

SECTOR

H E R N Ý M A G A Z Í N

01/2010

RECENZIE

MASS EFFECT 2

ARMY OF TWO: THE 40TH DAY,
S.T.A.L.K.E.R. CALL OF PRIPYAT,
LEGEND OF ZELDA: SPIRIT TRACKS

ČLÁNKY

NAPOLEON TOTAL WAR,
ALIENS VS PREDATOR ■ NAJVÄČŠIE
UDALOSTI 2009 ■ NAJLEPŠIE HRY ROKA
2009 ■ ČO NÁS ČAKÁ V ROKU 2010

NOVINKY

- CRYISIS 2 - ZÁBERY
- HALO REACH PREDSTAVENÉ
- RAGE SA VRACIA

Úvodník

S hrami, ktoré sa zľakli nezastaviteľného monštra Modern Warfare 2 sa roztrhlo vrece. Rok 2010 začal zhurta, hráčom nenecháva vydýchnuť v inak kludnom období využívanom väčšinou menej očakávanými titulmi. Nejde o anomáliu ani odchýlku, tento rok bude bez debaty najväčším za posledné obdobie. Úvodný polrok pod dohľadom takých blockbusteroch ako Bioshock 2, Final Fantasy XIII, God of War III odovzdá štafetu motion systémom a tie zhodia ma herný priemysel atómovku.

Sledovať všetko, vedieť všetko a zostať informovaný bude dôležité pri výbere tých správnych titulov. A od toho sme tu my. Medzi čitateľmi existujú aj takí, ktorí nerefreshujú stránku každé dve minúty, aby utíšili deficit z noviniek a potom zasypávajú diskusie príspevkami. A nielen pre nich prichádzame s novým formátom, vlastným mesačníkom, ktorého prvé číslo práve čítate.

Nehovoríme o ňom ako o časopise ani o magazíne, ale skôr o infozine, kde nájdete to najlepšie a to najdôležitejšie čo sa urodilo predchádzajúci mesiac na jednom mieste. S novým priestorom máme odvážne plány, ale rovnako sme zvedaví aj na vaše názory.

Titulku januárového čísla obsadil kapitán Shepard ako predstaviteľ prvej desiatkovej hry tento rok. Mass Effect 2 je unikátna hra s tak magneticky napísaným scenárom, ktorý spôsobil, že som prepásol otvárací ceremoniál zimných olympijských hier vo Vancouveri tradičným „Ešte jedna misie a končím.“ Kým som na to prišiel, že oheň už dávno horí, bolo tesne pred svitaním. Takže z live prenosu nič nebolo, ale zachránil som galaxiu.

SpaceJunker

Články:

- [Napoleon: Total War](#) (dojmy)
- [Aliens vs Predator](#) (dojmy)
- [Mass Effect 2](#) (recenzia)
- [Army of Two: The 40th Day](#) (recenzia)
- [S.T.A.L.K.E.R.: Call of Pripjat](#) (recenzia)
- [Dead Space: Extraction](#) (recenzia)
- [The Legend of Zelda: Spirit Tracks](#) (recenzia)
- [Najväčšie udalosti 2009](#) (téma)
- [Najlepšie hry roka 2009](#) (téma)
- [Čo nás čaká v roku 2010?](#) (téma)

Novinky:

- [Microsoft si patentoval nový typ ovládania](#)
- [Crysis 2 s dvomi zábermi](#)
- [Pár detailov k Medal of Honor](#)
- [GTA s ENB modmi na maxime](#)
- [Prvé zábery z NFS od Criterionu?](#)
- [Nová slovenská hra – Tunnelers](#)
- [Princ ide hľadať zabudnutý piesok](#)
- [GT5 nečakane odložené](#)
- [Splinter Cell odložený, nový Assassin ohlásený](#)
- [Avatar vs Call of Duty: Modern Warfare 2](#)
- [Nvidia priblížila GF100 - ultimátny GPU čip?](#)
- [Zabijak prichádza na PC](#)
- [Rage sa vracia](#)
- [Halo Reach - prvý gameplay záber](#)
- [Apple ohlásil iPad](#)
- [Crysis 2 scany z nového článku](#)

Články užívateľov:

- [Assassin's Creed 2](#)
- [Čo nás čaká v roku 2010?](#)
- [Crysis](#)

V skratke:

- [Dragon Age dostane prvú expanziu](#)
 - [Dvanásť najlepších hier dekády podľa čitateľov Gamasytry](#)
 - [40 top hier 2010](#)
 - [Tech: Najkrajšia žena na planéte vygenerovaná](#)
 - [Tech: Sexrobot predstavený v Las Vegas](#)
- a ďalšie...

dojmy **Napoleon: Total War**

platforma PC
napísal uni

Total War je už osvedčenou stálicou na poli stratégií a v celej sérii vlastne nenájdeme zlú hru. Lenže niektoré tituly v tejto sérii sú dobré a iné veľmi dobré. Pri každom novom prírastku preto ani neriešime, či sa hra podarila, ale do akej miery je odlišná od svojho predchodcu a či priniesla aj nejaké novinky. Tentokrát máme na muške veľkého francúzskeho cisára. Zoznámili sme sa s ním v predstihu, v hrateľnej ukážke.

Na hru okamžite po spustení navnadí pôsobivé intro, ktoré sa už chvíľu povaľuje na internete. Menu má rovnakú štruktúru ako u predkov Total War. Ponuka je pomerne bohatá, avšak otestovať sme mohli len vybrané režimy. Sekcia Napoleónove bitky sprístupnila sériu dobových konfliktov, ktoré vychádzajú zo skutočných udalostí. Na mape sú zaznačené pamätné miesta, kde sa odohrali najslávnejšie boje. Sprístupňujú sa postupne, keď sa hráčovi podarí úspešne zvíťaziť na aktuálnom bojisku. S cisárom sa ocitnete v Taliansku, ale aj pri Níle a nezabudlo sa na legendárnu bitku pri Waterloo.



V teréne, na bojisku, sa toho veľa nezmenilo. Možno si všimnete niektoré praktické úpravy a menšie doplnky. Povrch krajiny je pekne spracovaný, plastický a plný objektov. Pred bojom, u štandardných bitiek, môžete rozložiť svoje vojská, pričom výhodu má strana, ktorej veľí skúsenejší líder s vyššou hodnotou. Zvýhodnenie v takomto prípade znamená, že súper si rozostaví jednotky ako prvý. Vy ich vidíte pri umiestňovaní vašich vojsk, ktoré teda môžete lepšie rozmiestniť, keďže poznáte pozície protivníka. Štandardom v boji je zmena formácií, zoskupovanie do väčších celkov, zmena munície a palebného režimu.

Ako by to bolo, keby hra neobsahovala veľkú kampaň, ktorej ústrednou postavou je Napoleon. A je dobre, že sa tu nachádza nie jedna, ale hneď tri, keď nepočítame tutorial a veľké finále. Prvá mapuje Napoleónove počiatky pri dobýjaní Talianska v rokoch 1796 - 1797, nasleduje vojnová výprava do Egypta o rok neskôr aj boje v Európe v období 1805 - 1812. Ak sa úspešne

prelúskate všetkými mapami, udalosti vyvrcholia veľkolepým bojom pri Waterloo 18. júna 1815. Na začiatku ťažení si osobitne volíte obtiažnosť na strategickej mape a počas bojov. Okrem toho môžete využiť špecialitku, ktorú vývojári úspešne zaviedli do praxe pri testovaní multiplayeru pre Empire: Total War, ak ju povolíte, pri taktických bojoch preberie kontrolu súperových vojsk náhodne vybraný hráč, ktorý je práve online. Pri postupe na mape vám však kontruje AI, ako v tradičnej hre pre jednotlivca.

Táto novinka zaujímavým spôsobom prehĺbi zážitok z absolvovania ťažení. Navyše potom aj ochotnejšie prižmúrite oko nad nevalnou inteligenciou počítača. Prejavuje sa na bojisku a hlavne na strategickej mape, kde vidíte nezmyselné pobežovanie figúrok, reprezentujúcich súperove armády. Na vyššej obtiažnosti to síce nie je také tragické, ale rozhodne sa nedá hovoriť o logickom uvažovaní. Nevalná AI sa prejavuje napríklad aj vtedy, keď sa rozhodnete pre ústup, ak narazíte na silnejšieho súpera. Takto sa moja armáda zatúlala priamo do najkritickejšej lokality, hoci mala voľnú, podstatne výhodnejšiu a bezpečnú ústupovú cestu. Hovoríme však o testovacej verzii hry a tvorcovia sú si vedomí, že obsahuje isté nedostatky a sú pripravení ich dopracovať. Na AI rozhodne treba ešte dosť veľa „zamakať“. Mimochodom, toto bol slabší článok aj v Empire, tak dúfajme, že tentoraz tomu bude venovaná väčšia pozornosť.



Aktuálnym nepekným bugom, znemožňujúcim dohrať kampaň, je zamrznutie hry pri niektorých ťahoch súpera na strategickej mape. Ten zrejme tiež súvisí s AI a tvorcovia naň vyslovene upozornili. Aj napriek tomu, že sa opakovane po niekoľkých kolách nedalo v ťažení pokračovať, postup je jasný. Ani tu sa v porovnaní s Empire: Total War v zásade nič nezmenilo. V meste budujete hlavné štruktúry, ktoré sú vzájomne viazané. Mimo mesta na vyhradených plochách staviate predovšetkým hospodárske objekty, ktoré vám nepriateľ môže okupovať a brzdiť tak vaše príjmy. Po starom funguje systém daní, aj diplomacia a verbovanie vojakov. Trochu lepšie vyzerá najímanie generálov, to ale hovoríme tiež o kozmetickej úprave. Armáde bez veliteľa môžete priradiť lídra, za ktorého masťne zaplatíte. Máte však na výber z niekoľkých osobností a niekedy už aj s bonusmi. A ako už som spomínal, skúsený veliteľ je prínosom pri taktických bojoch.

Keď zaútočíte, pri obliehaní mesta môžete bojovať osobne, alebo to nechať na počítač. Môžete stiahnuť vojská, pokúsiť sa súpera vyhľadovať, alebo ho vyzvať k okamžitej kapitulácii. Pri mestách vidíte nielen ukazovateľ sily vojska (žlté značky), ale aj obranyschopnosť sídla (sivé). Po dobytí sídla mesto buď vyplienite a tak získate kopu peňazí alebo si ho prisvojíte mierovou cestou. Teda bez veľkých škôd, pohoršených občanov (ktorých si inak udobrite odpustením daní v regióne), ale aj bez veľkej jednorazovej finančnej injekcie.

Viac nám toho testovacia verzia hry neukázala. V menu však figuruje aj kategória Kampane koalície, čiže sa bude hrať ťaženie aj za Rakúsko či Prusko, čo poteší. Škoda, že nebolo možné porovnať úroveň námorných bitiek, ktoré sa prvýkrát v Total War odohrali len v Empire. Ale zrejme ani v súboji lodí nebudú výrazné zmeny. A kooperáciu hráčov asi ochutnáme už len vo finálnej verzii hry.

V podstate, ak ste neobišli predošlý titul série Empire: Total War, máte predstavu, ako bude fungovať a vyzeráť Napoleon. Hoci predsa len očakávaná hra mi pripadá akosi útulnejšia. Možno je to práve tým, že v Empire tvorcovia zaviedli novinky, ktoré v Napoleonovi už len doladujú.



Napoleon: Total War ponúka štandardne dobrú hrateľnosť, k tomu výbornú grafiku, vrátane pekného dizajnu strategickej mapy a prínosom by mal byť pokrok v multiplayeri. Do februárovej premiéry však treba zlepšiť AI a odstrániť bugy. Niečo mi hovorí, že nebude všetko v poriadku, kým nevyjde aspoň jedna záplata. Jednoznačne je už možné teraz povedať, že Napoleon hráčov nesklame.

dojmy **Aliens vs Predator**

platforma PC, PS3, Xbox360
napísal saver

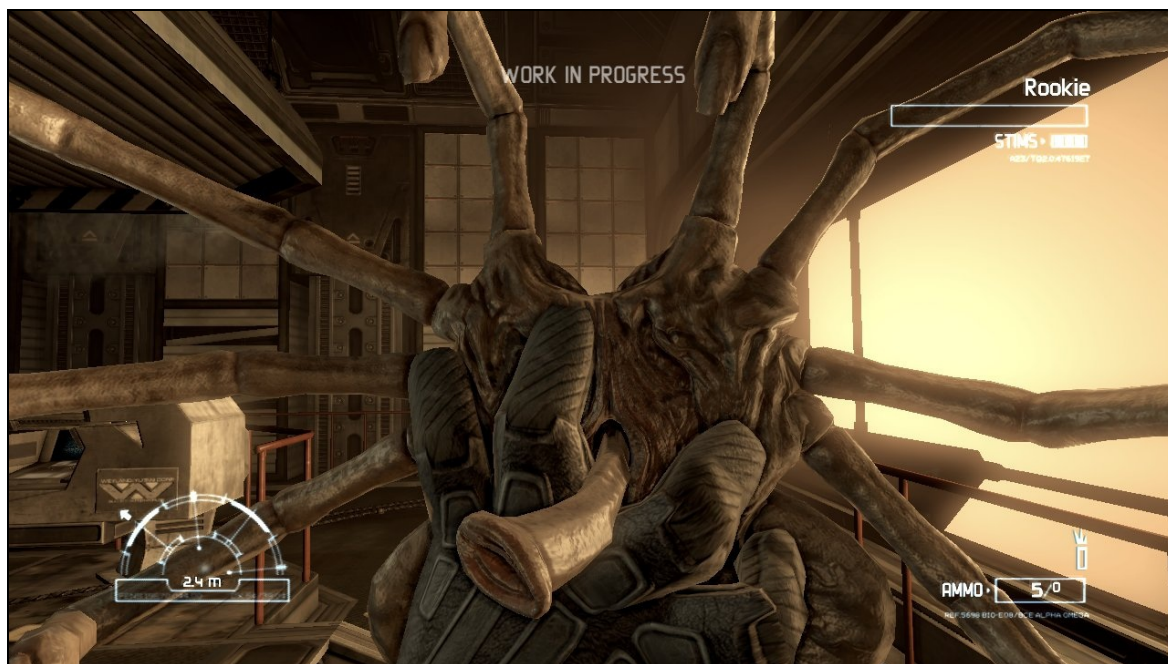
Je to desať rokov, čo štúdio Rebellion prišlo s jedinečnou hrou Aliens vs Predator. Teraz ju prenáša o dve generácie vpred a ukáže ako sa pôvodný štýl aplikuje do modernej doby. Znovu nás čakajú tri kampane, tri rasy, jeden konflikt a hlavne multiplayer a coop.

Hra bude príbehovo pokračovať vo filmových story a presunie nás 30 rokov za udalosti prvého Alien filmu, kedy Weyland a jeho spoločnosť konečne našli ďalšie zariadenie Predátorov, v ktorom ostala uchovaná kráľovná votrelcov. Ľudia zariadenie otvoria a príbehy za všetky tri rasy sa môžu začať.

Bojujú o život - mariňáci sú na miesto konfliktu vyslaní, aby napravili chybu Weylanda a zatlačili votrelcov a predátorov späť odkiaľ prišli. Čaká na nich tmná kampaň v štýle Doom 3, teda tma, baterka a tieň budú ich spoločníkmi, aj keď monštrá vyskakujúce z temnoty budú možno ešte horšie. Kampaň ponúka množstvo interaktivity, prestrihových scén a zúfalých volaní. Nechýba hľadanie a počúvanie záznamov mŕtvych vedcov. Hráč preberie postavu Rookieho, nováčika v tíme, ktorý sa hneď stane jeho dôležitou súčasťou a veľa dôležitých akcií vyjde práve na neho. A tomu bude zodpovedať aj jeho palebná sila, na výber sú tri sloty pre zbrane, kam si vyberiete svoje obľúbené zbrane zo štandardnej ponuky ako pištol, automat, plameňomet alebo brokovnicu. Dôležitou súčasťou výstroja mariňáka je príručný radar, nepríjemne pípajúci pri približujúcom sa nebezpečenstve.

Prichádza na lov - predátori zachytili signál z planety a vysielajú tam svojho najmladšieho učňa, ktorý práve zložil skúšku dospelosti. V novej misii chce, aby ukázal, aký je bojovník. Ukáže svoje schopnosti a zlikviduje mariňákov a votrelcov. Na likvidáciu bude využívať svoje plazmové strely, nechýbajú disky, dôležitá je neviditeľnosť, keďže je a aj drápy k boju na blízko, s ktorými rozpitvá a brutálne roztrhá nepriateľov. Lepšiu lokalizáciu mu umožní niekoľko typov videní. Na rozdiel od mariňáka, ktorý dokáže ovládať všetky elektronické zariadenia, predátor k ich ovládaniu používa násilie, respektíve najradšej odtrhnutú hlavu vojaka.

Hľadá svoju matku - alieni sú treťou a znovu inou rasou. Hráč preberie číslo šesť, votrelca, ktorý sa narodil v zajatí a dostáva sa na slobodu práve vtedy, keď sa situácia vyostrila a ostatné rasy začali svoj boj. Počúva volanie svojej matky, ona je jeho cieľom a aj záchranou. Jeho prežitie závisí od skrývania sa v temnote, rýchlych útokov na nič netušiacich mariňákov a predátorov. Vyžíva sa vo vypúšťaní Facehuggerov na harvestovanie civilistov. Okrem špeciálnych útokov a skokov je Alien výrazne obmedzená rasa a preto je špeciálne upravená jej hrateľnosť aj dizajn levelov sa koncentruje viac na hľadanie cesty vpred.



Od Aliens vs Predator nečakajte žiadne zložité puzzle elementy ani komplikovanosť, je to čistá atmosférická FPS akcia, v ktorej vás neustále niekto vedie vpred. Mariňákovi naznačujú cestu vysielaczkou a na radare má šípku, kadiaľ má presne ísť. Predátor má špeciálne videnie ukazujúce dôležité miesta, votrelcovi dáva pokyny matka. Na hráčovi ostáva hlavne eliminácia nepriateľov najrozmanitejšími spôsobmi, kde sa autori skutočne realizovali. Hra má veľké množstvo 'kill moves' možností, ktoré si užijete hlavne ako predátor vychutnávajúci si odtrhávajú hlavy alebo chrbtice. Ani votrelca so svojimi špeciálnymi hryzmi a prepichovaním obetí chvostom nezaostáva. Človek je v tomto obmedzenejší, ale nie je nič krajšie ako vychutnávať si opekačku s plameňometom.

Preview verzia vyvolala niekoľko otázok, či pri opekačke budú všetci spolupracovať tak ako majú. Hlavne AI mariňákov bola pri kampani za votrelca bola jemne povedané prispatá. Na druhej strane zvyšné dve kampane ukázali, že nepriatelia sa brániť vedia a do final verzie by autori mohli zapracovať aj na mariňákoch. Pozitívne je, že AI nepriateľov sa správa podľa obtiažnosti - čím je vyššia, tým viac taktických prvkov a svojich možností využívajú. Pre veľmi náročných hráčov nechýba v hre náročnosť Hardcore, ale z našich skúseností sa nedá povedať, že by bola výrazne ťažká. Možno by v tejto oblasti mohli autori do final verzie pritvrdiť.

Každá z rás dostane kampaň s 5 - 6 misiami, počas ktorých prejde rovnakými mapami ako konkurencia len inou cestou, špecifickou pre danú rasu. Zatiaľ ťažko odhadovať, aká bude dĺžka všetkých spolu, ale rátať by sme mohli s takými 6 hodinami, za ktoré vyriešite situáciu na planéte za každú z nich. Znovuhrateľnosť autori zvyšujú počítaním bodov na konci každého levelu ako aj vyhodnocovaním postupu, či hráč išiel čisto a využíval špeciálne údery alebo sa len prestrieľal bez taktiky. Napriek snahe o bodovanie by bola samotná 6 hodinová hra krátka, preto nechýba ani séria multiplayerových módov, ktoré by mohli zaujať podobne ako pri pôvodnom AvP titule.



Zabíjanie začína...

Multiplayer ponúkne výraznejší mód **Predator hunt**, kde jeden hráč preberá predátora a vydáva sa na lov ostatných, keď padne, predátora preberá hráč, ktorý ho zlikvidoval. V ďalšom špeciálnom móde **Infestation** sa úlohy vymenia a mariňáci budú naháňať jedného aliena, ak votrelec zabije niektorého z mariňákov, ten sa mení na aliena. Vyhráva posledný preživší mariňák. V ostatných módoch si už zahráme klasický **deathmach za všetky tri strany**, aj keď je otázne, či budú dostatočne vyrovnané, respektíve či silné zbrane mariňákov dokážu vyvážiť zabijacke inštinkty ostatných rás. Všetky módy sú pre 18 hráčov.

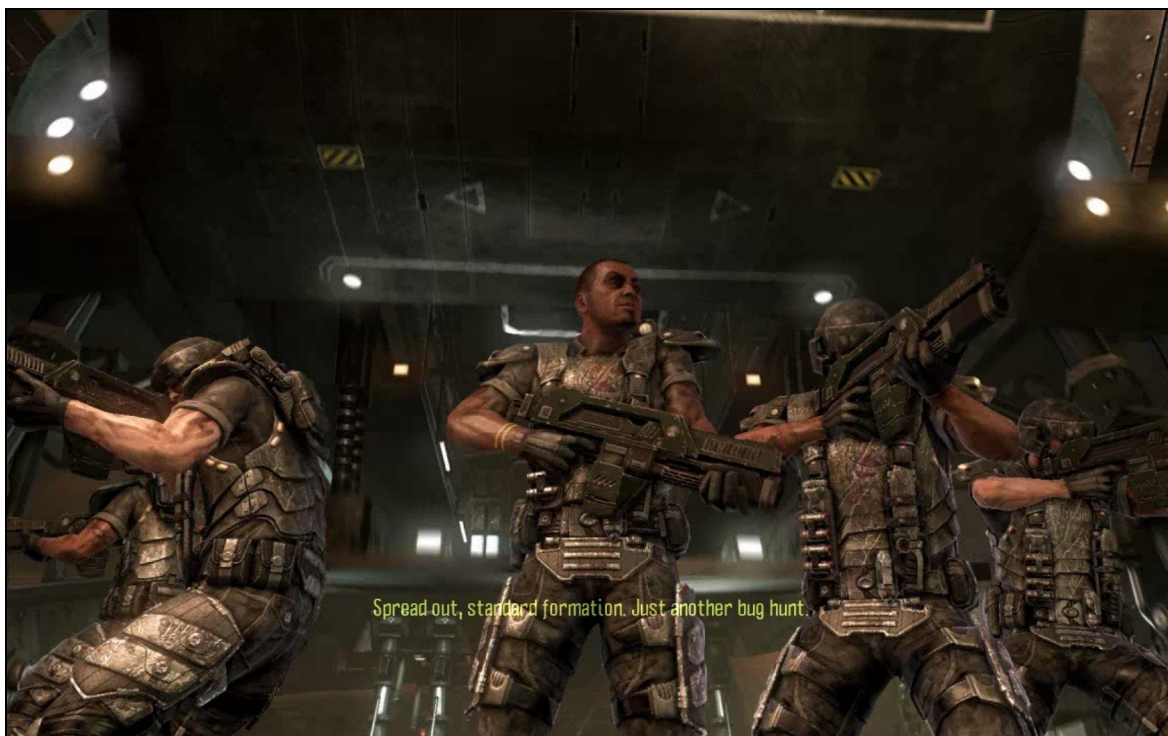
Kooperačný mód **Survival** bude dopĺňať kampaň a štandardný multiplayer, ponúkne boj o prežitie pre štyroch hráčov. Môžeme od neho čakať modifikáciu obľúbeného Horde módu z Gears of War, kde sa s priateľmi bok po boku bránite pred neustále prichádzajúcimi vlnami nepriateľov.

Napriek tomu, že multiplayer bude vďaka rasám odlišný ako ponúka konkurencia, musel by byť veľmi kvalitný, aby si v dnešnej dobe vytvoril svoje pevné miesto na multiplayerovom nebi po boku Call of Duty a Left 4 Dead.

Ak sa pozrieme na samotné spracovanie, autori z Rebellionu výrazne zapracovali a oproti

svojim predošlým titulom ponúkli skok o dve generácie vpred. Kvalita grafiky je na vysokej úrovni, nie je síce dokonalá, ale perfektne dokázali zladiť svetlo a temnotu vo vnútorných priestoroch, ktoré sadnú ako votrelcom tak aj mariňákovi. A nezastavili ich ani vonkajšie lokality, v ktorých kráľom bude predátor. Svoje skákanie a stealth si vyskúša uprostred lesov. Detailmi grafiku určite nemôžeme porovnávať s Crysisom, ale výtvarný štýl je nespochybniteľný a občas si užijete pôsobivé scenérie. To všetko vo veľmi slušnom framerate, s lepšími kartami na PC nebude dosiahnuť aj plynulých 60 fps.

Oproti prvým AvP hrám je novinka síce viac masovo zameraná, ale dôležité je, že atmosféra je vybičovaná na maximum. Vyzerá, že titul ponúkne prakticky všetko, čo od AvP univerza môžeme čakať a čo môžeme dostať. Otázne je, či kampaň nebude krátka, či nebude akcia repetitívna a ako to nakoniec dopadne. Dozvieme sa už v polovici februára.



recenzia **Mass Effect 2**

platforma PC, Xbox360
napísal fendi

Tajomná rasa Reaperov si znovu brúsi zuby na našu galaxiu a Shepard je najkvalifikovanejšou osobou ich poraziť. Znovu.

Mass Effect 2 je označovaná za RPG, no nie je tomu tak. Obsahuje asi toľko RPG prvkov ako má v sebe margarín prírodných ingrediencií. Skôr by sa hru patrilo označiť za akčná RPG s 90 % dôrazom na slovo akčná. Interface pri súbojoch prešiel redukčnou diétou a prestrelky skôr pripomínajú cover & shoot systém z Gears of War. Dvoma klávesami určujete, kam majú druhí dvaja členovia ísť alebo útočiť, prípadne ich zavoláte k sebe. V zapauzovanom režime len zvolíte, akú biotiku majú použiť a na koho, a to je všetko. Na počudovanie to funguje skvele a aj keď im príkazy nerozdáte, správajú sa inteligentne, skrývajú sa za prekážky a používajú ako

zbrane, tak aj kúzla... vlastne biotiku. Z RPG elementov ešte zostalo levelovanie a rozdeľovanie bodov do špeciálnych vlastností postáv. Aj tie prešli zoštíhlením, napr. hackovať počítače už môžu všetky postavy. Vlastnosti sú zamerané viac-menej len na schopnosť lepšieho využívania zbraní a biotických síl.

Detaily robia hru tým, čím je. V prípade ME2 je tých detailov skutočne požehnané. Shepard má na lodi Normandy vlastnú kajutu, ktorú môže do určitej miery modifikovať. Do veľkej sklenenej vitríny sa dajú nakupovať v obchodoch modely vesmírnych raketiek, na polici je miesto pre vesmírneho škrečka, ktorý sa rád pred vami schováva do domčeka. V skrini môžete vymeniť oblečenie a tiež vytvoriť vlastný set z bojových kusov brnenia, k tomu si smiete zapnúť hudbu z rádia na nočnom stolíku. Do akvária určite nakúpte rôznorodé a rôznofarebné rybky, ktoré potom musíte aj kŕmiť. Ak im nedáte dlho žrať, postupne kapú a mrciny treba povyberať. Dôstojníčku Kelly však môžete požiadať, aby sa vám o rybky starala, no prehovoríte ju len vtedy, ak k nej začnete prejavovať určitú náklonnosť v dialógoch. Ďalšieho psieho maznáčika získate na Kroganskej planéte za kus mäsa.



Počas pauzy je možné rozdávať jednoduché príkazy.

Na planétach sú okrem obchodov so súčiastkami, hviezdnyimi mapami, vybavením a brneniami dostupné aj všakovaké elektronické kiosky s reklamami alebo galaktickými správami, ktoré komentujú momentálny vývoj udalostí. Môžete zájsť na diskotéku a zatrsť si s mimozemskými rasami, kúpiť pri bare drinky rôznych farieb a mien, no každý má na pozemskú fyziológiu iný účinok a tak sa Shepard môže po pár drinkoch spráskaa ako pes. K tancujúcej striptérke si určite tiež radi prisadnete. Stretnete mnoho domorodcov, ktorí potrebujú nejakú službičku. Pašerák stratil peňaženku a obviňuje z toho inú rasu, obchodník ponúka veľkú zľavu, ak mu nahovoríte spot do reklamy, dve sestry stratili doklady a nemôžu odletieť z planéty a pod. Za tieto postranné questy ste odmenení len zopár bodmi skúseností a pre celkovú hru sú nepodstatné, len proste máte z toho všetkého pocit, že je svet okolo vás živý a vyvíja sa. Všetky postavy si vás pamätajú a radi sa k vám prihovoria, aj keď ich stretnete na inej planéte.

Samostatnou kapitolou sú vzťahy s vašou posádkou a výsadkovým tímom. Hutnú chvíľu strávite len verbovaním nových, ale aj niektorých starých známych z originálu. Každého navyše sprevádza osud a staré rany, ktoré im pomôžete hojiť. Ak si spomínate na pozadie postáv napríklad vo Final Fantasy VII a ich útrapy, tak v porovnaní s ME2 je to len slabý odvar. Ku každému z desiatich stvorení v tíme sa dá vytvoriť špeciálne puto a získať si tak lojalnosť, čo sa pozitívne prejaví na štatistikách a potom nemajú problém položiť za Sheparda aj život. Podmienené to je samozrejme sériou questov, hlavne zamerané na životné traumy a rodinné nezhody. Okrem akcie a prestreliek sa situácie riešia pomocou dialógov, ktoré sa vetvia - môžete odpovedať podráždene alebo zhovievavo. Podľa toho sa plnia jednotlivé ukazatele a tak zo Sheparda môžete mať anjela, ktorý by muže neublížil alebo zloducha, ktorý tú mužu zabije jednou ranou z pištole aj s osobou, na ktorej muža sedela. Novinkou sú kladné alebo negatívne interakcie aj počas prestrihových animácií, na ktoré však treba promptne reagovať, takže žiadne škrabkanie rozkroku.

Keď už sme zmienili to hackovanie, tak by sme si ho mohli bližšie predstaviť. V minihrách sa dajú hackovať laptopy, terminály, dvere a rôzne konzoly. Prvá je označená ako Nabúranie, druhá Obídenie. Obchádzajú sa hlavne obvody u zamknutých dverí a ide o jednoduchý variant pexesa, kedy treba nájsť a otočiť dva rovnaké symboly. Správnym spárovaním všetkých znakov sa zámok uvoľní. Nabúranie ukazuje na obrazovke pole s fragmentmi textu a aktuálne hľadaný fragment. Pre bezpečné nabúranie treba nájsť tri fragmenty a zároveň sa vyhýbať škodlivému kódu, ktorý ukončí okamžite nabúranie a zariadenie zablokuje.



Pre tentokrát tiež zabudnite na ozbrojený transportér Mako, s ktorým ste sa mohli premávať po planétach a zbierať suroviny, alebo hľadať nové dobrodružstvá. Autori Mako vyhodili úplne a všetky misie plníte pešo. Zbieranie surovín je vyriešené elegantnejšie. V každej hlavnej sústave obieha jednu z orbít vesmírna stanica, kde nakúpíte sondy, ktoré sa používajú na ťažbu. Potom priletíte k planéte a vstúpite na jej orbitu. Základný sken vám oznámi bohatosť celej planéty na suroviny od bohatej po chudobnú. Pravým myšítkom potom môžete celú planétu skenovať. Trocha to pripomína prácu s ručným skenerom na text, až na to, že vpravo sa vám zobrazujú krivky všetkých štyroch rúd možných na ťažbu. V prípade, že krivky vystrelia hore, je potrebné nájsť ich maximum pomalším skenovaním oblasti a následne vystrelená sonda zožne všetky materiály v danom území.

Za nazbierané suroviny sa dajú späť na Normandy vyvíjať nové druhy zbraní, vylepšovať tie stávajúce, upgradnúť biotické schopnosti, či ukovať nové brnenia alebo vylepšiť loď o špeciálne funkcie (delá, štíty, skener, atď.), ktoré však poskytnú len členovia výsadku.

