

SECTOR

HERNÁ ROČENKA 2010

HITY ROKA

MASS EFFECT 2, RED DEAD REDEMPTION, METRO 2033, HALO REACH, SUPER MARIO GALAXY 2, HEAVY RAIN, GOD OF WAR 3, LIMBO, ALAN WAKE, STARCRAFT II, MAFIA II, GRAN TURISMO 5

HARDVÉR

WINDOWS PHONE 7, KINECT PRE XBOX360, PLAYSTATION MOVE, PRICHÁDZA NINTENDO 3DS, PSP2, PLAYSTATION PHONE

OSTATNÉ

- VÝSTAVY ROKU 2010
- PRICHÁDZAJÚCE TITULY
- SECTOR REBRÍČKY ROKU

MASS EFFECT 2

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
 ????
 Jendy
 Lord Hagen
 Markus Fenix
 Terzeus

Články nájdete aj na
www.sector.sk

ÚVODNÍK

Ked' večná otázka „Prečo?“ nájde svoju uspokojivú odpoveď, nemusíme sa ani premáhať a kladieme si novú „Koľko?“.

Rok 2010 mal presne 323 dní. Prečo?

Pretože ďalších 43 dní by vám ukradla šesťdesiatka titulov na šiestich platforách predstavených vo výročnom čísle Sector Magazínu. Bez odpočinku. Bez stravy. Bez páuz. Na rekordných 330 stranách sa nachádza výber toho najlepšieho, čo sa vám najviac páčilo a urodilo minulý rok.

Za tých 43 dní ste sa mohli stať traktoristom, šiestym kolom u voza, sexi beštiou, vodcom psychicky skúšanej skupiny tínedžerov, ostrieľaným vojnovým veteránom, gréckym mäsiarom, prsnatou archeologičkou, monochromatickým drobcom, obéznyim inštalatérom, zabijakom renesancie, drsným motorkárom, samotárom v prérii, geniálnym stratégom, ospalým spisovateľom, teplým vládcom.

Poviete si, pche, tisícka hodín čistého času, ale položte si druhú otázku, koľko z nich bolo skutočne odložených na poličku s vedomím, že sú pokorené? Verím, že každý, nielen ja, má na stole svoju kôpku neodohraných, ktorá sa neustále zväčšuje. Než sa poriadne rozbehne rok 2011, je ešte čas doplniť medzery, potom už nebude. Prečo?

...

Pavol Buday

Výber z roku 2010 v ročenke



10

Mass Effect 2.....(10)
 Red Dead Redemption.....(14)
 Super Mario Galaxy 2.....(18)



9.5

StarCraft II: Wings of Liberty.....(24)
 Heavy Rain.....(30)
 Lara Croft and Guardian of Light.....(34)
 Halo: Reach.....(38)
 Bayonetta.....(44)
 Dragon Quest IX.....(48)
 Mario & Luigi: Bowser's Inside Story.....(50)
 Metal Gear Solid: Peace Walker.....(52)
 God of War Collection.....(56)
 God of War III.....(60)
 Assassin's Creed II.....(64)



9.0

Mafia II.....(70)
 World of Warcraft: Cataclysm.....(76)
 Metro 2033.....(80)
 Civilization V.....(84)
 Two Worlds II.....(88)
 Demon's Souls.....(92)
 Singularity.....(96)
 Assassin's Creed: Brotherhood.....(100)
 Splinter Cell: Conviction.....(104)
 Toy Soldiers.....(108)
 God of War: Ghost of Sparta.....(110)
 Castlevania: Lords of Shadow.....(112)
 FIFA 11.....(116)
 NHL 11.....(118)
 Darksiders.....(120)
 Bioshock 2.....(122)
 Metroid: Other M.....(126)
 Limbo.....(130)
 Final Fantasy XIII.....(132)
 GTA IV: Episodes from Liberty City.....(138)



8.5

Call of Duty: Black Ops.....(142)
 Battlefield: Bad Company 2.....(146)
 Napoleon: Total War.....(150)
 Gran Turismo 5.....(154)
 Fallout: New Vegas.....(160)
 Aliens vs Predator.....(164)
 Just Cause 2.....(168)
 R.U.S.E.....(174)
 DJ Hero 2.....(176)
 Guitar Hero: Warriors of Rock.....(178)
 Amnesia: The Dark Descent.....(180)
 Posel Smrti 2.....(182)
 Vanquish.....(184)



8.0-7.0

Need for Speed: Hot Pursuit.....(188)
 Fable III.....(194)
 Alan Wake.....(198)
 Medal of Honor.....(202)
 S.T.A.L.K.E.R: Call of Pripjat.....(206)
 Epic Mickey.....(210)
 Mafia II - Balík expanzií.....(214)
 Arma II: Operation Arrowhead.....(218)
 Formula 1 2010.....(220)



6.5-1.0

Star Wars Force Unleashed.....(226)
 Traktor - Zetor Simulátor.....(228)
 Žeriav: Simulátor stavby.....(230)



Tech

Mobilné hranie Windows Phone 7.....(236)
 Kinect.....(240)
 - Kinect Adventures
 - Dance Central
 Move.....(250)
 - Sports Champions
 - The Shoot
 Čínsky klon Kinectu a Move.....(260)
 Online.....(261)
 Playstation Phone.....(262)
 PSP2.....(263)
 Xbox360 S.....(264)
 Nintendo 3DS.....(268)



Užívateľia

ZenBound 2.....(272)
 Metro 2033 hra vs kniha.....(274)
 Minecraft.....(276)
 Star Wars The Old Republic.....(278)
 Hry roku podľa čitateľov.....(282)

Sector hry roku 2010.....(4)
 Sector recenzie roku 2010.....(223)
 Výstavy roka.....(284)
 Uvidíme v roku 2011.....(294)
 Bonus sekcia.....(328)
 - Online hry, plné hry, demá videá roka

NAJLEPŠIE HRY ROKA 2010

Už niekoľko dní sa zvädzajú boje o najvyššie priečky v rebríčkoch určujúcich kvalitu minuloročných hitov. Iba jedna môže byť najlepšia, iba jedna mohla získať najvyšší počet bodov a iba jedna sa môže popýšiť hrou roka.

Jednou z mojich najobľúbenejších činností v prvých dňoch nového roka je rátanie hlasov redaktorov a vpisovanie údajov do výslednej tabuľky. S každým rebríčkom sa poradie menilo a finálne poradie zaskočilo rovnako ako minulý rok. Na prvých priečkach sa viedol vyrovnaný súboj, z duelu medzi divokým západom a space operou mohol vyjsť iba jeden so zdravou kožou. Do celkového rebríčka sa dostalo 34 titulov, medzi ktorými sa objavili aj také kúsky ako Amnesia, Stalker: Call of Pripjat či Toy Soldiers.

Pretlak vysokorozpočtových a preferovaných konzolových titulov nedával zvyšku najmenšiu šancu. Prvé štyri miesta ušli zvyšnému poradiu s poriadnym náskokom a o piatom až desiatom mieste rozhodoval väčšinou jediný hlas. A jeden taký chýbal aj Alanovi Wakeovi, aby sa dostal na desiatu priečku. V závese za sedmospácom sa umiestnil Assassin's Creed Brotherhood (12.), trinásťka bola osudná pre Singularity, nasledoval Metal Gear Solid: Peace Walker, ktorý o chlpu ušiel Call of Duty Black Ops. Mafía sa prepadla na 20. priečku, Gran Turismo 5 až na 30. priečku.

Priemerné hodnotenia finálneho rebríčka dosahujú 9,55/10, čo je aj najčastejšie udelená známka v recenziách, do Top 10 sa dostali všetky hry, ktoré si minulý rok odniesli maximálne hodnotenie. Nebojím sa povedať, že rebrík si podrobili silné charaktery postáv a uleteli sme prevažne na sekačkách. Aby vyhlásenie najlepších prebehlo transparentne a so všetkou korektnosťou, rebríček sa zostavoval nasledovne: každý redaktor dostal za úlohu zostaviť svu osobnú desiatku, každej hre boli podľa poradia pripísané body od 1 – 10 (od najhoršej k najlepšej) a tie sa sčítali do celkového rebríčka. Podmienkou bolo, aby všetky tituly boli vydané v PAL regióne počas kalendárneho roka 2010. Vyhli sme sa tak hádkam a dlhohodinovým debatám. Body zčítal tabuľkový kalkulačtor a výsledok je pred vami.

Fanfáry, prosím!

10. StarCraft II: Wings of Liberty

Blizzard to mal ľahké, alebo spočítané. Vyrukoval s prvým dielom plánovanej trilógie StarCraft II v priebehu leta, pripísal mu titul najpredávanejšia RTS pre PC súčasnosti a konkurenciu poriadnym štvachom odstavil z obežnej dráhy. Čokoľvek, čo sa len snažilo priblížiť k mikro a makromažmentu v nekompromisných multiplayerových bitkách, bolo roztrhané na prach. StarCraft II to mal ľahké, hráči už nie, hlad je príliš veľký a tak sa s mimoriadnou netrpezlivosťou čaká, aký bude ďalší krok Blizzardu a hlavne, kedy ho podnikne. Dovtedy, Zerg forever!



9. Bayonetta

Podceňovať jedinú zástupkyňu nežného pohlavia medzi najlepšimi nehodno. Koketný a vulgárne cudný zovňajšok ukrýva beštiu v tele bohyně, ktorá neodpúšťa, ale tresce. Favorizovaný Platinum Games ju vyzbrojili najrýchlejším súbojovým systémom pod slnkom a postavili ju proti kilometrovým nepriateľom. Sánka sa svojvoľne otvára v šialených momentoch, kedy rozum nedokáže akceptovať pravidlá rúcané častejšie ako domček z karát opakovane stavaný v prievane.



8. Castlevania: Lords of Shadow

Až s príchodom Gabriela preklenula séria Castlevania po rokoch útrap prah tretieho rozmeru a Lords of Shadow napriek úvodným obavám prekvapila na plnej čiare. V produkcii malo síce prsty rešpektované štúdio Kojima Productions, ale všetku slávu si zaslúži madridské Mercury Steam. Za výnikajúci dizajn úrovni, za vysokú obťažnosť, nevídanú výdrž, epickosť čo do rozmerov a celkovú výzvu. Bravo!



7. Metro 2033

Vojst', či zostať na povrchu medzi zvyškom nepoškvrnených a nezaujímať sa o tajomstvá ukrývajúce sa v moskovských tuneloch? Metro 2033 je príjemný prekvapením a to, že sa ocitá v rebríčku najlepších potvrdzuje kvality východnej produkcie, ktorá je nám nebezpečne blízko. Ak ste počas hrania súčasne čítali aj rovnomennú knihu od Glukhovského, život bez jediného slnečného lúča bol návykový ako zbieranie zlatých nábojov.



6. Super Mario Galaxy 2

Kto robí najlepšie hopsačky na svete a kto je ich hlavným protagonistom, netreba dlho rozoberať. Nosiť drevo do mora môžeme odniesť aj neskôr. Tam, kde sa ostatok produkcie snaží vyrovať svojmu vzoru, tam Nintendo prísne vyučuje sférickými levelmi s tak chytrými postavenými prekážkami, že samotné planéty by vydali na jednu hru. V Super Mario Galaxy 2 sú ich desiatky a kým pozbierate všetky hviezdy a zdoláte všetky výzvy, čaká vás fantastická, krištáliky čistá hrateľnosť.



5. Halo Reach

Posledná a zároveň prvá hra zo série Halo vytvorená Bungie. Miláčik Microsoftu však od svojho dieťaťa dáva ruky preč v snahe vytvoriť niečo väčšie, čo nebude limitované pravidlami sveta, ktorému vdýchlo život a pripravilo o stovky hodín hráčov po celom svete, pretože za nakúpené kredity upravujú obleky Spartanom. Noble tím sa snáď neurazí, bolo ich šesť, Halo Reach patrí piata priečka. Najkomplexnejšie Halo s mimoriadne chytľavým a zábavným multiplayerom si to zaslúži.



4. God of War 3

Jeho dielo jest dokonané. Po chrbtoch Titanov sa vyšplhal až na samotný Olymp a nenechal kameň na kameni. Mimoriadne epickým spôsobom odštartoval začiatok konca krvavého divadla, v ktorom je násilie povýšené bolestivou sugesciou a detailami na oddelené končatiny. Kratova zloba nepozná medzí, keď ide o otázku cti a dodržaných sľubov, God of War 3 nepozná zľutovania, ak príde reč na bombastickú prezentáciu, mega bossov a dokonalú akciu bez jedinej škvvrny.



3. Heavy Rain

Osudy štyroch postáv neriadi osud, ale za motúziky ťahá hráč zo stoličiek scenáristu aj režiséra. Quantic Dream sa pohybuje na miestach, kam sa nik iný nedostal, do popredia dospelého príbehu nekladie prvoplánové násilie, ale emócie na takej úrovni, že z pier postáv je možné prečítať čo hovoria. Desivo živé herecké výkony vás nútia redefinovať pojem hranie, pretože to, čo robíte, skutočne prežívate. Smútok, radosť, strach, ale aj smrť a obavy z rozhodnutí v kľúčových momentoch.



2. Red Dead Redemption

Na západe nič nového? John Marston prišiel do mesta s koltami tak prekliato nízko, že zmenil význam obľúbenej slovnej hračky, „Ešte jednu misiu a idem spať.“ Moderný pohľad na divoký západ s prériou plnou príležitostí pôsobí magneticky ako kedysi spaghetti westerny s Clintom Eastwoodom v hlavnej roli. Vynikajúco napísané postavy, zapadákov, kde bývalý pištoľník pykal za svoje hriechy a cesta očistca, ktorá nebola lemovaná dobrými skutkami, ale telami. Ako za starých čias. Rockstar konkuruje sám sebe a v mnohom predčí formulu akčných adventúr.



1. Mass Effect 2

O chlpe. S rozdielom štyroch bodov získala posádka Normandy vavrín najväčnejší. Samovražedná misia kapitána Sheparda sa nezaobišla bez obetí, ale sfúkla nominantov prepracovanými charaktermi postáv, komplikovanými vzťahmi a herným systémom odladeným tak, že nebolo možné prestať hrať a to ani po vyčistení všetkých planét v systémoch, pretože nás BioWare krmil tými najlepšími DLC, aké ste si mohli dopriať celý minulý rok. Mass Effect 2 je hrou roka 2010, gratulujeme!

Platformové ocenenia:

PC hra roka Mass Effect 2

Xbox360 hra roka Mass Effect 2

PS3 hra roka Heavy Rain

PSP hra roka Metal Gear Solid: Peace Walker

Wii hra roka Super Mario Galaxy 2

DS hra roka Dragon Quest IX: Sentinels of the Starry Skies

Najlepšie v herných štýloch:

Najlepšia FPS – Halo Reach

Najlepšia akčná adventúra – Red Dead Redemption

Najlepšia adventúra – Heavy Rain

Najlepšia plošinovka – Super Mario Galaxy 2

Najlepšia stratégia – Starcraft 2

Najlepší racing – Gran Turismo 5

Najlepší šport – FIFA 11

Najlepšia bojovka – Super Street Fighter IV

Najlepšia RPG – Mass Effect 2

Najlepšia MMORPG – World of Warcraft Cataclysm

Najlepší simulátor – Arma II

Najlepšia expanzia – Bad Company 2 Vietnam

Najlepší multiplayer – Bad Company 2



Najlepšie na online systémoch

Najlepšia Playstation Network hra – Lara Croft and the Guardian of Light

Najlepšia Xbox Live Arcade hra – Limbo

Najlepšia PC hra na stiahnutie – Super Meat Boy



Art stránka

Najlepšia grafika – Metro 2033

Najlepšia pôvodná hudba – Mass Effect 2

Najlepší OST – DJ Hero 2

Najlepší zvuk – Limbo

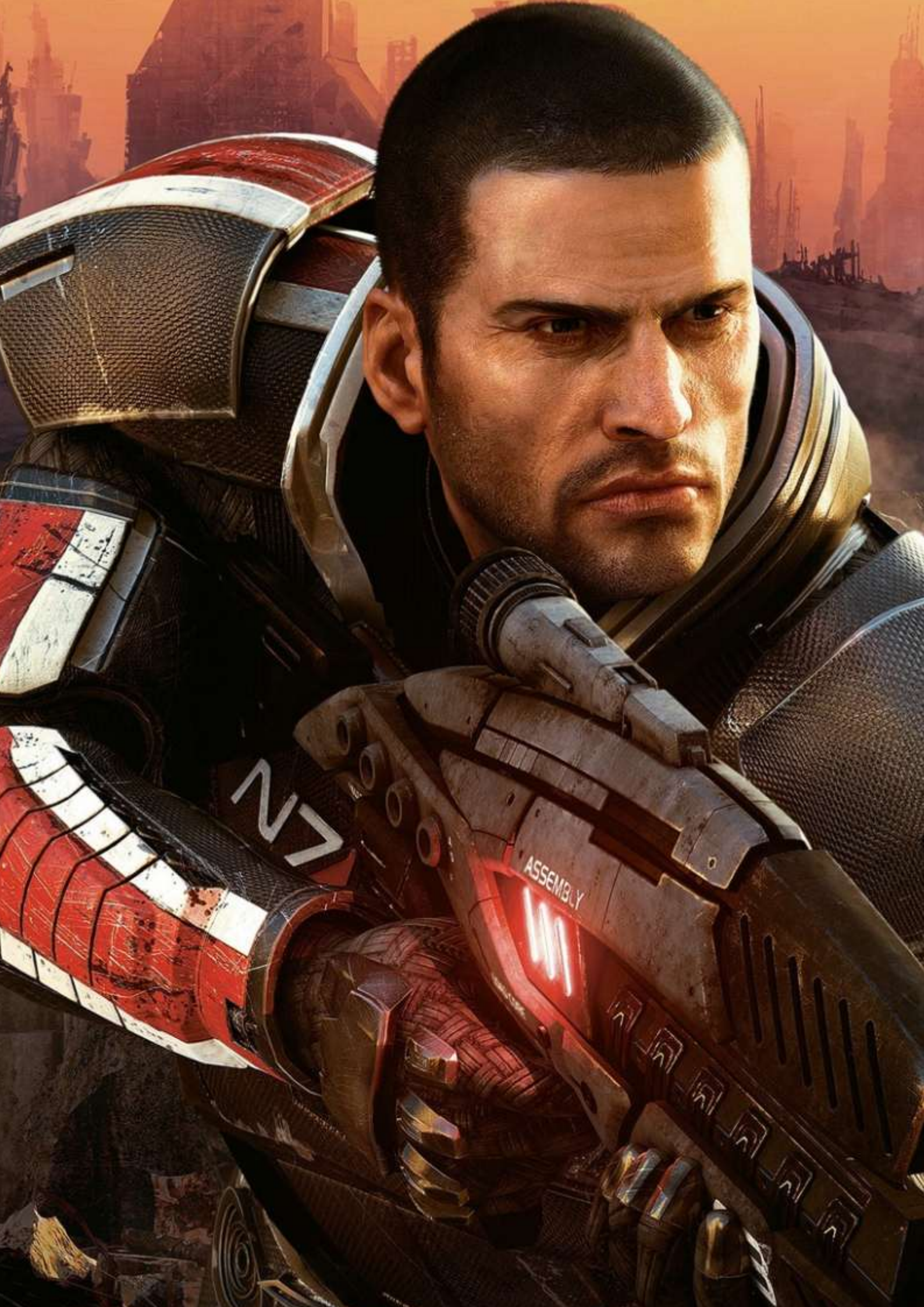
Najlepší príbeh – Alan Wake

Prekvapenie a sklamanie

Najväčšie prekvapenie – globálny úspech a akceptácia Kinectu

Najväčšie sklamanie – Star Wars Force Unleashed II







TO NAJLEPŠIE Z ROKU 2010

10

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

Mass Effect 2 je označovaná za RPG, no nie je tomu tak. Obsahuje asi toľko RPG prvkov ako má v sebe margarín prírodných ingrediencií. Skôr by sa hru patrilo označiť za akčnú RPG s 90 % dôrazom na slovo akčná. Interface pri súbojoch prešiel redukčnou diétou a prestrelky skôr pripomínajú cover & shoot systém z Gears of War. Dvoma klávesami určujete,

tie prešli zoštiehnením, napr. hackovať počítače už môžu všetky postavy. Vlastnosti sú zamerané viac-menej len na schopnosť lepšieho využívania zbraní a biotických síl.

Detaily robia hru tým, čím je. V prípade ME2 je tých detailov skutočne požehnané. Shepard má na lodi Normandy vlastnú kajutu, ktorú môže do určitej miery modifikovať. Do veľkej sklenenej vitríny sa dajú nakupovať v obchodoch modely vesmírnych raketiek, na polici je miesto pre vesmírneho škrečka, kto-

Kapitán Shepard sa vrátil

kam majú druhí dvaja členovia ísť alebo útočiť, prípadne ich zavoláte k sebe. V zapauzovanom režime len zvolíte, akú biotiku majú použiť a na koho, a to je všetko. Na počudovanie to funguje skvele a aj keď im príkazy nerozdáte, správajú sa inteligentne, skrývajú sa za prekážky a používajú ako zbrane, tak aj kúzla... vlastne biotiku. Z RPG elementov ešte zostalo levelovanie a rozdeľovanie bodov do špeciálnych vlastností postáv. Aj

rý sa rád pred vami schováva do domčeka. V skrini môžete vymeniť oblečenie a tiež vytvoriť vlastný set z bojových kusov brnenia, k tomu si smiete zapnúť hudbu z rádia na nočnom stolíku. Do akvária určite nakúpte rôznorodé a rôznofarebné rybky, ktoré potom musíte aj kŕmiť. Ak im nedáte dlho žrať, postupne kapú a mrciny treba povyberať. Dôstojníčku Kelly však môžete požiadať, aby sa vám o rybky starala, no pre-

hovoríte ju len vtedy, ak k nej začnete prejavovať určitú náklonnosť v dialógoch. Ďalšieho psieho maznáčika získate na Kroganskej planéte za kus mäsa.

Na planétach sú okrem obchodov so súčiastkami, hviezdnyimi mapami, vybavením a brneniami dostupné aj všakovaké elektronické kiosky s reklamami alebo galaktickými správami, ktoré komentujú momentálny vývoj udalostí. Môžete zájsť na diskotéku a zatrsť si s mimozemskými rasami, kúpiť pri bare drinky rôznych farieb a mien, no každý má na pozemskú fyziológiu iný účinok a tak sa Shepard môže po pár drinkoch spráskať ako pes. K tancujúcej striptérke si určite

tiež radi prisadnete. Stretnete mnoho domorodcov, ktorí potrebujú nejakú službičku. Pašerák stratil peňaženku a obviňuje z toho inú rasu, obchodník ponúka veľkú zľavu, ak mu nahovoríte spot do reklamy, dve sestry stratili doklady a nemôžu odletieť z planéty a pod. Za tieto postranné questy ste odmenení len zopár bodmi skúseností a pre celkovú hru sú nepodstatné, len proste máte z toho všetkého pocit, že je svet okolo vás živý a vyvíja sa. Všetky postavy si vás pamätajú a radi sa k vám prihovoria, aj keď ich stretnete na inej planéte.

Samostatnou kapitolou sú vzťahy s vašou posádkou a výsadečným tímom. Hutnú chvíľu strávite len verbovaním nových, ale aj niektorých starých známych z originálu. Každého navyše správa osud a staré rany, ktoré im pomô-





MASS EFFECT 2

NAJLEPŠIA HRA ROKU 2010

žete hojiť. Ak si spomínate na pozadie postáv napríklad vo Final Fantasy VII a ich útrapy, tak v porovnaní s ME2 je to len slabý odvar. Ku každému z desiatich stvorení v tíme sa dá vytvoriť špeciálne puto a získať si tak lojalnosť, čo sa pozitívne prejaví na štatistikách a potom nemajú problém položiť za Sheparda aj život. Podmienené to je samozrejme sériou questov, hlavne zamerané na životné traumy a rodinné nehody. Okrem akcie a prestreliek sa situácie riešia pomocou dialógov, ktoré sa vetvia - môžete odpovedať podráždene alebo zhovieavo. Podľa toho sa plnia jednotlivé ukazatele a tak zo Sheparda môžete mať anjela, ktorý by muche neublížil alebo zlodu-

cha, ktorý tú muchu zabije jednou ranou z pištole aj s osobou, na ktorej mucha sedela. Novinkou sú kladné alebo negatívne interakcie aj počas prestrihových animácií, na ktoré však treba promptne reagovať, takže žiadne škrabkanie rozkroku.

Keď už sme zmienili to hackovanie, tak by sme si ho mohli bližšie predstaviť. V minihrách sa dajú hackovať laptopy, terminály, dvere a rôzne konzoly. Prvá je označená ako Nabúranie, druhá Obídenie. Obchádzajú sa hlavne obvody u zamknutých dverí a ide o jednoduchý variant pexesa, kedy treba nájsť a otočiť dva rovnaké symboly. Správnym spárovaním všetkých znakov sa zámok uvoľní.

Nabúranie ukazuje na obrazovke pole s fragmentmi textu a aktuálne hľadaný fragment. Pre bezpečné nabúranie treba nájsť tri fragmenty a zároveň sa vyhýbať škodlivému kódu, ktorý ukončí okamžite nabúranie a zariadenie zablokuje.

Pre tentokrát tiež zabudnite na ozbrojený transportér Mako, s ktorým ste sa mohli premávať po planétach a zbierať suroviny, alebo hľadať nové dobrodružstvá. Autori Mako vyhodili úplne a všetky misie plňte pešo. Zbieranie surovín je vyriešené elegantnejšie. V každej hlavnej sústave obieha jednu z orbít vesmírna stanica, kde nakúpíte sondy, ktoré sa používajú na ťažbu. Potom priletíte k planéte a vstúpite na jej orbitu. Základný



skan vám oznámi bohatosť celej planéty na suroviny od bohatej po chudobnú. Pravým myšítkom potom môžete celú planétu skenovať. Trocha to pripomína prácu s ručným skenerom na text, až na to, že vpravo sa vám zobrazujú krivky všetkých štyroch rúd možných na ťažbu. V prípade, že krivky vystrelia hore, je potrebné nájsť ich maximum pomalším skenovaním oblasti a následne vystrelená sonda zožne všetky materiály v danom území.

Za nazbierané suroviny sa dajú späť na

Normandy vyvíjať nové druhy zbraní, vylepšovať tie stávajúce, upgradnúť biotické schopnosti, či ukovať nové brnenia alebo vylepšiť loď o špeciálne funkcie (delá, štíty, skener, atď.), ktoré však poskytnú len členovia výsadbku.

Mass Effect 2 používa hra rovnaký engine ako originál (Unreal Engine), no je vylepšený na maximálnu možnú mieru. Mo-cap a zobrazovaná mimika, gestikulácia a pohyb tela všetkých postavíček je neveriteľná, spolu so skvelou réžiou a striedaním kamier v prestrihových scé-

nach možno povedať, že tieto virtuálne postavy skutočne hrajú a nejde o žiadnu treťotriednu brazílsku telenovelu, ale o parádny hollywoodsky blockbuster. K tomuto dojmu samozrejme pomáha dabing, ktorý zjavne nebol urobený suchopárnym čítaním textu s cigaterkou a fľaškou piva v ruke. Martin Sheen (Echelon Conspiracy), Carrie Anne Moss (Matrix), Tricia Helfer (Battlestar Galactica), či Michael Dorn (Star Trek: TNG) podávajú špičkové výkony, no napríklad Mark Meer ako Shepard mi proste na úlohu záporníka (ak sa dáte touto cestou) nesedel. Vadil mi v jednotke, vadí mi aj tu. Oveľa lepšie je hrať za ženskú postavu, pani Shepardovú, ktorej sa Jennifer Hale zhostila lepšie.

Soundtrack by som s kľudným svedomím



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

O Mass Effect 2 a jeho jedinečnosti by som mohol ešte dlho písať. Nespomenul som, že môžete importovať postavu z jednotky a všetky rozhodnutia urobené predtým, sa odrazia aj tu. Že skenerom na planétach môžete nájsť nespočet vedľajších misií zachytením a lokalizovaním signálu, že mi trvalo presne 39 hodín a 59

minút, kým som sa prehryzol na koniec, že s postavami môžete zažiť intímny vzťah (lesbické scény included, ak hráte za Shepardovú), že si môžete vybrať z niekoľkých povolaní, na základe ktorých potom používate zbrane a biotiku (nie každý vie používať snajperku, plazmomet alebo ťažké zbrane) a vôbec je toho strašne veľa. Nič som nepovedal o negatívach, tie sú proti zvyšku hry ako prd vo vetre. Zopárkrát sa mi podarilo zaseknúť a bolo treba loadovať, interface by sa dal tiež viac zjednodušiť prítomnosťou tlačidiel na obrazovke a do neakčných pasáží by tak nebolo treba zasahovať klávesnicou.

Už teraz má u mňa séria Mass Effect kultový štatút, tak dúfajme, že v pripravovanom treťom pokračovaní autori vytiahnu ešte ďalšie esá z rukáva. Pre tých, čo ešte

nebežali do obchodu len jeden odkaz: na čo preboha ešte čakáte?!?

Vladimír Pribila

HODNOTENIE

- + jedinečná grafika
- + kvalitný motion capture
- + dabing
- + soundtrack
- + vysoká znovuhrateľnosť
- + variabilita
- + detailnosť v každom smere
- občas zaseknutie postavy
- bodol by viac myšoidný interface

10



RED REDEMPTION

Do

John Marston bol členom obávaného gangu západu, no keď ho jeho partáči nechali ležať v kaluži krvi, modlil sa, aby im to niekedy oplatil. Ako však plynul čas, tak aj John pomaly zabúdal na udalosti z minulosti a začal si žiť svoj vlastný život so ženou a dieťaťom. Selanka však trvala len dovtedy, pokým sa na jeho prahu neobjavili vládni agenti. Tí mali pre Johna ponuku, ktorá sa neodmieta. John dostane svojich bývalých partákov živých alebo mŕtvych a oni sa mu zatiaľ „postarajú“ o rodinu. Nastal čas, aby sa John vykúpil zo svojich starých hriechov.

Sandboxový štýl GTA hier od Rockstaru chytil nejedného hráča za srdce. Zasadiť takýto štýl do obdobia končiaceho

divokého západu nie je taký náhodný ako by sa sprvoti zdalo. R* už majú za sebou Red Dead Revolver, a Redemption je vlastne jeho duchovným pokračovateľom, no už so všetkými atribútmi GTA. Ak si však myslíte, že RDR je len obyčajnou kópiou tohto bestselleru, mýlite sa. Redemption odštartoval novú frančizu ktorá sa pri jednom diely a nejakom tom prídavku len tak nezastaví.

To, čo vás ohromí nazačiatku najviac, je herný svet. Je nádherný. Nie, on je NÁDHERNÝ. Nejde ani tak o použitý engine Euphoria, ktorý sme videli už v GTA, ani o ostrosť a detailnosť textúr, ale o spôsob akým sa dívate na svet. Tak krásne východy a západy slnka v prérii nad horami proste inde neuvidíte. Po ceste aj pomimo sa vietor pohráva s povestnými chuchvalcami trávy, vánok vie jemne



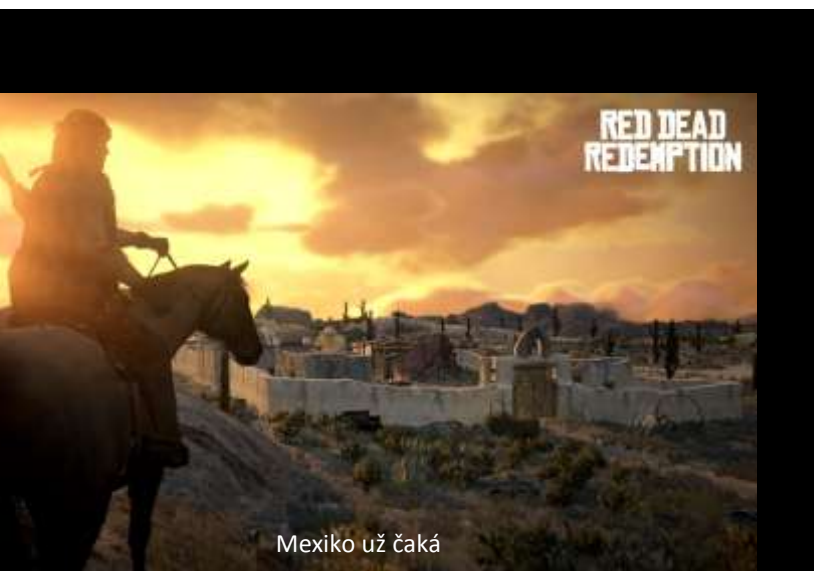
RED DEAD REDEMPTION™



John Marston na ceste k vyúpeniu

rozkolísať koruny stromov a aj suché steblá jednotlivých bylín žiadajúcich vodu. Tieň každého objektu vám ohlási koľko môže byť asi hodín a pripomenie, že so zapadajúcim slnkom už préria nepatrí vám, ale zvieracím predátorom.

MESTA PRIŠIEL ZÁKON!



Mexiko už čaká

svorka vlkov, či kojotov si na vás rada trúfne ak im pred nosom zabijete srnu, či divého koňa, ktorých chceli práve večerať. Ak tento súboj ustojíte, mŕtve zveri môžete stiahnuť z kože a tie aj s mäsom alebo inými trofejami môžete predať obchodníkom. Viac samozrejme zaplatia tí, pre ktorých je to v regióne väčšia vzácnosť a tak dostanete inú ponuku od kupcov v Mexiku a inú na severe krajiny. Stiahnuť z kože a predať je možné každé zviera od najmenších králičkov, hadov, tchorov, medvedíkov čistotných cez pumy, vlkov, psov, koňov, srny, kravy, kozy, až po obávaných medveďov. Zbieranie kvetín a lúčnych bylín je taktiež užitočné, no nie až tak zábavné ako lovenie zveri. Zver sa dá vábiť zakúpenými návnadami a na špecifické buriny a kvety vám pomôže mapa pre babky bylinkárky.

Život na divokom západe je vôbec pestrejší ako by ste si mohli predstavovať. Po cestách necestách sa preháňajú koče s nákladmi, rýchli kurieri, banditi a chudoba ide samozrejme na pešo. Z času na čas vás niekto pristaví a poprosí o pomoc a je len na vás, či pomôžete alebo chudáka ku všetkým jeho útrapám ešte aj okradnete. Dobrý pocit z vráteného koňa, drožky, či záchrana života pred svorkou vlkov však dúfam u vás zvíťazí. Ak však budete až priveľmi dôverčivý, tak kľudne skončíte v prachu cesty bez peňazí, koňa alebo s guľkou v hlave. Dostavničky, ale aj ostatných pocestných môžete prepadať a po aplikovaní šatky na tvár vás v meste nikto nespozná. Nepoho-



dlných svedkov sa síce zbavíte za pochodu, no vypísaná odmena na vašu hlavu priláka lovcov odmiem, ktorí učinia spravodlivosti za dosť alebo budete rýchlejší a požadovanú sumu zaplatíte na telegrafickej stanici vy.

Miesto auta je vašim verným a najbližším priateľom samozrejme koník, ktorého si môžete sami lasom chytiť a v minihre pripomínajúcej ródeo aj skrotiť. Treba sa však naučiť lokácie, kde sa darí dobrým plemenám, lebo vychudnutý chčipák neutečie ani svorke kojotov. O tom, že laso nie je len na chytanie koní vás presvedčia tzv. bounty misie. V meste si strhnete plagát na ktorom je výška odmeny za dolapenie zločincov a za živého sa platí viac. Postrieľaním jeho kumpánov v skrýši sa inkriminovaný dá na útek a vtedy si ho môžete pekne zalasovať, pritiahnuť a zviazať. Potom ho vyhodíte na koňa a víťazoslávne odveziete k najbližšej väznici, alebo ho len prosto budete ťahať za koňom, čím však riskujete, že cestu pomedzi ostré kamene a kaktusy nemusí prežiť. Navyše v meste spôsobíte pohoršenie ľudu. Pre zvedavcov: áno, aj šlapky môžete zalasovať, zviazať a odnieť do zakúpeného apartmánu či domu, no to je všetko. Žiadne hot coffee sa tentoraz nekoná.

Zarobené peniaze treba niekde minúť a najlepšie to ide pri hazarde. R* hodilo do pléna hry ako poker, hod podkovou, kocky, pretláčanie, ťubanie nožom do stola pomedzi vlastné prsty a blackjack. Každá so svojimi vlastnými pravidlami a spracovaním. Na niektoré je potrebný um, na iné šikovnosť, no na všetky aj kúsok šťastia. Ak chýba kus šťastička, tak vás rýchlo môžu protihráči prichytiť pri podvádzaní a potom nie je iná možnosť len vybaviť to ručne stručne v duely s koltami.

Duely boli prevzaté z Red Dead Revolver a čas sa v nich spo-

malí tak, aby ste mali dosť času nasúkať krížiky na nepriateľa ako predpokladaný zásah. Manuálne spomalenie Dead Eye využijete aj pri jazde na koni a povoze, pretože trafiť banditu z chrbta bežiacemu koňa je niekedy nad ľudské možnosti. S presnejšou winčestrovkou, či snajperkou s ďalekohľadom tak trafiť lepšie ako s koltom. Na zašitých mučičoch a rozháňaní davu je však lepší dynamit alebo zápalná fľaša a na záškodnícku činnosť a nepozorované vniknutie zasa vrhacie nože.

Dejová linka pozostáva zhruba zo 60 misií, no je veľa spôsobov ako si celkovú hernú dobu viac spríjemníte a predĺžite. Prechádzkami v prérii a gemblovaním strávite niekoľko hodín ani neviete ako a okrem samotných náhodných stretnutí sú na mape ešte vedľajšie misie označené otáznikom, len ich plnením sa ukazovateľ hravo preniesie cez 10 hodín. Na dosiahnutie legendárneho štatútu je potrebné plniť taktiež série výziev ako zabíjanie svorky vlkov len nožom, skolenie grizlyho jednou ranou alebo hľadanie pokladov a kvetín. Keď už tu chýba ryžovanie zlata, ktoré by bolo pravdepodobne neaktuálne, máme aspoň hľadanie pokladov. Na zakúpenie, resp. inak získanej mape je v hrubých náčrtkoch vypovedané a zobrazené, kde sa poklad nachádza a je len na vašich schopnostiach a pamäti, či miesto nájdete.

Ešte som sa nezmiel o multiplayeri, ktorý je taktiež veľmi podarený a so svorkou kamarátov môžete plieniť mestá a zužovať obyvateľstvo, alebo im od podobnej pliahy pomáhať. Ak sa prihlásite do Rockstar klubu na internete, tak nielenže získate nový oblek pre Johna, ale taktiež môžete súťažiť v sériách výziev, ktoré inak v hre nenájdete.

Samozrejme, že by som našiel aj nejaké zápory a buggy, no tie sú oproti všetkému ostatnému v hlbokéj defenzíve. Občas sa zasekne koník za prekážku keď ho zavoláte a tak si nevie nájsť cestu a vo verzii pre PS3 pokulháva chvíľami plynulosť obrazu v zložitejších scénach s veľa pohybujúcimi sa objektmi, ale nejde o nič závažné a nič, čo by kazilo celkový herný zážitok.

Hranie RDR je o pôžitku z čistej a nefalšovanej hrateľnosti a zábave. Úžasné vyobrazenie divokého západu so všetkým, čo k tomu patrí. Môžete byť kladným ale aj záporným hrdinom a podľa toho vás budú ľudia na ulici buď zdravieť a oslovovať vás alebo s krikom utečú. Obrovský živý herný svet ponúka plno príležitostí na vyskúšanie takmer všetkého, čo ste si ako kovboji so striekacou pištoľkou v desiatich rokoch vysnivali pri sledovaní Winetoua. RDR skrátka nie je len o hrateľnosti, ktorá už aj tak strieka z uší, ale o slasti, prežitku z hrania a maximálneho ponorenia sa do inej skutočnosti. Ja sa totiž volám John Marston a vraciam sa späť do reality, späť na divoký západ.

Vladimír Pribila



HODNOTENIE

- + otvorený svet s voľnosťou
- + poker + ostatné gemblovanie
- + lasovanie
- + fauna a flora
- + skvelá atmosféra divokého západu
- + množstvo možností ako si hru užiť

- framedropy (PS3)
- nedajú sa kúpiť šľapky

10





SUPER MARIO GALAXY 2

Jeden z najznámejších videoherných hrdinov dostáva pokračovanie svojho hitu z roku 2007. Prechod do 3D nebol ojedinelý už vtedy, ale kombinácia výbornej hrateľnosti a veľkého množstva planét bola skrátka neodolateľná a naháňala hráčov túžbu prejsť ďalší a ďalší level na úkor spánku, manželky či voľného času. Iba vlastné predsudky a pár chybičiek jej nedovolili všade dostať čistou desiatku.

Ale doba sa mení a toto je jeden z mála prípadov, kedy Nintendo vyťahuje na rovnakej platforme opäť toho istého hrdinu i rovnaký koncept, pričom ho privádza pomaly do absolútnej dokonalosti. Každý diel Maria priniesol niečo nové – 3D v Mario 64, vodnú striekačku v Sunshine či celé galaxie a planéty v prvom Super Mario Galaxy. Je azda drzosťou, že tentokrát si tvorcovia vybrali už použitý štýl a dajú nám zahrať niečo podobné

znova? Super Mario Galaxy bojuje o plné hodnotenie so ctou, v náročnej úlohe pokračovania a predsa originálneho zážitku.

Začiatok je ešte strhujúcejší ako kedykoľvek predtým a naplno ukazuje atribút, na ktorý sa Nintendo zameralo v prvom rade. Sotva ubehne minútka hry a namiesto fantastického renderovaného intra alebo zdĺhavého vstupu do menu a volieb sa okamžite objavuje na scéne Mario a chce, aby ste brali Wiimote do ruky a začali putovať po svete. Najprv prekvapivo iba v 2D na stranách knižky s ľahkým tutoriálom, ktorý sa po zoznámení s pohybovým ovládaním a niektorými tlačidlami okamžite mení na notoricky

známy príbeh. Princezná Peach síce volá Maria na piknik, no skôr ako dostane šancu piecť koláč, je unesená Bowserom, ktorý vyrástol do extraproportí. Mario sa vydáva na vesmírnu púť za ním.

Ale začíname pekne zľahka. Prvá galaxia i séria levelov sa stará o hráča parádne. Z 2D rýchlo prejde do fešného 3D a po úvodných skokoch po gebuliach sympatických, ale zdravia uberaujúcich oponentov začína skúmanie planét. Levely a pla-





néty nie sú zbytočne rozsiahle, no obsahujú množstvo zákutí, kde čakajú mince alebo hviezdičky. Počet nepriateľov je zatiaľ nízky – a SMG 2 má rado staromód-

ny štýl skákania po nich a odmení vás mincou. Kopa korúnok vedie k vyššiemu počtu životov, ktoré postupom času budete potrebovať, pretože obtiažnosť začne stúpať; ľahká prechádzka platí pre prvý svet, potom sa už zapotíte, ale zároveň máte stále chuť ísť ďalej.

Herný mechanizmus v jadre neprekvapí. Odzbrojujúcim elementom je neskutočná variabilita levelov. Je tu také veľké množstvo nápadov tvorcov, že prakticky každý level sa stáva nezabudnuteľným. Už úvodný vás naháňa z jednej strany planéty na druhú cez typické tunely zelenej či červenej farby, to je iba sympatické en-

tré. Nasleduje naháňačka na ledva viditeľných plošinkách, ktoré sa objavia až po prvom dotyku. Niekedy sa planéty s vami hrajú a zámerne pracujú s dvojitým pohľadom na to, čo sa v nich skrýva na povrchu a vnútri – svetlou ukážkou je level, kde každý skok na plošinku na jednej strane spôsobí jej vyskočenie na tej druhej. Podobných vychytávkov nájdete v hre desiatky. Variácie sú neskutočné, hrajú sa s rozličnými trikmi – gravitáciou, optickým podaním a pestrými prostrediami, kde čakajú pasce. Strieda sa tu bežná planéta s domčekmi, džungľa so smrťiacimi roklinami, svety s lávou či množstvom vody, ktorá môže zraniť či pomôcť, strašidelné domy i zamrznutá plocha, kde korčuľujete a v rýchlosti ničíte nepriateľov. A nemôžu chýbať ani rôzne vesmírom inšpirované svety s padajúcimi hviezdami. Celkovo vás čakajú viac ako štyri desiatky galaxií v siedmich svetoch. Na konci kaž-

dého je samozrejme riadne našťvaný boss, Bowserov prisluhovač či niektorá z jeho lokalít.

Mapa sveta pritom stavila na vyššiu jednoduchosť a požičala si z New Super Mario Bros Wii. šikovný a prehľadný pohľad na celý svet v podobe malej mapky namiesto blúdenia po inom leveli (napríklad v prímorskom meste zo Sunshine). Z minuloročného hitu si nový Mario pritom berie viac, v snahe byť prístupný širšiemu množstvu hráčov. Platí to pre príjemné zoznámenie s hrou a najmä už známym módom, kde sa po niekoľkonásobnej potupnej porážke hrdinu objaví možnosť vyvolať Rosalinu, ktorá vám pomôže a prejde kus levelu. Samozrejme, daňou je iná farba hviezdy – namiesto zlatej dostávajú iba bronzovú, ale level ste absolvovali.

Ale to je prakticky (spolu s inštruktážnym





DVD v balení hry) jedna z mála pomoci, inak sa tu stavia na typicky stúpajúcej obtiažnosti. Je to však hra plynulejšia a zábavnejšia a bojuje proti pomyselnému označeniu datadisku či obyčajného pokračovania s novou číslovkou. Už minulý diel bol výborný, ale azda obsahoval drobné chybičky typu nie vždy overené mechanizmy či občas roztopašnú kameru. Dvojka je pri niektorých leveloch inšpirovaná predchodcom a určitý mechanizmus dokáže rozvinúť do ešte lepšieho formátu. Dokonca sa tu objavuje aj level

zo staršieho Mario 64, skrátka znalci série môžu očakávať nejedno poklepkanie po pleci šikovne zaradenou spomienkou. A čo je podstatnejšie, kamera dostala malú lekciu a neschováva sa za prekážky, ale vhodne sleduje striedavé 2D a 3D dianie. Áno, hoci je hra promovaná ako 3D, koná sa občasné prepnutie do iného rozmeru. Ale kombinácia lepšej kamery i práce s ovládacou kombináciou Nunchak+Wiiimote nesie ovocie v podobe hladkého zážitku, aký ste nedosiahli pri Mariovi napríklad v žiadnej hre na Game-

Cube, lebo ovládač nebol úplne istý.

Ale čo je ešte iné oproti SMG 1? Napríklad nové formy Maria, ktorý môže na seba zobrať podobu kamennej gule a valiť sa nebojácne vpred zoči-voči nepriateľom. Alebo jeho verzia na obláčiku, ale tá je už náročnejšia na ovládanie a prechádzanie levelov. Cloud Mario prináša veľa zábavy, no ešte viac si možno užiť kostýmy Maria včielky či ducha (Bee & Boo). Najväčšou vychytávkou je samozrejme zaradenie verného Yoshiho s veľkým jazykom. Zelený kamoš dokáže pre-



behnúť levelom v parádnom čase, žrať bonusy neskutočne rýchlym tempom, ale možno ho využiť na rôzne akrobatické kúsky. A aj samotný Yoshi má v zálohe pár iných podôb, ktoré celkovú hrateľnosť znásobia.

Samozrejme, že celková obtiažnosť rastie pomerne rýchlo a vaša fascinácia jednotlivými levelmi bude neskôr využitá pre ich opakovanú návštevu. V poslednej tretine hry sa vyžaduje určitý počet zlatých hviezdíček pre ďalší progres, takže tu rýchlo pochopíte fakt, že SMG 2 možno prejsť za cca 12 - 14 hodín pred bránu posledných svetov, ale potom zistíte, že zo 120 zlatých hviezd nemáte ani polovicu. Hra je v tomto smere neľútostná a ďalej vás nepustí, takže treba sa neraz vrátiť.

A po vzore hier s číslkou na konci sa aj Super Mario Galaxy 2 snaží robiť všetko väčšie, lepšie, ešte kvalitnejšie. Pri hrateľnosti to neplatí len o celkovo lepšie vyváženej skladbe levelov a kope ideí, ale aj zistení, že okrem 120 zlatých hviezd sa v hre nachádzajú dve kopy zelených hviezd, ktoré možno po skončení hry začať hľadať a tým pádom si užiť akoby mód New Game Plus. Toto je kráľovská výzva, nájsť 240 hviezd v toľkých galaxiách!

Audiovizuálna stránka súťaží sama so sebou. Už prvý Super Mario Galaxy bol pastvou pre oči a tým, že druhý diel obsahuje ešte pestrejšie svety má veľký potenciál byť ešte krajšou hrou. V takej



chvíli aj zabúdate, na akom starom hardvéri vlastne hráte – pri pohltení totálnou hrateľnosťou si neuvedomíte rozlíšenie či iba Dolby Surround, ktoré stále postačujú. Dá sa povedať, že SMG 2 žmýka z Wii najviac vizuálnych zážitkov v poslednom období a hudobná stránka zase kombinuje fajn soundtrack s pestrou zmesou zvukových efektov pípajúcich z malého reproduktora aj na Wii Remote.

Je to celková atmosféra a už spomenutá totálna hrateľnosť, ktorá dominuje v Super Mario Galaxy 2 a presne tak to má byť. Nintendo zobralo existujúci koncept a vyladilo každú maličkú drobnosť, ktorá v minulosti prekážala a dnes sa už neobjavuje. A ešte zhutnilo ten úspešný recept na najlepšiu behačku všetkých čias, ktorá vám nedá vydýchnuť. Moja prvá návšteva mala trvať tri štvrté hodiny vyhradenej na prvých pár levelov, no zmenila sa na tri hodiny štyridsaťpäť, pretože od SMG 2 sa skrátka nedá len

tak ľahko odpútať. Tu je zabudnutý bonus, tam čaká zlatá hviezda, ešte aj iný svet a v diaľke už vidím Bowsera Jr. a jeho hniezdo. A tie levely, ktoré môžete hrať aj päťkrát a nikdy sa vám nezunujú. Je teda celkom jasné, že ďalšia desiatka v tomto hernom ročníku je na mieste. Najlepšia behačka, akú som kedy hral? Začnite tomu veriť!

Michal Korec

HODNOTENIE

- + HRATEĽNOSŤ
- + variabilita svetov a ich herná náplň
- + poslušná kamera a ovládanie
- + rôzne Mario módy
- + Yoshi vo viacerých podobách
- + grafika, zvuk, hudba
- vlastné predsudky proti Mariovi

10







TAKMER DOKONALÉ

9.5

STARCRAFT II

Legenda sa vracia a príbeh, ukotvený medzi hviezdami nekonečného vesmíru, bude dopovedaný. Starí rivali povstávajú, aby z rôznych pohnútok znovu vstúpili na bojový chodník. Na tento moment sa čakalo roky a chvíľa pravdy konečne nadišla. O aktuálnom vývoji situácie vás bude spoľahlivo informovať neomylné vesmírne spravodajstvo UNN.

A máme tu ďalšiu aktuálnu správu. Zločinc Jím Raynor so svojim prisluhovačmi prepadol kolóniu plnú civilistov a zákerne využil moment, keď bola oslabená útokmi Zergov. Náš milovaný vodca Arturus Mengsk je pohoršený, rovnako ako kolonisti, ktorí zázrakom prežili a podarilo sa im uniknúť z pazúrov spomínaného kriminálnika.

Keď budete naďalej sledovať spravodajstvo UNN, dozviete sa viac. Ale viac pravdy, alebo lží? Najlepšie bude, keď počkáte, kým si Jím Raynor dopije svoj drink a vydáte sa spolu s ním na krížnik Hyperion a až potom vyvodíte závery. Ľutovať určite nebudete.

StarCraft II je RTS s tradičným herným systémom,

použitým v originále a desiatkach iných stratégií, ktoré kombinujú boje s výstavbou a ťažbou surovín. Tri rasy ale ponú-

kajú diametrálne odlišný zážitok, pretože sa líšia nielen sortimentom jednotiek, ale aj formou produkcie a výstavby. Ľudia - Terrani majú okrem iného lietajúce budovy, ideálnou obranou sú bunkre s mariňákmi a základne plienia obliehacími tankmi a nukleárnymi strelami. Jednotky a budovy protossov majú štíty, ktoré sa samočinne regenerujú a navyše stavby musia byť v dosahu energetických pylónov, avšak robotníci - sondy ich nemusia stavať, len ich aktivujú. Protosovia majú jednotky na vysokej technologickej úrovni a najsilnejšie letectvo. Zergovia sú cudzopasné organizmy a budovy získavajú morfovaním na slizovitom povrchu základne. Jednotky sa rodia v hniezde z vajok a osvedčenou taktikou v boji je početná prevaha a rýchle dopĺňanie posíl. Nie je to ale systém hry, čo



WINGS of LIBERTY

robí z Wings of Liberty unikát.

Ak ste nehrali prvý StarCraft, prišli ste o jedinečnú stratégiu. Príbeh je ale stručne zrekapitulovaný počas inštalácie pokračovania. Úvod nového ťaženia vo Wings of Liberty pristihne pri poháriku veteránom dobre známeho Jima Raynora, ktorý sa cíti zodpovedný za zlý osud Sarah Kerrigan, ktorá pre neho bola rozhodne viac ako len špecialistka na tajné operácie. Vtedy konal pod velením vodcu rebelov Arturusa Mengska a veril, že koná správnu vec. Až do chvíle, kým Mengs neponechal Sarah napospas krvilačným zergom a navyše kvôli moci obetoval tisíce bezbranných civilistov. Z lídra rebelov sa stal diktátor a nespokojný Raynor bol vyhlásený za zločincina a nepriateľa nového Domínia. Nastal však čas zraziť hrebienok

pokryteckému diktátorovi. Navyše sa po štyroch rokoch opäť objavila na scéne Kerriganová, vo svojej démonickej podobe, v ktorej pred časom začala vládnuť zergom ako kráľovná čepelí. Staré rany sa otvárajú...

Kampaň zahrňuje bezmála tridsiatku misií,

kde povediete do boja terranské jednotky Jima Raynora. Na chvíľu sa ale stotožníte aj s frakciou Protossov a určite radi pobudnete s temným templárom Zeratulom. Úlohy a ciele sú pestré a prakticky

nenájdete dva scenáre, ktoré by mali podobnú náplň. Navyše sa bojuje za odlišných podmienok, ktoré ešte viac zatriktívňujú misie. Ocitnete sa na žeravej planéte, kde musíte vyťažiť dostatok minerálov, ale pritom treba dávať pozor, aby vašich robotníkov nezaliala láva, ktorá stúpa a klesá v pravidelných intervaloch. V inej lokalite sa počas noci bránite útokom mutantov a cez deň, kedy nevy-





chádzajú, musíte ničiť infikované budovy. Na ďalšej mape treba prepadávať a zničiť konvoje domínia, či eliminovať kolónie zergov zlikvidovaním chladiacich zariadení na plošine. Inokedy sprevádzať a dozerať na neprispôsobivého veliteľa v bojom stroji alebo dbať na bezpečný odlet kolonizačných lodí.

V niekoľkých prípadoch budete mať na výber, akým spôsobom splníte misiu. Voľby sú niekedy ťažké, ale nevyhnete sa im. Napríklad keď budete mať v rukách osud infikovanej kolónie. Pridáte sa k protossom, ktorí chcú hrozbu riešiť likvidáciou kolonistov, alebo sa postavíte na odpor a budete pred nimi sídlo brániť, pretože kolonisti majú šancu, že budú vyličení?

Kampaň je nelineárna, hoci záver vás už bude neomylnne viesť od jedného určeného scenára k druhému.

Väčšinou však budete sami určovať, ktorú misiu uprednostníte a nepochybne vás ovplyvní aj to, že na každej mape odomknete inú jednotku. Zaujímavosťou je, že sa takto dostanete aj k jednotkám, ktoré boli v pôvodnej hre StarCraft, ale v multiplayeri Wings of Liberty ich nenájdete. Poteší vás lietajúci prízrak (Wraith), ktorý sa zneviditeľňuje, starý dobrý motocykel sup s pavúčimi mŕnavami

chuťovky. Príbeh dopĺňajú zaujímavé predelové scény. Nie všetky sú v povestnej Blizzardovskej kvalite, ale každá stojí za zhládnutie a navyše občas sú okorenené trefným čiernym humorom.

Popri hlavných úlohách sa vyskytujú aj bonusové, ktoré prinášajú okrem achievementov a extra kreditov aj cenné body na výskum zergovských a protossovských technológií. Aplikujú sa na križníku, ktorý slúži ako vaša centrálna základňa, kde plánujete postup a pripravujete sa na misie. Obsahuje štyri sekcie. V laboratóriu sa oddelene kumulujú zergovské a protossovské body a postupne sprístupnia sériu jedinečných technológií. Určite padne na úžitok automatizovaná ťažba plynu bez robotníkov, alebo veža na ovládnutie, či spomalenie Zergov. Pritom sa vždy sa odomykajú dve alternatívy a



a
iné



vy si musíte vybrať len jednu z nich. Uprednostníte možnosť produkovať masívne prepravné lode s extra kapacitou, alebo radšej doplníte posily o štvornohých predátorov? Bunkre zlučené s obrannou vežou alebo opevnenú bázu?

V zbrojnici sa vylepšujú budovy a všetky odomknuté jednotky. Každú môžete prikúpiť dve vylepšenia, ktoré sa aplikujú v nasledujúcich misiách. Štíty, vďaka ktorým majú mariňáci viac životov, väčšia kapacita bunkrov, neviditeľnosť duchov bez miňania energie. Všetko padne vhod, len treba zarobiť dosť kreditov. A to by vám ešte nejaké mali zostať na kontrakty so žoldniermi, ktoré uatvoríte v kantíne, aby ste ich potom mohli privolať na bojisku. V kantíne si okrem toho pozeráte spravodajstvo a môžete sa pobaviť pri arkádovej minihre, kde s raketou likvidujete nepriateľov a bossov, ktorí vám letia oproti. Na lodi nechýba veliteľský mostík, kde si vyberáte nasledujúcu misiu, alebo si môžete znovu zahrať tie predošlé, najlepšie na vyššej obtiažnosti. V jednotlivých priestoroch lode (aj misiách) sa potílkajú rôzne postavy, s ktorými si môžete po-debatovať a tvoria súčasť príbehu. Osudy sú rozohrané, ale neraz nedopovedané a očakávame, že sa budú viac do hĺbky rozvíjať v ďalších dvoch častiach StarCraft II.

Singleplayer dopĺňajú výzvy, ktoré sa ideálne hodia ako tréning na sieťovú hru. S každou rasou vás čaká niekoľko máp a predvolených scenárov, kde si



musíte vyslačiť s pridelenými jednotkami. A aj tu sú zaujímavé situácie a podmienky víťazstva. Na niektorých mapách treba pridelené vojsko rozdeliť na

tri stanoviská, ktoré treba ubrániť. Po štarte sa hráč postupne presúva z jedného sektoru do druhého a musí vyslačiť s tým, čo tam zanechal. Na inej ma-





pe musia Zergovia dobyť základňu, pričom väčšinu armády tvoria infestori, schopní ovládnuť nepriateľskú jednotku.

Multiplayer je prakticky identický ako v prvom Starcrafe, čo nie je prekvapivé, keďže systém hry je nezmenený. Upravil sa jedine sortiment jednotiek a rozhodne sa výrazne zlepšila AI a možnosti ovládania. Niektoré pôvodné jednotky zostali, s inými sme sa museli rozlúčiť (prípadne sa objavili len v kampani) a nahradili ich nové. U ľudí zaujme Viking, ktorý sa transformuje z pozemnej formy na lietajúcu, či masívny chodiaci kolos Thor. Protosovia majú teraz silnú materskú loď a keď vzducholode podporia smrtiace lúče jednotiek Void Ray, sú prakticky neporaziteľní. U Zergov sú to infestori, či Brood Lord, ktorý nahradil lietajúceho guardiana a na nepriateľov chrlí hordy hryzúcich parazitov. Vďaka letectvu má jednoznačne mierne na vrch strana protosov a Blizzard by mal považovať o

úprave parametrov jednotiek. Rebríčkové hry sa hrajú v režimoch jeden na jedného až štyria proti štyrom a cieľom je eliminácia súperov. Konečne je v hre možnosť posielat' súperom suroviny, ktorá v jednotke chýbala. S týmto by sa ale málokto dlhodobo uspokojil, no Blizzard, líška prešibaná vie, ako udržať hráčov online.

Ponuka multiplayeru je bohatá vďaka jedinečnému editoru,

v ktorom môžu hráči vytvárať nové mapy, scenáre a dokonca celé kampane so všetkým, čo k tomu patrí, vrátane predelových scén, dialógov a nadefinovaných pohľadov kamery. Prvé mody a zaujímavé režimy sa už objavili a nepochyb-

ne pribudne množstvo ďalších tak, ako v prípade prvého StarCraftu. A nie je to len klasický režim obrany postu (tower defense), ale aj rôzne neštandardné verzie. Ak ste sa zúčastnili beta testu a myslíte si, že už máte StarCraft II dokonale oťukaný, ani netušíte, ako veľmi sa mýlite. Multiplayer neobsahuje podporu hry po lokálnej sieti, nepovažujem to však za mínus, keďže hra pri spustení aj tak vyžaduje online prihlásenie. Internet na aktiváciu (bohužiaľ) v súčasnosti vyžaduje už takmer každá hra a keď musia byť všetci hráči online, LAN stráca opodstatnenie.

S Wings of Liberty bol do života uvedený nie len StarCraft II, ale aj nový Battle.net. Je to vcelku priateľský online systém, kde nechýba členenie komunity, rebríčky, achievements a za zmienku stojí možnosť komunikácie hráčov v rozdielnych hrách od Blizzardu. Má však svoje mušky, ktoré sa prejavujú hlavne v multiplayeri. Napríklad keď je host mimo klávesnice, neraz blokuje prístup k rovnakej mape ďalším užívateľom v poradí. Hra pokračuje v odpočítavaní štartu aj keď niekto odskočí a podobne.

Grafika hry je slušná. Aj keď nie špičková, plne vyhovuje potrebám modernej stratégie. Nechýbajú pekné efekty, fyzika, obľúbené 3D portréty pri výbere jednotiek. Ozvučenie je výborné, hlavne po novej záplate, keď už bez problémov funguje aj režim 7+1. Nastavenia umožňujú prispôbiť parametre hry prakticky každej PC zostave z posledných rokov a to považujem za veľké plus.





Napriek istej skepse a pochybnostiam pri hraní beta testu, teraz môžem z plného hrdla zakričať, že StarCraft II je skvelý a jedinečný. Blizzard dokázal dodať rokmi používanému a už značne ošúchanému hernému systému nový rozmer. Forma kampane s originálnymi prvkami nemá medzi stratégiami obdoby. Multiplayer nezunuje vďaka bohatým možnostiam editora, s ktorým už teraz hráči vytvorili nevšedné mody. Hardvérové nároky sú na dnešnú dobu priam zázračné. Čo viac môžete chcieť? No predsa, aby tu bolo čím skôr pokračovanie StarCraft II: Heart of The Swarm!

Branislav Kohút



HODNOTENIE

- + výborná kampaň s jedinečným konceptom
- + výzvy pre jednotlivca, pestré mody v multiplayeri
- + veľmi ústretové hardvérové požiadavky
- + editor s bohatými možnostami
- tradičný herný systém ako v iných stratégiách
- menšie technické chyby
- mušky v systéme Battle.net a multiplayeri

9.5

Inzertná plocha



HEAVY RAIN

Pojem interaktívny film sa skloňuje mimo herného média od konca 60-tych rokov, kedy bola svetu predvedená česká technológia Kinoautomat. Rozhodovanie divákov o plynutí deja na plátne nakoniec pochoval komunistický režim a rovnaký osud o niekoľko desaťročí čakal na mfulmediálny boom s príchodom veľkokapacitných strieborných diskov. Bublina interaktívnych filmov spľasla tak hlasito, že doteraz sa k pôvodnej idei nik neodvážil čo i len priblížiť s vysokorozpočtovým projektom. Veci sa však dejú v cykloch.

David Cage (vlastným menom David DeGruttola) využíva pružné herné médium pre rozprávanie komplikovaných story postavených na fundamente akcia – reakcia. Jeho najnovšie dielo Heavy Rain ťaží z náskoku vďaka technike. Tam kde zlyhávala grafická stránka ako opora v rozprávaní sci-fi príbehu v predchodcovi

(Fahrenheit), tam aktuálna novinka dokáže šokovať autenticitou a presvedčivými hereckými výkonmi, pričom kompromisy sú takmer nebadateľné.

O Heavy Rain sa dá hovoriť ako o modernej adventúre alebo o renesancii na poli interaktívnych filmov. Jej zaradenie nie je ani tak dôležité, ako jej skutočný zmysel. Ide o most medzi herným a filmovým médium. Z Heavy Rain sa stal referenčný materiál a učebnica toho, čo dokáže hra, ak sa vymaniť z mylných predsudkov o videohrách, že sa tam musí strieľať a zomierať každú sekundu, pričom nemôže byť dospelou. Je o ohýbaní nielen nosného príbehu, ale aj hraníc média ako takého a vymykaniu sa štandardnom formujúcich hry ako ich poznáme.

Existujú postupy, ktoré sa rokmi nemenia, žijú z definícií a svojvoľne evolvujú len vo vymedzených hraniciach zákonov,

ktoré sú do bodky rešpektované. Dá sa povedať, že ten stereotyp nám vyhovuje. Až do doby, kým sa neobjaví niečo originálne, vtedy sa spúšťa obranný mechanizmus, začína nám to smrdieť a pozeráme sa na to cez prsty. Heavy Rain pre niektorých do tejto skupinky patrí, ako aj mnohé ďalšie experimenty. Lenže, ak z



konca uživil aj mimo herného sveta. Cage už vo Fahrenheite spravil niečo, čo sa neodvážil nik dodnes replikovať. V Heavy Rain si bez ostychu prepožičiava rovnakú kostru, dokonca aj v archetypoch postáv by ste našli podobizne, nehovoriac o podobnosti scén, konaní hrdinov a celého castingu.

Vy ste oni. Oni sú vy.

V súvislosti s hrou sa hovorilo o emóciách, rozhodnutiach a ohýbaní príbehu. Všetko má svoje pravidlá a Heavy rain nie je výnimkou. Nič nie je také, ako sa na prvý pohľad zdá a to, že klame vlastným telom, nie je na škodu. Nie je dôležitá prísť na to, ako funguje mechanizmus dávkovania príbehu, ani to, že vybrané scény, nech urobíte akékoľvek rozhodnutia, končia stále rovnako (pretože musia), ale vstrebať to, čo sa vám Cage snaží sprostredkovať pomocou príbehu štyroch hlavných postáv. Potom pochopíte rozdielnosť Heavy Rain od zvyšku a tá je, že vy nesledujete osudy postáv, ale žijete ich životy.

Architekt Ethan Mars, FBI agent Norman Jayden, súkromné očko Scott Shelby, fotografka Madison Paige, každý z hrdinov je po rozvláčnom úvode predstavený ako obyčajný človek, nie superhrdina s nadľudskými schopnosťami. Každý pochybí a podľa vašich rozhodnutí môže dokonca aj zomrieť na následky vášho konania. Heavy Rain má začiatok a koniec, tok udalostí nie je prerušovaný žiadnymi game over obrazovkami či na-

hrávaním uloženej pozície. Od prvého momentu sa príbeh nezastaví a je len na vás, ako sa bude vyvíjať, kam povedú vaše kroky a čomu venujete pozornosť.

Nič nie je povinné, všetko je dovolené, ak vás tam pustí zvedavosť. Myslieť si, že Heavy Rain je hra zázrakov, je mylné. Ako herné médium potrebuje vstupy, aby sa rozbehol príbeh ďalej a spustila ďalšia jeho časť. Potrebuje vás. Potrebuje potlačenie analógu smerom hore, aby Ethan vstal z postele a začal svoj deň. Bude to rozjímanie na balkóne pred sprchou, bude to vykonanie potreby na záchode alebo sledovanie svadobnej fotografie pred návštevou šatníka? A čo potom? Ústna hygiena, holenie? Alebo rovno vybielenie chladničky, či kávačka a vysedávanie pred televízorom? A čo takto rysovacia doska a práca?

V hre neustále tikajú hodiny, ručičky ktorých posúva vpred každá vykonaná činnosť. Možno skôr než stihnete preskúmať moderný dom, príde manželka Grace s deťmi a zamestná vás nákupom. Počas jedného hrania nie je možné vidieť a odskúšať všetko, Heavy Rain vás však motivuje zakaždým pýtať sa samých seba: čo by sa stalo, keby? Čo ak prepadnete manželku za kuchynským pultom a dotykom prerušíte prípravu obeda? Opätujete jej bozk? Ak nechcete intímnosti, necháte plynúť animáciu ďalej a ona vás od seba odtlačí so slovami, že nie je pravá chvíľa na maznanie.

Kam ďalej?

radu dokážu vystúpiť hudobné hry, rôzne kvízy a rodinné tituly plné minihier, tak prečo nie adventúra pre dospelé publikum?

David Cage a Quantic Dream neobjavili koleso, nepoložili základy nového žánru, len sa pohybujú mimo hraníc a prekvapivo to funguje. Samotný príbeh by sa do-





tavami. Popísať príbeh postavený na zvrate "Bruce Willis je duch" je mimoriadne ťažké, dokonca ani trofeje nemajú popisy a odomykajú sa až po ukončení scén. Ethan po strate svojho staršieho syna hľadá cestu, ako sa postaviť na vlastné nohy po traumatizujúcom zážitku, Madison trápí nespavosť, Shelby pomáha rodinám unesených detí v pátraní po sériovom vrahovi Origami a Jayden závislý na triptocaine sa s pomocou moderných technológií dostáva počas vyšetrovania do konfliktu s lokálnymi policajtní. Hra za každú z postáv je pritom iná, nejde len o mačkanie tlačítok v pravý čas, ale aj obhliadku mŕtvoly, forenzná činnosť, analýza dát, či páčenie informácií z vypočúvaného.



Sú to emócie a budovaná empatia voči ovládaným postavám, ktorá vás poháňa vpred, pomocou L2 môžete počúvať, čo si myslia, ako sa cítia. Môžete, ale nemusíte, tak ako všetko ostatné v hre. Hra manipuluje prostredníctvom šikovne navrhnutých scén nielen so silnými zvratmi, ale aj rozbíjaním mozaiky toho, čo už viete novými informáciami. Naschvál vás zavedie do slepých uličiek, falošne obviňuje, odvádza pozornosť a keď si už myslíte, že príde ten dôležitý moment, oslepí vás pravda a budovaná hypotéza sa rozpadne ako domček z karát.



Heavy Rain aj vďaka pomalšiemu tempu nedovolí, aby ste položili ovládač. Zvedavosť, čo by sa stalo, keby ste nezanechali ani jednu stopu na mieste činu, keby ste neskočili zo strechy, vám do nedovolí. Tieto rozhodnutia vás vyburcujú k opätovnému hraniu, po odhalení vraha sa budete k postavám inak správať. Garantovane. Vzťahy k nim sa po vyvrcholení zmenia zásadným spôsobom a budete si želať, aby niekto zomrel bolestivou smrťou, niekto prežil, či si zaslúžil románik.

Na vysvetlenie rozhodnutí sa núka krásny príklad s prestieraním stola. Nízka obtiažnosť (dá sa zmeniť počas hry) nepočíta s pomalým pohybom analógu (vyžadovaným pri opatrnom narábaní s predmetmi, pri nehučnej manipulácii, ktorá vyžaduje presnosť a pod.). Už voľbou obtiažnosti ste sa ukrátili o karhavú reakciu manželky, ak taniere pokladáte na stôl nešetrne. A čo je najlepšie, samotný úkon nemusíte vôbec vykonať, je

to len láskavosť milujúcej manželke, kľudne môžete vybehnúť von a hrať sa s deťmi.

Jazyk Heavy Rain predkladá v každej scéne odlišnú sadu možností, pričom prežiť každú je nereálne aj pri treťom hraní. Je jasne definovaný intuitívnym ovládaním (prevládajú kontextové QTE, ale nevyhnete sa prieskumu a pobežovaniu), ktoré ignoruje kurzor, príkazy či popisy, a interakciou s prostredím a pos-

Okno do duší postáv

Súcitili sme už na mnohých úrovniach, bez slov (ICO), samovražedná misa (Mass Effect 2) a teraz prostredníctvom



emócií vychádzajúcich z obrazovky. Sotva zreteľné pohyby hornej pery, chvenie kútikov, viečok, žmurkanie, z tváre je možné vyčítať nielen aktuálne pocity (či sa postavy boja, snívajú, sú spokojné, niečo ich bolí), ale z pier sa dá odčítavať hovorený text. Po prvýkrát som mal pocit, že sa skutočne dívam na skutočných ľudí, ako pracujú, ako manipulujú s okolím a interakciu neschowávajú v rafinovanom uhle kamery, aby zakryl, že autori nemali čas na spracovanie animácie podávania rúk či výmenu predmetov. Postavy v Heavy Rain majú dušu a vy sa podľa toho k nim správate. Aj obyčajné činnosti ako pitie džúsu z krabice, prezeranie časopisu, sledovanie záznamu na videu, príprava jedla sú tak autentické, že začínate byť smädní, hladní. A keď sa dostanete do situácií zrovnateľných s priloženou zbraňou k spánkom, podlomia sa vám kolená a v nemom úžase sledujete, ako sa niekto s vami škaredo zahráva. V takýchto momentoch dúfate v zázrak a verte, že ku katarzii nedochádza okamžite, ale vedie k nej nervydrásajúca pauza. Na budovaniu atmosféry má nesmierny podiel vni-

kajúca hudba z pera Normanda Corbeila, ktorého dominantný klavír pracuje s melanchóliou doslova geniálne.

Heavy Rain možno vyčítať mnohé, rozvláchny úvod, ktorý je tu pre dokonalejšie zoznámenie s postavami, ale má zato silný otcovský náboj. Na každého pôsobí úvod inak, pričom scenár mohol pracovať s rýchlejšim rozvojom napríklad s použitím cutscén, ktoré v hre nenájdete. Všetko beží v reálnom čase a to je aj daň, prečo sa občas objaví loading obrazovka. Rozprávačská technika by takisto potrebovala vypilovať k dokonalosti, hudba je síce dynamická, ale ak ste rýchlejší v QTE ako hra, tak doznieva ako stlačením tlačítka Stop a nastáva trápne ticho. V ostrom kontraste s hereckými výkonmi dospelých sú pasáže s deťmi, ktorým chýba presvedčivosť v hlasovom prejave. Zlá intonácia v napätých situáciách je na smiech.

„Všetko, čo som spravil, som spravil z lásky.“ vypadlo už mnohokrát z úst hlavného protagonistu. Heavy Rain je príbehom štyroch postáv, ale vy máte opraty osudu v rukách. Môžete smerovanie rozprávania otočiť, spomaliť a tým

ovplyvniť hraciu dobu cca 10 hodín, môžete im dokonca ublížiť. Dostatok miest na rozhodnutie spôsobuje, že každý prežíva ten svoj príbeh po svojom. Heavy Rain sa vymyká akýmkoľvek tabuľkám, berie si to najlepšie z filmových techník a používa ich na rozprávanie napínavej story v hernom prostredí. Ako ju prežijete, je len a len na vás. Aj o tom je život.

Pavol Buday

HODNOTENIE

- + desivo skutočné postavy
- + dabing a herecké výkony
- + emociálny atak na diváka
- + manipulácia a zavádzanie rozprávaním
- + momenty, aké v hrách bežne nevidate
- + výborný bonusový materiál
- + netradičný herný zážitok
- nepresvedčivý výkon detských hercov
- hra nie je pre každého

9.5



LARA CROFT AND THE GUARDIAN OF LIGHT

Práve v momente, keď sme si už mysleli, že Lara zo svojich koltov vystrelala všetky náboje, zrodil sa v hlavách vývojárov z Crystal Dynamics geniálny nápad. Použijeme Laru Croft - hniezdu, legendu, ikonu, alebo akokoľvek túto sympatickú, nadmierne obdarenú, večne mladú archeologičku už teraz môžeme označiť, ale miesto klasického akčného dobrodružstva ju použijeme v kulisách... iného akčného dobrodružstva. Iného? V čom spočíva tá inakosť? V prvom rade v pohľade a v druhom, treťom, štvrtom a všetkých ostatných radoch v hrateľnosti. Guardian of Light tak zároveň je, aj nie je klasickou Tombraiderovkou, ktorou si vďaka digitálnym distribučným kanálom (Steam, XBL, PSN) môžete svoj stagnujúci platonický virtuálno-milenecký vzťah s hnedovlasou copaňou okoreniť.

Lara sa opäť raz zamotala do problémov, ktoré jej prerastajú cez hlavu. Už pred

2000 rokmi zúrila v južnej Amerike vojna medzi Totecom, strážcom svetla a Xolotlom, vyvrheľom temnoty. Vďaka chamtivým archeológom sa Xolotl dostáva k moci a je na Lare, aby dve tisícročia nahromadenej zloby poslala do večných lovísk. Permanentne.

Totec je priam ideálnou nahrávkou na kooperačný smeč. Spolupráca dvoch či viacerých hráčov je dnešným dňom takmer štandardom a ani Tomb Raider sa tomuto trendu nemohol brániť večne. Spojenie dvoch odlišných postáv, rýchlej, šikovnej sexice a silného bojovníka nie je vôbec náhodné, navzájom sa výborne dopĺňajú a pri troche snaženia dokážu vytvoriť efektnú dvojicu. Pred tým, než co-op rozoberieme podrobnejšie, sa však najprv povenujeme singleplayerovej kampani.

Prvý pohľad do nového Larinho sveta je menším šokom. Preč je klasické 3D zob-



LARA
CROFT
AND THE
GUARDIAN OF LIGHT

LARA SA VRACIA V INOM ŠTÝLE

razenie, zmizla kamera zavesená za pôvabným pozadím slečny. Ak by sme pohľad mali opísať po technickej stránke, použili by sme asi pojem „izometrický“, ak by sme ho naopak chceli prirovnať k inej hre, použiť by sa dali tituly ako Diablo alebo staručká séria Crusader. Hlavnú hrdinku vidíte z vtáčej perspektívy, ovládate ju fakticky len v dvoch smeroch, pričom pohyb je vykonávaný jednou analógovou páčkou a mierenie druhou.

Zmena umiestnenia kamery priniesla nový pohľad na boje. Pavúky, aligátory, kostlivci a rôzne formy Xolotlových prísluhovačov na vás budú väčšinou zo všetkých strán a hrdinka sa bude musieť doslova obracať, aby sa ich zbavila. Boje sú zábavné aj vďaka nadštandardnej ponuke zbraní, kde sa postupom

času od klasických dvojpištoliek dostanete až k rotačným guľometom, plameňometom, granátometom či raketometom. Zabíjanie monštier a zbieranie pokladov je odmeňované zvyšujúcim sa skóre a tiež narastajúcim „power metrom“. Skóre je dôležité pri konečnom súčte snaženia za daný level, power meter po naplnení sprístupňuje niektorú z vybraných superschopností.

Larine schopnosti vo všeobecnosti hrajú v Guardian of Light veľkú rolu. Nielenže si pomocou špeciálnych predmetov dokáže zvoliť svoj superútok, navyše si vďaka dvom rozširujúcim slotom môžete slečnu priamo „nakonfigurovať“ podľa vlastného štýlu hrania. Chcete, aby sa Lara zamerala viac na strelbu? Alebo na používanie granátov? Alebo na obranu či rýchlosť? Jednotlivé čarovné

totemy sú poschovávané v separátnych miestnostiach, ktoré síce v levoloch svoje miesto majú, no kvôli postupu v misii za zastavením Xolotla do nich vôbec vkročiť nemusíte. Jedná sa o akési challenges, teda minilevely založené na logických hádankách. Sladkou odmenou za potrápenie mozgových závitov je práve získanie ďalšieho „upgradovacieho“ totemu.

Logické hádanky a puzzle boli vždy silnou stránkou akéhokoľvek Tomb Raider titulu. Aní najnovšie dobrodružstvo sa nezaobíde bez občasného zloženia prstu zo spúšte automatickej pušky a naštartovania sivej kôry mozgovej. Budete posúvať kamenné gule na podstavce, budete sa vyhýbať letiacim šípm, preskakovať horiace podlahy, vyhýbať sa padajúcim balvanom, ale tiež odstreľovať prepínače na diaľku výbušnami, prechádzať okolo jedovatých kvetov a vykonávať iné krkolomné kúsky. Keď si

E LIGHT





k tomu pripočítate Larin vystreľovací hák, tlakové prepínače, časové spínače, otočné plameňomety a ďalšie dobrôtky, dostanete celkom dobrú predstavu o bohatosti adventúrnych prvkov.

O boji sa rovnako ako o puzzle vložkách dá povedať jedno – sú príjemne obtiažne a občas sa pri jedných či druhých v tom najlepšom slova zmysle zapotíte (v medziach dnešných hier). Jednotlivé misie vás navyše motivujú systémom akýchsi subquestov (dohraj level za X minút, pozbieraj všetky červené lebky, znič všetky urny, prejdí cez rieku bez dotyku s vodou, atď.) k viacnásobnému dohratiu. Napriek tomu, že číslo X v predchádzajúcej vete sa väčšinou pohybuje v rozmedzí 5 - 10 minút, reálne trvá jeden level pri prvom prejdení cca 4-krát dlhšie, čo pri celkovom počte úrovni (14) a výbornej motivácii k znovuhraniu robí z „arkádovky“ za „pár korún“ konkurenta aj tým najväčším AAA titulom.

A to sme ešte ani nezabrdli do najväčšieho Larinho tromfu a klenotu. Tým je, ako v prípade každej ženy, jej... muž. Co-op režim stavia vedľa seba Laru s jej rozsiahlym arzenálom a Toteca vyzbrojeného magickou kópiou (v prípade singláču má kópiu k dispozícii Lara) a štítom. Aktivácia co-opu má za následok dokonca mierne zmeny v dizajne levelov, aby možnosti spolupráce dvoch hráčov ešte viac vynikli. Tam, kde predtým dáma vyskočila sama, sa teraz musí odraziť z pánovho štítu. Inde, kde sa v obyčajnej kampani dostala cez priepasť ľahko sama, musí teraz pre partnera vytvoriť povrazový mostík. Jedinou, o to závažnejšou chybou kooperáčného módu je, že v dobe písania tejto recenzie bol dostupný iba v offline režime, t.j. s kamarátom cez internet sa Guardian of Light vychutnať nedal. Patch napravujúci túto hroznú krivdu je naplánovaný na september, no to nič nemení na fakte, že mohol (mal) byť zakompono-

vaný od začiatku.

Skonštatovali sme, že akčná i adventúrna časť hry spĺňa tie najprísnejšie kritériá aj na klasickú krabicovku, takže jediné, čo by mohlo výborne vyzerajúcu jachtu s názvom Strážca svetla potopiť, je technické spracovanie. Našťastie sa tak nestalo a aj v tomto smere si nová Lara Croft poradila viac ako dobre. Izometrický pohľad na rozpadnuté chrámy, džungľu, lávové polia či pradávané hrobky titulu veľmi pristane, grafika je príjemná a dostatočne detailná. Oku ulahodia bohaté efekty, uchu zas výborne ozvučenie i akčná hudba.

Za dané peniaze je Lara Croft and the Guardian of Light takmer ultimátnou kúpu. Ponúka hodiny skvelej zábavy, ktorú si navyše budete chcieť kvôli bonusom a predmetom zopakovať. Aby toho nebolo málo, hra ponúka vyhľadávaný koop režim a ak by bol v online podobe



prístupný hneď pri začatí distribúcie, viem si predstaviť, že by Lara z tohto dobrodružstva odchádzal s absolútnym hodnotením.

Lara Croft and the Guardian of Light je zatiaľ k dispozícii iba pre Xbox360, PS3 a PC verzie debutujú 28. septembra, kedy bude uvoľnený aj patch pre online co-op.

Jaroslav Otčenáš

HODNOTENIE

- + výborne skombinovaná akcia a adventúra
- + RPG atribúty
- + co-op
- + technické spracovanie
- + zbrane, totemy, challenge
- + skvelý pomer cena/výdrž
- Online coop „až“ formou patchu

9.5

HALO REACH

RECENZIA

Akčná / Bungie / Xbox360



Pred deviatimi rokmi vytvorila firma Bungie legendu konzolových FPS titulov - Halo. Titul, ktorý rozbehol FPS scénu na konzolách a ukázal, že aj tento žáner môže fungovať na gamepade. Popri tom bola značka aj pionierom konzolového online multiplayeru a nakoniec

na prvom Xboxe, aby treťou časťou posunul sériu do next-genu na Xbox360 a uzavrel trilógiu tohto hrdinu. Séria však treťou hrou neskončila, minulý rok prišli dve hry - Halo: ODST, krátka ale inovatívna vsuvka do trilógie a Halo Wars, netradične stratégia pre konzo-

lu, ktorá ukázala situáciu 20 rokov pred FPS hrami. Teraz prichádza posledný titul, ktorý sa vracia do časového pásma trilógie Master Chiefa, presnejšie titul, ktorý jej predchádza a ukazuje nám posledné dni planéty Reach. Planéty, kde to všetko začalo.

PAMÄTAJTE NA REACH

aj dôvodom, prečo je dnes Xbox tam, kde je.

Halo: Combat Evolved začal v roku 2001 cestu neohrozeného spartan bojovníka Master Chiefa, ktorá o štyri roky neskôr pokračovala druhým titulom Halo 2 ešte





Hra priblíži
dôležitosť
plánety pre

VITAJ NOBLE SIX

ďalší vývoj vojny ľudstva s nepriateľskou alianciou rás nazvanou Covenant, ktorá vo svojej slepej viere plánuje eliminovať život v našej galaxii. Ľudia sa ale nevzdajú

dni. Zomriete spolu s ňou? Ujdete? Zachránite niečo alebo niekoho dôležitého? Zistíte, až keď kampaň prejdete a to buď

bez boja. Vysielajú do boja svojich najlepších bojovníkov - Spartanov, geneticky upravených vojakov so špeciálnymi obľekmi. Vy budete jedným z nich.

Ste bezmenný hrdina bez tváre, ste Šestka, nemáte minulosť a vaša budúcnosť je viac ako otázka. Podobne ako Master Chief ste elita, ale kým príde na scénu on, musíte pre neho pripraviť pôdu. Po výsadku na planéte Reach sa pripájate k jednotke Noble a spolu sa idete pokúsiť zastaviť inváziu nepriateľov a zachrániť ľudí. Netušíte do čoho sa to vlastne hrdíte. História však nepustí, planéta Reach bude zničená a vy prežijete posledné jej

sám, alebo s tromi priateľmi kooperačne.

Hra ide presne v šľapajách Halo série, vylepšuje grafiku, pridáva nové prvky, ale je to stále to Halo, aké si hráči pamätajú. Arkádové, farebné a zábavné. Aj keď v tomto prípade môžeme povedať, že fariieb ubudlo, štýl je temnejší, drsnejší a viac zachytávajúci atmosféru boja o prežitie na planéte, ktorá sa nedokáže ubrániť masívnej invázii. Deštrukcia je všade naokolo, čakajú na vás zničené stanice, mestá, tajné základne, úteky a pokusy o zadržanie nepriateľských síl. Na rozdiel od cesty Master Chiefa nie ste sami, máte vždy po boku vašich spartanských kolegov, ako aj armádne jednotky snažiace sa zastaviť nepriateľskú inváziu. Masívne boje, ba priam vojna vás bude sprevádzať na každom kroku.

Úpravy enginu totiž autorom umožnili dostať na bojové pole viac jednotiek, viac vojakov a celé to posadiť do masívnejších otvorených prostredí, ktoré budete prechádzať či už pešo, alebo na rozmanitých vozidlách. Warthog bude vaše primárne vozidlo, ale nechýbajú ani štvorkolky, preberiete ovládanie helikoptér v zničenom meste a tentoraz prekvapivo aj vesmírnu loď, s ktorou sa prvýkrát v sérii vyberiete do bojov v otvorenom vesmíre. Vesmírna vsuvka je krátka, ale pôsobivá a nesmierne sa hodí do neustále sa meniacich prostredí a misií. Tentoraz už autori neopakujú prostredia, nechodíte neustále cez rovnaké skopírované miestosti, ale dizajn levelov je moderný, dynamický aj napriek tomu, že hracia doba sa skrátila na približne 7 hodín je to neustála akcia nadopovaná atmosférou a novinkami





Noble one, two, three, four, five...

do Halo série.

Výrazným prídavkom do kampane sú upgrady pre oblek, v leveloch nájdete rozmanité taktické upgrady ako neviditeľnosť, šprint, obranu, silové pole, ale tie najzaujímavejšie sú hologram a jet pack. Hlavné hologram je jednou z vecí, ktoré dokážu zmeniť taktiku bojov a dostať vás aj z bezvýchodiskovej

situácie. Môžete totiž vyslať svoj holografický obraz iným smerom a odlákať tak nepriateľov, alebo ťažké zbrane smerom od vás. Jet pack oproti tomu umožní získať nový pohľad na bojisko, aj keď žiaľ v kampani je prístupný, len v určitých úsekoch, keď ho budete skutočne potrebovať na prekonávanie priepastí a výškových rozdielov.

Zbrane sa výrazne nezmenili, ale prispôbili

na požiadavky bojov, teda

útočná puška s malým ďalekohľadom z ODST je takmer štandardom na ostreľovanie prichádzajúcich vln Covenantov, ale ani brokovnica alebo granátomet nie sú na zahodenie. Spolu v hre uvidíte okolo 15 nových zbraní a približne rovnaký počet starých známych zbraní od raketo- metov až po sniperky. Jednoducho zbrane sa budú cez vaše ruky len tak sypať. Samozrejme, musíte brať v úvahu, že



FORGE 2.0 Editor





vždy unesiete len dve a výber je kľúčový hlavne na vyšších obtiažnostiach. Podobne unesiete aj dva typy granátov, ktoré budú proti hordám nepriateľov jednou z najúčinnjších zbraní. Nie je nič krajšie ako prilievajúci granát na pobežujúcom Elite vojakovi.

Kampaň je kvalitná a je asi len jediný detail, ktorý môže vadieť a to málo informácií o vlastnej postave. Všetci hovoria, že spravila veľké veci, hrdinské, kruté, ale všetko ostatné ostáva skryté. Ste to

síce vy a je to vaša postava a vaše činy, ale aj tak hlavne pre dôležitosť vašej postavy chýba hlbšie prepojenie s ostatným svetom. Chýba, ale plne ho vynahrádza ukončenie hry, ako prvé, tak aj to druhé, ktoré sa vám spustí po tituloch.

Kampaň je však len menšia časť Halo Reach, prakticky ako v každom Halo. Hlavným ťahákom je multiplayer, ktorý je tentoraz najmasívnejším a najprepracovanejším z celej série. Autori zúročili

skúsenosti z posledných štyroch častí Halo, spojili to najlepšie a pridali inovácie po každej stránke.

Spolu má tri typy multiplayeru a to kompetitívny, kooperatívny a aréna mód. Najrozsiahlejší je kompetitívny, kde si hráči zahrajú proti ostatným, či už v tínoch alebo sami v rozsiahlej ponuke módov. Zaujímavou novinkou v tejto oblasti je hlavne Invasion, kde si Spartania zabojujú proti Elite nepriateľom. Kooperatívny multiplayer mimo podpory





Kruh sa uzavrel

kampane ponúka Firefight mód, kde sa s priateľmi budete obraňovať pred vlnami nepriateľov a pridáva aj malý bonus Score Attack, kde pre zmenu súperite s priateľmi o čo najlepšie skóre v prežití. Nakoniec je tu Arena, špeciálny typ multiplayeru v Slayer a Team Slayer módoch pre hardcore hráčov hrávajúcich každý deň. Len ak budete hrať pravidelne, udržíte si svoj rank.

Masívna novinka v multiplayerovej časti je Forge 2.0 editor, ktorý editáciu posúva ešte ďalej ako prvý editor v Halo 3.

Minule sa dalo s editorom len pridávať veci a zbrane na mapy. Teraz autori pridali možnosti budov a objektov a teda môžete vytvoriť prakticky čo len chcete (mimo upravovania terénu). Na každú mapu budete mať obmedzený rozpočet a teda nemôžete ju úplne prepchať zbytočnými objektmi, ale môžete sa pohrať s efektným postavením budov, mostov, krytov, respektíve ciest a vytvoriť tak pôsobivé prostredia a úplne zmeniť ráz jednotlivých máp. Rozhádzajte vozidlá, zbrane

a upgrady a máte vašu prvú mapu. Po vytvorení mapy si nadefinujete pravidlá boja a môžete sharovať a hrať. Najlepšie využitie má editor na Forge World mape, kde dostanete rozsiahly, ale prázdny hornatý terén čakajúci na to, čo z neho vykúzlite. Tu nás určite čakajú zaujímavé prekvapenia.

Mimo módov samotný gameplay teraz výrazne ovplyvňujú upgrady armoru, ktoré môžete takticky využívať a spraviť

História HALO série



HALO COMBAT EVOLVED 7.5

Prvé Halo priniesol fps hry na konzoly a zaujal milióny hráčov. Na PC prišiel neskôr ale už nemal čím zaujať.



HALO 2 9.1

Pokračovanie cesty Master Chiefa pridalo aj multiplayer cez Xbox Live a otvorilo novú dimenziu titulu.



HALO 3 9.5

Tretie Halo posunulo sériu na next-gen konzoly a uzavrelo cestu Master Chiefa.



HALO MMO

Ensemble chvíľu skúšalo vytvoriť MMO v Halo univerze, ale Microsoft ho nakoniec zrušil.

tak z arkádovej prestrelky taktický boj. Celkovo multiplayer jednoducho ukazuje, prečo Halo nemusí vychádzať každý rok ako Call of Duty. Nakoniec je tu ešte jedna novinka dopĺňajúca ako single, tak aj multiplayerovú časť a to kredity, ktoré získava vaša postava za takmer všetko. Prechádzanie kampane, editovanie máp, multiplayer. Kredity môžete míňať na editovanie vašej postavy do stále hlbších detailov a pretvárať si ho na vlastný obraz.

Graficky sa Halo Reach nesnaží byť najkrajšou hrou na konzolách, ale zato z umeleckého hľadiska znovu ponúka jedny z najkrajších scenérií a to priam na každom kroku. Zničená planéta je jednoducho rajom na scenérie. Okrem toho engine vylepšuje detaily prostredia a objektov, vďaka ktorým masívne bojiská vyzerajú priam neuveriteľne. Pridaná emulácia filmového motion bluru, niekedy síce vadí, ale v konečnom dôsledku robí hru filmovejšou. Rýchlostne sa hra drží na 30 fps, ale v niektorých prestrihových scénach, alebo masívnejších bojov vidieť malé spomalenia. Autori dokázali vtlesniť na obraz niekoľkonásobne viac jednotiek a náležite to v hre aj ukazujú. Zaujímavosťou a aj trochu škoda je, že Reach je prvé a aj posledné použitie tejto verzie enginu. Bungie už pre novú hru robí ďalší multiplatformový engine a zrejme rovnako 343 Studios použije pre

ďalšie Halo iný engine.

Zvuková a hudobná stránka ako je štandardom v Halo sérii excelujú a ponúkajú jedinečné dotvorenie atmosféry planéty na pokraji zničenia, ako hudba tak aj zvuky zbraní a tlmené ozveny vo vesmírnych lodiach. Dabing má svoju úroveň a zo zaujímavostí tentoraz mimo angličtiny sa v hre mihne aj maďarčina, keďže väčšina zničeného územia, ktorým prechádzate, bola pred útokom maďarskou kolóniou (a nie, neprešiel tade Slota na tankoch, ale Covenanti na vesmírnych lodiach).

Halo Reach nie je Halo 4, je to podobné rozšírenie príbehu ako ODST, ale tentoraz masívnejšie využívajúce novinky z ODST spájajúce ich s veľkolepými scenériami ala Halo 3. K tomu pribudol Firefight a nový Forge editor sľubujúci zábavu na niekoľko ďalších rokov. Bude na vás, či vás chytí viac alebo menej ako Halo 3, kampaň nie je taká epická ako v Master Chief sérii, ale multiplayer je priam dokonalý. V každom prípade ani po jednej stránke vás nemá ako sklamať.

Teraz bude zaujímavé sledovať, akým smerom sa ďalej pohne Bungie a akým smerom bude Microsoft ďalej tlačíť sériu v novom 343 štúdiu. Jedno je isté - Master Chief sa ešte vráti.

Peter Dragula



HODNOTENIE

- + dynamická kampaň s neustále sa meniacimi prostrediami
- + nové prvky hratelnosti od jetpacku až po vesmírne boje
- + kompletná super ponuka single, coop, multi a editor
- upgrady brnenia sú v kampani zapracované len letmo
- len minimálne pozadie hlavnej postavy v kampani

9.5



HALO WARS

8.5

Po MMO sa pustilo Ensemble do Halo stratégie pre konzolu a uspelo, aj keď firmu Microsoft následne zatvoril.



HALO ODST

8.5

Krátka vsuvka medzi Halo 2 a 3, priblížila boje obyčajných vojakov proti Covenantom.



HALO LEGENDS

Animovaný súhrn príbehov ukazujúcich Halo univerzum z rôznych strán.



HALO FILM

Popri animákoch, komixoch a knihách plánuje Microsoft aj film. Momentálne ho skúša spracovať Spielberg



BAYONETTA

Najsexi akcia pod slnkom

Vzduch sa vždy rozochveje, keď zavlní bokmi. Svojvoľne sa otvárajú sánky, keď namiesto rúžu použije na hornú peru jazyk a keď provokačne a úmyselne olíže sladkú tyčinku, zástupcovia mužského pohlavia sa snažia hypnotizovaním zabrániť predčasnemu odkrveniu mozgu. Jej revírom je mólo osvetlené svätožiarami, jej zbrane hovoria samé za seba. Stačí, keď vojde do miestnosti, zastane čas. Paralyzovaní prenikavou vôňou jej parfumu, odzbrojení diabolsky dokonale vytvarovanou postavou a latexom zvýraznenými krivkami sa nezmôžete na slovo. Keď koketne žmurkne vašim smerom a popraví si kosticové okuliare, prepadáte jej čaru nadobro. Ona totiž nie je obyčaj-

ná modelka, ale čarodejnica, ktorá práve opustila brány porno verzie Rockfortu a je odhodlaná popraviť všetkých anjelov.

Bayonetta má na míle ďaleko od tradičných predstaviteľov hrdinských dobrodružstiev a nevídaných ciest za záchranou sveta, ľudstva. Vo všetkej počestnosti má skvele hodené kocky osudu. Platinum Games vypustili do herného sveta tak sexi beštii, že svalnáči používajúci steroidy značky Unreal engine si práve cvrkli do nohavíc. V Bayonetta sa odráža symbol, alebo lepšie povedané, dôvody, prečo vôbec hráme hry a prečo ich máme radi.

Nie nadarmo hovoríme o čarodejnici, ignorujúc fakt, že je hlavnou protagonist

kou hack'n'slash akcie, ktorá je len prostriedkom na stretnutie s ňou. Ona pokračuje vymedzené hranice a vymyká sa tradičnému charakteru tvorby zapamätateľného hrdinu formovaného (často) celými sériami. Ona sa ním najskôr stala a až potom pre ňu bola ušitá hra. Nie kvôli tomu, aby sa dostala na stránky magazínu pre pánov, nie preto, aby provokovala (akože to aj robí a na jednotku), ale preto aby vás opantala a preživali ste s ňou každú chvíľu. Viedli ju za ruku a hnevom potrestali tých, ktorí jej ublížia na ceste získať späť pamäť. Chránite ju ako oko v hlave a nedopustíte, aby sa jej niečo stalo.

Im felling like a fucking celebrity in this town

Hovorí sa, že japonské hry sú šialené, že sa musíte obrniť trpezlivosťou, aby ste ich pochopili, že sú vyzbrojené vysokou obtiažnosťou a že nie sú pre západnú hernú obec. Pravda. Ale od čoho je potom únik mimo realitu, ak nie o bičovaní fantázie do najvyšších otáčok pracujúcej len a len pre vás. Prečo sa neoddať fantázi a neprepadnúť čaru postavy, ktorá evokuje dávne, zabudnuté a nesplnené túžby. Bayonettu nehrajte kvôli monštrám, stometrovým bossom ani kvôli zbrklému napredovaniu naprieč stroho navrhnutým lokalitám, cez ktoré sa vraciate opakovane späť. Nie.

Bayonetta sa hrá kvôli Bayonette. To vám posielala pusinky, ktoré rozbíjajú magickú bariéru vymedzujúcu priestor arén, kde zväzdate boje. To pre vás sú všetky tie hanlivé pózy, vulgarizmy, posadnutosť lízatkami a jej sladký koketný hlas. Len a len pre vás kamera krúži a vyberá ten nasexistickejší uhol na rozkrok, zadoček a kvapky dažďa stekajúce po poprsí. Takto vás povzbudzuje a viete, že po ďalšom boji príde žmurknutie na súhlas alebo iný



vizuálny stimul. Spolu dokážete divy a preto svojmu dievčaťu na strelnici vystrelíte lízanku na doplnenie života, aktivovanie štítu alebo many.

Na prvom mieste je láska voči postave a potom k všetkému ostatnému. Je zvláštne, že práve Bayonetta dokáže tak presvedčivo predať sugesciu, strach a hnev, keď celá hra stojí na mechanike hard core automatovky, ktorá sa dnes už jednoducho nenesie. Bayonetta nonšalantne a s poriadnym šťuchancom bokmi odstavila kráľa žánru a máme obavy, aby sa pri jeho vzostupe na Olymp niekde nezasekol, pretože čarodejnica nepozná zľutovania. Dante a Kratos, ste oficiálne mŕtvi!

Lets Dance, Boys!

Pán, ktorý dal svetu Devil May Cry, sa vracia vo veľkom štýle. Hideki Kamiya plní do bodky všetko, čo si predsavzal – vniesť do akcií svieže nápady, pretože ako sám hovorí, tento žánr zostal na bode mrazu. Bayonetta sa však až tak inovačne netvári, dokonca s jeho duchovným dieťaťom zdieľa mnohé prvky od gotickej architektúry moderného sveta, kde vládne sektárske presvedčenie a je obývaný nanajvýš podozrivými hlavúňmi, cez diabolicky vysokú obtiažnosť, až po identickú štruktúru a opätovné súboje s rovnakými bossmi. Tak v čom je čaro?

Je to v názve samotnej hry, až potom





bossa drak z jej vlasov, pochopíte, že máte dočinenia s diablícou.

Bayonetta počíta s dvomi sadami zbraňí. Pištole sa dajú vymeniť za brokovnice, na ruky navliecť oceľové rukavice a v inventári pribudne výkonná katana. Čo nový nástroj skazy, to nová sada komb a zmena taktiky. Na vysokých obtiažnostiach je vhodné prepínanie medzi jednotlivými sadami a využívanie ich predností nevyhnutné na prežitie. Bayonetta je ťažká, preťažká a nič vám nedaruje zadarmo. Za nazbierané svätožiary môžete nakúpiť iba obmedzený počet lízaniek naprieč celou hrou! Život vám nedoplnia žiadne truhlice, žiadne zelené orby vypadávajúce z nepriateľov. Ak chcete viac, vystrieľajte si sladkosti na strelnici veľmi vzácnymi nábojmi. Zbrane, upgrady, kombá – to všetko má tak vysokú cenovku, že si dvakrát rozmyslíte investíciu alebo využijete služby výroby vlastných cukrovínek z nazbieraných surovín. Aj preto prehľadávate každý jeden kút herného sveta.

V hre sa umiera tak často, že je možné zmeniť obtiažnosť v menu na Easy alebo Very Easy s ponížujúcimi prívlastkami Automatic. Po tom stačí mačkať gombíky a Bayonetta začne čarovať tak

objavíte tak rýchly súbojový systém, že jeho plynulosť a odozva sa môže smelo rovnať bojovkám. Návaznosť jednotlivých úderov je neregistrovateľná, nehovoriac o pestrosti, vyváženosti a vizuálnej príťažlivosti. To, že sa okolo tyče, ktorá zostala na zemi po mŕtvom anjelovi, točí sexi mašina, je vedľajšie, ona dokáže v okamihu prejsť do výskoku a dopadnúť s úderom topánky s vysokým opätkom sformovanej z vlasov. Konečne máte po kontrole postavu a jej útoky, obranné manévry. Robí presne to, čo chcete a čo ste sa naučili, resp. vyskúšali na loading obrazovkách, kde si kombá môžete z dlhej chvíle nacvičiť (počítadlo vás potom informuje, koľko krát ste ho dokázali naľukáť).

Nepotrebujete rýchle prsty ani nepotrebujete drilovať kombá, ovládať bojo-

vé umenie tým nie je podmienené, aby ste pokorili tisícky nepriateľov anjelského pôvodu. A že to bude fuška. Bayonetta k základnému kopu a úderu rukou pripája štvoricu zbraňí – dve drží v rukách a ďalšia dvojica je pripevnená o opätky. Kombinovanie fyzických útokov a strelby tak frenetickej, že mramorová hala v Matrice by bola na framforce skôr ako by pípanie na detektore upozornilo, že prišiel Neo. Žiaden súboj nebol tak absurdný a tak zábavný ako práve tu. Olovo sa sype z topánok, čarodejníca po naplnení kúzelskej energie dokáže privolať mučiaci nástroj a rozpučiť chudákov anjelíkov v železnej panne. A to je len zlomok z jej brutálneho arzenálu. K dispozícii má aj smrteľné gilotíny, oceľové kone, finíše a kúzla, ktorými dokáže chargovať údery. Keď zožerie



pôsobivý smrteľný balet, že tieto voľby sa oplatí vidieť v pohybe. K štandardným úderom pridáva navyše strelbu zo zbraní tak hlasnú, že zabudnete aj na výzvu a prechádzate úrovňami a kosíte a kosíte. Dokonca sa nemusíte starať ani o Witch Time – spúšťa sa, ak dokonale vystihnete moment blokovaním, kedy vás má zasiahnuť úder. Čas sa spomalí a máte šancu opätovať útok. Ide o techniku, bez ktorej si neskôr na úrovniach Normal, Hard a Non Stop Climax ani len neškrtnete.

So, this supposed to be paradise?

Platinum Games si hýčkajú terajšieho chlebobdarcu, do hry zakomponovali niekoľko odkazov na staré klasiky Segy, ale aj na časy, kedy bývalý dream team Capcomu pôsobil v Clover. Bayonetta meniac sa v ladne pohybujúceho sa pantera, provokovanie nepriateľov pred súbojmi, meno Dr. Eggman na náhrobku (hovorí vám niečo Okami, God Hand, Sonic?) Autori dokázali z jednoduchých pravidiel utkať taký celok, že v praxi nemá konkurenta. Hru však nezabavili nálepky japon-

ská, má časté a dlhé cutscény a situácie tak prehnané, že inde by sa stretli s výsmechom. A to možno neprehryzne každý. Šialený J-pop sa však tak hodí k ultra rýchlym bojom, že si nevieme predstaviť žiadnu inú hudbu. Pretože Bayonetta je elegantná, perverzná, sexi, sado-maso, ale rovnakým dielom aj zábavná a šialene nákazlivá.

Vďaka Bayonette som opäť zahorel láskou a prepadol jej tak rýchlo ako tinedžer, keď mu je opätovaný pohľad spolužiačky. Rýchle vzplanutie mi pripomenulo, prečo hry nemusia mať zmysel, keď splnia účel – zabaviť plnými dúškami. Je ťažké tomu uveriť, ale ak likvidujete anjlikov na odpálenej nukleárnej hlavici, lietate po stenách, jazdíte na motorke svetelnou rýchlosťou, popierate fyzikálne zákony, nestačíte sa diviť a zároveň ste

nedočkávi, kam vás čarodejnica pri ďalšom rande zavedie. Bayonetta je parádne absurdný mix, ktorý sa nedá prestať hrať a súčasne akcia s najdynamickejším súbojovým systémom pod slnkom.

Pavol Buday

HODNOTENIE

- + šarm, čaro, charakter, sexappeal Bayonetty
- + najrýchlejší súbojový systém pod slnkom
- + automatová obtiažnosť
- + smrteľný spád
- + množstvo bossov
- + nekompromisná hrateľnosť
- časté loadingy
- prirýchle Quick time eventy

9.5



V živote recenzenta sú niektoré hry opradené jemnou vrstvou sentimentu či túžby. Po dlhých rokoch im síce nemôže venovať takú pozornosť, ako by chcel v roli obyčajného fanúšika, no stále vyčnievajú a pýtajú si pomyselný piedestál. Môže to byť prvá hra na novom systéme, nový diel v obľúbenej sérii, prípadne úplne posledná hra, ktorú bude na danej platforme hrať. Dragon Quest IX je pre mňa prvá hra, kvôli ktorej som bol ochotný investovať do Nintendo DS. V hantýrke nášho biznisu ide o system-seller – ak by prišla v prvej fáze života NDS, predala by milióny konzol, aj tú moju. Tým, že prišla neskôr, atakovala iné rekordy a patrí jej titul najlepšie predávanej hry v Japonsku za rok 2009. Teraz je otázne, či si na Slovensku nájde viac ako iba jedného nadšeného hráča.

Dragon Quest je totiž japonský pojem. Na poli vlastného žánru JRPG, s renomé najznámejšej série vo svojej domovine (áno, prekonáva aj Final Fantasy) – a v ostatnom svete dosahuje iba zlomok úspechu. Je to obrovská škoda, lebo táto séria v sebe skrýva mamutiu porciu hrateľnosti, akú jej môže závidieť 95 % ostatných hier priemyslu.

Úvodné minúty. Buble vo vás enormná miera očakávaní. Naplnia sa skoro. Deviatka rozpráva príbeh o ochrancoch, ktorí zo svojho vzdušného zámku s obrovským stromom Yggdrasil zostupujú na zem, aby sa venovali ľudkom, chránili ich pred zlom, boli im duchovnou oporou. Za dobré skutky získajú esenciu láskavosti, tú obetujú stromu na streche Observatória a celé roky čakajú, kým na ňom začnú kvitnúť figy. V tom momente príde Nebeský expres a zoberie ochrancov do zasľúbenej zeme.

Prvá hodina vás prepína medzi jednotlivými

svetmi – Observatóriom s kolegami s aurami a dedinkou príznačne nazvanou Angel Falls, kde v neviditeľnej podobe pomáhate dedičanom so stratenými predmetmi či lekciami správania sa k druhým. Väčšinu času skúmate zákutia domov, studní a vidíte, čo si o vás ľudkovia myslia. Na oplátku, tam hore kečate s kolegami, čo nie sú aktuálne vo svete ľudí a zisťujete, ako sa všetci tešia na prichádzajúci deň. Je to síce pomalý rozbeh, no dáva zmysel a ani na sekundu sa nenuďte. Svet ľudí strieda deň s nocou, tam hore zase odhaľujete nové zákutia zámku a to očakávanie cítiť vo vzduchu. Je to očakávanie poriadnej porcie hry – a tá začne po dvoch hodinách.

Keď sa hlavný hrdina ocitá nie v zasľúbenej zemi, ale známom prostredí Angel Falls. Bez aury, no s opášaným mečom a novými známymi. Spočiatku nevie, ako sa z tejto šlamastiky dostať, preto volí cestu dobra, rozhodne sa

konať správne skutky ako doteraz v domnienke, že tak nájde cieľ. Na svojom putovaní skriži cestu s viacerými starostlivými charaktermi jeho formátu, ktoré nemali podobne kúsok šťastia – rytier úfajúci po svojej milej pod kúzlom čarodejnice či celej dedinky sužovanej nešťastím. Práve z nej sa vydá hrdina do sveta plniť väčšie i menšie úlohy, až sa mu príbeh stratí medzi prstami.

Pretože na rozdiel od Final Fantasy, kde vás príbeh stále ženie vpred a je jedným z dôvodov hrania, tu sa možno uspokojiť s úplne prepracovaným svetom. Z kvarteta JRPG vlastností príbeh-postavy-svet-boj sa po pár hodinách prvé duo nenápadne vytráca a dáva priestor druhému. Je to prirodzená súčasť tejto série, ktorá ani nepotrebuje do vašej cesty postaviť mocného zloducha so skupinou menších bossov s vykreslenou minulosťou. Zlo nemá jasnú podobu a nepriateľov stretávate náhodne v divokom neprebádanom svete, nie kvôli túžbe poraziť niekoho nenásytného po moci. DQ IX je cnostná rozprávka s lineárnym postupom, kde vás po stranách čakajú desiatky NPC núkajúce väčšie i menšie questy. A najmä výlety za pokladmi a tajnými zákutiami pestrých pláni či lesov.

Najprv si vystačíte pri vandrovke o jednej osobe, kde môžete hľadať, skúmať a trochu aj súperiť, no pokiaľ si boj chcete skutočne užiť, treba mať vyrovnanú partiu kamošov. Iste, nemôžete pri nich rátať s úplne majestátnym stromom vlastností, ale rozdielne charaktery budú k dispozícii presne tak, ako si ich v pomerne detailnom editore stvoríte. Môžete tráviť desiatky minút pri voľbe vzhľadu, dôležitejšie však bude určenie povolania – bojovníka, mága, kňaza, zlodēja či majstra bojových umení.

Potom ich vyskúšate v súbojoch na ťahy v klasickom štýle, kde vás nemá čo preväpiť –



fyzické útoky, mágia či použitie predmetov. Ale zároveň aj archaická vlastnosť, že v boji neviete odhadnúť poradie, v ktorom vaši kamoši bojujú, klasický to neduh série. Oveľa lepšie zistenie je, že z náhodných súbojov sa séria postupne dostáva k modernejšiemu zobrazeniu nepriateľov na mapke. Nepriatelia sú rôznorodí a autori sem nasypali živých, neživých, drakov, banditov a nevynechali pre sériu typických slimov. Samozrejماً je špecializácia na určité typy zbraní, brnenia, kúzelných distribúcia získaných bodov do schopností. Menej tradičná je možnosť vystriedať celú profesiu s nadobudnutými vlastnosťami, takže oddaní hráči budú môcť na jednej postave vytrénovať jednu a potom aj inú profesiu s väčšinou výhod. Stále platí, že prvotná voľba je veľmi dôležitá a určuje rovnorodé zloženie partie.

Popri skúmaní a boji objavíte megalomanský aspekt hry. Okrem základných questov tu nájdete kopu vedľajších. Môžete sa vrhnúť do alchymie, ktorá núka tisícku predmetov, kde kombinujete všemožné ingrediencie typu kónské lajno až po mocný artefakt z dungeonu. Nezabúdajte na všetky truhlice, kde sa skrývajú potrebné kľúče. A určite si nenechajte ujst' honbu za pokladmi roztrúsenú po celom svete, lebo čo poklad, to náhodne generovaný dungeon s bossom. Povedať dĺžku hry z fleku je nemožné – príbeh azda zaberie 35-40 hodín, ale tie desiatky hodín zábavného skúmania sveta čo nasledujú...

Putovanie je akoby rozdelené do mnohých oblastí, svetová mapa je rozsiahla a skrýva množstvo obsahu. Základná formula znie nasledovne: opustíte dedinu, vandrujete po svete, aby ste sa dostali cez kus sveta do ďalšej dedinky. S vlastným ekosystémom, obyvateľmi v núdzi a občas sa na spestrenie dostávate k ďalšej spirituálnej otázke. Časť

questov vám totiž zadávajú duchovia, ktorí tu bezcieľne vandrujú po zemi a vedia, že pokiaľ im niekto nepomôže, nenájdu cestu k vykúpeniu. To je pomaly až ukážka Aligieriho putovania duší v očistci, ktoré sa z patovej situácie nevedia pohnúť. No vďaka vášmu zásahu (nezabúdajte, že ste bývalý prisluhovač s aurou) sa môžu vyslobodiť. Je to veľká miera satisfakcie podporená dobrým scenárom – a najmä odzrkadľuje jeden obrovský podstatný fakt. Questy v DQ IX nie sú nahádzané do sveta iba samoúčelne, aby ste sa nenudili a autori našli pre ňu využitie.

Naopak, tvorca série Yuji Horii zvolil láskavý, horlivý prístup a ten postupne prenáša na vaše hranie a vlastné pocity. Sú to pocity zadosťučinenia a zároveň si nemožno nevšimnúť, ako si Japonci do hry prepašovali svoje otázky duchovna a náboženstva. Tých pár pohanov medzi vami sa nemusí zľaknúť, je to skôr otázka, ako do hry zapadajú kostoly (ukladáte v nich postup v hre prostredníctvom spovede – dokonca aj pri vypnutí DS dostanete požehnanie) či knži (slúžia na oživenie partákov, keď umrú v boji a preto ich musíte dotiahnuť k duchovnému zástupcovi). Ale ten hlavný odkaz hry je pomáhať svojim bližným – iste, túto mantru vyznávame aj pri desiatke iných RPG, no tu sa pri absencii pomsty či iných pocitov vynára na povrch oveľa rýchlejšie a zreteľnejšie.

A keď sme pri pomoci bližnému, nemožno nespomenúť multiplayer. Síce iba v lokálnej forme, preto sme si pri minulej návšteve Tokia nemohli nevšimnúť davu ľudí pri obchodných domoch či vybraných železničných uzloch, kde sa Japonci zastavili na ceste z práce či zo školy bojovať vo virtuálnom svete. Na výstave Tokyo Games Show sa priamo rozdávali questy cez Wi-Fi, čo je ďalšia ukážka využitia on-line módu. Wi-Fi komunikácia funguje naplno pre tri aktivity – hranie s ostatnými, získavanie nového obsahu (vedľajšie questy majú čísla, časť máte v hre hneď, ďalšie sa každý týždeň objavujú na stiahnutie) a Canvass mód. Táto sociálna vychytávka umožňuje



zavrieť vaše DS so zapnutou hrou a cestovať po meste. Keď nájde podobne zapnuté DS, prebehne medzi nimi výmena charakterov, t.j. váš hrdina sa objaví v cudzom DS a iný zase v krčme u vás. Potom si možno pozrieť jeho vlastnosti, výbavu alebo aj cenné mapky pokladov. Toto je ale opäť primárna otázka na Japoncov, ktorí nakúpili viac ako 4,3 milióna kópií hier a po jazde metrom majú plné krčmy hrdinov. V západnom svete zatiaľ Square-Enix predal cca 450 tisíc kusov, takže na stretávanie a výmenu predmetov by bolo potrebné skôr vyhlásiť samostatný snem hráčov. Viete už, prečo Japonci takto stoja pred obchodmi? Ale pozor, ak sú medzinárodné verzie hry kompatibilné, podniknem v septembri experiment a postavím sa vedľa nich, či mi neposunú pár zaujímavých mapiek. To bude už pravý suvení z Tokia!

Dragon Quest je fenomén a najnovší diel šitý na mieru DS je výbornou ukážkou žánru. A dôkazom, že JRPG nie sú mŕtve! Majú stále miesto v hráčskom svete, odzbroja vás svojou hrateľnosťou i prístupom a na pomery DS je to audiovizuálne príťažlivá hra s peknou grafikou a podmanivou hudbou. Tento rok nemá zmysel investícia do ničoho iného, DQ IX vydrží minimálne do Vianoc. Jeho nekonečný obsah je navyše krásna ukážka, ako hráča udržať pri hre aj po záverečných titulkoch. Nie, nielen ten, DQ IX je vôbec lekcija pre herný priemysel ako tvoríť hráčske klenoty.

Michal Korec

HODNOTENIE

- + rozprávkový dej a krásny svet
- + tempo hry
- + bohaté súboje a nepriatelia
- + prepracované povolania a kombinácie
- + tisícku predmetov
- + skvelá grafika i hudba
- + obrovská porcia end-game obsahu
- + Canvass mód
- iba lokálny multiplayer

9.5
49





Mario & Luigi: Bowser's Inside Story

Čo nového v Hríbkovstve? Bowser v zúfalom pokuse o únos Peach a zmocnenie sa jej hradu zožral magický hríb, ktorý ho premenil na obrovský vysávač a prehltol všetky postavičky vrátane princeznej. Akoby to nestačilo, tak v kráľovstve vyčíňa vírus meniaci Toadov na spuchnuté paralyzované pampúchy. O to viac práce má dvojica najslávnejších inštalatérov – vysporiadať sa so záhadnou chorobou a apetítom Bowsera.

Mario & Luigi Bowser's Inside Story nadväzuje priamo na dlhoročný odkaz diktovaný RPG hrami Mario a vychádza z hernej mechaniky, ktorej základy boli položené handheldovými spin-offmi. Ako môže zachrániť rozprávkový svet dvojica, keď v predchodcovi cez časopriestor cestovali okrem dospelých aj detské alteregó Baby Mario a Baby Luigi? Bowser's Story sa takisto odohráva v dvoch rovinách - vo vnútri zloducha Bowsera a vonku. Mario a Luigi však na úlohu nie sú sami, pomáha im (bez toho, aby o tom vedel) sám zloduch, dokonca ho hráč priamo ovláda! Je to bizarné a bizarná je aj overená a dokonale fungujúca kombinácia skákačky s RPG prvkami alebo RPG s prvkami skákačky. Ako len chcete.

Jednoduchá na pohľad, komplexná vo vnútri. Hra snád's najškaradším obalom za posledné obdobie klame telom. Farebný vizuál evokuje prechádzku ružovou záhradou pre najmenších. Bowser's Story

tak trochu popiera trademark Nintendo, že je pre každého. Stúpajúca obtiažnosť je nastavená tak, aby každý súboj bol výzvou a zároveň prinášal eufóriu z porazeného nepriateľa korunovanú uľavujúcim „UF“. Víťazstvo nie je determinované výzbrojou a úrovňou postáv, i keď aj tieto faktory sa podpisujú pod vaše úspešné ťaženie, ale vašou šikovnosťou.

Skúška reflexov

Na rozdiel od iných RPG, na ktoré sme dlhé roky zvyknutí, sa postavičky v Bowser's Story dokážu ubrániť každému výpadu nepriateľa a dokonca mu uštedriť aj bolestivý counter, ak ste si dobre svoj manéver načasovali. V neskorších fázach k samotnému súboju ani nemusí dôjsť, stačí ak sa vyhnete kontaktu s monštrum a skočíte mu na hlavu. O ostatné sa postará sila a úroveň postavy. Na obranu sa používa skok a úder kladivom, ktorý z nich použijete, musíte vyčítať z chovania nepriateľov a aby toho nebolo málo, tak potrebujete určiť, na ktorú postavu bude zameraný útok, či na Maria alebo Luigiho. V prípade Bowsera je to jednoduchšie, vyberáte len medzi silným výpadom labou alebo ostňami na pancieri.

Nepriatelia dávajú najavo svoje úmysly animáciami a je ich čoraz ťažšie dopredu prečítať. U niektorých je to obláčik pary, u niektorých zmena letu strely a iní sa však snažia zmiast' farbami alebo zamiešaním

fireballov v rukách. Každý nepriateľ útočí inak a platí naň odlišná taktika. Hodené balvany môžete vrátiť kladivom pôvodnému majiteľovi, ostrým výpadom sa dá vyhnúť skokom a ak ho správne načasujete, tak skočíte útočiacemu na hlavu. Obrana je rovnako dôležitá ako útok, kde sa používa rovnako skok a kladivo, ale navyše máte k dispozícii postupne odomyknuté špeciálne schopnosti za nazbierané kúsky puzzle.

Ignorujte ich a nedostanete vrhanie fireballu, kopanie korytnačieho panciera či mimoriadne účinnú trampolínu alebo vystreľovanie postáv zo sudu. Môžete sa zaobiť aj bez nich, súboje však budú dlhšie, vyčerpávajúcejšie a frustrujúcejšie. U špeciálnych útokov (alebo kúziel) takisto platí dokonalé načasovanie pri odrazoch od trampolíny a rýchle prsty pri hádzaní fireballov či kopaní do panciera. Vytvorením úspešnej reťaze sa zvyšuje spôsobený damage a ak ste náhodou investovali body do fúzov (ekvivalent šťastia), tak sa možno podarí Lucky alebo Critical Hit. V Mario & Luigi je všetko inak, všetko je vytvárané z pohľadu zába-
vy, aj levelovanie.

Vo vnútri, aj vonku



Automatické zvýšenie úrovne rozdelí body k jednotlivým vlastnostiam automaticky, jednu z nich môžete navyše upgradnúť. Nejde však o pridelenie jedného bodíka, ale o lotériu - na ktorom čísle zastavíte rotujúci bubon, o toľko sa zvýši daná schopnosť. A práve na levelovanie je prepojená ešte jedna novinka a to celkový rank postavy. S každým zvýšením hodnoty je pridelený jeden slot pre oblečenie. Zabudnite na meče, ťažké brnenie, kúzelnícke róby, či helmy, v Bowser's Story sa nosia montérky, biele rukavice a pracovné topánky. Od hodnoty štyri môžete už navštíviť aj luxusné obchody s vybavením. No opäť nejde o povinnú výpravu.

Počas hry vypadávajú nielen z príšer, ale aj nachádzate kopec predmetov. Občas je to rarita v podobe pevného brnenia, ktoré nenájdete v žiadnom obyčajnom obchode, iba v tých luxusných. Ekonomický systém funguje lepšie z predajného hľadiska, nakupujú sa výhradne liečivá a iné povzbudzovky.

Po prvýkrát dostáva Bowser tak veľký priestor, že svojimi aktivitami prekonáva svojich večných rivalov. Ovládate ho po väčšinu času a čo je ešte lepšie, dokáže sa nafúknuť do obrovských rozmerov a

postaviť sa gigantickým bossom. Počas súbojov s nimi sa DS-ko otáča vertikálne a stylusom kontrolujete každý jeden úder alebo fúkaním do mikrofónu chľenie ohňa. Samotné ovládanie stylusom je v sérii použité po prvýkrát aj u rôznych minihier zameraných na rýchlejšie trávenie či stimulovanie svalovej hmoty.

Keďže Mario a Luigi sa pohybujú vo vnútri Bowsera bez jeho vedomia mu pomáhajú dvíhať ťažké predmety, vráti mu stratený ohnivý dych a on im na oplátku (takisto bez toho, aby si to uvedomoval) podáva pomocnú ruku pri prekonávaní prekážok. Pitím vody sa zaplaví dolný displej a vy môžete vyskočiť vyššie, ak sa Bowser postaví pred röntgen, tak zase vidíte nepriateľov cez steny alebo neviditeľné plošinky. Nie je to však iba hra vo vnútri, Mario a Luigi sa dostanú aj na povrch, kde sa dajú zužitkovať naučené schopnosti pri hľadaní bonusov, vytváraní skratiek alebo vyko-pávaní fazuliek. S Bowserom spálite stromy, rozbijete balvany, keď sa naučia inštalatéri plachtiť vzduchom, preskočíte na vysoké stĺpy a pod.

Vysoká výdrž

Schopnosti sú dávkované počas celého hrania, vždy súvisia s aktuálnym problémom a môžete vziať jed na to, že vám otvorí cestu, o ktorej ste predtým ani nemali potuchy. S takým úderom kladi-vom do hlavy zmenšíte Maria a ten sa prešmykne cez malú dieru. Ak sa po cca 13 hodinách hrania naučíte zavítať do zeme, zistíte, že môžete podliezať nepriateľov a vyhnúť sa súbojom, resp. sa cez milimetrovú medzeru dostať k spínaču, ktorý deaktivuje dvere. Hra odkrýva svoje tajomstvá postupne a po celý čas hrania má dostatok pripravených prekvapení, aby sa zmenil napríklad prístup k bojom, taktika s používaním špeciálnych schopností alebo len ponamáhala závitov pri puzzloch a zdolávaní prekážok.



Mario & Luigi Bowser's Inside Story je esenciou toho najlepšieho, čo sa za posledné roky urodilo v oboch žánroch, je dokonalou symbiózou toho, čo sa dnes výdatne používa alebo považuje za štandard a to navyše v kooperatívnom duchu a s postavičkami, ktoré sa nedajú nemilovať. V súbojoch nerozhoduje správna voľba skillu, ale do obrany a útoku sa musíte aktívne zapájať, v izometrickom grafickom spracovaní sa odráža odkaz starých JRPG, rozprávkový vizuál evokuje tradičnejšiu hopsačku. Je to ako spoznávať už dôverne známe len v inom prostredí. Mario & Luigi Bowser's Inside Story je bez debaty jedno z najlepších RPG posledného obdobia a jedna z najlepších hier pre DS vôbec.

Pavol Buday

HODNOTENIE

- + bezkonkurenčná kombinácia žánrov
- + aktívny súbojový systém
- + obtiažnosť
- + kopec bonusov a predmetov
- + hra za Bowsera
- predsudky voči svetu
- Maria a jeho osobnosti

9.5





METAL GEAR SOLID: PEACE WALKER

Kto je Snake viete, kto stojí za sériou MGS takisto. Kojimu netreba taktiež predstavovať, tak načo sa obťažovať výletom

do minulosti, keď... Počkať. Peace Walker sa vracia do rokov minulých a nadväzuje na udalosti MGS3. A? Nebolo by vhodné vysvetliť, prečo tomu tak je? Na PSP nevyšla trojka, nováčikom stačí, aby vedeli, že nepotrebujú byť oboznámení s pozadím Snake Eater, zvyšku je dúfam jasné, že čím viac si toho pamätajú, tým bude mozaika otázok a odpovedí celistvejšia a jasnejšia (V príbehu sa mihne aj Eva!) Ortodoxní otočia stranu, preladia kanál a čakajú na posily pri opakovanom dolovaní častí z nových Metal Gearov a zabíjaní bossov po stýkrát.

Faktor M - MGS

Bolo by jednoduché hovoriť o novinkách, zlepšovákoch a o tom, že na jednom analogu nemožno ovládať aj pohyb a kameru naraz, pretože kamarát videl v elektrické ako s tým zápasí jeden chalan a ten bol brat makača. Nie. Metal Gear Solid: Peace Walker je hrou presahujúcou zabehnuté koľaje série, s herným systémom šitým na mieru handheldu, pričom paradoxne je v nej toľko obsahu a hrateľnosti,

že konkuruje svojim predchodcom a niektorých aj prekonáva. Peace Walker sa hrá úplne inak, no pritom si zachováva nezameniteľný feeling série.

Peace Walker je aj mimoriadne zvláštna hra využívajúca prvky známych žánrov v šikovnej kombinatorike, ktorá vo finále poskytuje obrovský komfort a zamestnáva vás na dlhé hodiny bez ohľadu na to, či ste skúsení hráči alebo MGS nepoškvrnení. Herný kód dovolí objavovaním sa ponárať hlbšie, držaním sa cesty jasne vymedzenej nosnou kampaňou vás nechá čľapotať na plytčine. Peace Walker je tým typom hry, že v momente keď ju spustíte, viete, že ste zahryzli do niečoho obrovského. Ten rozmer si v počiatkovej fáze ale veľmi ťažko predstaviť.

U mňa boduje aj z iného dôvodu, nie preto, že ide o sériu, ktorú mám rád a som ochotný pre popisy postáv k MGS4 stráviť dni hraním jedného dielu za druhým, aby mi neušli súvislosti. Je unikátna, pretože už dlho hľadám takú, ktorú budem nosiť so sebou a každý deň s ňou strávim pár minút. Na zastávke, v autobuse, čakaním pri skúšobných kabínkach alebo pred spaním. Jednoducho, takou, ktorú plánujete hrať celý rok, aby ste ju

vymenili za inú. A Peace Walker dal neskutočnú kopačku 100 hodinám v Lumines. Zbohom farebné kocky, vitaj militaristická fikcia.

Faktor P - Prenositelnosť

Peace Walker nie je obsahovo tak natriekaná, aby sa o nej napísalo, že je v nej gameplay presahujúci 100 hodín. Ak jej prepadnete, čo nie je ťažké, máte ju pri sebe neustále a sondujete vonku okolo seba po wi-fi hotspotoch, pretože z každého môžete vydolovať posily pre vaše vojsko. Mikromanažment súkromnej armády (Outer Heaven, presne tak, budujete sen Big Bossa, za ktorý nielen on položil život) a vlastnej základne (Mother Base) tvoria alfu a omegu všetkých operácií (misií). Čím viac vojakov v jednotlivých odvetviach, tým môžete vyvinúť viac zbraní, upgradovať ich alebo vyvinúť úplne nové a zlepšujú sa podmienky pre regrútov.

Všetky operácie sú prispôbosené rýchlemu tempu a cestovnej horúčke. Žiadna z nich (okrem súbojov s bossmi) netrvá dlhšie ako 20 minút, dokonca tomuto faktu sú prispôbosené aj cut-scény. Žiadne celovečerné filmy ani siahodlhé dialó-



gy cez codec, tie si užijete z nahrávok jednotlivých postáv, ktoré môžete v kľude počúvať ako podcasty a dozvedieť sa čo-to o francúzskom víne, podnebí v Južnej Amerike alebo o entomológii. Pokiaľ nie je presne definované môžete na misiu vyraziť sami alebo s kamarátmi v co-ope. Hra upravuje hodnoty životov a výdrže na základe počtu aktívnych hráčov. Sú tu zastúpené snád' všetky typy možných aj nemožných objektovo a úlohovo orientovaných misií, od extrakcie, cez hordu a elimináciu, až po záchrannú či pátraciu akciu. Niektoré nadväzujú na

nosný príbeh, iné sa naň pozerajú z iného uhlu, iné sa dopĺňujú a ďalšie sú tu preto že tie predošlé sú pre slabochov. Co-op, to nie je len ideálna pomoc pri zdolaní posledného bossa (ako v mojom prípade), ale cez wi-fi sa dajú vymieňať vytrénovaní vojaci, zajatci alebo kamarátom môžete vlastnoručne zabaliť balíček predmetov s narodeninovým odkazom.

Kojima Productions šikovne vyriešili problém s prenášaním mŕtvol, schovávaním ich a zbavovaním sa tiel. Hráč má po ruke od začiatku zariadenie Fulton Reco-

very System, ktoré vystrelí omráčeného, zraneného alebo spiaceho na padáku a po skončení operácie sa automaticky pridá k vašej rozrastajúcej sa armáde. Ak viete, že pcestujete iba zopár zastávok, môžete sa venovať zostavovaniu bojových čiat a nasadzovať ich do akcií mimo herného prostredia, v okolitých krajinách. Bojové operácie sú viac menej iba porovnávanie síl systémom „kameň papier nožnice“, ale prinášajú so sebou drahocenné skúsenosti. Zbrane, vybavenie, gadgety, všetko sa používaním zlepšuje, rovnako narastá heroickosť hráča a



štatistiky vojakov, ak s nimi absolvujete misie. Silnejšie zbrane = rýchlejšia a efektívnejšia eliminácia nepriateľa, skúsení vojaci = neporaziteľná armáda.

Faktor O – Operácie

Z matematického a z hľadiska výdrže je nosná kampaň kvapkou v mori v celkovom počte operácií. A tých sú stovky! Ani po dohraní príbehu hra nekončí, ale pokračuje ďalej skrytou piatou kapitolou, nehovoriac o tom, že sa tu nachádza ostrov z Monster Huntera a možnosť postaviť si vlastného Metal Geara a ísť s ním do boja! Ale na to, aby ste si ich odmokli alebo položili na lopatky tri tanky a štyri vrtuľníky potrebujete aj silnú armádu a poriadne pľuvátka. A tie získate iba grindovaním, pardon, opakovaním hlavných alebo vedľajších misií. Zlepšíte si tak nielen profil, zbrane budú povýšené na vyšší level, ale v co-ope môžete objaviť ich nový rozmer. Stavbou pripomínajú niekoľko arén oddelených loadingami. Kompaktné prostredia vám umožnia rýchlo prečítať bojisko a okamžite zareagovať a taktiku riešiť za behu. Kto pôjde na strechu, kto bude dávať pozor na chrbát a kto bude prečesávať okolie v úzkych uličkách pri hľadaní tajných dokumentov.



Stratégia pre osamelých vlkov sa pochopteľne mení a namiesto hlučných zbraní prídu na rad fajnové riešenia problémov s nastraženými časopismi, schovávanie sa v krabiciach (tentoraz aj s vedľajšími efektami) alebo odlákavie stráží hádzaním prázdnych zásobníkov. Peace Walker je stále Metal Gear hrou, stealth a tichý postup stále tvorí gro, dokonca by sa dalo povedať, že zdieľa s trojkou aj rovnakú schému a so sériou aj charakteristické momenty a lokality ako neodmysli-

teľný súboj s vrtuľníkom Mi-24 Hind, tajná základňa, hustá džungľa, neviditeľní sniperi a pod. Napredovať sa dá viacerými spôsobmi, ktoré treba vysokým počtom gadgetov a zbraní objaviť.

Trpezlivosť vyžaduje a vysoké nároky na hráča kladie ovládacia schéma. Vzhľadom na absenciu druhého analógu je korekcia kamery namapovaná na štvoricu tlačítok so symbolmi. Auto Aim pri precíznej práci agenta v teréne nedopo-





ručujem, pretože už tak vás ukracuje o presnosť a navyše o možnosť prekvapenia, ak trafíte vedľa. Nemotornosť ovládania je kompenzovaná chovaním AI, vie byť aj zákerná, smrteľne presná, počuje, sonduje, hlási a koordinuje útoky pri spustení alarmu, ale vie byť aj smiešna, keď nevie vstúpiť do plechovej budy, ktorú používate ako úkryt pred salvami z tanku.

Faktor B – Big Boss

Popri ovládaní je hráčova pamäť neustále bombardovaná informáciami, ukazovateľmi a paličkovými grafmi. Hra od začiatku servíruje nové funkcie postupným naberaním skúseností, ale niekedy nestačí ani 20 hodín, aby ste pochopili malé piktogramy zobrazujúce vlastnosti zbraní. Peace Walker je napriek tomu univerzálna, odmení aj toho, kto sa bude venovať iba nosnej kampani a na všetko ostatné sa vykašle. Moderná doba nám diktuje, aby sme si užívali hry v kooperácii, Kojima Productions tak vyladili herný systém, že co-op nie je prekážkou, nevyhnutnosťou, ale doplnkom podobne ako kompetitívny multiplayer so sériou štandardných režimov. Nestoja si v ceste, ale ťažia z manažmentu základne a získavania skúseností. Môžete hrať celú hru sólo a nikdy sa nepripojiť, môžete hrať celú v co

-ope, môžete ju prejsť a nikdy nenaraziť sa misiu s balením 16-ročnej dievčiny Paz, ktorá prosí Snakea, aby zastavil inváziu vojsk v Kostarike.

V Peace Walker sa odráža esencia vymieňania kartičiek, pilovania postáv a exponovania, manažment základne, výbušných operácií proti stometrovým bossom a v neposlednom rade aj univerzum, kde drsný hlas až hlúpo opakuje názvy vojenského vybavenia, aby ich v ďalšej sekunde rozstrieľal na fašírky (Hind?) Už sme unavení počúvať ako Kojima dáva ruky preč od svojho dieťaťa, ako dáva priestor mladším tímom a ako sú dialógy postihnuté pokročilou filozofiou o zmysle vojny a života, vždy keď je u kormidla, nezameňte sa podpísať pod novú MGS hru. Má čo povedať a je to poznať, pretože Peace Walker obsahuje toho toľko, až je čudné, že to nevyteká von z UMD disku.

Peace Walker je hrou, akú ste doteraz nehrali na PSP alebo inej platforme, kde by nefungovala z prozaického dôvodu – musíte s ňou cestovať. Peace Walker nie je jednookým kráľom, pretože je tu aj Monster Hunter, no dedičstvo série ju obohacuje nesmiernou

históriou a takým zmyslom pre detail, že zvyšok tvorby môže tíško závidieť. Najkomplexnejší Metal Gear Solid na najmenej platforme. Bodka. Potrebujete ešte nejaký iný dôvod na kúpu?

Pavol Buday

HODNOTENIE

- + budovanie armády základne a ich manažment
- + bezkonkurenčná grafika a dabing
- + zmysel aj pre ten najmenší detail
- + interaktívne cutscény
- + obrovská výdrž, zadarmo distribuované DLC
- + motivujúce achievementy
- časté loadingy
- absencia online MP

9.5





GOD OF WAR Collection

Kherným remakom a kompi-lačným edíciám sa viaže predovšetkým nostalgia. Odhladnuc od výročných edícií (GOTY – Game of the Year) je emočný útok pozitívnym stimulom negatívne vplývajúc na peňaženku. Je to rovnaké ako pri CD, knihách alebo DVD vo vašich knižniciach. Určite sa nájdú tituly, ktoré by ste sem zaradili vo vynovenej forme s pridanou hodnotou. Remastrovaný obraz a zvuk ocení predovšetkým fanúšik, novopечený majiteľ nebude rozoberať dôvody ani ho zaujímať nebudú, prečo je tomu vlastne tak. Velikáni si to však zaslúžia.

Sony nie je jedinou spoločnosťou, ktorá sa vracia v čase späť a zo svojej bohatej zbierky vyťahuje drahokamy a dáva ich opätovne prebrúsiť. Nemohlo sa vsadiť na lepšiu sériu, akou je God of War. Pri ohlásení God of War Collection sa strhla vlna otázok, či spoločnosť nezačína prinášať na svoju vlajkovú loď PlayStation 3 tie najväčšie PS2 hity, keďže spätne kompatibilná so svojou staršou sestrou už nie je. ICO a Shadow of the Colossus, pálili salvy média, fanúšikovia jasali. Ruku na

srdce, nie je remake ako remake. Prepis God of War je prepisom prvoplánovým.

Uvedenie God of War III čakal celý svet, vychádza na platforme, kam Kratos patrí a ktorá dokáže rozpovedať záver trilógie mohutnou salvou, akú si pád Olympu vyžaduje. Collection zapadá do marketingovej kampane, do plánov vzbudiť záujem o predošlú tvorbu a diely, ktoré „to“ začali.

God of War Collection bohužiaľ "trápi" skutočnosť, že nemá žiadne regionálne kódovanie, ktoré spôsobilo, že koncoročná ochutnávka majstrovského umenia najväčšieho gréckeho mäsiara (pozn.: to je pre toho, kto vie, že to je preňho určité, pozn. Junker) bola najhromadnejšie importovaným titulom pred Vianocami (Inými slovami, kto naň čakal, ho už dávno má). Ďalší drobný problém opäť spo-



jeným s načasovaním je uvedenie na trh v PAL regiónoch až po premiére God of War III. Na záujem o značku to vplyv nebude mať, kto bude chcieť viac, nájde na pultoch Collection a kto dohral najskôr Collection, vrhne sa na trojku. Zo strany chronologickej a dejovej návaznosti by bolo logickejšie, keby sa kolekcia dostala na trh skôr. Možno práve pred koncom minulého roka ako v zámorí.

God of War (2005) a God of War 2 (2007) mali nielen na svoju dobu výborne postavený bonusový obsah motivujúci k lepším a vyšším výkonom na jeho odomknutie v sérii krutých challengov. Bonusový obsah sa však nezmenil, je zachovaný v pôvodnej podobe, čo znamená, že nemá žiadnu pridanú hodnotu. Collection by si zaslúžila minimálne komentár vývojárov alebo všeobecného video sprievodcu celou sériou. Na druhej strane, kostýmy, arény a prehliadka vystrihnutých monštier vás zamestná rovnako ako pred rokmi.

Obe hry bežia vo vysokom rozlíšení so zapnutým antialiasingom pri 60 fps. V prípade God of War je vek poznať na chudobnejších efektoch a práci so svetlom, ktoré v HD bijú do očí, podobne ako iba upscalované prestrihové renderované scény. God of War II obstojí kvalitou vizuálu aj dnes, hýbe sa a vyzera jednoducho skvele. Drobnou užívateľskou nepríjemnosťou je nutnosť po každom spustení nastavovať v options obraz, aby sa natiahol na celú obrazovku.

V krabičke s hrou je jeden jediný Blu-ray disk až po okraj naplnený krvou a glorifikovaným násilím s tak zbytočným manuálom, ktorý si nezaslúži, aby bol vôbec spomenutý. Aspoň že sú puritáni, jazykoznanci a vyznávači zákonov uspokojení. Po spustení sa objavuje jednoduché menu, odkiaľ priamo spúšťate:





God of War 1

God of War predstavil svetu v pravom svetle Davida Jaffeho, oslavovaného, úprimného herného poloboža, ktorého skolila vlastná hra a jej úspech. Aj dnes vie predviesť kolotoč brutality a krvi, ktorý sa aj napriek viditeľným znakom a veku oplatí opäť prejsť. Trúfate si na zlatú trofej a zvládnete prvé Kratove dobrodružstvo za päť hodín?

Štruktúre, ktoré bola rokmi vypilovaná k dokonalosti, boli položené základy v roku 2005. Dnes je na nej poznať zub času predovšetkým na množstve animácií, ich plynulosti a dnes už základného súbojového systému. Kedysi najplynulejší s možnosťou reagovať na úrovni myšlien-

ky nemôže súperiť s mladšími súrodencami a už toľkož nie s chirurgicky nebezpečnou Bayonettou.

To nie. God of War má však stále to neopakované čaro prekvapiť epikou dizajnu. Od úvodného momentu, kedy na vás šokujúcim momentom zabrechá jedna z hláv hydry v podpalubí, až po sekanú v podzemí.

“Hra, ktorá berie z úst slová a vyráža dych bezkonkurenčnou produkciou. Vlastnou interpretáciou antickej mytológie sa odpútava od zaužívaných, preskúmaných svetov, čo jej pridáva na atraktivite. Hra, ktorá vo vás vzbudí záujem o klasiku od Homéra, Hesioda či Ovidia. Slová strácajú zmysel a preto si God of War (GOW) odnáša jedno z najvyšších hodnotení v histórii Sectoru!” 22. júna 2006, Junker

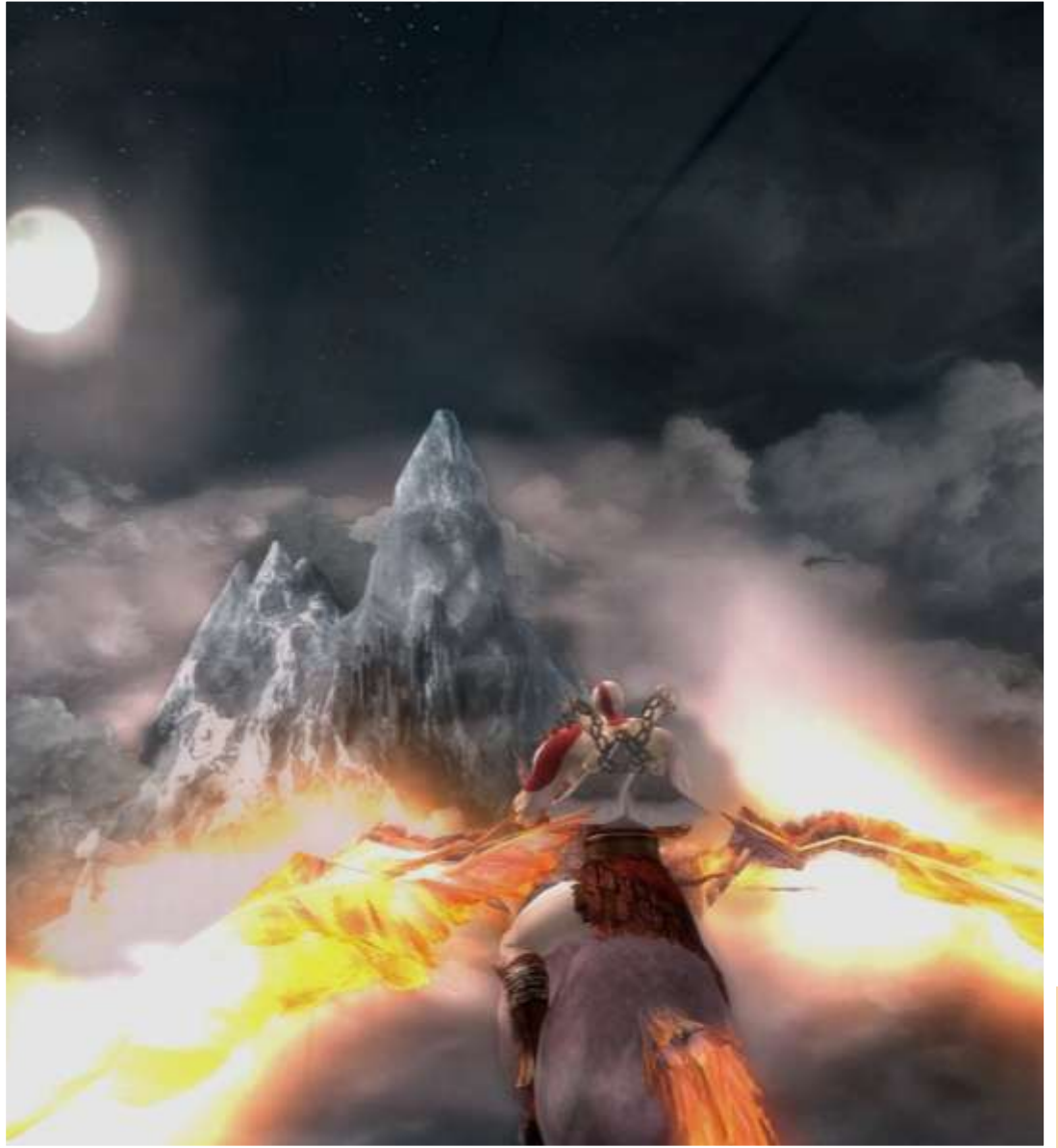


God of War 2

Až teraz môžeš zomrieť! Najväčšia akcia v histórii PlayStation 2 láme väzy svojej domovskej platforme bezkonkurenčným technickým spracovaním, ktoré posúva za hranice možností. Je dokonané, krajšia hra na PS2 už nebude!

Anotácia k pôvodnej recenzii nemôže výstižnejšie vystihnúť kvalitatívnu hodnotu trojročnej hry, ktorá zmietla pri svojej premiére dohady o kvalite grafiky do koša. Kratos stál na najvyššej hore Olympu, chcel spáchať samovraždu, no stál aj u konca domovskej platformy a hrdo ukázal prostredník prichádzajúcej nablýskanej zbroji next-genu.

Od svojho predchodcu vymenil pred-



všetkým šéfa vývoja. Stal sa ním vtedy bývalý animátor a hlavný grafik Cory Barlog, ktorý rozhýbal jednotku. Posolstvo predchodcu preniesol na novú úroveň, štruktúra s mixovaním akcie, rýchleho riešenia logických puzzlov a prekonávania prekážok bola vybalansovaná a dokonale sa jednotlivé časti navzájom dopĺňali. Zbraňový arzenál otvoril dvere novým zbraňami, kombám a úderom tak tvrdým, že ešte teraz behá mráz po chrbte, keď Kratos ladným pohybom odkrajuje krídla gryphonov.

„*God of War II je presne tou hrou, o ktorej počujete zakaždým z úst marketingových oddelení, a o ktorých hovoria tie pompézne popisky na prebaloch krabíc. Je to hra s božským statusom okamžitej klasiky, o ktorej sa bude ešte dlho hovoriť, ako o hre, ktorá technológiu posunula*

za hranice možností PS2. God of War II zaslúžene sedí na tróne najlepších akcií. Korunu mu nasadzuje bezkonkurenčná výprava a božská hrateľnosť“ 30. apríla 2007, Junker

“Kolekcia súca každej kvapky krvi”

Vynikajúca cena, dve špičkové akcie a jeden úžasný antihrdina minulej aj tejto generácie sú dostatočnými dôvodmi na investíciu do God of War Collection. Závan nostalgie nie je tak silný ako v prípade iných starších kusov, ale vidieť Krata ako seká potvory v HD a zvuk duní v Dolby Digital je pádnym dôvodom. Kto umenie mäsia-

ra ešte nevidel, mal by chybu napraviť, zvyšok sa vráti k prejdenu Collection na platínu.

Pavol Buday

HODNOTENIE

- + hodnota celej kolekcie vzhľadom na cenu
- + prídavok trofejí
- + Kratovi to v HD pristane
- + rovnako intenzívna hrateľnosť ako kedysi
- kvalita renderovaných filmov v jednotke
- nutnosť nastavovať fullscreen v menu pri každom spustení

9.5



Kam až musí jeden zísť, aby slovná hračka Bigger Badder More Bad Ass dostala ten správny rozmer vystihujúci očakávaniami vybičované pokračovanie? Kam až musí zísť, aby trilógia bola ukončená a naplnila motto Finish the Fight? Kam je potrebné ísť pre kýble krvi, umučené stovky ľudských torz, mlaskajúcimi vnútornosťami vyšperkované prepichové mramorové siene, vytrhnuté oči, horiacich legionárov, v bolestivej agónii ryčiace harpyje, potrestaných bohov, glorifikované násilie, sex a brutalitu?

God of War III. Bohovia Olympu už dávno opustili Krata. Niet pre nich nádeje. A i keby sa strmhlavým pádom nerozprskol o ostré útesy oblizované zúrivosťou morskou príkrývkou, povstal by a urobil čokoľvek, aby sa vízie minulosti prestali

GOD OF W

ozývať aj po rokoch mučivých spomienok na vlastnoručne popravenú rodinu. Bohovia vraj nezabúdajú na tých, ktorí im prichádzajú na pomoc. Bohovia Olympu by najradšej zabudli na Krata, ktorý sa najskôr stal Bohom Vojny a potom vyhlásil vojnu kápovi tam hore. Olymp padne a s ním aj Zeus. Kratos má po boku Titanov, ktorý Diovi s radosťou oplatia prehru v prvej vojne svetov.

Všetko, čo začína, má aj koniec. So spojlermi, s cliffhangermi, bez nich. God of War III sa zaobíde bez akýchkoľvek nitiek naznačujúcich nevyhnutné pokračova-

nie. To, čo započalo ako myšlienka pochábeľa, sa mení na chaos kedysi usporiadaného sveta, nad ktorým dozeral Olymp. Charakter krajiny sa mení v obraz Kratovej pomsty poháňanej hnevom zožierajúc ho zvnútra zaživa. Nemieni nechať kameň na kameni, zničí čokoľvek, potrestá kohokoľvek, kto sa mu postaví do cesty. Vedie iba k jedinému miestu, k jedinému cieľu a s vedomím, že to neskončí dobre, vyráža na trestnú výpravu hore, kam sa žiaden smrteľník nikdy nedostal ani nedostane. Pretože na konci zostane len chaos.

Postavili sme Olymp ako vežu týčiacu sa ponad svet plný mieru a prosperity a on ju teraz zničí

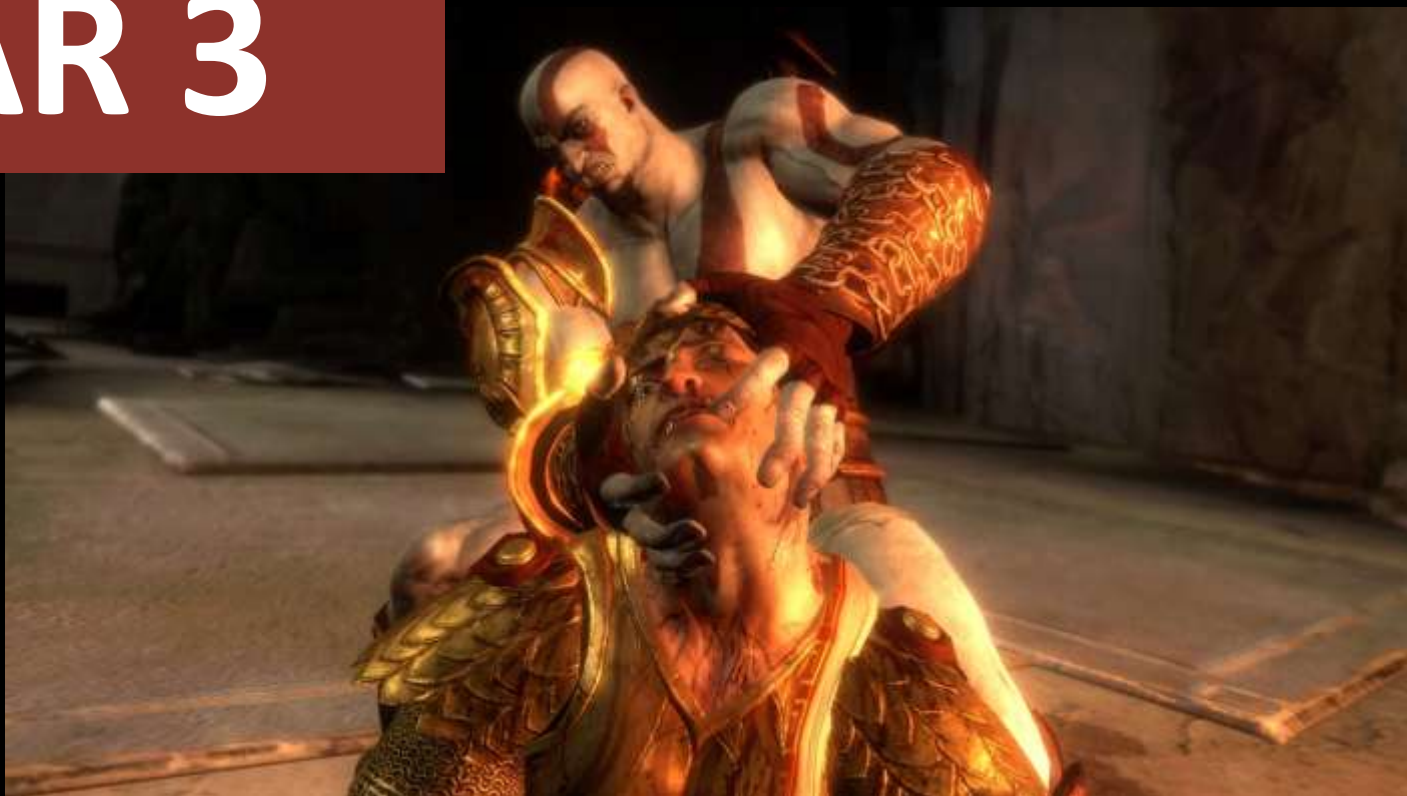
Vyšliapaná cestička kráľmi akcií má svoj plot, za ktorým je ticho, prázdnota vyplnená spomienkami na najbrutálnejšiu sériu epických rozmerov. God of War III otvára tak silný part, že som si osobne musel po vyčerpávajúcom súboji s Poseidonom (rozumej po psychickej stránke) dať pauzu a predýchať nové chápanie slova epika. Je až k neuvereniu, že bez pôvodných otcov God of War (Jaffe – Barlog) dokázal kreatívny tím predohnať legendárny súboj s hydrou. Nie je to však iba rýchly nástup, pohyblivé levely na tele Titana Gaia počas lozenia smerom na Olymp, ale predovšetkým miera brutality, ktorá prekračuje všetky medze.

Vyvrhnuté vnútornosti, trhanie tiel v pol, osekávanie krídiel, lámanie väzov, vykrúcanie hláv či očná inšpekcia čepeľami, nie sú práve činnosti, ktoré pravidelných konzumentov prekvapia. V God of War III brutalita bolí a je jedno, či sa dívate alebo priamo prispievate k tomu, že niekoho rozbíjate na framforce. Svoj podiel má

pochopiteľne na tom nová generácia hardvéru, ktorá sériu posúva niekam z dohľadu žánrových kolegov, je to však pridaný rozmer z pohľadu z vlastných očí. Ak sa dívate na Krata, ako berie vojaka do náručia, použije ho ako živý štít, rozrazí skupinku legionárov a potom nešťastníkovi praskne lebku opakovaným udieraním o skalú, je to iné, ako keď sa vám díva priamo do očí a robí to isté.

Je to neuveriteľný zážitok, dostať nakladačku od Krata z prvej osoby. Doslova cítite, ako jeho ruka stláča hlavu, z jeho očí ste schopní registrovať iba hnev, pretože vás mláti o skalú. A potom to príde. Sami sa pripravíte o zrak! Pohľad z očí obete na vlastné zohavovanie je nechutným divadlom, pred ktorým niet úniku. Brutalita postupne eskaluje až po hranicu únosnosti. V jednej chvíli budete katarziou súboja paralyzovane mačkať tlačítko, kým striekajúca krv postupne nezafarbí výhľad na svet a obrazovku neprehľadnou karmínovou vrstvou. Z amoku precitnete až po niekoľkých minútach s vedomím, že chudák má toho asi dosť, ale pre istotu prehodnotíte stav, veď čo ak tá kaša nejakým spôsobom opätovne zhmotní? Čistý amok.

AR 3





Moja pomsta končí teraz

Úderný nástup nepoľavuje počas celej 10 – 12 hodinovej výpravy, má tendencie zosielať neustále prvky schopné vás zatlačiť do stoličky ako poriadny výpravny epos. Ak to už nie je brutalita a krvavé finíše, tak to spraví dychberúci dizajn lokalít a obrovské úrovne, s ktorými snád' môže čo do veľkosti súperiť iba Shadow of the Colossus. Dynamická kamera vyberá naschvál tak dramatické uhly, aby odrážala zúfalú snahu bojovať proti nesmrteľnu. Je o krok pred vami, dodáva obrazu potrebnú hĺbku, pričom sa vie pohrať aj so zvedavosťou, keď na koľajniciach kopíruje oblé steny veže a stúpajúcu cestičku nevedno kam. S napätím bežíte v ústrety novej výzve.

God of War III je popretkávaná dôverne známou schémou kombinujúcou divoké súboje s logickými pasážami a prekonávaním prekážok po svojich. Pre pokračovanie pripravili autori niekoľko zlepšujúcich novinek ako čitateľnejších nepriateľov a učenie sa ich slabých miest. Vybrané schopnosti tak boli

prenesené priamo na plecia nepriateľov. Odrhnutie hlavy gorgony finišom spôsobí dočasné skamenenie postáv, lámanie krku minotaura zase pridá potrebný život, bleskom nabití legionári, ktorí prišli vašim pričinením o dolné končatiny, explodujú. Toto sú jednoducho triky na zdolávanie vyšších obtiažností a Challenges, ktoré preverujú ako dokonale máte naštudované techniky a kombá postupným upgradovaním zbraňového arzenálu.

Aj tu sa udiali zmeny. Kratos prišiel o obojručné zbrane, zostal mu len verný meč, ktorým sa môže oháňať iba po aktivovaní berserku, teda po zabití dostatku

nepriateľov a naplnení merača. Svoje verné čepele chaosu doplnil ďalšími dvoma variantami. Sústreďenie sa len na reťaze pripevnené o predlaktia udržuje v súbojoch vysoké tempo, podobnosť úderov a komb zase rýchlo prechádza do krvi a používate ich intuitívne. Okamžite si obľúbite priťahovanie nepriateľov ukončené bodičkom, ktorý ich odhodí alebo vytrhávať monštier blúdiacich v podlahách. Zbrane sa dajú rýchlo medzi sebou vymieňať, kombinovať a každá z nich má svoj magický finiš – privolanie duchov, legionárov alebo elektrizujúce blesky.





Je absolútne jedno koľko bohov zabiješ, vždy sa proti tebe postaví nový

Alternatívou ku kúzlam sú špeciálne schopnosti ako behanie po stenách, obrovský luk so schopnosťou zapáliť nepriateľov či hlava Héliá, ktorou môžete odhaliť tajné priechody, zhmotniť schované truhlice, osvetliť tmavé priestory či oslepiť nepriateľov. Úplne novou zbra-



ňou sú rukavice Cestus odcudzené od samotného Herluka. Svoju nemotornosť kompenzujú obrovskou ničivou silou a tlakovou vlnou odhadzujúc protivníkov od vás. A potom je tu Zlaté rúno známe z dvojky.

Odráža nielen magické útoky, ale už aj fyzické. Môžete vrátiť naspäť oheň, úder alebo aj výpad, ktorý by inak rozbil váš blok, ak si to správne načasujete. God of War III nemá konštantný framerate, čo sa máličko podpisuje pod nie tak rýchlu odozvu súbojového systému. Kratos stále vie plynule prejsť z defenzívy do ofenzívy, prudko vyletieť a rozohrať krvavé divadlo, či prerušiť kombo a kotúľom sa vyhnúť rohom minotaura. Občas ste však rýchlejší, resp o vlas neskoro ťuknete do bloku a namiesto contra to nakúpíte. Toto platí aj pre skákanie cez priepasti, stlačte pomalšie X dvakrát za sebou a Kratos nevykoná dvojitý skok, ale sa zrúti dolu.

Dizajn lokalít je prepojený na získavanie nových schopností – lukom zapálite korene a vytvoríte vzdušný vír pre krídla Ikara, ktorými vyletíte do výšin, Cestusmi rozbijete modré kryštály a otvoríte si cestu vpred. Kombinácia súbojov, loze-

nia a logických puzzlov koexistuje v dokonalejšej symbióze. Rýchle tempo bojov spomaľuje pri rôznych mechanizmoch, presúvaní blokov alebo aktivovaní pák, aby sa po vyriešení hádanky opäť rozbehlo. Oproti predchodcom je v God of War III všetkého viac aj na úkor toho, že niektoré lokality navštívite opakovane.

Smrť Dia je jediné, na čom záleží

God of War III ohromuje veľkoleposťou, absolútne plynulým prechodom medzi cutsčénami a renderovanými filmami, medzi ktorými nie je poznať rozdiel v kvalite a vynikajúcou hudbou dodávajúcej atmosfére na epiku. Využitie známych motívov, ale aj techník bez akéhokoľvek drastického zásahu do fungujúcej mechaniky, na ktorej je celá séria postavená, sa podarilo autorom vytvoriť ukážkové pokračovanie bez nutnosti inovovať evidentným spôsobom. Tie malé zlepšováky nevidíte, ale pracujú vo váš prospech a zvyšujú zážitok z neuveriteľne mohutnej akcie s glorifikovanou brutalitou. Nie je to len veľkosť samotná, ale tá sugestívna údernosť, ktorá vás posadí na zadok. God of War III zakončuje trilógiu tak ako sa patrí, poriadnym epickým treskom, ktorý ešte dlho bude vo vás rezonovať

Pavol Buday

HODNOTENIE

- + epické prostredia
- + vizuálna žranica
- + špičkové ozvučenie, dunivý zvukový prejav
- + geniálne uzatvorenie trilógie
- + glorifikované násilie
- + plynulejší súbojový systém
- + motivácia pokračovať aj po dohraní
- + špičkové bonusy
- časovanie countrov a dvojitých skokov
- pre nováčikov trochu – mätúci príbeh

9.5

Desmond uniká z Absterga a z Animusu len preto, aby bol opäť, no tentoraz dobrovoľne, vrhnutý do Animusu 2.0 u skupiny odpadlíkov. Objavili sa nové skutočnosti, ktoré vyšachovali Altaira z hry a za svoj nový cieľ spomienok je Desmondovi určený predchodca Ezio Auditore da Firenze. Obdobie: 15. storočie. Miesto: Florencia a priľahlé oblasti.

Zmien oproti predchádzajúcemu dielu tu nájdeme toľko, že prvý diel pôsobí ako chudobný príbuzný z Ulanbátaru. Všetko rúčkovanie a lezenie po domoch pôsobí ešte komplexnejšie a krajšie a Ezio už dokáže konečne plávať. Systém zostal obdobný ako v Assassin's Creed, no zmenila sa štruktúra a pridal obsah. Systém motivácie, príbehu a odmien teraz funguje dokonale a vy proste musíte mať všetky skryté predmety a budete lapať po každej novej informácii ako lopkár z Auparku, len aby vám niečo neušlo.

Príbeh je dávkovaný podobne chytré ako to možno poznáte zo seriálu Lost či Alias, respektíve čokoľvek od mága menom J.J.Abrams, kedy každý nový dôkaz a stopa vedú len k ďalším otázkam a vy proste musíte vedieť viac. Hlavná kostra vás sprevádza celou hrou, no na získanie podrobnejších informácií treba získavať (ukradnúť) skryté kódexové stránky roztrúsené v piatich mestách. Temné spomienky a odkazy v podobe zakódovaných znakov subjektu 16 nájdete rôzne poskrývané na strechách významnejších budov a stavieb. Tieto však nájdete len pomocou použitia Orlieho zraku. Testovací subjekt 16 chcel, aby pravda o Raji a tajomnom jablku nezostala utajená a



predáva svoje vedomosti ďalšiemu subjektu, vám. Všetky odkazy sú ale zakódované do dobových obrazov, tematických fotografií, logických rotačných rébusov, matematických či logických obrazcov ako fibonačiho postupnosti alebo logickej postupnosti telies známej z IQ testov. Ak sa vám podarí dešifrovať všetkých dvadsať roztrúsených spomienok, splynú do

jednej a vy pochopíte ultimátnu pravdu.

Do podrobnej mapky sa tiež zapisujú hrobky hašašínov a ak sa vám podarí nájsť prístupový bod do všetkých šiestich, budete odmenení zbrojou vášho predka - Altaira. Okrem toho si môžete krátiť čas hľadaním roztrúsených pokladov, ktorých mapy zoženiete u miest-



ASSASSINS CREED II



nych umelcov a radi za mierny obnos zakreslia ich pozície do vašej mapy. Po objavení a synchronizácii na rozhladniach sa sprístupňujú vedľajšie úlohy ako Nájomný vrah, Závod, Poslíček alebo Bitka. Väčšinou ide o úlohy, ktoré nesúvisia s hlavným dejom, no samozrejme výnimky potvrdzujú pravidlo.

Väčší dôraz je kladený aj na ľudí žijúcich v meste, ktorých teraz využijete viac ako v prvej časti. Ezio vie splynúť s davom rôzne pochodujúcich občanov, kde ho stráže ľahko prehliadnu, ku svojmu cieľu si môže najať skupinky bitkárov, zlodějov, či šľapie, ktoré napadnú, okradnú alebo zaujmú svojím šarmom zvolenú skupinu

stráží a Eziovi tak uvoľnia cestu bez boja.

Umelá inteligencia aj diverzifikácia nepriateľských vojakov urobila tiež poriadny kus cesty. Už žiadne bezradné postávanie vojakov, keď ste vyliezli na strechu. Teraz vás sledujú všade a pokiaľ vás stratia z dohľadu, pokračujú v pátraní v rádiuse niekoľkých desiatok metrov. S chuťou pichajú do stohov so slamou a iných miest, kde by ste sa mohli skrývať. Tých slaboduchších porazíte ľavou zadnou, no môžete im na zem hodiť zopár drobných a hneď zabudnú, koho prenasledujú. Hor sa rýchlo zbierať tento majetok, pokiaľ ich chudobní obyvatelia nepredbehnú. V úzkej uličke tak vytvoria zápchu, cez ktorú sa nedostanú oddanejší (a lepšie zaplatení) prenasledujúci žoldnieri.

Agilnejší elitní vojaci si to však strihnú aj





po strechách a súboj s nimi nie je medližať. Dokážu dobre vykryť váš útok a jedinou možnosťou je ich odzbrojiť, použiť menšiu a rýchlejšiu zbraň (dýka) alebo sa ich pokúsiť napadnúť odzadu vyskakovacou čepeľou. Opakom k týmto súperom sú ťažkotonážne elitné stráže, ktorých útok nedokážete dlhodobo odrážať a treba im uskakovať. Hra v neskorších fázach veľmi rada kombinuje všetky typy bojovníkov a tak treba taktizovať koho a ako sa zbavíte skôr a treba hľadať vhodnú pozíciu.

Arsenál zbraní sa preto rozšíril o neuveri-

teľnú paletu (v porovnaní s prvým dielom, samozrejme). Sú tu triedy mečov, ťažkých zbraní a dýk, vyskakovaciu čepeľ môžete rozšíriť na dvojitú (dvaja po tichu zabíjanie nepriateľa naraz sa rovnajú dvojnásobnému dobrému pocitu vykonanej práce) alebo otrávenú (než obeť predvedie svoj bolestivý tanec smrti, vy už ste za rohom), púzdro vrhacích nožíkov sa dá rozšíriť až na dvadsať (navyše ich Ezio vie vrhnúť až na tri ciele z pokľaku ako ninja). Keď vám tečie do topánok, je k dispozícii dymová bomba, ktorá vám kúpi trochu času na únik. A v neposlednom rade

pre vás Da Vinci vytvorí vyskakovaciu strelnú zbraň, ktorá na okolie pôsobí odstrašujúco a na zameraného smrteľne.

Ako keby toho už nebolo dosť, je ďalším novým elementom Villa Monteriggioni, čo nie je nič menšie ako vaše sídlo s malým mestečkom. Za patričný poplatok pre vás architekt zbuduje a vylepší predajne kováča, doktora, obchodníka s handrami či umením. S každým vyšším levelom týchto obchodov dostanete u predajcov väčšiu zľavu a ich renováciou priľákate viac turistov a pocestných, ktorí utratia viac peňazí do vašej kasy, takže





Uplay = Ufail? Assassin's Creed II je druhou hrou, ktorá podporuje systém ochrany cez Uplay (tou prvou je Silent Hunter 5). Určite ste oboznámení so systémom fungovania, tak to nebudem dlhometrážne rozmazávať. Nastolím len suché fakty spojené s hraním AC2. Hru som sa snažil registrovať pri druhom útoku hackerov na server Ubisoftu (ale kludne je možné, že len všetci chceli naraz hrať a Ubi nás ťahá za nos), čo sa mi samozrejme nepodarilo a deň som musel čakať. Keď už sa mi podarilo registrovať, hra sa nevedela spojiť so serverom, nedali sa potvrdiť disclaimer y ťahané zo servera a pri hľadaní príčiny na fórach tieto fóra skolabovali (asi som nebol sám). V hre sa môžete priamo napojiť na Uplay a stiahnuť si za získané U pointy niekoľko bonusov ku hre ako sadu wallpaperov (ktoré sú o ničom), rozšíriť sadu vrhacích nožov, či sprístupniť Altairove oblečenie alebo rodinnú kryptu.

Aj táto služba priamo z hry zatiaľ dosť pokrívka a podarilo sa mi na ňu dostať zhruba tri krát z piatich pokusov. Pri samotnom hraní sa všetky sejvy synchronizujú a odosielajú. Nehrozí však katastrofický scenár, kedy po vypadnutí internetu sa hra zapauzuje, či dokonca vypne. Hráte v pokoji ďalej a pri obnovení spojenia sa uložené pozície odošlú. Ak sa ich nepodarí odoslať ani keď hru ukončíte, synchronizujú sa pri ďalšom spustení (takže sú niekde dočasne uložené na disku). Ak Ubisoft vyrieši tieto detské problémy so serverom, majú k dispozícii veľké kladivo na pirátov, ktoré

ťažko rozlúsknu. Iný problém je „spoľahlivosť“ internetových providerov u nás, resp. prípad kedy internetom nedisponujete vôbec. Jediným pozitívom na celom Uplay vidím to, že nemusíte mať DVD v mechanike. Pokračovaniu simulátora zabijaka niet skutočne čo vytknúť, teda až na Uplay. Dostanete dokonca DLC, ktoré si konzolisti museli zaplatiť (Battle of Forli a Bonfire of the Vanities), ktoré predĺžia hernú dobu zhruba o dve hodiny na (pre mňa) celkových 22 hodín. Možno by som ešte vytkol nízku znovuhrateľnosť, resp. pokračovanie po dokončení hry, kedy krivka klesá strmo k zemi a ak ste vyriešili väčšinu problémov, tak už nemá čím ohúriť. Problémový sa ukázal aj Xbox 360 ovládač, ktorý hra priamo podporuje, no k mojej spokojnosti sa nedali konfigurovať niektoré tlačidlá (RT, LT) a tak som musel improvizovať s klávesnicou alebo meniť tlačidlá za pochodu. Nič tragické.

Na druhej strane autori zlepšili takmer všetko, čo sa dalo. Príbeh je strhujúci a svižný spolu s rozmanitými príbehovými misiami. Graficky vás očaria Benátky, no ostatné mestá im so svojou architektúrou nezostávajú nič dlžné. Vaše uši budú tiež pomasírované balzomom anjelských vokalistiek ako aj zborom a orchestrom, kedy jemné trilkovanie prechádza do hrmiacich liniek. Akrobatické zručnosti som ospevoval už pri jednotke a tu boli ešte vylepšené. Ak vás teda neodradí Uplay ochrana, tak kúpením AC2 si pripravíte výborný zážitok.

Vladimír Pribila

potom prvotné okrádanie občanov o pár šestákov pre vás prestane dávať zmysel a otočíte tieto peniaze následne na novú lepšiu zbroj, zbrane, farbenie látky, lekárničky, jedy a hlavne na kúpu obrazov dobových populárnych umelcov, ktoré si zavesíte vo vile. Z rozbúraného zapadákov, kam sa dá okrem konského chrbta dostať aj pohodlnejšie s kočom, sa tak šmahom kúzelného prútika (a cca pol milióna minútých florintov) stáva atrakcia s mramorovými stenami široko ďaleko.

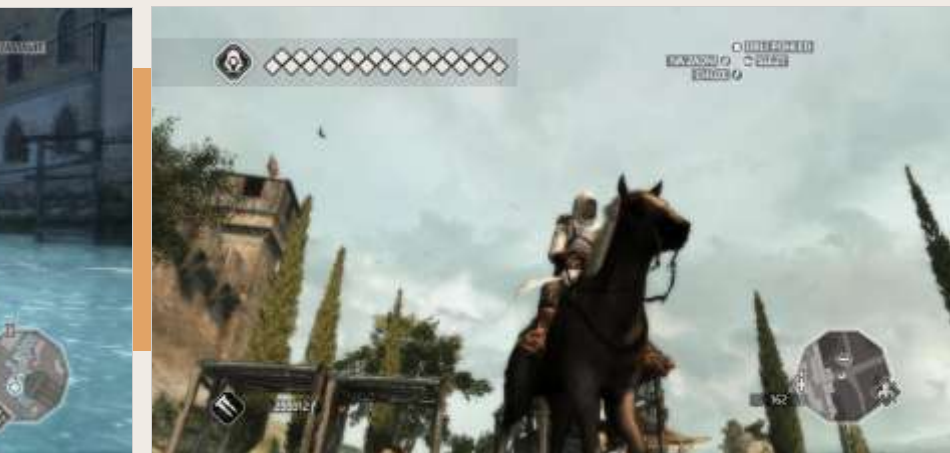
títo len

HODNOTENIE

- + príbeh a pohrávanie sa s historickými faktami
- + audiovizuálna stránka
- + kopa vylepšení oproti jednotke

- Uplay
- pre nezalčov prvého dielu môže byť mätúce
- Xbox360 ovládač a mapovanie kláves
- nízka znovuhrateľnosť

9.5







KVALITA SA NEODMIETA

9.0



MAFIA II

Česká firma Illusion Softworks v roku 2002 priniesla jedinečný akčno adventúrový titul Mafia, ktorý zaujal ako svojim netradičným zasadením do roku 1930, tak aj skĺbením akčno adventúrového štýlu s priamym vyrozprávaním príbehu, ktorý po-

núkal nový zážitok z otvoreného mesta. Hra si síce požičala otvorený štýl hry z GTA 3, ale zmenila ho k obrazu svojmu a zožala úspech.

O 8 rokov neskôr už ako 2k Czech vo svojom štýle pokračuje a posúva ho do aktuálnej doby. Musíme zdôrazniť, že vo svo-

jom štýle, preto od titulu nečakajte žiadne GTA. Vieme, aký štýl viedla prvá Mafia a druhá nie je iná. Je to znovu prísne príbehom vedená akčná adventúra umiestnená v otvorenom meste bez výraznejších vedľajších možností a aktivít. Možno to uberá voľnú zábavu, ale umožnilo to

autorom sústrediť sa viac na príbeh, ktorý má znovu filmové spracovanie hodné aj eventuálneho sfilmovania.

Autori v Mafii II neposúvajú vpred len pôvodný štýl, ale aj čas, dostávame sa do kože nového hrdinu Vito Scalettu vracajúceho sa z vojny do mesta Empire Bay v roku 1945. Vracia sa späť k svojej rodine a svojmu problémovému priateľovi Joemu. Priateľovi, ktorý ho veľkodušne privíta a prakticky okamžite zatiahne do kriminálneho života. Tak či onak, nemal na výber, v meste je kríza a Vito potrebuje zaplatiť dlhy svojho mŕtveho otca, pre ktoré úžerníci

vy, industriálne štvrte, šrotovisko, rodinné domčeky, nechýba trochu zelene a samozrejmosťou sú rieky a mosty. Prostredie však nie je statické ako v konkurenčných hrách, neustále sa mení, menia sa ako ročné obdobia, kde si vychutnáte sneh a zľadovatené cesty, neskôr aj letnú pohodu a daždivú sychravú jeseň, k tomu sa mení noc a deň, ale najvýraznejší rozdiel vidieť pri prechode rokmi, kedy sa mení mesto, autá na cestách, hudba v rádiách, oblečenie postáv a aj apartmány hrdinov. Všetko sa vyvíja a posúva vpred.

Mesto nikdy nenudí. Teda minimálne nie v misiách, mimo nich je to už otázne, keďže ako sme spomínali, nie je to GTA a mô-

Hra je založená na príbehu bez vedľajších aktivít v meste, tie pridajú až expanzie

ohrozujú jeho rodinu. Ponára sa tak do miestneho podsvetia a začína svoju 10-ročnú cestu plnú prekážok, zrady, prekvapení a to ako pre neho, tak aj pre hráčov. Poriadna dávka brutality a nečakané prepojenia s prvou hrou nechýbajú.

Prejsť 15 kapitol kampane potrvá okolo 10 hodín a hra v nich ponúka jednoliaty príbeh obohatený množstvom prestrihových animácií ešte zväzňujúcich atmosféru tejto prelomovej doby. Hlavné postavy počas spoznajú tri mafiánske rodiny v meste, zajazdia si v zimnom Empire Bay v 40-tych rokoch a letnom období v 50-tych rokoch, postrielajú malé bezvýznamné gangy, budú zachraňovať priateľov, eliminovať nepriateľov a pokúsia sa postaviť proti vyšším zvieratám. Jednoducho vyskúšajú si ťažký život mafiánov, budú si vychutnávať silu a zažijú aj tienisté stránky tohto nebezpečného povolania.

Mesto Empire Bay má rozlohu slušných 10 kilometrov štvorcových, na ktorých sa rozkladá centrum, prístá-

žete si tu skočiť jedine do reštaurácií na drink alebo malé jedlo, zastaviť sa v obchode s oblečením, alebo na pumpe. Z užitočných vecí sa dá zájsť do servisov, kde sa dá upraviť alebo upgradnúť auto, prípadne zmeniť značku, ak ju už policajti majú poznačenú. Jediná reálna aktivita v meste je možnosť zarábať si vozením áut na šrotovisko. Nevyužité v meste ostávajú telefóny, kontakty a priam z toho všetkého cítiť prípravenosť na ďalší obsah. Z drobností sa však v meste oplatí hľadať 50 Playboyov, prípadne aj cez 150 nezaujímavých Wanted posterov polepených po meste. Všetko sa ukladá do galérií, v ktorých si obrázky spolu s postupne sa odomykajúcimi artami môžu hráči prezeráť. Nechýba tu ani autopédia, ktorá vám podobne ako v jednotke umožní poprezeráť si časť z 50-tych vozidiel a od sledovať ich parametre.

Vozidlá sú vďaka rozsiahlosti pokrytého časového obdobia v hre rozmanité, sú tu vojenské vozy, staré a pomalé autá zo 30 - 40 rokov, na

Pôsobivá deštrukcia



Jazda ponúka aj simulačný mód



Misie budú rozmanité



Vnútročné interiéry budú dobové



Mafiánska atmosféra sa nezaprie





Jedna z 50 dvojstránok Playboya, ktoré môžete v hre zbierať

ktorých začínate, postupne prídu rýchlejšie autá z 50-tych rokov a hlavne upravené hot-rody, s ktorými sa stanete pánmi ciest. Malým doplnkom sú autobusy, kamióny a rôzne nákladáky, na ktorých si tiež môžete zajazdiť, ale inak sa využiť nedajú. Mimo vozidiel nečakajte žiadne motorky, lode ani lietajúce stroje. Autori však výrazne zapracovali na ovládaní vozidiel, ktoré má ako jednoduchý normal mód, tak aj náročnejší a reálnejší simulation mód. V prvom ovládáte vozidlá bez problémov, tak ako v ostatných akčných adventúrach, ale v simulačnom si bude treba dávať pozor na rýchlosť, akceleráciu a stabilitu vozidla, keďže sa ľahšie vymkne spod kontroly a v misiách to môže byť osudné.

Autá sa samozrejme každým narazením rozbíjajú, postupne sa horšie ovládajú, začínajú dymiť, prasknúť alebo rozstreliť sa dajú aj pneumatiky. Ak svoje auto úplne odpíšete, Vito ho dokáže opraviť aspoň do akého-takého jazdného stavu. Znamená to, že o novonadobudnuté vozidlo nemusí hráč prísť a dokáže ho dovieť aj v zničenom stave do servisu, alebo do svojej garáže.

Podobne ako s vozidlami sa autori pohrali aj so samotnou akciou. Oproti prvej hre sa tentoraz posunula kamera z pohľadu tretej osoby na po-

hľad cez plece, ktorý v skombinovaní s dynamickým cover štýlom funguje perfektne a to ako v prestrelkách, tak aj mimo nich v stealth misiách.

Môžete sa tešiť na prestrelky v prepracovaných a masívne zničiteľných prostrediach, kde popritom ako sa bude Vito krčiť za barovým pultom, rozstrieľa sklenené výplne, fľaše, projektily poodlupujú časti stien a samozrejme zloží aj v krytoch sa skrývajúci nepriateľov. Na prestrelky budú prístupné rozmanité dobové zbrane ako séria pištolí, pušiek, vojenských samopalov, až po ikonický Tommy gun. Čas od času budú k dispozícii molotovove kokteily alebo granáty, s ktorými nepriateľské zástupy rýchlo prečistíte. Jediné, čo v ponuke chýba, je sniperka a aj zbrane na boje na telo, kde zapojíte iba päsť.

Počas bojov bude platiť, že krytie je základ. Nepriatelia majú už vytrénovanú presnú mušku a zdravie postavy znesie len pár zásahov. Dobíja sa síce samé, ale len do určitej miery, teda po prvých zásahoch už ostane rýchlejšie zraniteľná. Po boji sa dá zdravie doplniť na maximum len malým občerstvením v baroch alebo reštauráciách. Oproti prestrelkám sa pri bitkách na telo energia nedopĺňa, takže si musíte dávať pozor. Treba sa kryť, dávať protiúder, využívať ľahké a tvrdé údery, kombá, aby Vito protivníka zložil skôr ako on jeho. Bitky sú prekvapivo hlboko prepracované, aj keď v samotnom boji jednoduché na ovládanie. Bojovať sa dá na ulici s rôznymi obyvateľmi, ale nutné to bude hlavne v misiách, kde sú bitky náročnejšie a často si treba poradiť s ťažkou váhou.

V prvých expanziách pre hru uvidíme Jimmyho alias Brucea Willis



Ak náhodou bitky alebo prestrelky postava neprežije, hra sa vracia na najbližší checkpoint. Väčšinou je ich niekoľko počas misie, takže sa netreba obávať výraznej repetitívnosti pri náročných prestrelkách. Hra má tri obtiažnosti a po prejdení kapitoly sa dá každá zahrať na zvolenej obtiažnosti, čo umožňuje vyskúšať si tvrdších protivníkov.

Všetko, čo hra ponúka, je na vysokej úrovni, misie sú rozmanité, rovnako ako mesto. Mínusy však môžeme hľadať hlavne vo veciach, ktoré v hre nie sú, napríklad oproti pôvodnému titulu chýba extrémna jazda, rovnako sa napriek prídavku hot-rodov do hry nedostali ani preteky. Nečakajte ani pridanie kooperačnej hry alebo multiplayeru. Mimochodom vedeli ste, že pôvodná Mafia mala mať multiplayer s pretekmi? My sme ho ešte v pôvodnom Illusion štúdiu pred rokmi hrali, žiaľ do plnej verzie sa už nedostal, ani vtedy a ani teraz. Možno je to aj tým, že AI šoférov na vozidlách je veľmi slabá, výrazne to vidieť na policajtoch, ktorí prakticky vždy keď vás začnú naháňať skončia v prvom stúpe, aute, alebo sa pár minút nevedia otočiť na ceste. Je síce príjemné, že od nich máte pokoj, ale narušuje to dokonalosť mesta.

Výbornú mafiánsku atmosféru dopĺňa grafická a zvuková stránka, obe na veľmi vysokej úrovni. Zvuková časť poteší lokálnych hráčov hlavne pridaním českého dabingu, ktorý má svoj špecifický štýl a hra v češtine vyznie trochu inak ako v angličtine, hlavne nadávky sú rozmanitejšie. Určite sa titul oplatí zahrať v oboch jazykoch. Mimo dabingu hlavných postáv si budete môcť v meste vypočuť aj rozhovory obyvateľov, občas sa pri niekom prístavíte a niečo vám porozpráva, ponádávajú si na vás, ak ich chcete prejsť, alebo počujete aj vysielacky policajtov. Trochu škoda, že nie sú predabované aj rádiá, v ktorých sa hudba spája s komentárom aktuálnych udalostí vo svete. Samotná hudba v rádiách je v klasickom dobovom štýle a rovnako ako mesto aj ona sa postupne mení. Zatiaľ čo v prvej časti hry je to jazz a rôzne staršie sklad-

by, v 50-tych rokoch prichádza rock and roll, hudba dostáva energiu a dodáva šavu naháňačkám na vozidlách. Hlavný tón titulu udáva jedinečná orchestrálna skladba.

Z grafického hľadiska nemáme čo Mafii II vytknúť. Perfektná optimalizácia vlastného enginu 2K Czech v spojitosti s kvalitnou grafikou zachytávajúcou autentickosť doby posúva grafické spracovanie v akčných adventúrach o krok vpred. Celé to dopĺňa fyzika znásobená PhysX deštrukciou. PhysX na PC ponúka rozšírenia, kde mimo základného nastavenia, kde je fyzika aplikovaná len na niekoľko objektov, pribudne fyzikálne prepočítavaný dym, tlaková vlna z explózie reaguje na okolité objekty, sklá pod tlakom praskajú, papiere lietajú všade okolo, odpadávajú kúsky stien a veľa ďalšieho. Zaujímavé je aj plne fyzikálne emulované oblečenie postáv. Tieto nastavenia hry oživujú a robia ju dynamickejšou, ale ak na to nie je potrebný hardvér alebo hráči hrajú konzolovú verziu, atmosféra vypnutím fyziky neutrpí. Pre hráčov, ktorí sa chcú hlbšie ponoriť do tohto mafiánskeho sveta, je na PC 3D podpora prostredníctvom Nvidia Vision okuliarov.

Ako sme už spomínali, mesto má letný a zimný dizajn, každý v jedinečnom výtvarnom štýle. V zime k tomu bude vietor sfukovať sneh z kapoty vozidiel, pri nárazoch bude padať z objektov, svoje spraví aj zľadovatená vozovka. Noc pridáva svetu intenzívne nasvietenie, svetlá vozidiel sa zapínajú, prekrývajú a ponúkajú nečakane pestré efekty. Znovu je tu však rozdiel oproti GTA, nastavenie dňa, noci, dažďa, ročných období závisí vždy od misie, neprechádzajú medzi sebou plynule.



Cover štýl sa bude dať využiť všade



V meste bude cez 50 áut



Prestrihové animácie prekonávajú aj GTA



Polícia v meste nechýba



Zbrane a explózie - základ v misiách



Množstvo misií bude s vaším partákom Jeom

Po stránke hardvérových nárokov čakajte na priemerných kartách ako je 9800 GTX okolo 30 fps pri najvyšších detailoch bez zapnutia Physx fyziky, ale napríklad hru zvládnu v 30 fps aj staršie karty na úrovni 8600 GT, len tam už treba ísť na 720p rozlíšenie, prípadne vypnúť niektoré nevýrazné efekty. Na PhysX odporúčame aspoň GTX 280 kartu alebo rýchlejšiu, keďže záťaž prepočítavania fyziky je miestami vysoká. Procesor postačí Dual-

Core 2 GHz, ale platí, že čím vyššia frekvencia, tým lepšie. Pamäť vďaka streamingu nerobí problém a s 2 GB spustíte hru bez zatrhávaní a spomaľovania. Nastavenia majú aj možnosť antialiasingu, ale nie je to štandardný MSAA, a viac ako vyhladzovanie vytvára nepotrebné rozmazávanie. Pri nastaveniach absente je nastavenie viditeľnosti, ktorá by na PC mohla byť kľudne vyššia, aby sa zamedzilo objavovaniu sa objektov.

oboch titulov, ale aj pre jedinečný príbeh, rozmanité misie a dokonale vyladenú akciu. Oproti tomu fanúšikov GTA musíme varovať pred totálnou absenciou aktivít v meste. Tie sú zároveň jediným výraznejším sklamaním hry. Či už to je nedostatkom času v 2K Czech, alebo snahou o zárobok na expanziách v 2K Games, určite tu obohatenie hry mimo hlavnej kampane chýba.

Nakoniec nám ostáva dúfať, že expanzie budú pribúdať a Mafii 3 to nebude trvať tak dlho ako dvojke a ukáže nám mafiu v 60-tych rokoch.

Peter Dragula



Čo sa týka konzol, Xbox360 a PS3 tie sú približne graficky rovnaké, PS3 má mierne urezané detaily, ale má však jednu výhodu a to prvú expanziu Betrayal of Jimmy, ktorú dostala už pri vydaní. Tá pridáva sériu arkádových misií a rozširuje tak možnosti mesta mimo hlavného príbehu. Presnejšie to je 20-ka arkádových úloh s rebríčkami a novou postavou. Ďalšia expanzia Jimmy's Vendetta bude nasledovať a príde pre všetky platformy. Je veľká škoda, že tieto expanzie neboli už v hre, hlavne hráči odchovaní na GTA by ich prijali, rovnako by sa rozšírila hracia doba a trochu odľahčila príliš vážne ladená kampaň.

Keď to zhrnieme, fanúšikom pôvodnej Mafie musíme hru odporučiť, už minimálne pre priam epické previazanie

HODNOTENIE

- +prepracovaný príbeh a postavy
- +kvalitne spracované mesto a doba
- +akcia a dokonale zapracovaný cover štýl
- +epické prepojenie s prvou hrou
- +český dabing
- +simulačný jazdný model
- žiadne vedľajšie možnosti v meste, ani žiadne preteky
- slabá AI policajtov na cestách

9.0



Porovnanie máp z oboch Mafia hier

Prvá Mafia síce mala výrazne menšie mesto ako dvojka, ale zase ponúkala jedinečné výlety po vidieku a možnosti odreagovania sa od mesta. Mafia 2 mesto je väčšie hustejšie má viac ulíc, detailov, ale výrazne tam chýba okolie mesta, výlety na vidiek, rovnako aj pretekárske okruhy, alebo letisko. Škoda, že práve tieto zábavné prvky autori orezali.





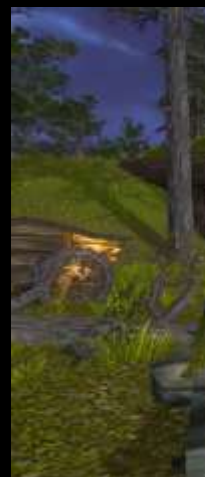
Dvanásť miliónov hráčov si pýta viac. Nie iných hier pre konzoly, handheldy či svoje PC. Viac obsahu pre jedinú hru, na ktorú nedajú dopustiť. Strávili s ňou šesť rokov a možno plánujú tak tráviť aj ďalších šesť. Preto zavelil Blizzard na zmenu v žánri nevídanú a redizajnoval celý svet. Je to zvláštny pocit pohybovať sa niekde štyri či šesť rokov, poznať skoro každý kúsok spamäti, vedieť si ho vybaviť aj na poludnie v práci, keď by ste sa mali venovať skôr kolegynkám v jedálni. Blizzard nám vytvoril svet, ktorý sme poznali, spomíname na dobrodružstvá ako dlhý pochod na Jinthu A'lor v Hinterlands, masové boje na schodoch v Zul'Farraku i pocit byť stratený v Gnomere-

gane. Nie všetko je preč, no už nič nebude také ako predtým. Northshire Valley je vypálené, v Southshore sa nedá pristáť a vo Western Plaguelands to žije, nie iba zombies a skeletonmi. A Kalimdor? Dezilúzna Ashara je pre Alianciu cudzie územie a zrazu samý level 15, Barrens sú rozdelené na dve polovice, šikuliaci v zaplavených Thousand Needles presedli na iný typ pretekárskeho biznisu.

Všetky tieto pocity ste už zažili – čo je veľké prekvapenie pre tých, čo čakali na veľký tresk o polnoci 7. decembra a až po kúpe datadisku. No keď Blizzard mení Azeroth, mení ho pre všetkých, aj pre nováčikov, čo si kúpili len pôvodnú hru teraz za päť šupiek. Nový obsah bol prekvapivo rozdelený na dve polovice – tá

KRAJINU AZERO

prvá zmenila svet, redizajnovala talenty a bola dostupná v rámci mesačných poplatkov. The Shattering, ako sa volal deň, kedy sa zmenil svet WoW (24.11.2010) predchádzalo niekoľko sériových questov, ktoré umožnili hráčom zachraňovať milované hlavné mestá či informovať o prichádzajúcej skaze. Ale úprimne na to, aký to mal byť veľký boom, sa tak veľa nedialo. Bolo fajn plniť niekoľko questov, ktoré sa dokonca menili každý týždeň, no pokiaľ ste na



Keď Deathwing spustošil časť Azerothu, zistili sme, že zhruba tucet krajín získala razantné zmeny a ostatné sa máličko zmenili, ale veľké množstvo známeho predsa ostalo. Došlo k resetu questovej náplne, zrazu sú výkričníky tam, kde ste už splnili všetky questy a čakajú vás nové línie. Osobne som však rozčarovaný, ako sú questy prepojené s achievementmi; niektoré sú splnené, pritom svieti nedostatočný počet. Uznávam, náročný prechod na nový svet, ale Blizzard má čo opravovať najbližšie tri-štyri mesiace. Questy sa dobre nesčítavajú a problémy sú aj pri nových krajinách. Splníte 125 questov zo 125 a pri 126. sa vám zresetuje počítadlo a ste na 1/125. Keď sa nalogujete zajtra, bude tam 113/125. Celá zmena sveta je fajn krok, no mám dojem, že ju Blizzard mierne prehypoval, keď hovoril, ako hráči chceli meniť celé krajiny a ako chceli prísľub naplniť. Občas mám dojem, že plním tie isté questy v rovnakej krajine ako kedysi. To som nečakal, dúfal som, že splnené questy s rovnakou náplňou ostanú započítané a len nové sa budú dať plniť a potom budú celkové achievementy. No tu idete od začiatku za všetkým...

Azda je fajn, že odpadli zdĺhavé questy, kde letíte cez polovicu kontinentu, no

aby ste mali ten kompaktný pocit. A na druhej strane je tu zrejme najlepší čas za posledných štyri roky, kedy sa oplatí začať hrať World of Warcraft, ak vás doteraz neoslovil. Redizajn starého vedie k vybalansovanému svetu pre nováčika. Akurát sa na level 60 dostanete za pár dní a nie za pracovné týždne či mesiace ako veteráni v roku 2005.

Ale čo má nové samotná Cataclysm?

Po pauze u Lich Kinga sa objavujú dve nové rasy a napriek všetkým predsudkom sú to kvalitné prírastky. Osobne ma teší zahrnutie Goblinov, ktorí môžu pre nejedného hráča predstavovať sympatickejších zástupcov Hordy a majú výbornú štartovaciu zónu plnú kvalitných questov a originálnych nápadov. Aj keď niektorým hráčom môžu prekážať futuristické črty (hoci kto sa pozastaví, že okolo prefrčí Hordák na motorke?). Iných fanúšikov možno potešia Worgen so štartovaciu zónou podobnou viktoríanskemu Anglicku. Nie je väčší kontrast ako temnota 19. storočia v kontraste so sci-fi prvkami vo fantasy svete, ale ktorá hra vám ponúkne takú mieru fantázie? To už sa občas nechytá ani Final Fantasy. Worgenov nepodceňujte, majú miesto vo svete ako fyzicky agilné postavy, zatiaľ čo goblinovi skôr pasuje funkcia warlocka alebo drobca s bakoľou chríliacou kúzla. Nie sú to však definitívne rady, skôr tipy, lebo paleta kombinácií rás a postáv sa celkovo znamenite rozšírila.

TH ZASIAHLA KATAKLIZMA

týždeň-dva vypadli, ťažko sa už nasadalo na rozbehnutý vlak.

zvyšné ostali. Vychutnať si svet možno najlepšie pri vytvorení novej postavy,





Čo dostane hráč, ktorý sa nechce babrať od levelu 1 a staronový Azeroth mu toľko neimponuje?

Čaká naňho päť nových zón s variabilnou grafikou, atmosférou i vyzýmkami možnosťami fantázie Blizzardu. Podvodný Vashj'ir ukáže, ako sa tvorcovia vrhli na tému sveta pod vodou – morské koníky ako mounty, extrémny presun a zóna je v skutočnosti veľká ako tri bežné (aj sa tak delí). Alternatívnou štartovacou zónou je Mount Hyjal, ktorý oproti Vashj'iru síce nemá takú rozlohu, ale je splnením snom všetkých, čo dlhé roky lietali okolo a túžili spoznať túto krajinu. Nemá ďaleko od mesta nočných elfov, no ukrýva viac. Väčšine hráčov sa páči

Deepholme, cesta doň vedie cez Maelstrom a ako zóna zemských elementálov má blízko k architektúre Burning Crusade - farebnou paletou i vládcom. Osobne však dávam prednosť Uldumu, ktorý sa konečne sprístupnil z čiastočne zaplaveného Tanarisu. Uldum silno čerpá inšpiráciu z histórie ľudstva a dizajn celej zóny má najväčšie množstvo referencií. Finálna zóna Twilight Highlands je výzva svojou štruktúrou, množstvom questov i náročnosťou. Nižší počet krajín sa snaží Blizzard vyvážiť vyšším počtom questov: viac ako sto v jednej krajine. Ak nebudete mať dost (čo nebudete), je tu ešte krajina Tol Barad a ak chcete vidieť úplne všetky nové zóny, musíte skúsiť nové postavy, aby ste omrkli krásne Lost Isles či Kezan. Celkovo je počet a úroveň zón na úrovni Burning Crusade, originalitou i

počtom.

Leveluje sa rýchlo a Blizzard zatiahol ručnú brzdu, zvýšil maximálny level iba o päť dielikov. Je to málo, aj keď sa na najvyšší štvoráte cez viac ako deväť miliónov expov. Herný čas potrebný na prejdienie všetkých vysokých zón je pár dní denného hrania či dva týždne príležitostného. Questy sú kvalitnejšie a Blizzard využíva nielen vyšší počet, ale aj ich prepojenie s krajinou, stále sa meniace súčasti a nasadzuje lepšiu naráciu príbehov cez nahovorené dialógy či medzi animácie. Každá zóna má vlastnú históriu, dianie a hoci sa sústreďuje v Azerothe, už vás toľko autori nepreháňajú po celom svete. Je to sčasti škoda, lebo kontinuita je potrebná, ale takto sa zvyšuje intenzita zážitku zóny. Leveluje sa aj v rámci guild. Blizzard priamo núka množstvo achievementov a odmien za prácu v guilde. Zatiaľ som sa tejto oblasti príliš nevenoval, keďže vlastné postavy na najvyššom leveli ma hnali vpred, ale cítiť, že Blizzard sa po rokoch opäť vracia ku guildám a dáva im väčší zmysel. Najmä Lich King sa vrhol na náhodné dngovanie s hocikým aj mimo guildy, lebo to bolo jednoduché. Ale Cataclysm sa vracia k starému dobrému konceptu.

Nielen pri guildách. Hneď ako vyšplháte na 85. level, zistíte viac. End-game content núka sedem nových dungeonov a tri raidy, ktoré zaberajú od 40 minút času po dobrú dvojhodinovku. Dungeons sa príliš nezmenili svojím dizajnom a dĺžkou, no už platia iné pravidlá pre ich vstup. Napríklad heroické dngy nemáte hneď od začiatku k dispozícii, aj keby ste na ne mali dostatočný level. Dungeon si vyžaduje určitý level a úroveň výbavy. Najprv musíte prejsť skoršie dungeons, aby ste sa dostali na vyšší – gear reštrikcie sú neúprosne. A aspoň vám nebude ľúto za starými fialovými sadami, budete ich klasicky vymieňať za nové. Navyše vstup do dungeonov je v hre obmedzený i znalosťou vchodu. To je výborná zmena bojujúca proti klasickému neduhu z minulosti, keď sa hráč dostal k Dungeon Finderu a vybral si síce dungeon, na kto-

rý mal level, ale vôbec nevedel, kde vlastne je. A po smrti na prvom bossovi sa chudák musel trepať zrazu z neznámeho cintorína cez neznámu krajinu na nejaké divné ruiny, kde boli aj štyri vchody, ale on nevedel kam. Vyskočil z hry, hľadal urputne po návodoch a medzi tým skupina stále čakala, živá či mŕtva.

Ale pochod v skupinách je odlišný. Blizzard si uvedomil, že pri Lich Kingovi sa výrazne posilnili roly zúčastnených a dungeony uľahčili. Teraz prichádza krok späť, dungeony sa správajú ako za čias Burning Crusade. Tank je síce mocnejší vďaka razantnému zvýšeniu HP, ale útočiace DPS postavy môžu rýchlo prilákať k sebe nepriateľov počas kúziel – jednoducho sa vykašlú na tank a začnú páliť či šermovať healerov i DPS. V minulosti tank bral na seba všetko a DPS solili plošné kúzla, healer sa staral o tank či iných v núdzi. Teraz majú problém najmä DPS a healeri – na jedných sa rútiť tí, čo nemali a healer trochu trpí nedostatkom many. Pretože zatiaľ čo HP sú razantne zvýšené, mana sa neregeneruje tak rýchlo. Dávno sme v Blade Edge Mountains ako paladinovia mohli tak štyrikrát naplno uzdraviť tank, lebo viac many hneď nebolo a fľašky boli vzácné. No Lich King éra nám priala – ale v Cataclysm sa už zas šetrí! Nuž, niektoré dungeony sa rýchlo naučíte naspamäť, keď ich toľko prechádzate. Odmena pre pamätníkov?



Iste, ale ako to budú brať noví hráči z ľadového kontinentu. Cítim krv v dungeone a nielen nepriateľskú.

Sťažnosti na záver? Kataklyzma nebola globálna, pár bugov i menšie množstvo levelov a zón. Osobne ma rmúti nový systém talentov, je striktnejší, neumožní vám toľko rozhodovať a variovať skúsenosti na postave. Silno vás núti k jednej z troch ciest, no starí hráči boli zvyknutí aj na iné kombinácie, aj keď slabšie – minimálne po duálnej špecializácii. A ich počet sa drasticky znížil sotva na polovicu? Uvidíme, ako sa bude s nimi šafáriť ďalej, ale zmien je príliš, akoby Blizzard nevedel najst správnu cestu. A nová sekundárna profesia je v prvých týždňoch dost nudná a postupuje príliš metódou

sa tankom a DPS ľahšie prežíva – ale boje sú dlhšie, keď protivník dlhšie vydrží) ledva stačí.

Titulná kataklyzma bola veľká udalosť, no zmeny nie sú ultimátne ako všetci čakali. Je tu dobrý obsah pre end-game hráčov, PvP sa zlepšilo a núka sa aj kopa denných questov v Tol Barade. No ak opomeniete možnosť hrať za nové postavy (chyba – konečne by ste mali skúsiť aj druhú stranu, aj keď ste pravoverný fanúšik) a ich zóny, nový obsah sa rýchlo opozerá. Iste, je to kopa odvedenej práce, ale oproti Burning Crusade či Lich King to taký silný datadisk nie je.

Michal Korec

HODNOTENIE

- + dve nové rasy a mix povolání
- + veľa questov v nových zónach,
- + celistvé príbehy
- + lepšie odmeny za prácu v guildách
- + náročnejší systém pre vstup do dungeonov
- + lepší život v starom svete (mounty, redizajn)
- čiastočne obmedzené talenty
- občasné bugy
- archeológia zatiaľ nič moc

9.0



pokus-omyl. Vydáte sa na miesto vykopávok, hľadáte vybrané artefakty, no zatiaľ z nich veľa osohu nie je. Jasné, ako zabíjak času obstojí a na achievements to po všetkých dungeonoch, raidoch a battlegroundov (je pár nových a s oveľa väčším HP

Páni... Bratři Strugačtí - Piknik u cesty. Hmm, to je mi nejak povědomý."

Po Stalkerovi prichádza ďalší herný remake ruského postapokalyptického literárneho diela. Ide o knihu od Dmitrya Glukhovského, v ktorej sa dostaneme do Moskvy roku 2033 a ako nám názov hovorí, odohráva sa v metre. Tunely sú totiž útočiskom ľudí po atómovej katastrofe. Povrch je zničený, zamorený, zmrznutý, absolútne nevhodný na život.

Práve preto sa ľudia museli uchýliť do metra, kde si na staniciach založili vlastné spoločenstvá a opevnenia. Obraňujú sa tam ako pred novým evolvovaným druhom človeka - nosolidmi, tak aj sami pred sebou. Skupinky žijúce v podzemí sú rozdielne, niektoré chcú len prežiť, iné sú násilné, ďalšie majú rôzne ideológie a aj preto vojna proti nacistom trvá stále a rovnako komunisti stále utláčajú a obmedzujú každého, na koho majú dosah. To všetko len znižuje nádej ľudí na prežitie, pretože nosolidi podľa zákonitostí silnejšej rasy pomaly ale isto preberajú kontrolu. Povrch už majú bezpečne pod kontrolou a ľudia v podzemí budú nasledovať. Alebo...

Metro 2033 síce môže prostredím a postavením pripomínať Stalkera, respektíve Fallout, ale samotným štýlom je úplne iná. Ak by ste to silou mocou chceli s niečím porovnať, je to ako Half Life 2 zmiešaný s temnotou Fearu a katastrofou Falloutu. Je to klasická tunelová FPS akcia, aj keď s rôznymi drobnosťami posúvajúcimi ju niekde medzi akčný, adventúrový a RPG žáner. Nejde v nej ani tak o samotnú akciu ako o nasávanie atmosféry na každom kroku. Pôjdete pomaly, budete spoznávať život v podzemí, ľudí, vychutnávať si detaily sveta ako grafické,



METRO 2033

ak aj zvukové. Všetko vám bude ponúknuté na podnose v takmer dokonalej jednoliatej forme.

**"Kohos to sebou
přivedl debile? Od-
pověz, hovado, ne-
bo ti ustřelím kou-
le!"**

Vy v hre preberáte postavu Artyoma, mladého obyvateľa tunelov, s ktorým ste

nútení vyjsť zo svojej domovskej stanice, aby ste ju zachránili pred istým vyhladením. Nebude to jednoduché. Ste neskúsení, neviete, čo môžete v temnote tunelov čakať, ale prežívate, skúsení borci podzemného sveta vás ochraňujú, učia vás, prevádzajú na rozmanitých drezinách medzi stanicami, občas vás pošlú na výlet na nebezpečný povrch a vy im za to pomáhate v likvidovaní hrozieb.

Nosofúdia, tiene, rôzne radiáciou zmutované živočíchy, anomálie sú neoddeliteľnou súčasťou tohto sveta a preto kto v týchto podzemných chodbách nemá "kalacha", akoby ani nebol. Jeho silu dokonca ocenia aj vaši protivníci. Ale kalach



smrtiaceho vzduchu a umierate - teda vraciate sa na posledný checkpoint, keďže samostatné ukladanie pozícií hra nemá.

"Fajn rudej šmej-de, pomodli se ku svému Marxovi nebo Leninovi."

Viac ako pár upgradov zbraní a oblečenia od hry nečakajte, nie je to RPG, je to dobrodružstvo, ktorého atmosféra sa buduje neustálym rozprávaním postáv, ktoré vás sprevádzajú. Dokonca aj samotná akcia ustupuje pred atmosférou, čo je sčasti aj dobre, keďže tá je jediné výraznejšie mínus celého titulu. Nedá sa povedať, že by boje boli úplne zlé, ale AI nepriateľov sa zvykne správať podivne a rovnako detekcia ich zásahov je viac náhodná, ako by sme od bežnej FPS hry čakali.

Napríklad vaši ľudskí nepriatelia si občas spletú stranu prekážky, na ktorú sa mali postaviť, niekedy sa vám stavajú chrbtom a až po chvíli sa zorientujú. A podobne aj vaša muška, respektíve zásahy nepriateľov sú mierne povedané nedokonalé. Niekedy dáte nepriateľovi headshot na prvýkrát, niekedy sa vám to nepodarí ani na tretí. Nie je to vyslovene problémom, ale naruša to pocit dokonalosti, prípadne frustruje ak zbytočne mí-

bez nábojov nie je ničím a tie sú v podzemí najväčším problémom. To znamená, že zbieranie nábojov po mŕtvych bude jednou z hlavných náplní hry. Náboje tu dokonca slúžia aj ako platidlo, ale nie hocijaké, len "čisté" náboje vyrobené ešte pred katastrofou. Za ne si budete môcť u priekupníkov kupovať nové, lepšie alebo upgradované zbrane a, samozrejme, aj ďalšie zásoby lacných špinavých nábojov.

Mimo nákupu zbraní budete na stani-
ciach spoznávať miestnu kultúru, čas od času sa zastavíte s kolegami v baroch, napijete sa pravej ruskej vodky, pomôžete obyvateľom a zoženiete si aj ďalšie veci ako napríklad lekárničky, lepší bojový oblek, ktorý viac vydrží alebo aj prilbu s nočným videním. Nové filtre pre dýchaciu masku budú viac ako potrebné a to nie len pri občasných precho-

doch povrchom, ale aj v podzemí, keďže nie všetky časti metra sú hermeticky uzavreté a nebezpečné chemikálie z povrchu prenikajú aj sem. Na masku si treba dávať veľký pozor, pretože sa jej neničia len filtre, ale pri bojoch praská a ak sa vám rozbije, je to koniec. Pár nádychov





ňate vzácne náboje, alebo musíte strácať čas znovunabíjaním, zatiaľ čo sa na vás hrnú hordy protivníkov.

Oproti strelbe je nabíjanie ďalšia z vecí, ktorú autori nezvykle prepracovali, napríklad niektoré typy zbraní musíte nabíjať na viackrát, čo rozdeľuje rýchle a pomalé nabíjanie, niektoré zbrane sú tlakové a musíte ich po strate tlaku strelbou zdĺhavo napumpovať.

Ak nemáte náboje, pozitívom je, že nôž, respektíve šípy z kušostrelu, môžete vždy po zlikvidovaní protivníka zozbierať. Tieto zbrane sú navyše aj tiché, čo by eventuálne fungovalo pri stealth prístupe, ale ten je vďaka podivnej AI prakticky nemožný a často sa tichý postup už po prvých krokoch mení na otvorenú prestrelku.

"Jako z hollywoodskeho filmu o sovětském svazu."

Prezentačná stránka v hre jednoducho exceluje ako grafika, tak aj zvuky. Z oboch cítite, že ste v Rusku. Postavy hovoria s prízvukom, vidíte typicky ruské zariadenia, oblečenia a z ľudí cítiť ruský štýl chápania sveta. Atmosféru nasajete aj z detailov ako hračiek rozhádaných po zemi v obytných blokoch, alebo aj ponukou zbraní. Autentické prostredia dotvárajú nesmierne kvalitné grafické efekty, kde tieň a svetlá sú posunuté oproti ostatným hrám o generáciu vpred, rovnako detaily (väčšina) textúr vyraňujú dych. Celé to dotvárajú rôzne dymové, hmlové a rozmazávacie efekty, ktoré

spolu ponúkajú jednu z najlepších grafík doteraz. Rozmanité animácie postáv a ich interakcia s prostredím dodávajú hre na živote.

Z výkonového hľadiska Metro 2033 funguje prekvapivo slušne a na priemernej konfigurácii ju spustíte na najvyšších DX9 alebo DX10 nastaveniach a vychutnáte si grafiku naplno. DX11 ešte mierne zvyšuje kvalitu obrazu, ale nie je to nič výrazné, čo by ste nevyhnutne potrebovali, respektíve spozorovali. Na druhej strane je pozitívne, že pridané efekty v tomto prípade nemajú dopad na výkon hry. Jediné čo môže mať výrazný dopad, je vyššie nastavenie fyziky.

Fyzika používa PhysX a pri Advanced nastaveniach to je pekne vidieť. Žiaľ vidieť aj to, že fyzika bola zapracovaná len v posledných fázach vývoja a preto jej naj-





väčšie použitia uvidíte až ku koncu. Prírodnú tam napríklad fyzikálne riešenia problémov a rôzne závislosti. Niekoľko pekných deštruktívnych efektov uvidíte pravidelne počas celej hry.

Čo sa týka samotnej rozsiahlosti titulu, zaberie vám približne 8 a pol hodiny vychutnávania si neznámych prostredí, za ten čas precestujete len necelú štvrtinu z vyznačenej mapy metra. Ďalšie lokality neboli pre hlavný príbeh dôležité, ale autori ich postupne môžu otvárať v sľahovateľnom obsahu, na ktorom už pracujú. Možno časom príbude aj multiplayer, ktorý momentálne absentuje. Ak by vám bolo atmosféry metra málo, kniha Metro 2033 už má pokračovanie Metro 2034 a teda aj hra je takmer istá.

"Pořád to samý, brodiš se ve sračkách, abys zachránil svět... a nikoho to nezajímá."

Metro 2033 je unikátnym a bežnými štandardmi neviazaným zážitkom prichádzajúcim z východu. Podobne ako Stalker prináša oživenie do stereotypných FPS hier a aj keď má malé chyby, jedinečná atmosféra a spracovanie ich vynahrádzujú. Žiaľ nedokáže plne vynahradiť nedokonalú strelbu, ale tam ak od hry nečakáte one-shoot-one-kill Call of Duty štýl, po úvodných bojoch sa do toho plne

dostanete a budete vedieť, čo sa dá od nepriateľov čakať a koľko vzácnych nábojov na nich musíte spotrebovať. Bude sa vám vychutnávať prostredie a necháte sa viesť vpred tajomnými príznakmi podzemia.

Peter Dragula

HODNOTENIE

- + atmosferický svet
- + množstvo nových nápadov
- + zbieranie a obchodovanie s nábojmi
- + do detailov prepracované prostredia
- + jedinečná grafika
- zásahy nepriateľov
- AI v bojoch
- niekomu môže chýbať multiplayer

9.0





O päť je tu osvedčená značka doplnená o veľčko, ktoré môže naznačovať víťazstvo, ale hlavne definuje piatu hru v strategickú sérii Sida Meiera. Ak si trúfate, postavte sa na čelo vybranej civilizácie a pokúste sa, previesť ju z hlbokéj minulosti až do vedecko-fantastickej budúcnosti.

Tituly Civilization vždy boli orientované hlavne na manažment a rozvoj sídla a nie inak je tomu aj v najnovšom pokračovaní. Princípy a tradičné mechanizmy hry sa zachovali, ale tvorcovia urobili niekoľko praktických úprav a ponúkli za hrst' vylepšení a to hlavne vo vojenskej oblasti. Podrobnejšie si však túto oblasť priblížime, až keď postavíme prvé mesto, čo je

tradičný začiatok, či už v hre pre jednotlivca alebo multiplayeri.

Civilization V má skutočne pôsobivé intro s výjavmi bojov a arabským šejkom, ktorý zveruje do rúk svoj národ mladíkovi, ktorý vyzerá ako Princ z Perzie. No je škoda, že táto vízia nesúvisí s príbehom, ktorý Civilization už tradične úplne odignorovala. Nevadí, náhodne generovaná



Francúzska pod patronátom Napoleona až po Washingtonových Američanov a orientálne krajiny.

Ďalej si zvolíte formu a veľkosť terénu, jednu z ôsmich obtiažností a nastavíte intenzitu plynutia času, čím je myslené členenie procesov podľa počtu kôl. Pokročilé možnosti dovoľia vybrať konkrétnych susedov a určujú podmienky na mape, čo môže byť maximálny počet kôl do ukončenia scenára, prítomnosť populných barbarov a podobne. Ak sa vám nechce začínať v hlbokej minulosti, môžete odštartovať v ľubovoľnom zo siedmich období. A napokon je na vás, či umožníte víťazstvo dosiahnutím prvenstva v kultúrnej oblasti, vede, diplomacii, rozhodnete sa len pre celkovú dominanciu alebo zhodnotenie v rozmedzí stanoveného času. Podobné voľby nájdete aj v multiplayeri, ktorý sa hrá na lokálnej sieti a internete. Do sieťovej hry sa popri živých účastníkoch dá zapojiť aj AI a prebieha na kolá, ktoré hráči vykonávajú simultánne.

Prvým krokom v hre je vytvorenie domovského mesta, čo má na starosť zhluk osadníkov. Ideálne je vybrať lokalitu v blízkosti bohatých zdrojov potravy a surovín. Ak sa chcete plaviť, usídlite sa v blízkosti mora. Pri pobežovaní krajinou môžete naraziť na ruiny a unikátne scenérie, ktoré po prebádaní priniesú peniaze a bonus k spokojnosti obyvateľov. Mesto je rýchlo postavené a priestory v jeho okolí by mali zušľachtit' robotníci. Ich možnosti závisia od získaných technológií a medzi základné aktivity patrí výstavba fariem, baní, ciest, neskôr obchodnej stanice, či dokonca pevnosti. Podobne, ako v prípade iných jednotiek, môžete nastaviť automatiku a potom robotníci bez ďalších pokynov zveľaďujú všetko v dosahu. Mesto vytvára jednotky, budovy, divy sveta a doplnkové projekty.



mapa, alebo scenár s bohatými voľbami tiež nie je na zahodenie. Voľba lídra určí, aký národ povediete cestou ku sláve. Každá mocnosť má na výber len jedného vodcu, čo ale neprekáža. Podstatné je vybrať vhodnú mocnosť s patričnými bonusmi a špeciálnymi jednotkami charakteristickými pre danú civilizáciu. Nájdete tu bežmála dvadsiatku národov od



VLÁDNITE SVETU!

V každom meste sa súčasne produkuje len jeden prírastok, preto treba zväžiť, čo je prioritou pri jeho rozvoji. Spočiatku sa hodí orientovať na jednotky, či už plodíte viac skupín osadníkov, robotníkov, skautov, alebo vojenské zložky.

Na pokročilý rozvoj mesta a kumulovanie bodov kultúry a vedy, zvyšovanie množstva financií a potravy a spokojnosti občanov, treba stavať budovy. Divadlo, sýpka, vojenská akadémia, obranné múry, všetko má svoj význam a nejakým spôsobom sa zúročí. K lepším budovám a jednotkám sa ale dostanete len neustálym vývojom nových technológií, ktoré sú vzájomne viazané. Od základných činnos-

procesy pomalé, ale rozvinuté sídlo už umožňuje rýchlejší pokrok, hlavne keď prežíva rozmach v obdobiach zvaných zlatá éra. Pri rozvoji miest pomáha aj dokupovanie okolitých pozemkov.

V predošlých civilizáciách si hráči veľmi nezabojovali a hoci ani v päťke nečakajte komplexné bojové situácie, vojnové konflikty dostali väčší priestor. Nová forma umožňuje jednoduché taktizovanie, je príjemným spestrením a pritom nestrháva hru do vojnových orgií. Ale ak budete veľmi chcieť, užijete si boje do sýtosti. Bežné bojové jednotky môžu zaútočiť na protivníka na susednom poli a krátka animácia s figúrkami na mape predzna-

mená výsledok. Ale ak majú vojská možnosť útoku na diaľku, ako napríklad lukostrelci alebo artiléria, môžu súpera ostreľovať zo vzdialenejšej pozície. Takýmto spôsobom je aj možné loďami ostreľovať oponentov na pevnine, ale rovnako aj z pevniny útočiť na lode. Mestá sa pred útokmi dokážu brániť bombardovaním a okrem toho môžu pojať jednu vojenskú jednotku na obranu.

Efekt bojových jednotiek ovplyvňujú rôzne faktory. Záleží na tom, či sú na vlastnom alebo nepriateľskom území, v pohotovostnej formácii, v bežnom teréne, alebo horách. Navyše ich môže posilniť prítomnosť figúrky generála na susednom poli a so zvyšujúcimi úrovňami im hráč priradí bonusy. Poškodené jednotky môžu zaujať pokojový status, kedy sa doliečujú a dopĺňajú stavy. Elitné vyžadujú na produkciu špecifické suroviny, ktorých býva naraz obmedzené množstvo. Napríklad Rimania postavili legionárov, len ak majú popri peniazoch aj zásoby železa. Jednotky sa dajú darovať suse-



dom. Je zrejme, že sa tvorcovia snažili, ale hlavne u modernejších vojsk vidieť, že sa nie celkom ideálne popasovali s parametrami armád. Protitankové delo nemá efekt voči tankom, ale má šancu zostreliť vrtuľník, vojaci s puškami neútočia na diaľku, ale len zblízka a podobne. Nad tým, že niekedy na obrnený transportér zaútočia potulní barbari ešte s mečmi, môžeme prižmúriť oko.

Civilization V je ťahová stratégia a všetky procesy sa počítajú na kolá, čiže postup akýchkoľvek jednotiek v teréne, výstavba aj výskum. Výnimkou je diplomacia, ktorá prebieha okamžite po nadviazaní kontaktu. Hráč môže kedykoľvek osloviť lídrov civilizácií, ktoré identifikoval na mape. Základné dohody umožňujú bez-trestný prechod územia, čo inak susedia vnímajú negatívne a zhoršujú sa tak vzťahy. Ďalej uzatváranie tajných spojení a vyvolanie vojny spoločnému nepriateľovi. V neposlednom rade je to aj výmena surovín. Dokonca je možné odkúpiť aj celé mestá a spoločný výskum zas po čase prinesie novú náhodnú technológiu. Okrem toho funguje aj jednoduchá diplomacia s mestami. Stačí kliknúť na vybrané mesto a ukáže sa nenáročné menu, ktoré zahŕňa vyvolanie vojny a zlepšenie vzťahov finančnými darmi. Mestá ponúkajú aj nepovinné úlohy, za ktoré sa odmenia priazňou, statusom priateľstva a niekedy aj finančne, alebo jednotkami. Môže to byť napríklad výzva na vyplnenie sídiel potulných barbarov v dosahu, alebo pomoc proti inému mestu.

Postup hráča sprevádzajú rady poradcov pre ekonomiku, vojenskú oblasť, vedu a

zahraničný styk. A nie sú to len odporúčania v samostatnej tabuľke, ale aj farebné symboly v menu produkcie a výskumu, ktoré naznačujú, na čo by bolo vhodné sa zamerať. Okrem toho civilizáciu ovplyvňujú aj voľby v menu vládnej politiky. Jedná sa o adaptovanie nových smerov, ktoré na pokrok vyžadujú dostatok bodov kultúry. Každý z desiatich smerov, či už sa jedná o komerciu, tradície alebo autokraciu, ponúka niekoľko zaujímavých prvkov. Väčšinou sa jedná o pasívne bonusy, ktoré majú formu perkov, výrazne zlepšujúcich pôsobenie hráča vo zvolenej oblasti. Zdokonalenie armády, vylepšenia vzťahov so všetkými národmi, permanentné zvýšenie produkcie, alebo zvýšený výskyt osobností v mestách, rozhodne poteší.

Napriek tomu, že pri výpočte aktivít sa zdá byť Civilization V zložitou hrou, opak je pravdou. V nemalej miere k tomu prispieva aj veľmi priateľské ovládanie spojené s upozorňovaním na dôležité procesy v hre. A tým nemám na mysli vyskakovacie okná tutoriálu, aj keď aj tie tu nájdete. Všetky procesy zvládnete bez problémov myšou, či už brázdite po mape alebo sa hrabete v menu jednotiek a miest. Kliknutím všetko aktivujete a pri ukázaní na položku alebo objekt vám naskočia detaily. Navyše keď sa dokončí aktuálny výskum, niečo vyprodukuje, alebo sa vám v teréne flákajú jednotky, o všetkom ste upovedomení neprehliadnuteľným spôsobom. Ikona na potvrdenie ukončenia kola sa zmení na odkazovač, ktorý sa skrátka nedá ignorovať. Po kliknutí vás presunie do

menu produkcie, výskumu, alebo na miesto, kde sa povaľujú osadníci, až kým uspokojivo nevyriešite každý páľčivý problém. Spočiatku sa vám môže zdať, že stačí bezhlavo navoliť, čo od vás hra chce, je to však klamlivý dojem. Aj keď z hry niečo aj vypadlo, napríklad už vôbec nemusíte riešiť náboženstvo, čím viac do nej preniknete, tým viac bude vyžadované vaše samostatné myslenie a uvážené činy.

Graficky sa Civilization V pochlapila, pozerá sa na ňu dobre. Na pekne formovanú krajinu aj mikro-boje priamo na mape. Ale hlavne na krátke animované vstupy lídrov pri diplomacii, čo je inak asi jediný priestor, kde sa zjavne prejavuje, či hráte s podporou DirectX 11 alebo bez. Ozvučenie je v poriadku, hudba vhodne dotvára atmosféru. Hra je stabilná, načítavanie a kalkulácia ťahov zvyčajne netrvá dlho.

Civilization V je stratégiou, ktorá napriek svojej komplexnosti dokáže zaujať skúsených hračiek, aj menej obratných laikov. Päťke výrazne prospel trochu väčší priestor venovaný bojom. Maximálne zjednodušené ovládanie s našepkávaním síce skúsení užívatelia nepotrebujú, ale pre nováčikov je to požehnanie, vďaka ktorému sa s hrou rýchlo skamarátia. Aj väčšina ostatných úprav Civilizationi iba prospela a ďalšie spestrenie očakávame od pripravovaných modov. Séria Civilization nikdy nesklamala. Ani tentoraz.

Branislav Kohút

HODNOTENIE

- + viac priestoru venovaného bojom
- + maximálne zjednodušené ovládanie
- + praktické úpravy pri správe miest a manažmente
- + presuny na hexagónovom poli
- absencia príbehu
- málo herných režimov (očakávame editor na mody)
- nedoladené parametre vojenských jednotiek

9.0



TWO WORLDS II

S novým Gothicom to veľmi nevyšlo a tak sa pozornosť RPG komunity presunula na pokračovanie vcelku nápaditej hry Two Worlds. Jednotka ukázala potenciál, ale aj chyby. Dokázali tvorcovia v dvojke naplniť možnosti tejto hry a bez zbytočných prešľapov? Môžeme s pokojným svedomím povedať, že áno. Two Worlds II síce nie je synonymom dokonalosti, ale RPG fanúšikovia môžu byť spokojní. Náhrada za vlašnú Arcaniu je viac ako dobrá. Hoci sú niektoré steny pomysleného domu trochu nakrivo, býva sa v ňom príjemne.

Príbeh začína v temnom väzení, kde sú hlavný hrdina aj jeho milovaná sestra vydaní napospas nemilosrdnému temnému lordovi Gandoharovi. Situácia sa zdá beznádejná, avšak na pomoc prichádza

nečakaný spojenec. Šarmantná zlodějka a bojovníci orkov. Podarí sa im však zachrániť len zatrpknutého hrdinu a sestra zostáva v rukách nepriateľa. V duchu hesla nepriateľ môjho nepriateľa je môj priateľ, sa mladík spochuje so zelenokožcami, ktorým hrozí úplné vyhynutie. Jeho cieľom je teraz nájsť slabinu ťažkého protivníka a samozrejme oslobodiť svoju sestru, čomu predchádza strastiplné putovanie v krajine poznačenej zlom.

Vzhľad postavy si môžete upraviť pri vstupe do hry a v priebehu veľmi rozsiahleho príbehu ju rozvíjate podľa uváženia. Hrdina nemá pevne stanovené povolanie. Dokáže strieľať z luku, útočiť sekerou a súčasne vyvolávať kúzla. Môže používať kombináciu ľubovoľných zručností,

ktoré sa ale najskôr naučí z kníh. Po osvojení zdokonaľuje nadobudnuté techniky pomocou skúsenostných bodov. Získava ich popri bodoch na zlepšenie atribútov (zdravie, sila, šikovnosť, mágia), ale aj za splnenie stanovených limitov, ktoré vlastne plní mimochodom pri putovaní krajinou. To znamená za predurčený počet ulovených zvierat, odmknutých zámok, či vyrobených odvarov.

Skúsenostné body sa dajú investovať aj do nebojových odvetví. Určite sa oplatí prihadzovať do odolností voči fyzickým a elementálnym útokom a jedom. Napríklad otrava po zásahu obrieho škorpióna prudko znižuje počet životov, ale vyššia imunita ju rýchlo eliminuje. Investície do

mžitým vyvolaním pomocnej kreatúry. Z rastlín a ingrediencií sa dajú vyrábať odvary a to prostým experimentovaním s prísadami. Nový druh nápoja sa pomenuje a recept uschová na zvitku. Napokon sú tu zabijacke a zlodejské zručnosti, ktoré zahrňujú zakrádanie, krádeže, rýchle smrtiace útoky dýkou a otváranie zámkov. V hre sa nachádza mnoho uzamknutých truhlíc a dverí, z ktorých väčšinu otvoríte paklúčmi. Zámku tvorí séria pohyblivých kruhov. Každý má otvor, do ktorého treba v správnej chvíli vsunúť náradie. Pri každej chybe sa hráč vráti o krok späť a po vypršaní časového limitu sa zlomí paklúč.

Systém boja závisí od druhu výzbroje. Pri boji nablízko sa dajú použiť obojručné predmety, kombinácie rôznych jednoručných zbraní a štítov a tiež dve zbrane súčasne. Používajú odlišné formy poškodenia, či už seknutím, úderom, alebo mágiou, niekedy viaceré súčasne. Nepriatelia majú rôzne odolnosti a preto je vhodné mať pripravené rôzne sety zbraní. Postava používa nenáročné série atakov, pričom na primárny útok slúži ľavé tlačítko myši a na obranu pravé. Okrem toho sa dajú použiť aktivovateľné schopnosti, ktorých ale nie je až tak veľa. Sú poruke v okienkach v spodnej časti obrazovky spolu s odvarmi.



remeselných zručností zas umožnia pokročilé vylepšovanie výbavy a výrobu efektnejších odvarov. Môžete upraviť akúkoľvek zbraň, brnenie a dokonca aj klenoty a kúzla. Po výbere predmetu zvýšite pomocou surovín a kameňov efekt objektu, či už je to lepší útok alebo bonus pre postavu. Suroviny získate jednoducho rozobratím prebytočných harabúrd v inventári. V prípade mágie vytvárate pokročilé kúzla kombinovaním hlavných a doplnkových magických kariet. Výsledkom môže byť hoci aj ohnivá vlna s oka-



Hra sa vylepšila po každej stránke.



Hrdina môže mať neustále naporúdzi dýka a to bez ohľadu na hlavnú zbraň, ktorú má v rukách. Dýka je určená hlavne na tiché likvidovanie (dvojnohých) protivníkov jediným bodnutím. To sa ale podarí len pri zakrádaní a prepadnutí obeť odzadu. Strelba z luku vyžaduje okrem zbrane aj šípy. Cieľ sa dá zamerať a priblížiť. Získané schopnosti umožnia zásah viacerých cieľov naraz, alebo strelu obohatenú o elementálny útok. Pri mágii je nutná palica a využíva sa magická energia. Prepína sa medzi setmi kúziel, ktoré si hráč vytvoril už spomínaným spôsobom. Pri vhodnom investovaní do zručností sa

mimo boja mana rýchlo regeneruje, podobne ako život postavy.

Hrdina sa v teréne presúva po vlastných s možnosťou behu, keď má dostatok stamina. Zábavnejšie je ale jazda na koňoch. K prvému som sa dostal už v úvode, ale bohužiaľ sa s ním nedalo preniesť cez teleporty, ktoré sa aktivujú na prebádaných územiach. Navyše sa na koni nedá bojovať. Milým doplnkom je hudobná minihra, ktorá vyžaduje nákup hudobného nástroja a nôt pre rôzne piesne. Po aktivovaní musí hráč v správnej chvíli stláčať štyri klávesy, ktoré zodpovedajú predlohe na obrazovke. Tóny zaznejú iba

pri správnom odohraní sekvencie. Týmto mini Guitar Hero sa dá privyrobiť a zárobok závisí od kvality výkonu. Lepší hudobný zážitok dosiahnete hrou s iným muzikantom, keď ho požiadate. Sú tu aj iné minihry, napríklad kockový poker, ktorý si zahráte hneď v prvej osade.

Samozrejme, aj v tejto RPG je priestor pre dialógy, ktoré slúžia na získanie nových informácií a komunikáciu s postavami. Rozhovory nie sú síce také banálne, ako v novom Gothicovi, ale zažili sme už aj prepracovanejšie. Niekedy síce umožňuje odlišnú formu komunikácie a prístupu k problému. Často ale nedávajú na výber a hráč je dosť prísne usmernený, ako musí postupovať, ak chce zdarne splniť úlohu. Týka sa to predovšetkým hlavných úloh, rozdelených do kapítol. Tie je nutné splniť, inak sa skrátka nedostanete ďalej. Je tu ale aj plno nepovinných úloh. Mnohé z nich získate prijatím odkazov na výstavnej tabuli. Určite je dobré plniť úlohy pre spoločenstvá. Prijatú do cechu spravidla predchádza konkrétna úloha a potom sa oplatí vrhnúť na ďalšie. Takto si ďalej budujete reputáciu a môžete profitovať z členstva v spolku. Záznamník úloh je navrhnutý dosť ne-



šťastne a bohužiaľ neposkytuje dostatočný prehľad o splnených a aktívnych zadaniach.

Hra je skutočne masívna, odohráva sa na niekoľkých ostrovoch a tomu sa prispôsobuje aj architektúra a terén. A, samozrejme, aj sortiment nepriateľov, ktorý obsahuje kostlivcov, škorpióny, pavúky, praveké jaštery, pantery a mnoho ďalších. Prostredia sú podobne, ako v jednotke inšpirované rôznymi reálnymi kultúrami. Prejavuje sa to na štylizácii miest, aj výzbroji hrdinu a odevoch civilistov. Nasadíte si grécku helmu, dostane sa vám do rúk japonský meč, či prechádzate orientálnym mestom. Vo voľnej krajine sú lúky, palmový les, púšte, hory, podzemné bludiská, nepriateľské tábory a hojnosť oltárov, čo prinesú dočasnú bonus. V mestách si treba dávať pozor na reakcie občanov. Toleruje sa krádež voľne položených predmetov v domoch, ale ak vás pristihnú pri páčení zámkov, už to vyvolá nevôľu. Otvorené konflikty s domorodcami vzbudia pozornosť stráží a môžu vás za to napadnúť a prenasledovať. Časté vrážanie do ľudí tiež zvyšuje zafarbenie ikony meča, ktorá symbolizuje, ako blízko máte k tomu, aby bola na

vás vypísaná odmena.

Všetko potrebné sa zobrazuje na trochu neprehľadnej mape vo forme farebných guľičiek a ďalších ikon, pri ktorých sa dá vyvolať popis prípadnej súvisiacej úlohy. Tieto symboly sú aj na minimape. Neprehľadný a večne preplnený je aj inventár, aj keď časom sa naň dá privyknuť. Naopak bod k dobru majú tvorcovia za multiplayer. Síce ešte evidentne nie je v prvotriednej kondícii, ale snaha sa cení. Určite poteší možnosť vzájomných bitiek hráčov, ako aj dedinský mód a hlavne kooperácia, kde to skupinka hráčov ťahá spoločne.

Pôvodné ovládanie v hre nie je úplne ideálne, takže väčšina hráčov ocení možnosť zmeniť nastavenia kláves. Niektoré procesy ale zostávajú zbytočne zložité a nedoriešené. Napríklad sa nedá jednoduchým potiahnutým myši presunúť zbraň alebo odvar na lištu na obrazovke. Na druhej strane, aplikovanie myši v PC verzii je praktické. Ľavé tlačítko slúži na primárne úkony a funkcia pravého je univerzálna a veľmi dobre riešená. Po stlačení pri chôdzi vyvolá beh. Keď postava stojí, pravá myška akti-

vuje prikrčenie a postava automaticky tasí dýku a je pripravená zasadiť otočenému nepriateľovi smrtiacu ranu. Pri jazde zas pobáda koňa stláčaním slabín, ale pozor, pri prívelkej intenzite hráča vyhodí zo sedla. Po tasení zbraní to isté tlačítko slúži na obranu.

Dizajn a grafika vyzerajú dobre, miestami výborne. Grace engine hre pristane. Slabším zostavám môžu dať zabráť rozmazané kontúry, ktoré sú využívané hlavne pri behu a rýchlej jazde. Technický stav je na tom podstatne lepšie ako v predošlej hre. Stále nie bez chýb, ale zďaleka nie taký kritický ako v prípade jednotky. Postavy sa chvíľami zasekávajú a raz som musel nahráť pozíciu, pretože jeden z nepriateľov bol (neúmyselne) nesmrteľný. Nad tým sa ale dá prížmúriť oko, pretože inak tvorcovia odvedli kus dobrej roboty a zjavne sa vyvarovali mnohých chýb z minulosti.

Hra Two Worlds v roku 2007 naznačila, že by mohla v budúcnosti ponúknuť rovnocenného konkurenta najlepším RPG sériám ako sú The Elder Scrolls a Gothic. Teraz sa jej to úspešne podarilo a najväčším triumfom je zatiernenie upadajúcej Gothic série. Určité chyby a ťažkopádne riešené procesy vyvažuje skutočne masívny svet, v ktorom strávite podstatne viac času ako v mnohých iných RPG. Je pravda, že k dokonalosti hre stále ešte niečo chýba, ale neviem si predstaviť dôstojnejší predvoj pred príchodom druhého Zaklánača.

Branislav Kohút

HODNOTENIE

- + masívny svet a dlhá herná doba
- + multiplayer s viacerými módmi
- + precízny vývoj hrdinu a jeho aktivity minihry
- slabá AI a miestami zasekávanie postáv
- niektoré súčasti sú zbytočne zložité a neprehľadné (inventár, záznam úloh...)
- menšie technické chyby

9.0



Ne jeden hráč si zaobstaral PlayStation 3 pre objavovanie neskutočných herných zážitkov servírovaných japonskými tvorcami. Exkluzív je málo, vzácne chuťovky z ďalekého východu skôr absentujú, ale netreba podceňovať ďalší vývoj. A nebáť sa vyštartovať za kusom toľko netradičným, že bežný majiteľ konzoly v ňom neprežije prvý level a radšej sa vráti ku Call of Duty.

Pravda, v Európe sme museli opäť čakať. Od premiéry v Japonsku ubehol takmer rok a pol a anglická verzia sa dala importovať tiež dlhé mesiace. Nedajte sa odradiť od neskoršieho príchodu titulu, je to

nestarnúci kúsok. Pravda, na prvý pohľad nemusí vzbudzovať toľko nádejí, keď tvorcovia venovali doteraz čas rozličným hrám na čele s repetitívnou sériou Armored Core či ľahko nadpriemernými žánrovkami ako napríklad RPG Enchanted Arms pre X360 i PS3.

Ale From Software vie prekročiť svoj tieň, upriamiť sa na zvolený žáner a vydestilovať z neho pravú esenciu hrania. Presne o tom je Demon's Souls. Ide o akčnú RPG starej školy, kde vyhrávajú hráčove vlastné pocity z hry ako celku, absolvovanie náročných častí a nie monotónneho pochodu kampaňou s bombastickou výpravou, ako ukazujú typické západné AAA

hity. Demon's Souls nemá vlastne ani pútavý príbeh, ktorý by vás držal v snahe uchvátiť neskutočnou výpravou na súčasnom hardvéri, aj keď jej nemožno uprieť úsilie, ako tvorí svoj svet, kráľovstvo Boletaria odsúdené na putovanie i smrť hráča na každodennom poriadku. Úhlavný nepriateľ menom The Old One stojí na jednej strane a jeho zverenci úspešne plienia toto územie a ohrozujú čoraz sympatickejších obyvateľov, ktorým postupne pridete na meno, pretože u nich budete nakupovať lepšiu výzbroj či najnovší upgrade. Žiadne náhle zmeny či motivácia konania postáv, ale stále prítomné opodstatnenie, prečo hrať ďalej.

alebo zavítate do neďalekých tunelov, jaskýň, priesmykov, stále budete dýchať stredoveký pach a neradno čakať náhly prechod do trávnatých plání, zlatistých pláží či zasnežených hôr.

Napriek tomu sa možno tešiť na rozmanitý zážitok, ktorý je doručený predovšetkým voľnosťou hráča a možnosťou putovať hrou v koži hrdinu podľa vlastných preferencií. Tradičná RPG dáva na začiatku klasický výber triedy a povolania. A tak sa už v druhej minúte musíte pevne rozhodnúť, či to tentokrát rozbalíte za bojovníka, lukostrelca či mága. Demon's Souls túto úvodnú voľbu ignoruje, namiesto nej vás rovno hodí do úvodného levelu skúšať ovládanie. V prvých 15 minútach zistíte, že hranie je úplne plynulé a môžete sa venovať aj bezhlavým útokom. Skrátka pohodlná akčná RPG, ktorá starú školu ale vôbec nepripomína. Je to však optický klam, pretože po niekoľkých vlnách nepriateľov príde skúška nacvičovania tlačidla obrany a vhodného načasovania na protiúder. Obtiažnosť oponentov sa nenápadne začne zvyšovať, kým dosiahne úroveň hier známeho lámača gamepadov Ryu Hayabusa. No Demon's Souls je viac ako iba stredovekým Ninja Gaiden.

Svedčí o tom práve pestovanie správaní hráča a voľba štýlu. Ak to chcete skúsiť za bojovníka so silnou výdržou, pôjdete do boja na telo. Ak ste povahou skôr Ranger, určite si vychutnáte strelbu na diaľku, aj keď je otázne, do akej miery si ju dokáže nacvičiť, keď sa niekedy proti vám rozbehne viac nepriateľov.

DEMON'S SOULS

Pamätníkom sa môže vybaviť napríklad 15-ročný dungeon Stonekeep, ktorý tiež nemal najoriginálnejší príbeh, vedel však vtisnúť hráčovi potrebu putovať hlbšie do dungeonov a pomstiť sa.

Aj Demon's Souls spôsobí chuť nazrieť do ďalšieho sveta, ktorých je tu celkovo päť a medzi nimi leží pokojný Nexus, kde si môžete vydýchnuť pred pokračujúcou odyseou voči tvári smrti. Svetvy sú navyše k dispozícii od skoršej fázy hry, ale obtiažnosť je taká vysoká, že nemáte šancu sa vrhnúť do nich naraz. Každý z nich ponúka štyri rozmanité časti, ale netreba sa tešiť na rozmarnú fantáziu,

lebo dianie stále nesie spoločný menovateľ temného nádychu. Takže či bojujete medzi stenami rozsiahleho hradu





Ťažko sa budete v takých momentoch skrývať, hľadať lepšiu pozíciu na smrtonosné šípy či inú pohodlnú formu deštrukcie. A aj keď tých nepriateľov nie je tak veľa ako v presilovkách iných akčných hier, stále sa dá uvažovať o kariére mága, ktorý dokáže čarovať mocné kúzla. I keď mágia sa skôr hodí na liečenie či obranu. Možností je skrátka veľa ako v správnej RPG hre, no vy sami si volíte, akej sa venovať v priebehu hrania a na základe nej potom investujete do patričných skúseností i snahe pokúsiť sa kombinovať aspoň niektoré (bojovník a magické fľašky, to vždy šlo nejakým dokopy, nie?)

Preto je dobré vedieť, že staré dobré štatistiky, zber predmetov a investícia do vlastností fungujú. Na druhej strane menu predstavujú práve duše, žiadne naháňanie za tuctovými či zelenými predmetmi, ktoré pôjdete predáť do mesta, aby ste sa zrazu zmenili na neporaziteľného. Zlepšovanie vlastností hrdinu nikdy nepodlieha inflácii, lebo kľúčová vlastnosť hry – nesmierna obtiažnosť – sa javí často ako imúnna proti viacerým zlepšovákam.

Samotný boj nie je jednoduchý, pretože popri sledovaní tlačidiel na obranu a útok sa budete musieť zaoberať aj dvomi nie úplne excelentne zvládnutými finesami. Po prvé, zameriavanie nepriateľov nie je najľahšou aktivitou vo frenetických momentoch zachraňovania posledných dielikov zdravia. A po

druhé, ani Demon's Souls sa nevyhla klasickému neduhu neposlušnej kamery. Niežeby sa zasekla do mŕtveho uhlu a boj bol vopred stratený, ale občas sa nešikovne nasmeruje do inej časti dungeonu, kde stojíte a už sa musíte pohnúť na miesto, kde viete, že utrhíte možno úder navyše, ktorý vás bude stáť...

...rovno celý život. Nikto sa s vami nemazná a neraz stačí inkasovať jeden-dva údery, aby ste padli. Paleta nepriateľov je náramne široká, o život sa vás snažia pripraviť spočiatku bežní vojaci s mečmi, neskôr pribudnú nebojácni kostlivci, šľahači ohňa, chápadlové beštie a ak budete dostatočne trpezliví, postavíte sa aj voči samotnej Smrti. Počet nepriateľov vybiehajúcich na vás nie je zbytočne premrštený, Demon's Souls dáva prednosť postupnému príchodu, nie neohrúžane veľkým presilám, ktoré nemáte šancu opticky, ani prakticky zničiť. Aj boj na jedného či dvoch vám dá dostatočne zabráť.

Hlavnou rolou Demon's Souls je však brutálne vybičovaná náročnosť hry a systém, ktorý je neraz totálne nemilosrdný. Vaše putovanie totiž pri smrti nekončí, v podobe ducha sa budete chcieť vrátiť k svojmu telu. Tak už bežte a vidíte, že bude potrebné poraziť nepriateľa. Vyskúšate to – ak sa podarí, hráte ďalej. Ak nie, zomierate znova, no prídete o nazbierané duše a skúsenosti. A tak bežte naprieč levelom, aby ste dostali späť duše, čo vám patria. No medzitým si na vás zase brúsia zuby nepriatelia a tretia smrť už definitívne znamená stratu duší. Poznáte ten pocit z World of Warcraft, kde ste sa raz rozhodli okúsiť dungeon, na ktorý nemáte a zomreli ste päť či desať ráz za hodinu a väčšinu času išli k svojmu telu, aby ste na minútu okúsili boj s ťažkými protivníkmi na podstatne vyššom leveli, aký máte vy? Áno, ten pocit, keď ste väčšinu času ako duch blúdili svetom. V Demon's Soul je to veľmi podobné.

Hej, hej, ale to nie je predsa fér??? Čo je to za systém? Keď sa vám to stane raz, ešte sa so stratou duší zmierite, ale pri desiatom vám to jedno nebude a začína boj s frustráciou, sebou samým i chuťou hrať ďalej. Na tomto mieste si uvedomíte, že hra je nemilosrdná a budete sa snažiť nájsť spôsoby, ako ju preľstíť. No nefunguje tu systém známy z japonských RPG, že pri ďalšej a ďalšej smrti ostanem na pár hodín v jednej lokalite, kde sa pustím do grindovania a z opakovaného hlušenia znovu oživených ne-





priateľov pri mojej smrti dostanem toľko skúseností, že si zvýšim postavu o päť levelov a potom sa mi ľahšie podarí likvidovať tých ťažších. Nie, hra má vopred stanovené kritéria, ako poraziť nepriateľa a vy sa učíte ich slabé stránky metódou pokus-omyl. A viete si ešte predstaviť, že každý svet má bossa so smrtonosnou metódou boja? Pridajte si aj on-line element, pri ktorom môžete buď oceniť tuhé boje hráčov navzájom alebo sa aj pustiť do celkovo smutného sveta frustrovaných bojovníkov a ich beští.

Demon's Souls je kombinácia poctivej old-school hry s vysokou obtiažnosťou a pomerne originálneho štýlu postupne derúceho sa na povrch. Začiatková hodinka je zahrievacie kolo, ale potom príde herné peklo vyvolávajúce vo vás spomienky na všetky ťažké hry, kde ste bossa zdolali na osemdesiaty alebo aj stoštyridsiaty raz. Pripravte sa, že táto hra chce tieto počty pokusov prekonať. No viete si vôbec predstaviť ten slastný pocit, keď bossa na konci sekcie, sveta i celej hry jedného dňa skutočne zdoláte?

Michal Korec

HODNOTENIE

- + rozmanitý stredoveký svet a jeho atmosféra
- + mechanizmus hrania a štýly boja
- + široká ponuka nepriateľov a bossov
- extrémna náročnosť
- občas neposlušná kamera

9.0



SINGULARITY™

Po priemernom Wolfensteinovi z minulého roku prináša Raven tento rok Singularitu, hru ktorá milo prekvapuje v mnohých smeroch. Po dlhom vývoji a odkladaní vydania sme čakali, že nám ponúknu len obyčajnú a zastaralú fps, ale opak je pravdou. Hra priniesla ako zaujímavú hrateľnosť, tak aj atmosféru priam konkurujúcu Bioshocku.

Totíž presne Bioshock je hra, s ktorou sa Singularity môže porovnávať. Dostávame sa do rovnako neznámeho, zvláštneho a

opusteného prostredia, ktorého bývalú veľkoleposť udupávajú pozostatky chýb pôvodných obyvateľov. Dostávame sa na ruský ostrov Katorga-12, kde v 50-tych rokoch vecí našli nový vzácny prvok E99. Prvok, pomocou ktorého dokázali manipulovať priestorom a časom. Stalin v tom videl možnosť ako ovládnuť svet. Prvé pokusy boli veľmi nádejné a na ostrov putovali tisíce vedcov, vojakov a personál s celými rodinami. Netrvalo dlho a stala sa chyba, nejasné udalosti na ostrove vyústili do strašnej nehody, po ktorej dal Stalin ostrov vyčistiť a uzavrel ho do karantény. Postupne sa naň zabudlo.

ČAS JE RELATÍVNY

O 60 rokov neskôr americké satelity zachytili nárast rádioaktivity v okolí bezvýznamného ostrova. V obave pred ďalším Černobylom vysielajú prieskumné tímy. Vy ste Nate Renko a ste na palube. Skôr ako sa na ostrov dostanete je vaša jednotka zasiahnutá výbojom a padáte k zemi. Prežívate a víta vás neznámy svet, ktorý vám počas vašej 6-7 hodinovej hry pripraví ešte veľa prekvapení a hlavne tri rôzne konce vedúce ďalší chod vecí na svete úplne inými smermi.

Hra ponúka gameplay presne v štýle Bioshocku a Metro 2033, teda titul zameraný hlavne na nasávanie atmosféry plnými dúškami, pomalý postup vpred a čítanie a počúvanie odkazov



Ostrov v singularite má aj svojho maskota.

zo starých magnetofónov. Pridajú sa aj premietačky, ktoré vás budú inštruovať, ukážu vám kam ste to dostali a čo ostrov ponúka. Samozrejme všetko v štýle miestnej mentality stalinovej éry, kedy bol sovietsky zväz na vrchole moci a plánoval masívne expanzie na ovládnutie celého sveta. Imperialistická Amerika bol ich hlavný cieľ.

Ale celá hra nebude len o skúmaní sveta, postupne sa budú do hrateľnosti pridávať stále ďalšie prvky, nachádzate zbrane, prvé temné bytosti ovládajúce toto miesto a tajomnú látku E99, ktorá vám bude postupne celou hrou ukazovať svoje neobmedzené možnosti. Keďže E99 manipuluje s priestorom a časom, presne to tu budete pociťovať na každom kroku, časové zóny sa budú meniť, duchovia minulosti sa budú objavovať, minulosť bude ovplyvňovať prítomnosť. Vy budete uväznený niekde uprostred toho všetkého a budete sa snažiť zachrániť čo sa dá. Kontakty, ktoré si na ostrove nájdete vám budú pomáhať, navigovať vás a vy v slepej viere pôjdete vpred.

Kam vás to dovedie uvidíte, keď si hru prejdete, ale popritom zažijete priam neuveriteľné veci, medzi ktorými nebudú chýbať intenzívne boje proti ruským jednotkám, utekanie pred zmutovanými chrobákmi, zničenie masívnych obrnených pavúkov a aj niekoľko variant zmutovaných vedcov, ktorí chcú len vaše mäso. Vy si s nimi poradíte sériou zbraní, ktorých síce nebude veľa ale vďaka upgradom budú stále silnejšie. V špeciálnych zariadeniach im môžete vylepšovať napríklad zásobníky, silu, rýchlosť nabíjania. Ak by vám to bolo málo, upgradovať budete môcť aj svoje schopnosti, vylepšíte si napríklad rýchlosť, presnosť, maximálne zdravie a aj desiatky ďalších špecifikácií, na ktoré budete musieť nájsť modifikačné plány. Získate tak napríklad upgrade zdravia za každé zabitie nepriateľa, dlhšie dokážete vydržať pod vodou, vydržíte viac viac zásahov guľiek atď.

BIOSHOCK NA RUSKOM OSTROVE

Všetko však niečo stojí a na ostrove kde vládne látka E99, bude platidlom práve tento element. Éčko bude rozhádzané v leveloch, poschovávané, zastrčené a čím viac ho pozbierate tým viac si toho na najbližšej upgradovacej stanici nakúpite. E99 k tomu bude využívať aj vaša primárna zbraň TMD - time manipulation device, ultimatívny výsledok vývoja tejto záhadnej látky. Jedno zo zariadení, ktoré navštívite na ostrove vám ho naimplantuje na ruku a odvtedy budete spoznávať skutočnú silu E99. Jednoduchým namierením ruky na protivníka ho necháte zostarnúť na prach, alebo zameraním sa na zariadenia ich dokážete vrátiť v čase do pôvodného stavu. Postupne vám budú prostredia v hre dopĺňať ďalšie schopnosti ako vytvore-



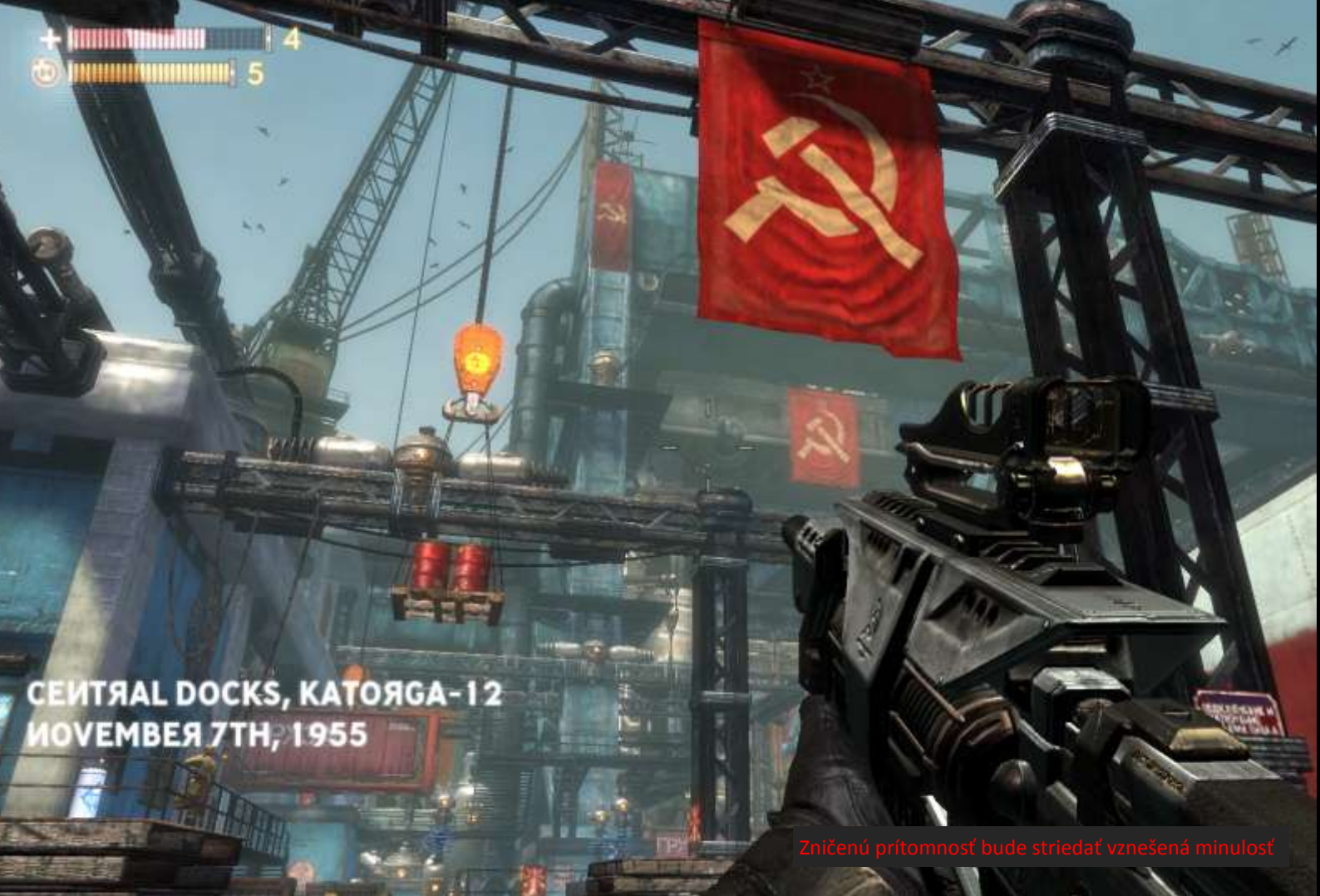
Odkazy na Sovietsky zväz sú na každom kroku

nie časovej gule, v ktorej zastane čas, levitovanie predmetov, alebo impulz, ktorý rozmetá všetko pred vami. Tieto možnosti budete okrem bojov používať aj na riešenie rozmanitých puzzle prekážok brániacich vám v ceste vpred.

Štandardné zbrane sa nenechali funkciami ultimatívneho TMD zariadenia zahanbiť a ponúknu vám napríklad slowmotion pri zameriavaní na sniperke, alebo riadenie vystrelených nábojov, ktoré si odnavigujete presne tam kam potrebujete. Ale to je všetko nič proti kadencii rotačáku, ktorý sa ľahko môže stať vašou najobľúbenejšou zbraňou v hre. Kadencia je však vysoká a náboje sa budú míňať rýchlejšie ako stihnete dobíjať. Preto treba zbierať a kupovať náboje vždy keď bude možnosť a to



Sila bude vo vašej ruke.



СЕНТРАЛ ДОКСЫ, КАТОРГА-12
НОВЕМБЕР 7ТН, 1955

Zničenú prítomnosť bude striedať vznešená minulosť

nie len pre túto zbraň. Navyše treba rátať s tým, že nosnosť zbraní je obmedzená na dve a teda budete musieť takticky vyberať, či zoberiete špeciálnu zbraň, ktorá sa vám núka, alebo ostanete pri svojich "vytunovaných" štandardoch. Niekedy od výberu bude záležať vaše prežitie. Našťastie husto osadené checkpointy zaistia pohodovú hru od začiatku do konca.

Mimo kampane autori spravili v tomto štýle niečo nezvyčajné a ponukli hlboký multiplayer, síce multiplayer mal už podobný Bioshock 2, ale tu to autori posunuli ďalej a zapracovali na tímovom classovom mulťáku, v ktorom proti sebe nastúpia vojaci a mutanti.

BUDÚCNOSŤ JE VO VAŠICH RUKÁCH

Jedna skupinka prevezme mutantov, ktorých už z druhej strany spoznali v kampani, druhá po zuby vyzbrojených vojakov. Zatiaľ čo hra za vojakov je jasná - fps pohľad, silné zbrane a séria classov, za mutantov to bude úplne iné. V prvom rade pohľad bude z tretej osoby a štýl boja bude záležať od rasy mutantu. Môžete prebrať mutantu Zeka útočiaceho na blízko, výbušný chrobák bude robiť presne to

čo od jeho názvu čakáte, Revert zase nepriateľov oslintá svojím slizom a nakoniec masívny pavúk Radion zničí všetko v okolí svojím laserom. Vojaci proti tomu nastúpia so silnými zbraňami, premiestňovaním sa, neviditeľnosťou a aj uzdravovacím classom. Každý tím bude teda na víťazstvo potrebovať inú taktiku.

Cítiť v tom skúsenosti tímu v tejto oblasti ako aj neštandar-

Priatel'ia vám budú na vašej ceste pomáhať.



dnosť, ktorá by eventuálne mohla zaujať. Zrejme sa však pri masívnej konkurencii COD a Battlefieldu výrazne nepresadí ale určite je to pre titul príjemný bonus.

Použitie Unreal enginu 3 v tomto prípade nebola od autorov zlá voľba. Hra sa totiž prejavuje vysokou rýchlosťou, dynamikou a zároveň ponúka pôsobivé scenérie, kde si hlavne na particle efektoch autori dali záležať. Oheň je jedinečný asi tak ako svojho času voda v Bioshocku. Iskry lietajú všade a to ako z ohňa, tak aj rozmanitých elektrických prístrojov a dodávajú život prevažne mŕtvemu prostrediu opusteného ostrova. Na živé tvory sa autori rovnako sústredili a animácie kvalitne previazali s ragdollom a odtrhávaním častí tela pri zásahoch. Svoje nakoniec robí aj decentná inteligencia protivníkov. Napríklad je tu rasa mutantov, ktorá je slepá a ide len za zvukmi. Nedá sa povedať, že tu stealth prvok by exceloval, ale pridáva do hry malé spomalenie a taj taktiku, totiž na slepých mutantov môžete v boji zmeniť aj nepriateľských vojakov.

Čo sa týka samotného výkonu enginu, Raven príjemne prekvapil. Cez 60 fps na priemerných kartách na najvyšších nastaveniach nie je problém dosiahnuť. Jediný malý problém celej grafiky sú miestami slabšie textúry, ktoré sú daňou za dlhý vývoj titulu. Na konzolách to nebude až taký problém ale minimálne na PC by sme už čakali vyššiu kvalitu. Napriek tomu zážitok z jedinečnej atmosféry ostáva veľmi vysoký.

Celkovo je Singularity nečakaným prekvapením, možno ho rovno nazvať aj jedným z prekvapení roka, ponúkajúcim hustú atmosféru, light RPG prvky a kvalitnú akciu. Trochu škoda, že kampaň autori pripravili v štandardnej dĺžke aktuálnych fps hier, keďže ako prostredie, tak aj vývoj RPG prvkov by určite zvládli aj 10-12 hodín. Ak však Singularity autori plánujú ako sériu, tak je to príjemný úvod do temného sveta elementu E99.

PETER DRAGULA

HODNOTENIE

- + Atmosféra
- + neustále pridávanie nových prvkov
- + element času je takmer všade
- + rozsiahla ponuka RPG upgrade
- + dynamika a brutalita bojov
- + tri rôzne konce
- detaily textúr mohli byť vyššie
- absencia titulkov
- len štandardných 6 až 7 hodín kampane

9.0



Singularita explodovala. Čas nie je konštanta.



Časy veľkého Lenina. Vyhoreli.



Upgrady zbraní a vašich schopností nechýbajú



Prechádzka temnými kútmi ostrova ponúkne smrť a brutalitu.



ASSASSIN'S CREED:

Ubisoft kedysi povedal, že úspešnú sériu vytvorí až trojica hier, v prípade Assassin's Creed však nepotrebuje trilógiu. Než sa dostane k záveru, tak bude zlatým dolom. Je to presne dvadsiaty mesiac, čo bol nudný stredovek vymenený za renesanciu nielen po obsahovej náplni a na pozícii zabijakov došlo k nutnej výmene hrdinu, pričom ich nasledovník si stále spomína na činy predkov v zariadení Animus o nejakých 500 rokov neskôr v súčasnosti. Paralelné rozprávanie príbehov o zabijakoch nabralo také obrátky, že Ubisoft potrebuje ešte jeden diel, aby vyrozprával všetko, čo sa prihodilo Eziovi.

Brotherhood pokračuje presne tam, kde Assassin's Creed II skončil. Ezio sa zaplietol do vojny mocných rodov o vládu nad Talianskom a tie nenechajú nič napospas osudu novoformovaného odboja. Borgiovci si status neohrozenosti poistili zničením vidieckeho sídla rodiny Auditore (to je presne to, o ktoré ste sa starali!), Ezio a partia zabijakov stojí na pokraji novej doby a vy mu v tom pomôžete. Práce je neúrekom, úloh, misií, zadaní,

challengov toľko, že neviete kam skôr. Brotherhood

od robí jednu vec dokonale, dokáže vás motivovať k plneniu takým nevidaným spôsobom, že zabúdate na čas okolo. Ubisoft šliape Rockstaru na päty, v hre sa podarilo namixovať takmer dokonalý koktejl vo vlastnom svete, ktorému sa nič nevyrovná.

Hra však na svoje vysoké tempo potrebuje relatívne dlhý rozbeh spojený s rozšírenou časťou za zrkadlom, teda s Desmondom a malej partii bojujúcej v súčasnosti proti novodobým templárom. Po rozpačitom úvode gameplay naberá obrátky a zastaví sa v momente, kedy budete mať pozbierané všetky pierka a vybračované truhlice porozhadzované po šírkom okolí. Množstvo príležitostí dokonca spôsobuje, že zabúdate na hlavnú dejovú líniu a pri pokojnej ceste v sedle koňa sa zapletiete do oslobodzovania Ríma spod vplyvu veží Borgiovcov.

Ekonomika každodenná

Virtuálne Taliansko i večné mesto pociťuje silnejúci vplyv a pevnejšie zovretie Borgiovcov. Obchody sú zavreté, pamätihodnosti zanedbané a dane putujú do kasy zväčšujúcej sa armády okupujúcej a kontrolujúcej Rím z veží. Nemajú priamy súvis s príbehom, ostatne ako všetky vedľajšie aktivity, no bez ich zničenia sa neroztočí kolobeh peňazí a vy tak pripravíte mesto o vytúženú slobodu. Tuctu veží velí tucet veliteľov, čo je tucet premyslených vražd, pretože tieto budovy sú nielen dobre strážené. Veliteľ dokonca môže utiecť a zavrieť sa v komnate, čo znamená, že musíte počkať na výmenu stráží, aby ste sa o vraždu pokúsili opäť.

Zapálením veže vysielate signál medzi obyvateľov Ríma, ktorí sa s radosťou pridajú na vašu stranu v boji alebo sa hodia pod nohy prenasledovateľov, no najviac profituje mesto. Za peniaze je možné otvoriť obchody remeselníkom a pomaličky naštarto-



Vrah si tentora

vať mimoriadne motivujúci ekonomický systém. V Assassin's Creed: Brotherhood zveľaďujete financiami celé mesto! Kupte tie najväčšie pamätihodnosti, uvádzate do prevádzky vežičky pre rýchly presun medzi štvrtami cez kanály, staviate budovy pre frakcie žoldnierov, kurtizány či zlodějov. Každá aktivita prináša so sebou nové možnosti ako zarobiť. Nehnutelnosti produkujú peniaze samé, čím viac ich máte, tým väčší obnos sa objaví v banke v pravidelných intervaloch, v oslobodených oblastiach sa objavujú úlohy a frakcie ochotu poisťujú svojimi službami.

Kolobeh života v Brotherhood je nezastaviteľný vzhľadom na množstvo úloh. Ich variabilita od dvojky pokročila a v meste kompaktnějších rozmerov, kde urbanistická oblasť

na plachtenie - padák.

Bratstvo zabijakov

Koncentrácia na krátke, ale výdatné misie spôsobuje ich konzumáciu vo veľkých dávkach. Vzhľadom na ich počet je na-



ozaj ťažké prestať hrať aj po dohraní, ktoré zaberie približne 15 hodín. Aj po

završení príbehu je mapa posiatá inými úlohami ako napríklad hľadanie vlajočiek (áno, vrátili sa!) alebo hľadanie pokladu stúpcencov Romula. Konkrétne tieto patria medzi to najlepšie, sú výbornou kombináciou hľadania cesty vpred cez komplikované interiéry, zdolávanie prekážok a boj. Každá misia v Brotherhood je doplnená výzvou, čo je ďalším motivačným faktorom, aby ste neprišli o viac ako päť dielikov zdravia, dostali sa do cieľa bez škrabanca alebo v časovom limite.

A keď sme už u tých challengov, tak niekoľko ich má aj každá frakcia a nejde len

môcť a sú vám zviazaní natoľko, že stačí jeden hvizd a označený cieľ padne na zem s chladnou čepeľou v krku. Naraz máte pod kontrolou tri skupiny zabijakov a ich služby sú neoceniteľné pri infiltrácii alebo tichej eliminácii bez toho, aby ste si špinili ruky. Pri najhoršom môžete dať signál, aby nepriateľov zasypali smrteľnými šípami.

Zabijakov trénujete špeciálnymi úlohami po celej Európe, vo veľkých metropolách je množstvo príležitostí, ako sa dostať k peniazom a skúsenostiam. Zabijaci postupne získavajú zbrane, sú silnejší a môžu absolvovať tie najťažšie misie. Táto časť si veľmi netyká s ťahovou stratégiou,

plynule prechádza do otvorenej krajiny mimo hraníc rodinných domov a rozpadnutých chatrčí, vystupuje aj ich kvalita a integrácia do herného prostredia. Pochopiteľne, že drvivá väčšina nezostáva charakteru hrdinu nič dlžná, ale okrem nájomných vrážd, odstraňovaní nepohodlných osôb, budete aj prenasledovať podozrivých, dvoriť Eziovej prvej láske, rozbiť templársku skupinu, vysvetľovať ručne stručne, čo sa nemá, ale aj ničť prototypy hrozivých DaVinciho vynálezov, medzi ktorými je výborná pomôcka



z nájde svoju partu a vydá sa na cestu vyčistenia Ríma.



Titul ponúka vylepšenia po každej stránke



Zaujímavý multiplayer síce autori len skúšajú, ale do budúcnosti môžete byť výraznou zložkou AC série.

vždy vidíte percentuálnu úspešnosť definovanú počtom členov priradených na jednu úlohu, takže nejde ani tak o výzvu ako doplnok. O zabijakov však môžete prísť v boji a keď sa tak stane, musíte znovu prejsť regrutačným procesom.

Súbojový systém sa v Brotherhood zásadne nezmenil, pri skupinových bojoch už nie je frustrujúci vďaka kombám a zreťazeniu zabití. Stačí zabiť jednu stráž a ďalšie dorážate jedným úderom, pokiaľ vás niekto nezasiahne alebo nie je koho rezať. Ezio podľa držanej zbrane potom predvádza brutálne finiše s prepichnutím hrdla dlhým mečom a ranou istoty zo zbrane do hrude. Po padlých sa dajú zbierať zbrane a ak máte potrebné púzdro, tak s obojručným mečom alebo kopijou môžete aj cestovať. K lepšiemu sa zmenil looting, nie sú to už len floriny, ale prehľadávanie mŕtvol prináša aj náboje, vrhacie dýky, lekárničky a cennosti, ktoré sa dajú speňažiť. Tieto sú potrebné aj pre odomknutie špeciálnej ponuky v obchodoch.

Zabijaci vs templári

Ako sa vy staviate k Rímu, tak sa ono stavia k vám. Ubisoft tvrdí, že ide o najväčšie mesto vybudované pre potreby Assassin's Creed hry, jeho rozloha je impozantná, čo využíva zvýšená dohľadnosť a detailnosť grafiky. Rím odráža všetko, čo ste dôverne poznali v dvojke, je tu predmestie, zničené budovy, ale aj monumenty ako Koloseum, Akvadukt, Bazilika svätého Petra vo Vatikáne a ďalšie. Rím však nie je jediným, vo flashbackoch sa pozriete aj do Neapola či na skok na

vštvíte známe Benátky. Všetko, čo má súvis s históriou či už fiktívnou alebo skutočnou, nájdete v prepracovanej encyklopédii s množstvom užitočných informácií o osobách a budovách. Je skutočne pozoruhodné, čo Ubisoft dokázal vytvoriť od vydania Assassin's Creed II a to vôbec nespomíname multiplayer, ktorý sa do série opatrne vkráda.

Jeho prednosťou je dokonalý prepis základnej hernej mechaniky zabijaka aj do hry viacerých hráčov, čiže splynutie s davom, aby vás obeť nevidela, udrieť, keď to najmenej čaká a ak niekto loví



vás, tak utiecť a schovať sa. Unikátnosťou multiplayeru je práve v tom, že nikdy neviete, koho presne lovíte a kto loví vás. Obeť poznáte iba z portrétu a hľadáte ju podľa kompasu, čo je na prvý pohľad jednoduché, ale môže to byť ktorýkoľvek mäsiar v dave. Štvorica herných režimov varíruje tradičné DM a TDM, k dispozícii je osem máp pre šesť až osem hráčov. Multiplayer v Brotherhood je niečo, čo ste ešte nikdy nehrali. Získavaním skúsenostných bodov za úspešné killy vám narastá level a odomykajú sa nové schopnosti, perky, kostýmy aj herné režimy. Samozrejmosťou sú rôzne challenge.

Po dvanástich mesiacoch sa majster zabijak vrátil a priniesol so sebou tak silnú kampaň, že nik nedúfal, že sa to Ubisoftu podarí dvakrát za sebou. Podarilo sa. Assassin's Creed: Brotherhood môže pôsobiť datadiskovým dojmom, čomu prispieva aj opätovné použitie hudobných motívov z pera Jespera Kyda, stavba niektorých štvrtí či familiárna architektúra daná dobou, v ktorej sa predchodca a Brotherhood odohrávajú, obsahová náplň však protirečí a tých argumentov má v zásobe veľa. Assassin's Creed: Brotherhood jednoducho chytí a nepustí.

Pavol Buday



HODNOTENIE

- + tréning zabijakov, zvelaďovanie Ríma
- + mohutná príbehová kampaň
- + vynikajúci multiplayer
- + motivujúci ekonomický aj systém misií
- + magnetická hrateľnosť
- + informačný charakter encyklopédie
- pri skupinových bojoch občas štrajkuje kamera
- iba jedno veľké mesto
- strojové chovanie AI pri prenasledovaní

9.0

Sam Fisher sa vracia. Jeden z najlepších agentov bol už na dôchodku, ale smrť jeho dcéry mu ani po troch rokoch nedala spávať a rozhodol sa spraviť poslednú vec - vypátrať jej vraha. Nestihne ani poriadne začať a zisťuje, že situácia nie je taká jednoduchá ako by čakal. Z úlohy sa stáva jedna z najťažších skúšok jeho života.

Sam Fisher, ako ste ho poznali, je mŕtvy...

Séria Splinter Cell po dlhé roky ponúkala fanúšikom stealth hier jedinečnú možnosť realizácie svojej tajnej túžby - plížiť sa v tieňoch a zabíjať každého potichu a odzadu. V Splinter Cell: Conviction môžeme konštatovať, že napriek takmer kompletnej zmene štýlu v tom pokračuje aj ďalej. Autori totiž otvorili hru širšiemu spektru hráčov, ale dokázali pritom zachovať základné princípy série. Keď sa však pozrieme späť na dlhú históriu vývoja, uvidíme, že sme nemuseli mať toľko šťastia. Autori totiž pôvodne plánovali hru spraviť v štýle Assassin's Creed, v ktorom by nás čakali len denné misie a jedinou stealth možnosťou by bolo strácanie sa v dave. V polovici vývoja sa uvedomili a vrátili späť do náručia tieňov.

Síce zdržanie si vyžiadalo svoje obete, ale napriek tomu Conviction ponúka nečakane kompletnú ponuku. Dokonca kompletnejšiu ako napríklad Modern Warfare 2. Singleplayer kampaň, kooperačnú kampaň, multiplayer a aj samostatné misie. Každý si tu nájde to svoje. Síce single kampaň je skôr v štandardnej dĺžke aktuálnych akčných titulov (6 - 7 hodín), ale kooperačná kampaň pridá ďalšie dve až tri hodiny a rovnako aj ostatné doplnkové misie ponúknu hodiny zábavy. K tomu si môžete zarátať vysokú znovuhrateľnosť, kde fanúšikovia stealth prístupu môžu hľadať tú najefektívnejšiu cestu levelmi, alebo si postupne zvyšovať obtiažnosti.



SPLINTER CELL CO

Amerika ho zabila, žiadala od neho, aby obetoval príliš veľa...

V single kampani znovu preberiete staršieho Sama Fishera, ktorý už nie je pod velením agentúry, práve naopak, je zatiahnutý do boja proti nej. V príbehu sa tentoraz skíbi politické ohrozenie samotných základov Ameriky a katastrofálne zásahy dostáva aj srdce Sama Fishera postupne odkrývajúceho pravdu za smrťou svojej dcéry. Zrady striedajú prekva-



CONVICTION

penia, sklamanie a aj odhalenia, aké sme v sérii ešte nevideli. Dopĺňa to jedinečne spracované rozprávanie, ktoré autori postavili na projekciách videí na steny v leveloch a rozprávání príbehu treťou osobou, ktorá sa na cestu Sama Fishera pozerá zo svojho uhla. Pridáva tým aj pohľady na konanie iných postáv a všetko spolu tak vytvára dokonale ucelený

príbeh s priam perfektným záverom.

Celá hrateľnosť je tentoraz iná a vychádza z toho, že Sam Fisher je už mimo agentúry, bez svojich hračiek, kontaktov, zbraní. Čiže si musí poradiť s tým, čo má po ruke. Znamená to, že namiesto špiónskej minikamery bude používať odlomné zrkadielko z auta a o nočnom videní môže pri začatí svojej misie len snívať.

Ako sa však dostáva hlbšie a ďalej, nachádza kvalitnejšie zbrane, dostáva kvalitnejšie vybavenie. Ku koncu už bude vybavený lepšie ako za starých čias v agentúre. Čas totiž pokročil a hračky sú ešte dokonalejšie. Napríklad nočné videnie je teraz skombinované s ultrazvukom a spojí obe predchádzajúce termal a night vision do jedného, chýbať nebudú prilepovacie a vybuchujúce minikamery, alebo EMP impulzy, ktoré odstavia elek-

troniku, aj svetlá. K tomu pribudne rozsiahla ponuka zbraní, ktoré si už ale Sam nevyberá pred misiou, keďže nemáte od koho, ale nájde ich v skladoch v misiách, kde si vždy môže vybrať dve z ponuky a zároveň si ich aj upgradnúť. Vylepšuje presnosť, silu nábojov, ale aj veľkosť zásobníka.

Autori gameplay rozšírili širšiemu spektru hráčov, ktorý umožňuje napríklad niektoré levely prechádzať akčne, čo je niekedy rýchlejšie ako stealth, ale zároveň nebezpečnejšie, pretože na vašu smrť stačí pár zásahov. Nepriateľov nie je síce v leveloch veľa, ale o to viac sú nebezpečnejší. Totiž nie je to žiadna vojnová strieľačka, kde sa hráč prechádza vychádzkovým krokom a vystrieľa stovky nepriateľov, ktorí sa priam vrhajú do rany. V Conviction ak sa proti vám postaví dvaja a ste



novanie, explodovanie. Všetko je v kampani namiešané v akurátnom pomere a to v rozmanitých vonkajších a vnútorných lokáciách, či už za dňa alebo v noci.

Opitý vodič ho zabil, v momente keď zrazil jeho dcéru. Bola tým jediným, čo ho robilo človekom...

Zbrane sú vaša istota, ale cestou skutočnou k prežitiu budú boje na telo, kde nepriateľov zlikvidujete zblízka rýchlo a potichu. Tieto likvidácie aktivujú novinku v Splinter Cell sérii a to funkciu Mark and Execute, kde za adrenalínovú likvidáciu nepriateľa získate možnosť označenia protivníkov a ich automatického zlikvidovania kliknutím jedného tlačidla. Je to pekná funkcia, vďaka ktorej presne a rýchlo zlikvidujete protivníkov, aby stihli vyvolať poplach. Na druhej strane, ak nechcete, nemusíte ju vôbec používať, môžete postupovať klasickým štýlom likvidovania protivníkov jeden po druhom.

Je len na hráčovi, akú z ciest hrou a veľmi si vyberie. Pomalú bezpečnú taktickú, rýchlu akčnú, alebo niečo medzi tým. V tomto hra skutočne dáva na výber. Vzhľadom na to, že je Sam Fisher našťvaný, niektoré jeho cesty za ziste-

nekrytí, už je vaša smrť takmer istá a tu navyše neplatí, že nepriateľov zlikvidujete jedným výstrelom. Pištoľ s tlmičom je síce smrtiaca, ale len ak trafíte presne do hlavy, zameranie chvíľu trvá a často dostanete len jednu šancu. Preto postupovať v tieňoch, strieľať spoza prekážok, skrývať sa a hľadať najtemnejšie pasáže

je cestou k prežitiu. Inteligencia protivníkov síce neoslňuje, ale má svoje vzorce správania a reagovania, ktoré rýchlo zistíte a budete podľa toho postupovať.

Typy levelov budú ponúkať rozmanitosť od voľného pohybu, cez prenasledovanie nepriateľa, zakrádanie sa medzi kamerami, až po vyslobodzovanie, elimi-



ním vraha svojej dcéry nedokážete ovplyvniť. Budú to hlavne brutálne prostriedky, ktoré Sam využíva pri vypočúvaní dôležitých postáv. Postupuje heslom - ak niekto nepovedal to, čo chceš, rozbíjaj s ním všetko okolo, až kým nezistí, že tade cesta nevedie. Vypočúvania sú síce jednoduché a ide skôr o interaktívne dialógy ako o minihry, ale sú príjemným oddychom medzi misiami a sú aj ďalším prostriedkom k vyrozprávaní príbehu.

Ukončením single kampane sa ponuka Conviction nekončí, pre mnohých sa bude titul len rozbiehať. Kooperačná kampaň s príbehom umožní dvom agentom z konkurenčných agentúr odhaliť obchodníkov so zbraňami a priblížia tak príbeh pred samotnou kampaňou. Táto kampaň vďaka oblekom a vybavením pripomína klasický Splinter Cell, no doplnený o nutnú spoluprácu, ako v plnení úloh, tak aj vo vzájomnom sa oživovaní, ak jeden z dvojice padne. Hrať sa dá v splitscreene aj online.

Ak by vám to nestačilo, hra ponúka aj sériu samostatných misií v móde Deniable ops si môžete prejsť sami, alebo s priateľmi v Hunter a Last Stand režimoch. V Hunter budete tichým lovcem, v Last Stand čelíte vlnám protivníkov. Nakoniec vo Face Off móde si zahráte proti priateľovi. Hráte dvaja s tým, že vašou úlohou je nielen zlikvidovať sa navzájom, ale eliminovať aj čo najviac AI ozbrojencov.

Agentúra ho zabila, keď mu rozkázala zabiť svojho priateľa...



Graficky má Splinter Cell svoj štýl, ale má ďaleko od top kvality. Vidieť v ňom starý Unreal 2 engine, ktorý je síce dlhé roky vylepšovaný a zmenený na prakticky úplne iný, ale samotná architektúra enginu je už zastaralá a na niektorých elementoch to aj vidieť. Napríklad vegetácia v afgánskej misii priam ničí celý dizajn mapy. Oproti tomu zvyšné levely, ktoré buď kombinujú svetlo a tmu, alebo ponúkajú rozsiahle územia na pohyb, sú často oku lahodiace. Jedinečnosť im dodávajú aj nápisy a projekcie na stenách, ktoré ako dotvárajú atmosféru, tak vás navigujú smerom vpred a niekedy premietajú aj myšlienky hlavnej postavy. Žiadne brifingy ani približovania situácie, všetko nájdete na stenách. Zaujímavosťou je prídanie čiernobieleho efektu znázornenia, keď ste skrytí pred nepriateľmi. Je to pekný efekt, ale žiaľ to znamená aj to, že ak idete prísne stealth cestou, takmer polovicu hry budete hrať čiernobiely titul. Nie je to vyslovene mínus, ale nie každému to musí sadnúť.

Grafika je len jednou z vecí, ktorá

neustálym odsunom a prerábaním titulu utrpela. Autori sa otvorene priznali, že napríklad prenášanie tiel jednoducho nestihli zapracovať, teda telá musia ostať tam, kde ste ich zlikvidovali. To s obmedzenými možnosťami odlákavania protivníkov vytvára nové problémy, ako dostať nepriateľov tam, kam potrebujete. Dajú sa na to nájsť rôzne spôsoby, ale žiaľ žiadne hodenie flaše už titul neponúka.

Keď si to celé zhrnieme, nový Splinter Cell: Conviction je viac ako dôstojným štartom novej éry série, je iný, kvalitný a stále stealth. Nie je dokonalý, ale je to začiatok niečoho nového. Do série prináša jedinečné rozprávanie, pohráva sa s časom, kombinuje prestrihové scény v gameplay móde a veľa ďalšieho tak potrebného pre modernú hru. Fanúšikov pôvodnej série možno zo začiatku sklame niekoľko nezpracovaných vecí, ale potom ako okúsia samotný gameplay, určite ich vysoká náročnosť titulu uspokojí.

Peter Dragula

HODNOTENIE

- +jedinečne spracovaný príbeh
- +kompletný balík - coop, single, multi,
- +challenge úlohy
- +možnosť prechádzať misie rôznymi prístupmi
- +nové prídavky do taktiky
- chýbajú niektoré možnosti predošlých dielov
- miestami slabšia grafika

9.0





TOY SOLDIERS

Radi by ste si zopakovali detstvo a zahrali sa s plastovými vojačikmi? Nová Xbox Live hra Toy Soldiers vám to umožní. Dostanete sa v nej do bojov počas prvej svetovej vojny na vašom koberci. Armády sa pustia proti sebe a to s kompletnou sériou bojových jednotiek od pechoty, cez delá, tanky, až po lietadlá.

Hra však nie je štandardnou strieľačkou, akoby sa mohlo zdať, je to upravený tower defense strategický štýl ponúkajúci zaujímavú možnosť a to prebrať pod kontrolu jednotlivé bojové veže, respektíve jednotky, ktorými sa budete snažiť zastaviť návaly plastových nepriateľov osobne. Spolu Toy Soldiers ponúka tucet prostredí umiestnených v malých krabiciach vymodelovaných presne podľa najvýznamnejších bojov prvej svetovej vojny. Ožijú na nich ako autentické figúrky, tak aj vymyslené jednotky síce predbiehajúce dobu, ale pekne oživujúce vašu malú vojnu.

Tower defense štýl v skratke znamená to,

že máte svoju základňu, do ktorej ne-smiete pustiť prichádzajúce vlny nepriateľov. Chrániť ju môžete kupovaním a ukladaním veží na sériu lokalít. Tie následne budú automaticky strieľať po prichádzajúcich vojakoch, respektíve v tejto hre sa ich môžete zmocniť aj osobne a pomôcť tak k lepšiemu výsledku. V zásade musíte kombinovať vhodné veže, proti vhodným nepriateľom, pravidelne ich upgradovať, alebo niekedy aj vymieňať, keďže nepriatelia útočia vo vlnách s rôznymi jednotkami. Napríklad na vojačikov sú vhodné guľometné hniezda, chemické zbrane, no proti obrneným vozidlám sú potrebné vhodnejšie mortary alebo masívne delá. Tieto kombinácie vám zaistia aké-také pokrytie proti kombinovaným útokom, ale ak prídu lietadlá, už musíte stavať protiletcecké hniezda, prípadne použijete ďalšiu špecialitu a to prebratie lietadiel alebo tankov, ktoré ako jediné nie sú automaticky ovládané a musíte sa s nimi postarať sa o zneškodnenie hrozby osobne. Musíte však rátať s tým, že zatiaľ čo sa venujete vozidlám, nemôžete ovládať aj strategický mód, takže treba

taktizovať a prebrať jednotky len, ak je pozemné vojsko pripravené odraziť vlnu nepriateľov.

Navyše v Toy Soldiers autori ešte TD štýl skomplikovali, nepriatelia nemajú len jednu cestu, dokonca niekedy nemáte ani jednu základňu, a niekedy musíte obráňovať dve a zároveň kontrolovať niekoľko smerov naraz. Nie je to jednoduchá úloha. Budete musieť zabíjať nielen vojakov, ale aj rozbíjať nepriateľské opevnenia a budovy, aby ste získali čo najviac peňazí, mali na nové veže a hlavne upgrady, ktoré pridávajú vyššiu efektíviu. Napríklad upgrade chemického bunkra vymení chémiu za plameňomet, niektorým zbraniam sa po upgrade zvýši sila, niektorým dostrel, inokedy sa s ním zvýši aj doba nabíjania.

Počas celej kampane čakajte nenáročnú hrateľnosť, jednoduché ovládanie a zábavu, aj keď samozrejme pri najvyššej obtiažnosti sa budete poriadne obracať. Postupne prídu megalitické tanky, vzducholode a aj predchodcovia helikoptér. Autori si na vás pripravili dostatok prekvapení a aj náročných kombinácií útokov. V každej z máp máte určitú sekundárnu úlohu, splnenie ktorej pridá odmenu do kufriku so suvenírmi, čo zaistuje relatívne slušnú znovuhrateľnosť. Rovnako každá z máp udeľuje aj medailu, no

len v prípade, ak ju prejdete na najvyššej obtiažnosti.

Plastová svetová vojna

Ak vám kampaň nebude dosť, môžete si zahrať niekoľko máp v splitscreene a navzájom sa takticky ničiť, alebo sa pustiť do priateľov online, kedy vojna prepučne naplno. Samotný multiplayer je príjemné oživenie tohto štýlu, navyše oproti single hre si môžete vybrať, aké vlny bojovníkov pustíte proti nepriateľovi. Žiaľ nedajú sa kombinovať viaceré typy jednotiek ani vyberať cesty postupu, tak ako to robí AI v kampani, ale oproti tomu si to môžete s priateľom rozdať v dueli na lietadlách alebo tankoch.

Mimo kampane a multiplayeru hra ponúka ešte jeden herný mód testujúci vašu výdrž - Survival, ktorý sa spolu s ďalšou Elite obtiažnosťou a nemeckou kampaňou odomkne po prejení kampane. Toy Soldiers bohužiaľ nemá coop, ktorý by sa sem viac ako hodil. Jeden hráč by prebral vozidlá, druhý by sa mohol venovať stratégií. Ale sťahovateľný obsah je priamo zapracovaný, dúfajme, že sa tam niečo zaujímavé objaví.

Graficky sa autori s titulom mimoriadne pohrali, animácie sú perfektné, prostredia detailné ako vo "veľkých" stratégiách a ovládanie priam sadne na gamepad. Celé to obohacuje deštrukcia prostredia, ktorú si všimnete hlavne ak preberiete delo alebo tank a pustíte sa do likvidovania všetkého od stromov, cez budovy, až po časti kartónového boxu. Možno trochu škoda absencie mapy s aktuálnou pozíciou nepriateľských jednotiek, máte síce nadhľad nad bojiskom, ale do neho sa musíte prepínať a nemáte na ňom vyznačené jednotky nepriateľov, ktorých často musíte dlhšie hľadať.

Toy Soldiers je príjemným oživením



tower defense štýlu, ktorý týmto posúva o ďalší krok vpred. Kombinuje stratégiu a aj akciu v jedinečnom prevedení a naznačuje, akým smerom by sa mohli konzolové real-time stratégie uberať. Nejde o dokonalý titul, no je nesmierne chytlavý a priam si žiada pokračovanie posunuté do druhej svetovej vojny. Určite je hra hodná 1200 pointov.

Peter Dragula

HODNOTENIE

- akčné prevedenie tower defense štýlu
- možnosť ovládania jednotiek
- štýlové spracovanie prostredia
- deštrukcia bojiska

co op si hra priam pýta

9.0
109



Nezmenená ovládacia schéma dovoľuje veľmi pružne reagovať, kombá sa dajú prerušiť, údery nadväzovať podľa ľubovôle na zemi, vo vzduchu. Počas hrania nemáte pocit, že stroj na zabíjanie je odtrhnutý z reťaze, ale máte ho pod kontrolou nech sa deje čokoľvek. Reťaze na predlak-

GOD OF WAR: GHOST OF SP

S rodinou Krata sa neradno zahrávať. Vedia to bohovia, vedia to hráči. Po štyroch hrách jeho zlosť nemá konca kraja. Pre slávu Sparty padol Áres, otriasal sa Olymp až nakoniec padol rukou toho, komu Bohovia preťali cestu. God of War: Ghost of Sparta, ako ďalšie pokračovanie epickej akcie, sa vydáva v čase späť, dokonca mapuje aj detstvo najväčšieho mäsiara v celom známom Grécku, ale zachováva si svoj výpravny charakter surovej trestnej výpravy. Zas a znovu sa Kratos vyhráza gréckemu panteónu.

Otcovia God of War dali od svojho dieťaťa ruky preč, ale Cory Barlog sa vrátil na pozíciu scenáristu a vedie nás do doby, kedy Kratovu tvár nezdobila veľká jazva a jeho duša nebola strhaná otrasným zážitkom skolenia vlastnej rodiny. Príbeh sa na jednej strane odohráva pred všetkými hrami série, ale je zasadený medzi jednotku a dvojku. Udalosti nie sú prerozprávané retrospektívne, ale pomocou flashbackov sa dozvedáte o vzťahu Krata s bratom Deimom, aj o tom, že obaja chceli byť najväčšími Sparťanmi. Ghost of Sparta veľkú časť venuje práve Deimovi a keď sa Kratos dozvie, že žije, vyráža na novú trestnú výpravu.

Nič ma nemôže zastaviť, ani ty Hry zo série God of War sú vybudované v rovnakom architektonickom slohu. Nie však podľa rovnakej schémy, ale štýlu, ktorý je príbuzný a tak zaužívaný, že si God of War hru inak ani neviete predstaviť. Fungovala by bez poriadneho bossa meniaceho mesto na suť, ktorý sa objaví v prvých piatich minútach a zvediete s ním zoznamovací súboj? Asi nie. A takýchto charakteristických črt majú hry zo série viacero a čo je najlepšie, rokmi sa vylepšujú a nápady si medzi sebou jednotlivé diely požičiavajú. A tak sa stalo, že Ghost of Sparta vychádza z fenomenálneho záveru trilógie.

tiach ukončené čepeľami tvoria chrbtovú kosť súbojového systému, ktorý počíta už len s jednou ďalšou zbraňou. Ide o obojručné kombo – štít a kopija. Útoky na blízko sú mimoriadne účinné, majú plošný záber, takže sa nimi dá odraziť aj skupinka a navyše sa kopija dá hádzať na diaľku a dovoľuje sa zbaviť otravných lukostrelcov.

Sparťanská výbava je doplnená špeciálnymi údermi odomykanými za investované červené orby vypadávajúce z nepriateľov alebo truhlíc rozmiestnených na tých najnepravdepodobnejších miestach. No a potom je tu mágia tvorená trojicou kúziel. Neodmysliteľné metanie bleskov



je doplnené kradnutím zdravia z nepriateľov a paralyzačné kúzlo. Sila ako aj doba trvania sa zvyšuje upgradmi a čo je najlepšie, musíte ich využívať všetky, aby ste prežili na vysokých obtiažnostiach.

Nevyhnutné je takisto aj dorážať nepriateľov tým najbrutálnejším spôsobom a nielen pre prísun červených orbov, ale hlavne aby ich schopnosti zasiahli ostatných, ktorí ešte žijú. Odtrhnutie hlavy medúzy je sprevádzané dočasným skamenením okolo stojacich monštier, medzi ktoré pribudli aj také ohavy ako ryčiacce plávajúce harpyje presúvajúce sa pod zemou a teleportujúce sa vždy do vašej

SPARTA

blízkosti. Zvyšok osádky tvoria starí známi ako kyklopi, kostlivci, psi a séria mini a midi bossov.

Novinkou sú ťažkoodenci, ktorých treba najskôr zapálenými čepeľami vyzliecť z brnenia a potom ich doraziť.

Nezastaviteľný Kratos

Ghost of Sparta trpí nedostatkom veľkých súbojov ako svojho času God of War 1, náhrada kolosálnych bossov za opakované súboje s menšími súrodencami je len malou náplastou. Za to cesta k nim je lemovaná vynikajúco navrhnutými lokalitami, ktoré nepôsobia ako challenge a dokonale maskujú fakt, že z arény možno vyjsť až keď všetko naokolo vyčistíte. Hra kladie podobne ako trojka dôraz na zvýraznenie brutality ani nie tak krvou ako úkonmi. Zobrazovanie zohavovania tiel, odťatých končatín, trčiacich kostí jasne poukazujú na zvýšený dôraz na bolestivú brutalitu. Za všetky snád stačí spomenúť kráľa Midasa, ktorý sa už nemá čím dotýkať, aby to premenil na zlato.

Ghost of Sparta nepôsobí ako obohraná platňa, zároveň však nie je príliš inováčná, aby sa odklášala od overeného receptu. Z God of War III boli prebrané aj mnohé drobné techniky a mechaniky obohacujúci gameplay ako vytiahnutie sa na rímsu pomocou quick time eventu, posúvanie sa cez úzku štrbinu v skale, alebo zbieranie predmetov po padlých

bossov a ich opakované použitie pri druhom hraní, ktoré vám pridajú desaťnásobok červených orbov, nekonečnú mágiu či podajú pomocnú ruku pri hľadaní všetkých truhlíc. Znovuhrateľnosť Ghost of Sparta je podmienená aj vyššími obtiažnosťami ako aj chuťou odomknúť všetky kostýmy či prechádzať a zdolávať náročné challenge.

Výbornou správou je dlhšia hrateľnosť približne o tretinu oproti Chains of Olympus. A nie je to tým, že by autori použili rovnaké triky, skopirovali celé úrovne alebo vás nechali nimi prechádzať tam a potom späť. Ghost of Sparta výborne kombinuje akciu, s ložením a riešením jednoduchých hádaniek. Vlastne vy si ani neuvedomíte, že práve zdolávate nejaký puzzle, aj keď tlačíte pred sebou kamený blok s cieľom zaťažiť plošinku otvárajúcu mreže. Takouto nenásilnou formou sú do hry vložené aj pasáže vyžadujúce dokonalé načasovanie skákania, odrazu vo vode a pod.

Svojím spôsobom do Ghost of Sparta bolo vložené toľko nového, že aj keď zaváňa klasikou, pripadá vám ako úplne nová hra. Svet je v hre vykreslený mimoriadne temno, zahaľuje sa do tmavých farieb a dôraz je kladený na chladné lokality ako je Atlantída v plameňoch, Sparta či lávou zaliate podzemie. Po grafickej stránke predstavuje Ghost of Sparta najkrajšiu PSP hru, používa vynikajúce celoobrazovkové efekty ako depth of field, blur a dáva si záležať aj na vykreslo-



vaní dymu, žiary, ohňa či vetra dvíhajúceho prach. Dalo by sa povedať, že Ghost of Sparta je zmenšenou trojkou, ktorá nie je monumentálnej architektúre nič dlžná a to ani po zvukovej stránke.

Nový God of War akceptoval modifikovanú pohybovú sadu, nasadil do boja vyzretejší kombo systém a to všetko na malom displeji, z ktorého vytekajú litre krvi a poriadna epika. God of War: Ghost of Sparta je nezastaviteľná akcia, ktorá by v zbierke žiadneho majiteľa PSP nemala chýbať.

Pavol Buday

HODNOTENIE

- + neprekonateľná grafika, bohatý zvukový prejav
- + zvýšená brutalita
- + nové prvky oživujúce gameplay
- + vysoké tempo
- opakované používanie mini bossov
- málo kolosálnych súbojov

9.0
111

CASTLEVANIA: LORDS OF SHADOW

V takmer 25-ročnej histórii Castlevania sa objavuje už cez 40 titulov, ktoré sa tiahnu cez všetky možné, nemožné a v súčasnosti už aj mŕtve platformy. No teraz je to po prvý krát, kedy sa z vyslovene platformovej skákačky hra pretransformovala do plného tretieho rozmeru. Určité náznaky použitia novších 3D technológií tu už boli v podobe Dracula X Chronicles, no podobu next-genu prináša až Castlevania: Lords of Shadow.

Pohľad z boku je nahradený third person pohľadom so statickou kamerou, na ktorý sme zvyknutí napríklad z God of War a hlavná Gabrielova zbraň sa tiež

až nápadne ponáša na tú Kratovu, no čo je hlavné, že je tu zakomponovaný ešte ďalší ťahák z inej kultovky pre PS2 (otvárajte ústa a pripravte sa). Poďme ale pekne poporiadku.

Na Zemi to pomaly začína vyzerať ako pred súdnym dňom. Sily temna sa rozrastajú stále viac k osídleným oblastiam a nezriedkavé sú v poslednej dobe útoky aj na väčšie dediny a osídlenia. Obyvatelia sú proti vlkolakom, ghúlom a nemŕtvym v menšine a o pomoc preto požiadajú rád svetla. Ten vysielá jedného bojovníka, aby udržal rovnováhu (a ako inak pomstil smrť milej) a poslal pekelné stvorenia tam, odkiaľ prišli.

Zápletko je na pováženie a ani počas hry sa to veľmi nezlepší, aj keď samozrejme príde na nečakané dejové zvraty. Priznajte si ale, že väčšinou ani nečakáme od podobného žánru zázraky a ich príbeh sa

dá prirovnať k počúvaniu porna v rádiu. Zážitok z príbehu je tam takmer rovnaký. Keď sa mi takmer po štyroch hodinách hrania prvej kapitoly otvorila prvý krát svetová mapa s ďalšími jedenástimi kapitolami, zostal som pozeráť s vyvalenými očami ako východniarsky roľník na nový žatevný stroj z USA. Tam, kde už dnes



ADOW

bežne hry končia a dostali by ste tak akurát Medailu Cti s konečnými titulkami, sa v Castlevanii len schýľuje k poriadnej várke zábavy. Tým myslím minimálne 20 hodín (slovom dvadsať) epického dobrodružstva, čo je teda na akčnú hru slušná porcia zábavy.

Ako ale udržať hráča počas celej tejto doby v hre aby sa nezačal nudiť? Autori použili všetkých možných prostriedkov. Upgradovanie zbraní, mágie, level zajn, logické hádanky, zmeny tempa hry, rozmanitých nepriateľov a epické boss súboje. Hlavnou a takmer jedinou zbraňou je bojový kríž s vystreľovacou reťazou a áno, až nápadne sa podobá na Danteho pekelnú kosu a Kratove prikované meče. Lenže rod Belmontovcov vlastní túto zbraň už od roku 1986 a tak je otázne, kto tu koho vykradol. Pomocou dvoch tlačidiel sa vykonáva radiálny alebo mierený útok a ich kombináciou sa linkujú kombá, z ktorých variácií by aj božský mäsiar uronil slzu. Avšak aj takáto mocná zbraň nemusí stíhať pri sústavných vlnách nepriateľov odvieť všetku prácu.

Preto si Gabriel volá na pomoc malé čarovné víly, ktoré dokážu cieľ rozptýliť, resp. ochromiť a už ich jednoducho zostáva doraziť presne mierenou dýkou. Proti nemŕtvym rôzneho druhu výborne funguje svätená voda a ultimátnym zabijakom vampírov je magický kryštál, ktorý uvoľní beštii tak silnú, že zmetie všetkých naokolo, čo

evokuje summoning z niektorého Final Fantasy (čiže pekná no po niekoľkých razoch otravná animačka).

Nosenie týchto zbraní je množstevne obmedzené, no v úrovniach existujú poukrývané debničky bratstva, ktoré dokáže ich počet za opaskom zvýšiť. S ich skrývaním sa viaže jeden nie celkom príjemný zápor. Kamera je počas hrania statická a automaticky prepína najvhodnejší pohľad, čiže aj keď sa Gabriel priamo pozerá na tajnú chodbičku, z vášho pohľadu ju nevidíte. To by sa dalo ešte preglgnúť, no ruku v ruku sa so secretmi viaže aj level dizajn. Úrovne sú väčšinou ohraničené rôznymi prekážkami, ktoré majú naznačiť, že ďalej sa ísť nedá, no niektoré sa akoby náhodou preskočiť dajú a dovedú vás k upgradu. Rozlíšiť je ich nemožné a ak teda chcete všetko upgradovať, tak vám nezostáva nič iné, než všade poskakovať ako opička na gumičke a čakať, že sa niekam preskáčete.

Možno sa zdá, že tým dizajn trpí, no nie je tomu tak. Je vymyslený skvelo a problémy sú len pri získavaní zašitých predmetov. Žiadne štvorcové miestnosti, na ktorých konci je chodba ústiaca do novej štvorcovej miestnosti. Cesty sa veľa krát v rámci levelu rozchádzajú, križujú a mimoúrovňovo pretínajú. Architekti a grafici sa maximálne vyšantili a každý level ponúka nový pohľad na svet. Nechýbajú močariská, obligátne stoky, hrad vampírov, začarovaný les, starobylé mesto, zničené pevnosti, lietajúce





ČAS DÉMONOV SA

ostrovčeky či zimná dedinka s kláštrom. Kamera si zavše pri hraní vyberá krásne zábery do západu slnka, na vodopády alebo do nekonečných priepastí, a vy pocítite akí ste proti tomuto svetu maličkí. Niekedy sa až zatají dych.

Druhýkrát zatajíte dych a pocit malosti pocítite (niekto si možno aj cvrknete textilu) pri súbojoch s Titánmi. Majitelia Shadow of the Colossus už asi vedia,

ktorá bije. Súboje s nimi sú totiž tak isto epické ako v tejto PS2 modle a prebiehajú s tým istým scenárom. Na Titána sa treba najprv dostať, na čo najlepšie posluží bojový kríž ako harpúna a rozbiť im na tele rôzne umiestnené energetické kryštály. Titáni sa vzpierajú, snažia sa vás striasť, bijú sa rukami ako keby chceli vyhnať blchu z kožucha, no vy ste vždy o krok napred.

Nemotorné a pomalé kolosy tak klesajú do prachu.

Spomenúť ale len Titánov by nebolo fér. V Lords of Shadow nájdete noše vymyslených príšer, o ktorých ste kedy počuli. Lykani, vampíry, kostry, chupacabry, strašiaci z poľa, trolovia, ghúlovia, zombíci a iní nemŕtvi, démoni, duchovia, orkovia, škriatkovia a jedna baba Jaga





SKONČIL

navyššie. Zo všetkých vypadáva neutrálna energia a Gabriel sa sám rozhodne, či ju absorbuje ako svetlú alebo temnú silu. Aktivovaním modrej (svetlej) pri útokoch dobíja hrdina životy (na lekárničky tu skutočne nie je miesto), červená (temná) zvyšuje poškodenie. Obe sily majú svoje špecifické kombá a aby toho nebolo málo, tak na svojej púti nachádza Gabriel artefakty ako čižmy

(rýchly beh), Archanjelove krídla (dvojskok) alebo kovovú rukavicu (silný úder). Ak si to všetko dáte dohromady, teda že iné kombá sa tvoria bez artefaktov, iné pri použití temnej a svetlej magie a úplne iné, keď to všetko medzi sebou skombinujete a ešte pridáte bojový kríž, vyjde obrovský počet kombinácií a navyše ich musíte dokonale ovládať. Prečo?

Obtiažnosť už na druhej úrovni je totiž smrtiaca, no hra nijako nevybočuje zo štandardov Castlevania. Nepriatelia sa medzi sebou kombinujú a útoky tak musíte kombinovať aj vy. Ak sa vám to podarí, na konci hry už budete odmenení takým pekelným tancom všade naokolo, že sa môžu vyskytovať prípadné erekcie.

Logické pasáže a puzzly sprevádza ukľudňujúca hudba akoby vystrihnutá z

Pána prsteňov a boje sprevádza orchestrálka podopretá anjelskými vokálmi. Vlastne ja som tie puzzly ani len nespomenul, no tie sa držia na štandardnej úrovni takýchto hier, aj keď sa nájde zopár výnimiek, ktoré potrápia mozgové závitky. Nespomenul som ani to, že sa dá bojový kríž niekoľko krát upgradovať, napr. o hák na priťahovanie a šmahom ruky sa tak Gabriel premení na Laru Croft. Že niektorí väčší nepriatelia ako obrí vlkolak, lesný trol, či prerastený pavúk sa dajú po quick time evente osedlať a použiť ako zbraň proti ostatným. Ono je toho ďaleko viac na objavenie. Túto hru si proste musíte zahrať a na všetko ostatné prísť sami.

Vladimír Pribila



HODNOTENIE

- + dĺžka
- + viac ciest v rámci úrovne
- + výborný gameplay
- + epické boss súboje
- + hybrid GoW a SotC
- + skvelé audiovizuálne spracovanie
- niekedy zámerne zlý pohľad kamery
- level dizajn pri získavaní upgradov

9.0
115



FIFA 11

Vo FIFA 11 je to iné, precíznejšie, prepracovanejšie, autentickejšie. Ledabolá prihrávka, myslená akokoľvek dobre, ale nerealizovaná premyslene a s rozvahou sa dotmolí akurát tak na územie nikoho, to v lepšom prípade, v horšom na kopačky súpera. Nasleduje bleskový protiútok, precísenie a galiba v šestnástke nezriedka končiaca príliš lacným gólom.

Dobehnúť prihrávku, znova dobre myslennú, ale dobre nekopnutú – prirýchlu, prisilnú, privysokú a spracovať ju je iné, ako ju len prevziať na správnom mieste, spracovať a posunúť ďalej. Hra v poli, v

strede ihriska vďaka tomu získava až rozmer šachovej partie.

Dôležitú úlohu, samozrejme, zohrávajú aj základné formácie – rozostavenie hráčov v obrane, v zálohe, a v útoku a schopnosť okamžite preniesť hru dlhým pasom na miesto, kde by sa potenciálne mohla objaviť súperova pozíčná slabina. Hra na krídlach, ale i prienik kolmou prihrávkou stredom poľa odhaľuje ako svoje výhody, tak riziká a vo výsledku je to viac futbal.

Výborne, treba však zaplatiť daň, nie je to na pohľad najkrajší futbal. Taký opatrnejší, držanie lopty, prihrávanie na istotu smerom dozadu, postupné vysúvanie a tak. Štýl hry sa pochopiteľne mení s na-

rastajúcimi skúsenosťami s inovovanou hernou fyzikou, ale celé je to pomalšie.

FIFA 11 je FIFA nekompromisne trestajúca aj to najmenšie zaváhanie, hrať

treba s dobre zabezpečenej obrany a treba dávať veľký pozor na lacné fauly, lebo aj v tomto roku platí, že štandardné situácie netreba brať na ľahkú váhu. Tie súperove sú VŽDY ohrozujúce, tie vaše tiež, ak človek venuje náležitú pozornosť ich nácviku. FIFA 11 je po World Cup South Afrika druhým veľkým videoherným futbalom v jednom roku, jej pozícia je o to ťažšia. Hra pracuje s rokmi prevereným enginom a pomaličky naráža na jeho





limity, preto veľa zásadných inovácií vskutku nemôžeme očakávať ani na systémovej úrovni, ani na vizuálnej. Vývojom však slúži ku cti, že okrem nesporných doladení herného modelu sa aj tento krát odhodlali k aspoň nejakým zásadným inováciám, hoci veľa priestoru na zlepšenie už nezostáva.

Respektíve, aspoň sa tak zdá, po FIFA 11 sa už ale k takýmto lacným konštatovaniám znižovať nebudem, lebo verte neverte, FIFA 11 dokáže príjemne prekvapiť.

Staň sa brankárom

Je pravdou, že Múd Be a Pro rozšírený na Be a Pro: Brankár až takým prekvapením nie je, prinajmenšom sa dal očakávať. Ide o hranie za brankára – osamelú a nevďačnú činnosť, v prípade, ak sa spoluhráči snažia a súperovi nedovolia vystreliť. Vo FIFA 11 ale nie celkom, brankárčenie je fantastické a napriek zdaniu náramne zábavné. Futbal bez lopty, čítanie hry, odhad trajektórie strely, strategický pohyb v šestnástke, znižovanie streleckého

uhla, tých aktivít je toľko a sú spracované natoľko zábav-

ne, že hráč v brankárovej koži môže pokojne podvedome začať držať palce súperovi a priať si, aby sa dostal bližšie k bráne, do šance, ktorá sa dá nádherne zmařit. Brankár samozrejme nie je všemohúci, po patričných nastaveniach v tomto móde vidí pri lopte dve pomyselné čiary – stopu lopty a jej potenciálny smer, dokáže teda mnohé predvídať, ale z tutoviek aj naďalej zvyknú padať góly. Len už je to trochu iné, menej beznádejnité. Kto sa v tomto móde nájde, ten s veľkou pravdepodobnosťou raz a navždy prestane nadávať na AI hry, na grambľavosť brankárov i na ich nie raz zdanlivo absurdné vyčítanie.

Tá druhá dôležitá novinka vo FIFA 11, vopred ohlasovaná ako veľká vec, sa volá Personality+ a nie je až taká nová, len sa na ňu kladie väčší dôraz. Ide o posilnenie faktora hráčskej individuality a jeho funkciu v hre a praxi to znamená, takmer to isté, čo v reálnom futbale. Veľkí hráči, hviezdy, tí, čo berú najviac, sú zároveň tí, čo najviac vedia. Rozhodujú zápasy, ale vedia si aj prekážať, sysliť loptu, sebčiť, a to sa dá veľmi dobre využiť. Nielenže to ešte viac posilňuje taktický aspekt – striedanie, ktoré môže priniesť zvrat,

ale zdanlivo paradoxne aj kolektívneho ducha hry, to v momentoch, keď sa mužstvo bez hviezd zomkne, dvom súperovým hviezdám zavesí na päty osobných obrancov a hrá s rozvahou na remízu, aby pár minút pred koncom zneistila favorita zmenou taktiky a prekvapivo ho vyprevadila z ihriska s prehou. Veľmi dobré, navyše to funguje cez systém nastavení v celej hre, naprieč módmi a vlieva to tak novú šťavu aj do režimu manažéra, v ktorom sa dá koučovať aj so zreteľom na herné špecifiká toho ktorého futbalistu.

FIFA 11 je vynikajúca, azda prvýkrát v sérii sa ani po veľmi intenzívnom hraní neobjavuje pocit rutiny a čo je dôležitejšie, ani pocit, že hra už nedokáže ničím príjemne prekvapiť. Aj nepříjemne, ale takých chvíľ je menej. FIFA 11 je pre milovníkov virtuálneho jednoznačnou voľbou, možno až povinnosťou, je totiž jednoducho najlepšia.

Zostali jedenástky z majstrovstiev sveta, stále je to tortúra, aj keď by mala byť menšia, nič také som v hre samotnej nepostrehol. A pravdou je aj to, že podobne ako NHL 11, ani FIFA 11, ak chce byť človek naozaj dobrý, nie je ľahká hra. Naopak, vie byť frustrujúca, tento krát ale už z môjho uhla pohľadu nie preto, že je to málo futbal, ale že je to príliš futbal. Nie som taký dobrý, ako som si myslel, ale neodrádza ma to, skôr motivuje. Po intou nech je online hranie, podpora je neskutočne masívna, aj toto je tradičná črta série a možno ju len pochváliť, lebo tam sa meria kvalita hry, v hre proti živým súperom.

Juraj Malíček

HODNOTENIE

- + brankár
- + prihrávky, pozičná hra
- + aspekt individuálneho prínosu do hry
- zradná náročnosť
- jedenástky
- nikdy nekončiace učenie sa

9.0
117





NHL 11

NHL 11, virtuálny hokej od EA, je v sérii tým, v ktorom sa z môjho uhla pohľadu čosi zásadne zmenilo. Nie objektívne, znova ide o pokračovanie, ktoré využíva osvedčený engine, znova sa pracuje s vyladovaním už existujúcich herných mechanizmov a znova je do hry implementovaných okrem aktualizovaných štatistík aj zopár nových prvkov prehlbujúcich hrateľnosť, ale čisto subjektívne, na úrovni zážitku z hrania, z prezentácie a vôbec, z hry ako celku.

NHL sa už tradične, na úrovni konceptu i realizácie, zastrešuje ideou čo najväčšieho realizmu – vývojári sa jednoducho

snažia, aby hra čo najviac zodpovedala skutočnosti. To však už z princípu nie je možné, ba dokonca, čoraz väčšie zdanie autenticity môže priamo spôsobovať škodu. Oslabuje totiž onen moment adrenalínového zážitku z rýchlej, dynamickej a akčnej hry, kvôli ktorému väčšina hráčov po hokeji siaha. Hokej potom nudí, nudí a frustruje a to nie sú najlepšie devízy.

Pocit, ktorý z hrania NHL 11 pretrvá najdlhšie, je pocit veľkosti.

Akoby v tej hre toho bolo priveľa a hlavne, akoby priveľa žiadala. Veľa líg, viac

ako po minulé roky, veľa herných módov – vďaka novému kartičkovému zberateľskému módu Ultimate Hockey League sa nafúkla hlavne online sekcia, veľa všakovakých možností a kým sa človek dostane k úvodnému bully, má chuť urobiť si prestávku.

Dobrym príkladom je úplne prvý vstup do hry – výber hráča, personálie, liga, základné nastavenia a začína masívny, veľmi obsiahli až vyčerpávajúci tutorial, ktorý hráča vedie od celkom základných herných činností až k tým pokročilejším. Výborne, NHL debutanti sa majú na čo tešiť, ja, starý veterán sa nebudem zdržovať. Chyba, lebo už zopár prvých prehratých vhadzovaniach človeku dôjde, že čosi sa zásadne zmenilo a preklikať sa





tutorialom len tak bola chyba.

A začíname od začiatku, pričom to nie je úplný začiatok, lebo veď už sme to hrali. Minulý rok, rok pred tým, a tak ďalej. Na druhej strane, úplnému začiatovníkovi, ktorý sa rozhodol virtuálny hokej vyskúšať práve tento rok po prvý krát, sa hra môže zdať až príliš komplikovaná. Žiadne letmé intuitívne zoznámenie sa s herným mechanizmom a podľho zápasy vyhrávať, chvíľu môže trvať dokonca aj uvedome- nie si, ktorú že stranu to ovláda.

To, samozrejme, neznamená, že NHL 11 nie je vynikajúca hokejová hra, to určite nie, len to už nie je tá hra, ktorej sa dá úplne prepadnúť po prvom vstrelenom góle. A tento moment sa mi zdá v NHL 11 najdôležitejší – tá ambícia stále sedieť na dvoch stoličkách – úplne uspokojiť ako skúsených matadorov, tak úplných nováčikov. Nakoniec sa totiž môže stať, že obe strany budú na NHL 11 reptiť.

Skutočného dôvodu ale niet, lebo pri tom všetkom stále platí, že NHL 11 je presne taká, akú si ju kto personalizuje. Nastaviť možno azda všetko, východiskové nastavenia sa pochopiteľne snažia byť užívateľsky čo najprístupnejšie – ide to, len to nie je veľmi ho-

kej. Preto nastavovať to a ono, optimalizovať a skúšať, kde pridať a kde ubrať, začne človek hrajúci NHL 11 veľmi skoro. To ostatné je už potom len na hráčovi, tu sa mi zdá NHL 11 priam univerzálna, výsledok závisí len od ochoty stále sa učiť – byť hre partnerom, nielen jej pasívnym užívateľom.

A toto mne osobne vadí najviac. Nerád vstupujem do pravidiel, respektíve spolu- utváram ich – a nemyslím hokejové pravidlá, až tak mimo nie som, ale hrateľnosť podmienenú nastaveniami – radšej by som sa prispôboval hernému simu- látoru ako sa spolupodieľal na tom, aký verný skutočnému hokeju ten simulátor bude.

Z toho uhla pohľadu je na NHL 11 naj- zjavnejšia jediná vec – skutočne to chce ešte viac byť simulácia hokeja, menej arkáda. Vhadzovanie si všimne každý a okamžite – je relatívnym problém ho vyhrať, ako človek nevie ako na to. Ús- pech je podmienený ako postrehom, tak spôsobom držania hokejky a natlačenia sa do kruhu – aspekt telesnej sily a ur- putnosti. A dá sa priamo z buly poriadne vystreliť. Druhým prvkom zásadne ovplyvňujúcim priebeh hry je voľba sily prihrávok, puk možno len tak priťuk- núť, ale aj ho vypáliť v polostrele-

poloprihrávke do voľného priestoru. Ho- kej sa potom hrá naozaj po celom ihrisku – žiadne prelievanie sa z tretiny do tretiny, ale urputný zápas o každú piad' ľado- vej plochy. Rýchle brejky sú skôr dielom náhody, ktorej pomôže presná prihrávka a čítanie hry, nedá sa už len tak vziať puk a prekoračovať s ním k súperovej bráne pomedzi prizerajúcich sa obrancov. Zá- kladom útočnej hry je plynulý prechod stredným pásmom a nahadzovanie pu- kov do súperovej tretiny, takže k slovu sa dostane aj, od minulého roka ešte posil- nený prvok hrania pri mantineloch.

Nie najpríjemnejším dôsledkom takto modifikovanej hrateľnosti je, že zápasy sa môžu nepríjemne kúskovať. Menia sa na fragmenty urputnej snahy udržať puk a získať herný priestor. Takticky a technic- ky založení hráči si ale prídu na svoje, len musia oželiť elegantné štýlové hinty, pri ktorých behá mráz po chrbte a lámú sa kľúčne kosti. Na poriadne narazenie na mantinel už nestačí rozkorčuľovať sa správnym smerom a mixnúť páčkou v momente stretu. Dôležitý je odhad a načasovanie.

Hrať s vášňou už nie je devíza, skôr han- dicap, NHL 11 už sa viac prikláňa k hraniam s rozumom. Sčítané a podčiarknuté, NHL 11 je výborný hokej, možno ten najlepší v sérii, tak by sa to patrilo, len už to veľmi nie je pre nás, čo máme na hokeji najrad- šej práve tú vašeň. Buchnúť niekoho o ľad, prekoračovať pol ihriska, prihrať a skórovať strelou z prvej sú definitívne preč.

Juraj Malíček

HODNOTENIE

- + vhadzovanie
- + posilnený taktický aspekt
- + menej akcia, viac hokej
- preprodukovanosť, preplácanosť
- snaha inovovať za každú cenu

9.0



DARKSIDERS

be. V ruke držal meč..."

Jeho meno je Vojna a mnohí hráči sa s ním už zoznámili, keď vyvolal na konzolách apokalypsu, ktorá tentoraz neminula ani PC. V tomto prípade však môžeme byť len vďační, pretože to naozaj stojí za to.

„A keď otvoril šiestu pečať, videl som, že nastalo veľké zemetrasenie; slnko sčernelo ako srsténé vrece a mesiac bol celý ako krv ...“.

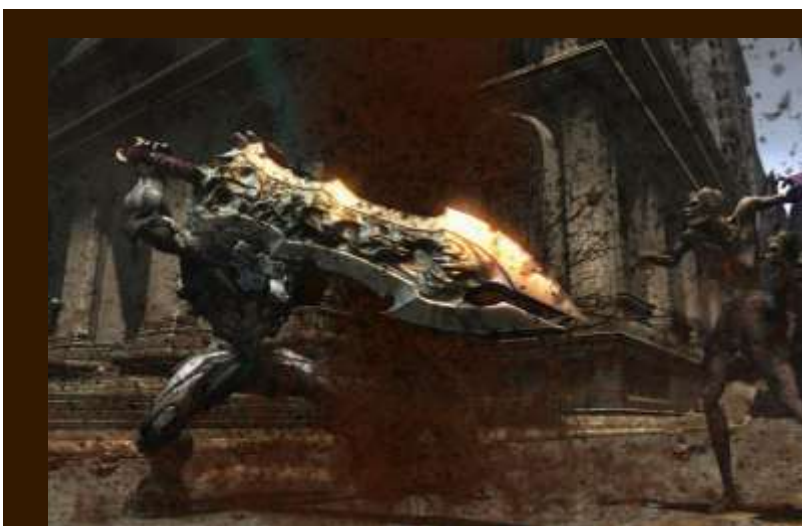
Je mnoho vízií a predpovedí o konci sveta a jedna z nich hovorí o otvorení siedmych pečatí a príchode štyroch jazdcov apokalypsy. Sú to Mor, Hlad, Vojna a Smrť. A to je aj ústredný motív akčnej hry Darksiders. Lenže hoci nám tento titul predvádza svet ľudí v ruinách, nehovorí o honosnom príchode obávejanej štvorice.

Čosi sa totiž pokazilo, koniec sveta prišiel

akosi predčasne a niečo nie je s kostolným poriadkom. A kto za to môže? Údajne jeden z jazdcov, ktorý sa ukázal predčasne a spôsobil tak chaos a katastrofu s nedozernými následkami.

„...potom vyšiel ďalší kôň, ohnivočervený a jeho jazdec mal moc vypuďiť mier a spôsobiť, aby sa ľudia obrátili proti se-

No nie celkom takto pompézne sa objavil „Vojna“ v úvode Darksiders. Precitol sám, bez tátoša s svojich spolubojovníkov a pred jeho očami sa strhla bitka anjelov a démonov. A s jedným z nich si War čoskoro zmeral sily, aby nakoniec skončil porazený a zahanbený. Takto to predsa nemalo byť a navyše ani nenastal vhodný čas. Ale jazdec apokalypsy sa nevzdáva a chopí sa príležitosti vrátiť rovnováhu a možnosť pomstiť sa tomu, kto ho zneužil, aby uvrhol svet do chaosu. Tušíte dobre, vy absolvujete strastiplnú púť spolu s ním. A nebude to prechádza ružovou (rajskou) záhradou,



pretože aj keď War nie je obyčajný smrteľník, jeho sily sú oslabené a kým sa dostane do svojej pôvodnej formy, zažije veľa horúcich chvíľ pri konfliktoch s démonmi aj anjelmami. Postupne však mocnie a získava nové schopnosti aj prostriedky.

Najskôr sa War môže spoliehať len na svoj meč, čoskoro už dokáže plachtiť na démonických krídlach, vrhať smrtiace čepele, získa koňa, bez ktorého by ani nebol jazdcom a dokáže sa meniť na neohrozeného bojovníka chaosu. Okrem nových prostriedkov, ktoré získa (ne) prirodzeným spôsobom pri (lineárnom) postupe, môžete jeho schopnosti a sortiment predmetov rozšíriť nákupom u rohatého obchodníka. Platidlom sú duše s modrým zafarbením, okrem ktorých ešte z porazených nepriateľov vyletujú zelené, doplňujúce Warovi život a žlté, zvyšujúce jeho hnev. Tie zas slúžia na aplikovanie špeciálnych útokov. Viac duší sa dá vytrieskať zo silnejších oponentov a menších bossov, čo dosť často lezuť do cesty a ktorí dajú slušne zabráť. Kolekcie duší sa dajú nájsť aj v truhliciach, do ktorých War strčí svoju pekne drsnú „pacičku“ Nakupovať sa dajú kombá, jednorazové zásobníky duší, rôzne vylepšenia a úlomky, ktoré po poskladaní pridajú postave užitočný bonus. Určite si kúpte kosu, ktorá je výbornou sekundárnou zbraňou a hodí sa hlavne pri boji s viacerými protivníkmi.

Boj je hlavnou esenciou hry a skutočne si ho vychutnáte, hlavne keď pribudnú rozšírené možnosti. Veľmi efektne a aj na pohľad pôsobivé štandardné útoky dopĺňajú úhybné manévry, skoky a zakončovacie údery s drsným finále. Popri

tom môžete zodvihnúť auto, alebo iný objekt v dosahu a hodiť ho súperovi priamo do tváre. Sú aj spomínané špeciálne útoky vyžadujúce náplň z duší hnevu a neskôr aj vrhacie zbrane. No nie všetko sa točí len okolo boja. War musí neraz šplhať po stenách, lanách, tyčiach alebo strope a preskakovať plošiny. Chvíľami rieši menej náročné rébusy, často založené na posúvaní kamenných monumentov a aktivovaní spínačov. Monotonosť nehrozí a pritom vás hra zabaví dosť dlho aj napriek absencii multiplayeru.

Hoci samotné aktivity a možnosti postavy sú pestré a zaujímavé, ovládanie je navrhnuté veľmi nešikovne. Prekážalo už pri konzolovej verzii a na PC je ešte o niečo horšie. Tvorcovia našťastie nezabudli naplno využiť myš, ale súboj s klávesnicou aj tak prehrali na plnej čiare. Základné boje sú v poriadku, svižné a dynamické, okorenené smrtiacim prebádaním "lietavcov" pomocou jedinej klávesy. Používanie doplnkových schopností, vrhanie predmetov a hrabanie sa v inventári je ale chvíľami pohroma. Pri krkolomných kombináciách kláves sa ľahko zahrčkajú prsty a to aj vtedy, keď si upravíte ovládanie. Takmer na každú činnosť potrebujete iné klávesy, hoci niektoré pokojne mohli byť univerzálne. Napríklad trojkombinácia pri dvíhaní a vrhaní predmetov s mierením sa dala zredukovať na dve, možno dokonca na jediné klávesy. Keďže manipulovateľný predmet sa vždy dá buď len posunúť, alebo len zodvihnúť a použiť ako nástroj v boji, bolo nezmyselné dať každej z týchto činností iné tlačidlo. Priradené

časti výbavy mohli byť spolu so schopnosťami rýchlo voliteľné klávesami 1 - 8, načo bolo dobré pchať tam kombinácie s Caps Lockom, čo je v zápale boja pekne nepraktické? A čo tak nechať na ploche ikony na rýchlu aktiváciu myšou?

Okrem ovládania je na tom slabšie aj samotný inventár. Je

jasne definovaný pre možnosti konzol, ale aj tak sa (určite aspoň na PC) dal vyriešiť oveľa prehľadnejšie. A manipulácia mohla byť úplne jednoduchá vďaka dynamike všestrannej myšky, ktorá je tu využitá len čiastočne.

Inteligencia nepriateľov nie je najhoršia, aj keď pár krát som našiel nejakého zaseknutého v múre, reagujú vcelku pohoťovo a adekvátne situácii. Graficky je hra zvládnutá slušne, hlavne na vysokom rozlíšení vyzerá pekne, niektoré úseky a prvky by sa ale dali spracovať lepšie. Dizajn lokalít je však výborný a boje vyzerajú efektne. Samotný War vyzerá trochu gýčovo, ako postavička z Warcraftu. Vzhľadovo aj schopnosťami mi pripomínal hrdinu z hry Heroes of Newerth, čo ale nie je vyslovene negatívne. S grafikou sa určite dalo urobiť ešte trochu viac, ale pod vplyvom atraktívneho obsahu toto tvorcom asi každý odpustí. Iná vec je, že hra vyšla na PC neskôr, ako na konzolách a tvorcovia preto mohli pridať nejaký bonusový obsah, čo neurobili.

Podrobnosti o komplexnom obsahu hry sme rozviedli už pri titule pre Xbox 360 a PS3, takže ak bažíte po detailoch, prečítajte si recenziu konzolovej verzie. Na tomto mieste už stačí len vysloviť finálny verdikt konverzie pre PC a keďže hodnotiaci známka vám už aj tak dávno udrela do očí, budem stručný. Darksiders je výborná akcia a hoci na konzolách nájdete pár podobne štrukturovaných titulov, na PC je to rarita. (Mne osobne čiastočne pripomína PC tituly Legacy of Kain: Soul Reaver) Pre priaznivcov akčných hier jasná voľba.

Branislav Kohút

HODNOTENIE

- + zaujímavý námet aj jeho prevedenie
- + adrenalínové bitky
- + vylepšovanie a možnosti postavy
- + skvelá atmosféra a dlhá herná doba
- zbytočne komplikované ovládanie

9.0
121





BIOSHOCK 2

Rapture. Niet krajšieho miesta na Zemi, ktoré by sa mu rovnalo. Niet toho, kto by bol taký pochábeľ, aby sa sem vydal dobrovoľne a zočil neuskutočniteľný plán teraz v troskách, rúhanie a úpadok ľudského života na vlastné oči. Nik, a predsa je volanie mocnejšie. Rapture sa k nám opäť prihovára, aby sme sa ponorili pod hladinu oceánu a vstúpili do zidealizovaného sveta a šliapali po utopistickej spoločnosti neúspešného architekta Andrewa Ryana. Aj desať rokov po udalostiach v Bioshock ten sen stále žije. Hlboko na morskom dne. V Rapture.

Vrátiť sa na miesta, ktoré vyvolávali tak čistú eufóriu, že sa hovorilo minimálne o revolúcii v žánri FPS a renesancii, postráda úvodné čaro neobjaveného. Rapture, ako katalyzátor desivej atmosféry z neznáma, pôsobí na tých, ktorí absolvovali pád lietadla a ostýchavý zostup majákom, menej intenzívne. Je to samotným mestom, ktoré svoj vzostup zažilo pred dvoma rokmi a i keď sa kolaborácia vývojárskych štúdií 2K snažila vyvarovať podobným lokalitám a využívania presklených koridorov, je tak známe, že siahlo po rovnakom technickom spracovaní a recyklovalo schému cestovania a objavovania nových lokalít, pričom vás

nimi sprevádza hlas vo vysielacke.

Rapture aj v Bioshock 2 dokáže rozprávať úchvatný príbeh, ktorý má opäť moc chytiť a nepustiť, aj keď silu zvratu „Would you kindly,“ jednoducho nedokáže zopakovať. Identická štruktúra a šokujúce momenty spolu s podávaním príbehu a pozadia cez početné audio denníky vás donúti prehľadať každý jeden kút a to nie preto, aby ste sa dozvedeli o spoločnosti Sinclair Solutions, tesoch, či únosoch detí, nie, ale preto, aby ste vôbec prežili. Lootovanie mŕtvol, skríň, vybavenia laboratórií, kufrov, hackovanie automatov a trezorov je potrebné pre prežitie. Rapture sa za tých 10

rokov zmenilo a spoločnosť plazmidmi postihnutých pomäťencov teraz nazvaná familiárne Family je kontrolovaná novým zloduchom, opozíciou v čele so Sofiou Lamb, matróny všetkých Malých sestier (Little Sister).

Neveriaci tu už nie sú viac vítaní

Scenár Bioshock 2 vás zavedie do známeho sveta, ktorý preskúmate v kompletne nových kulíšach, no rovnako vybudovaných v charakteristickom architektonickom slohu Art Deco. Po dramatickom úvode sa prebúdzate v tele jedného z



Návrat do Rapture

prvých prototypov Big Daddy, ktorému bola nasilu odňatá chránenkyňa Eleanor. Malá sestrička v nebezpečnom Rapture nedokáže prežiť sama bez pomoci osobného bodyguarda, čo je impulzom postaviť sa na nohy, oprášiť vrták a začať sa predierať desiatkami splicerov k svojej milovanej.

Ovládať Big Daddyho bolo logickým krokom od konca predchodcu. Kontrolovať najsilnejšieho obyvateľa Rapture bolo nielen lákavé, ale zároveň mimoriadne uspokojujúce pre jeho úžasnú výdrž a silu. Big Daddy však v Bioshock 2 je až na druhom mieste potravínového reťazca. Na vrchole tróni Big Sister, dospelá verzia Malej sestričky. Jej štíhle telo jej dovoľuje bleskový presun aj v komplikovaných priestoroch a rýchle reflexy zase prejsť z defenzívneho postoja, počas ktorého na vás hádže suť, do krutej ofenzívy.

Big Sister je obeťou experimentu

(podobne ako vaša postava), zjaví sa vždy vtedy, keď zachránite Malú sestričku. Všetko na vôkol utíchne a blížiaci sa paralyzujúci ryk vám rozmaže perspektívu. Byť pripravený nebolo nikdy tak dôležité ako práve v súbojoch s ňou. Pričom ani štandardná zostava splicerov, teleportujúcich sa nepriateľov alebo mafiánov vyzbrojených samopalmi vám nedá v skupinkách nič zadarmo. Pokiaľ

nemáte všetky plazmidy a zbrane upgradované na maximum, môže každý stret so svorkami poľujúcich po látke Adam skončiť smrteľne.

Tempo hrateľnosti sa s nemotornou hlavou postavou pozmenilo. So schopnosťou zobrať Malú sestričku na plecía a stopovať mŕtvolu, ktoré ešte majú v sebe Adam na nákup plazmidov a pasívnych tonikov, dostáva priestor mnoho-





násobné prechádzanie lokalít a vytrvalostné skúšky prežitia. Sestrička je bezbranná počas zberu a vy ju musíte brániť pre útočiacimi skupinami nepriateľov. Jej záchrana alebo smrť po vytiahnutí vzácnej látky je opäť vo vašich rukách. Ak ju utratíte, získate viac Adam, no morálka niekedy nepustí ubližovať im.

Dnes sa stretneš s mužom, ktorý sa nebojí smrti

Chrániť sestričky sa postupom stáva čoraz ťažšie, čelíte silnejším vlnám a prídajú sa aj na derivát Big Daddyho a hromotníka s obrovskou výdržou a silným úderom. Čoraz viac si začnete uvedomovať silu samotného prostredia a začnete klásť míny, pasce, privolávať lietajúce drony, manipulovať s bezpečnostnými systémami a pod. V Bioshock nikdy neplatilo - čím lepšia zbraň, tým väčšie šance na prežitie. Munícia je drahá, v automatoch je jej ako šafranu a ak ju vyplytváte, ďalší boj je bez pozorného prehľadávania o to ťažší. Nikdy to však

nie je také, aby ste sa ocitli v bežnej diskovkej situácii.

Môžete s ťažkou harpúnou priklinčovať nepriateľov, po nabití výbušných šípov potom počkať, kým ich horiaci projektil odtlačí od vás a potom ich doraziť napríklad elektrizujúcimi nábojmi z brokovnice. Po novom môžete naraz páliť plazmidy a strieľať. Sila postavy dovoľuje nosiť ťažké zbrane tak ľahko ako samopal, nehovoriac o brutálnom rozbehu s vrtákom a nitovačkou s unikátnou schopnosťou klásť pasce. Spôsobov ako víťazne vyjsť z prestreliek a početných súbojov je neúrekom. V závislosti od upgradovaných schopností a zbraní sa dajú vytvoriť skutočne elegantné riešenia, pri ktorých si nemusíte zašpiniť ruky.

Počarujete najsilnejšieho nepriateľa a keď sa zvyšok svorky sústreďí len naňho, aktivujete neviditeľnosť, hodíte medzi

skupinku zopár mín, telekinézou výbušný sud, potom vypustíte zopár riadených striel a keď sa dym rozplynie, zbierate nové zásoby. V tomto je Bioshock unikátny aj po druhýkrát, dokáže stále ponúkať priestor pre riešenia silno závislé na vašich aktívnych a pasívnych upgradoch. A vzhľadom na to, že všetky zbrane ani plazmidy sa vám nepodarí vylepšiť na maximum, chuť vrátiť sa a na vyššej obtiažnosti absolvovať celú hru znova, je o to väčšia.

To platí aj o pasívnych tonikoch, ktoré modifikujú výzbroj a ovplyvňujú schopnosti ako skrátenie hackovania, zlepšenie cien v automatoch, zpevnenie brnenia alebo ohnivý efekt pri útoku na blíž-



ko. No a potom je tu ešte niekoľko typov munície do každej zbrane a fotoaparát, pomocou ktorého môžete jednotlivé typy nepriateľov bližšie skúmať a zvyšovať tak spôsobovaný damage. V Bioshock 2 je úplnou novinkou hackovanie na diaľku so špeciálnou zbraňou, zmenila sa dokonca aj minihra, v ktorej musíte zastaviť ručičku na zelených poliach.

Všetci sme jedna rodina

No a potom je tu multiplayer pre 6 – 10 hráčov, kde sa dynamika bojov dramaticky mení. Nový komponent vyvíjaný pod dohľadom Digital Extremes je sviežim prídavkom hry, aj keď by sa bez neho obišla. Chopíte sa jedného zo splicerov ešte pred vypuknutím občianskej vojny a testujete nové zbrane Sinclair Solutions. A keďže sa v multiplayeri udiala výmena hlavnej postavy, muselo sa to podpísať zásadne pod zbraňový arzenál, k dispozícii máte aj mìnomet, samopal, hasák a revolver. Vo vlastnom apartmáne si môžete zostaviť vlastné kity (kombináciu plazmidov, tonikov, upgradov a dvojice zbraní) a pred respawnom ich šikovne vymieňať.

Zostava módov nevybočuje zo zabehnutého štandardu, nájdete tu: DM, TDM, Last Man Standing, CTF (tu Capture the Sister), či boje o teritóriá Turf War. Zaujímavým režimom je Adam Grab, kde víťazí hráč, ktorý najdlhšie drží na rukách malú sestričku. V každom z nich sa na mape objavuje oblek Big Daddyho, ak ho vezmete, meníte sa na silného oponenta a expy utešene rastú aj vďaka nitovačke, vrhaniu granátov a omračujúcemu úderu. S postupom na vyšší rank si odomykáte zbraňový arzenál, plazmidy, ale aj challenge pridávajúce rôzne upgrady, čo zvyšuje motiváciu neustále sa zapájať do zápasov. Jediná výhrada smeruje na matchmaking, ktorý nefunguje a aj ako nováčik čelíte silným oponentom.



V MP sa musíte preto obracať.

Od pôvodného, cenami ovenčeného hitu sa pobyt v Rapture zásadne nezmenil. Nový pohľad na udalosti po občianskej vojne, ktoré premenili mesto na ruiny, je však rovnako lákavý ako po prvýkrát.

Prostredie má tendencie vyvolávať pocity úzkosti a úžasu, podvodný svet je nebezpečnejší a agresívnejší ako predtým. Bioshock 2 kráča v šľapajách predchodcu v topánkach Big Daddyho. Kto by tomu duneniu odolal?

Pavol Buday

HODNOTENIE

- + podmorská atmosféra si zachovala vysokú úroveň
- + bohatá zvuková kulisa a hudba multiplayer
- + zbieranie Adam pomocou Little Sister
- Big Sister
- identická štruktúra hry
- po druhýkrát sa vytráca Wow efekt
- žiadenevidentný technologický progres

9.0

METROID: OTHER M



Volanie fanúšikov Wii po hardcore zábave primälo Nintendo k netradičnému kroku. Spojiť sily s iným štúdiom a vytvoriť nový diel veľmi obľúbenej série Metroid. Team Ninja sa realizoval na poli tvrdých akcií Ninja Gaiden a nemožno mu uprieť snahu o originalitu a vytrieskať čo najviac zo zabehnutého žánru. Presne to Nintendo potrebuje, ak chce uspieť u svojej komunity, takže ich určite nevolalo zbytočne. No nový Metroid nie je ďalší diel Metroid Prime strieľačiek alebo opätovná snaha nalepiť na úspešný diel ešte jeden.

Už prvých 10 minút ukazuje, že Nintendo nabralo pri novom Metroide správny smer.

Intro je epickým vyvrcholením minulého boja Samus Aran s obrovskou príšerou a explozívny začiatkom pre odchod do

inej časti galaxie, kde zachytí volanie o pomoc. Samus pristáva na neznámej planéte, na ktorej však objaví loď Federácie a neskôr aj starých známych vojakov zo svojho výcviku. Pretože kedysi dávno bola Samus jednou z nich – sledovala príkazy, trénovala v tíme a hoci bola tvrdohlavá, dokázala sa veľa naučiť a stretla Adama Malkovicha, svojho veliteľa. Opätovné stretnutie s Adamom na neznámej planéte je fantastický akceleračný vlny vynikajúcich príbehových flashbackov, ktoré na Wii rozpútajú neskutočné naratívne dobrodružstvo.

Metroid Prime sa vyznačuje na pomery akcií dobrým príbehom, Other M rázne prekonáva minulé diely. Samotná prezentácia sprevádzaná dlhými sekvenciami sa vyznačuje špičkovým strihom, japonským zmyslom pre detail, megalomanské scény a interný konflikt zároveň. Samus Aran je ešte v intre nebojácna

lovkyňa monštier, ale potom sa autori vydávajú odhaliť jej vnútornú stránku. Je to posun v sérii, ktorý ocenia milovníci a znalci – a všetci noví hráči sa zase z prestrihov dozvedia viac o Samus Aran. Navyše dostanú ďalšie prekvapenie – Samus po prvýkrát prehoroví! Kvalitným anglickým dabingom, ktorý ešte zvýrazňuje novú rolu a hľadanie pocitov. Audiovizuálna stránka je na pomery Wii veľmi dobrá a je to jeden z titulov, čo potrebuje vyniknúť na veľkej TV s domácim kinom. Až sa na chvíľu pozastavíte, že ste ponorení do príbehu na hardvéro slabej konzole a nie HD prístroji. Ale Other M za hodinu rozpovie





využijete pár tlačidiel – jedným skáčete, druhým strieľate, tretie vás zmení na kľbko a môžete sa kotúľať po leveli, ukladať bomby a dostať sa do nepriechodných častí. Wiimote držíte v horizontálnej polohe – ale keď príde čas na strieľanie ťažkých nepriateľov a namierite ním na vašu TV, t.j. Uchopíte ho vertikálne, obraz sa prepne do 3D a vy môžete v priestore presnejšie strieľať, hľadať slabé miesta bossov či tajomné zákutia levelov. Je to na prvý pohľad jednoduché ovládanie, no najmä prechod do vertikálneho módu si treba postupne nacvičiť; pár počiatočných súbojov vám dá v tomto smere zabráť, ale keď naberie ten správny grif na časovo vhodné otočenie ovládača, budete touto schémou potešení. Je to špecialitka pre Wii a funguje na jednotku. Netreba prepadnúť ani pocitu, že Other M je iba 2D arkáda s 3D momentmi, pretože hrateľnosť je moderná.

rozmermi sa neskôr začne vyvíjať, keď už beháte ďalej od kamery. No prvý nečakaný moment perfektného dizajnu levelov nenechá na seba dlho čakať. Nasledujúci výpad agresívnych domácich vás totiž z plošiny zhodí nadol. Tam sa skrýva nová chodba, no cesta nahor nevedie po svojich. Spočiatku nevidíte kam ísť, až potom si všimnete blikajúci otvor v pravej časti obrazovky. Prepchať sa nedá – musíte sa zmeniť na kľbko, to sa potom prekotúľa dnu. Zmeníte sa na Samus v ľudskej podobe a potom pomocou pohybu tzv. Kick Jump postupne vyskáčete cez šachtu nahor. Podobných situácií sú v hre desiatky, level dizajn je čoraz nápaditejší. Pretože v momente keď vyjdete zo šachty, level pokračuje tak, že vpravo vás čaká aj plošina nahor, takže v jednom bode vidíte tri úrovne – šachtu, štandardnú úroveň a ešte vyššiu vedúcu k východu.

pomaly viac príbehu ako iné hry v celej dĺžke.

Znalcov prekvapí fakt, že nový Metroid už nie je FPS, vzdáva hold klasickému žánru 2D arkád, no podľa potreby a vôle hráča ho mieša s pohľadom z prvej osoby. Je to bizarná kombinácia, ale funguje – a to vám autori dajú priamo do rúk možnosť zmeny pohľadu. Štandardne sa Other M hrá ako 2D behačka, pričom

Začiatok hry sprevádzaný tutoriálom (ktorý je dokonca tiež súčasťou príbehu!) vás rýchlo navnadí na prvý level, kde si budete chcieť vyskúšať ovládanie v praxi. Samus behá po zvolenej časti planéty, kde takmer nič nevidno kvôli vypadnutému elektrickému prúdu. Pohyb zľava doprava je plynulý, občas sa objaví skupina nepriateľov – netopierov, chrobákov, skrátka malá háveď vo veľkých počtoch na konci vesmíru. Úroveň je spočiatku lineárna, niet sa kam stratiť. Prísny pohľad s dvomi

Na konci prvého levelu sa dokonca do-





stanete do obrovskej miestnosti s veľkým objektom v strede, no neviditeľným východom niekde mimo. Na obrazovke tma, najprv nevíete čo robiť. Až sa vám podarí doskočiť na osvetlenú plošinu naľavo. Vyššie sa ísť nedá – ale dá sa zase skočiť vpravo, aj keď sa vám zdá, že sa vlastne vraciate späť, v skutočnosti ste už o ďalší stupienok vyššie. Riešenie je nakoniec jednoduché – obrovský objekt v strede má niekoľko poschodí a pomocou bočných plošín sa po ňom presúvate z jednej strany na druhú a vyskákate nahor. Skrátka a jasne, Metroid: Other M sa vracia do starých dobrých časov, kde sa síce v 2D, ale predsa dali postaviť náročne štruktúrované levely a vás bavilo postupné objavovanie všetkých zákutí či hľadanie cesty

dalej. Pre Metroid to platí naplno a pretože autori tu schovali množstvo všakovakých pokladov, explorácia je veľmi silným elementom hry. Tu vidíte blikať modré svetielko s predmetmi, tam zase zelený pásik vedúci k bonusu a kam vedie tá žltá šachta? Na prvé zahranie ich možno ani všetky neobjavíte – a radi sa vrátite späť.

Samozrejme, pokiaľ ide o boj, hra si necháva voľné priestranstvo k dispozícii. Bežná várka oponentov sa vyrúti aj v stredne širokej chodbe, no príchod k bossovi sa dá odhadnúť, keď sa

zrazu otvorí koridor a v malej aréne či väčšej miestnosti sa schyluje k boju. No toto je hra zo starej školy, na každého bossa sa náramne tešíte a súboj je prirodzene gradovaný hľadaním slabých miest protivníka, často obrovského a fantasticky obdareného množstvom hnatov, solídnu výdržou a občas aj nižším stavom vašich zásobníkov. Hneď prvý boss vás naučí mazať v 3D móde, kde sa síce nemožno hýbať, ale vystreľovať rakety na nekryté miesta už áno. V zásade sa treba naučiť podstatný rozdiel – zatiaľ čo v 2D móde hra zameriava takmer za vás, tzn. stačí mieriť správnym smerom a laserový lúč či raketa si cieľ nájdu, v 3D móde idete na manuál.

Objavovanie tajomných úrovní (planéta

je rozdelená do niekoľkých sektorov, kam sa vydávajú najprv ostatní vojaci a potom aj vy), neústavný boj i nápadité hľadanie pokladov sú navyše obohatené o mix rôznych pohybov a schopností Samus. Popri Kick Jump a malom kľbku si osvojíte i ďalšie zlepšováky – napríklad možnosť zrýchlenia pre prerazenie dverí alebo využívanie vyšších skokov pre vzdialené plošiny. Levely sú dostatočne členité, aby ste všetky schopnosti využili – pri povinnom preliezaní na koniec úrovne a ešte viac pri hľadaní skrytých predmetov. Vďaka prítomnej mapke sa v zásade vlastne nestratíte, ale tie modré svetielka znázorňujúce predmety vás často doženú k absolútnemu snoreniu. Nie všetky vylepšováky však budete môcť používať okamžite hoci Samus Aran ich pozná, rozhodne sa zaujať z rešpektu voči opätovnému stretnutiu postoj sledovania príkazov, až keď Malkovich povolí používať určitý typ zbraní ako napríklad rakety, až potom sa vám sprístupnia do akcie. Je to lacná finta pre postupné učenie sa novinek, ale funguje.

Metroid bol vždy o odkrývaní nových schopností, hľadaní predmetov, boju s bossmi, navrch vždy pridal rôzne drobné puzzle, aby nebol postup hrou úplne striktný.



Tu azda vidieť rozdiel oproti trilógii Metroid Prime, pretože Other M má pomerne lineárny dizajn podriadený retroakčnej hre s kombináciou moderného podania príbehu. Je zrejme, že v tomto smere puzzle dali prednosť devízam inej kategórie. Ale rovnaký pocit z odhaľovania nových možností, planét a hutnej atmosféry ostáva.

Dokonca sa nebojím napísať, že v prípade Nintendo ide o zaujímavý precedens a možnú inšpiráciu aj pre spracovanie ďalších sérii. Ponechať atmosféru, zobrať existujúce herné prvky, ale nebáť sa pridať kopu ďalších, čím vznikne oveľa sviežšia hra. Metroid bol vždy o dynamickej

akcii – ale hrať štvrtý diel FPS by asi nebolo také zábavné, ako sledovať dynamický bohatý, profesionálne pripravený príbeh a mať možnosť bežať po leveloch v 2D štýle, či pre súboje s bossmi i intenzívnu akciu prepnúť do 3D. Pre hardcore komunitu a nás pamätníkov ide o vítanú zmenu, pretože so starou hrdinkou sa dá vydať na nové dobrodružstvo, hrať ho inak a to štýlom, ktorý si pamätáme pomaly späť 15 rokov. To je jasný signál, že Metroid veľa získal a Other M je špičkový zážitok pre verných sérii i nováčikov.

Michal Korec

HODNOTENIE

- + dynamický príbeh v špičkovej produkcii
- + svieža hrateľnosť 2D akcií
- + dizajn levelov
- + široká škála schopností Samus
- + bohaté súboje a stretnutia s bossmi
- + znovuhrateľnosť
- občas príliš tmavý level
- ťažšia orientácia

9.0



Návrat do dôb, kedy milimetrová presnosť skokov, systém pokus-omyl a dokonalé načasovanie znamenali predĺženie krátkeho života hrdinu, než ho pohltí ďalšia zákerná prekážka? Prečo nie. Limbo je ukážkovým návratom, pričom si zachováva dekorum experimentálne-odvážneho projektu, ktorý je posilnený distribučným kanálom XBLA, kde Microsoft hľadá zaujímavé tituly osviežujúc už tak širokú ponuku. Limbo však nie je typickou hrou s nálepkou potencionálny hit a preto je možné, že aj vďaka maximálnej cene (1200 pointov) zostane v limbe.

Dánskemu nezávislému štúdiu Playdead sa zacnelo starej školy a keď už výlet do minulosti, tak aj so všetkou dôstojnosťou, nech reprezentuje počiatky audiovizuálnej žranice na čiernobiely televízore (Skôr, než sa začnete smiať, viete vôbec ako taký čiernobiely prijímač, resp. obraz na guľatej obrazovke vyzerá?) Monochromatický vizuál nie je zvolený nashvál, aby hra vystupovala z radu, ale odráža neistotu a abstraktný svet, kde sa pohybuje chlapec bez mena a čelí neurčitým, zdanlivo bezpečným prekážkam. Neurčitým?

Limbo v žiadnom prípade nedáva odpovede na otázku zmyslu života ani čo sa stane po smrti, ani nič nekonkretizuje. Je to púť zľava doprava bez jediného riadku dialógu, bez dramatickej hudby, pompéžnej architektúry a osláv príchodiaceho hrdinu, ktorý zachránil kráľovstvo. Melancholická výprava funguje, ak sa naladíte na rovnakú vlnu. Hra potrebuje vás a vy zase potrebujete hru. Vzájomný stimul vedie k popusteniu uzdy fantázie a nie k ľahkému stoporeniu.

Svet za obrazovkou

To, čo nevidíte, si domyslíte. A to, čo vidíte, si prikreslíte. Ak list cirkuláru odfikne ručičku alebo nožičku a obrovská rýchlosť si údy nadhadzuje nad hladnými zubami podľa fyzikálnych zákonov, viete, že niekde medzi tým ostrým kovovým zvukom musel kričať chlapec v bolestivej

LIMBO

NAJLEPŠIA SŤAHA

agónii a že tie lietajúce čierne šmuhy sú kvapky krvi. Limbo rozhodne nie je hrou, za akú sa vydáva. Ide síce o skákačku s početnými logickými hádankami, ale vo svojej podstate je zvrátená, morbidna a amorálna. Ako si vysvetlíť manipulovanie s mŕtvolou, ktorú dotiahnete do vody a spravíte z nej mostík, aby ste preskákali na druhý breh?

Smrť v Limbe je tak realistická, ako vám to dovolí fantázia. Virtuálne aj v skutočnosti bolí, zvráštíte čelo, ak z vás spraví lis mastný flak a natiahne vnútornosti pri otvorení čelustí, pretože ste nestihli rozfázovať váš skok, poviete si „UF“ a aj bez

zvukových efektov viete, že malý chlapec má po páde z obrovskej výšky dolámané všetky kosti, že bublinky z úst značia smrť utopením. A keď vidíte, ako sa mu hrudník nadvihne naposledy a z dôvodu fibrilácie srdca jeho biele oči zažmurkajú, viete, že už na elektrifikovanú podlahu nebudete chcieť dopadnúť.

To, čo Limbo dokáže pomocou čiernobielej grafiky, odtieňov šedi a techník rozmazávania okrajov obrazovky a bezprostredného okolia okolo postavy, na to iné potrebujú glorifikované násilie, litre krvi a zábery z blízka na prebiehajúce zohavenie tiel. Efekt je ten istý, len cesta k ne-

te v jaskyni, a že to priesvitné je sklo.

Svet pred obrazovkou

Ak by sa svet obliekol do farebného šatu a chlapec by zrazu bol blondáčik, mal na sebe biele páskované tričko, modré džínsy, čaro minimalizmu by sa vyparilo. Netradičnosť Limba ide ešte ďalej aj v otázke stavby logických hádaniek, ktoré sa neopakujú, ale každá je iná, čo bolo zámerom autorov. Limbo sa hrá úplne intuitívne, prechádzate zľava doprava a ani si neuvedomujete, že prekonávate alebo zdolávate nejaké prekážky pri úteku pred obrovským pavúkom. Intuitívne skáčete, ťaháte debny a bežíte, pričom na logický problém narazíte na každom kroku. Pozoruhodné je, že variabilita je tak vysoká, že si odporuje so striktno limitovanou ovládacou schémou zamestnávajúc iba analog a dve tlačítka - jedno pre skok a jedno pre uchopenie. Dáni dokázali počas troj hodinovej púte ponúknuť neustále čerstvý koktejl čoraz ťažších úloh.

Narazíte na presúvanie debien, manipulovanie s výtahmi, termodynamický zákon, skákanie presne na čas, vypínanie elektriny, ale aj odvážne veci ako zmenu magnetických pólov, otáčanie celej per-

spektívy, či hru so svetlom na schovávačku, kedy je osvetlená iba časť, kam svieti hompálajúca sa lampa a jediný chybný krok = smrť. Veľa z prekážok prechádzate pokusom systém-omyl. Limbo nie je prechádzka ružovou záhradou, obtiažnosť je vysoká, ktorú predovšetkým ocenia pamätníci.

Neistý, neurčitý, v rukách hráča zhmotnený svet plný prekážok, také je Limbo. Čo si nemôže dovoliť vysokorozpočtový projekt, o to viac môže experimentálne pracovať s originálnym nápadom nezávislé štúdio, ktorého debut nemôžeme nedoporučiť.

Pavol Buday

OVATELNÁ HRA NA XBOX LIVE

mu iná. Inakosť Limba spočíva aj v tom, že vyzerá ako rozladený obraz čínskeho tieňového divadla. Pozeráte sa na tiene, siluety a neurčité tvary, ktoré zhmotňuje bohatý a čistý zvukový prejav. Zrazu viete, že ťaháte za oceľovú reťaz, že ten šum vo vetre robí tráva, že sa nachádza-

HODNOTENIE

- + skvelá spolupráca s hráčom
- + fungujúci monochromatický vizuál
- + konštantný prísun nových hádaniek
- + možnosť vypnúť násilie
- častý systém pokus omyl
- vysoká cena
- pre niekoho krátkosť a obtiažnosť

9.0





FINAL FANTASY XIII

JRPG / Square / PS3, Xbox360

Príchod každého dielu Final Fantasy je v hernom biznise mimoriadna udalosť a už od šiestej časti je sprevádzaná množstvom očakávaní. Začína bombastickým ohlásením na jednej z výstav (tentokrát na E3 2006), nasledujú roky ticha, prvé obrázky, trailery, hrateľné demá, až sa oznámi dátum vydania v Japonsku. Strhá sa lavína ukážok, rozhovorov, Akihabaru zaplaví kopa fanúšikov a prebehne launch na domácej pôde. Už len dlhé mesiace lokalizácie a bude sa radovať USA, o pár mesiacov aj Európa.

Final Fantasy XIII nasleduje túto formulu, no pritom robí niektoré veci inak. A platí to pre jej príchod a rovnako aj pre obsah ukrytý na jednom Blu-ray disku či troch DVD. V jadre je to staré dobré Final Fantasy, RPG s japonskou precíznosťou, silným príbehom, súbojovým systémom a

bomba výpravou.

Každé Final Fantasy posledných pätnásť rokov má strhujúci začiatok, ktorý vás okamžite vrhne do víru diania, aby vás potom mohlo masírovať príbehom v nelineárnom podaní. FF XIII sa nevymyká tomu konceptu, takže môžete spolu s bandou rebelov uháňať do centra technologického sveta Cocoon, kde začína príbeh o osudoch určených božstvom fal'Cie pre vyvolených ľudí označených ako l'Cie. Cesta takého človeka za naplnením cieľa môže mať happy-end v podobe premeny na kryštál alebo zlyhanie rovnajúce sa transformácii na monštrum Cie'th. No šesťica postáv postihnutá svojím osudom alebo or-

tielom svojich blízkych sa rozhodne urobiť koniec tomuto cyklu i rozpoltenosti svetov, kde Cocoon je technologická bašta vznášajúca sa nad domorodým Pulse, pričom domáci občania Cocoon sú teok-



ratickou vládou odtrhnutí od údajných divochov tam dole.

FF XIII predstavuje dva bohaté svety s viac ako tisícročnou históriou odhaľovanú nielen množstvom flashbackov, ale i vlastným putovaním. Je fascinujúce sledovať, ako Japonci opäť vytvorili fantastické prostredie, kde všetko má svoj zmysel. Mechanické božstvá sú začiatkom spletitej cesty – ich vzťahy s hrdinami a svetom majú nezabudnuteľný náboj. Mytológia je kombinovaná s bojom za slobodný život a jej téma nahradzuje milostnú líniu, na ktorú tak odkazoval najmä ôsmy či desiaty diel.

Ale silné charaktery ostávajú devízou Final Fantasy, ich počet je tentokrát ustálený na poltucte. Túžba vytvoriť nového Clouda zo siedmeho



lom je Serah, sestra Lightning a snúbenica Snowa. Partiu obohatí aj rozvážny afrohrdina Sazh, sotva pätnásťročný Hope i ženská dvojica Vanille – Fang. Každý charakter je perfektne napísaný a už od prvých hodín sa k nim budete utiekať ako v minulých dieloch a hľadať ich osudy, minulosť i túžbu konať, čo si zaumienili.

Dlhoroční fanúšikovia série začnú hľadať paralely s existujúcimi postavami minulých dielov a pár ich nájdu. Táto šesťica však nemá obdobu v iných HD RPG a dokazuje, prečo je Final Fantasy na čele žánru – lebo sa rýchlo a emotívne zžívate s postavami. Hoci počet hrdinov je azda máličko menší ako v iných dieloch, FF XIII ho kompenzuje hlbšou sondou do ich životov – a navyše strieda ich roly ako hrdinov pre jednotlivé kapitoly. Takže ak si/sa náhodou nezamilujete (do) Lightning, nebojte sa, že desiatky hodín budete putovať iba s ňou – postupne sa

môže hrdinom kapitoly stať každý a príbeh sa tejto skutočnosti intenzívne prispôbuje.

Súbojový systém je pri Final Fantasy alfo a omegou. Bežný hráč túžiaci po spoznaní svojich postáv vie, že cesta k nim vedie cez skúsenosti a úspechy získané v boji. Hoci trailery falošne ukázali FF XIII pomaly ako akčnú RPG so skákajúcou hrdinkou, skutočnosť je odlišná – a vaše vášne môžu ostať skrotené. FF XIII obsahuje totiž v jadre klasický ATB (Active Time Battle) systém, kde sa hrdinovia na jednej strane postavajú grupe oponentov či bossovi na druhej strane a postupne si vymieňajú údery. Taktická bitka je obohatená o množstvo elementov, takže hrdinovia si môžu vytvárať kombá zložené z fyzických i magických útokov alebo po úspešnej realizácii kombá nepriateľ začína blikať, čo znamená, že je oveľa zraniteľnejší a v tom momen-

dielu vyústila v citovo odhodlanú, no vo vnútri drášanú ústrednú postavu Lightning. Autori ju od začiatku dávajú do rozporu s ďalším mužským hrdinom menom Snow – ich spoločným menovate-



te môžete spôsobiť obrovské škody, znehynbiť ho a dočasne ničiť efektívnejšie.

Na efekt sa nehrá pre nič za nič – každý súboj je totiž ohodnotený počtom hviezdíčiek, pričom najmä vaša schopnosť skladania komb sa najviac ráta do zobrazeného výsledku. Súboje sa pritom odohrávajú na samostatnej obrazovke, no prechod do nej je bleskový. Určite vás prekvapí, že HP ukazovateľ je síce zastúpený, no po každom boji sa obnovuje. Je

to dané aj absenciou typického parametra MP, čo len viac nahráva taktiky skladania úderov priamo v boji a na druhej strane rieši inak typický problém uzdravovania sa mimo bojiska. Takto máte vždy rovnakú šancu vstúpiť do boja – s plným arzenálom životov a predviesť sa na päť hviezdíčiek. Pamätníkov JRPG zároveň (ne)poteší zmena súbojov – pričádzate do nich z bežnej obrazovky a systém náhodných súbojov sa už od FF

XII nenesí. Čo neznamená, že odpadá milovaná aktivita grindovania – naopak, nevzdávajte sa jej a ostaňte v nejednej kapitole aj dlhšie.

Pretože ten zdanlivo ľahký súbojový systém skrýva ďalšie úrovne a ponúka oveľa väčšie množstvo taktiky. Po prvé, hra obsahuje šesť rolí pre postavy – od vyslovene fyzicky útočných cez magické špecializácie až po liečenie vyhradené pre medika. Všetky vlastnosti v hre sú vyhradené do týchto rolí, takže nie každý môže robiť všetko naraz. Vašou úlohou je preto zvoliť pre svoju postavu čo najlepšiu rolu a zdokonaľovať sa v nej. Keďže v súbojoch participujú traja bojovníci (a každý s vlastnou rolou), táto trojica tvorí tzv. paradigmu a vy môžete mať takých nastavení k dispozícii šesť a priamo v boji sa medzi nimi môžete prepínať. Čo v praxi znamená, že na niektoré súboje vám môže lepšie sadnúť kombinácia dvoch tankov a medika, no inde zase treba vyrovnanosť medzi fyzickými a magickými riešeniami. Tá zmena paradigmy sa volá Paradigm Shift a je to často ukazovaná akcia v traileri a nie nadarmo – pretože časté striedanie pomáha naplňať ukazovateľ pre skorý výpad v boji.

Zvesti o vysokej obtiažnosti súbojov FF XIII sa navyše potvrdzujú už zhruba v tretine hry vďaka ďalšej vlastnosti vývoja postáv. Ani tentokrát nezískavajú hrdinovia klasické skúsenosti a levely, no svoje vlastnosti pre jednotlivé roly majú uložené na matici menom Crystarium. Šťastí pripomína mapu vlastností Sphere Grid z





Final Fantasy X, no ten kľúčový rozdiel spočíva v jej sporadickej dostupnosti. Zatiaľ čo na Sphere Grid či iný levelovací systém JRPG sa dostanete zväčša hocikedy, tento sa objaví iba v jednotlivých bodoch príbehu a dovoľí vám vybrať si určité množstvo vlastností. To predstavuje veľkú, no zároveň jednotnú výzvu pre všetkých hráčov. Každý má totiž rovnaké možnosti vo štvrtjej či ôsmej kapitole – a je to malý podraz pre všetkých poctivých makačov, čo radšej ostali aj 10 hodín navyše v skorej fáze hry, aby si na skorších bossov trúfli s lepšími štatistikami ako leniví hráči upalujúci iba rýchlo vpred. Navyše Crystarium v prvej polovici hry determinuje tri roly pre jednotlivé postavy, takže nie každý môže byť zo

svojej povahy bojovník, mág či liečiteľ hneď na začiatku.

Do prepracovaného sveta jednotlivých súbojov, komb, rolí, paradigiem a Crystarium ešte zapadajú aj Eidoloni, mocné magické postavy schopné obrovských úderov, no zároveň iba občasného vyvolania. Pritom každá postava má vlastného, dokáže sa s ním spájať a celkovo sú Eidoloni asi najklasickjšou vlastnosťou Final Fantasy s dychvyrážajúcou animáciou a parádnym obohatením. Ani ich prítomnosť niekedy nezabrání, že dostanete na frak, zväčša od dobre rozložených bossov v druhej polovici hry.

Silný príbeh s pamätihodným sextetom postáv a prepracovaný súbojový systém

sú základnými piliermi, ktoré fungujú veľmi dobre a hoci sa na ne môžete pozrieť z hocijakého uhla, do sveta Final Fantasy zapadajú rovnako výborne ako v minulých dieloch a nepredstavujú žiadny markantný rozdiel v sérii. No všetci sme čítali, aká bude FF XIII a aká je kontroverzná, že niektoré veci rieši inak – a je na čase posúdiť, ktoré odlišnosti vám ako skálnym fanúšikom eventuálne môžu prekážať a či majú vplyv na finálne hodnotenie. (Vy, všetci debutanti v sérii, sa nemusíte báť a už kombinácia príbehu a súbojov vám vystačí na nezabudnuteľný zážitok v tejto generácii konzol a môžete ísť do obchodu.)

FF XIII sa hrá celý čas s číslou trinásť a preto obsahuje aj trinásť kapitol príbehu. Prechod medzi nimi je pomerne nenápadný, no postupne odhalíte ich náplň. Najpodstatnejším faktom je, že prvých 10 kapitol hry tvorí lineárnu cestu hrdinom naprieč svetom. Nie-



žeby to bol úplný koridor, v ktorom sa nedá uhnúť, to nie, preto dôjde aj na typické hľadanie stratených pokladov v bedniach vo všetkých zákutiach. No s ich výnimkou kráčate vpred a hra si vás dobre postráži. Na oplátku je FF XIII v týchto momentoch veľmi silná v kadenácii príbehu a ani na chvíľu nepoľaví. Nie je mi jasné, prečo hráči toľko reptajú na túto polovicu hry, minimálne desiaty diel sa rovnako dosť dlho predieral k voľnejším častiam. Legendárne FF VII vás tiež držalo v Midgare dobrých 12 hodín. Absentuje aj svetová mapa (no aspoň nemusíte hneď po hodinke chodiť po škaredej textúre ako vo FF VIII), čo ma opäť privádza k FF X (ktorý novú Final Fantasy pripomína najviac), kde ste po svete neblúdili.

Narážky, že celá táto časť slúži ako dlhoročný tutorial však nie sú úplne mimo – v pozitívnom smere, pretože súbojový systém si zhruba toľko vyžiada na poriadne osvojenie a kombinácie paradigiem. Čo je dobrých 25 hodín, pokiaľ dorazíte do kapitoly 11 a otvoreného sveta Gran Pulse. V tomto momente sa otvárajú vaše možnosti a môžete ľubovoľne navštíviť rozmanité miesta, ísť plniť jednu zo 64 misií a samozrejme, pachtieť sa za Chocobmi. Kapitola 11 je dlhá sama o sebe v rámci príbehu, no možnosť vandrovať ju ešte predĺži. I keď vzniká tu aj malý paradox, že mnohí hráči budú chcieť zistiť, ako ten príbeh vlastne končí, pretože si zvyknú na vysoké tempo narácie a odídu z Gran Pulse

azda skôr, ako autori chceli. Najlepšia je zlatá stredná cesta, pretože všetky misie aj tak splniť nemôžete a na druhej strane pár ich zase absolvovať treba, už len kvôli zvýšeniu atribútov postáv pre finálny boj.

Na tomto mieste sa patrí povedať, že sa môžete po zhruba 15 - 20 hodinách pokojne vydať ďalej v príbehu, pretože misie vám neujdu – po dorazení finálneho bossa sa k nim môžete vrátiť a skutočne ich všetky dokončiť. Našinec sa spýta, prečo by ste to robili? Príbeh síce skončil, jeho svet a súbojový systém však budete už tak milovať, že túžite dokončiť ich výzvy. A nejde ani tak o slabú náplasť za absenciu New Game + (vo viacerých RPG býva, no FF sa jej skôr vyhýba).

Vytýkať FF XIII, že jej chýbajú mestá, kde by ste zabili čas, je tiež ošementné. Áno, v mestách ste si mohli dosýta užiť šmeliny ako na typickom trhovisku, ale na druhej strane ste tu často márne hľadali questy či postavy, ktoré vám povedia viac ako dve dookola sa opakujúce vety. Myslím, že aj pedantných Japoncov už tento štýl NPC omrzelo – a netreba za ním smútiť. Čo sa týka miest v prospech variability sveta, ani tu netreba mať obavy, pretože v Cocoon, aj Pulse sa nájde dosť pestrých lokalít.

Márne budete hľadať aj ďalšieho žrúta času – minihry. Uznávam, z hľadiska variability hrateľnosti, ktorú kedysi ukázal siedmy diel, je to šťastie škoda. Každý

diel potom niečo obsahoval, či už kartovú hru alebo svojský šport (Blitzball z FF X bol celkom fajn). FF XIII však obetuje veľa pre príbeh, a tak sa nemožno čudovať, že minihry padli za obeť. Ale dobre, ako jediné mínus ich možno spomenúť.

No zvyšok už je znova óda na radosť, pretože prichádza očakávaná audiovizuálna kapitola. Iste, škoda rozlíšenia 1080p, ale aspoň rozlíšenie 720p a DTS zvuk potešia, pretože animácií sú tu celé hodiny. (Platí pre PS3 verziu, X360 očakávané utrpenie pri nižšom rozlíšení animácií i celej hry.) CGI filmy sa vyšvihli na neskutočnú úroveň

(zavolajte Camerona, aj ten bude mať čo závidieť) a čo je ešte podstatnejšie, in-game cut-scény sa k nim výrazne priblížili, takže rozdiel medzi CGI a in-game je opäť menší. Najmä technokratický Cocoon je pastva pre oči, ale počkajte aj na prvé hodiny v Pulse a pár príšer premávajúcich sa po pláni. V tomto smere je potrebné chváliť aj in-game časť či súboje, ktoré rozhodne nezaostávajú ako minulé časti. Je to práve grafika,





kde sa naplno ukáže krása celého sveta a typickej japonskej fantázie – prekvapí hneď tretia kapitola kryštálovým lesom a aj Gran Pulse si pripravil viaceré pekné zákutia. Soundtrack dostal na starosť nový skladateľ – a hoci je Nobuo Uematsu iba jeden, dokáže pripraviť pár dobrých a silných tém. I keď tie typické melódie zo siedmeho až desiateho dielu neprekonáva, to musím uznať – no at-

mosfericky je vlastne inde.

Final Fantasy XIII je veľká japonská RPG. Mnohé doterajšie pokusy na X360 a PS3 možno považovať za predkrm k hlavnému chodu, ktorý ako jeden z mála dokáže vytvárať nové svety, výborne napísané postavy, kvalitný dlhý príbeh, prepracovaný súbojový systém a to všetko v audiovizuálnej nádhere. Len konzervatívnejší zástupcovia série či príliš veľkí prívrženci prvej PlayStation éry budú lobať proti, ale aj pri absencii miest či minihier ide o to najlepšie v žánri. Možno už ne jeden kritik zabudol, o čom vlastne JRPG je, a pri neskutočnej osemročnej absencii od riadneho intenzívneho príbehového Final Fantasy zabudol, čo vlastne obsahuje (zámerne hádžem FF XI a FF XII do samostatného vreca s reálnou či simulovanou MMORPG). Prišiel čas sa k nemu vrátiť a nenechať sa zvlíčiť Falloutom či Mass Effect, pretože to sú predsa len iné hry. Je tu unikátna séria v tom, že každý diel je iný a nie vždy vám vyhovuje rov-

nako ako ten predošlý, ale to neznamená, že naň zanevriete. Dobre si ja pamätám ten rev, že súbojový systém osmičky je iný ako v sedmičke alebo že deviatka pôsobí príliš retro. A dnes sú to oceňované a obľúbené diely série. To sú milé spomienky potvrdzujúce jasný fakt: Final Fantasy je len jedno, znovu prichádza v plnej kráse a konečne pre HD konzoly. Tak na čo čakáte? Užite si ho

Michal Korec



HODNOTENIE

fantastický príbeh (ako vždy)
výborne napísané postavy
dva odlišné svety a aj typy hrateľnosti
komplexný súbojový systém
audiovizuálne prevedenie
možnosť hrať aj po zdaní final bossa
málo minihier
nie sú tu mestá či svetová mapa (pre puritánov)

9.0
137

Minuloročné GTA IV epizódy exkluzívne pre Xbox360 sa objavujú aj na zvyšných platformách - PC a PS3, a ako jednotný balík ponúkajú masívnu zábavu. Možno už v obohranom meste a možno už mierne jednotvárne, ale sú tam prvky, ktoré hráčov dokážu pritiahnúť späť do náručia Liberty City.

Prvá epizóda *Lost and Damned* nás zavedie do temnoty podsvetia motorskárskeho gangu, jeho brutality a neustáleho boja o prežitie. Druhá epizóda *Ballad of Gay Tony* ponúka hi-society sveta Liberty City, kde sa nočné kluby stanú našim druhým domovom. Obe expanzie majú svoje upgrady a vylepšenia do základnej hry a jej možností a to ako vo vedľajších misiách, tak aj v multiplayerovej časti. Vzhľadom na to, že obe expanzie sme už recenzovali každú zvlášť a výsledné hodnotenia sa nemenia, zhrňme si ich a pripomeňme silné stránky:



GTA IV: Lost and Damned 9.0

Temnejšia kampaň plná špiny a spálenej gumeny nás zavedie do sveta Johnnynho Klebitza, člena gangu Lost práve v momente, kedy ide so svojou družinou privítať naspäť do rodiny z odvykačky prepusteného prezidenta gangu Billyho Greya. Práve návrat tejto výstrednej osoby na trón jednej z motorskárskych skupín rozvíri inak pokojné hladiny miestneho podsvetia, čo sa rozhodne Johnnymu nepáči. Behom niekoľkých hodín totižto Billy rozpráši akékoľvek prímeria a obchodné dohody na prach a uvrhne tak dovedy fungujúci mikro systém do totálnej anarchie, neprosievajúcej žiadnemu zo zúčastnených subjektov.

Začína tak masívna 15-hodinová kam-

paň, v ktorej spoznáme inú časť Liberty City ako v pôvodnom titule s Nikom Bellicom. Ale keďže ide znovu o kriminálnu časť, prepojenie príbehov oboch hrdinov je neodvrátiteľné. Mimo príbehu ponúka epizóda aj dostatok externého obsahu a to napríklad zábavku so zostreľovaním čajok, minihru pretlačania rúk a aj prídavku gang wars, kde sa v uliciach stretnete s nepriateľskými gangmi. A keďže prakticky nikdy nechodíte sám, v pôvodnej hre malé prestrelky sa tentoraz zmenia na skutočné vojny.

Veľkej expanzie sa dočkal multiplayer, kde pribudli tri nové módy: *Own the City*, *Club Business*, *Witness Protection*, ktoré k pôvodnej ponuke dodávajú komplexnosť a nové možnosti. Z menších, ale dôležitých detailov, bol upravený model ovládania a správania motoriek, ktorý je prirodzenejší a jednoduchší. Totiž takmer celú hru prejazdíte na motorkách a túto zmenu hra priam potrebovala.

so šéfkou klubu.



Z oboch expanzií cítiť kvalitu, prepracovanosť a aj masívnosť, ktoré sa na jednom disku multiplikuju, pričom sú dostupné za peknú cenu (27 € PC/Xbox360, 37€ PS3 v našom shope). Žiaľ každá expanzia sa spúšťa samostatne a tak možnosti a aj ich multiplayerové časti spustíte len v danej epizóde, čo príliš narušuje jednotný zážitok z GTA IV. Prečo by napríklad Niko Bellic nemohol dostať padák? Na to vie odpoveď len Rockstar a nám ostáva dúfať, že v GTA V sa už poučí a vytvorí expanzie kompaktnejšie. Nakoniec obe expanzie majú aj jednu malú chybičku - vyšli neskoro. Neskoro to už bolo aj minulý rok pri Xbox360 verzii, nie to ešte tento rok. Takmer presne po dvoch rokoch by už hráči čakali novú hru, nie znovu to isté. Napriek tomu

GTA IV: Ballad of Gay Tony 9.5

Druhá expanzia pripomína viac Vice City ako Liberty City. Prináša totiž pohľad do farebného sveta nočných klubov, bohatých investorov a lakotných kriminálnikov žijúcich na vysokej nohe. Vďaka tomu v tejto expanzii dostanete k chuťovkám ako k zlatej helikoptére alebo rýchlym autám s nitrom a pre kaskadérsku časť hry konečne dostanete aj padák, s ktorým sa vo vedľajších vybláznite dokonale.

V hlavnej kampani sledujeme príbeh ochrankára Gaya Tonyho, depresívneho homosexuála vlastniaceho najväčšie nočné kluby v meste. Budete ho ochraňovať ako pred jeho nepriateľmi, tak aj pred sebou samým. Jeho labilná pova-

ha je niekedy ešte horšia ako jeho najhorší nepriateľ. Budete mu pomáhať, ako sa bude dať, popritom budeme spoznávať ľudí z konkurencie, plniť pre nich úlohy a občas aj porozmýšľate nad odchodom.

Váš príbeh sa pretne ako s Nikom Bellicom z pôvodnej hry, tak aj s Johnym Klebitzom z predchádzajúcej expanzie. A ako inak, pôjde o diamanty, ktoré spájajú všetky tri hry a ktoré narobili v meste najviac problémov.

Čakajú vás rozmanité misie napríklad ukradnutie súpravy metra, sledovanie vozidla z helikoptéry, priam vojnové scény na obrnenom transportéri, ktorý je novým prídavkom do hry, vyvražďíte časť motokárskeho gangu a napríklad aj zničíte výletnú loď s ozbrojenou helikoptérou.

Pomedzi to si pôjdete oddýchnuť do klubov, zatancujete si a zahráte rozmanité minihry, alebo sa bližšie spoznáte

HODNOTENIE

- + rozmanité nové možnosti v Liberty City
- + rozsiahlosť kampaní oboch epizód
- + prelínanie príbehov s GTA IV
- samostatné spúšťanie
- oddelené možnosti jednotlivých epizód

9.0







ZÁSAH DO IERNEHO

8.5

Zatiaľ čo sa Infinity Ward rozpadá, Treyarch sa posúva o kategóriu vyššie a stáva sa hlavným vývojárom série Call of Duty. Najnovší diel Black Ops dokazuje, že má na to nahradiť Infinity, ale dokazuje aj to, že má ešte pred sebou dlhú cestu. Zatiaľ v žiadnej časti autori neposunuli značku vpred a nerobia to ani teraz. Zachovávajú štýl Call of Duty, ktorý bol nasadený v prvej časti série a ktorý sa za posledné roky nezmenil.

Samotný princíp Call of Duty spočíva v rozprávaní príbehov vojakov v rôznych vojnách a pridaní masívnej multiplayerovej časti. Zo začiatku to bola druhá svetová vojna, neskôr sa prešlo do modernej vojny, ale najnovšie si Treyarch zobrali na mušku hneď niekoľko konfliktov, kde misie prechádzajú cez druhú svetovú vojnu, studenú a vietnamskú vojnu. Ponúkajú tak nezvyčajný mix bojísk, zbraní, udalostí, ktoré sa postupne spájajú a smerujú ku katastrofe. Všetko sa dozvedáte z rozprávania vojaka pripútaného na vyšetrovacie kreslo a napačeného na drogy. Skreslené hlasy v pozadí sa pýtajú na jednotlivé misie, prepojenia a všetko na čo si môže spomenúť. A to všetko si následne zahráte.

Napriek tomu, že hra neposúva sériu vpred a ostáva v starých zabenutých COD koľajách prináša milé prekvapenie a to príbeh v kampani. Tá opúšťa realistickú líniu druhej svetovej vojny a Treyarch konečne mohli popustiť uzdu fantázii. Mohli vytvoriť prepojenia, zobrazit osobné motivácie postáv, všetko to premixovať, rozsadit do lokalít po celom svete a vytvorit pútavý zážitok, ktorý skončite s pocitom uspokojenia. Nie sú to len misie ako v zobrazení bojov druhej svetovej vojny alebo chaotická spleť misií a neúplnosť ako sme toho boli svedkom v hrách Modern Warfare hrách, tu má všetko svoje miesto, všetko je postupne vysvetlené a uzatvorené.

Za päť až sedem hodín ponúkne v kampani pestrú nádielku misií rozhádzaných



CALL OF DUTY: BLAC

v čase a priestore. Prežijete kruté podmienky Vietnamu, mrazivé ruské lokality, väzenie, druhú svetovú vojnu, zájdete si aj do Hong Kongu alebo Indie. Všade budete stretávať známych spoluvojákov a známych nepriateľov. Vy máte totiž

svoju tajnú misiu, ktorá začala pred dvomi desaťročiami. Musíte zneškodniť zbraň vyvinutú počas druhej svetovej vojny, skôr ako sa stane niečo nemysliteľné. Pomaly na vyšetrovacom kresle rozplietate jednotlivé ohnivé, spájate si

DOBRÉ RÁNO VIETNAM !



notku, len pri hraní to už nie je také ideálne. Niektoré misie sú

veľmi krátke, nestihnute si ani zvyknúť na jedno prostredia a už ste v inom, nestihnute si vychutnať let helikoptérou a už sedíte v tanku, lietadle. Tu sa najviac prejavuje typická choroba moderných hier a to krátkosť, pri tejto rozmanitosti mala mať hra nie 5, ale 10 hodín. Jediné riešenie ako to obísť je zapnúť si najvyššiu obtiažnosť a pomaly sa prestriedať a vychutnávať si všetko, čo autori pripravili. Prípadne je tu aj riešenie zahrať si to celé znovu a pozbierať všetky utajené dokumenty ukryté v misiách.

V samotnej hrateľnosti nečakajte žiadne prekvapenia. Hra ponúka dve zbrane, ktoré unesiete, granáty, automatickú regeneráciu zdravia, k tomu množstvá nábojov a väčšinou jednu cestu vpred a tony skriptov. K tomu rozmanité prídavky ako zliezanie skál na lanách, navigovanie vojakov z lietadla, vymetanie vietnamčikov plameňometom, strieľanie a ovládanie niekoľkých vozidiel. Najvýraznejším prídavkom sú však helikoptéry, presnejšie voľné ovládanie helikoptér v úzkom kaňone. Ovládanie má však ďaleko od Battlefieldu a skôr ako helikoptéra sa to ovláda ako loď. Plachtíte s ňou vo vzduchu medzi dvojmi stenami kaňonu, od

ktorých sa bez škrabnutia odrážate a snažíte sa vyhýbať nepriateľským útokom. Našťastie je to len chvíľa a deštrukcia, ktorú popritom spôsobíte, stojí za tie útrapy s ovládaním. Ak máme porovnať helikoptéry z Black Ops a Medal of Honor, Medal ich dokázal prepracovať zaujímavejšie a efektívnejšie, aj keď bez ovládania samotnej helikoptéry. Možno ten istý štýl mohli použiť aj v Treyarchu, keďže ešte nemajú dosť skúseností na ovládanie lietajúcich vozidiel. Až na pár malých detailov a spomínanú dĺžku je kampan skutočne zaujímavá a dúfajme, že sa niekedy ešte dožijeme časov, kedy sa kampane začnú predlžovať a nie skracovať.

Už to nie je jedna vojna. Je to boj trvajúci desaťročia.

Treyarch síce v kampani prekonal Modern Warfare 1 a 2, ale žiaľ nepoužil najlepšie element z MW2 a to arkádové misie. Časové, bodové úlohy výrazne rozširovali možnosti predchádzajúceho titulu. V Black Ops to už chýba a ako tak sa to snaží vynahradiť zombie mód. Je to síce zaujímavý prídavok, ale rovnaký ako vo World at War a výrazne stereotypný, navyše ponúkajúci len tri mapy. Zombíci so žiariacimi očami vychádzajú a útočia na vás, alebo aj vašich priateľov v kooperačnom móde. Vy s priateľmi spolupracujete, opravujete barikády, kupujete lieky, zbrane, prípadne používate veci v miest-

K OPS

udalosti a snažíte sa dosiahnuť na niečo temné, niečo čo je v pozadí toho všetkého.

Rozprávanie aj atmosféru zvládli v Treyarch na jed-



John Mason a jeho spomienky budú hlavnou náplňou kampane. Doslova ich prežijete.



zaostáva za predchádzajúcimi Call of Duty hrami a aj keď Black Ops nemá na masívnosť Modern Warfare 2, ponúka nový štýl v odomykaní perkov

PRÍBEH, ZOMBÍCI, M

to je ponuka nového

a killstreakov ako aj jedinečné mapy. Napríklad Nuketown, čo je malá mapa umiestnená do mestečka pripraveného na atómový



nostiach a dostávajúte sa do ďalších častí levelu. Všetko stále dookola, až kým v jednom kole nepadnete. Pozitívom je napojenie zombie módu na kampaň pomocou bonusovej misie, ktorá sa vám otvorí po prejdení kampane a príjemnou zápravkou je aj odomykateľná minihra Dead Ops Arcade, kde si zabojujete s pohľadom zhora.

útok, kde hráčom robia spoločnosť figuríny postav. Podobná mapa je aj strelnica, kde chaos dokážu narobiť pohybujúce sa terče. Ďalšie väčšie mapy ponúkajú bojišká z miest v kampani ako džungle vo Vietname, zľadovatené územia Ruska, ale aj kubánsku základňu, alebo odpaľovací rampu. Spolu to je štrnásť máp, ktoré si zahráte v tucte módoch, kde nechýbajú DM, CTF, Domination, Demolition módy, novinkou je bojový tréning, v ktorom si zahráte proti botom. Vo všetkých módoch získavate pointy, za ktoré si odomykáte nové zbrane a vybavenie, ktoré vám postupne nahradí štandardné classy vojakov. Nakoniec je tu typ hry Wager, ktorý umožní vaše získané body vsadiť na výhru v štyroch náročných módoch, napríklad v jednom každý dostane len jeden náboj a nôž.



Výrazne zaujímavejší ako zombíci je samotný multiplayer, ktorý ne-

Z multiplayeru cítiť skúsenosti a aj masívnosť, ktorú tento typ vyžaduje. Žiaľ Treyarch má skúsenosti hlavne s konzolami a v PC oblasti sú nováčikovia, čo aj náležite

HISTÓRIA HLAVNEJ VETVY CALL OF DUTY



Call of Duty - 2005



CALL OF DUTY 2—2006



CALL OF DUTY 3—2007



COD 4 Modern V

cítiť. V multiplayerovej časti pre PC zapracovali a pridali Server Browser, ale chýba mu pokročilá funkcionalita ako aj finálne dotiahnutie. Občas server browser padá, nedá sa pripojiť na servre,

MULTIPLAYER

Call of Duty

alebo napojiť do hry k priateľom (ako sa to nám stalo na NextGen Expo), ale napriek tomu majú autori nábeh spraviť z titulu najlepší COD multiplayer za poslednú dobu na PC a vrátiť sa späť k štandardu z čias prvých COD hier.

Treyarch udržuje grafiku Call of Duty v jej štandardoch, pôvodný engine už nedokáže ukázať viac ako sme videli v Modern Warfare 1 a 2 a ani zlepšiť rozlíšenia na konzolách. Stále sú v subHD, aj keď je to výmenou za 40 - 60 framerate, čo robí hru dynamickejšou a rýchlejšie reagujúcou hlavne v multiplayerovej časti. Na PC hra prekvapivo ponúka zlepšené textúry, ktoré spolu s efektmi vyniknú vo vysokých rozlíšeniach. Framerate nemá problémy držať sa na 60 fps aj na priemerných kartách na maximálnych nastaveniach. Máme však vyskúšané, že pri CPU 2,2 DualCore a grafickej karte GF8800GT funguje bez problémov, takže s minimom sa autori skutočne pohrali, ale sú hlásené aj karty, na ktorých hra seká pre náročnosť kompilácie shaderov. Tu už autori ohlásili prípravu patchu. Nakoniec plusom pre majiteľov 3D TV a 3D monitorov je podpora 3D na všetkých platformách. Hra prináša multiplatformovú podporu ako prvá z veľkých titu-

lov.

Mimo výkonu a enginu je ale graficky hra rozporuplná. Na jednej strane ponúka veľmi kvalitný dizajn levelov s ohrujúcimi scenármi, na druhej strane pri bližšom pohľade už vidieť nižšie detaily a aj jednoduchosť niektorých scén. Slabo prepracovaných vecí je viac a napríklad tak výrazný prvok ako oheň jednoducho mohol dostať lepšie efekty. Tieto nedostatky vynahradzujú detaily postáv, animácie, bezchybné odtrhávajúce končatín a brutálne zábery v prestrihových scénach, ktoré si skutočne užijete.

Celú atmosféru dotvára zvuková stránka, ktorá je ako zvyčajne na vysokej úrovni, ako v hudbe, zvukoch zbraní, tak aj hlasmi postáv, ktoré si znovu zobrali na starosť známe hviezdy. Tentoraz hlavnú úlohu dostal Sam Worthington, sprevádza ho Ed Harris, Gary Oldman a aj Ice Cube.

Call of Duty: Black Ops fanúšikov neprekvapí, ale ani nesklame. Ponúka krátku, ale zaujímavú kampaň, masívny multiplayer a malý bonus v podobe zombie módu. Je to menšia ponuka ako v Modern Warfare 2, ale tú dokáže vyvážiť zaujímavé vyrozprávanie kampane. Neepochybne sa však Treyarch lepší a budeme netrpezlivo očakávať, čo ponúkne nabudúce. Dúfajme, že sa už odváži poohnúť vpred, ako enginom, tak aj hráteľ-



nosťou. Skôr ale ako príde nová Treyarch COD máme sľúbené Call of Duty od Sledgehammer Games, pri ktorom sa skloňujú voľnosť a vesmírne boje.

Peter Dragula

HODNOTENIE

- + neobohrané prostredia a atmosféra Afganistanu
- + misie na vozidlách
- + grafika denných misií
- + rýchly a decentný multiplayer
- krátka kampaň s nevýrazným príbehom
- grafika nočných misií
- jednotvárnosť prostredí
- chýba coop

8.5



Warfare 2008



COD WORLD AT WAR 2008



COD Modern Warfare 2 2009



COD BLACK OPS 2010



Konzoloví hráči so štvoricou vojakov z Bad Company už čoto preskákali. V hitovke z roku 2008 sa zoznámili s Prestonom Marlowom, Terrenceom Sweetwaterom, Gordonom Haggardom a ich šéfom Samuelom Redfordom. Nezvyčajná jednotka „kazisvetov“ zanechala po sebe na Xboxe a PS3 dobrý dojem a to najmä vďaka parádnemu systému deštrukcie a výbornému multiplayerovému zážitku. V roku 2010 sa B-Company vracia s veľkou pompou a tentokrát neobchádza ani PC platformu.

Zatiaľ čo v prvej časti Battlefield: Bad Company ste z pohľadu Marlowa viac menej iba sebecky poľovali na debničky

BATTLEFIELD BAD

plné zlata, BC2 pred vás postaví ďaleko závažnejšiu hrozbu - meganičivú zbraň v rukách nepriateľa. Jej pôvod siaha až do druhej svetovej vojny a práve v tomto období hra začína. Tajný vojenský projekt sa vám získať (ne)podarí, no o niekoľko desiatok rokov jeho existencia opäť vypláva na denné svetlo. Tu nastupuje B-company a v plnej paráde vpochoduje do boja za záchranu sveta. Že to bude boj veľmi svojský asi netreba pripomínať. Každé individuuum z jednotky totiž

dokáže aj tú najchúlostivejšiu situáciu okomentovať svojším štýlom. Či už sa jedná o seržanta Redforda tesne pred dôchodkom, pyromana Haggarda alebo techgeeka Sweetwata, ich vtipné hlášky tvoria neoddeliteľnú časť B-comp koloritu.

Ak máte v úmysle ihneď po prvom zapnutí hry vkročiť priamo do menu Multiplayer a Singleplayeru sa ani nemienite venovať, zadržte. Urobili by ste veľkú chybu. V BC2 nie je sigleplayer rozhodne

ODLAHČENÁ ATMOSFÉRA VOJNY



COMPANY 2

iba preto, „aby bol“. Hra pre jedného hráča je výborným zážitkom ponúkajúcim skvelú atmosféru. Iste, dej je ľahko predvídateľný a celý postup hrou až na púštnu misiu je striktne lineárny, no boje v džungliach, mestách, dedinách, na zasnežených pláňach alebo neustálym vetrom bičovanej púšti sú zábavné. Práve pojem „zábava“ a „atmosféra“ singleplayer kampaň popisujú najlepšie. Výborná grafika, atmosferické efekty a všadeprítomná fyzika (ku ktorým sa dostaneme ne-

skôr) v kombinácii s tonami zbraní, zaujímavým návrhom dizajnu misí a neposlednom rade vtípne vykreslenými hlavnými postavami vás donúti prejsť si príbehové misie na jeden záťah. A to je práve problém. Jeden záťah = 5 až 6 hodín a ani zvolenie najvyššej obtiažnosti tento čas príliš nenatiahne. Škoda, ak by kampaň trvala ešte aspoň o 3 - 4 hodinky dlhšie a autorom by sa podarilo udržať rovnaké tempo, mohol by sa snáď prvýkrát v histórii série Battlefield rovnako pozitívne hodnotiť singláč aj multíak. Osobne mi ešte okrem dlhšej hernej doby v SP kampani chýbal ovládateľný bojový vrtuľník, no tento fakt aspoň trochu zmiernuje strieľanie s transportných helín, šoférovanie jeepov, tankov a štvorkoliek.

Multiplayer v zábavnosti nezaostáva, ba naopak. Pridáva navyše ešte čerešničku v podobe živých protihráčov a spoluhráčov a to je to najlepšie korenie pre každú hru. Základnými dvoma režimami MP sú ako obyčajne Conquest a Rush, dopĺňajú ich tímový deatmatch a Squad Rush (iba 2 squady proti sebe). Conquest sa orientuje na obsadzovanie a bránenie vlajok. Dopredu nie je

definované útočiacie a brániace družstvo a situácia sa mení podľa aktuálneho stavu na bojisku. Raz sa vlajky snažíte ochrániť a inokedy ich naopak dobiť. Tento mód bol základom napríklad v Battlefield 2 a „čerství bažanti“ z PC sa tu budú cítiť ako doma.

Rush naopak vychádza z pôvodného Bad Company, kde bol dlhú dobu hlavným herným módom. Jeho hlavnou náplňou je postupné dobýjanie komunikačných zariadení (namiesto truhličiek so zlatom). Jedna strana (12 ľudí) je pred začiatkom označená ako útočníci, druhý tucet musí za cenu vlastných životov zariadenia ubrániť. Po dokončení kole sa role vymenia. Komunikačné vežičky sú umiestnené v pároch a dajú sa zničiť buď aktívaciou nálože priamo na zariadení alebo paľbou z ťažkých zbraní. V prípade, že sa útočníkom podarí obe zariadenia zničiť, celý front sa posunie ďalej a situácia sa opakuje. Týmto šalamúnskym „trikom“ je zaručené, že hranie sa jednak koncentruje na pomerne malej oblasti v rámci veľkého priestoru, ale zároveň v jednom zápase na jednej mape vystriedate viac prostredí (napr. začnete útočiť na púštnu základňu, presuniete sa do ulíc mesta, vlakového depa až do prístavu).

Útočníci majú na dobytie staníc limitovaný počet ticketov (ticket = jeden život ktoréhokoľvek vojaka), ale na rozdiel od





NAJLEPŠÍ MULTIPL

individuálnych schopností je BC v strede, resp. z opačného uhla pohľadu - kooperovať so spoluhráčmi musíte najviac v MAGu, potom v novom Battlefiede a najmenej v Modernej Vojne 2.

Jedinými organizačným jednotkami na bojiskách Bad Company sú 4 členné squady. Neexistuje začlenenie do vyšších štruktúr ani centrálne velenie armády. V rámci squadov je možné obmedzenou formou zadávať príkazy na bránenie, resp. obranu, ale plnohodnotný VoIP to rozhodne nenahradí. Taktiež je možné so všetkými hráčmi zdieľať svoje ciele, tzv. „spotovať“. DICE spotovanie dokonca odmeňuje a k vami spozorovaného nepriateľa či techniku zničí váš spoluhráč, pár bodov expu navyše vás neminie.

Spotovanie je len jedným zo spôsobov, ako získať experience body. Dá sa to samozrejme aj úplne tradičnými spôsobmi. Zabíjanie, ničenie, obsadzovanie, pokladanie bomby a jej zneškodňovanie, vyhadzovanie munície a po novom tiež oživovanie a rozhadzovanie lekárničiek. Návrat medika je výborný nápad, pár oživení na správnom mieste dokáže poriadne nepriateľovi zavariť. Okrem medika budete hrať za assaulta (vojak pre všetko), inžiniera (antitank + opravovanie) a snajpra. Autorov treba pochváliť nielen za šikovne a motivačne podaný

MAGu, kde som podobnú situáciu s časom kritizoval, v BC2 sa s ticketmi narába inak. Akonáhle totiž útočníci dobyjú práve aktívny komunikačný post, ich tikety sa obnovia. Inými slovami, oplatí sa bojovať až do posledného dychu, lebo stačí chvíľková nepozornosť obrany a aj posledný útočník môže svojím skillom

rozhodnúť o posune na ďalší front.

Keď už hovoríme o individuálnom skille, nemožno poprieť jeho dôležitosť. Ak by sme to mali porovnať práve s MAGom a s Modern Warfare 2 (mimochodom, chystáme veľký versus článok o moderných vojnových akciách), v dôležitosti



AYER ROKA

duché konfigurovanie jednotlivých kitov.

Okrem globálneho levelu (alebo ak chcete hodnoty) totiž odomykáte odznaky a výložky (X headshotov za kolo, Y zabití samopalom, Z oživení) a hlavne doplnkové vybavenie pre tú profesiu, ktorú najviac preferujete. Pod vybavením si okrem primárnej a sekundárnej zbrane treba predstaviť aj ďalšie veľmi zaujímavé kúsky. Lepšie optiky na zbrane, účinnejšie lekárničky, privolanie artilérie, rýchlejší beh, objemnejší opasok na granáty, odolnejší pancier či dymovú clonu pre vozidlá. Gadgets sa odomykajú v niekoľkých kategóriách a hráč veľmi rýchlo pri každom respawne môže svoju výbavu prispôbiť daniu na mape (čiže neexistujú žiadne dopredu dané postavy, ktoré môžete modifikovať iba medzi zápasmi). Budem hrať za tichého a rýchleho snajpra s C4, alebo za medika s ťažkým guľometom, optickým zameriavaním a bonusom k presnosti strelby?

Tak či onak, hranie za každú profesiu má v BC2 svoje čaro. Ideálne je, ak sa členovia squadu dohodnú a povolania si rozdelia. Snajper ostáva vzadu, čím kryje seba a zároveň slúži ako mobilný spawnpoint. Assaulti sa snažia o útok a medik na to dohliada s nažhaveným defibrilátorom. V tomto ohľade Battlefield ponúka kráľovskú porciu zábavy či už budete nadávať na príliš schopných nepriateľov, neschopných spoluhráčov alebo lamy vo

vlastnom square. Alebo keď sa vám bude dariť a cieľom zúfalých nepriateľských výkrikov túžiacich po pomste budete práve vy. To druhé je samozrejme ďaleko príjemnejšie :-).

Mapy pripravované odborníkmi z DICE sa nesú v podobne kvalitnom duchu ako zvyšok hry. Navyše sú zasadené do rozmanitých prostredí a bojovať tak budete v púšti, v džungli, v exteriéroch i interiéroch, na slnku i v mraze a dokonca nechýba ani večerná, resp. nočná mapa. Rozlohou patria levely k tým väčším a tak často využijete služieb niektorých z dopravných prostriedkov. Tanky, BVP, člny, bojové helikoptéry už poznáme, štvorkolky a výsadkové vrtuľníky s dvojicou rotačných guľometov ponuku techniky obohatili.

Príjemným dodatkom je, že BC2 sa nie len dobre hrá, ale aj výborne vyzerá. Niektoré momenty (hlavne v SP leveloch umiestnených do pralesa) priam nabádajú k zastaveniu sa a kochaniu sa okolitou prírodou (aj keď od Crisis na maxime určite hovoriť nemôžeme). Destruction 2.0, vynovený systém deštrukcie, dostáva kopec priestoru v singláči aj multľáku a veru že ho budete používať často. Už nie je obmedzený iba na pár dier do stien (bohužiaľ opäť ostali iba predskriptované), ale budete si do betónových blokov vyrábať malá strieľne, aby ste boli krytí pred nepriateľmi, alebo tankami a ťažkou technikou rúcať CELÉ budovy a ničiť všetko a všetkých, ktorí sa v nich skrývajú! Nie je to revolúcia, no o evolúcii rozhodne hovoriť môžeme. A keď na chvíľu zastanete, prestanete strieľať a dáte pohov ničiteľovi, ktorý sa ukrýva v každom z nás, vychutnáte si výborné ambientné ozvučenie titulu. Vďaka nemu na kvalitných slúchadlách alebo

aparature hra dostáva úplne iný rozmer.

Bad Company 2 však trápí aj pár chýb. Momentálne najväčšou je nedostupnosť a vypadávanie serverov. Rovnaký problém trápí(i) každý z moderných DICE titulov a preto je zarážajúce, že znova zlyhali. Autori neustále na problémoch s pripojením pracujú a preto dúfame, že tento škaredý nedostatok čoskoro pominie. Z prvej časti BC je prenesený ďalší neduh. Squady pojmú iba 4 ľudí a ak si chcete zahrať s väčšou skupinkou priateľov, znamená to často neriešiteľný problém. Taktiež zamrzí možnosť vyžiadať si formou nejakých kontextových prvkov lekárničku alebo náboje. Na hrane medzi negatívom a pozitívom balansuje systém respawnovania. Útočníci sa rodia príliš ďaleko od akcie a ak na základni nie sú žiadne vozidlá, prípadne ich nečaká kolega v prvej línii, presun trvá neúmerne dlho. Chápeme to ako tlak zo strany DICE na hranie s rozumom a rozvahou, ale často to naopak znamená pár minútový beh prázdny územím.

Solidný (i keď kratší) singleplayer, masívny a nesmierne zábavný (no momentálne technicky trochu nedoladený mutliplayer) robia z Bad Company 2 hru, ktorú by si nemal nechať ujst žiadny pravý online bojovník. Keď sa vyriešia problémy so servermi, k výslednému hodnoteniu si pripočítajte ešte pol bodíka a v tom momente už nemusíte otázku „kúpiť/nekúpiť“ riešiť vôbec. Kúpiť! Jednoznačne!
Jaroslav Otčenáš

HODNOTENIE

- + multiplayerová akcia
- + prekvapivo dobrý singleplayer
- + grafika, fyzika, zvuky
- + vývoj postavy a odomykanie vybavenia
- singláč mohol byť dlhší
- niektoré nedostatky týkajúce sa squadov
- problémy so servermi

8.5

S kloňte hlavy, francúzsky cisár prichádza na PC! Nečakajte však slávnostnú promenádu, ale novú totálnu vojnu, kde je rešpekt a úspech vykúpený krvou.

Ovládnuť svet sa totiž nedá bez boja, ale o to slastnejší je pocit z víťazstva. Môžete ho zakúsiť aj vy, ak sa pokúsite podrobiť si národy v koži veľkého Napoleona.

Nová hra pod hlavičkou Total War opäť ponúka štýlovú stratégiu, kde na bojisku velíte početným armádam a na strategickú mapu sa venujete manažmentu, produkcii a plánovaniu postupu. Obidve zložky si do sýtosti užijete v napoleónskych ťaženiach, ktoré vás zavedú do Talianska, Egypta, a Európy a vrcholia známou bitkou u Waterloo v roku 1815. Ponúkajú rozsiahle mapy, kde si krok za krokom podmaňujete krajiny, ktoré sa väčšinou len bránia vašim vojskám. Vy ste totiž dobyvateľom a ako taký máte veľa nepriateľov a málo spojencov. Rozhodne však dôjde aj k diplomacii a priateľským dohodám, no aj menej férovým praktikám, na ktoré využijete hlavne špiónov a gavalierov, zbožňujúcich duely.

V každom ťažení máte stanovené úlohy, ktoré pribúdajú v závislosti od vášho postupu. Treba dobyť hlavné sídlo mohamedánskych odporcov, či anglickú provinciu, alebo sa dopracovať k vybranej technológii, prípadne potopiť nepriateľskú flotilu. A to za zaujímavé odmeny, ako je povýšenie jednotiek, alebo celkom

nová jednotka, finančný bonus a podobne. Vždy však ide hlavne o to pokoriť a podrobiť si odporcov cisára. Armádam na bojisku nevelia len generáli, ktorých si môžete podľa potreby dokupovať, ale aj samotný Napoleon. A nemusíte sa báť nasadiť ho do útoku. Podobne, ako veli-

telia, má dobrý vplyv na morálku a výkony vojakov v boji. A v prípade porážky to zvyčajne neznamená koniec hry, ale len zbabelý útek alebo resuscitáciu Bonaparteho v domovskom sídle.

Okrem kampaní s Napoleonom si môžete





zahrať aj ťaženia Koalície, ktoré hneď v úvode ponúkajú hru za Anglicko, Prusko, Rusko a Rakúsko. Tieto ťaženia síce tiež zahrňujú postup na strategickej mape aj boje v reálnom čase, ale podmienky víťazstva sa obmedzujú na ovládnutie určitého počtu území. Ak vám nie je veľmi

po chuti manažment, zapojte sa do rýchlych bojov, alebo absolvujte najznámejšie bitky s Napoleonom, ktoré sa vám postupne odomykajú, až kým sa nedopracujete k finále pri Waterloo, kde sa zavŕši cisárov osud. No a potom je tu multiplayer, kde vstúpíte do pozemných

alebo námorných bitiek, alebo sa pokúšate dobyť nepriateľskú pevnosť. Čerešničkou na torte je kompletná multiplayerová kampaň.

Bojiská ponúkajú rôznorodé prostredia, od trávnatých stepí, cez zasnežené pláne, až po púšte. V boji sa uplatnia vojaci vyzbrojení puškami, jazda vyzbrojená šablami, ale aj beduíni na ťavách a v krajnom prípade domobrana, nechýba delostrelectvo a ďalšie užitočné posily. Ponuka je bohatá. Jednotky majú rôzne parametre, nadobúdajú skúsenosti, aplikujú rôzne útoky, menia formácie, používajú špeciálne bojové režimy, môžete im zadať, aby si našli krytie. Bojuje sa tradične v reálnom čase, s možnosťou dať pauzu, alebo zrýchliť hru a na väčšinu úkonov, vrátane zmeny kamery, postačí myš. Potešia rôzne menšie vylepšenia, vďaka čomu je koordinovanie bojov ešte jednoduchšie. Taktickú výhodu pred začatím bitky má vždy strana so skúsenejším veliteľom. Rozostavuje totiž jednotky ako druhá v poradí a vidí počiatkové pozície súperových vojsk. Výsledok boja v ťaženiach môže byť generovaný počítačom, pri dobýjaní miest je možné oslabiť ich obliehaním, alebo požadovať okamžitú kapituláciu. Po víťazstve ich buď vyplienite a tak nasrdíte obyvateľov, alebo uprednostníte mierové ovládnutie sídla, kde ale oželiete veľkú jednorazovú finančnú injekciu. Hra neopomína námorné súboje v reálnom čase, ktoré boli do Total War úspešne zaradené v predo-





šlom titule.

Aj manažment sa pridáva mechanizmov, ktoré fungovali v Empire: Total War. Čiže staviate priamo v mestách, ale aj na lokalitách mimo centra, ktoré prinesú príjmy navyše, uplatnia sa pri dopĺňaní stavu vojsk, ale môžu byť aj okupované nepriateľom. Budovy sa stavajú v istej nadväznosti a niekedy vyžadujú vývoj určitej technológie, ktorý podobne, ako výstavba, prebieha na ťahy a obsahuje vzájomne viazané vynálezy. Aj na globálnej mape zachytíte menšie novinky a vylepšenia. Pri mestách vidíte nie len ukazovateľ stavu vojska, ale aj obranyschopnosť sídla. Pri postupe môže vaše vojsko zachvátiť choroba a hladomor a aj v boji sú zjavne oslabené pri nehostinných podmienkach na púšti alebo v drsnnej zime.

Napoleon: Total War je zjavne vylepšenou verziou titulu Empire: Total War. Prináša hlavne viacero menších vylepšení a opäť o niečo pôsobivejšiu grafiku. Bojiská sú pekné, plastické s množstvom objektov, počasím, efektmi a realistickou oblohou. Globálna mapa má tiež

pekný 3D kabátik, je prehľadná a dobre sa na ňu díva. Tvorcovia skutočne vyladili všetko, čo sa dalo, až na jedno. AI je na tom stále biedne, hoci pathfinding jednotiek na mape celkom ujde.

Počítačový oponent robí hlavne na bojiisku absurdné chyby. Napríklad niekedy zbytočne štiepi a nezmyselne posielajú do útoku svoje vojská. To by sa dalo prežiť, ale kameňom úrazu je bojovanie, kde sa jednotky ukrývajú v budovách. Nejde o to, že nasúkať vojakov môžete len do vybraných budov, problémom je, že AI si s vojakmi v domoch neraz nevie dať rady. Konkrétny príklad: pri obrane som umiestnil do dvoch budov v meste niekoľko formácií. Prvý objekt nepriateľ ostreľoval delami, čo je rozumné. Mojih vojakov útok zdeptal a chceli ujsť. Lenže hoci vyvesili bielu vlajku, nedokázali opustiť čiastočne zruinovaný dom. Stratil som nad nimi kontrolu do konca hry, hoci za normálnych okolností by po úspešnom ústupe takmer kompletná formácia ešte bola schopná nastúpiť do boja. Zbytok mojej pechoty v druhej budove strieľal na nepriateľov, čo ju

obklúčili. Súperovi pešiaci nabehli dovnútra a keďže na moje tri formácie nemali, podľahli. Nepriateľovi zostali len pojazdné jednotky, ktoré nedokázali útočiť na budovu a tak len bezhlavo pobiehali po okolí. Moji vojaci prestali strieľať, utíchli aj súperove delá. Zvítazil som po uplynutí časového limitu.

Musím však povedať, že AI a zjavné problémy s počínaním vojsk v boji, sú jedinou výraznou závadou hry. A tú navyše tlačí do úzadia skvelá novinka, ktorú som si úmyselne nechal až na koniec. Je to zaujímavá možnosť využiť aj v singleplayeri zručnosť iných živých hráčov a to pri vstupe na bojiská. Vtedy totiž úlohu počítača môže prevziať druhý hráč, ktorého hra vybrala spomedzi záujemcov na internete. Takže sa ocitnete zočivoči nepredvídateľnému protivníkovi, ktorý vás môže zaskočiť taktikou, na akú sa AI rozhodne nezmôže. Tento prvok je skutočne osviežujúci a hoci bol dodatočne aplikovaný v Empire: Total War, za svoj úspech vďačí Napoleonovi.

Napoleon: Total War pokračuje v úspešnej tradícii a rozhodne nerobí hanbu



sérii Total War. Dominuje najmä v online multiplayer. Jedná sa o jeden z najlepších kúskov série, hoci priniesol len jednu výraznú inováciu, ale o to pozoruhodnejšiu. AI síce zlyháva, ale kedykoľvek sa dá nahradiť umom iného živého hráča, ktorý spestrí aj boje v ťažení pre jednotlivca. Pripravte sa na atraktívny zážitok v znamení veľkého francúzskeho cisára! Je síce ešte len počiatok sezóny, ale už tu máme prvého kandidáta na stratégiu roka.

Branislav Konút

HODNOTENIE

- + zapojenie iného hráča do boja v single-playeri
- + viacero menších vylepšení
- + bohatá ponuka herných režimov, vrátane multiplayerovej kampane
- + atraktívny vzhľad a výborná atmosféra
- AI je na tom dosť zle
- málo ďalších hrateľných frakcií
- menšie technické chyby

8.5





GRAN TURISMO 5

Správy chodia vždy v dvojakej podobe. Začnime tou zlou. Na číslach záleží. Nie je to tá tisícica v garáži Gran Turismo 5, pretože toto je nedosažiteľná méta aj pre fanúšikov a treba na ňu hľadieť s bázňou a rešpektom. Príležitostným konzumentom sa zatočí hlava a opakovane, prízvukujem, opakovane prepadnú skúške v pokuse o zdolanie Olympu. Gran Turismo 5 nie je pre každého. Až toto je tá ZLÁ správa. Tou dobrou je, že po piatich rokoch ju Polyphony Digital a Kazunori Yamauchi dokončili, teda uviedli na trh v takej podobe, v akej sa práve nachádza – verzia 1.02.

Už v Prologue bola otestovaná metóda upravovania herného kódu cez jednotlivé Spec verzie a práve táto rozviazala ruky vývojárom a dovoľuje za behu meniť veci, ktoré chýbajú, sú zle zakomponované alebo potrebujú opraviť. Väčšina

z nich zákrok znesie a čo je najlepšie, nebude vidieť chirurgický zásah. Zoberme si napríklad taký online komponent, čo je doposiaľ nepreskúmaný segment pre tokijské štúdio. Obmedzenia po aplikovaní patchu popustili, ale stále sa zápasí s nefunkčnými časťami spôsobenými preťaženými servermi, ktoré bohužiaľ ovplyvňujú aj offline hru. Gran Turismo 5 chce byť stále pripojená, má vlastnú sociálnu službu nie nepodobnú Autologu z NFS, konštantne máte prehľad o dianí medzi priateľmi, no niekedy sa platí daňou vysokou.

Počas nášho záťažového 24 hodinového testu sa online pretek stal osudným, keď hra zamrzla a reštart konzoly si zobral so sebou aj uloženú pozíciu. Nie je to štandardná situácia, ale extrém. Môžeme viniť nedostatok výkonovej kapacity alebo stá tisíce hráčov, ktorí sa snažia ko-

nečne zmerať si sily medzi sebou? Gran Turismo 5 je nenážraná a náročná. Je ako osudová láska, zasiahne vás nečakane, ale pre dlhodobý vzťah musíte byť trpezlivý, odpúšťať, až potom bude stmelený na stovky hodín. Polyphony Digital vytvorili racing tak vyčerpávajúci, že ho môžete s kludným svedomím hrať rok a ak mu prepadnete, tak vás bude prenasledovať neustále. Bez kompromisov to však nejde.

Štandardná výbava

Nie je tajomstvom, že ponuka vozidiel je rozdelená na dve časti – štandardnú a prémiovú. Aby rozdiely neboli priepastné, tak modely s nižším počtom polygónov, takmer nepriehľadnými sklami a absenciou pohľadu z vnútra, sa predávajú pod názvom ojazdené. Väčšinou potrebujú vymeniť olej, generálku motora



komfortom nemá nič spoločné. Malé ikonky v kombinácii s veľkými panelmi, číslami a malými info boxami dávajú zmysel až po mnohých hodinách. Vrcholom sú popisy s tak malým fontom, že na Full HD paneli ich máte problém prečítať. Layout je krkolomný a práca s ním je nanajvýš nepohodlná. Auto sa dá meniť iba v garáži, nie tesne pred eventom, ani vo foto režime, ak daný voz nemáte, musíte ísť k dilerom a potom naspäť, čo nejakú tú minútku dve trvá. Kým sa zorientujete v ponuke ojazdených áut, zabudnete vlastne aké potrebujete na tú prekliatu taliansku skúšku veteránov.

Hra vás nechá vyčkávať, pri každej zmene, pri každom vnorení do me-

nu prichádza loading, potom uloženie pozície a medzitým inštalácia na disk, ktorá skrhuje nahrávacie časy na únosnú hranicu. Dokonca si počkáte v rade u dílera, pretože ponuka sa mení každý deň (ten herný). V mojom prípade sa ani počas stovky dní nespřístupnila po-

nuka amerických pick-upov. Kreditov je tak málo, že si môžete dovoliť málo, a kúpa nesprávneho auta vedie k opakovaniu už odjazdených eventov, pretože v online za jazdy nedostanete žiadne skúsenostné body ani peniaze. Online sa nemazná, nemá ani matchmaking a dokonca ani rebríčky. Tak potom o čom je Gran Turismo 5?

Vysokooktánový dlh

Nemá to nič spoločné s aktívnym hrami ani s grindovaním peňazí ako v ktorýchkoľvek inej hard core RPG, ani s vybrusovaním jazdy na Zelenom pekle snažiac sa prekonať rekord Nissanu GT-R. Hra si ma získala v momente, keď jazzový úvod zachytávajúci proces výroby auta vystriedal mimoriadne energický nástup My Chemical Romance. Stačil jeden pohľad na preexponovanosť záberov, skákajúcu štvorkolku pod ohňostroj, horiace kotúče bŕzd Brembo, driftujúce RX-7 a špeciál Ferrari 330 P4, na šasi ktorého sa dá každého nitu dotknúť a potom ten dravý rev Nascaru, ktorý trhá úvodné obavy na cucky a otvára sa ako žiaden iný. Je to len intro, moc je tak veľká, že som paralyzovane sledoval nasledujúce tri hodiny dokonale zrežované replaje, pretože Polyphony majú na opakovačky patent. A to som, prosím pekne, čakal na túto hru päť rokov!

Od štúdia, ktoré má vyhradený jeden tím len na renderovanie, režirovanie videí a trailerov, sa nečakalo nič iné ako

alebo upraviť výkon tak, aby boli pre nasledujúci pretek konkurencie schopné. Štandardné autá tvoria viac ako 2/3 ponuky, čo je závatná časť. Ide o modely, ktoré už debutovali v GT PSP a GT4, čo je poznať na prvý pohľad. Polygónová injekcia nedokázala zamaskovať nedostatky na jemných líniách ani zakryť zubatosť textúr na pohyblivých častiach ako vysúvacie svetlomety. Na jazdný model to má pramalý vplyv, no vizuálne kazí dojem, ak polovica štartovacieho poľa vyzerá ako z budúcnosti a zvyšok vrátane vás ako deduško večerníček.

Prvou prekážkou GT5 nie je garáž, ale základný komunikačný jazyk front-endu – (ne)prehľadnosť. Menu navrhnuté s komplikovanou strohosťou skrýva mnohé výzvy, s



perfekcionizmus. Nejde ani tak o vizuálnu prezentáciu, ktorá ohromí, ale práve dynamika a rýchlosť z jazdy umocnená nedočkavosťou prevetrať tie autá. Jedna vec je, ak sa perspektíva začína triasť a volant kope ako divý, pretože si to rúbate 350 km/h v Zonde na rovinke okruhu De La Sarthe, druhou je, ak pocit z rýchlosti dokáže hra reprodukovateľ pri doposiaľ neprekonateľnom evente – jazde na minibuse Volkswagen, ktorý nevládze prekročiť ani povolenú rýchlosť v meste. A to nehovorím o vytrvalostnom evente Bern - Rím, kde meníte na každej etape auto a celá súťaž vrcholí nočnou jazdou na volantom Lamborghini. Keď vám pred cieľom oblohu osvieti ohňostroj, viete, že ste blízko, ale povoliť nemôžete.

Toto je parketa, kde má Gran Turismo 5 navrch. Periférne stačí sledovať kilometrovníky a viete, kedy zošliapnuť brzdy, keď pretne vašich 12 hodín veža v Madride, viete, že z kruhového objazdu môžete plne akcelerovať. Stačí počúvať a dokonalá súhra jazdca a auta sa zosynchronizuje do orchestra, ktorý dirigujete krídlami sekvenčnej prevodovky a dvomi pedálmi. Zo stonania motora viete vyčítať mnohé, novo nasamplované vzorky vám dovoľujú plne sa sústrediť na asfalt, pretože počujete, aký máte zaradený rýchlostný stupeň a viete, kedy si môžete dovoliť točiť o milisekundu dlhšie pri 9000 rpm tesne pred preradením. Auto robí to, čo chcete vy a plnú kontrolu vám zaručí iba kvalitný volant so silným force feedbackom, ktorý odporúčame všetkými desiatimi. S gamepadom je

možné tiež hrať aj si dovoliť agresívnejšiu taktiku vzhľadom na absenciu poriadneho deštrukčného modelu, no skutočný zážitok z jazdy vám zabezpečí iba volant.

Je absolútne jedno, či práve sedíte v nadupanej Impale a lížete dvojmetrové mantinely ľavotočivého oválu alebo štartujete prvé kolo v miniatúrnych motokárách s maximálkou niekde okolo 136 km/h. Keď sa blížite k výkonnostnému stropu a idete na doraz, tak to dá autičko aj najavo. Symbióza pocitu z rýchlosti, vynikajúcej odozvy a kontroly nad ovládaným vozom je bezchybná. Aj bez toho, aby ste vedeli, v čom sedíte, viete, kde má auto ťažisko, či má krídlo, odhadnúť môžete aj výkon a trúfam si povedať, že pri cviku sa trafíte aj do výrobcu. Také maličkosti ako náhon, váha alebo odhalenie športovej prevodovky či tuhšieho podvozku sú samozrejmosťou.

Bude horšie/lepšie

Séria Gran Turismo nikdy nebola o jednom aute ani o personalizovaní vlastnej zbierky, tuning však hrá veľkú rolu už od štvrtého dielu. Modifikácie pod kapotou je možné previesť aj na štandardných modeloch (u ktorých to naozaj má zmysel), dokonca sa dajú vymeniť aj celé body kity, nainštalovať krídlo či predný spojler. Detailnejšie hrabanie sa vo výbave dovoľí meniť svetelnosť podvozku, tuhosť tlmičov, celú geometriu zaveseňia kolies, spevnenie šasi, odľahčenie skiel, pomer brzdných síl atď. Polyphony



NÁVRAT LEGE

Digital tie autá miluje viac ako seba a nenechá ich rozbiť, deštrukčný model je preto taký, aký je. Takmer zanedbateľné vizuálne zmeny, krčenie sa plechov, odpadávajúce nárazníky hrajú rolu v deštrukčnom derby, nie na okruhoch, kde je dôležitá čistá jazda. Čo skutočne nahnevá, je tupý zvuk nárazov, žiadne bubienky trhajúce kvílenie plechu na plech ani





NDY

iskrenie o mantinely.

U tak veľkého vozového parku je to pochopiteľné, ale muselo tých áut byť skutočne toľko? Polyphony Digital treba pochváliť za výber dvoch stoviek premium modelov, ktoré pokrývajú všetky triedy až po bizarné modely obožľivníkov či takmer neudržateľné žehličky určené pre 24 Le Mans. V kampani na-

zvanej GT Life môžete eventy prechádzať na vlastnú päsť alebo to za vás môže odkrútiť partia pilotov, ktorá sa každým eventom zlepšuje. Opäť tu platí, že trpezlivosť ruže prináša, pretože aj keď je váš zverenec vo vedení, môže z toľkej radosti a tlaku na psychiku dostať v poslednej zákrute hodiny. B-Spec sa tvári ako doplnok, ale odomyká úplne iné autá za víťazstvá.

Vybrusovanie techniky a časté opakovanie eventov preveria vaše pevné nervy aj trpezlivosť. Postupné levelovanie, sprístupňovanie vyšších súťaží a možnosti kúpy výkonnejších vozov sa od úrovne 10 neuveriteľne vlečie. V neskorších fázach už ani nové auto nestačí, ale investovať treba do úprav, odladenia a potom drilovať trate, pretože na tri kolá sa jazdí iba v triede Začiatočník. Ak od začiatku nikoho netrápi, je skôr na smiech, neskôr nasadzuje tempo, jazdí presne a na doraz. Dokonca na rovinke dokáže predbiehať, pri preplnenej ceste vás ale neváha nabráť. Šampionáty, časovky, súboje značiek, challenge, rýchlostné skúšky, jazdy zručnosti, prepracovaná autoškola a kráľovské špeciálne eventy, ktoré v racingoch nemajú obdoby, vás zamestnajú na desiatky hodín kvôli nárokom na medailové a jediné bodované pozície. Hra dokáže aj po





TISÍC VOZIDIEL, VYSKÚŠATE

mnohých reštartoch a skúškach motivovať,

niekde stačí získať bronz a povieť si, že to pri ďalšom pokuse skúsíte na striebro a keď je už medzi striebrom a zlatom tak nízky rozdiel, tak prečo to neskúsiť znovu?

Legenda v izolácii

Na strane online toho na prvý pohľad GT5 neponúka. Do každej vytvorenej miestnosti sa môžete napichnúť 16-miestnym kódom, ak sa nenachádza v náhodnom výpise. Vzhľadom na absen-

ciu pozvánok a matchmakingu, toto bude asi jediný istý spôsob, ako sa napojiť na vytvorenú hru ľuďmi, ktorých nemáte v zozname. Lobby je šikovne vyriešená tak, že po výbere auta sa môžete vybrať na okružnú jazdu, ktorá končí odpálením preteku. V online sa dá jazdiť tradičný Race a mód Shuffle, kde sa autá priraďujú náhodne, pričom víťaz získa pomalšie a porazený rýchlejšie a výkonnejšie vozidlo. Po novom patchi je už možné definovať aj váhový a výkonnostný limit, dajú sa preddefinovať povinné nastave-

nia (ideálna stopa, typ pneumatík, ASM), určiť poradie štartovného poľa (rýchle vzadu, pomalé vpredu), aj vybrať z garáže napríklad určené autá. Možností je veľa, ale komfort konkurencie a predovšetkým stabilita je niekde inde.

Medzi priateľmi môžete zdieľať trate, odomknuté farby laku, zvuky klaksónov, karty do automobilového múzea, darovať im vozidlá, alebo si ich len vystaviť na obdiv ako aj fotky z Photo režimu. V hre funguje interná pošta, správy a nástenka, ktorá má zmysel až pri skutočne



Gran Turismo 1 - 1997



Gran Turismo 2 - 1999



Gran Turismo 3 - 2001



veľkom počte priateľov. Ostatne ako každá iná sociálna služba. Opäť výborným je vlastný televízny kanál GT TV, kde sa už teraz nachádzajú zdarma videá, ktoré sa dajú rovno konvertovať do PSP. Otázkou je ich cena za ponúkanú kvalitu, niektoré by som osobne nestiahol ani zadarmo.

Pre zintenzívnenie zážitku ponúka Gran Turismo 5 3D mód, ktorý doporučujeme aspoň vyskúšať. S tretím rozmerom sa výborne pracuje pri odhadovaní vzdialeností, práca v zákrutách je tak istejšia. Prehĺbenie priestoru sa tlačí za televízor nie pred ani na hranice periférneho videnia. Dojem z 3D je napriek tomu výborný, dokážete pohodlne

VŠETKY?

bovke, vidíte každé jedno rebro na ventilácii, rozlišujete použité materiály v interiéri, vnímate objekty za sklom, čo oceníte prevažne vo foto móde. Grafická stránka u štandardných modelov počíta s polygónovou injekciou a preto ich vystaviť v japonskej dedinke pod sakurami nemôžete, zato s Premium modelmi môžete robiť s prepracovaným fotoaparátom divy.

A možno až tu pochopíte, že Polyphony Digital to myslí s autami tak vážne ako sa len dá. Snahu o udržanie kroku s kon-

kurenciou, ktorú si vychovali na prsiach, im nemožno zazlievať. V drsných podmienkach racingov vavrín môže nieš iba jeden. Čert zober čísla, keď sa vám otvorí najširší vozový park, o akom sa vám ani nesnívalo, tak si budete želať, aby tých áut nebolo toľko. Každé jedno auto z tej tisícky má svoju históriu, má svoje parametre a minulosť, každé jedno je súčasťou obrovského stroja, ktorý bude nutné ešte doladiť updatmi.

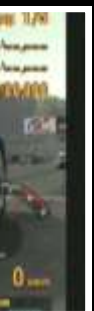
Nemôžeme prehliadnúť Yamauchiho šialenú posadnutosť perfekcionizmom, ktorá stála štúdio roky v izolácii, čo sa odráža na spiatočníckom prístupe a takmer identickej stavbe kampane ako v štvorke. Polyphony Digital robí tú istú hru, zdokonaľuje ju, ale do vytúženého cieľa chýba ešte jedna dĺžka auta. Radosť z jazdy je individuálna, nedá sa zmerať ani porovnať tabuľkami či vykladať nejakým grafom. Gran Turismo 5 ho však dokáže zreprodukovať s akýmkoľvek autom a s milimetrovou presnosťou. Byť objektívny u tejto hry je nemožné, pretože pri čítaní týchto riadkov sa mi tlačia slzy do očí. Radosti.

U mňa bezkonkurečne najlepší racing pod slnkom a jazda na pokraji možností aktuálnej generácie konzol, z postu šéfredaktora musím však ubrať penalizačný bodík, pretože konkurencia sa už nachádza niekde inde a roky vývoja sa začínajú podpisovať pod kompromisy. Korunu racingov sa nepodarilo získať, nech žije kráľ! Nezabúdajme, že legenda je len jedna a bez nej by racingy neboli tam, kde sú teraz. Stretne sa na trati!

Pavol Buday

HODNOTENIE

- + dychberúce replaje
- + nekompromisný zážitok z jazdy
- + maniakálna detailnosť Premium modelov
- + force feedback a precíznosť ovládania volantom
- + neuveriteľná výdrž kampane
- + sociálny aspekt online
- + špeciálne eventy (motokáry, WRC, NASCAR, Top Gear)
- offline hra závislá na pripojení
- v úvode jednoznačne problémy s online
- slabá ponuka MP módov, chýbajú rebríčky
- častý loading
- vysoký počet upscalovaných modelov tratí a áut
- v úvode takmer neexistujúci damage
- absencia značky Porsche



Gran Turismo 4 - 2005



Gran Turismo PSP - 2009



FALLOUT NEW VEGAS

Niektorí jasalí, iní boli rozčarovaní. Nikto však nezostal chladný. Nie každý privítal Fallout 3 s ováciami, ale väčšina hráčov prišla preinačenému pokračovaniu kultovej RPG na chuť. Zachutí aj new Fallout v New Vegas?

Zachutí, aj keď už nerozčerí hladinu RPG tak búrlivo ako trojka. Prečo je to tak, v čom je najnovší prírastok v postapokalyptickej RPG iný, v čom lepší, v čom horší? Na všetky tieto otázky by sa v podstate dalo odpovedať stručne – v ničom. A práve to je negatívom, hoci mnoho hráčov bude paradoxne práve preto spokojných. Ide skrátka o to, že od novej plnohodnotnej hry sa prirodzene očakáva určitý pokrok v porovnaní s jej predchod-

com. Fallout 3 a New Vegas by ste však od seba na prvý pohľad nerozoznali, a ani na druhý. Veľa nového tu totiž skutočne nenájdete a aj keď sa hráčom dostáva do rúk solídny celok, skôr by sa dalo hovoriť o masívnej expanzii, ako o plnohodnotnom pokračovaní. A tomu by mala zodpovedať aj cena.

Zápletká tentokrát nie je taká pompézna ako v predošliých Falloutoch.

Do hry nevstupujete v úlohe mecenáša, ktorý má zachrániť kolóniu, či dokonca celý svet. Váš prvotný cieľ je oveľa pros-

tejší a motivácia stará, ako ľudstvo samo - pomsta. Všetko sa začína vašou smrťou. Ale neobávajte sa, nebudete po svete blúdiť ako duch ani sa z vás nestane univerzálny vojak ako v istom akčnom filme. Hoci ste už zavoňali fialky odspodu a medzi rebrami uviazla guľka, váš život predsa len nevyhasol. Stále pulzujúci tep si našťastie všimol svojský robot Viktor a domorodci z postapokalyptickej dedinky vás dali do poriadku. A tušíte dobre, pôjdete hľadať osobu, ktorá vás chcela poslať na večnosť a k tomu čip, ktorý ste mali doručiť v úlohe poslíčka. Neprezradím



Hra ponúka no

strov. Väčšinu hry však strávite mimo tohto rajského mesta, ktoré si žije vlastným životom a od ruín starého sveta ho delí neschodný múr a robotické hliadky. Takže očakávajte klasické putovanie po nehostinnej krajine, kde navštívite malé schát-

snaží o určitú formu dominancie. Líšia sa prioritami, ale aj vzhľadom. Po stopách starovekého Ríma kráča Cézarova légia, iná sekta je poznačená vplyvom Džingischána, o vojenskú disciplínu sa snažia jednotky NCR a Bratstvo ocele sa ukrýva spolu s najmodernejšími vynálezmi. A nájdete aj ďalších a neraz sa stanete aj svedkami ich vzájomných konfliktov.

Hlavný príbeh sám o sebe veľa času nezaberie, ale vyžaduje aspoň do istej miery plniť vedľajšie úlohy, takže herný čas sa



rané mestečká, továrne, či jaskyne. Spoznáte aj rozmanité osudy ďalších vaultov,

vám, aké bude finále, ale je možných hneď niekoľko rôznych zakončení.

Hľadanie darebáka v károvanom saku vám zaberie väčšinu času a ako inak, zaviedie vás do New Vegas, raja hazardu, blikajúcich neónov, prostitútok a gang-

napríklad sa ocitnete v „dvadsaťdvojke“, kde nevydarený experiment spôsobil rozmach bujnej a bohužiaľ smrtonosnej vegetácie. Okrem pomoci domorodcom a hľadania indícií si budete budovať reputáciu u viacerých klanov a spoločenstiev. Niektoré sú horšie, iné lepšie, každé sa

môže natiahnuť aj na viac ako dve desiatky hodín. Úloh je habadej a sú rozmanité, ako sme zvyknutí vo Falloutoch. Niektoré z nich sú priam unikátne a stereotyp pri ich plnení nehrozí. Pátranie po zlodejovi vo vojenskom sklade, vyhánanie „duchov“ z raketovej továrne, či vylákatie podozrivého pred hlaveň pomstychtivého snajpera, to je len zlomok toho, na čo sa môžete tešiť. Medzi nepriateľmi sú



ové územie, niekoľko noviniek a Fallout 3 herný štýl



Grafika ostáva na úrovni Fallout 3.



Váš plechový záchranca. Zachránil vám život, ale má niečo zalubom.

starí známi, ale aj nováčikovia, mutanti, ghoulovia, párači, roboty, zmutované zvieratá a na scénu sa vrátili geckovia.

Váš hrdina sa rozvíja, bojuje a hrabe v inventári klasickým F3 spôsobom. Číže mu stanovíte atribúty a za skúsenosti pri každej novej úrovni prihadzujete body do početných aktivít. Vďaka tomu je výrečnejší, lepšie manipuluje s určitými zbraňami, ľahšie sa nabúrava do počítačov, či otvára zámky. Samozrejme pridávajú aj obľúbené perky s vybranými bonusmi. Inventár, mapy so značkami lokalít, štatistiky a všetko potrebné má opäť na starosti Pip-boy. Oproti Fallout 3 skutočne žiadna šokujúca zmena. Boj taktiež nedoznal zásadné úpravy a využijete klasický real-time akčný režim, aj taktický V.A.T.S. s obľúbeným zameriavaním častí tela. Poteší možnosť upiecť si s použitím bylín a mäsa niečo na ohni. Alebo samostatne vyrobiť z bordelu muníciu, pokročilé predmety a dokonca stimpak. Na to je ale treba aj ohnisko alebo pracovný stôl. Praktické, ale v RPG hrách už neprekvapivé, podobne ako úložné schránky na veci.

**Za zmienku stojí
voliteľný hardcore mód.**

Bez ohľadu na zvolenú základnú

obtiažnosť hry vám sťažuje postup a pridá trochu realistikosti. Čo znamená, že musíte aspoň priebežne jesť, piť a spať, aby ste neboli dehydrovaní a vyčerpaní, inak sa znížia vaše výkony a atribúty. Navyše zranené končatiny dáte do poriadku iba pomocou doktorského kufríka alebo návštevy u lekára. Stimpak to nespraví. Spestrením postupu je hranie s domorodcami s nazbieranými kartami a neskôr kasínové minihry so žetónmi ako

Vitajte v Las Vegas budúcnosti

Black Jack a ruleta. Popri tom sa upravilo menu pri komunikácii so spoločníkmi, ktoré je teraz vo forme kruhu s voľbami. Pribudli nejaké zbrane a možnosti ich vylepšenia, nové perky, predmety, útoky pri kontaktnom boji. Pekné, ale po dohraní Fallout 3 so všetkými, niekedy až bizarnými expanziami, prípadne s módmi od komunity, vás New Vegas skrátka nedokáže ohromiť. A nikde som nenatrafil na pojazdné auto, alebo aspoň bicykel



Vivat New Vegas, raj kasín, hazardu a prostitúcie!



Geckovia sa vrátili. V.A.T.S. tiež.



Voľne poletujúca Cézarova légia. Jedna z frakcii v hre.



Prostredie hry je rozsiahle, žiaľ stále chýbajú vozidlá.

a to ani vo Vegas, čiže v tomto smere sa tvorcovia veľmi nepochlapili.

Grafika a užívateľské rozhranie opäť bezuzdne kopírujú Fallout 3. Ale engine je stále slušný a dizajn nových lokalít menej frustrujúci, čiže žiadne stereotypné blúdenie schátraným metrom. Zasekávajúce sa postavy neraz sčasti zaborené v teréne, to už ale pekne nevyzerá a v podstate je to jediný vážny kaz hry, keď neberieme do úvahy (kvalitnú) recykláciu Fallout 3.

Atmosféru postapokalyptického New Vegas som si naplno vychutnal. Nezažil som však žiadny wow moment, ako sa mi stávalo pri objavovaní čara Fallout 3.

Skrátka všetko staré, známe, trochu prifarbené, skutočne zábavné, ale už nie pôvodné. V podstate rovnaký sloh som už raz čítal a preto mi nemajte za zlé, že ho tentoraz nemôžem oznámkovať jednotkou s hviezdíčkou. Pre vás však z toho vyplýva nasledovné, ak sa vám páčil Fallout 3, bude vám chutiť aj New Vegas. Ak vám trojka nesadla, neprehltnete ani túto hru. Pretože, povedané rečou básnika: "Nič nové na svete, dáme si repete. Fallout 3 je tu zas, na ceste do Vegas."

Branislav Kohút

HODNOTENIE

- + realistický hardcore režim
- + kasínové minihry
- + pestrý sortiment úloh s rôznorodou náplňou
- + niekoľko možných zakončení
- recyklovaný Fallout 3 bez výrazných noviniek
- zasekávanie postáv v teréne

8.5

ALIENS vs PREDATOR™

RECENZIA



Akčná / Rebellion / Xbox360, PS3, PC



ALIEN VS P

Najnebezpečnejšie rasy našej galaxie sa stretávajú na novom bojisku. Presnejšie povedané dve najnebezpečnejšie rasy - votreci a predátori, tých sprevádzajú slabí, ale po zuby vyzbrojení ľudia. Dokážu zvíťaziť a raz a navždy sa zbaviť hrozby? Dokážu vôbec prežiť?

Podobne ako v prvých dvoch Aliens vs Predator hrách aj v tretej nás čaká konflikt troch rás, tri kampane a pestrá ponuka multiplayeru s kooperačným módom. Rebellion aj tentoraz zapracoval a priniesol to, čo hráči od série čakajú - horor, brutalitu a oddanosť. Horor zažijú hráči za po zuby ozbrojených ľudí, brutalitu si vychutnajú v kampani predátora a oddanosť matke preukáže votrelec. Všet-



posvätného miesta a do akcie sú povolani aj mariňáci. Boj troch rás môže vypuknúť.

Mariňáci dostanú najbohatšiu a najfilmovejšiu kampaň, v ktorej sa stretnú nielen s dvomi mimozemskými rasami, ale aj so sériou prekvapení. Zakrádajú sa v útrobách staníc, kde na nich z temnoty skáču facehuggery, zažívajú záplavy v tme sa mihajúcich votrelcov a vonku si na nich počkajú nebezpeční, silní a neviditeľní predátori. Arzenál na ich likvidovanie je náležitý nebezpečenstvu a ponúka presne to, čo budete potrebovať - hrubú silu a veľkú kadenciu. Pištole, brokovnice, automatické pušky sú základnou výzbrojou. Plameňomet a automaticky zamieraný guľomet je chuťovkou navyše. Ako sa na správnu ľudskú jednotku patrí, vaši parťáci sú vždy po ruke, sprevádzajú vás, pomáhajú a spolu s pípaním lokátora dotvárajú tu pravú votreleckú atmosféru.

V kampani predátora preberáte mladého učníka, ktorý práve zložil skúšku dospelosti a vydáva sa na lov trofejí. Niet vhodnejšej príležitosti na dokázanie svojej sily a zaujatie miesta v spoločenstve ako práve vyvolaná situácia v jednom z ich chrámov. Oproti mariňákovi je kampaň otvorenejšia, viac zameraná na vonkajšie oblasti a vďaka skokom sa ponúka nový pohľad na bojisko. Ten doplní iný, neviditeľnosti viac stealth orientovaný prístup k boju, budete sa plýžiť za nepriateľmi, brutálne im vytrhávať chrbtice a trhať ich na kusy. Prioritou kampane nie je likvidá-

cia všetkého živého, budete objavovať tajomný svet chrámov, históriu predátorov a aj vaše poslanie. Budete niečo ako Lara Predator Croftová a to vrátane skokov.

Tretí príbeh uzatvárajúci trilógiu je za votrelca, ktorý uteká zo zajatia, aby pomohol a ochránil svoju matku. Jeho kampaň je iná ako predošlé dve, sústreďí sa na šachty, rýchle útoky a miznutie v tme. Nemôže sa spoliehať na žiadne zbrane, len na svoje drápy a chvost. Bude loviť vojakov, jedného po druhom, odhryzávať im hlavy, alebo bezbranným pracovníkom priliepať facehuggerov. Keďže votrelec cíti nepriateľov cez steny, ich lokalizácia a likvidácia bude jednoduchá, podobne ako celá jeho kampaň. Štýlovo je zameraná na hľadanie cesty vpred cez levely a ponúka doslova prízemný pohľad na situáciu na planéte.

Vytrhávajúce chrbtice, zasádzanie facehuggerov a rozsievanie miliónov nábojov vám zaberie približne 6 - 7 hodín. Za ten čas prejdete šesť rozsiahlych prostredí trikrát, ale vždy inou cestou. Vzhľadom na to, že autori zapracovali skóre systém a sledovanie prechádzania levelov, hra nemusí končiť pri siedmych hodinách. Môžete skóre vylepšovať a pokúšať sa prejsť levely najefektívnejším využívaním schopností danej rasy. Ak by vás to nebavilo, singleplayer ponúka malý bonus v survivor móde, kde sa budete s mariňákom snažiť prežiť čo najdlhšie a obrániť sa pred návalom votrelcov. A ak by vám

REDATOR

ky tri kampane zachytávajú rovnaký konflikt, rovnaké miesto, ale motivácia, cesta a cieľ je vždy iná. Zároveň sa mení aj hrateľnosť každej z postáv, takže hra prakticky ponúka tri rozdielne herné zážitky v jednom balíku, aj keď v rovnakých prostrediach.

Celý príbeh novej AvP hry otvára Charles Bishop Weyland (Lance Henriksen), šéf korporácie Weyland, ktorý prahne po poznaní a ovládnutí nebezpečných rás. Keď na jednej z planét ľudia nájdu pyramídu so symbolmi votrelcov a predátorov, neváha, priletela, aby ju otvoril a dohliadol na ovládnutie jej obsahu. Plány však nejdú tak, ako sa čakalo, votrelci utekajú, predátori zachytili zneuctenie



aj to bolo málo, spustíte si kooperačnú hru, ktorá umožní zaujať obranné postavenie štyrom mariňákom. Vtedy začne skutočná zábava a skutočné návaly nepriateľov.

Hodiny ďalšej zábavy ponúka kompetitívny multiplayer, či už deathmatchi, kde sa proti sebe pustia hráči s ľubovoľnou vybranou rasou. Možno trochu nevýhoda pre mariňákov, ale naopak výhodu dostanú v Species DM móde, ktorý je tímový a donúti ich spolupracovať. Mixed Species umožní pridať viac taktiky do tímu s viacerými rasami. Zaujímavé módy, ktoré dodajú jedinečnosť, sú: Infestation, v ktorom sa jeden votrelec snaží

likvidovať skupinku mariňákov (koho zabije, stáva sa votrelcom) a Predator Hunt, kde sa skupinka mariňákov vydáva loviť predatora (kto ho zabije, stáva sa ním). Záleží od vkusu, či vám multiplayer sadne, alebo nie. Je to starý štýl bez upgradov, postupovania v rankoch, ale vďaka rozmanitosti rás a brutalite má svoje čaro a ponúka zábavu.

Graficky je AvP na vysokej úrovni a to hlavne na PC na maximálnych nastaveniach. Samotná záťaž na grafiku nie je veľká a 60 fps z hry na priemerných kartách dostanete bez problémov, ale minimálne 3 -4 GB si vyžiada najvyššia kvalita textúr (pri 2 GB pamäte použijete Normal

textúry, respektíve High, ak ešte máte Windows XP), s ktorými sa autori naozaj pohrali a jedinečne dotvárajú detaily tohto temného sveta. Hru si síce vychutnáte na plno na DX9, ale pridaný DX11 mód ponúka drobné upgrady vylepšujúce hlavne postavy hry. Ak hru hráte na konzolách, kľudne si odpočítajte polhodinu, alebo aj celý bod, záleží ako lipnete na grafike. Kvalitnej grafickej stránke pomáha atmosféru dotvoriť perfektná zvuková kulisa a dramatické hudobné vsuvky. Bude to však hlavne pípanie senzorov, ktoré sa stane vašou nočnou morou.

Atmosféru navodenú grafikou a zvukmi





decentne sprevádza gameplay a to ako ovládaním, tak aj obtiažnosťou. Samozrejme nie je to už obtiažnosť a ovládanie ako sme boli zvyknutí 10 rokov dozadu pri prvej AvP hre, ale autori to zvládli veľmi dobre. Všetky rasy dostanete prakticky hneď do ruky a zvyknete si na ich špecifické možnosti ako v boji, tak aj v pohybe. Napríklad votrelec sa pohybuje po stenách a stropoch, predátor skáče a potrebuje zbierať energiu, mariňáci prekvapivo potrebujú retro lekárničky, aj keď kombinované s autoregeneráciou. Z moderných zjednodušení si všimnete hlavne vodenie za ručičku šípkou ukazujúcou presný smer, alebo pri predá-

torovi vizualizáciu skokov a aj ich obmedzenia. Ale všimnete si aj zlepšujúcu sa AI nepriateľov pri zvyšovaní obtiažnosti, kde sa nepriatelia viac bránia a stále ich ťažšie zabíjate, zatiaľ čo oni ľahšie zabíjajú vás. Aj keď treba dodať, že v niektorých stealth elementoch je AI príbrzdená, respektíve nedopracovaná, čo vedie hlavne v hre za votrelca ku komickým situáciám. Na druhej strane, vysoká obtiažnosť vyváži malé nedostatky a na prežitie sa bude treba skutočne treba obracať.

Aby sme to zhrnuli, autori dokázali zachytiť atmosféru každej z rás a ak sledujete filmovú Alien sériu, Predator sériu

alebo najnovšie aj Aliens vs Predator sériu, okamžite sa v každej rase budete cítiť ako doma. Pripomeniete si jej zbraň, možnosti a za tie hodiny v jej hlave aj jej myslenie. Nedá sa však povedať, že by autori dokonale hru dotiahli, dali sa dopracovať detaily, predĺžiť kampane a spraviť hru dokonalou. Výsledný dojem je však veľmi dobrý a oproti ostatným FPS hrám ponúka netradičný zážitok so zaujímavým zakončením. Fanúšikovia tematiky AvP by si titul určite nemali nechať ujsť.

Peter Dragula

HODNOTENIE

- + tri pohľady na bojisko
- + tri úplne odlišné rasy
- + kvalitná grafika (PC verzia)
- + pravá AvP atmosféra
- + kooperačný mód, zábavný multiplayer
- z kampaní sa dalo vyžmýkať viac
- kampaň za votrelcov je nedotiahnutá, určite jej chýba misia za facehuggera

8.5



JUST CAUSE 2

Kedže sa GTA vo svojej poslednej časti zmenilo na príliš seriózne, na ničím neobmedzenú akčno-adventúrovú zábavu potrebujete niečo iné - potrebujete Just Cause 2, pokračovanie simulácie politického prevratu v tropickej krajine.

Znovu sa zmocníte postavy agenta CIA - Rica Rodrigéza, experta na prevraty, ktorý dostáva novú úlohu, nový štát, nový prevrat. Tentoraz to bude Panau, ešte rozsiahlejšia a ešte nebezpečnejšia krajina, v ktorej sú navyše stopy pôsobenia bývalého kolegu z agentúry. K tomu sa pridajú tri frakcie, ktoré sa snažia ovládnuť krajinu a na vrchole všetkého stojí despotický prezident držiaci krajinu v strachu. A v strachu drží aj celý svet. Všetok prezident banánovej republiky bez jadrových zbraní by bol ako Rico Rodríguez bez háku a padáku - úplne zbytočný a bezcenný.

Našťastie obaja hlavní protagonisty svoje hračky majú a tak na Rica čaká rozsiahla ostrovná krajina ponúkajúca všetky typy

prostredí, od vysokých zasnežených hôr, cez tropické zalesnené oblasti, až po púšte. Moria, jazerá a rieky celú krajinu doľujú, samozrejmosťou sú stovky mestíčiek, desiatky vojenských základní, niekoľko letísk a raketových základní. Je tu jednoducho všetko, čo by ste od diktatorskej krajiny čakali a vojskom sa to tu priam hemží. Prekvapenia nechýbajú a pri prechádzaní nájdete chuťovky ako ostrov zo seriálu Lost alebo lietajúcu fantasy loď s balónmi.

Postaviť sa sám proti celej krajine nebude ľahké a preto si budete postupne získavať priateľov. Skontaktujete sa s miestnymi odbojovými skupinami a budete im pomáhať rozširovať svoje územia. Budete pre nich plniť rozmanité misie, ničiť nepriateľské opevnenia a zatláčať armádne zložky stále hlbšie k hlavnému mestu krajiny. V tomto vám bude výrazne pomáhať miestny obchodník plniaci nemožné na počkanie, ale samozrejme len ak máte peniaze. Stačí len zavolať, jeho helikoptéra vám tovar dodá kamkoľvek a aj vás kamkoľvek od-

vezie.

Ale spolupráca s obchodníkom a aj otváranie herného sveta má svoje podmienky. Všetko závisí od toho, koľko vecí zničíte. Podľa ničenia sa vám plnia pásiky ukazovateľa sprístupnenia ďalších misií na jednotlivých úrovniach. Najpomalšie sa bude naplňovať pásik agentúrnych misií, ktoré sú najrozsiahlejšie a najzaujímavejšie, druhými misiami v poradí je dobývanie pevností pre jednotlivé frakcie, tretím sú menšie a jednoduché misie pre frakcie, na ktoré narazíte na každom kroku. Bonusový ukazovateľ sa naplňuje u obchodníka a ten vám postupne odomyká stále ďalšie veci. Žiaľ hlavne vozidlá, ktoré by vám mohli pomôcť sa odomknú až ku koncu hry a dovedy si musíte poradiť len s tým, čo nájdete, respektíve čo si ukradnete.

Mimo misií môžete v krajine prejsť stovku challenge úloh, akými sú preteky na pevnine, na vode, alebo vo vzduchu. K tomu zbierate rôzne bonusy, pre každú frakciu máte stovku elementov na nájdenie a pre seba môžete hľadať krabice z brnením, s peniazmi a upgradmi pre zbrane alebo vozidlá, ktorými si môžete u obchodníka veci v ponuke vylepšovať. Ak by ste chceli ísť ešte viac do hĺbky a splniť



výlet na exotický ostrov

vedľajšie úlohy hry na sto percent, musíte navštíviť a vyčistiť od vládnych zariadení každé z 368 mestečiek.

Podobne ako v jednotke aj tu sa autori orientovali viac na sandboxový gameplay ako na vedenie príbehom. Príbeh je znovu len minimalistický, čo je trochu škoda, keďže atmosféru by dokázal zintenzívniť, ale v tomto prípade to voľnosť a možnosti hry plne vynahrádzujú.

Na rozdiel od iných akčných adventúr, kde sú dôležité zbrane, tu je vašou najväčšou devízou hák a padák, ktoré sú do hry zapracované priam dokonale. Dostanete sa s nimi, kam chcete a vyskočíte, odkiaľ len chcete. K tomu, ak si zaobstaráte helikoptéru, lietadlo, nejaký ten tank a nič vám nestojí v ceste. V hre síce budete mať záplavu rozmanitých zbraní, ale hneď zo začiatku zistíte, že najlepšie je

sústrediť sa na jednu, maximálne dve, ktoré si budete u priekupníka vylepšovať a zdokonaľovať. Budú tak silnejšie a efektívnejšie. Žiaľ nábojov

nebude nikdy dostatok a preto tam, kde sa dá, sa treba chopiť pevného guľometu alebo vozidla s rozmanitými delami a raketami s nekonečnými zásobníkmi. Vtedy pravý chaos len začína.

Napríklad s takou helikoptérou s dvomi rotačkami ukážete nepriateľom, čo je to deštrukcia. Nie je to síce totálka, ale zapracovanie fyziky je masívne a väčšina objektov a menších budov padne pod





If the soldiers haven't killed them, they've evacuated!

vašími projektími. Navyše fyziku vám pekne predvedie váš hák, s ktorým sa zaháknete za hocičo, alebo hocičo zaháknete za hocičo. Napríklad plynovú bombu spojíte s chudáčikom vojakom a ten si následne zalieta ako Superman. Alebo ak ste na brutálne spôsoby, môžete si nepriateľského generála zaháknúť za auto a trochu sa s ním poprechádzať po púšti.

Je len na vašej predstavivosti, ako sa dokážete realizovať a žiaľ v misiách to bude aj treba. Väčšina misií je totiž jednoduchá a priamočiara. Pre spestrenie musíte skutočne využívať všetky elementy, ktoré Just Cause 2 ponúka, teda rôzne vozidlá a možnosti útokov. Pre misie za frakcie budete len naháňať nepriateľov, kradnúť vozidlá, dovážať niečo na určené miesto. Prevažne rýchle a jednoduché. Podobne ani dobývanie pevností neoplýva komplikovanosťou - prakticky len vtrhnete do pevnosti a vystrelíte ju. Pekným odreagovaním sú príbehové misie pre Agentúru, ktoré ponúkajú prestrihové scény a aj plnohodnotné misie s niekoľkými fázami a

cieľmi. Zo zaujímavých misií budete napríklad eliminovať atómové rakety a to ako na zemi, tak aj vo vzduchu, zabojujete si na vrcholoch mrakodrapov s ne-

bezpečnými vodcami z rôznych krajín, alebo budete vyslobodzovať svoje kolegynky z pazúrov nepriateľov. Najatmosférickejšia misia však určite bude na ta-

....jedno z najrozsiahlejších pros





jomnom ostrove spracovanom v štýle Lostu, plnom tajných experimentov.

Prejdenie Just Cause 2 vám zaberie približne 15 hodín, ak budete chcieť splniť

stredí v hrách....



úplne všetko čo hra ponúka, rátaťte aj s 30 - 40 hodinami. Žiaľ celú tú dobu si zahráte len sami. Hra nepodporuje ani multiplayer ani kooperáciu. Nie že by to vyslovene chýbalo, ale potenciál pre kooperačné vyšantenie by sa tam určite našiel.

Zatiaľ čo hratelnosť vás určite chytí, grafika vás uchváti. Technologicky dosahuje Just Cause 2 niečo, o čom sa konkurencii v tomto žánri ani nesníva. Viditeľnosť desiatok kilometrov s vysokými detailami a stabilným framerate. Grafika síce nie sú sadomaso Crysis orgie, ale skôr také jednoduchšie Far Cry 2 miniorgie, ktoré sú však na rozsiahlosť hry viac ako pôsobivé. Navyše tu nie je jeden typ prostredí ako v prvom Just Cause alebo Far Cry 2, ale takmer všetky, na ktoré si dokážete pomyslieť. Autori sa veľmi pekne pohrali aj s objavovaním sa detailov prostredí pri približovaní, kde terén a stromy postupne nadobúdajú na detailoch. Žiaľ stále si neporadili s objavovaním sa vozidiel vo vašom zornom poli a doskakujú niekedy až príliš blízko. Ale to je

už detail, na ktorý pri nádherných východoch a západoch slnka za horami ostrova zabudnete.

Keď si to zhrnieme, Just Cause 2 je veľmi kvalitne spracovaný titul ako po grafickej, tak aj po hratelnostnej stránke, žiadne výraznejšie chyby, ani problémy. Na druhej strane sú samotné misie väčšinou jednoduché, málo zaujímavé alebo málo náročné. Sú tam oživenia, ale viac nápaditosti by titul potlačilo ešte na vyššiu úroveň.

Peter Dragula

HODNOTENIE

- + grafické orgie s jedinečnou rozsiahlosťou
- + návyková hratelnosť
- + rozmanitosť prístupu k misiám hák a padák
- + deštrukcia
- málo rozmanitosti v cieľoch misií
- ovládanie niektorých vozidiel a lietadiel
- príbehové pozadie je minimalistické

8.5



Ak sa vám ešte nezunovali stratégie s tematikou druhej svetovej vojny, túto by ste rozhodne nemali obísť. Starý, nespočetnekrát omieľaný konflikt tentoraz prichádza v novom ponímaní. Ako to už u atypických vecí býva, sú prijímané rozporuplne a nie inak je to aj v tomto prípade. No RUSE je určite závanom sviežeho vetra, ktorý rozčerí statickú hladinu stratégií. Kto chcel, mohol sa už s hrou slušne oboznámiť v multiplayerovom betateste a nedávno aj v demo verzii pre jednotlivca. Plnohodnotný zážitok však poskytuje len kompletná hra, ktorá odhalila klady aj neduhy RUSE. Skalpel je pripravený, môžeme začať pitvu.

RUSE ponúka rozsiahle ťaženie s viac ako dvadsiatkou misií. Možno preto, že sa tvorcovia snažili pridívať histórie a súčasne ju okoreniť dobrodružnou fikciou, kampaň nedopadla úplne ideálne.

Príbeh o jednom americkom karieristovi,

všetečnej blondínke a boji (nie len) za slobodu je dosť fádny a chýba mu dynamika. Možno sa tvorcovia mali vykašľať na zlepenie máp nepresvedčivým dejom a hráčovi tupo naservírovať prostoduché bojové brífingy, ako väčšina RTS z druhej svetovej. Snaha sa síce cení, ale bohužiaľ nie v tomto prípade. Reakcia väčšiny hráčov je totiž odpadnutie od ťaženia asi tak v jeho polovičke. A to je škoda, pretože náplň misií, hlavne v pokročilom štádiu je dosť pestrá a bojové situácie ponúkajú rôzne výzvy. Udržanie obliehaných pozícií, obsadenie nepriateľského veliteľstva, ochraňovanie tankovej kolóny, či zásobovanie frontu delostrelectvom počas výpadov nepriateľov. A nie, väčšinu misií neprejdete len pomocou lietadiel, v mno-

hých prístup k letectvu dokonca ani nemáte. A keď už, musíte kalkulovať s obmedzenými zdrojmi surovín. A ak navyše hráte na najvyššej obtiažnosti, počítajte aj s reštartom misií, či nahrávaním check-pointov.

AI síce nie je výnimočná a hlavne vaši spojenci sú banda ľavorukých trubirohov, ale nie je na tom až tak zle, hlavne na vyššej obtiažnosti. Navyše autormi nastavené príkazy postupu AI a sťažené podmienky vám zaručia horúce chvíľky. Napríklad keď sa musíte prebiť silnou nemeckou obranou a obsadiť centrálu za zúfalo krátkych 15 minút, navyše s obmedzeným sortimentom jednotiek. Kampaň začína v Afrike, pokračuje v Taliansku, Francúzsku, Holandsku, Belgicku a vrcholí



v Nemecku. Medzi misiami sú fiktívne aj reálne historické operácie, ako vylodenie v Normandii a operácia Market Garden. A v neskorších fázach to už nie je len boj Američanov proti nacistom, ale intrigy, do ktorých je zainteresovaná iná veľká mocnosť a hrá sa dokonca aj s nacistickými jednotkami.

Okrem kampane RUSE obsahuje samostatné scenáre, vrátane páru kooperačných máp a samozrejme multiplayer.

Je možné nastaviť si obdobie, ktorému sa prispôbi sortiment jednotiek a časový limit. Víťazí sa totálnou porážkou súperov alebo dosiahnutím vyššieho skóre. To pribúda hlavne za zabitých protivníkov. Za úspechy v hre pre jednotlivca aj multiplayer hráč získava skúsenosti a vyššie úrovne. Ponuka máp v sieťovej hre je bohatá, ale bojuje sa len v tímovom móde alebo režime každý proti každému. Menšie výhrady mám aj k balansovaniu jednotiek. To by ani tak nevadilo, ale nestabilita pripojenia a padanie hráčov už prekáža. A tento nedostatok je vzhľadom na dlhodobé testovanie multiplayeru prekvapivý.

V RUSE funguje základný trojuholník - hromadenie zdrojov, výstavba budov a produkcia jednotiek. Zdrojom príjmov sú zásoby zo skladov, ktoré sa privádzajú do základne, prípadne administratívne budovy, ktoré pomaly kumulujú financie.

Budovy sa okamžite postaví po príchode konštrukčného vozu na miesto určenia a ich poloha je v blízkosti ciest. Jednotky sa produkujú po výbere v menu budovy priamo v teréne, alebo v hornej časti obrazovky. Niektoré vyžadujú okamžitý jednorazový výskum, po ktorom môže nasledovať vylepšená verzia. Hráč priamo ovláda všetky jednotky. Lietadlám obvykle stačí stanoviť cieľ útoku, alebo polohu a po splnení úlohy sa vracajú na letisko. Špecialitou je používanie taktických prvkov, nazývaných „ruse“. Po výbere sú krátko doba aktívne vo vybranom sektore a ponúkajú výhody hráčovi a jeho spojencom, alebo postihy pre nepriateľov. Napríklad kamufláž dočasne ukryje všetky budovy, špionáž identifikuje protivníkov v oblasti, propaganda prinúti súperov ustúpiť a fingovaný útok vyvolá klamné ciele, ktoré zmätú protihráčov.

Pri bojoch zohrávajú úlohu rôzne podmienky a parametre jednotiek. Technika sa rýchlejšie presúva po cestách a pomalšie po otvorenom teréne. Pechota a vybrané jednotky, napríklad





Colonel Campbell. Military Intelligence, War Office. Who are you?

protiletcké delá, sa môžu usadiť v lese, kam sa vozidlá nedostanú. Tu majú dobré krytie a nič netušiacemu nepriateľovi v dostrele zasypú strelami s bonusom za prekvapivý útok. Zvlášť efektne si takto (a aj v meste) pechota dokáže poradiť s tankmi , ktoré prechádzajú okolo. Jednotky pod ťažkou palbou automaticky ustupujú a dočasne nie sú bojaskopné. Niektoré druhy vojsk majú väčší dostrel, ako dohľad a pomôžu im džípy či priskumné lietadlá. Väčšina vojsk môže útočiť len na identifikované ciele, hoci hráč niekedy vidí polohy neurčitých nepriateľských armád. Efekt jednotiek zvyšujú alebo znižujú spomínané taktické doplnky ruse.

Ťaženie má nezaujímavý príbeh, ale zaujímavé misie.

Všetky procesy sa uskutočňujú na mape, ktorú je možné priblížiť tak, že hráč vidí rozkreslené všetky jednotky aj detaily terénu. Pri vzdďalovaní sa už vojská zobrazujú vo forme žetónov (Ak sú známe, aj s nákrešom jednotky) a vtedy titul

pôsobí dojmom stolovej hry. Pri veľmi vzdialenom pohľade hráč vidí prepracovanú minimapu, kde má prehľad o polohe vojsk, styčných bodoch a členení sektorov. Vtedy má mapa formu makety na veliteľskom stole a dokonca v okolí vidieť postavy a zariadenie miestnosti. Takýto zoom s dokonale zakreslenými vojskami a terénom nemá v stratégiách obdoby a umožňuje naozaj masívne boje

aj na viacerých frontoch. O niečo podobné sa síce pokúšal Supreme Commander, ale dosiahol len veľmi jednoduchý náhľad bez štýlových a významných parametrov bojiska, ktoré RUSE na mape má.

Čo sa týka technickej stránky, treba zaplátať multiplayer, aby hráči nepadali ako hnilé hrušky. Inak hra funguje bez





problémov a ani s aktiváciou neboli žiadne starosti. Grafika na PC je výborná, samozrejme ak máte na to dostatočne výkonnú zostavu. Aj keď efekty by mohli byť výraznejšie. Originálne riešené videosekvencie v kampani, ktoré zaberajú hornú tretinu alebo sa objavujú z boku na polovici obrazovky, majú niečo do seba. Aj keď pri vyskočení v zápale boja sú občas

mätúce. Plynulé približovanie a vzdďľovanie kamery je pôsobivé, ozvučenie vydatrené. U konzol je grafika na tom slabšie a PC myš neprekonajú ani pomocou interaktívneho stola.

RUSE je hra, ktorá právom nesie nálepku stratégia a kde taktizovanie víťazí nad bezduchým chrlením jednotiek (hlavne nepodceňujte súperovu

artilériu a letectvo). Keby sa vyhla zbytočným chybám, hlavne v multiplayeri, hodnotenie PC verzie by sa vyšplhalo o niečo vyššie. Menej presvedčivá je konzolová verzia, ktorá je kvalitatívne slabšia a horšie sa ovláda a v jej prípade uberte od hodnotenia jeden bod. Stále však hovoríme o nadštandardnom titule. Dvojka by sa medzi hráčmi určite nestratila, hlavne ak by tvorcovia skúsili moderné obdobie a zahrnuli aj ovládanie lodí a ponoriek.

Branislav Kohút



HODNOTENIE

- + taktické aktivovateľné prvky „ruse“
- + mapa so zmenami pohľadu a rôznymi parametrami bojiska
- + možnosť bojovať na viacerých frontoch súčasne
- + atmosféra a inovatívny prístup
- nezáživný príbeh v kampani
- nestabilný multiplayer
- menej vydatrená konzolová verzia

8.5



DJ HERO 2

Odnož DJ Hero nebola od začiatku odsúdená na úspech, všetci chceli byť gitaristami a bubeníkmi a nie jazdcami na platniach. Ostatne ani o klávesákov z Rock Band 3 nie je až taký záujem. A práve na sklonku jednej éry hudobných hier, kedy revolucionárom z Harmonix hrozí zánik, sa zrodila tak kvalitná vec, akou je DJ Hero 2. Nie je však priamo úmerná počtu predaných kópií, pretože ak by bola, tak sa tento rok žiada na z hudobných hier nedostala na svoj vrchol.

Po predchodcovi, ktorý komerčne prepadol na plnej čiare, prichádza pokračovanie prekliate rovnakým osudom. To najsmutnejšie na tom je to, že Freestyle Games tvoria skutoční DJ-i a práci sa rozumujú ako nik iný. DJ Hero 2 už odvážnejšie kráča po vyšliapanej cestičke, základnej hernej mechaniky sa vôbec nedotýka, avšak dýcha takou klubovou atmosférou, že vás dokáže v okamihu pohltiť. Na tomto mieste sa patrí vyzdvihnúť jeden z najlepších front-endov tohto roku. Tak čisté, prehľadné, svižné a informácia-

mi nabité položky menu nevidíte na každom kroku.

Skôr než začnete uvažovať o kúpe DJ Hero, treba si uvedomiť jednu základnú vec a tou je cieľovka. Zabudnite, že tu budete mixovať vami zvolené dva tracky, hra vás nenaučí ani prechody, aby ste potom zažiarili na diskotéke v Hornej dolnej. U každej rytmickej akcie rozhoduje hudba, neexistuje nič, čo by oslovilo všetkých rovnako. Vkus má predsa každý iný a u soundtracku DJ Hero 2 to platí dvojnásobne. Na obale nájdete slávne mená, lenže do kapusty Metallice lezie Kanye West, Sean Paul dáva s Rihannou a taký Pitbul (viem, že ho nik nemusí) zažiaril v skvelom tanečnom mixe s Nighthrcrawlers.

Stavba soundtracku prvoplánovo počíta so známymi menami, ale výsledok je v ostrom kontraste s tým, čo vám servírujú hudobní dramaturgovia v rádiách. Moderná komercia tu má jednoducho červenu, použitá chytľavá popová linka, efekt alebo celý refrén je chytré namixovaný s melódiou druhého tracku. Muzika v DJ Hero 2 sa pohybuje často za hranicami toho, čo nájdete na maxi singloch. A táto jedinečnosť vzbudzuje záujem o počúvanie a v neposlednom rade aj o hranie

jednotlivých mixov. Staré klasiky sú preložené novými odrhovačkami. Pre toho, kto sa nevezie na novej vlne, je práve DJ Hero veľkým zadosťučinením, pretože prijíma progres diktovaný súčasnými hitmi, ale aj časom overené veci, ktoré nestarnú. To, že sa k nim opakovane vracajú interpreti len poukazuje na ich nezodratelnosť. Hudbu z DJ Hero 2 nenájdete na diskotékach, ale iba v kluboch.

Správne krútiť gombíkmi

A práve v kluboch začínate šíriť svoju slávu. Od Ibiza, cez Berlín, Londýn, až po Šanghaj, odpaľujete svoje sety, ktoré vrcholia súbojom vždy so známym DJ-om. Raz je to David Guetta, potom DEADMAU5 či Tiesto. Stačí vám nazbierať za čistou hru dosť hviezd a môžete sa posunúť ďalej, alebo sa vrátiť k už odohraným skladbám a naučiť sa ich na vyššej obtiažnosti. Herný systém sa vôbec nezmenil, cross faderom miešate dve sto-





songy v Arcade režime alebo v párty móde. Celkovo je na soundtracku 83 mixov, ich počet rozširujú už vydané a pripravované balíky DLC. Po chvalu si zaslúži manažment skladieb, u každej vidíte jej dĺžku, BPM, zložitosť prvkov a náročnosť, dajú sa rôzne sortovať, pridávať do playlistov, aj hádzať medzi obľúbené. Detailná štatistika vás zase informuje o tom, koľko krát ste ich odohrali a koľko toho potrebujete ešte spraviť, aby

py, pričom medzi nimi sa nachádza efektová a tá je úplne nová.

Zatiaľ čo v jednotke, ste muziku mohli vyšperkovať nevkusnými policajnými sirénami, výkrikmi alebo inými lacnými samplami z 80-tych rokov, v DJ Hero 2 sú nahradené zvukovými efektami priamo z daných skladieb. Pri hraní máte tak oveľa väčšiu kontrolu a mix presne sedí, čomu sa venuje priamo Freestyle. V každej skladbe sa vyskytne pasáž, kedy si môžete dovoliť improvizovať a do reproduktorov vypustiť vašu kreáciu. Scratchovanie nie je už také prísne, takže flow skladby sa nezáží tak často. Body na konto narastajú utešene, čomu je prispôsobené aj hodnotenie šiestimi hviezdami namiesto piatich za dokonalé odohranú skladbu. Zostala zachovaná aj schopnosť vrátiť pasáž späť zatočením taniera, ak nerobíte zbytočne chyby a aktivácia Euphoria, keď naplníte merač žiarivými notami.

Empire mód, ako sa nazýva nosná kampan, obsahuje okrem mixov aj špeciálne 15-minútové sety, kedy nerušené hráte skladby od Tiesta či Guettu. Tieto mimoriadne podporujú úžasný pocit, že vystupujete v natreskanom klube. DJ Hero 2 sa nedá hrať potichu. A možno aj preto pomáha, ak gramofón vytiahnete na párty. Poriadne vypečený zosilňovač, ktorý dokáže pomasírovať vnútornosti basovými linkami, dostane divákov poriadne do varu. Hra vypustila podporu gitary, ale zase si môžete s mikrofónom vyskúšať, aké to je byť MC a ak patríte medzi to 1% majiteľov s dvomi pultami, tak si môžete strihnúť aj Battle.

(Ne)Dostupná výbava

Multiplayer, či už lokálny alebo ten online, je podporený niekoľkými módmi a rôznymi pravidlami. Môžete si nastaviť modifikátory bodového ohodnotenia napríklad indexom násobiča, hrať len na body alebo bojovať o ovládanie jednotlivých sekcií nasekaných do checkpointov, pričom dvaja hráči hrajú na striedačku jednu skladbu. Multiplayer je výborný a sú na ňom postavené aj bitky v kampani. Ak sa chcete baviť naraz dvaja (traja, ak nájdete speváka), pripravte sa na to, že budete musieť siahnúť poriadne hlboko do vrecka. Set s dvojicou gramofónov a mikrofónom vyjde na cca 170 EUR.

DJ Hero 2 po vzore staršieho rockového brata Guitar Hero umožňuje hrať všetky

ste si odomkli všetky achievements.

Na prvý pohľad toho veľa DJ Hero 2 neprináša, ale tie drobné detaily vylepšujú každý jeden aspekt, či už ide o komfort, hernú ponuku, kvalitu mixov alebo samotný zážitok. Nemalou mierou sa na tom podpísal aj drasticky vylepšený vizuál a zladenie hranej hudby so svetelnými rampami, gestami DJ-ov, komunikáciou s publikom, hostujúcimi go-go tanečníkmi, stroboskopmi a šialenými nájzdami kamery. Vo výsledku sa DJ Hero 2 nielen výborne počúva, ale aj zasýti grafickými efektami a tanečnou atmosférou.

DJ Hero 2 nie je hrou, s akou sa dostávate do kontaktu každý deň, rovnako ani skladby na soundtracku. Do pokračovania Freestyle Games vložili dušu a je to poznať v každom aspekte. Takto má vyzerať pokračovanie!

Pavol Buday



HODNOTENIE

- + geniálna vizuálna prezentácia
- + nerušené hranie setov, sample určené
- + pre dané mixy
- + rozšírený multiplayer
- + špičkový soundtrack
- vysoká cena
- nedá sa pokaziť skladba
- neosloví každého

8.5



GUITAR HERO III: Warriors of Rock

Obývačkoví muzikanti môžu v drsných kožených bundách dávať sladké country v podaní Taylor Swift, ale dominantou Guitar Hero je aj po transformácii na štvorčlennú kapelu stále jediný nástroj a ním je gitara. Basová, sólovka. Členenie značky Guitar Hero spravilo z nej schizofrenika a Neversoft s Activision sa snaží vrátiť tam, odkiaľ raketovo vzišla a zarobila 2 miliardy dolárov. Na veľké zmeny je však neskoro.

Guitar Hero: Warriors of Rock vsádza na rockové divadlo, ktoré zároveň hráte a prežívate. Story mód nahovorený Genom Simmonsom, frontmanom kapely Kiss, má silný teatrálny nádych, ale jeho realizácia je skôr béčkového charakteru aj z toho dôvodu, že rozprávač je veľmi nepresvedčivý a kulisy zaváňajú čo možno najväčšou dávkou kliše. Pri pohľade na ne si pripomeniete časy, keď sa Alice Cooper tváril ako ten najtvrdší muzikant na svete a Elán v ďalekom Bulharsku označovali za heavy metal. Guitar Hero treba brať s rezervou, prezentácia pracuje s netopiermi, lebkami, tmavými farbami, lacnými kusmi dekorácií, nevkusným makeupom a kulisami zapadnutými prachom, no a potom sú tu kostýmy.

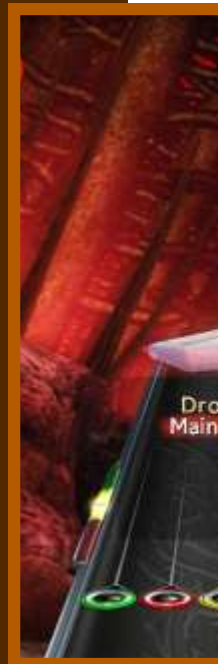
Známe postavy ako Lars Umlaut, Pandora, Johnny Napalm, Judy Nails prechádzajú rockovým očistcom a čistou hrou v sebe prebúdzajú uväznenú beštiu, na ktorú sa menia. A tak z Larsa je zrazu prasa, z Pandory robot. Démonizovanie postáv ako aj celého Quest módu je silené, typickí pózeri trpia pod tonami farby na tvárach a okrem nich sa štýlu obliekania prispôbuje zvyšok kapely. Po pódiu tak pobehuje partia muzikantov vystrihnutých ako zo zlého S&M videoklipu.

36x násobič, 40 hviezd

Quest mód sleduje gitarových hrdinov na ceste k prebudeniu boha rocku a finálneho súboja s démonom, ktorý ho uväznil. Od hry typu Guitar Hero by ste nečakali výpravné dobrodružstvo, treba uznať, že sa v príbehovom móde skrýva potenciál a určite by sa uživil aj minúť úlohy prepomené na challenge alebo alternatívne cesty po mape sveta. Vo Warriors of Rock je to však len cesta vpred a pokorenie série skladieb vybraných na mieru jednotlivým postavám. Johnny nebude hrať metal ako

Lars, naopak Pandora má rýchle skladby a Alex Steel len tvrdý rock.

Každá z postáv je navyše vybavená špeciálnou schopnosťou, ktorá vám pomáha zdolať skladby na plný počet hviezd. Vzhľadom sa na to, že v Quest móde neexistuje bodové ohodnotenie, môžete sa plne sústrediť na čistou hru. O nič iné nejde. Jeho prvé prechádzanie je malou rozcvičkou pre druhý pokus, kde bez získania 40 hviezd v jednej skladbe neuspějete. Čítate správne, štyridsiatku dosiahnete pomocou špeciálnych power-upov ako konštantný násobič 5x, pomalé vyčerpávanie Star Power, jeho rýchlejšie plnenie, štít na zamaskovanie jednej-dvoch chybičiek alebo kríže Ankh, ktoré vás môžu vrátiť do hry, ak vás publikum vypíska. Ak nemínite ani jednu notu, je vysoká šanca, že odohráte celú skladbu v Star Power móde s násobičom 36x! Sú speed metalové vypaľovačky na vás prirýchle? Znížite obtiažnosť a pokračujte v honbe za hviezdami.



Druhou zásadnou novinkou Warriors of Rock je upravený Quick Play s prívlastkom plus. Súbor challengov a úloh nadefinovaných podľa skladieb pre jednotlivé nástroje a celú kapelu sa drasticky rozšíril. Aj vďaka nim máte chuť opakovať niektoré pasáže alebo sa celé songy rovno učiť, aby ste pokorili najvyššie skóre, odohrali bez chyby všetky zelené noty alebo trafili všetky akordy. Quick Play+ predstavuje akúsi druhú kampaň previazanú na levelovanie vami vytvoreného rockera a odomýkanie pódii, gitár, postáv, vybavenia, artov, videí a iných bonusových predmetov. Hra si vedie detailnú štatistiku o vašom počínaní, takže viete, na akom leveli sa sprístupní daná postava alebo pódium pre voľnú hru. A to je silne motivujúce.

S gitarami do boja!

Základná herná mechanika sa vo Warriors of Rock vôbec nezmenila, od vydania päťky zostali zachované aj multiplayerové režimy. Tentoraz si však predom nevyberáte módy, ale hlasuje sa o ne tesne pred hraním. Zabaví sa ako sólo gitarista, tak aj celá kapela v jednoduchej rýchlej hre alebo vytrvalom Rock Feste, kde sa módy miešajú a nasledujú

po sebe.

Kto pozná Guitar Hero, alebo už niekedy s touto sériou prišiel do styku, vie, že v prvom rade ide o výber skladieb ako o prezentáciu či spestrujúce a motivujúce režimy. Warriors of Rock sa tieto navzájom dopĺňajú, aj súbor metalových songov odohráte v kampani nie preto, že musíte, ale pretože chcete. Skladba soundtracku je v prípade Warriors of Rock tým najtvrdším, čo ste mohli v sérii počuť. Ak je váš posledný disk Band Hero, tak sa pripravte na paľbu metalových riffov a kanonádu strojovo presných bicích. Soundtrack je mocný, silový a dokáže vás udržať pri hraní tak dlho, že vás rozbolia prsty.

Stredný prúd vo Warriors of Rock nenájdete a okrem pár skladieb, ide o nefalšovaný, čistý rock. Čo do komplexity, masívnosti, kvantity, kvality a počtu challengov na jeden track by ste v sérii GH hľadali konkurenta. Tie superlatívy zafungujú, ak ste fanúšikom rock, ak ním nie ste, čítate zlý článok. Známe rádiovky tu nehľadajte. Megadeth, Ramones, Rammstein, The Hives, Def Leopard, Atreyu, Rise Against, Steve Vai, Anthrax, DragonForce, Black Sabbath, Slayer sú len zlomkom toho, čo je na disku medzi 90 skladbami.

Na vrchole

Za zmienku stojí sedem-dielna rocková opera v podaní Rush, ktorá slúži ako maratón pri získaní nástroja na zničenie démona v Quest Móde, kde je okrem iného súboj s finálnym bossom. Čelíte mu rovno dvomi kapelami z vlastnoručne poskladaných gitarových hrdinov. Through the Fire and Flames to síce nie je, ale Megadeth zložil exkluzívne ťažký track pre finálnu bitku. Na soundtracku okrem iných (Queen – Bohemian Rhapsody) debutuje aj Black Rain od Soundgarden.

Knižnica skladieb Warriors of Rock sa dá rozšíriť cez DLC či už nové, alebo už vydané z predchodcov World Tour a GH5. Hra je spätne kompatibilná so všetkými nástrojmi, dokonca si rozumie aj s midi bicími. Okrem bohatej ponuky je v hre zakomponovaný editor vlastnej muziky a nepreberné množstvo skladieb vytvorených komunitou.

Guitar Hero: Warriors of Rock je vzdaním holdu muzike, ktorá pomohla sérii etablovať na trhu. Osobne by som nebol proti, keby si dala na dlhšiu dobu pauzu, je na nej cítiť únava. Ako značka je už takmer vyžmýkaná a ďalší soundtrack alebo nová kapela to jednoducho nezmení. Potrebuje novú krv, či už v podobe nového nástroja alebo prekopania herného systému, alebo sústreďenia na quest mód, ktorý by sa samostatne uživil. Warriors of Rock predstavuje zatiaľ najkompletnejší diel Guitar Hero, ktorý si fanúšikovia rockovej muziky nemôžu nechať ujsť

Pavol Buday

HODNOTENIE

- + najlepší soundtrack v sérii
- + komplexná ponuka možností
- + challenge a množstvo výziev
- + prepojenie na sociálne siete
- citeľná únava série
- iba pre zapálených a rockovo orientovaných
- prehnaná teatrálnosť

8.5



Amnesia: The Dark Descent

Nejeden vývojár by potvrdil, že PC ako platforma je pre menej komerčne orientované projekty a začiatok kariéry veľmi vhodné. Poznáte to: objaví sa malá neznáma spoločnosť mladých nadšencov, spravia pár nízkorozpočtových projektov, síce s chybami, ale aj s množstvom fanúšikov a v tom najlepšom prípade sa po niekoľkých rokoch práce a pilovania konceptu dopracujú k prelomovej hre, ktorá má možnosť naštartovať poriadne ich biznis s možnosťou ďalšieho rozširovania portfólia. Frictional Games zo švédskeho Helsingborgu splňujú hneď niekoľko podmienok z vyššie uvedených. Sú pomerne neznámi, stoja za fanúškmi ocenenou sériou Penumbra, no a nakoniec po niekoľkých rokoch práce vydali titul Amnesia: The Dark Descent. Bude ich prelomovým?

Chladný temperament sa na hernej tvorbe severanov výrazne podpísal a jeho líniu sa ťahá celou ich tvorbou, Amnesiu nevyvíjajú. Atmosférický horor hodný svojho mena, survival horor, ktorý má byť predovšetkým prežitý, nie iba hraný. Charakteristiky minoritnej časti hernej produkcie a hlavné ciele autorov pri vývoji. V tomto ohľade treba podotknúť, že ak máte skúsenosti so sériou Penumbra, tak vám bude herná skúsenosť v Amnesii povedomá. Nakoniec, aj o najslávnejších režiséroch sa povára, že stále točia ten istý film, len ho doťahujú k dokonalosti. Horory sú asi jediným žánrom, ktorý v človeku evokuje okrem iných aj najelegantnejšie pocity, a tak je určite zaujím

avé toto znova sledovať a zažiť.

A o tom, že to autori s hororom myslia vážne, vás presvedčia už úvodné okamihy strávené s hrou. Odporúčania zhasnutia svetla, nasadenia slúchadiel a optimálneho nastavenia jasu na čo najslabší sú (ako sa neskôr ukáže) dvojsečnou zbraňou. Hlavne však ide o odporúčania opodstatnené. Ponoríte sa totiž do príbehu tak temného a prepracovaného, že vás od obrazoviek ťažko niečo odtrhne.

Bolí vás hlava, zrak máte rozostrený a ledva si pamätáte, že vaše meno je Daniel.

Tentoraz to však nie je následok mladíckej nerozvážnosti. Strata pamäte totiž bola úmyselná a jediná vec spájajúca vás s vaším minulým životom je neustály strach z prenasledovania a odkaz od minulého ja, že všetko bolo nutné, aby sa konečne raz a navždy skončila táto nočná mora. Séria vracajúcich sa spomienok, povytárané strany z rôznych zápisníkov a prakticky celé prostredie hradu Brennenburg postupne odhaľujú príbeh siahajúci oveľa ďalej v čase, aj priestore.

Inšpirácie rôznymi klasikami žánru v knižnej a aj filmovej tvorbe sú očividné, no väčšími poslúžili z psychologického hľadiska rôzne väzenské experimenty.

Nejeden autor zistil, v čom spočíva tajomstvo dobrého hororu. Strach totiž nie

len, že dosahuje ľudskej imaginácie, on jej hranice dokonca presahuje. Nič z toho, čo sa človeku ukáže, nedokáže prekonať hrôzostrašnosť jeho vlastnej fantázie. Tajomnosť, strach z nepoznaného, samota, beznádej a chlad naznačujúci prítomnosť smrti. To sú piliere hrateľnosti Amnesie. Hra ponúka atmosféru, aká sa často nevidí a treba uznať, že autori ju budujú až priam s neuveriteľnou gráciou, čo taktiež ponúka v dnešnej dobe pramálo vídanú hrateľnosť. Hra ukazuje ľudský život v jeho obnaženej krehkosti. Nie ste žiaden Rambo, ktorý vystrelia celý hrad s prstom v nose. Ste obyčajným človekom, ktorý umrie buď pri prvom jemnom kontakte s neviditeľným zlom, alebo od strachu na mŕtvicu, či infarkt. Tomu je prispôbené aj „zdravie“ v hre. Je rozdelené na psychické a fyzické, o obe sa treba dobre starať. Nedajbože ak už dôjde k nejakému kontaktu a prídete k nejakej jazve, z toho sa môžete vyliečiť. Horšie je to už s tým psychickým. Nervové vypätie spôsobené neutešným prostredím nedrása len hlavnou postavou hry, ale aj hráčom samotným. A rovnako, ako si rozsvietite v izbe po hraní, tak aj v hre sa



budete snažiť udržať pri zdroji svetla. Minulý rok sme tu v tomto ohľade mali obdobne originálny Cryostasis, Amnesia to rieši veľmi podobne.

Hráč sa pohybuje medzi jednotlivými miestnosťami hradu a v nich ide len o jediné, dopracovať sa k záveru celého príbehu (cez jeho začiatok) a k nemu vedúce logické hádanky, ktoré poskytujú jednotlivé fázy hry. Tie si poriadne posvietia na váš intelekt, nakoľko majú väčší rozsah ako býva zvykom a ich koncept zahŕňa zväčša mnoho akcií. Na druhej strane sú však striktné logické, žiadne používanie všetkého na všetko, vychádzajú z aktuálnej hráčovej situácie. K ich riešeniu však vedú indície, len si ich

tak zabudnite na akýkoľvek boj. Treba utekať a skrývať sa v tmavých kútoch za čo najväčším množstvom predmetov, zatvárať sa sebou dvere a zahadzovať ich sudmi, ba dokonca aj zatvárať sa v skriniach. Za všetky situácie hovorí aj z gameplay trailerov známa pasáž úteku pred vodným „démonom“, kedy vašou jedinou šancou je naozaj iba šprint, odputávanie pozornosti a ostrovrčky mimo vody na oddych a premyslenie ďalšieho postupu.

Keby celá hra napredovala obdobným tempom ako jej vyššie opísané zložky, tak by sa jej hodnotenie približovalo k absolútnemu. Nie všetko je bohužiaľ až také ružové. HPL engine (Kto uhádne na

koho autori enginom odkazujú?) síce ponúka peknú škálu rôznych efektov, avšak k tým najdokonalejším bohužiaľ nepatrí a grafická stránka je poslabšia. Na druhú stranu ale ponúka širokú škálu nastavení s možnosťou hrania na všetkom od slabších strojov až po silnejšie zostavy. Bohužiaľ na maximálnych nastaveniach dá zabrať aj naozaj výkonnému PC, pričom kvalita vizuálnej stránky tomu nezodpovedá. Štýl Amnesie je však veľmi príjemný a nezameniteľný. Obraz sa kolísa, objavuje sa para až hmla, dokonca miestami namŕza.

Od dôb hororu v nemeckom filme prvých desaťročí minulého storočia máme 100 % potvrdený vplyv hudby na atmosféru strachu. A hudba v Amnesii je perfektná, až mrazivá. Pritom však jemná a nevnučuje sa. Ruchy sú na tom rovnako a neraz hlavne vďaka nim budete kontrolovať spodné prádlo. Zvuky rinčiacich reťazí, náreky, plač, krik, výzvanie, takto bohatý repertoár sa často nepočuje a prakticky nenastane chvíľka, kedy by nič nebolo počuť. Aj vo chvíľach maximálneho ticha, kedy sa atmosféra dá krájať, počujete tlkot srdca a dych hlavnej postavy. A práve vtedy sa s hrdinom hráč tak zžije, že je jeho obra-

zom pred obrazovkou. Rovnako skvelý je aj profesionálny dabing, ktorý vynikajúco sedí na jednotlivé postavy, len škoda, že ich je málo. Napríklad denníky mohli byť nahovorené všetky, keď už nie danými postavami, tak aspoň postavou hlavného hrdinu, nech je efekt čítania výraznejší. Hlasy sú to pritom veľmi príjemné a známe. Napríklad postave Alexandra (za ktorým sa ženiete) prepožičal svoj hlas Sam A. Mowry známy z hier ako Runaway 2, Drakensang, InFamous, ale aj Penumbra.

Skutočne hororová atmosféra môže byť dvojsečnou zbraňou a Amnesia rozhodne nie je hrou pre každého.

Jej pomalé tempo a uveriteľná atmosféra idú priamo proti akčným hráčom považujúcim Resident Evil 5 za horor. V dnešnej dobe dokonca možno titul považovať nekompromisnou hrateľnosťou za nekonvenčný. No aj napriek tomu všetkému sa jedná o vynikajúce dielo hodné záujmu hráčov, ktoré si právoplatne odnáša vysoké hodnotenia. Sú tu síce muchy, no možno ich hodiť na vrub nízkemu rozpočtu, no aj napriek tomu je hra veľmi lákavou. A keby náhodou aj teraz váhal, tak koncom roka vyjde krabicová verzia hry aj u nás, s lokalizáciou a za cenu tak sympatickou, že za odmietnutie by ste si zaslúžili zažiť to, čo hrdina. A na vlastnej koži.

Matúš Štrba

musíte všímať. Útržky dialógov z minulosti, denníky, to všetko vám prezradí okrem príbehu aj ako ďalej. Dokonca ani nejde o používanie predmetov a puzzle, hádanky sú založené hlavne na veľmi slušne prepracovanej fyzike predmetov. Aj keď často narazíte na nejaký predmenzovaný prvok (odhodená kniha chvíľku skáče ako gumová loptička), no tieto ojedinelé anomálie sa dajú prepáčiť.

Všadeprítomné zlo je síce zväčša skryté, no viete, že je stále okolo vás.

Nepriateľov často ani nevidíte, len počujete zvuky, mihajú sa tieň, v miestnostiach nastanú zmeny (vami rozsvietená sviečka je zrazu zhasnutá, s niečím sa pohlo, dvere sa otvorili/zavreli). Keď sa však už dostanete do ich prítomnosti,

HODNOTENIE

- + neopakovateľná atmosféra
- + temný príbeh
- + neustála prítomnosť strachu
- + skrytý nepriateľ
- + zvuky, hudba, dabing
- + cena
- slabšia grafická stránka
- neadekvátny žrút výkonu pri najvyšších nastaveniach
- drobné bugy

8.5

POSEL SMRTI 2

Je to už nejaký ten rôčik, čo sa nám na trhu objavila česká hororová adventúra Posel Smrti. Temný príbeh o klatbe rodiny Gordonových a sérii brutálnych vrážd vo výbornom zvukovom spracovaní nemohol nechať žiadneho žánrového fanúšika chladným. Nie len príbeh samotný, ale aj jeho podanie, zaujímavé dejové zvraty a iné prvky hry sa vryli do pamätí hráčov. Dabing nevynímajúc, ba dokonca by sa aj dalo povedať, že v našom regióne mal obrovskú zásluhu na popularite titulu.

Od tvorcov sa očakávalo veľa, pokračovanie pôvodného titulu však nie, nakoľko jeho koniec veľa otvorených otázok nechal. O to zaujímavejšie bolo, že hra pochádza z rúk nemeckých Cranberry, keďže Future Games sa plne venujú prácam na duchovnom nástupcovi titulu pod menom Alter Ego. No to neboli jediné šoky, ktoré sme pri prácach na druhom poslovi zažívali. Mnohé odklady, problémy pri práci na dabingu a iné veci spôsobili, že sme sa oproti Nemecku dočkali hry až teraz, prípadne ešte len dočkáme, keďže hre v dobe písania článku ešte niekoľko dní do jej vydania ostáva. A práve v tomto ohľade môže sympaticky vyznieť paralela osudu pokračovania s hlavným hrdinom jeho deja.

Je to už 12 rokov, ktoré uplynuli od strašných udalostí v Anglicku a život na svete

si plynie svojím tempom. Posledný mužský potomok rodiny Samuel je už po smrti a nič nenasvedčuje tomu, že by sa ešte niečo podobné mohlo niekedy zopakovať. Opak je však pravdou a temný anglický zámok ešte (minimálne) raz ukáže svoju silu. Niekde v štáte Maine si žije so svojou matkou pokojným životom brigádnika u despotického fotografa bezstarostný mladík Darren. Staré pravdy aj tu potvrdzujú svoju právoplatnosť, takže naozaj za všetkým treba hľadať ženu a od jej príchodu sa celý Darrenov osud razantne zmení. Sama o sebe nič výrazné nespôsobuje, ale zrazu sa začnú diať rôzne podivné udalosti a vynárať mnohé otázky, napríklad kto je jej prenasledovateľom.

Ďalej už zachádzať nechcem, nakoľko by som vás iba zbytočne pripravoval o úžasný zážitok, akým herná fabula jednoznačne je. Dokonca aj výber obrázkov som výnimočne prispôboval tomu, aby prerádzali čo najmenej. Nakoniec ešte dodnes je pre mňa osobne až podivuhodné, ako dokázali autori plynule nadviazať na pôvodný príbeh a v mnohých veciach ho dokonca aj prekonať. Zvraty sú tu naozaj nečakané a v knižnom, prípadne filmovom spracovaní by sa príbeh skutočne nemal za čo hanbiť.

Čo by to bolo za adventúru bez puzzlov? Samozrejme ani tu nesmú chýbať, zvlášť,

keď ide o úžasný kúsok takpovediac takmer ako zo starej školy. Posledné roky však možno v žánri pozorovať úpadok tejto oblasti, respektíve jej orezávanie na minimálnu mieru kvôli prístupnosti čo najširšiemu publiku. Riešenie v tomto titule možno označiť na jednej strane za

šalamúnske, na strane druhej za najlepšie, aké sme tu doteraz asi videli. Dva stupne náročnosti hru sprístupňujú naozaj každému, keďže ten ľahší ponúka veľké množstvo rôznych pomôcok a aj možnosť preskočiť niektoré hádanky. Normálna obtiažnosť sa nijak nevymyká zaužívaným konvenciam a nekompromisne vás necháva všetko riešiť vlastnými schopnosťami. No aj napriek relatívnej jednoduchosti si titul zachováva ráz aj celkom náročnej hry, keďže v nej na vás číha aj smrť a loadovanie posledných uložených pozícií bude v prípade nesprávnych rozhodnutí vcelku pravidelnou aktivitou. Možno by som k tomuto aspektu už mohol smerovať prvú výtku a to, že originalitou v hádankách autori práve neoplývali. Stačí sa len zamyslieť, koľko krát ste sa už hrali s primitívnym pakľúčom, skladali obrazce a ešte presú-



vali rôzne prvky obrazu. Nemožno to priamo vyčítať, ale jednoducho z tých stoviek hier sme už niektoré hádanky zažili.

Mierne námietky by som mohol mať aj k smerovaniu dialógov, ktoré by som mohol označiť ako striktné lineárne a ich vetvenie nie je nijak zásadné. Prakticky máte teda celé dialógy pripravené a aj ich teda všetky v hre využijete. Nemáte šancu ovplyvňovať formu dopytovania sa a ani alternatívy v komunikácii s NPC postavami. Tu by som akurát čakal možno trochu viac, aby sa nemeckí vývojári vytiahli pred svetom. Svoju úlohu však plnia dialógy dobre a excelentne ich dopĺňajú vnútorné monológy hlavnej postavy.

Tak ako čas plynul, tak jeho zub pomaly nahlodával verne známe lokality. Z vrážd sa stalo turistické lákadlo, ktoré následne skrachovalo. V Ashbury sa sanatórium premenilo na luxusný hotel a zo zámku Black Mirror sa pomaly stáva chátrajúca spomienka zašlej slávy so starnúcim osadenstvom. Staré známe lokality pekne dopĺňajú úplne nové, každá má svoje čaro a autori sa ich recyklácii šikovne vyhli neustálym progresom, takže aj keď sa vrátite na už preskúmané, tak vždy po udianí nejakých zmien. Ich čaru napomáha aj úžasná syntéza vizuálu s atmosférou, ktoré sa vkusne dopĺňajú. Predstavte si to približne tak, že vzhľadom na postup, ako sa vyvíjajú situácie a hustne atmosféra, tak nielen že pomaly pohybujúce sa mraky naznačujú príchod búrky, ale postupne sa tento lejak aj spustí, hromy

a blesky vzbudzujú strach a temnota s hustým oparom sa rozprestrie všade navôkol. Na rôznej symbolike si teda autori záležať dali.

Niektorí tu už pravdepodobne od začiatku článku čakáte na zmienky o dabingu, keďže okolo neho bolo toľko peripetii, takže

v tomto odseku ukojím váš smäd. Hlavnej úlohy sa zhostil český herec David Prachař a jeho samotnému výkonu by som nemal moc čo vyčítať. Sú síce situácie, kedy jeho hlasu chýba náboj, ktorý by si daný okamih vyžadoval, ale to je asi tak všetko. Ostatné postavy sú už trochu inak na tom a najvýstižnejšie vyjadrenie by bolo asi, že sú aj slabšie vyvážené. Nájdeme tu niektoré postavy výborne nahovorené, iné zas slabšie a niektoré iné trpia podobným problémom ako Darren, akurát vo väčšom meradle. Príkladom poslednej skupiny by mohli byť napríklad komorník Bates a Lady Victoria spolu s Lady Eleanor.

Pri opisovaní grafickej stránky sa mi nedá nespomenúť výtvarný štýl, ktorý aj keď samotná grafika nemusí pôsobiť práve najlepšie, tak hre dodáva náboj, vďaka ktorému bude radosť pozeráť na obrazovku. Pritom sa nejedná len o vyššie spomenuté zmeny v prostredí a počasí, ale hlavne o úžasnú kresbu, na ktorú narazíte. Postavy v detailnosti nemôžu konkurovať možno ani ostatným v žánri, ale aspoň sa na ne nenazerá väčšinou z detailu ani polodetailu. Na druhú stranu, hra má sympatické HW nároky, ktoré potešia veľké množstvo hráčov. Zvuková stránka, vynímajúc dabing, taktiež stojí za povšimnutie a to nielen vďaka hudobným motívom, ale aj rôznym efektom.

Čo viac dodať? Pokračovanie sa skvele vydarilo, aj keď od neho dali prsty preč pôvodní autori a jeho vývoj sprevádzali

rôzne odklady. Príjemný dabing, prístupnosť už naozaj úplne pre každého, skvelý zvuk a mrazivá atmosféra, ktorá by sa dala krájať. To je len krátky zoznam devíz, ktoré Posel Smrti 2 ponúka a vyčnieva nimi nad konkurenciou. Priam elektrizujúco skvele spracovaný príbeh potom nenechá nikoho chladným a taktiež by si ho ani nikto nemal nechať ujsť. Navyše vám už teraz prezradím, že na konci hry sa neuchránite pred sprškou nadávok spustených na autorov. Nič výrazne nepokazili, ale otvorený koniec s odkazom na pokračovanie (aj keď majoritná časť príbehu je tu ukončená) niekedy v budúcnosti jednoducho našťve. My chceme plnohodnotný koniec a to hneď! Aspoň to trochu odčínili rôznymi bonusmi v podobe artworkov a minihier, ktoré predĺžia už aj tak výbornú hraciu dobu (niečo okolo 15 hodín). Kašľať na všetky kvázi revolúcie, keď rokmi overený koncept vo výborných rukách stále skvele funguje a dokáže strhnúť ako málo vecí na trhu.

Matúš Štrba

HODNOTENIE

- + príbeh
- + dve rôzne obtiažnosti
- + dabing (šťastí)
- + dĺžka hry
- + hudba
- + atmosféra
- málo originality v puzzloch
- príliš lineárne dialógy
- pre niekoho možno rozťahaný úvod

8.5

VANQUISH

Počítadlo sa zastavilo. Zastrelených 76 developerov počas rolujúcich titulkov, vystrelených 21 986 nábojov, 1025 potvrdených zabití, počet obetí 530, čas misie 5 hodín 29 minút 44 sekúnd. Vizitkou Vanquish sú čísla. Posadnutosť štatistikami prenasleduje Platinum Games v každej hre, či už je to ukazovateľ zreteľných úderov do komba, alebo obyčajná štatistika. Čo z nich nikdy nevyčítate, je to, čo sa za nimi ukrýva. Verejne prepieraná krátka príbehová kampaň nie je ukazovateľom kvality, pretože som počas nej pätnásťkrát zakapal a opakoval tak divoké pasáže, že s vyčerpaním padal gamepad na zem.

Vanquish je vyčerpávajúcou akciou, zamestnáva všetky zmysly v tak dokonalej symbióze, že v tých najvypätejších chvíľach si jej dovolíte nadávať automatovka. Ohromujúca prezentácia, obyčajne nepotrebný príbeh o heroizme s jasne definovanými hrdinami, zloduchmi a žranicou pre vaše hladné zbrane. Vôbec sa nikde nezastavuje, ale vo veľkom sa rozbieha a

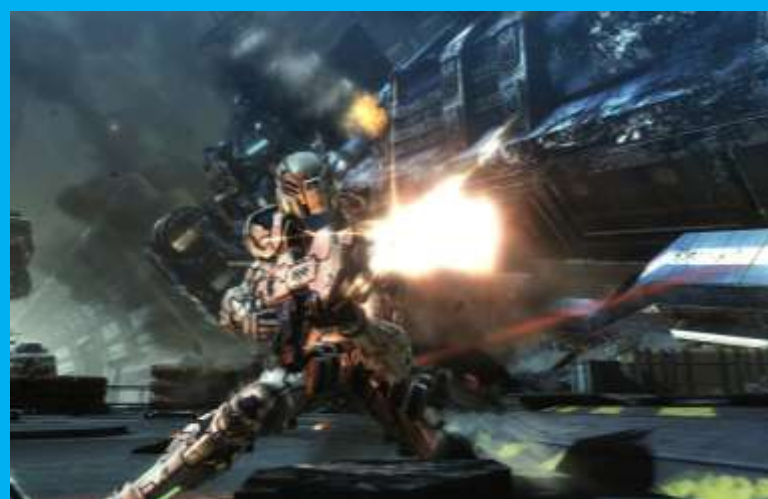
absolútne nikde nebrzdí. Na vydychanie sú tu obrazovky so štatistikami. A sme pri nich znova. Čísla vám dovoľia prebrať si v hlave, ako môže niekto v obleku s odpálenými tryskami lízať podlahu ako skejt naleštený mramor, odpáliť rakety a poslať k zemi nahnevaného štvornohého pavúka, ktorý sa neskôr zmení na robota a strieľa po vás takým arzenálom, že označenie zbrane hromadného ničenia sú urážajúcim posmeškom.

Platinum Games potvrdzujú s Vanquish vlastnú povest' mimoriadne talentovaných a kreatívnych vývojárov, ktorým ak niekto dá peniaze (v tomto prípade SEGA), tak sa vedia odtrhnúť z reťaze a tá sloboda sa odráža v každom ich diele. Vanquish sa od začiatku nadávalo do Iron Manov, Halo a Gears of

War klonov, hra vôbec žánrovým kolegom nerobí hanbu, ale ich v preteku na rýchlosť prekonáva mimoriadne o kilometer. Sam Gideon v bielom, mierne prihriatom obleku, ktorého krehkosť zvýraznená bielou farbou je nespochybniteľná, si s kludom Angličana pri útoku stovky robotov vydýchne opretý o rozpadajúci sa múrik pod tlakom guľiek a zapáli cigaretu.

Predovšetkým efektne

Hrdina s chuťou podpichovať napichaných mariňákov uštipačnými poznámkami sa nestihne ani poriadne ohriať v tréningovej miestnosti a už je povolaný do boja. Na rozoberanie dôvodov útoku ruskej teroristickej bunky na San Francisco a vyjednávanie kapitulácie pod hroz-



bou zničenia New Yorku nie je času a pravdu povediac ich môžete ignorovať rovnako ako tutorial. Vanquish nasadzuje od prvej minúty také vražedné tempo, že sa nestihnete ani poohliadnuť a už sa kruhové nádvorie mení na obrovského pavúka zasypávajúceho všetko naokolo tisíckami horúcich projektilov.

Vanquish je automatovka, ako taká je hlučná, plná výbuchov, explózií, wow momentov, ktoré vás nechajú pozeráť s otvorenými ústami na mesto postavené na vnútornej strane prstenca a žasnúť, prečo toto nebolo v Halo. Neodohráva sa na Zemi ani v dohľadnej budúcnosti, čo umožnilo odpútať sa od prevarených prostredí a umiestniť zúfalo vyzerajúcu inváziu na okupovanú orbitálnu stanicu. Napriek tomu sa drží štandardného zbraňového arzenálu, ktorý sa v rukách hrdinu transformuje ako robot. Zo sniperky je po ťuknutí do d-padu raketomet, potom zase guľomet a pod.

Hrdina môže naraz niesť iba tri zbrane, ktorým sa postupne upgraduje veľkosť zásobníkov a účinnosť, čo je dané čoraz silnejšími nepriateľmi. Upgradov však nie je toľko, aby každá z nich dosiahla maximálny level. Ich kadencia je nastavená na úrovni myšlienky, vyprázdniť zásobníky nie je vôbec problém a častá výmena medzi zbraňami je podmienená variabilitou oponentov a konštantným príchodom bossov na scénu, ktorí sa s nikým nemaznajú. Stráženie tých najsilnejších kúskov vás núti meniť stratégiu a časté prehadzovanie zbraní zase vyžaduje ich rýchla a bezbolestná eliminácia.

Výzva na výzve, boss na bossovi

Vizuálne príťažlivá premena zbraní v rukách Sama je len jednou z vymožeností špeciálneho obleku ARS (Augmented Reaction Suit). Vďaka tryskám na chrbte sa mení bojisko na jedno veľké klzisko s krytím, kde oblek a človek v ňom vládnu priestoru, ak vedia čo robiť. Vanquish napriek svojej jednoduchosti prekvapuje potrebnou hĺbkou pre zdolanie vysokých obtiažností a hlavne pri hľadaní ideálnej zbrane pre jednotlivé vlny nepriateľov. Prestrelky vo Vanquish sú alfou a omegou, ale bez obleku by neboli tak mimoriadne návykové a adrenalínové.

Trysky vás dokážu presunúť z jedného konca na druhý, bleskovo sa prilepiť o prekážku, ale aj vyniesť hore schodmi behom sekundy, pričom pri skejtovaní máte dokonalú kontrolu nad smerom a môžete rovno aj páliť. Rýchlosť eliminácie sa tým skrakuje a základný koncept cover and shoot mechaniky zrazu nabera na obrátkach. Načo sa s niekym ostreľovať na vzdialenosť, keď ju môžete ladne prekonať a potom zakempeného snipera odkopnúť zotrvačnosťou a doraziť brokovnicou? Oblek ARS potrebuje energiu a ak si dokážete rozfázovať pohyb, tak si môžete presun okoreniť spomaleným časom, ktorý sa automaticky aktivuje tesne pred vašou smrťou, ako posledná záchrana. Ak dokážete odvrátiť hrozbu, ste späť v hre, inak reštart. Spomalovanie času zachráni mnohokrát život a je povinný pri súbojoch s mega bossmi, ktorí majú tendenciu vstupovať na scénu viac krát. Nehovoriac o tom, že pri manuálnej aktivácii je efektívny.

Vanquish udržuje pozornosť hráča až do samotného záveru, u robotov sa mení

stratégia, chovanie, bossa rozporcuje Sam v cutscéne, aby sa nestrácal čas alebo sa zmení kompletne ráz bojiska. Raz unikáte na vlnku, inokedy

zase blúdite v nulovej gravitácii, potom postupne kráčajte tmou s konvojom, či stúpate do kopca a dobíjate strategické pozície. Náplň nenudí, ale núti vás stále napredovať a po dokončení začať odznovu na vyššej obtiažnosti. Vanquish po dohraní oproti západným súrodencom veľa neponúka. Päťica survival challenge, hľadanie sošiek v leveloch a mód God Hard je málo aj na štandardy Platinum Games.

Kiež by guľky vedeli rozprávať príbehy

Skromnejšiu ponuku vynahradzuje vynikajúce technické spracovanie. Hra tiká ako hodinky a beží ako namydlený blesk bez spomaľovania, zdržovania alebo dlhých preslovov. Keď uvidíte stovky rakiet vo vzduchu, ako si razia cestu k vám, každá s vlastnou dymovou stopou, povieť si, že sa autori museli zbláznit. Keď riadené strely počas letu zostrelíte v defenzívnom manévri so spomaleným časom a počas presunu uvidíte každú jednu guľku ako pretína vzduch, budete si tým na sto percent istí.

Platinum Games nám servíruje tento rok už tretiu hru, ktorá je zároveň poslednou z podpísanej zmluvy so Segou. Štvorica je završená niečím, čo sme po obsahovej stránke od Shinji Mikamiho nečakali. Hrateľnosť v najčistejšej podobe, automatová obtiažnosť, vizuálne strhujúce prestrelky akcelerovaným odpaľovaním trysiek a šmýkacou technikou sa upravuje pohľad na to, čo ste už predtým vystrelili a už pokorili, pretože pod taktovkou Platinum Games to budete chcieť spraviť odznovu a poriadne. Pavol Buday

HODNOTENIE

- + vybičovaná hrateľnosť na maximum
- + strhujúce tempo
- + intenzita prestreliek a súbojov s bossmi
- + akcelerácia pohybu oživujúca prvky cover and shoot hier
- + dôležitosť výmeny zbraní
- opakovanie bossov
- slabá pridaná hodnota

8.5
185





SEACREST COUNTY

POLICE

8.0-7.0

UVÄZNENÝ POTENCIÁL



Poslednú dobu som čakal už iba na to a keď tá chvíľa nadišla, tak som sa pomaly nevedel zmestiť do kože. Celý vo vytržení beriem do rúk krabicu a trhám všetko, čo mi bráni v dosiahnutí jej obsahu. Fólia lieta všade navôkol a výraz na tvári pripomína väzňa v dievčenskej škole po 50 rokoch samoty. Pre mňa osobne ide o veľmi očakávaný titul, no aj tak si nie som celkom istý, či budem spokojný a či mi bude vyhovovať. Odbalenú krabičku si ešte niekoľkokrát prezriem v rukách, kochám sa obalom, ktorý jednoducho vyzerá super a sú na ňom autá, ktoré sú snom každého motoristického nadšenca. V rýchlosti prelistujem manuál, kontrolujem, či je všetko tak, ako som si aj myslel. Ovládanie – OK, nastavenia – OK, varovanie pred epilepsiou (keby náhodou) – OK. Konečne prichádza tá chvíľa, vyberám disk a vkladám ho do mechaniky. Je na ňom napísané: Need For Speed: Hot Pursuit.

Dejá vu. Rovnaká osoba, rovnaká situácia, 12 rokov časový rozdiel. Veď toto som už raz zažil. Pôvodný Hot Pursuit prišiel na trh v roku 1998 a do už aj tak skvelej (a stále pomerne novej) série Need for Speed vniesol trochu sviežeho vánku. Nakoniec to bol hurikán, ktorého výsledkom bol jeden z najlepších dielov celej série. Hra na dobrých a zlých s možnosťou výberu tímu, za ktorý môžete jazdiť, jednoznačne zaujala. Až tak, že o štyri roky prišlo pokračovanie a naháňačky s policajtmí sme si mohli užiť aj v Most Wanted. Criterion sa so značkou NFS spájajú už nejakú dobu, no vývoj nového Hot Pursuit dielu bol možno trochu prekvapujúci. Výsledok predvídateľný, no aj tak trošku otázný. Máme tu ďalší Bur-

NEED FOR SPEED H

NAJRÝCHEJŠÍ POLIC



nout, len pod iným názvom?
V prvom rade vás Hot Pursuit doslova

ohúri úžasnou prezentáciou. V rámci racingov je front end hádam bezkonku-

HOT PURSUIT

CAJTI VS NAJRÝCHLEJŠÍ JAZDCI



robíte čokoľvek, len aby ste sa už dostali do hry. To isté platí aj pri hraní a všetko sa snaží pôsobiť čo najviac hyperbolizovane a efektne. S miernou dávkou nadnesenia by som si dokonca nový Hot Pursuit dovolil označiť za Call of Duty automobilových hier. Akurát v tomto žánri nie sú hráči podobných vecí presýtení a ani tu toľko vrtuľníkov nepadá. Možno je to trochu povrchné, no naozaj aj v tomto prípade, tak ako v mnohých iných, je prvý dojem veľmi dôležitý. Ten

renčný, intro vás posadí na zadok, našla-paná hudba vás navnadí a prakticky už

je skvelý a či sa bude jednať o záležitosť na jednu noc, alebo z toho bude dlhodobý vzťah, to je len na vás.

Tento Bur...pardon, Hot Pursuit sa na nič nehrá. Skutočne. Elementárny koncept orezávajúci hranie prakticky len na jazdenie a minimum ostatných činností sa prezentuje ako kľúčový a prakticky hneď ho máte v krvi. Dokonca to pôsobí až tak, že hra má len dva extrémny: buď ju hrať neviete, alebo ste hneď majster. Dva extrémny a prechod medzi nimi ako v systéme indickej sociálnej stratifikácie – nemožný. Pre režim kariéry. Prakticky v momente, keď zoberiete do rúk ovládač, tak už hrať viete. Samozrejme, sa ako hráč zlepšujete, no keď by som chcel tunajší systém porovnať s niečím, čo sa aspoň trochu snaží tváriť simulačne, tak sa tu prakticky nemáte čo učiť.

Ak ste hrali demo, videli nejaké video, či len obzerali screenshoty z hry, tak to už viete. Ak nie, tak vedzte, že jazdný model zodpovedá všetkému vyššie napísanému a medzi dvoma Shiftami tu máme niečo tak arkádovité, že aj na Underground by sa dal aplikovať pojem simulácia. Jazdný model si nerobí starosti s rýchlosťou, váhou vozidla, jeho výkonom, náhonom, povrchom trate, no prakticky skoro vôbec s ničím. Sústredí sa na zábavu a ak patríte medzi hráčov, ktorí podobným štýlom nepohrdnú, tak si pomaly začnete prezerat ponuku na stránkach svojich obľúbených obchodov (v prípade, že ešte hru nemáte).

Pedál na podlahe, dojem z rýchlosti, že aj Enterprise by mala problém za vami stíhať, no aj tak auto nemá problém z tejto nadsvetelnej rýchlosti na pár metroch perfektne pribrzdiť do zákruty. Teda, vlastne jeden problém by tu bol. Hra je akosi premisou medzi staršími dielmi NFS, Burnoutom a najbližšie asi ešte hrami zo série Ridge Racer. Autá, všetky



bez ohľadu, totiž poznajú viac-menej len dve polohy: stabilnú na trati a drift v zákrute. Ešte to samozrejme môžete skúsiť o mantinel, no to je v mnohých prípadoch dosť nežiadúce. Čisté prechádzanie zákrutami je ojedinelé, ale aj tak, kto by sa s tým zaoberal, keď sa to dá vyriešiť tak krásne efektne s dymom a v maximálnej novej rýchlosti.

Ako si putujete kariérou (ktorá, len tak mimochodom, ukrojí asi iba 15 hodín z vášho života, no dá sa opakovať, pričom až tak neomrzí), tak vlastne zisťujete, že tento Burnout nie je až takým Burnoutom. Samozrejme, autorský rukopis je na prvý pohľad badateľný, no Hot Pursuit ide vlastnou cestou. Kariérou prechádzate na oboch stranách barikády, teda za zlých (policajti) aj za dobrých (pretekári porušujúci zákon). Mapa Seacrest County vám postupne odkrýva preteky pre obe kategórie, stále zvyšujete svoj wanted level/hodnosť, odomyká-

te nové vozidlá na oboch stranách a aj vybavenie. Všetko sa odvíja od vašej úrovne a bez poriadneho vývoja sa ďaleko neposuniete. To podmieňuje získavanie čo najvyššieho počtu bodov, či už za umiestnenie, alebo za rôzne jazdecké zručnosti a bonusy. A rovnako, autá si nekupujete, ale dostávate ich za svoj level. Chcete si dobre zajazdiť? Tak majte, nech je z vás čo najskôr jazdec na úrovni 20!

V jednotlivých lokalitách si okrem samotných pretekov môžete zajazdiť aj vo free ride režime, no ten asi nikoho nezaujímá, všakže. Samotných módov je tu viac než dosť, tie sa ešte ďalej členia na rôzne tematické okruhy (preview daného auta, čisto jedna značka a podobne) a to pre obe časti kariéry. Porušovať zákon môžete v obyčajných pretekoch, pri naháňkách s policajtmi a v časovke, v rôznych variáciách. Na strane zákona sú herné módy obdobné, akurát Hot Pursu-

it je ešte väčšia zábava, ako keď len utekáte. K slovu prichádza krv Burnoutu, kolujúca titulu v žilách a k vytlačovaniu pretekárov sa bok po boku stavia aj vybavenie. Obdobne je na tom aj režim, keď vám uniká jeden jediný jazdec, o to väčším orieškom je ale jeho dolapenie, keďže je o to agresívnejší a o to je jeho jazda menej konvenčná.

Hlásaný bol návrat ku koreňom série. Nie len naháňacky s políciou, ale aj preháňanie sa v tom najlepšom zo svetového vozového parku na tých najkrajších prostrediach. Púšte, lesy, zamrznuté hory a slnkom zaliate pobrežie. To všetko sme tu mali pred vyše desaťročím a dnes to slávi svoj návrat. Seacrest County ako otvorený svet ponúka širokú škálu



NÁVRAT KU KOREŇOM



V porovnaní s niektorými inými závodnými hrami je ponuka vozidiel pomerne chudobná, no pre potreby hry plne dostačujúca. Autá sa rozdeľujú do piatich výkonnostných tried, ktoré si postupne sprístupňujete a rovnako aj v rámci nich vás čakajú kúsky na odomknutie. Celkový počet obsahuje 102 krásnych nablýskaných krásavíc, ktoré čakajú len a len na vás. 52 na strane pretekárov, 50 na strane policajtov. Samozrejme, v konečnom dôsledku si tento počet ani neuvedomíte, nakoľko policajné s obyčajnými sú duplicitné a aj z jedného auta sa tu nachádza viac verzií. To však nemení nič na tom, že je to úžasný pocit zajazdiť si v policajnom Veyrone alebo Reventone, pričom naháňate jazdca v Zonde. Polícia v Seacrest je asi najvybavenejšou na svete.

Trochu však omrzí absolútna ignorácia akýchkoľvek úprav vozidiel.

Netreba tu žiaden pokročilý tuning a dokonca ani auto-sculpt. Bohato by stačilo pár bodykitov a aj širšie palety farieb, prípadne možnosť vynilov. V

hre však nič nie je, čo je trochu divné, keďže každé vozidlo disponuje nitrom. Už bolo spomenuté vybavenie vozidiel a to je záležitosť, ktorá dokonale sadne na adrenalínové naháňacky. Ak máte problém vlastnou silou chrániť zákon, k službe vám sú cestné zátaras, EMP, helikoptéra a koberček s hrotmi. Pre pretekárov sú pripravené taktiež hroty, EMP, prídavné turbo a rušička na dočasné vypnutie policajných systémov. Všetko v niekoľkých výkonnostných úrovniach. Nevýhodou pri naháňackách je istý systém životov. Súperov môžete ľubovoľne rozbíjať, nikdy sa ich úplne nezbavíte. Pre vás je tu len jeden take-down a ten je, bohužiaľ, definitívny.

Autori pri AI zvolili zaujímavú taktiku. Spravili ju pomerne agresívnu, čo je len a len dobre, preteky neupadajú do fádnosti ako v niektorých „simulátoroch“, no systém kompenzácie nie je príliš kôšer. Vy sa snažíte, deriete si ruky na ovládačoch, vypracujete si 16 sekúnd náskok, no ani sa nenazdáte a vláčik súperov je vám hneď za chrbtom. Rovnako je to však aj na druhej strane a ak príliš zaostávate, AI vás kolegiálne počká. Áno, dodáva to adrenalín, keď sa každý závod rozhoduje v poslednej zákrute, no pôsobí to strašne nereálne, ale hlavne ako cheatovanie. Nebyť to-



prostredí a aj keď vám asi trate neutkvajú v pamäti tak ako kedysi, tak sa aspoň nejedná o uniformné zážitky ako v posledných dieloch pred Shiftom. Rovnako si svoju cestu do modernej verzie klasiky našli aj skratky, ktoré sa budú tentoraz využívať tak, ako ešte nikdy predtým. Nielen že sú bodovo ohodnotené, ale často sú aj povestným jazýčkom na váhach.





ho, tak AI je veľmi dobrá, je agresívna, robí chyby, len strašne cheatuje a nastávajú momenty, kedy naozaj od frustrácie z tohto hru jednoducho vypínate. AI okolitej premávky si toho odnesie ešte o niečo viac. Má totiž závažnú schopnosť z celej šírky cesty si vybrať akurát taký manéver, ktorého trajektória sa križuje s vašou.

Technická stránka Hot Pursuit je rozporuplná. Grafika je len postačujúca, je plynulá, rýchla, no tie najprísnejšie kritéria by určite nezniešla. Jediným šťastím je, že rýchlosti sa často pohybujú na hraniciach, kedy si ju ledva všimnete.

VYBERTE SI SVOJU S

Nemožno hovoriť priamo o škaredej a na efekty chudobnej vizuálnej stránke, no že by sme nevideli ešte nič lepšie, to rozhodne nie. Oproti tomu, zvuky sú opäť raz špičkou medzi racingami. Od jemného pradenia vášho mačiatka až po rev beštie pod kapotou je radosť hru počúvať. Snáď len tie kolízie znejú tak ako aj vyzerajú. Soundtrack je jednoducho špičkový. Ponúka široký záber od alternatív, cez gitarový sound v rôznych

odrodách rocku, house, hip-hop až po drum and bass. Len by mohol obsahovať viac skladieb. Model poškodenia je sklamaním zapríčinením licenciami. Burnout sa nekoná a dočkali sme sa len popraskaných skiel, prehnutých plechov, odpadnutých nárazníkov a nápisu, že v preteku sa už nedá pokračovať. Autá nielen sedia na ceste ako tanky, ale rovnako aj pôsobí systém poškodenia. Konzervativizmus automobiliek zase raz pri-

KLASICKÁ ÉRA



NEED FOR SPEED - 1994



NEED FOR SPEED 2 - 1997



NFS III - HOT PURSUIT - 1998



NFS HIGH STAKES - 1999



NFS PORSCHE UNL. - 2000



NFS HOT PURSUIT II - 2002

UNDERGROUND



NFS UNDERGROUND



NFS CARBON



tor medzi dvojicou nie je a taký hromadný a odpadáva ten úžasný adrenalinový efekt. Zaujímavou online featurou a novinkou je Autolog. Istá forma interného Facebooku, sociálna sieť spájajúca hráčov s možnosťou vzájomných reakcií na nástenkách, zverejňovania obrázkov a mnoho ďalšieho. A navyše to aj skutočne funguje. Nič nedokáže vyburcovať lepšie ako príspevok na vašej nástenke, že niekto dociká ďalej ako vy v danom

hre ich je 60, no mnoho hráčov asi zaujímať nebudú. Podivuhodná AI je najväčším kameňom úrazu, no aspoň, že ju vyvažuje výborná online hra. Drobné technické bugy sa hre taktiež nevyhli, celkovo sa však jedná o veľmi dobrý a hlavne návykovo hrateľný racing, ktorému ak prepadnete, tak vás len tak nepustí.

Matúš Štrba

HODNOTENIE

- + prístupnosť, prezentácia, soundtrack
- + pocit z rýchlosti, adrenalin
- + online režim, autolog
- + Naháňačky
- + trate, autá
- + znovuhrateľnosť
- nie každý znesie tento jazdný model
- cheatujúca AI
- obyčajná grafika
- kratšia kariéra
- technické bugy
- model poškodenia

8.0

STRANU

niesol len obmedzenia.

A čo online?

Ten je veľmi príjemným prekvapením a odladený je jednoducho výborne. Stabilita je špičková, práca s ním jednoduchá, intuitívna a zábava zaručená. Režimy sú síce len tri, no Hot Pursuit v štýle hromadnej mačky s myšou je záležitosťou na dlhé večery po mnoho dní. Koncept hry započatý v kariére dosahuje hranicu zábavy, prechádza do závislosti a hodnotenie hry stúpa. Obdobný Intercep-

evente.

Hodnotiť Hot Pursuit je ťažké, subjektívne by som udelil známku vyššiu, no mnoho vecí mi to nedovoľuje. Jednak je to minoritný jazdný model, ktorý je až takou silnou arkádou, že mnoho hráčov doslova odpudí, prípadne unudí. Kariéra je pomerne krátka a aj keď sa dá hrať odznova, aj ten istý pretek je vždy iným zážitkom, no stále mohla byť dlhšia a hráča viac motivovať k získaniu lepších priečok. Takto tomuto účelu slúži len Autolog a vzájomné ňaťahovanie. Síce míľniky, ktoré hraním spĺňate, môžu hranie trochu natiahnuť a v celej

ND ÉRA



GROUND - 2003



NFS UNDERGROUND II - 2004



NFS MOST WANTED - 2005



N - 2006



NFS PRO STREET - 2007



NFS UNDERCOVER - 2008

COMEBACK ÉRA



NFS SHIFT - 2009



NFS HOT PURSUIT - 2010



FABLE 3

Akčná RPG / Lionhead / Xbox360

Albion zovreli ocelové prsty priemyselnej revolúcie. A proti revolúcii sa dá bojovať iba jedným spôsobom. Inou revolúciou. Slovíčko, ktoré je v predchádzajúcich vetách spomenuté hneď trikrát je zároveň podtitulom Fable III a práve

revolúcia je hnacím motorom, vašou najväčšou výzvou a dejovou náplňou v prvej polovici nového pokračovania rozprávčkovej RPG.

Situácia v kráľovstve Albion nie je práve ružová, skôr by sa dalo hovoriť o sivej, temnej a depresívnej nálade, ktorá panu-

je na celom kontinente. Priemyselná revolúcia na jednej strane priniesla moderné lode, továrne, výkonne žeriavy, lanovky a iné mechanické stroje, no tiež má za následok chudobu, choroby, det-skú prácu a mnohé ďalšie ne-duhy modernej spoločnosti. Na to, aby sa z čaro-





vých situácií pripomínajú sudy pušného prachu. Stačí malá iskra a explozívny sen o revolúcii sa premení na skutočnosť. Pôvodný Hrdina má okrem Logana ešte ďalšieho syna/dcéru (výber pohlavia je na vás), do ktorého práve jednoduchí obyvatelia vkladajú všetky svoje nádeje. A keď sa krutý vládca postaví svojho súrodencu pred prvú krutú voľbu, neve-

du a vybavíte si svoje účty s Loganom, zistíte, že jeho pohnútky neboli tak „diabolské“ celkom bez príčiny. Albion ohrozuje ďaleko väčšia hrozba a čeliac tomuto faktu budete musieť, ako nový kráľ, podstupovať aj ďalšie dôležité rozhodnutia.

Spoluprácu a oddanosť svojich spolubojovníkov totiž získate iba za cenu rôznych

ROZPRÁVKA POKRAČUJE, VY BUDETE KRÁĽOM

krásneho Albionu jeho čaro vytratilostlačilo iba 50 rokov od udalostí z Fable 2. Kráľ-hrdina zomrel už dávnejšie a na jeho miesto nastúpil syn Logan, ktorý krajine vládne tvrdou, diktátorskou rukou. Ľudia zatlačení do bezvýchodisko-

domky odpaľuje rozbušku a podpisuje si ortiel nad vlastným osudom.

Boj proti tyranskému bratovi donúti druhorodeného princa (princeznú), aby začal pátrať po silách, ktoré v jeho žilách

kolujú vďaka slávnemu otcovi. Aby mal mladý Hrdina proti Loganovi aspoň teoretickú šancu, bude musieť okrem svojich schopností získať aj spoluprácu s rôznymi skupinami obyvateľov Albionu. V prvej polovici Fable III pripomína Dragon Age – putujete po kráľovstve a sériou viac či menej dôležitých úloh sa snažíte získať dôveru vašich spolubojovníkov. Keď však po cca 12 - 14 hodinách konečne pre- kročíte prah rodného hra-

sľubov. Nieкто chce znova vybudovať majestátnu knižnicu, iní zas očakávajú vašu vojenskú podporu. V momente, kde by možno iné príbehy končili, Fable III ešte iba začína hrať na tie správne struny a ak budete chcieť všetky svoje sľuby skutočne dodržať a navyše zachrániť Albion, pripravte sa na ďalších 6 - 8 hodín „tvrdej práce“.

Vo svojej najhlbšej podstate je aj tretia časť rozprávkovej RPG série tým, čím bola na začiatku. Peter Molyneux nikdy nepotreboval vytvoriť hardcore RPG sériu, skôr mu šlo o príbeh a atmosféru. Možno aj vďaka mnohým zachovaným prvkom z Fable 2 niekedy trojka pripomína skôr (vydarený) datadisk, ako novú hru. Rovnaký spôsob bojov, podobní nepriatelia, starý známy štvornohý chl-páč so zachovanými schopnosťami atď. Pocit „datadiskovosti“ vás bude prenasledovať od začiatku až do konca a to aj





vdaka vizuálnemu kabátiku, ten istý vizuál, podobné farby, veľmi málo zmien, pridaných snád' iba pár animácií a niekoľko grafických efektov.

Situácia v kráľovstve a technologický progres sa podpísali na vizáži a architektúre miest. Kamenoujezd už nie je tá dedinka, čo kedysi a dominanty mesta tvoria žeriavy v dokoch, priemyselná štvrť prepchatá továrňami či obrovský sirotinec. V závislosti od vašich volieb sa celá mapa pretvára, a to nehovorím len o obnove vojnou zničeného mesta, ale napríklad tiež o postupnom prepracovaní cigánskej dedinky na malé mestečko (Pri istej kombinácii rozhodnutí sa do osady vôbec nedostanete!) Najväčším prídavkom je bez pochyb nový kontinent, Auroa, ktorý svojim pieskovým prostredím, netypickou architektúrou a novom ponukou monštier prináša v druhej polke hry vítanú zmenu.

Podstatným redizajnovým procesom prešlo ovládanie a celý frontend hry. Často opakované a prezentované „ťahanie za ruku“ je ničím iným iba no-

vou formou komunikácie s NPC postavami používanej pri odprevádzaní ľudí či chytení zločincov. Úplne zaniklo kruhové menu a teraz už s postavami okolo seba komunikujete iba troma tlačidlami (pozitívna, negatívna a neutrálna odpoveď), pričom systém sám ponúka gestá, ktoré môžete v danej konkrétnej komunikácii vyskúšať. Šteklenie, objímanie, bozkávanie, pískanie, tancovanie či nadávanie, ukazovanie prostredníčka alebo prdenie sa ponúkajú bez vášho aktívneho výberu a navyše model správania spolu so spôsobom riešenia questov formuje váš morálny profil (podobne ako sme boli zvyknutý z Fable 2).

Za seba môžem zhodnotiť, že na nové ovládanie som si zvykol veľmi rýchlo a obľúbil som si ho. Vývoj v hrách (a všeobecne v IT systémoch) jasne smeruje práve k tomuto bodu – čo najjednoduchšie možné ovládanie, ktoré ale bude robiť presne to, čo by sme boli schopní robiť s desiatkami tlačidiel/kláves. Zjednodušené ovládanie pritom nutne neznamená zjednodušenie celej hry. Konkrétne pri komunikácii budete musieť stále

vzťahy budovať stupienok po stupienku. Postupne začnete s osobou nezáväzne debatovať, predvádzať sa, dávať jej darčeky a až potom môžete dúfať, že sa z nej stane váš priateľ, milenec/milenka či dokonca manžel/manžel a spolurodič vašich detí.

Klasický inventár so všetkými zbraňami, oblečením, jedlom, darčkami a knihami nahradila Svätýňa, akási "all-in-one budova", resp. Hrdinský hlavný štáb. V jednej časti Svätyně sa budete prezliekať, v inej sa vyzbrojovať (kúzla sú mierne obmenené a navyše je možné ich kombinovať do ničivých dvojíc), kontrolovať si stav majetku či riešiť bilaterálne dohody s inými hráčmi. Rovnako ako v zjednodušenom ovládaní nevidím problém ani vo Svätyni, pre potreby tohto typu hry je to výborné riešenie. Súbojový systém ostal takmer bez zmeny, tlačidlo X je priradené útoku zbraňou, Y slúži na streľbu a B-čkom čarujete. Od nepriateľov nečakajte, že vám urobia zo života pekló. Obtiažnosť súbojov je podpriemerná, no stačí chvíľa nepozornosti a stádo vlkodlakov vám dokáže nepekne podkúriť. Už teraz

počujem námietky a nadávky, prirovnania k hre pre 3-ročné deti, ale treba si uvedomiť, že Albion nie je primárne o súbojoch.

Albion je v prvom rade o atmosfére a rozprávkovosti, nad ktorou sa rozplývame už tretíkrát. Fable nestráca ani v trojke nič zo svojej povesti a Molyneux bude zrejme nejakým nepriamym potomkom



Hansa Christiana Andersena, pretože toľko omieľaná „rozprávkovosť“ z hry priamo preteká. Pripočítajte si k tomu skvelý anglický suchý humor, množstvo variabilných vedľajších questov, nákup, vyzdobovanie a prenajímanie nehnuteľností (aj cez globálnu mapu!), možnosť manuálnej práce, otváranie magických dverí na základe šialených kritérií, hľadanie kľúčov, strieľanie drzých hlinených trpezlívok, vsádzanie na kuracích dostihoch plus asi milión ďalších vecí a dostanete predstavu o bohatosti tohto nádherného sveta. Opäť platí, že ani po dohraní hlavnej dejovej línie nemusíte okamžite hru zmazať z disku, skvelo navrhnuté achievements, zabudnuté zákutia mapy a nevyriešené úlohy vám nedovolia Albion dopustiť.

Najmä keď tentoraz už hra dostala aj plnohodnotný co-op, v ktorom sa k priateľom pripájate priamo so svojou postavou a nie nejakou generickou náhražkou. Plníte spolu questy, uzatvárate partnerstvá, manželstvá a staráte sa o spoločné deti. Nádejný mladý kráľ za každý vykonaný čin získava cechovú pečate. Tie slúžia na nakupovanie nových schopností, odomykanie kúziel, odomykanie socializačných animácií a podobne. Už neplatí, že každá z vlastností sa rozvíja samostatne, teraz je univerzálnym platidlom práve cechová pečate. Samostatne sa však upgradujú zbrane, každá má tri parametre, na ktorých môžete zapracovať a vylepšíte si tak svoj

inventár. Pre predstavu, u istého meča získate o 50 % viac poškodenia proti vlkodlakom, keď s ním zabijete práve 300 vlkov/vlkodlakov, iným prípadom je puška vyžadujúca lovenie v noci a podobne.

Prejdime teraz k odvrátenej strane tretieho putovania po Albione. České titulky mnohých potešia, avšak treba upozorniť na občasnú zádrhlu pri prekladoch, sem tam sú povymieňané rody, inokedy prekladateľom unikol zmysel konverzácie a najhoršie dopadli niektoré vedľajšie dialógy, ktoré si titulky zrejme vôbec nezaslúžili. Nová mapa bola pre mňa z celého frontendu tým najväčším negatívom, jej použitie je pomalé a navyše krajinu zobrazuje iba v „približnom“ móde a nedá sa presne zistiť, kde práve stojíte a kde sa potrebujete dostať.

Zásadnou otázkou pre majiteľov PC je, ako veľmi Fable 3 nadväzuje na svojho predchodcu a či má zmysel sa vôbec do tohto dobrodružstva púšťať bez znalostí o predchádzajúcich udalostiach v Albione. Určite má. Miera naviazanosti je malá, až na niektoré narážky a samozrejme úplne základy predchádzajúceho deja (o ktorej vám stačí vedieť, že ste potomkom hrdinského kráľa) sa nemusíte báť žiadnych komplikovaných odkazov. Bude zaujímavé sledovať, ako Microsoft a Lionhead prepracujú gamepadové ovládanie, no bez ohľadu na

tento fakt treba mať na pamäti všetky vyššie opísané atribúty hry. Toto jedno-ducho nie je taká RPG, na aké sú fanúšikovia PC zvyknutí.

Očakávate od RPG hry desiatky tabuliek s podrobným usporiadaním všetkých vlastností, stovky zbraní s rôznymi parametrami, epické súboje a hardcore obtiažnosť? Séria Fable nie je pre vás, nikdy nebola a ani nebude. Záleží vám skôr na atmosfére, dialógoch, úlohách a živúcom svete, ktorý môžete v zásadnej miere svojim chovaním ovplyvniť? Potom je Fable to, čo hľadáte. Tretia časť série sa v istých okamihoch síce podobá skôr na (veľmi dobrý) datadisk k dvojke, ale stále sa jedná o nadpriemernú záležitosť, ktorá nesmie chýbať v zbierke žiadneho milovníka herných rozprávok.

Jaroslav Otčenáš

HODNOTENIE

- + atmosféra (a rozprávkovosť)
- + ovládanie
- + vydrží na dlho
- + vedľajšie questy a humor
- + morálne dilemy
- + vylepšený co-op
- nádych datadisku
- mapa
- drobné problémy s CZ lokalizáciou

8.0

ALAN WAKE

Alan Wake balansuje na hranici skutočnosti a fikcie. Otázka, čomu veriť a čomu nie, bude rezonovať čoraz častejšie pri ponáraní sa hlbšie do mysteriózneho príbehu ako vystrihnutého z kníh majstra hororu. Alan Wake má presah a to nielen popkultúrny. Naprieč celou hrou sa prelínajú dve línie – tá skutočná, resp. tá, ktorá by mohla byť skutočná a tá vymyslená, ktorá sa odvíja za zmyslom nášho chápania. Kulisy, obsadenie, hlavný hrdina a vysvetlenia lámajúce hypotézy robia z toho, čo je za zrkadlom hmatateľné neskutočno.

Alan Wake je meno hlavného hrdinu, ktorého charakter je koncipovaný ako skutočný. Ani by sme sa nedivili, keby ste ho našli niekde v telefónnom zozname. Príjemný vzhľad, obyčajná minulosť a tak povediac obyčajné zamestnanie (ak odpočítame bohémsky život a finančné zázemie z predaja svojich bestsellerov, ktoré napísal), dokáže predsať ilúziu, že to môže byť kľudne aj váš sused. Alan Wake je jednoducho regulárnym obyvateľom planéty, ktorý potrebuje dovolenku a únik pred vlastnou realitou.

Alan Wake je aj názvom novej hry Reme-

dy, tvorcov Max Payne. Fíni s ambíciami vystúpiť z tieňa kultovej akcie vyrazili cestou vzdania holdu Stephenovi Kingovi pomocou televízneho formátu, resp. minisérie na pokračovanie. Rokmi prerábaný koncept a päťročný vývoj si ale berie svoju daň v podobe dizfunkčnosti delenia narácie a budovanie chuti pokračovať zvratmi, šokujúcimi odhaleniami a epizodickými trikmi „nabudúce uvidíte“ a „v minulých dieloch ste videli“. Môže zato predovšetkým rozdielna stopáž každej z kapitol. Z tradičnej hodinky zotrva-

nie na bohom opustených miestach pokračuje minútáž celovečerného filmu. Alan Wake by sa zaobišiel aj bez akéhokoľvek delenia a páuz vyplnených iba suchým nápisom Koniec prvej epizódy.

Vitajte v nočnej more

Snaha o televíznu atmosféru vychádza z odkazu seriálu Twin Peaks, ktorý podobne ako Kingove knihy poslúžil výborne



ako predloha pre mimoriadne silný príbeh o spisovateľovi zúfalo hľadajúci inšpiráciu na odľahlom mieste v horách. Provinčné mestečko Bright Falls, kam prichádza Alan s manželkou Alice, je typickým zapadákovom, zabijakom snov, liahňou historiek, mýtov, ale aj plné odporne vtieravých obyvateľov, ktorí pri pohľade na cudzinca vetria príležitosť, ako sa utvrdiť v názore, že zostarli v tejto diere len preto, pretože tam vonku je to veľmi nebezpečné.

Alan Wake je spisovateľ, sakramentsky dobrý spisovateľ, ale už dva roky nenapísal ani čiarku a čo je znepokojujúcejšie ako kreatívny blok, že veci sa v Bright Falls dejú podľa predpripraveného scenára – knihy, ktorú si nepamätá, že by napísal, ale na nájdených stránkach spoznáva svoj rukopis. Udalosti po príchode naberú veľmi rýchly spád a skôr než si stihnete vychutnať dychberúci výhľad, hĺbinu roklín a výšku smrekov, Alan bojuje o svoj život s temnotou a hľadá v hrozivo vyzerajúcich lesoch stratenú manželku.

Príbeh po mätúcom až Lynchovskom začiatku prudko akceleruje a upaľuje vpred ako lokomotíva. Alan si začína uvedomovať, že to, čo sa deje vonku, je nad jeho schopnosti a testuje psychickú výdrž na doraz. Mysteriózny náboj si zachováva počas celej svojej dĺžky a čo

je najdôležitejšie, nie je vôbec priehľadný. Ak už si myslíte, že došlo k rozuzleniu, tak má vždy pripravený zvrät, ktorým vaše teórie rozdupe ako pristávajúci kombajn. Záver jasne poukazuje na nevyhnutné pokračovanie, ale story Alan Wake je ukončená v rámci konvencií televíznych seriálov správne – vytvára priestor pre DLC alebo rovno celému pokračovaniu, no hlavne vyvoláva hlad po novom obsahu.

Cut-scény, celooobrazkové scény, flashbacky a rozhovory, počas ktorých sa môžete voľne pohybovať, tvoria chrbtovú kosť rozprávania, unikátne sú však opisy prostredí, kde sa práve nachádzate Alanom v minulom čase. Čo je bizarné, že súčasne prežívate príbeh spisovateľa, ktorý on píše. No a potom sú tu stránky nenapísanej knihy, ktorá vám prezradí, čo asi tak príde za rohom o pár minút neskôr (osobne ju odporúčam čítať až po dohraní hry). Paralela medzi skutočným a fikciou sa dotýka aj mnohých odkazov a referencií na existujúce diela alebo osoby. Priamo aj nepriamo sa hovorí o rôznych dielach, vybrané sa objavujú v epizódnych úlohách, iné zase prežívate na vlastnej koži, dokonca dochádza k literárnym cross overom. Znalci Kinga spoznajú Shining, Misery či Tajomné okno, ďalej sa tu mihnú Frailty, Evil Dead, paralely s hrami Silent Hill, Alone

in the Dark. V závislosti od toho, koľko toho máte nahrané a napozierané v žánri horor/triler ľahšie prečítate postavy. Nemusíte počúvať každý ich rozhovor ani dávať pozor tomu, čo hovoria. Ich oblečenie prezrádza všetko, čo o nich potrebujete vedieť, pričom sú predstavané tak, ako by ste ich poznali a žili s nimi v Bright Falls po dlhé roky.

Hmla padla na Bright Falls

U Remedy je silné príbehové pozadie charakteristické, pre potreby akčného trileru bolo nevyhnutné. Na hre sú však badateľné stopy po akčnej adventúre, ktorou Alan Wake mal pôvodne byť. Veľké otvorené priestranstvá, kde sa pohybujete autom, pôsobia mŕtvo. Na cestách žiaden pohyb, stavebné stroje sú opustené, nik vás nepozdraví ani neuvidí. Narazíte na rôzne zaujímavé vyhlídky alebo budovy, kde by sa niečo mohlo udiat, no takýto prieskum je len stratou času alebo chuťou pozbierať všetky bonusové predmety. Autori si značne pomáhajú lesným porastom, skalami, umelými zábranami, prirodzenými prekážkami, krdľom vrán, ktoré vám nedovolia zabľúdiť. Veľa slobody nemáte, jediná cesta vedie vpred.



Pre vašu bezpečnosť: držte sa vyznačených trás

O navigáciu sa navyše stará zvláštny kompas bez minimapy a svetlá v diaľke. A práve tie zohrávajú hlavnú rolu. Dôraz v Alan Wake je kladený na súboj dobra so zlom. Boj proti tieňom pomocou svetla nemá preto len symbolický význam.

Svetlo z akéhokoľvek zdroja, či je to obyčajná príručná baterka, svetlomet auta, oslepujúci granát, svetlica alebo lampa pouličného osvetlenia poháňaná generátorom, je vašou svätyňou, vašou bezpečnou zónou. Ak padne na Bright Falls noc, nikdy neviete, čo vyskočí za najbližším kríkom. Iba pomocou svetla môžete oslabiť prízraky a posadnutých obyvateľov natoľko, aby ste im mohli vpáliť do tela guľku a zbaviť sa ich navždy.

Originalita tohto súbojového systému spočíva v lúči svetla zastupujúceho neexistujúci klasický zameriavací kríž a jeho nemotornosť. Alan nie je rodený lovec ani zabijak, zbraňou sa vie oháňať, ale chýba mu mrštnosť a istota pri obranných manévroch nešťastne napamovaných na tlačítko, ktoré obhospodaruje aj šprint. Únik od tlupy nepriateľov je nemožný, pohybujú sa rýchlejšie ako vy a ak sa medzi nich dostanete, zabijú vás sekerami, motorovými pílamami alebo mačetami.

Úkroky do strán sú v takomto prípade zúfalo neúčinné a jedinou záchranou je odpálenie granátu alebo svetlice, pretože Alan nepozná súboje na blízko.

Držanie odstupu, taktizovanie a šetrenie munície do silnejších zbraní tu pracuje rovnako úspešne ako v Resident Evil. Za všetko môže strach a pocit bezmocnosti, pretože sa pohybujete výhradne po turistických chodníkoch, opustených cestičkách a lesoch obklopujúcich Bright Falls. Spofahnúť sa môžete iba na vernú baterku, ktorá v zápale boja, potrebuje novú energiu ako náboje revolver. Svetlo príznakom ubližuje a ukrája im zo života zobrazovaného čoraz zmenšujúcou sa kružnicou, no iba chargovaným svetelným lúčom tento proces urýchlite. A čím výkonnejšia lampa, tým rýchlejšie spotrebuje batérie.

Čeliť nebudete len posadnutým obyvateľom, ale aj príznakom a poltergeistom v neživých veciach. Alan Wake rúca teórie o účinnosti strelných zbraní (v hre sú iba štyri) a realizuje aj predstavy, akoby to vyzeralo, keby začali z neba padať traktory, vagóny alebo rovno tonové oceľové bloky. Únik pred dažďom stavebného materiálu alebo lietajúcim pneumatikám nepomáha kamera bez periférneho videa. Je príliš blízko zavesená postave nad plecom a i keď s ňou môžete voľne hýbať, v skupinových bojoch strácate prehľad o tom, kto kde stojí, resp. či môžete ustupovať vzad. Čo funguje v inte-

riéroch, zlyháva v exteriéroch. Alan Wake exceluje vo výbornej práci svetla a tieňov, ako aj používaní temných farebných paliet a poveternostných efektov na vytvorenie desivej a ťaživej atmosféry. Nič nie je na prvý pohľad také ako sa zdá. Ani tma nie je čierna, ale má tmavomodrý odtieň, stromový porast nie je neprechodný, ak stojíte u kmeňov, skaly zakrývajú chodníčky. Remedy využíva často momenty prekvapenia na udržanie hráča v strehu napríklad spomaleným záberom na prichádzajúceho nepriateľa od chrbta. Nie vždy však ide o bezprostrednú hrozbu, les si žije vlastným životom a zlo mení jeho tvár. Na druhej strane rokliny tak môžete vidieť padajúce stromy alebo vystrelenú svetlicu či počuť tajomné hlasy, nehovoriac o tom, že mnohé predmety evokujú z diaľky nebezpečie. Výstrel do prázdna nie je aktom zbabelca.

Bolo to ako z nočnej mory, ale ja som bdel!





ALAN
WAKE
www.alanwake.com

Konštantná zmena prostredia potláča stereotyp z jednotvárných súbojov a opakovaných aktivít. I keď sa po väčšinu

času odohráva Alan Wake v noci a v lese, autori si výborne poradili s kulisami. Rozpadnuté chatrče, opustené posedy, chátrajúce prístrešky, hrdzavejúce vraky sta-

vebných alebo ťažobných strojov vypovedajú svoj vlastný príbeh o úpadku regiónu Bright Falls. Ten je paradoxne živý folklórom, históriou a dominantami atraktívnymi pre turistov. Obrovské množstvo času bolo venované uveriteľným dejinám, pravidelnej každoročnej oslave vysokej zvery, pamiatkam, ale aj miestnym legendám, poverám, televíznej relácii či vysielaní v rádiu. A to až na toľko, že mestečko začnete hľadať na mape.

Veci, aké počujete iba z úst ľudí, ktorí patria do miestnosti s mäkkými stenami a pláštia s tak dlhými rukávami, že sa dá za chrbtom spraviť uzol, sa v hre zhmotňujú. Remedy vzdáva hold tvorbe Stephena Kinga a nijako to nezakrýva, no dlhý vývoj a zub času si vyberajú daň, ktorú badať na modeloch postáv, ich pohyboch a mimike.

Alan Wake je predzvestou príchodu niečoho väčšieho, potenciál na to má, len ho musí niekto napísať. Možno to bude práve Alan Wake.

Pavol Buday

HODNOTENIE

- + unikátny súbojový systém
- + uveriteľné prostredie, postavy príbeh s presahom
- + množstvo odkazov na existujúce aj fiktívne diela
- + desivá atmosféra živého lesa
- absencia útokov na blízko
- nemotorné úkroky do strán
- kamera v exteriéroch
- na hre je badať zub času

8.0



1

1 rokov a 15 hier.
Taká je aktuálna
štatistika série
Medal of Honor,

LEGENDA SA VRÁTILA

ktorej sa začína reštart. Nová

doba posúva sériu vpred do aktuálnej doby. Po 14 hrách v druhej svetovej vojne to už jednoducho chcelo zmenu a tá práve nadišla. Aj keď je možno až príliš kontroverzná. Autori totiž novú hru posunuli do aktuálneho konfliktu v Afganistane, na ktorý sú hlavne Američania citliví. Talibanci zabíjajú synov a otcov rodín a zrazu im americká firma umožní zahrať v multiplayerových módoch za Taliban a zabíjať ich virtuálne znova. Nie je to síce nič nové a za teroristov sme už hrali veľakrát, ale téma výrazne rezonuje americkými médiami a dostala sa až do politických kruhov. EA to spravilo jednu veľkú službu a to masívnu reklamu, ale na druhej strane ju to stálo distribúciu hry na vojenských základniach po celom svete.

A to je škoda. Samotná kampaň hry je zameraná práve na hrdinstvo vojakov, ich oddanosť kamarátom a aj ich ťažkú situáciu, keď sa velitelia rozhodnú pre praktické alebo jednoduchšie riešenia namiesto toho, aby zachránili opustených mužov. Vojaci si to možno v službe nezahrajú, tí to majú na živo, ale zato všetci ostatní si môžu vyskúšať, aké to je byť priamo tam. Vyskúšať, aká je vojna v Afganistane a čo tam vojaci prežívajú. Kampaň vyrozpráva príbeh niekoľkých

jednotiek zapojených do misií v Afganistane nasledujúcich útok na dvojčiky. Žiaľ prepojení s pôvodom konfliktu je v príbehu minimálne, Usama sa ani nespomenie a všetko sa točí skôr okolo likvidovania nepriateľov a prežitia. Navyše osud vojakov navyše leží v rukách človeka vzdialeného tisíce kilometrov.

Na rozdiel od neho budú hráči priamo v teréne, priamo uprostred nepriateľského územia. Vychutnajú si rozsiahlu paletu prostredí a nádherné scenérie, ktoré táto krajina ponúka. Žiaľ nie sú tam na výlete. Taliban striehne za každým rohom, v každej jame a čaká kedy zaútočiť svojimi raketami a AKčkami. Oproti nim je palebná sila koalície rozmanitá, dopĺňa ju séria vozidiel závislých od typu vojakov, ktorých hráči preberú. Čakajú na nich špeciálne jednotky, pechota, piloti helikoptér. Pečná ponuka, ale žiaľ samotná lokalita konfliktu a snaha o reálne vyobrazenie vojny mu bráni stať sa atraktívnejším pre hráčov a dotiahnuť sa tak na populárnejší Call of Duty Modern Warfare. Ten je dizajnovaný v hollywoodskom štýle a rozmiestnený na rozmanitých lokalitách po celom svete. Tu hráči nájdú len Afganistan, ktorý má síce



Snaha o zachytenie reality vojny je pozitívna ale obmedzila možnosti titulu

rôzne typy prostredí, ale celkovo je to len veľká pustatina.

Autori v hre pracovali s tým, čo Afganistan ponúka,

teda neustále sa striedajú kopce, malé osady, útoky talibancov, ich zatláčanie, obraňovanie, bombardovanie, prenasle-

MEDAL OF HONOR



dovanie v jaskyniach. Všetko sa nesie v štýle pôvodných Medal of Honor, alebo nových Call of Duty hier, čiže masívny skript. Väčšinou je len jedna cesta vpred doprevádzaná neustálym respawnovaním nepriateľov. Napriek skriptom hra ponúka niektoré zaujímavé misie ako napríklad útok helikoptérou, ktorý vznesie hráčov nad bojové pole a ponúkne pohľad na konflikt zhora. Žiaľ v helikoptére sa ovládajú len zbrane a hráči si neza-

lietajú. Podobnú krátku vsuvku majú aj štvorkolky a malé ozbrojené výlety na vozidlách. Tieto sekvencie sú však až príliš rýchle a krátke a nedokážu sa vyrovnáť predchádzajúcim Medal of Honor hrám.

Čo sa však výrazne vylepšilo, sú zbrane a ich bohatá ponuka, ktorá siaha od rôznych samopalov, cez guľomety, raketo-

dier. Všetko je však previazané na skripty, niekedy je komplikovanejšie hľadať miesto, z ktorého sa dá bombardovať, alebo dokonca hľadať miesto, na ktorom hra pokračuje ďalej. Podobne každá ďalšia časť levelu sa odomyká s tým, že spojeneckí vojaci vykopnú dvere, alebo vytiahnu postavu na skalú, na ktorú sa inak nedá dostať.

Pôvodne sme si mysleli, že toto všetko majú už vojnové hry za sebou, ale zjavne



Graficky je hra miestami priam úchvatná, miestami naopak



Malá časť hry u

tiplayer
používa iný
engine ako
singleplay-
er hra.
Teraz mô-

Medal of Honor ešte nie je tak ďaleko. Navyše mu nemôžeme pripísať ani žiadnu originálnu myšlienku, všetko sme už predtým niekde videli, len tu je to zapracované do prostredia Afganistanu. Možno jediné nezvyčajnejšia vec je, že si hráč môže neustále pýtať náboje od každého vojaka. Samozrejme, ten ich bez problémov dá, čo spolu s automatickou regeneráciou zdravia robí hru výrazne jednoduchou. Nemusíte meniť zbrane, nemusíte sa stresovať so zdravím. Napriek možnosti zapnutia vyššej obtiažnosti v tejto oblasti realitu jednoducho autori nedoriešili.

Možno je teda dobre, že kampaň trvá len 5 hodín, teda skončí skôr, ako začne nudiť alebo príliš otravovať. Miestami je pekná a intenzívna, ale celkovo vďaka minimálnemu príbehu a otvorenému

koncu na ňu hráči rýchlo zabudnú. Príbeh má síce svoje odkazy, ale ide "bežnú epizódu" zo života vojakov, žiadna záchrana mesta, sveta, zabitie nebezpečného teroristu ani ukončenie vojny sa nekoná. Chýba tomu výraznejší cieľ, aj ukončenie. A nie je to jediné, čo chýba, kampani chýba aj kooperácia a nenájdete tu ani arkádové misie, ktoré konkurencia ponúka už pár rokov. Našťastie je tu multiplayer, ktorý titul zachraňuje od úplného prepadu do zabudnutia.

Podobne ako pri COD sérii je výraznejšou časťou titulu multiplayer.

EA tu povolala najskúsenejších, ktorých v tomto obore má a to DICE - tvorcov Battlefieldu a to aj za cenu toho, že mul-

žeme zhodnotiť, že napriek rozpačitej prvej bete, je finálny produkt priam dokonalý. Napriek použitiu Frostbite engine je odlišný od voľných bojísk v Battlefielde a k tomu má svoju hĺbku. Nemá vozidlá, nemá masívnu deštrukciu, ale oproti tomu má intenzívnu akciu v úzkych kaňonoch a uličkách základní. Autori v úzkych priestoroch proti sebe postavili koalíciu a taliban opfor jednotky.

Každá strana má tri classy - vojaka, snipera a špeciálnu jednotku. Classy budete postupne so skúsenosťami za každého vojaka vylepšovať a získavať pre neho lepšie zbrane. Napríklad sniper začína len s jednoduchou zameriavacou puškou, ale postupne so skúsenosťami sa mu odomkne skutočná sniperka, zväčšia zásobníky, zdokonalí mierenie. Získavať môžete aj postupne stále silnejúce vzdušné útoky





možní strieľať z helikoptéry, žiaľ ovládať ju nemôžete

a bombardovania. Cesta k vylepšovaniu je ťažká a dlhá, hlavne ak sa v zápasoch stretnete so skúsenými protivníkmi, ktorí majú v zbraniach a aj samotných skúsenostiach navrch.

Hrá sa v štyroch módoch a to Sector Control, ktorý je v štýle Battlefieldu a bránite kontrolné body, Combat Mission je masívna bojová misia s piatimi-šiestimi následnými cieľmi, jedna strana ciele bráni a sťahuje sa späť, druhá na ne útočí. Stačí nepriateľov zastaviť pri jednom bode a hra končí. V Objective Raid koalícia bráni dva body, ktoré sa nepriatelia snažia sabotovať a nakoniec je tu oddychový Team Assault, čistý boj o prežitie dvoch tímov, ktorý sa ľahko zvrhne na vzájomné bombardovanie. Hrať môže 24 hráčov, ktorí bojiská hravo zaplnia a nikdy nebudete musieť nepriateľov dlho hľadať.

Napriek inému enginu sa DICE dokonale napojilo na štýl kampane, a aj keď niektoré detaily ovládania sú iné, výraznejší

rozdiel sa nedá všimnúť, aj ťažko sa porovnáva, ktorá časť titulu sa ovláda lepšie. Obe vás zavedú do prostredia, ktoré iné tituly prešli len letmo, alebo tam nikdy neboli. Určite však multiplayer ponúka viac zábavy a hlavne na dlhšiu dobu ako kampaň. Teraz je len otázne, či EA dokáže ubrať multiplayerových hráčov Call of Duty, alebo siahne len do radov svojho vlastného Battlefieldu.

Dôležitá bude ale ďalšia podpora a hlavne ďalšie mapy, ktoré by ho rozšírili.

Graficky Medal of Honor ponúka prekvapivú kvalitu a ako na Unreal engine 3 v kampani, tak aj na Frostbite engine 1.5 v multiplayeri. Oba dokonale zachytávajú slnkom zaliate pusté prostredia, v ktorých sa autori pohrali s detailami budov, dokonalé sú detaily hlavných postáv a to všetko s nízkymi nárokmi na výkon. Na konzolách hra ponúka 720p a takmer stabilných 30 fps, na PC nebude problém zapnúť 60 fps s dokonalejšími detailami, kedy scenérie skutočne vyniknú. Ale sú tu aj tienisté stránky a to doslova, totiž nočné a temnejšie misie autori mierne nezvládli, nasvietenia sú slabé, noc pôsobí vyblednuto a najhoršie, že jednou temnejšou misiou začína aj samotná kampaň. Uberá to z dojmu a má to kilometre ďaleko od strhujúcich začiatkov Call of Duty, alebo aj vylodení v Normandii v Medal of Honor sérii. O konci ani nehovoriac, ale treba uznať, že prestrihové scény sú zvládnuté

na úrovni a vtahujú hráčov hlbšie do osudov jednotlivých vojakov.

Zvuková stránka slabšie detaily v grafike vynahrádza a ukazuje ako by mala byť počuteľná každá vojnová hra. Jedinečné zvuky zbraní, prestreliiek, prostredia. Do toho hudba nesúca sa v štýle aktuálnej akcie, ktorá niekomu sadne, niekomu môže mierne vadiť. Určite však jedna z najkvalitnejších častí Medal of Honor.

EA s tímom Danger Close spravila decentný, ale mierne nedokonalý reštart Medal of Honor série, ktorý sa oplatí vyskúšať. Veľa vecí je nedotiahnutých, nedokonalých a vidieť, že za roky absencie MOH značky stratili autori skúsenosti, respektíve sa zasekli v minulosti. Konkurencia v podobe Call of Duty je jedno ducho ďalej a aj keď si MOH razí vlastný realistickejší štýl, ktorým sa hra snaží odlišovať, chýbajú niektoré kľúčové prvky, ktoré by tento titul v roku 2010 mal mať a to hlavne kooperáciu a doplnkové arkádové misie.

Peter Dragula

HODNOTENIE

- + neobohrané prostredia a atmosféra Afganistanu
- + misie na vozidlách
- + grafika denných misí
- + rýchly a decentný multiplayer
- krátka kampaň s nevýrazným príbehom
- grafika nočných misí
- jednotvárnosť prostredí
- chýba coop

7.5





STALKER CALL OF PRIPYAT

Tretíkrát vás pozývame na nebezpečnú exkurziu do Černo-byly a ani tentoraz to nebude prechádzka ružovou, ale toxicou záhradou, kde prežijú len tí najsilnejší. Pokúste sa odhaliť, prečo zlyhala tajná vojenská operácia a zamorená oblasť je

pohrúžená do zlovestného ticha. Jedná sa o neľahkú úlohu, takže nesmiete byť žiadna padavka, inak sa z vás rýchlo stane biochemické hnojivo.

V máji 1986 svet ochromila správa o výbuchu jadrového reaktora v bývalom Sovietskom Zväze. Rádioaktívny spad

zasiahol značnú časť východnej Európy a dokonca údajne prenikol až k pobrežiu USA. Takže ak v noci svetielkujete, alebo máte na nohách šesť prstov, už viete, prečo. Príbeh hier S.T.A.L.K.E.R. hovorí o ďalšej katastrofe v roku 2006 na rovnakom mieste a o výskyte podivných úka-



TRETÍ NÁVRAT DO ZÓNY

bo vyžadujú celý tím, aby sa s vami pustili do rizikovej akcie. A peniaze získate tiež hlavne od stalkerov, keď im „helfnete“. Síce môžete predávať aj pozos-

zov v oblasti nešťastia. Spomínali sa podivné anomálie a predmety so špeciálnymi účinkami, ktoré do zóny Černobylu prilákali lovcov artefaktov - stalkerov. Call of Pripjat sa odohráva v roku 2011, po udalostiach predošlých titulov. Ukrajinská vláda sa rozhodla uskutočniť tajnú vojenskú operáciu, vstúpiť do postihnutej zóny a získať nad ňou kontrolu. Lenže misia zlyhala a nie je jasné, čo sa stalo, pretože nik sa odtiaľ neozval. A tak sa do Černobylu vydáva vlk-samotár, major Degtarev, ktorý by mohol do udalostí vniesť svetlo. Ako bývalý stalker má šancu sám uspieť tam, kde zlyhala početná armáda.

V úlohe majora toho preskáčete dosť veľa, hoci nosný príbeh nie je nič extra a hlavné úlohy sú väčšinou stereotypné. Dlhé hodiny hrania strávite skúmaním pozostatkov zrútených vrtníkov a hľadaním posádky. Príbeh sa trochu viac posunie dopredu, keď sa ocitnete v tretej lokalite, meste Pripjať. Síce naďalej bude vaším cieľom dosiahnuť podozrivé miesta, tentoraz ale už cítite, že ste na stope niečomu veľkému. Hoci tvorcovia

rozuzlenie oddávajú chvíľami prebytočnými misiami, dej naberá na obrátkach a atmosféra hustne. Zatiaľ, čo v počiatkoch sa musíte vysporiadať so zmutovanými psami, nedôverčivými stalkerami a banditami, neskôr je sortiment protivníkov väčší a nebezpečnejší. Často už musíte čeliť aj psychickým útokom, ohavnejším monštrám a dokonca zombíkom, ktorí navyše vedia používať strelné zbrane. Väčšinu z nich už síce môžete poznať z predošlých dielov, chiméra a burer vás ale privítajú po prvýkrát. A, samozrejme, nesmieme zabúdať na anomálie v teréne, ktoré vás ohrozujú rôznym spôsobom. Elektrickými výbojmi, vrhaním predmetov, ohňom, či toxínmi. Stopercentne smrteľné sú emisie, ktoré z času na čas ohrozia celú zónu a zabijú vás, ak rýchlo nevyhľadáte chránený úkryt.

Hlavný dej by bol dosť nudný nebyť vedľajších úloh, bez ktorých by ste ale často nemohli dosiahnuť pokrok v hre. Napríklad na určité miesta sa dostanete len s pomocou iných stalkerov a tí nič nerobia len tak. Niekedy požadujú peniaze, inokedy láskavosť, špeciálne predmety ale-

tatky z mŕtvych (humanoidných) tiel, tých, čo ste poslali na večnosť, ale na tom veľa netrhnete. Obchodovať s vami bude síce skoro každý, ale obvykle nemáte šancu predať veľmi poškodené zbrane a výzbroj. Asi nemusím prízvukovať, že takých je väčšina. Vaše obľúbené kúsky si však môžete dať opraviť a aj modifikovať u technika, ktorého nájdete v každom väčšom tábore. Podobne ako medika a osobnú skrinku, kde sa dajú uschovať osobné predmety. Len škoda, že sa uložené veci automaticky neprenesú do ďalšieho tábora, bolo by to pohodlnejšie. Vedľajších úloh je okolo sedemdesiat a zahrňujú hľadanie stratených stalkerov a artefaktov, lov na kreatúry, konšpirácie a prepady, kde si môžete vybrať, ku komu sa pridáte. Postavy, ktorým pomáhate, sú priateľskejšie a majú pre vás aj lepšie ceny.

Váš hrdina máva poruke jednu primárnu a jednu sekundárnu zbraň, to znamená nejakú pušku alebo samopal a k tomu pištoľ. Nie je problém vymeniť ich v inventári za iné. Váš major má však obmedzenú nosnosť, takže priveľa zbraní tam





neuschováte. Ja osobne som bol takmer stále preťažený, ale mať po ruke aspoň tri primárne zbrane nie je na škodu. Už preto, že munície je zúfalo málo a tak niekedy musíte použiť inú zbraň s odlišným druhom nábojov. Pri streľbe vidíte zameriavací kríž, alebo v druhom režime mieridlá. Poškodené zbrane sú menej účinné a často sa zasekávajú. Vtedy treba znovu nabiť, čo ale v bojoch môže byť osudné. Na diaľku sa bojuje vcelku pohodlne, ale keď vám niekto doráža na telo (a ešte ak sa zneviditeľňuje), budete mať problém odrážať útočníka a nie to ho ešte zasiahnuť. A smrť prichádza rýchlo. Jeden protivník s puškou je vám rovnocenný, dvaja dajú zabráť, skupinka v otvorenom priestore vás zabije okamžite. Viacerých oponentov dostanete len ak máte partnerov, alebo ste v teréne, kde sa môžete ukrývať za steny a objekty. Aj vtedy vám ale bude verným priateľom „save“ a „load“. AI nepriateľov je síce biedna (neskôr u vojakov výrazne lepšia), ale strieľajú čertovsky presne. Dobré vás vidia aj v tme a je jedno, či máte zapálenú alebo zhasnutú baterku a krčíte sa. Dajú sa však ľahko nalákať do pasce. Stačí keď sa ukryjete napríklad v miestnosti s jedným vstu-

pom a postupne vám všetci sami, ako husičky, napochodujú do rany.

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

Terén je rozdelený na tri dosť rozsiahle oblasti, medzi ktorými sa spravidla dokážete presúvať pomocou vodcov - navi-

gátorov. Samozrejme, za peniaze. Zóna vychádza z reálneho prostredia, čiže teoreticky, keď spoznáte územie v hre, nestratíte sa ani v skutočnom Černobyle a ukazuje aj miesta, ktoré ešte Stalker nepredstavil. Nájdete tu dosť rozsiahle otvorené lokality s porastom, ktoré neskôr vystrieda opustené mesto plné budov. Veľké vzdialenosti vám budú pri niektorých úlohách liezť na nervy, pretože sa dosť veľa nachodíte. Grafika je už zastaralá, ale na atmosfére to neuberá. Dobré fungujú náhle zmeny počasia a fyzika (tam, kde nie sú anomálie). Chvilami sa budete cítiť ako v postapokaly-



tickom svete Falloutu. Zvuky sú priemerné, pre zvýšenie autenticity odporúčam zvoliť ruský dabing. Popri hre pre jednotlivca sa ani teraz nezabudlo na multiplayer. Ponúka death match, tímové boje a boj o artefakty.

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

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

Branislav Kohút

HODNOTENIE

- + hra nie je chybová, ako jej predchodcovia
- + vydarená atmosféra
- + fungovanie zbraní a systém prežitia
- + fyzika
- + lokalizácia
- nadstavená kaša
- slabá AI
- dosť stereotypné hlavné úlohy
- zastaralá grafika
- ťažké aj na nižších obtiažnostiach

8.0



DISNEY EPIC MICK

Ked' sa spýtali Warrena Spectora, ako dokázal vybalansovať hru tak, aby bola vyzývavá pre dospelých a súčasne akceptovateľná aj pre deti, šokoval odpoveďou, že výzvou je spraviť hru dostatočne vyzývavú pre deti a akceptovateľnú pre dos-

pelých. Jeho štúdio Junction Point patrí pod Disney už pomerne dlho, po ruke má kreatívnu silu Pixar a know how neporaziteľného hráča na poli animovaných filmov, ktorý sofistikovane oslovuje svojou tvorbou všetky vekové kategórie bez rozdielu pohlavia. Robí zábavu pre všet-

kých. Epic Mickey však nie je pre najmenších navzdory ostro protestujúcej zelenej sedmičke na obale.

Hra od samého začiatku počíta s tým, že si k nej sadne niekto, kto hrá ako takým rozumie, konzument, ktorý má na pažbe zopár zárezov, najlepšie taký, kto-





LEGENDÁRNY MYŠIAK SA VRACIA

EY

rý má k žánru hopsačiek blízko a pozná tvorbu na konzolách minulej generácie. Disney Epic Mickey nie je epická čo do rozmerov, neposadí vás na zadok ani zastaranými technikami dávno prekonanými modernými dvojicami ako Jak & Daxter či Ratchet & Clank, nie je ani na

vrchole žánrového rebríčka, ani vás neohromí vizuálom, ktorý nezadýchá ani Wii. Spector potrebuje doučiť u Miyamota ako sa poriadne behačky robia.

Žijúca legenda kyberpunku dostala voľnú ruku a ako by si jeden mohol myslieť, nezašiel príďaleko. Svojej predlohy sa drží do takej miery, do akej mu licencia dovoľuje a i keď sa občas vzdiali od zabehnutej témy, vždy sa vráti k rozprávkovosti, preháňaniu a vzrušeniu, ktoré vám môžu ponúknuť iba gagy animovaných postavičiek. Dostal do rúk magický

štetec a bolo mu povedané, vzkries Šťastného kráľíka Oswalda po 80-tich rokoch a daj mu tvár v médiu, ktoré mu bolo doteraz cudzie. A Spector tak urobil.

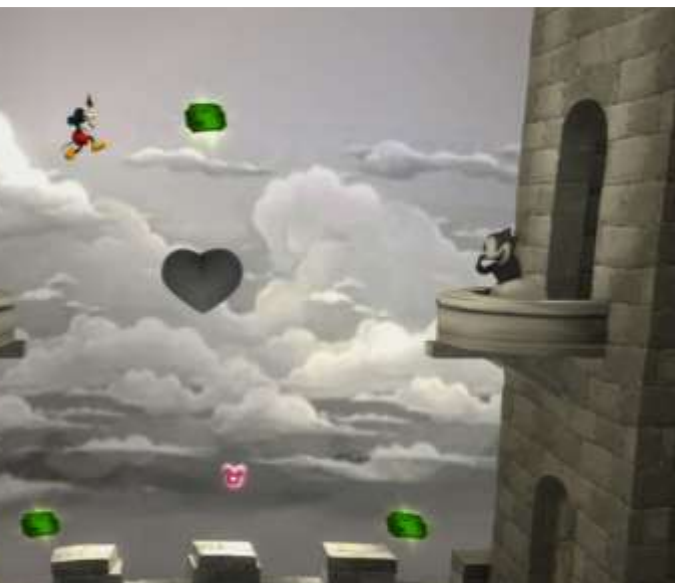
Vznikla tak temná verzia Disneylandu, kam odchádzajú všetky animované postavičky, úspešné alebo nie, na dôchodok a obývajú odmietnuté kulisy, návrhy a skice. Tomuto mini-svetu skrytým pred zrakmi divákov vládne Oswald, až kým

mu do života znovu nezasiahne Myšiak Mickey. Pred viac ako 80 rokmi ho vlastným úspechom poslal do dôchodku a teraz spôsobil najväčšiu zmizíkovú katastrofu. Vôbec prvá postavička Walta Disneyho ho má prečo nenávidieť. Všetko sa však dá napraviť. Magickým štetcom.

Dve nádoby – jedna s farbou a druhá so zmizikom – a štetec sú jedinými zbraňami a súčasne nástroje schopné pretvoriť svet, v ktorom sa budete pohybovať.

(De)konštrukčný gameplay je čiernobiele, ale výsledky nikdy sú v odtieňoch šedi. Neexistuje to nič striktné dobré ani morálne zlé, pretože žijete vo svete animovaných postavičiek. Pomoc obyvateľom je odmenená prívetivosťou, naopak, ak ste sebec, tak sa vám nedostane podpory v boji, nebude uľahčená cesta vpred či sa vám navždy uzamkne bonusový predmet. Pre čo sa raz rozhodnete, už to viac nezmeníte.

Systém questov použitý v Epic Mickey je v hopsačkách nevidaný, skúšal to už predtým Beyond Good and Evil, bežne sa však s pochôdkami, hľadaním predmetov, čisteniu lokality od nepriateľov, upratovaniu nezbedných zajacov či dektívnu prácou stretnete v RPG. Naraz





máte súčasne aktivovaných viacero úloh, niektoré vyžadujú vracat' sa späť, iné zase snoriť v každom rohu a ďalšie zase zozbierať trpezlivosť a prekonať sadu nástrah. K nepovinným vedie vždy trnistaná cesta, no bonusy a odmeny vždy za tú námahu stoja. Epic Mickey vás aj týmto spôsobom núti každú jednu stenu najskôr zmazať a presvedčiť sa, či za ňou nie je chodba, truhlica a potom ju nanovo namaľovať.

Technika maľovania a mazania odhaľuje mnohé tajomstvá, dá sa naraziť na ateliér Walta Disneyho alebo malých pomocníkov - Gremlinov, ktorí vám s radosťou pomôžu aj v súboji s bossom. Nemusí to byť okamžite, ale keď nadíde pravá chvíľa. Počas hrania si ani neuvedomíte, že ste postavení pred voľbu a svojimi činmi sa prepracúvate k záveru podľa vašich rozhodnutí. Veľká škoda, že výkonnový potenciál nedovoľuje hre zapamätať si, v akom stave ste zanechali jednotlivé lokality. Po opätovnom návrate sú domčeky v OsTown polorozpadnuté, trávnik je šedý a plot potrebuje namaľovať.

Aj majster tesár sa sekne

Časté používanie farby alebo zmizúku sa odráža na počte vašich pomocníkov krúžiacich okolo myšiaka. Zatrásením ovládačov vám ukážu cestu, premenia príšerky na vašich priateľov alebo ich rovno zmažú. V Epic Mickey sa prevažne skáče, prekonávajú prekážky, aktivujú mechanizmy a zbierajú bonusy, no občas sa musia nádoby s farbou otočiť aj na nepriateľov v nie príliš prívetivých súbojoch. Keď príde na skupinovú terapiu, zistíte, že hra zanedbala dôležitosť uzamknutia pohľadu. Voľnosť vám znemožňuje presne mieriť, čo vedie k vyprázdneniu plechoviek s farbou alebo zmizúkom. Myšiakov útok z otočky (spin attack) je zúfalo neefektívny, nedokáže všetkých omráčiť skokom na hlavu a ako na potvoru ho každý zásah nepríjemne odhadzuje opačným smerom (knock-back).

A keď sa k tomu všetkému pridá kamera, ktorá v úzkych koridoroch a stiesnených

priestoroch zlyháva na plnej čiare, hra umelo zvyšuje obtiažnosť a nároky na hráča. Dochádza tak k situáciám, ktoré dokážu potrápiť aj tých najskúsenejších. A nie je to len zlým kamerovým systémom alebo súbojmi, ale aj takými drobnosťami ako zranenia po páde z výšky, zošmyknutie sa z plošinky zapríčinené knock-back animáciou, zle rozvrhnutý checkpoint systém či respawn nepriateľov. To sú škvrny, ktoré sa nedajú zmazať ani magickým zmizúkom.

Epic Mickey nemá ambície stať sa neprekonateľnou, ale vracia opatrne na obrazovky spoločnosť, ktorá kedysi dominovala s nesmrteľnými klasikami ako Aladdin či Leví kráľ.

S Myšiakom sa nehynúca sláva dostáva tak trochu na slepú koľaj aj vďaka zle zvolenej platforme. Nechcem byť zlým prorokom, ale systém hry, aký Spector považuje za odkaz z 8-bitov, sa už bohu-

žiaľ nenesí, vizuálna stránka krivká a stojí v ceste veľkolepému návratu nielen Myšiaka, ale aj Oswalda. A sme zase v rokoch, kedy herné systémy boli definované postavičkami a nie hrami.

Čaro rozprávok

Napriek tomu sa autorom podarilo výtvarným štýlom a šikovným využitím kulís z mnohých animovaných filmov vytvoriť neopakovateľnú rozprávkovú atmosféru. Spector je výborný rozprávač a nakladá s jednotlivými lokalitami možno až príliš melodramaticky, dáva im zmysel a odpovedá aj na také zvedavé otázky, čo sa stane s postavičkami, ktoré sa nedostanú do rozprávok a čo sa stane s prvotnými návrhmi. Hudba vynikajúco dopĺňa každý jeden krok Myšiaka (doslova), dynamicky sa mení podľa veselého cupitania, pritvrdí tam, kde treba alebo zrýchli a zmení tempo.

Svet rozdelený tematicky ako zábavný park je pospájaný šikovne navrhnutými levelmi, ktoré motivujú k prehľadaniu každého kútu a vyskúšanie každej finty, aby ste získali aj ten posledný odznak za snahu, šikovnosť alebo postreh. Zmena ústrednej témy, ako aj nové hádanky vo vás prebúdzajú zvedavosť a podobne ako v Kingdom Hearts vás núti ísť neustále vpred a objavovať. Stavba logických hádaniek sa nesie v duchu štandardnej náplne skombinovanej s kreatívnou mechanikou maľovania a tak zastavíte rotáciu plošinky zmazaním ozubeného kolieska, inde zase takto dáte do pohybu výťah, zmažete celé poschodie, zmeníte chod mechanizmov či nakreslíte cestu cez smrteľné a hlboké jazero.

Na Epic Mickey je výborné hlavne to, že nemusíte absolvovať všetko hneď po prvýkrát, ale môžete sa na dobrodružstvo vydať znovu a riešiť všetko zmizíkom alebo iba farbou. Bonusových materiálov je veľa a nájdete medzi nimi



dokonca aj celé animované filmy. Komu sa ich hľadať nechce, môže za ne utrátiť v obchode E-tikety, čo je miestne platidlo.

Disney Epic Mickey sa k desaťročiu pilovanému konceptu hopsačky, ktorý sa odráža v Super Mario Galaxy, nepriblíži.

Nech má Mickey akokoľvek veľké srdce a Spector skúsenosti s hrami k nezaplateniu, aby dosiahli na vrchol, budú obaja potrebovať reparát. A najlepšie multiplatformový s väčším rozpočtom, ktorý bude počítať napríklad aj s takou banalitou ako dabing.

Pavol Buday

HODNOTENIE

- + motivácia hrať ďalej
- + hudba synchronizovaná s obrazom
- + zachytené čaro animovaných rozprávok
- + zakomponovanie známych postavičiek Walta Disneyho (Donald, Goofy)
- frustrácia vytvorená zlou korekciou kamery
- skupinové súboje sú zbytočne obtiažne
- drobné chybičky krásy
- chýba dabing

7.5



MAFIA II: Rozširujúce balíčky

pôvodnej hry so všetkých expanzií, jednodu-

Dlho očakávaná Mafia II konečne pred tromi mesiacmi vyšla. Bola graficky pekná, s prepracovaným mestom, doladeným gameplayom a decentným príbehom, ale napriek svojim kvalitám sa hra dostala pod paľbu fanúšikov. Hre totiž chýbali za uplynulé roky sľúbené veci, chýbali prezentované misie a akoby to nestačilo v samotnom titule sa našlo veľa zmienok na chýbajúci obsah, kapitoly, možnosti. Po vydaní sa zistilo prečo -

pre platené expanzie.

Autori stihli za tri mesiace po vydaní pôvodného titulu priniesť tri veľké expanzie a štyri menšie sťahovateľné obsahy. Väčšinou išlo o obsah, ktorý by výrazne obohatil už pôvodnú hru a vďaka čomu mohla hra zarezonovať lepšie ako u kritikov, tak aj u hráčov. Teraz to autori chcú napraviť (alebo zarobiť ešte viac) a pred Vianocami ponúkajú hráčom ako samostatný balík expanzií Mafia 2: Rozširujúce balíčky do hry (PC, Xbox360), tak aj edíciu

cho kompletná edícia, alebo marketingovo nazvaná Mafia 2: Special Extended Edition, respektíve po našom Mafia 2: Rozšírená edícia (PC, Xbox360, PS3).

My sa teraz pozrieme samostatne na expanzie a naznačíme si, či sa po nich oplatí pozrieť, alebo už nechať pôvodnú hru odpočívať na policičke. Expanzie spolu ponúknu tri príbehy dvoch postáv, ktorých osud sa nám budú snažiť priblížiť. Jedna postava je nová a to zabijak Jimmy, ten dostal dve expanzie Zrada Jim-



Jimmy, nesúvisiaca postava s Mafiou II, zra-

myho a Jimmyho Vendetta, ktoré sú zamerané na čistou akciu a aby sa všetko v tretej expanzii zmenilo, preberieme v nej osud Joea, parťáka Vito z pôvodnej hry. Tento dostane viac taktické misie a hlavne aj menší príbeh.

Jimmyho zrada a pomsta

Jimmy je nájomný zabijak, je to virtuálne spojenie Brucea Willisa a Eda Harriisa zhmotnené v 50-tych rokoch minulého storočia. Vyholená hlava a Tommy gun v ruke sú jeho poznávacie znamenia. Hoci má Jimmy dve expanzie, v ktorých si užijete minimálne 10 hodín hry nečakajte žiadny príbeh, nič hlbšie neponúkajú. Každá expanzia má len úvodnú a konečnú animáciu, v ktorých zistíte motivácie hlavnej postavy a to je všetko, medzitým len spĺňate rozmanité misie.

Misie nie sú také ako ich poznáme z pôvodnej hry, majú jednoduché poňatie a teda bude stačiť prísť na určité miesto, zobrazí sa vám textové zadanie misie a idete na vec. Budete už buď kraďnúť autá pre priekupníka, alebo likvidovať členov gangov, čerpacie stanice, naháňať vozidlá, biť svoje ciele. Niektoré misie budú triviálne a rýchle, pri niektorých sa zapotíte a vystrielite desiatky protivníkov. Všetko je v akčnom štýle, v každej misií beží čas a bodmi nad hlavami sa počíta sa každé zabitie nepriateľa, rýchla jazda, driftovanie, za všetko sú body, ktoré sa na konci zráajú a zapisujú



do tabuľky. Tam si ich môžete porovnať s ostatnými hráčmi a pokúšať sa dosiahnuť stále lepší výsledok. Znamená to vyššiu znovuhrateľnosť a pridanie elementu súťaženia.

Môžeme rovno povedať, že tieto dve expanzie by sme radi videli už v pôvodnej hre. Sú presne tým elementom, ktorý v pôvodnom titule chýbal a teda element

voľnosti výberu misií. Len v hlavnej hre by postavou nebol Jimmy, ale prebral by to samotný Vito, ktorému by to sadlo do príbehu presne pred a po jeho pobyte vo väzení. Škoda, toto bola premárnená príležitosť, len za pár drobných, ktoré na tom marketing 2k games zarobil. Napriek tomu 10 hodín strávených v meste Empire Bay potešilo aj takto dodatočne.



ejme len nasilu pridaná.



Rozhovory a zadania misií nahradzujú texty a obrázok.



Niektoré misie za Joea sú nezabudnuteľné. Je ich však málo.

Joeove dobrodružstvá

Na rozdiel od Jimmyho, Joeova expanzia už skutočne pripomína samostatnú expanziu. Joe zmixuje štýl príbehovej kampane Vita a arkádových misií Jimmyho. Ponúkne niekoľko veľmi kvalitných príbehových misií s kvalitnými animáciami na aké sme boli zvyknutí v pôvodnej hre, ktoré bude dopĺňať množstvo vedľajších menších misií. Tie už nemajú takú hĺbku ako príbehové, ale stále sú zaujímavejšie ako Jimmyho úlohy. Rovnako sú však arkádové a teda body budú pribúdať a čas bude bežať a zadania misií budú len textovo bez rozhovorov a interakcii.

Príbehom sa v expanzii dostaneme do času zatknutia Vita v pôvodnej hre a budeme sledovať následné starosti Joesa. Bude utekať z mesta, aby sa mohol vrátiť späť, dal veci do poriadku a vybojovával si svoje miesto v mafiánskej spoločnosti. Jeho misie nám ponúknu nové lokácie ako vlaková stanica, celú oblasť okolo jazera a niekoľko menších lokalít, ktoré svojim spracovaním prekvapia a oboha-

tia pôvodnú mapu hry. Napríklad jazero bude v zime zamrznuté, budeme po ňom prechádzať ako autom, tak aj pešo, kryhy sa budú hojdať a vy budete na nich balansovať. Rovnako fyzika výrazne zapracovala aj v misii v obchodnom dome, kde rozstrieľate tovary na regáloch a všetko spolu s telami vašich protivníkov bude lietať. Z iných malých rozšírení dostal Joe podobne ako Vito možnosť zbierania Playboyov.

Joeove misie sú ako akčné, tak aj stealth ladené, kde často musíte pomaly a potichu vyvražďovať nepriateľov, odťahovať ich mŕtvolu a postupovať vpred. Odťahovanie tiel je zapracované priam extrémne a raz do-

stanete úlohu odtiahnuť zraneného z metra do auta, cez troje schodiská a niekoľko skupiniek gangstrov. Pocítite aj to, že misie sú náročnejšie a osobne sa mi policajti sa zdali počas celej kampane dotieravejší.





Podobne ako Jimmyho expanzie, aj Joevou zvládnete tak za 5 hodín a teda celý balík ponúkne 15 hodín zábavy a cez 70 misií. Jednoducho slušná dávka jazdenia, strieľania a bitia. Možno väčšia misia je príliš jednoduchá ale tie prepracovanej-

šie a náročnejšie zvyšok dostatočne vynahradzujú.

Ďalšie štyri bonusy mimo expanzií (Greaser, WarHero, Renegade, Vegas packy) sú viac menej len malé chuťovky ako obleky a vozidlá, ktoré môžu potešiť ale hru vám badateľne nerozšíria. Trochu škoda absencie tuningu a ďalších vecí, ktoré fanúšikovia v titule objavili a stále neboli aplikované. Chýbajú ešte napríklad preteky, alebo vojnové misie zo začiatku pôvodnej hry, ktoré by mohli tvoriť ďalšie expanzie. Či sa ešte objavia je otázne. Zrejme bude záležať na predajoch pôvodnej hry a aj predajoch expanzií.

Ak máme zhodnotiť expanzie samostatne, je to slušná sedmička, má to obsah, má to svoju kvalitu ale aj malé nedostatky, kde hlavne môže vadiť arkádové ladenie. Parameter na vypnutie skóre čísel a aspoň zmenšenie zelených šípok nad hlavami vašich cieľov mohol byť zapracovaný a suché textové briefingy pred misiami sa určite dali riešiť napríklad rýchlym rozhovorom. Tu už zrejme finan-

cie nepustili a možno práve financie sú práve to čo zdegradovalo celý potenciál Mafie 2 a rozkúskovalo ju tak ako to vidíme. Nech je ako chce, ak sa vám pôvodná hra páčila, alebo vám v nej niečo chýbalo, určite expanzie odporúčame a ak náhodou ešte pôvodnú hru nemáte, siahnite rovno po Rozšírenej edícii hry, stojí síce o tých 15 eur viac, ale dostanete dvojnásobnú dĺžku hry.

Peter Dragula

HODNOTENIE

- + séria kvalitných príbehových misií v Jeových dobrodružstvách
- + nové časti mesta, nové možnosti hra za Joea
- + masívna ponuka hrateľnosti, minimálne 15 hodín hry.
- arkádové poňatie nemusí sadnúť každému
- len textové popisy pred misiami



OPERATION
ARMA
ARROWHEAD

Bohemia Interactive pripravili pre fanúšikov vojenskej simulácie Arma II standalone data disk, aby im predĺžili v armáde aktívnu službu. Operation Arrowhead sa odohráva tri roky po vojne v Čiernoru-sku, takže kolotoč skazy sa roztáča znova, tentokrát v Tadžikistane. Vlády sa opäť nedohodli, politici prerušili kontakt a tak ostáva osud takmer bezbranných obyvateľov znova na hrubej sile USA. Presnejšie, ostáva to na vašej špeciálnej jednotke, ktorej úlohou bude druhý pokus o

zvrhnutie neľútostného diktátora Muhammada Azíza, keďže prvý sa nepodaril. Dostanete sa do oblasti Zeleného mora, do víru udalostí, kde trpia hlavne obyčajní ľudia.

Tam to však ale všetko len začína. Terén Tadžikistánu ešte nepoznáte a neviete, čo môžete čakať ani od jeho obyvateľov. Pod tlakom strachu čakajú, na ktorú stranu sa prikloniť, či na stranu domorodých utláčateľov, alebo na stranu okupantov s veľkými sľubmi. Ich rozhodnutia neraz zasiahnu do taktiky boja. Dostanete sa

do situácií, kedy sa budete musieť rozhodnúť medzi viacerými voľbami ovplyvňujúc udalosti okolo vás. Pomôžete bezvýznamným roľníkom s bandou grázlov? Oni potom pomôžu vám s významnými úlohami, ktoré inak dosiahnete podstatne ťažšie. Rozhodnutí je viac, sú na vás a neraz od toho závisí život vašich vojakov. Najprv len dostávate rozkazy, ale neskôr ich sami zadávate. Niekedy na čele prepadového komanda pod ochranou noci, inokedy zase velíte jednotke ťažkých obrnených vozidiel.



A AD

Tu spoznáte ďalšie zmeny, ďalšie možnosti ako pokoriť svojho nepriateľa. Ale aj on disponuje novými možnosťami, ako vyskúšať je vaša vesta skutočne nepriestrelná. Nové letecké jednotky, pozemné obrnené, ale i pechotné zbrane presne pre vaše skúsené ruky. Je ich vyše tristo, takže máte čo robiť, musíte znovu nastúpiť do rozšíreného výcvikového tábora. Po ňom nasleduje už iba pravá skúška ohňom. Jedna guľka, jedna smrť, jedna chyba, jeden load, jedna nepozornosť, jeden reštart. Obťažnosť rozhodne ostala na svojej pôvodnej úrovni. Stále máte pocit ozajstného boja, nič prehnane akčné ani príliš

pomalé, tak akurát. Jedine trochu spádu či nápadu by nezaškodilo, trošku zamotať príbeh a správne ho gradovať ako sa podarilo v pôvodnej Arme II.

Naopak, mnohé iné veci doznali značných vylepšení. Zbraňová optika, nočné FLIR videnie poskytujúce výraznú prevahu nad slabobvybavenými nepriateľmi, ale i lepší model priestrelu materiálov, ktorý je ako vždy dobrý sluha, ale zlý pán. Dobrým sluhom sa stanú aj nepilotované letecké prostriedky použiteľné na detailný prieskum terénu, ktorý je jednou z



najväčších zmien.

Obrovské pusté púštne pláne preveria schopnosti splynúť s prostredím na maximum. Tu pochopí aj najlepší sniper ako ťažké je skryť sa na kope piesku. Väčšie možnosti ale dostanete v mestských zastavaných prostrediach, kde zase budete preklíňať každú jednu uličku, každé jedno okno či dvere, z ktorých sa môže kedykoľvek zosypať smršť neľútostných guľiek a prekaziť tak vašu úlohu. Tých dostanete niekoľko v jednej kampani, ale i v ďalších samostatných misiách. Rôznorodosť určite neklesla a ani obsah nemá problém zaujať kohokoľvek na dlhé hodiny. Dostanete sa v nich ako aj do bezvýhodiskových situácií, tak aj do situácií, kedy sa budete cítiť ako páni sveta, aj keď tieto pocity rozhodne nepotrvajú dlho a vždy takmer okamžite pocítite svoju zraniteľnosť. Zažijete útočné misie proti opevneným základniam, infiltračné, sniperské, obranné, ale neraz aj úteky pred vražednou presilou. Ak si na to nebudete trúfať sami, môžete sa do kampane i ostatných multiplayerových módov pustiť s niekým po internete. Technické spracovanie, optimalizácia i ostatné stránky ostali viac menej nezmenené. Umelá inteligencia sa správa podľa nastavenej obtiažnosti tak ako kedysi vražedne a jazdný model vozidiel stále sem tam robí psie kúsky. Autori pomerne spoľahivo vynechali buggy, čo je výborná správa, a pridali zopár ako vždy kvalitných skladiel pre dotvorenie opäť vynikajúcej atmosféry bojiska.

Nové misie, nová kampaň pre singleplayer i multiplayer, nové prostredie, rôzne zbrane a pár vylepšení. Pre niekoho to môže byť málo, pre niekoho je to dostatok, aby ho vojna pritiahla do novej služby. Ak vás nechytla pôvodná Arma II tak tento standalone datadisk na tom vôbec nič nezmení. Ak ste ale predtým slúžili so ctou, radi sa vraciate do kokpitov a radi by ste zažili nové misie, tak Operácia Arrowhead je pre vás presne to pravé.

Andrei Hanks



HODNOTENIE

- +UAV
- +kampaň
- +standalone
- +nočné misie
- +nové zbrane
- +rôzne vylepšenia
- málo zmien
- trochu plytké misie

7.0



F1 2010

Sedím vo svojom monoposte v boxoch. Už 3,5 roka pripravený odštartovať od poslednej licencovanej virtuálnej sezóny. Napätý, plný očakávania z mnohých briefingov, sledujem čerstvé správy o počasí a doladujem posledné nastavenia môjho

monopostu. Technik zo stajne Codemasters otáča tabuľou a mne do očí bijú písmená "Zaraď 1. rýchlosť". V zlomku sekundy stojím na jednotke a myslou nútim všetkých v boxoch, aby odstúpili a nechali ma ísť. Už počujem, ako motor reve a vyslovene prosí o to, aby mohol

zavýjať ešte viac. Ide sa na štart!

Moje prvotné hodiny s F1 2010 sa prelínali s eufóriou vydania ďalšieho racingu od tvorcov Grid a Dirt a pocitom z rýchlosti, ktorý tu je spravený na jednotku. Nie, viac ako na jednotku. U mňa v rebríčku prekonal aj ultrarýchle WipEouty. Zážitok





kekendový jazdec, so zapnutým automatickým brzdením, trakčnou kontrolou, optimálnou stopou a ďalšími vecami si po pár kolách bude užívať jazdu aj starý fotrič-nehráč.

Už úvodné interview po prvom spustení, kde si originálne nakonfigurujete svojho jazdca a tím, dalo tušiť, že s touto hrou si tvorcovia dali záležať, aby nám priniesli niečo nové, svieže. Aspoň všetko tomu tak napovedalo. Pri hlbšom ponorení však prichádza holá pravda. Ak sa vám menu hry bude zdať povedomé, tak ste jasný prípad DiRT 2 pozitívnych. Jazdný model je taktiež iba prekonfigurovaný z ich hier minulých, čo ale vôbec nie je škodu. Skôr ich treba pochváliť, pretože hrateľnosť je tu na prvom mieste. Fanú-

šik hneď spozná, že jazdí už mierne prevarenú polievku naloženú v inom, rýchlejšom tanieri, no to vyslovene neznamená, že nie je chutná.

Kariéra sa v F1 2010 považuje naozaj za "kariéru jazdca", ktorá trvá niekoľko rokov za volantom monopostu a nie iba 1. sezónu. Ako býva zvykom, zo začiatku nemáte veľa ponúk na výber, a tak beriete, čo príde. Druhé sedadlo u tých nižších tímov. Po pr-

vých dosiahnutých výsledkoch si vás začnú všímať, novinári budú chcieť s vami robiť rozhovory častejšie a keď budete dobrí, naozaj dobrí, tak možno ešte prvý rok podpíšete novú zmluvu u vychýrenejšej stajne. Nevyšla vám prvá sezóna podľa plánov? Nevadí, v druhej máte možnosť znova dokázať, čo je vo vás. Trochu škoda, že v hre nie sú zakomponované upgrady schopností. Keby sme si mohli vyexpiť jazdca počas odjazdených rokov, keby v kariére existoval nejaký kalendár pretekov s naplánovanými Veľkými cenami a históriou tých minulých, alebo nebudaj co-op, nemalo by to ďaleko k dokonalosti.

Na druhej strane, priebeh sezón po technickej stránke nie je bez chýb. Po internete sa šíria správy o bugoch hry rýchlejšie, ako sa spaľuje benzín vo vysokootáčkových motoroch. Nie je to však až také tragické, ako sa na prvý pohľad zdá. Za celú dobu hrania (niekoľko desiatok hodín) sa mne osobne nestalo, aby mi moja X360 verzia zamrzla, spadla. Jedenkrát ma AI technikov nechala počas pretekov stáť 15 sekúnd bez príčiny v boxoch. AI jazdcov na trati je vcelku dobrá, predbiehacie manévry na seba skúšajú, jazdecké chyby robia ojedinele, na modrú vlajku ma ešte nediskvalifikovali a to, či si zbytočne zahrievajú pneumatiky alebo nedosahujú časy ako ich reálne proťajšky, mi na hernom zážitku neuberá. Uznávam, že FFF (Fanatickým Formulovým Faj-

z jazdy umocňuje i instantná hrateľnosť, ostatne ako sme už od Codemasters zvyknutí, s možnosťami nastavenia pomocníkov pre úplných začiatok, až po nenormálne ťažké (ale dobré) simulačné nastavenia. Je jedno, či si za ovládač sadne ostrieľaný závodník alebo ví-





nšmekrom) možno trochu áno, keď si chcú vychutnať Veľkú cenu čo najreálnejšie, ale lepšie/horšie časy kvôli tomu nedosiahnu.

K umocneniu zážitku autori zapracovali do hry výjazd z boxov a kde si ešte pred samotným štartom môžete preštudovať predpoveď počasia (ale aktuálny stav trate chýba), všeobecné info o trati, va-

šom monoposte (kde sa nedozviete nič podstatné pre nadchádzajúci pretek, rozmiestnenie jazdcov na štarte ani nič podobné), nastaviť monopost podľa náročnosti trate (čo je bez chýbajúceho náhľadu mapy trate dosť pamäťovo náročné), zvoliť si pneumatiky (obmedzený výber narozdiel od skutočnosti), nadchádzajúcu stratégiu zástavok v boxoch a

pod. V konečnom dôsledku to posobí ako vynikajúci nápad, no mierne nedoladený, zlyhávajúci v detailoch, ktoré môžu byť pri snahe autorov updatom napravené.

Audiovizuálny zážitok ponúka F1 2010 nadpriemerný a v rýchlosti samozrejme ešte lepší. Okolie tratí je spracované na jednotku, formule sú autentické a detailné. Motory revú o život a aj podľa



zvuku monopostu vďaka krásne poznáte, či ide do útočného manévru a na brzdy neskôr ako vy. Možno by som privítal viac zničiteľný model formúl a väčší dopad na jazdné vlastnosti pri poškodení, ale tento nedostatok vynahrádza dynamická zmena počasia a jazda v daždi. Kvapky vody striekajú na kameru, viditeľnosť klesá, brzdné dráhy predlžujú,



feature 2010 cars

formule sa pri nedbalom plyne z výjazdov točia v hodinách a obrubníky v zákrutách sú zrazu vaši nepriatelia. Jazdu v daždi si vychutnáte, ale až potom, ako ju po pár kolách znenávidíte a naučíte sa jazdiť na vode.

Pretekať na hrane možností s priateľmi a proti ostatku svetov má pri tejto hrateľnosti určité nevysvetliteľné čaro. V multiplayeri nechýbajú ranky v podobe číselného indexu, party lobby pre šiestich hráčov, jednoduché závody na 3 kolá bez opotrebenia pneumatík, klasické kvalifikácie o dosiahnutí najlepšieho času, vytrvalostné preteky s 20 % dĺžkou reálnej Veľkej ceny so zapnutou simuláciou (nič nepoteší viac ako súperov defekt a následný odchod do boxov) alebo celý Grand Prix víkend, čo je spojenie posledných 2 menovaných kategórií. I keď v singleplayeri si užijete 24 monopostov na trati, v multiplayeri je ich iba 12, čo je trochu škoda. Ďalej chýba karta hráčov použitá v Gride, kde ste mohli jedným kliknutím zistiť všetky informácie o danom hráčovi z multiplayerovej histórie alebo aspoň jednoduchý ukazovateľ narastajúceho ranku.

Ešte väčšie prekvapenie prichádza v nemožnosti sledovať prebiehajúce pre-

teky nielen počas čakania v lobby (nakolko sa ani čakať v lobby nedá), ale aj pri diskvalifikácii či rozbití monopostu. Takým hráčom zostáva iba pozerieť sa na priebežnú tabuľku, na ktorej znova chýbajú základné informácie ako najrýchlejšie zajazdené kolá, časové odstupy medzi jazdcami a pod. Najväčším sklamaním bol pre mňa fakt, že ak som sa chcel napojiť na niekoho s konkrétne zadanými požiadavkami, v 98 % prípadoch sa mi to nepodarilo a musel som vyhľadávať preteky iba cez Quick Game. Pravdepodobne to bolo spôsobené faktom, že hráči už boli v preteku a nečakali v lobby, ale to je znova nelogicky zbytočná chyba. Čerešničkou na torte sú na môj vkus príliš časté 10 sekundové penalizácie za nedovolené predbiehanie, keď vyletím z trate a som prakticky bezmocný na niekoľko okamihov. Jednu sa mi podarilo dostať za obyčajné otáčanie na mieste. Predpokladám, že toto bude prvá opravená vec v už prichádzajúcom update.

Novej F1 sa dá čo-to vytknúť a je poznať, že mierne prevarený koncept minulých racingov z dielne Codemasters je šitý rýchlou ihlou. Veľa vecí informačného charakteru v kariére, vymyslených časov, nedotiahnutých detailov a menší

krok späť s multiplayer lobby ale ešte nerobí F1 2010 zlú hru. Nákazlivý zážitok z jazdy podčiarknutý rýchlosťou, grafickým spracovaním, simulačne-hravým ovládaním a dynamickým počasím zatrasie v kresle s každým. Škoda tých zbytočných a nedotiahnutých chýb, ktoré uberajú z hodnotenia cenné bodíky. Cenu za rekordne najlepší závod v silnom daždi drží stále predchodca z roku 2007, inak však neváham vyhlásiť tento rok za hrateľnostne najlepšiu formulu vôbec. Ak dokážete zažmúriť oko (po update, ktorý sa už pripravuje, možno ani nebudete už musieť), skontrolujte si kombinézu a naozaj si zapnite helmu, toto bude pekelná jazda!

Kvetoslav Samák

HODNOTENIE

- + pocit z rýchlosti
- + hrateľnosť
- + audiovizuál
- + nepustí dlhé hodiny
- zbytočné chyby
- absencia dôležitých detailov
- chýba splitscreen

7.0





6.0-1.0

NEVYŠKOLENÍ ADEPTI



STAR WARS FORCE UNLEASHED 2

Prvý diel Force Unleashed nebol síce až také terno ako sa sľubovalo, no napriek tomu, a teda aj hlavne vďaka značke Star Wars, sa celkom slušne predával. Príznakom sprevádzajúcich slušné predaje je, samozrejme, pokračovanie a v prípade Force Unleashed II tomu nemôže byť inak.

Takže tu máme značku Star Wars, zamysleli sa autori. Teraz už potrebujeme len nejakú hru a predávať sa to bude samé. Heuréka, vytvoríme pokračovanie. Nebude to ale mlátenie prázdnej slamy? Star Wars slama nie je nikdy dosť vymlátaná, skonštatoval riaditeľ. Vezmite si laserové cepy a hybaj mlátiť, manželka potrebuje diamanty! No a čo môže z takejto prvoplánovanej veci vzniknúť, už vieme všetci.

Autorom sa podarilo vykradnúť takmer všetko a naviac nám ponúkli, hmm... vlastne nič. Čo je staré, to je jaré a tak sú opäť k dispozícii temné Sily ako metanie bleskov, zovretie, odhodenie, odmrštenie vytvorením poľa sily či hádzanie me-

čov. Jedinou novinkou (ak ma pamäť nekľame) je tzv. mind trick, kedy nepriateľovi vsugerujete vlastnú myšlienku. Tak Stormtrooperov viete prinútiť k hlavičke do priepasti alebo presvedčiť, že stojí na vašej strane a urobiť z neho svojho spojenca. Takáto krehká aliancia ale trvá len chvíľku a vaša pôvodná vložená myšlienka sa rozplynie ako para nad hrncom. Najviac zábavy si ale pravdepodobne užijete so Silou držania (Force Grip). Vyberiete si jedného až troch (podľa výšky upgradu) dobrovoľníkov. Zdvihnete ich do výšky a vysadíte najlepšie niekde do vzduchoprázdna. Podobne sa dá zahrať aj s voľne položenými predmetmi, ktoré po vzdialenejších trooperoch metáte jedna radosť.

Ostatné Sily sú viac menej do počtu a keď už sme na tej temnej strane, tak už by som konečne čakal aj Vaderovské škrtenie a lámanie väzov. Žeby aspoň vytrhávajúce blasterov z rúk? Zabudnite. Možno by si mohli autori pozrieť aj nejaký ten Star Wars film, keď robia hru. Keď už nemám príležitosť vybrať si svetlú a temnú stranu Sily, tak by som očakával

dopracovanie tej použitej na maximum.

Druhou a asi aj poslednou novinkou je nárast svetelných mečov v držaní temného hrdinu o sto percent. Čiže miesto jedného teraz máme k dispozícii dva. Moje volanie v recenzii Force Unleashed tak bolo teda čiastočne vypočuté, no stále mi tu chýba sithovská ultimátna Twin Sabre palica, ktorou disponoval napríklad Darth Maul. No možno vo Force Unleashed 3 sa dočkám. Vďaka mečom dokážete vykúziť efektné kombá, no Stormtrooperi vydržia maximálne dve rany a 4/5 času namačkaného komba tak





už len mávate mečmi nad mŕtvoly. Silnejší nepriatelia ako pavúci droidi alebo AT-ST vám zasa skočia do reči v prvej tretine predvážanej zostavy a úplne pokazia umelecký dojem. Otázkou zostáva, na koho vlastne takéto kombá použiť. Zachované tiež zostali kryštály, vkladáním ktorých modifikujete okrem farby meča aj vlastnosti ako možnosť spôsobiť elektrický šok alebo rýchlejšie dopĺňanie zdravia, ktoré je aj tak automatické a rýchle. Vzájomné kombinácie na oboch mečoch sú dovolené, nie že by vám však na niečo boli.

Herná doba sa nám oproti Ultimátnej sithovskej edícii minulého dielu zredukovala. Z desiatich hodín na nejakých päť. Nastavený trend skracovania už tak krátkych hier neobišiel ani LucasArts. Pomaly sa bojím budúcnosti, aby hry nedosahovali stopáž B-čkových filmov. Ak by ste aspoň dostali 5 hodinovú zábavu, ktorá za to stojí a je plná akcie od začiatku do konca, tak prižmúrim tretie oko, ale toto?

Nielen že je dizajn jednotlivých levelov úbohý, ono sa ešte aj samotné úrovne

opakujú. Jedna priama cesta od začiatku do konca, odbočiť nie je kam. Chodba strieda miestnosť a naopak. Jednoliaty monotematický dizajn všetkého a všade, zopakovaný za sebou. Už v Halo sa na úroveň Knižnice všetci pozerali pohľadovo, no toto je výsmech. Nudiť sa začnete za najbližším rohom a je jedno či máte k dispozícii 5 alebo 50 temných Síl na vyskúšanie. Nepomáhajú ani nepriatelia, ktorých je dokopy asi sedem typov a súboj s nimi nie je výzvou, ale zdržovaním (aspoň s Force Gripom že je trocha srandy).

Pamätáte si, ako ste pri obľúbenej hre skolili bossov a ich prekonanie z vás žmýkalo krv a pot, no ukojil vás nakoniec pocit satisfakcie? Vo Force Unleashed II nič podobné nenájdete. Samozrejme, sú tu súboje s bossmi, no tie sú tak nudné a dlhé, že pozeranie do trúby na pečúce sa gaštany je väčšia zábava. Nekonečný stereotyp a len pozvoľné ubúdanie energie protivníka, opäť prihlúply level dizajn, dve minúty sa uhýbate úderom, aby ste mohli dva razy udrieť, až si začínam myslieť, že toto celé je diplomová práca nie

veľmi nádejného školáka.

Príbehu od predošlého dielu takpovediac šliape voľu na mieste. Rozhodnutia urobené v predchodcovi pokračovanie neberie na vedomie (to by bola práca navyše, že áno), aj keď si hra sama nájde save, no radšej dostanete len kostýmčeky za vernosť. Dejovo je posun niekde inam minimálny a nebyť prítomnosti Darth Vadera, tak nie je vlastne ani o čo stáť.

Omračujúco, v pozitívnom slova zmysle (a že toho nie je v hre veľa), pôsobia len cut-scény, ktorým už iba nepatrný krôčik chýba k filmovej kvalite. Skvelo im však sekundujú prestrihové animácie robené v engine hry. Zo zvyšku hry hrozí upadnutie do kómy z hrozného level dizajnu a nudného gameplayu. Star Wars Force Unleashed II neprináša takmer nijaký pokrok a zostáva si tak len domyslieť klasický čiernobiely obrázkový komiks a zakričať si FFFFFFFUUUUUUUUUU.

Vladimír Pribila

HODNOTENIE

- + Force Grip je stále super
- + cut-scény
- + efektné, no nepoužiteľné kombá minimum inovácií
- otrasný level dizajn
- krátke
- gameplay nudí
- príbeh prešľapuje na mieste

5.0





TRAKTOR ZETOR SIMULÁTOR

Pre správne prečítanie článku čítajte text písaný kurzívou tvrdo. O nasadení antidepresív po hraní tejto hry sa poradte s vaším lekárom alebo v lekárni.

Milovníci farmárskych simulátorov a praveľní návštevníci Agrokomplexu už určite zbystrili. Demo tejto hry už si v predstihu mohli zahrať piati výhercovia tomboly plesu v Popudinských Močidlňanoch a teraz sa dostáva do pozornosti aj širokej poľnohospodárskej verejnosti.

Hlavnou devízou hry Traktor - Zetor Simulator mód kariéry. Začínate ako chudobný farmár na obstarožnom traktore a kombajne. Pomocou asi štyridsiatich ôsmich klávesov ovládajte okrem týchto strojov aj pripájanie a odpájanie vlečky, kosačky na trávnu, balíkovača slamy, zdvižného zariadenia na tieto balíky (obzvlášť podarené ovládanie vhodné pre chobotnicu alebo človeka osvieteného z Černobyľu s treťou rukou) a iných podobných mechanizmov. Pole treba poarať, osiať, zozbierať úrodu, tú predať. Za utržené peniaze si potom v obchode kúpite lepší traktor a kombajn a tak stále dokolečka dokola.

Vy ste ten nový? Fedor Mrkvička meno moje. Že vám to niečo hovorí? Áno mal som volakedy busoškolou. Ale jeden mi ju

vyhodzil do ľufu. Nejaký Vajgel. Váš tatko? No boha.

Tu píšete, že chodíte na hnojarinu do Nitry. Tak to snád o fámárčení niečo víte, né? Kolkáty navštevujete trimester? Jaký tehotný? Sa pýtam kolko už študujete. Nejste študent? A čo tam robíte? Že ochutnávate nové pesticídy a sledujú vás? To preto nemáte vlasy, čo? A má niekto z rodiny skúsenosci s farmárčením? Že teta z lavého kolena od brata otca sesternice má farmáciu? No aspoň niekto komu hnoj nesmrdzí. Podme k mašinám, ukážem vám čo budete robiť.

Hra beží v reálnom čase a nepodarilo sa mi nájsť kláves na jeho zrýchlenie, takže vyšantenie s pluhom na menších poliach vám zaberie aj pol hodinu. Keď uvidíte väčšie neobrobené lány, tak vás môže instantne trafiť mŕtvica. Nebavíme sa tu o nejakých políčkach, ale o kilometrových poliach, ktoré sú väčšie ako sebavedomie Ibrahima Maigu po dotočení Fontány pre Zuzanu Part two. Keby vás to nedajbože prestalo baviť, môžete najat nevoľníka, ktorý (samozrejme za peniaze) poorie za vás. A čo budete zatiaľ robiť vy? Môžete si napríklad písať tisíckrát na papier „prečo som si toto kúpil?“. Nič iné v hre totiž už robiť nemôžete, len čakať. Mód kariéry je preto len koncentrovanou nudou, väčšou než tretia repríza Eurovízie na STV.

MARA DALA SI SVINIAM?

Čo je Mara?! Kto prišiel? Či nesceme mágio? Pošli ich kade lahší a daj sviniam. Prepáčte, môžeme pokračovať, to boli zas nejakí tí jehovisci a ten ich Hary Potter. Takže toto je ukrajinský žatevný stroj Lenin. Má spotrebu dvadsať litrov na sto kilometrov. Že sa vám to zdá málo? Sa bavíme o oleji. Benzín je sto na sto. Ne-nažraný vergel. Presne jak moja stará. Že prečo je ten traktor natretý na bielo a ne na čierne? No pretože on vie aj pracovať. A teraz hybaj na grunty.

Druhou možnosťou je hrať sériu niekoľkých samostatných úloh obmedzených väčšinou časovo. Prejsť čo najrýchlejšie checkpointy, najrýchlejšie poarať (no pri vyšších rýchlostiach hrozí odtrhnutie pluhu), schovať slamu pred prichádzajúcim dažďom, alebo vyhrať stávkou so susedom, že dokážete na seba poskladať viac paliet s hnojom ako on. Všetko patrične ohodnotené medailami. Len tá „zemáková“ chýba.

Kolíznym modelom pripomína zrazenie dvoch prázdnych škatuliek od zubnej pasty Paraxyl (môže sa zhodovať aj s pastami iných značiek, no tam som kolízny model neskúšal). Všetky traktory robia na nerovnostiach tak neuveriteľne dlhé skoky, že ďalej doletí už len guľa upotenej dve-

sto kilovej guliarky z NDR na steroidoch. Traktor som síce nemal tú časť šoférovať, ale predpokladám, že sa takto nespráva. Takisto sa sním pravdepodobne v 60 km/h rýchlosti neotočíte ako na dvoj cente.

Takže si zaradíme jednotku a ideme. Že prečo to tak tragicky kape jak hlavný hrdina Daniele Steelovej? Možno medzi-plyn by to scelo! Nééé, to není automat. Kde je populník? Tu sa nefajčí. Vyhodzte to. Né tam do stohu vy... ano, pekne to horí. Že hlavne, že je teplúčko, dúfam že vám dobre placá v tej škole, lebo toto si zaplácite.

Graficky však Zetor vyniká. Nie vo svojej kategórii ani nad inými hrami, ale sám nad sebou oproti ostatným devízam tohto (až sa to bojím napísať) simulátora. Najlepšie sú vymodelované samotné vehikle a okolo tejto hry vznikla zaujímavá moderská scéna súkajúca na internet nové a nové modely traktorov. Hudbu okrem kultovky „Jede traktor, je to Zetor, jede do hor orat brambor“ od Visacího Zámku v inštalácii a nejakej proletariátskej piesne v menu hra neobsahuje žiadnu. Hernú dobu neviem ani odhadnúť, ale pravdepodobne sa potiahne donekonečna.

Kde má Lenin klimatizáciu? Sovieti také imperialistické výtobytky nepotrebovali. Čo sa tak počíte? Sa ma bojíte jak cigán

lopaty? Ano, cícim to. Smrdzíte jak kafi-lérska vlečka. Zastavte lebo hodzím kosír. Vajgel čo svama? Ste dement jak váš foter. Ešte aj lístie keby som vám dal hra-bat ,tak spadnece zo stromu. Ozaj, čo váš foter teraz robí? On vás nemóže zamestnat? Tak pán otec je na ministerstve a rozdáva dotácie z eurofondov poľnohospodárom? Ja a vyhodím vás? Ale prosím vás. Vaša jazda bola jedna báseň. Aký smrad? To len môj prostý nos nie je zvyknutý na také drahé voňavky. Že to bol prd? No vidíte, aký mám slabý čuch. Od pondelka môžete ihneď nastúpiť. A že pozdravujem ctihodného pána otca, že by sa za mňa a moju malú dotáciu na kombajn prihovoril. No ešte pekný deň vinšujem.

Farmárčina je drina. To nie je len tak mel-ta kávu popíjať a jedným vechtom kormánom krútiť. O tom sa nás snažia presvedčiť aj autori. Každú minútu pretrpíte. Prisahám na poštové tajomstvo. Na záver som chcel ešte uraziť zopár čitateľov, ktorí budú oponovať v diskusi, aká je to super hra a že tomu nerozumiem, no redaktorská profesionalita a hlavne Spa-cejunker mi to nedovoluju. Damn you master editor!

Vladimír Pribila



HODNOTENIE

- + Visací zámek v inštalácii
- + keď vypnete monitor a repráky, tak sa to celkom dá hrať
- + odinštalovanie trvá len chvíľu
- slabšia AI útočiacich mimozemšťanov
- polia skultivujete za niekoľko stoviek hodín
- chcelo by to datadisk v podobe DLC

2.0





STAŇ SA ŽERIAVNIKOM

Hardcore simulátorov stavebných strojov podobne ako hardcore fimov pre dospelých nikdy nie je dosť. Aj keď sú všetky na jedno kopyto, zakaždým je to predsa len trochu iné a vždy to svojím spôsobom zaujme, aj keď v prípade tých strojov, neviem, neviem. Najnovšie tu máme žeriav, ktorý síce nezaujme ako spomínané kultúrne diela, rozhodne ich predčí svojou úchylnosťou.

Všetko sa to začína na stavenisku, tam to vlastne aj končí a žiaľ aj prebieha. Čakajú vás tri úrovne, tri nadupané žeriavy, tri staveniská, cez ktoré sa musíte postupne prepracovať jedno po druhom. Na konci vás čaká hlavný boss, tabuľka, ktorá vám vypíše koľko bodov ste získali nakladaním a vykladaním materiálu. Ak sa dostanete až sem, tak klobúk dolu a antidepresíva s vodkou až na dno. Získali ste certifikát na obsluhu žeriavu i alternatívny pohľad na svet, z ktorého sa po tomto zážitku len tak ľahko nedostanete. Po tomto budú body v tabuľke na porovnanie s vašimi kamarátmi jediným vašim životným cieľom, inak žiadna kampaň, scenárió, postup, našťastie dokonca ani žiadny editor alebo niečo čo by predĺžilo hrateľnosť (utrpenie).

Najprv sa ale musíte naučiť pracovať so žeriavmi. Ovládanie každého jedného z troch dostupných si môžete nastaviť

samostatne, čomu síce nerozumiem, lebo všetky tri sú úplne rovnaké, ale autori asi chceli zamachrovať. Keď sa ich naučíte ovládať, čo je asi za dve mikrosekundy, tak sa môžete pustiť do práce. Doľava, doprava, hore, dolu, otáčanie, naozaj nič, čo by priemerný žeriavista nezvládol. Máte dopredu určené, ktorý náklad máte zdvihnúť ako prvý, akonáhle ho zdvihnete, máte presne určené, kam a ako ho máte položiť a tak stále dookola. V hre sa aspoň nezaseknete. Naviac stres zo stereotypu zvyšuje materiál, ktorý je neustále rovnaký. Keď náhodou zmeníte náklad z panelov konečne na niečo iné, napríklad dosky, tak sa normálne potešíte, taká radosť cez slzy. V podstate robíte jeden a ten istý úkon celú hru a to takmer v jednom a tom istom prostredí, takže otupenosť sa dostaví ihneď. Či ide o zámer simulácie skutočnosti, alebo len číra náhoda ťažko povedať.

Prejdete dvomi staveniskami najprv s malým domom, potom s veľkým do-

mom a medzitým budete v jednej úrovni prekladať materiál medzi loďou a prístavom (tam som sa dočasne psychicky zrútil). Nie že by som čakal krásne prostredia pri pláži s cicuškami v bikinách, pristávajúce bociany na žeriavy, alebo žijúci svet s ľuďmi okolo a sem tam im dal splash damage do hlavy betónovým panelom, ale tu nič nežije, nič sa nehýbe, ani počasie sa nemení, vietor nestážuje podmienky elektronike žeriavu, proste nič. Všetko je statické, škaredé, žeriavové, okolo ani živej duše. Aspoň vás nebude nič rozptyľovať od práce a môžete sa plne sústrediť na svoj kymácajúci sa hák. Ten podlieha neskutočne premakanému fyzikálnemu modelu vyrobeného a prepočítaného presne na mieru simulátoru





žeriava. Kymáca sa sem a tam, ťažší náklad sa kymáca ťažšie, ľahší ľahšie. Aby ste naňho lepšie videli, môžete si prepínať medzi kamerami rozmiestnenými po celom stavenisku, alebo to nechať na premakanú Žeriav AI, ktorá vám ich bude prepínať automaticky, to keby ste náhodou mali plné ruky práce s hákom.

Do toho vám bude hrať premakaná hudba zložená exkluzívne len pre tento simulátor. Nechajte si zájsť chute, žiadna tu nie je, keby som si nepustil svoje vlastné mp3, tak skočím z okna. V celej hre som narátal neuveriteľné tri zvuky. Klikanie v menu, náraz nákladu do hocičoho (vždy ten istý zvuk bez ohľadu na druh nákladu) a, samozrejme, zvuk samotného srdca nášho žeriava, dieselový motor. Ten je tak neuveriteľne monotónny, že miesta-

mi predčí i samotný gameplay. Škoda, že tu nie je žiadny multiplayer, kde by ste mohli strihnúť nejaký kooperatívny režim, dva žeriavy spolupracujúce na stavenisku, alebo deathmatch, kto postaví dom skôr, bitka žeriavov pri západe slnka, prípadne assault mód, kde by ste kradli betónové panely druhým (*capture the panel? pozn: Junker*).

Možností, ktoré táto hlboká téma ponúka je neúrekom a ako vidíme, autori ich naozaj vydolovali na maximum ako sa len dalo. Chcelo by to ešte sfilmovanú verziu, niečo, čo by priblížilo dej, pozadie a zápletky, ktoré v hre nestihnute úplne odkryť, najlepšie z nemeckej produkcie, kde by nechýbali aj nejaké tie adrenalínové žeriavové naháňačky. Prelomový simulátor nemôžem inak ako len všetkým vrelo

odporučit' a milovníci žeriavov si môžu k výslednému hodnoteniu prirátat' bodov podľa ľubovôle. Nech vás žeriav sprevádza.

Andrej Hankes

HODNOTENIE

- + žeriav
- + hák na žeriave
- + náklad
- + dvíhanie a pokladanie nákladu
- málo druhov hákov
- žiadne upgrady žeriava
- funkcia uninstall príliš pomalá

1.0



Všetky Sector.sk recenzie v roku 2010

10

Mass Effect 2
Red Dead Redemption
Super Mario Galaxy 2

9.5

StarCraft II: Wings of Liberty
Assassin's Creed II
God of War III
Heavy Rain
Lara Croft and the Guardian of Light
Bayonetta
Halo: Reach
Metal Gear Solid: Peace Walker
God of War Collection
Dragon Quest IX
Mario & Luigi: Bowser's Inside Story

9.0

Mafia II
Metro 2033
Singularity
Splinter Cell: Conviction
Bioshock 2
Civilization V
2010 FIFA World Cup South Africa
Two Worlds II
GTA IV: Episodes from Liberty City
World of Warcraft: Cataclysm
Assassin's Creed: Brotherhood
Darksiders
Darksiders
FIFA 11
Final Fantasy XIII
NHL 11
Castlevania: Lords of Shadow
Demon's Souls
God of War: Ghost of Sparta
Toy Soldiers
Limbo
The Sly Collection
Metroid: Other M
The Legend of Zelda: Spirit Tracks

8.5

Call of Duty: Black Ops
Battlefield: Bad Company 2
Aliens vs Predator

Fallout: New Vegas
Just Cause 2
Gran Turismo 5
Napoleon: Total War
Posel Smrti 2
Amnesia: The Dark Descent
R.U.S.E.
Vanquish
The Misadventures of P.B. Winterbottom
Dead Space: Extraction
Dance Central
Football Manager 2011
Guitar Hero: Warriors of Rock
Sam & Max: The Devil's Playhouse
Kinect Sports
Tiger Woods PGA Tour 11
DJ Hero 2
Professor Layton and the Lost Future

8.0

Need for Speed: Hot Pursuit
Alan Wake
S.T.A.L.K.E.R.: Call of Pripyat
Alpha Protocol
Blur
Venetica
The Settlers 7: Cesta ke Koruně
Split/Second
Dead Rising 2
Fable III
Death To The Spies: Moment of Truth
Dragon Age: Origins - Awakening
Spider-Man: Shattered Dimensions
The Whispered World
Drakensang: Řeka času
Warhammer 40K: Dawn of War II - Chaos Rising
Star Wolves 3: Civil War
Enslaved: Odyssey to the West
Victoria II
Kinectimals
PT Boats: Knights of The Sea
MAG
LEGO Indiana Jones 2
DeathSpank: Thongs of Virtue
ModNation Racers
Aqua
Deathspank
Monkey Island 2 SE: LeChuck's Revenge
Monster Hunter Tri
White Knight Chronicles
EA Sports Active 2.0
King's Bounty: Crossworlds
DJ Hero
Joe Danger

Sam & Max: The Penal Zone
Everybody's Tennis
Kingdom Hearts: Birth by Sleep
Wii Party

7.5

Medal of Honor
Arcania: Gothic 4
Dante's Inferno
Numen: Contest of Heroes
James Bond 007: Blood Stone
Transformers: The War For Cybertron
Tron Evolution
Toy Story 3
The Ball
UFC 2010 Undisputed
Runaway: Osudový zvrst
Commander: Conquest of the Americas
Crackdown 2
Dead Nation
3D Dot Game Heroes
Sonic the Hedgehog 4: Episode 1
Disney Epic Mickey
Sports Champions
Patchwork Heroes

7.0

Mafia II - Balík expanzií
Sniper: Ghost Warrior
Formula 1 2010
Arma II: Operation Arrowhead
Star Wars: Force Unleashed – Ultimate Sith Edition
Shank
Necrovision: Lost Company
Hazen: The Dark Whispers
Lead & Gold: Gangs of The Wild West
Anno 1404: Benátky
Skate 3
Cities XL 2011
Order of War: Challenge
Red Steel II
LEGO Harry Potter: Years 1-4
Yakuza 3
SOCOM: U.S. Navy SEALs Fireteam Bravo 3
MotoGP 09/10
Simon the Sorcerer 5
Majin and the Forsaken Kingdom
Puzzle Agent
Tales of Monkey Island
Spore Hero
Max and the Magic Marker

Final Fantasy Crystal Chronicles: Crystal Bearers
 What Did I Do To Deserve This, My Lord!? 2
 Spectrobes: Origin
 Puzzle Quest 2

6.5

Prince of Persia: The Forgotten Sands
 Command & Conquer 4
 Army of Two: The 40th Day
 APB - All Points Bulletin
 Supreme Commander 2
 Alan Wake - The Signal
 Real Warfare 1242
 Apache: Air Assault
 Reign: Conflict of Nations
 Dead to Rights: Retribution
 Lionheart: King's Crusade
 Shaun White Skateboarding

The Shoot

FIFA Manager 11

6.0

Need For Speed World
 Kane & Lynch 2: Dog Days
 Tom Clancy's H.A.W.X. 2
 Lost Planet 2
 Silent Hunter 5: Battle of the Atlantic
 Dark Void
 Piráti a Bukanyři
 Disciples III: Renaissance
 Cursed Mountain
 Kinect Adventures
 Shrek: Forever After
 Resonance of Fate
 Animal Ark Africa
 The Lord of the Rings: Aragorn's Quest
 Invizimals
 Mario and Sonic at the Olympic Winter Games
 Ace Combat: Joint Assault
 Infinite Space
 Hamlet
 Create
 Start the Party!
 Sonic & SEGA All Star Racing
 Gravity Crash
 Kinect Joy Ride

5.5

Nier
 Time Crisis: Razing Storm

5.0

Star Wars: Force Unleashed II
 WRC: FIA World Rally Championship
 Final Fantasy XIV
 Prison Break: Spiknutí
 Pole Position 2010
 Windchaser
 The Fight: Lights Out
 Blade Kitten

4.5

Harry Potter and the Deathly Hallows: Part 1
 Front Mission Evolved

4.0

Darkest of Days
 Blacklight: Tango Down
 KungFu Rider
 The Eye of Judgment: Legends
 Bakugan: Defenders of the Core

3.0

Rig'n'Roll
 Vancouver 2010
 Iron Man 2
 Clash of the Titans
 Echoshift

2.0

Traktor - Zetor Simulátor
 Sonic Free Riders

1.0

Žeriav: Simulátor stavby

Počet recenzii 208

Priemer hodnotení

72.43%



TECH SEKCIJA



MOBILNÉ HRANIE: WINDOWS PHONE 7



HTC Trophy  Windows Phone

Mobilný systém Windows Phone 7 sa práve dostáva spolu s úvodnou sériou mobilných zariadení na trh. Ide o ďalší zo systémov spadajúcich do kategórie smartphone novej generácie a pridáva tak konkurenciu aktuálnym Android a iOS systémom. Po prvých dojmach môžeme zhodnotiť, že bude ťažkou konkurenciou.

Microsoft sa z otvorenej platformy Windows Mobile posunul k uzavretému štýlu. WP nie je uzatvorený len softvérovo, ale aj hardvérovo, čo znamená, už žiadne pomalé a nestabilné mobily, všetko beží rýchlo a všetko funguje všade. Vzhľadom na uzavretosť to prináša aj obmedzenie sťahovania aplikácií z marketplace, rovnako aj obmedzenie k prístupu k jadrú systému (firmy si napríklad nemôžu meniť ani úvodné menu). Týmto najviac pripomína iOS ako predchádzajúci Windows Mobile, po ktorom štafetu prebral otvorený Android. My sa v tematických článkoch postupne pozrieme na všetky tri systémy a hlavne možnosti hrania na nich.

Začínáme s Windows Phone 7, ktorý sme

vyskúšali na HTC Trophy mobile.

System:

Windows Phone 7 má okrem základu zmenený aj dizajn. Microsoft sa zbavil štandardných ikoniek, ktoré dlhé roky sprevádzali mobilné systémy a posunul sa vpred. Nový systém ovládania je založený na Tiles - dlaždiciach, ktoré sú zadené pre jednotlivé podsekcie mobilu. Tu systém ponúka štandardné možnosti ako telefón, správy, kontakty/priatel'ia, kalendár, hry, hudba/videá, mapy, obrázky. Plus rôzne vami nadefinované boxy buď z ponuky aplikácií, hier, alebo iných položiek, ktoré chcete mať rýchlo prístupné z úvodnej obrazovky. Na úvodnej obrazovke sa vám síce zobrazia len 7 - 8 základných dlaždíc, ale počet nie je obmedzený a pre ďalšie položky si môžete preskrolovať obrazovku smerom dolu, alebo jedným tlačidlom prepnúť na kompletný výpis aplikácií.

Život titulnej obrazovke dodávajú animácie, kde sa napríklad posúvajú obrázkové pozadia na boxoch, objavuje sa tam váš avatar z hier a dopĺňajú to informačné čísla a texty, ktoré práve potrebu-

jete (napríklad text z kalendáru, respektíve naplánovanej úlohy, počet správ, hovorov, updatov). Ide o informačne zameranú úvodnú stránku, nie to len čistý výpis ikoniek

Každá základná služba má svoju podobrazovku, ktorá je plne grafická a skrolovateľná do strán, napríklad pri kontaktoch máte na úvodnej obrazovke zoznam aktuálne používaných kontaktov, po preskrolovaní na ďalšiu stranu uvidíte všetky kontakty a na tretej strane máte ich aktuálne posty na Facebooku. Pozri-



me sa na možnosti bližšie:

- **Kontakty**

Kontakty sa prakticky menia na priateľov, tu si môžete buď importovať kontakty zo sim karty telefónu, alebo vyplnením údajov nainportujete celý zoznam z Facebooku. Všetky facebookové kontakty sa automaticky updatujú, máte tak rýchly prehľad o ich aktivitách a odkazoch. Samotný Facebook je výrazne zapracovaný v celom mobile a postovať na sieť môžete prakticky všetko. Oproti tomu na Twitter si musíte stiahnuť samostatnú aplikáciu a sledovať updaty v nej. Možno trochu škoda, lebo by sa to dalo pekne prepojiť s facebookovskými updatmi.

Ďalšia masívna záložka je Zune, do ktorej sa zahŕňa hudba a video, či už vaše médiá, alebo sťahované cez Zune službu. Prakticky sem môžete nahráť, čo chcete cez Zune softvér z PC, ale ak to nie je v kompatibilnom formáte, systém to pri kopírovaní do mobilu automaticky skvertuje do podporovaného formátu. Napríklad si tak môžete do telefónu nahráť divx alebo xvid filmy. Podobne je to aj z hudbou, tá má aj svoj marketplace s možnosťou nákupu skladieb, albumov, playlistov.

(respektíve by mala fungovať aj možnosť zarátať cenu do mobilného účtu, ale to nevieme, či bude niekedy podporované aj u nás).

Z ďalších funkcií nechýba prekvapivo rýchly Internet Explorer, ktorý je postavený na základe IE7, ale v porovnaní s novým iPod Touch bol rýchlejší a plynulejší hlavne v skrolovaní. Zatiaľ nemá podporu flashu a Silverlightu, ale obe sú ohlásené do ďalšieho updatu telefónu. Ďalšou veľmi rýchlou funkciou sú Mapy, ktoré majú samozrejme Bing základ, ponúkajú GPS pozície, mapu ulíc, satelitnú mapu, podrobnú navigáciu. Satelitné mapy sa cachujú a ak si prezriete svoje mesto raz, už nemusíte byť pripojený na wi-fi, alebo ťahať dáta cez mobilnú sieť. Samozrejmosťou je Email funkcia (Outlook, Hotmail, Yahoo, Google) a možnosti posielania správ. Každý Windows Mobile telefón má minimálne 5 Mpx foťák, s ktorým môžete fotiť a nahrávať videá do záložky Pictures a následne ich sharovať do niekoľkých online služieb.

Toto všetko ešte rozširuje ponuka aplikácií z Marketplace, stiahnite napríklad spomínaný Twitter, samostatnú Facebook aplikáciu, počasie, imdb, Adobe Reader, z užitočných aplikácií nechýba skanner, baterka a vzhľadom na gyroskopické senzory ani vodováha a samozrejme veľa ďalších. Na štart uspokojivá ponuka, ktorá sa bude postupne rozširovať. Väčšina základných aplikácií je zadarmo, ďalšie si musíte dokúpiť, alebo otestovať v trial verzii.

- Xbox Live / Hry

Herná sekcia je výraznou časťou mobilu, má svoju záložku a vlastný systém. Celá je postavená na Xbox Live konte, ktoré si vytvoríte spolu s vaším avатарom. Rovnako ako na Xboxe a PC si na svoje konto v jednotlivých hrách odomykáte achievementy a zvyšujete si tak skóre. Hry si sťahujete len online cez Marketplace záložku.

- Office

Táto možnosť je základom pre biznisemenov a ponúka prezeranie a vytváranie dokumentov v aplikáciách Powerpoint, Word, Excel, rýchle poznámky si spravíte vo One Note. Na zdieľanie dokumentov hlavne väčšie firmy využijú podporu online Sharepoint serveru. Outlook Microsoft priamo pod Office záložku nezpracoval, ten sa rozdelí na importované kontakty a maily v samostatných častiach mobilu.

- Zune / hudba, video

- Marketplace

Spoločné trhovisko zjednocuje sťahovanie aplikácií a hier, kde ich nájdete rozdelené podľa kategórií, na free a platené, nechýbajú rebríčky a samotné sťahovania, ktoré si môžete naklikať do poradia. Po stiahnutí sa vám jednotlivé položky objavia vo svojich priečinkoch. Trochu škoda, že tu Microsoft neumožnil používať MS Pointy z Xbox Live a teda na platené aplikácie musíte použiť kreditku



Z hardvérového hľadiska systém okrem touchscreeenu vyžaduje aj tri tlačidlá. Tie sú back, home a search. Teda tlačidlá, ktoré vám ponúknu v každej situácii, či vás už vrátia o krok späť, vrátia na základnú obrazovku, alebo otvoria vyhľadávanie v aktuálnej sekcii mobilu. Mimo nich na mobiloch nájdete hlasitosť a on-off tlačidlo.

V zásade môžeme skonštatovať, že systém je rýchly, stabilný a prináša závan ďalšej generácie mobilných systémov.



Hranie

Ovládanie hier v posledných pár rokoch prešlo na touchscreen kombinovaný s motion senzormi mobilov. Inak to nie je ani vo Windows Phone a prakticky je ovládanie úplne rovnaké ako u zvyšnej konkurencie.

Samotné hry už pri launchi ponúkajú pestrú paletu štýlov od RPG, cez akčné, až po rôzne logické a kartové tituly. Tituly sú rozdelené na dve sekcie s Xbox Live podporou a bez nej. Väčšinou platí, že Live tituly sú masívnejšie, kvalitnejšie, budú mať multiplayer a ponúknu vám aj achievements, každá z nich má aj trial mód, takže hru nemusíte hneď kupovať. Ostatné tituly sú väčšinou amatérske, menšie, trial verzia u nich nie je pravidlom, veľa z nich však skúšobný mód ponúka. Pozitívom je, že nemusíte free verzie hľadať samostatne.

V zásade hry vďaka silnému hardvéru mobilov (minimálne 1 GHz processor) idú hry rýchlo a bezproblémovo. Najvýraz-

nejšou hrou z titule ponuky je Harvest, príťažlivo vyzerajúca 3D akčná RPG v štýle Diablo, ale presunutá do sci-fi prostredia vyprahnutej planéty. Je masívna, aj keď na ťukacie ovládanie do príšer si treba zvyknúť. RPG upgrady sú však dostatočne bohaté, takže hráčov chytí na dlhší čas.

Z menších hier nechýba Bejeweled Live, ktorý je momentálne najstáhovanejšou hrou, vysoko sa drží aj ragdolové strieľanie šaša z dela Carney Vale, malá logická vec Flowers, Hexic, Tetris, jednoduchá

lietacia záležitosť Glyder. Z klasík nechýba DeBlob, Earthworm Jim, ovládanie lietadielok Flight Control. Z Xbox Live konverzií poteší napríklad mini verzia Rocket Riotu a z Windows klasík tu nájdete Solitaire. Nakoniec je samozrejmosťou klasika Sims 3.

Sims 3 je konverzia z iPhone a skúšali sme ju aj porovnať s verziou na novom iPod Touch. Grafika bola úplne rovnaká, ale nahrávanie mal iPod Touch rýchlejšie a scrolling v meste bol plynulejší. Menšie tituly ako tower defense hra Star Wars Battle of Hoth, alebo Flight Control fungovali rovnako rýchlo, s rovnakou odozvou. Rozdiely v samotnej hrateľnosti sú na nových mobiloch nulové, tvorí ho len ponuka a pri multiplatformových tituloch odladenosť na jednotlivé systémy. Bude zaujímavé sledovať väčšie tituly.

Mobil od základu podporuje multiplayer v hrách a to konkrétne ťahový multiplayer

er cez event správy. Napríklad šach, stolné hry, karty, teda všetko, čo čaká na ďalší ťah hráča, môže fungovať cez túto službu. Ťah sa vždy odosiela cez Live a ďalšiemu užívateľovi sa zobrazí, keď sa pripojí. Ťahať sa dá cez mobil, ale séria hier je aj na webe, kde môže ťah spraviť druhý hráč. Zrejme prepojenie aj s hrami na Xboxe na seba nenechá dlho čakať.

Z Xboxu Microsoft do mobilu presunul aj avatara, ktorého si buď naimportujete so starým kontom, alebo si ho vytvoríte s novým kontom. Vytváranie konta je jednoduché a rýchle, oproti Xboxu nemusíte dokonca zadávať ani adresy, len krajinu, v ktorej bývate a už si vyberáte dizajn svojho avatar. Avatar tu je základne zobrazovaný 2D a to hlavne pre rýchlosť celého systému, ale môžete si ho rozkliknúť, otvorí sa vám avatar aplikácia, v ktorej si ho oblečiete, vybavíte, alebo mu spravíte malú úpravu tváre a postavy. Avatarov môžu využívať ako hry, tak aj aplikácie. Počas nášho testovania ešte žiaľ neboli prístupné.

Napriek tomuto detailu je herná ponuka na launch veľmi pekná a za pár dní, čo sme mobil testovali, bolo vidieť neustále pridávanie titulov. Síce to má ďaleko od



už zabehnutých Android a iOS systémov, ale vidieť, že Microsoft nabral skúsenosti z Xboxu a celé to má štruktúru, nie sú to



len ikonky, ktoré sa vám po stiahnutí hodia niekde medzi milióny ďalších na ploche.

Postupne si prejdeme hranie na všetkých troch platformách, ale už teraz vám môžeme povedať základné rozloženie hier - iPhone najviac hier, ale zaplatíte si za ne a väčšinu si predtým ani nevyskúšate, Android - ponúka množstvo neplatených hier, Windows Phone 7 - takmer všetko si môžete pred kúpou vyskúšať, achievements potešia hlavne, ak hrávate na Xboxe, priame zapracovanie multiplayeru otvára zaujímavé možnosti prepojení.

Mobil

Samotný HTC Trophy, na ktorom sme systém testovali, ponúka štandardnú zostavu potrebnú pre Windows Phone 7 mobily. Ponúka 1 GHz Snapdragon procesor, 3,8 palcový SuperLCD, 480x800 rozlíšenie, 802.11n WiFi, Bluetooth 2.1 s EDR, GPS, FM Radio, 8 GB flashu, 512 MB ROM a 576 MB RAM. Foťák je s autofokusom a 5 Mpx senzorom, LED bleskom, nahráva aj 720p videá. Jediné výraznejšie vylepšenie oproti štandardu je zvuk, ktorý má reproduktor vzadu na mobile a ponúka Dolby mobile, SRS, ekvalizér a Bass Booster vyznie a hlavne pri hrách a filmoch kde nemusíte používať slúchadlá..

Na mobile sme mohli vyskúšať rýchlosť prakticky všetkých Windows Phone mobilov, ktorá ponúka presne to, čo by ste

Foťák a kamera majú vysoké rozlíšenia, ale stále je to mobilná kvalita a skôr vhodná pre malé rýchle zábery ako plnohodnotné fotky, alebo videá. Vhodný je hlavne na fotky cez deň, čím menej svetla, tým rapídnejšie ide kvalita dole. Pozitívom je aj samostatné tlačidlo na mobile na foteenie a natáčanie.

Displej prekvapil, superLCD má kvalitu a nezaťažuje príliš batériu ani pri najvyššom jase, nie je to síce SuperAmoled ani Retina display, ale ponúka dostatočnú ostrosť a kontrast. Napriek 480x800 rozlíšeniu a vďaka vyhladzovaniu fontov rozdiel v hustote pixelov oproti iPhone 4 ani nevidíte.

Trophy má ale jeden dizajnový detail, na ktorý si treba zvyknúť a to tri základné tlačidlá (back, home a search) blízko pri touchscreenovej obrazovke. Navyše tlačidlá sú rovnako touchscreenové a stačí prstom prejsť po search a už ste von z hry alebo aplikácie. Niektoré aplikácie a hry majú tieto tlačidlá ošetrené, ale väčšina úvodných nie a pokým si na to nezvyknete, môže to byť otravné stále sa vracieť späť do hry.

Batéria počas testovania pri pravidelnej záťaži vydržala približne jeden deň, čo je veľmi dobrý výkon na mobil vybavený s 1300 mAh batériou. Pri bežnom využívaní by mala bez dobíjania vydržať niekoľko dní, to sme už nemali čas vyskúšať. V každom prípade HTC Trophy je solídny mobil s kvalitnou konštrukciou, dobre sa

od 1 GHz procesoru čakali - teda plynulý zážitok ako v menu, tak aj pri browsovaní internetom a v hrách. Hry išli prekvapivo dobre, aj keď zatiaľ skutočne grafiku zaťažujúcu 3D hru sme v úvodnej ponuke pri testovaní nenašli.

drží, ponúka decentným zvuk, ale nie práve najlepšie umiestnené touch tlačidlá. Nesklame však žiadnej kategórii.

Ostatné úvodné mobily vo Windows Phone ponuke sú podobné, rozlišujú sa hlavne kvalitou a veľkosťou displeja, batériou, zvukom. Napríklad displej má určite najlepší Samsung Omnia 7 (v hodnoteniach končí medzi najlepšimi z ponuky), najväčší displej má HTC 7 HD (ale žiaľ slabšiu batériu). LG oproti tomu pridáva do svojich mobilov DLNA funkciu, teda vám umožní vysielať obraz na TV.

Po úvodných testoch môžeme zhodnotiť, že Windows Phone 7 je kvalitný a rýchly systém. Síce mu niekoľko funkcií oproti konkurencii ešte chýba (napr. copy&paste, alebo multitasking), ale len teraz vyšiel a updaty sú prisľúbené. Na samotné hry je systém tvorený priamo od základov a na funkciách a aj samotných hrách je to cítiť. Tu len musíme čakať, akým smerom sa budú uberať a či Microsoft získa aj veľké firmy na podporu svojich mobilov a ponúkne niečo viac ako konkurencia. Je to vlastne nová herná platforma Microsoftu, ktorá nahradí absentujúci handheld.

Čo sa týka podpory u nás, Slovensko ešte nemá oficiálnu podporu Xbox Live, Zune a ani lokalizáciu systému, tieto by mali prísť budúci rok. Všetky služby však fungujú cez zahraničné kontá (stačí zvoliť UK pri vytváraní konta) a teda ak nechcete čakať, môžete sa do toho rovno vrhnúť.

Peter Dragula





KINECT PRE

Microsoft po dlhom teasovaní a veľkom očakávaní konečne prináša Kinect pre Xbox360. Zariadenie, ktoré bolo pôvodne prezentované pod menom Project Natal a ktoré minulý rok získalo veľký ohlas pre svoje možnosti a množstvo ocenení pre svoj technologický pokrok. Zariadenie dokáže zaznamenávať postavy pred TV, prenášať ich pohyb do konzoly a zobrazovať ho buď v hrách, alebo aj apliká-

ciách. Umožní tak bez ovládača ovládať postavičku v hre, pohybovať sa v menu, aplikáciách, ovládať pretáčanie videí. Rovnako zariadenie ponúka ovládanie hlasom.

Microsoft na Kinecte pracoval 10 rokov a vyzerať, že roky práce sa dočkali úspechu. Zariadenie funguje a je na ceste za ovládnutím obývačiek, milióny predobjednávok to len potvrdzujú. Ako to celé funguje?

Kinect

Kinect je vlastne kamera, ktorá sníma priestor pred televízorom ako štandardou VGA kamerou, tak aj hĺbkovou infrakamerou (s rozlíšením 320x240). Vďaka infrakamere dokáže systém presne identifikovať osobu a jej pohyb v priestore, čo je základ celého systému ovládania. Postavu sníma bez potreby svetla, dokáže určiť jej vzdialenosť od kamery z obrazu, dokáže následne rozpoznať končatiny, hlavu, kĺby a použiť to v samotnej hre. A dokáže to spraviť aj pri niekoľkých postavách naraz, čo umožňuje hrám zapracovať multiplayer.

Z našich prvých skúseností s úvodnými hrami Kinect funguje prekvapivo presne a bez problémov. Nie je to síce stopercentné a niekedy vám hry nezaznamenajú pohyby úplne dokonale, ale nič čo by kazilo zábavu. Dokonca aj rýchlosť odozvy je vysoká a nenaplnili sa obavy z pomalého



spracovania pohybu. Neskoršia odozva je minimálne a vo väčšine titulov jú ani nezaregistrujete. Záleží len ako sa s ovládaním autori pohrali a ako ho zapracovali.

Najväčší problém, s ktorým môžete zápasíť, je miesto potrebné pre Kinect. Pre jednu osobu totiž potrebuje dva metre miesta pred senzorom, pre dve osoby naraz aspoň 2,5 metra. To v prípade, ak je kamera položená pred televízorom, ak si ju pripevníte na stenu nad televízor, môžete získať polmetra k dobru (motor v podstavci Kinectu vás automaticky zameria a natočí zariadenie tak ako potrebuje). Určite však rátajte s minimálnou vzdialenosťou 2,5 metra a vyhradte si aspoň meter na pohyb do strán. Ak hráte dvaja, tak aj dva metre, hlavne treba udržovať odstup, lebo v zápale hru

rozbiť.

Ak máte pripravené miesto, gamepad už nebudete potrebovať, teda minimálne na ovládanie podporovaných hier a funkcií. Po zapojení Kinectu vám už bude stačiť zamávať na svoj Xbox, ten sa automaticky prepne do Kinect módu s vlastným menu, kde si už rukou navolíte hru, alebo niektorú z ďalších možností. Kinect vás po prvom použití identifikuje a priradí k vášmu avatarovi a pri ďalších vstupoch automaticky rozozná podľa tváre.

Po výbere sa môžete pustiť do hrania. Kamera zachytáva vaše pohyby, nakláňanie sa, mávanie rukami a všetko prevádza do hry alebo na herného avatara, ktorý kopíruje vaše pohyby. Môžete si to následne vyskúšať v úvodných hrách ako Kinect Adventures, kde sa vydáte na

dobrodružné cesty, Kinect Sports kde si zašportujete, v Kinectimals si adoptujete malé tigríča a napríklad v Dance Central si zatancujete. Najlepšie na tom je, že systém vás pri hrách fotí a natáča a vy si následne môžete vaše pózy pozrieť, prípadne zdieľať na internete (ak hráte nahí, tak si dávajte pozor, aby ste náhodou svoje fotky nesprístupnili ako sa to už užívateľom na internete stalo).

Obraz je len jednou z funkcií, štyri mikrofóny dokážu identifikovať zvuk v priestore, rozpozna hlas a slová a následne podľa nich konzola zareaguje. Úvodná ponuka jazykov je len pre US, UK, Mexiko a Kanadu. Tieto krajiny momentálne môžu ovládať konzolu hlasom. Stačí povedať Xbox a dodať názov aplikácie, alebo činnosti, ktorá je v ponuke v danej sekcii xboxu. Napríklad pri videách povedať Xbox Pause a video sa zastaví, Xbox Play video znovu pustí.

Pre nás však zatiaľ hlas vypadáva z hry (cez UK alebo US konto môžete ovládať anglicky), keďže lokalizácia je len pre spomínané krajiny, ale to najdôležitejšie a to ovládanie hier nechýba. Ostatné postupne príde aj ku nám v priebehu

XBOX 360

môže niekto ľahko prísť k úrazu. Rovnako pozor na lustre, ktoré by ste mohli pri výskokoch

HRAJTE BEZ OVLÁDAČA





budúceho roku spolu s podporou Xbox Live a Zune službou.

Mimo toho Kinect umožňuje aj videochat, kde sa priamo z gauča môžete porozprávať cez videohovor, či už s priateľmi na Xboxe, alebo s priateľmi na PC, ktorí majú Messenger. Kinect vás automaticky sníma, ak niekto príde do obrazu automaticky rozšíri záber a k tomu vám na obrazovke bude ponúkať rôzne témy na rozhovor, ktoré sú prepojené s internetovými správkami. Okrem videochatu Kinect podporuje niekoľko úvodných aplikácií ako Zune (s ovládaním videí), Last Fm, pribudnúť má aj Facebook a Twitter.

Hry

Úvodná ponuka hier je zameraná hlavne na nehráčov, ktorých chce Microsoft prilákať k Xbox360. Teda hlavne publikum, ktoré doteraz nehrávalo, lebo ovládač je pre nich zložitý. Pomocou Kinectu sa len postavia pred televízor a môžu hrať bez akéhokoľvek učenia sa. Len budú svojím telom ovládať panáčka na obrazovke a robiť to, čo by chceli, aby robil. Na úvod sú do jednoduché hry, v ktorých sa bude športovať, plniť rôzne minihry, tancovať alebo cvičiť. Na úvod jediná väčšia hra s príbehom podporujúca Kinect bude aktuálne prichádzajúci Harry Potter. Nečakajte

tu žiadne strieľačky ani náročnejšie tituly.

Pri kúpe Kinectu už dostanete jednu z úvodných hier a to Kinect Adventures. Titul ponúka sériu minihier, ktoré vás prevedú po celom svete. Presnejšie to bude rafting, teda jazda na nafukovacom člne dolu riekou, jeden alebo dvaja hráči navažujú čln a popritom zbierajú mince. V ďalšej bude treba pod vodou zapchávať praskliny na skle akvária, vo vesmíre praskať vzduchové bubliny alebo si zakopete lopty v obdobe arkanoidu. V hre postavy hráčov nahrádzujú avatary.

Podobnou hrou ako Kinect Adventures je Kinect Sports, ktorú majú na svedomí ľudia z Rare, tvorcovia avatarov. A tých využili ukážkovo. Vytvorili masívny štadión s tisíckami avatarov v hľadisku sledujúcich a skandujúcich podľa vašich výsledkov v športoch. Medzi disciplínami nájdete atletiku (beh, bez cez prekážky, hod oštepom, skok do diaľky, hod diskom), futbal, box, plážový volejbal, bowling. Je to priam masívna ponuka, ktorú jednoducho nemôžete minúť.

Z iného súdka vám zábavu ponúkne Kinectimals, čo je séria minihier s levíkom, s ktorým prechádzate ostrovom, učíte ho rôzne kúsky, povely, hádžete mu rozmanité veci, umývate ho v minihrách, ale titul ponúka aj ovládanie vozidiel, strieľanie z vodných pištolí, kde hra ukazuje ako by mohli na kinecte fungovať FPS akcie. V hre totiž neovládáte avatara, ale vidíte len svoje tieň ruk, ktorými manipulujete so svetom. To umožňuje napríklad vytiahnuť a nabíjať pištoľ a strieľať na ciele. Tým najlepším je však grafika, tá prakticky prekonáva všetko, čo sme doteraz v tejto oblasti videli, levíky sú skutočne ako živé, jedinečne spracovaná srst priam vyniká, animácie sú ukážkové a rovnako aj prostredie je priam dokonalé, napríklad hustá tráva sa pod zvieratkom skrčí a keď sa odváľa preč znovu sa postaví. Hra je plná drobných detailov, ktoré ju robia živou.

Z ďalšieho konca spektra Harmonix priniesol Dance Central, najlepšie hodnotenú launch hru, ktorá otvára novú generáciu tanečných hier, v ktorých vás systém



FORZA MOTORSPORT S PODPOROU KINECTU PRÍDE V ROKU 2011.

sleduje a boduje za správne vykonané tanečné kroky. Okrem toho, že získate vysoké skóre, naučíte sa tancovať na jednotlivé skladby a môžete to následne na party roztočiť.

Závan rýchlosti ponúka Kinect Joyride, ktorý predstavuje prvú racingovú hru pre Kinect. Pri nej však už prevedenie nedokáže konkurovať predchádzajúcim titulom, ale aj tak naznačuje, ako sa dá s Kinectom ovládať vozidlo a popritom aj zabaviť. Stačí vystrčiť ruky pred seba a šoférovať virtuálnym volantom.

Na serióznú úroveň nám budúci rok posunie ovládanie vozidla Kinectom nová Forza.

Z ďalších titulov prichádzajú rozmanité fitness hry ako EA Active 2.0, alebo YourShape. Plus séria ďalších rovnako jednoducho zameraných titulov ukazujúcich, že jednoduché veci Kinect dokáže znázorniť vcelku presne a bez problémov. Ale na to ako zvládne náročnejšie veci si ešte musíme počkať.

Kinect splnil to, čo sľuboval a skutočne priniesol ovládanie bez ovládača. Zatiaľ však oslovuje len casual užívateľov, náročnejších

túžiacich po akčných a masívnejších tituloch obchádza a necháva si ich na budúci rok. Posledná Tokyo Game Show však už odhalila niekoľko pripravovaných japonských Kinect titulov orientujúcich sa hlavne na hororový žáner, k tomu Turn 10 ohlásilo Kinectom ovládaný racing Forza Motorsport a na budúce Vianoce sa pripravuje Star Wars. Ohlásené sú aj kinectové arkádové hry na stiahnutie a rovnako vývojové nástroje pre Kinect dostanú aj vývojári indie hier, ktorí môžu priniesť zaujímavé inovácie do tejto ob-

lasti.

Kinect je v predaji od 10. novembra a dostanete ho kúpiť za 149 EUR v štandardnom balení, alebo v balení spolu s novou verziou Xbox360 s 4 GB pamäťou za 299 EUR a s Xbox360 250 GB verziou za 349 EUR. Všetky balenia obsahujú titul Kinect Adventures. Demá na niektoré ďalšie hry sa postupne objavujú na Xbox Live, takže si ich budete môcť rovno stiahnuť a vyskúšať.

Peter Dragula





KINECT ADVENTURES

Človek si neuvedomuje, ako sa tvári, akú má reč tela, keď je pod napätím, prekonáva rekord a súperí s prístojacim kamarátom. Neuvedomuje a je mu to jedno až do momentu, keď vidí sám seba s rozpaženými rukami a vytreštenými očami a vyplazeným jazykom na posmešnej momentke, ktorými Kinect Adventures oživuje záver každej minihry s vyhodnotením výsledkov. Zábava tak nekončí v momente, keď sa hráč prestane pred televízorom pohybovať, ale rozvíja sa debata o tom, ktoré z nich publikovať online.

A tu narazíte na drobný problém, hra nepodporuje žiadnu sociálnu sieť, ale iba vlastnú oficiálnu stránku určenú všetkým Kinect hráčom od Microsoftu, takže z vašej párty neurobíte globálnu udalosť pre vašich priateľov na služobkách a PN-kách. Uploadovať sa nedajú iba momentky, ukladané v albume roztriedené šikovne

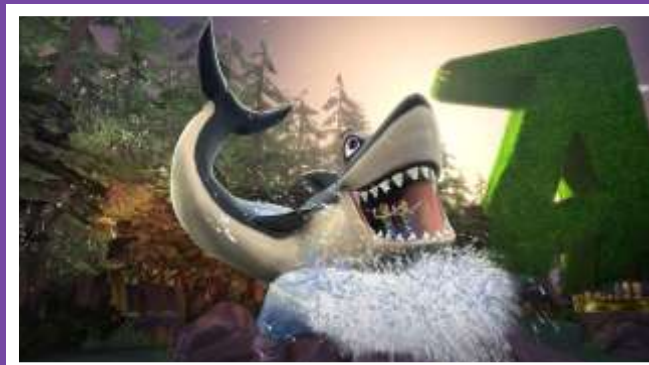
podľa dátumu, ale aj Living Statues, čo sú živé sochy, ktoré sú zároveň trofejami. Tieto môžete nahoroviť a rozpochybovať podľa ľubovôle. Je to milý prídavok, ale rozhodne to nie je funkcia, ktorej sa budete hlbšie venovať.

Kinect Adventures je launchovým titulom s veľkým T, nie pre jeho kvality, ale skutočnosť, že ho nájdete v každom balení s novým motion zariadením. Je tak prvým testom či Kinect funguje tak ako ste ho videli v reklamách s učebnicovými rodinami s večne usmiateymi tvármi. Aj preto je predurčený, aby sa disk roztočil ako prvý a ako prvý mechaniku opustil, bohužiaľ. Kinect Adventures má extrémne nízku trvácnosť, obsahová chudobnosť spôsobená iba piatimi disciplínami dokáže zabaviť na pár hodín, potom jej dochádza s opakovaním a varírovaním pravidiel dych.

My sme ovládačom

Netrvá dlho a čaru Kinect podľahnete. Adventures môžu naraz hrať dvaja hráči, pričom ten druhý môže do hry kedykoľvek vstúpiť a kedy sa mu zachce z nej zase odísť bez toho, aby ste potrebovali niečo pauzovať, stláčať tlačítka alebo hlasom niečo aktivovať. Kamera sama indentifikuje druhého hráča (ak má vytvorený profil, tak ho rovno aj prihlási) a už spolu vyberáte zákrutu na divokej rieke alebo prekonávate rambo dráhu na vozíku. Je to úžasné a oceníte to hlavne pri väčších skupinách, ktoré nedečkavo postávajú okolo.

Identifikácia dvojice pred televízorom má však aj tienisté stránky, prvou je obrovská náročnosť na priestor, z dvoch metrov môžete hrať iba sólo, Kinect potrebuje o meter dlhší koridor nehovoriac o jeho



šírke, pretože hráči musia stáť medzi sebou na vzdialenosti roziahnutých paží. U detí je to v poriadku, u dospelých sa musí posúvať nábytok, nielen konferenčný stolík s časopismi a diaľkovým ovládaním. V prípade hrania s deťmi občas dochádza k deformovaniu avatarov, resp. ich posúvanie smerom do zeme vzhľadom na drastický rozdiel vo výške hráčov. Ďalšou nepríjemnosťou je častá kalibrácia, stačí, aby ste sa zohli pre telefón, v prípade párty sa jednou nohou postavili k stolíku s občerstvením, Kinect to vyhodnocuje ako opustenie herného priestoru a po zdetekovaní osôb, prebieha rekalkulácia. Opakovane.

Odhliadnuc od tejto krátkej procedúry je všetko podmienené intuitívnemu ovládaniu a prehľadnej ponuke tvorenej vyššími odznakmi silno pripomínajúc výtvarný štýl LittleBigPlanet. Ktokoľvek vie natiahnuť ruku, chvíľu postáť na disciplíne, tým ju spustí a môže hrať. Nikomu netreba nič zložito vysvetľovať, pretože disciplíny sú pochopiteľné na prvýkrát. Každý vie ako odraziť loptu, ako vyskočiť alebo ako spraviť útok do strán. Adventures vykonáva výbornú prácu ako demonštračný program možností Kinectu.

Hor sa na dobrodružstvo

Chrbtovou kosťou Adventures je séria šampionátov, tu nazvaných dobrodružstvá, zložené z rôzne náročných súťaží s vlastnými pravidlami. Raz súperíte s časom, inokedy zbierate odznaky s diamantami a potom získavate zase medaily. Bez ohľadu na to, vždy zbierate ruka-

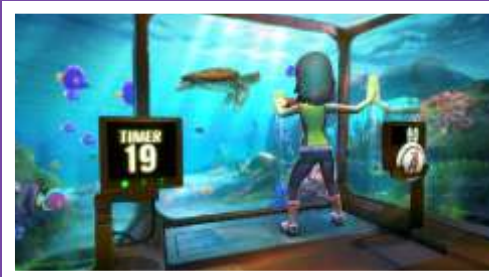
mi, nohami, pózami body, takže je skutočne jedno či vám pripočítavajú čas alebo zvyšujú šance na získanie zlata. Súťaže sú obyčajne zložené z dvoch-troch disciplín a náročnosť postupne stúpa. Kladú sa vyššie nároky na reflexy, rýchlosť pohybu, ale aj na počet nazbieraných bodov. Z dobrodružstiev si odnášate odmeny pre avatarov a odomykajú sa aj jednotlivé minihry pre Time Trial, ktorý ako jediný eviduje akú-takú štatistiku o rekordoch (ide o jedno číslo).

Hra vás údajmi priamo nemotivuje, robia to iní hráči a zároveň si chcete vylepšiť handicap opakovaným skúšaním jednotlivých disciplín. Tou najznámejšou je mediálne prevarená dvojica – jazda na divokej vode v gumovom člne a rambo dráha na vozíku. Zatiaľ čo v prvej musia hráči koordinovať svoje pohyby tak, aby pozbierali čo najviac bodov, v tej druhej ide o neľútostný pretek, ktorý dokáže pomerne rýchlo unaviť a spôsobiť svalovú horúčku. Skákanie, drepovanie, upažovanie, státie na jednej nohe, úskoky do strán vám pripomenú, že aj hra vás dokáže upotiť.

Výbornou ukážkou herného priestoru pred televízorom je ďalšia dvojica – lietanie v bezváhovitom stave a upchávanie dier v nádrži pod morom. V tej prvej mávate rukami, aby ste lietali, pripažením zase padáte na zem a krokmi smerom k a od obrazovky pohybujete postavíčkou, ktorá zbiera v kockatej miestnosti bubliny. Mierne náročná na priestorové vnímanie, ale skvelá na pobavenie je aj upchávanie dier, ktoré vytvárajú ryby, žraloky a raky. Čo najskôr dokážete zapchať rukami, neskôr musíte vytvárať pózy a že vám hra nič nedaruje, uvidíte opäť na skvelých momentkách.

Kinected?

Posledná disciplína vás nechá odrážať loptu do terčov pomocou rúk a kopaním nôh. Jej problémom je však vysoká nepresnosť a slabá odozva. Svoju vinu nesie aj fakt, že čakáte na loptu, než vyletí



z obrazovky namiesto toho, aby ste ju odrážali rukou vášho avatara a skutočnosť, že nemáte presne vyhradené hranice, kde končí herné pole. Takto vám lopty uniknú o vlásoč a pri ich vysokom počte, ide skôr o šťastie, že ich pošlete na terč ako to, že ste ich cielene chceli zasiahnuť. Iróniou na tom je, že práve táto hra ukázala svetu Kinect, vtedy ešte Natal.

Kinect Adventures je presne tým typom hry, ktorý preveruje, čo dokáže Kinect. Je ideálnou párty hrou a podobne ako konkurenčná ponuka v podobe Start the Party! je skôr vhodná na začiatok a oznámenie sa s technológiou, ako na celovečernú zábavu. V tom jej bráni obsahová strohosť a nízky počet minihier, ktoré sa začnú nepríjemne opakovať. Náplň sa rýchlo obohrrá a aj keď môžete hrať online, túto hru musíte hrať so živými hráčmi. Vtedy dostáva správny párty náboj. Pri obrazovkách vás udrží do chvíle, kým sa vrátite z obchodu s novou Kinect hrou.

Pavol Buday

HODNOTENIE

- + okamžitá hrateľnosť
- + ukážka možností Kinectu
- + odozva ovládania
- + podpora online, upload fotografií
- slabá trvácnosť, nízka pridaná hodnota
- iba päť aktivít
- častá kalibrácia

6.0
245





DANCE CENTRAL

Pri Kinecte má každý rôzne očakávania. Niektorí dúfajú, že konečne k Xboxu360 príde pár hier, ktoré si môžu zahrať aj jeho deti alebo manželka (pravda, pri Call of Duty či Assassin's Creed sa jej ťažko vysvetľuje, aká to bola dobrá investícia pre celú rodinu). Iný zase dúfa, že bude môcť konečne odhodiť nenásytný ovládač, ktorý stále chce žrať energiu z batérie (to je fakt, ale Halo stále pre Kinect nevyšlo). A potom je tu skupina, ktorá nezastáva názor, že Kinect je krátkodobý casual výstrel do tmy, ale verí, že by mohol trochu obohatiť celkové herné žánre. A práve pre nich bude Dance Central tým najľákavejším launch titulom Kinectu. A som rád, že som získal možnosť recenzovať takú lahôdku, oprášiť nejaké tie ladné prvky z tanečnej školy a potvrdiť, že Dance Central stojí skutočne za to.

Jeho premisa je jasná a netreba sa tajiť, že aj celkom sľubná. Kinect so svojej povahy dokáže sledovať pohyb hráča v priestore, takže tanečná hra má určite najväčší potenciál stať sa jeho killer aplikáciou. Žáner sa doteraz spoliehal na dvojicu prvkov, ktoré boli esenciálne pre hranie – buď tanečná podložka (prípadne Balance Board pre Wii) alebo samotný pohybový ovládač ako Wiimote (Just Dance) či Move. Ale hoci tento štýl má svoje čaro (najmä podložka pre frenetické japonské hry), nenahradí ten plnohodnotný pocit poskakovania bez akéhokoľvek náčinia, že sa necháte uniesť iba rytmom.

Dance Central tento pocit vytvára naplno, netreba ani polemizovať, že žáner tanečných hier nadobro zmení. Jeho silnou devízou je predovšetkým prvotná prístupnosť, prepracovaný interface a soun-

STAŇTE SA PAR

dtrack, aký mu bude závidieť 90 % celého žánru hudobných hier. Navyše nie je to hra iba na pár popoludní, obsahuje v sebe dostatok obsahu, aby vás zabavila aspoň do začiatku plesovej sezóny, kedy si mô-





Novinka využíva Kinect naplno už vo svojom menu. Žiari, má luxusnú grafiku a je úplne prehľadné. Hráč sa v ňom orientuje a aktivuje možnosti pohybom svojich rúk a cez jednotlivé ikony na TV. Je to úplne jednoduchý prístupný spôsob, ktorý zvládne začiatočník i herný veterán. Vyskúšať môžete pár herných módov, odporúčam začať v Break It Down, kde sa postupne naučíte pohyby pre jednotlivé piesne, až potom sa dá súťažiť naostro či vyskúšať Dance Battle.

Princíp hrania je jednoduchý a presne napĺňa očakávania práce tvorcov Guitar Hero a Rock Bandu. Pre nováčikov do znamená nasledovné; na obrazovke prebieha videoklip, virtuálni taneční predvádzajú svoju choreografiu a v pravej časti obrazovky je rozložená na pohyby, prehľadné karty s jednotlivými pózami, vidíte ich vždy niekoľko vopred. Dokonca majú svoje názvy, môže sa z vás stať expert na tanečné kúsky. Na obrazovke sa paralelne ukazuje vaša podobizeň, t.j. malá postavička v akcii. Podobne ako v iných hudobných hrách, aj tu je grafika často štylizovaná a vytvára čo najlepší pocit z rytmiky.

Pohyb sledovaný Kinectom je skutočne presný a Dance Central je snáď prvý hudobno-tanečný titul, ktorý vás donúti

vstať z tej pohodlnej sedačky. Nedá sa tu švindľovať štýlom a la Guitar Hero či Just Dance, kde nájdete grif, vďaka ktorému zariadenie sníma pohyb a vy sa už toľko

hýbať nemusíte. Už celková paleta pohybov je veľmi široká – do bežného klipu sa ich zmestí niekoľko desiatok a hoci sa opakujú, prvé dve minúty spravidla vždy nájdete niečo nové. Tancuje sa skutočne celým telom – ruky zapájate rovnako často ako boky, zohýbate sa, vykopávate, občas prejdete aj kus priestoru (preto sa odporúča na hru jedného hráča tak 2x2 m miesta). Kinect totiž sleduje pohyb mnohých častí vášho tela – kĺbov, bokov, častí nôh alebo rúk i celkový pohyb, preto sa dokáže vaša podobizeň premeniť na toho tanečníka na obrazovke. Nie je to však žiadna brnkačka, celkom vhod padne tréning.

Užitočný mód, kde si postupne prejdete tanečné pohyby v jednotlivých skladbách. Ponúka možnosť prejsť si skladbu, naučiť vás všetky prvky a keď vám niektoré nejdú, možno ich opakovane skúšať ďalej. Je tu tréner, ktorý vás svojim hlasom vedie cez celú sériu pohybov. Keď začne choreografia, vy idete skúšať prvky – ak sa vám podarí zopakovať jeden, idete na ďalší. Ak nie, skúšate znova a znova. Dokonca si môžete spomaliť hudbu, aby ste mali dosť času na vykonanie pohybu. Toto je skvelý prístup, pretože sa viete rýchlo dostať na 10 - 20 ťahov, ktoré vám nejdú a tie postupne zdokonalíte. Tu má Harmonix mimoriadne body navrch – takto má vyzerať tréning v novom type hry.

Ostré módy už za úspešne odtancované kroky pripisujú body, aby ste sa mohli neskôr porovnať s ostatnými v izbe či na

KETOVÝM LEVOM

žete potom vyskúšať tie hudobné kroky aj naživo (hoci valčík a polku sa tu na stužkovú určite nenaučíte).





internete. Pretože škála pohybov je široká, hra boduje aj čiastočný pohyb, tak nepôsobí na začiatočníkov úplne neľútošne. Kinect je celkom prívetivý – na ľahkej obtiažnosti dáva body aj za približne predvedený pohyb, ale pokiaľ ste mimo rytmu, začne ukazovať červené body na vašej postave. Netreba sa báť, že malá odchýlka pohybu nohou či bokom vás pripraví o body – ale pri vyšších obtiažnostiach už budete skórovať ťažšie. Snaženie končí hodnotením z piatich hviezdíček.

Dance Central má výborne vybalansovanú obtiažnosť a každú skladbu ponúka v troch módoch. Ľahký je k dispozícii hneď, k strednému a vyššiemu sa musíte pretancovať dostatočným výkonom. Módy sa odlišujú vo viacerých smeroch – v množstve tanečných prvkov a v tempe, v ktorom ich máte opakovať. Netreba si klamať, že hneď na začiatku by ste zmákli Dance Central aj na Hard obtiažnosti na najnovšej Lady Gaga, pretože šírka pohybov vás zmetie a ešte poteší zároveň. Hard je totiž reálna výzva, neho-

voriac o vyštveraní sa na päť hviezdíček. Dovolím si povedať, že také hodnotenie väčšina z nás nevytancuje vôbec, pri troche šťastia za týždeň. Je to iná výzva ako Guitar Hero, tam bolo treba rýchlo a zbesilo brnkať na plastovú gitaru, no tu si idete odmakať body sami. Pár zlých pohybov a snaha je fuč. Tá radosť potom patrí hĺbke obsahu, ktorí autori pripravili.

Je previazaný na vynikajúci tracklist. Nemá síce 83 či 95 songov, ako nové Guitar Hero či Rock Band. Jeho počet sa vyšplhal nad 30 kúskov, ale nezabúdajte, že každý je alternovaný trojitou obtiažnosťou. V ponuke sú najnovšie hity od Pitbulla, Lady

Gaga, Rihanny či Snoop Dogga, ale zároveň aj klasika typu Pump Up the Jam od Technotronic, Funky Town od Lipps Inc. či Kylie Minogue (Can't Get You Out of My Head). Je to vyrovnaný zoznam skladieb, pravda skôr pre mladších hráčov, ktorí si ešte aj dnes odskočia do klubu – staršia generácia tu nájde menej kúskov, ale to neznamená, že by sa nemohla zapojiť. Hráči ocenia rôzne štýly, máte tu trošku hip-hopu, 80. i 90. rokov, takže sa dá tancovať vždy inak a netreba sa báť, že pri piatich skladbách sa naučíte pár pohybov a ostatné menia len svoj vizuál.

Apropo, grafika. Výrazne štylizovaná v



intre, pripomína videoklip od Gorillaz a dýcha na vás undergroundovou atmosférou. Je prehľadná a blyštivá v celom menu. Počas jednotlivých vystúpení pripomína najviac Rock Band – takže štylizovaní tanečníci, kluby a mangeták, ktorý ukazuje rytmus a pod ním sa rátajú body. Na casual hru trochu zbesilé, ale na hudobný žáner úplne prirodzené.

Dance Central má v konečnom súčte iba jedno malé mínus – pomerne málo módov. Iste, tie čo tu nájdete, sú úplne prepracované a výborné. Break It Down je skvelý tréning, jednotlivé skladby si vychutnáte niekoľkokrát a Dance Battle vám umožní striedať sa pred obrazovkou a dosiahnuť v klipe čo najväčší počet bodov. Ale to je zatiaľ všetko. Je zrejmé, že autori nemali možno príliš veľa času do launchu Kinectu alebo na prvý raz nechceli priniesť zbytočne veľa. Bežní hráči si to vlastne vôbec neuvedomia, jedine znalci hudobného žánru môžu prísnejšie porovnávať.

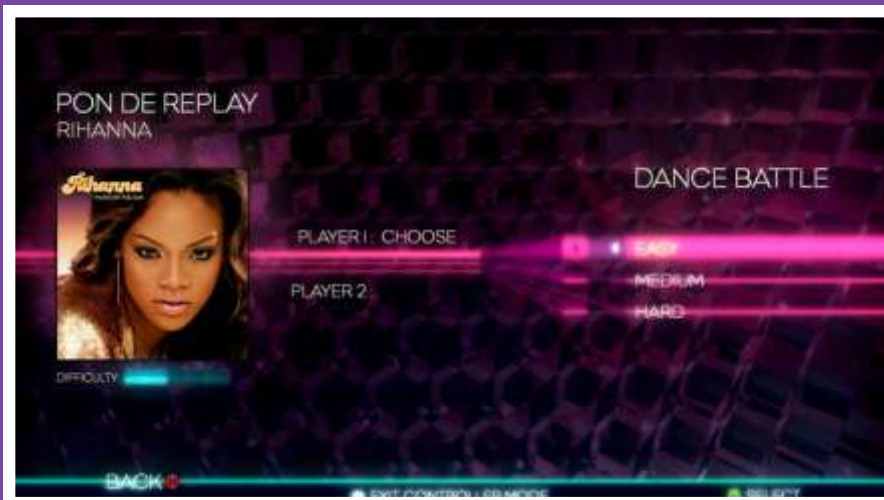
Dance Central zrazí každého do kolien. Nemyslím to literárne, ale doslova. V konečnom súčte je to killer aplikácia pre Kinect a funguje výborne. Môžete tanec milovať, môžete sa mu venovať občas alebo byť iba zvedavý hráč, Dance Central vás strhne. Svojím vybalanovaným tracklistom, systémom trpezlivého tréningu, tromi obtiažnosťami, ktoré zaručujú slušnú dobu hrania. A predovšetkým to je skutočne párty hra, ktorá vydrží až pokiaľ vás drinky nezložia tak, že sa už nevládzete vôbec hýbať, nie to ešte tancovať pred Kinectom. Dovtedy a na tieto Vianoce to bude hit!

Michal Korec

HODNOTENIE

- +výborné využitie Kinectu na pohyb celého tela
- +skvelý tracklist
- +tréningový mód
- +tri obtiažnosti pri každej skladbe
- +prehľadný vizuál
- menej módov

8.5





PLAYSTATION MOVE

Vie vôbec niekto prečo často kladené otázky, nikdy nemajú odpoveď na to, čo chcete vedieť? Zhrnúť a začleniť ich do jednej kapitoly venovanej iba Move je nad ľudské sily. A keby sa to aj podarilo, objavili by sa nečakane ďalšie, hlavne na témy, o čom to preboha točíme? Nie je nad osobnú skúsenosť a verte, že pri ovládači, ktorý „sprosto“ okopíroval trojročný nápad Nintendo, je na nezaplatenie. Omak, materiály, ergonómia, presnosť, precíznosť, odozva a celkový feeling u ovládača, s ktorým plánujete stráviť nasledujúce obdobie a prehovoríť aj rodinu, aby sa zapojila do interaktívnych radovánok alebo len pootvoríť trochu viac brány do sveta casual zábavy, vám dá iba osobná skúsenosť.

Je zbytočné vracat' sa niekam, kde to zaváňa PS2 technológiou, starými vykopávkami a prvými náznakmi augmented reality. Kamera EyeToy zlyhala a potom prišlo Nintendo a objavilo trh, ktorý v snahe ukrojiť si z koláča zvyšná dvojica konzolových mecenášov zúfalo doháňa náskok toho, kto tu nebol prvý, ale kto uspel.

Premiéra PlayStation Move naplánovaná na 15. september je stratégiou Sony tiahnuť na vianočný trh pomaly a potom zo zbraní vypáliť ukrutné salvy launch titulov a rôznych balení. Nech si už kúpite akúkoľvek príchuť, domov si prinesiete poctivý kus hardvéru, precízne vytvarovaného tak, aby sadol do rúk pravákom aj ľavákom. Nevyžaduje absolútne žiadnu údržbu, ak nepočítame nabíjanie cez USB konektor umiestnený na spodnej strane rukoväte. Move je vybavený akumulátorom, takže odpadá starosť hľadať tužkové batérie a vyberať ich z núdze z diaľkových ovládačov. Keď sa vybijie, počas hrania bude zavádzať nabíjací USB kábel.

Ono to svieti... a ... vibruje

Telo ovládača s konkávnymi oblinami je zakončené gumovou neprehliadnou loptičkou bielej farby. Je to oko Move, ktorým udáva kamere Eye – spojovacím mostom medzi konzolou a ovládačom – pozíciu v priestore. Nový motion systém Sony totiž okrem augmented reality požíčanej z EyeToy dokáže pomocou svetiacej loptičky presne lokalizovať Move a pridať tak údajom tretí rozmer, čo Wii nedokáže. Navyše sú v ovládači senzory, ktoré zase snímajú uhol naklonenia, rotáciu, ale aj silu, ktorou šviháte vo vzduchu.

Gumová loptička mení farbu podľa počtu pripojených ovládačov pre rýchlu identifikáciu. Základom je purpurová, no zmena farby je daná do



rúk tvorcov hier. Každý pohyb tak môže hráčovi dávať okrem silnej haptickej väzby aj vizuálny feedback. V KungFu Rider je každá činnosť inak reprezentovaná farbou, zlyhanie je sýto červené, skok žltý, pumpovanie rýchlosti zase zelené.

Aby Move fungoval, potrebuje sa synchronizovať s kamerou, čím mu určíte jeho východiskovú pozíciu a tak povediac vytvoríte virtuálny hrací priestor okolo seba. Ideálne je mať umiestnenú kameru pod alebo nad stredom televízora, aby zaberol čo najširší priestor pred vami. Po synchronizácii kamera nemusí za každých okolností vidieť Move, môžete ho mať schovaný za chrbtom, ležať s ním alebo sedieť. S Move aj mimo kamery môžete ovládať menu, dokonca sa dajú vypúšťať šípy a presne mieriť na ciele. Pred televízorom sa môže premávať domáci maznáčik, aj manželka vysávať, zatiaľ čo vy hráte z pohodlia pohovky frisbee golf. Hry však o tom, že nemajú v dosahu Move, vedia, niektoré na to upozorňujú, iné nie.

Aktívny pohyb

Sports Champions, ako jediná hra z testovanej štvorice, vyžaduje pred každou športovou aktivitou kalibráciu. Ide o synchronizáciu, ktorou sa meria horná polovica tela pripažením, vztýčením ruky v lakti a priložením ruky na pracku opasku pre zvýšenú presnosť. Vzhľadom na to, že táto kompilácia najviac preveruje možnosti Move, ako v jedinej zapájate aj celé telo, priblížením ku kamere sa dostane na sieť, krokom vzad zase máte šancu odraziť silné strely počas zápasu v stolnom tenise. Start The Party! vás zase vyzve, aby ste pristúpili bližšie, aby ste mohli poriadne mlátiť krtkov kladivom po hlave. Ideálna vzdialenosť od televízora je približne 2,5 metra.

U Move neexistuje ideálny priestor pred televízorom, každý má obývačku inú a aj iné svetelné podmienky. Výbornou správou pre tých, ktorých ešte dodnes straší hľadanie vhodného svetla pre fungovanie EyeToy, je, že Move pracuje aj v noci. Za denného svetla prúdiaceho do miestnosti spoza televízora aj chrbta hráča, s noč-



nou lampou, zo zapnutým svetlom s trojicou 40W žiaroviek alebo len so svetlom vyžarovaným z LCD panelu. Vždy bolo možné hrať, vždy sa dal ovládač synchronizovať a bez problémov fungoval bez viditeľnej strate na odozve.

Na hranie ale potrebujete mať okolo seba priestor, ideálne je všetko v dosahu rozpažených rúk odstrániť z cesty. Stôl, fotelku, taburetku, lampu, sklenené nádoby, držiak na noviny. Move to má aj v názve, budete sa pri hraní hýbať a garantujeme vám, že nikdy na to nebudete sami, ale niekto bude stále po boku.

V menu aj bez neho

Move na svoje fungovanie potrebuje kameru Eye, tá sa k PS3 pripája pomocou jedného USB konektora. Samotný ovlá-

dač má na sebe deväť tlačidiel, Star a Select po stranách zapustené do tela, tlačidlo Home umiestnené tak, aby sa nestalo, že ho v zápale stlačíte omylom palcom. Pri uchopení ukazovák pristane automaticky na spúšti (T – Trigger) a palec na veľkom Move tlačítku. Okolo neho je rozostavená štvorica so symbolmi. Na rozdiel od DualShocku nie sú tieto tlačítka analogové a sú o polovicu menšie. Majú pomerne nízky zdvih a na každé z nich dosiahnete pohodlne palcom. Malý problém však spôsobuje ich umiestnenie, keďže na DualShocku sú rozostavené do kosoštvorca, tak trojuholník nehľadajte hore a krížik dolu. Po novom majú pozíciu vpravo hore a vľavo dolu.

S Move je možné ovládať aj kompletne celú PS3. Pohyb v XMB menu je prirodzený, na prechádzanie medzi položkami





neupozorňuje vibráciami a medzi početnými položkami je v rýchlosti problémové trafiť sa do požadovanej. Pri výbere medzi Áno - nie, stačí so zatlačeným T švihnúť do strany a potvrdiť voľbu tlačítkom Move. Je to tak jednoduché, v XMB menu sa situácia mení a vzhľadom na to, že nevidíte kurzor, volíte pomalé a istejšie nakláňanie do strán, ktoré nemôže konkurovať komfortnému ovládaniu DualShockom. Či Sony upraví citlivosť Move v XMB, nie je isté, jeho prekopanie by však bolo proti filozofii celého interfacu.

Balenia v predaji

PlayStation Move sa dostane na trh vo viacerých balíkoch, najzaujímavejším z nich je Starter Pack za 59,99 EUR, kde nájdete všetko potrebné na hranie – kameru Eye, ovládač Move a disk plný demo ukážok. Do košíka však odporúčame vhodiť aj niektorú z launchových hier – EyePet (29,99 EUR), Sports

Champions, KungFu Rider, Start the Party! (všetky za 39,99 EUR). Pre tých, ktorí už majú kameru alebo chcú naraz hrať dvaja, stačí dokúpiť ovládač Move za 39,99 EUR. Na trhu je aj rozšírenie Sub, ide o navigačný ovládač s analogovou

páčkou, ktorý zatiaľ launchové hry nepodporujú a plne ho dokáže zastúpiť DualShock. Predáva sa za 29,99 EUR.

Ak sa rozhodnete investovať do Move, treba kalkulovať okrem Starter Packu minimálne s jednou hrou, pretože demá vás dlho pri telke neudržia. A veríme, že po prvej párty budete kupovať aj druhý ovládač. Počiatočná investícia (Starter Pack + druhý move ovládač + hra) sa tak ľahko zastaví na cenovke 139,99 EUR.

Ponuka hier sa po štarte rozšíri zo štvorice launch titulov a to nielen o nové prírastky šité na mieru ako bojovka The Fight: Lights Out, TV SuperStars, Tumble, Echochrome ii, Shoot, Time Crisis: Razing Storm, ale aj pridaním podpory do už vydaných titulov ako Resident Evil 5, LittleBigPlanet, Tiger Woods PGA Tour 11. Do konca roka si bude určite z čoho vyberať.

Move je ideálnym pártym spoločníkom a skvelým doplnkom každej modernej obývačky. Kto neprepadol čaru Wii, bude krochkať blahom pohltený novou formou interakcie a aktívneho pohybu pred televízorom. Hard core obec sa nemusí obťažovať dvíhať zo stoličky, príležitostní hráči, ktorým sa na poličke váľajú Singstary, Buzz, Guitar Hero, majú dôvod na jasot. Move je presne pre nich. Novinka Sony má pred sebou ťažké ob-



dobie a skúšku ohňom v predvianočnom období, bude zaujímavé sledovať ako dopadne cenová vojna a ponuka titulov s konkurenčným produktom Microsoftu Kinect a ako dlho dokáže Move k sebe priťahovať pozornosť vývojárov, ktorí sa stanú kľúčovým, pretože nebude rozhodovať výška investície, ale kvalita zábavy.

Fakty o PlayStation Move:

- biela loptička je z gummy a mení farbu
- tlačítka symbolov sú menšie ako tie u DualShocku o 50 %
- je ľahší od DualShocku 3, aj Wiimote
- celkovo má deväť tlačítok
- nabije sa cez USB približne za hodinu
- s pripojeným káblom sa nedá hrať
- má lepšiu ergonómiu ako Wiimote
- Move funguje, aj keď ho kamera nevidí
- nepotrebuje priame svetlo, aby korektné fungoval
- na hranie launchových titulov vám postačí jeden Move.

Pavol Buday





SPORTS CHAMPIONS

Povedzme si to na rovinu, Wii Sports je fenoménom. Nech už akúkoľvek kompiláciu športov postavíte proti miliónovému bestselleru zlyhá minimálne v identifikácii a to môže mať aj tak rázny názov ako Sports Champions. Šestica športov v snahe o získanie zlata na poli skupinového potenia pred televízorom má však jeden zásadný problém. Hra nie je pribalovaná k novému hardvéru, ale si ju musíte kúpiť za 40 EUR. Isto, nie je to plná cena, ale ak by sa v Starter Packu Move namiesto hrateľných ukážok usalašil Sports Champions, bol by to okamžitý hit a určite by sa to odrazilo aj na hodnotení.

Sports Champions do priameho súboja

o najlepšiu kompiláciu nasadzuje primárne športové aktivity, ktoré dokážu využiť celú škálu pohybov Move, predviezť jeho potenciál a zapojiť hranie celým telom. Toto robí na jednotku a s ohľadom na presnosť a nutnosť sa hýbať, vás dokáže aj zadýchať pri dobrom ping pongovom zápase alebo náročnom dueli so zbraňami v aréne. Sports Champions sa nedá hrať zápästím, kameru neoklamete tým, že budete sedieť a sem tam mávnete ovládačom do strán. Počas hrania musíte stáť, čo je dobre, pretože... ehm, športujete.

Na hernom poli

Obsah Sports Champions tvorí šesť športov – frisbee golf, Bocca, plážový

volejbal, lukostrelba, súboje v aréne a ping pong. Na hranie všetkých vám stačí iba jeden Move ovládač, pričom do hry systémom hot seat sa môže zapojiť až štvorica športovcov. Každý zo športov ponúka tri kampane odstupňované obtiažnosťou (celkovo 30 zápasov) a niekoľkými Challenge módmi, kde využijete reflexy a schopnosť reagovať pod tlakom ubiehajúcej časomiere v snahe skórovať čo najviac bodov.

Zatiaľ čo v úvode sa AI tvári ako úplné drevo, robí naschvál chyby a necháva vás vyhrať aj za cenu toho, že bude tanier po centimetri sunúť ku košu v golfe. Pri stolnom tenise napríklad vidíte trajektóriu loptičky aj ideálne miesto, kde ju treba zasiahnúť, ktorá sa pri vyššom stupni náročnosti vyparí. Bojovníci v aréne sú tvrdší, lukostrelci presnejší, rýchlejší a celkovo sa obtiažnosť zvyšuje podľa naberaných skúse-

ností. Prvých desať zápasov môžete brať vždy na zahriatie ako zoznamenie sa s ovládacou schémou, v tých nasledujúcich už ide do tuhého. V zápasoch môžete podľa počtu dosiahnutých bodov získať jednu až tri hviezdy a odomknúť si tak nové kostýmy pre športovcov alebo herné režimy pre voľné hranie.

Výber športových disciplín nie je vsadením na istotu, ping pong nahrádza klasický tenis, na green nebudete ťahať caddyho a palice, ale iba lietajúci tanier. Snaha odlíšiť sa od svojho veľkého vzoru vyšla, ale prináša so sebou aj akúsi neistotu z úplne neznámych športov. Nehovorte, že Boccu hráte každý deň na záhrade. Sports Champions je vyváženou kompiláciou, kde prepracovanosť jednotlivých športov neparazituje na ponuke, ale sa dopĺňa, až na plážový volejbal, ktorý je jednoznačne najslabším.

Ide do tuhého

Nad ovládanou dvojicou volejbalistov nemáte absolútne kontrolu, pohybujú sa po piesku automaticky, vám stačí už len nastaviť ruky a odraziť loptu (bággrom, lobom alebo smečom) v pravý moment. Volejbal sa dá hrať s jedným alebo dvomi ovládačmi, ale tie



zážitok z dvíhania rúk nedokážu znásobiť. Druhou krivkajúcou disciplínou sú súboje v aréne, kde sa najviac prejavuje oneskorenie, resp. žiadne reakcie Move. Nie je to spôsobené lagom, ale chuťou rúbať do súpera s takou rýchlosťou, že zariadenie nevie, či má snímať úder alebo výpad štítom. Ak si uvedomíte, že v rukách máte ťažké zbrane, v duelloch objavíte aj také finesy ako omráčenie, rozbitie štítu nepriateľa alebo zaklincovanie úderom z výskoku. Duely počítajú aj s rýchlosťou vašeho švihu, takže je vysoká šanca, že sa poriadne zapojíte, kým nejakého súpera pošlete k zemi. Ak by sa výrobca posnažil, mohol byť Gladiator Duel samostatným produktom ako The Fight: Lights Out. V obyčajnom súboji sa skrýva vzhľadom na kompiláciu neobyčajná prepracovanosť vďaka defenzívnym ťahom, úkro-

kom do strán, alebo výhrou vykopnutím súpera von z arény.

Tvárou Sports Champions je lukostreľba. Určite si pamätáte naťahovanie tetivy jedným ovládačom, pričom druhým držíte v rukách luk a mierite na terč. Použitie dvoch Move zvyšuje autenticitu aj zážitok z hrania, ale na ciele je možné páliť aj s pomocou jedného. Vyťahovanie šípu spoza chrbta a mierenie na obrazovku vyznieva triviálne, pohyblivé terče, vystreľované vaky s peniazmi s balistickou krivkou alebo drobulinké ovocie hovoria niečo iné. Konštantná zmena strelnice aj pravidiel na nej a zvyšovanie obtiažnosti vás núti mieriť s rozvahou a vyberať si ciele s najvyšším bodovým hodnotením. Nehovoriac o tom, že súperovi môžete po aktivovaní power upu zabrániť v streľbe na terč.





Lukostreľba padne do oka aj do rúk ako prvá a je skvelým odrazovým mostíkom k ďalším, kde presnosť zohráva kľúčovú rolu. Bocca, ping pong aj frisbee golf dokážu prečítať držanie ovládača v rukách, jeho sklon, záverečnú rotáciu pri hode alebo odrazení loptičky raketou, v žiadnom prípade nejde ale o prehnanú presnosť Sports Resort v spojení s Wii Motion Plus. Máte neustále kontrolu nad každým pohybom a ak tanier skončí v kríkoch alebo stratíte match point, viete, kde ste spravili chybu a nepozierate sa na ovládač, ako keby vás podviedol a nechcelo sa mu urobiť to, čo chcete.

Kolektívna zábava

U stolného tenisu tak viete presne viesť úder nad sieť, zaklincovať vráte-

ný lob alebo podať eso. Všetko chce čas a až potom si uvedomíte, že sa môžete krokom vpred zavesiť tesne na sieť a krokom vzad zase odrážať rýchle strely na čiaru. Kamera sníma aj vaše postavenie pri podaní a tomu prispôsobuje aj postavu, či chcete podať zľava alebo zprava. Ping pong je silne návykový, zápas odohrá ktokoľ-

vek, dokonca príde aj na dlhšie výmeny bez toho, aby ste zle loptičku odrazili alebo nesprávne držali raketu. V tomto je Sport Resort od Nintendo tromfnutý.

Bocca k rýchlosti švihy hádania gulí zapája aj rotáciu. Podľa náklonu ovládača môžete hádzať falše, alebo zato-





čič guľu tak, aby po dopade rotovala požadovaným smerom. Ak vám Bocca nič nehovorí, ide o alternatívu k známejšiemu Pétangue. Do herného poľa hádzate malú guľičku a potom máte štyri pokusy, aby ste sa s väčšími kolegyňami dostali k nej k nej dostali čo najbližšie. Hra vyžaduje pevnú ruku a správne odhadovanie vzdialenosti, pretože hracia plocha je neskôr zaplnená umelými prekážkami ako pri mini-golfe. Bocca má veľkú šancu na dlhší čas odstaviť aj populárny bowling.

Posledná športová disciplína je aj najťažšia. Kto v živote nehádzal frisbee, bude mať spočiatku veľké problémy a sa stane okrajovou záležitosťou. Platia tu rovnaké pravidlá ako u golfu, kde má každé ihrisko svoj par a vy sa snažíte rovnakým alebo nižším počtom hodov dopraviť tanier do koša na greene.

Svoje tu zohráva aj vietor, vysoké stromy, nerovnosť terénu alebo prekážky ako drevený plot či vodná priekopa. Vedieť správne hádzať tanier však stojí za tú námahu, neskoršie zápasy sú skvelé.

Sports Champions sa prezentuje v úctolovej grafike, nie je tu dôležitý počet polygónov, i keď by kvalita prostredí mohla byť o niečo vyššia. V mnohom pripomína Home a je veľká škoda, že sa nedajú importovať avatarovia. Postavy športovcov majú prehnane pohyby, fyzickú stavbu tela a pôsobia skôr rušivo ako seriózne. U Sports Champions platí ako u ktorejkoľvek športovej či kolektívnej hre, čím viac hráčov okolo seba, tým je vyššia zábava. Zabaví sa aj jednotlivec, ale po dlhom tréningu prestane byť aj AI výzvou.

Sports Champions je ideálnym doplnkom k Move, jedným z launch titulov, ktorý

by s novým ovládačom mal byť jednoznačne vložený do košíka. Na rozdiel od Start the Party! má obrovskú výdrž, vyššiu komplexitu a je skôr určený starším. Navyše v presnosti čítania pohybov nepodvádza.

Pavol Buday

HODNOTENIE

- + presnosť a precíznosť ovládania
- + výborný pocit z víťazstva a podaných výkonov
- + cena, výdrž
- volejbal
- nutnosť kalibrovať ovládač pred každou minihrou
- sterilné prostredie menu, prehnane animácie postavičiek

7.0



THE SHOOT

Sony s Playstation Move vracia na obrazovky light gun akcie, v krátkom časovom horizonte sa tak objavujú rovno dvaja kandidáti z tohto žánru. Time Crisis: Razing Storm doplatil na svoju automatovosť, čo hrá do karát The Shoot, ktorý nemyslí na korene, ale koketuje so zmenou pravidiel a samotný úkon strelby ozvláštňuje pridaním prvkov zapájajúcich pohyb sústredeného hráča pred kamerou.

Systém hry tak poľavuje v obtiažnosti, úvodná štvorica scenárov pre skúsených takmer nepredstavuje výzvu, avšak ponúka hĺbku, ktorá nielen motivuje k opakovanému hraniu, ale aby ste odomkli

Challenge, musíte nielen presne mieriť, ale sa aj sakrametsky snažiť. A bez presnej mušky si nevystrieľate na strelnici ani piaty scenár s najvyššou obtiažnosťou. The Shoot sa zaoberá výhradne skóre, síce vás môžu nepriatelia zasiahnúť vrhacím nožom alebo pohrýzť, počet kreditov a ich defenzívny postoj vás necháva sústrediť na to hlavné – udržať si kombo presnou strelbou čo najvyššie, nespraviť ani jednu chybu a úroveň dohrať takmer bez chyby.

Hre pomáha aj samotný fakt, že nestrieľate po ozbrojených teroristoch ohrozujúcich svetový mier, ale páľite do terčov podobe mafiánov, kovbojov, robotov,

zombíkov či podmorských príšer. The Shoot nemá príbeh, ale vašou úlohou je prechádzať jednotlivé scenáre (Outlawed, Robotomus Crime, The Mob, Deep Perils a Haunted House Party) a zostrelenými cieľmi uspokojiť režiséra, ktorý práve v týchto kulisách točí scény do akčných filmov. Hra tak úkon strelby odľahčuje a s použitím filmových kulís je predurčená pre všetky vekové kategórie.

Body, skóre, kombo

Na zničenie terčov vám stačí presný zásah, u robotov a zombíkov potrebujete obvyčajne dva, alebo headshot, vzhľadom na to, že scenár od scenáru stúpa aj náročnosť a skladba nepriateľov je čoraz vyzývavejšia, prejsť každý jeden bez chyby je takmer nemožné. A tu sa dostáva k





slovu motivačný charakter prepojený na kumuláciu bodov. Scenáre si nielen na ich základe odomykáte, ale váš výkon je ohodnotený aj medailou. Aby toho nebolo málo, tak v každom leveli sú umiestnené rôzne spúšťače, ktoré zväčša rozhýbu scénu pomocou explózií alebo humorných vsuviek typu padajúci dom na zlých kovbojov, ktorí si robia záľusky na nevinnú dievčinu zo salónu.

Okrem týchto drobných scéniček môžete zbierať plagáty a tie vám odomykajú Challenge mód. Ten sa dá podobne ako celá kariéra hrať vo dvojici, alebo na striedačku na body. Posledným dôvodom na opakované prechádzanie 20 levelov (každý scenár má štyri) je získanie všetkých 100 hviezd v režime Score Attack. Toto je výzva pre tých najvytrvalejších, pretože si s kamarátom musíte dokonale rozdeliť obrazovku a dohodnúť sa na tom, aby sa nepánilo po rovnakých terčoch.

Aj The Shoot trpí krátkosťou nosného herného režimu, prestreľate sa ním do dvoch hodín, hra však dokáže k sebe pritiahnuť a to bez toho, aby ste si ju dávkovali po troškách. Svoj podiel má na tom aj rozšírenie strelby o power upy, ktoré za presnosť po-

stupne získavate. Môžete tak krúžením Move ako lasom nad hlavou aktivovať spomalenie času, strelbou do zeme vyvolať tlakovú vlnu odhadzujúcu všetko v dohľade a strelbou do vzduchu zase spustiť rapid fire pre rýchle vyčistenie obrazovky.

Koľajnice v štúdiu

Integrácia Move sa neobmedzuje iba na terčik, ale švihom môžete zničiť terče v bezprostrednej blízkosti a pohybom do strán sa uhnúť vypáleným strelám, raketám, dynamitom, alebo dýkam. Ovládanie aj odozva nie sú špičkové, občas je zle zdetekovaný krúživý pohyb na spomalenie času, inokedy hra vyhodnotí, že ste si drepli a schová vás za prekážku. Pre potreby hry je dostačujúce a strelbu máte neustále pod kontrolou.

The Shoot sa celý čas odohráva vo filmovom štúdiu, do scén nastupujete zo zákulisia, vidíte stojany a rampy s reflektormi, neodmysliteľné stoličky na vysokých nohách a čo je najvtipnejšie, tak vidíte, ako je scéna rozhýbaná, že supi sú zavesení na lankách, zombíci majú kovovú konštrukciu a sú vyrobení z tenkého dreva. Okrem cieľov sa dá rozstrieľať aj prostredie, oholiť stĺpy v met-

re, vyhodíť do vzduchu domy, sudy s dynamitom a pod. Celá prezentácia sa nesie v odľadčenom duchu, nič nie je silné a čo je hlavné, pri hraní sa skvele bavíte aj keď opakovane prechádzate tie isté lokality.

The Shoot nie je prelomovou light gun akciou, ukazuje, že integrácia Move týmto hráčom sedí a že sa automatovky dajú robiť aj iným ako výhradne hard core štýlom. Pod prehnanou štylizáciou a výberom kliše žánrov pre kulisy sa skrýva motivujúca mechanika, ktorá vás donúti strieľať do odpadnutia a zdolávať rekordy. Ako pri každej podobnej hre, vaša snaha skončí, keď odomknete všetky módy a budete so svojimi výsledkami spokojní.

Pavol Buday

HODNOTENIE

- + zapojenie pohybu hráča do akcie
- + motivujúci gameplay
- + štylizácia jednotlivých scén, zábavný charakter inak vážnej hry
- krátka kariéra
- žiaden príbehový režim
- nízka obtiažnosť

6.5
259

ČÍŇANIA KOMBINUJÚ KINECT A MOVE



Čínski kopírovači sa nezastavia pred ničím a práve na trh prinášajú i-Dong, zariadenie, ktoré spája Kinect a Move do jedného a pripája ich k PC, alebo špeciálnemu settop boxu.

Zatiaľ čo z Kinectu preberá dizajn kamery a obohacuje ho ďalšími svetielkami, z Move preberá ovládač a aj svietiacu guľičku, tu ale svetlo nahrádza infračervený refraktor, ktorý odráža infra signál späť do kamery (znamená to, že sa nemusí hrať s ovládačom, stačí mať infra krúžok pripnutý na hocičom, napríklad na pingpongovej alebo tenisovej rakete).

Hry si tak detekujú, kde sa nachádza ovládač rovnako ako pri Move. Je otázne či zariadenie v Číne ponúkne niečo viac ako malé hry ala Wii Sports.

Samotné zariadenie s dvomi ovládačmi a hrami bude v Číne stáť okolo 220 dolárov.



ONLIVE ÚTOČÍ NA KONZOLY, MINIKONZOLOU



te, mali bolo vypadávanie ovládača, ktorý sa miestami odpojil od konzoly. Tu dúfajú, že to firmware napravi.

OnLive Microconsole stojí 99 dolárov, pričom 50 dolárov je za ovládač a za ďalších 50 si môžete vybrať free hru z ponuky OnLive. Ak nechcete hrať pred TV, na PC stačí zadarmo stiahnuť terminálovú aplikáciu. Samozrejme, u nás to zatiaľ nie je aktuálne, keďže OnLive sa zatiaľ rozbieha len v US. Európa príde na rad budúci rok.

V roku 2011 už bude OnLive zapracovaný aj priamo v televízoroch.

OnLive, terminálový systém PC hier, dostane svoje zariadenie Microconsole už začiatkom decembra a Joystiq sa už naň bližšie pozrel. Malá krabička nám ukazuje budúcnosť konzol a prakticky obsahuje len dekompresný čip, HDMI a LAN konektory, plus má aj analógový a optický zvukový výstup. Plus wireless podpora pre gamepady a headsety.

Zariadenie je o veľkosti mobilu, alebo DSKa a dodáva sa k nemu aj jeden ovládač, ktorý vyzerá ako spojenie PS a Xbox gamepadov do jedného, rozmiestnenie páčiek je prebrané z PS ovládača, tlačidlá, dizajn a prakticky aj slot pre batérie z Xboxového. Dojmy na engadget ho označujú, ako veľmi kvalitný a priam konkurujúci Sony a Microsoftu.

Samotná herná časť je rovnaká ako pri PC aplikácií, teda môžete hrať všetky hry, ktoré sú v OnLive ponukne, stačí mať

dosta-
točne rýchly internet, keďže tu sa všetko počíta na vzdialených serveroch a výsledný obraz sa cez internet prenáša ku vám.

Jednotlivé hry si môžete kupovať, požičať na tri alebo sedem dní, prípadne zahrať demá. Autori tu už ohlásili aj prídavok Indie sekcie, ako aj exkluzívne tituly. Systém mal mať pôvodne aj mesačné poplatky, ale tie už boli zrušené.

Pri prvých testoch zariadenie ukázalo minimálny lag a čo Joystiq testoval, tak ponúko perfektne hrateľnú verziu Unreal Tournament III, teda na konzolové štandardy. Obraz má síce kompresné artefakty, ale z väčšej diaľky ich veľmi nevidieť. Jediný problém, ktorý pri úvodnom tes-

Konkurenčný Gaikai však nespí a práve začal posielat' maily prihláseným betatesterom.



PS PHONE - SONY ERICSSON XPERIA PLAY



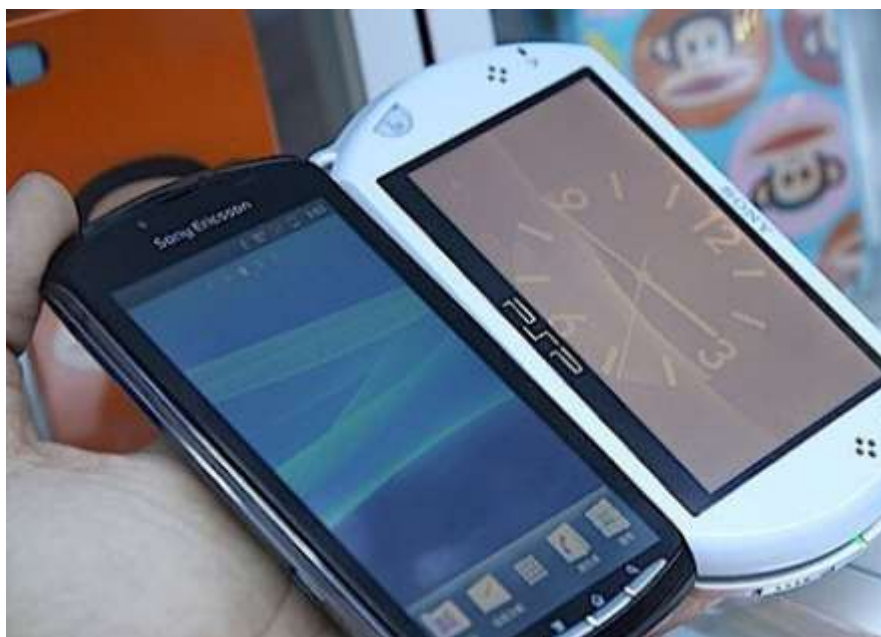
Sony na budúci rok pripravuje ako PSP2 tak aj Playstation Phone, ktorý bude schovaný v Xperia Play telefóne. Ten má byť síce ešte len ohlásený ale už tu máme fotky z Číny, kde užívatelia nejaký spôsobom získali.

Je to klasický Android telefón so slider gamepadom, na ňom sa nachádza d-pad, tlačidlá a aj dva touchpady, ktoré nahrádzajú thumbsticky.

Aktuálna konfigurácia je 1 GHz Snapdragon QSD8255, 854x480 rozlíšenie, 5 Mpx foťák, 512 MB RAM, 512 MB ROM, microSD, microUSB.

Číňania priniesli aj sériu benchmarkov, podľa ktorých rýchlosťou neoplyva a 24 fps v Qualcomm benchmarku je len polovičný výkon oproti aktuálnemu Nexus S mobilu. Na druhej strane mobil ešte nie je vonku a konfigurácia a rýchlosť sa ešte môže zmeniť.

Oficiálne ohlásenie mobilu čakáme začiatkom roka 2011.



FINÁLNY DESIGN PSP 2 ?

O bjavili sa detailné zábery na prichádzajúci PSP2 handheld. Zábery ukazujú design v štýl PSP Go s vysúvateľným gamepadom.

Podľa zdrojov od vývojárov však toto nebude finálna podoba handheldu, je to prvá podoba, ktorá sa prehrievala a mala nízku výdrž batérie. Nový design s ktorým už pracujú je v štýl pôvodného PSP bez vysúvacích častí. Stále je to trištvrte roka od vydania a uvidíme aký design nakoniec Sony zvolí.

Zatiaľ vieme, že handheld bude mať dva thumbstiky, HD displej, prednú a zadnú kameru a vzadu na zariadení bude touchpad, ktorý budú môcť autori hier využiť na ovládanie.





Žilách koluje rovnaká DNA. Pôvodný a nový model sú ako brat a sestra. V prípade nežného pohlavia sa však za ňou otočí každý krk.

Nabrúsený introvert

Microsoft vsadil na čiernu farbu, doteraz používanú iba pri modeli Elite, ktorý nová slim verzia nahrádza. Nesie tak ďalej pochodeň a odkaz, že tmavá farba je určená pre najvýkonnejšiu alternatívu, resp. najvy-

Xbox 360 250GB

Nadišiel deň, kedy Microsoft píše novú kapitolu v živote svojej vlajkovej lode. Xbox 360 sa dočkal nového redizajnovaného modelu, ktorý ide dnes do predaja za doporučenú koncovú cenu 259 €. Nejde však o výkonnejšiu konzolu pumpujúcu na obrazovku desaťkrát viac polygónov ani o nástupcu stávajúceho modelu akoby si mohla laická verejnosť myslieť. Slim verzia (použijeme tento familiárny názov vzťahujúci sa na všetky zmenšeniny originálu, i keď Microsoft používa na komunikáciu názov Xbox360 250 GB) je oživením a evolučným stupňom v živote jednej konzoly a nebojíme sa povedať, že práve nový kabátik priláka k Xboxu nové tváre (ostatne indikátormi sú už prvé rebríčky predaja).

„Prvá zásielka je už v obchodoch, na začiatok predaja je však nových modelov v celej Európe menej akoby sme si predstavovali. Dopyt momentálne ďaleko prevyšuje zásoby.“ hovorí Marek Fedorov, zástupca Microsoftu. „Rovnaká situácia je v USA, kde nový model láme letné rekordy v predajoch. Najväčší nápor však očakávame koncom roka, kedy by už mal byť dostatok zásob, samozrejme, aj s Kinectom a vianočné predaje ukážu, ako úspešný bude celý rok, zatiaľ to vyzerá veľmi dobre.“ dodáva jedným dychom.

A aký je ten nový Xbox? Týždňové testovanie nás len utvrdilo v tom, že ak si zvyknete na lepšiu alternatívu, ťažko sa už vrátite k „tej horšej“. Dennodenne ten pocit silnel a kulminoval až do takej miery, že rozčarovanie nad spracovaním, zvolenými materiálmi a riešením ovládacích prvkov na tele konzoly, za ktoré boli PSP i PS3 zlyňované, zrazu zmizlo ako ranná hmla a slim verzia bola považovaná za jediný správny dizajn a na ten pôvodný sme si už ani len nespomenuli napriek tomu, že im v

bavenejšiu. Upustilo sa od veľkých oblín, konkávny profil však zostal zachovaný a je dokonca drasticky aplikovaný aj na čelo.

Vcucnuté zakrivenie tela je navyše z výrazne-

né ostrými linkami a asymetricky vedenými zlomovými čiarami, na ktorých sa láme svetlo. Telo je totiž vyrobené z vysoko lešteného plastu a každý vie, čo to znamená – vyššie nároky na údržbu a čistenie. Už po vybalení z krabice sú plasty a chrómované obruby pokryté odtlačkami. Pri nešetrnom zaobchádzaní, resp. ak zoberiete Xbox do prírody ako my, sa telo ľahko doškrabe.

Povrchová úprava vyžaduje starostlivosť, na druhej strane pôsobí luxusne aj pre oko nezainteresovaného, čomu pomáhajú aj strieborno-chrómované prvky ako nápis Xbox360 na mechanike, obruby po okrajoch a samozrejme dotykové tlačidlá Power a Eject. Už ich nie je potrebné stláčať, stačí jeden dotyk a mechanika vyplúje DVD alebo sa konzola zapne/vypne. Vzhľadom na tento fakt, sa ovládacie prvky hlásia zvukmi s nepríjemne vysokým tónom.

Po zapnutí prichádza najväčšie prekvapenie, konzolu nie je vôbec počuť. Nech už ste v stand-by režime, pozeráte videá alebo robíte poriadky v Pacific City, Xbox si ticho odfukuje a nerobia mu problémy ani pretrvávajúce horúčavy vonku. Produkuje síce stratové teplo a mriežka, za ktorou je ventilátor a vedľa aj pevný disk, je horúca, no teraz vám neunikne žiadna tichá pasáž. Konečne nemusíte zvyšovať hlasitosť a budiť susedov zvukmi mlaskajúcej lancerky. Hlučnosť Xboxu je na úrovni PS3 Slim, čo ocení každý. Prepád v hlučnosti pri prechode z Elite alebo pôvodného modelu (s architektúrou Falcon) je priepastný.

V prvom rade môže za tichý chod vnútorné usporiadanie komponentov, ktoré vyžaduje iba jediný ventilátor umiestnený na bočnej strane. Klesol aj počet ventilačných mriežok a ventilátor nezvyšuje otáčky do stratosféry ani keď je zakrytý uterá-

kom (V žiadnom prípade to neskušajte doma, ani to nehovorte Microsoftu, stalo sa to nedopatrením). V prípade, že sťahujete súbory na pozadí, Xbox je rovnako tichý ako notebook = vôbec si nevšimnete, že v miestnosti beží nejaká elektronika chladená vzduchom. Toto ocenia hlavne tí, ktorí cez noc sťahujú veľké objemy dát.

Ach tie strieborné kotúče

No a potom je tu nová DVD mechanika, ktorá je najväčšou slabinou nového Xboxu. Je nová, je tichšia, ale keď do nej vložíte hru, pripomenie vám, kde má konzola korene. Microsoft vsadil na zapúzdrenú mechaniku s podávacím mechanizmom pre 8 a 12 cm disky, čo pri roztočení média budete počuť. Prázdny vzduch vo vnútri začína rezonovať a pri vysokých otáčkach rozvibruje celé telo konzoly. V závislosti od toho, na čom Xbox stojí a v akej je polohe, podľa toho produkuje adekvátny hluk. Odporúčame postaviť Xbox na všetky štyri (položiť ho horizontálne), kedy sú vibrácie medzi podložkou a telom pohltené gumovými nožičkami. Veľkým faktorom vplyvujúcim na mechaniku je, samozrejme, jej vek a z toho vyplývajúca únava. Môže sa stať časom hlučnejšou a to platí aj o ventilátore v závislosti od priestoru a podmienkach, v akých je Xbox používaný.

Microsoft montuje do svojich konzol viaceru typov mechaník, čo sa môže odraziť jednak na hlučnosti a potom aj na samotnej rýchlosti. Počas nášho testovania sme došli k záveru, že oproti launchovému Xboxu je mechanika v Slim modeli v priemere o 16 % pomalšia pri inštalovaní hier na pevný disk a o 6 % pomalšia pri štandardných loadingoch. Pre istotu sme naše merania konzultovali priamo s Microsoftom a kolegami z Bonuswebu (thx, Michael), no výsledky boli rovnaké (hlasy zo zámoria ani Nemecka nič podobné nehlásia, čo naznačuje existenciu rôznych typov mechaník). Xbox Slim nám dokázal nainštalovať Crackdown 2 za 5 minút 24 sekúnd, starší model za 4 minúty 36 sekúnd, prvý disk Forza Motorsport 3 bol prekopírovaný za 12 minút 5 sekúnd (10 minút 18 sekúnd) a Mass Effect 2 za 10 minút 58 sekúnd (9 minút 20 sekúnd).

Rozdiely pri načítaní trate Amalfi Coast (full) s autom Honda



Acura vo Forza Motorsport 3 a prológu Metro 2033 bolo s 1 – 2 sekundovým náskokom v prospech staršieho modelu, naopak úvod Fable II rýchlejšie načítal Slim. Pochopiteľne, ide o údaje, ktoré zaujímajú prevažne tých, ktorí merajú všetko so stopkami, nejde o nič tragické vzhľadom na to, že nový Xbox je vybavený mimoriadne štedrým úložiskom o kapacite 250 GB, kam vojde všetok herný i neherný obsah. Obrovská kapacita vyzýva k tomu, aby ste si všetky tituly rovno nainštalovali na pevný disk. Potom vás už nejaké rozdiely v nahrávaní ani vibrácie DVD mechaniky nebudú vôbec trápiť.

Na výbave sa (ne)šetrilo

Okrem dvojnásobnej kapacity hard disku oproti Elite, vie Xbox komunikovať so svetom aj cez Wi-Fi. Už nemusíte ťahať káble cez pol obývačky, aby ste si zahráli s kamarátmi, stačí sa len pripojiť na hot spot a môžete rozdávať headshoty. Wi-Fi si rozumie so všetkými protokolmi, vrátane najrýchlejšieho N. Na tele Slim nájdete rovno päť USB portov (dva vpredu, tri vzadu), HDMI konektor, A/V konektor a na zadnej strane takisto aj konektor pre napájanie a komunikáciu s Kinectom a optický výstup. Zaujímavosťou je, že po pripojení staršieho A/V kábla s optickým výstupom (s A/V káblami je Slim kompatibilný), Xbox pumpuje zvuk do oboch optík a je možné živiť dva externé zosilňovače. Xbox Slim je živý novým externým adaptérom, ktorý je menší a pochopiteľne aj menej energeticky náročnejší (135 W, resp. 175 a 150 W v prípade architektúr Falcon a Jasper). Ku konzole sa pripája novým konektorom.

Vymeniteľný pevný disk je schovaný za mriežkou na spodnej strane, ide o zapúzdrený HDD, ktorý nie je kompatibilný so staršími modelmi ani ho nie je možné vymeniť za bežne dostupný pevný disk zakúpený v obchode. Kto preferoval tunovanie čelných panelov, toho sklamente, na novom modeli sa čelo nedá vymeniť ani tu nenájdete obligátne dva sloty pre pamäťové karty. Ostatne na čo aj, narušil by sa tak inak perfektný dizajn a jednotlivé plastové dielce by mali medzi sebou väčšiu vôľu. A máme tu ešte jednu radu pre tých, ktorí si už pripravili poličku pre nový model, ak položíte Xbox horizontálne, tak vetracia mriežka je na jeho hornej strane, preto pozor na nízke police či priehradky. Ak sa Xbox prehreje, aktivuje sa ochrana a tá zariadenie sama vypne.

Paradoxne najluxusnejšie balenie Xboxu neobsahuje komponentný ani HDMI kábel, iba obyčajný kompozitný, na to aby ste si hry a filmy vychutnali v HD, musíte do prepojovacieho káblu investovať. Balenie navyše obsahuje jeden čierny gamepad (rozdiely oproti predošlým sú v nablýskanom





Xbox tlačítku a nápise Xbox 360 na prednej strane) a čierny headset. Priamo na disku je predinštalovaná hra Hexic HD a trial verzie Peggle a Pinball FX.

Boj o teritórium

Odpoveď na otázku „starú alebo novú verziu?“ zodpovie o pár týždňov samotný trh. „Zatiaľ budú koexistovať spolu, na Slovensku však máme minimálnu zásobu Elite, očakávame, že toto prechodné obdobie nebude trvať dlho. Nejaké výrazne zľacňovanie, alebo veľké výpredaje preto nemožno čakať.“ hovorí Fedorov, no o tom, čo sa stane s Arcade verziou nám prezradiť zatiaľ nechcel nič napriek tomu, že sa už hovorí o 4 GB verzii. „Arcade zatiaľ zostáva v starom dizajne, ďalšie informácie o jej osude sa dozvieme určite ako prví.“

Kúpiť alebo nekúpiť? Laboratóriá Sector jednoznačne hovoria v prospech Xbox360 250 GB a to sme sa nenechali opiť novým vzhľadom ani menšími rozmermi. Obrovský priestor na disku, nižšia energetická náročnosť, rovnaká cena, Wi-Fi konektivita a bezhlučná prevádzka sú najväčšími devízami nového modelu. Nebyť absencie HD káblu v balení, tak hovoríme o dokonalom nástupcovi modelu Elite.

Základné parametre Xbox360 250 GB:

rozmery - 270 x 75 x 264 mm (309 x 83 x 258 mm)

váha - 2,9 kg (3,5 kg)

úložisko – 250 GB HDD (120 GB / 20 GB)

príkon – 135 W (Falcon – 170 W, Jasper 150 W)

konektivita – RJ 45, Wi-Fi, 5x USB port

špeciálne konektory – optický výstup, Kinect konektor

*- údaje v zátvorke sú z Elite modelu

Pavol Buday





NINTENDO 3DS dostalo cenu a dátum

Ani nie dva týždne po skončení Tokyo Game Show sa na výstavisku Makuhari Messe konala tlačovka Nintendo Conference 2010 zameraná výhradne na blížiaci sa handheld Nintendo 3DS. Po sérii špekulácií a dohadov sa dostane do predaja v prvom kvartáli 2011 za odhadovanú cenu 299 eurodolára.

Prezident spoločnosti Nintendo Satoru Iwata otvoril tlačovku hodnotením obrovského predajného úspechu Pokémon Black & White, obe hry dokázali za úvodný týždeň predat takmer 2,6 milióna kópií, čo je nový japonský rekord. Stručne sa zastavil pri oznámení špeciálnej edície DSi XL pripravovanej pri príležitosti osláv 25. výročia Super Maria a potvrdil aj Wiimote Plus, ovládač kombinujúci

klasický Wiimote s rozšírením Motion Plus.

Nedávno sa dostali do éteru hardvérové špecifikácie 3DS, teraz už poznáme aj rozšírené funkcie. Počas hrania bude možné pomocou tlačítka Home kedykoľvek pristupovať k browseru, poznámkovému bloku alebo informáciám o dĺžke hrania. V základnej softvérovej výbave bude Mii Studio, v ktorom si efektívnejšie vytvoríte vlastných avatarov. Tvár stačí zosnímať kamerou a telesné proporcie potom upraviť v editore. Mii-čka sa budú dať konvertovať do QR kódov a tie používať na blogoch alebo podpise emailu.

Mii bude možné vymieňať medzi 3DS cez Tag mód, ktorý dokážu obsluhovať všetky hry. Služi na výmenu nielen herného

obsahu (dosiahnuté rekordy, predmety, pozvánky), ale aj neherného ako newslettery alebo správy. Nintendo v spolupráci s Fuji TV pripravuje denný prísun 3D videí. Namco Bandai plánuje v Ridge Racer 3D vymieňať ghostov, Street Fighter IV zase bude vysielat' cez Wi-Fi pozvánky na súboje, v Mr. Love Plus od Konami vraj bude možné hovoriť ľži svojich virtuálnym priateľkám.

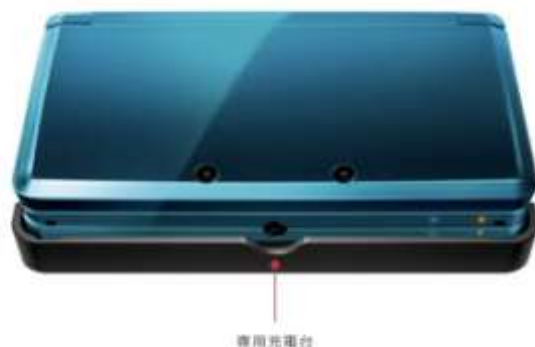
Výbornou správou je rozšírenie služby Virtual Console o tituly pre GameBoy, GameBoy Color a GameBoy Advance. Niektoré vraj budú fungovať aj v 3D!

Pomocou integrovaných kamier sa budú dať vytvárať 3D snímky, kombinovať obrázky a tie rovno ukladať alebo prezerat'. Nintendo 3DS sa bude dodávať s 2 GD SD kartou.

Z hier pre 3DS sú prisľúbené: Animal Crossing, Ocarina of Time, Chocobo Racing, Paper Mario, MGS Snake Eater, Professor Layton, Kingdom Hearts, Pilotwings Resort, Ridge Racer, Starfox 64, Capcom dnes oznámil

Resident Evil: Mercenaries, Resident Evil: Revelations (obrázky v galérii) a Mega Man Legend 3 Project.

Nintendo 3DS debutuje na domácej pôde 26. februára za 25 000 JPY v dvoch farebných vyhotoveniach – Aqua Blue a Cosmo Black, na západ sa dostane o mesiac neskôr odhadom za 299 eurodolára (kurzový prepočet z JPY).



Balenie

- pridaný bude dock, ktorý je aj AC adaptérom slúžiaci na dobíjanie
- pribalené bude 10 cm 3DS touch pero
- 2GB SD karta
- šesť augmented reality kariet

Funkcie

- Nové funkcie handheldu budú slidepad, motion senzor a gyro senzor.
- Nainštalovaná bude 3DS Virtual Console aplikácia emulujúca staršie Nintendo handheldy
- 3DS si rozumie aj s cartridgeami z NDS
- dolný displej bude touchscreen, horný má 3D podporu bez nutnosti okuliarov

Špecifikácie

- Rozmery sú 134mm x 74mm, s hrúbkou 21mm.
- Váha 230 gramov.
- Horný displej je 3.53 palcový - 800x240 s 3D módom
- Spodný je 3.02 palcový s 320x240 rozlíšením
- Dve vonkajšie 0.3 mpx kamery a jedna vnútorná kamera
- Wi-fi funkcionálna

Vnútorosti

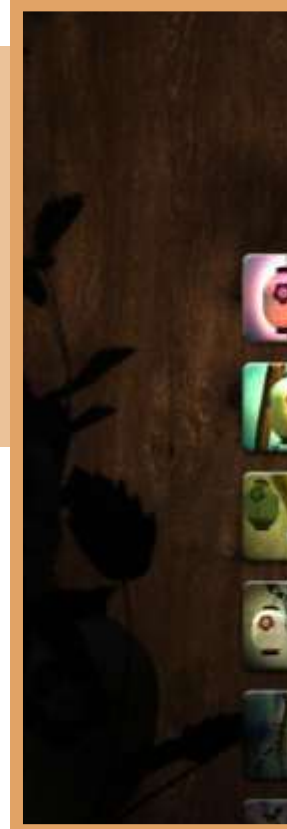
- dva 266Mhz ARM11 procesory
- jedno 133Mhz GPU
- 4MB video RAM
- 64MB RAM
- 1.5GB implantovaného flashu



UŽÍVATELIA







nový soundtrack od Ghost Monkey, ktorý dotvára pokojnú atmosféru pri riešení rébusov. Figúrky reprezentujú určitý stav mysle alebo emóciu a je na vás, aby ste im dodali farbu.

Hra sa ovláda iba myšou - jednoduchým otáčaním objektu ho postupne zamotávat viac a viac, pokiaľ nezafarbíte čo najviac plochy. Niekedy sa

Nedávno som listovala zo známom indie hier na Steamu a moju pozornosť upútal screenshot z tejto zvláštnej hry. Maľovať štetcom je bežná záležitosť, ale použiť k zamaľovaniu drevenej plochy povraz znel originálne. Na tomto jednoduchom princípe je založený Zen Bound 2. Zabudnite na hry, kde sa snažíte dosiahnuť čo najlepšie skóre v čo najkratšom čase. Tu nie je žiadne také obmedzenie ani počet ťahov, hráč je obmedzený iba dĺžkou povrazu a svojou vlastnou trpezlivosťou. Zen znamená v preklade meditácia a je spojený so sebareflexiou a osvietením, čo zosobňuje táto hra – jednoduchosť, pokoj a meditatívna atmosféra.

Ako naznačuje číslovka dva, je to pokračovanie Zen Bound z iPhoneu. Pokračovanie prináša viac ako stovku úrovní, všetky pôvodné levely s vylepšenou grafikou a

čovanie Zen Bound z iPhoneu. Pokračovanie prináša viac ako stovku úrovní, všetky pôvodné levely s vylepšenou grafikou a



ZEN BOUND²

ná jedným, dvoma alebo tromi kvetmi. Čím viac kvetov získate, tým sa vám odomkne viac úrovní. Menu je jednoduché a jednotlivé úrovne sú doslova zavesené na niekoľko stromoch s rôznymi témami (napr. strom vitality, výzvy či rozjímania). Každý strom má najprv iba púčiky kvetov, ktoré rozkvitnú podľa toho, ako sa vám bude dariť. Graficky je hra prispôsobená vysokému rozlíšeniu a drevené figúrky lahodia oku. Náročnosť nie je vysoká, postupne sa zvyšuje ako odomykáte nové drevené objekty.

Zen Bound 2 je pre tých, ktorí občas potrebujú vypnúť a vychutnať si meditatívnu atmosféru. Ukludňujúca hudba, pekný vizuál a zaujímavý nápad, to všetko nájdete v tejto malej logickej hračke za prijateľnú cenu.

Raina Audron

stane, že vám nevystačí povraz. V tom prípade môžete jednoducho odmotáť časť povrazu, ktorý ste doteraz použili, a skúsiť iný postup. Prípadne pomôže reštart úrovne a môžete začať odznovu. Hra vás nijako nepenalizuje a splnené úrovne môžete kedykoľvek hrať znovu. Spočiatku máte zafarbiť jednoduché objekty (napr. jednoduché drevené figúrky zvierat v tutoriáli), neskôr aj náročnejšie figúrky ako rôzne polohy pri cvičení, ale napr. aj taký lietajúci tanier či formulu. Na maľovanie nepoužívate iba samotný

povraz.

Niektoré úrovne majú špeciálne špendlíky s bombami naplnenými farbou, a keďže samotný povraz vtedy nefarbí, musíte si dobre premyslieť ako predmet obmotáte. Zamaľovaním určitého percenta plochy môžete úroveň ukončiť omotaním okolo svietiaceho špendlíka alebo pokračovať v dosiahnutí 100 %. Vaša úspešnosť je ohodnote-

HODNOTENIE

8.0





Metro 2033 očami čitateľa knihy

Inšpirácia...

Pre fotografa je to západ slnka či lúka plná vlčích makov. Pre maliara to môžu byť ladné krivky nahých tiel a pre spisovateľa udalosť, ktorá tlačí z vnútra a nedá pokoj, pokiaľ nezaľahne na stránky kníh. Byť inšpirovaný niekým, alebo niečím nás sprevádza deň čo deň od prvého dotyku bosých nôh, keď vstávame z teplej posteľe, až po uzavretie denného kruhu, keď sa do mäkkých perín opäť ponárame. Čo presne inšpirovalo Dmitryho Glukhovského k napísaniu Metra 2033 neviem, ale som si istý, že sa jednalo o veľmi silnú inšpiráciu, ktorá dala vzniknúť tak skvelému dielu akým Metro bezpochyby je. Po

vydaní knihy sa sám stal inšpirátorom a vďaka tomu vznikla aj výborná počítačová hra.

Hra...

Priznajme si, príbehy rozprávané formou počítačovej hry sa z drvivej väčšiny dajú označiť za brak, ktorý by na stránkach kníh nezabodoval. Väčšinou je to forma, ktorá prevláda nad obsahom a hier, ktoré nás po dohratí dokážu ponoriť na nejaký čas do vlastných myšlienok, je veľmi málo. Metro 2033 medzi také hry patrí a každý, kto sa prebojoval až na samotný záver a má v sebe citlivú dušu, Arťomove putovanie dokáže oceniť aj po príbehovej stránke. Každý sme iný a nie všetci sú

obdarení trpezlivosťou, ktorá nás pribije na dlhé hodiny k stránkam kníh. Napriek tomu červík zvedavosti vŕta aj v ich hlavách a neveden by sa chcel dozvedieť, nakoľko sú si obe verzie podobné.

Ľudia...

Arťom stretáva postavy, ktoré raz viac a raz menej ovplyvnia prebiehajúce udalosti. Do hry sa nedostal jeho najlepší kamarát Žeňka, s ktorým si v čase voľna rozprávajú príbehy z časov pred jadrovou katastrofou. Im samotným pripadajú ako mýty a nemajú ani tušenie, že sú z veľkej časti pravdivé. Spoločným rysom je Hunter. Postava, ktorá je štartérom celého príbehu, len v knihe je jeho nástup odlišný od toho ako ho vykresľuje hra. Dve silné osobnosti Chán a Burbon majú v hre viac priestoru ako v knihe. Predovšetkým Burbon sa knihou mihne len na pár stránkach a jeho odchod v hre zo sveta živých nemá s tým, aký koniec mu pripravil spisovateľ absolútne nič spoločné. Napriek krátkej Burbonovej prítomnosti jeho slová "Netreba sa báť miest, kde žijú potkany, ale tých kde žiadne nie sú." sa Arťomovi vybavujú pomerne často. Chán, v hre kludný, chápavý a rozváž-



ny spoločník má v knihe vlastnosť naviac a to driemajúcu šelmu v jeho vnútri a o jeho výbušnej povahe sa Arťom neraz presvedčí. Burbon aj Chán sa v hre objavajú v inom čase aj na iných miestach a ich príbehy s knihou nemajú veľa spoločné. Za zmienku stojí aj Arťomov nevlastný otec, ktorý sa ho ujal vo chvíli, keď jeho matka opustila život po útoku gigantických potkanov. O tejto udalosti v hre nepadne ani slovo.

Útrapy...

Arťomove poslanie začínajúce na rodnej stanici VÚNH možno prirovnáť k tomu, ktoré prežil Frodo na ceste k hore osudu. Mordor vystriedala Moskva zničená po jadrovej vojne. Namiesto prsteňa si Arťom nesie svoju schopnosť odolávať neznámy silám presakujúcim tunelmi metra. Táto schopnosť je jeho spásou a zároveň prekliatím. Dáva mu možnosť nedotknuto postupovať tmavými tunelmi a zároveň ho dostáva do situácií, ktoré menia jeho myseľ, ako to robil prsteň zavesený na Frodovom krku. V hre časť s fašistami zaberajúca len pár tunelov je v knihe jednou z najsilnejších scén z celého príbehu. Pri prechode štvrtou ríšou, ako ju označuje mapa metra, Arťom zažije dotyk smrti, keď mu slučka šibenice zabráni v ďalšom postupe. V inej časti je

jeho vlastná osoba použitá ako vklad na víťaza v potkaních pretekoch, ktoré sa vyvinú odlišným smerom než by si sám prijal. Táto udalosť ho zavedie k verejnej prospešnej práci, ktorá by nikomu nevoňala a to doslovne. Ako upratovač verejných záchodov celý od exkrementov po niekoľkých mnou vynechaných scénach padá do rúk svedkom jehovovým. Že nemožné a pritiažené za vlasy? Lenže napísané s takou ľahkosťou a presvedčením, že pri čítaní knihy nikomu ani nepadne nad tým pochybovať.

Červy v metre...

Sú veci, miesta a udalosti, o ktorých nevieme a vôbec nám nechýbajú, ale vo chvíli keď sa o nich dozvieme, začneme sa o ne zaujímať. Nie všetko je z pochopiteľných dôvodov možné dostať z kníh na obrazovku, ale vynechať niečo, čo by nemalo byť problémom a zároveň sa jedná o jedinečnú záležitosť, mi pripadá trestuhodné. Konkrétne sa jedná o uctievačov "Veľkého červa". Veľký červ je božstvo, ktoré stvorilo Zem a jeho uctievači sú presvedčení, že je stvoriteľom metra a naďalej v ňom tvorí nové tunely. Sekta zhromažďujúca sa okolo tohoto kultu je spolkom kanibalov a do ich rúk na pár hodín padne aj Arťom. Požierajú iba dospelých a deti unášajú. Unesené deti po-

tom prevychovávajú podľa svojich predstáv. S dospelými nakladajú ako s rezňom, ktorý za živa treba bezcitne vyklepať vo vreci palicou, aby mäsko bolo pekne mäkké. Podľa slov jedného z nich: "City sú vedľajšie a bielkoviny v strave nenahradiateľné." Je veľká škoda, že autori hry tento spolok do hry nezapracovali. Viem si živo predstaviť napínavé scény s divochmi v hustej tme metra. S plastovými fúkačkami a starými bodákmi z ruských zbraní zavesených na ich boku, by sa určite jednalo o skvelých herných protivníkov.

Kniha a Hra...

Dve rozdielne verzie jednej udalosti sú si vo výsledku tak nepodobné, že v podstate navzájom nemajú takmer nič spoločné. V hre ostal z knižnej verzie len hlavný hrdina a pár postáv, ktoré so situáciami v knihe majú spoločné jedine mená hlavných predstaviteľov. Samozrejme, zostala zachovaná základná kostra príbehu. Obe verzie skvele fungujú ako samostatné celky a po prečítaní knihy som mal neodolateľnú potrebu zahráť si hru a po zahratí hry sa mi vybavovali úryvky z knihy. Či hráč, alebo čitateľ tak obaja dostanú dávku na ktorú sa nezabúda...

????



MINECRAFT



Minecraft sem, Minecraft tam. Prišiel z niečoho, čo bolo prednedávnom nič, od niekoho, kto nebol nikto. A zrazu je ho plný internet, kopec spamu, otázok a cirkusu všeobecne. Ja som ale mal to šťastie sa o ňom dozvedieť pred tým všetkým rozruchom a tak nazrieť pod povrch a zistiť, prečo sa veci začali mlieť.

Najprv ale treba objasniť jednoduchú otázku, „Čo, respektíve, o čom je Minecraft?“ K tejto otázke sa aj samotný autor nevie poriadne a jednoducho vyjadriť - takže ja na to pôjdem systematicky. Je to hra postavená v surrealistickom stredovekom fantasy svete, ktorý sa donekonečna generuje a v ktorom je každý kubický meter rozdelený neviditeľnými rovinami. Všetko v tomto svete je založené na hranách, stranách a nenachádzajú sa v ňom žiadne výrazné kruhy či oblé tvary. Hráčova postava je tiež panák zložený z hranolov, rovnako ako všetko tvorstvo. Nachádzajú sa

tu dobre známe veci ako zem, vzduch, voda, oblaky, modré nebo, stromy, slnko. A nie je tu žiadny cieľ, žiadny príbeh, žiadne budovy, žiadni iní ľudia. Hráč je vlastne jediný svojho druhu, vhodný do sveta, s dvoma rukami schopnými zabezpečiť svojmu majiteľovi prežitie. Niežeby potreboval jesť, aby nezomrel od hladu, v Minecrafte sa prežíva na inom princípe.

Na oblohe je slnko, ktoré je znamením svetla - keď je svetlo, vidno dobre a po krajine veselo poskakujú prasce, ovečky a

podobný neškodný dobytok. Ale keď to slnko zájde a zotmie sa, vyjde mesiac a začnú vyliezať milunké kockaté potvory, milunké kockaté kostry, milunkí kockatí zombie, milunké kockaté obrovské pavúky, ktorých jediným cieľom je roztrhať vaše milunké kockaté teličko na milunké malinké kocočky. Existuje len jediný spôsob, ako sa pred nimi uchrániť - postaviť prístrešok a od tmy sa izolovať múrom. Dom sa ale z ničoho postaviť nedá, treba najprv zozbierať potrebný materiál. Môže to byť hlina, drevo, kameň. Problém je





v tom, že nie všetok materiál sa dá pozberať rukou. Treba si najskôr vyrobiť nástroje, ktoré sa robia z dreva, ktoré, čuduj sa svete, sa dá rúbať zo stromu holými rukami. Na vytvorenie nástroja ho treba vložiť do špeciálnej mriežky vo vašom inventári, kde sa ďalej dá opracovať na kocky dosiek, zo štyroch dosiek

vedľa seba sa robí pracovný stolček, ktorý umožňuje použitie väčšej mriežky potrebnej na zložitejšie nástroje. Z dvoch dosiek umiestnených v mriežke nad sebou sa urobia palice. Tie sa dajú použiť ako rúčka na nástroj, napríklad krompáč. Ten sa tiež robí kombináciou v mriežke. Keď už máme krompáč a chceme si spraviť dom, musíme sa prehrabať hlinou ku kameňu - na to treba lopatu, ktorá sa, ako inak, tiež robí v mriežke. A keď sa už prehrabeme lopatou ku kameňu, môžeme začať ťažiť kameň, z ktorého sa neskôr dá vyrobiť dom.

Takto sa dá prežiť prvá noc, potom je úplne jedno, čo budete robiť. Robiť sa toho dá robiť veľa, založenie záhradky pomocou motyky, jej zavlažovanie pomocou kýbliku, stavba hradu, skúmanie tmavých jaskýň, dobývanie vzácnych rúd (ktoré sa neskôr použijú na výrobu lepších nástrojov), stavba železnice, podvodného mesta, plavenie sa na mori, objavovanie skrytých tajomstiev alebo objavovania nových spôsobov ochrany proti príšerám, napríklad nové pasce,

múr, ktorý sa na princípe zalievania lávy vodou sám opraví, metače kociek TNT, stavanie obrovských kalkulačiek pomocou červeného kameňa, ktorý sa správa ako elektrina, šialené pobehovanie po noci a strieľanie lukom na všetko, čo sa hýbe. Možností čo robiť je neúrekom.

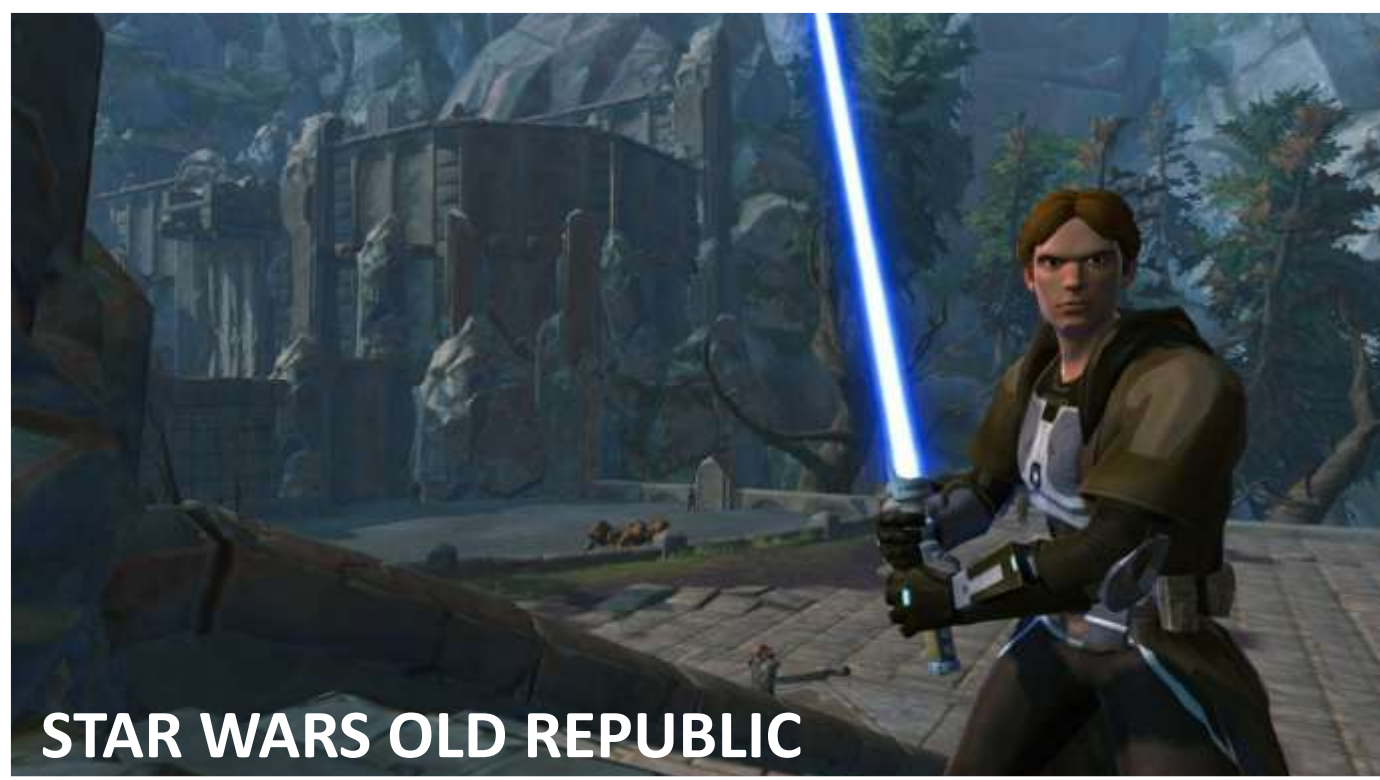
Takto vyzeral Minecraft pred pár mesiac-



mi, tak vyzerá aj teraz. Jediný rozdiel je v popularite. Pred pár mesiacmi to bola moja malá indie hra s častými updateami. Komunita bola malá, ľudia si vzájomne ukazovali svoje hrady a kravinky. Potom si ho všimlo Valve (tuším kvôli tomu zmeškali jeden update Team Fortress 2 - hrali Minecraft), a tým sa začala lavína, ktorá spamovala sociálne siete ako Facebook, Twitter a Reddit. Teraz mi hra skôr príde ako preras-

tená húsenica. Autor nemá čas na robenie updateov, zakladá si spoločnosť v Štokholme a najíma ľudí. Kto vie, ako sa to celé skončí. Podľa odhadov Minecraft vyjde v roku 2012.

Drury



STAR WARS OLD REPUBLIC

Kotor, toto zvláštne slovo nechá nie jedného fanúšika žánru RPG chladným. Knight of the Old Republic je názov kritikmi a fanúšikmi oceňovaného RPG-čka v prostredí Star Wars, vyprodukovaného americkým štúdiom Bioware, ktorého meno mnohí poznáte z úvodných sekúnd hier ako Mass Effect alebo Dragon Age. Po úspechu nasledovalo pokračovanie, Kotor 2, vyvíjané síce iným štúdiom, ale určite nie zahambujúce svojho predchodcu. Po týchto dvoch hrách sa Kotor ako keby vydal do galaxie „Far far away“ a zľahla sa po ňom zem. Avšak štúdio Bioware nie je hlúpe a naslúchalo fanúšikom prosiacich o pokračovanie. V októbri roku 2008 potvrdilo fámy obiehajúce internet, že štúdio Bioware Austin nepracuje na hre Mass Effect, či Dragon Age spustením stránky

Starwarstheoldrepublic.com. Stránka neobsahovala moc informácií, v podstate len informovala o existencii, teraz pozor, mmorpg-čka. Tento fakt mnohých fanúšikov dúfajúcich v nový Kotor nepotešil. To, že tento strach je podľa mňa nanajvyš neopocitatelný, vám popíšem v najbližších riadkoch.

Už od začiatku nás vývojári informovali o tom, že príbeh, nový pilier mmorpg hier, bude v tomto mmo-čku hrať významnú úlohu. Príbeh v mmo-čku? To sa vám môže zdať nezvyčajné, ale príbeh v hre od Bioware, to už až tak nie, však :). V časoch kedy na tomto poli miliónovo boduje World of Warcraft, je samozrejmosťou priniesť niečo nové na ozvláštnenie žánru, inak je hra odsúdená na zapadnutie prachom. Priniesť príbeh na motívy Star Wars do popredie je ťah

ťahuje fanúšikov Kotoru, ale aj ľudí ktorí ešte nepodľahli čaru mmo-čiek. Pre tých bude prítomný plnohodnotný príbeh ako z ľubovoľného singleplayer dobrodružstva, počas ktorého plnenia môžu spoznať čaro multiplayer hier. Ďalšou obdivuhodnou výhodou tejto hry je to, že hra je plne nadabovaná. To znamená, že každú úlohu v hlavnej quest linke, ktorú vám bude npc zadávať, nebude predchádzať okno s textom, ale skutočný rozhovor. V singleplayer hrách tu možno nejde o nič prevratné, ale verte mi, v mmo-čku je to neslýchané. Toto všetko ma privádza k hádam najprevratnejšej schopnosti, ktorou bude tato hra disponovať. A tým je schopnosť robiť rozhodnutia, ktoré neskôr v priebehu hry budú ovplyvňovať vášho avatara. To znamená, že v každom rozhovore s npc-čkom budete môcť riadiť smer, ktorým



sa bude rozhovor uberať. Týmto spôsobom, sa vám budú zbierať „light side“, „dark side“ a „neutral“ body. Tento systém je samozrejme mnohým známy z iných hier od štúdia Bioware. Pre tých, čo s týmto avšak ešte nestretli, to na akú stranu sa na základe bodov pridelených po určitých rozhodnutiach pridáte, ovplyvní v tejto hre výzor vášho charakteru a spôsob, akým na vás budú reagovať ostatné npc. Napríklad, budete sa k určitej postave správať zle, arogantne a tá vám v budúcnosti možno neponúkne nové úlohy. Ak sa, ale budete správať slušne a láskavo možno vám ponúkne lepšie odmeny, poprípade vás odporučí novej postave s novými úlohami. Nesmieme zabúdať, že sa stále pohybujeme v svete, kde sú okrem nás samotných, ďalšie tisícky iných ľudí. Ale ako bude tento systém fungovať v skupine ľudí, pýtate sa? Na túto otázku nám vývojári odpovedali na tomto ročnej E3-jke, kde vysvetlili, že pri menej dôležitom rozhodnutí hra losuje o to koho voľba bude zadaná a pri dôležitých rozhodnutiach sa zadá rozhodnutie, presadzované väčšinou. Na tomto princípe budú fungovať takzvané Flashpointy, čo sú vysoko prispôsobivé, na základe rozhodnutí samozrejme, časti príbehu, ktoré sa dajú prirovnáť k dungeonom.

Zmieňovaný príbeh sa bude odohrávať v prostredí Hviezdnych vojen, avšak nie v tom ktoré poznáme z filmov. Odohráva sa tisíce rokov pred vzostupom Darth Vadera a stovky rokov po udalostiach Kotoru. Situácia v galaxii je ďaleko od ideálnej. Impérium útočí na klenot republiky, planétu Coruscant a ničí chrám rádu Jedi. Republika je nútená podpísať nevýhodné mierové dohody. Vojna me-

dzi Galaktickou Republikou a Sithským Impériom je možno na prvý pohľad zažehnaná, avšak mier je veľmi krehký. Toto obdobie necháva vývojárom množstvo miesta pre zaujímavý a strhujúci príbeh pre každú profesiu osobitne. Tým pádom bude príbeh Jedi Knighta a povedzme, Bounty Huntera celkom iný. Týmto vám Bioware neponúka len Kotor 3, ale aj štyri, päť, šesť a tak ďalej. Príbeh je rozdelený do troch hlavných kategórií tzv. „class questy“, „world questy“ a „side questy“. Class questy sú pre každé povolania unikátne a práve tieto sprostredkujú ten plnohodnotný Kotor príbeh. World questy sú pre každé povolanie dostupné úlohy, ovplyvňujúce príbehy hráčov v galaxie, a dostupne na daných špecifických miestach. A nakoniec side questy sú obyčajné úlohy, ktoré do príbehu moc nezasahujú.

Tak do takejto pozície je vhoďený hráč. V hre bude možné hrať za dve základné frakcie, tj. Galaktická Republika a Sithské Impérium. Čo sa týka rás, všetky možnosti nám ešte vývojári neprezradili, ale určite sa môžeme tešiť na Ľudí, Twi'lekov (sporo odeté tanečnice slúžiace Jabba Huttovi v epizóde 6) a Chissov (modrí humanoidi). Avšak povolania sú už odhalené všetky. Bude možno hrať v koži Troopera, Smugglera, Jedi Knighta a Jedi Consulara za vlajky republiky a Bounty Huntera, Imperial Agentu, Sith Inquisitora a Sith Warriora



vo farbách impéria. Trooper našiel svoju predlohu v členovi elitnej jednotky vojakov, podobných stormtrooperom, avšak s pestrejším arzenálom zbraní. Smuggler je najpodobnejší Hanovi Solovi, tohto pašeráka určite poznáte z filmov a podobným spôsobom sa bude prezentovať aj v hre. So svojim verným blasterom sa bude z poza krytia (systém vysvetlím neskôr) a niekedy nečistým spôsobom (skutočne, schopnosť kopnúť protivníka do slabín a následne mu nemilosrdne





Inquisitor, ktorí sú na rozdiel od Jedií poháňaní temnou stránkou Sily. Sith Warrior je náprotivok Jedi Knightovi v používaní svetelného meča, ale schopnosť ponúkane Silou sa samozrejme menia. Bude tu prítomné priškrtenie, často používané ako výchovný prostriedok Darth Vadera. Tejto postave sa bude Warrior aj najviac podobať. Posledného v tomto balíčku nám Bioware prináša Inquisitora, ktorý ako ste si už asi viacerí domysleli, náprotivok Consularovi. Tiež sa líši schopnosťami, v tomto prípade hojne používa blesky, nielen na bezprostredné zabitie nepriateľa, ale aj na jeho dočasné paralizovanie. Taktiež bude môcť využívať meč spojený na koncoch rúčok, podobný tomu z epizódy 1.

uštedriť zopár rán blasterom do hlavy, mi pripadá prinajmenšom nie fér) dostávať z problémov, ktoré si sám vyrobil. Jedi Knight už z mena pochopiteľne prezentuje prvé povolanie, zameriavajúc sa na rytiera Jedi. V tomto prípade pôjde o povolanie zameriavajúcu sa na boj so svetelným mečom, skôr ako na používanie legendárnej sily. Vo filmoch našiel svojho predchodcu v Mace Winduovi, ktorý bol svojimi schopnosťami ovládania smrtonosnej zbrane Jedií preslávený. Jedi Consular, na druhú stranu, používa pri boji s nepriateľmi Silu, viac ako precíznu techniku ovládania meča. Pod Jedi Consularom je možné si predstaviť Qui-Gon Jinnu s epizódy 1.

Fanúšikom série Star Wars nie sú určite cudzí Bounty Hunteri, čo sú v preklade lovci odmien, najímaní bohatými Huttaami pre zneškodnenie nepriateľov a neplatičov. Vo filme sa hľadajú pomerne jednoducho, napríklad Boba a Jango Fett. Títo chlapci sú vybavení nielen

blastermi a brneniami, ale aj mnohými inými zlepšovákmi. Tieto sú samozrejme implementované aj v hre v podobe množstva rôznych typov granátov, zápästných raketometov, jetpackov a podobných hračiek. Predloha pre Imperial Agent sa hľadá vo filmoch pomerne ťažko. Pod týmto povolaním je si možné predstaviť Grand Moffa Tarkina, ktorý sa objavil v pôvodnej sérii ako veliteľ vojsk impéria a ako zodpovedný za výstavbu Hviezdy Smrti. Napriek tomu, že agenti nie sú s určitosťou definovateľní z filmovej perspektívy, z perspektívy povolání vystupujúcich v mmo-čkách, to už tak ťažké nie je. V podstate si je treba predstaviť rogueho, tichého zabijaka, v trochu modernejšom prostredí. Hlavnou zbraňou je sniperská puška, ktorá málokedy míňa svoj cieľ, o ktorom je Imperial Agent už vopred poriadne informovaný. Toto povolanie bude mať tiež možnosť využívať systém krytia. Posledné dve povolania impéria sú Sith Warrior a Sith

dok Darth Vadera. Tejto postave sa bude Warrior aj najviac podobať. Posledného v tomto balíčku nám Bioware prináša Inquisitora, ktorý ako ste si už asi viacerí domysleli, náprotivok Consularovi. Tiež sa líši schopnosťami, v tomto prípade hojne používa blesky, nielen na bezprostredné zabitie nepriateľa, ale aj na jeho dočasné paralizovanie. Taktiež bude môcť využívať meč spojený na koncoch rúčok, podobný tomu z epizódy 1.

Vyššie spomenutý krycí systém je v tomto žánri tiež novinka. Jeho používanie nie je ničím výnimočné. Ak sa nachádzate v blízkosti akéhokoľvek predmetu, za ktorý sa je možné skryť hra na to poukáže zelenou siluetou a vy už len pohodlne vkľznete za strom, krabice a podobné veci.

Okrem ostatných povolání vám v plnení úloh a prechádzaní dungeonov pomôžu aj spoločníci podobný tým z hier ako Mass Effect, alebo Dragon Age. Riadení



budú celkom samostatne, takže nemôže-
me od nich očakávať plnohodnotné za-
stúpenie človekom riadeného charaktera
v skupine. Avšak, keď vám bude v skupi-
ne napríklad chýbať healer, môžete sa
dohodnúť a všetci použiť spoločníka hea-
lera a budete pripravený na dobrodruž-
stvo. Budete ich môcť získavať v priebe-
hu hry a tiež budú ovplyvnení vašimi roz-
hodnutiami, takže je šanca, že vás po
určitom rozhodnutí napríklad opustia.

Bioware nám taktiež pred časom odhalil
ich poňatie prispôsobovania si povolania.
Tomuto účelu bude slúžiť takzvaný sys-
tém „Advanced Class“. Každý charakter
sa po dovŕšení levelu 10, bude musieť
rozhodnúť medzi dvoma cestami, ktorý si
pre nás vývojári pripravili. Zatiaľ to vyze-
rá tak, že každé povolanie bude mať na
výber medzi „support“ stromom a „dps“
stromom. Ako už určite mnohí z angličti-
ny preložili správne, slovo „support“ zna-
mená podpora. A práve okolo tejto čin-
nosti sa bude točiť vaša aktivita v skupine
hráčov. Či to bude liečenie alebo zlepšo-
vanie atribútov v koži Jedi Consulara,
azda snaženie sa o udržanie pozornosti
silného nepriateľa na vašom charaktery a
tým chrániť ostatných členov skupiny s
pomocou napríklad Sith Warriora.

„Dps“ (Áno, zvláštna terminológia je sú-
časťou týchto hier :) pre objasnenie zna-
mená – damage per second, z čoho sa dá
správne dedukovať funkcia tejto cesty.
Vašou úlohou bude zničiť/zabiť nepriateľa
čo najrýchlejšie a samozrejme robiť to
čo najbezpečnejšie, čiže pri tom nezom-
rieť.

Netreba zabudnúť na samostatnú gala-
xiu. Ako ju preniesť dostatočne rozsiahlu,
aby nerobila hanbu svetu Star Wars, ale
zároveň ju spraviť aj dostupnou? Samot-

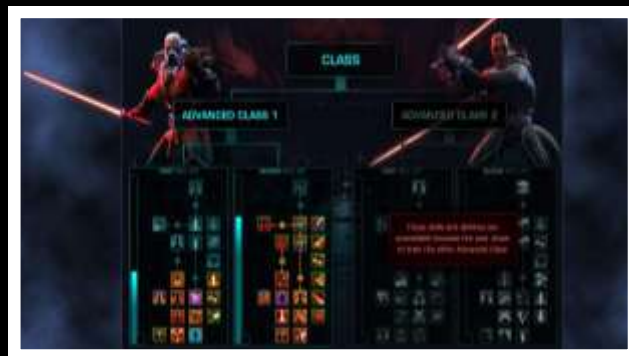
ná hra sa bude teda odohrávať na 16
rôznych planétach, zmienim napríklad
starý-známy Coruscant a Tatooine . Štyri
búdu začiatkové svety, kde sa začínajú
dobrodružstva všetkých povolání. Štrnásť
zvyšných planét, bude slúžiť ako miesto,
pre rozvíjanie vášho príbehu a teda aj
levelovanie vášho charakteru. Pri ma-
pách je jedným z hlavným merítkom, ich
veľkosť. A tuto treba zdvihnúť varovný
prst nad vývojármi. Na tohto ročnej E3
bolo dostupné demo, ktoré obsahovalo
začiatkové planéty a tu mohli novinári
zistiť ako to s tou veľkosťou je. Tieto pla-
néty, respektíve miesta, kam ste mohli
svoj charakter zaviesť, boli vcelku malé.
Je pravda, že ostatné planéty majú byť o
VEĽA väčšie, avšak tie zatiaľ ešte nikto
nevidel a toto vedie k dojmu, že planéty
budú len malé uzavreté lokácie, podobne
ako v Kotore, čo by pre niektorých zna-
menalo neprekusuteľné mínus. Prepra-
va medzi planétami bude možná v novo
oznámených vesmírnych lodiach. Každý
jeden hráč na základe povolania dostane
jednu vesmírnu loď (treba si predstavovať
niečo ako Millennium Falcon Hanna So-
la), ktorú bude moc ovládať, meniť jej
vzhľad a tu budú prebývať spoločníci,
ktorých práve nepoužívate.

PVP alebo player vs. player označuje v
mmo-čkách súboj proti iným hráčom. Na
tohto ročnom E3 boli odhalené Warzo-
nes, čo sú inak nazvané battlegroundy
známe z hier ako World of Warcraft ale-
bo Warhammer Online. Tu budú môcť
hráči súperiť s opačnou frakciou o miesta
záujmu v módoch ako „capture the flag“
alebo klasickým bojom a zdroje získava-
né obsadením určitých lokácií vo Warzo-
ne. Zaujímavú hladinu do týchto súbojov
prinášajú práve spoločníci, ktorí vás mô-

žu nasledovať aj sem.

Na záver už len dodám, že grafika v hre je
na mmo-čko štandardná, svojim vlast-
ným art-stylom a zapracovaním physX,
napríklad do hýbania oblečenia pri pohy-
be postavy neurazí ani neohúri. Mmo-
čko má byť dostupné čo najširšej skupine
ľudí a nie grafický zázrak, toto sa SWTOR-
u darí. Čo už nie je ružová záhrada je
nanešťastie end-game content (Možnosti
pre hráča po dovŕšení maximálneho leve-
lu, napr. Raidy). Každý kto už aspoň nija-
ké mmo-čko hral, vie, že toto je po dob-
rej hrateľnosti druhá najdôležitejšie zlož-
ka hry. Bioware sa o tejto zložke vôbec
nezmieňujú a toto vedie k názoru, že po
dokončení svojho príbehu začnete buď
nové povolanie alebo sa začne nudiť. Ak
sa budú hráči na maximálnej úrovni nu-
diť, prestanú hrať a tým sa stopnú pe-
niažky, ktoré sa kotúľajú najprv do vývoja
nového obsahu a neskôr do údržby ser-
verov. Tiež nepadajú žiadne konkrétne
vyjadrenia o hráčmi oslavovanom „space
combat-e“. Každý kto videl epizódu 3,
určite nezabudol na boj hneď na začiatku
filmu, kde sa Anakin a Obi-Wan snažia
dostať na krížnik generála Grievousa.
Zažiť toto proti skutočným hráčom, po-
prípade v nijakom raide, snažiť sa so sku-
pinou kamarátov dostať a neskôr zničiť
obrovský krížnik zvnútra alebo vyvieť
odtiaľ rukojemníkov by bolo skrátka
úžasné.

Snáď tieto mátajúce predstavy Bioware
skôr či neskôr rozoženie novými informá-
ciami. Ja dúfam, že som vás týmto člán-
kom neunudil/neuspal a ak vás táto hra
aspoň trochu zaujala, skúste zísť na
swtor.com a a prihlásiť sa do bety, ešte
stále nezačala. Vidíme sa on-line na jar
2011. Jendy



UŽÍVATEĽSKÉ REBRÍČKY HIER ROKU 2010

Lordhagen8 (PC)

Rok 2010 bol čo sa týka hier skutočne bohatý. Dočkali sme sa rôznych pokračovaní, no uchytili sa aj nové značky. Na svoje si prišli všetci hráči, či už fanúšikovia akcií, stratégií alebo RPG. A keďže sa už rok 2010 pomaly, ale isto blíži ku koncu, rozhodol som sa vybrať to najlepšie, čo mohlo hráča v tomto roku stretnúť.

Najlepšia FPS (First Person Shooter) hra: Alien vs. Predator, Battlefield: Bad Company 2, Bioshock 2, Call of Duty: Black Ops, Medal of Honor, Metro 2033, Singularity

Vítazom sa stáva: Metro 2033

Najlepšia Stratégia: Civilization V, Command & Conquer 4: Tiberian Twilight, Napoleon: Total War, R.U.S.E., Settlers 7, Starcraft II: Wings of Liberty

Vítazom sa stáva: Starcraft II: Wings of Liberty

Najlepšia RPG: Alpha Protocol, Drakensang: The River of Time, Fallout New Vegas, Gothic 4, Mass Effect 2, Two Worlds 2

Vítazom sa stáva: Mass Effect 2

Najlepšia Adventúra: Amnesia: The Dark Descent, Posel Smrti 2, Runaway: A Twist of Fate, The Whispered World

Vítazom sa stáva: Amnesia: The Dark Descent

Najlepšia Akčná Adventúra: Assassin's Creed 2, Darksiders, Dead Rising 2, Just Cause 2, Mafia 2, Prince of Persia: The Forgotten Sands

Vítazom sa stáva: Assassin's Creed 2

Najlepší Racing: Blur, Formula 1 2010, Need for Speed: Hot Pursuit, Split Second, WRC Championship

Vítazom sa stáva: Need for Speed: Hot Pursuit

Najlepšia Akčná hra: Lara Croft and the Guardian of Light, Lost Planet 2, Splinter Cell: Conviction, Transformers: War for Cybertron

Vítazom sa stáva: Lara Croft and the Guardian of Light

Ďalšie kategórie:

Štúdio roka: Blizzard Entertainment

Najlepšia Grafika: Metro 2033

Najlepší Soundtrack: Mass Effect 2

Najlepší Dabing: Martin Sheen ako Illusive Man

Najlepší Multiplayer: Starcraft 2: Wings of Liberty

Najhoršia Optimalizácia: Call of Duty: Black Ops

Najväčšie Sklamanie: Kane & Lynch 2: Dog Days

Markus Fenix (PC)

Rok 2010 bol plný očakávaných hier, z ktorých niektoré naplnili očakávania, iné sklamali a niektoré neočakávané tituly ukázali, že majú tiež veľkú dávku kvality. Ja som sa rozhodol, že vám ukážem, ako tieto hry obstáli v mojom osobnom hodnotení.

NAJLEPŠIA VOJNOVÁ FPS: Battlefield Bad Company 2, Medal of Honor, Call of Duty: Black Ops

Vítaz Battlefield: Bad Company 2

NAJLEPŠIA FPS(OSTATNÉ): Stalker: Call of Pripjat, Metro 2033, Bioshock 2

Vítaz Metro 2033

NAJLEPŠIA RPG: Two Worlds II, Mass Effect 2, Fallout: New Vegas

Vítaz Mass Effect 2

NAJLEPŠIA AKČNÁ ADVENTÚRA: Darksiders, Splinter Cell: Conviction, Just Cause II, Mafia II, Assassins Creed 2

Vítaz Assassins Creed 2

NAJLEPŠÍ RACING: Need for Speed Hot Pursuit, Split Second, F1 2010

Vítaz F1 2010

NAJLEPŠIA ŠPORTOVÁ HRA: FIFA 11 NBA 2K11

Vítaz NBA 2K11

NAJLEPŠIA STRATÉGIA: Civilization V, Napoleon: Total War, Starcraft II

Vítaz Napoleon: Total War

ĎALŠIE KATEGÓRIE

NAJLEPŠÍ MULTIPLAYER: Battlefield: Bad Company 2

PREKVAPENIE ROKA: Darksiders

SKLAMANIE ROKA: Star Wars: The Force Unleashed II

NAJLEPŠIE DLC: Mass Effect II: Lair of the Shadow Broker

ŠTÚDIO ROKA: DICE

NAJLEPŠIA GRAFIKA: Metro 2033

NAJLEPŠÍ PRÍBEH: Mass Effect 2

NAJLEPŠIA ATMOSFÉRA: Metro 2033

NAJLEPŠIE OST: Mass Effect 2

MUŽSKÝ DABING: Liam Ó Brein ako War

ŽENSKÝ DABING: Yvonne Strahovski ako Miranda Lawson

HRA ROKA 2010: MASS EFFECT 2



Terzeus (PC, Xbox360, PS3)

Rok sa s rokom zišiel a ďalší prichádza. Je, samozrejme, ešte pred nami december, ale keďže sa už nič výrazné neočakáva a všetky videoherné tituly, ktoré mali ambície dostať sa najvyššie, sa už ukázali, je načase zosumarizovať to najlepšie, čo sme si za rok mohli zahrať. Ktoré tituly boli najlepšie? Ktorá hra si zaslúži titul Hra roka 2010?

Musíme uznať, že rok bol neuveriteľne hojný a to nielen na výborné pokračovania, ale aj nové značky, ktoré dúfajme v budúcnosti čaká ešte lepší rozkvet.

10. Alan Wake
9. Heavy Rain
8. Darksiders
7. Just Cause 2
6. Assassins Creed: Brotherhood
5. God Of War III
4. Halo: Reach
3. Starcraft II: Wings Of Liberty
2. Red Dead

1. Mass Effect 2

PC hra roka: Starcraft II: Wings Of Liberty

Xbox 360 hra roka: Mass Effect 2

Playstation 3 hra roka: Heavy Rain

Najlepšia FPS: Halo: Reach

Najlepšia akcia: Alan Wake

Najlepšie RPG: Mass Effect 2

Najlepšia akčná adventúra: Assassins Creed: Brotherhood

Najlepšia adventúra: Amnesia: The Dark Descent

Najlepšia RTS: Starcraft II: Wings Of Liberty

Najlepší Racing: Need For Speed: Hot Pursuit

Najlepšia sekačka/bojovka: God Of War III

Najlepšia MMO: World Of Warcraft: Cataclysm

Štúdio roka: Bioware

Najlepší Multiplayer: Battlefield: Bad Company 2

Najlepší Príbeh: Mass Effect 2

Najlepšie OST: Mass Effect 2

Najlepšie DLC: Mass Effect 2: Lair Of The Shadow Broker
Najlepšie technické spracovanie: Metro 2033

Najhoršia optimalizácia: Call Of Duty: Black Ops

Najväčšie prekvapenie: Darksiders

Najväčšie sklamanie: Mafia II

Najlepší dabing: Martin Sheen ako The Illusive Man

A na záver – na čo sa teším budúci rok najviac zo všetkého?

MASS EFFECT 3



VÝSTAVY



2010

nextGEN EXPO

Digitálno - Lifestylová SHOW KTORÁ ŤA POSADÍ NA ZADOK.

Naše NextGen Expo 2010 sa už skončilo a môžeme skonštatovať úspech akcie. Ľudí bolo viac ako dosť, partneri ponúkli masívnu ponuku hier na zahraniie, my sme rozdali množstvo cien v turnajoch a aj mimo nich, vybrali Miss NextGen Expo (fotky zúčastnených čoskoro uvidíte) a nakoniec rozdali hodnotné ceny v tombole (napríklad Xbox360+Kinect, Kinect, fullHD kamera a ďalšie).

Zo zaujímavostí návštevníci okrem ponuky Kinectov, Xbox360,PC, PS3, PSP, Wii, DS mohli vyskúšať aj 3D plazmu, na ktorej bežala Xbox360 verzia Call of Duty: Black Ops, touchscreenové HP-čko, 3D Asus notebook a veľa ďalšieho.







NEXTGEN EXPO 2010







GALÉRIA



E3 2010







TOMB RAIDER

Podľa nových informácií z článku v magazíne Game Informer bude nová Lara Croftová veľmi sľubná. Survival akčný štýl spojený s RPG upgradmi, otvoreným prostredím ostrova, vylepšovaním zbraní, brutálnymi scénami. Zatiaľ vieme:

- Lara bude mať v hre 21 rokov.
- Titul nie je len herný reboot, ale kompletný reštart značky. Dôsledok toho bude napríklad absencia Lara Croft modelky.
- V titule budú brutálne smrti. Napríklad muž bodne Laru do hrude a následne keď bude mŕtva, jej zavrie oči, iná scéna ukazuje kameň padajúci na jej nohu v pasci predtým ako jej ďalší padne na hlavu. Bude to drsné.
- Crystal Dynamics zatiaľ nehovorí o zbraniach, ale vieme o prítomnosti luku, brokovnice a pištole,
- Hra už nebude mať autotarget, ten nahradí voľné mierenie.
- Hra bude v otvorenom priestore na ostrove, Lara môže ísť, kam chce a prebojovať sa k cieľu akoukoľvek cestou.
- Titul prinesie vývoj Lary ako emocionálne, tak aj gameplayom. Gameplay sa bude postupne upravovať ako bude Lara získavať skúsenosti v prežití v krutých podmienkach. Lara bude nachádzať nové náradie, vybavenie a vylepšovať svoje schopnosti. Rovnako sa budú zlepšovať aj jej atletické zručnosti, čo jej otvorí cestu vpred. Dostane sa cez dovedy neprekonateľné prekážky.
- V hre sú aj kempy, kde bude môcť Lara kombinovať veci, ktoré získala a vytvárať nové vybavenie napríklad luk (teda podobný systém ako pri Dead Rising 2) a rovnako sa tu otvorí prístup k skill systému postavy. Kempy budú slúžiť aj na rýchle prechádzanie medzi lokalitami, aby sa minimalizovali dlhé cesty hore dole.
- Lara bude musieť zbierať jedlo a vodu, aby prežila.
- V hre budú aj ľudia a to ako zo stroskotanej lode, tak aj obyvatelia ostrova. Arty nám naznačujú, že na ostrove budú niečo ako mutanti, zombie mutanti, alebo niečo podobné.

Titul uvidíme budúci rok na PC, Xbox360 a PS3, volať sa bude jednoducho Tomb Raider.





GALÉRIA



Akcóná adventúra / Naughty Dog / PS3





Uncharted 3: Drake's Deception





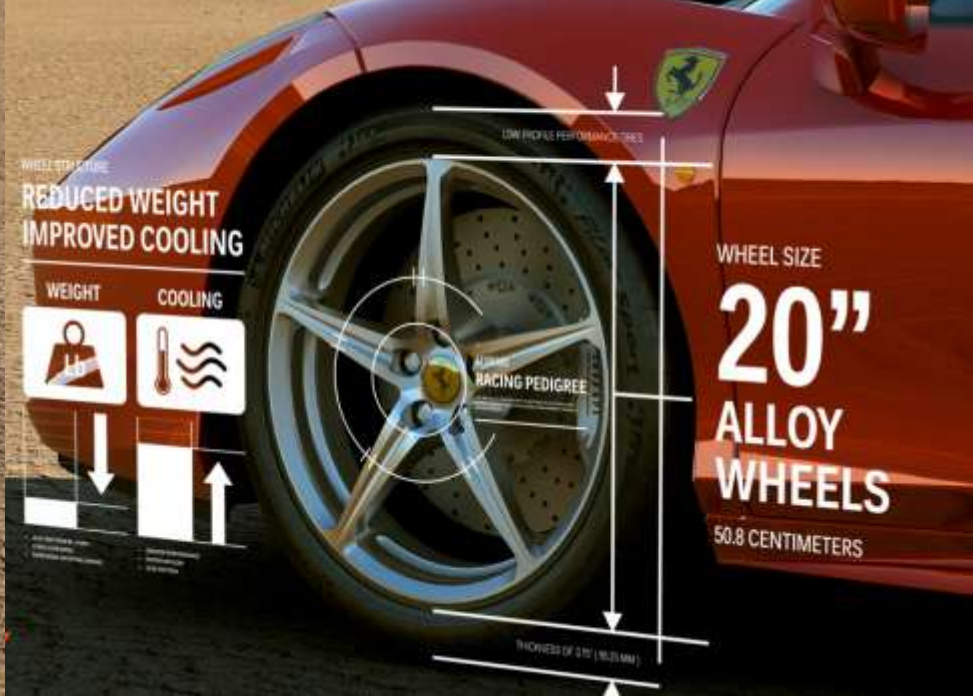
GALÉRIA



Racing / Turn 10 / Xbox360



FORZA MOTORSPORT







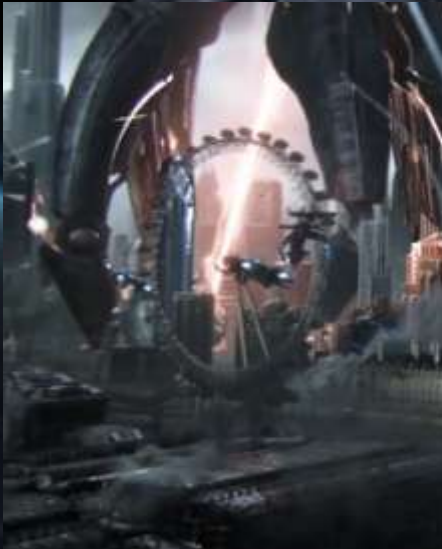
CRYSIS 2



0121 / 069
100% EXTENDED
ARMED
HEALTH
SHIELD

GALÉRIA

Akčná RPG / Bioware / PC, Xbox360, PS3



MASS EFFECT 3

December priniesol ohlásenie tretej časti Mass Effect série. Kaptán Shepard bude mať pred sebou najťažšiu úlohu. Bude musieť zachrániť ZEM.

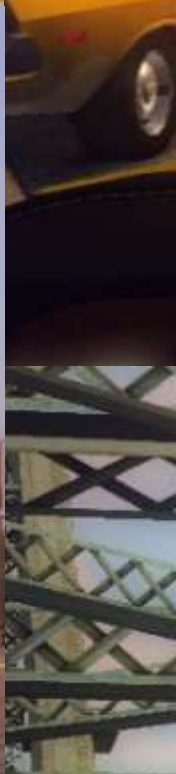






DIABLO III







DRIVER sa vrátil

SAN FRANCISCO už na neho čaká.





RAGE







DUKE NUKEM si zašiel na striptíz

Gearbox a Take 2 stále s trailerom na Duke Nukem Forever váhajú, čakajú a my si zatiaľ môžeme len pozerať nové arty a cenzúrovanú striptízovú scénu.

Hra okrem striptízu bude obsahovať aj masívnu kampaň, ktorá bude podľa vyhlásení Gearboxu 3x dlhšia ako kampaň v COD. Teda podľa obtiažnosti buď mysleli 3x4 hodiny, alebo 3x6 hodín. Vychádza to na 12 až 18 hodín, čo je pozitívne aj pri najnižšom čísle. Duke Nukem má v tomto tú výhodu, že vývoj začal pred 12 rokmi, kedy sa autori snažili priniesť v kampani čo najviac, nie čo najmenej.

Momentálne sa vydanie hry odhaduje na 1. apríla 2011.







DEVIL MAY CRY

Dante sa vracia v reštarte série



GALÉRIA



Akcia / Epic / Xbox360



GEARS



OF WAR 3





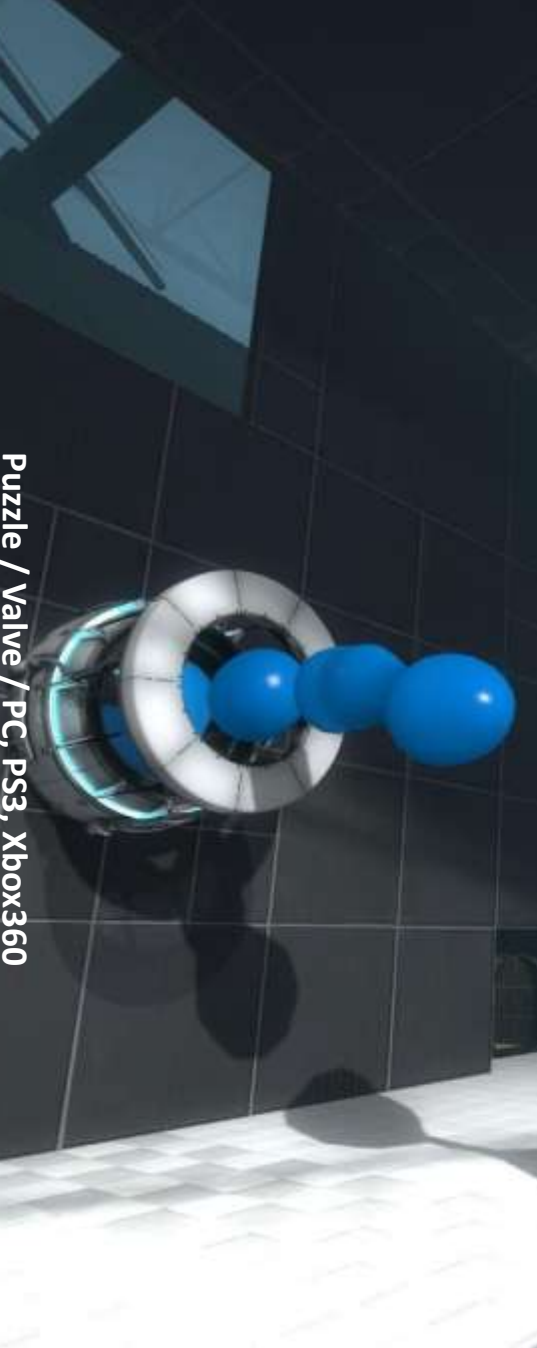


BATMAN ARKHAM CITY





PORTAL 2









GALÉRIA



KILLZONE



Akčná / Guerrilla / PS3





WI





ONLINE HRY DEMÁ



Truck Launch Maniac

Skáčte s monster truckom čo najďalej a kupujte upgrady



Blossics 2

Odhodte všetky kocky z plošiny.



Pink Archer

Strieľajte s ružovým lukostrelcom.



Blossics 2 - Level Pack

Zbúrajte konštrukcie



The Champions 3D

Futbalový šampionát v 3D. Hra za Slovensko nechýba.



Tractors Power

Jazdite na traktore cez rozmanité prostredia



Jokey Archer

Strieľajte s lukom na rôzne ciele.



Mountain Rescue Driver

Jazdite so snežným záchranným vozidlom



Ultimate Douchebag Workout

Vytrénujte sa v posilňovni.



Aequilibrium

Odstráňte objekty a udržte rovnováhu.



Split Second

Demo na aktuálnu racingovku Split Second vám ukáže čo je to rýchlosť a čo sú to explózie



Just Cause 2

Ak nemáte radi Steam, už je k dispozícii aj samostatné demo na stiahnutie. Umožní vám hrať v púštnej oblasti.



UK Truck Simulator

SCS software prechádza z Európy čisto do UK a ponúka simuláciu kamiónov v tejto krajine

PLNÉ HRY



Command & Conquer Tiberian Sun + Firestorm

Prinášame vám ďalšiu exkluzívnu stratégiu úplne zdarma. Vychutnajte si jedinečný C&C: Tiberian Sun aj s datadiskom Firestorm !



Bikez 2

Ste motorkárom v nebezpečnom meste a musíte plniť misie, ktoré vám zadajú rôzne individua v oblasti



Marvel Super Heroes

Vydarená bojovka so známymi hrdinami Marvel komiksu. Funguje na MUGEN engine a obsahuje množstvo postáv a herných módov



Truck Racing by Renault Trucks

Nové preteky ťahačov od Renaultu. 4 trate, 16 vozidiel na trati, online rebríčky, upravovanie vozidla na vás čakajú. Zadar-



Mario Lemmings

Vydarená kombinácia osvedčených titulov. V každej úrovni musíte previesť všetkých Mariov k východu a prekážky prekonávané



Alien Arena 2010

Najnovšia verzia retro sci-fi FPS, zameranej na deathmatch, ktorá ponúka 5 nových úrovní, vylepšenie tieňov a rendering,

VIDEÁ ROKA 2010



Crysis 2 - The Wall

Sinatra o takomto New Yorku vo svojej nesmrteľnej sklabe určite nespieval. Vykročte od múru nárekov smerom do náruče nového nepriateľa terorizujúceho Veľké jablko vo fantastickom traileri



StarCraft II - Ghosts of the Past

Závan minulosti, spomienky na dávne časy a zimomriavky vyvoláva fantastický trailer od majstrov renderovaných filmov.



Call of Duty: Black Ops launch trailer

Vydanie Black Ops sa blíži a Activision nám ponúka finálny lanuch trailer zhrnajúci ponuku v hre



World of Warcraft: Cataclysm - Intro

Renderované intro z prichádzajúcej expanzie pre World of Warcraft



Crysis 2: Be The Weapon

Na bojisku budúcnosti je Nanosuit vaša zbraň. Vy ste zbraň.



Mass Effect 2 - Launch

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



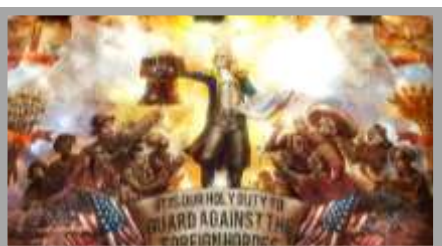
Fallout: New Vegas - Teaser

Teaser na prichádzajúce pokračovanie Falloutu ukazuje svoj dátum - je ním jeseň 2010



Medal Of Honor - Leave A Message (CZ)

Emotívnym trailerom sa nám znovu približuje Medal of Honor, ktorý vyjde už 15.



Bioshock Infinite - Gameplay

10 minútová ukážka gameplayu z tretieho Bioshocku nám predstaví vzdušné mesto.



Deus Ex: Human Revolution

Premiérový trailer na Deus Ex Human Revolution, nové pokračovanie sci-fi RPG série.

