, ako ma-



BiOWARE[®]
CORP

jstrovsky (i keď na mnohých miestach stále videoh-erne nedokonalo) dokážu splietať svoje príbehy. Ako dokážu hráča vtiahnuť do svojho sveta. Občas i prekvapiť. Pamätané príbehové prekvapenie z prvého Knights of the Old Republic už veru neprekonajú. Nedá sa to. Avšak ich majstrovstvo sa niekam stráca. Navonok tvrdia, ako sa snažia robiť dospelé príbehy, pre dospelé publikum. Upínajú sa k rozhodnutiam, ktoré zmenia tvár herného vesmíru, aby nakoniec ostali len prázdne slová. Samotný koniec, ktorý má všetky črty uponáhľanosti, potvrdzuje nemohúcnosť autora, ktorý si nevedel rady s načatým príbehom. Odrazu padajú všetky marketingové vyhlásenia o premyslenej trilógii. Rúcajú sa ako domček z kariet. Domček, ktorého ruiny mali ostať ležať na stole. Čo však spraví neschopný autor? Začne karty zbierať a sľubi, že svoje chyby napravi. Doplní kartu tu a tam, aby zaplnil to miesto, ktoré mu zhodilo celú jeho prácu. Bezradne stojí pred kritikmi, vidí ako sa jeden za druhým búria, vrtajú a nenechajú jeho dielo na pokoji. Začína vidieť, že jeho narýchlo spichnutý koniec nedrží. Odhalili ho a on vie, že to nie je v poriadku. Nikdy to nebolo. Musí to napraviť – nejako.

Pokiaľ ide o mňa, nepotrebujem žiadnu nápravu. Je skrátka príliš neskoro na čokoľvek. Patrím medzi nespokojných hráčov, ale písať petície kvôli náprave považujem za nezmyselné. Ako som napísal – autor by si mal stáť za svojou vlastnou víziou. Len autor vie, čo chcel príbehom povedať a ako ho zavŕšiť. Ja, ako prijímateľ tohto príbehu, mám však právo pochybovať o jeho rozprávačskom talente. Niekedy je celý príbeh zlý a autora vysmejete okamžite. Niekedy mu príbeh prerastie cez hlavu tak, že si s ním nakoniec nevie rady. A myslím si, že to sa práve stalo tretiemu Mass Effectu. Skúsený rozprávač by si s príbehom ľahko poradil, ale toho neskúseného práve takýto príbeh dokáže odhaliť. Ako v prípade Bioware a Mass Effectu.

Žiadna petícia na svete nemôže zmeniť tento fakt. Nech sa budete snažiť ako chcete, maximálne tak odhalí onú, spomínanú autorskú neschopnosť. Neistotu v dokončenom diele. Kritika je na mieste. Akýkoľvek krok k priznaniu pochybenia nás len utvrdzuje v tom, že Bioware ako autor v prípade Mass Effect 3 zlyhali.

Hardware

AMD Radeon HD 7990

odhalený

AUTOR: Lukáš "Under4" Kollár



Samotné špecifikácie vyzerajú veľkolepo, škoda len, že nie sú oficiálne. Zatiaľ.

V súvislosti s práve teraz aktuálnym vydaním Keplera, čo malo za následok uvedenie obrovského množstva modelov grafických kariet GeForce GTX 680, sa nám neoficiálnou formou odkrývajú technické vlastnosti novej a samozrejme poriadne výkonnej grafickej karty Radeon HD 7990 od spoločnosti AMD. Údaje o prebiehajúcom vývoji sú známe už dlhšiu dobu, ale až teraz sa podarilo jednej čínskej webovej stránke odhaliť špecifikácie tejto grafickej dual-GPU vlajkovej lode, o čom informovali stránky Softpedie. Čo by teda mala táto hračka priniesť?

Všetko nasvedčuje tomu, že jej ponuka bude tvorená dvojicou jadier Tahiti XT, pričom ako niektorí iste viete, sú to presne také jadrá, aké boli použité pri modely taktiež slušne výkonnej karty HD 7970. GPU budú prepojené v režime CrossFireX. Znamená to, že celkovo toto riešenie poskytne 62 výpočtových jednotiek, 4096 Stream

procesorov, 256 textúrových jednotiek a 64 ROP jednotiek. Každé jadro je vybavené 384bitovou pamäťovou zbernicou a 3 GB GDDR5 pamäťou, čo v praxi znamená, že grafická karta ako celok disponuje neuveriteľnou 6 GB pamäťou! To by už naozaj malo nasýtiť každého hráča a fajnšmekra z hardvérového oboru.

Zdrojový server INPAI však hlása aj iné vlastnosti. Podľa všetkého budú tu prítomné jadrá tikať frekvenciou 850 MHz. Ide pritom o podtaktovanie, nakoľko HD 7970 pracuje s frekvenciou 950 MHz. Zníženie zastihlo aj GDDR5 pamäť, ktorá by mala pracovať na frekvenčnej hodnote 1250 MHz (5,00 GHz) zníženej z 1375 MHz (5,5 GHz). Toto všetko by malo teoreticky znížiť spotrebu energie a tepelný výkon. Pre užívateľov, ktorí majú aj napriek tomu menšie obavy zo spotrebnej energie máme dobrú správu. Táto karta totižto bude disponovať podporou technológie ZeroCore, ktorá dokáže úplne vypnúť sekundárne GPU v prípade potreby (čiže pokiaľ sa aktuálne nevyužíva).

K týmto pomerne obsiahlym informáciám by sa ešte hodil aj údaj o dostupnosti a cene. Podľa všetkého by sa mala karta AMD Radeon HD 7990 dostať do obchodov počas apríla, presný dátum však nepoznáme. Ani suma, za ktorú bude dostupná nie je známa. Keď sa však na vec pozrieme logicky, prideme na to, že každý hráč si ju určite nebude môcť dopriať. Netrúfame si odhadnúť presné číslo, ale ak zoberieme fakt, že najlacnejší model grafickej karty Radeon HD 7970 (od Sapphire) stojí na tuzemskom trhu v tom najlacnejšom obchode 477 €, model HD 7990 bude poriadne drahým špásom, čoho sa (pravom) obávajú aj redaktori zahraničných stránok.

A teraz menšia perlička na záver. Nvidia sa na túto konkurenciu dokonale pripravuje už teraz a pravdepodobne už o pár mesiacov príde s dual-GPU alternatívou postavenou na „Kepler“ jadre GK104. Stane sa tak už možno v máji.

Hardware

NOVINKY ZA MESIAC

MAREC

Kalich deviateho hardvérového týždňa sa v nedeľu maximálne naplnil, a my si tak opäť môžeme predošlé sedemdňové obdobie zhrnúť.

Škála tentoraz nebola tvorená len čisto hernými produktmi. Zapríčinila to nová rada počítačovej All-In-One série G24, ponúkajúcej vraj extrémnu všestrannosť, ako sa na stránkach spoločnosti Elitegroup Computer Systems (ECS) píše. Pod tým si samozrejme hneď vybavíme aj možnosť hrania hier, čo napokon dáva na známosť aj samotný výrobca. K dispozícii sú dva štýlové modely s označeniami G24 Aura a G24 Odin, vybavené 23,6" dotykovým panelom (Full HD 1080p displej), Intel H61 Express Chipsetom a napríklad aj takým „plug and play“ HDD. Odkryté boli aj údaje o chode systému, ktorý zabezpečí najnovší operačný systém Windows od Microsoftu.

Ešte predtým sme ale zacielili na novú hernú myš ROCCAT Savu, ktorá sa dočká oficiálneho odhalenia počas veľtrhu CeBIT. Z obrázka, ktorý táto spoločnosť svetu zanechala, sme mohli vyčítať hneď niekoľko údajov. Bude vybavená „Soft-Touch“ povrchom, pravorukým dizajnom a prítomná bude i technológia Easy-Shift[+], zabezpečujúca vykonanie pokročilej konfigurácie. Svetelný systém, ktorý táto periféria obsahuje, dokonale uspokojí hráčov, ktorí si tak budú môcť vybrať spomedzi 16,8 milióna farieb. Nechýba ani opletený kábel a pravdepodobne príde so 4000 dpi senzorom. Jej cena je síce neznáma, no podľa dostupných informácií by sa na trhu mohla objaviť začiatkom mája.

V deviatom týždni sa predstaveniu nevyhli ani nové pamäťové DDR3 riešenia od známej spoločnosti ADATA Technology. Jedná sa pritom o XPG Overclocking pamäte, ktoré budeme môcť nájsť pod označením XPG Gaming V 2.0 1600G. Sú určené pre najnovšiu štvorkanálovú X79 platformu a na výber je jeden modul o veľkosti 8 GB, prípadne 16 GB dual kit. Vďaka four-channel platforme si hráči budú môcť zvýšiť



úroveň až na 64 GB RAM. Moduly pracujú na frekvencii 1600 MHz s časovaním 9-11-9-27 a pri nízkom napätí 1,35 V. Ich predaj je podporený doživotnou zárukou. Ak by ste o nejaké z týchto dostupných riešení mali záujem, potešíme vás, pretože s najväčšou pravdepodobnosťou už prebieha ich distribučný proces.

Samozrejme, to najlepšie sme si nechali nakoniec! Záverom týždňa sme vám totižto predstavili hernú klávesnicu Imperator Pro, ktorú pripravil výrobca Genius. Je určená pre priaznivcov herného žánru MMO alebo real time stratégií (RTS), pričom dopĺňa rad GX Gaming Series. Táto zaujímavá hráčska periféria ponúka 6 programovateľných makro tlačidiel, pričom hráčom umožňuje vytvoriť tri herné profily. Podsvietenie klávesnice je vykonané prostredníctvom 16 miliónov farieb a to v troch úrovniach. Pri prepnutí do herného režimu je vypnutá klávesa „windows“, čiže sa nemusíte obávať nepríjemného prerušenia hry. Ponúka dvojicu USB portov, ktoré poslúžia na pripojenie ďalších zariadení. Klávesnica Genius Imperator Pro sa pripája cez USB a kábel má 1,8 m. Jej odporúčaná maloobchodná cena je 100 amerických dolárov.

V jubilejnom, desiatom hernom hardvér týždni panoval All-in-One Barebone PC od Gigabyte. Ukázala sa aj podložka pod myš a AFOX

predviedol slušnú grafickú kartu.

Úvodom desiateho týždňa sa neoficiálnou cestou ohlásil nový hráčsky All-in-One Barebone PC, o ktorého výrobu sa postarala známa spoločnosť menom Gigabyte. Je označený ako GB-AEGT a nejedná sa o tuctový produkt, nakoľko podľa výrobcu disponuje „gaming-friendly“ platformou. Hranie hier na tomto zariadení teda nebude problémom.

Jeho technické vlastnosti sú tvorené matičnou doskou Intel H61 Mini-ITX s podporou procesorov Core i3/i5/i7 (LGA 1155), jedným PCI-Express x16, ktorý zvládne duálny slot grafickej karty a mimo iného aj 24" Full HD (1920 x 1080) dotykový LED displejom. Čo sa týka ostatných parametrov, tie sú nasledovné. Obsahuje 2,5" HDD/SSD dock, dva pamäťové DDR3-1333 sloty s podporou až do 8 GB RAM, dva Mini PCIe sloty, jednu 3,5" pozíciu, tenký slot pre mechaniku a webkameru. Výdobytky techniky ako napríklad Gigabit Ethernet, WiFi, Bluetooth 2.1 alebo čítačka kariet 4-in-1 sú už pritom samozrejme. Disponuje navyše i dvojicou USB 3.0 portov. Prípadní záujemcovia si však ešte budú musieť počkať na detailnejšie a predovšetkým oficiálne informácie. Dostupnosť a cena nie sú momentálne známe.

Nasledovalo tentoraz už oficiálne pred-



stavenie novej podložky pod myš, ktorá doplní radu Goliathus spoločnosti Razer, ktorá je známym lídrom v hernej oblasti. Podľa slov z vyjadrenia je tento nový prírastok „venovaný podpore e-Sports“, ako sa vyjadril prezident Razer USA, Robert 'RazerGuy' Krakoff, čiže kompletne označenie Razer Goliathus e-Sports edition je namieste. Ako nám prvé zverejnené obrázky napovedajú, podložka je ozdobená štýlmi a farbami popredných svetových e-Sports tímov.

Je však rovnaká ako jej predchodcovia? Ešte skôr než sa pozrieme na známe detaily je dôležité poznamenať, že e-Sports edition pri zachovaní exkluzívneho dizajnu navyše obsahuje zošitý rám, zvyšujúci odolnosť podložky, čím sa stáva o niečo lepšou. Spolu s úvodnými slovami sme spoznali aj jej detaily, o ktoré sa s vami radi podelíme. Vlastnosti produktu sú tvorené tkaninou pre maximálnu kontrolu myši, Pixel-presným zacielením a pohybom, a pogumovanou základňou pre bezpečný úchyt na hladkých povrchoch. Jej rozmery sú nasledovné: 355 (dĺžka) mm x 254 (šírka) mm x 3 (výška) mm. Herná podložka Razer Goliathus e-Sports edition sa dá zakúpiť na Razerzone.com a Teamliquid.net od 8. marca 2012, a to za 19,99 €.

Na záver tu máme netradičnú, ale o to zaujímavejšiu jednoslotovú grafickú kartu HD 7850, ktorú na CeBITe predviedla Hong Kongska spoločnosť AFOX. Príde pod pomerne ťažko zapamätateľným označením AF7850-1024D5S1. Nakoľko sa nejedná o oficiálne predstavenie, spoznali sme len niekoľko dôležitých špecifikácií. Vieme napríklad, že bude disponovať jadrom s taktom na 860 MHz a polovičnou pamäťou s veľkosťou 1 GB. Zaujímavosťou pritom je, že sa do nej podarilo vtesnať až štyri videovýstupy: dual-link DVI, HDMI, DisplayPort a mini DisplayPort. Chladenie je v tomto prípade síce nereferenčné, nevyzerá však najšťastejšie a prítomný ventilátor bude zrejme dosť hlučný. Cenu tejto karty ani jej dostupnosť žiaľ nepoznáme. Je však mimoriadne povšimnutiahodná najmä pre hráčov, ktorí ju

ocenia ak nemajú vo svojej skrinke veľa miesta nazvyš.

Počas dvanásteho hardvér týždňa sme sa venovali výlučne grafickým kartám.

Za najväčšiu udalosť uplynulého týždňa možno považovať vydanie očakávaného Keplera, ktorý so sebou priniesol slušný nával nových grafických kariet. My sme z toho množstva vybrali GeForce GTX 680 od spoločnosti Gainward. Zmiený model tejto grafiky prichádza s klasickými vlastnosťami, tvorenými napríklad jadrom, ktoré tiká frekvenciou 1006 MHz, prítomná je 2 GB GDDR5 pamäť @ 6000 MHz, 256bitová pamäťová zbernica, no a disponuje 1536 CUDA jadrami. Poznáme aj ďalšie vlastnosti ako PCI-Express 3.0 zbernicu, dva 6-pin PCIe napájacie konektory, dva DVI výstupy, jeden HDMI a DisplayPort. Táto GTX 680 podporuje ako DirectX 11(.1), CUDA a PhysX, tak aj 3D Vision Surround a 3-way SLI. Na Slovensku sa dá zakúpiť od 464,60 €.

Ak by ste sa po high-end grafickej karte GeForce GTX 680 obzreli a náhodou by ste uvažovali aj nad kúpou vodného bloku, máme pre vás jedno riešenie, s ktorým prišla nemecká spoločnosť Aqua Computer. Tá si pre majiteľov tejto karty nachystala vodný blok, nesúci označenie AquaGraFX GTX 680. Ihneď ako by ste ho zbadali, všimli by ste si napohľad zaujímavé prevedenie, pričom pri pohľade naň vám do oka okamžite vbije medená základňa a vrchný kryt vyrobený z brúseného kovu. Blok obsahuje chladiaci kanál pre chladenie ako jadra, tak i pamäte a samozrejme aj samotného napájania. Samotný dizajn je následne prispôsobený tak, aby bola možná aplikácia SLI systému. Ak oň máte záujem, rátajte s cenovkou 94,95 €.

Do tretice boli k dispozícii pomerne obsiahle neoficiálne informácie o chystanej grafickej karte AMD Radeon HD 7990. O jej vývoji samozrejme vieme už nejaký ten piatok, avšak až teraz si čínska webová stránka INPAI spolu so serverom Softpedia, dovolili vypustiť do éteru pravdepodobné špecifikácie tohto výkonného grafického krásavca. Vyzerá to tak, že základom v tomto prípade budú dve jadrá Tahiti XT, ktoré boli použité pri karte HD 7970. GPU budú prepojené v režime CrossFireX, čiže celkovo toto riešenie poskytne 62 výpočtových jednotiek, 4096 Stream procesorov, 256 textúrových jednotiek a 64 ROP jednotiek. Každé jadro je pritom vybavené 384bitovou pamäťovou zbernicou a 3 GB GDDR5 pamäťou, čo znamená, že celkovo disponuje mohutnou 6 GB pamäťou.

Jadrá majú byť nataktované na frekvenciu 850 MHz, takže oproti modelu HD 7970, ktorý poskytuje frekvenciu GPU 950 MHz, ide o podtaktovanie. To zastihlo aj GDDR5 pamäť, ktorá by mala pracovať na frekvenčnej hodnote 1250 MHz (5,00 GHz) zníženej z 1375 MHz (5,5 GHz). Logicky by sme sa teda mali dočkať zníženia spotreby energie a aj tepelného výkonu. Pre každý prípad je ale možné využiť technológiu ZeroCore, ktorá v prípade potreby dokáže úplne vypnúť sekundárne GPU.

O dostupnosti a cene môžeme tiež len špekulovať. Viaceré spravodajské stránky vidia uverejnenie na priebeh apríla. Cena bude v tomto prípade veľmi vysoká, nakoľko momentálna cena karty Sapphire Radeon HD 7970 je na našom trhu 477 €, a aj to sa bavíme o ponuke najlacnejšieho obchodu. Uvidíme, ako sa produkt HD 7990 na trhu nakoniec uchytí. Bude to mať ale poriadne ťažké, pretože konkurenčná Nvidia nikdy nespí a už teraz kutí dual-GPU kartu, postavenú na „Kepler“ jadre GK104.



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

