SECTOR

HERNÝ MAGAZÍN

02/2010

RECENZIE

HEAVY *RAIN*

ALIENS VS PREDATOR, BIOSHOCK 2, DANTE'S INFERNO, NAPOLEON TOTAL WAR, BAYONETTA MARIO & LUIGI: BIS, DARKSIDERS

ČLÁNKY

STAR TREK: ONLINE MMO, ČITATEĽSKÁ HRA ROKA 2009 ■ INTERVIEW: DAVID CAGE ■ COMMAND AND CONQUER 4: TIBERIAN TWILIGHT ■ HRY VS FILMY

NOVINKY

- LA NOIRE DETAILY
- FALLOUT: NEW VEGAS
- METRO 2033 PRICHÁDZA

Úvodník

Len dve slová stačili na to, by sa o tom rozprávalo prakticky celý predchádzajúci mesiac. Zdá sa, že emócie a láska ešte nepovedali svoje posledné slovo. Od svojho začiatku bola hra Heavy Rain odsúdená k neúspechu kvôli svojej inakosti a práve kvôli nej sa dostala na titulku februárového čísla a práve kvôli nej nás dostala do kolien.

Je absolútne jedno, akú máte skúsenosť s hrami, cítiť lásku, hnev, nenávisť, odpor, strach dokáže bez rozdielu každý. Heavy Rain je emočným katalizátorom, ktorý s vami manipuluje doteraz nevídaným spôsobom. Vy nehráte za postavy, ale prežívate ich životy.

Heavy Rain sú dve slová a vplyv tohto interkatívneho trileru ďaleko presahuje hranice herného média. Pravda, spája sa s filmovou produkciou , ale to nie je to, o čom som chcel hovoriť. Kvôli Heavy Rain sme šli až do Paríža, mesta, ktoré nás privítalo atmosférou vystrihnutou presne ako z hry. Špinavé ulice, ošarpané fasády, upršané ráno a k tomu skvelá akcia a stretnutie s hercami a tvorcom hry , s ktorými sme priniesli rozhovory.

V neposlednom rade je Heavy Rain pripisovaný nedostatok krabíc v obchodoch, predajný úspech v Japonsku a spomína sa aj s pliagou s prestupným rokom, ktorá znemožnila na jeden deň majiteľom korektne využívať starší model PS3.

Sú to len dve slová, ale ich moc je veľká.

SpaceJunker

Obsah

Články:

- Star Trek Online (dojmy)
- Fable III (dojmy)
- Command & Conquer 4: Tiberian Twilight (dojmy)
- Dante's Inferno (recenzia)
- Napoleon: Total War (recenzia)
- Aliens vs Predator (recenzia)
- Darksiders (recenzia)
- Bioshock 2 (recenzia)
- Mario & Luigi: Bowser's Inside Story (recenzia)
- Heavy Rain (recenzia)
- Bayonetta (recenzia)
- Hry vs filmy (téma)
- Čitateľská hra roka 2009 (téma)
- Interview: David Cage

Novinky:

- Diablo III a žeravé obrázky
- Top 5 najpredávanejších hier roku 2009
- Fallout: Vegas ponúka podrobnosti
- LA Noire - detaily z preview
- Najlepšie mody roku 2009
- Ghost Recon: Future Soldier ohlásený
- Crysis mapa s hi-end benchmarkom
- Alan Wake v temnote
- Zhrnutie Xboxového X10 eventu
- Windows Phone 7 s Avatarom
- Prvé DX11 zábery na Metro 2033
- Medal of Honor ponúka zábery
- Civilization 5 s novým štýlom
- Univerzálny USB streaming
- Battlefield detaily enginu a gameplay
- Just Cause 2 s DX10 minimom?
- Co-op kampaň pre Army of Two: The 40th Day
- Tunnelers prvé ingame obrázky
- Prekombinovaný Metroid Other M

V skratke:

- Uncharted 2 vs Mass Effect 2
- IGN vybralo najlepšie hry dekády
- Mafia II - žiadne mesto sa naň nebude chytať

Články užívateľov:

- Moderné hry
- Black Mirror 2 (Posel Smrti 2)

Články

dojmy Star Trek Online

platforma PC
napísal uni

Už to vypuklo. Univerzum, populárne predovšetkým vďaka filmom a seriálom, ktoré už roky vídame na televíznych obrazovkách, vstupuje do hry. Do online hry, ktorá pozýva aj vás, aby ste sa stali plnohodnotným členom virtuálneho sveta Star Trek. Na precízne zhodnotenie kvalít tohoto titulu je priskoro, ale na zoznámenie sa s ním najvyšší čas.

Bol som vyslaný z planéty SECTOR, aby som sa stretol s obyvateľmi nového online sveta. Bez mučenia priznávam, že nie som žeravým fanúšikom seriálov Star Trek, hoci filmy ma celkom zaujali. Od hry som si veľa nesľuboval, ale napokon si ma získala, aj napriek určitej apatii voči jej predlohe. V poslednom období sa urodilo niekoľko MMORPG, avšak všetky zúfalo priemerné. Vrátane prehypovaného Aionu. **Star Trek Online** vo mne po dlhom čase opäť prebudil záujem o tento žáner a úvodné hodiny hrania som si naozaj vychutnal.

V hre sa môžete pripojiť k Federácii, alebo Klingonom. V testovacej verzii sa ponúkla prvá možnosť a následne voľba odvetvia pre vášho hrdinu. Na rozdiel od iných titulov, v Star Treku nezačínate ako bezvýznamná nula, ale ako dôstojník a určíte, či ste expertom v inžinierstve, vede alebo taktike. Netreba zdôrazňovať, že na základe voľby sa bude vaša postava rozvíjať určeným smerom a získa špecifické schopnosti. Inžinier sa sústredí na mechanické záležitosti a výrazne sa osvedčí hlavne na lodi. Opravy, podporné generátory, ochranné štíty, to je jeho parketa. Vedec doliečuje zranených členov tímu a oslabuje nepriateľov. V boji sa najlepšie preukáže taktický veliteľ. Po výbere kariéry nasleduje voľba rasy, od ľudí až po Vulcanov, každá s určitým bonusom, ku ktorému pridáte ešte ďalšie dve črty. Jedná sa o pasívne vlastnosti, ktoré vás zvýhodnia vo vybranej oblasti, či už v boji, pri špionáži alebo pri manipulácii s loďou.

Hneď, ako si vyskúšate svoj štýlový Star Trek kostým, napochodujete do pracovne veliteľa, ktorý vás bez okolkov posiela do akcie. Borgovia útočia, nie je čas na zbytočné otázky. Treba jednať. Váš hrdina je teleportovaný na palubu ohrozenej lode. Tam sa zoznámite so základnými činnosťami a funkciami a trochu si aj zabojujete. Používanie počítačov a komunikácia s inými postavami sú riešené veľmi prakticky a jednoducho. Keď sa priblížite k niekomu, s kým sa dá prehodiť pár slov, alebo k použiteľnému zariadeniu, obvykle sa vám samo od seba ukáže menu s voľbami. Prípadne ho označíte myšou. Vy už len potvrdíte úkon. V prípade, že je nablízku viac postáv, zvolíte, s kým chcete debatovať. Použiteľné a úlohové predmety obvykle blikajú, takže rýchlo pochopíte, aký má byť ďalší krok. Počas boja stačí označiť cieľ a už do neho „šijete“. Viac zábavy zaručí používanie zručností. Základy boja sa nelíšia od systému v iných MMORPG, ale už v úvode môžete vycítiť viac taktických prvkov. O niečo neskôr sa vám to len potvrdí - boje sa stávajú zaujímavejšími a odkrývajú atraktívne možnosti. Každá zbraň má nielen iné poškodenie a fungovanie, ale aj rôzne režimy použitia. Napríklad tradičná strela, precízne zameriavanie a úder zbraňou, keď je súper na dosah, prípadne s doplnkovou schopnosťou, napríklad odkopnutím. Môžete robiť kotrmelce a úhybné manévre. Pri použití každého predmetu sa na obrazovke zobrazia patričné režimy. Nové bojové možnosti poskytne hoci aj oblek, ktorý môže okrem ochrany doliečovať postavu, alebo vám umožní vytvoriť mínové pole. Výbavu skladujete v inventári a čo používate, je na makete hrdinu. Rôzne predmety zaručia variabilitu aktívnych a pasívnych schopností a výdrž. A to už na nízkych leveloch.

Nový rozmer do boja vnesú boje v tíme. A teraz nie je reč o živých hráčoch, hoci samozrejme s nimi je to ešte zaujímavejšie. Ste veliteľom a ako taký si môžete zostaviť vlastnú posádku, ktorú tvoria podriadení dôstojníci. Tí vás ochotne sprevádzajú v boji na planétach a môžete viesť koordinované útoky. Ale predovšetkým sa ich schopnosti uplatnia na palube vašej lode.Na vesmírnu loď si nechodíte len oddýchnuť, je plne pod vašou kontrolou. Budete ju navigovať, ovládať jej pohyb a zbrane. Môžete ju vylepšovať, meniť dizajn, najímať posádku. Zatiaľ čo pobyt na povrchu planét a v pozemných sektoroch je viac-menej tradičnou RPG, v otvorenom vesmíre má hra formu stratégie, pritom však využívate rovnaké ovládanie a platia podobné princípy. Takže sa opäť rýchlo zorientujete. Ak treba zachrániť posádku kolabujúceho raketoplánu, stačí sa priblížiť. Objaví sa možnosť teleportu posádky na palubu. Potvrdíte a je vykonané! Vo vesmírnych bojoch riadite rýchlosť a smer lode v 3D priestore. Uľahčia vám to navigačné body a popisy plavidiel. Loď sa dá presúvať aj s použitím vesmírnej mapy so zakreslenými planétami a zónami.

