SECTOR

HERNÝ MAGAZÍN

01/2011



RECENZIE

DEAD SPACE 2

LITTLEBIGPLANET 2, BACK TO THE FUTURE, DONKEY KONG, MMA, GREED CORP, DEADLY PREMOTION

ČLÁNKY

CRYSIS 2 MULTIPLAYER, BULLETSTORM, KILLZONE 3, TEST DRIVE UNLIMITED ELDER SCROLL'S SKYRIM, ROK 2010

NOVINKY

- DUKE NUKEM MÁ DÁTUM
- JURASSIC PARK
- AGE OF EMPIRES ONLINE

DEAD SPACE OTVORIL ROK 2011 VO VEĽKOM ŠTÝLE

OBSAH

Vydáva

Sector s.r.o.

Layout

Peter Dragula (Saver)

Šéfredaktor

Pavol Buday (Spacejunker)

Redakcia

Peter Dragula (Saver)
Branislav Kohút (uni)
Jaroslav Otčenáš (Je2ry)
Vladimír Pribila (Fendi)
Andrej Hankes (Andrei)
Matúš Štrba (matus_ace)
Michal Korec
Juraj Malíček (pinkie)
Kvetoslav Samák (quit)

Užívatelia v čísle

Raina Audron
MX-72
Manny27

Články nájdete aj na
www.sector.sk

ÚVODNÍK

Je jedno, z ktorej strany začínate čítať Sector Magazín. Prechádzate ako prvú užívateľskú sekciu, preletíte tiráž, či sa tam neobjavilo vaše meno, názvy hier v obsahu, vyhodnocujete, čo všetko ste zmeškali alebo sa rovno púšťate do čítania toho, čo definovalo uplynulý mesiac.

Je jedno, z ktorej strany, na začiatku bude vždy úvodník otvárajúci aj v poradí trináste číslo, ktoré je výnimočné – Sector Magazín začal vychádzať presne pred rokom. Na obálke trónil kapitán Shephard a komandoval oval svoj do náruče istej smrti. Druhý ročník otvára opäť hra od EA.

Na obálku sa dostal fenomenálny návrat Isaaca Clarka, učebnicové pokračovanie prekonávajúce kvality originálu sa nestalo hrou čísla pre nič za nič. Psychologický teror a konštantné napätie, ktoré sa dá krájať ako nekromorfovia rezačkami, zvýšia tep každému nebojsovi. A potom je tu unikátny boj v bezváhovom stave. Dead Space 2 ukážkovo otvára rok 2011.O tom, aký bude, sa na neuveriteľných ôsmich stranách rozpisuje MX-72. Dokonalý prehľad.

Trinástka je vraj nešťastné číslo, v prípade Sector Magazínu je všetko na svojom mieste. Aj ten úvodník sa píše ako posledný, aj keď je vlastne prvý.

Je jedno, z ktorej strany začínate čítať, dôležité je, že sa bavíte.

Skoro by som zabudol, všetko najlepšie Sector Magazín!

Pavol Buday

OBSAH

PREDSTAVENIA A PRIBLÍŽENIA

Bulletstorm.....4
Crysis 2.....6
Test Drive Unlimited 2.....32
Killzone 3.....34
Rok 2010 v kocke.....44
Elder Scrolls Skyrim.....48
Age of Empires Online.....52
Duke Nukem Forever.....53
Jurrasic Park.....54



GALÉRIE

Crysis 1 vs Crysis 2 20
Silent Hull Downpour.....22
Portal 2.....30
Reltime Immersive.....50
Microsoft Flight.....56



UŽÍVATELSKÉ ČLÁNKY

Super Meat Boy.....68
Legends of League Clash of Fates.....70
Čo nás čaká v roku 2011.....74





RECENZIE

Dead Space 2.....8
LittleBigPlanet 2.....12
Dokey Kong Returns.....16
Back to the Future.....24
Red Dead Redemption Undead.....26
EA Sports MMA.....28
Nail'd.....36
Deadly Premotion.....38
Greed Corp.....42



TECH SECTOR

PSP2.....60
Razer Thunderbird.....62
Asus ponuka na rok 2011.....64



BONUS

Onlinehry.....82
Plné hry a demá.....82
Videá mesiaca.....83



ZABÍJAJTE ŠTÝLOVO

DOJMY EA / AKČNÁ / PC, XBOX360, PS3

Bulletstorm je prehnanou FPS, ktorá v záplave vojenských operácií a vážnych konfliktov pôsobí ako rebel so vztýčeným prostredníkom. Môže si to dovoliť, autorov pôvodného Painkillera istí Epic Games. Je nafúknutá do absurdných rozmerov, čo sa týka zbraní, dizajnu, brutality a počtu steroidov napichaných do tela hlavného hrdinu, čo dávame za vinu značke Unreal Engine. Vo svete FPS je Bulletstorm hlúpym, bezhlavým a najmenej inteligentným, nepochopeným súrodencom. Teda aspoň sa tak tvári. A zdanie v mnohom klame.

Unikátne na Bulletstorm nie je, že v hre má prsty vykričaný Cliff Bleszinski, ktorého rukopis je evidentný nielen na ovládacej schéme, ale aj na zjednodušení prvkov a ich príbuznosti s Gears of War. Stlačením A sa hrdina rozbehne a kamera trasením vytvára dojem zvyšujúcej sa rýchlosti počas šprintu. Na postup toho veľa nepotrebujete vedieť, stačí ak viete, kde je kohútik, kde vystreľovací lúč, kde sa menia zbrane a kde je kopanec. Do krvi prechádza okamžite a ak ste niekedy hrali nejakú FPS, tak budete v Bulletstorm ako doma.

Unikátna nie je ani dĺžka dema, ktoré sa dá označiť za najkratšie v histórii hrateľných ukážok posledného desaťročia. Dá sa prefŕčať pod päť minút a ak chcete, tak trhnete aj svetový rekord v speed rune. Rýchlosť nie charakterovým rysom Bulletstorm, tým je len a len štýl. A ten sleduje pozorne bodovací systém, body utešene narastajú na konto za najkreatívnejšie spôsoby popravy, odpratania, headshoty, kopance, krvostroje, napichávačky, lisovania, eliminácie, skupinové terapie s granátmi. Každé zabitie (skill kill) má svoju hodnotu.

V hre ich je viac ako stovka a zatiaľ čo základné podkopnutie, odkopnutie a následná lobotómia rozkroku olovom počas lokalizovaného bullet-timu alebo technika s pritiahnutím, odkopnutím a napichnutím na úplnou náhodou trčiace tyče z betónového skeletu stĺpu sú ohromujúce po prvýkrát, pri ich častom opakovaní veľa bodov nepripisujú a tu sa hlási o slovo experimentovanie so zbraňami a prostredím.

Prásk, mľask, bum, bác

Nielen v deme, ale aj všetky zbrane v plnej hre majú sekundárny režim paľby, tu nazvaný charge. Revolver vystreľuje explodujúce projektily, ktoré môžu s novým majiteľom vyletieť do vzduchu a tam explodovať v krvotrysku. Základný samopal zase cez žeravú hlaveň naraz vyprázdni zásobník s takým počtom guliek, že oholia kohokoľvek na kosť. Doslova. Poslednou zbraňou je granátomet so schopnosťou páliť diaľkovo odpálené nálože tvorené dvomi granátmi spojených reťazou, ktorá sa omotá o



čokoľvek – krk, hlavu, nohu, stĺp. Čo sa stane po stlačení červeného tlačítka, netreba snáď popisovať. Sekundárny režim takúto muníciu akceleruje tak, že prerazí čokoľvek v dosahu.

Extrémne krátka stopáž po prvom dohraní vychladne prirýchlo, po piatom takisto, ale s motiváciou prekonať vlastné skóre, nahrabané body priateľov alebo tých v celosvetovom rebríčku vám nedajú a zopakujete si Echo mód, znovu a znovu. Echo je jediným ponúkaným režimom v deme, cieľom je prejsť úvodnú pasáž v rozpadajúcej sa budove s čo najvyšším dosiahnutým skóre pri čo najefektívnejšom zabíjaní. Výsledky sa okrem bodov hodnotia aj hviezdami (1 – 3). Opakovanie je matkou múdrosti aj v Bulletstorm, čoskoro zistíte, že v úvode stačí strhnúť strop na prvého žoldniera, že po požití alkoholu dostávate extra body. Deformovaný obraz vám sťaží mierenie, ale za tie body to stojí. Experimentovaním a skúšaním rôznych taktík sa dá nájsť ideálna cesta k prekonaniu hranice desiatich tisícok. Hrdina dokáže druhou rukou pritiahnuť kohokoľvek pomocou energetického lúča alebo ho chargovaním vyhodiť do vzduchu, z nepriateľov v šachte môžete spraviť fašírku privolaním výťahu alebo si požičať rotačák a rozstrieľať ich na sra.ky... kašu. Zrazu steny s káblami bez izolácie začnete vnímať ako ideálnu príležitosť pre elektrizujúcu masáž a diery zase ako rýchlokurz paraglidingu bez padáku. Objaviť všetky skill killy dá zabrať. Niekedy stačí náhoda, strelíte niekoho do krku alebo rozkroku.

Bulletstorm každý jeden skill kill označuje skvelými hláškami ako Gang Bang, Ding Dong ani hrdina si neberie servítky pred ústa a komentuje dianie slovami ako Murder Time. Grayson Hunt nie je Duke Nukem, ale niečo nám hovorí, že niektoré hlášky sa stanú klasikami rovnako ako drsný čierny humor.

Demo Bulletstorm je kratučké, ale o to viac vás navnadí na plnú verziu, ktorá vychádza 25. februára. My sa ho nevieme dočkať.

Mimochodom, aké najvyššie skóre ste v deme dosiahli vy?

Pavol Buday







CRYSIS 2

Preverili sme kvalitu multiplayerového dema

Bol raz jedna FPS hra. Nikto o nej nevedel, nikto ju nehral, nikto ju nepoznal. Nepatrila do výkladnej skrine PC hrania, nepovažovala sa za najlepšie vyzerajúcu hru vôbec. Nevzniklo pre ňu množstvo módov, grafických upgradov a videí dokumentujúcich možnosti enginu. Netočilo sa okolo nej milión diskusií, nekonečných hádok, nezakladali sa flamewary. Na jej pokračovanie sa nečakalo ako na odhalenie Columbovej ženy ani sa toto očakávanie u polovice hráčov nepresunulo do mŕtvej zóny po potvrdení konzolových verzií. Tá hra nie je ani náhodou Crysis. Crysis, ako všetci vieme, je niekde úplne, úplne inde.

Rozhodnutie EA vypustiť multiplayerové demo len pre platformu Xbox 360 niektorých prekvapilo, iných zase ani nie. Tak či onak, demo sa na našich diskoch zohrieva už pár dní a niekoľko hodín strávených v Nanosuite nám umožnilo vytvoriť si predstavu o tom, čo nás po stránke MP čaká v plnej hre.

Demo zavedie konzolových krízistov na mapu Skyline zasadenú, ako inak, do New Yorku. Presnejšie sa môžete tešiť na strechy poničených mrakodrapov pospájané mostíkmi, schodíkmi a vysutými lávkami. Väčšina súbojov sa odohráva v exteriéroch, hráči radi používajú najmä zákutia za skleníkmi, pristávaciu plochu pre helikoptéry či najvyššie položený bod na streche budovy neďaleko vodojemu. Vyhliadka na vrchole mape sa často (najmä pre hráčov s nízkym levelom) stáva útočiskom kemperov, pričom stačia iba pevné ruky v kombinácii s ostrelovačkou a zo zabivakovaných borcov na streche sa stávajú ľahké fragy.

Skyline si vychutnajú aj zástancovia interiérových akcií – posilňovňa, výťahová šachta a chodby s ňou spojené alebo šatňa s kabínkami sa často stávajú miestom zúrivých prestreliek. Mapa ponúka grafiku na mierne nadštandardnej úrovni, pri troche voľného času bez svišťania guliek nad hlavami si skúste všimnúť najmä efekty a sprievodné animácie (dogfighty stíhačiek a mimozemských rakiet na oblohe), ktoré dianie na obrazovke oživujú. Rozhodne ale nemôžeme hovoriť o tom najlepšom, čo sme kedy mohli na Xboxe po stránke vizuálu vidieť. Jedným dychom treba dodať, že MP mapy a všeobecne grafika v zápasoch viacerých hráčov je takmer vždy posunutá do úzadia na úkor stability a rýchlosti sieťového kódu. Grafiku teda nemá na základe dojmov z MP vôbec zmysel hodnotiť. Instant Action a Crash Sites sú dva módy dostupné na otestovanie Skyline. Prvý je klasickým teamovým deatchmatchom, Crash Sites kladie na spoluprácu trošičku väčší nárok. V tomto móde na mapu padajú úlomky mimozemskej technológie. Úlohou dvoch znepriatelených frakcií je obsadiť dané miesto a udržať ho po určitú dobu, až kým z neba nespadne úlomok na iné miesto.



Zbrane tvoria iba polovicu výzbroje vojakov z Crysis. Pištole, samopaly, guľomety, snajperky a granáty častokrát hrajú druhé husle. Najúčinnejšou zbraňou je totiž Nanosuit, špeciálny bojový oblek so schopnosťami značne ovplyvňujúcimi bežný gameplay. Demo vás nechá vyskúšať si dve tieto vlastnosti – supersilu a ste-

alth mód. Supersila sa aktivuje ľavým bumperom a tak, ako by ste podľa názvu očakávali, po jej aktivácii je postava... silnejšia. Znesie viac nepriateľských zásahov a naopak po aktivácii schopnosti dokážete spôsobiť väčšiu škodu protivníkom vy. Na pravý bumper namapovaný stealth navádza k hraniu úplne iným spôsobom. Kabát neviditeľnosti je ideálnym prostriedkom k podrezávaniu hrdla zo zadu. Obe schopnosti sú časovo obmedzené – čerpajú energiu – a pre ich opätovné použitie je potrebné počkať na dobitie akumulátorov Nanosuitu.
Nedá mi nespomenúť ďalšie špeciálne schopnosti, ktorými vojaci disponujú. Z výskoku je možné s ohromným treskom dopadnúť na zem a „vytrestať" tak naraz celú skupinku nepriateľov. Pred nepriateľskou streľbou vás neraz zachráni šmyk ako vystrihnutý z akčných filmov či Mirror's Edge. Všeobecne práve Mirror's Edge sa vynára pri hraní Crysis 2 pomerne často – veľa sa skáče, štverá po kolmých stenách, šmýka atď.



Crytek zaujímavo pristúpil k postupnému odomykaniu nových možností multiplayeru. Nováčikovia majú dostupný iba prvý herný mód - Instant Action. Až po vylevelovaní o pár úrovni sa odomkne aj Crash Sites. Rovnako je to s ponukou profesijných kitov. Predpripravené klasiky (assault, recon, sniper atď.) je nutné postupne odomknúť, pričom voľba vlastného zloženia výstroje a výzbroje je opäť aktívna až po pár leveloch. Tým sa značne uľahčí vstup do hry, máte obmedzený počet módov, obmedzené zbrane a jediné, na čo sa potrebujete zamerať, je zvládnutie mierenia, strieľanie a, samozrejme, ovládanie obleku.

Akonáhle do týchto základov preniknete, otvoria sa vám ďalšie možnosti. Zbrane je možné meniť a upravovať, pridávať mieridlá, tlmiče, granátomety atď. Rovnako je (resp. bude) možné meniť aj sily obleku, dogtagy a podobne. Jediné, čo sa v deme meniť nedalo, je nastavenie killstreaks. Po vzore iných akčných FPS sa totiž aj v Crysis s postupne narastajúcim počtom zabití sprístupňujú extra hračky, ktoré neraz môžu zmeniť priebeh celej bitky. Keď sa vám podarí bez zomretia zabiť troch protivníkov, ponúkne sa celoplošný radar odhaľujúci polohu všetkých nepriateľov na mape. Ďalšie zabitia neskôr sprístupnia bombardovanie či dokonca privolanie leteckej podpory.
Celkový dojem z dema sa až nebezpečne blíži k pocitom z hrania napríklad Modern Warfare 2. Je na vás, či vám tento štýl sadne alebo nie, osobne som napr. MW2 hrával pomerne dlho a tak som sa rýchlo stotožnil aj najnovším dielkom Cryteku. Crysis 2 nemožno vytknúť absenciu rýchlych, dramatických súbojov, vylepšovanie postavy formou odomykania upgradov, killstreaky atď. Jednoducho MW2 v sci-fi kabátiku. Instant Action ani Crash Sites nedávajú veľa priestoru uvažovaniu, možno sa to zmení po predstavení ostatných módov, ale ak nie, takticky orientovaní fanúšikovia budú trocha sklamaní.

Predstavenie Crysis 2 formou MP dema na Xboxe nedopadlo vôbec zle. Ak sa sťažujete na grafiku (resp. skôr na nenaplnené očakávania), s finálnym verdiktom skúste počkať, až kým nebudete mať možnosť vyskúšať singleplayer. Grafika je samozrejme iba forma, dôležitejší je obsah, no a ten ako keby z oka vypadol iným populárnym FPS-kám súčasnosti. Multiplayer je orientovaný viac akčne a podobá sa Call of Duty sérii, čo nutne nemusí znamenať negatívum. Bude zaujímavé sledovať, aký obsah (módy, upgrady, sily Nanoobleku) Crytek vo finále použije, aby oslovil aj zvyšok nabudeného herného publika netrpezlivo čakajúc na vysokokvalitný titul.

Crytek potvrdil, že multiplayer demo bude k dispozícii aj pre PC ešte pred vydaním hry.

Jaroslav Otčenáš







DEAD SPACE 2

Desivo neživý. Taký je **Dead Space 2**, pokračovanie sci-fi hororu, ktorého predchádza reputácia a desí už len pri vyslovení jeho názvu. EA takmer zlomil krk, kreatívna sila pôvodných producentov opustila loď a história sa znovu opakuje. S hrou vychádza animovaný film, masívna podpora zo strany vydavateľa a nevyhnutný krok pre budovanie značky. Isaac Clarke však nepotrebuje žiadne tantiemy, po desivom zážitku na vesmírnej lodi USG Ishimura jeho myseľ ťažia nočné mory. Tam, kde sa prebudí, nemôže nik so zdravým rozumom existovať. A vy práve tu, na stanici Titan obiehajúcej orbitu Saturnu, začínate svoju cestu prežitia.

U Dead Space sa vyzdvihovala výnimočná atmosféra a pekelne živá zvuková kulisa, neaplaudovalo sa iba za tieto vlastnosti, svoju rolu zohrala aj inakosť a akútny nedostatok sci-fi hororu, ak sa časom ohliadnete, tak zistíte, že pôvodný originál trpel mimoriadne neoriginálnym backtrackingom, ktorý ku koncu odkrýval schematickú stavbu, akoby ju majstri z Bungie dizajnovali. Dead Space 2 sa snaží zopakovať chybu predchodcu, ale len do momentu, kedy nezačne parodovať samú seba a po nastúpení do prepravného vlaku sa nezačnú diať podivné veci. Jednoducho, tú súpravu vozňov pošle hra do horúcich pekiel, aby hráč vedel, že sa nebude musieť dívať na absolútne žiadne loadingy medzi kapitolami.

Autorom sa podarilo eliminovať hluché miesta, zvýšila sa dynamika a s tým spojené vyššie tempo diktované dychtivým hľadaním odpovedí na kritickú situáciu, ktorá postihla Titan a mení jej obyvateľov na nekromorfov. Isaac si svoje musí odkrútiť sólo, ale už nie je typickým nemým hrdinom. Bola mu vtisnutá duša, jeho tvár sa objavuje častejšie v prestrihových scénach a teraz pozor, dokonca sa naučil hovoriť! Žiadne jednoduché vetné stavby, udržuje živú komunikáciu a neskĺzava do sentimentálnych monológov, čím dáva najavo svoju tvrdú odhodlanosť bojovať až do konca. Hráč sa vďaka tomu necíti byť jediným živým človekom, ktorý si dáva rozbitú mozaiku dohromady z audio nahrávok a nájdených dokumentov.

Presunom príbehu na obrovskú stanicu čelil Visceral Games jednému zásadnému problému, ako navodiť strach v interiéroch kolónie, ktorú obýva stovka ľudí? Riešenie bolo prostejšie, ako zhasnúť všade svetlá a nainštalovať stroboskopy. Prostredie je rovnako nebezpečné ako nekromorfi, ktorí medzi sebou privítali niekoľko nových prírastkov. Skôr než sa začneme venovať hnusu, nechutnej dekadencii a zla aplikovaného na nevinné telíčka detí, ktoré piskotom trhajú bubienky uší a hrdelný krik ich odprevádza aj na ceste z onoho sveta, keď okúsia slasť modrého lúča rezačky vo vašich rukách, je v Dead Space 2 svetlo, veľa svetla.

Musel som odrezať ruky aj nohy mojich kamarátov, aby som unikol

Relatívny pocit bezpečia umelé osvetlenie interiérov ponúkne iba raz, po prvom desivom zážitku s monštrom, ktoré ožije cestou k blikajúcemu predmetu polože-

nom na pulte tesne pred obchodom, nebudete veriť ničomu. Stačí, ak sa započúvate v servisnom tuneli do okolitých ruchov, hlasného dýchania a šúchania tela s nohami niečoho, čo nemohlo byť ani človekom. Počas hrania máte konštantne pocit, že to môže na vás vyskočiť odkiaľkoľvek, pričom hra sa neunúva používať tradičné triky. Príde aj na ľakačky odzadu, predvídateľné situácie, no keď nadíde a môže to byť svojvoľné uvoľnenie zvierača vodných trysiek v strope, nebudete rozoberať existenciu skriptu, ale opatrný postup, ohromnú chuť prežiť a budete ďakovať, že oblek nie je nutné umývať zvnútra.



Pre najodvážnejších je pripravená obtiažnosti Hard Core, bez checkpointov, s tromi životmi

Isaac už vie, že najúčinnejšou formou likvidácie Nekromorfov je oddeľovanie končatín, nepotrebuje si to nechávať vysvetľovať cez vysielačku. Zvýšený výskyt nepriateľov a akčnejšia nátura dali priechod mimoriadne adrenalínovým zážitkom. Keď (ne)chtiac odstrelíte okennú tabuľu, zistíte, že už sa nenosí vymaľovanie miestnosti vnútornosťami, ale po takomto kúsku bude dokonale povysávané. Musíte však stihnúť včas odpáliť núdzový spínač, inak okúsite vákuum na vlastnej koži. Keď vyjdete po prvýkrát von, nebude vás zaujímať, koľko máte ešte kyslíku, ale bude vás prenasledovať nebezpečie z toho, čo sa stane, ak sa zásobník vyprázdni.



Medzi zbraňami nájdete aj nové, ale karty vsadíte na overené klasiky.

Dead Space 2 posilňuje chuť prežiť zdanlivými drobnosťami aj dizajnérskymi pascami ako kužeľ svetla s rozptylom menším ako laserové ukazovátko, nízka viditeľnosť alebo nekromorfi dobíjajúci sa do centrálnej miestnosti zo všetkých strán. Strach však pociťujete vy a nie je sprostredkovaný treťou osobou, aj napriek tomu, že hra používa 3rd person pohľad. Aj z tohto dôvodu nenadávate Isaacovi, ale svoju neschopnosť adresujete sebe. Paralyzujúca atmosféra vám nedovolí položiť ovládač zo strachu o život, nie z toho, že sa bojíte.

Keď budete visieť za nohu dolu hlavou, budete sa modliť, aby v tejto kompromitujúcej situácii neprišli, a oni prídu. A bude ich veľa. Početnejší výskyt stretov preveruje reflexy aj silu zbraňového ar-



Živá zvuková kulisa je mimoriadne čistá a hudobný prejav so slabosťou pre sláčiky má tendencie



Neustále zahrávanie sa brnká na nervy konštatným nebezpečím.



Neviete kde, ale viete, že tam niekde sú a striehnu na vás.

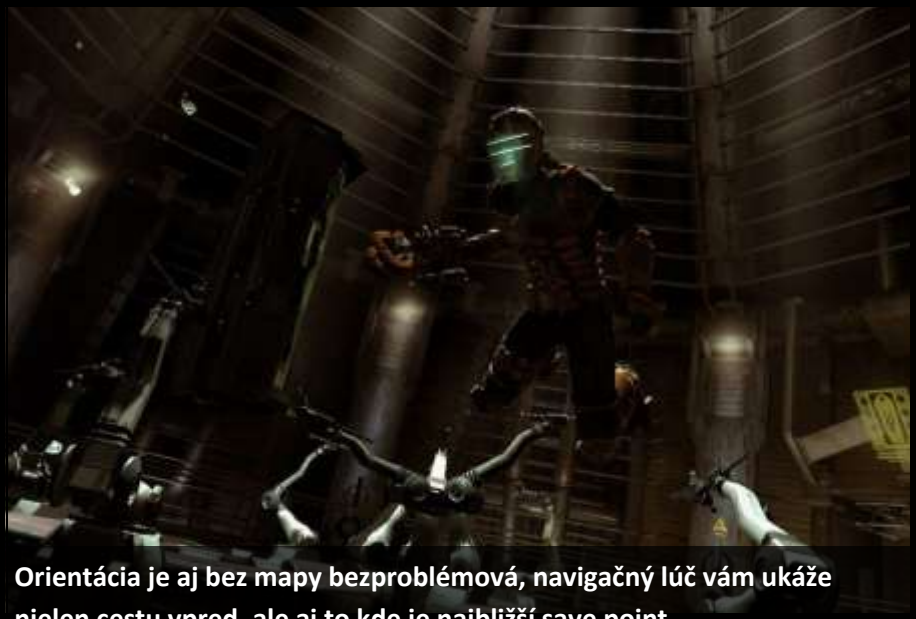
zenálu, ktorý má teraz oveľa bližšie k tradičným kúskom. Môžete v nich vidieť samopal, raketomet, plameňomet, mínomet, granátomet, sniperku, všetky však nesú nezameniteľný podpis Dead Space. Nástroje určené na opravy a nie zabíjanie tak majú desivé účinky. Vybrať si nie je ťažké, odolať ponuke už áno. Ekonomický systém ani počet uzlov na upgrady nedovolí vlastniť všetky.

Rezačka s kruhovými vystreľujúcimi listami, Gravitron s mimoriadne účinným dávkou ničivej energie alebo kolíkomet vnášajú do bitiek brutalitu povyšovanú kreatívne. S kolíkometom môžete vytapetovať stenu a potom s rezačkou odstreliť nožičky a ručičky nepríjemných detičiek nazvaných The Pack.

V radoch nekromorfov nemuselo k zásadným zmenám vôbec dôjsť, ku kynoženiu ich bude toľko, že prázdne zásobníky a prehľadávanie každého kútu sa stanú nevyhnutnou rutinou po každom konflikte. Mikromanažment inventára a strategické rozdeľovanie upgradov, ktorých účinok je okamžite vidieť, je nevyhnutný. No a potom je tu skupinka desivo rýchlych lovcov, ktorí sa nechali inšpirovať taktikou lovu Velociraptorov. Vykúkajú spoza rohov, bleskovo sa presúvajú, majú smrteľné výpady, útočia výhradne zo všetkých strán, využívajú faktu, že vy ich nevidíte, ale oni áno. Privedú vás k šialenstvu. Hra na schovávačku nikdy nebola tak nervydrásajúca a vyčerpávajúca.

Dead Space 2 takýmito momentami utvrdzuje, že nepotrebuje na vyvolanie strachu tmu. Môžete byť v sedle stacionárneho guľometu, nechať sa katapultovať zo stanice alebo zvádzať boje vo voľnom vesmíre, ktoré patria k tomu najlepšiemu, čo ste v akciách zažili. Vďaka nulovej gravitácii a tryskám môžete voľne plávať bez nutnosti stáť na pevnom povrchu a súčasne mieriť a páliť.

Dýchaj, dýchaj, ty zmätok!



Orientácia je aj bez mapy bezproblémová, navigačný lúč vám ukáže nielen cestu vpred, ale aj to kde je najbližší save point

Bez servítok, pre silné žalúdky





Pamätných momentov ponúka Dead Space 2 ďaleko viac ako strhmhlavý let alebo inšpekcia tlamy nerkromorfa. Od prerodu človeka na monštrum v úplnom úvode je jasné, že krv a oddeľovanie končatín sú len špičkou ľadovca toho, čo si autori predstavujú pod pojmom brutalita pre silné žalúdky. Explodujúce telá, vaky plné slizu, zvratky, čvachtanie mäsa, rozdupávanie hláv, štvrtenie tiel nie sú zďaleka vrcholom nechutnosti, akú predstavuje prechádzka po škôlke, kde neskôr jej zmutovaných malých návštevníkov kosíte po desiatkach. Dead Space 2 neprekračuje pomyselnú hranicu, kedy si poviete "a dosť", ale má k tomu veľmi blízko.