Mass Effect 2 používa hra rovnaký engine ako originál (Unreal Engine), no je vyšperkovaný na maximálnu možnú mieru. Mo-cap a zobrazovaná mimika, gestikulácia a pohyb tela všetkých postavičiek je neuveriteľná, spolu so skvelou réžiou a striedaním kamier v prestrihových scénach možno povedať, že tieto virtuálne postavy skutočne hrajú a nejde o žiadnu treťotriednu brazílsku telenovelu, ale o parádny hollywoodsky blockbuster. K tomuto dojmu samozrejme pomáha dabing, ktorý zjavne nebol urobený suchopárnym čítaním textu s cigaretkou a fľaškou piva v ruke. Martin Sheen (Echelon Conspiracy), Carrie Anne Moss (Matrix), Tricia Helfer (Battlestar Galactica), či Michael Dorn (Star Trek: TNG) podávajú špičkové výkony, no napríklad Mark Meer ako Shepard mi proste na úlohu záporníka (ak sa dáte touto cestou) nesedel. Vadil mi v jednotke, vadí mi aj tu. Oveľa lepšie je hrať za ženskú postavu, pani Shepardovú, ktorej sa Jennifer Hale zhostila lepšie.



Tu sa snažili Jacka pretvoriť na biotické monštrum.

Soundtrack by som s kľudným svedomím označil ako spektakel. Stále sa mi zdalo, že toto som už niekde počul a nebol to predchádzajúci diel, aj keď tam bol OST taktiež lukratívny, rovnako od Walla. Celé to totiž až nápadne pripomína Vangelis a jeho OST k Blade Runnerovi okorenený Jean Michel Jarreom. Skvelé počúvanie. V monumentálnych momentoch nechýba orchestrálka a v akčných pasážach a diskotékach započuť aj moderné a techno rytmy.

O Mass Effect 2 a jeho jedinečnosti by som mohol ešte dlho písať. Nespomenul som, že môžete importovať postavu z jednotky a všetky rozhodnutia urobené predtým, sa odrazia aj tu. Že skenerom na planétach môžete nájsť nespočet vedľajších misí zachytením a lokalizovaním signálu, že mi trvalo presne 39 hodín a 59 minút, kým som sa prehrýzol na koniec, že s postavami môžete zažiť intímny vzťah (lesbické scény included, ak hráte za Shepardovú), že si môžete vybrať z niekoľkých povolání, na základe ktorých potom používate zbrane a biotiku (nie každý vie používať snajperku, plazmomet alebo ťažké zbrane) a vôbec je toho strašne veľa. Nič som nepovedal o negatívach, tie sú proti zvyšku hry ako prd vo vetre. Zopárkrát sa mi podarilo

zaseknúť a bolo treba loadovať, interface by sa dal tiež viac zjednodušiť prítomnosťou tlačidiel na obrazovke a do neakčných pasáží by tak nebolo treba zasahovať klávesnicou.

Už teraz má u mňa séria Mass Effect kultový štatút, tak dúfajme, že v pripravovanom treťom pokračovaní autori vytiahnu ešte ďalšie esá z rukáva. Pre tých, čo ešte nebežali do obchodu len jeden odkaz: na čo preboha ešte čakáte?!?



Mimozemská obdoba laserovej zbrane. A už sa pečie.

Minimim: c2d/x2, Geforce 8800 GTS/Radeon HD 2900 XT 512MB, Ram 2GB

Plusy:

- + jedinečná grafika
- + kvalitný motion capture
- + dabing
- + soundtrack
- + vysoká znovuhrateľnosť
- + variabilita
- + detailnosť v každom smere

Mínusy:

- občas zaseknutie postavy
- bodol by viac myšoidný interface

hodnotenie **10**

recenzia **Army of Two: The 40th**

EA sa vezie na popularitu co-op akcií pokračovaním *Army of Two*. Odvážny debut novej značky vyšliapal cestičku pre jej posilnenie a podčiarknutie módnjej vlny kooperačných akcií. **Army of Two: The 40th Day** však svoju príležitosť využíva vystrieľaním zásobníka v prvej polovici.

Naši obľúbení žoldnieri Salem a Rios sa ocitajú v Šanghaji. Čaká ich tu rutinná operácia s rozostavením rádiomajákov, ktorá sa v priebehu plnenia zmení na nefalšované peklo. Mesto je napadnuté po zuby ozbrojenými teroristami, budovy padajú k zemi, mrakodrapy vrážajú jeden do druhého a zem sa otriasa explóziami. Nie je to ich boj, chcú sa za každú cenu dostať von zo sutín a zachrániť uväznený kontakt Alice v jednej z budov.

Príbeh, obzvlášť v prípade akcií, nie je dôležitý pre rozvíjanie konfliktu. Strany sú pevne dané, každý vie, aká je jeho úloha. V *Army of Two: The 40th Day* je k smiechu, až si začnete uvedomovať, že toto divadlo bolo zosnované iba za jediným účelom – pre vás, resp. pre vás a vašeho kamaráta. Stavba lokalít a ich návaznosť postráda logiku, takisto aj konanie dvoch vojnovými zocelených žoldnierov, ktorí putujú tam, kam ich hlas vo vysielacke pošle, napríklad aj do nemocnice, ktorú teroristi musia napadnúť, pretože sa tu schovávajú zranení a chorí. Možno to robia z nudy, pretože okrem Salema a Riosa sa nik proti nim nepostaví. Absolútne nik. Armáda dvoch je tak jedinou záchrannou brzdou v dobre rozbehnutom úvode, ktorá nakoniec (po zabití stoviek zlých teroristov) neochotne prijme skutočnú úlohu – zabiť zloducha.

Žoldnieri v betónovom pekle

Army of Two: The 40th Day začína ako výborný katastrofický film. Zosunutie susednej budovy ukázkovo odhalí scenériu dymiacich trosiek a padajúcich dominant Šanghaja a o krok ďalej do mrakodrapu, na ktorom stojíte, vrazí dopravné lietadlo. Takéto momenty vám nedovolia zastaviť, ale zobrať nohy na plecia a cestou postrieľať, čo sa pohne. Jedna lokalita má explózívnejší charakter než tá predošlá a keď sa pred vami otvorí strecha s kancelárskymi ako konzerva, neviete sa nabažiť krvavočerveného horizontu a skazy. Diabolské tempo hre nevydrží do konca. Bohužiaľ.



Dorážanie a útok na blízko je s každou zbraňou iné.

Prechádzka v zoo spracovanej ako zábavný park s postrieľanými zvieratami, za ktoré sa

môžete schovávať, je predzvesťou nevyhnutného – opakovaníu stavby lokalít podľa pravouhlých šablón. Preč sú šikmé plochy naklonených výškových budov, kolabujúcich nosníkov a autobusov prerážajúcich steny garáží. EA používa rovnaké triky ako v predchodcovi, zatiaľ čo v prvej polovici vám systém – koridor otvorené priestranstvo (aréna), kam nabehnú nepriatelia – nevadí, neskôr sa dostaví stereotyp, ktorý, v prípade, že hráte sólo, má prudký nástup.

Kto by však hral kooperačnú akciu sólo, že? Vo dvojici to odsýpa oveľa rýchlejšie, otvára sa priestor šitia taktiky za behu a upravovanie postupu na základe prekážok pred vami. Dizajn lokalít je tentoraz otvorenejší, členitejší. Na nepriateľov môžete nezávisle útočiť z oboch strán, obísť ich, podliezť či vyliezť na strechu a vytiahnuť sniperku. Systém Aggro pracuje na jednotku. Jeden hráč na seba strelbou (aj slepou) stiahne pozornosť nepriateľa, zatiaľ čo druhý sa môže v tichosti presunúť za chrbát a nič netušiacich zasypať spúškou guliek.

Co-op nevyhnutný

Táto technika je nevyhnutná v neskorších pasážach, kde čelíte jednej vlne za druhou, na konci ktorých prichádza miniboss. AI nemá tendencie vytvárať rojnicu alebo prepracovanú stratégiu ako v obrovskej presile obkľúčiť dvojicu žoldnierov, rozprávate sa s nimi výhradne cez krytie, ktoré je na niektorých miestach zničiteľné. Čaká na mieste na svoju guľku. Vzhľadom na to, že v hre sa neobjavujú žiadni strážcovia úrovni a vojaci sú si navzájom podobní, sa prestrelky rýchlo prejedú. Dokonale naaranžované lokality s improvizovaným krytím, debnami, betónovými blokmi, rebríkmi a stacionárnymi guľometmi tak pôsobia na smiech. Nebojíme sa povedať, že práve samotný záver budete prechádzať so zaťatými zubami len preto, aby ste kampaň pokorili.

Army of Two: The 40th Day musíte hrať tak ako bola navrhnutá, netreba sa pozastavovať nad takými nelogickosťami ako nemožnosť vykopať dvere z pletiva alebo nezmyselnými zakončeniami vašich morálnych rozhodnutí formou komiksových animácií. Hra vás z času na čas postaví pred situáciu, ktorá sa dá vyriešiť stlačením jedného z dvoch tlačítkov. Väčšinou ide o možnosti - zabi alebo nechaj. Ignorujete vzácny druh tigra alebo ho popravíte za finančnú odmenu? Ak ho ušetríte, uvidíte v cut-scéne, ako sa dostane von z klieťky a na prechádzke ulicami mesta zahrdúsi v aute zlodeja.



K morálnym rozhodnutiami sa viaže aj záchrana rukojemníkov. Cez GPS môžete označiť nepriateľov a s kamarátom ich naraz popraviť. Alebo sa v tichosti priplazíte, chyťte pod krk veliteľa, na čo sa zvyšok skupiny vzdá. Alebo zabijete každého v hľadáčiku. Rozhodnutie je vaše a pocíti to vaše konto. Za prachy si nakupujete nové zbrane, ktoré sa dajú všemožne upravovať upgradmi nájdenými v leveloch alebo odmknutých progresom. Na zbraniach sa dajú vymeniť

pažby, zásobníky, hlavne, pridáte tlmíče, ďalekohľady, štíty a pod.

Kontraprodukcía

Systém upgradov je prepracovaný a povedali by sme, že na takú priamočiaru akciu až príliš. Modifikácie majú zmysel pri najvyššej obtiažnosti, inak vám postačí presná muška. Ale prečo si nevyšperkovať zbraň skrutkovačom alebo plechovkou od Coly, keď to hra ponúka? Zbrane je možné brať aj po padlých, ale dostatok munície vám nedovolí siahnuť po guľomete, ak máte v inventári plne upgradnutý samopal AK47. Prachy sa dajú utrátiť aj za také hlúposti ako diamantové granáty. Vylepšovať sa nedajú iba zbrane, ale aj maska či štíty na pleciach. Na oficiálnej stránke si môžete navrhnuť vlastný dizajn a potom ho jednoducho importovať do hry. Keď už behať po bojiskách, tak štýlovo.

Nosnej kampani, ktorá vás zamestná na približne 5 hodín, sekunduje katastrofálny multiplayer s tromi módmi. Lobby sú prázdne a ak sa do nejakej napojíte, sieťový kód laguje až za hranicu únosnosti. Počas troch dní sa mi osobne podarilo odohrať až dva zápasy! Z trojice Co-op DM, Control (boj o kontrolné body) a Warzone je najzaujímavejší práve posledný menovaný. Ide o presnú kópiu dynamických úloh z Killzone 2. V jednej minúte zabíjate VIP cieľ, v druhej zase aktivujete výbušninu. Štvrtý mód Infiltration je zamknutý pre tých, ktorí si hru nepredobjednali. Ide o variáciu režimu Horde, kde štvorica čelí vlnám nepriateľov, kým nepadnú. Infiltration by mal byť uvoľnený pre všetkých mesiac po vydaní.



Využívanie krytia je pre prežitie kľúčové.

Army of Two: The 40th Day je (okrem otrasného MP) vyspelejšia ako predchodca. Zbavila sa vyblednutých farieb, lokality sú väčšie, majú na sebe oveľa viac detailov a zničený Šanghaj má svoje neopakovateľné čaro. Pohybujete sa výhradne v urbanistickom prostredí postihnutom katastrofou. Zvuky a hudba neoslňujú, zapamätáte si snáď iba hlas Nolana Northa dabujúceho Salema, ktorého môžete poznať z Assassin's Creed II, Dragon Age či Uncharted. Vtipy a narážky medzi hlavnými hrdinami už nemajú takú údernosť, ani chémia už medzi nimi nepracuje takým sarkastickým spôsobom.

Army of Two: The 40th Day je vylepšený originál, no nie natoľko, aby ste naň spomínali. Príveľmi rýchlo vystrieľa nápady a potom nedokáže udržať tempo, ktoré nezachráni ani biedny MP. Je ako letný film, na pár hodín vypnete mozog a potom sa sústredíte na dôležitejšie veci. Škoda, pretože v značke Army of Two drieme obrovský potenciál, len ho EA musí prebudiť.

Plusy:

- + mesto postihnuté katastrofou
- + modifikácia zbraní
- + explozívne momenty
- + zaujímavé lokality v prvej polovici

Mínusy:

- lagujúci MP
- krátka kampaň
- priveľa kontextových akcií napamovaných na jedno tlačítko
- stereotypná náplň druhej polovice

hodnotenie **6.5**

recenzia **S.T.A.L.K.E.R.: Call of Pripyat**

platforma PC
napísal uni

Tretíkrát vás pozývame na nebezpečnú exkurziu do Černobylu a ani tentoraz to nebude prechádzka ružovou, ale toxickou záhradou, kde prežijú len tí najsilnejší. Pokúste sa odhaliť, prečo zlyhala tajná vojenská operácia a zamorená oblasť je pohrúžená do zlovestného ticha. Jedná sa o neľahkú úlohu, takže nesmiete byť žiadna padavka, inak sa z vás rýchlo stane biochemické hnojivo.

V máji 1986 svet ochromila správa o výbuchu jadrového reaktora v bývalom Sovietskom Zväze. Rádioaktívny spad zasiahol značnú časť východnej Európy a dokonca údajne prenikol až k pobrežiu USA. Takže ak v noci svetielkujete, alebo máte na nohách šesť prstov, už viete, prečo. Príbeh hier S.T.A.L.K.E.R. hovorí o ďalšej katastrofe v roku 2006 na rovnakom mieste a o výskyte podivných úkazov v oblasti nešťastia. Spomínali sa podivné anomálie a predmety so špeciálnymi účinkami, ktoré do zóny Černobylu prilákali lovcov artefaktov - stalkerov. Call of Pripyat sa odohráva v roku 2011, po udalostiach predošlých titulov. Ukrajinská vláda sa rozhodla uskutočniť tajnú vojenskú operáciu, vstúpiť do postihnutej zóny a získať nad ňou kontrolu. Lenže misia zlyhala a nie je jasné, čo sa stalo, pretože nik sa odtiaľ neozval. A tak sa do Černobylu vydáva vlk-samotár, major Degtarev, ktorý by mohol do udalostí vniesť svetlo. Ako bývalý stalker má šancu sám uspieť tam, kde zlyhala početná armáda.



Chlapci, nehanbite sa za to, že ste takí škaredí.

V úlohe majora toho preskáčete dosť veľa, hoci nosný príbeh nie je nič extra a hlavné úlohy sú väčšinou stereotypné. Dlhé hodiny hrania strávite skúmaním pozostatkov zrútených vrtuľníkov a hľadaním posádky. Príbeh sa trochu viac posunie dopredu, keď sa ocitnete v tretej lokalite, meste Pripjať. Síce naďalej bude vaším cieľom dosiahnuť podozrivé miesta, tentoraz ale už cítite, že ste na stope niečomu veľkému. Hoci tvorcovia rozuzlenie odďaľujú chvíľami prebytočnými misiami, dej naberaá na obrátkach a atmosféra hustne. Zatiaľ, čo v počiatkoch sa musíte vysporiadať so zmutovanými psami, nedôverčivými stalkerami a banditami, neskôr je sortiment protivníkov väčší a nebezpečnejší. Často už musíte čeliť aj psychickým útokom, ohavnejším monštrám a dokonca zombíkom, ktorí navyše vedia používať strelné zbrane. Väčšinu z nich už síce môžete poznať z predošlých dielov, chiméra a burer vás ale privítajú po prvý krát. A, samozrejme, nesmieme zabúdať na anomálie v teréne, ktoré vás ohrozujú rôznym spôsobom. Elektrickými výbojmi, vrhaním predmetov, ohňom, či toxínmi. Stopercentne smrteľné sú emisie, ktoré z času na čas ohrozia celú zónu a zabijú vás, ak rýchlo nevyhľadáte chránený úkryt.

Hlavný dej by bol dosť nudný nebyť vedľajších úloh, bez ktorých by ste ale často nemohli dosiahnuť pokrok v hre. Napríklad na určité miesta sa dostanete len s pomocou iných stalkerov a tí nič nerobia len tak. Niekedy požadujú peniaze, inokedy láskavosť, špeciálne predmety alebo vyžadujú celý tím, aby sa s vami pustili do rizikovej akcie. A peniaze získate tiež hlavne od stalkerov, keď im „helfnete“. Síce môžete predávať aj pozostatky z mŕtvych (humanoidných) tiel, tých, čo ste poslali na večnosť, ale na tom veľa netrhnete. Obchodovať s vami bude síce skoro každý, ale obvykle nemáte šancu predáť veľmi poškodené zbrane a výzbroj. Asi nemusím prízvukovať, že takých je väčšina. Vaše obľúbené kusy si však môžete dať opraviť a aj modifikovať u technika, ktorého nájdete v každom väčšom tábore. Podobne ako medika a osobnú skrinku, kde sa dajú uschovať osobné predmety. Len škoda, že sa uložené veci automaticky neprenesú do ďalšieho tábora, bolo by to pohodlnejšie. Vedľajších úloh je okolo sedemdesiat a zahrňujú hľadanie stratených stalkerov a artefaktov, lov na kreatúry, konšpirácie

a prepady, kde si môžete vybrať, ku komu sa pridáte. Postavy, ktorým pomáhate, sú priateľskejšie a majú pre vás aj lepšie ceny.



Pohoda v tábore.

Váš hrdina máva poruke jednu primárnu a jednu sekundárnu zbraň, to znamená nejakú pušku alebo samopal a k tomu pištoľ. Nie je problém vymeniť ich v inventári za iné. Váš major má však obmedzenú nosnosť, takže priveľa zbraní tam neuschováte. Ja osobne som bol takmer stále preťažený, ale mať po ruke aspoň tri primárne zbrane nie je na škodu. Už preto, že munície je zúfalo málo a tak niekedy musíte použiť inú zbraň s odlišným druhom nábojov. Pri streľbe vidíte zameriavací kríž, alebo v druhom režime mieridlá. Poškodené zbrane sú menej účinné a často sa zasekávajú. Vtedy treba znovu nabiť, čo ale v bojoch môže byť osudné. Na diaľku sa bojuje vcelku pohodlne, ale keď vám niekto doráža na telo (a ešte ak sa zneviditeľňuje), budete mať problém odrážať útočníka a nie to ho ešte zasiahnuť. A smrť prichádza rýchlo. Jeden protivník s puškou je vám rovnocenný, dvaja dajú zabrať, skupinka v otvorenom priestore vás zabije okamžite. Viacerých oponentov dostanete len ak máte partnerov, alebo ste v teréne, kde sa môžete ukrývať za steny a objekty. Aj vtedy vám ale bude verným priateľom „save“ a „load“. Al nepriateľov je síce biedna (neskôr u vojakov výrazne lepšia), ale strieľajú čertovsky presne. Dobré vás vidia aj v tme a je jedno, či máte zapálenú alebo zhasnutú baterku a krčíte sa. Dajú sa však ľahko nalákať do pasce. Stačí keď sa ukryjete napríklad v miestnosti s jedným vstupom a postupne vám všetci sami, ako husičky, napochodujú do rany.

Okrem zbraní, ochranného odevu a prilby využijete aj artefakty s bonusovými efektmi. Vašu životnosť predĺžia lekárničky, protijedy a prípravky proti radiácii, kam sa mimochodom radí aj vodka. Okrem toho treba po zranení často používať obväzy, inak môžete vykrvárať. A niekedy sa treba najesť, v opačnom prípade nebudete mať dosť energie ani na obyčajnú chôdzu.

Terén je rozdelený na tri dosť rozsiahle oblasti, medzi ktorými sa spravidla dokážete presúvať pomocou vodcov - navigátorov. Samozrejme, za peniaze. Zóna vychádza z reálneho prostredia, čiže teoreticky, keď spoznáte územie v hre, nestratíte sa ani v skutočnom Černobyle a ukazuje aj miesta, ktoré ešte Stalker nepredstavil. Nájdete tu dosť rozsiahle otvorené lokality s porastom, ktoré neskôr vystrieda opustené mesto plné budov. Veľké vzdialenosti vám budú pri niektorých úlohách liezť na nervy, pretože sa dosť veľa nachodíte. Grafika je už zastaralá, ale na atmosfére to neuberá. Dobré fungujú náhle zmeny počasia a fyzika (tam, kde nie sú anomálie). Chvilami sa budete cítiť ako v postapokalyptickom svete Falloutu. Zvuky sú priemerné, pre zvýšenie autenticity odporúčam zvoliť ruský dabing. Popri hre pre jednotlivca sa ani teraz nezabudlo na multiplayer. Ponúka death match, tímové boje a boj o artefakty.



Ukázkový krásavec na odstrel.

Tretí Stalker obsahuje minimum bugov, čo je vzhľadom na predošlé dva chybami zamorené tituly, veľmi príjemné prekvapenie. Počas niekoľkých hodín denne, v priebehu viacerých dní, mi hra nepadla ani raz, nezaznamenal som žiadny vážny technický nedostatok. Prižmúril som oko nad tým, že nepriatelia do mňa občas strelali cez steny z iného poschodia, alebo vojakom presvitali ruky a zbrane cez zatvorené dvere. Rozhodne však tvorcov musíme pochváliť za to, že vychytali väčšinu chýb.

Call of Pripjat je asi najlepší titul z trojice Stalkerov, už kvôli hraníu takmer bez chýb. Príbeh je priemerný, atmosféra osobitá, s AI to príliš nevyšlo. Úvodné hodiny vám môžu pripadať dosť stereotypné, už preto, že hlavné ciele sú suché, budete večne bez prostriedkov a bez života (tu sa nik s vami nemazná). Ale keď vydržíte, hra sa vám odmení zaujímavým zážitkom. Ak sa vám páčili predošlé výlety do Černobylu, budete teraz nadmieru spokojní, hoci sa jedná len o nadstavenú kašu, ale opakujem, nezabugovanú! A ak ste si k Stalkerom zatiaľ nenašli vzťah, možno by ste to mali skúsiť práve teraz.

Minimim: CPU 2,2 GHz, 768 MB RAM, 128 MB VGA

Plusy:

- + hra nie je chybová, ako jej predchodcovia
- + vydarená atmosféra
- + fungovanie zbraní a systém prežitia
- + fyzika
- + lokalizácia

Mínusy:

- nadstavená kaša
- slabá AI
- dosť stereotypné hlavné úlohy
- zastaralá grafika
- ťažké aj na nižších obtiažnostiach

recenzia **Dead Space: Extraction**

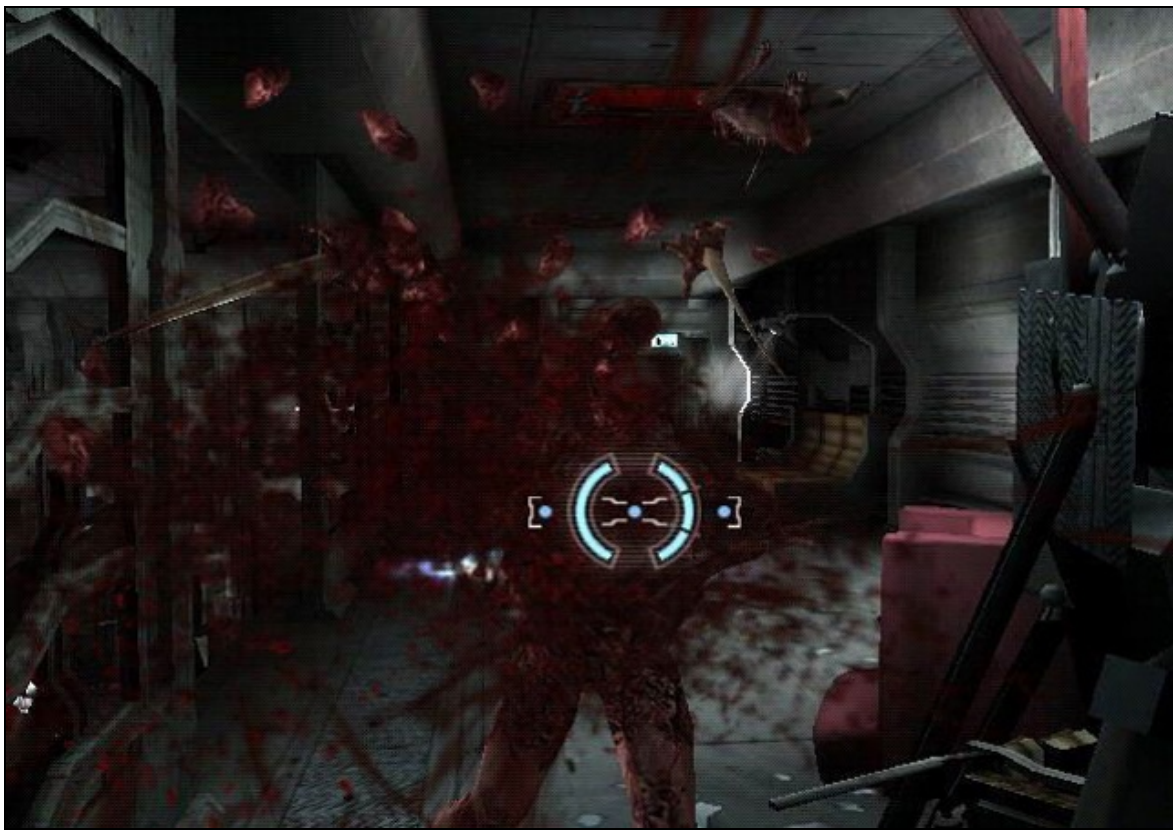
platforma Wii
napísal korec

Páči sa mi tvrdohlavosť Electronic Arts, vízia šéfa Johna Riccitiella a snaha prinášať nové značky, mať odlišné portfólio pre rozličné platformy a kreatívne štúdiá. Dúfam, že nie som sám, pretože zatiaľ finančné výsledky EA za fiskálny rok 2010 nevyzerajú veľmi dobre, a tak je celkom možné, že Dead Space: Extraction (DSE) bude paradoxne prvá a posledná netradičná, pomerne originálna atmosférická hra pre dospelých na Wii. Čítajte o výbornom hernom zážitku, ktorý sa možno už nezopakuje.

Keď EA uvažovala, ako preniesť Dead Space popri HD platformách aj na Wii, mala v podstate dve možnosti: buď urobí lacnejší port ako to riešia viacerí konkurenti (Call of Duty, hm?) alebo zvolí úplne iný herný štýl a zachová aspoň pôvodnú atmosféru, príbeh a celkové vyznenie sci-fi hororu. A tak sa z Dead Space stáva strieľačka a la House of the Dead a hoci už od ohlásenia som jej ani ja veru neveril, že by mohla do tohto žánru i série práve EA priniesť kvalitné prvky, mýlil som sa.

EA žmýka výkon Wii naplno, aby ste ani na chvíľu nepomysleli, že nehráte na výkonnej HD konzole. Skutočne, pôsobivá atmosféra neznámej planéty Aegis VII či už známejšej lode USG Ishimura dokáže pohltiť každého hráča. A hoci si často vypomáha tmavými zákutiami, platformami ponorenými do tmy a núti vás hľadať trochu svetla, aby ste neprepadli vlastnému strachu, je to pôsobivé kombo. Spočiatku sa síce tvári povedome a vrhanie sa do katastrofy na neznámej planéte môže v prvej kapitole vytvoriť spomienky na začiatok Doomu III, no potom už nasleduje vlastnú originálnu líniu. Zvuk je v prípade DSE ešte väčšou zbraňou ako grafika, pretože kombinuje vo vašej obývačke perfektne namixovaný Dolby Surround Pro Logic II, kde dunia explózie, ozývajú sa hlboké hlasy spomienok či mľaskanie zo zadných reprákov a do toho vám vo Wii Remote vreštia infikovaní kamaráti. Je to horor a peklo.

Nefalšovaná atmosféra nahráva príbehu, ktorý sčasti poznáte, resp. podobne ako v prípade hexalógie Star Wars tušíte, čo sa má stať – na USG Ishimura musí prísť masaker, na ktorý nadviaže Dead Space z minulého roka. Podobne ako v novej trilógii Hviezdnych vojen ste zvedaví, ako sa to stane a odkiaľ pochádza neznáma skaza vytvárajúca atmosféru mŕtveho vesmíru. Hoci je DSE strieľačka a la House of the Dead, jej prístup k príbehu je oveľa starostlivejší ako v zombie sérii. Prvých 10 minút pripomína filmové hity a la Votrec s profesionálnym strihom, hudbou, dialógmi, všetko z pohľadu prvej osoby. Potom nastúpia interaktívne prvky a videoherný štýl rozprávania – časť príbehu sa deje napriamo, cez in-game animácie, ktoré možno ľahko servírovať vďaka žánru hry. Stačí vás posunúť o 100 metrov na planéte vpred či vzad a medzitým vyrozprávate segment o tom, ako zomrie váš kolega. Ale popri nich je v hre kopa extraktov v podobe videotelefonátov alebo nachádzania logov v podobe textu, audia či celých videoklipov. Niektoré sú recyklované z pôvodného Dead Space, ale na jeden známy prípadnú aj dva nové, takže nemáte dojem, že by v EA boli leniví a nevytvorili dostatok nového príbehu, práve naopak. Dá sa definovať tromi výbornými vlastnosťami – je bohatý, nelineárny a skladá sa z pohľadu viacerých osôb, pretože v skutočnosti tu nehrate iba za jedného akčného majstra.



Brutálny priestrel rozflákné každého nepriateľa na celú obrazovku. Preto rating 18 .

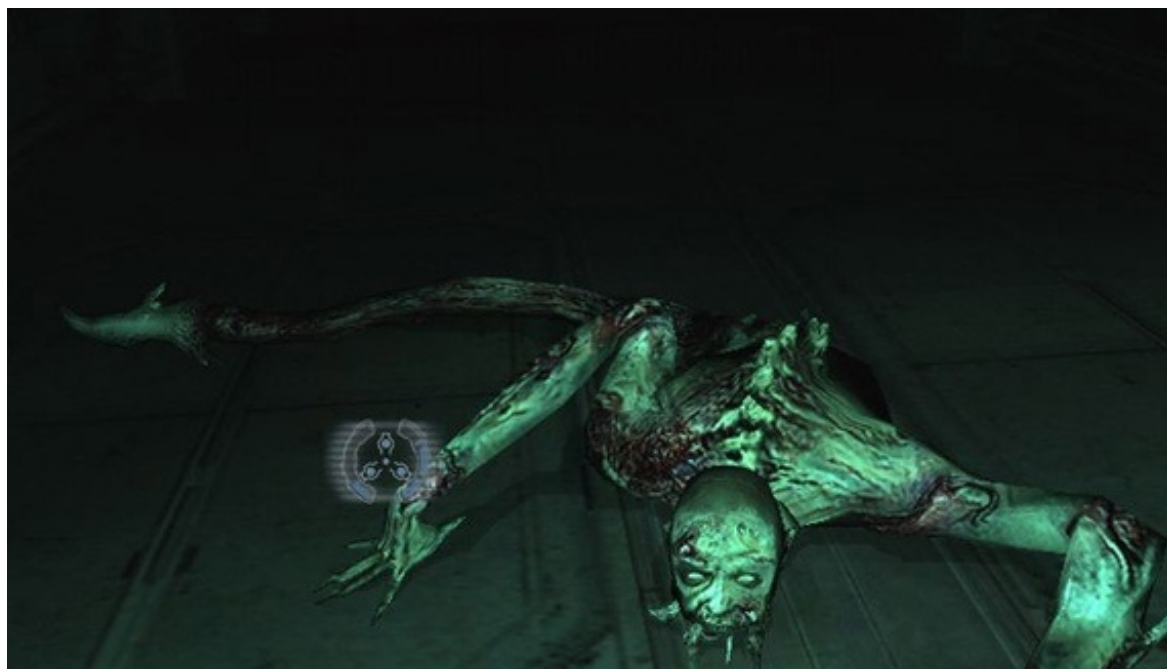
Hrateľnosť však ostáva na rozdiel od rozkúskovaného príbehu konzistentná, ba čo viac, graduje. Najprv vás DSE zoznámi so svojím dobrým ovládaním – na väčšinu neakčných aktivít slúži tlačidlo A. Strelbu zabezpečí B, nabíjanie Z na Nunchaku a k tomu C pre jednu vlastnosť (dočasné spomalenie času, nie rovno bláznivý bullet-time). Chvíľku som tápal ako aktivovať ešte sekundárny mód zbraní, no je to úplne jednoduché, stačí pokrútiť zápästím s Wiimote o 90 stupňov a pálite inak. Spočiatku iba ťukáte tlačidlá, hráte sa s okolím, zbierate predmety, no keď príde prvá riadna vlna necromorphov, končí prechádzka a DSE sa mení na zbesilú akciu. Kopa nepriateľov, no vy ich ledva zahlúšite a už ide ďalšia, sotva stíhate po nich brať náboje či nové zbrane a to ešte vedzte, že v okolí čakajú lekárničky či power-upy. Niekedy ich registrujete, no máte tak máličko času na ich zamierenie a vyzdvihnutie, že hra upaľuje ďalej. Je jasné, že o dve minúty vám ten kúsok zdravia bude chýbať a skolí vás zdanlivo nenápadný tvor.

Striedajúce tempo je samozrejme v poriadku a umocňuje intenzitu hry, keď v priebehu 8 minút môže vo vás vyvolať pocit strachu v tme, masívnu akciu i premietnuť kus príbehu. Primárna je však stále likvidácia necromorphov, pekne to filištínskej bandy. Ustrelíte im hlavu, oni sa stále potácajú smerom k vám a chcú vás doraziť iným hnátom. Odpáľte im nohy a začnú sa k vám plaziť. Vyrážite im ruky a skočia na vás, aby si z vás odhryzli. Pred sebou máte komplexné ničenie množstva nepriateľov, do veľkej miery už známych, ak ste hrali pôvodný Dead Space, ale s novými spôsobmi hlušenia pomocou 10 zbraní, každú s dvomi módmi. Od základnej pištoľky prejdete k zaujímavým plazma kanónom, plameňometu alebo efektnému bleskometu žerúcemu rapídne muníciu. Tá desiatka (resp. dvadsiatka pri alternatívnych paľbách) vám rozhodne vystačí, čo sa však nedá vždy konštatovať o nábojoch. S výnimkou základnej zbrane o ne neprídete rýchlo, a nie vždy si stačíte zobrať z nepriateľov ďalšie.

Na tomto mieste sa patrí vyjadriť aj mierne rozčarovanie z HUD a kurzora v DSE. EA chceli na jednej strane zjednodušiť, čo sa dá a nezaplniť obrazovku X ukazovateľmi a číslami. Preto zostručnili fakty na kurzor zbrane v strede obrazovky s počtom nábojov, módmi, nabíjaním a zelený štvorec so štyrmi zbraňami, čo si nesiete, do ľavého rohu. Na jednej strane je to fajn, na druhej si aspoň hodinu musíte zvyknúť, čo značí ten obdĺžnik pri kurzore a čo sú tie ornamenty v jeho vnútri. Lahšie to ísť zrejme nemohlo, o to ťažšie sa s hrou spočiatku zžívate.

V neskorších fázach je to už lepšie a rozčuľujete sa len nad jednocifernými počtami nábojov v príslušnej kolonke.

Autori DSE sa rozhodli čiastočne modifikovať typickú hrateľnosť viacerými bonusmi. Spomenuté spomalenie času pomôže najmä pri menších skupinkách a navyše bez neho nespustíte niektoré akcie v hre. A potom je tu kinéza umožňujúca zdvihnúť predmet a šmariť ho po nepriateľovi. Nepriamo to pripomína starú známu zbraň z Half-Life 2, akurát tu môže výrazne pomôcť, keď vám dôjdu náboje. Lineárny pochod navyše občas obohatí aj možnosť voľne sa porozhliadnuť po okolí a nielen tam, kde je natočená kamera. Ale pozor, keďže akcia je dynamická, často máte iba 10-15 sekúnd voľnosti a už sa uháňa v leveli ďalej. Mozgové závitky ešte preveria maličké puzzle sekvencie ako v System Shock.



Dead Space: Extraction má 10 príbehových misií (mimochodom, ukladať hra sa v nich nedá, treba hrať na plné dúšky, ale našťastie každá misia je delená na časti, takže keď dostanete po hube od jej bossa, netreba hrať celých 30 minút znova, len finálny kus) a vaše počínanie v nich na konci hodnotí hviezdčkami od 1 do 5. Bežne prejdete misiu na tri, keďže často nestačíte brať predmety alebo viac ráz zomriete. O to väčšmi chcete vylepšiť svoje štatistiky a vrátiť sa k niektorým misiám po konci hry.

Okrem príbehu máte Challenge mód, kde sa valí aj 10 vln nepriateľov, treba ich vystrieľať a prežiť. Je to adrenalínová výzva a na prvý raz sa zvládnuť nedá, no je zábavná, hoci už iba výrazne akčná. Žiadne logické premýšľanie, puzzle či rozhliadanie sa po okolí, tu sa už iba solí olovo. Odmenou za celkový pochod hrou je niekoľkodielny komiks obohacujúci príbeh o ďalší pohľad.

Dead Space: Extraction je v konečnom dôsledku veľmi zaujímavý projekt. Známy žánér z Japonska modifikuje západným štýlom a miestami prekonáva svojich učiteľov znamenitým spôsobom. Má fakt dobrý, pútavý príbeh, rozmanitú akciu a kombinuje ju aj s hororom. Pravda, toho napätia nemá zase až tak veľa ako niektoré House of the Dead diely, ale práca s príbehom v kontexte série je skutočne výborná. Občas je príliš tmavý, kamera sa pozerá inam, ako by ste chceli a kurzor je najprv mierne chaotický, ale keď preskočíte tieto drobnosti, čaká vás paradná akčná jazda.



Mlask! Wii engine pre Dead Space je pre rozkladanie protivníkov skutočne výborný.

Plusy:

- + prvotriedný vizuál a audio
- + kvalitný príbeh a prepojenie v sérii
- + filmová atmosféra a strih
- + bohatá hrateľnosť s novými prvkami
- + dobrá obtiažnosť i slušná znovuhrateľnosť

Mínusy:

- máličko zložitý kurzor
- kamera občas blúdi

hodnotenie **8.5**

recenzia **The Legend of Zelda: Spirit Tracks**

platforma DS
napísal spacejunker

Zamýšľali ste sa niekedy nad tým, prečo hrdina musí mať po ruke vždy novú hračku, dokonca aj vtedy, ak jeho dobrodružstvo predchádza už vami prežitý príbeh? Prečo sa potom v tom prvom neobjavili zbrane, ktoré mal k dispozícii po druhýkrát? Zabudol ich ovládať? Neboli dosť dobré? Čo ak je ten prvý príbeh relevantný iba pre jednu časovú os a ten ďalší píše nanovo históriu? Čo ak je hrdinov viac?

Analyzovať príbehovú linku The Legend of Zelda nemá význam, nech ste už koľkokrát zachránili princeznú Zeldu, premohli Ganona alebo vkročili nohou do kráľovstva Hyrule. Vždy má pevne daný začiatok a koniec, ktorý nehľadá na to, či ste, alebo naopak, nie ste fanúšikom tejto série. Nezáleží na tom. Link je znovu povolaný, aby zachránil krehkú dievčinu s magickým úsmevom a

roztomilým hlasom. Spirit Tracks inovuje rokmi overenú formulu vychádzajúc zo svojich predchodcov, pričom sa drží tradícií a nijakým zásadným spôsobom nebráni k absolútnemu ponoreniu sa do nového dobrodružstva.

Phantom of Zelda

Začína ako každé iné. Obyčajný chlapec sa ocitá vo víre udalostí a tie ho postaví na cestu, ktorá končí až pri úhlavnom zloduchovi zodpovednom za skazu a zlobu v pokojnej krajine. Kráľovstvo Hyrule si nažívalo v pokoji po dlhé roky vďaka duchom, ktorým sa podarilo Kráľa démonov premôcť vo finálnej bitke, no sily im už nestačili, aby ho zničili úplne. Kráľ bol tak uväznený hlboko pod zemou a nad ním vyrástla veža, ktorá spečatila vyčerpávajúcu vojnu a týči sa nad krajinou ako dvihnutý prst. História sa však zopakuje. Kancelár Cole napadne v najneočakávanejšej chvíli Zeldu a ukradne jej telo potrebné na vyvolanie Malladusa – Kráľa démonov. Pre Linka to znamená iba jediné, popraviť si rušňovodičskú čiapku a zo zatiahnutou húkačkou vyraziť na záchranu.

Spirit Tracks sa už od začiatku odkláňa od svojich predchodcov - zloduchom už nie je Ganon, ktorého ste skolili snáď miliónkrát, a Zelda vás napriek absencii svojho tela sprevádza na každom kroku v duchovnej forme. Napriek tomuto handicapu je jej pomoc neoceniteľná, dokáže sa prevetľovať do fantómov a využívať ich schopnosti. Na obrovských rytierov ste už narazili vo Phantom Hourglass, v Spirit Tracks je ich úloha podstatne väčšia. Nepriateľská náтура im nie je cudzia, stále vás dokážu jedným úderom zabiť, stačí však trochu šikovnosti a môžete ich priamo ovládať!



Krajina je rozdelená na štyri územia, medzi ktorými sa môžete voľne pohybovať po koľajniciach.



Bez fantóma sa v dungeonoch nepohnete, je neoceniteľným pomocníkom pri riešení puzzlov.



Môžete vziať jed na to, že s každú novú zbraň hneď preverí boss.

Do dungeonov sa tak nevtieravo vkradla kooperácia. Každý z fantómov disponuje inou silou, jeden dokáže presúvať masívne bloky, alebo zničiť chabé konštrukcie, ďalší sa vie teleportovať a iný zase disponuje s ohnivým útokom na zapalovanie faklí (mimoriadne dôležité v temných dungeonoch). Fantóm vás preniesie na chrbte cez lávu, vyloží na vyvýšené miesta, ale aj obráni pred nepriateľmi. Podporné činnosti v úvode s nastupujúcou komplexnosťou bludísk vystrieda plnohodnotná kooperácia, simultánne aktivovanie spínačov, deaktivovanie pascí, obrana pred padajúcimi obrovskými balvanmi a pod.

Tam, kde Link, nemá k dispozícii fantóma, sa musí spoliehať na vlastné hračky. K neodmysliteľnému bumerangu a luku pribudla nová sada zbraní plne nahradzujúca riadenú bombu, lopatu alebo kladivo. S hadím bičom sa budete hompáľať cez útesy ako Indiana Jones, a pomocou vzdušných vírov vyvolávaných fúkaním do mikrofónu môžete bombu odviať smerom na nepriateľa. Mikrofón využijete aj pri flaute, ktorou sa dajú prebudiť spiace monumenty, vytiahnuť

zo zeme poklady, doplniť život, ale predovšetkým vrátiť do krajiny koľajnice. A tie budete potrebovať, pretože po Hyrule sa pohybuje na vláčiку.

Stará známa pesnička

So zmenou Linkovej profesie sa zmenil aj dopravný prostriedok. Pohyb vláčiку je limitovaný vzhľadom na objavené trasy, nemáte už takú slobodu ako pri brázdení morí, čo neznamená, že v dedinkách a mestečkách nie je dostatok priestoru pre poschovávané poklady, bonusy či vedľajšie misie. Ako rušňovodič budete prepravovať pasažierov, ktorí si potrpia na dodržiavanie predpisov (rýchlosť, ťahanie za trúbu, plynulé zastavenie na stanici), ale aj tovar z jedného konca na druhý. Spirit Tracks nemá žiaden žurnál ani denník, čo je však zaujímavé, že vďaka jednoduchému a ľahko čitateľnému dizajnu ho ani potrebovať nebudete. Viete, kto od vás čo potreboval, kam treba ísť a čo treba spraviť. Pri zložitejších hádankách prichádza opäť vhod mapa, kam sa dá zapísať čokoľvek stylusom.

Nadobúdanie nových zbraní, hračiek a piesní sa vám postupne otvorí celé Hyrule, ktoré môžete prebrázditiť, až pokiaľ nebudete mať kompletne upgradovaný vláčičik a aktivovaný každý teleport pre rýchlejší presun. Za nájdené poklady vám starý známy priekupník Linebeck vymení celé vozne, delá alebo lokomotívu a obchodník Terry zase zosadne balónom a predá bomby či iné potrebné vecičky. Ekonomický systém v Spirit Tracks je nastavený tak, aby ste nemuseli absolútne nič kupovať. Môžete sa spoliehať iba na nájdené predmety a zbrane v dungeonoch alebo verný meč. Absolútne vás nemusí trápiť stav konta alebo zháňanie potrebnej zbrane.



Dizajn hry vám nedovolí zabľúdiť, ale vedie vás stále vpred, či už prehodíte výhybku a preskúmate dedinky, je na vás. Napriek tomu, že Spirit Tracks je úplne novou hrou v sérii The Legend of Zelda, neubránite sa pocitu, že ste ju už niekde hrali. Akoby z oka vypadla Phantom Hourglass, zdieľa s ňou nielen rovnakú štruktúru a rozdelenie hry na dve časti (dungeons a jazda na vozidle), ale aj identickú ovládaciu schému, vymieňanie predmetov cez wi-fi a multiplayer, ktorý nepodporuje online, ale zato ponúka hru pre štyroch hráčov z jedného kartridgu.

Jedna vec sa však nezmenila, Spirit Tracks potvrdzuje, že Nintendo sa vie o svoje najcennejšie značky postarať ukážkovo. Každý nový diel série nás vedie po dôverne známej cestičke vyšliapanej miliónmi predaných kópií, no vždy ide o dobrodružstvo, ktoré nepoľaví, kým neskončí a vždy ho radi podstúpíte, znovu a znovu. Nie nadarmo sme The Legend of Zelda: Spirit Tracks pasovali za [najlepšiu hru pre DS](#) v minulom roku.

Druhá strana mince - je2ry:

Zelda: Phantom Hourglass je pre mňa jedna z „najhravejších“ hier, ktoré som kedy hral. Jednoducho hra s veľkým H. O to viac som sa na nové pokračovanie legendárnej série tešil. Bohužiaľ, miesto plnohodnotného pokračovania som dostal niečo, čo by si pri inej sérii odnieslo maximálne označenie datadisk. Na chlp rovnaké herné princípy, rovnaké dungeons, podobné prostredia, podobné úlohy. Akurát že miesto loďky za Link vozí na vlaku a miesto presýpacích hodín je vyzbrojený čarovnou píšťalkou. Navyše, jeden z hlavných herných mechanizmov – fúkanie do mikrofónu – je zábavný, keď sa Zelde venujete doma, na pohovke. V čakárni u lekára, v autobuse alebo pri čakaní na letisku si takýmto spôsobom vyslúžite akurát pár veľavravných pohľadov. Škoda, že Nintendo sa (zrejme) bojí vybočiť z vyšliapanej cestičky a vsádza na roky osvedčenú istotu. Na jednej strane sa jej nečudujeme, na druhej strane sa nám, „nie Nintendo fanatikom“ takýto prístup nemôže páčiť.

Hodnotenie: 7,5/10



V tomto prípade húkanie nepomôže, ale poriadna salva zaženie monštrum v tuneli.

So vzdušným vírom môžete presúvať ľahké objekty.

Všetky cesty vedú k veži. Tu všetko začína, aj končí.

Plusy:

- + zvyšujúca sa komplexnosť dungeonov
- + dokonalé využitie každého predmetu
- + kompletne ovládanie stylusom
- + kooperácia s fantómom
- + množstvo bonusov a pokladov

Mínusy:

- nízka obtiažnosť bossov
- identická štruktúra s predchodcom

hodnotenie **9.0**

recenzia **Najväčšie udalosti 2009**

Aspoň na chvíľu sa zastavme, ohliadnime a zaostrime na tie najväčšie udalosti, ktoré otriasli éterom, písali nové dejiny, prepisovali históriu a nezameniteľnými písmenami sa zapísali a ovplyvnili uplynulých 12 mesiacov. Nekompromisným sitom prepadli iba tie s najväčšou údernosťou, veď predsa nik nestál o novinky ohlasujúce nové pokračovanie športovej série.

Zostavenie bolo o to ťažšie, že v minulom roku sme zverejnili 7211 novínok, článkov a krátkych správ, nehovoriac o terabajtoch trailerov a videí. Minulý rok napriek pretrvávajúcej opatrnosti ekonomických oddelení a trúfalých vyhlásení bol úspešný aj pre Sector, boli sme na najdôležitejších herných výstavách na troch kontinentoch a narástli čo do obsahu.

Ale späť k udalostiam, sú rozdelené podľa mesiacov, takže si môžete urobiť obraz, o čo ste prišli, čo ste nepočuli alebo premeškali.

Január

Býva už našou tradíciou vyhlásiť začiatkom roka najlepšie hry toho predchádzajúceho. S malou zmenou sme zostavili [Top 10](#), v ktorom si najcennejšiu cenu odnáša bezkonkurenčne GTA IV.



Hra roka 2008.

Vo svete sa pochovali [najlepším hardvérom](#), Xbox360 má na svojom konte [28 miliónov predaných konzol](#), štúdio Neversoft sa tak zapáčilo na rockových pódioch, že [opúšťajú](#) značku Tony Hawk, žezlo preberajú noví skejťáci z Robomodo.

V Južnej Amerike je uvedená na trh [next-gen konzola ZeeBoo](#), nie je vyzbrojená žiadnou mechanikou ani motion ovládačom, aj keď je postavená na vnútornostiach Wii. Hry sa do internej pamäte dostaávajú cez 3G sieť.

Najkrajšia žena herného priemyslu [Jade Raymond](#) nie je vôbec zainteresovaná vo vývoji I Am Alive, akoby chcela povedať, že ešte stále pracuje pre Ubisoft, ale už nechce svoju peknú tváričku vystavovať na verejnosti.

O MMORPG Age of Conan [klesá záujem](#), zatvára viac ako polovicu serverov, Nintendo bojuje proti zákysom v hrách špeciálnym [in-game pomocníkom](#), ktorý bude neskôr zakomponovaný do hier. Odzvonilo cheatom a návodom.

Pod Pandemic sa začína [triasť stolička](#), ale zatiaľ štúdio odoláva ďalším ekonomickým balíčkom EA. Tvorcovia Madden už také [šťastie nemali](#) a museli si zbalit športové tašky. Snáď najväčšou stratou je zatvorenie štúdia Ensemble Microsoftom. V neskorších dňoch bývalí zmesnanci otvoria nie jednu (Robot Entertainment) ani dve (Bonfire), ale rovno tri nové spoločnosti (Windstorm Studios). Posledným titulom Ensemble bola stratégia Halo Wars.

Dva Pacienti si [povedali](#) svoje áno v štýle Halo. Sector sa dostal na [Facebook](#).

Február

Padá embargo na Killzone 2, hra si vystrieľala [v recenzii 9,5/10](#), v diskusiách zúri taká vojna, že hru chce takmer každý a dokonca [vznikol aj mod](#) pre modlu Crysis. Rockstar sa vracia na divoký západ v [Red Dead Redemption](#), nad THQ sa sťahujú mraky a prepúšťa zamestnancov.



Každý si chcel kopnúť.

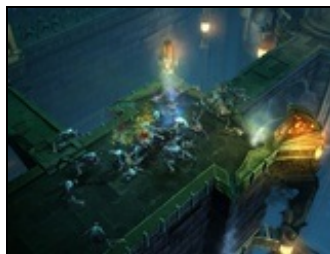
Sector pohltí fanúšikovskú stránku gta.sector.sk a mapuje [históriu tejto značky](#). Objavujú sa vôbec prvé detaily o God of War III, hovorí sa o odkúpení Eidosu Square Enixom a id Software sľubuje, že [Doom 4](#) bude zaručene iný.

Age of Conan svoju firmu Funcom [sťahuje do kanála](#) vďaka vysokým stratám, [Assassin's Creed II](#) sa bude odohrávať v Benátkach a legendárne španielske [štúdio Pyro](#) sa vracia na hernú scénu. Žiadna hard core stratégia sa nekoná, ale pracuje na akčnej adventúre k animovanému filmu Planet 51.

Epizóda GTA IV: Lost and Damned [láme rekord](#), i keď nik nevie, aký to vlastne bol. V Activision majú jasno, [koľko zarába](#) ich World of Warcraft.

Marec

Stalker z roku 2004 je k dispozícii [zadarmo](#), EA si [uvedomuje](#), že hry sa nepredávajú iba počas jesene. Resident Evil 5 obohatí [multiplayer](#), ako sa neskôr ukáže, ide len o odblokovanie kódu, ktorý je už na disku, medzi časom sa v obchodoch objavia 4 milióny kópií z tejto survival akcie.



Navštívili sme GameExpo, odkiaľ sme priniesli [textový](#) a [video](#) report. Počas prednášky značne podguráženého fantasy autora Farbičky celého sveta spojte sa! Andrzeja Sapkowskeho sme sa dozvedeli, že vôbec [nehral](#) herného Zaklánača a pokecali sme aj s Holanďanmi z [Guerrilla Games](#).

Vedú sa [siahodlé diskusie](#) ohľadne grafického spracovania Diablo III, chýba vraj poriadna temnota, hard core obec netešia pastelové farby pre tínedžerov. Blizzard tieto reakcie má na háku.

Fumito Ueda hovorí, že jeho hry nikdy neboli ani [nebudú umením](#). My hovoríme, že sú. Do flame war prilieva oheň správa o tom, že [PC ovláda herný trh](#), nečakane je ohlásený tretí diel [Max Payne](#) a Sony [vyberá poplatky](#) od vydavateľov za obsah vystavený na PS Store.

Apríl

Fendi pripravil opäť hurmoný [aprílový článok](#) s perličkami z herného biznisu, aprílová bola aj správa o tom, že Campbell bude [novým hrdinom](#) Metal Gear série.



Malý veľký zázrak.

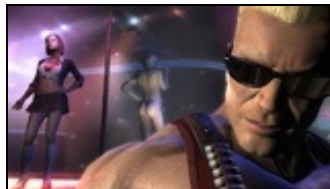
Apríl už nebolo oznámenie [Syberia 3](#), ktorá by mala ponúkať unikátnu kooperáciu medzi majiteľmi PS3 a PC. Medzi tvorcami konkurenčných Dj-ských hier zúri [súdna roztržka](#). Konami odmieta kontroverziu a tak dáva ruky preč od [Six Days in Fallujah](#).

Konzolový Zaklánač je zrušený a autori [označujú vinníka](#), Brloh otvoril novú predajňu v [Košiciach](#). Otestovali sme novú revíziu handheldu [Nintendo DSi](#).

Nepripravených nás zastihla správa o odchode [Willa Wrighta](#) z EA. Mozog stojaci za Sim City a The Sims zakladá Stupid Fun Club a bude sa orientovať na tvorbu nových značiek. Ďalší veľký muž David Reeves [opúšťa](#) prezidentské kreslo Sony Europe, na jeho stoličku dosadne nevýrazný Andrew House.

Máj

Hneď v úvode obletela svetom správa o sile atómovej bomby. 3D Realms došli prachy, tak zatvára dvere a vývoj Duke Nukem Forever bol po dlhých 12 rokoch [ukončený](#)! To sa [nepáči](#) Take Two a chce získať súdnou cestou značku Duke Nukem.



Blizzard [špekuluje](#) nad novou MMO a Európskej komisii uvažujú nad [novým zákonom](#), ktorý by umožnil reklamáciu hry na základe bugu. Šialené.

Zrušený, nezrušený, vždy je Forever.

Mesiac máj bol plný leakov z nadchádzajúcej E3, objavili sa informácie o oboch motion systémoch pre PS3 a Xbox360 ako aj prvé fotky [PSPgo](#). Komu by sa mánilo, tak sa mohol v predstihu pokochať ako bude vyzeráť na augustovej GamesCom ohlásená [PS3 Slim](#).

Jún

Zamaskovaný za teasingom novej hry Rising zo série Metal Gear Solid sme mali schovanú slovnú hračku [Meníme Grafiku Sectoru](#). A tak sa aj stalo, od 1. júna sa pohybujete po nových a značne vylepšených stránkach, ktoré vyzerajú sexi.



Zmena k lepšiemu.

Vyrazili sme do zámoria, do Los Angeles, aby sme [zmapovali E3](#), priniesli sme množstvo materiálu, ale hlavne [report](#) a [video dokument](#). Nezabudli sme ani na [Booth Babes](#).

[Tlačovka](#) Microsoftu odfúkla svojimi celebritami všetkých z dohľadu. Všetci hovoria o [Project Natal](#) a v konkurenčnom tábore Sony sa skloňuje rovnako [motion ovládanie](#). Prebudil sa aj [Alan Wake](#), ale do konca roka to nestihne.

Zo samotnej E3 treba vypichnúť vzkriesené [GT PSP](#), ohlásenie kooperácie v [New Super Mario Bros. Wii](#), odhalenie [Last Guardian](#) a [protest kresťanov](#), ktorý sa ukázal ako chytrý marketingový ťah EA na propagáciu Dantes Inferno. Kompletne spravodajstvo z E3 nájdete [v príslušnej sekcii](#).

Crytek ohlasuje [Crysis 2](#), ale ak vstúpi do platnosti [nový zákon](#), bude sa musieť odsťahovať z Nemecka, pretože nebude možné v krajine ani predávať ani vyvíjať násilné hry.

Bethesda [kupuje](#) (akoby sa nechumelilo id Software).

Júl

Čoraz viac sa začína hovoriť o terminálovom hraní (Cloud systémoch), najvýraznejšie sú [OnLive](#) a [Gaikai](#). Sector akadémia rozdávala [vysvedčenia](#), predstavená je next-gen podoba [Mechwarriora](#) a novej [Lary Croft](#).



O metalistov je mimoriadny záujem.

CliffyB [zaperlil](#), že budúcnosť strelačiek je v RPG, čo potvrdzujú úspechy Mass Effect a Deus Ex. Takže niečo na tom pravdy bude. Gabe Newell z valve zase vidí budúcnosť v spolufinancovaní vývoja samotnými hráčmi.

Brutal Legend bude distribuovať EA, ale to sa nepáči Activision, takže podáva [žalobu](#). Odložené sú dve najväčšie železka v ohni Sony Heavy Rain a Gran Turismo 5.

V susedných Čechách otváara Kuju Entertainment svoju [pobočku](#).

August

Warren Spector sa pustil do vývoja [Epic Mickey](#), objavujú sa aj oficiálne fotografie [Zune HD](#), nového multimediálneho presnosného zariadenia od Microsoftu.



Odtučňovacia kúra nakoniec zabrala.

[StarCraft II](#) sa objaví až v roku 2010, to ale netrápi xboxových avatarov, tí sa už hompálajú na zrkadlách v [Dirt 2](#).

Pokračovanie Command & Conquer ruší základne a mení kompletne [stratégiu](#), tá štúdiu GRIN po vydaní Terminator: Salvation a Wanted: Weapons of Fate nevyšla a tak [zatvára dvere](#).

Na najväčšej hernej výstave sveta [GamesCom](#) nemôže chýbať ani Sector. Priamo z miesta, kde bolo ohlásené Fable III, sme priniesli rozsiahly [dokument](#) a [video](#). Na výstavnej ploche sa dá hrať Diablo III, ale čakačky sú 2 - 4 hodiny. Kompletné spravodajstvo z GamesCom nájdete v príslušnej sekcii.

Sony ohlasuje konečne zlacnenie a novú verziu [PS3 Slim](#), Microsoft kompletne mení balenia Xbox 360 a na XBLA má namierené česká adventúra [Axel & Pixel](#) od 2K Czech.

September

V júni v zámorí vypukla E3, v kolíne augustová GamesCom, Slovensko má [Istrocon](#). Ron Gilbert, tvorca Monkey Island, ohlásil [DeathSpank](#), Digital Foundry meria [oneskorenie v hrách](#) a v redakcii sa ostodušu testuje nová [PlayStation 3](#), ktorú ste mohli v zápatí aj vyhrať.



Sectoráci v Tokiu.

Zrušené štúdio GRIN pracovalo na novej hre [Final Fantasy](#). Nečakané. Objavujú sa prvé informácie o druhom [Zaklínačovi](#), bude aj na [konzolách](#). Forza 3 a GT5 si merajú sily [vo videách](#) v štýle Ferrari.

Ako každý rok Sector sa opäť vybral do Tokia zmapovať [Tokyo Game Show](#). Booth Babes sa nezmestili do [jednej](#) ale okupujú rovno [dve](#) galérie. Z Tokia sme priniesli výdatný [report](#) a [video](#).

Tými najcennejšími úlovkami však boli: [rozhovor](#) s prezidentom SCE Shuheimom Yoshidom, návšteva [Polyphony Digital](#), kde sme [vyspovedali](#) aj tvorca Gran Turisma. Kompletné spravodajstvo z TGS nájdete [v príslušnej sekcii](#).

Október

Otestovali sme nový handheld [PSPgo](#) a v súťaži o PS3 sme ocenili najväčších [krikľúňov](#). V zámorí zostavili [rebríček](#) napredávanejších hier za posledných 10 rokov. Medzi najpredávanejšie série patrí aj [Need For Speed](#), na konte má 100 miliónov predaných kópií.



Shift zaradil novú 100 miliónovú rýchlosť.

Bruce Willis potvrdil účasť na filme [Kane & Lynch](#), slovenskí provideri internetu zaplakali nad [rýchlosťou netu](#) v Japonsku, kde Nintendo ohlasuje opäť [ďalšiu revíziu](#) handheldu DS, tentoraz s väčšími displejmi a rozmermi XL.

Ocenenia Golden Joystick vyhral [Fallout 3](#), limitka God of War 3 bude [natrieskaná bonusmi](#), licenciu WRC získalo štúdio Black Bean Games a ohlasuje novú [rally hru](#) a mladý nádejný dizajnér z Austrálie nazrel do krištáľovej gule a navrhol [PS4, Xbox720 a PSP2](#). Podarilo sa mu to na jednotku.

November

Nielen hard core hráči sa rozumejú do PC, ale aj [pornohviezda](#) si moduje svoje PC. Ako jedni zo zástupcov médií sme sa zúčastnili svetovej udalosti - v nonstop hraní [Dragon Age](#). Československý tím bohužiaľ vypadol ako prvý.



Koho zaujímajú dedikované servery?

Spector miluje Deus Ex a rád by sa k svojmu dieťaťu vrátil, ale pracuje na Epic Mickey. To pravé pokračovanie má v rukách bývalý Eidos, teraz Square Enix Europa.

Finančné správy veľkých vydavateľských domov nevyzerajú ružovo, tratí [Ubisoft](#), [THQ](#), [Sony](#), aj [EA](#), ktorý [rozpúšťa](#) Pandemic Studios a hovorí sa aj o tom, že po dokončení C&C4 bude poslaný k vode ďalší tím. Nintendo [klesajú tržby](#).

Tvorcovia Band Hero majú na krku [žalobu](#) za neodsúhlasené používanie podobizní muzikantov, kontroverziu [vyvoláva](#) jedna z misí Call of Duty: Modern Warfare 2, v ktorej musíte zabíjať civilov na moskovskom letisku. Sekvencia sa dá preskočiť, ale hre to vôbec neuškodilo, práve naopak, odnáša si [vysoké známky](#) aj napriek pokazenej [PC verzii](#). Call of Duty: Modern Warfare 2 má naúspešnejší launch v histórii zábavného priemyslu, za prvých 5 dní išlo do kasičky Activision viac ako 550 miliónov dolárov.

Možno aj preto [požaduje](#) Ubisoft pre Assassin's Creed II len tie najvyššie hodnotenia a súčasne s týmto titulom spúšťa odmeňovací program [Uplay](#).

[Killzone](#) oslavuje piate výročie, PlayStation Network má na krku [tretie narodeniny](#), World of Warcraft piate a séria [Warcraft](#) pätnáste. Zatiaľ čo Blizzard oslavuje, Diablo III sa tak skoro nedočkáme a do kokpitov Forza Motorsport 3 [pribúda](#) animácia radenia rýchlostí.

Akcia No More Heroes sa [presekala](#) aj na next-gen systémy, hovorí sa aj o novej hre [Duke Nukem](#) a v Japonsku sa môžete [dotknúť](#) virtuálnej priateľky.

Aj na slovenský trh sa dostávajú [stieracie kupóny](#) na nákup obsahu z PS Store, ohlásené je nové pokračovanie série Prince of Persia a objavuje sa prvý gameplay zo [Zaklínača 2](#). Tony Hawk na druhej strane [čelí brutálnej kritike](#) za hru RIDE s dodávanou perifériou v tvare skejtu.

Miyamoto tvrdí, že by už v Nintende [nedostal prácu](#) kvôli zvýšeným nárokom na personálnom a David Cage vysielal do sveta [správu](#), že hry nie sú pre deti.

December

EA plánuje [šetriť na vývoji](#), čo sa odrazí na 20 % nižšej produkcii, herný Avatar nie je [taká bomba](#) ako film, čo nám nevadí, pretože vyberáme ideálny [herný darček](#) pod stromček.

PlayStation má [15 rokov](#), spolu s uvoľnením dema GT5 je spustená súťaž [Gran Turismo Academy](#), kde sa môžete stať skutočným jazdcom. Slovensko je mimo hry.

Na Wii sa najviac hrá [Super Smash Bros Brawl](#), PS3 konečne zužitkúva zníženú cenu a predaje stúpajú v Japonsku aj vďaka premiére [Final Fantasy XIII](#). To nič nemení na veci, najpredávanejšou hrou je jednoznačne RPG [Dragon Quest IX](#) pre najmenší herný systém DS, ktorý sa v UK stáva najpredávanejším v histórii a odsúva PS2 na vedľajšiu koľaj.



Moderná vojna je výnosný
biznis.

Na opačnej strane Zemegule je [odhalený](#) príbeh Dead Space 2, ale z [prvých záberov](#) nebudete múdrejší.

Splinter Cell: Conviction bude vybavený [mohutným multiplayerom](#) a co-op kampaňou, Mass Effect 2 sa zase chváli [novučičkou stránkou](#), kde nájdete popisy celého Shepardovho tímu.

Ohlásená je nová hra [Transformers: The War For Cybetron](#), Star Gate predbehne vydanie multiplayer akcie s podtitulom [Resistance](#), z ktorej výťažok poputuje na dokončenie večne odkladanej MMO.

V zámorí sa rozdáva VGA Awards, nás zaujímajú hlavne nové trailery na Medal of Honor, Star Wars Force Unleashed 2, Prince of Persia: Forgotten Sands, SpecOps: The Line, Batman: Arkham Asylum 2. Kompletný súhrn [nájdete tu](#).

Square Enix [odvážne tvrdí](#), že konzolám odzvonilo, asi zo závidi, pretože [najpredávanejšou hrou](#) sezóny je Call of Duty: Modern Warfare 2. Hodnoteniami však nestačí na najlepšiu hru poslednej dekády [Tony Hawks Pro Skater 2](#).

Heavy Rain bude mať [malé epizódy](#) v podobe DLC, s Wii Fit [neschudnete](#), Sony možno [bude účtovať](#) za užívanie PSN a [Burnout Paradise](#) mohol vyzeráť úplne inak na Mesiaci.

Koncom roka sa objavilo niekoľko [vianočných pozdravov](#) a dali sme na známosť, čo bude [hrať redakcia](#) počas sviatkov.

recenzia **Najlepšie hry roka 2009**

platforma -
napísal spacejunker

Je jednoduché predpokladať, že v prípade vyhlásenia redakčnej Top 10 nebudete postupovať podľa pravidiel. Od momentu, kedy sa na titulke objaví anotácia, že sa tak stalo, každého ženie vpred zvedavosť, ktorá hra sa stala tou najlepšou za uplynulých 12 mesiacov, a ktorá ostatným vypálila rybník. Rok 2009 z hľadiska kvality nastavil latku pomerne vysoko a to dokonca až tak, že vybraných kandidátov, nech boli ich kvality a sila mena mocná, postihol ich nakoniec odklad.

Keď som vyslal zo svojho šéfredaktorského kresla správu redaktorom, aby sa obzreli späť a začali uvažovať o tých najlepších, netušil som, aké rebríčky mi budú prichádzať emailom. Až ma premkol strach. Jednohlasnosť, ba ani jednoznačnosť by ste v nich hľadali márne. Ich rôznorodosť dokonca vyvolala až obavy z celkového obrazu, čo sa našťastie nestalo.

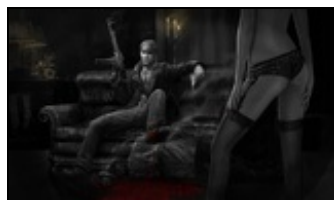
Pre tých správnych, ktorí čítajú články podľa pravidiel (tj. od hora smerom nadol), je tu malý spojler, najlepšou hrou roka sa nestala kompilácia epizód GTA: Episodes from Liberty City, ba dokonca ani Call of Duty: Modern Warfare 2. Počul som padanie kameňov zo srdca?

Bez ďalších zbytočných rečí, je mi povinnosťou poodhaliť systém výberu. Tak ako po minulý rok, mal za úlohu každý redaktor vybrať svoju vlastnú desiatku najlepších. Každému titulu podľa poradia boli následne pridelené body od 1 – 10 a tie sa sčítali. To, čo o malú chvíľu budete čítať, je Top 10 Sectoru. Takže, bubny prosím, prichádza najlepšia desiatka!

Top 10 rebríček:

10. **Saboteur** [[recenzia](#)]

Ako tajný favorit sa objavil vo výbere hier, ktoré by sa mali objaviť pod vianočným stromčekom a ako čierny kôň otvára aj rebríček najlepších. Paradoxom je, že vývojárske štúdio Pandemic Studios bolo z dôvodu reštrukturalizácie EA rozpustené. Najsmutnejšie na tom je, že Saboteur je najlepšou hrou tohto kalifornského tímu (hneď po Mercenaries, aj keď si to mnohí nechcú priznať). Akčná adventúra



zasadená do Paríža v čase zúriacej druhej svetovej vojny nás dostala svojim výtvarným štýlom, vracaním farby do oslobodených štvrtí a RPG prvkami v podobe perkov, ktoré sú vlastne takými challengami. No a potom je tu lozenie po Eiffelovke.

9. **Assassin's Creed II** [[recenzia](#)]

Šľachtický titul a pohyb v aristokratických kruhoch nevyniesol Eziovi vyššie miesto. To, že je takmer na chvoste, pripisujeme predovšetkým ignorovaním PC platformy, ktorá ustúpila dvojici



konzolových verzií v novembrovej tlačinici na trhu. Niežeby to hre po kvalitatívnej stránke nejako ublížilo, no takto sa pred mnohými pohybuje v tieňoch ako majster zabijak a striehne na svoju obeť.



Ubisoft nedostatky predchodcu priznal a vytvoril pokračovanie, ktoré je učebnicovým príkladom učením sa na vlastných chybách. Renesančný svet Assassin's Creed II je preto bohatý na príležitosti, prieskum a variabilitu. Nehovoriac o tom, že môžete zaplatiť kurtizánam a používať ich na odvádzanie pozornosti stráží.

8. **Left 4 Dead 2** [\[recenzia\]](#)

Zombíci znovu zaútočili a ponúkli sériu nových kampaní, hrdinov, zombíkov a aj zbraní. Tím musí nastúpiť, spolupracovať a spolu sa prestrieľať cez tisíce nemŕtvych, ktorí sa im postavia do cesty v častiach mesta Savannah, konkrétne v mŕtvom stredisku, temnom karnevale, močiaroch, bažinách a na fare. Ak by kooperácia nestačila, pôvodný herný štýl sa obohatil o nový kompetitívny multiplayerový mód a priniesol nový pohľad na akciu. Je to síce rovnaká hra ako minule, ale je stále iná a nesmierne návyková.



7. **Borderlands** [\[recenzia\]](#)

V rebríčku nám dvakrát za sebou figurujú dvaja kandidáti z rovnakého súdku. Poľovanie na zombíkov vo štvorici o chl pofahlo priamej konfrontácii inej štvorice, ktorá na Pandore hľadá Vault. Bravúrna kombinácia žánrov FPS a RPG funguje za výdatnej asistencie co-opu na jednotku, pričom jednotlivé prvky na sebe neparazitujú, ale dopĺňajú sa a vytvárajú jeden kompaktný celok.



Levelovanie, hľadanie questov a gazilión zbraní predlžujú hrateľnosť, podobne ako doteraz vydávané DLC s novým obsahom. Od tvorcov série Brothers in Arms sme nečakali až takú bombu. Nabudúce už budeme pripravení!

6. **Call of Duty: Modern Warfare 2** [\[recenzia\]](#)

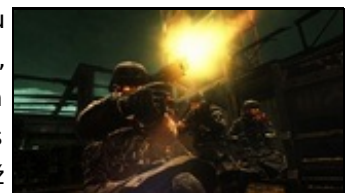
Naozaj ste si mysleli, že najnovší počin Infinity Ward sa do rebríčka nedostane? Neodškriepiteľne silno návykový multiplayer je doménou Modern Warfare a nech už robíte s ohováraním čokoľvek a akékoľvek hanlivé slová vypustíte na jeho adresu, jednu vec nezmeníte, že na online bojiskách zúri nefalšovaná vojna za expami a vyšším levelom. Že vás kampaň neoslovila alebo urazila jej dĺžka



či kontroverzný obsah? Máme pre vás jednu radu, dajte pokoj Modern Warfare 2 a hrajte lepšie alternatívy, predsa nie je to jediná hra z prostredia modernej vojny. Jeden tip na záver, Pinkie dokázal odohrať takmer celú kampaň bez toho, aby zabíjal. Vraj skolil iba troch vojakov! Tomu sa hovorí skriptový speed run!

5. **Killzone 2** [\[recenzia\]](#)

Z hľadiska premiér tu predstavených, je Killzone 2 starou vykopávkou. Premiéra začiatkom minulého roka spôsobila, že na to, čo vyšlo pred letom, sa spomína ťažko. Holanďanom z Guerrilla Games sme ale zasalutovali. Máme ich radi a to nie preto, že nás pozvali do centrály, ale že dokážu vybičovať vojnovú atmosféru až za hranice možností, pričom nepotrebujú vyčistiť letiskovú halu od civilov. Im stačí oranžovo-červená farba. Zatiahnutá obloha roztrhaná žiarivými bleskami dotvorí scenériu. Keď začne bubnovať olovo a spustí sa ohňostroj iskier, ocitnete sa v pekle. Za strach o vlastný život, únavu z boja a intenzívnosť prestreliek salutujeme opäť. Za multiplayer ešte raz! Pohov.



4. **Batman: Arkham Asylum** [\[recenzia\]](#)

Debut britskému štúdiu na poli veľkých konzol a miliónov investovaných do vývoja vyniesol slávu. Rocksteady Studios sa odteraz pohybuje na vysokej nohe, má na konte najlepšiu komiksovú akciu všetkých čias a najlepšiu hru s Batmanom v hlavnej úlohe. Nováčik a takmer neznáma firmička uštedrila kopanec do gulí



všetkým narábačom s licencovaným materiálom a hrdo sa postavil vedľa Švédov Starbreeze, autorov klasiky Chronicles of Riddick. Štvrté miesto Batman: Arkham Asylum je zaslužené, zmesica žánrov dokonale vybalansovaná otváraním zákutí sanatória, kde Joker rozohral divokú párty, ktorá sa vymkla spod kontroly, je korunovaná primitívnym, no zábavným súbojovým systémom.

3. **Forza Motorsport 3** [\[recenzia\]](#)

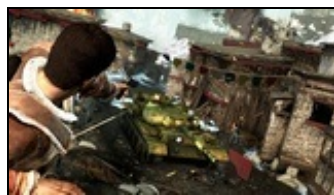
Trojka radí trojku. Všetko je v poriadku aj z matematického hľadiska. V preplnenom jesennom štartovnom poli racingov to Forza 3 mala ťažké, no ponuka a vynikajúci pocit z jazdy vyhral nad efektami a zašpinenými okruhmi konkurencie. Svojím spôsobom patrí tejto hre ešte jedno ocenenie za to, že v tak úzkoprofilovom žánri, akým sú



racingy, dokáže osloviť a ponúknuť každému niečo, kto sa čo i len trochu zaujímal o svet rýchlych kolies. Nie všetko je o asistentoch a pomocníkoch, ako jedna z mála hier ponúka vyšperkované ovládanie gamepadom, mohutný online servis s dražením vystavovaných objektov a, samozrejme, možnosť počarbať každú karosériu.

2. **Uncharted 2: Among Thieves** [\[recenzia\]](#)

Z hľadiska poradia je aj na druhom mieste všetko v poriadku. Tróni tu dvojka. Až do poslednej sekundy, bolo najnovšie dobrodružstvo Nathana Drakea a jeho posadnutosť moreplavcami jednoznačným a bodovo najviac hodnoteným favoritom. To, že je na druhej priečke, len potvrdzuje kvality technicky najvyspelejšej PS3 hry, ktorá dokáže



strhnúť každého, komu v žilách koluje aspoň slabosť pre poriadne hľadanie pokladov, veľkú výpravu a trochu toho suchého humoru. Hovorili sme o tom, že si je možné ukladať multiplayerové zápasy a že o progrese hra automaticky Twituje? Lara Croft a Indiana Jones v dnešnej dobe už nestačia za rýchlym krokom mladšieho kolegu. Raz je to tak.

Hra roka:

1. **Dragon Age: Origins** [\[recenzia\]](#)

BioWare po viac ako 10 rokov vo svojom sídle v kanadskom Edmontone produkuje tie najlepšie RPG, aké sa k nám zo západného sveta dostanú. Vraví sa, že aj majster tesár sa niekedy utne, ale po päťročnom čakaní nám kolená rozklepal závan minulosti. Každý krok vo Fereldene môže byť smrteľný, každá návšteva nepreskúmaných končín môže končiť roztržkou a



každé povolanie si píše svoj vlastný príbeh. Dragon Age: Origins je návratom ku klasickým RPG so všetkým, čo k tomu patrí. Vysokou obtiažnosťou, nutnosťou taktizovať so štvorčlennou partiou a platiť za chybné rozhodnutia. Ak je Origins zrodením novej série, ktorú EA podporuje aj stolovou hrou a dvojicou kníh, tak nám vznikla legenda formátu Baldur's Gate. A nielen preto jej patrí vavrín za ocenenie Najlepšia hra roka 2009.



Platformové ocenenia:

PC hra roka

Dragon Age: Origins [\[recenzia\]](#)

Že vy ste si najskôr prešli rýchlo celý rebrík a až potom sa pustili do čítania? V prípade najlepšej hry 2009 a najlepšej PC hry minulého roka nemá cenu papagájovať, čo už bolo povedané. Šedí strážci vás potrebujú a za našou recenziou si stojíme:



„Sú hry, ktoré majú bombastickú reklamu a napokon dopadnú zle. A sú hry, ktoré majú veľkú propagáciu a skončia ešte lepšie, ako sa očakávalo. Taký je aj Dragon Age, veľkolepý, ušľachtilý, silne návykový. Má síce drobné chybičky krásy, ale nič to nemení na tom, že sa jedná o RPG roka a možno nie len tohoto.“

PS3 hra roka

Uncharted 2: Among Thieves [\[recenzia\]](#)

Nathan Drake je magnetom na problémy, všade kam sa pohne, sú piráti, hrdlorezi a zlodeji. V Among Thieves tomu nie je inak, ale nebezpečné sú aj jeho dve partnerky. Hru stačí iba raz vložiť do mechaniky, potom je to jazda od začiatku do konca, ostatne:



„S dobrými vecami sa rozlúčite, s výbornými ťažšie, špičkovým nechcete dať zbyhom. Vybičovaná dobrodružná atmosféra spôsobuje počas hrania, že nechcete položiť ovládač z rúk. Hra vám to nedovolí. Ide vpred ako nezastaviteľná húsenková dráha bez brzd a valcuje všetko, čo jej stojí v ceste.“

Xbox360 hra roka

Forza Motorsport 3 [\[recenzia\]](#)

Hneď na začiatku dostanete do rúk Audi R8 a potom je už len na vás, či sa vrhnete do 100 hodinovej kampane alebo odskúšate každé auto a preženiete ho na všetkých tratiach, ktoré sú od prvého spustenia. To je odvážny krok aj na racingy.



„Forza 3 menovaný sa od žánrových kolegov dištancuje novým smerovaním Turn 10, dať volant do ruky aj tým, ktorí motošportu neprepadli. Trend oslovenia začiatočníkov nestojí v ceste fundamentálnemu základu – autentickému spracovaniu pretekov s

dôrazom na realizmus a jazdné vlastnosti každého auta.“

Wii hra roka

New Super Mario Bros. Wii [\[recenzia\]](#)

K vyčerpávajúcemu a jasnému citátu z recenzie len dodáme, že riskovať sa niekedy vyplatí a Nintendo to sakrametsky vie.

„Nintendo stále ovláda jednu vec znamenite – bez ohľadu na pohľad na hlavného hrdinu, množstvo polygónov či rozlíšenie servíruje parádnu hrateľnosť a tá sa cení. Nikto zatiaľ nevytvoril lepšiu 2D behačku ako Ninty za 25 rokov a týmto dielom ešte zvýši pomyselnú latku kvality. Fantasticky funkčná kombinácia hrdinov, predmetov, bonusov, košatých levelov umocnená silným multiplayerom, to je vzácnosť.“

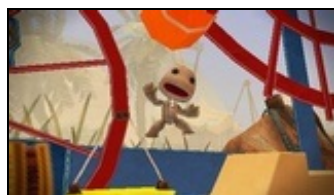


PSP hra roka

LittleBigPlanet [\[recenzia\]](#)

Je bez co-opu a nerozumie si so svojou veľkou sestrou, LittleBigPlanet však naplňa motto hry Play, Create, Share a nevadí jej ani malý formát.

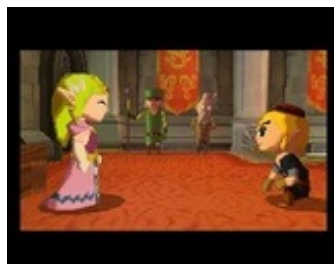
„Malá veľká planéta si zachováva svoje nezameniteľné čaro sveta v krabici, v ktorom sa dajú vďaka silnému editoru vybudovať nielen nové úrovne, ale dá sa tento nástroj využiť na rôzne prezentácie, gratulácie alebo len ako iný spôsob vyjadrovania. Limitom je len a len vaša fantázia.“



DS hra roka

The Legend of Zelda: Spirit Tracks [\[viac o hre\]](#)

Môžeme viniť kde koho, že sa Zelda nedostala k nám včas. Možno je to tým, že Link presedlal z plachetnice na vláčik a kapitánsku čiapku vymenil za šilt rušňovodiča. Podobnosť s vynikajúcim predchodcom je až zarážajúca. Oni to zrecyklovali? Solídne základy netreba meniť, keď herná mechanika tiká ako švajčiarske hodinky. Stylusom bravúrne zvládnete všetky nové nástrahy, hračky aj ovládanie fantóma, na ktorom je Spirit Tracks z veľkej časti postavená. Zvládol to už Mario, tak prečo nie Link? Kooperácia nie je v takej podobe, na akú sme v dnešnej dobe zvyknutí, no v dungeonoch je využitá do bodky.



Vo výbere najlepších hier spomedzi jednej platformy došlo k malej zmene, vypadla PS2 kategória. Dôvody sú prosté. Počet exkluzívnych a multiformátových titulov v uplynulých mesiacoch klesol tak, že je na čase nechať vydýchnuť konzolu, ktorá píše históriu už dvanástym rokom. Ak by sme predsa mali len vybrať jeden titul, bola by to jednoznačne stredoškolská JRPG Persona 4.

Ak vás zaujímajú, ktoré tituly neprešli sitom v Top 10, tak pod čiarou sa ocitli: inFamous, New Super Mario Bros. Wii, Black Shark či odvážny mrazivý počín z ďalekého Ruska Cryostasis. Ak ste v našom rebríku nenašli svoj obľúbený titul alebo si myslíte, že tu nejaký chýba, v hlasovaní to budete môcť zmeniť a upraviť výsledné poradie. Skôr, než uzavrieme víťazov a porazených, nezostáva nič dlhší ani jednotlivým žánrom.

Špecifické ocenenia:

Najlepšia FPS - Call of Duty: Modern Warfare 2

Najlepšia akčná adventúra - Assassin's Creed 2

Najlepšia adventúra - Machinarium

Najlepšia plošinovka - New Super Mario Bros. Wii

Najlepšia stratégia - Warhammer 40,000: Dawn of War II

Najlepší racing - Forza Motorsport 3

Najlepší šport - NHL 10

Najlepšia bojovka - Tekken 6

Najlepšia RPG - Dragon Age Origins

Najlepšia MMORPG - AION

Najlepší simulátor - DCS: Black Shark

Najlepšia expanzia - GTA: Ballad of Gay Tony

Najlepšia PSN hra - Flower

Najlepšia XBLA hra - Shadow Complex

Najlepšia WiiWare hra - LostWinds: Winter of the Melodias

Najlepšia PC arcade hra na stiahnutie - Plants vs. Zombies

Najlepšia grafika - Uncharted 2: Among Thieves

Najlepšia výtvarná stránka - Saboteur

Najlepší OST/pôvodná hudba - Assassin's Creed II

Najlepší zvuk - Killzone 2

Najlepší príbeh - Uncharted 2: Among Thieves

Najlepší multiplayer - Left 4 Dead 2

Najlepší vývojár - Rocksteady Studios (Batman: Arkham Asylum)

Najhoršia optimalizácia - Arma 2

Najväčšie prekvapenie - Batman: Arkham Asylum

Najväčšie sklamanie - hospodárska recesia sa odrazila na zatváraní kvalitných štúdií a odkladoch titulov

Najlepší lineup 2009 - PS3

Najhorší lineup 2009 - PSP

Najlepší lineup na mobiloch - iPhone

Najlepšia hra, ktorú nik nehral - DSC: Black Shark

Vyhlásenie najlepších hier roka 2009 máme za sebou, v retrospektívnom článku sa obzrieme za tými najväčšími udalosťami uplynulých mesiacov a o pár dní sa vám dostane možnosť zahlasovať za tú svoju najlepšiu. Tak smelo do toho, nech vyhrajú najlepší!

recenzia **Čo nás čaká v roku 2010?**

platforma PC
napísal saver

Uzavreli sme rok 2009 a pozrime sa čo nám prichádza v roku 2010. Roku, ktorý sa nazýva najväčším rokom hernej histórie. Neprichádzajú len veľké tituly, ale aj motion systémy či už mechanické, alebo vizuálne a hranie sa posunie o krok vpred.

Rozložme si to ponuku na platformové exkluzivity a multiplatformy, z každého samozrejme môžeme vytiahnuť len niekoľko najzaujímavejších:

PC

Starcraft 2 [\[karta\]](#)

Strategická bomba od Blizzardu sa blíži a ponúkne prvú hru z galaktickej trilógie. Hra, ktorá vo svojej prvej verzii stále baví milióny ľudí postúpi do next-genu a aj keď hrateľnosť ostáva viac menej podobná. Tešiť sa však môžeme na nové vizuálne prepracovanie a hlavne nové príbehy z tohto univerza, kde nám hlavná kampaň predstaví ľudí ale ponúkne aj malý príbeh Protoss rasy. Hra nemá zatiaľ pevný dátum, ale beta testing by mal začať na jar.



Star Trek Online [\[karta\]](#)

Obrovská voľnosť, autentický Star Trek svet, dokážete odolať? Ak ste fanúšik Star Treku určite nie. Ultimatívna hra vám prichádza a ponúka pekný mix akcie ako vo vesmíre, tak aj na planetách a staniách, nechýba ponuka RPG prvkov, rozmanitosť a rozsiahlosť. Samozrejme všetko online a s mesačnými poplatkami. Beta testing hry práve začal a finálna verzia je na dosah.



All Points Bulletin [\[karta\]](#)

GTA v Online verzii? Uvidíme ako dokáže zaujať, nápad je to viac ako zaujímavý. Čaká nás voľnosť pohybu v meste, sto hráčov súčasne a hlavne žiadne mesačné poplatky. Pridáte sa ku gangstrom, alebo k bezpečnostným zložkám? Bude to na vás a hlavne bude to čistá akcia, žiadna zložitá RPG MMO, ale odreagovačka bez RPG prvkov, v ktorej nemusíte tráviť dlhé mesiace skillovaním. Zoberiete zbraň a vydáte sa do mesta.



Z ostatných titulov príde veľa ďalších stratégií, ktoré povedie už spomínaný [Starcraft 2](#) a to [Napoleon Total War](#), [Command & Conquer 4: Tiberian Twilight](#) a [Supreme Commander 2](#). Zo simulácii poteší minimálne [Silent Hunter 5](#), z MMO čakajte ešte [Lego Universe](#), určite nám príde aj nová expanzia pre World of Warcraft a samozrejme k tomu ešte multiplatformy, ktoré si ďalej priblížime.

Xbox360

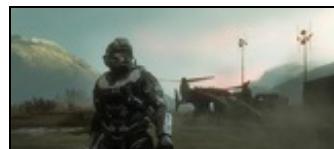
Alan Wake [\[karta\]](#)

Dlho vyvíjaný projekt od tvorcov Max Payne série, je hotový a už len čaká na svoje vydanie. Temnota, svetlo, démoni budú našimi spoločníkmi na ceste za zistením, čo sa to v malom mestečku vlastne deje. Je to celé len sen, alebo Alan Wake prežíva skutočnú nočnú moru? Hra vyjde do leta a bude nasledovaná sériou sťahovateľných epizód.

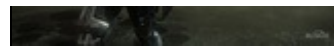


Halo: Reach [\[karta\]](#)

Nová generácia Halo hier môže začať. Reach nám už túto jeseň ponúkne nový engine, temnejšiu atmosféru, nové postavenie hry a aj nového hrdinu so záhadnou minulosťou. Jednotka Spartanov sa vydáva do svojho posledného boja na planéte Reach, ktorá sa ocitá



pod útokom nepriateľského spoločenstva Covenant.



Fable 3 [\[karta\]](#)

Doteraz ste boli len bezvýznamným bojovníkom, teraz sa stávate kráľom. Teda stanete sa, ak v prvej časti hry prevediete úspešnú kampaň a ľudia si vás zvolia. Ak sa dostanete na miesto násilnejšieho muža vo vašej krajine budete vy, ten kto rozhoduje o jej osude, kto rozhoduje o osudoch bežných ľudí, kto ich súdi a vyberá vinníkov. A to všetko budete ovládať nie len gamepadom, ale aj pomocou gest snímaných cez Natal. Fable 3 očakávame koncom roka.



Z ďalších zaujímavých titulov nepremeškajte januárový [Mass Effect 2](#), aprílový [Splinter Cell: Conviction](#), ktoré prídu aj na PC, fanúšikov akčných adventúr zaujme **Crackdown 2** a koncom roka sa môžeme tešiť na motion systém **Natal**, pri ktorom sú ovládače minulosťou, chýbať nebude ani séria hier, ktorá ho bude doprevádzať.

PS3

Gran Turismo 5 [\[karta\]](#)

Tisíc áut, dvadsať tratí, rozmanité typy pretekov, by už tento rok konečne mali vyjsť. Nečakané odloženie japonskej verzie síce pridáva obavy, ale vraj to európsky letný dátum neohrozí a hráči si budú môcť vychutnať pokračovanie tejto obľúbenej racingovej série, ktorá týmto oficiálne prechádza do novej generácie.



God of War 3 [\[karta\]](#)

Boh vojny sa vracia, aby rozpútal svoj hnev v HD rozlíšení. Gigantickí nepriatelia, kooperačná hra, novinky v každej oblasti a hlavne zachovaná hrateľnosť v GOW štandarde. Síce hra dostala začiatkom roka ťažkú konkurenciu, ale určite si svoje miesto obháji a svojich fanúšikov nesklame.



Heavy Rain [\[karta\]](#)

Interaktívna adventúra v netradičnom stvárnení sa na nás hrnie už koncom februára a ukáže nám priam filmový príbeh, v ktorom budeme prenasledovať masového vraha. Čaká nás niekoľko postáv, každá s vlastným príbehom, motiváciou a aj osudom. Všetci spolu nás dovedú k jednému z množstva rôznych koncov hry.



Z ďalších hier príde na jeseň Resistance 3, fanúšikovia God of War nesmú premeškať [Dantes Inferno](#). Teoreticky by už mohli prísť odložené MMO hry ako Agency a Free Realms (aj pre PC). K tomu všetkému má Sony na jar naplánované motion ovládanie zatiaľ kódovo označené **Gem**.

Multiplatformy

Rage [\[karta\]](#)

Dokáže sa id software konečne zobudiť a prinesie svoj očakávaný killer titul? Na Rage sme počuli z prezentácií samé chvály, dokáže ho už konečne dokončiť a priniesť tento rok? Predstavenie Fallout Vegas začiatkom roka pridáva k vydaniu otázky, keďže obe hry sú



podobné a obe hry by Bethesda mohla vydať v priebehu roka. Ak sa tam nevytvorí dostatočná medzera medzi nimi budú si navzájom konkurovať a to by mohlo viesť k ďalšiemu odkladu práve pre Rage.



Crysis 2 [karta]

Ultimatívne grafická orgie prichádzajú a to ako na PC, tak aj na konzoly. Jedinečný sci-fi gameplay postavený na Nanosuit obleku sa vráti vylepšený a dúfajme, že nie konzolovo orezaný. Príbeh sa tentoraz zmení, z ostrova, ktorý sme nestihli uchrániť sa dostávame do mesta, kde mimozemšťania prichádzajú a rozpútavajú skutočný chaos.



Mafia 2 [karta]

Dlho sme čakali a do leta by sme sa konečne mali presvedčiť, či sa to oplatilo. Dokáže nová Mafia 50-tych rokov zaujať rovnako ako jednotka? Rozsiahle mesto, zmeny ročných období, príbeh rozdelený do desiatich rokov, počas ktorých uvidíme zmenu mesta, prostredia, vozidiel a aj samotnej mafie. Dôležitá otázka bude, prežijeme?



K tomu si prirátajte [Bioshock 2](#), [Split Second](#), [Alpha Protocol](#), [Brink](#), [Prison Break](#), [Prince of Persia: The Forgotten Sands](#), [Max Payne 3](#), [Spec Ops: The Line](#), [Just Cause 2](#), [Battlefield: Bad Company 2](#), [Lost Planet 2](#), [Alien vs Predator](#), [R.U.S.E](#) alebo aj [Red Dead Redemption](#). Zo zatiaľ nepriblížených titulov čakáme aj nový Ghost Recon, Kane & Lynch 2: Dog Day, možno to stihnú aj I Am Alive a Dead Space 2. Doplniť si môžeme aj nový Medal of Honor a ďalšie Call of Duty tentoraz sa odohrávajúce vo Vietname.

Ostatné platformy

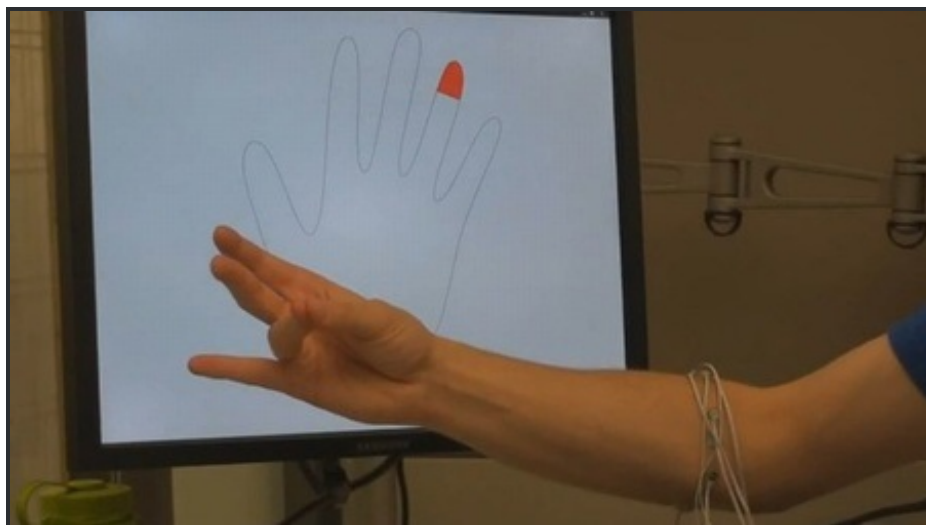
Z ostatných u nás menej rozšírených platforiem je tu ešte **Wii**, kde čakáme hlavne akčný [Red Steel 2](#), príde [Epic Mickey](#), ale aj nitendovský [Super Mario Galaxy 2](#), Metroid: Other M a možno aj nová Zelda. Tu ale očakávame jednu eventualitu a to Wii HD. Vyjde? Určite by už malo, už je čas a bol by to perfektný čas aby sa vyrovnalo konkurencii, ktorá už tento rok pridá motion ovládania a prakticky Wii svojimi možnosťami preskočí.

Z DS a PSP, tam je to dosť rozporuplné a absenciu killer titulov sme už pociťovali aj minulý rok a tento rok to nebude o nič lepšie. Z DS očakávame zväčšené DS XXL, PSP zrejme prinesie len ďalšiu svoju verziu. Do biznisu im ale stále výraznejšie začínajú zasahovať mobily, kde iPhone ponúka síce menšie hry, ale veľa a za nízke ceny, Android prichádza a tento rok to rozbehne aj Windows Mobile 7.

V skratke asi takto, neskôr sa nám firmy poohlasujú ďalšie tituly, ktoré to do jesene s prehľadom stihnú. Treba ale rátať aj s tým, že niektoré z vymenovaných možno budú odložené.

Microsoft si patentoval nový typ ovládania

platforma PC,Xbox360
autor saver



Microsoftu Research sekcia si zaregistrovala **patent na nový typ ovládania**. Založené je na senzoroch [EMG](#), ktoré snímajú svaly napríklad na ruke a následne z nich vedia zistiť gestá a pohyby prstov. Znamená to, že netreba žiadnu kameru alebo špeciálnu rukavicu, doslova lusknutím prstov môžete niečo spustiť, alebo ovládať. Viac nám ukazuje video:

Microsoft momentálne vyvíja bezdrôtové zariadenie, ktoré si nasuniete na ruku, nohu, alebo na niektorú inú časť tela a senzory presunú pohyby do niektorého zariadenia. Môže to byť PC, mobil alebo aj Xbox.

Možno ako prídavok k Natalu, alebo aj ako bezdotykové ovládanie na PC by to nebolo zlé, ale vzhľadom na Research tím, momentálne ide skôr o patent ako o praktickú aplikáciu.

Crysis 2 s dvomi zábermi

platforma PC,PS3,Xbox360
autor saver



Už tu máme odfotené oba zábery z PC Gameru približujúce **Crysis 2**. Snímky potvrdzujú, že mesto sa blíži a stromy zrejme uvidíme len v parku. Teraz nám ostáva dúfať, že pôvodný dátum koncom roka 2010 ostane nezmenený a Crytek to stihne.



Pár detailov k Medal of Honor

platforma PC,PS3,Xbox360
autor saver



Nový **Medal of Honor** nám príde už tento rok, pozrime sa na [prvých pár detailov](#) z článku OXM.

- Hra sa bude odohrávať v Afganistane
- vojaci jednotky Tier 1 Ops pomáhajú hre k autenticite
- v hre budeme môcť rozstreľovať svetlá a používať night vision
- hra bude mať viac hrateľných postáv
- prítomný bude šprint a útok nožom
- titulnú hudbu k hre naspievala Leona Lewis.

Viac sa dozvieme koncom týždňa, kedy časopis vyjde a prídu k nám kompletne detaily. Zatiaľ vieme, že hra bude bežať na Battlefield engine, teda ponúkne ako kvalitnú grafiku, tak aj rozsiahle prostredie, deštrukciu a samozrejme aj vozidlá.

Ak ste premeškali VGA trailer z hry minulý rok, [určite to dožehnajte](#).

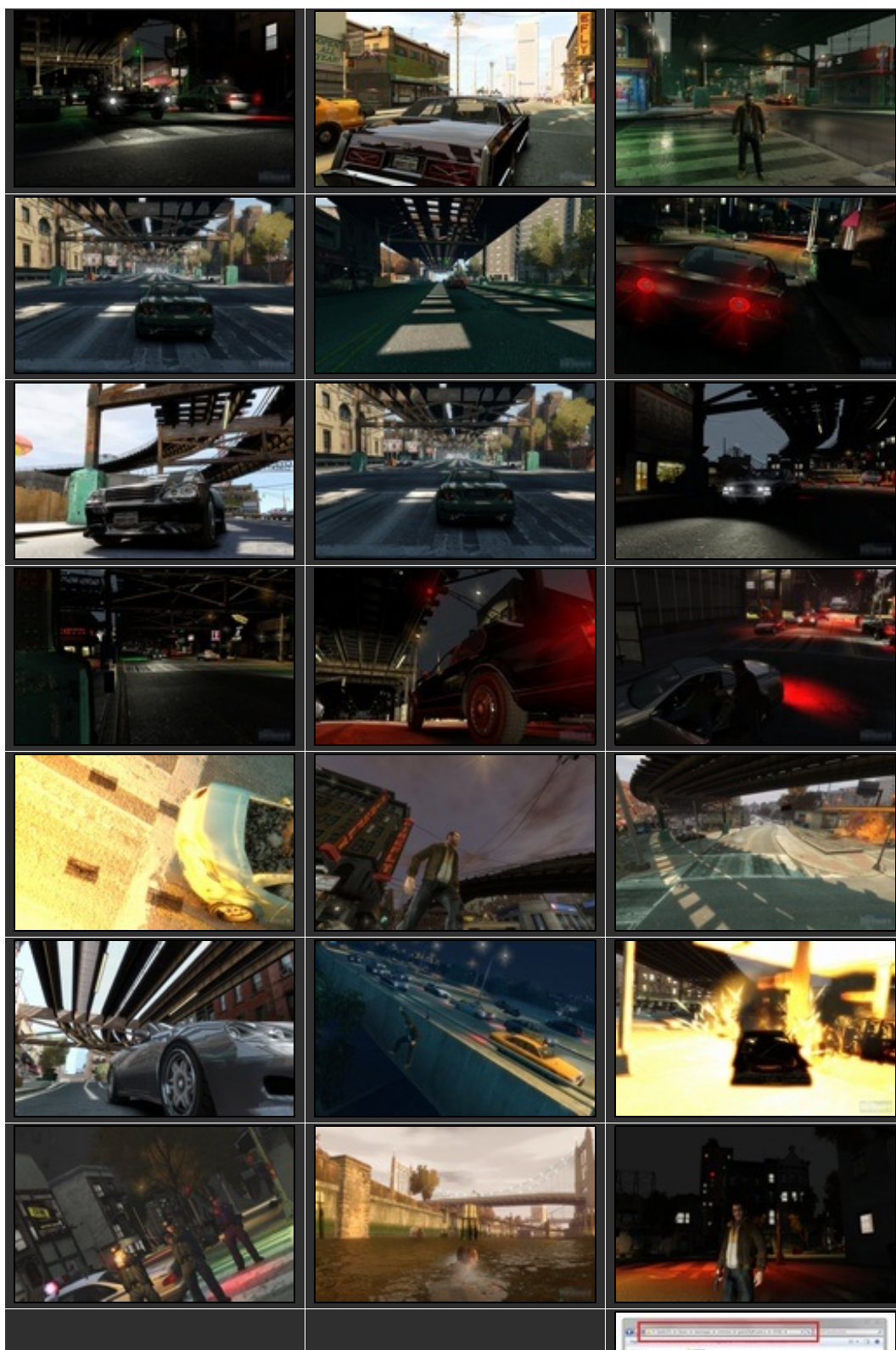
GTA s ENB modmi na maxime

platforma PC
autor saver



Zatiaľ čo autor samotných ENB modov si nemôže dovoliť dať grafiku v GTA IV so svojimi modmi na maximum, [PCGH môže](#) a ukazuje, aké krásy jeho dokážu z hry vykúzliť. Môžeme skonštatovať, že grafika vyzerá takmer perfektne a to hlavne cez deň, noc je trochu obyčajnejšia, ale aj tak, ak by takto vyzeralo GTA 5 na PC, môžeme byť len radi.

Obrázky sú na maximálnych detailoch so SSAA 3x3 vyhladením, čo znamená, že hra renderuje 3x väčší záber a potom ho zmenšila na 1280x800. Z modov tam vidíme hlavne reflexie a refrakcie na autách, novú oblohu s realistickejším nasvietením sveta.





Prvé zábery z NFS od Criterionu?

platforma PC,PS3,Xbox360
autor saver



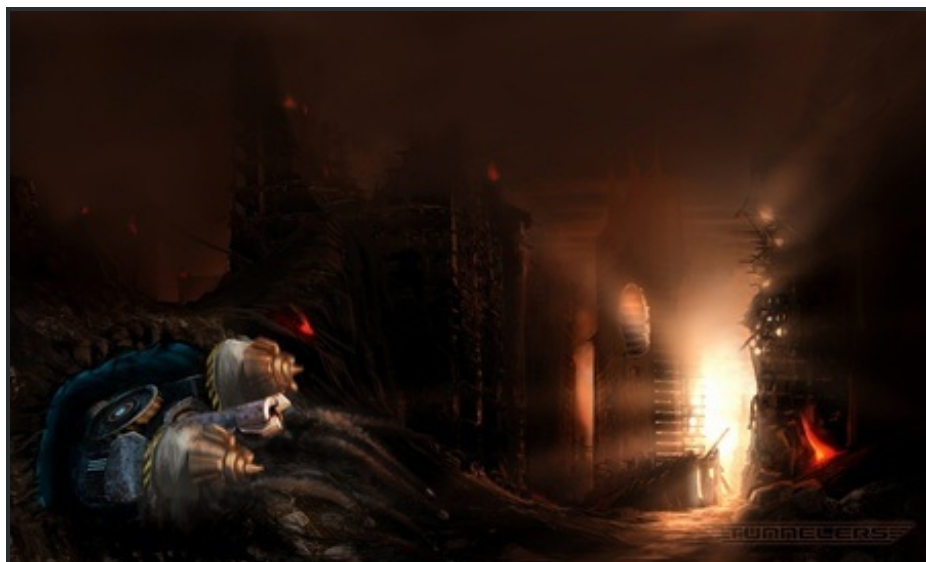
Česká NFS fanstránka shift.nfsgame.net nám priniesla prvý záber a pár informácií z tohtoročného Need for Speed pokračovania. Bude sa vraj volať **Need for Speed Out of the Law**, a bude pripomínať štýl Most Wanted, kde nám policajti budú za päťami a nelegálne závody v meste budú našou prioritou.

Tentoraz sa vraj vytratia drahé autá a ostaneme medzi pouličným štandardom ako Mazda MX-5 alebo Nissan Skyline R32. K tomu pribudnú aj motorky a SUV vozidlá. Naháňať sa budú v meste Sun Bay city, v štýle San Francisca, ktoré bude väčšie ako mesto v Undercover. Policajti budú mať jednu novinku a to neoznačené vozidlá premávajúce sa cez mesto. A aj vy budete mať jednu novinku a to možnosť definovania značky na každé vaše vozidlo.

To, či to je všetko pravda, sa dozvieme pri oficiálnom ohlásení hry.



Nová slovenská hra – Tunnelers

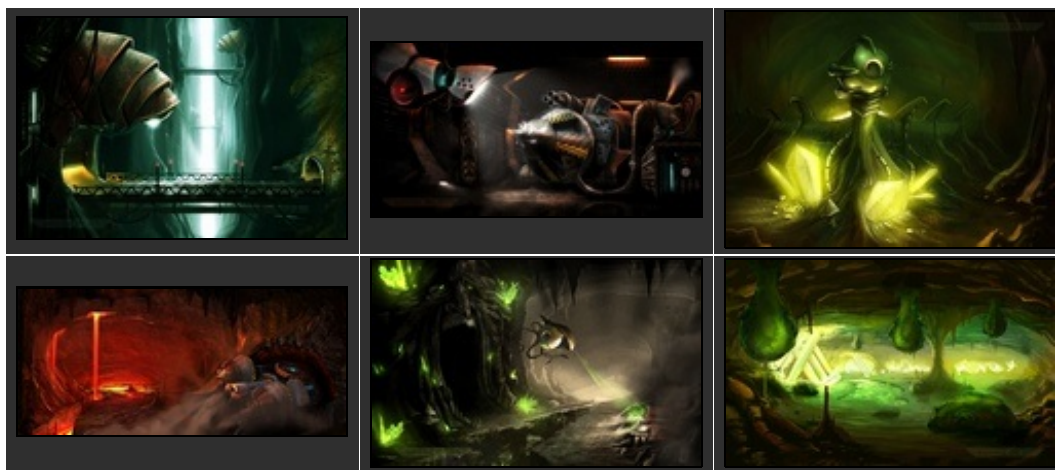


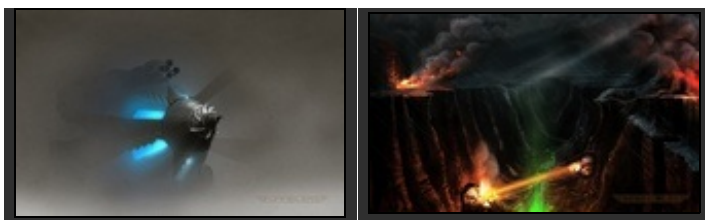
Naša domáca herná scéna nespí. Dôkazom je aj prvotina nového štúdia Floating Minds, ktoré bolo založené iba v minulom roku z mladých, kreatívnych Slovákov. Okrem toho, že vo Floating Minds pracujú šikovní profesionáli, všetci do jedného sú to zároveň vášniví hráči a preto by chceli, aby ich projekty spĺňali známe „od hráčov pre hráčov“.

Prvotinou štúdia bude výhradne multiplayerová akcia **Tunnelers** postavená na obchodnom princípe Quake Live alebo Battlefield: Heroes. Znamená to, že hra bude ZADARMO, doplácať sa bude iba za nadštandardné funkcie, ktoré nijak neovplyvnia vyváženosť gameplayu. Titul bude zameraný na podzemné súboje tankov troch nepriateľských frakcií s rôznymi typmi vozidiel, zbraňovým arzenálom a zaujímavými upgradami. Tvorcovia sľubujú rýchlu, akciami nabitú hrateľnosť, variabilné herné režimy a v neposlednom rade výbornú grafiku i dynamicky sa meniacu hudbu od profesionálnych hudobníkov.

Základné informácie o hre je možné získať na oficiálnej stránke hry www.tunnelers.com, kde zároveň dá prihlásiť do betatestu. Ten bude spustený čo nevidieť, keďže plná verzia hry by mala byť dostupná už v lete.

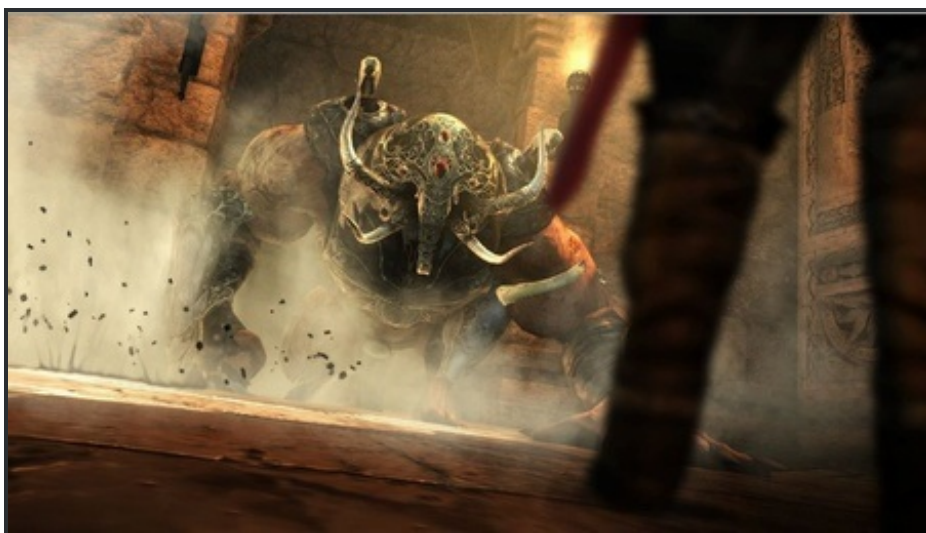
Ďalšie informácie o sľubne vyzerajúcom projekte nájdete aj na našich stránkach, zatiaľ si môžete pozrieť aspoň pár artworkov v galérii.





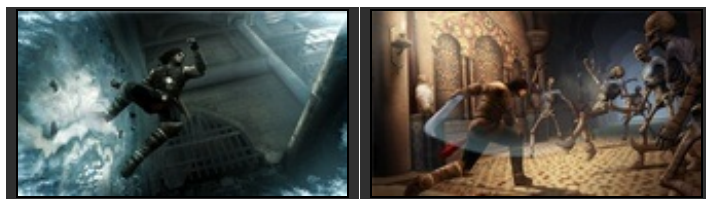
Princ ide hľadať zabudnutý piesok

platforma PC,PS3,Xbox360
autor saver



Nová herná verzia **Prince of Persia**, ktorá bude sprevádzať film, sa pomaly začína odkrývať. Séria záberov nám približuje štýl a aj prepracovanie nového princa, ktorý tentoraz dostane novú úlohu a nové schopnosti. Už nebude manipulovať len časom, ale aj s prírodnými elementmi.

Hra bude fungovať na engine z Assassin's Creed, čo nám sľubuje zaujímavú záležitosť. Hra vyjde už v máji.



GT5 nečakane odložené

platforma PS3
autor saver



Gran Turismo 5 znovu nevyjde podľa plánu. Aktuálny marcový dátum pre Japonsko [bol zrušený](#) a hra zostala bez dátumu. Pritom bol marec potvrdený presným dátumom len nedávno. Dúfajme, že nebude odložená na budúci rok, ale len na leto alebo jeseň. Pre EU bol približný dátum leto tohto roku. Uvidíme, či ten ostane v platnosti.

Ale kto vie, možno chcú dorobiť ďalšiu tisícku áut, možno sa len chcú vyhnúť zbytočnému vydaniu God of War 3 a Gran Turismo 5 v jednom mesiaci, alebo hra stále nie je pripravená na vydanie tak skoro.

Update: [ďalšie informácie](#) hovoria o trojmesačnom odložení.

Splinter Cell odložený, nový Assassin ohlásený

platforma PC,PS3,Xbox360,Wii,DS
autor saver



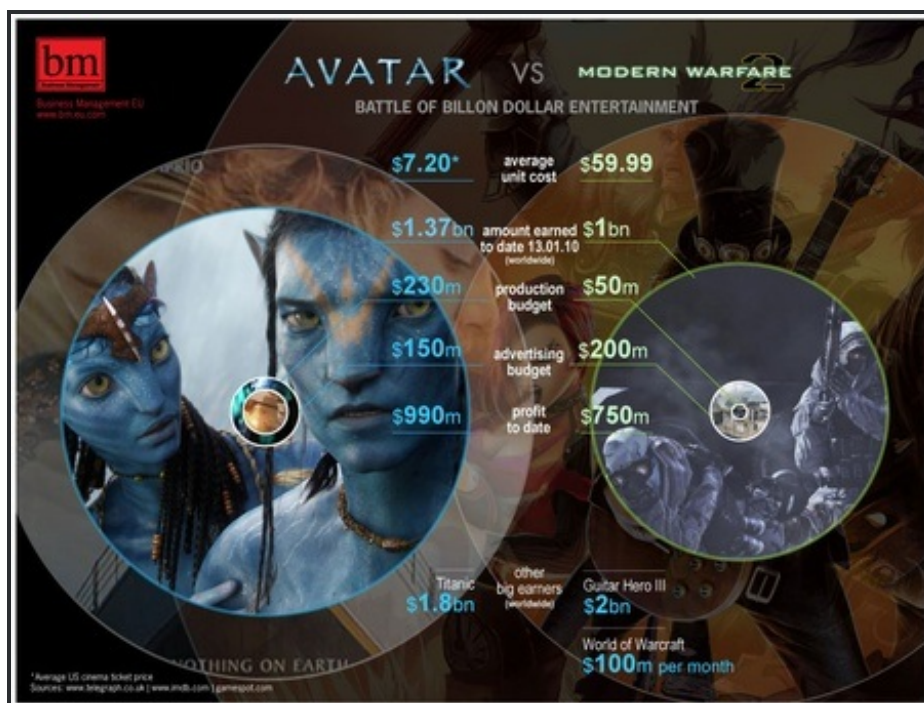
Ubisoft pre svoje slabé finančné výsledky znovu odkladá Splinter Cell, ale k tomu pridáva aj pozitívne správy:

- Splinter Cell: Conviction dostáva dvojmesačné odloženie z februára na apríl (zrejme ide o finančné rozhodnutie, keďže je presunutý na začiatok nového daňového roku)
- R.U.S.E bolo odložené do ďalšieho daňového roku bez bližšieho dátumu (apríl 2010 - marec 2011)
- Počas budúceho finančného roku vyjde nový **Ghost Recon**, Prince of Persia, **nový Driver**, Raving Rabbids 4 a príde **nová epizóda do Assassins Creed série s online multiplayerom**.
- Assassin's Creed 2 predal 6 miliónov kusov, očakáva sa predaj 9 miliónov do marca. Veľmi dobre sa predával Just Dance pre Wii, sklamlalo DS.

Takže tento rok vyzerá od Ubisoftu naozaj pekne, aj keď škoda toho malého odloženia Splinter Cell. Otázne je, ako chcú stihnúť nového Assassina za rok a v akej kvalite vlastne bude.

Avatar vs Call of Duty: Modern Warfare 2

autor saver



Pozrime sa na zaujímavé porovnanie financií oboch kasových trhákov - Avatara a Call of Duty Modern Warfare 2, ktoré už majú viac ako miliardové tržby. Záber ukazuje ako vývojový budget, tak aj reklamný a aj čisté zisky.

Pre zaujímavosť Guitar Hero III má tržby dve miliardy, World of Warcraft 100 miliónov mesačne, Titanic zarobil 1,8 miliardy a uvidíme, kedy ho Avatar dobehne.

Nvidia priblížila GF100 - ultimátny GPU čip?

platforma PC
autor saver



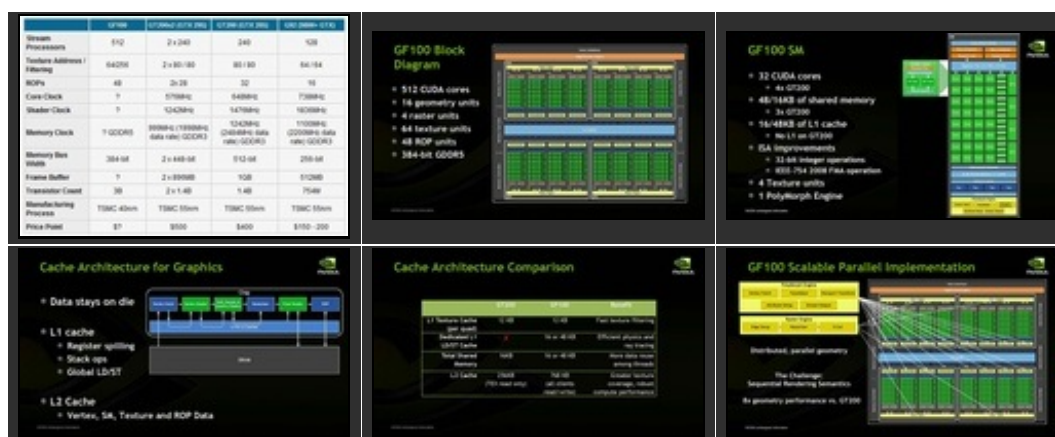
Po včerajších videách tu máme aj prvé informácie k GF100, prichádzajúcej DX11 karte od Nvidie a naznačujú, že po GF8800 to bude ďalší veľký čip, ktorý môže vydržať dlhé roky. Približne 500 dolárová cena úvodného modelu nebude optimálna, ale na svoj výkon zrejme nebude ani vysoká. Samozrejme, dôležité bude, ako dopadne v benchmarkoch. Kartu očakávame okolo marca s tým, že ju budú nasledovať ďalšie lacnejšie a orezané alebo mierne pozmenené modely.

Informácie nám už ponúkajú rôzne stránky, napríklad AnandTech sa povenoval každej prezentovanej časti čipu. Čip bude mať 512 stream processorov, 4 miliardy tranzistorov a hlavne 40nm architektúru, ktorá zaistí nižšiu spotrebu a menšie zahrievanie. Frekvenciám sa zatiaľ Nvidia vyhýba, ale zrejme sa čoskoro dozvieme, aké budú v základnej verzii. Z detailov sa Nvidia upriamila na prezentáciu tessellácie, ktorá je základom DX11 systému, ukázali svoje CSAA a TMAA, teda antialiasing na rastliny a priesvitné textúry, ktorý spraví obraz výrazne kvalitnejší.

Ukázala aj znovu rýchlejší raytracing (ale stále pomalý pre herné použitie). Zo zaujímavých funkcií výrazne vrazí výkon štandardného antialiasingu, ktorý ani pri 8xAA nestratí príliš veľa výkonu, prakticky sa bude pohybovať okolo 10 % oproti 4xAA (GTX285 mala 60 % stratu). Pridala aj ukážku podpory multimonitorov 3D Vision Surround, PhysX podporu.

Čo je pre nás najdôležitejšie, benchmark Far Cry 2 pri GTX285 vs GF100 dopadol 50 fps vs 84 fps pre GF100, teda je o 68 % rýchlejšia. Ale zatiaľ len v prezentovanej verzii od Nvidie, uvidíme, aké budú finálne benchmarky.

Prezentačné zábery GF100 máme priložené, kompletnú dokumentáciu si môžete [naklikať tu](http://naklikať.tu).



The Problem of Geometric Realism in Games

- Even premier titles face this problem due to limitations of today's GPUs
- Models are meticulously shaded, but geometric detail is muted



Geometric Realism in Film

- Plushes are meticulously shaded and geometric detail is substantial
- Tessellation + displacement mapping is the de facto standard
- Enables richer content and animation



GF100 Enables Geometric Realism

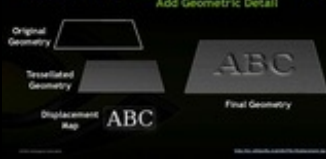
- Before GF100 - minimal progress in geometry performance
- Defiance T1 5600 to GeForce GT200
- +100x shading performance
- +3x geometry performance
- APIs unable to support geometric realism
- DX10, DX10 can't create generalized geometry on the GPU
- GF100 - New geometry processing architecture delivers up to 8x performance to support DX11

Tessellation - What and Why

- Primary footprint & BW savings
- More coarse geometry, expand on-demand
- Enables more complex animations
- Scalability
- Dynamic LOD allows for performance/quality tradeoffs
- Scale into the future - resolution, compute power
- Computational efficiency
- Dynamic LOD
- GPU estimate and expand compact representation



Tessellation & Displacement Maps Add Geometric Detail



Displacement Map and Shading Create Visual Realism



Tessellation On/Off



Tessellation in DirectX 11

- Hull shader
- Runs pre-expansion
- Explicitly parallel across control points
- Domain shader
- Runs post-expansion
- Maps (u,v) to (x,y,z,w)
- Implicitly parallel
- Fixed function tessellation stage
- Configured for 100 control points
- Produces triangles and lines



Water (Demo)



Hair (Demo)

- Combine tessellation, geometry shading and compute to generate hair



Incremental Approach

Simply adding tessellation to GT200 creates a geometry bottleneck



New GF100 PolyMorph and Raster Engines

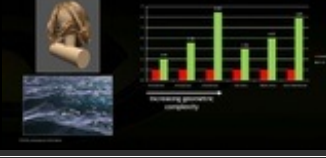
- Dedicated graphics hardware
- PolyMorph Engine
- World space processing
- Raster Engine
- Screen space processing



GF100 Scalable Parallel Implementation



Tessellation Performance



Unigine Performance - 60 second snapshot



Geometry Shader Performance



Accelerated Jittered Sampling

- Change sampling pattern randomly per pixel
- Removes banding with noise, more pleasant to the eye
- Popular technique today



Accelerated Jittered Sampling

- Change sampling pattern randomly per pixel
- Removes banding with noise, more pleasant to the eye
- Popular technique today



Accelerating Jittered Sampling

- DirectX 11 Gather4 Supported in H/W
- Look for data from four programmable texel locations
- Offset range to [54, -54]
- Texels passed to shader or 2 compare done in Texture
- Substantial performance improvements in GF100
- Measured 3x over non-vectorized sampling on GF100
- Around 3.3x HD5870



32 Sample CSAA Enabling Geometric Realism



Alpha to Coverage: Quality = Coverage Samples

- 32x CSAA - A new 8x24 CSAA mode
- 8 color samples
- 34 coverage samples
- 32 total samples
- Alpha to Coverage uses all samples
- Higher quality transparency
- 32 levels of transparency
- GF100 does not use coverage samples
- Increased performance
- TAA quality improvements



CSAA Recap

- Key idea: decouple coverage and color samples
- Coverage samples only?
- Raster computes coverage for all samples
- During resolve coverage samples define weights for corresponding color samples
- Introduced on G80 - enhanced on GF100



GF100 32x CSAA



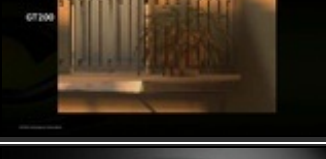
GF200 16x CSAA (8x8)



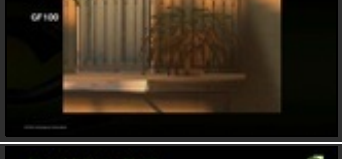
GF100 32x CSAA



GF200 16x CSAA



GF100 32x CSAA



CSAA Perf



GF100 Compute For Gaming



Soul of GeForce GF100

- Geometric Realism (up to 8x over GF200)
- Unrivaled Image Quality (32x CSAA & up to 3x faster shadow-maps)
- Revolutionary GPU Compute for Gaming (up to 4X on physics, AI and ray tracing)
- Highest Performance GPU Ever Built (up to 3X over GF200 @ 8xAA high resolution)



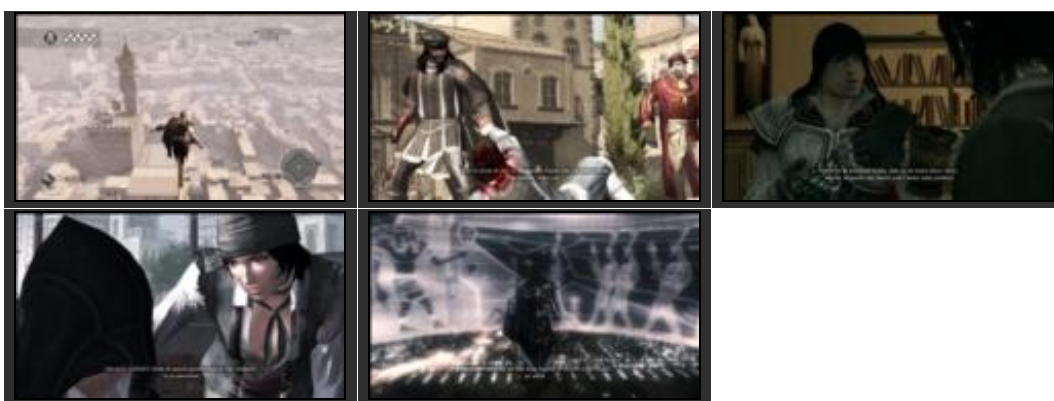
Zabijak prichádza na PC

platforma PC
autor saver



Máme tu prvé PC a k tomu aj lokalizované zábery z **Assassin's Creed 2**, ktorý sa pomaly dokončuje a na jar ho tu máme ako vyšitého. Ezio teda preplával dvomi platformami a čoskoro sa dostane na ďalšiu, aby znovu vyčistil Benátky a ich okolie.

Bližšie detaily o PC verzii by sme sa mali dozvedieť čoskoro, ako aj presný dátum vydania. Ubisoft už má v pláne aj priame pokračovanie Eziových dobrodružstiev a to by sa malo objaviť už koncom tohto roka. V ďalšej hre nebude chýbať ani multiplayer.



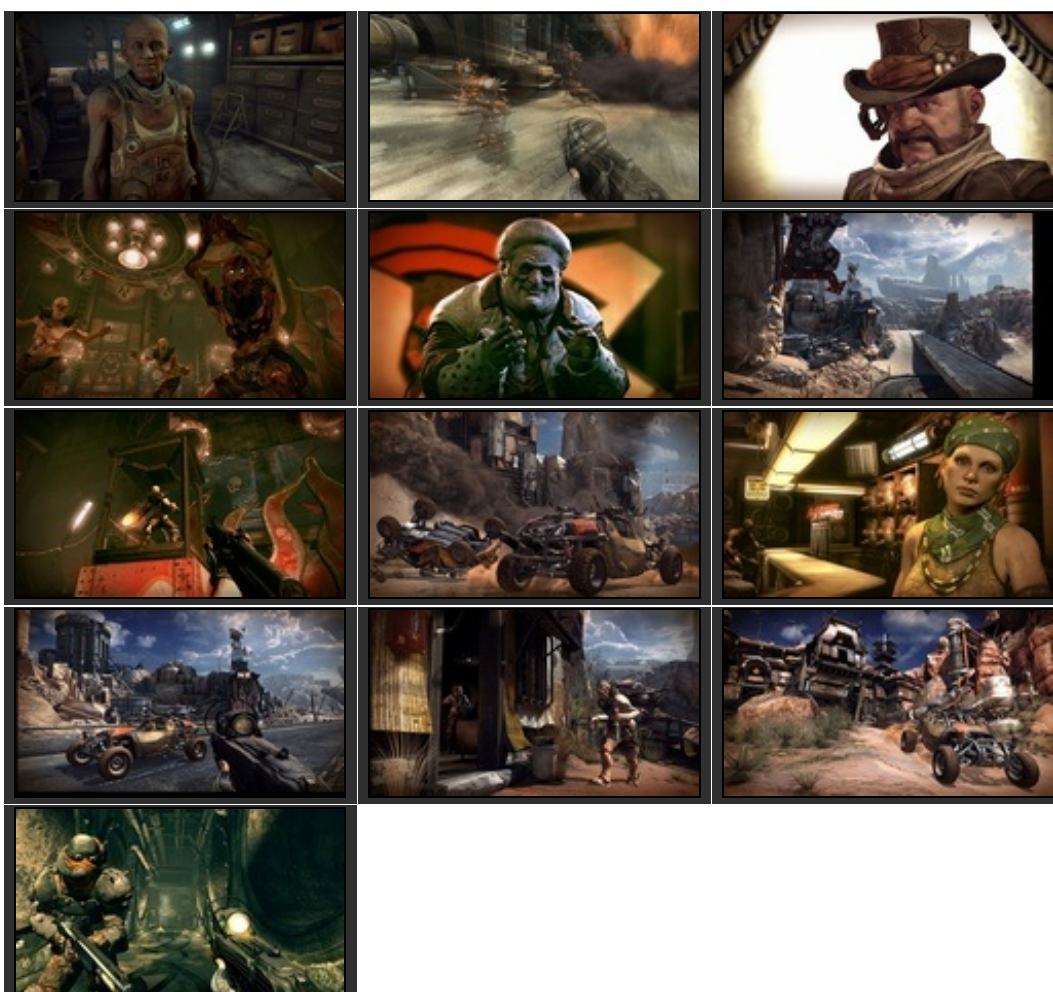
Rage sa vracia

platforma PC,PS3,Xbox360
autor saver



Rage sa znovu vracia do našej pozornosti a chce si ju získať sériou záberov ako na vozidlá, tak aj na samotnú FPS akciu. Dáva nám to nádej na vydanie hry ešte tento rok? Uvidíme, zrejme nám to id a Bethesda potvrdia na jednej z nadchádzajúcich herných výstav.

Zatiaľ spomínané zábery:



Halo Reach - prvý gameplay záber

platforma Xbox360
autor saver

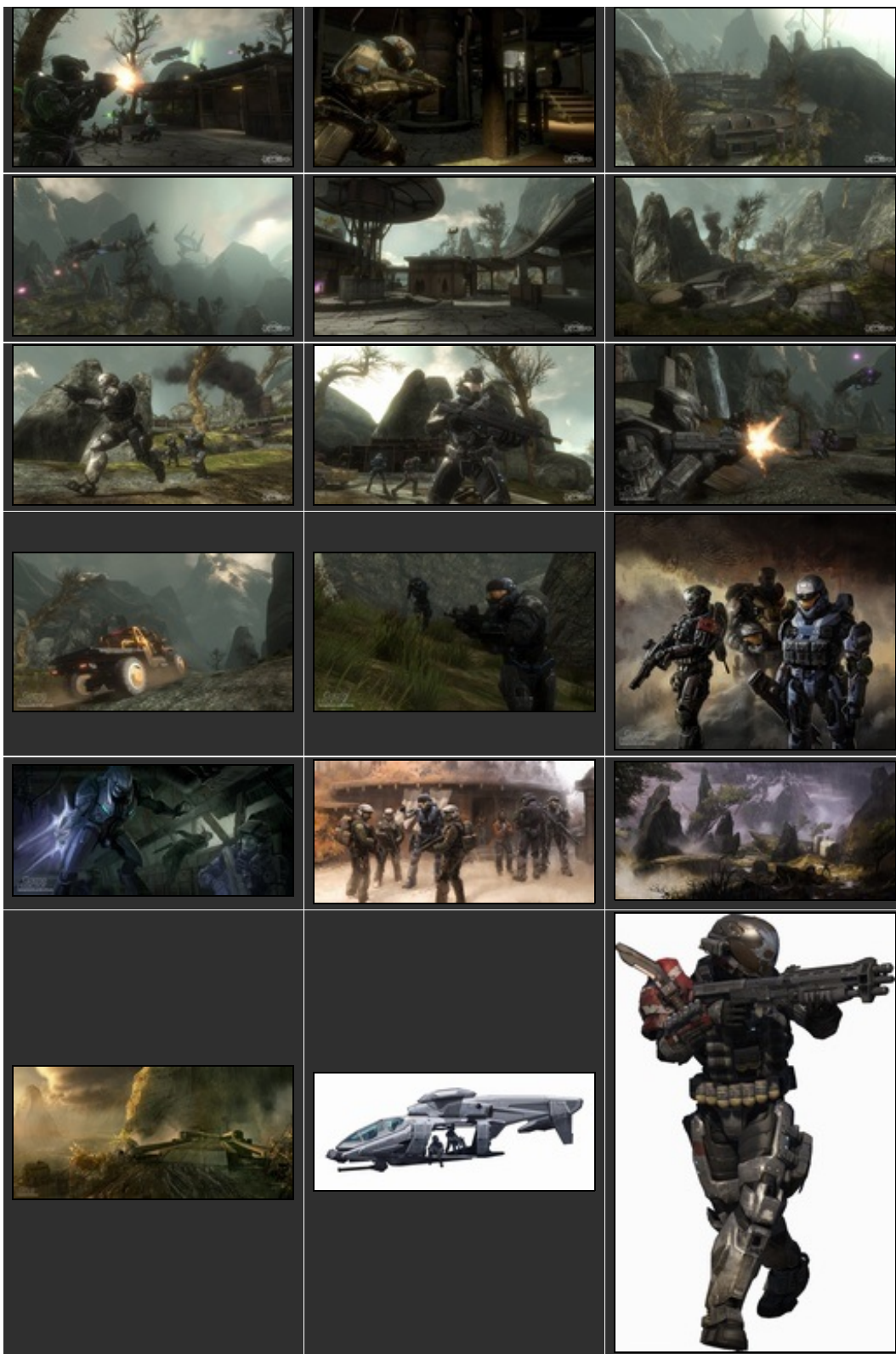


Konečne tu máme detailné HD zábery z **Halo Reach** ukazujúce ako prostredia, tak aj samotný gameplay. Konkrétne v gameplay zábere vidíme nový 3D radar, ktorý ukazuje aj objekty vo výške. Inak to vyzerá na štandardný spartan shield, plus health bar, ako aj granáty naľavo a zbraň napravo. Nad radarom je však niečo zakockatené, zrejme niečo, čo by sme ešte nemali vidieť.

Obrázky sú síce v štandardnom 720p rozlíšení, ale až príliš vyhladené a autori podotýkajú, že sú z prealpha verzie, takže vo final verzii uvidíme viac efektov a doladení.

Update: Obrázky vymenené za 1080p.







Apple ohlásil iPad

platforma PC
autor saver



Očakávaný tablet uzrel svetlo sveta na aktuálnej press konferencii Apple a volá sa **iPad**. Možno je trochu neočakane až príliš štandardný table. Prakticky len vykármený iPod Touch so štandardným LED displejom, uhlopriečkou 9.7" a veľmi podobnými možnosťami, len vyšším výkonom. Poháňaný bude 1 GHz Apple A4 procesorom, ktorý vydrží pri bežnej záťaži okolo 10 hodín a v standby móde mesiac. iPad bude vo verziách so 16 GB, 32 GB a 64 GB flash pamäťou. Podpora hier nebude chýbať a obrázky z NFS Shift nám ukazujú, akú grafiku môžeme čakať (vyzerá to približne na úrovni Wii).

Najlacnejšia verzia iPadu so 16 GB bez 3G len s Wi-Fi bude stáť 499 dolárov, 16 GB s 3G bude stáť 629 dolárov, najvyššia 64 GB verzia s 3G bude stáť 829 dolárov

Live blog [z konferencie nájdete tu](#). Otvorená bola aj [oficiálna stránka](#).

Update: Rozlíšenie zariadenia je len subHD 1024 x 768, nemá širokouhlé rozlíšenie (oldgen 4:3), nemá multitasking, nemá kameru, nemá HDMI output, nemá podporu flashu na webe. Beží to na

iPhone OS 3.2. Má to nejaké dôvody na kúpu?

Z ďalších reakcií:

- Začínajú sa [vtipy na ženskú hygienu](#) v spojitosti s iPadom a to dokonca na CNN. Dá sa s ním aj plávať? iTampon? Názorná [ukážka nechýba](#).
- [Analytici nie sú presvedčení](#) o herných možnostiach iPadu. Dokáže síce dať mierne vyššiu kvalitu, ale stále to vidia len pre malé iPhone/iPod hry. Pre rozšírenie medzi hráčmi je zariadenie drahé a aby do toho išli aj väčšie firmy, museli by sa hry predávať aspoň po 20 dolárov, čo bude problém pri pretlaku malých amatérskych hier za dolár. iPad má pred sebou ťažkú cestu, ak sa chce presadiť v serióznejšom hraní.
- Na hranie? Na možnosti a aj cenu zariadenia oproti [bežným herným zariadeniam sa pozrelo](#) Kotaku. Každá z herných konzol a handheldov je prakticky o polovicu lacnejšia a pohodlné ovládanie tam bude tiež problémom, ako pre váhu, tak pre veľkosť. Inak povedané skôr iWork ako Gaming.
- 8 vecí [prečo iPad nebrať](#).





Crysis 2 scany z nového článku

platforma PC,PS3,Xbox360
autor saver



Nový, tentoraz obsiahlejší článok z PC Games týkajúci sa **Crysis 2**, je vonku, pozrime sa na scany, ktoré ukazujú ako reálne zábery, tak pridávajú aj informácie:

- hra sa bude odohrávať tri roky po prvej hre v roku 2023
- votrelci ušli z ostrova a zaútočili na civilizáciu, veľké mestá ako Rio de Janeiro, Tokio a Londýn boli zničené, New York ešte nie...
- čaká na nás asfalt, rozbité okná, dymiace autá, mestská džungľa. New York ako symbol toho, čo ľudstvo dokázalo alebo aj symbol tragédií, sa stáva poslednou bojovou líniou, ale aj perfektným prostredím pre boj
- oproti prvým hrám dostaneme aj výraznejší príbeh a prepracovaný bude storytelling, pribudnú prestrihové animácie, ale aj objavovanie mesta a jeho osudu (napríklad preskúmaním mŕtvych civilistov a zisťovaním toho, čo sa stalo a ako umreli)
- novinárom v Cryteku ukázali akciu v meste, kde príchod mimozemšťanov, útoky na helikoptéry a dymiace mrakodrapy pripomínali 11. september. V pozadí počuli rádiový kontakt "Prophet, videl si to?" Znamená, že Prophet sa dostane z ostrova a že za neho budeme hrať (Možno nám v druhej hre autori ukážu jeho úvodnú cestu na ostrove.)
- Nanosuit 2 bude mať štyri sily, pribudne taktický mód, v ktorom sa zobrazia informácie o prostredí a nepriateľoch. Skoky pomocou nanosuitu budú tentoraz výraznejšie a zamerané na vertikálny gameplay.
- okrem mimozemšťanov sa vrátia aj Kórejci ako vaši nepriatelia.

Update: ďalšie informácie sme [spísali tu](#).





V

skratke

Tech: Najkrajšia žena na planéte vygenerovaná

Photoshop spojil tváre najkrajších žien a vyšiel mu výsledok... žiaľ len tváre. Ešte by to chcelo vygenerovať aj telo.

Tech: Sexrobot predstavený v Las Vegas

popri CES prebieha vo Vegas aj AEE, adult výstava, kde práve ohlásili inteligentnú sexrobotku Roxxy alias next-gen nafukovacia Anča.

40 top hier 2010

siahodlý zoznam titulov pre všetky platformy, ktoré by ste si nemali nechať v tomto roku utiecť.

Dvanásť najlepších hier dekády podľa čitateľov Gamasutry

úloha bola jednoduchá - vybrať jednu hru, ktorá vyšla po januári 2000 a pridať dôvod, čím si ich získala a čím sa odlišovala od ostatných. Prvý skončil World of Warcraft.

Babanky z CES

to najlepšie z ponuky tohtoročných CES hostesiek.

Prvých 9 minút z Heavy Rain

ak chcete pár spoilov, alebo návod ako sa oholiť, umyť si zuby a osprchovať sa, tak si pozrite.

Obama ako hlavná postava Mass Effectu?

žiadny problém, stačí sa len pohrať s dizajnom postavy. Mimochodom naša recenzia bude už dnes večer. Koľko jej dáme?

Dragon Age dostane prvú expanziu

Podľa EG.cz sa bude volať Procitnutí a vyjde v marci za 700 - 800 kč. Ponúkne novú hlavnú postavu a nový 15-hodinový príbeh.

Čína má svoju napodobeninu Google

po vyhrážkach Google si Čína vytvorila napodobeninu známeho vyhľadávača nazvanú goojje.com. Pre zaujímavosť, "jje" v preklade do čínštiny znamená "staršia sestra", "gle" zase "starší brat".

GT5 nebude mať v ponuke Porsche značku

vynahradí to však ostatných 950 áut.

Crysis 2, Dead Space 2, Medal of Honor naplánované

na tento daňový rok EA, znamená to, že vyjdú do marca 2011.

Čo nás čaká v roku 2010?

pridal užívateľ MX-72

Rok 2010 je tu. Úroda hier roku 2009 je zožatá a teraz sa môžeme tešiť na tú kopu titulov, ktoré si budeme môcť zahrať tento rok. O niektorých oznámených hrách ešte nemáme ani potuchy, čo od nich čakať a ani kedy presne sa dostanú na trh (veľa z nich v roku 2010 určite nevyjde). Podme si teda urobiť menší prehľad toho čo nás vlastne čaká. Najočakávanejšie hry nie sú pre každého tie isté, tak sa posnažím zahrnúť čo najviac titulov naprieč všetkými tromi hlavnými platformami, aby som vyhovел všetkým. Očakávanosť hier som nedal do žiadneho poradia, to nechávam na vašom srdci, kam vás potiahne. Pokiaľ som na nejaký titul zabudol, tak ma nezožerte! ;)

Bioshock 2 (PC, X360, PS3)

Jedno z najväčších prekvapení roku 2007 - Bioshock, sa už vo februári dočká svojho pokračovania. Znovu navštívime podmorské mesto Rapture, nadopujeme sa Adamom (ja viem, znie to tak...teplo) a naporcujeme ďalšie stovky Splicerov. Tentoraz sa dostaneme do úlohy samotného Big Daddy-ho, takže si zavírkame aj s jeho nalešteným vrtákom. Síce podľa existujúcich záberov z hry sa nedá povedať, žeby toho bolo v Bioshocku 2 nejaká veľa vylepšeného, ale aj tak to vyzerá na veľmi slušnú záležitosť ktorou nepochybne bol aj prvý diel.

Alien vs. Predator (PC, X360, PS3)

Štúdio Rebellion, ktoré stojí aj za úplne prvým dielom slávneho AVP sa po šnúre veľmi nepodarených hier chce vrátiť späť na výslnie a preto sa na nás znovu chystajú svalnať high-tech lovci a uslintaní neľútostní xenomorphovia. Niet pochýb, že nový Alien vs. Predator bude veľmi brutálny a že si zahráte tradične za 3 strany: Votrelcov, Predátorov a Mariňákov. Titul bude v PC verzii podporovať efekty DX11. Uvidíme, či to bude na grafike vážne poznať alebo sa bude jednať len o malé kozmetické úpravy.

Metro 2033: The Last Refuge (PC, X360)

Ruská hororová postapokalyptická FPS v mnohom podobná STALKER-ovi, či Falloutu vychádza z románu spisovateľa Dmitrija Glukhovského a prežijeme ju v koži mladého Artyma, ktorý musí čeliť nástrahám zmutovaných nepriateľov v neľútostnom svete zamorenom radiáciou. Podľa prvých ohlasov sa jedná o kvalitnú hru, ktorá by nemala ujsť žiadnemu fanúškovi survival žánru. Najsilnejšou stránkou hry by mala byť hustá atmosféra spolu so zaujímavými prvkami ako napr. obmedzený čas kyslíku, ktorý si treba strážiť na hodinách.

Rage (PC, X360, PS3)

Vysoko očakávaný mix FPS, RPG a Racingu od firmy ID Software - autorov sérií Doom a Quake. Z doterajších informácií to naozaj vyzerá tak, že sa hry Doom, Fallout a Motorstorm skrížili dokopy a splodili Rage. Na prezentáciách zatiaľ zbiera tento titul veľké ovácie a každá správa o ňom sa ihneď objavuje na všetkých herných portáloch hrubými písmenami. Rage bude poháňaný ID Tech 5 enginom, ktorý by mal využívať novú technológiu zvanú megatexture. Vďaka nej by prostredie malo byť tak detailné ako nikdy predtým. Avšak neunáhľujme sa! Prvé screenshoty totiž nevyzerali žeby išlo o zabijaka Cryengin 2.

Doom 4 (PC, X360, PS3)

S vysokou pravdepodobnosťou sa s touto hrou v roku 2010 nepomazlíme, no každá správa o nej je vítaná. Podľa prvých informácií (nijako nepotvrdených) sa bude štvrtý Doom odohrávať v pozemských mestách, kde si to profesionálni vojaci aj civilisti rozdajú s pekelnými monštrami. Vojaci sa budú pohybovať tak ako sa na cvičené jednotky patrí, čiže svižne, rýchlo, profesionálne, zatiaľ čo civilisti sa budú chovať viac nemotorne a chaoticky. Aspoň tak sa prekecol človek, ktorý poskytol pohyby svojho tela pre motion capturing k tejto hre. Doom 4 na 100% dostane nový ID Tech 5 engine využitý aj v hre Rage.

Singularity (PC, X360, PS3)

Ak sa vám páčil nový Wolfenstein od Raven Software, tak by ste si túto hru nemali nechať ujsť. Singularity stojí prakticky na podobnom princípe, len namiesto Vail sveta sa tu mení časové obdobie. Pomocou ručného časového zariadenia môžete nechať nepriateľov zomrieť starobou, prípadne aj niektoré objekty podrobiť zubu času a tak sa dostať ďalej v hre. Hlavnou postavou bude Americký pilot, ktorý havaruje na sovietskom ostrove, kde prebiehali/prebiehajú najrôznejšie pokusy s časopriestorom. Dokáže Singularity obstáť v tvrdej konkurencii roku 2010? Počkáme a uvidíme.

They (PC, X360, PS3)

Veľmi zaujímavo vyzerajúca mysteriózna FPS o ktorej sme ale už veľmi dlhý čas nič nepočuli. Podľa slov vývojárov z Metropolis Software by mal They spôsobiť takú malú revolúciu v FPS žánri. Ťahákom hry je hlavne tajomný príbeh o neznámej mimozemsko-robotickej rase, ktorá v roku 2012 (ako inak) takmer vyhladila ľudstvo a vy ako hrdina bez mena jej budete čeliť iba s jednou zbraňou. Avšak pozor! Nie len nejakou obyčajnou zbraňou, ale plne modifikovateľným špeciálnym kvérom, ktorý je možné prestavať na samopal, granátomet, brokovnicu, skrátka takmer na všetkých čertov. A keď vám to bude málo, nalepte si naňho vlastnú nálepku! ;)

Halo: Reach (X360)

Hádam každému majiteľovi konzoly X-box 360 zaplesá srdce, keď počuje to slovo: "Halo." Len prednedávnom sa dostal do obchodov vydarený datadisk Halo 3: ODST, ktorý síce technickou stránkou už v tejto dobe pokulháva, ale hrateľnosťne to je stále staré dobré Halo. V roku 2010 sa na hráčov Microsoftskej platformy priuríť ďalší titul z tohto univerza s názvom Halo: Reach. Vývojári v Bungie si konečne nachystali nový engine, ktorý nevyzerá vôbec zle. O príbehu sa vie zatiaľ len toľko, že sa bude odohrávať na planéte Reach, kde Covenanti robia pekný bordel a vy ako Spartan III tomu pôjdete urobiť koniec.

Call of Duty 7 (PC, X360, PS3)

Activision sa chce nahrabať stoj čo stoj a tak tu aj v roku 2010 budeme mať ďalší diel série Call of Duty. Tentoraz správy hovoria o prostredí Vietnamskej vojny. Na hre pracuje Treyarch (autori COD3 a COD5) a určite nikto nečaká žeby sa séria nejakým spôsobom vyvinula. Predajné úspechy Modern Warfare 2 boli v kasičke určite poznať a od COD7 čaká síce menší, ale stále veľmi tučný zisk. Avšak tá pravá otázka je: "Zaujíma Call of Duty od Treyarchu vôbec niekoho?"

Medal of Honor (PC, X360, PS3)

EA sa nehodlajú dlho pozerieť schúlení v kúte na konkurenciu. Do boja proti Activisionskému rivalovi vypustia hneď dve hry z prostredia súčasných vojenských konfliktov. Jedna bude viac zameraná na vypilovaný multiplayer a tá druhá bude ťažiť hlavne z kampane. Práve tou druhou je hra s menom oživej značky Medal of Honor. Dejstvo by sa malo odohrávať v Afganistane, kde sa ujmiete jedného z príslušníkov elitných vojakov Tier 1 Operator. Aj keď hra bude určite dosť zameraná na sigelplayer, multiplayer by nemal nijako zaostávať za kvalitou kampane a preto robia multiplayerovú časť profíci zo švédskeho DICE. Medal of Honor pobeží na engine Frostbite z Battlefield: Bad Company 2.

Battlefield: Bad Company 2 (PC, X360, PS3)

Ďalšie EA železko v ohni v boji proti COD sérii. Špičková grafika zabezpečená Frostbite enginom, silná ničiteľnosť prostredia, vynikajúce zvuky všetkého navôkol, a rýchla akcia. Tak by sa dalo BF:BC2 v skratke charakterizovať. PS3 betatest už prebehol a tento mesiac nás ešte čaká PC beta. Po multiplayerovom fiasku PC verzie Modern Warfare 2 vzhliada početná skupina PC-čkárov práve k tomuto titulu aj vďaka vyhláseniam DICE, že PC hráči dostanú túto hru špeciálne vybalancovanú pre svoje potreby. Battlefield: Bad Company 2 k nám dorazí pravdepodobne v marci, dovtedy čakanie skrátí betatest.

Tom Clancy's Ghost Recon: Predator / Future Soldier (PC, X360, PS3)

O pokračovaní takticky zameranej série Tom Clancy's Ghost Recon od Ubisoftu sa prakticky nič nevie, iba že plánovaný dátum vydania je v roku 2010. Ubi si zaregistroval značky Ghost Recon: Predator a Ghost Recon: Future Soldier, takže je možné, že k nám v nasledujúcom roku prídu dva GR tituly. S veľmi vysokou pravdepodobnosťou to však bude jedna PC, X360, PS3 hra a jedna Wii alebo prípadne PSP hra. Ďalšie info sa čoskoro určite objaví.

ARMA 2: Operation Arrowhead (PC)

Vojenská simulácia ARMA 2 dostane svoj samostatne spustiteľný datadisk s názvom Operation Arrowhead. Nový konflikt sa bude odohrávať v strednej Ázii 3 roky po udalostiach ARMy 2. Nová mapa bude približne rovnako obrovská ako tá v pôvodnej hre a vyskúšame na nej niekoľko nových vozidiel a zbraní. Dúfame, že buggy si tentoraz BIS zabudnú doma a nie v hre (aj keď patche už väčšinu bordelu odstránili).

MAG (PS3)

Ambiciózna multiplayerová FPS akcia v ktorej sa má naraz preháňať až 256 hráčov. Titul sa síce nebude skvieť úžasnou grafikou, ale snáď to vynahradí hrateľnosť a masívne multiplayerové boje. Na veľtrhu E3 spred pol roka síce hra ešte trpela lagovaním a neukázala ani tých sľubovaných 256 hráčov, avšak dúfajme, že to za pol roka stihli vývojári patrične vyladiť. MAG očakávame už tento mesiac.

Homefront (PC, X360, PS3)

Futuristická FPS od tvorcov hry Frontlines: Fuel of War má vraj ambície tak vysoké, že si Kaos Studios trúfajú mávať rukou nad novým Battlefieldom a PS-kovým MAG. No uvidíme, Frontlines bol síce kvalitný titul (z môjho pohľadu aj celkom podhodnotený), ale stále to nemalo na špičku v žánri. Dej sa odohráva v roku 2027, keď Severná Kórea okupuje ekonomicky skrachované Spojené štáty Americké a vy ako príslušník hnutia amerického odporu budete so svojimi spolubojovníkmi drtiť kórejské jednotky.

Far Cry 3 (PC, X360, PS3)

Ubisoft určite nenechá značku Far Cry zapadať prachom a podľa správ je Far Cry 3 už dlhšiu dobu vo vývoji. Vo Far Cry 2 nám Ubi Montreal ukázal (rovnako ako pri Assassin's Creed 1) pekný herný koncept, avšak s veľmi repetitívnou hernou náplňou. Ostáva nám teda len dúfať, že Far Cry 3 bude konečne to pravé orechové. Dej by sa už vraj nemal odohrávať v Afrike. Padli špekulácie o Antarktíde, ale to sa mi zdá ako veľmi zlá fáma. Veď viete si predstaviť veľký otvorený svet, kde nie je nič iné len sneh, ľad a zopár skál? Uvidíme čo prinesú ďalšie informácie. Dátum vydania je nejasný, ale je viac než pravdepodobné, že to bude až v roku 2011.

Crysis 2 (PC, X360, PS3)

Pokračovanie vysoko kvalitnej FPS akcie od Cryteku sa už nejaký čas nesie v znamení obáv. Časopis PC Gamer totiž prinesie prvé screenshoty už 5. januára a podľa toho čo vieme sa Crysis 2 bude odohrávať v meste. To samozrejme fanúšikovia pôvodného Crysisu nesú so strachom. Mestské prostredie priamo zaváňa linearitou a práve nelineárnosť a rôzne možnosti riešenia situácií robili z prvého dielu tak kvalitnú záležitosť s vysokou znovuhrateľnosťou. Jediné

v čo môžeme veriť je, že Crytek nezabudol čím sa ich hry stali slávne a tak obľúbené. Crysis 2 má podľa všetkého stihnúť koniec roku 2010, ale ruku do ohňa za to nedám. Hru bude poháňať technológia Cryengine 3 a tešiť sa na neho môžu aj majitelia konzol X-Box 360 a Playstation 3.

Half-Life 2: Episode Three (PC, X360, PS3?)

Valve si dáva s pokračovaním slávnej ságy Half-Life poriadne na čas. Všetci fanúšikovia netrpezlivo čakajú na každičku novinku ohľadne Episode Three s tečúcimi slinami. Čo zatiaľ vieme? Gordon Freeman, Alyx Vance a Dog sa vydávajú na sever, do chladnejších oblastí hľadať stratenú loď Borealis, ktorá ukrýva nejaký druh najmodernejšej technológie. Combine sa táto vec nesmie za žiadnu cenu dostať do rúk! Nikto nemá potuchy čo sa na lodi vlastne nachádza, je však jasné, že nafukovací gumový káčer to rozhodne nebude. Hra je plánovaná na zimu 2010.

Black Mesa: Source (PC)

Áno ja viem, že to nie je priamo oficiálny titul ale len mód. Avšak je to mód, ktorý si zasluhuje veľkú pozornosť. Black Mesa: Source je vlastne pôvodný Half-Life z roku 1998 kompletne prerobený do modernejšieho source enginu. Vývoj trvá už dlhé roky a stále sa jeho dokončenie odkladá a odkladá, ale čomu sa vlastne čudujeme? Veď to nerobí žiadna firma, ale len zopár nadšencov! Každopádne, BMS je asi najočakávanejší mód súčasnosti.

Splinter Cell: Conviction (X360, PC)

Sam Fisher sa vracia a hnaný pomstou obracia svoje vybrúsené schopnosti proti svojmu bývalému zamestnávateľovi. Third Echelon už sa otriasa v základoch. Sam totiž zistil, že smrť jeho dcéry Sarah nebola tak úplne náhoda a že v tom majú prsty ľudia práve z Third Echelonu. Klasická hrateľnosť Splinter Cellu bude v Conviction úplne zmenená. Stealth postup už nebude podmienkou, ale len možnosťou. Hra bude viac akčná a zameraná na filmovú coolovosť. Tento krok Ubisoftu sa mnohým fanúšikom série vôbec nepozdáva a nie je sa čomu diviť. Rapídna zmena z ninjovsky tichučkého štýlu na rambovsky hlučný nemusí uchvátiť každého. Podľa vyjadrení autorov sa však nemusíme báť žeby hardcore hráči prišli o veľa. Staré dobré prvky totiž ostávajú v určitej miere zachované a na najvyššej obtiažnosti si medzi desiatkou nepriateľov určite dlho nepobeháte. Ako sa Splinter Cell: Conviction nakoniec podarí uvidíme už za 2 mesiace.

Dead Space 2 (PC, X360, PS3)

Isaac Clarke opäť vyráža do boja proti Necromorphom, ktorých rozhodne neubudlo. Príbeh sa odohráva 3 roky po udalostiach jednotky na stanici Sprawl vybudovanej okolo pozostatkov jedného z mesiacov Saturnu. Stanica bude tiež dosť osídlená, takže zachraňovaniu preživších sa pravdepodobne nevyhneme. Lepšie má byť zapracovaný pohyb v nulovej gravitácii, nepriateľská AI by mala mať viac mozgových závitov, Isaac dostane hlas a máme sa tešiť aj na multiplayer. Dead Space 2 očakávame koncom roku 2010.

Assassin's Creed 2 (PC verzia)

Konzolové verzie sú už nejaký ten piatok vonku a už sa čaká len na tú najvybrúsenejšiu a najkrajšiu verziu. PC verzia sa má objaviť na pulkoch obchodov v marci 2010, takže sa PC hráči môžu už pomaličky pripravovať na výlet do renesančného Talianska. Podľa recenzií a zážitkov konzolových hráčov sa jedná o hru, ktorá kvalitou prevyšuje svojho predchodcu v každom smere. Ubisoft si vzal k srdcu najviac vyčítané negatíva AC1 a ukázal, že to bol len rozjazd. Skutočne špičková hra nás čaká až v podobe Assassin's Creed 2. Paráda, nech už je marec!

Just Cause 2 (PC, X360, PS3)

Rico Rodriguez si znovu balí svoj univerzálny padák a tentoraz aj vylepšené háky a vrhá sa strmhlav k zemi zarostenej tropickou vegetáciou. Ak sa vám zdal svet s 32x32 km veľkým otvoreným svetom priam obrovský, tak ani nechcejte vedieť aký by mal byť svet v Just Cause 2! Ale ja vám to na truc poviem. Podľa dávnejších vyjadrení štúdia Avalanche bude v Just Cause 2

svet o veľkosti 81x81 km. Aby sme sa v tak gigantickom svete nenudili, Rico má pre nás zopár noviniek. Vystreľovací hák nebude obmedzený na určité objekty. Môžeme ho zacvaknúť kam sa nám zachce. Možnosti ako spojiť džíp, ktorý nás prenasleduje s konštrukciou mostu alebo spojiť dvoch nepriateľov a potom ich plesknúť o seba vyzerajú úžasne a určite obohatia celkovú hrateľnosť. Just Cause 2 vychádza koncom marca, tak si pripravte laná dámy a páni!

Army of Two: The 40th Day (X360, PS3)

Vydarená, ale nie úplne dokonalá co-op akcia Army of Two bude mať čoskoro pokračovanie s podtitulom The 40th Day. Čoskoro je vlastne slabé slovo, ono je to prakticky hneď za dverami. Hra vychádza už 15. januára! Riot a Salem sa znovu vrátia a prinesú so sebou divokú jazdu naprieč Šanghajom. Rátať môžeme s vylepšenými co-op prvkami a k znovuhrateľnosti majú prispievať aj morálne rozhodnutia týkajúce sa hlavne civilného obyvateľstva. Takže ste pripravený? Armáda dvoch tu je čo nevidieť.

Spec Ops: The Line (PC, X360, PS3)

Veľmi zaujímavo vyzerajúci projekt, ktorý vyzerá ako kríženec Gears of War s Modern Warfare. Dátum vydania je zatiaľ nejasný. V najlepšom prípade to bude November 2010, ale o tom sa dá silno pochybovať. V Spec Ops: The Line sa ujmete postavy kapitána Martina Walkera, ktorý je so svojou elitnou Delta Force jednotkou nasadený do polorozpadnutého a pieskom zaviateho Dubaja aby zachránil jednotku veliteľa Johna Konrada pred nepriateľmi. Chýbať nebude ani multiplayer a šušká sa tiež niečo o co-ope.

Max Payne 3 (PC, X360, PS3)

Prvé informácie o treťom Maxovi boli pre mnohých fanúšikov veľmi ťažko počúvateľné. Náš detektív sa totiž presunie z New Yorku do Sao Paula, dostane plešinu a riadneho "bobra" na ksicht. To môže zasadiť ponurejšiu atmosféru predchádzajúcich dielov veľkú ranu pod pás. "Upršaný nočný New York, to je to pravé orechové pre Maxa, nie tropická pestrofarebná Brazília!" Kričí fans. Ale neodsudzujme, pokiaľ ešte nič nevieme! Snáď Rockstar vie čo robí a prinesie nám kvalitnú hru. Vieme, že Max Payne 3 bude bežať na Rage engine z GTA IV, pribudne krycí systém a otvorenejšie prostredie. Veľmi dúfam aj v použitie fyzikálneho enginu Euphoria.

Crackdown 2 (X360)

Komiksovo ladená "bláznivina" Crackdown dostane v roku 2010 druhý diel. Podľa všetkého ostáva v hre rovnaký engine a ani mesto nebude nové, len trochu pozmenené. Hra a chovanie NPC sa bude meniť v závislosti od dennej doby a misie by už nemali byť repetitívne. Tešiť sa môžeme na nových nepriateľov v podobe zombie a mutantov, ktorí sa budú postupne vyvíjať na strašnejšie a nebezpečnejšie kreatúry. Či Crackdown 2 obstojí v boji s minuloročnou konkurenciou (Prototype, Infamous) uvidíme pravdepodobne v letných mesiacoch.

Metal Gear Solid: Rising (PC, X360, PS3)

Podľa mnohých náznakov bude nový Metal Gear Solid skutočne multiplatformový, avšak stále sa o hre prakticky nič nevie. Za Solida Snakea si už v Rising nezahráme, hlavným hrdinom bude tentoraz Raiden. Podľa toho čo povedal sám Kojima na E3, MGS: Rising bol vtedy len vo fáze experimentov, čiže pravdepodobne pôjde o úplne nový herný koncept na novučičkom engine.

Star Wars: The Force Unleashed 2 (PC, X360, PS3)

Lucasarts ohlásili tento titul len nedávno. Zatiaľ existuje len jeden teaser, takže je ťažké povedať o tomto niečo konkrétne. Teaser nám ukázal nejakého učenca temnej strany sily ako kráča chodbou, ktorú (zjavne od nervov) pekne deformuje svojimi schopnosťami. Na konci chodby čaká nášho chlapíka monumentálna miestnosť s celkom "malúčkovým" zvieratkom. Hru uvidíme pravdepodobne koncom roka 2010.

Batman Arkham Asylum 2 (PC, X360, PS3)

Ohlásenie tejto hry bolo celkom veľkým prekvapením, keďže prvý diel vyšiel len nedávno. Ale komu to vadí? Batman Arkham Asylum sa ukázal ako veľmi kvalitná hra a dvojka bude zaisto vítaná s otvorenou náručou. Prvé info hovorí o presunutí deja priamo do mestských ulíc, kam utieklo celé osadenstvo Arkhamského ústavu. V Gotham City nastáva chaos a Joker sa na tom všetkom kráľovsky baví.

Prince od Persia: The Forgotten Sands (PC, X360, PS3)

Vyzerá to tak, že Ubisoft sa chce k plánovanému filmu zladiť s Hollywoodom a tak sa cellshadeovaný Princ, krásavica Elika a súboj bohov svetla a temnoty dostávajú mimo záujem. Prince of Persia: The Forgotten Sands je dejovo zasadený medzi diely Sands of Time a Warrior Within, čiže sa stretne so starým drsnáckym princom. Okrem klasickej manipulácie s časom sa môžeme tešiť aj na nové schopnosti ovládania prírodných síl. Hra sa dostane do éteru v máji rovnako ako film.

True Crime 3 (X360, PS3)

Policajná séria True Crime opúšťa Ameriku a prichádza do Hongkongu a v úlohe detektíva Wei Shena musíte infiltrovať mafiánsku organizáciu Triády. Veľký arzenál zbraní, bojové umenia, riadenie dopravných prostriedkov, či free running nebudú chýbať. Črtá sa nám veľmi zaujímavý titul, avšak neradujme sa predčasne! Na hre pracuje úplne nová a neznáma firma United Front, ktorá nemá žiadne skúsenosti s hrami takého rozsahu, no na druhú stranu netreba byť zasa príliš skeptický. Nechajme sa prekvapiť!

All Points Bulletin (PC, možno X360)

GTA ako MMO? No neznie to úžasne? A práve toto sa Realtime Worlds snažia urobiť s hrou z názvom All Points Bulletin. Detailná customizácia vašej postavy, či auta je samozrejmosťou. V hre budú prebiehať boje 50 vs. 50 hráčov, plus pohyb tisícov NPC postáv neustále ovládaných AI, milovníci kvalitnej hudby si prídu na svoje s viac ako 100 skladbami v základnom soundtracku a tým sa možnosti hudby ani zďaleka nekončia. APB by nemalo mať mesačné poplatky, tak ako väčšina MMO hier. Platíť si budete len za nové, dokonalejšie, silnejšie vecičky a je na vás, či si ich kúpite alebo nie.

Stargate Resistance (PC)

Štúdiu Cheyenne Mountain dochádzajú financie na vývoj ich MMORPG hry Stargate Worlds a tak chcú vyrobiť zopár chechtákov aby svoj ambiciózny projekt dokončili. K tomu im má pomôcť narýchlo spráskaná multiplayerovka z pohľadu tretej osoby - Stargate Resistance. V hre budete môcť hrať za dve strany: Ľudí a System Lordov + každá strana bude mať 3 classy. Screenshoty z hry nevyzerajú vôbec nádejne. Inak povedané: aj hry z roku 2003 budú vedľa Stargate Resistance vyzeráť ako technologická špička.

Alan Wake (X360, PC verzia ešte nepotvrdená)

Alan wake up! Už to trvá veľmi dlho. Fínske štúdio Remedy len odkladá, odkladá a odkladá. Vývoj tejto hry nie je rozhodne bezproblémový a tak stále čakáme kedy k nám domov konečne zavíta spisovateľ Alan Wake a ukáže nám svoje najtemnejšie zážitky v mestečku Bright Falls. Prvé ukážky hovorili o hrateľnosti s otvoreným svetom, avšak s novými videami sa objavujú informácie, že kvôli správne rozprávaní príbehu nebude hra tak úplne otvorená. Veľkým ťahákom bude zaisto veľmi hustá hororová atmosféra, ktorá už v prvom gameplayi nejdnému hráčovi zastavovala krv v žilách.

Dark Void (PC, X360, PS3)

Bermudský trojuholník je zaisto jedným z najzáhadnejších miest našej planéty a naviac je to jeden z počiatočných elementov príbehu hry Dark Void. Hlavným hrdinom je pilot Will, ktorý sa zhodou okolností dostal do paralelnej reality, kde vládne nepriateľské mimozemské spoločenstvo The Watchers. Tieto mechanické potvory (veľmi sa podobajú na Gethov z Mass Effectu) plánujú inváziu do nášho sveta, takže je jasné, že my ich musíme zastaviť. Pomôcť nám k

tomu majú rôzne technické vymoženosti od nášho geniálneho priateľa Nicolu Teslu a tiež ľudia, ktorí uviazli vo Void svete rovnako ako Will. Azda najneoceniteľnejším spoločníkom vám bude supermoderný Jetpack. Ten má zaručiť originálne, štýlové a hlavne zábavné hracie prvky. Onedlho štartujeme.

The Last Guardian (PS3)

Fumito Ueda a jeho Team ICO sú späť a prinášajú hru menom The Last Guardian. Hry týchto pánov (ICO, Shadow of the Colossus) sa vždy vyznačovali hlbokým umeleckým precítením a stali sa priam kutovými záležitosťami Soňáckej platformy. A ani ich tretí projekt by nemal byť výnimkou. Náplň hry bude veľmi závisieť od spolupráce malého chlapca (hlavného hrdinu hry) a veľkého kamarátskeho monštra. Svet v ktorom sa budeme pohybovať bude plný starodávnych ruín a monumentálnych chrámov, čiže cítiť z tejto hry rovnakého ducha ako s predchodcov. Fanúšikovia budú určite nadmieru spokojní.

Bayonetta (X360, PS3)

Prvé recenzie sú už vonku a túto hru veľmi chvália, avšak mnohé ohlasy sú zase oveľa negatívnejšie, takže ťažko povedať či je sa na čo tešiť. Z celkového hľadiska sa jedná o klon Devil May Cry s trojmetrovou sexy čarodejníčkou. Uvidíme či titul uspeje, vychádza totiž v dobe keď sa sekačky hrnú zo všetkých strán a preto sa tento január bude niesť v znamení súboja Bayonetty a Darksiders (aj keď Darksiders je mierne iný štýl). Ide sa mlátiť a sekať!

Darksiders: Wrath of War (X360, PS3)

Zem zničená apokalypsou, ľudia sú preč, zrazu sa ulicou ženie jazdec na koni. To nič, to je len hlavný hrdina hry jazdec apokalypsy menom War (vojna) na svojom tátošovi menom Ruin (skaza). Prišiel na Zem aby získal späť rešpekt a svoje schopnosti. Cestou za svojím cieľom presekne jeho gigantický meč veľké počty nepriateľov a tiež zopár urastených bossov. Prvé hodnotenia už padli a hodnotia hru ako veľmi kvalitnú.

Dante's Inferno (X360, PS3)

EA chce tiež zaryžovať si v žánri hacknslash a tak nám medzi sekacie hody pribudne v roku 2010 ďalšia hra - Dante's Inferno. Tomuto titulu predchádza už nejakú dobu kontroverzná reklamná kampaň, ktorá sa nebojí strieľať si s cirkvi a kresťanstva celkovo. Pokiaľ ste o ničom takom nepočuli, vyhľadajte si na youtube Mass: We Pray (fake hru, ktorá slúžila ako reklama pre Danteho)! Dante's Inferno pobeží na engine z Dead Space, čiže netreba očakávať grafické orgie, ale ohrňať nosom nad tým nebudete. Výhodou poslabšieho enginu však bude plynulý chod v 60fps.

God of War 3 (PS3)

Korunovaný kráľ všetkých sekačiek God of War príde v marci so svojím tretím dielom. Spolu s Kratom budete znovu brutálne porcovať široké spektrum nepriateľov a riešiť občasné, šikovne zakomponované puzzly. God of War 3 má byť skutočne epickým záverom celej ságy a tak sa každý kto má doma PS3 už určite trasie nedočkavosťou. Audiovizuálna stránka vyzerá pekne a dych vyrážajúce momenty s gigantickými titánmi si zaisto užijete. Vytiahnime zbrane a hor sa do boja!

Heavy Rain (PS3)

Adventúra alebo skôr interaktívny film? Alebo oboje? Heavy Rain je skrátka príbeh o životoch 4 postáv do ktorých budete zasahovať. Čo ste schopní urobiť pre milovanú osobu? Uvedomujete si následky vašich činov? Táto hra/film má za úlohu tlačíť na vaše emócie a dať vám pocit, že prežívate ťažké osudy hlavných hrdinov spolu s nimi. Jedno je isté. Heavy Rain nie je titul ako každý iný, preto sa mu bude isto venovať veľká pozornosť. Či Quantic Dream zahráli na správnu strunu zistíme už koncom februára.

Tomb Raider 9 (PC, X360, PS3)

Crystal Dynamics v tichosti pracuje na úplne novom koncepte Tomb Raidera. Prvé správy hovoria, že sa dostaneme s Larou na ostrov plný hrôzostrašných stvorení. Hlavnou zmenou teda bude, že sa budeme pohybovať len v jednom prostredí s otvoreným svetom. Lara bude viac využívať prostredie a celá hra bude mať viac hororový nádych. Možno pôjde o prvý Tomb Raider s ratingom 18+, takže sa môžeme tešiť na atmosférickejší a dospeljší herný zážitok. (PS: Keď už to má byť dospeljšie, uvidíme Laru aj v Evinom rúchu?) Podtitul hry ani presný dátum vydania nie je zatiaľ známy.

Silent Hunter 5 (PC)

Populárny ponorkový simulátor znovu na scéne. Ubisoft Romania zamakal na SH5 po všetkých stránkach. Grafika vyzerá naozaj výborne a tentoraz sa budeme môcť po ponorke aj voľne pohybovať a komandovať posádku. "Tak neváhajte a vystrčte periskopy!" "Rozkaz kapitán!"

Grand Theft Auto 5 (PC, X360, PS3)

Oficiálne nevieme nič. Objavil sa len jeden nič nehovoriaci obrázok na ktorý sa namotalo plno špekulácií. Fámy o zasadení do Londýna, či Paríža sa nedajú zatiaľ nijako potvrdiť ani vyvrátiť. Rockstar ohlásil GTA 5 do finančného roku 2011, čiže November 2010 - Október 2011. Časom sa teda určite objavia nejaké správy. Osobne veľmi pochybujem, že táto hra vyjde v roku 2010.

Mafia 2 (PC, X360, PS3)

V stredoeurópskych končinách azda najočakávanejšia hra. České štúdio 2K Czech maká na tomto už pekných pár rokov. Tešiť sa môžeme na nový, veľmi prepracovaný príbeh z pera Dana Vávru, mesto Empire Bay, ktoré bude 2x väčšie ako mesto v Mafia 1 a na skvelú atmosféru života mafiánov. Mafia 2 vyjde pravdepodobne v apríli a nesie so sebou naozaj veľké očakávania. Len aby sa jej to nestalo osudným.

Alpha Protocol (PC, X360, PS3)

Obsidian Entertainment má už zopár vysokokvalitných titulov za sebou, takže ich nová hra určite nebude hrať druhé husle v pozornosti hráčskej komunity. Alpha Protocol na prvý pohľad vyzerá ako mix Splinter Cellu a Mass Effectu. Špionážna RPG je niečo, čo sme tu dlho nemali (alebo skôr nikdy), tak kto by sa netešil? Graficky nie je hra špičkou, ale neurazí. Ako to nakoniec celé dopadne zistíme v jarných mesiacoch.

Mass Effect 2 (PC, X360)

Vysokoočakávané akčné RPG od kanadských majstrov Bioware sa nezadržateľne blíži. Commander Shepard dostáva tentoraz veľmi ťažkú úlohu. Z okraja galaxie záhadne miznú ľudské kolónie, nikto zatiaľ nedokázal prísť tejto veci na kľb a preto prichádza na scénu Shepard. Misia je to prakticky samovražedná a pokiaľ ju má Shepard prežiť musí ukecať tých najlepších bojovníkov, zabijakov a biotikov z celej galaxie, aby sa na cestu smrti vydali s ním. Tak aktivujte štíty! Mass Effect 2 je tu už 29. januára.

Final Fantasy XIII (PS3, X360)

Najpopulárnejšia značka v JRPG žánri sa vracia. V japonsku sa už viac ako milión a pol hráčov teší z tejto hry, ktorá príde do našich obchodov až v marci. Prvé hodnotenia sú už vonku a zatiaľ hre dávajú hodnotenia okolo 7/10. Možno by už celý koncept potreboval nejakú zmenu. Každopádne fanúšikov série to nemôže v žiadnom prípade odradiť.

Arcania: A Gothic Tale (PC, X360, PS3)

Kľudne si to môžete volať aj Gothic 4: Arcania, je to na vás. Po tom čo Piranha Bytes opustili JoWood a išli robiť Risen, značka Gothic odvtedy leží na ramenách firme Spellbound Entertainment. Katastroficky zabugovaný Gothic 3 by sa tentoraz opakovať nemal a tak môžeme dúfať v kvalitné RPG ako sa patrí, ktoré si zahráme možno už 31. marca.

The Witcher 2: Assassin's of Kings (PC, pravdepodobne aj X360)

CD Projekt Red veľmi prekvapil hernú komunitu svojou prvotinou The Witcher. Fanúšikovia RPG žánru si ich hru nemohli vynachváliť a pokračovanie bolo tým pádom jasné ako facka. Druhý diel s podtitulom Assassins of Kings už bol ukázaný verejnosti leaknutým trailerom z ktorého sme sa dozvedeli o zapracovaní fyzikálneho enginu havok do hry, o novom systéme dialógov a na vlastné oči sme videli nový grafický engine. Druhý Zaklínač vyzerá veľmi dobre a určite je sa na čo tešiť. Osobne dúfam aj v návrat Adama Skorupy ako skladateľa soundtracku. Dátum vydania je zatiaľ nejasný, pravdepodobne sa dočkáme až v roku 2011.

Fallout: New Vegas (PC, X360, PS3)

Po úspechu Falloutu 3 sa s titulmi značky Fallout chce roztrhnúť vrece. Najlákavejší z nich vyvíjajú skúsení ľudia z Obsidian Entertainment a akým smerom sa táto hra vydá zatiaľ nie je známe. Avšak pri pohľade na aktuálnu tvorbu Obsidianu je možné, že pôjde o akčné RPG, no to sú len špekulácie. Z názvu sa dá ľahko vyvodiť, že dejiskom hry bude zničené Las Vegas. Kedy sa nám táto hra dostane pod ruku zatiaľ nie je známe.

Star Wars: The Old Republic (PC)

Bioware sa púšťa do vôd MMORPG hier a aby to nejako vyznelo, tak priamo s veľkým menom - Star Wars. Ambície aké má táto hra sú veľmi vysoké. Uchytiť sa v MMORPG žánri je veľmi ťažké, keďže najväčšia pozornosť sa vždy motá okolo World of Warcraft. Bioware má ale veľkú šancu práve vďaka tomu, že ako firma má na trhu veľmi zvučné meno a tiež že drží v rukách silnú značku. Verím, že úspech bude zaručený.

Star Trek: Online (PC)

Ďalšia ryba vo vode MMORPG sa volá Star Trek: Online. Graficky sa jedná o veľmi kvalitnú záležitosť (vzhľadom na svoj žánr). Pokiaľ máte chuť preskúmať najtemnejšie zákutia vesmíru, hrdo veliť posádke svojej lode a natrieť to všetkým tým vesmírnym šmejdom, Star Trek: Online bude správna voľba. Štartujeme už 2. februára. "Maximálny warp!"

Stargate Worlds (PC)

Univerzum Hviezdnej brány sa aj cez veľké zástupy fanúšikov stále úspešne vyhýba videohernému poľu, možno konečne v roku 2010 sa kľatba zlomí. Vyjde síce multiplayerovka Stargate Resistance, ale o jej kvalitách možno pochybovať už teraz a preto tú hru nerátam ako plnohodnotnú. Pre fans je projekt číslo 1 je bez debaty Stargate Worlds - dlho vyvíjané MMORPG, ktoré sa stále motá v kruhu finančných problémov. Neostáva nám nič iné len sa zhlboka nadýchnuť a dúfať, že tento rok sa dočkáme aspoň betatestu.

World of Warcraft: Cataclysm (PC)

Najznámejšia a najhranejšia MMO hra na svete dostane už svoj tretí datadisk. Takže WOW-kári okamžite zbysrite! Zahráte si za 2 nové rasy (Goblins a Worgen), dostanete novú profesiu (archeológia) a nové class kombá, môžete sa tešiť na lietajúce mounty a tiež na zvýšený level cap. Blizzard dobre vie čo drží v rukách a preto očakávajte, že WOW-ko bude žiť ešte dlhé roky!

Command & Conquer 4: Tiberian Twilight (PC)

Posledný diel Tibérievej série nám EA LA naservíruje na jar. Príbeh sa odohráva v roku 2062 kedy zamorenie planéty Tibériom dosiahlo vrcholu a tak GDI začína vyjednávať s vodcom NOD Kane-om o spolupráci. Nový C&C bude vraj úplne odlišný od svojich predchodcov a to hlavne novým systémom budovania armády a hraním za 3 odlišné classy (útok, obrana, podpora). O tom či je to správny ťah môžeme len špekulovať, avšak pokiaľ to klapne tak ako má, môže táto novinka zabezpečiť skvelú znovuhrateľnosť.

Starcraft 2: Terrans - Wings of Liberty (PC)

Najočakávanejšia RTS posledných rokov sa blíži. Blizzard si nás omotáva okolo prstu svojím mlčaním a my už slintáme ako besní. V záujme príbehu sa Starcraft 2 porozdeľuje na 3 epizódy, každá bude obsahovať kampaň za jednu rasu a ako prví prídu Terrani. Vráti sa mnohí starí hrdinovia z prvého dielu a samozrejme sa dočkáme aj nových jednotiek. Hra sľubuje aj veľmi výživný multiplayer.

R.U.S.E (PC, X360, PS3)

Ubisoft sa pokúša o ďalšie prerazenie na poli Real-time stratégií. Po miernom sklamaní z Tom Clancy's EndWar sa na nás chystá počín s názvom R.U.S.E. Hra sa bude odohrávať na veľkých priestranstvách a pri pohľade z postupne väčšej výšky bude bojisko viac a viac vyzeráť ako taktická mapa skutočných veliteľov armád. Grafická stránka vyzerá veľmi dobre a z gameplay ukážok sa dá usúdiť, že očakávania na hrateľnosť budú vcelku vysoké. Držíme palce.

Napoleon: Total War (PC)

Ďalšia hra zo série Total War nás tentoraz zavedie do obdobia Napoleonských vojen. Hra bude mať ťahovú kampaň rozdelenú na 3 časti: ťaženie do Talianska, Egypta a Moskvy. Hlavným momentom bude známa bitka pri Waterloo (tam asi dostaneme výprask). Osvedčený herný mechanizmus ostáva aj tentoraz, samozrejme sa objaví aj celá rada vylepšení. Titul očakávame už koncom februára.

Supreme Commander 2 (PC, X360)

Prvý diel si odniesol veľmi pozitívne ohlasy a tak ohlásenie dvojky na seba nenechalo dlho čakať. Supreme Commander 2 sa však vyberá trochu iným smerom než predchodca. Boje by mali byť akčnejšie, rýchlejšie a masívnejšie, navyše pribudnú aj vnútorné lokácie. Dej hry sa bude odohrávať 25 rokov po SupCom 1 a zahráme si za známe 3 frakcie - UEF, Cybran Nation a The Illuminate. Dátum vydania je stanovený na jar.

Split/Second (PC, X360, PS3)

Zaujímavý racing od tvorcov hry Pure - Black Rock Studios. Zúčastníte sa závodov v populárnej televíznej show, kde na jazdcov čakajú naozaj veľké prekvapenia. Takmer každé kolo sa trať môže úplne zmeniť, vďaka početným výbušným nástrahám. Valíte si to tak krásne po trati a zrazu si to pred vami s rachotom pristane veľké nákladné lietadlo bez podvozku, prípadne sa prepadnete s celou diaľnicou o 5 metrov nižšie. Split/Second je skrátka šialená hra, ktorá môže ľahko zobrať Burnoutu kráľovskú korunku nespútaných arkádových racingov. Silno sa tešíme, v marci je to tu ako na koni.

Blur (PC, X360, PS3)

Ďalší arkádový racing, ktorý bude zjavne (asi aby to ladilo s názvom hry) plný bluru. Zatiaľ sa tento projekt stretáva viac menej s negatívnym ohlasom, ale keďže na hre pracujú ľudia z Bizzare Creations (tvorcovia série PGR) možno nás nakoniec tento racing milo prekvapí. Blur vychádza v marci a tým sa výrazne stavia do role konkurenta pre Split/Second.

F1 2010 (PC, X360, PS3)

Poriadne kvalitnú hru s prostredia Formuly 1 sme tu nemali riadne dlho. Našťastie sa k licenci konečne dostala firma, čo je na racingy priam vyvolená. Áno, F1 2010 nám prinesú ako na striebornom podnose Codemasters a podľa ich vyhlásení pôjde o vernú simuláciu, takže na arkádové premávanie sa po okruhoch ako v Dirt 2, či GRID-e zabudnite! Žiadne konkrétne informácie síce zatiaľ nie sú k dispozícii, ale trúfam si odhadnúť, že o grafickú stránku sa postará kvalitný EGO engine.

Gran Turismo 5 (PS3)

Automobilová hra, ktorá sa vyvíja už celú večnosť a jej náklady sa šplhajú naozaj veľmi vysoko. Dúfame, že to naozaj bude stáť zato! Predchádzajúce diely boli vždy vysokokvalitné a od GT5 nemožno očakávať niečo iné. Najväčší konkurent (Forza 3) je už vonku a tak sa čaká už len na

to, čo predvedie výtvor Polyphony Digital. Silné dvanásťvalce sa rozbehnú už túto jar a určite to bude vo veľkom štýle.

Need for Speed 14 (PC, X360, PS3)

Po rade nepríliš dobrých NFS hier EA zobrala vývoj štúdiu Black Box sa dostali na rad vývojári zo Slightly Mad Studios. Tí ukázali, že séria NFS ešte nepovedala posledné slovo vďaka kvalitnému počinu Need for Speed: Shift. V roku 2010 nám EA ako tradične naservíruje ďalší diel tejto známej racingovej série, avšak vývojom bol tentoraz poverený Criterion (výrobca Burnout-u). Nová "Potreba rýchlosti" sa vráti k svojim počiatkom, teda jazdenie po tratiach v krásnych prírodných lokáciách. Prvé screenshoty a trailery sa isto čoskoro objavia a vydanie samotnej hry sa dočkáme s vysokou pravdepodobnosťou na jeseň.

Need for Speed: World Online (PC)

Aby Black Box neskúvil, že nemá čo robiť, tak ho Electronic Arts zamestnali na onlinovom NFS-ku. To by mohlo byť koniec koncov celkom zábavnou záležitosťou. Hra bude mať obrovskú mapu, ktorá sa bude skladať z miest Rockport City a Palmont City, teda z miest hier Most Wanted a Carbon. Grafika vyzerá veľmi slušne aj skrz MMO zameranie hry. Ako to celé dopadne sa dozvieme koncom roka.

Trojice najočakávanejších hier roku 2010 podľa ohlasov:

na PC : Mafia 2, Battlefield: Bad Company 2, Crysis 2

na X360 : Halo: Reach, Mass Effect 2, Alan Wake

na PS3 : God of War 3, Gran Turismo 5, Heavy Rain

Máme pred sebou celkom plodný rok, tak s chuťou do neho!

Assassin's Creed 2

pridal užívateľ Terzeus



Už od ohlásenia o vývoji Assassins Creed II som mal isté obavy že hra nebude fungovať. Aby som to upresnil, obával som sa repetitívneho obsahu ktorý bol hlavnou vadou prvého dielu. Kameňom úrazu boli hlavne misie ktoré vás doprevádzali k vražde predurčeného cieľa. Boli

totiž tak zúfalo ne-inovatívne že hra sa stala už po pár hodinách prakticky nehrateľnou. Mala ale predpoklady na to aby bola najlepšou v žánri – predovšetkým mala pútavý príbeh, zaujímavé mechanizmy a originálne prvky. Ak by boli využité správnym smerom tak by sa jednotka rovnala ku klenotom roka 2007.

Na dvojke je vidieť že si autori vzali slová kritikov k srdcu a rozhodli sa že z dvojky urobia diamant. A podarilo sa im to. Šikovne využili potenciál prvého dielu a zapracovali do projektu pokračovania veľa nových prvkov, ktoré v konečnom súčte tvoria dokonalú mozaiku. A čo je na nej vyobrazené? No predsa odveká vojna dvoch siekt – Asasínov a Templárov. A práve vy budete odkrývať rozsiahle sprisahanie Templárov ktoré je také veľké, že svojou gigantickosťou vás presiahne a zanechá vo vás mnoho otázok na ktoré nebudete vedieť nájsť odpoveď. Možno áno, ale všetko to budú len dohady, špekulácie a domnienky.

Všetko sa to začne na mieste, kde skončil prvý diel. Desmond Miles stojí vo svojej izbe a je udivený schopnosťou ktorú nadobudol (Eagle Vision – každý kto hral jednotku vie, čo to je). Po chvíli ale Desmondove prekvapenie naruší Lucy – je od krvi, nazúrená a nevie čo skôr – rýchlo programuje Animus a Desmond si neposlušne líha a zaplavuje Lucy otázkami. Onedlho sa zosynchronizuje jeho DNA a odhalí líniu života iného Desmondovho predka – nejakého Ezia Auditore Da Firenzeho. Po chvíli sa ocitáte v scénke zobrazujúcej narodenie dieťaťa. A tým dieťaťom je práve Ezio. Zaraduje sa z neho jeho otec a mama a Desmond sa vracia do súčasnosti s ešte väčšou hĺbkou otázok.

Potom vychádzate z Absterga a zisťujete že si po vás prišli Templári spolu s Vidicom – vykľul sa z neho pekný bastard – teda, bastardom bol už v prvej časti ale až v dvojke zistíte aký je naozaj. Po ceste v kufri sa dostávate na nový úkryt – spoznávate kolegov Lucy (menovite Rebeccu a Shauna), a tiež sa spoznávate s Animusom 2,0. Je dosť pohodlnejší a po krátkom vysvetlení že nie je veľa času a preto musíte byť rýchly, si teda sadnete do Animusu a už cestujete časom do slnečnej Florencie ktorá prekypuje vôňou trhov, dobrodružstva a príchutou prichádzajúcej renesancie.

V tej chvíli sa spoznávate s Ezioom ktorý je práve v sedemnástom roku života a ide sa pomstiť rodine Pazziiov za zneuctenie mena Auditore. Tu sa vám prvý raz dostane Ezio úplne pod kontrolu a hneď vás hra hodí do boja. Po tomto úvodnom súboji sa slastne vrhnete na ďalšie misie a postupne zistíte že váš otec a vaši bratia boli uväznení – ale prečo??? Otec vám zanechá len tajomný odkaz aby ste prehľadali skryté dvere v jeho pracovni. A tam nachádzate snehobiely, prekrásny odev Asasína a ste uchvátení tajomstvom vášho otca. Onedlho ste ale svedkami jeho popravy a ste nútení odísť z rodnej Florencie a ukryť sa vo vile vášho strýka Maria ktorý je zhodou okolností vodcom žoldnierov. Ezio jednou sekundou, jedným pohybom páky, stratil všetko. Zostala mu len sestra a matka, tí sú našťatie v bezpečí Mariovej pevnosti. Ezio Auditore Da Firenze už nemá čo stratiť. Už nepozná hranice, už nevie čo je to spravodlivosť. A ako jeho otec, aj on je Asasín.

Ezio je zmätený. Nevie čo sa stalo, prečo sa to stalo, hľadá odpovede, ale kde začať? Tieto otázky vám budú behať hlavou počas snovania pomsty a úteku po strechách Florencie. Podarí sa ich Eziovi zodpovedať? Počas týchto špekulácií sa preniesiete do Eziovej duše a budete s ním úplne stotožnený, budete rozmýšľať ako on, konať ako on, a budete nahnevaní rovnako ako on (ak nie viac). Templári hľadajú čosi v čom im Ezio otec bránil. Zosnovali naňho sprisahanie aby si ho odpratali z cesty. Zabudli ale na jeden malý háčik – Ezia. Vodca Templárov dychtí po Pieces Of Eden (áno, Pieces, nie Piece) a len Ezio mu môže zabrániť v ich získaní. Inak by to malo obrovské následky. Cesta k tomu ale bude dlhá. A povedie cez kanály Benátok, veže Toskánska, strechy Florencie a napokon skončí v Ríme – ako všetky cesty. A musím sem napísať ešte túto vec: príbeh ma neskutočne bavil, a jeho záver a hĺbka ma neskutočne zasiahla.

Cesta za pomstou vedie cez mnoho prekážok – na ich prekonanie ale potrebujete pomoc. A práve misie ktoré lemujú túto cestu sú dôvodom prečo je hra taká zábavná. Bude sa vám páčiť neustále menenie úloh, pretože na rozdiel od jednotky je každá misia dvojky vždy iná, vždy je jej cieľ čosi iné. Misie vám nebude udávať nejaký majster ktorý bude riadiť vaše kroky. Teraz ste na všetko sami, sami si odкрývate svoju cestu, svoje ciele. Nikto vás neobmedzuje. Úlohy môžete odmietnuť a vrhnúť sa na tony nepovinného obsahu ktorý hra ukrýva.

Keďže vás ako šľachtica už nikto nechce vidieť a ste verejným nepriateľom číslo jeden, musíte sa ukryť a spriatelíť sa s osobami ku ktorým by ste sa predtým neodvážili priblížiť. Ezio sa teda bude školiť u troch frakcií – Kurtizán, Žoldnierov a Zlodejov. Všetky frakcie vám budú pomáhať s cestou k cieľu. Niekedy im pomôžete z ich situácie alebo za nich čosi vyriešite, pomôžete im vybaviť dôležité veci. Všetky tieto malé prácičky ale ukrývajú sladkú odmenu – okrem cenných informácií totiž dostanete aj istú finančnú odmenu. No a frakcie sa dajú využiť aj na odlákavie pozornosti stráži (za istú finančnú odmenu) čo mnoho ráz s úsmevom na tvári, využijete

Uviedol som zmienku o nepovinnom obsahu. A ten je studnicou zábavy. Ak si chcete trochu schladiť myseľ a uvoľniť sa, porozmýšľať nad dejovou líniou a urobiť si v hlave poriadok – nemusíte práve skočiť do vody a plávať (plávanie je novinkou a je spracované parádne), ale stačí že si vyberiete jednu z mnohých druhov nepovinných misií. Môžete trebárs skúsiť prelomiť rekord v behu na čas po istej trase. Alebo zbiť neverných manželov či, robiť kuriéra občanom. Tiež môžete spáchať vraždy nepohodlných ľudí o ktorých vás skrz holuba informuje Lorenzo De' Medici. Tieto vraždy sú väčšinou vždy iné a pripomínajú hlavné vraždy z prvej časti a preto ich budete milovať. Rád by som vám ich náplň opísal, ale musel by som spoilovať. A to nechcem lebo by som vám pokazil mnoho prekvapení.

Nepovinným obsahom však nie sú len misie za ktoré zarábate. Ak nemáte nič na práci, tak môžete skúšať hľadať truhlice alebo gondoly ukrývajúce množstvo zlata. Alebo sa poberiete hľadať pierka ktoré potom ukrývate do truhličky vo vašej vile. Je tu aj séria obrazcov ktoré odкрývajú tajomstvo v podobe hovorených dokumentov. No a ak ste skutoční Pack Rat tak skúste nájsť šesť tajných hrobiek Asasínov ukrývajúcich šesť pečatí ktoré vám odomknú bájne Alatirove brnenie. Cesta k pečatiam ale nie je jednoduchá a preto sa z vás načas stane princ z Perzie a budete hľadať cestu ako prekonať nedostupné miesta, mnoho ráz vo výškach, ktoré vo vás budú vyvolávať závraty.

Pred vydaním hry bol vždy spomínaný Leonardo Da Vinci a jeho vynálezy ktoré vás majú sprevádzať počas vašej púti naprieč hrou a Talianskom. Leonardo tu skutočne nechýba a budete ho poznať ako mladíka plného tvorivosti, charakteru a ako vľúdneho muža ktorý vám s radosťou pomôže. Vaše vynálezy bude vylepšovať a tým pridávať do hry nové a užitočné veci. Vytvorí vám zopár zbraní, urobí z vás pokusného kráľika ktorý bude musieť letieť ponad Benátske strechy a vylepší vám zdravie. Samozrejme, Leonardo nedokáže vytvoriť tieto veci len tak zo vzduchu a preto potrebuje vašu pomoc. Ak chcete vykonávať všetky tie fintičky, mať upgrady a množstvo zdravia, musíte nájsť tajné stránky kódexu ktoré sú ukryté vždy v bankách ktoré strážia po zuby ozbrojené stráže.

Súbojový systém bol vylepšený, predovšetkým efektnejší. Zatiaľ čo v jednotke pozostával stále z toho istého – bloku a counter útoku – v dvojke sa stal zložitejším. Stále sú tu povestné country ale ich načasovanie už nie je také jednoduché, pri ťažších nepriateľoch je vlastne nemožné. Counter už ani nemusí znamenať smrť pre vašich nepriateľov. Mnoho ráz sa stane že nepriatelia dokážu vykryť váš útok alebo sami použijú Counter.

Pri situáciách kedy je okolo vás mnoho nepriateľov a sú to nepriatelia toho ťažšieho kalibru, padne vhod práve funkcia odobratia zbrane. Táto je na načasovanie tiež zložitá, ale prevediete ju podstatne ľahšie a kratšie ako Counter. A keď už zbraň nepriateľovi odobriete, víťazstvo máte isté lebo pomocou efektného komba sa Ezio s nepriateľom rozlúči a elegantne ho drgne

na zem. Pri týchto súbojoch vždy strieka krv a súboje budete mať na rozdiel od jednotky oveľa radšej. Každý vždy túžil urobiť nejaký ten efektný hollywoodsky chvat alebo absolvovať adrenalínovú bitku s mečmi – Assassins Creed II vám toto všetko ponúka a dokonca tieto možnosti aj predčí množstvom zbraní.

Váš zbrojný arzenál je navyše oveľa bohatší ako v jednotke, čo opäť poteší zberateľov všetkého možného. V hre budete mať okrem skvelej dvojitej dýky aj kopec druhov mečov (nosiť ale môžete iba jeden), dýku (tých je tiež niekoľko druhov), vrhacie nože, prototyp pištole zostrojenej vďaka Leonardovi, jedové ihlice a dymovnice ktoré sú skvelé ak sa chcete rýchlo vyhnúť boju s väčšími skupinami. Skrytá dýka je oproti jednotke dosť univerzálnejší nástroj. Vraždiť s ňou môžete z akejkolvek výšky, zo sena a dokonca aj z hrán budov. Zmenila sa na unikátny Stealth nástroj pre tichých hráčov a aj na obrannú zbraň s ktorou vyčaríte neuveriteľne ladné Counter útoky.

V hre narazíte na niekoľko typov protivníkov. Na obyčajných vojakov, lukostrelcov (bojovať s nimi je rozprávka), vojakov s brnením, vojakov s kopijami a Brutov. Tieto typy sú ale v niečom odlišné – nie len v sile. Zatiaľ čo obyčajní vojaci a lukostrelci sú krivonohý v každej ich úlohe sú prakticky dementní, tak stráže v brnení sú napr. perfektné vo free-runningu a Counter útokoch. Nepriatelia s kopijou zasa často prehľadávajú miesta kde sa môžete skrývať. No a Bruti sú iba neskutočne silní a pomalý. Čo sa týka AI, tá je v niekoľkých prípadoch zvláštna. Vojaci sa vešajú po zábradliach a na vás zabúdajú, snažia sa useknúť hlavu vzduchu alebo sa jednoducho bránia a nezaútočia na vás ani za sto rokov. Hádzu po vás kamene – a to aj v prípade že k nim dobrovoľne leziete.

Stráže už nie sú hlúpe ako v jednotke. Ak s vami mali potýčku pri ktorej bolo veľa svedkov tak všade vylepia vaše plagáty, na uliciach sa o vás začne rozprávať a stráže vás už pri prvom pohľade ktorý na vás vrhnú, začnú prenasledovať. Notorickosť je síce oživením a pridáva do hry trocha reality ale čoskoro vás strhávanie plagátov a podplácanie rozprávačov začne frustrovať a radšej sa na to vykašlete. Očividne protivníci nepobrali veľa logickosti, lebo vaše plagáty skoro vždy visia na miestach ktoré sú ľuďom prakticky neprístupné a máte ich problém vidieť aj vy sami.

Ubisoft sa s hrou rozhodne pohral a výsledkom tohto ich experimentu je prítomnosť RPG systému a zarábania. Za ťažko získané peniaze môžete kupovať nejaké zbrane, muníciu či brnenie. Vo vile vášho strýka Maria ktorý sa vás po vražde vašej rodiny ujal sa vám všetky kúpené veci ukladajú do zbierky. Mimo toho peniaze pomôžu vo zveľaďovaní sídla vášho strýka, ktoré je v poľutovania hodnom stave. A tak môžete renovovať obchody a budovy jeho vily a tým ju skrášľovať a tvoriť lepší život obyvateľom tejto nádhernej stavby. Okrem toho renováciou získate aj vy sami. Obchody začnú produkovať vašej vile dane a tie si skrátka vezmete z pokladne. Ďalšou vecou ktorú si vo vile môžete zbierať sú obrazy. Drahé, či lacné obrazy sa vám zbierajú vo vašej súkromnej galérii a vedzte že keď vyzbierate všetko, tak sa z vašej vily stane skôr múzeum. Peniaze môžete aj kradnúť nič netušiacim civilistom a potom ich rozhadzovať po zemi. Za prachy si môžete svoj oblek zafarbiť do rôznych odtieňov čo sa vám bude veľmi páčiť lebo váš Asasín tak dostane osobitý štýl – váš štýl.

Hlavným ťahákom hry boli Benátky. Okrem nich navštívite aj Florenciu, krásne prímorské mesto Forlí, očarujúce kopce Toskánska v ktorom sa nachádza jedinečné mestečko San Gimignano a spomínanú vilu vášho strýka. Dostanete sa aj do Apeninských hôr a na konci hry aj do samotného srdca Ríma – Vatikánu. Jediná škoda že do Ríma sa nedostanete viac krát. Jeho jedinečnosť a krása vás totiž zasiahne. Pri skúmaní miest budete mať aj elektronickú encyklopédiu. Môžete si vďaka nej preštudovať históriu najznámejších chrámov či miest ktoré ste navštívili – a to je perfektná možnosť ako spoznať Taliansko a jeho zákutia bez toho aby ste museli odísť z pohodlia domova. K mestám ešte jednu vetu: oproti jednotke je každý múr, každá

tehla prepracovaná oveľa dôkladnejšie. Dôraz na detaily a históriu každého jedného miesta na ktorom budete stáť je pútičkárske.

A teraz sa pozrieme na technické spracovanie druhého dielu. Spočiatku vás príliš neprekvapí. Pekné detaily, krásne cut-scény, skvelé vymodelovanie postáv, Florencia... Toto všetko budete hľadať normálne a pomyslíte si že grafika je na nadštandardnej úrovni. Všetko sa ale drasticky zmení keď vstúpíte do Benátok. Spracovanie ostatných miest dokopy je švih v porovnaní s nimi. Benátky sú jednoducho jedinečné. Každý oblok, každá kvapka vody, každá gondola nesie v sebe nadpozemské čaro a krásu. Grafika na tomto mieste exceluje. Budete milovať skoky do vody z vysokých veží a Eziovu elegantnú rybičku. Jediná vec ktorá vám tento úžasný dojem kazí je frame drop. Z malej vzdialenosti sa doťahujú textúry, leziete po budove a pred vašimi očami sa na nej zjaví okno. Toto vás dosť rozladí, ale nedeje sa to stále... našťastie.

Hudba a dabing sú jednou z vecí ktoré si obľúbite. Takmer vždy keď zaznie kúsok hudby, vám prebehne po chrbte zimomriavka. Hudba je neskutočne krásna a zvuky všetkých tých nástrojov ktoré ju vytvárajú budete vnímať tak silno, akoby boli vedľa vás a načas sa z vás stane milovník vážnej hudby.

A dostali sme sa na záver. Recenzia bola dlhá, viem to. No ak by som nenapísal všetko, tak by som sa cítil ako okrádač. Ak by som sa nepodelil o všetky dojmy ktoré ešte stále bubnujú v mojom srdci tak by som asi vrátil. Dvojka je minimálne šesť krát lepšia ako predchodca a pri pohľade na jednotku mám teraz pocit že bola iba technologickým demom v ktorom sa odskúšali možnosti Asasínov. Dvojka je nielen epickejšia, temnejšia, lepšia a príbehovo silnejšia ako prvý diel ale predovšetkým zábavnejšia (stereotyp ktorým trpel prvý diel tu absentuje na celej čiare). A rozhodne ju odporúčam. PS: po ukončení dvojky sa nebudete vedieť dočkať trojky – kvôli príbehu predovšetkým.

hodnotenie **9.5**

Crysis
pridal užívateľ MarkusFenix



DVA TÝŽDNE PRED KÚPOU CRYISIS, 15:00 ZULU

„Bože to čo je za hra?? Šak to vyzerá jak trápny klon COD4! A kto je to vlastne za tým? Aha! EA! Šmejdi!“

DEŇ KEDY MI HRA PRIŠLA DOMOV, 13:00 ZULU

„Čo to je do frasa za hra?? Šak seká jak hovado! Šak kamarát hovoril, že mu ti ide na full!“ Lenže to som zabudol, že kamarát má G9800X2, zatiaľ čo ja som mal 7600GS, no vydržal som, a keď mi v pc trónila aspoň aká-taká grafická karta (HD4830) tak som sa opovážil túto hru aj nainštalovať a dokonca aj zapnúť.

ASI 3 HODINY PO ZAČIATKU HRANIA, 18:00 ZULU

„Do riti! Zase??“ povedal som si, keď mi asi šiesty krát padla sánka na zem. No čo už, nič s tým predsa nenarobím, pretože keď sa mi raz nejaká hra páči, tak hold smola pre mojich bratov, pretože vedľa, že sa minimálne týždeň nedostanú k PC.

Pesimizmus, ktorý prerástol do samej pozitívnej reakcie. Asi takto by som hodnotil svoju skúsenosť s peckou, od chlapíkov z Cryteku, chlapíkov, ktorí stoja za hrami, ktoré sú na svoju dobu najlepšie graficky spracované. Stačilo si zahrať tak pred 6-timi rokmi kúpiť hru Far Cry a kochať sa neskutočne detailne vymodelovaným ostrovom. Lenže značku Far Cry si pod svoje krídla zobral Ubisoft, a tak si naši Nemci museli vytvoriť novú značku a tak vytvorili Crysis.

Príbeh v hre je celkom dobrý, aj keď klasicky americký. Je tu totiž od začiatku stanovené kto je tu ten dobrý a kto ten zlý, a dokonca počas hry sa ku zlým pridajú ešte naši krásny modrí. A čo by to bola za hra, keby ten dobrý nebol američan? Tentokrát je jeho meno Nomand a je členom elitnej jednotky, ktorá má za úlohu nájsť nejakých archeológov v nejakej torpickej riti sveta. Samozrejme, tí zlí sú kórejčania(tí sú spolu s rusmi vždy iba tí zlí), a držia našich milých archeológov v zajatí. Samozrejme asi v polovici hry tu nastane nečakaný zvrat na celý náš krásny, zelený, tropický ostrov zahalí zima a naši modrí(nebojte sa, v hre nestretnete členov SDKU-DS). Takže táto hra sa na rozdiel od Far Cry na žiadnu náhodu nehrá.

„Hra by sa mala predávať v bielo-zeleno-červenom prevedení. Samozrejme biela a zelená budú zobrazovať prostredie hry a červená krvavé hardvérové nároky!“

Ale podobne ako Far Cry sa aj Crysis odohráva tam, kde sa grafická stránka hry prejaví asi najviac. Všade sú samé palmy, pri ktorých sa môžete zahrať na drevorubača a rozstrelať kmeň na úplne malé časti vhodné do kozuba. Samozrejme nesmú chýbať aj rozsiahle pláže a more(čaká vás však aj výlet do materskej lode modrých ale pššššš :D). Všetko je zobrazené veľmi precízne a so zmyslom pre detail. Samozrejme si to vyžaduje svoju daň, v podobe až veľmi vysokých HW nárokov, pretože ešte dnes, 2 roky po vydaní hry má veľmi veľa počítačov problém túto hru rozbehať, aj keď sa to s určitosťou nedá všetko zvaliť na optimalizáciu, pretože tá je podľa mňa vynikajúca. Síce na Very High detailoch musíte mať riadnu mašinu, na low detaily pri 40FPS mi stačila aj 2800+,1GB ram a 7600GS. Dnes túto gamesku hrám na 5600+,4GB ram a 4830 na High detaily samozrejme s FPS nad 35.

Hra síce bola prezentovaná, ako jedna z mála, kde máte absolútnu voľnosť pohybu, ale nie je tomu celkom tak. Sice nie ste zviazaný skriptami ako v sérii Call of Duty, ale musíte plniť to čo sa vám prikáže, nemôžete si voľiť misie, ktoré chcete, no myslím si, že toto je ten najsprávnejší kompromis, pretože operačný priestor je dostatočne veľký.

Ako malé deti, pochytané za ruky ide spolu s grafikou aj fyzika. Stačí hodiť do jedného plechového baráku granátik a hneď sa celá budova zrúti ako domček z karát, a ručím vám, že sa jedna o krásny pohľad. A keď „náne granát“ tak vytiahneme bazuku a je po probléme.

Hra na prvý pohľad vyzerá ako obyčajná First-Person akcia, no asi hneď po začiatku hry si všimnete, že okrem health baru tu je ešte jeden prúžok. To čo tento prúžok značí, vám poskytuje veľmi veľkú výhodu nad vašimi protivníkmi. Tento indikátor zobrazuje energiu nanoobleku, novej high-tech hračky americkej armády(možno niekedy v budúcnosti).Nanooblek má 5 základných funkcií. Tou prvou je štít, čo znamená, že keď po vás začnú nepriatelia strieľať, nebude sa vám uberať život, ale energia z nanoobleku, keď sa vám však minie, už vám neostáva nič iné iba utekať, pretože Nomand toho veľa nevydrží. Druhou funkciou je neviditeľnosť, takže po určitú dobu sa budete môcť prechádzať popri nepriateľoch s ľadovým kludom. Ďalšou funkciou je maximálna sila, takže budete mať zvýšenú účinnosť zbraní, budete môcť hádzať sudy na väčšie vzdialenosti a tiež skákať na inak neprístupné miesta. Predposlednou funkciou obleku je maximálna rýchlosť, takže aj po vlastných nebude tropický ostrov veľmi veľkým problémom. A piatou funkciou je úprava zbraní, ktorá sa podľa môjho názoru autorom veľmi podarila. Stačí hocikedy počas hrania stlačiť klávesu C a hneď si môžete na zbraň pripevniť tlmáč, baterku, granátomet, prídavok na streľbu uspávacích šípok, jeden zo 4 typov mieridiel a laser.

Všetky vyššie spomenuté prvky dávajú hre veľmi veľkú šancu k znovuhrateľnosti a tak isto aj veľmi veľa taktických možností. Chcete postupovať ako Rambo alebo ako Sam Fisher?? „Žadny problem, chlape!“ Hlavné je aby ste vedeli mixovať všetky dostupné funkcie podľa situácie a nebudete mať s hrou žiadny problém.

Aj keď nanooblek dýcha budúcnosťou, tak zbraňový arzenál vyzerá ako okopírovaný z bársjakej akčnej hry. 2 typy assaultiek, samopal, pištoľ, bazuka, míny, claymor míny, odpaľovacie nálože...Jedinou výnimkou je Gaussova puška, proti ktorej nezmôžu nič ani naši modrí priatelia. Realizmom dýcha aj vozový park, takže sa preveziete na jeepoch, tankoch, lietadlách, člnoch...a to je asi aj všetko.(Inak jedna malá rada pre začiatčníkov: Jeep sa dá jednoducho vyhodiť do vzduchu tým, že strelíte do zadnej časti jeepu, kde je umiestnený kanister s benzínom :D). A práve v tankoch sa bude odohrávať jedna z najlepších pasáží hry, a to bitka v Hlbokom údolí.

Ako v každej hre, tak aj tu si každý hráč všíma umelú inteligenciu, a zvlášť v hre, ktorej predchodca v AI exceloval. Samozrejme, že Crysis, až takú perfektnú AI nemá ale aj tak, je podľa mňa drobný kus pred konkurenciou. Ani jej sa však nevyhýbajú výpadky umelej inteligencie, takže to, že dvaja kórejci narazia s člnom do skaly a tam robia podivné pohyby sa stáva. No keď má AI svoj deň tak sa správa podľa danej situácie. Keď ste neviditeľný a pohybujete sa, začnú byť ostrážitejší, keď sa dostanete do stanovišťa nepriateľa, jední na vás začnú útočiť, iný sa presúvajú ku guľometnému stanovištu, proste „šhecko jak má byť.“ Buggy samozrejme ako v každej inej hre vyskytujú aj tu, avšak je ich dosť málo, takže ani nestoja za reč. Väčšinou sa jedná o buggy fyziky pri výbuchoch domov, strážnych veží alebo zasekávanie modrých.

Zvuková stránka je vynikajúca, výbuchy, streľba, pokriky. To všetko pôsobí vierohodne. Rovnako dobrý je aj hudobný podmaz, ktorý výborne dopĺňa atmosféru hry.

Hracia doba je na dnešnú, podotýkam na dnešnú dobu vo svojom žánri veľmi solídna. Celá hra mi zabrala 13 hodín a samozrejmosťou bolo aj opakované hranie na vyššej obtiažnosti. Hraciu dobu si možno predĺžiť v multiplayeri, avšak nie v coope, ktorý hra neobsahuje aj preto, lebo skoro počas celej hry pochodujete ako vlk samotár.

PO DRUHOM DOHRANÍ, 20:30 ZULU

„Jóóój, šak to je lepšie jak Call of Duty, nielen krajšie ale aj celkovo lepšie. Sa mi to veľmi lubi. Asi si to zahrám aj tretí krát! Čo vy na to bratia moji?“

Presne tak....Výborná hra, s americkým príbehom,s výbornou AI(aj keď sem tam hapruje),

s vynikajúcou a variabilnou hrateľnosťou a hlavne s neskutočnou a dodnes neprekonanou grafikou. Preto dávam 9/10.

Plusy:

- + grafické spracovanie
- + zvraty v deji
- + hudby a zvuky
- + nanooblek
- + žiadne koridory

Mínusy:

- výpadky AI
- brutálne HW nároky
- vydavateľská spoločnosť je EA :D

NEZABUDNITE: prečítať a ohodnotiť. ĎAKUJEM

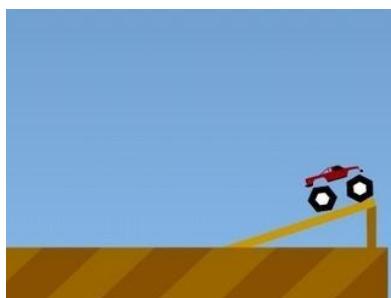
UPOZORNENIE: vo svojom hodnotení máte vyjadriť kvalitu článku a nie súhlas/nesúhlas s hodnotením hry.

PS: Crytek, modlím sa, aby vplyv konzol v pripravovanom pokračovaní nebol veľmi markantný a aby sme sa my, PC-čkári dočkali dôstojného pokračovania. Amen.

hodnotenie **9.0**

Bonus

Najhranejšie onlinehry



[Truck Launch Maniac](#)

Skáčte s monster truckom čo najďalej a kupujte upgrady.



[Biosector Conquest](#)

Vstúpte do temnoty vesmíru a zachráňte ho. Bio.sector je ťahová sci-fi webová stratégia v ktorej budete budovať, obchodovať, vyvíjať, zbrojiť, špiónovať a hlavne bojovať. Práve začína nová éra.



[Mountain Rescue Driver](#)

Jazdite so snežným záchranným vozidlom.



Freestyle Snowboard

Miniclip ponúka ďalšiu 3D hru tentoraz snowboarding.



SnipeDown

Odstreľujte prichádzajúcich nepriateľov.



Civilizations Wars

Presúvajte svoje vojská a ovládnite celú mapu.



Go to Hell

Prekopte sa do samotného pekla.



Weapon

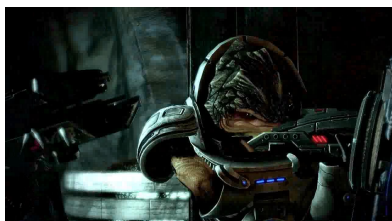
Obráťte svoju helikoptéru pred útočníkmi.



Dr.Stone Age

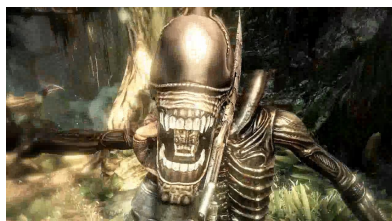
Presúvajte dosky a dostaňte vajce na správne miesto.

Najsledovanejšie videá mesiaca:



Mass Effect 2 - Launch

Konečne je tu finálny trailer na Mass Effect 2, ktorý nám nedáva inú možnosť ako si hru zaobstarať. Galaxia potrebuje našu pomoc.



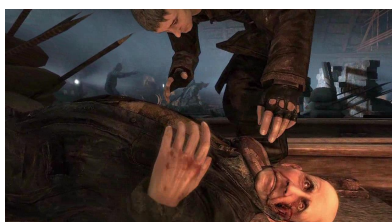
Aliens vs Predator - Kill Moves

Prichádzajúce nové prepracovanie Aliens vs Predator tématiky dostáva gameplay zotrži ukazujúci kill moves - špeciálne údery, ktorými odrovnáte nepriateľov a to za každú rasu.



Battlefield Moments 3 - Panama Canal

Bad Company 2 nám v nových momentkách z bojiska znovu prezentuje mapu Panama Canal.



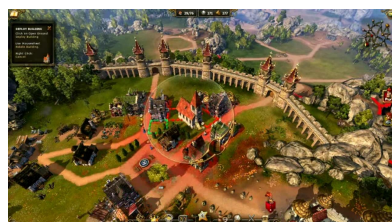
Metro 2033: Last Refuge - Story trailer

Príbehový trailer na Metro 2033, apokalyptickú akciu, ktorú uvidíme už v marci na PC a Xbox360.



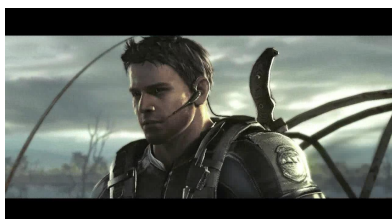
Lego Universe - CES

CES prinieslo aj trailer na očakávanú MMO Lego Universe.



Settlers 7 - Economy

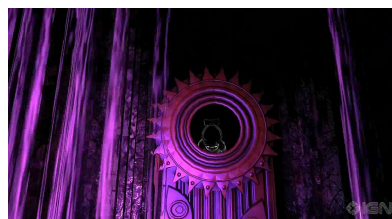
Developer diary približujúce ekonomiku v novom pokračovaní manažmentovej stratégie Settlers.



Resident Evil 5 - Gold Edition Gameplay



Superstars V8 - Next Challenge



BioShock 2 TV trailer

Bioshock 2 sa blíži a dostáva

Gameplay z prichádzajúcej gold edície Resident Evil 5, ktorá k hre pridá nové levely.

Nový trailer nám ohlasuje pokračovanie racingovej série a pridáva nám počasie, ako aj vylepšuje grafiku.

aj svoju TV kampaň.

Na stiahnutie:

Plné hry



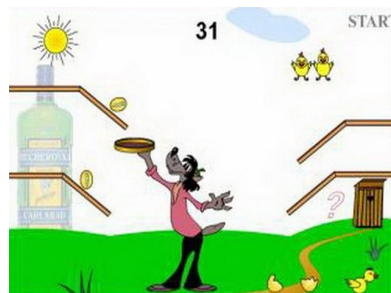
Bukster Chess

Nenáročne spracovaný, ale prehľadný šach. Hráte proti počítaču, inému hráčovi, alebo len sledujete duel PC. Môžete si vybrať farbu, zmeniť stranu, vrátiť ťah.



Marvel Super Heroes

Vydarená bojovka so známymi hrdinami Marvel komiksu. Funguje na MUGEN engine a obsahuje množstvo postáv a herných módov vrátane režimov arcade, verzus, survival a tímového boja.



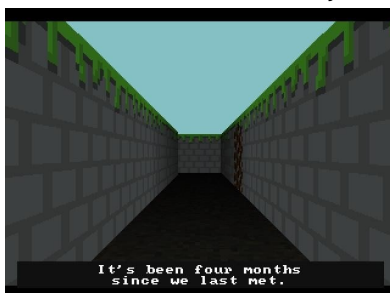
Becher Eggs

Kedysi bola populárna videohra, kde vlk zo seriálu "No počkaj!" chytal padajúce vajíčka. Na súťaži hier "Becherovka" sa objavila táto pekná verzia od českého autora.



UFO Catcher

Ovládáte pohyblivé rameno a v sklenenom boxe ním musíte pobrať všetky hračky. Dôležité je v správnej chvíli posunúť pohyblivé rameno, iba tak zdoľate všetkých osem zadaní.



Judith

Krátka priamočiara adventúra. V slabej grafike, ale skrýva sa v nej viac, ako sa na prvý pohľad zdá.



Vampire Maze

Ste upírom a v podobe netopiera sa musíte dostať na koniec úrovne a cestou napadnúť pár obetí. Musíte to stihnúť včas a od druhej úrovne vás prenasleduje lovec upírov Van Helsing!

Demá



Dark Void

Gigové demo na prichádzajúcu sci-fi akciu v alternatívnom univerze.



PT Boats: Knights of the Sea

Demo na námornú vojnovú simuláciu od ruskej Akelly.



Zombie Driver

Demo na nedávno vydanú krvavú zombie racingovku. Ak ste nehrali plnú hru oplatí sa vyskúšať gameplay štýl.

**Všetky práva vyhrazené. (c) 2010 SECTOR Online Entertainment / www.sector.sk
contact: sector@sector.sk**