Útočíte označením cieľa, určujete používanie zbraní, laserov, torpéd a tiež koordinujete ochranné štíty. Efekt útokov a manévrovania ovplyvňujú pasívne aj aktívne zručnosti vašich oficierov na mostíku, ktoré podľa uváženia aplikujete.

Pri zvýšení levelu hrdinu dostanete body na vylepšenie a zadováženie schopností určených pre vaše povolanie. Hrdina môže získať päť hodností od poručíka až po admirála. Každá má desať úrovní, celkovo ich je teda päťdesiat a s každou sa sprístupnia nové schopnosti. Lenže levely získavajú aj vaši dôstojníci na mostíku. Takisto im vyberáte výstroj, ktorú používajú a zručnosti prináležiace ich zameraniu. Dôstojníkov povyšujete vy, ale logicky musia mať vždy nižšiu hodnosť ako hlavný hrdina, ktorý im velí. Sú efektnejší na vyšších stupňoch a môžete ich osobne vytrénovať, ale len ak majú rovnaké zameranie ako vy. Čiže ak ste vedec, nemôžete školiť inžiniera a podobne.

Základné princípy hry si osvojíte behom hodiny-dvoch a to ako RPG zložku tak aj strategickú časť. A pritom hra má svoju hĺbku a úlohy nie sú len o prostoduchom zabíjaní množstva nepriateľov. Chvíľami som mal dojem, akoby som hral osvedčené RPG od BioWare. Neprekážalo by mi, keby SW: The Old Republic vyzerala podobne. Po tréningovom úvode sa zoznámite s ďalšími súčasťami hry, ale ani tých sa netreba obávať. Nákup u obchodníkov, hľadanie NPC postáv na základni pomocou mapy a prijímanie úloh si bez problémov osvojíte. Stačí sa rozprávať a poobzerať okolo seba a budete mať čo robiť. Či už sa vydáte na pomoc tam, odkiaľ sa ozýva zúfalé SOS, alebo absolvujete letecké patroly po sektoroch, kde sa určite niečo zomelie. Graficky je Star Trek Online na tom veľmi slušne, hoci nemôžeme hovoriť o špičkovom vzhľade. Lokality sú vierohodné, efekty kvalitné, modely postáv a lodí na úrovni. Len ozvučenia je škoda. Je chabé, pri rozhovoroch by si to žiadalo, aby NPC s vami prehodili aspoň pár nadabovaných slov, alebo prinajmenšom úvodnú repliku. Žiadne vážnejšie výhrady však po prvej návšteve Star Treku nemám a môj dojem je veľmi dobrý.

Star Trek Online sa zamiešal medzi početné MMORPG a v tvrdej konkurencii to nebude mať ľahké. Avšak má všetky predpoklady na to, aby uspel, roky sa úspešne rozvíjal a vítal hrania chtivých návštevníkov. Ak nemáte výhrady voči online svetom, zvlášť futuristickým, ak chcete MMORPG, ktorá sa vymyká bežnej rutine, práve ste ju našli.

dojmy Fable III

platforma Xbox360

napísal je2ry

Fable 3 bude bez pochýb jedným z najväčších predajných trhákov týchto Vianoc. Peter Molyneux jednoducho vie robiť hry, ktoré ulahodia všetkým – drsným profíkom i úplným začiatočníkom. Od tretieho pokračovania série Fable sa očakáva všeličo, zmeny vo vývoji postavy, upravený režim interakcie s okolitým svetom a možno aj podpora Natalu.

Ako to naozaj v Albione bude vyzerať prezradila prezentácia hry na X10.Albion sa zmenil. Miesto krásnej, rozprávkovej a takmer idylickej krajiny sa z kráľovstva stala temná, smogom zahalená industriálna mocnosť. Žoviálnych, veselých a priateľských ľudí v uliciach nahradili zlodeji, špinaví povaľači a žobráci. Vo všadeprítomných továrňach a manufaktúrach pracuje väčšina obyvateľstva, vrátane päťročných detí. A práve jedno z týchto obyčajných detí je potomkom kráľov z Fable 2, teda váš syn alebo dcéra. Začiatok hry umožní naimportovať uloženú pozíciu a v závislosti od toho sa zmenia iba niektoré minoritné drobnosti, nováčikovia v Albione tak o veľa neprídu.Prvá polovica hry sa ponesie v znamení dokazovania svojho urodzeného pôvodu a pokusov o zmenu mocenského systému. Revolúciu je priam cítiť vo vzduchu a buričské hlasy sa ozývajú z každej strany. Tak prečo to nevyužiť? Lenže na rozdiel od našich politikov budete vyzývaní k tomu, aby ste splnili, čo ste v minulosti sľúbili. Podporovala vás skupina občanov len preto, že ste podpísali dohodu o tom, ako niektoré priemyselné budovy po svojom korunovaní premeníte na školy? Tá istá skupina sa bude splnenia dohody domáhať, dokonca pred vás predstúpi a pripomenie vám vaše skutky podpísanými dohodami. Čo spravíte? Vykašlete sa na nich, alebo dodržíte svoje kráľovské slovo?

Zásadnou zmenou v nových príbehoch z Albionu bude interakcia z okolím. Tá sa preorientuje na „dotyky“, ktoré by podľa Molyneuxa mali ešte viac vtiahnuť hráča do virtuálneho sveta. Zatiaľ sa hovorí iba o „dotýkaní“ pomocou gamepadu, ale my stále dúfame, že takáto ideálna príležitosť jednoducho nemôže obísť ani Natal. Na druhej strane sa Molyneux pred nedávnom v istej diskusnej relácii vyjadril úplne jednoznačne – Fable 3 a Natal v jednom tíme spolu hrať nikdy nebudú. No a aby hráči boli úplne zmetení, z X10 dorazili zvesti, že hoci novinka bude primárne robená pre klasický ovládač, istá podpora Natalu chýbať nebude. Tak si vyberte.

„Touch“ mechaniku vysvetlíme na príklade: manželka dostane hysterický záchvat, lebo vaše dieťa sa niekde stratilo. Vy, ako správny otec rodiny, sa dieťa rozhodnete nájsť. Dáte príkaz psovi a ten pomocou pachovej stopy dieťa objaví za domom, ako sa bezpečne hrá s kamarátmi. Áno, najlepší priateľ človeka je späť, aj keď o jeho ďalších funkciách sa toho zatiaľ veľa nevie. Keď dieťa nájdete, môžete ho „dotykom“ vytrestať, alebo naopak chytiť do náruče a poriadne od radosti vystískať.S dotykovou mechanikou je úzko spojená aj zásadne vylepšená AI. Dieťa, ktoré zoberiete za ruku do krčmy, keď budete mať chuť na trochu zábavy, okomentuje vaše činy slovami: „Tatko, ale mamičke si sľúbil, že do krčmy viac nepôjdeš.“

Alebo ďalší prípad. Na ulici nájdete žobráka a vyzvete ho, aby šiel s vami. Ten, dúfajúc v teplý obed od neznámeho dobrodinca, vás veľmi rád poslúchne. Lenže vy miesto do hostinca zamierite do industriálnej štvrte a žobrák začne šípiť podvod. Najprv začne spomaľovať, potom panikáriť, aby sa nakoniec pokúsil z vášho zovretia vyslobodiť a uniknúť do bezpečia.Počas prezentácie sa samozrejme nezabudlo ani na boje, ktoré budú neoddeliteľnou súčasťou tretej návštevy v Albione. Súboje odprezentované v jednom dungeone naznačujú, že jaskyne budú oveľa väčšie ako vo Fable 2 a že aj v bojových prostrediach bude dôraz kladený na interakciu s prostredím i postavami. Okrem toho môže zaujať fakt, že postavy by mali používať zbrane proporčne rozumnej veľkosti k ich vlastnému telu.

Krehká žienka bude menej úspešná pri používaní obrovského kyjaku, než s dvoma rýchlymi dýkami.Tým sa otvorila ďalšia téma, zbrane. Molyneux sa vyjadril, že v Lionhead sú „unavení“ neustálym vymýšľaním nových zbraní a preto bude na hráčovi, aký arzenál si vytvorí. Lenže nebol by to jeden z herných dizajnérskych géniov, keby miesto klasického skladania zbraní z viacerých kúskov nenavrhol jednoduchší a zároveň elegantnejší spôsob. Zbrane budú vyzerať podľa toho, na kom ich budete najviac používať. Ak sa zameriate na Hobbov, zbraň sa začne pokrývať pichliačmi. Čím viac ich zabijete, tým budú pichliače väčšie a v boji účinnejšie. Začnete zabíjať nevinných a z meč bude neustále kvapkať krv. Dokonca bolo naznačená, že zbraň sa bude meniť aj podľa vašeho Gamescore!

Postava bude disponovať veľkou škálou finišov, teda krátkych animácii ukončujúcich boje s nepriateľmi. To, ako veľmi brutálne a krvavé tieto animácie budú, závisí od toho, či postavička svojimi činmi ovplyvnila svoj merač „dobroty“ do jednej alebo druhej strany.

Rovnaký princíp zmeny na základe používania by mal platiť aj v prípade brnení a aj tu máme čakať zmenu – odbudnú menu s výberom oblečenia a zbraní, pretože podľa tvorcov práve nutnosť používať 2D menu hráčov demotivovala v častejšom prezliekaní.

Pred časom hlava Lionheadu a zároveň Microsoft Game Studios vystrašila fanúšikov tým, že Fable 3 naštve všetkých, ktorí hrali prvé dva diely. Od vtedy sa valila

jedna vlna špekulácií za druhou. Čo také kategorické dizajnér s gameplayom vyviedol? Tých zmien je viac. V prvom rade je úplne zmenený systém levelovania postavy. Už žiadne zbieranie orbov. Sila postavy bude závisieť od počtu uctievateľov. Robte im dobre (v akomkoľvek zmysle) a budú pribúdať, vykašlite sa na nich a ich počet sa zredukuje.Ďalším dôvodom na „naštvanie“ by mohlo byť aj odstránenie niektorých častí HUD. Spomínali sme už zmiznuté ponuky s oblečením, no pripravte sa aj na ďaleko zásadnejšie zmeny. HUD viac nebude zobrazovať ani také elementy ako zdravie hrdinu. Miesto toho po vzore moderných FPS bude v prípade zranenia dochádzať k zmene saturácie farieb a krvavým fľakom pribúdajúcim na obrazovke.

Asi najhoršie by bola prijatá myšlienka o pripravovanej (nepotvrdenej) zmene systému mikrotransakcií. Niektoré nepovinné questy priamo v hre by teoreticky mohli byť napevno prepojené s reálnou menou. Budete chcieť ísť na neďaleký ostrov vyriešiť hádanku? Treba zaplatiť 100 Microsoft bodov za kompu. Začína nám týmto nová vlna dojenia peňazí z hráčov? Keď si k tomu pripočítame fakt, že celý koncept Fable III koncept je postavený na akomsi „epizodickom“ scenári, začína nám tu niečo pekne smrdieť.

Veľký šéf si určite množstvo ďalších zmien a vylepšení (napríklad v coope, ktorý má byť výrazne prepracovaný) nechal pre seba, no týmto tweetom priznal, že zrejme porušil nejaké vnútorné nariadenie, keď v interview spomenul úplne nový kontinent Arora. Žeby sa teda celá hra neodohrávala iba na Albione? Zabudnúť nesmieme ani na dva nové, zatiaľ neprezradené, ale podľa vyjadrení veľmi dôležité herné elementy, ktoré sa sprístupnia až po tom, keď sa stanete kráľom. Možno strategická minihra? Všetko podstatné bude odhalené a všetky otázky zodpovedané už koncom tohto roka.

dojmy C&C 4: Tiberian Twilight

platforma PC
napísal uni

Predstavovať Command & Conquer je ako nosiť vodu do studne. Každý, kto aspoň trochu pričuchol k stratégiám, túto kultovú sériu pozná. Tento rok čakáme nový prírastok a my sme ho už stihli trochu prevetrať. Preliali sme prvú krv a vybojovali úvodné bitky o vzácne tibérium. A ani príval guliek nám nezabránil priniesť vám túto reportáž z prvej línie.

Ak ste mali také šťastie, ako my a stali ste sa súčasťou beta testu, viete, že obsahuje výlučne multiplayer. Už dizajn úvodného menu naznačil, že tento diel tvorcovia spravili naozaj po novom. Na bojisku sa to rýchlo potvrdilo, hoci vhupnutie do konfliktu bez akéhokoľvek tutoriálu bolo trochu šokujúce. Princípy hry sa totiž výrazne zmenili a menší návod by nebol na škodu ani v testovacej verzii. Avšak záchvat paniky netrval dlho, herný systém nového **Command & Conquer 4** je totiž veľmi jednoduchý. Ale pritom premyslený a vôbec nie zlý. Štvorku poňali tvorcovia veľmi akčne a mnohým sa to zapáči. Niektorým ale bude chýbať babranie sa s tibériom, výstavba základne a precízne plánovanie postupu. Tieto faktory sú totiž výrazne v úzadí, tvorcovia ich obmedzili na minimum. Alfou a omegou hry sa stala rýchla produkcia jednotiek a ich okamžité nasadenie do boja.

V úvode si každý hráč vyberie frakciu (GDI alebo NOD) a jednu z troch mobilných báz a umiestni ju na štartovacie pole, kde začína s tímovými kolegami. Po krátkom časovom limite je základňa v teréne a môže doslova kráčať, prípadne lietať po oblasti. Hráči musia obsadiť ložiská roztrúsené po krajine a to prostým priblížením pozemných jednotiek. Pravdaže, ak už miesto neobsadil súper a vtedy si ho treba vybojovať. Ložiská kumulujú body a víťazí družstvo, ktoré prvé dosiahne stanovený počet.

Všetky jednotky sa vyrábajú v mobilných bázach a to aj počas presunu základne. Na povrch však vylezú, až keď sú budovy v pokojovom stave a ustálené na zemi. Na výrobu jednotiek netreba zhŕňať žiadne suroviny, jediným limitovacím faktorom je maximálna kapacita. V závislosti od akosti posíl sa odvíja rýchlosť výroby a väčšie jednotky skôr naplnia stanovený limit.

Produkovať môžete stále, doslova ako na bežiacom páse. Popri tom sa dá aplikovať niekoľko vylepšení a v závislosti od výberu bázy je príležitostne možné postaviť pár obranných budov. Inak sa však nestavajú žiadne stavby, zabudnite na baráky, letiská alebo továrne na tíbérium.

Ak si chcete dožičiť obranné vežičky, alebo bunkre, treba si zvoliť defenzívnu základňu. Tieto objekty môžete stavať v okolí bázy, keď je utáborená, inak produkuje hlavne pechotu a ľahké jednotky. Ich sila spočíva predovšetkým v počte a využívaní bunkrov. Ofenzívna základňa produkuje ťažké bojové stroje vhodné do prvej línie. Napokon podporná základňa ponúka predovšetkým letecké sily. Rozdielny sortiment núti hráčov v tíme, aby spolupracovali. V ideálnom prípade na nepriateľa útočia ťažké pozemné kolosy, nad ktorými poletujú napríklad Orca bombardéry a kontruje im pechota. Netreba prízvukovať, že každá jednotka má určité výhody aj slabiny. Po zničení bázy hráč nie je eliminovaný, len musí chvíľu počkať, aby si vybral novú základňu a môže to byť dokonca iný druh. V teréne sa okrem kľúčových ložísk vyskytujú aj miesta s malým množstvom tibéria. Akoukoľvek pozemnou jednotkou sa dajú preniesť do tímovej zóny a prinášajú užitočné bonusy. Napriek tomu ich v zápale boja nebudete až tak často zbierať. Bude totiž stále rušno, nečakajte oddych od prvej do poslednej minúty hry.

C&C 4 je skutočne rýchly a dynamický, má však aj svoje úskalia. Súvisia hlavne so zvyšovaním úrovní hráčov, ktoré sú permanentné a platia pre všetky nastávajúce zápasy. Za úspechy na bojiskách, bez ohľadu na to, či vyhral, alebo prehral, získava každý hráč skúsenosti a levely. Nová úroveň však neznamená len vyššiu hodnosť a nejaký lacný bonus. Pri každom postupe sa odomkne jedna, alebo viac jednotiek plus nejaké vylepšenia, ktoré sa dajú aplikovať v boji. Je to pre hráčov skvelá motivácia. Avšak na druhej strane to znamená výrazný postih pre menej skúsených hráčov, keď bojujú proti súperom na vyšších úrovniach. Hoci sa môže jednať o rozdiel napríklad len troch-štyroch levelov. Niekedy skrátka môžete robiť čokoľvek, ale takýchto súperov nemáte šancu poraziť, pretože ich jednotky sú niekoľkonásobne silnejšie. Príkladom je zápas, kde sme bojovali v trojčlenných družstvách. Môj tím ovládal takmer všetky ložiská, body utešene pribúdali, súper bol na kolenách. Lenže jeden z protivníkov, s pokročilým levelom, si potichu vyrobil armádu lietajúcich kolosov a on sám zroloval všetky naše základne a obsadil ložiská.

Svojské sú aj opravy inžiniermi, ktorých má každá základňa. Opravujú a doliečujú, to je v poriadku. Lenže keď niekoľko silných jednotiek nie je schopných zničiť jediného súpera len preto, že má za zadkom desať inžinierov, ktorí opravujú rýchlejšie, ako je stroj poškodzovaný, je to čudné. Pripomínam, že keď je nablízku súperova základňa, nestíhate ničiť ani tých inžinierov. V podstate sa teda nehnete z miesta a nemáte šancu preraziť. S touto taktikou a rafinovanosťou hráčov EA zjavne nepočítala.Musím povedať, že prvé hodiny hrania vo mne vzbudili o Command & Conquer 4 veľký záujem. Ten ale začal opadávať, keď som si uvedomil úskalia, ktoré odkryl multiplayer. Ani teraz nespochybňujem atraktívny systém, ktorý bude zaujímavé využívať v singleplayerovej kampani. Vývojári by však mali upraviť niektoré parametre hry a efekt určitých jednotiek, aby dosiahli vyvážený a férový multiplayer.

Pri príležitosti vydania najnovšieho pokračovania stratégie Comand & Conquer bola vypustená plná verzia hry Command & Conquer: Tiberian Sun aj s datadiskom Firestorm. Je to vítané spestrenie, ktoré skráti čakanie na aktuálny prírastok. Zdá sa, že po menej výrazných hrách z posledného obdobia série, nás čaká opäť svieži kúsok v kultovej stratégii. Len niektoré veci rozhodne treba doladiť.

recenzia Dante‘s Inferno

platforma Xbox360, PS3

napísal fendi

Dante nasledoval kríž s klapkami na očiach a uveril biskupovým sľubom, že všetky hriechy budú na križiackej výprave zmyté. Ctihodný pán sa však prepočítal. V hodine dvanástej si pre Danteho prišla smrť, tak isto ako pre jeho lásku Beatrice. Nečakane a zozadu. Zrazu mu však svitla iskra nádeje, pretože Smrť bola slabšia ako on a dúfal, že s jej kosou môže svoju lásku ešte z pekelných ohňov zachrániť. Poslúchol tak radu Smrti, keď mu s posledným výdychom na perách povedala, aby tiahol do pekiel, urobil tak. Dante porazil Smrť a teraz zamrzne aj peklo.

Existuje sedem smrteľných, alebo ak chcete, kapitálnych hriechov. Ide o stavy mysle, okolo ktorých sa celá hriešnosť človeka otáča a sú to slabosti, z ktorých najčastejšie vychádza ďalšie hriešne konanie. Pýcha, lakomstvo, závisť, hnev, smilstvo, obžerstvo a lenivosť. Dante ich splnil do bodky všetky a vyslúžil si tak teplé miestečko v medenom kotlíku v pekle.

Nalejme si hneď na začiatku čistej pekelnej krvi. **Dante's Inferno** je čistý klon God of War aj keď sa nám autori snažia všemožne nahovoriť niečo iné a vedú reči o originalite. Len samotný Dante so svojimi vlajúcimi krvavými obväzmi a pohybmi pripomína Krata viac ako je zdravé. Druhou viditeľnou vlastnosťou s GOW je kosa zubatej, ktorá zasa smelo kopíruje reťaze Olympu. Jediným odlišným znakom je to, že zatiaľ čo Kratos vo svojom ťažení smeruje k Olympu, Dante sa snaží dostať čo najhlbšie do samotného pekla.

Les sebevrahov vyzerá poeticky.

Postupom hlbšie a hlbšie si Dante na svojej púti volí, či sa vydá cestou spásy alebo zatratenia. Za nazbierané duše si zo stromu poznania a upgradov môže zvoliť z týchto ciest. Cesta zatratenia pridáva útočné kombá do kosy, cesta spásy zasa do kríža od Beatrice. Môžete, ba niekedy aj musíte zobrať nejakú vlastnosť z jednej aj druhej strany, pretože kríž funguje ako zbraň na dlhšiu vzdialenosť a kosa len na okolie Danteho. Polovičatosť by ste si však mali odpustiť, pretože potom nikdy nedosiahnete siedmeho vývojového stupňa ani na jednej z týchto ciest.

Stupne sa postupne odomykajú podľa toho ako nakladáte so stratenými dušami, ktoré stretnete. Odpustíte im? Alebo ich radšej vrhnete do večného zatratenia? Voľba je na vás, ako s nimi naložíte. Zatratenie odomkne časť nesvätej cesty, odpustenie časť svätej. Podľa zvolenej cesty sa sprístupnia aj magické útoky ako Cesta spravodlivosti (vlna ľadových kryštálov), Mučeníctvo (Dante obetuje kus zdravia a many, aby spôsobil nepriateľom zranenie), Božské brnenie (obnoví zdravie). Na druhej strane stojí Ovocie sebevrahov (kvázi granát), Otcove hriechy (magický prívesok zaútočí na nepriateľov) alebo Búrka túžby (ničivá aura).

Sám Dante by však túto cestu nezvládol. Jeho sprievodcom je Vergilius, ktorý má vždy pripravené nejaké to povzbudzujúce slovo, viac sa však hodí pekelná beštiálna sila monštier, ktoré dokáže kosou skrotiť. Podmaní si tak ich silu rázneho dupnutia, búšenia hnátmi a pekelný oheň. Skroteniu predchádza quick time event a pokiaľ sa nenájde nikto, kto by vás z netvora zhodil, pribúdajú mŕtve duše ako na bežiacom (a samozrejme pekelne krvavom) páse.

Zabíjanie pekelníkov, nemŕtvych a iných rohatých spestruje nachádzanie skrytých relikvií v podobe skamenených postáv zvierat, ktoré abdikujú po priložení svätého kríža a vydajú tak artefakt ako zvýšenie účinku kosy alebo svätého kríža, zvýšenie odolnosti proti poškodeniu, imunitu proti niektorým druhom útoku, rýchlejšie postavenie po knokaute atď. Dovedna dvadsať týchto relikvií je schopných levelovať z nazbieraných duší až o tri úrovne a zvýšia tak svoju účinnosť až na 30 percent. Naraz však Dante môže používať len dve (neskôr tri) z nich.

Zhruba do polovice hry, čo predstavuje zhruba 4 hodiny na strednej obtiažnosti, som sa výborne bavil, no potom to ide trocha z kopca a hra už neponúka žiadnu novú krv na priliatie do ohňa, len recykluje znova a znova rúčkovanie nad prevismi a otáčanie kolesami. Jediné, čo prilieva, je viac nepriateľov, ktorých však už budete mať zmapovaných, pretože nové druhy tiež veľmi nepribúdajú. Spočiatku sviežo pôsobiace nepokrstené neviniatka s čepeľami a mastná grgajúca a prdiaca tuková hruda to všetko nezachránia. Ako tak sa to snažia zachrániť (ako vždy) súboje s bossmi, ktorí sú celkom nápaditi a cesta k ich deštrukcii občas krkolomná. Zavše spomeňme napríklad Chárona, prievozníka mŕtvych, Kerbera, strážcu brány alebo kráľa Mínosa, ktorý triedi duše a ktorý skončí obzvlášť drastickou smrťou.

Dĺžku hry niekedy nechtiac naťahuje aj nie celkom dobre zvolená kamera, ktorou sa nedá hýbať, pretože GOW. Druhý analóg totiž slúži na uhýbacie manévre. Pri hopsacích častiach sa zorientujete zle v 3D perspektíve a už si opekáte nohy v kotly. Checkpointy síce nie sú ďaleko od seba, no

niekedy treba preskákať na plošiny k ďalšiemu až po urputnej bitke a keď sa nezadarí, tak to je na poldeci borovičky a facku manželke/priateľke (nebojte sa, ona už bude vedieť za čo).

Oproti GOW (ešte raz ju spomeniem a dám si asi aj ja facku) sú o niečo horšie spracované aj kombá, ktoré sa tu nedajú až tak dobre a dlho linkovať dokopy. Novšie spravidla nahrádzajú tie slabšie, ktoré neskôr vypustíte. Zlinkovanie silného-slabého-silného komba, resp. garde tu neexistuje a tak zmiešate akurát silné-slabé, či opačne. Pri vzdušných kombách (veď vy viete v ktorej hre) ste mohli byť vo vzduchu aj pol minúty a linkovať a linkovať, tu je problém vydržať 4 sekundy. Okrem hernej repetitívnosti sa dostaví aj opakovanie grafických častí, ale čo by ste tak v pekle čakali, že? Jednotlivé kruhy však mohli byť predsa len viac odlišné a taktiež pôvodný námet Dante Alighieriho je spracovaný len povrchne a prevzatá z neho len základná premisa.

Aj keď sa v prípade Danteho Inferna jedná o maximálnu kópiu hry God of War (prásk!), ide o kópiu podarenú a pozitívnou správou pre vlastníkov Xboxov môže byť aj to, že konečne majú svojho Krata aj na svojej platforme. Síce nemá takú charizmu a hnev, ale aj to málo sa ráta. Na samotný Olymp síce nedosiahne, no aj takéto zastavenie na pol ceste stačí na kvalitnú rúbanicu. Ak ste niekedy závideli kamarátovi na plejke Krata, Dante ho aspoň čiastočne zaskočí.

Plusy:
+ dve rôzne cesty
+ plagiát GOW
+ súboje s bossmi

Mínusy:
- kamera
- od polovice repetitívne
- horšie spracovaný námet
- kombinácia komb
- vcelku krátke

hodnotenie **7.5**

recenzia Napoleon: Total War

platforma PC
napísal uni

Skloňte 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 strategickej mape 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 velitelia, 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 vstúpite 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 šabľami, 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 počiatočné 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 predošlom titule.

Aj manažment sa pridŕža 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 obranyschopnosti sídla. Pri postupe môže vaše vojská zachvátiť choroba a hladomor a aj v boji sú zjavne oslabené pri nehostinných podmienkach na púšti alebo v drsnej 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 bojisku absurdné chyby. Napríklad niekedy zbytočne štiepi a nezmyselne posiela do útoky 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. Mojich 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 obkľúčili. 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. Zvíťazil 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 zručnosti 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 zoči-voči 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.

Hra v sebe skrýva množstvo menších vylepšení oproti predošlej časti.

Napoleon: Total War pokračuje v úspešnej tradícii a rozhodne nerobí hanbu sérii Total War. Dominuje najmä v online multiplayeri. 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

.

Minimim: CPU 2,3 GHz so SSE2, 1 GB RAM (2 GB Vista, Win 7), 256 MB VGA so shader model 2

Plusy:
+ zapojenie iného hráča do boja v singleplayeri
+ viacero menších vylepšení
+ bohatá ponuka herných režimov, vrátane multiplayerovej kampane+ atraktívny vzhľad a výborná atmosféra

Mínusy:
- AI je na tom dosť zle- málo ďalších hrateľných frakcií
- menšie technické chyby

hodnotenie **8.5**

recenzia Aliens vs Predator

platforma PC, Xbox360, PS3

napísal saver

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.

Všetky 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 ponúkna 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 posvätného miesta a do akcie sú povolaní 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 zameriavaný 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 votrelecku atmosféru.

V kampani predátora preberáte mladého učeníka, 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 mariňákom 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 kamane nie je likvidácia 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, sústredí 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.

Akčné stretnutie s votrelcami.

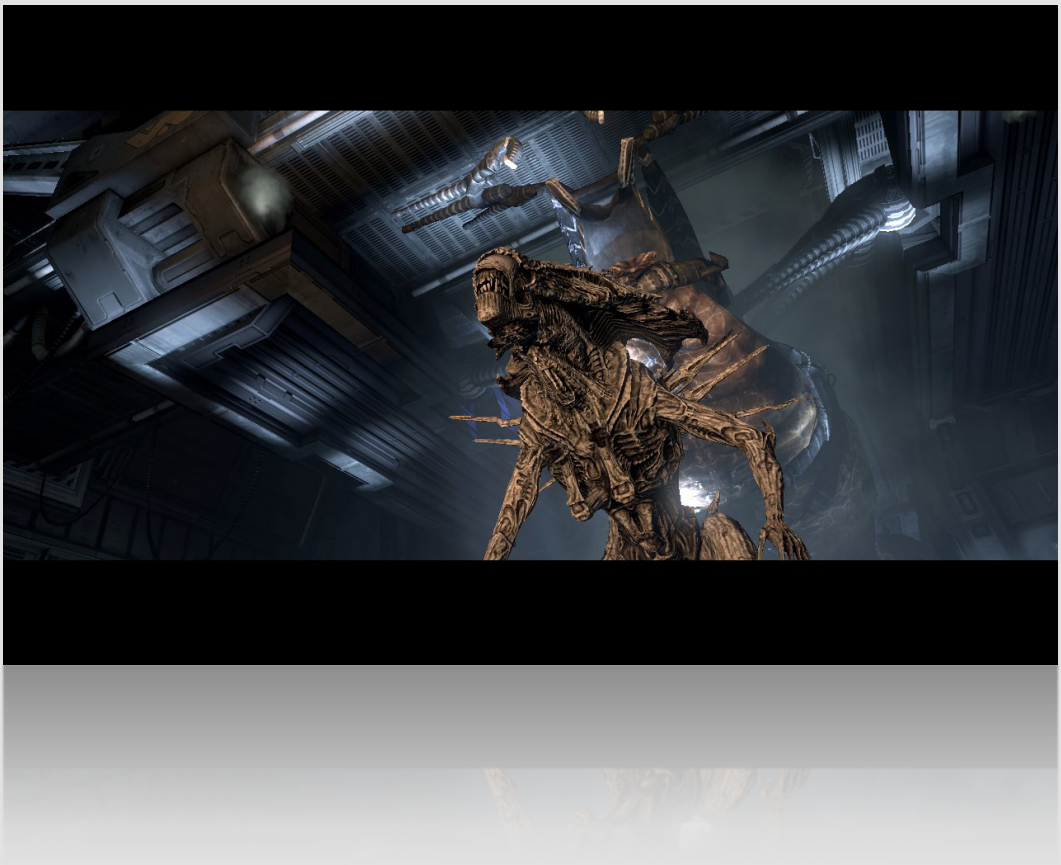
Vytrhávanie chrbtíc, zasádzanie facehuggerov a rozsievanie miliónov nábojov vám zaberie približne 6 - 7 hodín. Za ten čas prejdete šesť rozsiahlych prostredí trikrát, ale vždy inou cestou. Vzhľadom na to, že autori zapracovali skóre systém a sledovanie prechádzania levelov, hra nemusí končiť pri siedmych 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 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 ľubovolnou 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 použite 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 polboda, 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 predátorovi 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 pribrzdená, 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.



Aliena si jednoducho obľúbite.

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 zbrane, 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

Plusy:
+ tri pohľady na bojisko
+ tri úplne odlišné rasy
+ kvalitná grafika (PC verzia)
+ pravá AvP atmosféra
+ kooperačný mód, zábavný multiplayer

Mínusy:
- z kampaní sa dalo vyžmýkať viac
- kampaň za votrelcov je nedotiahnutá, určite jej chýba misia za facehuggera

hodnotenie **8.5**

recenzia Darksiders

platforma PC, Xbox360, PS3

napísal je2ry

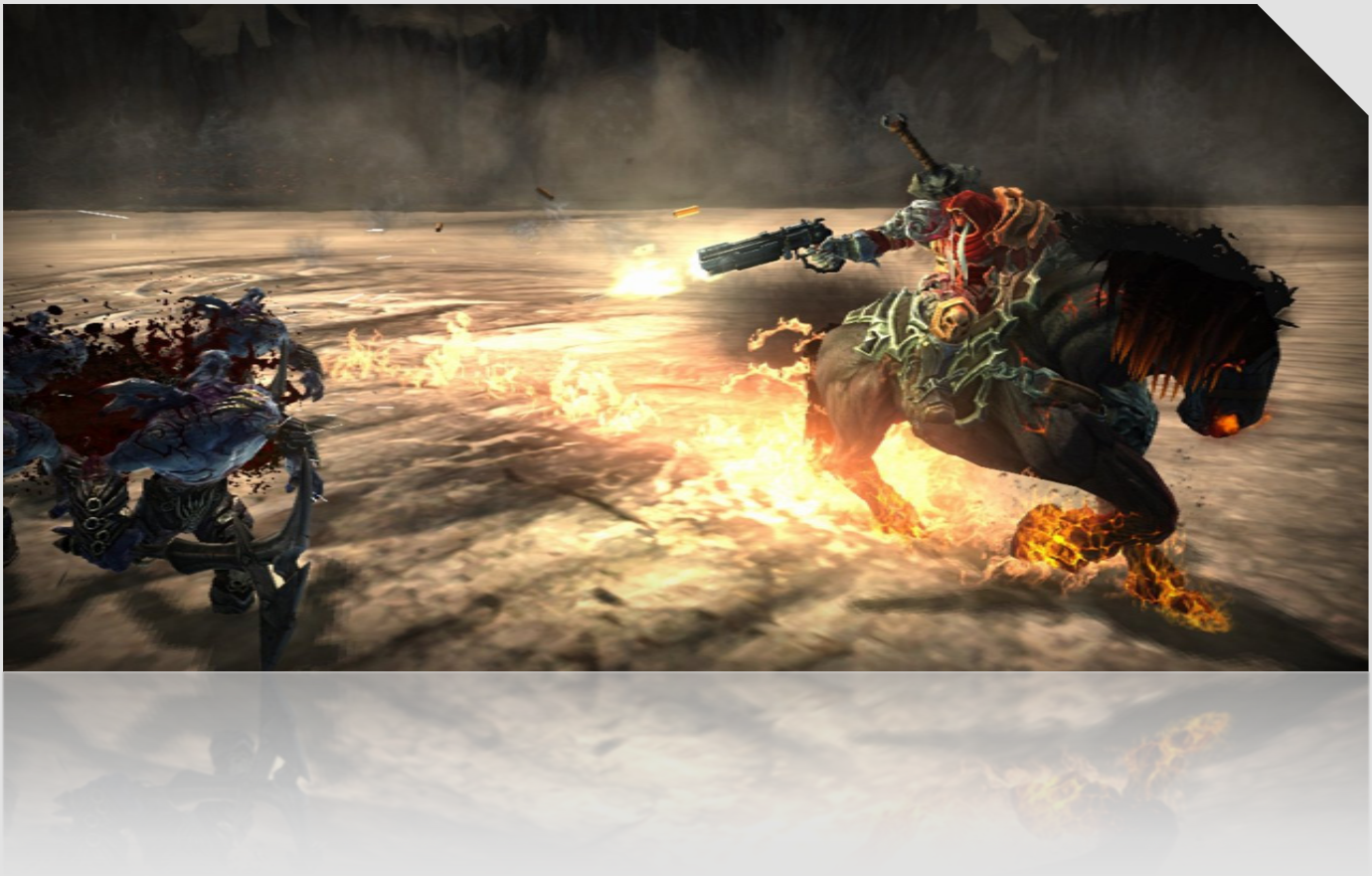
Určite rozpoznáte dobrý guláš od toho zlého. V jednom i druhom sa nachádza množstvo prísad, ktoré bežne nachádzate v iných pokrmoch. Dobrý guláš vie tieto ingrediencie skombinovať tak, že jednak ako celok chutí výborne, ale zároveň si dokážete vychutnať každú samostatne. **Darksiders** od Vigil Games je presne takýmto „gulášom“. V tom najlepšom slova zmysle. Po milénia vedú Nebo i Peklo vojnu, ktorá s príchodom ľudstva naberá na obrátkach. Prastará mocnosť zvaná Council sa snaží zabezpečiť rovnováhu medzi troma svetmi hrozbou vypustenia štyroch Jazdcov Apokalypsy. Jeden z nich, War (Vojna) sa stane svedkom apokalyptického stretu démonov a anjelov, pri ktorom ľudstvo nemá absolútne žiadnu šancu. Navyše War po prehratom súboji s mocným démonom prichádza o silu i o svoju česť, keďže jeho misia - udržať na svete rovnováhu - skončila fiaskom. O sto rokov neskôr je preto opäť vyslaný do úplne zničeného sveta, aby sa pokúsil obnoviť svoju predchádzajúcu moc a zistiť, kto za armagedonom stojí. Bude bojovať (ale aj spolupracovať) s démonmi i anjelmi, získa srdcia 4 mocných bytostí, vyskladá starobylý meč zo 7 stratených kúskov, aby v závere nenašiel len spravodlivosť, ale aj svoju pomstu. Príbeh má svoje čaro, keďže občas spolupracujete s oboma stranami, si nikdy nebudete príliš istí, komu môžete veriť a komu nie.

Od Darksiders samozrejme netreba čakať nejaké volenie medzi frakciami a plnenie úloh pre jednu, druhú alebo nebodaj tretiu stranu. Vo svojej podstate je hra lineárnou akčnou sekačkou, podobnou napríklad God Of War. Práve „sekanie“ je základnou ingredienciou nášho guláša. Gigantický meč v rukách Wara vnáša do radov nepriateľov strach a chaos a za jazdcom necháva širokú červenú stopu. Nižší démoni, mýtické bytosti, zombie, gigantický bossovia, anjeli, nebeskí bojovníci – to všetko sa vám postaví a to všetko skončí v malých, rozporcovaných kúskoch na zemi. Súbojový systém z počiatku využíva len rôzne kombinácie jedného tlačidla, neskôr sa však rozšíri o dve sekundárne zbrane, takže likvidácia oponentov dostane úplne iné rozmery.

Druhou zásadnou prísadou je postupné rozširovanie hernej mechaniky o nové vychytávky. Tým, ako War postupne silnie a obnovuje svoj potenciál jazdca apokalypsy, otvárajú sa mu aj nové možnosti v jednotlivých svetoch. Po získaní démonických krídel zvládne plachtenie medzi plošinkami, prastará rukavica dokáže preboriť zamrznuté steny. Premena v mocného bojovníka Chaosu spraví z už tak silného Wara nezastaviteľný stroj na smrť. Štvorramenný bumerang schopný zamerať sa na viacero nepriateľov a pohltiť prírodné elementy (ohnivá fakľa + bumerang + bomba = uvoľnenie priechodu) ako keby vypadol z hry Dark Sector a i tu funguje rovnako dobre ako trochu neprávom zabudnutej akčnej strieľačke. Navyše, tieto „kozmetické“ zmeny sú striedané naozaj zaujímavými doplnkami.Zoberme si napríklad spomalenie času, aj keď ho je možné použiť iba tam, kde si to autori prajú, umožnilo im to zakomponovať niekoľko výborných logických hádaniek. Mimochodom, rôzne puzzle sú tu na dennom poriadku, často strávite aj niekoľko (desiatok) minút presúvaním prekážok a rozmýšľaním nad tým, kadiaľ ďalej. Žiadna úplne „tupá“ sekačka sa teda nekoná.Aký by bol War jazdec bez koňa? Presne tak, kôň, ako ďalšia z vychytáviek, nielenže urýchli možnosti presunu, ale tiež sa dokáže dostať na miesta, ktoré boli predtým nepriestupné. A tak to je v podstate so všetkým. Každá vec, ktorú na svojej púti za zničením Destroyera objavíte, vám pomôže v danom levele a navyše vás núti vrátiť sa do už prejdených oblastí a odomykať nimi skryté bonusy. Chvíľkami sa potom Darksiders vďaka niekoľkým typom strelných zbraní hrá ako Gears of War, púštne červy pripomenú Dunu alebo Lost Planet, vystreľovací hák nedá zabudnúť na Laru Croft, priestorové anomálie odkazujú smerom k Portalu. Prekvapenia a novú výbavičku hra ponúka až do úplného konca a práve tieto zmeny v hrateľnosti majú za následok fakt, že Darksiders si uchováva výborné tempo od začiatku až do konca. Nemusíte sa báť ani stereotypu, ani nudy.

Hoci možností hlavného hrdinu sú zo začiatku veľmi obmedzené, zvládnuť základnú ovládaciu schému dá trochu zabrať. Zbrane, používanie mágie, prepínanie medzi „gadgetmi“, premena na démona atď. – kombinácie sa síce po čase dajú zapamätať, no stále vás bude trápiť nutnosť chodiť do menu, aby ste miesto háku na d-pad namapovali pištoľ.Správnym zakončením celého guláša je zmes korenia, v našom prípade tvorená systémom rôznych upgradov. Po celom svete sú poukrývané truhlice zväčšujúce Warovu životnú energiu a zásoby many. Primárna i sekundárne zbrane sa vylepšujú podľa toho, ako často ich používate a verte mi, že ich skutočne „párkrát“ použijete. Nájdené runové kamene dokážu navyše zbraniam priradiť plamenný útok, vysávanie života či inú užitočnú vlastnosť.Obchodník Vulgrim vám okrem uľahčenia cestovania po svete rozdelenom do niekoľkých oblastí vďaka tunelom (zničené mesto, cintorín, púšť, temná veža) veľmi rád dovolí nahliadnuť do svojho zásob. Za pozbierané duše nakúpite nové kombá,

ich účinnejšie verzie, kúzla (kamenné brnenie, plošné útoky), „lekárničky“ či vylepší ostatný zbraňový arzenál (pištoľ, bumerang). Vulgrim je navyše znalec histórie a tak ho veľmi zaujímajú rôzne artefakty. Tie sú dobre poukrývané po celom svete a obchodník nemá problém za každý veľmi dobre zaplatiť.THQ sa nám chystá naservírovať to, čo v Vigil games navarili. Na stôl dostávate skutočnú lahôdku, bohužiaľ v popukanej a ošúchanej obednej súprave. Nie je to priamo vojenský ešus, ale rozhodne to má ďaleko od čínskeho porcelánu. Áno, hovorím o grafike, ktorá štýlom veľmi pripomína World of Warcraft a to najlepšie už má rozhodne za sebou. Pozerať sa na to rozhodne dá, niektoré modely dokonca občas svojou kvalitou prekvapia, ale v tomto prípade obsah vyhráva nad formou pomerne jednoznačne. Ešte horšie ako samotný vizuál pôsobí neustály tearing. Tvorcovia sľubujú patch (v dobe uverejnenia recenzie by už mal byť verejne dostupný). Mal byť určite zakomponovaný už do predajnej verzie.



Western ako vyšitý.

Pochváliť treba dabing, najmä hlavný hrdina má správny tvrďácky a nekompromisný hlas. Hudba na pozadí takmer zaniká, no keď sa započúvate, nájdete v nej niekoľko príjemných motívov. Osobne som veľmi privítal, že v hre sa nachádza skutočne minimum quick time eventov, teda situácií, kedy musíte stlačiť správne tlačidlo v správny čas. V podobne orientovaných tituloch najmä súboje s bossmi vsádzajú práve na tento mechanizmus, pričom si hráči menej všímajú animáciu na pozadí a musí sa sústrediť na klikanie. Darksiders vám dovolí si tieto mäsiarske porcovačky vychutnať do sýtosti.

Fantasticky ochutený guláši teda máme na stole. Zabudnime na menej podarené servírovanie a ostane nám výborná zmes kvalitných ingrediencií (že už sme ich predtým ochutnali v iných pokrmoch vôbec nevadí). Máme tu klasickú súbojovú časť, ktorú si zamilujú všetci akčne naladení fanúšikovia, za logické úlohy a adventúrne prvky by sa nemusela hanbiť ani séria Tomb Raider, no a upgrade postavy by zatienil nejednu slabšiu RPG. Jednoducho, delikatesa. A navyše, tento čistý šmak na strednej obtiažnosti budete degustovať najmenej 15 - 16 hodín, čo je takmer dvojnásobok konkurencie.

Plusy:
+ príbeh, ktorý vás ženie dopredu
+ často meniaca sa hrateľnosť
+ upgradovanihbe postavy, herná doba

Mínusy:
- grafika a tearing
- ovládanie trošičku pokrivkáva

hodnotenie **9.0**

recenzia Bioshock 2

platforma PS3, PC, Xbox360

napísal spacejunker

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 presklenených koridorov, je tak známe, že siahlo po rovnakom technickom spracovaní a recyklovalo schému cestovania a objavovania nových lokalít, pričom vás nimi sprevádza hlas vo vysielačke.

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, testoch, 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 pomätencov 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 kulisách, no rovnako vybudovaných v charakteristickom architektonickom slohu Art Deco. Po dramatickom úvode sa prebúdzate v tele jedného z 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 uspokojivé pre jeho úžasnú výdrž a silu. Big Daddy však v Bioshock 2 je až na druhom mieste potravinového 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 hlavnou postavou pozmenilo. So schopnosťou zobrať Malú sestričku na plecia a stopovať mŕtvoly, ktoré ešte majú v sebe Adam na nákup plazmidov a pasívnych tonikov, dostáva priestor mnohonásobné 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 príde aj na derivát Big Daddyho a hromotĺka 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 bezvýchodiskovej situácii. Môžete s ťažkou harpúnou priklincovať 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 ladne ako samopal, nehovoriac o brutálnom rozbehu s vrtákom a nitovačke 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 sústredí len naňho, aktivujete neviditeľnosť, hodíte medzi skupinku zopár mín, telekinézou výbušný sud, potom vypustíte zopár riadených striel a keď sa dym rozplynie, pozbierate 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, zlepšenia cien v automatoch, zpevnenie brnenia alebo ohnivý efekt pri útoku na blízko. 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 mínomet, 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?

Plusy:
+ podmorská atmosféra si zachovala vysokú úroveň
+ bohatá zvuková kulisa a hudba
+ multiplayer
+ zbieranie Adam pomocou Little Sister
+ Big Sister

Mínusy:
- identická štruktúra hry
- po druhýkrát sa vytráca Wow efekt
- žiaden evidentný technologický progres

hodnotenie **9.0**

recenzia Mario & Luigi: Bowser's Inside Story

platforma DS

napísal spacejunker

Čo nového v Hríbikovstve? 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 Bowse'rs 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 alter egá 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.

Mario a Luigi sa pohybujú ako jedna postava, ale každý má rezervované tlačítko pre skok.

Bowserov ohnivý dych kontrolujete fúkaním do mikrofónu.

Aj obyčajní nepriatelia vás môžu položiť na lopatky.

Jednoduchá na pohľad, komplexná vo vnútri. Hra snáď s najškaredším obalom za posledné obdobie klame telom. Farebný vizuál evokuje prechádzku ružovou záhradou pre najmenších. Bowser's Story tak trochu popiera trademark Nintenda, 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 monštrom 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 vás snažia zmiasť farbami alebo zamiešaním fireballov v rukách. Každý nepriateľ útočí inak a platí naň odlišná taktika. Hodené balvany môžete vrátiť kladivom pôvodnému majiteľovi, ostrím 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 odomknuté 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 zaobísť 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 zábavy, aj levelovanie.

Automatické zvýšenie úrovne rozdelí body k jednotlivým vlastnostiam automaticky, jednu z nich môžete navyše upgradnúť. Nejde však o prideľovanie 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 hodnosti 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 hodnosti 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 povzbudzováky.

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 chŕlenie 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, vrátia 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 vykopávaní 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 otvoria cestu, o ktorej ste predtým ani nemali potuchy. S takým úderom kladivom do hlavy zmenšíte Maria a ten sa prešmykne cez malú dieru. Ak sa po cca 13 hodinách hrania naučíte zavŕtať 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 závity pri puzzloch a zdolávaní prekážok.

Mario & Luigi Bowser's Inside Story je esenciou toho najlepšieho, čo sa za posledné roky urodilo v oboch žánrov, 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.

Plusy:
+ bezkonkurenčná kombinácia žánrov
+ aktívny súbojový systém
+ obtiažnosť
+ kopec bonusov a predmetov
+ hra za Bowsera

Mínusy:
- predsudky voči svetu Maria a jeho osobnosti

hodnotenie **9.5**

recenzia Heavy Rain

platforma PS3

napísal spacejunker

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 mfultimediálny 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 médiom. Z Heavy Rain sa stal referenčný materiál a učebnica toho, čo dokáže hra, ak sa vymaní 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 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 dokonca 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.

Ethan urobí čokoľvek, aby zachránil svojho jediného syna.

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 dôležité 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 nahrávaním 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 analogu 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 kávička 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?

Na vysvetlenie rozhodnutí sa núka krásny príklad s prestieraním stola. Nízka obtiažnosť (dá sa zmeniť počas hry) nepočíta s pomalým pohybom analogu (vyžadovaným pri opatrnom narábaní s predmetmi, pri nehlučnej 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 pobehovaniu), ktoré ignoruje kurzor, príkazy či popisy, a interakciou s prostredím a postavami. 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 trápi 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 policajtmi. 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.

*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 neschovávajú 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 budovaní atmosféry má nesmierny podiel vynikajúca hudba z pera Normanda Corbeila, ktorého dominantný klavír pracuje s melanchóliou doslova geniálne.

Heavy Rain možno vyčítať mnohé, rozvláčny 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 rýchlejším 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.

Plusy:
+ desivo skutočné postavy
+ dabing a herecké výkony
+ emociálny atak na diváka
+ manipulácia a zavádzanie rozprávaním
+ momenty, aké v hrách bežne nevídate
+ výborný bonusový materiál
+ netradičný herný zážitok

Mínusy:
- nepresvedčivý výkon detských hercov
- hra nie je pre každého

hodnotenie **9.5**

recenzia Bayonetta

platforma PS3

napísal spacejunker

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 predčasnému 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 obyčajná 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 beštiu, 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.

Nebezpečne strmá krivka hrateľnosti vám nedovolí zastaviť sa pred ničím.

Nie nadarmo hovoríme o čarodejnici, ignorujúc fakt, že je hlavnou protagonistkou hack'n'slash akcie, ktorá je len prostriedkom na stretnutie s ňou. Ona prekračuje vymedzené hranice a vymyká sa tradičnému charakteru tvorby zapamätateľného hrdinu formovaného (často) celými sériami. Ona sa ním najskôr stala a 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 prežívali ste s ňou každučký moment. 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 fantázii a neprepadnúť čaru postavy, ktorá evokuje dávne, zabudnuté a nesplnené túžby. Bayonettu nehráte 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 posiela pusinky, ktoré rozbíjajú magickú bariéru vymedzujúcu priestor arén, kde zvádzate 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 vystrieľate 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 nenosí. Bayonetta nonšalantne a s poriadnym štuchancom 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 žáner 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 diabolsky 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 objavíte tak rýchly súbojový systém, že jeho plynulosť a odozva sa môže smelo rovnať bojovkám. Náväznosť 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 kontrolou postavu a jej útoky, obranné manévre. 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 naťukať).

Nepotrebujete rýchle prsty ani nepotrebujete drilovať kombá, ovládať bojové 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 zbraní – dve drží v rukách a ďalšia dvojica je pripevnená o opätky. Kombinovanie fyzických útokov a streľby tak frenetickej, že mramorová hala v Matrixe 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, čarodejnica po naplnení kúzelnej energie dokáže privolať mučiaci nástroj a rozpučiť

chudákov anjelikov v železnej panne. A to je len zlomok z jej brutálneho arzenálu. K dispozícii má aj smrteľné gilotíny, oceľové kone, finiše a kúzla, ktorými dokáže chargovať údery. Keď zožerie bossa drak z jej vlasov, pochopíte, že máte dočinenia s diablicou.

Bayonetta počíta s dvomi sadami zbraní. 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 cukroviniek 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 ponižujúcimi prívlastkami Automatic. Po tom stačí mačkať gombíky a Bayonetta začne čarovať tak pôsobivý smrteľný balet, že tieto voľby sa oplatí vidieť v pohybe. K štandardným úderom pridáva navyše streľbu 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.

Platinum Games si hýčkajú terajšieho chlebodarcu, do hry zakomponovali niekoľko odkazov na staré klasiky Segy, ale aj na časy, kedy bývalý dream team Capcomu pôsobil v Clover. Bayonetta meniaca 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 nezbavili nálepky japonská, 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 tínedžer, 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 anjelikov na odpálenej nukleárnej hlavici, lietate po stenách, jazdíte na motorke svetelnou rýchlosťou, popierate fyzikálne zákony, nestačíte sa diviť a zároveň ste nedočkaví, 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.

Plusy:
+ šarm, čaro, charakter, sexappeal Bayonetty
+ najrýchlejší súbojový systém pod slnkom
+ automatová obtiažnosť
+ smrteľný spád
+ množstvo bossov
+ nekompro misná hrateľnosť

Mínusy:
- časté loadingy
- prirýchle Quick time eventy

hodnotenie **9.5**

článok **Hry vs Filmy**

platforma PC

napísal korec

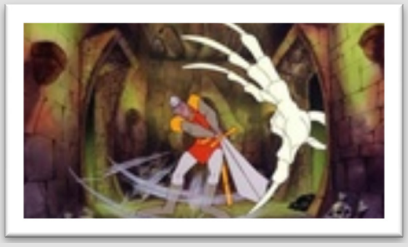
Tenká je línia medzi filmom a hrou. Na prvý pohľad má každá forma svoje pravidlá spracovania. Otázne je, ktoré sú spoločné a ktoré odlišné? Je hra nadstavbou filmu alebo nelineárne figuruje v inej kategórii? A môžu sa krížiť a vypožičiavať si navzájom kľúčové prvky toho druhého?

Nejeden pamätník videohier 90. rokov vyloví vo svojej pamäti viac či menej príjemné zážitky na osobitný žáner interaktívnych filmov. V momente objavenia veľkokapacitného média menom CD (vtedy s parádnou kapacitou 650 MB) sa otvorili vráta fantázie a napchávania videa do videohier. Opantaní možnosťou natočiť si aspoň intro, neskôr outro a napokon aj gro hry pristúpili vývojári k realizácii až prostým spôsobom. Amatérsky i profesionálne snímané scény s hercami slabšej svietivosti sa napokon zvrhli – hoci ich distribútori chceli pretlačiť na trh v podobe adventúr, vo veľkej miere sklamali ako minimálne hrateľné kusy s pár hodinami obsahu a dvojtisícovou cenovkou. Väčšinou to boli lineárne filmy, kde vašou úlohou bolo občas niekam kliknúť a zase zízať na 10-minútovú animáciu. Boli tu výnimky typu Rebel Assault, ktoré medzi filmy pretlačili akčné sekvencie, problém celého koloritu bol v príliš priamočiarom zameraní. Žiadna otvorená hrateľnosť, iba koridor zložený z filmov a občasnej hrateľnej časti. Tlak na bránu emócií nulový. Napriek svetlým výnimkám skutočne kvalitných 3D adventúr ako The Pandora Directive však ten žáner po niekoľkých rokoch nadobro opustil herné police, jeho existencia a celkový boom filmov v hrách však predsa len odvetviu pomohli. Najprv v podobe natočených filmových scén, ktoré prekladali skutočne kvalitné herné dianie a neskôr, s príchodom silnejších enginov, začali hľadať výrobcovia možnosti ako šetriť peniažky za nakrúcanie a zinscenovať interakcie hlavných postáv priamo vo vlastnom engine videohry.

Kniha – film – videohra

Prečo neuspeli mnohé interaktívne filmy 90. rokov? Popri ich otrasnom formálnom spracovaní a často aj chabom scenári i celkovo šlendriánskym vyznením niekde na úrovni béčok z požičovne to bola predovšetkým absencia hrateľnosti, ktorú si hra ako nový druh kultúry vyžaduje. Problém však bol dvojaký – absencia aktívneho prístupu a zároveň aj rušivé elementy z formálnej stránky.

Pokiaľ akceptujete extenzívny prístup k videohre ako médiu, je pochopenie tohto faktu i trendu z obdobia okolo rokov 1997-99 pomerne jednoduché. Vtedy začali vychádzať veľmi kvalitné hry, ktoré dokázali preklenúť pár hraníc kultúrnych možností a v hierarchii svojich možností ponúkli očakávanú krivku. Prvý stupeň – dej kvalitný ako má knižný bestseller. Druhý stupeň – filmové sekvencie berúce dych ako nejeden blockbuster v kine. A navyše ste nimi trávili desiatky hodín v podobe vlastnej hernej náplne – stupeň číslo tri. Jeden príklad za všetky: Final Fantasy VII.



Videohra má potenciál prebrať to najlepšie z kníh i filmu a navyše pridať toľko potrebný element vlastného pričinenia záujemcu. Zatiaľ čo pri knihe staví autor na výsostne silnú imagináciu deja prostredníctvom umne napísaného textu, príbehu a dialógov, pri filme sa realizujú obe zložky tak, že divák už vstrebáva prvou signálnou dodávané inputy i spracovanie. Videohra ide ešte ďalej – a z pasívneho sledovania vytvára z hráča aktívnu súčasť poskytovaného zážitku.

Keď hra chce mať superfilmy

Hry túžia po parádnych filmových scénach odnepamäti. Stačí si spomenúť na dobu Command & Conquer či prvých japonských RPG, ktoré mali megarozpočty a snahu mať unikátne animácie. Už v tom čase sa pachtili výrobcovia za etalónmi ako napríklad plynulý prechod z animácie do hry (najviac platí pre Final Fantasy, a to až dodnes, či ide o PSP alebo PS3 novinky) alebo užitie kamery v rovnakých uhloch ako vo filmoch. No stále platí, že jedna vec je filmy pripraviť a točiť, druhá je samotnému rozprávaniu prispôsobiť engine hry. Aj v ňom sa dá predrenderovať veľa scén, no snaha tvorcov je uviesť hru a jej hrdinov do pohybu intuitívne ako vo filme.

Svedčia o tom nielen uhly kamery snímajúce celé dej, ale aj ďalšie atribúty ako strih jednotlivých scén, pohľady postáv smerom k hráčovi či využívanie klasických fines ako hĺbka ostrosti. Všetko platí primárne pre cut-scény, kde sa postupne popúšťajú uzdy fantázie, nehovoriac o preberaní aj nových filmových elementov ako vlniaci sa vzduch z Matrixu, toľko obľúbený bullet-time alebo

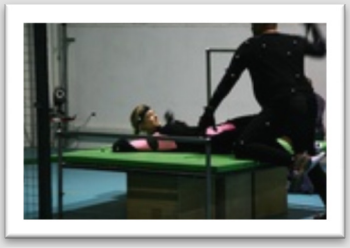
točenie sa kamery. O niečo ľahšiu a vo finále efektnejšiu prácu dlho predvádzali Japonci, ktorým lietala kamera v hrách rovnako zbesilo ako v animé seriáloch.

Aj hry sa čoraz častejšie vydávajú, podobne ako ich filmoví kolegovia, na preskúmanie terénu a popri osvedčených pohľadoch začínajú využívať aj voľnejšiu kameru, jej zrýchlenie, zámerné sledovanie iba časti diania či zorného poľa. Nádhernou ukážkou sú súčasné trailery na videohry, ktoré sú strihané a koncipované rovnako dynamicky ako tie filmové. O tom, že hry by chceli mať všetky atribúty filmov a k nim pridať vlastné prvky teda niet pochýb. Majú veľké rozpočty, aby si dovolili aj poriadneho skladateľa (pre hry už skladá hudbu známy Hans Zimmer, čo robil Pirátov z Karibiku či Da Vinciho kód alebo aj Angelo Badalamenti pre Fahrenheita) a v snahe byť autentickí neraz siahajú aj po technológiách ako motion capture.

A tak sa filmové prvky premietajú aj do samotnej hrateľnosti, t.j. hra vám hudba na vybraných miestach ako vo filme, resp. strieda hudobné motívy podľa diania. Postavy majú verné pohyby, pri dialógoch sa strieda kamera podľa rozprávajúceho. A celý pohľad na dianie s kamerou lieta rovnako ako vo filme – a to aj počas hrateľnej sekvencie, viď. frenetický úvod Bayonetty. Na rozdiel od filmu existuje väčšia šanca, že tu nezaspíte, lebo treba držať gamepad v ruke...

Keď chce byť film aktívny či herný

Ani pri filme sa nedá konštatovať, že by stagnoval. Raz za generáciu sa objaví impulz, ktorý tlačí filmový priemysel vpred. No len ťažko to býva rovnako aktívny prístup ako pri hrách – iste, boli tu pokusy v kine i televízii, kde divák mohol rozhodnúť o tom, ako sa bude dej uberať ďalej, ale do prítomnosti sa nedostali. Interaktivita s obecenstvom sa ťažko vyvoláva – ale film sa nevzdáva a momentálne sa vezie aspoň na vlne 3D filmov.

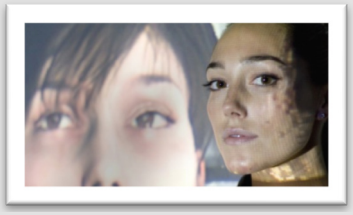


Tu sa môže natisnúť otázka, či sa filmy, s 3D i bez neho neinšpirujú vice versa určitými hernými prvkami. Odpoveď je však veľmi chudobná. S výnimkou skôr úsmevného využitia pohľadu z prvej osoby vo filmovej reinkarnácii Dooma (ktorý by však mohol trošku efektne vypáliť s 3D okuliarmi na očiach) nemajú videohry veľmi čo ponúknuť – odlišná stavba deja, ani ich odlišné tempo by filmu nestačilo. Zatiaľ čo v hre môže byť kadencia deja pomerne nízka, pretože zvyšok času sa hráč baví sám, vo filme by vzniklo prázdne miesto.

Zrejme aj tu vzniká problém slabých herných adaptácii v kine. Dejové torzo prepísané na plátno nestačí na celú stopáž 90 či 120 minút a keď majú tvorcovia priestor vyplniť, siahnu po typických klišé ako v bežných filmoch. Tam, kde v hre stačí porcia deja, pretože hráč sa venuje napríklad tvorbe postavy, tu dostáva pasívnu porciu už niekde videného. Máloktorá hra na plátno prinesie aj svoju atmosféru, ťažko sa realizuje bez aktívnej časti a s obmedzeným priestorom. Písať nové časti deja je problematické a aj preto sa neraz s úškrnom vraví, že najlepšie by bolo, keby sa filmy netočili v Hollywoode, ale urobili by si ich rovno štúdiá tak, že vyrenderujú všetky scény sami.

Nový míľnik – Heavy Rain

Čerstvá herná premiéra Heavy Rain predstavuje novú hranicu v kultúrnej oblasti vďaka tomu, že si berie to najlepšie z oboch (herných i filmových svetov). Po filmárskej stránke ide o absolútnu špičku vďaka perfektnému audiovizuálnemu spracovaniu a snímaniu diania – kamera sa občas schová na podlahu, hráč si sám volí viaceré uhly pohľadu na lokality, nehovoriac o strihu, ktorý nielenže prichádza v kľúčových momentoch, zároveň rozbíja a spája dianie z viacerých obrazov ako mozaiku, čím predstavuje intro, gradáciu či iný vytúžený emocionálny prvok v hráčovi.



Po hernej stránke dodržiava predely medzi filmovými pasážami a stavil na uchopiteľnosť i jasné ovládanie. Vďaka tomu je prístupnejší väčšiemu počtu hráčov, hoci má oveľa dospelejší obsah. Je to nádherný kontrast a cesta k masovejšiemu publiku, lebo stláčať páčky, tlačidlá či triasť celým gamepadom dokáže každý. Rovnako možno oceniť celkovou jednoduchšiu stránku hrateľnosti – interaktívna adventúra s niekoľkými voľbami. To je špičková forma, ktorá potom ustúpi mierne do pozadia, aby už v prvej či druhej kapitole začala klincovať hráča niečím nevídaným – vlastnou voľbou, formovaním príbehu a morálnou otázkou hrdinov. