



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

apríl 2012



**LEGEND OF
GRIMROCK**

OBSAĤ

APRÍL 2012

Nájdete nás...



twitter

http://twitter.com/GamesWeb_SK



facebook

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



web

<http://www.gamesweb.sk>

PREVIEW&DOJMY

004 Amnesia: Machine for Pigs

006 Crysis 3

RECENZIE

008 Saints Row The Third: Gangstas in Space (DLC)

010 Silent Hill HD Collection

012 Soul Calibur 5

014 Ninja Gaiden 3

016 Resident Evil: Operation Racoon City

020 Legend of Grimrock

022 The Witcher 2 Enhanced Edition

HARDWARE

034 MSI opäť ukradla svetovú pozornosť

035 Toshiba oznámila herný notebook

036 Novinky za mesiac Apríl



ZAMYSLÉNIE

024 Diagnóza: schizofrénia

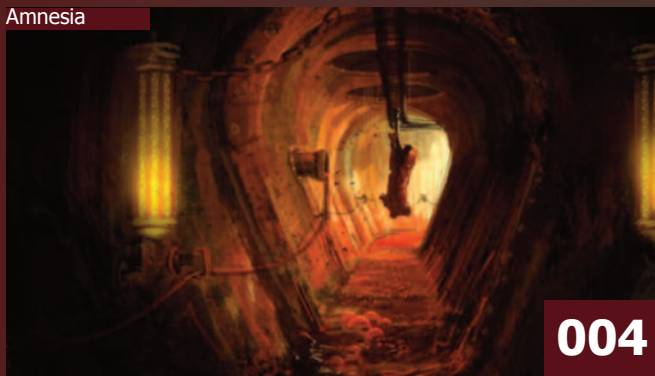
025 Sila je v rukách ľudu

027 Vivat GOG!

029 Retro kobky

032 Papier náš old-schoolový

Amnesia



004

Crysis 3



006

Legend of Grimrock



020

Gangstas in Space



008

The Witcher 2: Enhanced Edition



022

Amnesia

— A MACHINE FOR PIGS —

AUTOR: JURAJ "DURI" DOLNIAK

PREVIEW

INFO *Výrobca: Frictional Games *Distribútor: TopCD *Platformy: PC

*Žáner: Akčná adventúra *Dátum vydania: 31-10-2012

Nezávislý tím Frictional Games sa po obrovskom úspechu Amnesie opäť vracia do tohto desivého univerza, aby nám predostrel osud ďalšej postavy čeliacej svojim najhorším predstavám. Druhý diel nesie názov A Machine For Pigs a okrem spomínaných Švédov na ňom spolupracujú skúsení autori indie záležitosti Dear Esther. Inými slovami, výborná dvojica na to, aby sme si nachystali aspoň jednu trenky navyše.

Na začiatok si osviežme pamäť a pripomeňme si, čo spáchali ľudia z Frictional doteraz. V prvom rade ide o trojdielnu hororovú sériu Penumbra, ktorej prvý diel s názvom Overture bol pôvodne koncipovaný predovšetkým ako tech demo. To malo predstaviť prednosti ich vlastného enginu HPL, ktorý pomenovali podľa autora hororových poviedok H.P. Lovecrafta. Keďže však prvá Penumbra hlavne vďaka originálnym hrám s fyzikou a zapracovaním realistického nasvietenia uspela, autori sa rozhodli pre druhú aj tretiu epizódu, pri ktorých doslova tuhne krv v žilách. V roku 2010 však prišli s čímisi nečakaným - Penumbra vystriedala nová séria s názvom Amnesia, ktorá sa zapísala ako jedna z najstrašidelnejších hier posledných rokov a získala množstvo ocenení aj od najpoprednejších herných magazínov. Preto bolo jej pokračovanie už len otázkou času.

„Nie je to priame pokračovanie v zmysle, že nadväzuje na príbeh Amnesie. Nezahrňuje pôvodné postavy,“ prezradil scenárista Dear Esther, Dan Pinchbeck z thechineseroom. Ďalej dodal: „Na Amnesii (The Dark Descent) som miloval to, že prvú polovicu hry ste strávili zisťovaním, o čo vlastne ide v štýle 'skutočne ne-

tuším, o čo ide a nepáči sa mi to'. V druhej polovici ste si vraveli 'viem, čo ide a radšej by som si prial opak'.“

Autori čerpajú inšpiráciu pre scenár novej Amnesie: A Machine For Pigs odvšadiaľ, čo len trochu zaváňa hororom. Výsledná podoba preto znie skutočne zaujímavá, aj keď si niekto možno povie, že je trochu pritiahnutá za vlasy. Tu však Dan Pinchbeck odkazuje, že je to presne jeho zámer, keďže viacerých názov spolu so zápletkou prekvapil - vraj nám všetko začne dávať zmysel, až keď si hru vyskúšame. Každopádne, príbeh sa odohráva v Londýne v roku 1899, teda 60 rokov po udalostiach minulého dielu. Ocitáme sa v koži bohatého industrialistu Oswalda Mandusa, ktorý sa vracia z nepodarenej a tragicky zakončenej expedície v Mexiku. Z nej si priniesol okrem sužujúcej horúčky taktiež neustále nočné mory, v ktorých sa mu zjavuje akýsi stroj. Keď sa jedného dňa prebudí, zmetený zo svojich snov zisťuje, že prešli celé mesiace a len ťažko si vybavuje svoje posledné spomienky. V momente, keď sa rozhodne vstať z postele, ožíva tajomný stroj a jeho nočná mora sa stáva skutočnosťou.

Viac sa o debovej línii nevie, avšak

dostupná štvorica screenshotov prezrádza, že prostredie bude opäť striktné zahalené do tmavých farieb. Nebudú chýbať ani rôznorodé priestory, od temných úzkych chodieb „zdo-biacich“ zmasakrované prasiatá po priestranné pivnice a momenty, v ktorých nevidíme ani na krok, sú samozrejmosťou. Amnesia spolu s Penumbrou oddáva učia hráčov hospodáriť s akýmkoľvek zdrojom svetla, keďže jedným z úhlavných nepriateľov hlavnej postavy je tma. Čím menej svetla, tým viac desivých predstáv, tým viac možných nepriateľov a hlavne - hrozba, že sa zbláznite. Všetko čo môže byť horšie, než čiernočierna tma, v inventári ani jedno kresadlo a vŕzgajúce kroky idúce vašim smerom? O to desivejšie celá situácia vyznie, keď aj rozsvietite a vo vašom okolí žiaden viditeľný démon alebo čokoľvek iné.

Avizovaný HPL engine bude samozrejme použitý aj v A Machine For Pigs, konkrétne jeho druhá verzia, ktorá poháňala aj predošlú Amnesiu. Po technickej stránke ponúkne engine vlastné vylepšenie techniky vykresľovania objektov s názvom Coherent Hierarchical Culling, ďalej je to shadow mapping (realistické tieňovanie objektov) a efekty Screen Space Ambient Occlusion,



ktoré mali za následok vyššiu hardwarovú náročnosť. Uvidíme, či sa autorom podarí HPL engine optimalizovať o kus lepšie než minule. Poprednou devízou enginu je výborná fyzika, ktorá sa stala poznávacím znakom štúdia Frictional. S grafickou stránkou súvisí aj video nižšie, ktoré predstavuje tvorbu a nasvietenie objektov. Hrubnej zložky nadchádzajúceho pokračovania sa chopila skladateľka Jessica Curry, ktorá zložila aj soundtrack k adventúre Dear Esther.

Amnesia: A Machine For Pigs je v príprave od decembra 2011 pre PC a jej vydania by sme sa mali dočkať túto jeseň (odhaduje sa haloweenske vydanie). Nižšie nájdete krátke interview s Thomasom Gripom, za ktoré ďakujeme českému vydavateľovi hry TopCD.

Otázka: Ako a kedy vlastne vzniklo štúdio Frictional Games?

Povedal by som, že to začalo asi pred 6 rokmi (mám pocit, ako by to

bolo v nejakom inom živote), keď mi môj kolega Jens Nilsson začal pomáhať s tvorbou zvukov pre môj hobby projekt zvaný Unbirth (nikdy sme ho nedokončili, ale časť z neho prežila a dala vzniknúť sérii Penumbra). Potom sme sa dali dohromady a pracovali na technologickom demu Penumbry. Demo malo taký ohlas, že sme sa rozhodli vytvoriť z neho komerčnú hru. Vtedy sme k sebe pribrali Antona Adamsa (ktorý teraz pracuje pre Funcom). V januári 2007, po zhruba 7 mesiacoch práce na Penumbra Overture, sa oficiálne zrodilo štúdio Frictional Games.

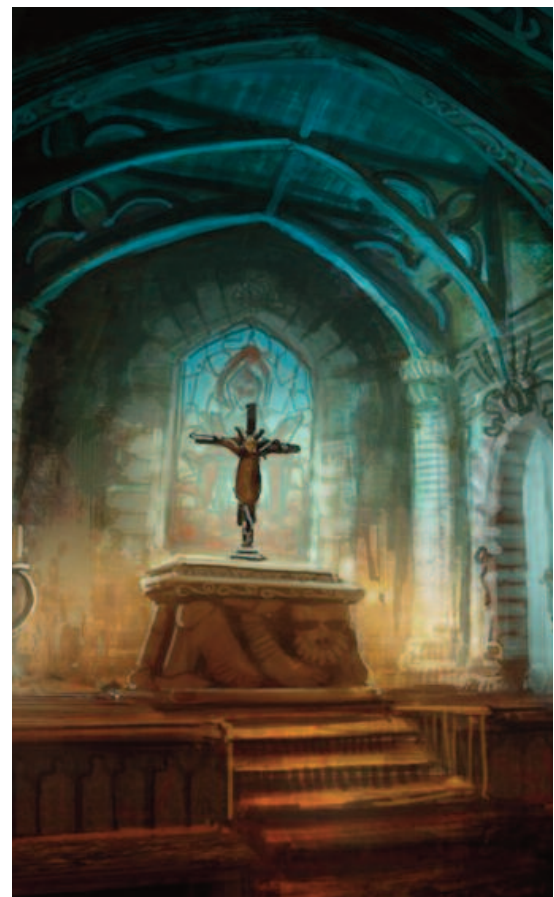
Otázka: Netvory v Amnesii znejú a vyzerajú dosť strašidelne. Od kiaľ ste vzali inšpiráciu pri ich návrhoch?

Som rád, že vás tak desia :-). Naším účelom bolo vziať ľudské telo a podivne ho znetvoriť, takže by hráč síce poznal, že šlo pôvodne o človeka, ale zároveň by videl, že takto by človek nemal vyzerieť. V

živote sme tak zvyknutí stretávať iných ľudí, že nás akákoľvek anomália na ľuďoch dokáže ľahko vyvieť z miery. Toho sme sa snažili dosiahnuť, aby naše monštrum vyzeralo desivo.

Otázka: Keby ste mohli spracovať v hre akýkoľvek hororový film, ktorý by to bol?

Bolo by zaujímavé spracovať niečo ako Hard Candy, ale jeho téma je tak znepokojivá, že si nie som istý, že by som to skutočne chcel robiť (a takisto by sme to dosť ťažko predávali). Napínavá hra by sa ale dala urobiť podľa pôvodného filmu Alien. Jediný netvor, ktorý zdecimuje celú posádku lodi, na tom by sa dal postaviť nejaký zaujímavý herný systém.



CRYSIS 3

AUTOR: JURAJ "DURI" DOLNIAK

PREVIEW

INFO *Výrobca: CryTEK *Distribútor: Electronic Arts *Platformy: PC, PS3, Xbox 360

*Žáner: FPS *Dátum vydania: N/A

Sľúbená pondelková premiéra v súvislosti s technologicky vyspelou first-person akciou Crysis je tu a nemecký Crytek v spolupráci s EA s radosťou predstavujú a oficiálne potvrdzujú už minulý týždeň načrtnutý tretí diel, ktorý sľubuje byť „najväčším blockbustrom budúcej jari“.

Pôvodne PC exkluzivita Crysis došla minulý rok aj konzoly a všetkým haterom vytrela zrak tým, čo na nich dokázala. Roky staré herné zariadenia od Microsoftu a Sony si síce prešli ťažkou skúškou, no výborné predaje a vreľé prijatie konzolových hráčov tvorcov len utvrdilo, že tiahnuť so sériou do týchto vôd sa oplatilo. Ďalší veľký projekt od Cryteku, z ktorého sa nakoniec vyklúlo Crysis 3, sa napriek možným prekvapeniam opäť dostaví popri PC platformy aj na Xbox 360 a PlayStation 3 a ponúkne ešte epickejšie a vizuálne krajšie divadlo. Ktovie, či ešte stihne z aktuálnych konzol pred ich koncom vyťažiť absolútne maximum. Okrem spomenutých platforiem sa objav-

ili náznaky Nintendo Wii U verzie, avšak túto špekuláciu berme s rezervou.

Crysis 3 je situovaný do obdobia 24 rokov po udalostiach druhej časti, čiže sa ocitáme v roku 2047 a aj keď boli ohlasy fanúšikov skôr „džungľového“ charakteru, Crytek zase raz stavil na New York. V tomto smere nás ale upozorňuje, že napriek tomu, že to nebude džungľa v pravom slova zmysle, dlhé roky chátrajúce ulice Veľkého jablka sa podpísali na ich vzhľade, ktorým nechýbajú porasty všetkých tvarov, dažďové pralesy či dokonca celé rieky.

Dajte zbohom Alcatrazovi z Crysis 2, ak sa pýtate, kto sa skrýva pod maskou vojaka v nanoobleku na

prvých screenshotoch z tretieho dielu, odpoveď znie – Prorok. Ten sa vracia do New Yorku kvôli pomste a ťažko z prvotných informácií usúdiť, či sem jeho cesta vedie prekaziť plány ľudskej chamtivosti alebo odvrátiť ďalšiu mimozemskú katastrofu. Isté je, že v uliciach veľkomesta narazíme tak ako minule aj na nepriateľov z organizácie C.E.L.L., aj na alienov. Vo všeobecnosti sa dá povedať, že Prorok je lovec, ktorý na svojej misii čelí doslova každému. Avizovaná korporácia C.E.L.L. sa od minula zjavne nepoučila a tentoraz sa z nej stal ešte tvrdší oriešok. Nová tvár New Yorku, ktorá dokopy tvorí obrí komplex s názvom Nanokopula, je z veľkej miery práve jej robota. Pôvodný





účel na ochranu obyvateľstva je len prostou zásterkou oveľa drsnejších dôvodov, keďže sa C.E.L.L. chce nejakým spôsobom prostredníctvom mimozemských technológií zmocniť vlády nad celým svetom. Jadro príbehu sa teda zatiaľ javí pomerne béčkovo, aj keď dejová linka nie je vonkoncom prioritou Cryteku.

New York po novom ponúkne zo svojej majestátnosti podľa Cevata Yerliho oveľa väčší kus než tomu bolo minule. Celá Nanokopula, v terminológii Crysis 3 známa aj ako Kopula slobody, ponúkne 7 rôznych lokalít, ktoré autori prezentujú slovami: „V Kopule slobody, 7 odlišných a nebezpečných prostredí tvorí celok známy ako Sedem divov.“ Nové prostredie so sebou priniesie aj nové a svojim spôsobom nevyhnutné možnosti taktizovania. V sérii sa udomácní novinka zbraňového arzenálu - špeciálny luk, s ktorým zažijeme veľa zábavy. „Tento nový nebezpečný svet si vyžaduje lepšie zbrane a taktiky. Prorok bude využívať smrtiaci kombinovaný luk, vylepšený nanooblek a ničivé mimozemské technológie, aby sa stal najvražednejším lovcem tejto planéty,“ prezradil Yerli.

Crysis 3 pobeží na dychberúcom CryEngine 3, ktorý sľubuje precízny vizuálny zážitok. Mesto bude preky-povať detailmi, každá z dostupných

oblastí bude oplývať svojou atmosférou a neopakovateľným spracovaním. „S využitím najnovšej technológie CryEngine 3 sme schopní predniesť 7 jedinečných motívov, ktoré ponúkajú vizuálne úžasný gameplay. Nemôžeme sa dočkať, až si ho hráči okúsia na vlastnej koži,“ tvrdí Yerli.

Detaily o chystanom multiplayerovom móde ponúkla oznámená limitovaná Hunter edícia, ktorá po vzore ďalších EA titulov ponúkne dodatočný in-game obsah. Ten zaručuje hráčom „vybavenie pre ultimátneho lovca v multiplayeri“, ktoré obsiahne skorší prístup k luku a k tzv. Hunter verzii nanoobleku. Limitovaná edícia bude disponovať aj troma DLC balíkmi - Stalker Pack, Overkill Pack a Predator Pack. Každý z nich so špeci-fickou novinkou v podobe zbraní či psích známok.

Crysis 3 sa na trhu objaví v priebehu jari 2013 a Cevat Yerli ho označuje za „vzrušujúcu zmes sandboxu, pokročilej akcie a vyspelej ľudskej a mimozemskej hi-tech výzbroje, ktorú budú hráči FPS milovať“. K tomu niet čo dodať, snád len, že pevne držíme palce. Viac detailov spoločne s debutovým trailerom nás zastihnú v priebehu týždňa.



Saints Row: The Third GANGSTAS IN SPACE

AUTOR: MICHAL "MICKTHEMAGE" NEMEC

PLATFORMA: PC

Brzdi kámo, jaké ale? Čo to zase počujem? Ty jeden nevďačný skur... Ne, sme v slušnom médiu, ale chlape, poviem ti... JA som ťa pozval k parádnemu nakrúcaniu najnovšieho trháku (s mojou najžiarivejšou maličkosťou v hlavnej úlohe) a ty sa mi chceš odvdáčať s ale? Len ma už neser...

Ach, vidíte to, byť recenzentom nie je ľahké. Kvôli jednému DLC človek zapredá aj dušu a stane sa členom 3rd Street Saints. Ale netreba mať strach. Stále som váš nezaujatý a neovplyvniteľný recenzent, ktorý sa zúčastnil divokej jazdy pri nakrúcaní tretotriedneho akčného trháku. Saints Row: The Third nie je v žiadnom prípade realistická a už vôbec sa nesnaží byť logická - teda vo vzťahu k nášmu reálnemu svetu. A DLC „Gangstas in Space“ v tomto trende pokračuje. Ak vám je náhodou názov trochu povedomý, tak už zhruba viete, čo môžete čakať. Áno, záverečná misia hlavnej hry zdieľa toto názvoslovie a DLC je pokračovaním, kde sa musí protagonista vysporiadať s inváziou z vesmíru.

• Zábava, nespútaná, násilná, dalo by sa povedať, že je takým etalónom kultúry kriplov. Skrátka bezprecedentné násilie za účelom zábavy. Ono sa vlastne niet čo diviť, že Saints Row The Third patrí k najzábavnejším hrám minulého roka. Aj keď sofistikovaným humorom nevládne, pri jej hraní máte neustále debilný úsmev na tvári. Ostatne tohto trendu sa drží i posledné DLC k tejto hre. Je to zábavná jazda, ale...

Vlastne, ani tak nejde o inváziu ako o šialeného režiséra, ktorého vízia je zrejme v čo najrealistickejšej akcii, a preto posielala na protagonistu v podstate reálnu armádu. Miestami. Čo všetkými obľúbený boss aj patrične komentuje. Nie, že by mu to bolo ľúto, veď je to psychopatický sociopat. Náplň ostáva nezmenená, menia sa však trochu kulisy, ale zábava je to stále rovnaká. Samozrejme každá misia by sa dala jednoducho opísať, niečo ako: jazdíš na miesto A, strieľaš, strieľaš, ničíš, vyhadzuješ do vzduchu, letíš na miesto B, ničíš, strieľaš a znova ideš na miesto C...no, skrátka myslím, že sa chápeme. Náplň je skrátka rovnaká, ale stále rovnako zábavná. Ostatne, môžete odstreľovať aj členov filmového štábu, to už skrátka nemôže byť zlé. Alebo?

Silou Saints Row je (minimálne už od druhého dielu) dialógová stránka hry, ktorá je i tentoraz na veľmi vysokej úrovni. Dialógy a hlášky, skrátka ťahajú celé DLC do úplne inej roviny. Problém však je, že je to príliš krátke. Veľmi zábavné, chytľavé, ale krátke.



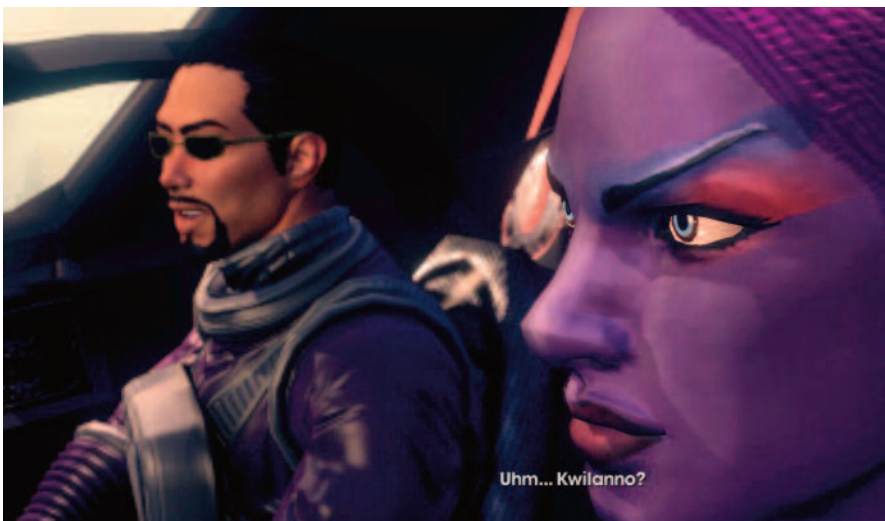
Čo s tým?

Ty do prdele, že krátke?! Ja ti snád' už odstrelím tu tvoju blbú, recenzentskú držku. Krátke, čo by si, sakra, chcel? Aby som furt niekam lietal hore - dole ako úplný debil? Ma ne...to. Šak sa na to pozri, ne! Natáčame film a režisér je úplný magor. Medzi nami, kto neni, že? Všetko parádne vybuchuje, mimozemšťansky sú sexy, krv strieka, ľudia umierajú a je pri tom náramná sranda. Čo sa ti -censored- nepáči? Ja ho asi zabijem, on ma bude ešte -censored- cenzúrovať? Tak to je sila, teda fakt. Bol som to ja, čo ťa prijal do našej partie. Vďaka MNE, si teraz členom 3rd Street Saints a ty sa mi takto odvdáčuješ? Chlape, to je na gulku do hlavy a vieš, že ja sa neserem!

Áno to by bolo nepríjemné a neželané, má to však jeden háčik. Ty si v podstate ja, takže - šéfe - pokiaľ by si ma chcel odstrániť, tak... Myslím, že to netreba ďalej rozvádzať. Vráťme sa radšej späť k akcii, resp. veciam, ktoré by mohli potencionálnemu záujemcovi vadiť. A poprosil by som nechať čitateľov na žive - najlepšie. Nie je to ako achievement za likvidáciu filmového štábu. Za nebohého čitateľa nič nebude. Ale späť do akcie. Problém, ktorý by s týmto DLC mohla mať istá skupina hráčov je ten, že sa v podstate naozaj jedná o tú istú zábavu, s podobnými rekvizitami, ktoré sú len povrchovo upravené. Laser je laser, síce inak vyzerá a má inú farbu lúča, ale inak sa nijako nelíši od toho, čo už v hre je. Čo platí aj

o poletuchách, ktoré sa funkčne nelíšia od tých patriacich STAGu. Nuž a napokon je tu jedna sympatická, fialová, sexy slečna. Uhm, nie je mŕtva. Prečo? No je fialová a sexy! Čo prečo? Lebo Saints Row! Nakoniec teda nič nové pod Slnkom, ale stále výborne zábavné.

Prečo stále opakujem, že je to zábavné? Pretože to je dôvod existencie Saints Row - byť nekorektne zábavný, úchylne vynaliezavý a trochu sa opakujúci. Presne také je i - zatiaľ posledné - DLC. Otázkou ostáva, pre nerozhodného čitateľa, či sa to vlastne celé oplatí. Poviem to takto - pokiaľ máte už zakúpený "season pass", tak v podstate už dávno nič neriešite a určite už máte dohrané. Pokiaľ nie, tak záleží od toho ako strašne si celé prostredie Saints Rows užívate. Ak strašne, tak určite vás "Gangstas in Space" nesklame, i keď možno si poviete - tak ako recenzent, že pokojne to mohlo byť aj dlhšie. Ak nie tak veľmi, potom odporúčam počkať na nejaké tie masové Steam zľavy - už nebude prečo váhať!



PLUSY

- + je to -censored- Saints Row
- + dialógy
- + zábavná akcia

MÍNUSY

- mohlo byť trochu dlhšie
- nové veci sú v podstate funkčne rovnaké s pôvodnými

*Výrobca: Volition *Distribútor: THQ *Platformy: PC, PS3, Xbox 360
*Multiplayer: áno *Lokalizácia: české titulky *Web: www.saintsrow.com

SILENT HILL HD COLLECTION

AUTOR: BORIS "BLADE" KIROV

PLATFORMA: XBOX 360

"Do pi...!" Hlasito som zvolal v okamihu, keď sa mi popod nohy znenazdajky preplazil nechutne zdeformovaný pacient demon. Monštrum, ktoré mi svojím hnusným zvukom a neprirodzeným pohybom naháňa strach už z dialky, je totižto ešte nepríjemnejším v momente, kedy padne zdanlivo mŕtve na zem. Holt, taký je už ale Silent Hill 2 - nepredvídateľný a hrozivý až do morku kostí. A pritom k vytvoreniu skutočne nepríjemných pocitov depresie a strachu nepotrebuje ani hektolitry krvi, ani excesívnu brutalitu, či ani dnes veľmi populárne "šokové" momenty. Vystačí si len s majstrovsky budovanou atmosférou a príbehom, ktorý aj dnes nemá v žánri absolútne žiadnu obdobu.

Jeho mladší braček, Silent Hill 3, už síce po stránke deja až tak neexceluje, avšak tento deficit si vynahrádza majstrovsky dekadentnými a krajne morbidnými výjavmi, neraz hraničiacimi až s čistým šílenstvom. Šílenstvom, po absorbovaní ktorého budete tak psychicky vyvedení z miery, že mnohým z vás pomôže až vyhládanie odbornej lekárskej pomoci. Možno sa teraz pýtate, prečo tu riešim dva konkrétne diely dnes už 8-dielnej hororovej ságy. Nuž, odpoveď je až detinsky jednoduchá - Konami nám totižto v týchto dňoch pripomína najslávnejšiu éru série Silent Hill prostredníctvom HD remakov uvedenej dvojice iterácií, ktoré -ako už zrejme tušíte- sú aj dnes, v dobe audio-vizuálnych orgií, natoľko fantastickými hernými zážitkami, že im s radosťou odpustíte aj tých pár nedostatkov, vyplývajúcich z ich pokročilého veku.

Zub času sa však istotne nepodpísal na kvalite príbehu, ktorý je najmä u SH2 zrejme tým najzásadnejším argumentom, prečo si tohto survival "starčeka" (opätovne) zahrať. Story, pojednávajúca o Jamesovi Sunderlandovi, mužovi, hľadajúcom svoju mŕtvu ženu, je totižto natoľko odlišná od okultnej tematiky, tak typickej pre ostatné SH diela, že možno aj práve vďaka tomu sa radí medzi to úplne najlepšie, čo sa na poli survival hororov kedy urodilo. Ja osobne som si príbeh zdeptaného hrdinu na ceste za prekvapivým rozuzlením užíval aj teraz, x-rokov po jeho oficiálnom uvedení na platformu PS2 a dnes, po skúsenostiach s otrasným Downpour, už viem aj veľmi presne identifikovať dôvody, prečo tomu tak je: minimalizmus, ktorý vás núti k vlastnej interpretácii a majstrovsky zvládnutá gradácia, vo veľkej miere podporená kvalitným scenárom a výborne zvolenou tematikou.

Uvedené kvality badať aj v prípade tretieho dielu,

avšak ten sa v rovine príbehu -narozdiel od prakticky bezchybného predchodcu- potýka s hneď niekoľkými závažnými problémami. Azda tým najväčším z nich je jeho priama dejová prepojenosť na prvý diel. Kto ho nehral, síce bude story trojky viac menej chápať, avšak unikne mu až nezdravo veľa dôležitých detailov a faktov. Druhým významnejším nedostatkom je podľa mňa až zbytočné orientovanie sa na kult a veci okolo neho - myslím si, že prvý Silent Hill túto problematiku rozoberal až až a preto mi druhé kolo prakticky o tom istom až tak nešmakovalo. Našťastie, tieto výtky sú čiste len subjektívnymi a pokiaľ ste ako praví fanúšikovia Silent Hill jednotku zdarne dokončili, budete dej trojky žrať aj s navijakom. Je ale objektívna pravda, že práve po príbehovej stránke je Silent Hill 3 asi najslabším z celej svätej trojice - to však ale neznamená, že by bol automatický aj zlým. Skrátka, je to taký herný "Chrám Skazy" - síce milovaný, ale z globálneho hľadiska stále len ten tretí naj.

Oblasť, v ktorej sú si však oba remasterované diely rovnocennými, je bez diskusii skvelý dizajn lokácií, ktorý dáva vzniknúť naozaj tiesnivej, nervy drásajúcej atmosfére. Či už teda budete prechádzať dobre známou nemocnicou, klaustrofobickým apartmánovým domom, metrom či nepríjemne prázdny nákupným domom, za každým sa dočkáte tak lahôdkových pocitov hrôzy, že si ani neuvedomíte, ako tieto hry s úspechom obstáli v boji s dnešným hororovým mainstreamom, silne si zakladajúcim na všadeprítomných šokoch a skriptoch. Nie. Niečo podobné v Silent Hilloch 2 a 3 nehľadajte - iba pociťo budovanú atmosféru, v drvinej väčšine ťažiacu z tak dobre známeho strachu z neznámeho. Zabudnite teda, žeby boli lokácie oboch uvedených titulov bohato osvetlené - až na obmedzený dosah vašej baterky sa totižto budete väčšinu hry pohybovať v

totálnej tme. No a ako už býva zvykom, práve "cmota" je ideálnou živnou pôdou pre tie najodpornejšie bytosti, aké kedy tento svet videl.

Nebudem vám klamať - v okamihu, kedy som tesne v závere Silent Hillu 2 bol nútený zdolávať určitú sekciu bez akýchkoľvek zbraní či pomocného osvetlenia, nebolo mi všetko jedno. Akonáhle som teda v temnej chodbe uzrel siluety dvoch, nehybne a v tichosti stojacich manequinov, doslova mi stuhla krv v žilách a čiste z inštinktu som hru zapauzoval. Tak neskutočne creepy na mňa uvedené bytosti zapôsobili. Lepšie to však nebude ani v prípade ostatných obyvateľov Silent Hill - či už na začiatku recenzie spomínaný patient demon, sestričky, morbidne spuchnutý insane cancer (ou, aké to príznačné meno) či legendárny pyramid head, každý jeden obyvateľ SH2 alebo SH3 má v danom univerze svoje logické opodstatnenie a možno aj práve preto z nich behá mráz po chrbte častejšie, než je na tento žáner zvykom. Holt, autori skrátka veľmi dobre vedeli, čo dizajnami kreatúr chcú v hráčoch vyvolať a myslím si, že aj dnes, v ére high-end grafík, je pohľad na monštrá Silent Hillu rovnako znepokojujúcim, ako v čase oficiálneho uvedenia oboch hier na trh.

Z hľadiska herných mechanizmov ostala HD Collection verná originálnym princípom, čo v praxi znamená nie len kostrbaté ovládanie (našťastie však doplnené o možnosť alternatívnej schémy) či triviálny, jedno-tlačítkový súbojový systém, ale aj nie príliš prívetivý inventár. Ako odveký fanúšik série tieto dnes už archaické prvky s láskou prehliadam, avšak viem si živo predstaviť, ako človek neznalý Silent Hillu, bude s týmito old-gen mechanizmami zvädzať nepríjemne tuhý boj. Nuž, to je ale daň za to, že si oba diely vo svojej HD podobe zachovali svoj nezameniteľný štýl, vďaka ktorému dostanú aj dnešní hráči možnosť sa na vlastnej virtuálnej koži presvedčiť, že s troškou umu je možné aj s minimalistickou dávkou

efektov (a za statickej kamery!!) vykúzliť naozaj hustú atmosféru. Atmosféru, u ktorej sa ne jeden slabší jedinec poserie... od strachu, samozrejme.

Azda najslabším článkom tejto bezospory výbornej kolekcie, je funkčná kvalita jej technického spracovania. Porty oboch hier fungujú relatívne stabilne, avšak neprimerane častá zabugovanosť vo forme výpadkov textúr, efektov či hudby im neumožňuje vyniknúť tak, ako za čias ich najväčšej slávy.



Niekomu bude vadiť aj slabá úroveň animácií či kvalita dabingov (ako nových, tak aj toho starého), avšak keď si zoberiete do úvahy fakt, že obe hry vyšli pred cca 10timi rokmi, musíte chtiac nechtiac nad týmito nedostatkami aspoň čiastočne prižmúriť oko. Z hľadiska samotnej grafiky však remakeri odvedli naozaj dobrú prácu a až na menšiu detailnosť postáv a niektorých textúr vyzerajú oba Silent Hillu naozaj skvelo a určite vám svojim vizuálom zrak nepoškodia. Obrovskú pochvalu si potom určite zaslúži aj výborný 5.1 mix audio-stopov, ktorý z môjho pohľadu tvorí až 60 percent celkovej atmosféry série a bez neho by Silent Hill nebol ani zďaleka tak

strašidelným, akým v skutočnosti je.

Psychologický horor vo svojej najlepšej podobe. Asi tak by sa dali označiť obidva diely aktuálnej Silent Hill HD kolekcie, ktorá síce v očiach mnohých len parazituje na zašlej sláve tejto značky, avšak každý, komu ide v prvom rade o kvalitný herný zážitok, by ju určite nemal obísť. Jasné, ma viacero technických problémov, jasné, má zastaralé herné mechanizmy, jasné, nie je tak vyčakaná, ako je

dnes zvykom. Kúzlo pôvodných Silent Hillov však nespočíva v ich zovňajšku, ale predovšetkým v ich vnútri. A to je aj napriek veku stále natoľko desivým a znepokojujúcim, že vynechať oba zremakované tituly len kvôli predsudkom, by bolo z pohľadu fanúšika survival horrov naozaj fatálnym hriechom. Urobte si teda radosť a s láskou si zaspomínajte na časy, kedy tento žáner naozaj niečo znamenal!

PLUSY

- + príbehy a atmosféra
- + dizajny lokácií a monštier
- + podmanivo hororový audio-vizuál

MÍNUSY

- zastaralosť herných mechanizmov
- menšie problémy technického charakteru

SOUL CALIBUR 5

AUTOR: BORIS "BLADE" KIROV

PLATFORMA: PLAYSTATION 3

Niektorí možno budú namietat, avšak faktom je, že bitkárská séria Soul Calibur v posledných rokoch neprijemne stagnuje. Akoby autorom po čase došli nápady, ktoré by ju posúvali vpred - síce nám s každým novým dielom prinášajú nejaké tie zmeny, avšak vo väčšine prípadov sú natolko nevýraznými, že to na výrazne oživenie gameplayu naozaj nestačí. A pritom dostať rokmi overenú značku po rokoch opäť na výslnie nie je až taký problém - stačí sa pozrieť na minuloročný Mortal Kombat a hneď vám musí byť jasné, o čom že to točím.

Je preto neprekvapivým, že podobnú obrodu som očakával aj v prípade najnovšieho dielu spomínaného Soul Calibru, ktorý okrem hosťujúcej stár z Asassin's Creed, Ezia Auditoreho, sľuboval nie len prepracovaný singleplayer, ale aj hutne vylepšené mechanizmy súbojov. Či sa však autorom aj napriek snahe podarilo nadviazať na úspech spomínaného Kombat, to sa už dozvieme na nasledujúcich riadkoch.

Zrejme prvý herný mód, kam väčšina z vás po vložení hry do mechaniky zavíta, bude Story mode. Jeho príbeh sa odohráva 17 rokov po udalostiach z minulého dielu a preto istotne neprekvapí, že hlavnými hrdinami prezentovanej story sú predovšetkým potomkovia postáv zo Soul Calibru IV, resp. ich napodobitelia. Po obsahovej stránke vás čaká 20 kapitol, ktoré sú navzájom prepojené prevažne statickými story-boardami, iba sem tam nahradenými nejakou tou fešnou animáciou. Čiže, vzhľadom na žáner je to viac menej štandard, ktorý samozrejme na Story mód Mortal Kombat nemá ani omylom - a to nie len z hľadiska jeho dĺžky (SC5

story prejdete za 2-3 hodky, MK vám vydrží rovných 6) ale aj celkovej komplexity. Ostatné varianty určené sólovkárom, menovite teda arcade mode a quick battles, sú tu potom už len tak povediac do počtu, keďže ani jeden z nich nedokáže upútať na viac, než len pár krátkych okamihov.

Áno, platí to aj o spomínanom arcade, ktorý narozdiel od svojo bračeka z Mortal Kombat neobsahuje u bojovníkov absolútne žiadne príbehové omáčky, takže v podstate ide len o random poskladané súboje, oštemplované uvedeným názvom. Perlička v podobe hard-core modu Legendary Souls, v rámci ktorého si to rozdáte so sedmičkou super-ťažkých prevažne bossov, tu potom síce pôsobí ako vcelku solídna výzva, avšak pochybujem, že by sama o sebe bola dôvodom na to si hru vôbec kupovať. Singleplayer nového Soul Calibru teda viac menej neprekvapil ani v dobrom, ani v zlom, čo síce mnohým hráčom postačí k radosti, avšak mne po skúsenostiach s nepomerne bohatším Mortal Kombatom to už rozhodne nestačí a od bojovky dnes už požadujem predsa len viac.



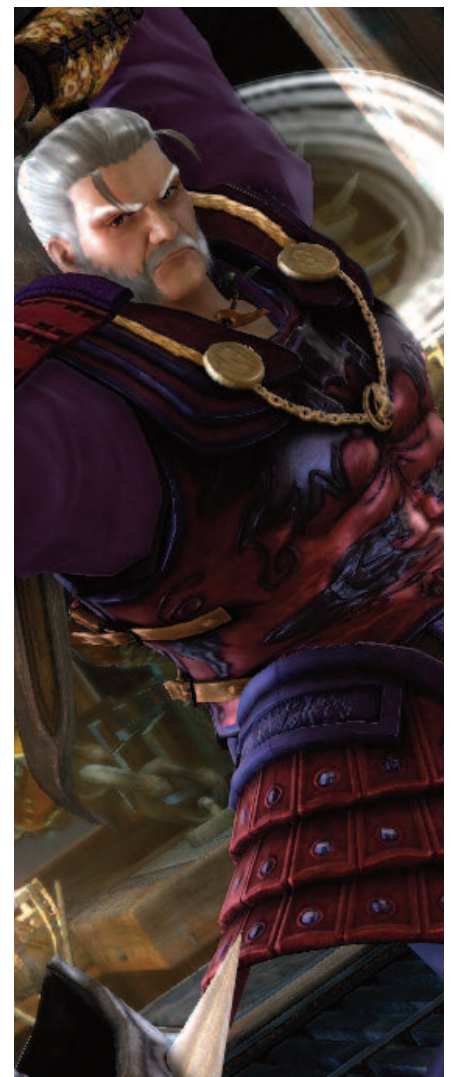
Našťastie, drvivá väčšina fanúšikov tohto žánra si bojovky nekupuje pre ich single zložku, ale predovšetkým pre ich multiplayer. A ten je v prípade Soul Calibru 5 viac než výživným sústom, vo veľkej miere podporeným citlivými, ale bezsporu dobre navrhnutými novinkami v samotných herných mechanizmoch. Odhliadnuc od tradičných ranked a non-ranked matchov či nového a bezsporu skvelého lobby "Global Colosseo" je to totižto gameplay, ktorý ma nútil aj napriek prevažujúcim porážkam sa k titulu sústavne vracieť. Dôvodov je hneď niekoľko, pričom ale tým zrejme najradikálnejším je novinka v podobe lišty zvanej Critical Gauge.

Prostredníctvom tejto fičúry totižto budete prevádzať ako kombo údery zvané Brave Edge a Critical Edge (druhý menovaný je samozrejme tým mocnejším), tak aj blokovanie a s ním spojené protiútoky, tentokrát si už ale nevyžadujúce žiadne dodatočné inputy, závisle od smeru, z ktorého útok smeruje - inými slovami, v prípade Soul Calibru 5 je jedno, či na vás protivník útočí z hora alebo z dola - pri správnom použití nového systému ho zblokuje a následne counterujete bez ohľadu na uvedený faktor. Samozrejme, z pohľadu hard-core hráčov je takéto zjednodušenie "krokom späť", avšak presne pre takýchto profes-

sionálov je určená novinka zvaná Just Guard, umožňujúca blokovanie a odvracanie dokonca bežne nezblokovaných útokov! Ak mám byť teda úprimný, uvedené zásahy do herných mechanizmov rozhodne považujem za prínos a aj keď hru nijak drastickejšie nemenia, sú jednoznačne vítaným spštením a oživením.

Character Creation mode, teda obšiahly editor postáv, prvýkrát predstavený v minulom dieli, sa objavuje aj v pokračovaní, takže pokiaľ vám dostupná plejáda charakterov nevyhovuje, kludne si môžete od píky navrhnuť nového. Samozrejmosťou pre sériu je potom dnes už prakticky štandardne skvelé technické spracovanie, ktoré dá vyniknúť naozaj každyčičkému detailu či už bojovníkov, alebo jednotlivých arén.

Ak ste teda fanúšikmi tohto žánra a obzvlášť série Soul Calibur, aj napriek nie až tak markantným zmenám budete z piateho dielu istotne nadšení. Ak ste však nebudaj mali možnosť ochutnať krásy minuloročného Mortal Kombatu, obávam sa, že prvých pár hodín v spoločnosti tejto bojovky vás nechá v istých rozpakoch. Nenechajte sa však týmto počiatčným rozčarovaním zmiast - v základoch je totižto Soul Calibur 5 natoľko chytľavou a zábavnou žánrovkou, že si vás po čase istotne získa.



PLUSY

- + hrateľnosť
- + množstvo módov
- + výborné technické spracovanie
- + novinky v súbojovom systéme

MÍNUSY

- poslabší story mód a single porcia hry
- málo noviniek
- príliš podobné s predchádzajúcim dielom

NINJA GAIDEN 3

AUTOR: BORIS "BLADE" KIROV

PLATFORMA: XBOX 360

Je to len pár dní, čo som po 3-ročných útrapách dokončil Ninja Gaiden 2 na obtiažnosť Path of Warrior. V podstate, až na pár ťažších sekvencií typu "boss v metre", "level v Moskve" či "dvojica ohnivých Armaddilov" som hrou prešiel relatívne bez zaváhania - to sa však v plnej miere dostavilo až v posledných okamihoch kampane, kedy som musel čeliť hneď 5 (!) boss-fightom za sebou, pričom záverečná trojka bitiek (jedna z nich pritom mala až 3-fázy!) bola pre mňa po dlhú dobu nesplnitelnou úlohou...

Našťastie, aktuálne pokračovanie tejto hernej pecky, Ninja Gaiden 3, ma donútilo sa k predchodcovi vrátiť a konečne ho dotiahnuť do konca. Pýtate sa prečo? Nuž, odpoveď je jednoduchá - po skúsenostiach s novinkou sa mi po kvalitách predchodcu natoľko zacnelo, že som sa k nemu musel vrátiť aj napriek tomu, aký strach a hrôzu vo mne finále onej hry vzbudzovalo. Ako ste si už teda stihli poniektorí z predchádzajúcej vety vydedukovať, nový diel v sérii ma rozhodne nenadchol - ba naopak, donútil ma s odstupom času si ešte viac vážiť obsahovú rôznorodosť a bohatosť, ktorou sa dvojka vyznačovala (a stále vyznačuje). Nakolko je ale takéto strohé skonštatovanie nehodné pojmu "recenzia", na nasledujúcich riadkoch vám priblížim dostatok pádných dôvodov, prečo by ste pre tretím Gaidenom mali uprednostniť ktoréhokoľvek jeho predchodcu.

A začnem hneď tým, čo nikdy nebolo silnou stránkou série - a síce príbehom. Tam, kde minulé diely riešili zväčša problematiku rozličných démonov a "fiendov", pričom aj napriek "cheesy" tematike aspoň držali pokope, tam je najnovšie pokračovanie tak nevýslovným dejovým bordelom, až vás z toho rozbolí kepeň. Konanie postáv postráda akúkoľvek štipku logiky, zmysel nedávajúci scenár lepí jednotlivé udalosti doslova lárom fárom, amatérske a maximálne klišéovité dialógy trhajú uši a keď sa k tomu navyše pridá aj nanajvýš pochabé a nevierohodné zdôvodnenie všetkého toho diania, nad debilizmom prezentovanej story len neveriacky pokrútime hlavou. Áno tou, ktorá vás bude v daný okamih z toho gulášu aj poriadne pobolievať. Osobne som taktiež nechápal ani "údajný" význam toľko proklamovaného zamerania sa na hlavného hrdinu a minulosť, ktorá ho v titule dobehla - proste, celú hru ste svedkami toho, ako Ryu trpí nejakou kliatbou. Tej je ale tesne pred koncom zbavený, avšak forma a spôsob, akými k tomu dôjde, vám v mozgu vyvolajú jedno brutálne veľké WTF. Vážne! Postavy v hre menia strany podľa nálady a celé mi to pripadá, akoby tie udalosti boli pozliepané štýlom "každý niečím prispajte a mi to potom dajako už

prepojíme". Skrátka a dobre, príbeh Ninja Gaidenu 3 krásne vystihuje anglické slovné spojenie "shit happens!".

V rovnako náhodnom štýle je preto vcelku neprekvapivo pospájaná aj osmička levelov, tvoriacich singleplayerovú kampaň hry (pre kvalitatívne porovnanie - NG1 malo kapitol 19, NG2 - 14). Síce na ceste za finálnym zúčtovaním precestujete polku sveta, ale žeby tie výpravy mali nejakú hlbšiu logickú nadväznosť a prepojenie, to rozhodne povedať nemôžem. V podstate, za každým sa nájde niekto, kto čiste NAHODOU vie, kde máte ísť a tak tam idete. Neexistenciu akéhokoľvek aspoň čiastočne uceleného konceptu krásne dokazuje 5 level, kedy sa Ryu (aj napriek tomu, že svet je v ohrození) vydáva na krátky trip do svojej dediny. Dôvod? Niekomu zrejme zo štúdia v hre chýbal black ninja klan, tak ho tam natískal vo forme levelu, ktorý nemá s príbehom a dianím ostatných kapitol ABSOLÚTNE NIČ SPOLOČNÉ. Rovnaké pozdvižnutie obočia však vo vás vyvolá aj výlet do virtuálnej reality, ktorá ale nie je až tak virtuálna a v ktorej bojujete proti monštrám, ktoré táto zrejme reálna virtuálna realita vytvára - aspoň teda ja som si to tak nejak vyložil. Aj keď, teraz si nie som veľmi istý, keďže autori sa s nejakým vysvetľovaním nepáru. Každopádne, dizajn levelov je rovnako chaotický ako príbeh samotný a azda jediný, čo architektúru úrovni dvíha nad hladinu priemeru, sú do aleluja sa opakujúce QTE sekvencie štvierania sa na vertikálnu stenu - keď táto fičúra nebola v hre využitá hádam 50x, tak ani raz. A btw, kto našiel v predchádzajúcej vete iróniu, môže si k hodnoteniu pripočítať presne 0 bodov.

Stupidná story či nelogicky pozliepané levely by ale neboli tým najväčším problémom Ninja Gaidenu trojky - zďaleka najkatastrofálnejšie totižto dopadol samotný gameplay a mechanizmy, ktorého ho tvoria. Všetko síce funguje tak ako má, avšak autori hru oproti predchodcovi zjednodušili na tak primitívnu úroveň, že vám skrátka nedáva priestor na

akúkoľvek slobodnejšiu sebarealizáciu. Jedna zbraň bez možnosti upgradovania, jedno Nimpo (ktoré je tak mocným, že je v podstate game-breakerom), náhodne aktivovaná QTE "steel on bone" technika a luk, tak to je prosím pekne VŠETKO, čo dostanete do rúk na vysporiadanie sa s tisíckami protivníkov, ktorým budete počas hry čeliť. Žiadna eclipse scythe, žiadna lunar staff, žiadne (mnou nesmierne obľúbené) falcon's talons, žiadna variabilita magických útokov Nimpo, žiadne upgrady... proste NIČ. Tá nesmierna pestrosť a bohatosť súbojového systému, ktoré som na Ninja Gaiden 2 tak bezostyšne miloval a kvôli ktorým som sa k hre aj na-

užívali pri hraní minulých dielov. Zábavnosti a atraktivity bitiek neprispieva ani nepochopiteľne zredukovaná krvavosť hry, ktorá vzhľadom na explicitnú brutalitu, akou Ryu presekáva jednotlivých protivníkov, pôsobí až nepríjemne cenzurovane. Sakra, keď raz niekoho preseknem v polke tela, tak snád' neostane držať pokope, nie? A keď už je tá hra koncentrovaná čiste len okolo katany, tak by predsa malo byť logickým sa držať toho, k čomu je táto zbraň primárne určená (teda k usekávaniu údov), no nie??? Kdesi som čítal, že podľa jedného z developerov už takáto forma brutality hráčov nezaujima. Bullshit! Jasne, že zaujíma a v prípade Ninja

je.

Urputnú snahu stoj-čo-stoj sa zapáčiť masám je zrejme najviac vidieť v prípade novinky zvanej multiplayer. Ninja Trials, gaidenovsky variant co-op modu Spec Ops zo série Call of Duty, síce ponúka relatívne obstojnú zábavu, avšak po jeho zdolaní už nebudete mať chuť sa k nemu vracieť. Dôvod? Už spomínaná absencia variability zbraní a súbojového systému. Druhý z dostupných modov, Ninja Battle, potom ponúka viac menej klasický tímový deathmatch, akurát že ľudia sa tu navzájom nestrieliajú, ale sekajú katanami. Vzhľadom na to, ako chaoticky tieto bitky vyzerajú a prebiehajú, som v nom pretrpel asi 10 minút a následne ho nenávratne vypol. Takže asi tolko k multiplayeru - zbytočnosť, bez ktorej by sme sa naozaj v pohode zaobišli.

V čom však mohli autori aspoň čiastočne bodovať, bolo technické spracovanie. Znova však ich prácu nemožno označiť ináč než pojmom "sklamanie". Dokonca sa mi zdá, že až na pár highlightov (mesto v púšti) hra vyzerá hnusnejšie než minulý diel, ktorý ma aspoň zaviedol na nepomerne variabilnejšie lokality, než to robí Ninja Gaiden trojka. Z hry taktiež zmizol ten typický "šťavnatý" zvukový efekt, ktorý sa dostavil po každom úspešnom seknutí, takže ani po stránke audia nemá titul čím zaujať. Keď tak nad tým teraz uvažujem, normálne ani nenachádzam argumenty, prečo by ste si tento povrchný a maximálne stereotypný paškvil mali zahrať. Radšej si pozháňajte aj dnes rovnako skvelého Ninja Gaidena 2 (pozor, hľadajte Xboxovú verziu - tá PS3ková už bola s osekanou brutalitou), ktorý vás zabaví nepomerne lepšie, než novinka, ktorej recenziu ste práve dočítali.



priek jej obtiažnosti sústavne vracal, tu proste nie je. Namiesto toho tu máme jeden meč a súbojový systém, ktorý je kvôli zbesilej kamere, sústavne zoomujúcej tam-späť-tam-späť, tak neprehľadný, že mnoho z vás sa veľmi rýchlo vybodne na nejaké reťazenie komb a vydá sa osvedčenou cestou síce tupého, ale pre túto hru plne dostačujúceho "button-mashingu".

Pocit z takto primitívneho súbojového systému teda nemôže byť iný než mdlý. Skrátka, nech zabijete 100 či 1000 súperov, nebudete ani náznakom pociťovať také zadosťučinenie a radosť, aké ste si

Gaidenu je doslova nevyhnutnou súčasťou samotnej akcie! Nie, tvorcovia sa postavili na hlavu, spravili si to po svojom... a teraz na to ťažko doplácajú. Korunu celej tej biednosti zvanej "hrateľnosť" potom nasadzuje prakticky neexistujúca AI protivníkov či opakujúce sa súboje s nadmieru nudnými bossmi, ktorých skon je neraz len otázkou dobre zvládnutého QTE. Ak máte ešte teraz v živej pamäti, ako ste postupne ukrajovali bossom Ninja Gaidenu 2 zo života, v prípade pokračovania na obdobné skúšky vašich schopností a vytrvalosti zabudnite. Nič také tu totižto nie

*Výrobca: Team Ninja *Distribútor: Tecmo Koei *Platformy: PS3, Xbox 360

*Multiplayer: áno *Lokalizácia: nie *Web: teamninja-studio.com/ng3/uk/

PLUSY

- + ako ventilácia agresivity to zabaví
- + primitívnosť gameplayu niektorých poteší

MÍNUSY

- stupidne pozliepaný príbeh
- stupidne pozliepané levely
- brutálne osekanie súbojového systému
- mor zvaný QTE
- nulová variabilita zbraní, nulová AI, stereotyp a nuda

RESIDENT EVIL OPERATION RACCOON CITY

AUTOR: BORIS "BLADE" KIROV

PLATFORMA: PLAYSTATION 3

.....
 : Táto jar je holt, k zabehnutým značkám
 : obzvlášť nemilosrdná. Najprv si svoju porciu
 : oprávnenej kritiky vyžral nepodarený sequel
 : série Silent Hill, následne sa obdobného ver-
 : bálneho bičovania po právom dočkal tretí
 : Ninja Giaden a dnes, dnes tu pre zmenu
 : máme pána na holenie, na ktorom sa len
 : sťažka hľadá čokoliek pozitívneho...

Nebudem teda chodiť okolo horúcej kaše a napíšem pravdu taká, aká je - Resident Evil: Operation Raccoon City je zlá hra. Proste, pokiaľ ste od tejto akcie, zasadené do dobre známeho univerza, očakávali aspoň ako tak kvalitný titul, môžete kludne prestať čítať a odobrať sa venovať niečomu zmysluplnejšiemu. Je totižto naozaj možným, že by ste si čítaním nasledujúcich riadkov tak sprotivili značku Resident Evil, že by vám hnusnými začali pripadať aj diely, ktoré ste donedávna považovali za klasiky žánra survival horor. Samozrejme, takýmto odporúčaním idem ako autor článku sám proti sebe, avšak v tomto prípade je podľa mňa o dosť dôležitejším vás ochrániť od krutých tráum, ktoré by vám hranie tohto titulu na veky uštedrilo. Že ste pripravení na čokoliek, aj na veľké sklamanie? Tak teda ok. Čítajte ďalej... avšak majte na pamäti - ja som vás varoval!

V prvom rade teda zabudnite na také niečo, že príbeh. Hra síce nejaké náznaky story má, avšak tých pár pomrknutí na fanúšikov Residentu 2 a 3 rozhodne nestačí k tomu, aby nejaké to cameo či

odkaz bolo možné označiť veľkorysým pojmom "príbeh". Ďalšou brutálnou podpásovkou je štruktúra a dĺžka kooperatívnej kampane, teda herného módu, ktorý bol verejnosti najčastejšie prezentovaný. Aj napriek tomu, že sa krízy v mestečku Raccoon zúčastní hneď niekoľko špeciálnych a policajných jednotiek, autori uznali (zrejme v duchu - niekedy menej je viac) za vhodné priblížiť hráčom len jednu z nich. Umbrella Secret Service (U.S.S) je tak jedinou stranou, za ktorú si budete môcť v kampani zahrať, pričom ale s poriadnou dávkou drzosti nám už bolo oznámené DLC (prvý level bude free, ostatné už ale platené), ktoré do hry pridá ďalšiu stranu, konkrétne teda jednotky Spec Ops. Ok - v podstate by som ani tak nenamietal nebyť faktu, že kampaň, dostupná v základnej verzii hry, má všeho všudy 7 levelov, ktorými v pohode prejdete aj za menej ako 4 hodiny. Co je však horšie, tie 4 hodiny sa baviť naozaj veľmi nebudete.

Pritom prvotný výber charakteru nudu rozhodne nenaznačuje - 6 classov, každý s rozdielnymi aktívnymi a pasívnymi abilitami... to rozhodne neznie ako zlý



štart. Problém ale nastáva v momente, kedy si po krátkom experimentovaní uvedomíte, že až na uvedené skilly je možné každú postavu vybaviť zbraňami bez akýchkoľvek "classových" reštrikcií. V praxi to teda znamená, že v základoch je každý charakter rovnaký, akurát že sa medzi sebou odlišujú niekoľkými minoritnými schopnosťami. Studená sprcha v podobe bezpohlavnosti vášho tímu však nie je nič v porovnaní so šokovou terapiou, ktorú vám naservíruje samotný gameplay. Resident Evil: Operation Raccoon City je tímová akcia, ktorá je vo svojich mechanizmoch natolko chrobačná, až sa čudujem, ako mohla táto hra prejsť beta-testingom. Žeby korupcia štýlom "zatni zuby, drž hubu.. a hru dostane celá tvoja rodina"? Neviem, ale kvalitatívna úroveň (teda skôr, ne-kvalitatívna, alebo pod-úroveň) titulu tomu len a len naznačuje.

Začnem teda pekne po poriadku - AI. Akonáhle sa rozhodnete kampanou prechádzať v režime sólo, v tom okamihu sa vystavujete riziku infarktu či psychického pomiatnutia sa. Hra totižto neobsahuje žiadnu AI. Tímoví kolegovia behajú v komických cykloch zvaných "kruh", nabiehajú na míny, vrhajú sa do boja s obrovskou presilou, ustavične zavadzajú, neliečia sa, neoživujú, umierajú na každom rohu. Proste, nemajú ani inteligenciu kávomatu. U zombíkov a ostatnej hávede je to ešte pochopiteľné, avšak u ľudských kolegov a protivníkov je absencia akejkoľvek umelej inteligencie naozaj škandalóznou. Ale čo ja môžem vedieť -

možno to bol zámer autorov nakaziť ľudské charaktery nejakým novým I-vírusom (I ako idiotizmus), znemožňujúcim im aspoň ako tak sa logicky správať. V súvislosti s nefunkčnou AI potom nesmiem opomenúť ďalšie z rady fatálne zlých dizajnerských rozhodnutí, a síce obmedzenie množstva munície, ktorú so sebou môžete ťahať. Vzhľadom na to, že všetky zbrane sú svojou účinnosťou hlboko poddimenzované a teda zabitie čohokoľvek silnejšieho než je bežný zombík si vyžiada 2 a viac plných zásobníkov nepretržitej palby, je limitovanie počtu "magazínov" natolko kontraproductívnym, že aj tie drobné náznaky zábavy sú nemilosrdne zadupané do zeme.

Vrcholnými okamihmi, kedy stupidita tohto rozhodnutia naplno ukazuje svoju zručnosť, sú samozrejme boss-fighty - nakoľko vám AI kolegovia nijako nepomáhajú (a po pravde, väčšinu súboja sú mŕtvi), je nutné do bossa

nahustiť kludne aj viac ako 10 zásobníkov. Nakoľko ste ale čo do ich počtu obmedzení, po vystrelaní svojho limitu budete musieť chtiac nechtiac nabehnúť do arény a muníciu hľadať ako takí debili, pretože autorom prišlo zábavným vás nasadiť proti najťažším bossom len s pár nábojmi vo vreckách. Skrátka, nechcem už používať ďalšie hanlivé slová a preto označím logické uvažovanie pánov developerov za prinajmenším "zaujímavé". Jo a btw, len taký detail - Nemesis ako aj dvojicu Tyrantov (zrejme najfrustrujúcejší súboj hry) je možné zabiť len strelbou do hlavy - tak ma napadá, kde tých 10 zásobníkov akože v tých ich kepeniach zmizne. Veď predsa, stovky guľiek by urobili rešeto z akejkoľvek biologickej kečky... ale ok, tvorcovia túto otázku neriešili, nemienim sa ňou zaoberať ani ja.

Z predchádzajúcich riadkov teda jasne vyplýva, že kooperatívnu kampan sa neoplatí hrať v móde pre jedného. Horším zistením však je, že to nie je zábava ani v spoločnosti kamarátov. Síce sa čiastočne zbavíte problémov súvisiacich s AI, avšak väčšina nedostatkov i tak ostane bezo zmeny. Okrem mizerného pocitu zo strelby a už spomínaného slabučkého účinku zbraní sa totižto výrazne negatívne prejaví aj podivný cover systém (nie podivný, ale náhodný) či zúfalo neatraktívny dizajn levelov, ktorých obsah nemá absolútne žiaden WOW element, na ktorý by ste spomínali tak, ako napríklad na prvé stretnutie s Ganados či akúkoľvek potýčku s





Weskerom. Len pre porovnanie - obdobne žánrovo ladená tímovka Left 4 Dead 2 má 7 vlastných kampaní (plus free porty kapitol z prvého dielu) čítajúcich viac ako 40ku misií, ktorých obsah sa za každým mení. No a teraz mi povedzte, prečo by som mal mrhať čas hraním niečoho tak nezáživného a dookola sa opakujúceho, akým je coop kampanň Resident Evilu: Operation Raccoon City. Ja jednoducho nenachádzam ani jeden kladný argument k tomu, aby som vôbec mohol takúto podpriemernosť niekomu odporučiť.

Ako už býva u tejto série posledných pár rokov zvykom, titul okrem kooperatívneho multiplayeru obsahuje aj ten kompetitívny, avšak ani z tohto hľadiska sa nejedná o bohvieakú slávu. Až na Survivor je totižto ponúkaná paleta módov len tradičnými variantami už existujúcich vecí ako Team Deathmatch či CTF, takže pokiaľ ste čakali niečo nápaditejšie či originálnejšie, radšej túto myšlienku ihneď pustite z hlavy. Spomínaná výnimka v podobe Survivoru je síce v základoch obyčajným deathmatchom, avšak prináša do konceptu aspoň novinku v podobe zombíkov a BOW, ktorí sa vám počas prestreliek budú sústavnne pliesť popod nohy. Tak či

onak, vzhľadom na to, že koncepčne bol Operation Raccoon City prednostne navrhnutý ako multiplayerová záležitosť, má túto zložku tak priemernú a ničím nevynikajúcu, až mi je naozaj otáznym, čo vlastne autori na tejto hre tak dlho vyvíjali. Lebo súdiac podľa výsledku len do všetkého "zabrdli" ale nič nedotiahli do konca.

Ak ste nebudaj dočítali až sem, istotne ste si už stihli o "kvalitách" tejto hry pomyslieť svoje. Nemá preto význam pokračovať v ďalšej argumentácii - Resident Evil: Operation Raccoon City je proste zlou hrou, a to či už z pohľadu príbehu, náplne či herných mechanizmov. Tvorcovia skrátka zobrali dobre známe univerzum, násilne doň penetrovali žáner "tímová akcia", trošku sa v ňom povrtali a následne to vydali s domniením, že na tom trhnú nejaké slušné zisky. Tie sa samozrejme v istej miere pohnú, avšak či renomé tejto značky Capcomu za tých pár drobakov stálo, to sa v plnej miere ukáže až s vydaním plnohodnotného Resiho 6. Vôbec by som sa však nečudoval, keby o uvedené pokračovanie nik nejavil záujem - po skúsenostiach s týmto paškvilom by si také fiasko onen distribučný dom jednoznačne zaslužil!



PLUSY

- + grafické prevedenie niektorých levelov
- + Nemesis
- + solídne využité cameo Leona S. Kennedyho

MÍNUSY

- zúfalo krátka kampanň
- neexistujúca AI
- slabá účinnosť kvérov
- dementné obmedzovanie munície
- nedoriešený cover systém
- nezáživná a tuctová náplň levelov
- ničím nevynikajúci MP

*Výrobca: Slant Six *Distribútor: Capcom *Platformy: PS3, Xbox 360
*Multiplayer: áno *Lokalizácia: nie *Web: www.residentevil.com/reorc/

3

SAINTS ROW
THE THIRD



GANGSTAS IN SPACE

SAINTS-ULTOR FILMS PRESENTS AN ANDY ZHEN PICTURES RELEASE STARRING THE BOSS AND INTRODUCING JENNI JAROS AS KWILANHA
VICTOR DUARTE BRAD JOHNSON DAN FIKE CAMDEN BAYER JON SCHMIDT SETH HAWK JIM BRENNAN BRANDON BRAY KYLE VANDE SLUNT
MARC TURNER MATT BOYNTON SEAN ROSE CHRIS CLAFLIN PHILLIP ALEXANDER BENNY LO ERIC BUTT EV RELIGIOSO FRANK FISHER ERIC WARMAN
RET KRITZON JEREMY KENDALL MARC KIRKLAND FRANK MARQUART JOSEPH WELLS IDRY WANG JOHN ANDERSON AARON GRESCH ROBERT GABLE
BRYAN MENTOCK SHANNON SWORDS MATT UPHOLZ ANDREW EADS BENJAMIN BRENNER JASON STRAUMAN GREG MOUDY MITCH CRONIN
NICHOLAS SANS SCOTT FISCHER BYRON EVORA ERIC BARRIOS SCOTT HONNIGFORD JUSTIN MILLER ERIC BARKER SHAYNE SMITH
ZACH LOWERY JOSEPH WOLF CHRIS DUBDIS DANIEL ELDER BRENDON ELLIS JASON FASS CASEY FISH PETER GROESBECK KEITH HARDYMAN
ELIZABETH ZELLE JOHN LYTLE DAVID BIANCHI JOHN KARCZEWSKI DARRYL DAVIS MIKE WILSON JUSTIN CHRISTOFOLI VICTOR CEPEDA DAN CERMAK
HENRY MORGAN CHRISTINA KNISKERN ELIJAH MCCORKLE KELLY MCMORRIS ZAVIAN PORTER DANIEL SCHORSCH THOMAS STRAIGHT
JORDAN LYNN CRAIG JOHNSON GREG DONOVAN MATT GAWALEK RANDALL HESS STEWART BROWN TROY WILLIAMS KATE NELSON SUMIT SHETH
EXECUTIVE PRODUCERS ISMAEL VICENS LESLEY WELLS-LEWIS DIRECTED AND WRITTEN BY MANNY DIAZ JEFFREY BIELAWSKI DREW HOLMES STEVE JAROS
A VOLITION, INC PRODUCTION





LEGEND OF GRIMROCK

AUTOR: BORIS "BLADE" KIROV

PLATFORMA: PC

Dungeon Master, Eye of the Beholder, Black Crypt, Land of Lore... to všetko sú zástupcovia dnes už prakticky mŕtveho žánru "dungeon crawlerov", ktorý najmä koncom 80 a začiatkom 90 rokov minulého storočia slávil nebyvalé úspechy. Dôvod bol pritom jednoduchý - na tú dobu skvelé a po mnohých stránkach prelomové technické spracovanie ponúklo hráčom úplne iný RPG zážitok, než ten, na ktorý boli dovtedy zvyknutí, vďaka čomu sa tieto dungeons stali asi tak populárnymi, ako sú dnes 3rd person akcie či FPSky. S príchodom grafických akceleratorov sa však zrak hráčov uprel na vizuálne bezosporu pestrejšie a dynamickejšie herné žánre, čo zákonite viedlo k postupnému úpadku slávy týchto hier, až sa na nich na prelome tisícročí takmer úplne zabudlo.

Dnes, kedy na éru dungeonov spomínajú len oza-jstní herní veteráni, však nezávislá firmička Almost Human prichádza na trh s "indie" projektom, ktorý hodlá pojem "dungeon crawler" opäť nezmazateľne vpísať na mapu herného sveta. Legend of Grimrock, novodobý žánrový kolega v úvode spomínaných legend, preto zákonite pôsobí ako mimoriadne osviežujúci herný kúsok, ktorý má potenciál nie len potešiť old-timerov, ale dokázať aj mladšej generácii, že ku skvelej zábave nepotrebuje ani tony skriptov, ani miliardy polygónov. Postačí len rokmi overený koncept, láska k pôvodnému materiálu a herný zázrak je na svete. Že príliš zveličujem? Nevadí - takéto ojedinelé skvosty si rozhodne takéto zveličovanie zaslúžia!

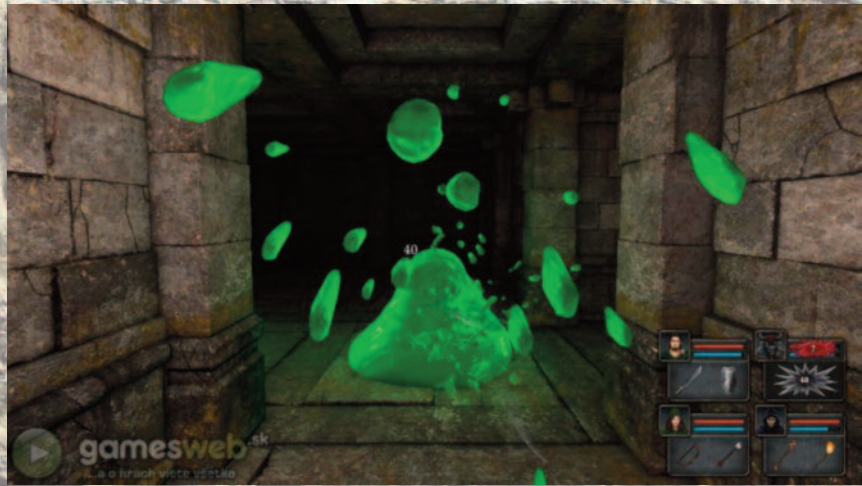
O tom, že aj s minimalistickým prístupom je možné vyprodukovať nezabudnuteľný produkt, vás titul presvedčí v okamihu, kedy sa do útrobov hory Grimrock po prvý krát ponoríte. Odsúdená za bližšie nešpecifikovaný čin, vaša partička je po vyvlečení na samotný vrchol tajomného kopca vhodaná do

tajomného bludiska s vedomím, že pokiaľ sa dokáže z Grimrocku dostať na slobodu, všetky jej hriechy budú odpustené. Zdanlivo veľkorysá ponuka, ktorú však až do dnešných dní nemal možnosť žiaden odsúdený naplno využiť. Vašou úlohou je teda jedine - prebrať sa jednotlivými úrovňami uvedenej hory až úplne nadol, kde čaká nie len brána k slobode, ale aj vyvrcholenie príbehu, ktorý až na pár zvitkov, nápisov či tajomného hlasu počas spánku svoje skutočné karty vyloží na stôl až v samotnom závere hry. Nečakajte teda žiadne cut-scény, skripty či dialógy - gro bezosporu fantastickej atmosféry a úplného hráčovho pohltienia si totižto ukradla HRA samotná.

Nasledujúce riadky možno pre mnohých ostrieľanejších z vás vyznejú ako zbytočné nosenie dreva do lesa, avšak aby si vedeli aj mladší hráči predstaviť, ako herné mechanizmy tohto bezosporu klasického dungeon crawleru fungujú, nebude od vecí ich tu aspoň zbežne priblížiť. Samotná kampaň Legendy Grimrocku je tvorená sústavou podlaží, pričom hráčovou úlohou je -ako inak- sa dostať až na to

úplne najspodnejšie. Hra využíva tzv. štvorcový systém - tzn. že úrovne sú poskladané zo štvorcových segmentov, po ktorých sa nepohybuje plynulo, ale skokovo. Po obsahovej stránke je každý level výborne vyváženým mixom riešenia logických hádaniek, hľadania tajomstiev a súbojov s rozmanitými kreatúrami, pričom hlavnou motiváciou hráča je túžba prebádať aj tie najskrytejšie útroby onoho dungeonu. Čo sa týka pestrosti spomínaných puzzle, autori sa rozhodne činili a aj s tým málom, čo mali k dispozícii (jamy, padacie mostíky, switche, teleпорты) dokázali vytvoriť hádanky, ktorých zvládanie vo vás neraz vyvolá ten dobre známy pocit "yes! dokázal som to!". V súvislosti s logickými rébusmi potom istotne nesmiem zabudnúť ani na špeciálne ocelové dvere, ktorých otvorenie si od vás vyžiada predsa len viac mozgovej aktivity, než na čo ste v dnešnej dobe zvyknutí. Sám osobne som otvoril šesticu vrát, avšak ďalšie 4 mi ostali aj napriek mojej úpenlivej snahe doteraz zatvorenými. Holt, budem sa musieť na ich riešenie pozrieť zrejme z iného uhla pohľadu...

Súbojová zložka, ktorá tvorí dobrú tretinu obsahovej náplne titulu, tu ostáva v základoch verná svojim dávnym predlohám a teda proti hávedí, obývajúcej kobky Grimrocku, budete bojovať v skupinke štyroch postáv - dve vpredu, dve v zadu. Samozrejme, svoju grupu si môžete v úvode samostatne poskladať (na výber máte trojicu povolání - mág, bojovník, rogue - a štvoricu rás), alebo to necháte na hru samotnú a svoje dobrodružstvo tak započnete s preddefinovanou zostavou dvoch bojovníkov, jedného mága a jednej rogue postavy. Princíp samotných súbojov je potom jednoduchý ako facka - v režime real-time využivate štvorcový systém bludiska k tomu, aby ste protivníka zasiahli bez toho, aby on zasiahol vás. Ako už býva u tohto typu hier tradíciou, útoky na blízko môžu rozdávať len postavy v prednej línii, postavy v tej zadnej budú musieť využiť buď luky, kuše, vrhacie dýky



alebo mágiu. Vyvolávanie kúziel je inak v titule prevedené nadmieru originálne, a síce že k úspešnému vyvolaniu kúzla je potrebné vyfukovať správnu sekvenciu rún (niečo podobné mal aj tuším Dungeon Master). Kúzla sa teda viete naučiť aj len na základe vlastného experimentovania, avšak autori mysleli aj na pohodlnejších z nás a preto po jednotlivých úrovniach poskrývali zvitky s návodom, čo k tomu ktorému kúzlu "stlačiť". Na rovnakom systéme je potom založený aj mixing liečivých odvarov, mana potionov či rozmanitých protijedov a protilátok, akurát že v tomto prípade budete okrem receptu musieť do "mažiara" hodiť aj zodpovedajúce ingrediencie.

Inventár, ďalší tradičný prvok tohto žánra, sa v porovnaní s dávnymi predchodcami dočkal výborného faceliftingu, takže manažment itemov je v ňom naozaj hračkou a aj vďaka prítomnosti rozličných vakov a krabíc je možné jeho obmedzenú kapacitu veľmi jednoducho rozšíriť. Za zmienku taktiež stojí aj leveling vašich postáv - po dosiahnutí novej úrovne totižto budete nútení rozdeliť štvoricu bodov medzi hneď niekoľko dôležitých kategórií, pričom samozrejme platí, že majstrom sa budete môcť stať maximálne tak v jednej oblasti. Osobne som napríklad v úvode hry spravil fatálnu chybu, keď som kúzelníka profiloval v oblasti ohnivej mágie, čo sa mi neskôr v súboji proti plamenným rytierom šakra vypomstilo a len horko ťažko som dokázal vzdorovať čo i len jednému z nich.

Z toho dôvodu vám preto odporúčam sa orientovať či už na ľadovú, alebo vzdušnú mágiu, keďže v neskorších fázach hry vám príde určite viac v hod, než obvyklý fireball.

Z hľadiska technického spracovania nemožno Legendu Grimrocku absolútne nič vytknúť - skvelé dizajny protivníkov sa tu miesia so síce strohými (čo by ste ale chceli od opustených kobiek a dungeonov?), i tak ale klaustrofóbiu naháňajúcejimi chodbami a aj vďaka skvelému audio doprovodu a výbornému mixu ambientných zvukov budete počas hrania pociťovať naozaj nepríjemný strach z neznáma. Je azda len jedna vec, ktorú by som tomuto skvostu mohol vytknúť - dungeony nie sú skladané "náhodne" a teda aj napriek túžbe nájsť všetky sekrety je faktor znovuhrateľnosti na výrazne nižšej úrovni, než tomu bývalo za čias Dungeon Mastera a jemu podobných. Ak ale dokážete tento malý problém prekonať, dočkáte sa hrateľnosti, ktorá tu už dávno nebola. A to sa prosím pekne týka aj mladej generácie - dajte si pauzu od všemožných FPSiek a zahrajte si niečo, čo vás istotne poznačí na dlhé mesiace dopredu. Jop... Legend of Grimrock má presne takú moc!

PLUSY

- + návykový gameplay
- + výborne navrhnuté súboje a logické hádanky
- + dizajn úrovni
- + technické spracovanie

MÍNUSY

- dungeony sa negenerujú náhodne

*Výrobca: Almost Human *Distribútor: Almost Human *Platformy: PC

*Multiplayer: nie *Lokalizácia: nie *Web: www.grimrock.net

THE WITCHER 2 ASSASSINS OF KINGS

AUTOR: BORIS "BLADE" KIROV

PLATFORMA: XBOX 360

Ha! Už viem, prečo ma ten svet Zaklínača tak fascinuje. Nedávno totižto zahájila svoje vysielanie druhá séria skvelého seriálu Game of Thrones, počas pozerania ktorej som si všimol až príliš mnoho podobných znakov s uvedeným poľským fantasy. Všadeprítomné intrigy, politikárčenie, sústavné podrazy a na chvoste toho všetkého dedinská lúza, stojaca na pokraji záujmu bohatých a mocných, tak to všetko je základným stavebným kameňom bezútešnej atmosféry oboch "značiek", vďaka čomu som konečne pochopil, prečo mi štandardne zidealizované fantasy nevonía a naopak, nedám na to "špinavé" za žiadnych okolností dopustiť.

Dôvod je totižto až detinsky jednoduchý - zatiaľčo sa v bežných dielach tohto žánra stretávame s jasne definovanými kladnými a zápornými postavami, s jasne vytýčeným dobrom a zlom, s jasne vrysovanou príbehovou osou, u realistickejšie uchopených fantasy táto tradičná kategorizácia "obsahu" akosi absentuje. Charaktery majú sadu dobrých a zlých vlastností, často krát konajú pudovo a nepredvídateľne a vo všeobecnosti, ide im predovšetkým o vlastné dobro. Teda, správajú sa ako egoistické bytosti (ľudia), čo je v zjavnom rozpore so zidealizovanou podstatou knižného (ale i filmového či seriálového) hrdinu, snažiaceho sa predovšetkým o dobro spoločnosti.

Geralt, hlavný hrdina pokračovania slávnej RPGčky The Witcher, je presne tým typom protagonistu, ktorý má od uvedeného pojmu "hero" naozaj na míle ďaleko. Síce sa pričínil o záchranu života samotného kráľa Temerie, avšak ten ho na oplátku zbavil akejkoľvek slobodnej voľby a donútil ho stať sa nedobrovoľným príveskom pre šťastie, slúžiacim len ako chabá ochrana pred tým, čo malo prísť. A ono to aj jedného dna prišlo - Foltest, spomínaný kráľ, v rámci obliehania hradu rodiny La Valette prichádza pod rukami ozrutného tajomného mnícha o život a tak je jeho ochranca, Geralt, vcelku logicky obvinený z jeho vraždy. Našťastie, veliteľ špeciálnej jednotky Blue Stripes, Vernon Roche, počas výsluchu dospieva k názoru, že Geralt zrejme nemá so zabitím kráľa nič spoločné a aby to dokázal, vydáva sa s ním do dedinky Flotsam, jediného vodítka, ktoré im skutočný vrah zanechal.

Ako už asi tušíte (a mnohí z vás už aj istotne viete), príchodom do usadlosti príbeh konečne naberie spád a to čo vám spočiatku pripadalo ako priamočiara story, sa rázom zmení na smršť udalostí, úplne pochopenie ktorých si vyžiada vašu absolútnu koncentráciu a pozornosť. Nie... toto nie je rozprávkové fantasy s dopredu jasným priebehom či

z kilometra viditeľným vyústením - postavy tohto bezosporu nehostinného a krutého univerza sa správajú maximálne nevyspytateľne a keď sa k tomu navyše pridá aj hmlistá motivácia každého jedného z nich, je sledovanie deja rovnako napínavým a pohlcujúcim, ako je tomu v prípade spomínaného Game of Thrones. Navyše, veľkým plusom hernej story je aj majstrovsky vsunutá porcia sarkazmu, irónie a humoru, ktoré dokážu v správny okamih príjemne pobaviť - rozbitý Assassín či časté robenie si prče z Pána Prsteňov preto istotne vyvolajú úsmev na tvári aj tým najväčším suchárom z vás.

Skvelo napísaný príbeh by však nevyznel ani z polovice tak pútavo nebyť famózneho herného sveta, do ktorého je zasadený. Síce sa rozmery lokácií Witcher 2 nemôže ani náznakom zrovnávať s konkurenčnými RPG typu Skyrim či Kingdoms of Amalur, avšak kvantitu bohato vynahrádza kvalitou. V podstate, mám problém vypichnúť oblasť, ktorá by ma nejakým spôsobom neuchvátila - síce mojím najobľúbenejším prostredím sa bez diskusií stalo okolie Flotsamu, avšak každá jedna zóna, do ktorej som s Geraltom zavítal, mala niečo, čo si ma ihneď získalo. Na dychberúcej kompozícii a maniakálnej detailnosti jednotlivých herných lokácií je skrátka vidieť, že titul nebol šitý horúcou ihlou, ani robený tak povediac "na zakázku", ale že mu tvorcovia venovali toľko lásky a tvorivého nadšenia, koľko si vyžadoval.

Z hľadiska herných mechanizmov je Witcher 2 vskutku štandardným zástupcom žánra RPG a teda gro hrateľnosti pozostáva z dobre známeho mixu kecania, questionia, bojovania a levelovania. Aj napriek tomu, že 2/3 úloh sú povinnými, autorom nerobil problém pridať do hry aj hutnú porciu questov vedľajších, síce variabilitou a obsahom príliš neoslňujúcich (dobrá polovica z nich sú typu "zabi x-protivníkov či znič y-ľahní") i tak ale pekne obohacujúcich škálu aktivít, ktorým sa počas hrania

budete môcť venovať. Osobne som preto ako správny RPG fan žiadnu z bokoviek nevynechal, za čo sa mi hra odmenila nie len skúsenosťami a kvalitnými itemami, ale aj solídnyimi vedľajšími príbehovými líniami, ešte väčšmi prehlbujúcimi uveriteľnosť a nedozernú komplexnosť tamojšieho sveta. Inak, pre úplnosť informácií, Enhanced Edícia pridáva do hry dvojicu nových questov, ktoré sa objavujú v tolko kritizovanej tretej kapitole hry a ak mám byť úprimný, quest z hľadáním pokladov pod Loc Muin-nomom, kedy musíte správne odpovedať na hádanky zadané "veľkým okom" (LOTR referencia jak sviňa) inak budete spálení na uhol, považujem za jeden z naj, aké sa v tejto sérii objavili.

Zrejme najmarkantnejšiu zmenu k lepšiemu zaznamenáte (samozrejme za predpokladu, že ste hrali PC verziu hry) v oblasti súbojového systému, teda presnejšie povedané v jeho ovládaní. Hack 'n' slash podstata bitiek totižto pasuje konzolovému gamepadu ako uliata a aj keď máte širokú paletu taktických možností v podobe kúziel a pascí, kombinovanie silných a slabších úderov s blokovaním a výpadmi bude tvoriť jednoznačný prim vo vašich útokoch. Nebudem teda zbytočne chodiť okolo horúcej kaše a rovno poviem, že práve vďaka pohodlnejšiemu ovládaniu je konzolový Witcher 2 ešte o kúsok zábavnejší, než jeho PC verzia. Pevne preto dúfam, že nám CD Projekt RED v dohľadnej dobe zverejní patch, ktorý umožní aj majiteľom PCčkového Witchera 2 naplno oceniť intuitívnosť a ergonómiu, s akou sa hrá titul pomocou gamepadu.

Alchymia a crafting, dvojica neoddeliteľných pomocok každého žijúceho zaklínača, ponúka už tradične pestré možnosti ako v oblasti miešania rozmanitých posilňujúcich "koktejlův", tak aj v oblasti výroby pascí a bŕmb, ktoré v boji istotne nájdú svoje uplatnenie. Sluší sa doplniť, že meditácia, pomocou ktorej sa pôvodne vsupovalo do menu s alchýmiou, je v



prípade konzolového Witchera 2 zbavená zdĺhavej animácie, takže všetko sa po novom deje prakticky okamžite. Bezo zmien však ostal systém levelovania ako aj jednotlivé talentové stromy, takže pokiaľ sa budete chcieť stať aj majstrom v zbrani, aj majstrom v mágii, budete musieť chtiac nechtiac robiť vo výbere talentov značné kompromisy. Osobne som napríklad aj napriek plneniu všetkých questov bol schopný namaxovať len jednu oblasť špecializácie, takže rozhodne vám odporúčam sa už v úvodných okamihoch s hrou rozhodnúť, ktorým smerom sa vydáte. Trošku vám však poradím - nakoľko budú meče vašim primárnym nástrojom skazy, rozhodne by ste ich leveling nemali podceňiť (drobná výtka - skill, umožňujúci pri útoku zasahovať viac protivníkov naraz, mal podľa mňa byť základnou schopnosťou).

Istotne teraz mnohých z vás, vlastníkov PC verzie hry, zaujíma, ako dopadol konzolový port z pohľadu technického spracovania. Nuž, kompromisy sú viditeľné, avšak nie je to až taká katastrofa, ako by si mohli poniektorí myslieť. Síce sme prišli o vyššiu detailnosť prostredia či kvalitnejšie animácie, avšak umelecký dojem je stále natoľko dychberúci, že nejaká ta poslabšia textúra či nie až tak špičková mimika vám rozhodne ten zážitok

z hry nepokazia. Chválím taktiež výbornú optimalizáciu herného kódu, vďaka ktorej hra beží bez vážnejších frame-dropov prakticky po celú dĺžku kampane. Skrátka a dobre, na konverzii je krásne vidieť, že nebola robená tzv. západným štýlom (rýchlo a nekvalitne), ale že si s nou autori naozaj dali prácu.

Je teda vôbec možné niečo Enhanced Edícii druhého Witchera vytknúť? Nech sa snažím ako sa snažím, naozaj ma nič nenapadá. Dokonca aj ten poslabší záver bol v titule vďaka početným bonusovým story-videám výrazne vylepšený, pričom outro, naznačujúce nevyhnutný tretí diel, len podtrhuje fantastický climax, akým táto hra vrcholí. Je teda naozaj zbytočným polemizovať nad tým, či sa konzolová verzia Assassins of Kings podarila - predchádzajúce riadky vám dúfam dali dostatok pádných argumentom k tomu, aby ste aj vy pochopili, že obdobne kvalitných RPG na dnešnom hernom trhu naozaj mnoho nepozháňate. Takže, jednoznačné dva palce nahor!

PLUSY

- + príbeh
- + atmosféra, dizajn lokácií
- + súbojový systém
- + hrateľnosť
- + audio-vizuál

MÍNUSY

- niektoré skilly mali byť povinnými schopnosťami

9.5

*Výrobca: CD Projekt RED *Distribútor: CD Projekt RED *Platformy: PC, PS3, Xbox 360

*Multiplayer: nie *Lokalizácia: české titulky *Web: www.thewitcher.com

Diagnóza: schizofrénia

AUTOR: Boris "Blade" Kirov

Tak chceme či nechceme tú originalitu v hrách?

Mnohým z vás istotne neunikla moja recenzia na aktuálny diel série Silent Hill, v rámci ktorej som to spomínanému survival hororu vôbec nedaroval a možno sa jedná o moju úplne najkritickejšiu recenziu, akú som k dnešnému dňu bol na virtuálny lajster schopný "zosmoliť". Dôvod bol pritom jednoduchý ako facka - súbežne s hraním Downpourom som testoval aj HD remaky starších dielov... a myslím si, že ďalšie slová sú už zrejme zbytočné. Obidve PS2kové klasiky totižto svojou atmosférou, príbehom a celkovou kvalitou doslova zadupali svojho najnovšieho bračeka do zeme a to aj napriek tomu, že k nim zub času rozhodne nebol milosrdný. Poviete si - good old games nikdy nesklamú. True. Ale ako nám potom môžu herní developeri prinášať originálne a netradičné hry, keď my sami neraz uprednostníme skôr to dobre známe či rokmi preverené? Nuž dámy a páni, to, s čím sa každý jeden z nás v rámci našich herných "nálad" potýka, sa v medicínskych kruhoch označuje ako schizofrénia.

Áno, čítate správne - my hráči sme ťažkí schizofrenici a kauza starého VS nového Silent Hillu vonkoncom nie je izolovaným prípadom. Zoberte si napríklad aj taký Ninja Gaiden 3 či Resident Evil: Operation Raccoon City - oba tituly pokračujú v dobre zabehnutých sériách, avšak ich výrazná snaha odlišiť sa im prináša skôr kritiku a negatívne reakcie, než toľko očakávaný obdiv, s vidinou ktorého boli istotne vyvíjané. Je teda naozaj otázne, do akej miery chceme, resp. nechceme, aby naše populárne ságy napredovali v zmysle evolúcie. My sami totižto vlastne nevieme, čo v skutočnosti od pokračovaní (ale aj nových titulov) naozaj požadujeme. Teda, vieme, ale nekonzistentnosť našich herných chútok nás privádza k toľko nežiadúcej bezpohľadnosti - jednoducho povedané, niekde nám novinky pasujú, inde nie. Nehovoriac ani o tom, že každý z nás je striktný individualista a v zmysle "kolko ľudí, toľko chutí" je masívna zhoda v názore naozaj len vecou ojedinelou.

No a teraz si predstavte, že máte v rukách známu značku a chcete ju ponúknuť čo najširšej mase hráčov. Ako na to? Jedni by povedali že cestou kompromisov - ako ich ale dosiahnuť, keď krivka trendu, akokoľvek blížiac sa predikovanej realite, nemusí vôbec zohľadňovať skutkový stav? Nuž, ideálny konsenzus v tomto prípade neexistuje a štúdia sa musia spoliehať len na dva faktory - aktuálny trend v žánri a ohlasy samotných fanúšikov. Nakoľko sú ale

obidva faktory zvyčajne v jasnom protiklade, je úspech vyvíjaného pokračovania, v rámci ktorého sa autori odvážili trošičku experimentovať, v mnohých prípadoch len vecou šťastia a náhody. Nemožno sa preto čudovať, že väčšina herných sérií po stránke inovácií stagnuje - štúdia totižto nechcú riskovať odliv fanúšikov len preto, lebo ich napadla tvorivá chvíľka. 10-miliónová základňa fans, oddaných značke Call of Duty, by o konzervatívnosti vedela naozaj dlho vyprávať.

Z pohľadu developera je teda naozaj ťažké prísť s niečím novým, čo zaujme ako ľudí, navyknutých na určitý herný štýl, tak aj nováčikov, ktorí takéto "návyky" ešte nemajú vypestované. Stačí sa napríklad pozrieť na predajné čísla nových značiek ako El Shaddai či Shadows of The Damned a hneď vám musí byť jasné, ktorá bije. Väčšina hráčov skrátka uprednostní to, čo verne pozná a len zriedkakedy dá prednosť niečomu, čo je nové a teda nemá štetplu "overená kvalita". Sám to konieckoncov môžem potvrdiť - keby som nepracoval v hernej žurnalistike, určite by som si ani jeden z hore uvedených titulov nekúpil hneď v deň vydania a maximálne by som nad nimi uvažoval až v období herného sucha. Samozrejme, nedôvera hráčov v niečo nové, niečo odvážne, nie je naprieč žánrami a vekovými kategóriami konzistentná, takže vo výsledku sa musia štúdia v rámci svojich plánov spoliehať len na predaje, ktoré im jasne deklarujú, čo medzi hráčmi letí a čo naopak, nemá šancu na ďalšie komerčné uplatnenie sa.

Darmo teda reptáme nad tým, že hry sa koncepčne (a niekedy aj vizuálne) navzájom podobajú ako vajce vajcu. My totižto neraz hľadáme novinky a originalitu len tak povediac pro forma, pričom ale vo vnútri veľmi dobre vieme, že to zvyčajne nemyslíme vážne. Ja by som napríklad vôbec nebol nahnevaný, keby vznikol nový Silent Hill s úplne novým príbehom, avšak s rovnakými mechanizmami, ovládacou schémou či inventárom, ako mali SH2 a 3. Skrátka som si na tradičné prvky tejto série tak zvykol, že snaha o invenciu mi v prípade Downpouru prišla ako hrubá urážka kvalít tejto značky. A pritom jediné, o čo autorom išlo, bolo túto ságu obohatiť o niečo, čo v nej doteraz chýbalo! Skrátka, schizofrénia v praxi a jasný dôkaz toho, že niekedy sú tie naše veľkhubé priania na margo originality len obyčajným dôkazom pokrytectva. Sám sa za to hanbím, avšak realita je proste taká, aká je - novinky a inovatívnosť mám totižto rád len tam, kde mám istotu, že nedomrvia dobré meno mojej obľúbenej značky. Istotne sa v tomto mojom názore viacerí zhodneme, však?



Sila je v rukách ľuďu

AUTOR: Michal "MickTheMage" Nemec

S Kickstarter projektmi sa v posledných týždňoch roztrhlo vrece. Nie, že by to bolo niečo zlé, priam naopak - všetko to znie až príliš dobre. Treba len dúfať, že dôvera vložená do projektov sa napokon vráti ako skutočne zábavná a kreatívna hra. Otázkou ostáva ako dlho nám to vydrží.

Nájdite mi sponzora - v kruhoch umenia tiež nazývaného mecenáš - a ja vám vytvorím takú vynikajúcu hru, že vám oči vypadnú z očných jamiek. Pravda nie je to také jednoduché, ja by som pravdepodobne nepochodil. Veď kto som? Čo som na tomto poli urobil? Hrať, poznať a písať o nich je jedna vec, tvoriť ich je niečo absolútne odlišné. Nieкто však tvrdí, že projekty ako Kickstarter by mali byť skôr pre podobných ľudí - začiatočníkov, ktorí nemajú prístup k iným finančným zdrojom. Samozrejme je to hlúposť. Ideálne by bolo, keby podobné financie boli dostupné každému. Lenže ako som už naznačil, nie každý je dostatočne slávny na to, aby mu ktosi zveril svoj malý (či väčší) obnos peňazí. Stále riskujeme, keď prispievame na umenie, ale možno to za to riziko stojí. Človek má tak pocit, že podporuje niečo nové, necháva rásť niečo, čo by za iných okolností nevzniklo. A to je jadro tohto problému.

Veľké mená ako Schafer, či Fargo priťahujú ku Kickstarteru (a podobným projektom) pozornosť a tým možno stiahnu i niekoľko nádejných projektov od menej známych (prípadne úplne neznámych) tvorcov. Prečo by som nemal prispievať na hru od Double Fine? Pretože takmer žiadna hra, na ktorej sa podieľal Tim Schafer nebola nijako výrazne komerčne úspešná? Dalo by sa povedať, že niektoré z nich aj prepadli? Iste, to môžu tvrdiť, niektorí závistliví tvorcovia, ale nie je to pravda. Teda, pravdu o komerčnej neúspešnosti nikto nepopiera. Čísla sa nedajú okla-

mať. Fakt je ten, že komerčná úspešnosť neurčuje kvalitu výsledného diela. Na svete máme množstvo hier, ktoré sú síce komerčne veľmi úspešné, ale sú prázdne ako duté hlavy politikov. Povrchné, bez jediného svetlého bodu, jediného dobrého a kreatívneho nápadu. Hry, ktoré vytváral Tim Schafer sú pravé opaky takýchto prázdnych hier. Nebyvajú bez chýb, ale sú plné zaujímavých kreatívnych nápadov a krásnych príbehov. Čert vezmi ich komerčnú neúspešnosť. Radšej by som investoval dva krát do projektu Double Fine ako do jednej Mafie. I keď, aj to je otázka osobných preferencií a ja som si stopercentne istý, že sa medzi hráčmi nájdu aj takí, čo by to spravili presne naopak.

A Brian Fargo? V poslednej dobe sa snažil vtesnať do hlavného prúdu. Zaľúbiť sa masovému publiku a nedopadlo to práve najšťastnejšie. Nieкто si jeho novodobé hry užil viac, nieкто menej. Kedysi v minulosti pomohol na svet niekoľkým veľmi zaujímavým hrám. Ďakujem mu zato. Teraz tvrdí, že sa nemusí podriaďovať žiadnemu veľkému štúdiu. Môže si spraviť hru, tak ako cíti, že by mala vyzerať (aj keď, pevne verím, že si od fanúšikov nenechá radiť až príliš), nemusí sa podriaďovať nejakému podivnému všeobecnému vkusu masového publiku. Znie to krásne? Aký bude výsledok však nikto netuší. Nevadí, poznám jeho históriu a dúfam, že to so svojim prístupom myslí skutočne dobre. Nič iné totiž nemám - nemáme. Môžeme len veriť, že sa projekt vydarí tak, ako jeho



autor sľubuje.

Dôvera a možnosť zafinancovať niečo, čo bude veľmi blízke môjmu hernému vkusu. Niečo, čo sa zdalo byť už dávnu minulosťou. Človek sa jednoducho pomaly zmieruje so stavom vecí. Vidí kam sa tvorenie hier uberá. Vidí ako sa niektoré spoločnosti menia, od koreňov deformujú svoje pôvodné vízie a prispôbujú všeobecným predstavám vysoko postavených manažérov, ktorí vidia len tabuľky a zovšeobecňujúce čísla.

Blýska sa na lepšie časy, kedy ľudia budú môcť rozhodnúť, či chcú nejaký druh hry alebo nie. Darujú svojich pár euro, aby sa splnil ich herný sen. Nevieme ako to dopadne, nevieme či na svojich obrazovkách neuvidíme hrôzy porovnateľné s Virtuosom alebo Zephyrom. Krásna je na tom možnosť sa spolupodieľať na hre, ktorá bude vytváraná skutočne od srdca a pre určitý typ fanúšika.

Riziká sú tu vždy. Jedným z nich je, že nás podobné nádejné projekty rýchlo vyčerpajú. Väčšina s prispievateľov nie sú bohatý mecenáši, ktorí nevedia čo z peniazmi. Sú to hráči, fanúšikovia hier, dobrých hier, pamätajúci na zlaté časy, na to dobré obdobie. Ale vačky s mincami nie sú u všetkých bezodné. Veľmi rýchlo človek príde na to, že z toho množstva projektov, ktoré sa odrazu vyrojili (a sú mu sympatické) môže podporiť len niektoré - priamo. Pre ten zvyšok môže spraviť aspoň marketing - šíriť povedomie o hre a vyzývať hráčsky ľud, aby i oni zaujímavý projekt podporili. Príliš mnoho, príliš naraz by mohlo niektoré nádejné hry zabiť.

Len hlupák by v tom videl žobranie. Je to skrátka podpora umenia a umenie je natolko nevyspytateľné, že si skrátka (niekedy i) za života autorov na seba nemusí vôbec zarobiť. Ale so štedrou pod-

porou môžu vzniknúť zaujímavé diela. Dúfajme, že to vydrží a nestroskotá to na ľudskej chamtivosti a chuti zneužiť tento systém vo vlastné obohatenie. Veru i to sa môže stať a mohlo by to celý systém pochovať. Nakoniec, nemusí to byť len túžba prísť ľahko k peniazom, ale i nepodareným výsledným dielom. To sa však dúfam nestane.



Vivat GOG!

AUTOR: Boris "Blade" Kirov

Za málo peňazí naozaj kvantá špičkovej muziky!


Downpour - sklamanie. Ninja Gaiden 3 - sklamanie. Resident Evil: Operation Raccoon City - sklamanie. Tri hry, ktorými som posledných niekoľko dní vyplňal svoj voľný čas, ma nechali v natolko dezolátnom psychickom stave, že som musel chtiac nechtiac pristúpiť k radikálnemu riešeniu zvanému nostalgia. Nie preto, žeby som bol jedným z tých, ktorí na dnešnej produkcii nenachádzajú ani smietko dobrého, nie preto, žeby sa mi herná produkcia súčasnosti globálne hnusila. Nie. Potreboval som sa len zotaviť z depresie, do akej ma uvedené trio nepodarených sequelov uvrhlo. Akonáhle som teda uzrel na jednom zo spriateľených webov noticku ohľadom vydania legendy Theme Hospital na portáli GOG, v okamihu som neváhal a hru si takoj za tých smiešnych 5 dolárov zakúpil.

V okamihu môjho vstupu na uvedenú stránku som ale silnému vábeniu nostalgických spomienok neodolal a k onej Bullfrogáckej pecke som prihodil ďalších pár titulov (Rollercoaster Tycoon, Alpha Centauri či novodobý dungeon Legend of Grimrock). Ako som si ale počas sťahovania dát len tak čítal jednotlivé rozradostené komentý, pochopil som skutočný význam tejto distribučnej platformy. GoodOldGames totižto nie len portálom, kde si staršia generácia môže s láskou zaspomínať na ranné časy gamingu - je doslova a do bodky dokonalým archívom hernej histórie, ktorý zachováva a uchováva klenoty digitálnej zábavy v tak funkčne vyladenej forme, že by mal byť právom zaradený

medzi chránené "pamiatky" UNESCO.

Pritom stránka existuje len necelé štyri roky, počas ktorých sa však veľmi rýchlo stihla etablovať na trhu s digitálnou distribúciou. Dôvodov k tak raketovému úspechu bolo pritom hneď niekoľko. Za prvé - staré hry, ktoré boli dovtedy len doménou rozličných abandonware stránok (home of the underdogs, oldcans a pod.) a ktoré si ku svojmu spusteniu vyžadovali hutnú dávku experimentovania s rozličnými emulátormi, GoodOldGames vlastnoručne zaobalilo do funkčného celku, ktorý bežal na rozmanitých konfiguráciách bez toho, aby musel hráč hru akokoľvek dodatočne moddovať, upravovať a emulovať. Túto farchu totižto na seba prevzal onen portál, vďaka čomu si mohol (a samozrejme aj stále môže) legendy herného neba zahrať aj človek neznaný tejto problematiky. Druhým dôvodom, ktorý si ešte väčšmi získal srdcia hráčov, bola a je absencia akejkolvek DRM ochrany - skrátka, akonáhle si hru kúpite, môžete si ju nainštalovať na x-počítačov a robiť s nou v rámci legálnych možností doslova čo chcete. Nemožno sa preto čudovať, že aj napriek niekedy neopodstatneným cenám (viacero titulov je totižto voľne dostupných) hráči jednoznačne uprednostnili komfort, čoho výsledkom je fakt, že GoodOldGames dnes patrí medzi jedny z najúspešnejších digitálnych distribučných portálov, aké na trhu máme.

Nechcem teraz zbytočne spomínať na staré dobré časy, koniecconcov, túto problematiku sme už v ponelnejších zamysleniach neraz riešili, avšak nedá mi nevyzdvihnúť mimoriadne optimistickú obchodnú





politiku CD Projektu, majiteľa uvedeného portálu, ktorá ľudovo povedané vidí pohár polo-plný a nie polo-prázdny. Inými slovami, problematiku pirátstva neberie ako skazu sveta, ale ako výzvu, proti ktorej je možné bojovať aj inak, než všakovakými buzeráciami a reštrikciami. Práve v tomto postoji sa poľský distribútor odlišuje od svojej západnej konkurencie. Tá je totižto - ako už býva v kapitalistických krajinách zvykom - orientovaná predovšetkým na maximalizáciu zisku, pričom spokojnosť zákazníkov je u nej naozaj až na druhom či treťom mieste. Samozrejme, na hromadení kapitálu nie je nič zlé, avšak čoraz otravnejším blokovaním plnohodnotného užívania softvéru sa tieto spoločnosti paradoxne dopracujú k tomu, že si mnoho donedávna platiacich hráčov hru radšej stiahne, než aby si ju malo kupovať a vystavovať sa tak nepríjemnému martíriu zvanému DRM. Z toho dôvodu je preto neprekvapivým, že aj napriek značnému veku je ponúkané portfolio hier portálu GoG výborné predávaným, pretože rada hráčov skrátka nedá na slobodu dopustiť. Koniec koncov, sám to môžem potvrdiť - ako Legendu Grimrocku, tak aj Theme Hospital, som si nainštaloval na dva počítače, čo by mi väčšina z dnešných hier neumožnila.

Druhým dôležitým poznatkom vyplývajúcim z úspechu uvedenej služby, je prekvapivo veľký záujem o staré hry. Osobne som vôbec netipoval, že by GoodOldGames mohli zožať tak masívny úspech, ktorý by

im dovolil si zmluvne zabezpečiť aj také tituly ako napríklad Assassin's Creed či RPG pecky od Bioware. Skôr som očakával, že portál sa stane doménou predovšetkým herných veteránov a teda bude na trhu pôsobiť len ako sofistikovanejšia verzia spomínaných underdogs. Mýlil som sa, z čoho mám ale nesmiernu radosť. Súdiac podľa sústavného rozširovania knižnice a rozmanitých akcií totižto stránka určite nemá problém s odbytom ponúkaných digitálnych diel, čo jasne naznačuje, že o tieto skvelé klasiky javia záujem aj mladší hráči. Ci ich k tomu dohnali ich starší súrodenci, kamaráti alebo nebodaj tatkovia, je irelevantným - dôležitý je totižto fakt, že sa na tieto mimoriadne hodnotné tituly nezabúda a že dostávajú šancu dokázať aj dnešnej generácii ako má vyzeráť hra s veľkým H.

Možno ma teraz niektorí obvinia z tupého robenia reklamy, avšak nakoľko mi ide o dobro vás všetkých, je myslím si mojou psou povinnosťou poukázať na projekty, ktoré by nemali uniknúť vašej pozornosti. Po tom, ako sa minulý týždeň dostala na pretras bezosporu fantasticky napredujúca indie scéna, vám preto ja dnes silne odporúčam zahodiť predsudky voči "herným starčekom" a stránku GoodOldGames aspoň na moment navštíviť. Neverím, že si z toľkého množstvo legiend nevyberiete - za také ceny a s tak výbornou funkcionalitou, bonusmi a podporou by to bolo z vašej strany naozaj nepochopiteľným pochybením!



Retro kobky

AUTOR: Michal "MickTheMage" Nemeč

Jánošíkova stará mama vravievala, že staré hry sú to najlepšie čo tento svet stretlo. Akosi ešte stihli vzniknúť v dobách kedy sa cenila kreativita a autori sa museli snažiť do tých pravekých kalkulačiek svoje nápady nejako zhmotniť. Museli k nim pristupovať tvorivo, keďže mali obmedzené zdroje. Kto vie, možno preto sú také dobré, že sa nemuseli spoliehať na kdejaké pozlátko. Alebo nie?

Zoberme si taký Legend of Grimrock - to je jedno zlato nad druhé. Pokojne môžeme povedať, že je svojim spôsobom krásnou hrou. Moderná doba jej pridala na vizuálnej príťažlivosti, ale to čo ju skutočne robí dobrou hrou, to tu už máme kdesi od osemdesiatych rokov. Tvrdé jadro hrateľnosti. Esencia zábavy, ktorá sa v čase nijako nezmenila. Teda, na tomto mieste by istotne ne jeden herní historik začal protestovať a mal by na to práve. Dungeony sa za dobu svojej existencie totiž zmenili, transformovali a pretvorili v trochu niečo iné. Stačí sa pozrieť na Hunted: The Demon's Forge, ktorý Brian Fargo prezentoval ako návrat ku koreňom starých „kobkoviek“. Avšak v konečnom dôsledku sa jedná len o čisto akčnú hru, ktorá má s prastarými kobkami len málo spoločného. Alebo veľa. Opäť záleží na uhle pohľadu. Čo by sme zobrali za základ kobky. To však pre tentoraz nie je podstata veci. Podstatné je, že Almost Human zobrali základný vývojový stupeň jedného typu hry a bez pardónu ho previedli do modernej doby. Áno, pridali nám niekoľko moderných vylepšení, ale základ ostal jeden - Dungeon Master. A ehjhlá - recenzenti sú nadšení, množstvo hráčov je nadšených a istá čas publika sa diví, akože to ešte stále funguje. No funguje, pretože to bolo dobré a dobré to aj ostalo. Len svet veľkých AAA hier na tento spôsob akosi pozabudol. Musí to byť moderné, veď máme plne 3D veci - prečo by sa niekto obťažoval presúvaním po skokoch? Kto by to chcel. Veď to nemôže ani fungovať!

Veľké množstvo starých hier má len jeden problém - nie práve najpriateľskejšie užívateľské rozhranie. V dnešnej dobe sme totiž zvyknutí na iné štandardy a prispôbobať sa podivným ovládacím návykom dôb minulých sa nám už veľmi nechce. Ale ak prehlíadneme tento malý (i keď často veľmi podstatný) detail, zistíme, že množstvo starých dobrých hier obstoja bez problémov i v dnešnej dobe. Ak je dobrý systém, teda základ celej hry, neexistuje dôvod prečo by hra nemohla fungovať a baviť aj dnešné generácie hráčov. Nie nadarmo sa tolko nadšencov snaží replikovať X-COM. Aby bol zážitok rovnocenný



s referenčnou hrou, musí sa skopírovať celý systém. Inak dostanete úplne odlišný druh hry (i keď sa môže istým spôsobom hlásiť k odkazu legendarnej série). České UFO: Extraterrestrials je toho krásnym príkladom. Táto hra bola atmosfericky a hrateľnostne veľmi blízka tomu, čo vo svojej dobre predstavovalo pôvodné UFO. Na strane druhej, séria UFO: After... na to išla trochu inak a výsledkom bola pocitovo absolútne odlišná hra. Čo samozrejme nevedí. UFO: After... bola skutočne dobrou sériou, ale hrala sa už inak ako X-COM. Stačilo pár zmien.

Legend of Grimrock má k Dungeon Masterovi bližšie ako UFO:ET k UFO:EU. Avšak je celkový systém a základná atmosféra je podchytená lepšie a profesionálnejšie. Nehľadiac na prezentačnú stránku, ktorá exceluje. A tak dokázala zaujať i dnešnú, rozmazanú mladú generáciu hráčov. Aj keď mám taký nejasný pocit, že si Grimrock aj tak najviac užíva práve tá odrastená generácia. Taktovia od rodín, ktorí pamätajú na zašlú slávu tohto druhu hier. Na tie hodiny, dni a týždne, ktoré





dokázali stráviť v temnom podzemí. Lúštiť záhady tajomných kobiek a bojovať o holý život s podivnými príšerami z hĺbín autorských fantázií (a vykradnutého Tolkiena ;). Nebojí sa nastaviť obtiažnosť tak, ako sme boli zvyknutí za starých čias. Žiadne vedenie za ručičku, žiadna samohra. Pekne, krásne si na všetko prídeš sám. Má to len jednu nevýhodu. V minulosti akosi nebol internet tak masovo rozšírený, takže pokiaľ sa človek zasekol, tak sa zasekol poriadne.

Retro je dobré. Nebojte sa toho. Grimrock je však retro s AAA kvalitami súčasnej produkcie. Avšak na nezávislej scéne máme kopec iného herného retra, ktoré sa však drží 90-tych rokov ako kliešť. Ak by som ostal čisto v hraniciach žánru Grimrocku (a teraz nemyslím dungeon, ale RPG ako také) potom tu máme napríklad výborný český freeware Cardhalia, platených Knights of the

Chalice (hra ktorá sa nielen hrá, ale aj zvučí a vyzerá akoby ušla z roku 1993) a do tretice napríklad Avernum: Escape from the Pit. Ani jedna z týchto hier nevyzerá tak dobre ako Legend of Grimrock, ale každá z nich sa hrá výborne. A každá z nich má svoju vlastnú atmosféru a vlastné dôvody prečo je dobrá.

A je ich viac. A iných žánrov a typov. Odbočiek a podskupín. Grimrock je len vrchol ľadovca, ktorý si každý všimne. Skutočné hry nevymreli, len sa zo svetiel reflektorov presunuli do tieňa. Väčšinou tvorené tak ako tie staré-dobré hry minulosti. Pár nadšencami, často doma na kolene, ale s nadšením a vynaliezavosťou prvých tvorcov hier.

Stvorí úspech Legend of Grimrock svojich nasledovníkov? Vyvoja sa žánrové klony, tak ako v časech Dungeon Mastera? Nevie, netuším, ale kiež by, kiež by...



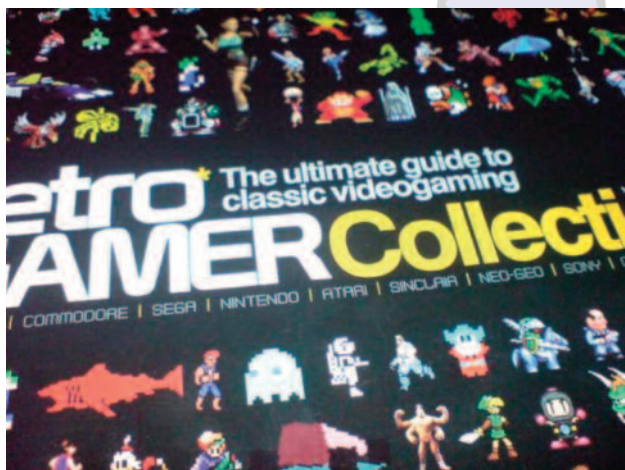


Papier náš old-schoolový

AUTOR: Boris "Blade" Kirov,

Prečo aj napriek digitalizácii tradičné papierové magy len tak skoro nevyumrú?

Je to len pár dní, čo som konečne dokončil veľké jarné upratovanie, zamerané predovšetkým na kategorizáciu a vhodné uskladnenie stoviek časopisov, ktoré sa mi za posledných cca 20 rokov nahromadili. V súvislosti s týmto bezosporu náročným questom som samozrejme neodolal lákavej vôni nostalgie a tak som do starých čísiel dobre známych herných magazínov ustavične nahliadal. Ako už asi tušíte, takéto nevinné "listovanie" nakoniec spôsobilo natiahnutie onoho upratovania až na dobu niekoľkých mesiacov, čo ma v závere tejto nepopulárnej aktivity priviedlo k myšlienke, prečo sa aj napriek informatizácii spoločnosti stále veľmi rád začítam do niečo tak kruto analógového, akými papierové "plátky" nesporne sú.



Dokonca aj dnes, v čase písania tohto článku, som na krátko navštívil jeden nemenovaný zahraničný portál a po krátkom uvažovaní hodil do nákupného koša predplatné EDGEu, magazínu, ktorý je už pekných pár rokov synonymom "nepodplatiteľnosti" a najvyššej kvality. Aj napriek tomu, že mnoho informácií z onoho magu je na internete dostupných so značným predstihom, jednoducho som neodolal a papierovú verziu časopisu som si MUSEL objednať. Možno si teraz niektorí poviete "asi má veľa peňazí a nevie čo s nimi", avšak pravda je kdesi úplne inde. Nebude teda od vecí, ak si v rámci nového pondelňajšieho zamyslenia sa nerozoberieme fakty, ktoré držia svet tlačenej médií stále nad vodou.

A začnem hneď tým zďaleka najtriviálnejším - tradíciou. Každý odrastenejší gamer musí veľmi dobre poznať magazíny ako Excalibur, Riki, Score, Level, Amiga Mag či novší Gamestar. Casopisy, ktoré v našich krajinách šírili osvetu z oblasti digitálnej

zábavy, boli v časoch svojej najväčšej slávy (teda v časoch zárodku internetu) natolko rozšírenými periodikami, že ich poznali aj ľudia, touto formou zábavy dovedy nedotknutí. Práve skutočnosť, že tieto magy defakto rozšírili hry medzi bežných "plebs", spôsobil, že aj napriek nástupu internetu mnoho hráčov ostalo verných tomu, čo ich k digitálnej zábave pritiahlo. Dnes, kedy svetu informácii vládne už spomínaný internet, je ale investovanie do českých plátok, naozaj zbytočným mrhaním financií.

Pýtate sa, prečo práve do tých českých? Nuž, nechcem pôsobiť ako škrob, ale platiť za zbytočné DVD 15 EUR bez toho, aby som mal možnosť výberu, je podľa mňa rovnakou buzeráciou, akou je napríklad "nutnosť" platiť dan za psa (úvodzovky preto, lebo ja som túto dan platiť odmietol - dpc, ako mi štát prispeje na môjho psa? Nijako!). Proste, nevidím dôvod, prečo by som mal vyhadzovať naozaj šialené cash za niečo, čo je v pohode dostupné na internete. Aj práve preto som sa stal fanúšikom spomínaného EDGEu - nakoľko mi angličtina nerobí problém, veľmi rád si zaplatím za magazín, ktorý je založený na kvalitných článkoch a nie na hovadinách, ktoré nájdem na priloženom disku. Je preto veľká škoda, že práve časopisy zo susedného Česka, ktoré s kvalitou obsahu naozaj nikdy nemali problém, museli ísť cestou hrubej komercie. Holt, viniť za to môžeme ale predovšetkým ich vydavateľské domy.

Druhým faktorom, ktorý hrá papierovým magazínom do kariet, je exkluzivita obsahu. Ako už dobre viete, na internete sa naozaj nič neutají a pokiaľ sa niečo niekde šuškuje, behom krátkeho okamihu je to na každej jednej významnejšej stránke. V prípade časopisov však stále existuje istá miera exkluzívneho obsahu, ku ktorému sa dostanete jedine tak, že si príslušný časák kúpite. Samozrejme, v okamihu jeho vydania sa onen materiál doslova behom sekúnd ocitne aj na webe, avšak obrovské množstvo nedočkavcov jednoducho nevydrží a najnovšie vydanie časopisu si ihneď zaobstará. Z tohto pohľadu vyniká predovšetkým uznávaný plátok menom Gameinformer, ktorý sa bez pravidelného prísunu exkluzívnych novinek a informácií prakticky už ani nezaobíde a aj preto sa právom radí medzi najpredávanejšie herné magazíny, aké sú na dnešnom trhu dostupné.

Tým najväčším tromfom tlačenej médií však nie je ani tradícia, ani exkluzivita, ale niečo úplne triviálne - prenosnosť. Nakoľko žijeme v krajine, v ktorej úroveň informatizácie ani z kilometra nedosahuje úroveň takého Japonska, musíme sa po väčšinu času



mimo nášho domova chciac nechtiac zaobísť bez internetu. No a práve v takýchto okamihoch, kedy sa presúvame do školy, za prácou, do miesta prechodného bydliska či sa jednoducho nachádzame mimo

dosahu wi-fi sietí, musíme dať za vďaka práve papierovým časopisom. Smrk, s láskou napríklad spomínam na cestovanie do školy, kedy som čítajúc mini-Level ani len nevnímal, ako mi ten čas v tej preplnenej

briek ubieha. A čo napríklad v momente, kedy potrebujete... ehm.. navštíviť toaletu za účelom.. ehm.. ved viete čoho? Ani v takto "vypätých" situáciách nedáte na váš výtlačok dopustiť. Teda, výtlačok časopisu, samozrejme :). Skrátka, pre mňa osobne ako človeka, ktorý toho týždenne naozaj veľa nabehá, je možnosť čítať o hrách aj tam, kde to nie je z dôvodu nedostupnosti internetu možné, jedným z kľúčových argumentov, prečo vlastne papierové magazíny aj napriek veci zvanej "web" stále kupujem.

Samozrejme, dnes je možné si časopisy do iPadov či iných tabletov stiahnuť aj v podobe e-bookov, avšak z vlastnej skúsenosti viem povedať, že to už skrátka nie je ono. Síce máte offline verziu svojho obľúbeného magazínu, avšak jeho digitálna podoba vás automaticky ukracuje o rituál, ktorý zažívate, keď si v nom po prvý krát listujete. Áno, dámy a páni - ja osobne na papier nedám dopustiť a či už sa jedná o spomínané časáky alebo knihy, vždy budem pred digitálnou verziou uprednostňovať tradičný tlačný formát. Možno to je na dnešné pomery skostnatelým a zastaralým uvažovaním, avšak podľa môjho skromného názoru niektorým veciam modernizácia rozhodne nesluší. A teraz ak dovoľíte, idem dočítať posledné číslo EDGEu, ktoré mi leží na stole...

Hardware

MSI opäť ukradla svetovú pozornosť

Svetlomety tentoraz zamierili na dvojicu nových notebookov.

Spoločnosť MSI v piatok na oficiálnych stránkach oznámila predajnú dostupnosť novej generácie herných notebookov, tvorenej modelmi GE60 a



GE70. Oba sú vybavené zatiaľ nevydanými štvorjadrovými Inteláckymi procesormi Ivy Bridge, ktoré so sebou priniesú zníženie spotreby energie a zvýšený výkon.

Grafické zázemie je zabezpečené kartou Nvidia GeForce GT 650M, patriacou do 600M Series, založenou na architektúre Kepler a vyrobenou 28nm výrobnou technológiou. Disponuje grafickou GDDR5 pamäťou s veľkosťou 2 GB, DirectX verziou 11 a funkciou

PhysX. Zdroj uvádza, že daná karta môže dosiahnuť vo výkonnostnom benchmarku 3D Mark od softvérovej firmy Futuremark, skóre vyššie než 10000.

Pod kapotu sme už letmo nahliadli, teraz sa môžeme zamerať na ostatné, rovnako dôležité parametre. Veľmi dôležitým faktorom je váha, ktorá sa v týchto dvoch prípadoch pomestila do troch kíl. Model MSI GE70 váži 2,8 kg, notebook MSI GE60 pritom len 2,5 kilogramu. Čo sa týka rozmerov, GE60 má 383 x 249,5 x 37,6~32,3 mm, GE70 disponuje rozmermi 418 x 269,3 x 39 mm. Sú veľmi tenké, pretože tu prítomná efektívna grafická karta nevyžaduje veľký chladiaci systém.

A keď sme už pri ňom, tieto notebooky dostali do viackrát tlačidlo, automaticky zvyšujúce otáčky ventilátora, čo má za následok zníženie teploty a zvýšenie celkovej stability. Samozrejmosťou je pritom aj pretaktovacia technológia



TDE (Turbo Drive Engine), ktorá je dobrým sluhom pri hraní náročných počítačových hier. Prichádzajú spolu s technológiou zvanou MSI Audio Boost, vďaka ktorej sa, ako výrobca udáva, môžeme tešiť na „neprekonateľný priestorový stereo zvuk“, posúvajúci hranice „k ešte vyššej dokonalosti“. Súčasťou sú aj pozlátené audio konektory.

Prichádzajú s mimoriadne kvalitnou a osvetlenou klávesnicou od SteelSeries. Model GE60 disponuje 15,6-palcovým displejom, GE70 s 17,3-palcovým, pričom majú Full HD rozlíšenie (1920x1080) a HD webovú kameru (30fps@ 720p). Sú dodávané so 6-článkovou 49Wh batériou, takže možno predpokladať, že GE60 bude mať dlhšiu výdrž než GE70. Špecifikácie dodávané výrobcom oznamujú aj podporu pre DDR3-1600 MHz pamäte s maximálnou kapacitou 8 GB. I/O obsahuje USB 3.0, VGA, HDMI, LAN, spojenie zaisťuje 802.11 b/g/n, Bluetooth v4.0 Bigfoot Gaming LAN. Na výber je 750 GB alebo 500 GB (7200rpm) pevný disk. O chod sa stará originálny OS Windows 7. Je pritom na zákazníkovi, či dá prednosť Ultimate, Professional, prípadne Home Premium verzii.

Nová rada laptopov vyniká ako po technickej stránke, tak i po vizuálnej. Do pozornosti v tejto súvislosti totižto dávame aj ich príjemný dizajn s peknou, laserom vypálenou potlačou, ktorá je taktiež odolná proti poškrabaniu. O odporúčaných maloobchodných cenách sa v tlačovej správe žiaľ nepísalo nič.





Toshiba oznámila herný notebook Qosmio X875

„Vysokú úroveň výkonu a štýlu“ známú z produktov Toshiba Qosmio, demonštruje aj nový modelový prírastok, prichádzajúci aj v samostatnej 3D verzii.

Všeobecne známa japonská spoločnosť Toshiba poskytla svetu pomerne obsiahlu tlačovú správu ohlasujúcu svoj nový laptop zo série Qosmio, ktorý je primárne navrhnutý pre náročných hráčov. V podstate bude uvoľnený ako model Qosmio X875, tak i jeho 3D verzia s menom Qosmio X875 3D. Tieto mobilné systémy poskytnú užívateľom potrebnú silu a rýchlosť, a to vďaka procesorom Intel Ivy Bridge a grafickému zázemiu od firmy Nvidia.

Jedná sa o model, ktorý môže byť vybavený pamäťovou konfiguráciou maximálnej veľkosti 32 GB DDR3 RAM, nakoľko obsahuje štyri pamäťové sloty DIMM, ktoré sú už výrobcom osadené postačujúcou 16 GB pamäťou. Najvyššia možná pracovná frekvencia pre pamäťové moduly je 1600 MHz.

Medzi jeho hlavné prednosti sa zaraďuje veľký 17,3" displej s ponukou rozlíšenia o hodnote 1600 x 900 pixelov, ktorý je priamo výrobcom označený ako HD+ a bude navyše zahrňovať technológiu TruBrite. Na výber však bude aj panel s Full HD rozlíšením a kitom Nvidia 3D Vision 25 zahrňujúcim i technológiu LightBoost.

Ku kvalitnému vizuálnemu zážitku je však potrebný rovnako dobrý zvuk. Ten zaisťujú štyri reproduktory Harman Kardon, ktoré sa pýšia technológiami Toshiba Slipstream a SRS Premium Sound 3D.

Hranie tých najnáročnejších hier nebude vďaka tu prítomnej grafike Nvidia GeForce GTX 670M s 3GB GDDR5 pamäťou žiadnym problémom, takže hráči si môžu naplno vychutnať výhody mobilného hrania aj pri najnovších hrách. Súčasťou sú ďalej dva sloty pre pevné disky s maximálnou kapacitou až 2 TB. Aj napriek tomu, že to môže pridať na hmotnosti zariadenia, dve 2,5-palcové pozície určite na škodu nebudú. Z ďalších známych vlastností vyberáme Blu-ray mechaniku a HDMI port pre výstup Full HD obrazu na externé zariadenia, potom štvoricu užitočných USB 3.0 portov, jeden VGA konektor a RJ45 LAN port. Audio konektory sú samozrejmosťou.

Čo sa týka dizajnu, ten Toshiba ladila do nového štýlu Black Widow, vyznačujúcim sa diamantovou textúrou hliníkového tela, ktorého prednosti sú upevnené logom Qosmio svietiacim načerveno. Rovnakú farbu podsvietenia má aj klávesnica.

Ceny herného notebooku Toshiba Qosmio X875 začínajú na spodnej hranici 1299 USD, ale pri najvyššej konfigurácii by suma mohla vyskočiť

až na 2499 USD. Po prepočítaní na našu menu by sa to pohybovalo približne medzi 995 EUR až 1915 EUR. Na okamih, kedy sa nám do rúk dostane Čierna Vdova si však ešte musíme počkať, pretože tento laptop sa do obchodov dostane v 3. štvrtroku 2012. Budeme ho však môcť nájsť aj v internetovom obchode Toshiba Direct.



Hardware

NOVINKY ZA MESIAC

APRÍL

Čo nás po hardvérovej stránke postretlo počas posledného marcového týždňa?

S prvou novinkou trinásteho týždňa sme nahliadli na nový procesorový chladič Grand Kama Cross, ktorý svojim priaznivcom prináša japonský výrobca menom Scythe, pričom sa jedná o vylepšenú verziu už raz vydaného modelu. Táto novinka disponuje nielen kompatibilitou so socketom LGA2011, ale i pre Intel LGA1155, LGA1156, LGA775, LGA1366 a AMD 754, 939, 940, AM2, AM2+, AM3, AM3+ a FM1.

Prichádza s dizajnom, využívajúcim prúdenie vzduchu, ktoré dostatočne chladí okolité súčiastky na základnej doske. Obsahuje pritom štruktúru, odvádzajúcu prúd vzduchu z regulátora napätia, chipsetu a RAM. Prenos tepla z medenej základne je dosiahnutý využitím štvorice medených heatpipes. Ventilátor má 140 mm a umožňuje nastavenie otáčok od 500 do 1300 RPM. CPU chladič Grand Kama Cross má hmotnosť 750 gramov a je rozmerov 177 x 140 x 137 mm. Pokiaľ oň máte záujem, nájdete ho pod označením SCKC-2100. Stojí 30,50 € bez DPH.

V druhom prípade sa poodhalili detaily novej Full Tower počítačovej skrinky od spoločnosti Nox Xtreme. Ide o bielu verziu typu Hummer Zero 3.0, vážiacu 14,2 kg a ktorá je rozmerov 610 x 232 x 520 mm, čiže podporuje tak viacej typov základných dosiek, presnejšie teda micro ATX, ATX, E-ATX, XL-ATX a Flex-ATX. Disponuje predným I/O panelom s dvojicami USB 3.0 a USB 2.0 portov, ďalej s dvojicou konektorov eSATA, pričom samotného užívateľa poteší aj prítomný 2-kanálový ventilátorový regulátor otáčok.

Nechýba šesť 5,25" pozícií a rovnaké množstvo 3,5/2,5 pozícií. Chladienie je v tomto prípade zabezpečené hneď niekoľkými ventilátormi. Jeden o veľkosti 230 mm s bielymi LED je vpredu, dva 140 mm ventilátory sa

nachádzajú hornej pozícií a jeden 140 mm ventilátor nájdeme vzadu. Nestačí? No tak v tom prípade môžete využiť možnosť implementácie vodného chladenia, nakoľko sa tu už nachádzajú štyri predvrtané otvory. Podaril sa nám pritom zistiť aj údaj o európskej dostupnosti, ktorá by sa mala uskutočniť tento týždeň. Už počas uverejnenia prvotných informácií sa tento produkt nachádzal v jednom nemeckom obchode, takže poznáme aj jeho cenu. Podľa všetkého by si mal každý nový majiteľ tejto skrinky prichystať 119,99 €.

Napokon sa letmo odhalili detaily nového herného headsetu Draco Junior, zameraného pre užívateľov s „aktívnym životným štýlom“. Tieto slúchadlá majú 30 mm neodymové meniče, mikrofón s potlačením šumu, 2,5 m kábel s externým ovládaním hlasitosti, prepínačom stlmenia a 3,5 mm pozlátený konektor. Ich hmotnosť je iba 81 gramov. K headsetu sa hlási spoločnosť Creative a v obchodoch sa bude dať nájsť pod označením HS-430. Podľa dostupných informácií sa jeho dostupnosť odhaduje na polovicu apríla, pričom bude predávaný za odporúčanú maloobchodnú cenu 27,99 €.

Štrnásty hardvér týždeň končiaci Velkonočnou nedelou priniesol informácie o trojici produktov. Nechýbalo tak oznámenie zaujímavých herných ovládačov, predstavil sa nám vylepšený CPU chladič, no a pripomenuli sme si aj nové prenosné reproduktory od Geniusu, ktoré ocení širšie publikum, napríklad i hráči.

Minulý týždeň v stredu poskytol Microsoft informácie o novej sérii Xbox 360 ovládačov. Ide o chrómovú edíciu tvorenú trojicou verzií, ktoré sa od seba odlišujú farebným prevedením, pričom k dispozícii má byť červený, modrý a strieborný ovládač. Z dostupných údajov je však zrejmé, že menované farebné verzie budú dostupné podľa regiónov. Európske vydanie



známe momentálne nie je, poznáme však odporúčanú maloobchodnú cenu platnú pre US región, ktorá bude \$54.99. Dostupnosť samotná by potom mala byť niekedy v polovici mája 2012.

Nasledujúci deň naservíroval ako obrázky, tak i pomerne obsiahle informácie o vylepšenom CPU chladiči Dark Knight, ktorý pripravila spoločnosť Xigmatek. Vylepšená verzia prešla revíziou a nesie kompletne označenie Dark Knight SD1283 Night Hawk Edition. A čo presne vie ponúknuť? Hlavným ťahúňom tohto produktu je technológia H.D.T (Heatpipe Direct Touch), ktorej súčasťou je i trojica 8 mm medených heatpipes, ktoré sú navyše vybavené tenkou keramikou vrstvou, zabezpečujúcou dokonalejšiu účinnosť.

Súčasťou je 120 mm ventilátor s bielym LED osvetlením a maximálnou hlučnosťou 30,1 dBA, ktorý môže pracovať pri 1000 až 2200 RPM. Jeho priemerná dĺžka života je 50000 hodín. Čo sa týka rozmerov, tie sú 120 x 50 x 159 mm, hmotnosť (bez ventilátora) je 406 g. Poznáme aj kompatibilitu s procesormi. Procesorový chladič Dark Knight SD1283 Night Hawk Edition tak disponuje podporou pre procesory Intel LGA 2011/1366/1156/1155/775 a AMD FM1/AM3/AM2+/AM2. Jeho predajná cena je 39,90 €.

Koniec týždňa patril reproduktorom od známeho výrobcu Genius. Jedná sa o prenosné GX Gaming reproduktory menom SP-I250G, ktoré sú ako šité na mieru pre vaše obľúbené zariadenie. Pokiaľ ste teda majiteľom notebooku alebo zariadenia ako iPod, MP3/MP4 a

podobne, možno vás zaujmú.

Produkt disponuje vstavanou batériou, ktorá dodá potrebnú dávku energie až na osem hodín, pričom samotné dobítie sa vykonáva cez USB kábel, ktorý stačí jednoducho napojiť do notebooku alebo počítača. Technické špecifikácie sú tvorené celkovým výkonom o hodnote 6 W, ponúkajú 40 mm neodymové meniče, odstup signál-šum 80 dB, frekvenčný rozsah 250 Hz ~ 20K Hz a kapacitu batérie 470mAh. Obsah balenia je tvorený dvojicou reproduktorov, audio/nabíjacím káblom, dvojicou vreciek a viacjazyčnou používateľskou príručkou. Na slovenskom trhu možno Genius SP-I250G nájsť za približnú sumu začínajúcu na 27 eurách.

Pätnásty hardvér týždeň vnukol rozsiahlejšie informácie o novej základnej doske, hernej skrinke od spoločnosti Gigabyte a ďalšom notebooku z rady Toshiba Qosmio.

Radi skúšate nové veci a zároveň máte v hľadáčiaku nejakú novú základnú dosku, pretože stará už dosluhuje? Ak áno, možno by ste sa mali zamerať na chipset od Intelu - Z77 Express, ktorým disponuje napríklad aj základná doska EVGA Z77 FTW (151-IB-E699-KR) typu EATX. Podporuje druhú aj tretiu (LGA 1155) generáciu procesorov, no obsahuje i štyri DDR3-2133 pamäťové sloty, dva 8-pin CPU a dva 6-pin PCIe napájacie konektory, POSCAP kondenzátory, päť PCI-Express X16/x8 slotov pre využitie 4-way SLI/CrossFireX, štyri SATA 6.0 Gbps a rovnaké množstvo SATA 3.0 Gbps portov.

Do vienka dostala ako 7.1-kanálový zvuk, duálny Gigabit Ethernet, šesticu USB 3.0 portov (z toho štyri sú na zadnom paneli), tak aj dvojicu eSATA konektorov, UEFI BIOS a jeden výstup zobrazenia - mini DisplayPort. Vymoženosťou je aktívny chladič. Pokiaľ by ste o túto dosku mali záujem, môžete si ju predobjednať. Zatiaľ sa nachádza na EVGA stránkach, kde si za ňu pýtajú 329,99 dolárov.

S druhou správou prišiel Gigazone. Pre neznaných pripomenieme, že ide o oddelenie spoločnosti GIGABYTE, ktorá zahájila predaj novej hernej PC skrinke menom GZ-G1SGS. Je z veľkej časti vyrobená z ocele, ale niektoré časti sú plastové. Jej rozmery sú 190 x 490 x 465 mm. Prítomný je predný panel s audio konektormi, nájdeme tu však aj dva USB 3.0 a dva USB 2.0 porty. GZ-G1SGS podporuje základné dosky ATX, micro-ATX a mini-ITX. Disponuje dvojicou 5.25" pozícií a siedmymi 3.5" pozíciami. Čo sa týka chladenia, to je základom tvorené trojicou 120 mm ven-



tilátorov, pričom dva sú umiestnené vpredu a jeden v hornej časti. V prípade potreby si však užívateľ môže zaobstaráť ďalšie - jeden dozadu a dva na pozície bočného panelu. Ako teda môžeme vidieť, na vetraní si dal výrobca naozaj záležať. Skrinka GZ-G1SGS sa predáva od 14. apríla za \$86. Výrobca na ňu poskytuje záruku v trvaní jedného roka.

Nakoniec nám japonská spoločnosť Toshiba prostredníctvom tlačovej správy odhalila niekoľko detailov o novom notebooku Qosmio X875, ktorý bude k dispozícii i v 3D verzii. Ide o model, ktorý je predovšetkým určený pre hráčov, pretože poskytuje potrebnú silu a rýchlosť, a to vďaka procesorom Intel Ivy Bridge a grafickému zázemiu od firmy Nvidia. Qosmio X875 je vybavený pamäťovou konfiguráciou maximálnej veľkosti 32 GB DDR3 RAM, nakoľko obsahuje štyri pamäťové sloty DIMM, ktoré sú už výrobcom osadené postačujúcou 16 GB pamäťou, pričom maximálna pracovná frekvencia pre pamäťové moduly je 1600 MHz. Je tvorený 17,3" displejom s rozlíšením 1600 x 900 pixelov, ktorý je priamo výrobcom označený ako HD+ a bude navyše zahrňovať technológiu TrueBrite. Na výber však bude aj panel s Full HD rozlíšením a kitom Nvidia 3D Vision 25 zahrňujúcim i technológiu LightBoost.

O zvuk sa potom postarajú štyri reproduktory Harman Kardon, ktoré sa pýšia technológiami Toshiba Slipstream a SRS Premium Sound 3D. Grafiku má na starosti Nvidia GeForce GTX 670M s 3GB GDDR5 pamäťou. Súčasťou sú dva sloty pre pevné disky s maximálnou kapacitou až 2 TB, ponúka však aj Blu-ray mechaniku a HDMI port pre výstup Full HD obrazu na externé zariadenia, štyri USB 3.0 porty, jeden VGA konektor a RJ45 LAN port. Disponuje samozrejme aj audio konektormi. Na pohľad prináša zaujímavý dizajn v štýle „Black Widow“, ktorý sa vyznačuje diamantovou tex-

túrou hliníkového tela, ktorého prednosti sú upevnené logom Qosmio svietiacim načerveno. Rovnakú farbu podsvietenia dostala aj klávesnica.

Pokiaľ by niekto o herný laptop Toshiba Qosmio X875 javil záujem, mal by si pripraviť sumu medzi 995 EUR a 1915 EUR. Záleží teda len na vašej náročnosti. Do predaja sa dostane podľa známych informácií v 3. štvrtroku 2012

Predposledný aprílový hardvér týždeň uviedol parádne hráčke notebooky od MSI, tá istá spoločnosť sa následne postarala o predstavenie pretaktovanej grafiky GeForce GTX 560 SE a ASRock napokon prezradil detaily svojho nového Šampióna. O čo presne ide sa dočítate v nasledovnom zhrnutí.

Pestrý sortiment laptopov sa opäť rozšíril o kúsok z dielne svetoznámej firmy MSI, ktorá to tentoraz „rozbalila“ s novými strojmi GE60 a GE70, ktoré majú byť súčasťou novej generácie. Sú vybavené štvorjadrovými procesormi Intel Ivy Bridge, ktoré so sebou prinesú zníženie spotreby energie a zvýšený výkon, pričom o rovnako dôležitú grafickú stránku sa postará karta Nvidia GeForce GT 650M, ktorá patrí do 600M Series, je založená na architektúre Kepler a vyrobená 28nm výrobnou technológiou.

Ponúka pritom grafickú GDDR5 pamäť o veľkosti 2 GB, DirectX verziu 11 a funkciu PhysX. Na výber sú dva modely. Prvý 17,3-palcový je označený GE70, druhý, prichádzajúci pod modelovým označením GE60, ktorý poskytuje 15,6-palcový displej. Majú Full HD rozlíšenie (1920x1080) a HD webovú kameru (30fps@ 720p). Model MSI GE70 váži 2,8 kg, notebook MSI GE60 len 2,5 kilogramu. Poznáme samozrejme i údaje o rozmeroch. GE60 má 383 x 249,5 x 37,6~32,3 mm, GE70 disponuje rozmermi 418 x 269,3 x 39 mm. Fa-jnšmekrov zaiste poteší tlačidlo, automaticky zvyšujúce otáčku ventilátora, čo má za následok zníženie teploty a zvýšenie celkovej stability, a pretaktovacia technológia TDE (Turbo Drive Engine), ktorá posluží pri hraní náročných hier. Ďalšou známou technológiou je MSI Audio Boost, vďaka ktorej sa, ako výrobca udáva, môžeme tešiť na „neprekonateľný priestorový stereo zvuk“, posúvajúcí hranice „k ešte vyššej dokonalosti“. Súčasťou sú aj pozlátené audio konektory.

Dodávané sú so 6-článkovou 49Wh batériou, podporujú DDR3-1600 MHz pamäte s maximálnou kapacitou 8 GB a tu prítomný I/O obsahuje USB 3.0, VGA, HDMI, LAN, spojenie zaisťuje 802.11

b/g/n, Bluetooth v4.0 Bigfoot Gaming LAN. Na údaje musí poslať 750 GB alebo 500 GB (7200rpm) pevný disk, o systém sa postará originálny operačný systém Windows 7 Ultimate, Professional alebo verzia Home Premium. Disponujú zaujímavým zvlášť s laserom vypálenou potlačou, ktorá je taktiež odolná proti poškrabaniu. Celkový dizajn upevňuje aj mimoriadne kvalitná a osvetlená klávesnica od SteelSeries. Ich predajnú cenu nevieme, každopádne však sa majú na trhu objaviť onedlho.

Spomínaná dvojica notebookov však nebolo to jediné, čo spoločnosť MSI počas šiestnásteho týždňa ponúka. Počas toho obdobia sa na svetlo sveta dostali informácie o novej grafickej karte GeForce GTX 560 SE OC (s označením N560GTX-SE-M2D1GD5/OC). Ako možno vyčítať z označenia, jedná sa o pretaktovaný model existujúcej grafiky GeForce GTX 560 SE. Tento nový prírastok síce má rovnaký dizajn, ale čo sa týka frekvencií tomu tak už nie je. OC verzia disponuje frekvenciami 750/1500/957(3828) MHz pre jadro/CUDA a pamäť, zatiaľ čo referenčné hodnoty sú 736/1472/957(3828) MHz.

Disponuje PCB s použitím copperMOS, pričom obsahuje chladič, ktorý sa skladá z dvoch ventilátorov, veľkého hliníkového rebrovania a medených heat pipes. Inak poskytuje 288 CUDA jadier, 1 GB GDDR5 pamäť a 192bitovú zbernicu. To sú kompletné údaje, ktoré sú momentálne dostupné. O cene môžeme len špekulovať. Podľa zahraničných odhadov to vyzerá na menej ako 200 amerických dolárov.

Záverom ASRock oznámil detaily svojej základnej dosky X79 Fatal1ty Champion, postavenej na sockete LGA2011, ktorá dotvára radu Fatal1ty, ktorej súčasťou je aj u nás už spomínaná matičná doska X79 Fatal1ty Professional. Novinka bude obsahovať až osem DDR3 DIMM slotov (X79 Fatal1ty Professional mala štyri). Socket je napájaný 12-fázovým DigiPower VRM, podobným tomu, aký je použitý pri modeli Professional. Vyniká prítomnosťou dvoch sekundárnych chladičov, odvádzajúcich teplo pomocou heat-pipe. Nájde tu päť PCI-Express 3.0 x16 slotov, zvyšná expanzia je tvorená dvojicou PCI-Express 2.0 x1. Disponuje ďalej dvomi gigabit Ethernet rozhraniami, 8+2-kanálovým audiom Creative Sound Core3D a FireWire, pričom nechýba funkcia UEFI BIOS, no a prítomné sú aj špeciality ako XFastLAN, XFastUSB alebo XFastRAM.

Doska zahŕňa až osem USB 3.0 portov. SATA konektivita obsahuje nasledovné porty: šesť SATA 6 Gb/s, štyri SATA 3 Gb/s a dva eSATA 6 Gb/s. Základná doska ASRock X79 Fatal1ty Champion je pripravená na predaj od 27. apríla. V Japonsku je dostupná za 37,980 JPY, čo je po prepočítaní asi 350 €. Treba však brať do úvahy fakt, že ceny sa môžu líšiť v závislosti na krajine..

Bláznivý apríl sa končí a my sa tak môžeme pozrieť na hardvérové správy, ktoré priniesol jeho posledný týždeň. Zameril sa na vôbec prvú myšku od spoločnosti Thermalright, Thermaltake bol stredobodom pozornosti, keď svojmu známemu produktu udelil poriadne predĺženú záruku a nakoniec nám skrinka Cooler Master HAF XM ukázala svoje prednosti.

S prvou správou sedemnásteho týždňa prišiel výrobca Thermalright, ktorý nám oznámil hneď dve zaujímavosti. Tou prvou je, že založil novú značku herných periférií pod pomenovaním Leetgion, následne potom predstavil svoju prvú hernú myš Hellion, ktorej prednosti sú tvorené využitím kombinácie japonských spínačov Cherry MX Blue a OMRON, pričom OMRONy našli svoje uplatnenie ako hlavné tlačidlá, Cherry MX Blue sú použité pre makro tlačidlá.

Do vienk dostala laserový senzor AVAGO 9500 s rozlíšením 5000 dpi, je rozmerov 123 x 73 x 42 mm a má hmotnosť 105 gramov. Zaujímavosťou je, že sa profily môžu prepínať za chodu a podľa zdroja je táto myš dodávaná s tromi makro profilmi, optimalizovanými pre hráčov StarCraftu. K PC sa pripája pomocou pleteného kábla s USB. Trblietajúcou sa čerešničkou na torte je napokon LED osvetlenie, ponúkajúce 16,7 miliónov farieb.

Pamätáte sa na procesorový chladič menom Frio Extreme, ktorý nám dávno-prádávno predviedla povedomá spoločnosť Thermaltake? Áno, je to už skoro rok, čo sme mali tú česť prvýkrát ho zhliaďnuť. Dokonca bol už aj uvedený na trh, a to presnejšie začiatkom roka 2012. Prečo ho teda opäť spomíname? Nuž, je to preto, pretože firma Thermaltake sa rozhodla predĺžiť tomuto produktu záruku až na desať rokov, čím si zabezpečila slušnú dávku priaznivej pozornosti. Nová záruka pritom platí pre chladiče Frio Extreme, predané po 1. januári 2012. Pre čitateľov, ktorí tento produkt nepoznajú, alebo už naň zabudli pripomíname, že jeho hlavné špecifikácie tvorí šesť 6 mm heat pipes, nájde tu dva

140 mm ventilátory s otáčkami 1200 - 1800 RPM, pričom dokáže odvieť maximálne 250W tepla. Je rozmerov 148 x 151 x 160 mm, váži 1230 gramov. Určený je pre sockety Intel LGA 2011, 1366, 1155/1156, 775 a AMD FM1, AM3+ / AM3 a AM2+ / AM2. Pokiaľ vás zaujal, môžete navštíviť produktovú stránku.

Počas tohto týždňa sa ešte stihla predviesť i nová ATX mid-tower počítačová skrinka Cooler Master High Air Flow (HAF) XM s výrobným číslom RC922XM-KKN1. Skrinka HAF XM podporuje obvyklé základné dosky ako ATX, E-ATX a podľa dostupných informácií do nej možno nainštalovať grafické karty prakticky akýchkoľvek veľkých rozmerov. Keď sme už pri rozmeroch, tie skrinky sú 252 x 530 x 579 mm. Ponúka však tri 5,25" pozície a osem 3,5" pozícií.

Ponúka predný panel, obsahujúci dva USB 3.0 porty, taktiež dva USB 2.0 porty, výstup na slúchadlá a vstup na mikrofón. Je vyrobená z ocele a plastu, váži 10,5 kg. Jej hlavnou doménou je prietok vzduchu a celkové chladenie, ktoré pozostáva z jedného predného 200 mm ventilátora s červeným LED osvetlením, ktorý môže byť nahradený 140 mm ventilátorom alebo dvojicou 120 mm ventilátorov, jeden o rozmere 140 mm je vzadu, dva 200 mm ventilátory sú v hornej pozícii, dva 140 milimetrové sú na bočnici. Ak by ste o skrinku Cooler Master HAF XM javili záujem, mali by ste si pripraviť asi 130 amerických dolárov.





Hele. Tady slečna von Niemand vás nezklame, to slibuju. Já to nedopustím! Okej? Prostě buď sebou, hezky si to povodíš.

www.gamesweb.sk