Svojím spôsobom k tomu prispela aj zvýšená detailnosť a prepracovanosť nielen interiérov, ale aj modelov postáv, ich výrazu aj mŕtvolnej stavby tiel. Chladné koridory sú vystriedané pestrou nádielkou nových prostredí, takže nemáte pocit deja vu a pre fanúšikov pôvodného dielu je pripravená jedna mimoriadna lahôdka, o ktorej nemôžeme prezradiť absolútne nič. Mimo nej narazíte na množstvo odkazov a referencií na predošlý diel, ktorý je kľúčový, ak chcete pochopiť, čo sa deje s Isaacom a prečo na Titane vypukol mimoriadny stav. Sledovanie zostrihu udalostí vo videu vás múdrejším neurobí. Je to veľká škoda, pretože náväznosť je odôvodnená a aj napriek tomu, že situácia bude beznádejná, vám chuť prežiť nezoberie. Pretrváva až do neuveriteľného záveru s melancholickým cliffhangerom. Našinca navyše sklame aj absencia lokalizácie.



Odvážnou novinkou Dead Space 2 je integrácia tímovo zameraného multiplayeru. Chýba mu potrebná hĺbka, aby vás udržal dlhšie ako len zvedavosť, aké to asi je stať sa na pár zápasov nekromorfom, ktorého cieľom je zmariť plány v plnení misie ľudí. Pätica máp s odlišnými úlohami, odomykateľný zbraňový arzenál znie lákavo, ale ponuka je mimoriadne prchavá.

Dead Space 2 žije svojím vlastným životom a históriou. U takejto hry je veľmi ťažké povedať niečo múdre na záver, snáď len toľko, že EA to urobila znovu. Zrodil sa prototyp moderného hororu, ktorý vás nezasype tonami nepriateľov, ale vás nebude ani zdržovať od úteku z miesta, kam je nemožné nevrátiť sa opätovne. Vysokému motivačnému faktoru upgradov, zmeny zbraňového arzenálu, otváraniu tajných zákutí, odomykaniu kostýmov a super obtiažnosti Hard Core sa nedá povedať nie. Podusí vás, to áno, vyčerpá po psychickej stránke a i keď budete napnutí ako struna, rozohráte ho znovu. Dead Space 2 je unikátny, jedinou chybou na tomto desivom zážitku je ten, že nikdy nebude mainstreamový. A to je možno aj dobre.

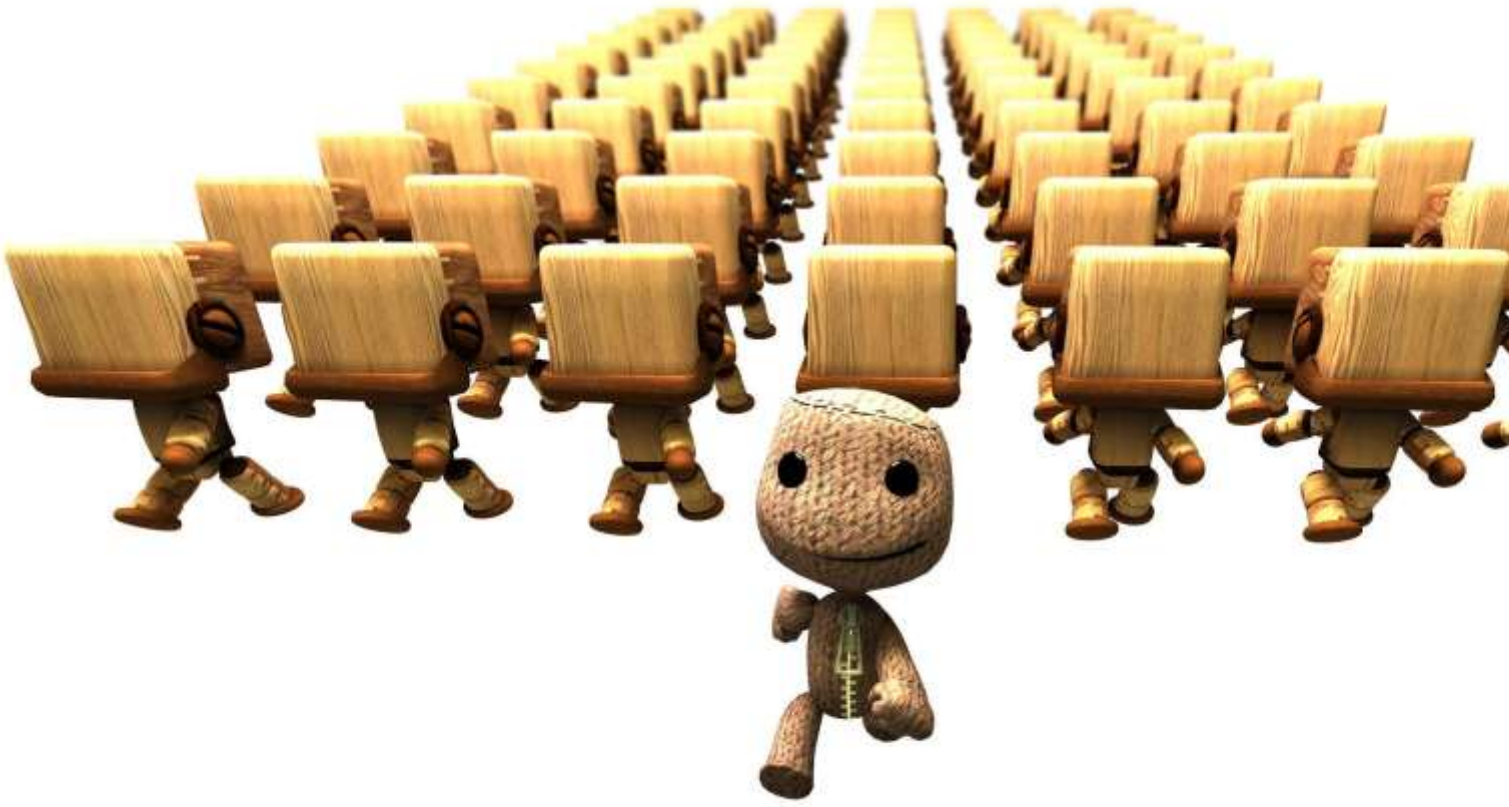
Pavol Buday

HODNOTENIE

+ ukážkové pokračovanie
+ motivačná znovuhrateľnosť
+ vynikajúce narábanie so strachom a napätím, diabolská atmosféra
+ súboje v bezváhovom stave
+ skvelý spád od začiatku do konca
- potrebná znalosť aspoň úlomkov predchádzajúcich udalostí
- multiplayer postráda potrebnú hĺbku
- nevyvážený zbraňový arzenál

9.5

LittleBigPlanet



Sackboy sa naučil nové triky

Milióny levelov nás presvedčili, že LittleBigplanet s obsahom tvoreným komunitou si vystačí do nekonečna. To sme si mysleli do okamihu, než sa k nám dostalo pokračovanie, ktoré nás zase preškolilo, že nič netrvá večne a aj sláva herného motta Play, Create and Share sa musí poupraviť, pretože **LittleBigPlanet 2** prekračuje kreatívne hranice svojej, teraz, už malej sestry a učí nás premýšľať vo veľkom. Ako vo veľkom? Zabudnite na levely, vytvárajte rovno celé hry!

Privítanie v duchu predchodcu sa nijak neodlišuje od snahy ukázať vám, ako pracuje základný systém, na ktorom hra stojí. Skákanie a prekonávanie prekážok so Sackboyom postráda kreatívny náboj, takže sa nezastavujete, netapetujete úroveň, nálepkami neuvádzate do chodu mechanizmy, ktoré vám prinesú bonusy, neťaháte so sebou špongiovú plošinku, aby ste doskočili vyššie, dokonca sa ani nezdržujete príliš zložitými výtvormi, ani prechádzaním prepracovaných bludísk so sériou spínačov. Skáčete zprava doľava, zľava do prava, zhora dolu a bavíte sa na roztomilej grafike, ako chudák handrová bábka zapíska, keď dopadne zadkom do ohňa alebo sa popŕhli na elektrickej podlahe.

Zbierate bublinky, bubliny s ukrytými materiálmi a objektami a zisťujete, že napriek tomu, že grafická stránka je reálnejšia vďaka používaniu širšieho spektra materiálov ako priehľadný plast, tekutiny, srsť, perie, sklo a levely sú bohatšie na detaily, práca s kamerou nesie známky experimentovania a celý



Prehistorické dobrodružstvo je určené pre majiteľov Move.

príbeh o záchrane sveta pred hnusným Negativitronom je sprevádzaný častými prestrihovými scénami, že je to jednoducho stará dobrá Malá veľká hra. Nič viac, nič menej.



Stále sa nemôže merať so žánrovými kolegami, pretože na fyzike závislý svet Sackboya nedokáže zaručiť identické chovanie pri skokoch na trampolíne, ako zareaguje postavička, keď bude plachtiť vzduchom ani kam dopadne, ak sa odrazíte z úplného konca plošinky. Chýba jej presnosť, precíznosť a podobne ako v jednotke, budete prichádzať o život čistou náhodou. Levely sú opäť rozdelené na tri vrstvy (pozadie, stred, popredie), našťastie už od vás nevyžadujú, aby ste medzi nimi tak často poskakovali. Prechody sú takmer zautomatizované, tak ako celá kampaň, ktorou prejdete ako nôž maslom.



Sada nástrojov editora sa rozšírila, je komplexnejšia i komplikovanejšia ako tento mikročip.



Ukážem ti, čo dokážem



Malí robotici vás prenasledujú na každom kroku a pomáhajú vám.

Približne v polovici LittleBigPlanet 2 odkrýva a ukazuje svoju pravú tvár kompletnou zmenou konzumácie levelov. Okrem toho, že sú teraz prepojené medzi sebou navzájom teleportami, tak v rámci jednej úrovne je možné vďaka novým nástrojom nielen kompletne zmeniť žáner – z plošinovky po nasadnutí na húsenicu sa zmení pohľad na top down a jazdíte s ňou v bludisku plnom ohňa – ale s power upmi a schopnosťou ovládať čo-



Hra sama importuje profil, DLC a získané materiály z predchodcu.

koľvek, čo má na sebe ovládací panel, sa mení aj základ celej hry. Rozvláčny rozbeh, kde noviniek zrátate na prstoch jednej ruky, zrazu otvára dvere do úplne iného sveta.

Media Molecule naplnili celú kampaň takou mierou kreativity, že sa čudujete, prečo ešte tie nápady nepretekajú cez okraj obrazovky. Prepáčite aj päthodinovú dĺžku a nízku obtiažnosť, kde teraz nepredstavujú výzvu ani nepriatelia aj vďaka faktu, že vás už dokážu prenasledovať a nekopírujú iba prednastavené cestičky. Všetky úrovne sa oplatí navštíviť viackrát, či už kvôli novým materiálom alebo s kamarátmi vo štvorici alebo kvôli kľúču, ktorý odomyká challenge. Tieto sú samé o sebe minihrami, po novom je možné o body súperiť nielen online, ale aj medzi sebou. A tak v jednej rozbíjate totem stláčaním správnych symbolov na gamepade v štýle Buzz Junior, v inej zase jazdíte na potkanoch s možnosťou meniť trate, v ďalšej sa zase obstreľujete v malej aréne a v inej po vzore Geometry Wars ničíte nepriateľov.

LittleBigPlanet 2 prekračuje hranice klasických editorov a stáva sa moderským nástrojom samej seba. Celá kampaň pripomína indie scénu, kde sa to s novými nápadmi a ich kreatívnym využívaním v hrách len tak hemží. Len na rozdiel od množstva malých hier, sú tie kratochvíle na jednom disku. A Media Molecule ich strieľa s takou kadenciou, že si ich nestihnete ani poriadne poláskať, využívanie tortometu na zaťaženie plošiniek, vystreľovanie kotvičky alebo hádzanie predmetov s Grabinatorom sa nestihne ani dostať pod kožu a už je nahradený vodotryskom, ktorým hasíte plošinky v plameňoch, zatiaľ čo druhý hráč po nich skáče a zbiera bublinky. Ovládanie skákajúceho zajaca bleskovo strieda ťava štvorhrbá, s ktorou ničíte nepriateľov a hneď v zápätí osedláte včelu a po vzore raketkovín kosíte bossa.

Príbehová kampaň spojená s cestovaním po zemeguli a asistovaniu najväčším architektom vysporiadať sa s úhlavným nepriateľom skončí skôr, než si stihnete všetky tie drobnosti užiť do sýta. Pričom vytváranie ciest pre kockatých Sackbotov, ktorí vás slepo nasledujú, by vydalo rovno na celý kontinent levelov. Biznis plán LittleBigPlanet 2 však leží niekde inde. V sekcii Extras spolu s hrou nájdete aj miniepizódu Prehistoric Moves určenú pre kooperatívne šialenstvo podporujúce Move a inštruktážne video v 13 jazykoch, ako si založiť PSN konto a ako pripojiť konzolu online.

Ukáž, čo dokážeš

Zámer autorov je tak trochu sebecký, pretože hra samotná predstavuje iba mimoriadne chutný a takmer nenapodobiteľný stavebný plán a ukážku toho, čo







ako sa nazdáte. Na povrch je LittleBigPlanet 2 zábavkou pre celé rodiny, ale je natoľko komplexná, že aj obyčajné rozpohybovanie primitívneho hranola polepeného nálepkami dá zabrať. Nie je nevyhnutné, aby ste sa podieľali na vytváraní levelov, ale keď už máte pripojenú konzolu online, môžete sťahovať tisícky levelov iných hráčov. Preto tá inštruktáž. Už počas beta testu boli vytvorené mimoriadne zaujímavé úrovne a aj z toho dôvodu je ťažké predvídať, aké výtvory sa objavia o týždeň, o mesiac.

všetko je možné, za podmienky, že sa naučíte šikovne narábať, objavíte limity editora a strávite v ňom enormné množstvo času skúšaním všetkého na všetko, vytvoriť zo stavebnice menom LittleBigPlanet 2. Pätdesiatka tutoriálov je informačne nabitá, ale ich podávanie sa míňa účinkom, sledovať video a pritom skúšať prepájať objekty vás nikam nedovedie. Vstup do editora teraz už nie je podmienený len fantáziou a chuťou niečo vytvoriť, ale aj prekonaním úvodného ostychu, čo ak váš výtvor nebude fungovať?

Večná hamletovská otázka "tvoriť alebo netvoriť" je možno zodpovedaná skôr,

Veteránov poteší, že LittleBigPlanet 2 po prvom spustení importuje všetok obsah predošlého dielu vrátane materiálov a celého profilu. V editore sa udialo niekoľko zmien, ktoré zefektívňujú kreatívny proces a nijako sa nepodpisujú na plnení merača objektov v leveli. Vďaka logike a programovaniu môžete teraz presnejšie rozanimovať aj rozhýbať objekty, mikročip zase pojme niekoľko príkazov (vlastností) naraz a taký Creatinator dokáže cez power-upy vystreľovať napríklad vybuchujúce kurence, nielen vodu, oheň a plazmu. Postavám je možné priradiť hlasy, dá sa skomponovať hudba aj zanechať skryté odkazy v komplikovaných mechanizmoch, ktoré vystavíte online pre ostatných.

Živšia áno, bláznivejšia áno, jednoduchšia nie

Nik netvrdí, že hopsačky musia zákonite fungovať na princípe skákania po hlavách nepriateľov, že hrdina musí cestovať zľava do prava a že v rámci jednej úrovne nie je možné zmeniť žáner. Pravidlá sa v LittleBigPlanet 2 menia podľa toho, ako ich diktuje tvorca. Media Molecule kalkuluje dopredu s jednou premennou – užívateľským obsahom, no nevie, ako sa k tomu postaví komunita a či nezačne chrliť len kópie už existujúcich hier, kým sa zjavia poriadne levely, mody, hry.

LittleBigPlanet 2 čerpá zo studnice indie, je bez hraníc, rúca predsudky a siaha na miesta, kam iné nedosiahnu, pričom má charakter typický pre vysokorozpočtový projekt, drží sa na uzde, snaží sa byť zrozumiteľnou a čo je najdôležitejšie, vyvoláva hlad po novom obsahu a do bodky plní motto Play, Create and Share. Môžete vykonávať všetky, alebo iba jednu činnosť, spokojnosť je zaručená.

Pavol Buday



HODNOTENIE

+ roztomilá grafika, používanie reálnych materiálov a ich rozšírenie
+ mimoriadne silný potenciál editora
+ hry v hrách a mixovanie žánrov v rámci jedného levelu
+ co-op a znovuhrateľnosť
+ zaručený prísun nového obsahu
- tutorialy postrádajú potrebnú edukatívnosť
- krátka kampaň
- coop je pri plnom počte hráčov

9.0



DONKEY KONG COUNTRY RETURNS

Herný biznis pozná žánre, pri ktorých si myslíte, že niektoré štúdiá i distribútori majú na ne pomaly monopol. Keď sa povie 2D behačka, vybavia sa vám dobrodružstvá inštalatéra s červenou čiapkou. No 2D behačka nie je iba Mario. Je to aj Kirby a je to aj Donkey Kong. A je neuveriteľné, že Nintendo sa rozhodlo za 12 mesiacov vydať hru pre každého hrdinu (pravda, platí pre Japonsko a USA, Európa na nového Kirbyho čaká do konca zimy). Nie je to iba komerčný kalkul, je to snaha živiť milované série – a prekonávať samých seba. Pretože to, čo bol vlani New Super Mario Bros. Wii, tým by chcel byť aj Donkey Kong v roku 2010 a má na to všetky predpoklady. Je to výborná hra.

Donkey Kong je inak veľký pojem, ale pre slovenského hráča odchovaného zväčša PC platformou, je kultový status prakticky neznámy. A pre dnešného matadora milujúceho Call of Duty a Mass Effect je na prvý pohľad smiešny. Veľká opica ide zachrániť ukradnuté banány. Ale počkajte, holúbkovia! Alebo skúste a nedôjdete ani na začiatok druhého sveta!

Iste, Donkey Kong nebol nikdy založený na bohatom príbehovom rozprávaní. Ale cení sa um autorov vymyslieť nových nepriateľov. Je tu banda tiki démonov hypnotizujúca vašich známych a kradnúca to, čo milujete. Majú podobu šamanskej masky, ktorá múti mysle bežným zvieratkám vo svetoch, a tak na strane zla stoja rôzni borci. Mapka sveta je prehľadná, tvorí ju ostrov rozdelený na jednotlivé svety. Každý má podobu 2D plánu, kde postupne odblokujete šesťsedem bežných levelov, bonusový i bossa. A Crankyho obchod. Tatko rád predá srdiečko k dobru, pár životov či papagája na nájdenie bonusov. Ale je to biznis, musíte si v leveli pozbierať dostatočný počet Banana Coins.

Herný mechanizmus je nádherný. Čistokrvná behačka s jasnými pravidlami. Ako Donkey Kong máte dva životy a ste ťažkotonážny samec, na ľahkosť Maria či Raymana nemyslite. Plošinky sú neúprosné, doskočiť na ne možno silou zvyku či využitím Diddy Konga. Drobná opica helfne po vyslobodení z barelu, spravidla na začiatku levelu či za checkpointom. Vďaka nemu máte štyri životy a aj plošinky sú dostupnejšie, keďže Diddy má malý jetpack. Sú dve možnosti ovládania, klasický Remote otočený horizontálne alebo kombináciu Remote a Nunchaku. Osobne preferujem kombo s


Prvý boss je ťažký, každú chvíľu vyrazí ostne, ktoré vás rania.

Hor sa na banány!

Nunchakom, lebo autori sa vyšantili s pohybmi, kde máte bubnovať či triasť oboma ovládačmi na špeciálny pohyb. Bubnujte a omráčite nepriateľa. Stlačte ešte aj tlačidlo nadol a fúkate do kvetiniek na zisk skrytých predmetov. Stlačte analog na Nunchaku a pri trasení ovládačmi urobíte roll jump na skok cez priekopy i súčasný zisk predmetu. Je to výborná kombinácia, pri ovládaní iba s Wiimotom sa musíte často spoliehať na D-pad, ktorý však nemá intuitívnu presnosť dvoch ovládačov a súčasného ovládania.

Solídna paleta pohybov využíva vyslovene aj možnosti Wii a je to jedným z dôvodov, prečo má vyššie hodnotenia ako vlaňajší New Super Mario Wii. Konečne hra, ktorá si na Wii zaslúži veľkú pozornosť a nemá iba lepšiu grafiku a super variácie levelov. Tá príde aj tu: notorický známa jazda v baníckych vozíkoch (s chytaním predmetov vo vzduchu a načasovanými skokmi cez priepasti) a frustrujúce pasáže, kde v bareli s jetpackom letíte nad zemou a nepriatelia pália bomby. Keď sa máte vyhnúť jednému, zvládnete to na prvý či druhý raz. Keď vás čaká celá séria, budete autorov preklínať.



Kaboom! Šutre za Donkey Kongom sa rozletia o chvíľu - autori umne kombinujú pevné a trasľavé. Vpravo už padli.

Donkey Kong Country Returns je jedna z najťažších hier posledných rokov. Už v prvom svete nie je problém stratiť 10 - 20 životov v jednom leveli. Od tretieho-štvrtého sveta sa spomaľuje tempo hrania nadobro – prvé dni som na herné posedenie zvládol šesť levelov, potom štyri a boli seansy, kedy padli sotva dva. Sú levely, kde stratíte život kvôli nepozornosti či neskúsenosti. Sú momenty, zväčša súboje s bossmi, kde potrebujete zistiť, kam vlastne skočiť, aby ste bossovi odfaklili kúsok života (boje s nimi nie sú príliš nápadité, zväčša opakujete jeden ťah/skok dookola, zatiaľ čo boss vyťahuje čoraz silnejšie údery a tým sa treba vyhnúť). A potom barelové levely, náročné z povahy i presného naprogramovania – a existuje iba jedna cesta ako prejsť level a tú musíte nacvičiť. Po vzore vlaňajšieho Maria však existuje čiastočne zbabelý spôsob na prejdenie levelu. Keď sa osem či desať ráz popálite, zavoláte Super Guide, sivá opica prebehne level za vás a hra vás pustí ďalej.

Milovníci behačiek a detailisti môjho typu však investujú do hry desiatky hodín času. Každý level má tri výzvy – zber písmen KONG, päť až deväť puzzle kúskov (skrytých pod rastlinkami či (ne) viditeľnými koncami plošiniek) a časový limit. Odporúčam hneď drilovať level, kým neposkladáte nápis KONG i puzzle kúsky. Keď ich dáte dokopy zo štandard-



Za touto papuľou končí každý chybný krok stratou života.



Vyzerá nebezpečne, do huby mu neuvidíte, chápadlami odpáli každú plošinku - no nie je neprekonateľný.

ných levelov, dostanete sa vo svete aj k bonusovému (je niekoľkonásobne ťažší, jedine tak odhalíte všetko v hre). Niektoré puzzle kúsky získate až po absolvovaní arkádovej časti, kde po vzore Arkanoidu skáčete na trampolínke a za 30 sekúnd musíte pochytať všetky banány. Až potom sa objaví puzzle kúsok. Časový limit je len pre vytrvalých, umenie je level prejsť, nie sa naháňať za ultračasom. Mne celkom známy level pri západe slnka trvá cca 2 minúty, ale na zlatú medailu máte 53 sekúnd, na striebornú 63 sekúnd atď. Spočiatku nemáte šancu.

Levely sú plné rozličných vychytávok, zbierate srdiečka k životom, banány (za 100 čaká 1 život), tzv. Banana Coins (za ne nakupujete v Crankyho obchode). Hľadáte zdanlivo viditeľné plošiny, kde sa dá prepadnúť či šikovnú skratku k bonusu. Znovuhrateľnosť je zaručená. Nepriateľov možno likvidovať buď skokom po hlave, iní sú neoblomní – okrem skoku pýtajú ďalší úder. A ohnivákov treba najprv sfúknuť, potom im skákať po hlavách. Dizajn levelov má tendenciu neustále prekvapovať nielen skrytými časťami, ale ďalšími funkciami, môžete sa šplhať, čím sa prepnete akoby do ďalšieho rozmeru. Sú tu veľké kolesá s trávnatými trsmi, kde sa možno zachytiť. Nechýbajú aktívne pozadia grafiky, hneď druhý svet na pláži sa vyznačuje neustálou kanonádou z nepriateľských lodí. Tie sa neostreľujú v pozadí, ale gule padajú rovno na vaše plošinky a znepríjemňujú beh levelom. Alebo jazdíte na veľrybe, kde môžete bubnovať a potom vás vymrští nahor. Alebo sa budete skrývať za útesmi, lebo prílivová vlna ničí cely level. Svet číslo dva (pláž) sa mi zdal spočiatku fádny, ale potom každý jeho level ukázal niečo nové, nevidené. Najľahšie levely sú na nosorožcovi Rambim, ktorý aj prekážky typu ostré koly dokáže hravo premôcť.

Hráčom sa núka multiplayer, kde okrem Donkeyho možno ovládať aj Diddyho, no je to nevyvážená ponuka. Pretože Donkey je ťažký a má čo robiť, aby prešiel level bez jetpacku, Diddy sa obratnosťou dostane ďalej – no keď jeden z vás zomiera, musíte ísť od začiatku. Je to teda na jednej strane lákavá ponuka, ale realizácia neohúri. V Mariovi boli postavy







predsa vyrovnané.

Po grafickej stránke je nový Donkey Kong úžasný. Nielenže využíva aktívne grafické možnosti levelu, ešte sa hrá s detailmi typu Donkeyho skoky trasú listami v džungli. Farebná paleta je krásna, zelená džungľa, modré pláže so žltým pieskom, neskôr prekvapivo aj temné továrne či industriálne pasáže. Ostrov s ôsmimi časťami je dostatočne variabilný, dokonca mi autori párkrát vyrazili dych. Napríklad jeden level v prvom svete využíva kontrastné zobrazenie, pri západe slnka sú stromy, nepriatelia, iné časti úplne čierne (v tieni), dokonca aj vaša postavička či oponenti a paleta je žiarivo oranžová. Pohyb vpred je však hladký a tento level má neskutočne malebnú atmosféru a varírovaný soundtrack.

Donkey Kong Country Returns obsahuje ako správna behačka všetko potrebné a pridáva gejzír nových nápadov navyše. Využíva potenciál Wii (pohybové ovládanie, kvalitnú grafiku), posúva žáner opäť ďalej. Aj pri svojej nemilosrdnej obtiažnosti je vhodný pre nováčikov i znalcov. Otázka pri vysokom hodnotení znie, či si ho zaslúži a prináša dostatočne veľa nového? Nie je to výrazná zmena v žánri, ale evolúcia je to parádna. Lepší ako vlaňajší Mario? Pre jedného hráča určite.

Michal Korec

HODNOTENIE

+ herné mechanizmy, variabilné pohyby
+ dizajn a pestrosť levelov
+ množstvo výziev a skrytých predmetov
+ aktívne pozadia, malebná grafika
+ desiatky levelov a hracích hodín
- vybrané levely príliš ťažké

9.0





Porovnanie Crysis 2 vs Crysis 1



Crysis 2



Crysis 1














CRYSIS 2
ELIMINATE ENEMY TEAM!
ENERGY

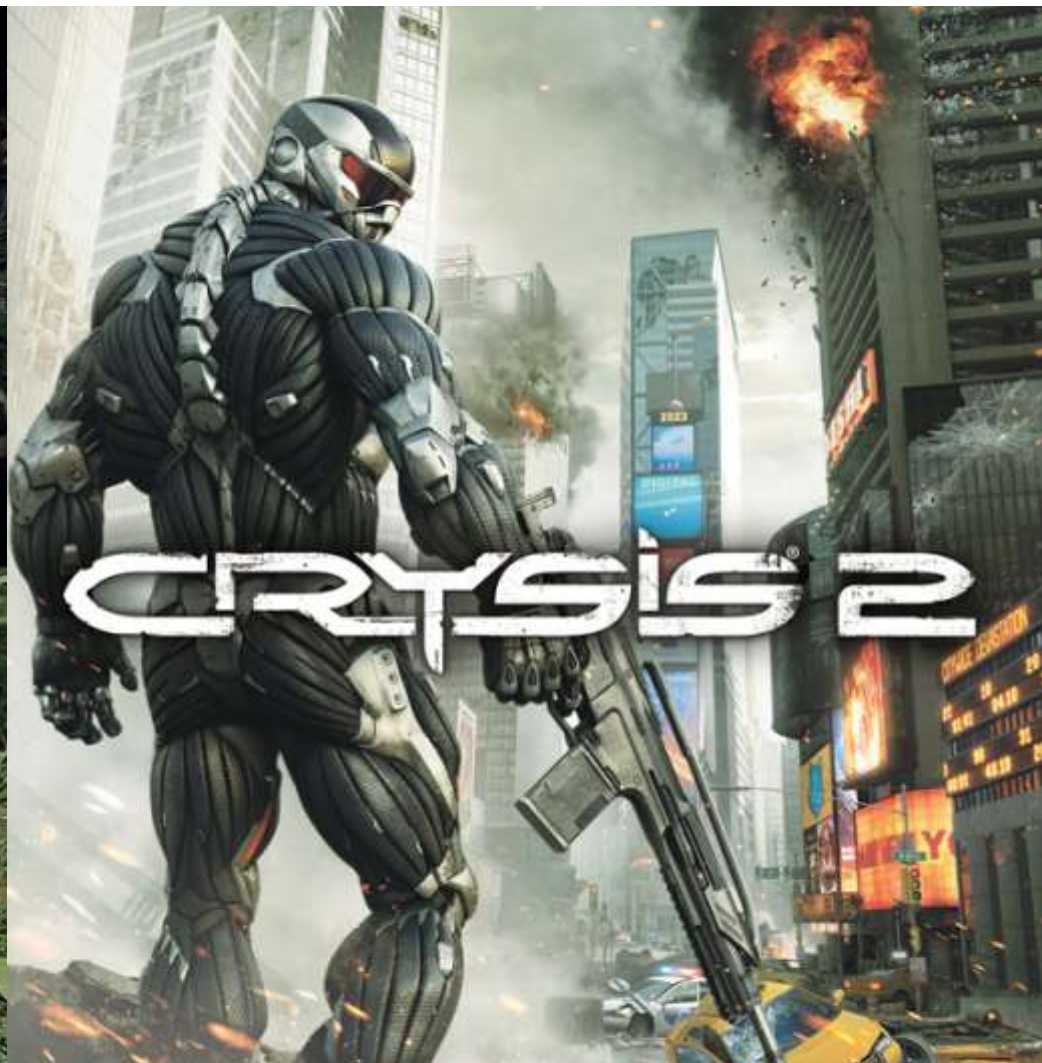

CRYSIS 2
ELIMINATE ENEMY TEAM!
ENERGY




MENU
ICY


ENERGY




CRYSIS 2











SILENT HILL: DOWN



GALÉRIA VATRA GAMES / AKČNÁ / XBOX360, PS3











NPOUR





futuristické fáro nechcel mať. Niet preto divu, že po ohlásení série adventúr z dielní majstrov Telltale sa zdvihla vlna nadšenia. No bola tu aj druhá strana mince, dokážu autori úspešne nadviazať na filmy? A ako spracujú príbehovú časť, veď trilógia bola dokonale ukončená.

Poďme ale pekne poporiadku. Husia koža naskočí nejednému fanúšikovi hneď v úvodných momentoch, keď uši zachytia známe melódie z pera Alana Silvestriho. Nie je to len hudba, Marty drží v rukách kameru, tá sníma Doctora Emmetta Browna ako synchronizuje čas na hodinkách, jedny dáva svojmu psovi Einsteinovi do DeLoreanu a druhé si necháva. Toto sme tu už mali, no až do chvíle, kedy sa časový DeLorean nevráti. A Doc Brown mizne. Vtom sa Marty strháva a dostáva do reality. Je to už pol roka, čo Doc časovou parnou lokomotívou začal písať novú kapitolu svojho života a jeho veci si ľudia len tak rozoberajú. Narážame na mnohé známe scény, no cítite, že niečo nie je v poriadku. Doc vás v sne predsa žiadal o pomoc. Podozrenie sa potvrdí, keď sa vráti už zničený DeLorean. Čo sa to deje? No čaká na vás ďalšie neuveriteľné dobrodružstvo naprieč časom a znova sa pri ňom skvele zabavíte. Tentoraz sa nám núka doteraz neznámy pohľad na Hill Valley a jeho známe figúrky. A predsa sa aj potvrdí, že jablko nepadá ďaleko od stromu a to aj naprieč generáciami.

Tam, kam ideme, nepotrebujeme cesty

Nie. Ja to jednoducho nedokážem! Neviem sa odosobniť a s objektívnym nadhľadom sa pozrieť na prvú epizódu hernej inkarnácie Návratu do budúcnosti. **It's About Time** je prvou z piatich epizód, ktoré sa dostanú na naše obrazovky a ďalej rozvinú príbeh typického amerického teenagera 80. rokov a excentrického vedca pri ich cestovaní časom. A rovno v úvode aj priznávam, že som príliš zaujatý, nakoľko na tejto sérii som vyrastal. Alebo že by hra bola predsa len naozaj taká kvalitná a zamotala hlavu aj ostatným recenzentom?

Trilógia Návrat do budúcnosti je fenoménom, ktorý aj napriek pomaly trom dekádam od svojho vzniku nestratil nič zo svojho čara. Režisér Robert Zemeckis sa prvým filmom katapultoval medzi hollywoodsku elitu, herec Michael J. Fox stvárňujúci jednu z dvojice hlavných postáv, sa stal obľúbencom publika a mnohí odborníci ešte aj dnes zaraďujú trilógiu medzi najlepšie filmové značky v histórii kinematografie. A to som ešte nespomenul legendárny DeLorean DMC-12, ktorý sa musel každému vryť do pamäte zlatým písmom a úprimne, neverím, že existuje človek, ktorý kedysi toto

Nebyť krkolomného konzolového ovlá-


Marty sa tentoraz znova ocitne v minulosti.


Nechýbajú ani variácie



dania, tak by som mohol s čistým svedomím hru označiť za klasickú point n click adventúru v tej najlepšej forme. Ak bola novodobá reinkarnácia Sama & Maxa poctou klasikám žánru, tak Back to the Future sa nielen že dostáva na ich úroveň, no ešte ju aj o niečo málo prekonáva. Puzzly sú síce pomerne jednoduché a hra je prakticky bez jediného problému zvládnuteľná aj pre úplných nováčikov, no kompenzuje to tak výraznou hrateľnosťou, že ak si k titulu len na minútku sadnete, tak ho doslova zožeriete ako jednohubku a opustíte ho až pri záverečných titulkoch s náznakom toho, čo vás čaká a neminie v ďalšom dieli.

Jedinou prekážkou môže byť jazyková bariéra, nakoľko subjektívne hru hodnotím ako jednu z tých náročnejších, čo sa jazykových znalostí týka. Samozrejme, netreba mať štátnicu vo vrecku, ale základné znalosti angličtiny nestačia. Dialógy sú bohato vetvené a kľúčové k ďalšiemu postupu. V tejto konkrétnej epizódke sa zbierania a používania predmetov nedočkáte. Nízkej náročnosti prispieva aj systém hintov, ktorý v prípade núdze (neverím, že taký vôbec môže nastať) aj priamo vypíše riešenie aktuálneho problému, čo uberá na výzve, no hra je tak dostupná skutočne každému. V súvislosti s týmto treba spomenúť aj hernú dobu, ktorá sa pohybuje na úrovni dvoch až troch hodín. Úvodná epizóda by si zaslúžila skutočne viac, napriek tomu, že počas celej doby nenudí ani chvíľu.

Nemohol by to byť Návrat do budúcnosti, keby ste v niektorých momentoch nedostávali kŕče od smiechu. Inak tomu nie je ani v prípade It's About Time, nájdete tu vtipy mnohých kategórií. Jednak skryté odkazy pre fanúšikov pôvodnej filmovej trilógie, množstvo popkultúrnych odkazov, ktorými boli popretkávané už pôvodné filmy. Opäť si teda spomenieme napríklad na Star Trek, nepovšimnuté nezostalo ani majstrovské dielo Krstný otec. No a nakoniec, celá trilógia bol prakticky jeden film. Stále rovnaká schéma, len vždy vylepšená a v inom čase. Ani v hre nesmie chýbať hnoj, Tannenovci si naň predsa potrpia.

Marty McFly je len jeden a je nenahraditeľný. Bohužiaľ Michael J. Fox nedokáže svoju najznámejšiu rolu zopakovať a tak jeho postave prepožičal hlas AJ LoCascio. Treba mu však priznať kus práce a jeho adolescentný prejav je rovnaký, aký sme mali po prvý raz možnosť počuť v roku 1985. Christopher Lloyd sa však vrátil ako Dr. Emmett Brown a opäť je úžasný. Je len na škodu, že si svoje postavy nezopakovali aj ostatní herci. Ďalší známy hlas môžete zaznamenať v postave pána Stricklanda, ktorého si zopakoval Jamed Tolkan. Nie je to síce originál, no aj tak väčšina nových hercov odviedla veľmi dobrú prácu v dabingu. O hudbu sa postara Silvestri, nestarnúce melódie si vychutnáte aj tentoraz.
Grafická stránka, ako už vidíte z okolitých obrázkov, nezodpovedá realite a drží sa zaužívaného štylizovania typického pre Telltale. A opäť platí to, čo vždy predtým. Aj napriek progresu síce nič technologicky vynikajúce, no veľmi príjemné na pohľad a ani váš stroj sa pri hre moc nezadýcha. Pomer kvality k náročnosti je výborný a len rozširuje potenciálnu základňu hráčov. Hre
opäť nesvedčí konzolové ovládanie a sú s ním problémy. Kým dokážete pohyb postavy ovládať tak, ako aj chcete, tak sledujete záverečné titulky. Nemyslím si, že by bolo extrémne náročné prepracovať ovládanie na mieru myške, no asi bude problém niekde inde.

Spoluúčasť tvorcu pôvodnej filmovej trilógie Boba Gale-a sa vyplatila. Kompaktné a neuveriteľne zábavné dielo v každom aspekte nadväzuje na pevné základy dané jedným z najväčších kultov. Hrateľnosť je výborná, vynikajúco sa to počúva a dobre sa na to pozerá. Atmosféra "Eighties" je dodržaná a aj vďaka neustále prítomnému humoru vás hra len tak nepustí od obrazoviek.

Matúš Štrba



známych pasáží.



A nakoniec sa aj niečo pokašle.

HODNOTENIE

+ baví až do konca
+ výborné dialógy, tradičný humor
+ dabing
+ príbeh bez medzier
+ hudba
- konzolové ovládanie
- nízka obtiažnosť

8.5



RED DEAD REDEMPTION: UNDEAD NIGHTMARE

NA DIVOKOM ZÁPADE SA NIEČO POKAZILO

Rockstar vie robiť poriadne datadisky. Presvedčiť ste sa mohli na vlastné oči už na prídavkoch ku GTA4, no aj pri novom prídavku pre Red Dead Redemption zostane nejedno oko ulahodené. Čo oko, ba priam mŕtvolné buľvy prehryzené červami budete valiť, ak vám teda ešte nevypadli. Niečo zhnité totiž cítiť na divokom západe a nie sú to Sethove spodky.

Ako sa autori popasovali s vložením datadisku o smrteľnej nákaze už do uzavretého príbehu Johna Marstona? Prezradím, no pre tých, ktorí ešte nemajú za sebou pôvodnú hru a nechcú si kaziť zážitok poprosím preskočiť na nasledujúci odstavec. Príbeh je zasadený takmer na samotný koniec kampane, kedy sa John vracia zo strastiplnej púte na svoju farmu, kde plánuje dohnať stratený čas s manželkou a synom. Jedného večera sa ale strýko správal nejako nekľudne. Mal podliate oči, penu u huby a po pohryzení rodinných príslušníkov sa John rozhodol jeho trápenie ukončiť guľkou do hlavy. Manželka so synom začali prepadať podobným symptómom a aj okolo domu sa obdobných „stravníkov“ začalo kopiť. John sa tomuto všetkému rozhodol pozrieť na zhnitý mŕtvolný koreň a vydal sa hľadať liek pre rodinku.

Infekcia sa šíri rýchlo a podivný opar sa vznáša všade tam, kde sú prítomní nemŕtvi. Zabudnite na krásne scenérie so zapadajúcim slnkom a poskakujúcimi zajačikmi. Lúče slnka sa cez mlžný opar dostávajú len ťažko a tak okrem tmavých miest bude vaším spoločníkom len vymretá pustina. Doslova. Z fauny prežili len predátori, ktorí prešli dramatickým faceliftom. Zombie medveď naháňa strach ešte väčšmi než v živej predlohe a ak sa pripletiete pod nohy svorke púm, tak radšej kopnite koňa do rebier a utekajte. Z bylinožravcov som počas putovania stretol už len kozy.

Ak máte šťastie a pumy si na jedálniček zaradia radšej tátoša ako vás, môžete ho hvizdom privolať späť, no tentoraz už len v nemŕtvej podobe. Výhodou je, že takýto nemŕtvy kôň beží pekelne rýchlo, no na druhej strane sa nedá spoľahlivo rajtovať a mení si smer ako sa mu zachce. Tento smerový defekt musíte, samozrejme, korigovať, no keď vás touto



Horda sa blíži. Obrana mesta bude ťažká.

roztopašou prekvapí na vysokom moste, či nad hlbokým zrázom, tak by ste ho najradšej zabili. Inou sortou sú však takzvané štyri mýtické kone apokalypsy. Tieto si na určitých miestach môžete skrotiť a rozpútať s nimi tú pravú Vojnu, Mor, Hladomor a Smrť. Hladomor je najslabší zo štyroch bratov a okrem nekonečnej staminy (tak isto ako ostatní) nemá špeciálnu vlastnosť. Mor dokáže najviac odolávať hordám zombíkov, Vojna zasa podpáli každého, kto sa ho dotkne (okrem majiteľa, samozrejme). Posledný z bratov je Smrť a po dotknutí hocičoho vykoná instantne presne to, čo by ste čakali. Skrotiť sa dá ale až vtedy, ak už ste vlastnili aj všetkých predchádzajúcich žrebcov.



Bežné dopravné prostriedky nahradili zombie kone.

Undead Nightmare sa snaží vydávať smerom survival hororu po vzore Resiho a dobre sa mu to darí. Už žiadne peniaze nepotrebujete, pretože platidlom sú teraz náboje. Vlastne by sa dalo aj pochybovať, či sú platidlom, pretože ich nie je možné nijako kúpiť. Obchodníci sú buď tuhí alebo prežívajú ako posledná línia obrany v mestách a osadách. Ich domovy im môžete pomôcť vybojovať naspäť, za čo vás odmenia hlavne miestom na prespanie (a save pointom), nejakými tými nábojmi, novou zbraňou alebo pamlskami ako sú mapy pokladov a rastlín, zdravím, či doplňujúcim tonikom na spomalenie času.



Rada na rebrík.

Hlavne toho posledne zmieneného budete potrebovať mnoho, lebo presné mierenie je pol úspechu. Zombícke hordy totiž majú nepríjemnú vlastnosť, že sa im nechce zomrieť, ani keď z nich urobíte zbraňou sitko na cestoviny. Jediná istota, ako ich poslať na odpočinok, je rana do hlavy. Zombíci sú pomalí a budete sádzať jeden headshot za druhým hovoríte? Áno, no len jeden druh. Ostatní utekajú za vôňou vášho mozgu ako sliepka za flusom a nechcú sa nechať predbehnúť „spolustolovníkmi“. Bežné rady dopĺňajú elitnejší pľuvači zeleného slizu, zavalití „narážači“, ktorí vás s radosťou z rozbehu zvalia do blata, či ultrarýchli „creeperi“

Popravy je možné vykonať pôvodnými zbraňami, no pribudli aj nejaké nové. Zapálená fakľa nielenže dobre osvetlí okolie, no aj slušne zapaľuje prichádzajúce hordy. Indiánsky tomahavk okrem sečnej zbrane poslúži aj pri vrhaní na vzdialenejší cieľ a pri populárnej bambitke blunderbuske nabíjanej pozostatkami zombíkov ani nemusíte mieriť na hlavu a nemŕtvi to majú spočítané. Ku zbraniam masovej deštrukcie patrí aj kombinácia návnady a dynamitu, takže hordy si pre svoju smrť prídu aj sami, no a v neposlednej rade je tu obľúbený rozháňač davu s výbušným strelivom. Pri putovaní za protilátkou narazíte na starých známych ako Seth, ktorý sa už kompletne zbláznil a snaží sa zo zombíkov urobiť svojich kamarátov, keď už so živými nemal toľko šťastia. Dickens ako správny obchodník predáva zaručene pravé anti zombie tonikum a znova mu bude tiecť do topánok. Vodca rebelov, Abraham Reyes, si pobyt vo svojej novej prezidentskej vilke až tak neužíva a nakoniec vás aj dovedie k riešeniu celej nákazy. Mimo tejto hlavnej dejovej línie samozrejme môžete robiť kopec iných vecí ako napríklad hľadať zmiznuté osoby z plagátov, pomáhať zblúdeným pocestným alebo skúsiť šťastie v sérii výziev.

Herná doba Undead Nightmare sa pohybuje okolo osem hodín, no ak sa rozhodnete robiť aj všetky bočné questy a výzvy, počítajte s dvojnásobkom. V multiplayeri pribudol Survival mód, kde s kamarátmi môžete ničiť vlny zombíkov a to už je veľmi dobrá ponuka za tých pár eur. Jediným závažnejším záporom je chýbajúci rýchly presun (možný len zo save do save pointov), nemožnosť postaviť tábor a uložiť a prijal by som aj nejakú nemŕtvu minihru, keďže tie pôvodné absentujú úplne. To sú však len drobné červy v porovnaní s tou kopou výborného mŕtveho mäsa na odstrel. Ak fandíte survival hororom a pôvodné RDR sa vám páčilo, tak Undead Nightmare je „must have“.

Vladimír Pribila

HODNOTENIE

+ RDR ako survival horor
+ mýtické kone
+ opäť mnoho možností mimo hlavného deja
+ cena
- chýba zrýchlený presun

8.5

EA SPORTS MMA



Ďalšia pouli

Začiatkom minulého leta vstúpil do ringu UFC 2010 Undisputed a spoľahlivo skolil ktoréhokoľvek súpera. Konkurencia však bola minimálna a až teraz proti sebe dostáva UFC zdatného borca. Kto zvíťazí v meraní síl?

MMA je skratka pre Mixed Martial Arts, čo v našom rodnom jazyku značí niečo ako zmiešané bojové umenia. Nájdeme tu prvky wrestlingu, džuda, boxu, jiu jitsu, kickbox, muai thai alebo sambo. Z každého rožku trošku, dalo by sa povedať. Každé z týchto bojových umení sa uplatní pri inom aspekte súbojov, no než sa ku nim dostaneme, si predsa musíme vytvoriť nášho hrdinu.

Táto populárna personifikácia vlastného ega do virtuálneho avatara sa vyskytuje takmer v každej podobnej hre a tak neprekvapí možnosťou základných volieb od výšky, váhy a farby pleti, cez oblečenie (v ringu a aj bežného) a miesto narodenia, až po hudbu, ktorá bude hrať pri nástupe do ringu. Najzávažnejšou voľbou zostáva špecializácia v jednotlivých bojových umeniach. Špecifikovať postavu v jednom zo zmienených bojových umení znamená aj zvolenie si vašej cesty ringom a tu je aj najväčší rozdiel oproti UFC, kde sa jednotliví borci podobali svojimi technikami ako vajce vajcu.

Ak si zvolíte muai thai, budete obratnejší v kopoch a otočkách, no napríklad pri súboji na zemi sa budete cítiť neisto, pretože tam vládne džudo a grécko-rímsky spôsob. Preto je pri každom súboji potrebné preštudovať protivníka, hľadať jeho slabiny a donútiť ho k vášmu štýlu súboja. Toto je ovplyvňované štyrmi základnými štatistikami, ktorých voľný preklad by mohol byť „súboj na nohách, na zemi, zovretie a podrobenie“. Prvé dva sú jasné, no čo tie druhé dva?

Zovretie by sa dalo prirovnať k boxu, kedy sa do seba súperi do seba zavesia, keď už jednému z nich dochádza dych. Nie tak tu. Zovretím si súpera môžete „prihrať“ do rohu ringu alebo klietky, kde mu môžete pekne naložiť, no z tejto polohy sa dá súperom aj tresnúť o žinenku a dostať ho do súboja na zemi. Tu sa treba prepracovať do optimálnej polohy nad súperom a zápas tak ukončiť podrobením. Podrobenie pozostáva buď zo škrtenia alebo lámania kostí, záleží v akej ste pozícii alebo akým špeciálnym hmatom postava disponuje (ešte sa ku nim vrátime). Pri škrtení treba hľadať v radiálnom výreze optimálnu polohu, súper zasa musí kontrovať nájdením vašej pozície v tomto kruhu. Poloha je symbolizovaná občasným prebliknutím modrej alebo červenej výseče, aby mal súper šancu túto polohu nájsť, takže už žiadne zbesilé rotovanie analogov ako pri UFC a hru na to, kto bude rýchlejší. Podrobenie si môžete predstaviť ako pretláčanie rúk alebo iných údov do polôh, kedy praskajú kosti. Ani toto nie je urobené tupým „button mashing“ štýlom, aj keď je potrebné len jedno tlačidlo, ale ide o optimálne rozvrhnutie vašej energie pre útok a obranu.

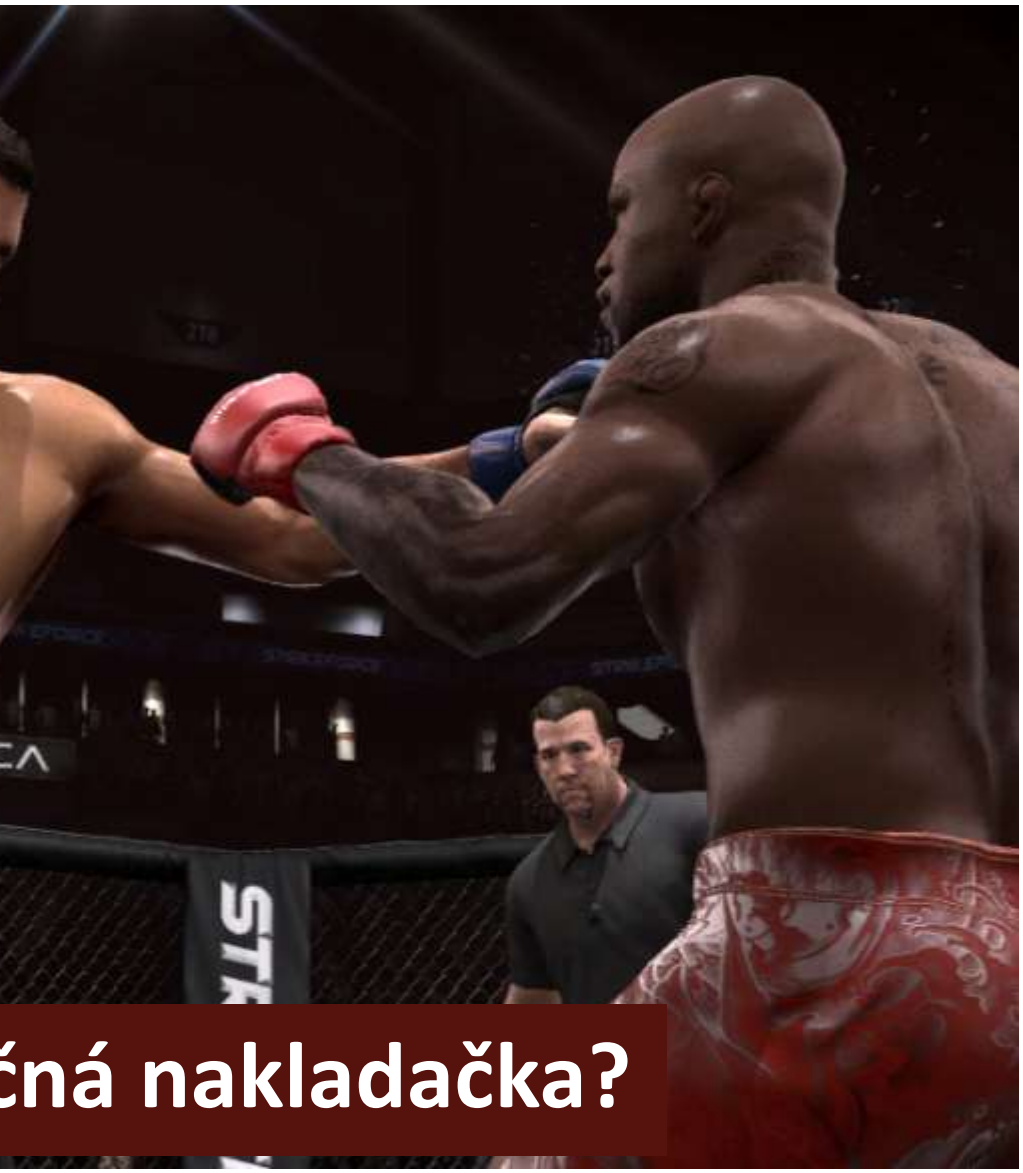
Z každej nevýhodnej pozície sa dá dostať protiútokom a každý protiútok sa dá zablokovať, pričom neúspech odoberie časť energie a nahráte tak súperovi. Treba mať na pamäti, ak sa súper pokúsi o tzv. takedown a vám sa práve na zem nechce. Blokovacích aj útočných chvatov, hmatov, úderov a kopov je veľké množstvo, no svoje šance si môžete zvýšiť naučením sa špecialít, ktoré ponúkajú tréneri po celom svete.

Výhru v zápase teda investujete opäť do vás, navštívite majstrov v Japonsku, Brazílii, Anglicku alebo Thajsku. Ich úzka špecializácia počas osem týždňového tréningu taktiež zaručuje, že niektoré vlastnosti ako rýchlosť úderov pravou/ľavou rukou, dosah kopov a ďalších cca 50 vylepšiteľných položiek, sa učíte rýchlejšie, než keď by vás učil vlastný tréner, na ktorého pravdepodobne veľmi skoro zabudnete a školiť sa necháte od týchto majstrov. Ponúkajú však aj finesy ako dragon punch, kop kolenom



Tréning prebieha s vrecom alebo sparing partnerom.





čná nakladačka?

do hlavy či solaru, Van Damovské otočky, alebo účinné prehmaty na zemi z nevýhodných pozícii. Tréning prebieha so sparing partnerom alebo mechom a vždy je zadaný časový limit počas ktorého musíte vykonať požadované cvičenie.

To môže skončiť s hodnotením A až D a samozrejme platí, že za A dostanete aj najviac bodov. Neskôr tieto cvičenia môžete automaticky trénovať a nie je ich potrebné absolvovať znovu manuálne. Ťažko nadobudnuté štatistiky a špeciality potom výborne využijete v ringu počas kariérneho módu. Ak už vám nebude stačiť obhajovať titul majstra sveta, tak pri štyridsiatom zápase sa stretnete s legendou Feodorom Emelianenkom a definitívne tak môžete zavesiť rukavice na klinec ako najväčší majster. Alebo svoju postavičku dáte ďalej zdieľať cez internet, môžete vytvárať hype videá, súperiť v online lige alebo len tak proti kamarátom a nechať tak žiariť vašu hviezdu o niečo dlhšie.



MMA nie je však bezchybnou hrou. Tým najhorším a najotravnejším negatívom sú nahrávania. Než sa dostanete do úvodnej obrazovky, prejde hádam aj päť minút (ok preháňam, ale je to večnosť), nahráva sa všetko a hlavne dlho. Loading pri každom tréningu, každom zápase, mikroloadingy pri vstupovaní do menu a z toho vyplývajúca trhanosť. Samotné zápasy niekedy trvajú kratšie ako ich nahratie (smrteľne vážne). Občas som mal pocit, že aj samotný loading sa loaduje. Skrátka niečo príšerné. Pritom na to nevidím vážny dôvod. Grafika samotných bojovníkov je na slušnej úrovni, no okolie je, sťa by ho PlayStation 2 vrhla. Minimálne detaily na minime objektov. Telocvičňa o rozmeroch 4 x 5 metrov a vzadu jeden magnetofón, z ktorého sa s typickým dedinským amplión-ovým chrchlaním šíri soundtrack. Ten by ste si takmer ani nevšimli, keby v úvodnom menu nehral Linkin Park. Problémom môže byť aj ovládanie, ktoré je celkom zložité, no pri toľkých pohyboch sa ani nie je čomu čudovať. MMA nie je hra, ktorú predvediete svojmu kamarátovi v priateľskom zápase. Toľko kombinácií naraz proste nepoberie.

Kto teda nakoniec zvíťazil? UFC tíško sedí v kúte a ráta si zostatky zubov. Jednoznačná voľba padá na MMA. Minimálne teda do okamihu, než k nám zavíta Fight Night Champion (že to bude pecka nepochybujem, no to sme trocha pri inom športe). Výborný gameplay zhadzujú neustále a hlavne dlhé loadingy aj grafika okolia, ktorá však nie je až taká podstatná, pretože samotní bojovníci so všetkými svojimi hmatmi a výborným mocapom sú bezchybní.

Vladimír Pribila

HODNOTENIE

+ rozmanitosť bojovníkov
+ podrobenie a škrtenie
+ veľa hmatov, chvatov a bojových umení
- dlhé a časté loadingy
- slabšia grafika prostredia
- nevýrazný OST

8.0

GALÉRIA VALVE / PUZZLE / PC, XBOX360, PS3



Portal 2

Séria nových záberov na **Portal 2** nám približuje kooperačný mód. V kooperácii sa pustíme do testovacích miestností s robotíkmi Atlas a P-Body, na ktorých sme narazili už v prvom Portale, ale v iných formách, vtedy boli osobnostné jadro a bojová veža.

Z nových informácií nam dnes Valve ohlásili dve rozličné Credits ukončenia, jedno pre single, druhé pre co-op a dodali, že všetky verzie dostanú užívateľský obsah (zatiaľ je otázne, ako ho budú distribuovať pri Xbox360 verzii). PC verzia bude mať priložené aj samotné vývojové nástroje.



TEST DRIVE UNLIMITED 2

Test Drive Unlimited 2 nie je typickým racingom, akých ste odohrali desiatky. Koncentrácia na sociálnu stránku, progres cez akumulovanie peňazí z rôznych eventov a voľnú jazdu spojenú s prieskumom dvojice ostrovov – Ibiza a Hawai – sa vymyká akýmkoľvek štandardom. Máte tu aj normálne preteky, jazdy na čas, dokonca aj šampionáty, dôležité si je uvedomiť jeden podstatný fakt, nepohybujete sa po dôverne známych okruhoch ani fiktívnych tratiach z bodu A do bodu B, ale po skutočnom ostrove, na ktorom ste možno kedysi strávili letnú dovolenku.

Aj z tohto dôvodu nemôžete čakať, že v mestečkách nájdete obrubníky, aby ste mohli rezať zákruty, že vás zastaví neviditeľná stena ukazujúca smer jazdy pri vysokej rýchlosti alebo že sa naučíte jednotlivé pasáže naspamäť a pri ďalšom kole skúsite agresívnejšiu jazdu. Za prvé vám to stovky kilometrov ciest nedovolia a za druhé akákoľvek snaha o podvádzanie je trestaná prísnym penalizačným systémom, ktorý vás dovedie do nepríčetnosti. Stačí, aby ste sa ocitli jedným kolesom mimo asfaltu, a počet trestných sekúnd utešene narastá.

Úvodné minúty na Ibize sú zvláštne. Na narodeninovej párty si vyberiete svojho avatara, nasadnete do Ferrari California, ktoré dostanete do daru, stiahnete strechu, prepnete kameru s výhľadom na celé auto a kocháte sa západom slnka nad horizontom. Potom sa z krásneho sna preberiete. Nemáte žiadny športiak, vilu, nemáte priateľov a máte padáka. Ako poslíček, ktorý parkuje autá hosťom, ste skončili, ale kariéra začína v okamihu, keď moderátorku reality show Solar Crown odveziete v časovej tiesni do štúdia. Úplnou náhodou vypadol jeden účastník a tak ho okamžite nahrádzate. Získate prvý dom – príves s malým bazénom, malý obnos peňazí na nákup prvého ojazdeného auta a kopec kontaktov k tomu, ako zarobiť a dostať sa na vrchol.

Bez online ani na krok

Test Drive Unlimited 2 ťaží prevažne z príbehového módu a interakcie so zariadeniami, ktoré obyčajne v racingoch nenájdete. To mu dodáva neobyčajne atraktívny náboj a vzhľadom na množstvo štatistík na vylepšenie, obchodov na objavenie a vecí na kúpenie, vyvoláva okamžitú chuť utrácať a ešte väčšiu získať čo najväčšie odmeny. V mnohých prípadoch nejde ani tak o autá ako o to, ako vyzeráte a koľko miesta máte v garáži v novozakúpenej vile. Po vstupe do budov, vidíte kto sa v nich nachádza a môžete s ostatnými komunikovať. Ak ste offline, tak pochopiteľne nikoho v pretekárskom centre neuvidíte, ale stačí sa pripojiť a môžete si za barom zatancovať, poobzerať si nové handry, vymeniť hanlivé gestá alebo pokecať cez voice chat.

Komunikácia s inými hráčmi a reč tela prebieha cez kruhové menu silne pripomínajúc Home. Vlastne aj avatarovia, ich pohyb a možnosti sveta pripomínajú online svet Sony, len s tým rozdielom, že v hre utrácate virtuálnu menu a nie skutočné peniaze a to aj za také hlúposti ako nábytok, vybavenie vášho obydlia, účesy alebo plastiku tváre. Ešte stále sa bavíme o racingu. Hra eviduje prísne progres do štatistík a hodnotí každý segment zvlášť, vo svojom profile tak vidíte, koľko ciest ste objavili, koľko máte priateľov, koľko ste splnili multiplayer challengov, koľko je odjazdených šampionátov a pod.



Mapa ostrova je čím ďalej, tým viac posiata novými výzvami, obchodmi aj domami na predaj. Netreba snáď pripomínať, že bez pripojenia Test Drive Unlimited 2 stratí svoje sociálne čaro. Kto sa rozhodne ísť touto cestou, príde o také veci ako porovnávanie výsledkov, okamžitú výzvu alebo plnenie challengov iných, ktoré sa dajú jednoducho vytvárať. V prípade TDU2 je pripojenie nevyhnutnosťou.



Konečne pretek

Aby ste zasadli do svojho prvého auta, musíte absolvovať test v autoškole (pre každú triedu je iný), väčšinou pozostáva zo série úloh zameraných na predbiehanie, brzdenie, otáčanie sa na ručnej a čas. Na jazdenie samotné sú kladené nízke nároky, Test Drive Unlimited 2 sa pohybuje niekde medzi simulátorom a arkádou, no nevie sa rozhodnúť, na ktorú stranu sa prikloniť. Táto schizofrénia sa podpisuje pod veľmi vysoké nároky na presnosť a schopnosť udržať auto na trati. Môžete vybehnúť do poľa, skosiť kvetinové záhony, zrušiť stĺpy pouličného osvetlenia alebo dopravné značky, za každý takýto prečin ste však penalizovaní, ak jazdíte na čas alebo veziete niekoho na dôležité stretnutie.

Jazdný model pritom berie do úvahy váhu áut, ich náhon, aktuálny povrch a aj to, či je suchý alebo mokrý. V Test Drive Unlimited 2 sa pravidelne a plynule mení počasie aj denný režim, po daždi zostávajú na asfalte mláky, cesta je mimoriadne šmykľavá a mimo trate sa zase blato podpíše pod špinu na karosérii. Autá sa dajú v dielni umývať, lakovať aj nálepkovať rôznymi vinylmi. Deštrukčný model je príliš symbolický aby sa mohol podpísať pod jazdné vlastnosti. Každý jeden voz má funkčné smerovky, klaksón, dajú sa stiahnuť okná a ak ide o kabriolet, tak aj strecha. V interiéri sa dá zapnúť rádio a naladiť stanica podľa chute.

Pre každú triedu vozidiel (SUV, šport a sériovo vyrábané) je pripravená séria šampionátov zložených z časoviek, klasických pretekov, ale aj zaujímavých úloh tipu nájsť ideálnu trasu a prejsť okolo radarov čo najrýchlejšie alebo nazbierať body jazdou, ktorá nebude pomalšia ako povolená rýchlosť. AI zatiaľ nie je vôbec výzvou, skôr je len doplnkom na ceste, veľmi skoro si vybudujete niekoľko sekundový náskok a stratíte siedmych súperov z dohľadu. Napriek tomu, že je Ibiza rozľahlý ostrov, medzi súťažami sa môžete pohodlne teleportovať alebo sa podľa GPS k nim nechať dopraviť. Voľná jazda je spestrená akumulovaním peňazí za riskantné kúsky ako drift alebo rýchly prejazd v tesnej blízkosti premávky. Pri šikovnosti sa dá aj týmto spôsobom zarobiť na nové šaty, avšak stačí, aby ste niekam ťukli a o peniaze, ktoré nestačíte skasírovať, prídete.

Test Drive Unlimited 2 trpí syndrómom typickým pre ruskú produkciu, do hry sa snažili autori natlačiť čo najviac prvkov, no žiaden z nich nie je dotiahnutý do uspokojivej podoby. Isto, možnosti nie sú nekonečné a v porovnaní s ostatnými, prekonáva konkurenciu na celé míle, no tie drobnosti, ktoré sa zdali byť zábavnými, začnú liezť na nervy a musíte pristupovať na kompromisy. Nezarátaný checkpoint pri skracovaní trate, veľmi zlá orientácia v prostredí vďaka zvolenej kamere, slabý odhad vzdialenosti a rýchlosti, zvláštne vypovedanie fyziky v momentoch, kedy by ste čakali, že sa zachová správne. Hra chce mať všetko, no bojíme sa, že do finále sa toho už veľa nezmení. Bola by škoda premrhať takýto potenciál.

Pavol Buday







KILLZONE 3 odvrátená strana Helghanu





Asme zase tam, žltohnedá farebná paleta je dominantnou v zákopovej vojne, ktorá sa nezastaví ani vtedy, keď nepriateľ vytiahne do boja v zúfalej snahe nakloniť misku váh na svoju stranu tie najväčšie zbrane. Nie je zaujímavé, že s eskaláciou konfliktu, s blížiacim sa záverom trilógie rastú priamo úmerne rozmery nepriateľov a objavujú sa zbrane, ktoré niekde v skladoch čakali zakonzervované v zálohe pre prípad, že by sa objavilo pokračovanie? Vývoj konfliktu v Killzone univerze sa neráta na roky, ale jeden blitzkrieg strieda druhý.

Možno ten sto tonový robot s experimentálnou plazmovou zbraňou potrebuje len niekoľko dní, aby bol uvedený do prevádzky. **Killzone 3** sa po vzore iných veľkých akcií nafukuje a nie sú to len priestrannejšie lokality z dôvodu integrácie kooperatívnej hry (tri krát hurá!), ale predovšetkým o vybudovanie bezvýchodiskovej atmosféry zúfalej odpovede na nepodarenú koordináciu výsadku a vedenie vojny na nepreskúmanom území, ktorému vládne nepriateľ. V Killzone 3



nejde ani tak o odboj, ale útek. Poľovať po vás bude aj štvornohý pavúk.

Majestát preview verzie s jedným z počiatočných levelov budí rešpekt. Dokáže rozkrojiť tank svojím delom a nie je ho možné zastaviť. Zo začiatku ho nevidíte, ale od momentu, keď vstúpi na scénu, začína nefalšovaný boss fight ukážkovo rozfázovaný ako v God of War. Pošteklenie s raketami, ukázanie predností, bleskový presun s likvidáciou Helghastov v tuneloch, naťahovanie sa o palebnú pozíciu a potom rýchla odpoveď na výsadkovom module so stacionárnym guľometom, počas ktorého ho doslova rozkrájate na sra..cucky.

Čas na posledné želania

Mechanizovaná chodiaca pevnosť nie je jediným problémom ISA, roztrúsené jednotky sú hubené dokonalou koordináciou Helghastov, akoby nepocítili chuť porážky a pripomína skôr posledné čistky ako zvádzanie boja. Sev, Rico, kapitán Narville a nová ženská postava Jammer sú unavení. Vojna ich natoľko vyčerpala, že dochádza ku konfliktom v radoch spojencov, na rad príde neuposlúchnutie rozkazov, preberanie velenia, fyzické inzultácie aj podporu rozpadajúcej sa morálky slovami „Let's finish what we started!"

Ani ISA sa neobišla bez drobných zmien, v zbraňovom arzenáli sa častejšie skloňujú optické zameriavače, silné brokovnice, ale aj malý drobček chŕliaci s vysokou kadenciou rakety. Má veľkosť rotačáku, ale jeho účinnosť je na nezaplatenie. Keď počas boja s pavúkom, prerazí múr APC, oceníte silu WASP, pretože obrnený transportér aj s posádkou odrovná jedným výstrelom. Nepriateľ sa nespolieha iba na mechanizmy, na bojové pole vysiela jednotky plameňometčíkov a špeciálne komando vyzbrojené čepeľami podozrivo umiestnenými na predlaktiach. Útočia v skupinkách výhradne na blízko, čo nahráva do karát melee úderom a brutálnym finišom ako očná inšpekcia ostrím noža.

Guerrilla Games síce roztiahli konflikt do strán, ale stále sa medzi hráčom a nepriateľmi udržuje relatívne malá, intímna vzdialenosť. Nie sú príliš ďaleko, ale zase ani blízko, čím sa dosiahlo, že sa bojíte vystrčiť hlavu a núti vás používať cover systém. Prekážky sú rozmiestnené tak, aby poskytovali krytie pre dvoch hráčov súčasne, úroveň dokonca počíta aj s tým, že budete medzi sebou taktizovať a vytvárať situácie, kedy jeden naláka nepriateľov, zatiaľ čo druhý ich prepadne zo zadu.

Bratia v boji

Dizajn to povoľuje, drobné chodbičky, rebríky, plošinky a strategicky umiestnené palebné posty s plechovaním a krabicami s muníciou vám nedovolia, aby ste bojovali bok po boku. Na druhej strane, ak hráte sólo, nemáte pocit, že vám niekto chýba alebo že rozloženie síl nie je vyvážené. Preview kód umožnil hrať iba v splitscreene, kedy sa obrazovka rozdelila na dve identické, voči sebe asymetricky posunuté štvorcové výrezy. Druhý hráč preberá postavu vojaka Garzu, ale vo vybraných situáciách, kedy ovládate na výsadkovom module guľomet, ho držíte obaja, pričom nezávisle pálite po cieľoch, čo je trochu komické.

V splitscreene nie je možné kombinovať ovládače Move a DualSchock. Používanie motion ovládača vyžaduje tréning a stabilnejšiu ruku, nastavenia dovoľujú upravovať dead zones aj citlivosť, ale s komfortom dvojanalógového gamepadu sa nemôže zrovnávať čo do rýchlosti a presnosti. Je to sila zvyku, mne osobne nevyhovuje, ale existujú pasáže, kedy som sa ho nechcel vzdať. Bez nejakého stláčania tlačítiek viete prebiť zbraň alebo uštedriť rýchly finiš. Move ovládač má iný zameriavací kríž a pri lockovaní nepriateľa ho zvýrazňuje červenými linkami, takže viete, že sa schoval za prekážku alebo za roh.

Ďalšia polhodinka strávená v spoločnosti Killzone 3 demonštrovala chuť Guerrilla Games vyjsť hráčom v ústrety. Na verdikt čakať dlho nebudeme, premiéra je naplánovaná na koniec februára. Ale už teraz môžeme smelo vyhlásiť, že Killzone 3 nič nestráca zo svojho neokrôchaného a hlasného prejavu. Vyberané spôsoby nepozná, obraz je zakrytý špinavým filtrom, ktorý aj pestrejšiu farebnú paletu drží na uzde a počas hrania si sami pridávate hlasitosť na zosilňovači. Na Helghane bude opäť peklo.

Pavol Buday



NA

Vývojári z Poľska udreli klinec p

Závratná rýchlosť, omamnou vôňou benzínu nasaté okolie trate, hukot divokých neskrotných koní medzi nohami, adrenalín stúpajúci do závratných výšin a divoké pretekárske srdce, ktoré bije len pre tento okamih. Pohľad zaostrený na záverečné tri čísla odpočtu štartu a po odmávaní rovno prudký plyn, šmykom do najbližšej zákruty, prikrčiť sa, nitro a najbližší skok vás zavedie do nebeských výšin. Treba však dávať pozor na o niečo tvrdší dopad, ktorý vás môže mierne rozhodiť. Toto nie je len stručný a kvetnatý opis prvých dojmov, ktoré človeku sprostredkuje titul **Nail'd**, toto je aj metafora toho, ako táto hra vtrhla na trh a ako zapôsobí na hráča samotného.

Mnohí už pred vydaním túto hru porovnávali s titulmi ako sú MotorStorm a Pure. A boli dosť mimo. Táto hra je v úplne inej lige, priam by sa dalo povedať inej dimenzie. Dlhé noci som hľadal najlepšie prirovnanie tak, aby ideálne vystihovalo titul v niekoľkých krátkych slovách. A nakoniec som ho našiel, WipEout na kolesách. Samozrejme nie presne, v tejto hre nenájdete powerupy. Vezmite si pokojne aj tie spomínané Pure a MotorStorm a všetko v nich vynásobte, rýchlosť, výšku skokov, použitý blur z dojmu z rýchlosti, no jednoducho všetko. Nail'd je jedna obrovská hyperbola od začiatku až do konca. Dokonca až taká, že miestami odporuje všetkému, čo sa nám tento reálny svet snaží natlačiť do hlavy, hlavne teda gravitácii.
Titul hráčom sprostredkuje extrémny zážitok z jazdy na dvoch typoch strojov - motocross motorkách a ATVčkách. Bohužiaľ sa nejedná o žiadne licenciou podložené kúsky. Vlastne ani nejde o konkrétne kusy, ale o pomerne široké možnosti customizovania, kedy môžete ľubovoľne kombinovať rôzne časti (z odomknutých), až vám z toho vznikne kompletný stroj. Papierovo sa svojimi charakteristikami všetky dielce líšia, no v konečnom dôsledku nemajú až taký závažný dopad na pretekanie. Akonáhle si už pri nejakej tretej kategórii dielcov vyskladáte po každej stránke vyvážený stroj, tak už bohužiaľ odpadáva motivácia používať ďalšie, snáď až na rôzne vizuálne prvky. Nedá mi na tomto mieste nespomenúť drobnú reminiscenciu a tou je práve už uvedený motocross. Nebudem klamať, drvivú väčšinu kariéry som odjazdil práve na motorkách, nakoľko som sa vďaka tomu posunul o viac ako desať rokov dozadu k sériám ako Moto Racer a Motocross Madness, ktoré mi jazdenie v Nail'd trochu pripomenulo.

Pravdepodobne to bude vďaka jednoduchému oldschool duchu, ktorý sa ako jemný vánok nesie hrou a ak zasadne na hráča, tak sa ho len tak nepustí. Bohužiaľ to má aj svoje negatíva a to práve v spomínanej jednoduchosti. V rámci režimu pretekárskej kariéry sme sa vo videohrách už posunuli na nejakú tú úroveň a v porovnaní s konkurenciou predsa len hra pôsobí trošku neohrabane a jej kariéra príliš jednoducho. Len klasicky striedate po sebe preteky v rôznych prostrediach bez výraznejšej zmeny. Stačilo by pritom len zapojiť do kariéry na určitých miestach výraznejšie eventy ako tomu bolo vo festivalových tituloch MotorStorm a Dirt. V kariére narazíte



Licencované stroje v hre nenájdete



AIL'D



o hlavičke

na pomerne tradičné pretekárske režimy, ktoré poznáte prakticky z každého racingu. Výnimkou je snáď len kaskadérsky režim, kedy zbierate body za prechádzanie ohnivými kruhmi a podobnými kúskami. To však nie je všetko, nakoľko získané body môžete jednoducho stratiť slabším umiestnením, tým pádom sa treba do cieľa aj ponáhľať.
Okrem kariéry si môžete zajazdiť v štandardnom režime rýchlej hry, kde si len nastavíte rýchlo hlavné možnosti a vrhnete sa do zbesilej jazdy. Potom si môžete samozrejme vytvoriť ešte vlastný turnaj s vlastnými pravidlami no a nakoniec je tu ešte online podpora. Multiplayer umožňuje vyblázniť sa na tratiach až 12 hráčom, čo je veľmi slušné číslo zaručujúce priam nekonečný počet strkaníc. K tomu ešte tabuľky a achievementy a o zábavu by bolo postarané. Bohužiaľ len bolo by. To by ten multiplayer musel byť výrazne viac obsadený, takto sa zväčša pozeráte len na prázdne alebo biedne obsadené lobby. A pritom práve v multiplayeri neuveriteľne zábavne vyznieva režim Detonator s bombou na zadku (doslova).

Jazdenie samotné je proste rozkoš. ALE musí vám tento typ hier sadnúť ako zadok na nočník. V podobe nového Hot Pursuit sme tu mali arkádu ako remeň, tá hra bola ešte aj medzi kolegami silnou arkádou. Nail'd je na tom tak nejako obdobne, jazdíte v extrémnych rýchlostiach a niekedy máte pocit, že počujete aerodynamický tresk. Počas skokov prekonávate Himaláje, preletíte 3 gigantické veterné mlyny ako nič a blur navodzujúci dojem rýchlosti je niekedy až prisilný. Ono to ale náramne baví, je to ako droga. Večer s pomaly padajúcimi viečkami si sadáte pred obrazovku, že si dáte len jeden pretek. A potom ešte jeden. A ešte. Až je zrazu za vami tretina kariéry a očné buľvy vám krvácajú a do sietnice máte vypálený obraz vášho stroja. K tomu si ešte pripočítajte nitro (v niektorých pretekoch počas kariéry je zapnuté počas celého závodu), ktoré sa dobíja pomocou prechádzania ohnivými obručami a rôznymi trikmi, dopadmi a sácaním súperov do skál. O zábavu je teda postarané, hra je však intenzívnou arkádou, ktorá nemusí ulahodiť úplne každému, kto si k nej zasadne.

divokého stroja jazdíte na niečom, čo znie, ako by fungovalo na zotrvačník. Zvuky prostredia však nemožno hodnotiť inak ako kladne a to aj vynikajúci priestorový efekt. A to najlepšie na koniec. To, čo vás počas hry poháňa dopredu ako divých je jednoznačne neuveriteľne nadupaný soundtrack hry, na ktorom okrem menej známych mien nájdete napríklad aj Slipknot, Rise Against, Queens of the stone age a American Sixgun. Dalo by sa tomuto niečo vytnúť? Ťažko.

Grafická stránka je pomerne jednoduchá. Žiadnych výrazných vizuálnych orgií sa nedočkáte, no v tomto prípade sa potvrdilo, že v jednoduchosti je krása. Stručne zhodnotené, grafika je postačujúca a miestami zaujmú niektoré veľmi pekné svetelné efekty. Chrome engine už jednoznačne zažil aj lepšie využitie, aj keď sa v žiadnom prípade nedá hovoriť o tom, že by bola grafika zlá. Navyše je obrovskou devízou, že sa titul uspokojí aj s menej výkonným železom a požiadavky sú pomerne skromné. Výsledný dojem možno trochu kazí prílišné preblurovanie v niektorých momentoch, nakoniec to aj môžete vidieť na okolitých obrázkoch.

Vo výsledku tu máme veľmi solídny racing. Zábavnosťou prekonáva mnoho iných, no len za podmienok, že vám tento štýl sadne. Potom sa budete kráľovsky baviť na míľových skokoch, rýchlostiach svetla, ničení súperov. Inak je šanca, že to pre vás bude iba jedna z ďalších arkád, ktoré sú na trhu a stratia sa v záplave iných, podobne ladených titulov. Symbolicky povedané, Nail'd to slušne zaklincoval a odnáša si po zásluhe aj tomu zodpovedajúce hodnotenie.

Matúš Štrba



ato a špina sú všade navôkol.

Nebol by to adrenalínom napumpovaný maniakálny závodný titul, keby k tomu nemal vytvorené vhodné podmienky aj zásluhou iných faktorov. Jedným z nich je zvuková stránka hry. Bohužiaľ zvuky vašich strojov neburcujú adrenalín a nevyvolávajú dojem zodpovedajúci tomu, čo sa objavuje na obrazovke. Prakticky namiesto neskrotného

HODNOTENIE

+ vynikajúca, silne arkádová hrateľnosť
+ neuveriteľne rýchle
+ nadupaný OST
+ slušne dlhá kariéra
- kariére niečo chýba
- slabšie zvuky motorov
- biedne obsadený multiplayer

8.0

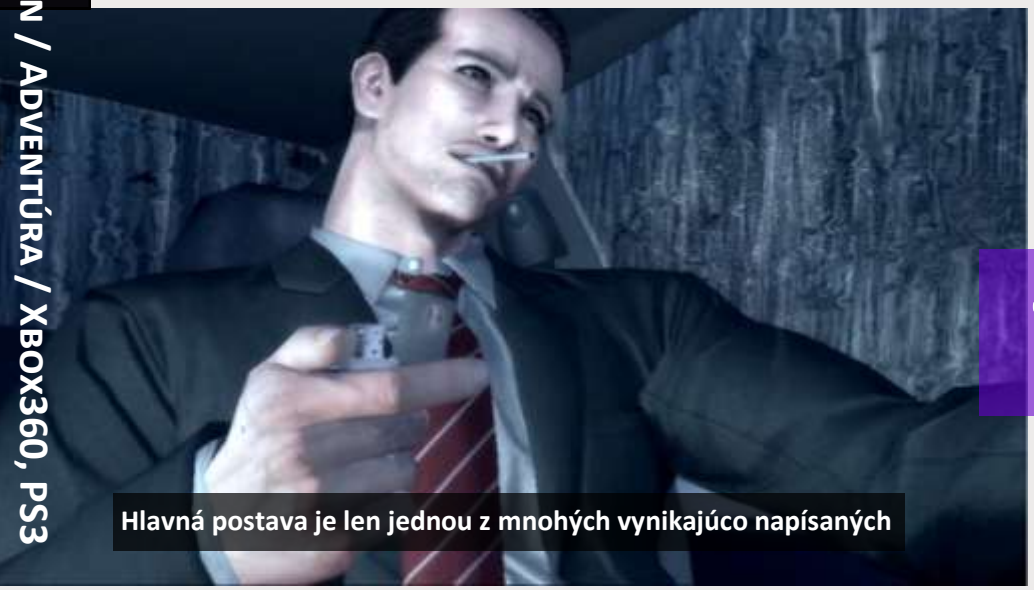


DEADLY PREMONITION

Písať o neznámom titule Deadly Premonition bez istej dávky patetickosti je nemožné. Takto mnohovrstevné dielo sa totiž často hráčom do rúk nedostáva, pričom zaužívanými konvenciami práve neprekypuje a zaslúži si možno trošku iný prístup ako väčšina produkcie, ktorá sa na trhu vyskytuje. Prinieslo vymykanie sa zaužívaným archetypom produkt, ktorý hráči glorifikujú, či v pretlaku iných nechajú nepovšimnutým?

Nie je žiadnym tajomstvom, že Deadly Premonition v sebe nesie inšpiráciu z kultového Twin Peaks, ktoré už pozná snáď každý. Dokonca musela hra počas vývoja prechádzať aj drobnými úpravami, aby sa tento dojem aspoň trochu zmiernil. No aj tak s miernym nadnesením môžeme hovoriť o japonskej verzii tohto fenoménu, ktorý bol v minulom roku obzvlášť obľúbeným zdrojom nápadov pre vývojárov. K tomu si pripočítajte tajomný neonoir opar vznášajúci sa nad hrou už od okamihu, kedy ju chytíte do rúk, a máte o nej vytvorenú veľmi hrubú predstavu. Zahoďte však všetky škatuľky, práve čítate o detektívke na niekoľkých úrovniach so všetkým, čo k tomu patrí. Tento krátky popis asi najlepšie zodpovedá žánrovej šírke, s ktorou vás oboznámim neskôr.

Alan Wake je už pojem, minimálne v príbehovej oblasti. Je to, akoby ste hrali Kinga a právom si aj od nás odniesol za túto svoju výnimočnosť ocenenie. Deadly Premonition ho veľmi pripomína a zároveň dochádza aj na spomínaný Twin Peaks. Malé pokľudné periférne americké mestečko v horách, kde každý pozná každého, bolo svedkom niečoho strašného. V Greenvale sa stala brutálna vražda, na ktorej nie je normálne absolútne nič.



Hlavná postava je len jednou z mnohých vynikajúco napísaných

Twin Peaks po

Rozvíriť usadenú hmlu a zahnať večný dážď tu prichádza špecialista z FBI, agent Francis York Morgan s cynickými po-

známkami a závislosťou na nikotíne. A teraz to začína. Prichádzajú na radu staré zaužívané stereotypy postáv známe z množstva kníh a filmov: osudová žena, miestny staromódny šerif, čašníčka z malého bistra, tajomný chlap v pozadí a mnoho ďalších.

Postáv je kvantum, no scenáristi zo seba dostali to najlepšie a ľudským osudom nechýba hĺbka, zvraty a prepojenia. Tieto charaktery sú však posunuté na novú úroveň vďaka interaktivite a často aj slobode rozhodovania. Väčšinu času hrania strávite práve s nimi a kvalita ich napísania je neuveriteľná. A v tom tkvie aj naďalej sila titulu. Skrýva sa v ňom viac, než sa dá vidieť na prvý pohľad. Všetko sa zdá také známe, no neustále sa vám poodhaľuje niečo nové. Napríklad Zach, postava, do ktorej je stavaný hráč. Neskrýva sa však za ním niečo viac? Však ho v celej hre nie je vidno. Temný pokrútený svet a Yorkove psychedelické stavy môžu mať taktiež hlbší význam. Alebo nie? Tieto schizofrénne stavy sa postupom hrou prenášajú na hráča a ten sám začína trpieť obrovskou neistotou. Prezradiť čokoľvek viac by bolo smrteľným hriechom, príbeh Deadly Premonition sa však radí k tým najlepším.



Dizajn prízrakov naháňa strach.



Kamera občas pohnevá

o japonsky

Ako inak ani v tomto ohľade sa autori nevyhli tradičnému klišé, ktoré sa opäť ukazuje v inom svetle. Strašná nehoda po náhodnom prízraku na ceste vás necháva uprostred tmavej daždivej noci bez pomoci a s jazvou. Tušíte, že niečo nie je v poriadku a onedlho to prichádza. Pantomimický prízrak v agonickom kŕči sa vám stavia do cesty a tak v návale strachu tasíte zbraň a niekoľkými presnými ranami ho posielate do pekla. Prichádzajú pomaly ďalšie a zisťujete, že morbídna vražda nie je tou najdivnejšou vecou v okolí. Je to však vôbec skutočné? Trošku zo survival atmosféry uberá fakt, že do základnej zbrane máte neobmedzenú muníciu, no inak sa dostávame späť do 90. rokov. Ľakačky sa striedajú s akčnými pasážami, ktoré sú okorenené logickými puzzlami a popri tom všetkom sa musíte spoliehať na obmedzený inventár, ktorý treba čo najlepšie využívať. Konečne sa zjavila iskierka nádeje a máte chvíľku pokoja. Bubáci sú preč a srdce naberá normálnu frekvenciu úderov. Hovoríte si, že ticho pred búrkou ako v ostatných hrách a čoskoro sa opäť pustíte do boja.

Čakáte však hodinu, dve, tri a žiadna akcia. Pritom však stále hráte a máte aj plné ruky práce. Čo sa to deje? Svet okolo je taký pokojný a máte dojem, že vám niekto vymenil médium v mechanike. Vyšetrujete, vediete tony dialógov a pohybujete sa po otvorenom svete. Občas ešte aj dostanete sidequest od niektorej z NPC postáv. Ako som písal v úvode, prvý dojem v tomto prípade klame a hra sa mení na niečo úplne nové a doteraz snáď ešte nevidené – open world survival akčnú adventúru s predskriptovaným postupom vpred. Hlavne tie adventúrne prvky sa v týchto dlhých pasážach derú dopredu a spoznávanie postáv je na úrovni výborne napísanej knihy. Zbieranie dôkazov, výpovedí a profilovanie sú však náročné činnosti a York má predsa svoje biologické potreby.



Na scéne sa objaví aj osudová žena.

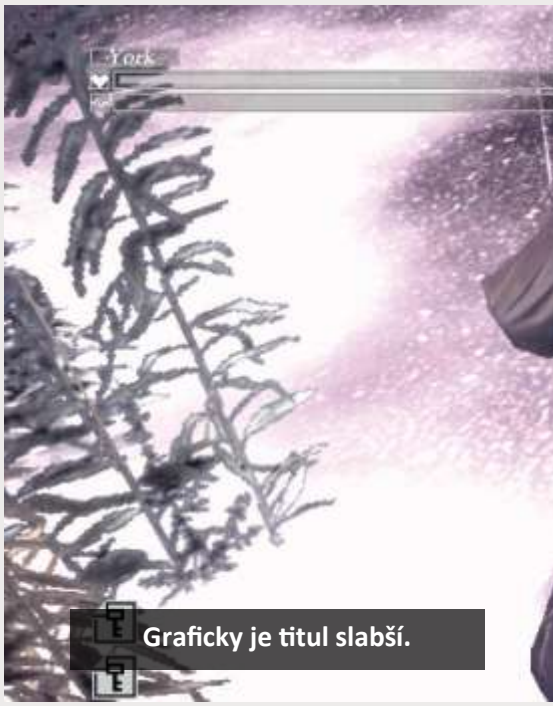
Okrem štandardných ukazovateľov zdravia je tu ešte aj vypätie (psychické aj fyzické), hlad a únava. O to všetko sa treba starať. Spánok, káva, raňajky – aj toto budú vaše povinnosti. Ďalším pomerne milým špecifikom je, že za ukladanie pozícií sa platí. Samozrejme, peniazmi zarobenými v hre a len v blízkosti telefónov (už dlho som nehral hru, kde bolo potreba savepoint najskôr uviesť do prevádzky, ako tomu bolo v jednom prípade tu). Nasledujúci fakt už nie je až taký pozitívny. Úlohy sa často dajú plniť len v určitú dennú dobu a ten herný čas plynie rovnako „rýchlo“ ako ten skutočný. Môžete si skrátiť čakanie pretekaním, lovením rýb a podobnými nezmyselnými činnosťami, no zistíte, že najlepším zabijakom času sú cigarety (virtuálne, samozrejme). Problém nastane, keď ich náhodou nemáte a strávite hodinu len bezmyšlienkovým sledovaním obrazovky, na ktorej sa nič nedeje.



Ako celok Deadly Premonition pôsobí kompaktne a príťažlivo. Stále ponúka niečo nové a hráč sa nenudí, pričom tento koncept je výborne hrateľný. Z jedného pohľadu. Z toho druhého by sa dal označiť aj ako značne menšinový a v komerčnej vlne môže buď zapadnúť, alebo hráčov vôbec neupútať. V tomto nekonvenčnom trende sa nesie aj samotný gameplay. Presnejšie povedané ani nie nekonvenčnom, ale zastaralom.

Počas útoku zapojíte všetky prsty na ovládači, herné mechanizmy sú zo starej školy, rozhovory sú často len textové. Svoje robí aj nostalgia, návrat do rokov minulých je pomerne svieži. Rovnako zabudnite aj na plnú kontrolu nad kamerou a pohybom postavy. Vynárajú sa mi pojmy ako počiatok série Resident Evil, ba dokonca aj Dino Crisis. Bohužiaľ niekedy to už prestane byť zábavné a občasná statická kamera v priestore spolu so zlou orientáciou ovládania vyvolávajú frustráciu.

Šesť dlhých kapitol a k nim aj prológ vám rozpovie jeden z najzaujímavejších príbehov poslednej doby v intenciách, v aké ste ani nedúfali. Autori však prejavujú svoje znalosti popkultúry aj vo forme istého odľahčenia. Inšpirácie sú už od úvodu jasné, no narážky napríklad na Tonyho Montanu pozorného hráča potešia. No a potom tu ešte máme samotného agenta Yorka. Excentrický intelektuál



Graficky je titul slabší.



Detektívna práca

sa rád chvíľami uzatvára do seba, najmä v momentoch šoférovania auta a v týchto chvíľach jeho vnútorné dialógy so Zachom potešia nejedného fanúšika kinematografie 80. rokov a rovnako aj kultových klasík ako Star Wars či Čeľuste.

Netradičná idylka sa však razom zvrháva v momente, keď sa odpútate od jadra titulu a zameriate sa na jeho obal. Grafická stránka je zastaralá, snáď viac ako niektoré mechanizmy. Modely sú odporné, nízkopolygónové a v nízkom rozlíšení. Sami z okolitých obrázkov dokážete posúdiť, že grafická stránka je hodná konzol minulej generácie. Často však prebiehajú súčasne dva deje paralelne na obrazovke v rozdelených oknách, vtedy je to ešte horšie, nakoľko prichádzajú framedropy. Bohužiaľ je na tom obdobne zle aj zvuková stránka. Dabing je veľmi dobrý, hudba je taktiež skomponovaná presne na mieru, no technické prevedenie hapruje. Občas vypadne kanál a počujete len mono zvuk a podobne.

Deadly Premonition je výnimočný titul, aký na trhu nemá obdoby. Ponúka nekompromisný zážitok zo starej školy s už zabudnutými mechanizmami v majstrovskom literárnom spracovaní a hneď v niekoľkých rovinách. Príbeh, ktorý zmätie, šokuje a zároveň necháva voľnú ruku pri interpretácii. Hlavná postava je neuveriteľne sympatická a dokonca sa priebehom vyvíja, fyzicky, aj psychicky. No ani tomuto dielu sa nevyhli chyby a muchy. Iritovať čiastočne dokážu aj quick time eventy v japonskom štýle, ktoré sú teda naozaj quick a často cez celé dlhšie pasáže.

Veľká škoda, že titul ranku Deadly Premonition si neoblieka kabát, aký by si zaslúžil.

Matúš Štrba



HODNOTENIE

+ príbeh a jeho podávanie
+ postavy
+ niekoľko vrstiev hrateľnosti
+ oldschool feeling
+ hlavná postava
- príšerná grafika
- zvuk
- nekonvenčnosťou nie je určená pre masy
- zabíjanie času
- chybičky kamery a ovládania

8.0

GREED CORP



Rozbite protivníkom zem pod

Ochrana životného prostredia je téma, ktorá v dnešnej dobe výsostne rezonuje. Bohužiaľ sa väčšinou jedná len o slová, ktoré ale málokedy sprevádzajú aj reálne činy. Svet, v ktorom jestvujeme, devastujeme pokojne ďalej, akoby sa nás to vôbec netýkalo. To ale nie je problém videohier. Vlastne pardon, je tu jedna špecifická hra, kde je daný fenomén doslova kľúčový a zem sa rozpadáva priamo pod nohami.

Greed Corp sa veľmi dobre uviedol na konzolách a teraz si tento ligotavý kúsok môžu užiť aj hráči na PC. Jedná sa o ťahovú stratégiu s ekologickým kontextom, kde je základom úspechu plánovanie každého kroku a logický úsudok. Systém hry je jednoduchý, ale unikátny. Nie nadarmo sa hovorí, že v jednoduchosti je krása. A v tomto prípade platí aj to, že hru si ľahko osvojíte, ale ťažko v nej dosiahnete majstrovstvo.

Greed Corp sa odohráva vo fiktívnom svete, ktorý charakterizuje industriálna revolúcia a devastovanie životného priestoru. Štyri korporácie bojujú o nadvládu a suroviny na zvyškoch kolabujúcej pôdy. Je to balansovanie na hrane, kde treba udržiavať krehkú rovnováhu, inak sa všetko doslova zrúti do priepasti. Hráč potrebuje suroviny na svoj rozvoj a obranu pred konkurenciou. Náleziská sú bohaté, nachádzajú sa všade, kam sa dá stúpiť. Lenže pri procese ťažby sa pôda drobí dovtedy, kým sa úplne nerozpadne. Preto nie je možné bezhlavo stavať ťažobné agregáty, ktoré sú základným objektom v hre. Po uplynutí niekoľkých kôl sa totiž na prach rozmrví nie len hexagónové políčko pod vrtom, ale aj všetky susediace polia. Viac políčok v dosahu vrtu znamená väčšie príjmy v každom kole, ale aj viac zničených území. A napokon to končí vždy rovnako, agregát natoľko poškodí okolie, až spadne do prázdna. Na jednej strane je to nepríjemné, na druhej strane je to najúčinnejší spôsob, ako zničiť svojich súperov. Vhodne umiestnený ťažobný vrt totiž rozbije súpermi ovládané úseky. Či už sa vám podarí umiestniť ho priamo v centrále konkurenta, alebo tesne vedľa. Protivník sa síce môže zmocniť vášho agregátu, ale nijako stroju nezabráni ďalej ničiť zem v dosahu.

Ťažobné agregáty sa dajú postaviť len na prisvojených územiach. Na obsadenie nových priestorov slúži jediná pozemná jednotka v hre – walker. Je to vlastne skaut a bojovník v jednej osobe, či skôr v jednej plechovej ulite. Walkeri sa produkujú v zbrojniciach. Na každom poli môže byť postavená jedna zbrojnica a každá vyprodukuje do osem jednotiek počas jedného kola. Maximálny počet walkerov na jednom poli je šestnásť, dajú sa rozdeľovať a spájať podľa potreby. Na voľné územie stačí len vstúpiť a je privlastnené. Plecháči na neosvojenom území sa môžu posunúť vždy len o jedno pole, na domácich územiach o niekoľko. V každom kole sa môžu raz pohnúť všetky jednotky a hráč postaví ľubovoľný počet budov, ak má na to prostriedky. Kolo sa ukončí manuálne, alebo automaticky, ak sa jedná o časovo limitovaný režim hry.

Boj je banálne jednoduchý. Na políčko s protivníkovými jednotkami treba presunúť rovnaký, alebo väčší počet vlastných posluhovačov. Nasleduje klasická matematika, odpočítanie menšieho počtu od väčšieho a zostávajúci walkeri stoja na víťaznom poli. Problém s presunom nastáva pri políčkach oddelených priepasťou. Vtedy pomôže jedine výroba lietadla, druhej a poslednej jednotky v hre. Lietajúci stroj premiestni všetkých walkerov z vybraného políčka na ktorékoľvek iné na mape. Bez ohľadu na vzdialenosť. Vznášadlo je drahé a po prelete sa



Pevnina v popredí sa čoskoro úplne rozpadne a nezostane po nej absolútne nič.



d nohami

stratí. Umožňuje však taktický výpad, ktorý môže rázne zmeniť priebeh celej hry. Najmä vo finále. Je to drsné, keď ovládate iba ostrovček s tromi políčkami a súper tam po leteckom výpade umiestni ťažobný agregát. Aj keď jeho jednotky premôžete, nezabránite zničeniu mikropevniny. Ak práve nemáte čím preletieť na iné územie, znamená to šach-mat.



Takto honosne to vyzerá iba na počiatku.

Ďalšie taktické možnosti ponúka výstavba dela. Kanón potrebuje dokupovať náboje a má celkom slušný dostrel. Po zasiahnutí súperovho políčka zničí päť walkerov a poškodí zasiahnutú oblasť. A týmto sa vlastne končí výpočet budov a jednotiek. Ale nenechajte sa mýliť, dva druhy jednotiek a tri objekty v teréne vám pohodlne vystačia na veľkolepú zábavu. Hoci s trochou fantázie by sa dalo ešte niečo pridať a hra by ponúkla ešte nejaké taktizovanie navyše. Snáď v pokračovaní. Určite treba spomenúť, že hráči majú dokonalý prehľad o zdrojoch svojich protivníkov. Vie sa, koľko má kto surovín, či má v zálohe vznášadlá a ktoré delo je nabité. Je to veľmi užitočné, pretože na základe týchto faktov sa dá polemizovať o tom, čo daný protivník asi spraví v najbližších kolách a môžu sa robiť protiopatrenia. Vzhľadom na takmer nekonečné taktické kombinácie je však len zriedka možné presne určiť, čo má súper za lubom. Takže toto „bonzovanie" neprekáža.

Pre jednotlivca je pripravená solídna kampaň rozdelená na niekoľko scenárov. Každý ponúka niekoľko nadväzujúcich máp a stupňuje sa aj obtiažnosť. V praxi to znamená, že AI je na pokročilej úrovni a znižuje sa časový limit na vykonanie akcií v kole. Niekedy treba čeliť len jednému protivníkovi, inokedy až trom, čo ponúka dosť odlišný zážitok. Príbeh sa nekoná, postup sprevádza len hŕstka bezvýznamných komentárov situácie. To pravé orechové ponúka multiplayer. Na výber je priateľská, čiže nehodnotená hra a rebríčková pre dvoch až štyroch hráčov. Bojuje každý za seba a na konci sa účastníkom pripočítajú, alebo odpočítajú body podľa umiestnenia (vypadnutia) v zápase. Sieťová hra ponúka skutočnú výzvu s nevyspytateľnými protivníkmi. Niekedy nie je do poslednej chvíle isté, kto zvíťazí. Súperi sú nepredvídateľní, rovnako, ako ich postup. To platí hlavne vo štvorici, kedy sa v každom kole môže všetko úplne prevrátiť naruby. Bohužiaľ je veľký problém nájsť protihráčov, aj keď pripojenie je bezproblémové. Poteší aspoň zaujímavá možnosť nechať zapnuté vyhľadávanie záujemcov pre multiplayer a popri tom hrať singleplayer. Po nájdení potrebného počtu kandidátov stačí potvrdiť, že ste pripravený a Greed Corp sa okamžite prepne do sieťovej hry. Fajn vec.

Po technickej stránke je hra obstojná. Grafika nijako úchvatná, ale vyhovuje. To isté sa dá povedať aj o ozvučení. Ovládanie myšou je veľmi jednoduché a veľmi praktické. Uvítal by som však možnosť prepínania pohľadov kamery. A bolo by vhodné, aby kamera automaticky sledovala súperov ťah, aby mal hráč lepší prehľad o dianí na mape.

Greed Corp sa prezentuje pomerne skromne a nie je to gigant, ktorý by sa mohol porovnávať s najväčšími hitmi. Aj preto sa jedná o dosť prehliadaný titul. Ale zatiaľ, čo iné stratégie dookola omieľajú rovnaké princípy, Greed Corp sa vydal vlastnou cestou a nekráča vychodeným chodníkom. Jednoduchý, ale premyslený systém inklinuje ku kvalitným stolovým hrám a z istého uhla pohľadu môže pripomínať aj svojskú šachovú partiu. Pravda, hre chýba určitá pompéznosť. Je ako rytier, ale s dreveným mečom a oblečený vo vreci. Niektoré veci by sa určite dali posunúť na vyššiu úroveň. Stále však hovoríme o záležitosti, ktorá sa vymyká bežnému štandardu. Výsledné hodnotenie je zaokrúhlené smerom hore, pretože Greed Corp navyše poukazuje na akútny problém devastovania životného prostredia.

Branislav Kohút.

HODNOTENIE

+ originálny postup založený na deštrukcii terénu
+ osobitý zážitok v multiplayeri
+ jednoduché princípy, ale ťažko dosiahnuteľné majstrovstvo
+ poukazuje na devastovanie životného prostredia
- obmedzené možnosti kamery
- zanedbaná príbehová osnova a dej
- AI nepredstavuje veľkú výzvu
- mohlo byť viac druhov budov, prípadne vylepšení

8.0



NAJVÄČŠIE UDALOSTI ROKU 2010

Vždy, keď sa rekapitulujú predošlé udalosti, tak si vlastne pripomíname, čo všetko sme pozabúdali a nie je nič neobvyklé pýtať sa samých seba, to je už tak dávno? Najväčšie udalosti 2010 sú mapované aj z tohto hľadiska, aby to plesknutie zanechalo na čele červenú stopu. Ak tu nenájdete ohlásenie hry, ktorú milujete a na celom svete sa predali tri kópie, dôvod je jasný, vaša kratochvíľa asi dieru do sveta neurobila. Nemapujeme recenzie, i keď sa im nevyhýbame, ale správy a udalosti, ktorých titulky rezonovali spravodajstvom s takou silou, že sme ich v danej dobe vybrané aj znenávideli.

Nastavujem stroj času na január 2010.

Január

Ako každý iný začiatok roka, aj ten 2010 začínal zhrnutím najväčších udalostí a vyhlásením najlepšej hry uplynulých dvanástich mesiacov, ktorou sa stal vtedy Dragon Age: Origins. Medzi čitateľmi zvíťazila sila modernej vojny Call of Duty: Modern Warfare 2.

Nasadené vysoké tempo vydávania AAA titulov zaklincoval Mass Effect 2. Ako keby sa nechumelilo, ako že aj chumelilo, si space opera odniesla známku 10/10.

Apple ohlásil iPad a napriek úvodným negatívam a posmechom všetci prepadli tablet-mánii a doteraz hľadajú premoživteľa. A keď už sme v zámorí, tak za veľkou mlákou bola najpredávanejšou hrou Wii Play, nečudo, Wii hravo prekračuje 65 miliónov predaných kusov.

Autom niekoľkokrát odloženého racingu GT5 sa stal Mercedes Benz SLS AMG, na Slovensku sa tuneluje aj v hre Tunellers, novo ohlásené pokračovanie Assassin's Creed: Brotherhood nadviaže na dejovú linku Ezia, ktorý ešte len začína poľovať na PC.

Konzoloví hráči sa nemajú čomu smiať, pretože novú hernú skrinku prestavuje Artic Cooling. Shinji Mikami sa rád hrá s robotmi a vyhlasuje im vojnu vo Vanquish, frenetická automatovka svoje inšpirácie škaredo nakope do gulí.

Final Fantasy XIII sfúkla prvá kritika s hodnotením 4/10 a na našich stránkach sme vyhlásili najlepších tunerov a painterov vo Forza MotorSport 3.

Február

SEGA sa vracia na scénu, čoby výrobca konzoly Zone, ktorá sa doteraz nedostala na trh. Black Bean víťazoslávne ohlasuje novú hru vybavenú licenciou WRC, The Sims oslavuje 125 miliónov predaných kópií a chystá sa tretím dielom infiltrovať aj konzolový trh.

Dnes si Kinect pamätáme ako elegantné zariadenie, vtedy Natal vyzeral otrasne, internetová asociácia rátačov pixelov odmerala lag PS3 hier a Microsoft oznámil, že vo Windows Phone 7 budú bývať Avatarovia. Bejeweled oslavuje 10 rokov nákazlivej hrateľnosti.

Ubisoftu sa vymyká boj proti pirátom, služba/ochrana Uplay je na PC katastrofou. EA pre zmenu vyráža do boja proti bazárovým predajom s projektom 10 dolárov.



Február patril po hernej stránke Heavy Rain, udelili sme šokujúcich 9,5/10 a až do Paríža sme leteli vyspovedať Davida Cagea.

Správou mesiaca je však historicky prvé číslo Sector Magazínu.

Marec

Problematický je prestupný rok pre staršie modely PS3, ktoré sa postarali o škandál, keď dopletené z kalendáru odmietali korektne fungovať aj v offline režime. O šokujúcejšiu kauzu sa však stará dvojica Activision a favorizované štúdio Infinity Ward, ktoré každé dva roky znesie zlaté vajce menom Call of Duty.

Z ostrovov prichádzajú správy o pokračovaní Tomb Raider, netradične z vtáčej perspektívy. Eidos má však v rukáve ešte jedno eso a je to sci-fi ako bič Deus Ex Human Revolution. Kontinentálna Európa otvára šampanské a oslavuje desiate výročie uvedenia PlayStation 2 na trh a pätročnicu PSP.

Dalším licencovaným racingom je F1 z dielní Codemasters, aj keď po ohlásení padali kamene zo srdca, Sony si zo straty licencie nič nerobí, ale svoj motion ovládač vtedy s kódovým označením Arc a Gem konečne pomenoval správne – Move. V zápätí odstraňuje funkciu Install Other OS z firmware PS3 a hodenú rukavicu dvíhajú hackeri. Vojna je na svete.

V susednom Poľsku sa ukazuje Witcher 2: Assassin of Kings, Nintendo na konferencii GDC ohlasuje 3DS a zatiaľ čo my testujeme najmacatejší handheld DSi XL, autori z Ensemble a Pandemic sa osmelili a hovoria o tom, prečo boli tieto štúdiá zatvorené. Vraj boli takými workoholikmi, že vyvíjali hry dvakrát tak dlho.



Iba jeden tablet mohol konkurovať iPadu, aj ten skončil neúspechom, naopak veľkej pozornosti sa ušlo God of War 3 a Final Fantasy XIII.

Myslíte, že patríte medzi štvor percentných? Tak vám záleží na achievementoch, ostatní ich majú na háku a možno sú to oni, kto si zaplatia herný eskort, keď je na serveroch prázdno.

Apríl

Mesiac bláznov sa neobišiel bez skutočne pravých, zaručených a overených správ. Aprílom už nie je, že Kojima chce odísť z herného biznisu.

Warner ohlasuje F3AR, Epic Bulletstorm a aby toho nebolo málo, tak aj Gears of War 3, objavuje sa zmienka aj o remaku X-COM. Microsoft pre zmenu predstavuje mŕtve telefóny Kin One a Kin Two.

Halo Reach sa bude predávať aj v krutej limitovanej edícii, do Európy sa chystá vtrhnúť najhard core RPG Demon's Soul, víťazom druhého ročníka GT Academy sa stal Francúz Jordan Tresson, nazreli sme do zákulisia Heavy Rain a Kratos mal rozbiť hubu Odinovi a stať sa Smrťou samotnou.

Jason West a Vince Zampella sú teraz už pod krídlami EA, bývalí zamestnanci Infinity Ward okamžite zakladajú štúdio, preberajú z Activision ľudí a cítia sa byť na smrť urazení za nevyplatené milióny v odmenách.

Máj

Na Slovensku vraj končí CD Projekt, neskôr sa ukáže, že ide iba o premenovanie. Ako distribútor funguje ďalej pod názvom Comgad. Media Molecule ohlasuje LittleBigPlanet 2, EA straší s Dead Space 2, novou stratégiou od Creative Assembly sa stal Shogun 2: Total War, Future Mark predvádza 3D Mark 11 a objavujú sa vôbec prvé správy z frontu Killzone 3, ale aj o nikdy nezrealizovanom projekte Armada of Damned na motívy Pirátov Karibiku.

Limitovaná edícia Fallout: New Vegas nezostala nič dlžná mestu hriechov, na XBL debutuje slovenská hra Aqua, na leteckých dňoch v Pieštanoch počasie prekazilo pokus o zápis do Guinnesovej knihy rekordov v hraní hier v niekoľko kilometrovej výške.

Japonský bestseller Dragon Quest IX sa dostane aj do EU, ale letný temrín mu skôr ublíži ako pomôže. Baterky Alana Wakea nedosvietili na známky najvyššie.

Jún

Československý videoherný trh prekonáva s obratom 1,871 miliardy českých korún hudobný priemysel, týmto výrokom sa uvádza do povedomia novozaložená Asociácia herného priemyslu. Slovenskú futbalovú reprezentáciu to netrápi, tá na sústredení hrá na Xboxoch a celý herný biznis zaostruje na Los Angeles, kam vyráža aj Sector mapovať E3, odkiaľ reportujeme zo zákulisia.

Jedna šokujúca správa strieda druhú, miliónové divadlo Ciqcue du Soleil ukazuje unavených artistov a vysiela do sveta správu o tom, že Natal je Kinect. Fiktívny viceprezident pre všetko Kevin Butler vyzýva hráčov, aby spojili sily a všetci účastníci Microsoft konferencie odchádzajú domov s novým Xbox Slim.

Xbox Live sa rozšíri v priebehu jesen aj do Českej republiky, to už ale náš objektív má namierené na Booth Babes, ktoré sme rozdelili do prvej a druhej galérie. Z E3 sme priniesli šťavnatý report aj informovali o odhalení handheldu Nintendo 3DS.

Harry Potter si rozdeľuje poslednú čarodejnú výpravu do dvoch dielov, ale to ešte nevie, že to bude katastrofa. Z Ruska sa k nám valí mimoriadne zaujímavý racing Off-Road Drive, na E3 zase hviezdi MotorStorm: Apocalypse. Red Faction sa v pokračovaní Armageddon sťahuje pod povrch Marsu, potemnel aj ohlásený Dungeon Siege 3. V Brne sa maká na remaku Rush'N'Attack, Mafia II bude komunikovať hezky česky, Sony uvádza do prevádzky spoplatnenú službu PS Plus, Nintendo sa učí štrikovať s Kirbym.

Rockstar vypálil rybník všetkým špičkovým westernom Red Dead Redemption, odnáša si ďalšiu dokonalú známku 10/10.

Júl

Vybrať jednu udalosť uhorkového mesiaca júl je jednoduché – svetová premiéra

najrýchlejšie sa predávanej RTS StarCraft II.

Ubisoft chce, aby ste FPS hrali na záhrade s Battletagom, James Bond sa vracia pod taktovkou Bizarre, EA s pompou ohlasuje Dragon Age II, Crysis II nešokuje už len realistickou grafikou, ale aj ultra limitovanou edíciou s nanovakom, Rockstar zase predáva svoju históriu za luxusnú cenu.

S redizajnovaným Xboxom a Kinectom sa menia aj obaly, Kinect v zápätí ohuruje vysokou cenou. Linkin Park si zabékali s Medal of Honor, Sony je aj vďaka PS3 v čiernych číslach, séria Driver má namierné do San Francisca a NFS Online otvára svoje servery, ako vieme, nie je to žiadna sláva.

Kontroverzný American McGee opäť ukáže, aká hlboká je králičia nora, že bude viesť k Alice Madness Returns o tom niet pochýb.

V redakcii sme stanovali s Xboxom v tráve, poriadne prevetrali MGS Peace Walker aj sa sklamali v APB.

August

PS3 je hacknutá. Bodka. EA prepadá mottu LittleBigPlanet a pripravuje Create, Codemasters posadí za volant Dirt 3 Kena Blocka, Cauldron v spolupráci s Activision vyvíja plastovú super light gun.

S bombastickou limitovanou edíciou



Gran Turismo 5 môžete vyhrať skutočné SLS AMG, s limitkou Black Ops sa zase dá špehovať frajerka. Zatiaľ čo je v tichosti oznámené pokračovanie obľúbenej diabloviny Torchlight, nemeckú GamesCom to skutočné Diablo III zobralo útokom.

John Carmack rozbehal Rage na iPhone, ale všetka pozornosť sa sústreďuje na Kolín, kde padá jeden rekord za druhým. Kinect má výbornú odozvu, Portal 2 namáha šedú mozgovú kôru a lokalizácia Mafia II zase trápi Cenegu. O pár dní nato spľasne bublina hypu a objavujú sa veci, ktoré sa do hry vôbec nedostali.

Medal of Honor sa dostáva na titulky bulváru, svetu sa nepáči, že hráči môžu v koži talibancov strieľať v multiplayeri dobrých vojakov. Okrem motion šialenstva sa začínajú množiť porty úspešných malých aplikácií, jednou z nich je aj Flight Control pre PS3. Najpredávanejšou v UK asi nebude, tam fičí FIFA a Kto chce byť milionárom.

Všetci by radi sedmospáča Alana Wakea na PC, možno aj preto starnúci Tony Hawk skočil na snowboard. StarCraft II potvrdzuje kvality aj v prvej našej videorecenzii a Namco dvíha hodenú rukavicu Ubisoftu a do vzdušného priestoru pre istotu vysiela smrteľný Ace Combat: Assault Horizon.

September

Duke Nukem stále žije, stará sa o neho



Gearbox, ktorý nakoniec projekt dotiahne do finále!

S PlayStation Move sme zašli na párty a potom recenzovali, nový Bioshock ponesie názov Infinite, debutujúce obrázky Batman: Arkham Asylum nás posadili na zadok, Ubisoft už štandardne odkladá PC verziu Assassin's Creed: Brotherhood. 2K Czech po dokončení Mafie II šaškuje na kurtoch Top Spin 4. Ponuka, ktorá sa neodmieta?

Dante má smolu, nový Devil May Cry už nie je emo, Capcom nanovo definuje slovko epika s Asuras Wrath a japonské legendy Shinji Mikami, Suda 51 a Akira Yamaoka sa bavia na superhorore Shadow of the Damned. Last Guardian stále nikde, ale klasiky ICO a Shadow of the Colossus budú vydané na jednom disku v HD.

Sector sa fláka v Tokiu, fotí prvú, druhú, tretiu galériu chutnučkých Booth Babes, nachádza posledné miesto odpočinku Sephirotha, aj kde trávi Snake čas, keď nebojuje proti Liquidovi.

Hideo Kojima rekapituloval a venoval sa suvenírom, z ktorých za zmienku stoja predovšetkým maniakálne prepracované figúrky. Ni No Kuni je hrou tohtoročnej Tokyo Game Show, LittleBigPlanet 2 sa odkladá a na Slovensku sa pracuje na simulátore stolného futbalu.

PlayStation má 15 rokov v Európe, v Halo Reach finišuje fight a Sid Meier si podrobil PC obec Civilization V.

Október

Sector plánuje v Bratislave prvú lifestylovú show NextGen Expo.

Gear of War III je odložený, spolu sa odkladá, ale nie až na budúci rok Gran Turismo 5. Codemasters nezvláda tlak licencie F1 a verejne sa za chyby v hre ospravedlňuje, každý rok však chce vydávať nový diel. Valve na prekvapenie všetkých ohlasuje DOTA 2, THQ sa bude učiť kresliť na tablete uDraw, Digi Guys to rovno zabalili s ambicióznym projektom WarDevil.

Ni No Kuni nemusí byť ani v limitovanej edícii a aj tak dostane 400 stranovú knihu, v Čechách prebieha lokalizácia Witcher 2, Telltale sa vracajú v čase späť v hernej adaptácii kultovky Návrat do budúcnosti.

Do premiéry Kinectu je ešte mesiac, ale už vieme, že najmilšou hrou sú Kinectimals a must have titulom Dance Central. V kuloároch sa šuška o PSP2, ale za kompletnú rockovú kapelu zaplatíte na drevo už teraz 500 EUR. A možno ste zistili, že patríte medzi väčšinu, ktorá Assassin's Creed 2 alebo ktorúkoľvek inú hru ani nedohrala.



Prevetrali sme Test Drive Unlimited 2, skritizovali Medal of Honor.

November

Pýtate sa, ako bolo na NextGen Expo? Bombovo! A boli aj Booth babes. Aj Kinect.

Steven Spielberg bol tak náročný, že jeho projekt musel byť zrušený. Epic rozbil bank s najkrajšou hrou pre iPhone, farmári si už zuby brúsia na Farming Simulator 2011 a fanúšikovia logických rýchlikov na nákazlivý vírus Bejeweled 3. Po katastrofálnom štarte sa siaha po radikálnom riešení a APB bude zadarmo.

Za štandardnú edíciu Witcher 2 by sa nehanbili ani limitované, a čo potom taká zberateľská? BioWare tajomne ohlasuje svoj nový projekt, EA sa s tým nepára a vypúšťa prvé materiály o Shift Unleashed 2, Čína s pajcnutým Move a Kinectom hrá mŕtveho chrobáka. Autori priznali farbu a odhalili, prečo bol Duke Nukem Forever toľko krát odložený.

Konečne vychádza Gran Turismo 5 a začínajú sa množiť rôzne porovnania, my sme však v Madride na odhalení prototypu X1, debatujeme s Yamauchim a v zápätí sa zahajuje 24 hodinovka v tomto racingu, ktorá sa nezaobišla bez následkov.

December

Microsoft odmeňuje majiteľov Xboxov bodmi, tesne pred koncom roka sa skloňuje čoraz častejšie názov PlayStation Phone, ktorý bude novej Lare Croft zbytočný. Je na ostrove sama a pozor, je neskúsená!

V zámorí sa odovzdávali ceny VGA Awards, vy ste zase vyberali miss NextGen Expo.

Gran Turismo 5 sa predáva ako teplé rožky, Kinect konečne už vie obsluhovať aj erotické hry, World of Wacraft: Cataclysm sa stáva najrýchlejšie predávanou PC hrou všetkých čias.

Na záver roka sú ohlásené Forza MotorSport 4, tajomný Elder Scrolls Skyrim, dobrodružný Uncharted 3 a hlavne Mass Effect 3.

Limitovaná edícia Killzone 3 sa bude dodávať v helme Helghasta, LA Noire si už netyká s Mafiou, ale rovno s filmom. Pred Vianocami sme sa zľakli dema Dead Space 2 a zozbierali pozdravy od vývojárskych firiem.

Pavol Buday



Zhrňme si prvé detaily k novému pokračovaniu Elder Scrolls série:

Levelovanie

Levelovací systém v Skyrim bude od 1-50, ale 50 nie je maximálny limit, je to len úroveň, pri ktorej začnete získavať skúsenosti oveľa pomalšie. Každým levelom postava získava extra zdravie a k tomu si môže vybrať jeden z boostov - výdrž, zdravie alebo mágia. Každý level odomkne aj nový perk ala Fallout 3. V hre nebudú žiadne classy.

Škálovanie levelov sa vráti a napríklad v samotnej hre to bude vyzerať tak, že ak vôjdete do mesta a nejaká žena vás požiada o pomoc, hra automaticky vyhľadá miesta, kde ste neboli, určí nepriateľov s ktorými sa dokážete popasovať s ohľadom na vaše silné a slabé stránky

Skilly

V hre je 18 skillov, ktoré sa môžete naučiť. Tri sú z Oblivionu, 11 z Morrowindu. Skilly budú optimalizované pre hráčov, ktorí sa chcú špecializovať na vývoj v jednej profesií, ako aj pre tých, ktorí budú chcieť z každého niečo.

Mysticism skill bol zrušený, Enchanting skill je stále v hre.

Príbeh

Hra je postavená do Severnej oblasti Skyrimu, 200 rokov po udalostiach v Oblivione. Hráč ako jeden zo zrodení draka bude povolaný, aby zastavil predpovedaný návrat drakov.

Svet ponúkne päť masívnych miesto, ich dungeony - jaskyne a podzemné oblasti budú mať viac variácií ako predošlé tituly.

Konverzácie

Pri konverzáciách už hra nebude zoomovať čisto na tvár, hra je už reálnejšia a pri rozhovoroch postavy pevne nestoja, ale budú robiť rôzne veci ako chodiť okolo vás, pracovať, občas budú na vás zazerať atď. Tváre boli rovnako výrazne vylepšené.

Boje

Boje budú viac dynamické a taktické, každá ruka má priradenú funkciu ako napríklad jedná mágiu druhá meč. Na samotných zbraniach a bojoch si autori dali špeciálne záležať. Bojovať budeme proti zombíkom, kostlivcom, trollom, obrom, veľkým pavúkom, vlkom, mamutom, šablozubým mačkám, mamutom, samozrejme drakom a iným monštrám.

Questy

Podobne ako boje budú questy viac dynamické. Budú určované podľa vývoja vašej postavy. Ak napríklad používate veľa mágie, môžete sa k vám na questoch pripojiť mág. Ak bojujete so zbraňami, mág sa k vám nepriblíži. Questy budú aj modifikované podľa toho čo ste urobili. Napríklad ak zabijete majiteľa obcho-



du, ktorý vám dáva questy, jeho rodina obchod preberie, bude na vás nahnevaná, ale bude vám dávať questy.

Autori vylepšili aj odhadzovanie predmetov, kde v oblivione ak ste pustili meč na zem ostal tam navždy, v Skyrim to tak nebude. Môže sa stať hocičo, môže prísť chlapec a môže sa vám ho snažiť vrátiť, alebo skupinka mužov ho nájde a budú bojovať o to kto si ho zoberie.

Engine

Engine je síce postavený na základoch predchádzajúceho Oblivion enginu, ale každá z častí bola prepracovaná, aby lepšie umožnila vyniknúť rozsiahlej krajine zaliatej v slnku a tieňoch. Svetlá a tiene budú plne dynamické a vylepšené bude aj streamovanie objektov a detailov v blízkosti postavy. Prepracovaný je aj systém zelene, kde predtým autori využívali speedtree, ale teraz vytvorili vlastnú platformu, ktoré umožní autorom vytvoriť hocijaký typ stromu, nadefinovať mu animácie a napríklad aj detaily ako váhu konárov, podľa ktorých sa strom bude správať vo vetre. Vietor a stromy budú napríklad zdôrazňovať nebezpečnú atmosféru vysoko v horách.

Skyrim je tentoraz viac zasnežený ako Cryrodiil. Preto Bethesda detailne prepracovala sneh a okrem jeho odleskov, reálneho padania zapracovala aj na jeho správaní sa podľa aktuálnej geografie, nadefinované je ako sa sneh správa pri dotyku s rôznymi objektmi, napríklad aby sa správne ukladal na stromoch, kameňoch, kríkoch.

Engine dostal aj AI vylepšenia a to napríklad v správaní obyvateľov sveta. Zatiaľ čo v Oblivione mali ľudia len 5-6 základných úloh, ktoré opakovali, alebo chodili dookola po meste. Teraz už budú mať svoje ciele, ich počínanie bude mať v danom prostredí zmysel. Ale AI sa vylepší aj v správaní ku vám a reakciám na vaše činy. Napríklad ak sa spriatelíte s NPC postavou a v noci jej vpadnete do domu môže vám umožniť prespať a ponúknuť vás jedlom, ak nie ste priateľ bude požadovať, aby ste odišli.

Celé to bude dotvárať Havok fyzika, ktorá je použitá ako na objekty, tak aj na animácie postáv. Eliminuje to skripty a pohyby a správanie postáv tak vyzerá prirodzene. Podobne prirodzený bude aj vývoj príbehu a prideľovanie questov, pre ktoré je vytvorená Radiant story utilita zadávajúca vám úlohy podľa toho kde ste ešte neboli, aký ste silný.

Dračia reč

Je nová bojová vlastnosť oddelená od mágie a zbraní. Je to dračí rev, ktorého možnosti sa bude vaša postava postupne učiť a získavať. Napríklad zabíjajím drakov, kedy hrdinovia absorbujú dračiu dušu, ktorá následne rozširuje možnosti revu, ale možnosti budú aj iné. Spolu bude 20 rôznych síl, každá bude mať tri slová a tri levely. Sú to slová, pre ktoré autori vytvorili nový jazyk drakov, navyše k nim pridali aj dračie písmo, kde každé písmeno je možné napísať pazúrmi draka.

Napriklad pokrik "Fus, Ro, Dah!" bude jediovská push Sila, mimo nej bude napríklad rýchly stealth prískok k nepriateľovi, spomalenie času a napríklad hráč takto bude môcť privolať aj draka do boja.

Z ostatných vecí

Pohľad z tretej osoby bol vylepšený, ako aj ukazujú scany. Bude tam možnosť zdrušiť HUD a využiť tak celú obrazovku. Hráči môžu špritovať, alebo môžu využívať rýchle cestovanie na každé z predtým navštívených miest na mape.

- Zo zaujímavostí draci môžu zaútočiť na mesto.
- Môžete vyzvať hociktorú z postáv v meste na duel vo westernovom štýle.
- Vybrať si môžete z 10 rás s vylepšenou customizáciou postavy
- Zbrane sú aj obojručné
- Každá zbraň má vlastný finish úder
- V hre budú aj deti
- 5 magických oblastí - Destruction, Alteration, Conjuration, Restoration, Illusion
- V mestách sa budú môcť vyrábať zbrane, variť, ťažiť a aj farmárčiť

Peter Dragula

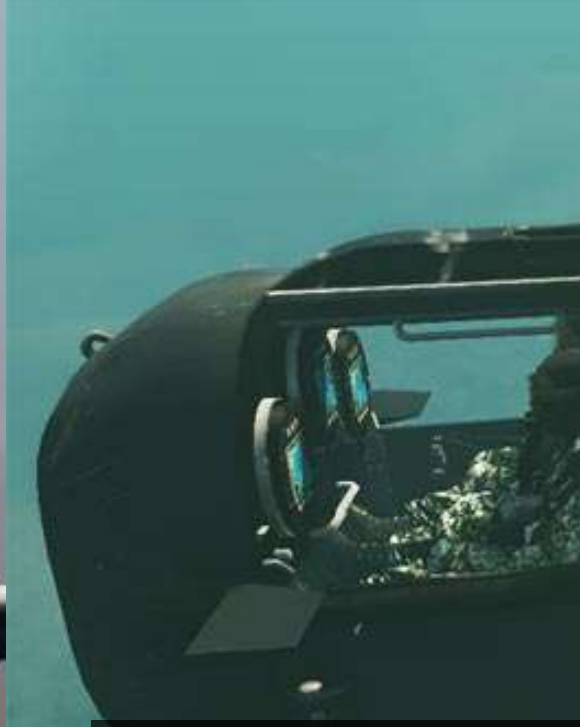








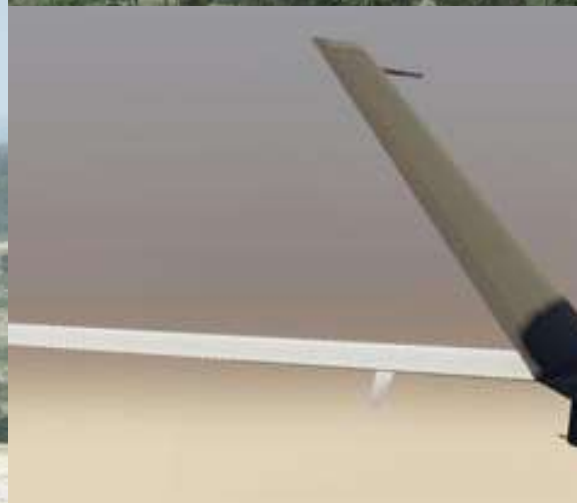




Vojenská simu

Ako by vyzerala Arma alebo Operatio
a videách svojho projektu určeného p







lácia na CryEngine 3

on Flashpoint na CryEngine 3? Realtime Immersive nám to predvádza na záberoch pre simulačné cvičenia armády. Zatiaľ je otázne, či sa titul objaví aj ako hra.









Age of Empires Online

Microsoft ohlásil herné modely **Age of Empires Online a to** spolu s civilizáciou Egypťanov, ktorí budú hlavnými nepriateľmi Grékov. Obrázky nám ich ukazujú, ako aj ich Capitol City, teda hlavné mesto, ktoré bude hlavným mestom hráča a cez ktoré sa budú získavať questy, ciele ciest a body pre interakciu s ostatnými hráčmi. Napríklad tu otvoríte kooperačné misie alebo len nakúpite v obchodoch, čo potrebujete.

Čo sa týka platenia, hra bude v základnom stave zadarmo, bude ponúkať všetky základné veci, zakladnú silu a možnosti, ale samozrejme, ak budete chcieť byť silnejší, budete si môcť dokúpiť ďalšie veci, tie budú rozdelené do troch kategórii, z ktorých si nakúpite, čo budete chcieť:

Premium Civilization balík - budú platené balíky na vašu civilizáciu, dostanete s nimi rozsiahlejší tech-tree, nové budovy a vybavenie vojakov.

Boosters - budú ponúkať nové módy, nové questy, ako aj príbehové kampane. Rovnako boostre ponúknu aj prémiový obsah, ktorý môžu hráči použiť na rozšírenie svojich možností.

Vanity balíky - sú ekvivalentom Sims 3 stuff balíkov, ktoré rozširujú vizuálnu stránku vašej hry. Môžete si nimi napríklad skrášliť mesto alebo nechať vyniknúť vašich vojakov.

Napríklad si kúpite:

- Civilization balíky umožnia odomknúť netradičné upgrady brnení, ktoré vašich vojakov spravia krajšími aj silnejšími.
- Radcovia vám umožnia mať jedinečné jednotky ako obrnených slonov a civilizačné sily.

- Tech tree - pribudnú hviezdne technológie, ktoré umožnia získať viac zdrojov z obchodu alebo perky ako automatické liečenie vojakov, alebo imunite na konvertovanie v boji.
- PvP - môžete pozvať hráčov do súboja.
- Viac miesta v inventároch - unesiete dvojnásobne viac vecí.
- Viac workshopov - drasticky vylepší produkciu materiálov vášho hlavného mesta.

- Crafting halls - pomocou nových budov naučíte jednotky lepšie bojovať, dostanete Military College na zvýšenie sily pechoty, Hunting Lodge na zlepšenie presnosti strelcov, Cavalry Hall zlepší streľbu jazdných jednotiek.
- Empire Points - dá vám možnosť minúť viac bodov na plienenia, rovnako vás hra bodmi ocení, ak máte viac civilizácií.
- In-game stores - možnosť získať in-game menu z obchodov vo vašom meste.

Age of Empires Online vychádza na jar.





Duke Nukem Forever dostal dátum!

Duke Nukem Forever práve dostal dátum a vyjde 3. mája v US a 6. mája všade inde. Dátum potvrdil šéf Gearboxu Randy Pitchford, človek, na ktorého sa môžeme spoľahnúť. Nie ako pri 3D Realms, ktorý síce nikdy dátum nepotrvdili, ale vydanie neustále sľubovali.

Čakaniu je však koniec a hra po 13 rokoch nakoniec vyjde. Uvidíme, ako sa zaradí medzi tohtoročnú nádielku naozaj kvalitných titulov.

6.mája 2011 !





JURASSIC PARK PONÚKNE

INTENZÍVNY ZÁŽITOK

GameInformer vypustil oficiálne zábery k **Jurassic Parku**, novej adventúre od Telltale Games. Tentoraz to už nebude pomalá štandardná adventúra, ale kombinácia akčných prvkov v intenzívnom a emotívnom zážitku. Autori nechceli čistú akciu, akú sme videli v predošlých Jurassic hrách, chceli niečo zaujímavejšie a niečo, v čom sa vyznajú.

Hovoria, že chcú vytvoriť prakticky rovnaký zážitok ako vo filmoch, preto musí do popredia vystúpiť ľudský faktor. Študovali preto filmy a dúfajú, že sa niečo od Stevena Spielberga naučili ako v stavbe, tak aj v prezentácii. S postavou budeme cítiť drámu, napätie a aj rôzne druhy emócií. Je tam humor, sú tam svetlé momenty a aj teror.

Hra je stavaná ako pokračovanie prvého filmu za novú postavu. Zistíme s ňou napríklad, čo sa stalo s plechovkou plnou embrií, ktoré stratil Dennis Nedry. Rovnako budeme spolu prežívať niektoré scény z filmov, len z pohľadu novej postavy. Celkovo prežijeme nový príbeh zameraný na prežitie. Príbeh bude lineárny, ale svoje rozhodnutia budete pociťovať aj neskôr v hre a budú oplyvňovať detaily príbehu.

Samotné akcie sú zachytené vo filmovom štýle, ktorý sa inšpiroval v Heavy Rain. V titule nájdeme veľa hľadania a obzerania sa v pomalých gameplay scénach, ale postupne ako napätie eskaluje k rozhodnutiu medzi životom a smrťou, sa gameplay zmení na nutnosť okamžitých odpovedí (quicktime eventy). Autori pridajú aj nové nebezpečenstvo - nového dinosaura, ktorého spoznáte podľa žiariacich očí, bude to nočný lovec.

Hra je podobne ako predošlé tituly Telltale Games plánovaná ako sťahovatelná séria piatich epizód. Primárne vychádza na PC, neskôr ju uvidíme aj na konzolách.

Peter Dragula











crosoft Flight hlási návrat






+3
P
47
get

TECH SEKCIA





PSP2 konečne ohlásené !

Sony na press meetingu ohlásilo PSP 2 s kódovým označením NGP. Pridalo aj hardvérové špecifikácie a náznaky hier, ktoré môžeme očakávať.

V skratke čakajme najvýkonnejšie mobilné zariadenie postavené na techonlógiách, ktoré momentálne vídame v mobiloch, len namiesto dualcore procesorov a grafík, ktoré momentálne mobily dostávajú PSP2 prejde rovno na štvorjadrovú architektúru.

Hardvér

CPU: ARM Cortex -A9 core (4 jadrový)
GPU: PowerVR SGX543MP4+
Displej: 5 palcový 960x544 rozlíšenie OLED touchscreen
Wireless: WiFi, 3G, GPS, Bluetooth
Vstupy: touchscreen, touchpad vzadu na handhelde, D-pad, L/R shoulder tlačidlá, PS tlačidlá, dva mikroanalógy, motion senzory.
Rozmery: 182.0 x 18.6 x 83.5mm
Kamery: Predná a zadná
Výdrž batérie: hovorí sa o 4-5 hodinách, zatiaľ to však nie je potvrdené

Hry

Zatiaľ boli ohlásené nové prídavky zo značiek:

- Broken
- Call of Duty
- Dungeon Defenders
- Dynasty Warriors
- Everybody's Golf
- Gravity Daze
- Hustle Kings
- Killzone
- LittleBigPlanet
- Little Deviants
- Monster Hunter Third
- Reality Fighters
- Resistance
- Smart As
- Yakuza 4
- Uncharted
- Wipeout

Celosvetové vydanie PSP2 tento rok je otázne ale Sony sľubuje minimálne jedno teritórium, Bude to Japonsko, alebo US?

Cena sa odhaduje okolo 299-349 dolarov. Vyjde viac modelov handheldu, najvyšší model bude mať 3G.






VOL




SONY


SONY
PlayStation



RAZER SWITCHBLADE PREDSTAVENÝ

Návštevníci CES si už mohli netradičný herný notebook **Razer Switchblade** vyskúšať a tu máme pár dojmov od Engadget a Gizmodo serverov.

Razer je sedempalcový notebook s Atom procesorom, ktorý má v hornej časti displej, v spodnej klávesy s displejmi, ktoré sa menia podľa danej hry, respektíve ktoré sa dajú nadefinovať. Viac menej skôr pripomína väčšie Nintendo DS ako notebook.

Stránky Engadget aj Gizmodo boli zariadením ohromené, je malé, prenosné s veľmi dobrým ovládaním a slušným výkonom. Z dojmov vieme, že rozlíšenie je 1024 x 600, funguje tam štandardný Windows 7 s nadstavbovou aplikáciou od Razeru, kde si užívatelia môžu vybrať niekoľko základných aplikácií, ako internet, email, je tam ponuka hier a nechýba možnosť prepnúť do Windowsu. Zariadenie má prednú kameru, bluetooth, wi-fi, 3G, USB 3.0, miniHDMI výstup.



Špecifikácie nie sú finálne, ale v momentálnom prevedení s Atom procesorom Switchblade pekne stíhal World of Warcraft a Warcraft 3, ktoré boli prezentované na CES. Obe hry

mali nadefinované vlastné klávesy, ktoré si môžu užívatelia ľubovolne upraviť alebo popresúvať. Z ďalších titulov už má Razer pripravený Quake III a Portal. Ak aj dajú do finálnej špecifikácie Sandybridge alebo OAK trail (ten bol neoficiálne potvrdený), nečakajte, že na tom spustíte Crysis alebo Metro 2033. Je to orientované na menej náročné mobilné hranie. Razer zrejme pôjde po casual tituloch, nenáročných MMO a multiplayerových tituloch. Ich stratégia je totiž online a aj preto bude mať Switchblade 3G podporu (je možné, že bude aj bez 3G).



Verziu s 3G už začali ponúkať mobilným operátorom, ktorý by ho mohli ponúkať lacno s viazanosťou a dátovým paušálom. Približnú cenu zatiaľ nevieme, môžeme ti tipnúť, že by to mohlo byť okolo tých 500 - 600 EUR. Nevieme ani dátum, ale skôr ako koncom roka by sme to ani nemali čakať.



Otázka je už len podpora samotnými hrami. Síce štandardné tituly pôjdu, ale bude to chcieť špeciálne hry. O tie by sa mal postarať Ed Fries veterán z Xbox divízie Microsoftu, ktorý sa k firme práve pridal.







ASUS ohlásenia z CES 2011





Asus na CES predstavil bohatú nádielku tabletov na tento rok. Postupne povychádzajú:

EEE PAD Slider

Slider je pre užívateľov, ktorí chcú aj tablet aj pohodlne písať na klávesnici. Umožní im to zasúvací systém tabletu, ktorý nepridáva na hrúbke a umožňuje takmer notebookový štýl písania. Tablet príde v máji za 500 až 800 dolárov podľa konfigurácie. Bude mať Android 3.0, Tegra 2 dualcore čip a rozlíšenie 1280x800 s 1.5 a 5mpx kamerami. SD sloty, USB porty, miniHDMI a k tomu 16 hodinovú výdrž batérie. Displej má uhlopriečku 10 palcov.

EE PAD Transformer

Transformer má úplne rovnakú konfiguráciu ako Slider, len iný štýl prepojenia s klávesnicou, ktorá v tomto prípade slúži ako dock. Transformer príde v priebehu apríla za 400 až 700 dolárov. Teda o stovku lacnejší ako slider. Rozdielom bude kvalitnejšia klávesnica a prakticky čisto notebookový štýl práce.









Slate EP 121

Bude najvýkonnejší tablet na trhu za 1000 dolárov vychádza už v januári.

Bude mať v sebe Windows 7, Intel core i5 470UM, 4 GB RAM a 64 GB SSD. Ďalej bude vo vybavení predná 2 Mpx kamera s bleskom, miniHDMI, USB, mikrofón, stereo zvuk, plus wireless a bluetooth. Kapacitný displej bude mať 12 palcov s rozlíšením 1280 x 800, priložené bude digitálne pero.

Je to teda tablet presne pre tých ktorí potrebujú svoje Windows aplikácie mať so sebou a rovnako potrebujú výkon. Samozrejme batéria si vezme svoje.

Asus k tomu odhalil aj svoje poňatie cloud systému, s ktorým budú spolupracovať všetky jeho zariadenia. K tomu predstavil koncept digitálneho zariadenia budúcnosti, ktorý by fungoval ako tablet, ale



EEE Pad Memo

zápisník v štýle bývalého Courier zariadenia od Microsoftu, ale len s jedným displejom. Bude za 500 až 700 dolárov. Očakávať ho môžeme v priebehu júna. Uhlopriečka bude 7 palcov, rozlíšenie rovnaké ako ostatné tablety a to 1024 x 600, Android 3.0, poháňať ho bude dual core qualcomm procesor.



Konkurencia Kinectu

Asus predbieha Microsoft a ohlasuje Xtion, inými slovami Kinect pre PC. Zariadenia funguje na rovnakej technológii ako Kinect, teda na čipe Primasense a nakoniec aj vyzerá veľmi podobne. Pre vývojárov vyjde už vo februári na trh sa dostane v roku 2012.

Pomocou zariadenia budeme môcť ovládať naše PC, browsovať internetom a samozrejme ovládať hry. Zariadenie funguje aj pre TV, kam jednoducho dostanete obraz z PC pomocou Wavi wireless zariadenia spolupracujúceho s Xtion kamerou.





UŽÍVATELIA







SUPER MEAT BOY

Vvvvžžžžžžžžuuuuuuuum, plesk, plesk, PRÁSK! FFFFFFFFFFFFFUUUUUUUUUUUU! Nie, to nie sú zvuky ako si niekto priklepne prst kladivom, ale realita počas hrania najnovšieho počinu od tímu Meat. Hra stavia na základoch flashovky Meat Boy, ktorá je k dispozícii na stránke New Grounds. Super Meat Boy sa môže zdať na prvý pohľad ako nevinná plošinovka s retro vzhľadom, ale v skutočnosti je to hardcore záležitosť, v ktorej budete opakovať jeden level nie jeden, dvakrát, ale aj po dvadsiaty raz. Našťastie hra nemá životy, lebo tak by ju asi nik ani nedohral. Na druhej strane, k dispozícii nie sú ani checkpointy, takže každý level je nutné pre jeho úspešné ukončenie prejsť bez úmrtia. Je to veľká skúška trpezlivosti a hranie sa často neobíde bez nadávok. Stále vás to ale bude ťahať zapnúť a skúsiť ten prekliaty level ešte raz.

Príbeh je jednoduchý a slúži na to, aby vás tvorcovia mohli hodiť do super ťažkých levelov vybavených cirkulárkami. Jedného dňa totiž nádhernú idylku lásky Meat Boya a Bandage Girl naruší zlý Dr. Fetus, zárodok odetý v obleku a unesie priateľku Meat Boya. Úloha je v podstate „jednoduchá“ – zachrániť ju v každom zo šiestich svetov a zároveň nepríst o kúsky mäsa (v prípade hráča o prsty). Levely sú natrieskané pascami v podobe rotujúcich čepelí, ostrých vystreľovacích diskov, raketometmi, lávou a ohnivými guľami. Typov nepriateľov je po menej, rôzne lietajúce potvory, slimáky a iná háveď, ale oveľa väčším problémom je načasovať správne všetky skoky, minúť malú plošinku je veľmi ľahké. Meat Boy nemá nijaké prostriedky ako sa voči nepriateľsky (niekedy aj priateľsky) tváriacim potvorám brániť a jeho jedinou obranou ostáva super rýchlosť a obratnosť. Vďaka svojej mäsitej konzistencii sa dokáže kĺzať po stenách s ľahkosťou a preskočiť tak veľké vzdialenosti alebo sa dostať cez inak nemožné čepele. Tu prichádza na rad otázka – gamepad či klávesnica? Po spustení hry sami tvorcovia upozorňujú, aby ste okamžite zapojili gamepad. Hru som začala hrať na klávesnici a žiadny problém v ovládaní nebol, naopak, po vyskúšaní sa mi gamepad dokonca javil horší. Záleží však od vás, na čo si počas hrania zvyknete.

Prvý svet sa odohráva v lese a je príznačne nazvaný „Hello World“. Prevedie vás základmi presných skokov a uhýbaniu sa čepeliam. V porovnaní so zvyškom je



veľmi jednoduchý a po prejdení dvadsiatej úrovne si Meat Boy zmerá sily s bossom. Svetov je celkovo sedem a každý (okrem šiesteho) má 20 light, 20 dark levelov a bossa. Okrem toho ešte existujú aj takzvané warp zóny, ktoré vás prenesú do retro levelov, napr. aj v štýle GameBoya, grafikou aj zvukom. K tomu ešte existuje v každom svete aj jeden špeciálny glitch level. Light levely sú jednoduchšie, ale nenechajte sa zmiasť, v Super Meat Boy nadobúda toto slovo iný význam. Prostredia sú rozmanité a náš mäsitý hrdina navštívi opustenú nemocnicu, solivar či samotné peklo. Levelov je približne okolo 300, čo vás zabaví na veľa hodín, teda ak to nevzdáte hneď na začiatku. Tí trpezlivejší si zbieraním náplastí odomknú bonusové postavy, ktoré potom môžete využiť. Každý level má takisto stanovený istý čas splnenia. Ak sa vám to podarí, dostanete známku A+ a odomkne sa dark verzia levelu. Dĺžka levelov je približne v rozpätí od pár sekúnd až po minútové.





Náročné behanie po leveloch našťastie spríjemňuje perfektná hudba a štýlová jednoduchá grafika doplňuje už tak veľmi návykovú hru. Pokiaľ máte kamarátov, ktorí ju tiež majú, tak si môžete navzájom porovnávať časy a prekonávať sa navzájom, čo dodáva hre súťaživý charakter. Jediným mínusom sú občasné bugy, pohyb medzi levelmi by mohol byť rýchlejší a časomiera presnejšia. Koncom mesiaca má vyjsť update, ktorý pridá do hry aj level editor, takže si budete môcť zahrať aj svet tvorený z komunitných levelov s postupne zvyšujúcou sa obtiažnosťou.



Celkovo ide o vydarenú indie hru, pri ktorej si dobre ponadávate, ale splnenie ťažkého levelu je veľmi uspokojujúce a ženie vás vpred chuť prejsť ich čo najviac. Možnosť súperiť o najlepší čas s kamarátmi predlžuje životnosť, ktorá je už beztak na desiatky hodín. Na záver len dodať, veľa šťastia pri hraní a pozor na prsty/palce!

Raina Audron



League of Legends: Clash of Fates

Žáner akčných RPG bol vždy niečím unikátny. Magické prepojenie fantasy sveta s nefalšovanou porciou akcie. Dnešným trendom sa čoraz viac stávajú MMORPG, kde prakticky v každej musíte 90 % času tráviť chtiac-nechtiac levelovaním svojej postavy. O férovosti a ume sa tam dá vôbec hovoriť len vtedy, ak bojujete proti súperovi približne rovnakej úrovne, čo sa stáva málokedy. MMORPG sú definitívne určené hráčom, ktorí chcú pri takejto hre stráviť dlhšie chvíľky. Čo však s nami, občasnými hráčmi, ktorí si chcú len zmerať sily a poriadne sa zabaviť? Pre nás páni z Riot Games vytvorili legendárny titul League of Legends.

League of Legends je akčná RPG v štýle DOTA. Ba čo viac, bola vytvorená tými istými vývojármi ako DOTA samotná. Hra sa odohráva formou zápasov v arénach (celkovo sú k dispozícii dve: 3v3 a 5v5). Cieľom hry je zničiť nepriateľskú základňu. Možností a taktík je však veľa, no ovládanie je intuitívne a jednoduché. Keď si len vezmeme, že si môžete vybrať jedného zo 76 šampiónov a každý z nich je špecifický svojim zameraním a ovládaním, tak si asi viete predstaviť, čo správne zvolení šampióni spravia v rukách majstrov. A o tomto práve išlo tvorcom hry - vytvoriť taktickú hru, ktorá zaujme masy ľudí a je ľahko ovládateľná.

Na počiatku bol vyvolávač...

A to ste práve vy! Po založení herného účtu sa hrdo dostávate na prvú úroveň (maximálna je 30). Spočiatku nevlastníte žiadneho šampióna. Môžete si však zvoliť nejakého zo skúšobných - tí sa cyklicky striedajú každý týždeň, aby ste si mohli zdarma vyskúšať nových. Vašim záujmom budú Influence Points (IP) a Experiences Points (EXP). Tie dostávate po každom odohranom zápase a to aj keď váš zápas skončí prehrou (vtedy získate asi o 40 % menej bodov). EXP body sú potrebné pre získanie vyššieho levelu vyvolávača. Za každý nový level dostávatete jeden mastery bod. Tie špecifikujú voliteľné zameranie šampióna. Jednoducho ich môžete zaradiť podľa svojej vôle do troch vetví a to Offence (útok), Defence (obrana) a Utility (funkčnosť). Dalo by sa to prirovnať talentovým bodom vo World of War-



craft. Po prvom spustení hry všetko pochopíte.

Čo sa IP bodov týka, budú pre vás najpodstatnejšie. Budete ich potrebovať na kúpu nových šampiónov a rún. Runy sú magické znaky. Umožňujú vám v malom rozsahu zlepšiť svojich šampiónov. Vo svojom profile nájdete rune sockety, do ktorých môžete tieto runy (magické znaky) ukladať. Celkovú existujú 4 druhy: Marks (červené), Glyphs (modré), Seals (žlté) a Quintessences (fialové). Počet socketov sa levelovaním vyvolávača zvyšuje, okrem fialových rún, nakoľko tam je limit pevne nastavený na dva. Tým by som uzavrel teoretickú časť League of Legends.

Priebeh hry

Hra sa odohráva v arénach formou zápasov. Pred začatím si volíte svojho šampióna - je naozaj rozumné sa zosynchronizovať s tímom a určiť si svoje pevné pozície (v každom tíme by nemal napríklad chýbať damage dealer a tank). Časový limit na zvolenie šampióna a nastavenie je 90 sekúnd, ak to však stihnete skôr, môžete svoju voľbu potvrdiť tlačidlom.

Po loadingu sa ocitáte so svojím tímom vo svojej základni, konkrétne na spawne. Na spawne dostávate extrémne zvýšenie regenerácie many a healthu. Okrem toho tu môžete nakupovať herné itemy. Na začiatku máte 450 goldov a tie môžete využiť na nákup prvého itemu. Po nákupe a odchode zo spawnu sa môžete hneď vydať na nejakú bojovú líniu. Po 30 sekundách, ktoré sú určené na rozostavenie tímu, sa začnú spawnovať Minioni. Sú to kreatúry, ktoré vychádzajú z vášho Nexusu smerom na ten nepriateľský. V každej línii sa spawnujú zvlášť a ničia všetko, čo im príde do cesty a to až kým nezničia nepriateľský Nexus alebo ich niekto nezabije. Každá línia je chránená vašimi vežami smerom k základni, ktorá má názov Nexus. Základňa sa nachádza geograficky tesne pred spawnom. Okolo nej sú umiestnené zvláštne budovy, ktoré sa nazývajú Inhibitor. Každá línia má jednu z nich. Ak vám ju nepriateľ zničí, budú sa na tejto línii spawnovať super miniony, ktoré sú výrazne silnejšie. Nič nemusí byť ešte stratené, Inhibitor sa ako jediná budova v hre respawnuje. Vašou úlohou je zničiť nepriateľský Nexus a zároveň zabrániť nepriateľom v tom, aby zničili oni ten váš. A verte, že niekedy je to neľahká úloha.

Najdôležitejší je práve priebeh hry. Kľúčom k úspechu v boji je dostatok goldov na nákup itemov, ktoré vám najviac pomáhajú a sú synonymom víťazstva. Aby ste získali dostatok goldov, budete musieť odstrániť zopár nepriateľských šampiónov (za jedného dostávate približne 300 goldov, čo je dosť). Goldy získavate aj za zabíjanie minionov a zničenie nepriateľských stavieb. Toto je asi najpodstatnejšia informácia pre vás, pretože môže dôjsť aj k opačnému efektu a to k vašej smrti. Musíte si uvedomiť, že ak vás zabije nepriateľský šampión, dostáva on za vás goldy. Tento nežiadúci efekt sa nazýva "feed" - vo voľnom preklade "krmivo". Preto si musíte toto uvedomiť a nepúšťať sa do každého súboja bezhlavo, lebo pokiaľ nafeedujete opozitnú stranu v dostatočnej miere, môže to pre vás znamenať prehratý zápas.

Váš šampión musí levelovať. Začína sa s



prvým levelom a končí sa na leveli 18 (nemýľte si to s levelom vyvolávača). Váš level sa zvyšuje takmer každou činnosťou: zabíjaním nepriateľských minionov, zničenie budov, nepriateľských šampiónov, kreatúr. Kreatúrami sa myslia moby umiestnené medzi bojovými líniami - je to možnosť, ako si zvýšiť efektívne level a aj zarobiť nejaký ten gold k dobru.

Socializing - cítime sociálne

Väčšina nových hier sa uberá rovnakým smerom ako Facebook, teda akýkoľvek iný používateľ aplikácie môže byť vašim potencionálnym priateľom, hra vám umožňuje takmer na každej obrazovke pridať ako priateľa kohokoľvek (napr. po skončení zápasu v listine výsledkov máte hneď vedľa nicku tlačidlo plus). Môžem povedať, že sa to celkom osvedčilo.

Technické spracovanie hry

League of Legends tvoria celkovo dve aplikácie. Po prihlásení sa na svoj herný účet uvidíte akúsi out-game aplikáciu, ktorá slúži na vyhľadanie hier, prezeranie profilu, chat, nastavovanie, nákup, skrátka všetky mimoherné činnosti. Po spustení hry sa spúšťa samotný herný engine. Je to veľmi výhodné, že nemusíte hru minimalizovať, keď ešte len čakáte na kamarátov.

Ovládanie hry

Hodnotím na jednotku s hviezdičkou! Všetko, čo budete potrebovať, si môžete nastaviť a prispôsobiť k svojmu obrazu. Hra sa ovláda myšou a klávesnicou. Pomocou myši udávate rozkazy šampiónovi na pohyb a útok. Klávesnica slúži na ovládanie skillov, ktoré sa rozkladajú na písmenách [Q] [W] [E] [R] a [D] [F]. Je to najlepšie ovládanie, aké môžete dosiahnuť, no napriek tomu sa dá zmeniť (aj keď nevidím dôvod). Ako si môžete všimnúť, každý šampión má 3 klasické skilly rozkladajúce sa po klávesách [Q] [W] [E] a jeden ultimátny skill na klávese [R]. Zvyšné klávesy [D] [F] slúžia na voliteľné spelly, ktoré si volíte pred každým zápasom (niektoré voliteľné spelly však získate až časom na vyššom leveli vyvolávača).

Taktické postupy

Výber šampiónov je rozmanitý, každý si nájde toho svojho. Len to niekedy trvá dlhšie, preto sa pripravte na to, že niektorí šampióni vám sadnú menej, iní viac. Takticky sa dajú využívať verejne známe postupy z iných hier.





Komunita & dostupné informácie

Bol som naozaj prekvapený vyspelosťou hernej komunity na európskom serveri. Pozitívne. Iste, narazíte aj na agresorov, ktorí vás pošlú na počkanie kade ľahšie, ale je ich minimum. In-game teda v poriadku.



Informácií nájdete po internete koľko len potrebujete. K dispozícii sú návody pre konkrétnych šampiónov, taktiky, vysvetlenia atď. Určite odporúčam si tieto materiály prejsť. Často zistíte pravý potenciál svojho šampióna.

Grafika

Je naozaj podobná Warcraftu. Keď si to tak vezmeme, dvaja developeri boli v minulosti súčasťou Blizzardu, takže sa ani nemusíme čudovať. Aj keď som mal v prvom okamžiku pocit, že to nie je to pravé, musím svoj názor zmeniť. Grafika je dokonalá. Keď sa pozriete lepšie, uvidíte krásne ostré detaily. Netvrdím, že je to maximum, čo sa dá v dnešnej dobe dosiahnuť, ale na túto hru je najlepšou voľbou. Na herný svet sa pozeráte z vtáčej perspektívy bez možnosti akokoľvek zmeniť uhol – kamera sa dá len priblížiť/oddialiť a to stačí.

Zvuky a hudba

Hudba ma dostala. Je dynamická, zvučná a vystihuje často herné situácie. Zvuky sú rovnako kvalitné ako hudba samotná. Ani po viacerých zápasoch vám ozvučenie hry určite vadiť nebude.

Donate

Úprimne, citlivá téma. Ale nemusíte sa obávať, nejedná sa o žiadne funkčné zásahy do hry. Ak sa rozhodnete podporiť League of Legends finančným príspevkom, môžete si za Riot Points (donatorské body) nakúpiť:

- nových šampiónov (to môžete, samozrejme, aj za herne dosiahnuteľné IP body)

- nové skiny pre šampiónov - boosty (slúžia na časovo obmedzené 200 % získavanie IP/EXP bodov).

Zhodnotiť sa to dá jednoducho. Podporením hry sa dostanete len rýchlejšie k svojmu cieľu. Eventuálne si zmeníte svoju vizáž. Nezískate tým však šokujúcu prevahu nad hráčmi, ktorí hrajú bez príspevkov. Je to fér a za toto majú chalani z Riot Points u mňa veľké plus (kiež by si toto uvedomilo viac firiem).

Perspektíva hry

Hra bola spustená 27. marca 2009. Odvtedy prešla intenzívnymi zmenami, ktoré hráči na fórach kvalifikujú ako úspešné. Počet hráčov sa neustále zvyšuje. Tvorcovia sľubujú časté aktualizácie, pridávanie nových šampiónov (momentálne čo týždeň, to nový šampión). Na pláne sú aj nové mapy, herné režimy atď. Je evidentne vidieť záujem zo strany Riot Games, že sa snažia vytvoriť najlepšiu hru vo svojej kategórii. Osobne si myslím, že sa im to už podarilo, ale na čo im brať vietor z plachiet.

Resumé

League of Legends je skvelý titul, ktorý si môžete zahrať zdarma, naplno sa internetovo vyblázniť a výborne si zataktizovať. Navyše, herný klient má len okolo 1 GB. Zaručená zábava bez nutnosti tráviť v hre kvantum času (zápasy trvajú od 25 - 60 minút).

Manny27

ČO NÁS ČAKÁ V ROKU 2011

Rok 2010 je za nami a ankety o hre roka už križujú herný-mi médiami. Mnohé tituly prekvapili, mnohé sklamali, mnohé prepadli, aj keď si to nezaslúžili a mnohé si slušne zarobili, aj keď si to tiež nezaslúžili. Nuž, herný biznis je nevyspytateľný. Neohliadajme sa však cez rameno a pozrime sa, čo nás čaká v roku 2011! Predkladám taký "kratší" zoznam so stručnými popismi a zaujímavosťami. Opäť som sa snažil obsiahnuť čo najväčšie množstvo hier naprieč hlavnými platformami PC, Xbox 360 a PlayStation 3, aby si skutočne každý našiel svoj titul.



Aliens: Colonial Marines (PC, X360, PS3)

Nový film o votrelcoch v réžii Ridleyho Scotta sa pomaly blíži a tak Sega znovu oživila pozastavený FPS projekt Aliens: Colonial Marines. Vývoj opäť pokračuje v rukách Gearboxu a už je vraj vo veľmi pokročilej fáze vývoja (čo vraveli vývojári aj po jeho minulom zrušení). V hre sa zhostíme úlohy vesmírneho mariňáka, na ktorého netrpezlivo čakajú krvilačné tesáky slizkých Xenomorphov. Olovo a oheň budú jeho najlepšími priateľmi v najstrašnejších chvíľach jeho života.

Battlefield 3 (PC, X360, PS3)

Vysoko očakávaná multiplayerová strieľačka sa dorúti koncom roka na všetky tri primárne platformy a jej ambície rozhodne nie sú malé. Avšak stať sa kráľom multiplayerových vojnových akcií by nemalo byť pre titul menom Battlefield nič obtiažne. Švédski odborníci z DICE nám zaisto prinesú online vojnu s takými grádmi, že sme to ešte nevideli. Battlefield 3 bude bežať na pokročilom engine Frostbite 2.0. Rozsiahle mapy, deštrukčné orgie, stíhačky, helikoptéry by mali byť samozrejmosťou. PC verzia je vraj primárna a dostane špeciálnu starostlivosť.

Battlefield Play4Free (PC)

Hľadáte kvalitnú free multiplayerovku? Battlefield Play4Free by mal byť to pravé pre vás. Ide vlastne len o upravený Battlefield 2, ale aj tak je to veľmi lákavá vec, ktorá si dozaista nájde veľa hráčov. Predsa len nie každý deň vychádza free hra takýchto rozmerov, kde nechýba široký výber zbraní, vozidiel a vzdušných prostriedkov. Systém mikrotransakcií sa začína silno rozmáhať a tento titul bude taktiež spoliehať práve na ne.

Brink (PC, X360, PS3)

Zaujímavo vyzerajúca FPS s veľmi osobitým štýlom, ktorá by sa dala charakterizovať ako mix Team Fortress 2 a Mirrors Edge. Kĺzanie sa, preliezanie, šplhanie je krásne zakomponované a dáva tejto hre výnimočne dynamický náboj. Vývojári zo Splash Damage sľubujú návykový multiplayer, macatú kampaň a aj kooperačnú hru. Naviac všetky módy majú byť navzájom prepojené a prejsť zo singlu priamo do mulťáku teda nebude žiadnym problémom. Naše virtuálne končatiny si ponaťahujeme už na jar.

Bulletstorm (PC, X360, PS3)

Štúdio People Can Fly, ktoré je podpísané pod kosenicou Painkiller vyvíja spolu s Epicom nemenej masakrálny titul s názvom Bulletstorm. Málokto sa chváli tým, že ich hra je hlavne o zabíjaní, avšak tu o zabíjanie nepriateľov na tisíc spôsobov proste ide a autori sa to rozhodne nesnažia skrývať. Dokonca vás za čo najoriginálnejšie zamordovanie budú v hre odmeňovať. Každý sadista si tak príde naozaj na svoje a cenzori z Austrálie a Nemecka budú mať aspoň nejakú robotu. Bulletstorm vychádza vo už februári!

Call of Duty 8 (PC, X360, PS3)

Ďalší titul zo série Call of Duty k nám už tradične príde koncom roka. Podtitul nie je zatiaľ známy, no je pravdepodobné že pôjde o Modern Warfare 3 vyvíjaný v Sladgehammer Studios. Otázne ostáva, či sa nové neskúsené štúdio zvládne priblížiť latke nastolenej polorozpadnutým Infinity Wardom. Ak by dokázali sériu kvalitatívne podvihnúť, nikto by určite nebol proti, ale konieckoncov je úplne jedno s akou kvalitou Sladgehammer príde, predaje budú aj tak siahať do nebies. Volá sa to predsa Call of Duty.

Crysis 2 (PC, X360, PS3)

PC klenot menom Crysis pricvála v marci so svojím druhým dielom, tentoraz aj na platformách Xbox 360 a PlayStation 3. To, že sa Crysis 2 vyvíja multiplatformovo, nepotešilo mnohých fanúšikov prvého dielu, ktorí by boli najradšej, keby sa tvorcovia nemuseli držať v hardvérových mantineloch dnešných konzol a mohli by tak posunúť žáner FPS na novú úroveň. Avšak aj napriek tomu, že sa toho nedočkáme netreba hádzať flintu do žita. Crytek

nie je žiadne béčkové štúdio a očakávať niečo iné, než skvelo hrateľnú FPS s nádherným technickým spracovaním by bol hriech.

Duke Nukem Forever (PC, X360, PS3)

Prerábanie hry na nespočetné množstvo enginov ruka v ruke s nekonečným odkladaním si nakoniec vyžiadali svoju daň v podobe prepúšťania v 3D Realms a zrušenia vývoja Duke Nukem Forever. Našťastie zasiahol Randy Pitchford, kamarát a bývalý kolega šéfa 3D Realmsu Georgea Broussarda a ukecal ho, aby nechal hru dokončiť v Gearboxe. A tak sa "after 12 fu**ing years" konečne dočkáme skutočného návratu niekoho, kto má "balls of steel". Nekompromisná old-scholl hrateľnosť a vtip budú hre dominovať a či sa to neskutočné čakanie naozaj oplatilo, zistíme na jar.

Killzone 3 (PS3)

Visari padol, ale boje na Helghane ani zďaleka neutíchli. Z pozadia sa vynorilo niekoľko frakcií, ktoré spolu začali bojovať o kontrolu nad planétou a, samozrejme, ani jedna sa s ISA maznať nebude. Z hrateľných noviniek autori prezentovali jetpack, súboje na blízko a v multiplayeri sa objavia aj mechovia. Sľúbená je tiež lepšia odozva ovládania a rozmanitejšie prostredia od zamrznutých severských oblastí až po helghanské džungle. Chystajte si pady a Move váženi, Killzone 3 je tu už vo februári!





Operation Flashpoint: Red River (PC, X360, PS3)

Po nie veľmi vydarenom Operation Flashpoint: Dragon Rising by radi v Codemasters zaradili druhý prevodový stupeň. V OF: Red River sa dostaneme do Tajikistanu v strednej Ázii, kde sa v boji stretneme s jednotkami Číny. Dizajn prostredia by už nemal byť holý a prázdny ako v predchádzajúcej časti, rovnako by sme sa mali dočkať aj masívnejších bojov a vylepšenej AI.

Portal 2 (PC, X360, PS3)

Originálne, očarujúce, roztomilé. Dalo by sa nájsť ešte veľa superlatívov na ďalší chystaný trhák od Valve. Ubehlo veľa času od doby, čo androidka Chell zničila GlaDOS, no teraz sa začína druhé kolo portálovej párty. Hra obsiahne aj kooperatívny mód, ktorý bude mať svoj vlastný nezávislý príbeh s dvomi robotíkmi v hlavnej úlohe. Portal 2 vychádza 22. apríla 2011 pre všetky tri platformy (+ aj na MacOS). Bzzzz,... Cake is a lie!

Rage (PC, X360, PS3)

Všade kde sa id objavia s prezentáciou Rage, odtiaľ odchádzajú s nejedným ocenením. Nový výtvor otcov FPS žánru vyzerá naozaj skvelo a v lete okúsime, či sa bude môcť hrdo postaviť medzi strieľačkovú elitu roka 2011. Rage pofrčí na id Tech 5 engine a prinesie gameplay v otvorenom postapokalyptickom svete. Dôležitou súčasťou hry budú aj dopravné prostriedky v podobe bugín. Tie budú slúžiť nielen na prepravu nášho váženého zadku, ale aj ako prostriedok k získavaniu financií v brutálnych závodoch.

Resistance 3 (PS3)

Chiméra pohlcuje svet čoraz viac a ľudia sa uchyľujú aj k najzúfalejším praktikám prežitia. Hlavným hrdinom sa v Resistance 3 stáva dobre známy Joseph Capelli, ktorý sa dal dokopy s Haleovou nevlastnou sestrou. Primárnym poháňadlom dejstva bude honba za vakcínou proti Chimére, čo nám dáva príležitosť precestovať mnohé zákutia krajiny, ktorá sa kedysi nazývala Spojenými štátmi americkými. Do boja vyrazíme s tretím odbojom v septembri.

Assassin's Creed: Brotherhood (PC verzia)

Ezio Auditore da Firenze sa úspešne prehnal ulicami Ríma na platformách X360 a PS3 už v novembri. PC verzia, tak



ako je u Ubisoftu zvykom, vychádza o niekoľko mesiacov neskôr s DLC obsahom zadarmo. PC hráči si rovnako ako konzolisti užijú otvorený Rím, tréning zabijakov, multiplayer, skrátka všetko, čo obsahovala aj konzolová verzia. PC verzia Assassin's Creed: Brotherhood vychádza vo februári. Recuiescat in Pace!

Batman: Arkham City (PC, X360, PS3)

Netopierí superhrdina musí opäť zasahovať. Rok a pol po udalostiach v Arkham Asylum vzal Joker roha z Arkhamu a vydal sa ulíc mesta rozpútať chaos ohromných rozmerov. Rozloha hernej plochy by mala byť 4 - 6 krát väčšia než v predchádzajúcej časti a máme na nej čakať viac voľnosti, viac možností, viac súbojov aj viac známych batmanovských záporákov. Prvá časť nastolila latku dosť vysoko a ak ju Batman: Arkham City prekročí, budeme tu mať silného ašpiranta na hru roka.

Devil May Cry (X360, PS3)

Diabol mohol plakať už štyri krát, avšak prichádza reštart série a do plaču sa môžu teraz dať fanúšikovia tejto značky. Charizmatický hlavný hrdina Dante, ktorého si početné zástupy fanúšikov veľmi obľúbili sa totiž zmenil na nepoznanie. Ninja Theory celý jeho cool charakter prosto zahodili a ukázali ho ako čiernovlasého trestanca s cigaretou v papuli. Následne po predstavení nového DMC sa spustila obrovská vlna nevôle s tonami petícií. Ďalší nepochopiteľný krok je aj zmena enginu. Zatiaľ čo Devil May Cry 4 beží na svižnom a krásne vyzerajúcom MT Framework engine, tak nový diel má využívať obyčajný a masovo používaný Unreal 3 engine. Uvidíme, ako sa nakoniec k negatívnym reakciám vývojový tím Ninja Theory postaví.

Gears of War 3 (X360)

Nabúchaná partička s Marcusom Fenixom v čele príde koncom roka exkluzívne na Xbox 360 uzatvoriť Gears of War trilógiu. V tretej časti sa pozrieme do exotických lokalít plných zelene, v ktorých vynikne najnovšia verzia Unreal enginu s výrazne inovovaným systémom flóry. K Delta tímu sa pridá aj známa ženská postava Anya. Nebudú chýbať ani noví Locusti, zbrane a nové bojové techniky. Prečistite retiazky na Lancerkách, dámy a páni, nech sú v zime pripravené na použitie!

Ghost Recon: Future Soldier (PC, X360, PS3)

Špeciálna jednotka vyzbrojená najpokročilejšími high-tech hračičkami znovu zasiahne svoje ciele. V neďalekej budúcnosti dochádza k problematickej situácii v Rusku. Prezident je unesený extrémistami a celá krajina sa zmieta v nepokojoch. Ideálna príležitosť na nasadenie Ghostov do akcie. Hra stále bude stáť na princípoch taktizovania, aj keď s pôvodnými FPS Ghost Reconmi má spoločné už veľmi málo. Každý Ghost bude tentoraz skutočne doslovným Ghostom pri použití technológie optickej kamufláže. Zatiaľ nebolo nijako konkretizované, či bude kamufláž nejakým spôsobom obmedzená, aby hráčovi nedávala príliš veľkú výhodu.

inFamous 2 (PS3)

Nové mesto, nové schopnosti, noví nepriatelia a vylepšenia v každom smere. Presne to sľubuje elektricky nabité pokračovanie hry inFamous. Výrazne vylepšený by mal byť aj grafický kabátik a interakcia s prostredím. Cole sa dostáva do fiktívneho mesta New Marais, kde sa zapletie s miestnou bandou hovoriacou si The Militia, ktorá bojuje s konkurenčnou The Corrupted. Karty zamieša aj nová postava doktora Sebastiana Wolfa, jedného z vedcov stojacich za prístrojom Ray Sphere.

L.A. Noire (X360, PS3)

Skutočne luxusná kriminálka na dnešnom hernom poli úplne absentuje. Napraviť to má prichádzajúci L.A. Noire. V hre síce dostaneme k dispozícii otvorené mesto, no gameplay má byť lineárny, podobne ako pri Mafii. Hlavne treba zdôrazniť, že sa nebude orientovať na prestrelky. Skúmanie miesta činu, vypočúvanie svedkov a podozrivých bude vaším chlebom. K atmosfére a uveriteľnosti riešení kriminálnych prípadov prispeje zatiaľ najdokonalejšie spracovaná herná mimika, ktorá môže skúsenému detektívovi odhaliť nervozitu a lož vypočúvaných osôb. Do ulíc LA sa vydáme v jarných mesiacoch.

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

Metal Gear Solid séria vstupuje do multiplatformových vôd s novou krvou a podtitulom Rising. Snakea vystrieda v hlavnej úlohe kybernetický ninja Raiden, ktorý nám vyrozpráva svoj príbeh, ako sa stal tým, čím sa stal. Štýl hry sa od predchádzajúcich častí série zmení tak trochu na hack & slash, avšak aj pri tom všetkom by mal ostať verný stealth základom. Raidenov meč dokáže byť pekne nekompromisný a rozsekávať nepriateľov, automobily či dokonca betónové



stĺpy nebude žiadny problém a slogan "Rozsekaj, čo chceš" z E3 prezentácie je viac než presný.

Tomb Raider (PC, X360, PS3)

Nesmrteľná sexica Lara Croft sa v roku 2011 opäť dostane na naše obrazovky. A keďže je móda reštartov, dostáva sa do tejto fázy aj Tomb Raider. Prešiel vám mráz po chrbte? Netreba sa báť, narozdiel od mnohých ďalších reštartov tento vyzerá ako krok sakramentsky správnym smerom. Už žiadny vekový rating PEGI 12! Nový Tomb Raider má byť brutálnym survival zážitkom so všetkým, čo k tomu patrí. Strach a smrť číhajú na Laru na každom metri tajomného ostrova, kde stroskotala. Dokáže sa Tomb Raider vyšvihnúť späť medzi najsilnejšie značky herného priemyslu?

Uncharted 3: Drakes Deception (PS3)

Charizmatický Nathan Drake si získal behom svojej krátkej existencie početný dav fanúšikov a po veľmi úspešnom Uncharted 2: Among Thieves bolo nad slnko jasné, že trojka skrátka bude čo nevidieť. A tak sa aj stane. Uncharted 3: Drakes Deception docváľa na PS3 platformu koncom roka 2011 a prinesie so sebou náruč plnú vylepšení od pästných súbojov po stealth systém. Pátranie po stratenom meste v arabskej púšti zavedie Drakea do rôznych kútov sveta a po boku mu bude často asistovať jeho priateľ Sully.



Warhammer 40,000: Space Marine (PC, X360, PS3)

Veľmi populárne Warhammer 40K Univerzum sa dočká nového typu hry. Doteraz výhradne strategická séria príde s third-person cover akciou v štýle Gears of War a do toho si aj poriadne zasekáme v štýle God of War. Znie to veľmi štýlovo a možno sa nám rysuje ďalší megahit roka. Spolu s vesmírnymi mariňákmi si naporcujeme armádu Orkov útočiacich na Imperiálny svet v rozsiahlom a epickom príbehu.

Deus Ex: Human Revolution (PC, X360, PS3)

Nádherný štýlový mix cyber-punku a renesancie s prevládajúcou zlato-čiernou farebnou paletou, áno, aj tak by sa dal opísať Deus Ex: Human Revolution. FPS/RPG odohrávajúca sa v roku 2027, v dobe, kedy sa ľudia začínajú vylepšovať mechanickými implantátmi a vďaka tomu získavajú nadnárodné korporácie moc presahujúcu svetové vlády. Svet je na pokraji rozsiahlych občianskych vojen a náš hlavný hrdina - Adam Jensen stojí priamo uprostred diana.

Diablo 3 (PC)

Blizzard sa so svojimi hrami nikdy príliš neponáhľa a taktiež to vždy stojí za to. Od Diabla 3 sa neočakáva nič menšie, než jeden z najvýraznejších hitov roka, bomba, na ktorú sme dlho čakali a pecka, ktorá sa bude hrávať celé roky. Vylepšená hrateľnosť, povolania, nový systém liečenia, učenliví remeselníci, aplikovaná fyzika, to všetko čaká len a len na vás. Dátum vydania nie je ešte úplne stabilný. 30. november 2011 sa javí ako celkom reálny, avšak špekulovalo sa aj o odklade, takže nič nie je isté.

Dragon Age 2 (PC, X360, PS3)

Majstri RPG hier BioWare pre nás chystajú ďalší RPG skvost. Nie každému je však po chuti, akými zmenami Dragon Age 2 prechádza. Hra bude viac konzolovo zameraná, boj podstatne rýchlejší, izometrický pohľad úplne zmizne. Aj cez to všetko sa nedá povedať, žeby to bola cesta k zlej hre a v posledných prezentáciách ukázal, že až tak extrémne odlišný od predchodcu nie je. Ak jadro hry - príbeh a vrstvené rozhovory budú excelovať, čo je u BioWare takmer samozrejmosťou, určite nebudeme sklamaní.

Dungeon Siege 3 (PC, X360, PS3)

Ďalšia populárna značka vstáva z hrobu. Gas Powered Games v spolupráci s Obsidianom vdychujú život tretiemu Dungeon Siege, je to pokračovanie hodné svojich predchodcov? Na hre vidno, že sa viac sústredí na hack & slash akciu než na RPG old-school princípy, čo môže byť niekomu po chuti a niekomu nechutne proti srsti. Veľký dôraz bude kladený na kooperatívnu hru, ktorá nevyzerá vôbec zle. Inak ostáva klasická schéma levelovania, nakupovania, regrútovania. Uvidíme, možno to dopadne nadmieru dobre.

Fable 3 (PC verzia)

Microsoft o svojej podpore PC scény už zopár mesiacov hrdo hovorí a na jar by konečne malo prísť aj k skutkom. Ťažko povedať, či je zrovna port vlažnejšie prijatej Fable 3 tým pravým orechovým, čo by si PC hráči želali. Každopádne to nič nemení na fakte, že aj vo Fable 3 na hráča čaká rozprávkovo krásny svet, ktorý bude silno ovplyvniteľný jeho rozhodnutiami.

Guild Wars 2 (PC)

V záplave tohtoročných MMORPG hier bude len hŕstka z nich skutočne vynikať a Guild Wars 2 sa smelo radí medzi tú hŕstku. Vývojový tím ArenaNet sa dušuje, že hráči dostanú za svoje peniaze MMO hru s doteraz nevidenými prvkami v tomto žánri a zábavu na extrémne dlhý čas. Netypické zadávanie questov, podanie dejstva a dynamický svet, to všetko znie veľmi lákavo a hlavne pre všetkých, čo sú



alergický na mesačné poplatky u ostatných MMORPG. Hranie Guild Wars 2 bude, rovnako ako u prvého dielu, bez mesačných poplatkov a jediná investícia s ním spojená bude tým pádom kúpa hry.

Mass Effect 3 (PC, X360, PS3)

Jedna z najepickejších ság všetkých čias vrcholí. The Reapers zahajujú proces totálneho vyhladenia inteligentného života v galaxii. Akákoľvek doteraz známa technológia nemá v boji proti nim žiadnu šancu. Strážcovia našej záhuby majú obzvlášť s ľuďstvom svoje plány a ak Shepard rýchlo nepríde na nejaký spôsob, ako s nimi bojovať, neostane z planéty Zem nič, čoby sa dalo zachrániť. Mass Effect 3 vyjde koncom roka pre všetky tri hlavné platformy.

The Secret World (PC, X360)

Funcom, tvorcovia MMO hier Anarchy Online a Age of Conan, dali hlavy dokopy s Ragnarom Tornquistom, autorom legendárnych adventúr The Longest Journey, Dreamfall a pripravujú spolu akčne-dobrodružnú MMO s názvom The Secret World. Hra bude založená na príbehu so všetkým čo k tomu patrí, čiže misie, zvraty a famózne zakončenie. Vybrať si budete môcť z troch frakcií: Illuminati, Templars a Dragons. Všetky bojujú proti tajomnému zlu, ktoré pôsobí na Zemi už od nepamäti.

Star Wars: The Old Republic (PC)

Najočakávanejšie a najambicióznejšie MMORPG posledných rokov by teoreticky mohlo ešte v roku 2011 vtrhnúť do sveta a zviesť neľútostný súboj s najväčším gigantom v žánri. World of Warcraft stále neohrozene vládne a práve Star Wars: The Old Republic je najvážnejším konkurentom. Age of Conan, Aion a mnohé ďalšie si vylámali zuby, avšak The Old Republic má predpoklady, prečo by sa mohol uchytiť. Predovšetkým je to populárna značka - Star Wars, a tiež schopné vývojové štúdio - BioWare, ktoré do vývoja vrazilo už viac než 300 miliónov dolárov. Uvidíme, či sa im investície vrátia.

Torchlight 2 (PC)

Bolo tu už veľa klonov Diabla, vydarených viac či menej. Torchlight patrí medzi tie viac vydarené. Veď bodaj by nie, keď na ňom makalo niekoľko ľudí z pôvodného Diablo tímu. Pred vydaním o ňom veľa počuť nebolo, ale akonáhle bol tu, zožal zaslúžené ovácie a druhý diel bol tým pádom istý. Torchlight 2 naservíruje hráčom nové úlohy, nových nepriateľov, zmenu počasia aj dennej doby a veľmi vítaný multiplayer.

The Elder Scrolls V: Skyrim (PC, X360, PS3)

Na novom Elder Scrolls sa vraj pracuje už od dokončenia Oblivionu, čo je pekne dlhá doba. Dúfajme teda, že Skyrim bude naozaj stáť za to. Veľa zatiaľ o hre nevieme, Bethesda nám ukázala len jeden nič nehovoriaci trailer s klasicky hrdinským nádychom a pár viet prehodili o vylepšenom engine. Sanboxový štýl hry sa zaisto meniť nebude, uvidíme, ako sa vylepšia ostatné prvky. Hra vychádza na magický dátum 11.11.11.

The Witcher 2: Assassins of Kings (PC)

Dobrodružstvá Geralta z Rivie pokračujú. Kráľ Foltest poveruje nášho Zaklínača pátraním po tajomnej skupine, ktorej sa hovorí - Vrahovia Kráľov. Odhalenia dôvodov ich konania a kto stojí na najvyššom stupni rebríka bude pre Geralta primárnym cieľom, zapletie sa však aj do epických konfliktov medzi jednotlivými kráľovstvami. Witcher 2 beží na novom prekrásnom RED engine, ktorý umožní autorom z CD Projekt RED priniesť nám famózny nelineárny zážitok s atmosférou, na akú dlho nezabudneme. Zaklínač 2 vychádza 17. mája exkluzívne pre PC.

Posel Smrti 3 (PC)

Adventúrna séria Posel Smrti, v zahraničí známa ako Black Mirror, sa chystá ukon-

čiť svoju trilógiu návratom ku klasickým koreňom prvého dielu. Predrendrované pozadia, polygónové postavičky, point & click ovládanie a temný príbeh sa opäť vrátia. Znovu sa stretneme s mladíkom Darrenom ako hlavnou postavou hry. Darren musí zistiť, prečo ho polícia zatkla a tri týždne vyšetrovala a kto bol tajomný človek, čo zaňho zložil kauciu. Posel Smrti 3 u nás vychádza na jar s kompletnou lokalizáciou (dabing + titulky).

Silent Hill 8 (X360, PS3)

Silent Hill mení vývojárov jedna radosť. Vývoj ďalšieho dielu sa prekvapivo dostal do rúk českého štúdia Vatra Games. Jadro tímu bezpochýb netvoria žiadny zelenáči, ale skúsení ľudia z bývalých Pterodon a Illusion Softworks, čo pracovali kedysi na tituloch Vietcong, Mafia či Hiden & Dangerous. S hororovými hrami veľa skúseností nemajú, to priznávajú, no veria v svoje schopnosti a sú plne odhodlaní vydať hru vysokých kvalít. Silent Hill 8 pobeží na Unreal 3 engine, dátum vydania zatiaľ nie je stanovený.

The Last Guardian (PS3)

Umelecká precítenosť bola vždy súčasťou hier od teamu ICO. ICO a Shadow of the Colossus sú medzi hráčmi aj medzi kritikmi vysoko cenené a preto sa od ich nového výtvoru s názvom The Last Guardian nečaká nič plytké. V hre preberieme úlohu malého chlapca, ktorý sa zblíži s mláďaťom gryphona a spolu s ním bude objavovať a prekonávať tajomstvá a nástrahy monumentálnych chrámov. Hru očakávame koncom roka.

Mortal Kombat (X360, PS3)

Legendárna séria Mortal Kombat zažije svoj veľký návrat. Všetci starí známi bojovníci ako Sub-Zero, Scorpion, Johny Cage, Reptile či Raiden vtrhnú do mechaník Xboxu 360 a PlayStationu 3 rozpútať boj o holý život v apríli. Na hosťovanie príde aj Kratos z God of War. Hra bude napriek 3D enginu situovaná na svoj klasický boj v 2D rovine tak ako máme Mortal Kombat radi, čo naozaj oceňujeme. Netreba všetko trepať do sfér, kde to netreba.

Might & Magic: Heroes VI (PC)

Nie, nepomýlil som sa. To len Ubisoft z neznámeho dôvodu prekrútil názov pokračovania legendárnej ťahovky. Znovu sa stretneme so známymi hrdinami a povedieme ich do klasicky ladeného takticky-ťahového boja. Dej šiestych Heroesov sa odohráva 400 rokov pred udalosťami piatej časti, keď Archanjel zhromažďuje obyvateľov Ashanu do boja proti invázii démonov. Hru vyvíjajú skúsení vývojári z Black Hole Entertainment a mali by sme sa jej dočkať v marci.

Jagged Alliance 3 (PC)

S pokračovaniami legiend sa tento rok roztrhne vrece (ak teda všetky povychádzajú). Populárna ťahová stratégia Jagged Alliance už dlhé roky čaká na svoj návrat, ale množstvo komplikácií dátum vydania len odďaľovali. Tak sa nakoniec stalo, že hra bola v roku 2009 zrušená a



fanúšikom ostali oči pre plač. No o pár mesiacov z čista jasna prišli bitComposer Games, získali práva na hru a pustili sa rázne do vývoja. Jagged Alliance 3 má byť presne tým, čo skalní fanúšikovia očakávajú. Či to tak naozaj bude, uvidíme (možno) v priebehu roka.

Shogun 2: Total War (PC)

Uznávaná strategická séria Total War sa po rokoch vracia späť do feudálneho Japonska. V úlohe vodcu jedného z deviatich klanov sa stretneme v masívnych japonských bitkách 16-teho storočia. Hra bude obsahovať singleplayerovú kampaň, kompetitívny a aj kooperačný multiplayer. Bitky budú realistickejšie a vylepšené po každej stránke od obliehania pevností, vplyvu počasia, vypaľovania domov, až po využitie prírodných útvarov ako pascí. Obsiahlosť a prepracovanosť sršia z tejto stratégie prúdom a právom sa už teraz môže zaradiť na list vážnych kandidátov o RTS roka 2011.

Warhammer 40,000: Dawn of War II: Retribution (PC)

Relic Entertainment bez debaty patria medzi najlepších RTS vývojárov na scéne a po prvej samostatne fungujúcej expanzii pre Dawn of War 2 prichádza druhá s podtitulom Retribution. Hráčov určite veľmi poteší odstránenie nepraktickej služby Games for Windows Live a nahradenie obľúbenejším systémom Steam. Retribution kampaň má obsahovať obsiahle ťaženia za Tyranidov, Eldarov, Orkov a pravdepodobne ešte jednu stranu. Warhammer 40,000: Dawn of War II: Retribution (OMG, prečo taký dlhý názov?) vychádza v marci.

DiRT 3 (PC, X360, PS3)

Druhá ŠpiNA zožala vcelku slušný úspech a tak DiRT 3 na seba nenecháva dlho čakať. Sťažnosti na príliš americky zameranú dvojku si Codemasters zobrali k srdcu a teraz hodlá uspokojiť obidve strany. Americké publikum sa bude



môcť vyžiť v X-Games a Gymkhana móde a Európania si prídu na svoje v klasických WRC kategóriách. Zahrnuté budú tentoraz aj staršie automobily ako Lancia Stratos, Peugeot 205, Audi Quattro S1 a ďalšie. K realistickému zážitku prispeje zmena počasia, vrátane sneženia a tiež zmena dňa a noci.

Driver: San Francisco (PC, X360, PS3)

Keď Ubisoft na E3 prezentoval nového Drivera, mnoho ľudí sa zmohlo len na "WTF?" Nešlo ani tak o samotné jazdenie, to vyzeralo vonkoncom fajn, ale skôr o sprievodné blbinky. Napríklad zadné svetlá prenasledovaného vozidla tvorili za autom výrazné červené pruhy, aby ho nestratil ani ten najväčší antitalent, ale no dobre, aj to by človek celkom akceptoval. Avšak to najnenormálnejšie prišlo potom. Vaša herná postava je šofér v kóme, čo dokáže preberať myseľ akéhokoľvek vodiča v okolí a preto keď sa vybúrate, jednoducho si v zapauzovanej hre vyberiete iné auto, čo prechádza naokolo a brm, brm, pokračuje sa za svojím cieľom. O tom, že s hrou nie je spokojné ani Ubi svedčí nedávne vyjadrenie o prerobení hry a odklade. Kto vie, či sa vôbec tohoto dočkáme v roku 2011.

Forza Motorsport 4 (X360)

Microsoťácky konkurent Gran Turisma sa predvádza už so svojím štvrtým dielom a opäť ponúkne rozšírenie svojho obsahu a náruč vylepšení. Hra bude viac prepojená na populárnu TV Show Top Gear a ponúkne aj ich trať. Medzi novinkami sa budú vynímať offroad trate, systém počasia a dennej doby a podpora Kinectu, vďaka ktorému budete môcť otvoriť kapotu, nastúpiť, rozhliadať sa po kabíne, ale aj samotné ovládanie auta bude Kinectom možné. Samozrejme to nijako neovplyvní klasické ovládače v podobe volantov a gamepadov. Forza Motorsport 4 vyjde v októbri exkluzívne pre Xbox 360.



MotorStorm: Apocalypse (PS3)

Deštruktívne racingy sú poslednou dobou akosi obľúbenejšie a po minuloročnej náloži, ktorú spôsobil hlavne Split/Second sa na adrenalínovú jazdu skrz rúcajúce sa prostredie vydáva aj PS3-ková séria MotorStorm. Aj podtitul Apocalypse už sám o sebe značí čosi deštruktívne a presne toho má hra aj dostáť. Z bahnitých ciest, modrých lagún a zamrznutých plání sa dostávame do mesta, ktoré sa pod vplyvom zemetrasení doslova rúca pod našimi pneumatikami. Autori sľubujú, že dvakrát po rovnakej trati nepôjdeme a vždy keď sa vrátime na rovnaké miesto, nájdeme ho v inak zničenom stave. Racingový "koniec sveta" nastane 16. marca.

Shift 2: Unleashed (PC, X360, PS3)

Need for Speed: Shift ukázal, že táto racingová značka sa nebojí zahryznúť ani do simulačnej kategórie. V pokračovaní sa názov NFS odstavuje bokom a EA plánuje vypustiť rozzúreného tigra medzi ostatných taktiež slušne nabrúsených konkurentov s menami Forza a Gran Turismo. V Slightly Mad Studios sa dušujú, že budú viac než len dôstojnými konkurentmi. Shift 2 Unleashed nemá za úlohu šprintovať s frameratom 60-tich snímok za sekundu, ale 30 ich obetuje za účelom bohatšej grafiky. Adrenalínový zážitok z rýchlej jazdy a autentické prepracovanie pocitov jazdca ostáva a bude vylepšené rovnako ako poškodenie vozidiel.



Test Drive: Unlimited 2 (PC, X360, PS3)

Welcome to Ibiza. Yop, práve tento krásny ostrov bude tým miestom, kde sa povozíte vo svojich nablýskaných fárach v Test Drive: Unlimited 2. Tešiť sa môžete na rozsiahly ostrov, veľkú ponuku áut a po novom aj jemnú deštrukciu áut (takú, akú licencia dovolí). Škrabance, preliačené plechy, nárazníky, odstávajúce kapoty a dvere nám budú musieť stačiť. Krásu dovolenkových destinácií a luxusných vozov si budete môcť vychutnať už 21. februára.

SSX: Deadly Descent (X360, PS3)

Extrémne adrenalínové vychytávky sa do hier presadzujú stále viac a nový snowboarding SSX bude týmto syndrómom rovnako poznačený. Športové podujatia sa vytratia a miesto nich pôjde o holý život. Budete vysadzovaní v rôznych nebezpečných oblastiach, kde vás každučká chybička bude stáť veľmi draho a cesta dolu nie je vždy len o zdolaní terénnej prekážky. Vo veľmi veľkých nadmorských výškach bude nutné ísť čo najrýchlešie, aby jazdec nestratil následkom nízkeho tlaku vedomie a pri lokalitách s extrémne nízkymi teplotami treba vyhľadávať len slnkom zaliate úbočia. Nápady znejú zaujímavo, len aby to v hre nakoniec nepôsobilo čudne.

Top Spin 4 (X360, PS3)

Po Mafii 2 boli ľudia z 2K Czech dosadení na vývoj tenisového Top Spinu 4, čo je teda vzhľadom na ich portfólium hier veľmi zvláštnym rozhodnutím zo strany 2K Games, ale budiš. Možno predvedú svoje tvorcovské kvality aj v inom type hier. Titul má byť najrealistickejším tenisom v sérii s kvalitnými modelmi, animáciami a hlbokým zoznamom hráčov. Ovládanie má byť kompletne prerobené a intuitívnejšie. Tak teda poďme si "zapinkať".

Microsoft Flight Simulator (PC)

Pokus Microsoftu číslo 3 o herný návrat k PC platforme. Populárny letecký simulátor prišiel so svojou prvou verziou už pred 28 rokmi a odvtedy prechádzal väčšinou len vizuálnymi zmenami. Známy je aj faktom, že na ňom trénovali samovražední atentátnici Al-Káidy pred útokmi 11. septembra 2001. Nový Microsoft Flight prinesie svieži vietor do žánru simulátorov a realistický zážitok z lietania si budú môcť vďaka špecifickým nastaveniam vychutnať pokročilí letci aj nováčikovia. Dátum vydania zatiaľ nie je známy.

Traktor Zetor Simulátor 2011 (PC)

Najväčšia, najočakávanejšia a najvymakanejšia pecka roku sa nezadržateľne blíži! Oproti pokračovaniu bude Farming Simulator 2011 (u nás známy ako Traktor Zetor Simulátor) vylepšený takmer v každom smere. Zlepšené ovládanie, nové stroje, obrábanie pôdy či dokonca chovanie dobytka! Hra bude podporovať aj volanty a gamepady "a to se vyplatí!" No absolútne najsenzačnejšou správou je, že po poliach sa už nebudete musieť prehánať sami, ale pridať sa môžu aj iní hráči. Wow, neznie to perfektne? A ono to k nám vtrhne už o pár dní! 14. januára je ten netrpezlivo očakávaný dátum, kedy príde najvážnejší ašpirant na hru roka!!! Áno, robím si srandu :-)).

Trojice najočakávanejších hier roka 2011 podľa ohlasov:

PC: The Witcher 2: Assassins of Kings, Diablo 3, Portal 2

X360: Gears of War 3, Mass Effect 3, Forza Motorsport 4

PS3: Uncharted 3: Drakes Deception, Killzone 3, Little Big Planet 2

Či už s Traktormi alebo bez nich, tento rok nás čaká kráľovská nádielka. Prajem vám všetkým čo najviac prekvapení a spokojnosti s prichádzajúcimi titulmi a čo najmenej sklamaní. Lets play!

MX-72

ONLINE HRY



Farm Express 2
Prevezte tovar s farmárom.



Frontline Defense 2
Kvalitne spracovaná vojnová tower defense hra



Codename Ballistic
Strieľajte s vojakmi na nepriateľské pevnosti



Deep Sea Diver
Potápajte sa s ponorkou stále hlbšie



Sierra 7
Kvalitná akčná 3D hra, prejdite sériu misii a eliminujte ciele



Chicken House
Rozbite vajcia.



Dragon Spirits
Kvalitná bojovka. Prebite sa jednotlivými miestnosťami



Monster Bus
Ovládajte autobus a prejdite mestom.



Click Play 3
Klikajte na objekty a nájdite šípku vpred



Rocket Up
Vystreľujte a upgradujte raketu

DEMÁ



Battle for Freedom
Demo na multiplayerovú akciu z Rumunska. Jeden hráč preberie boss úlohu so strategickým pohľadom.



Indiana Jones and the Fountain of Youth
Ak máte radi klasické adventúry máme tu demo na neoficiálne pokračovanie Indiana Jones adventúr.



Miner Wars 2031 - prealpha
Miner Wars sa ešte nedostal do aplha verzie a už nám ponúka demo, v ktorom si môžeme vyskúšať základ tohto sci-fi titulu,.

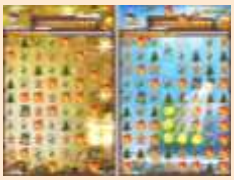
PLNÉ HRY



Dash and the Stolen Treasure
Dobrodružstvo piráta, ktorý sa paradoxne bojí vody. Pekné animované dobrodružstvo na ostrovoch, kde hľadáte poklad



Super Mario Gravity
Hra s Mariom, kde klasicky zbierate mince, skáčete a nepriateľov likvidujete tak, že na nich skočíte.



Jewel Up
Spájajte rovnaké objekty a označujte sety, za ktoré získate body. Nenáročná hra v peknej grafike.



Santa Doesnt Love You
Santa je posadnutý diablom a treba mu pripraviť pasce a hádzať do neho snehové gule.



Octodad
Adventúra so svojským hrdinom a atypickým ovládaním od kolektívu študentov..



Cemetery
Zlikvidujte čo najviac kreatúr pomocou rôznych zbraní na cintoríne.

VIDEÁ MESIACA



Duke Nukem Forever

Po rokoch ticha je tu ďalší trailer na Duke Nukem Forever, ktorý tentoraz ukazuje finálnu verziu titulu.



EA Showreel 2011

Zhrnutie najväčších EA titulov naplánovaných na tento rok.



TERA - Open Beta trailer

Korea práve dostala otvorenú betu MMORPG Tera a autori nám túto udalosť približujú trailerom.



Crysis 2 - multiplayer trailer

Crytek v novom Crysis videu odprezentoval multiplayer a ohlásil Xbox360 exkluzívne multiplayerové demo, ktoré vyjde 25. januára.



Mortal Kombat - X Ray

Ukážka špeciálnych Xray efektov, ktoré vám pri úderoch priblížia devastáciu protivníka.



Killzone 3 - Story trailer

Nová zóna smrti sa blíži a príbehový trailer nám naznačí singleplayerovú kampaň.



Mortal Kombat - Mileena assets

Pohľad na Mileenu z nového Mortal Kombatu



LA Noire - Serial Killer

Druhý trailer na LA Noire nám približuje gameplay štýl tohto detektívneho trileru.



Shift 2: Unleashed teaser

Prevody zažhavíme už 25. marca, kedy hra vychádza v EU.



RAGE

íd software nám pripomína Rage updatovaným trailerom z Quakeconu. Zrejme jediné čo sa v ňom zmenilo je pridanie dátumu

NABUDÚCE

FEBRUÁR.

Bulletstorm (PC, Xbox360, PS3)

Test Drive Unlimited 2 (PC, Xbox360, PS3)

Killzone 3 (PS3)



Sezóna je na spadnutie

DarkSpore (PC)

Stacking (Xbox360, PS3)



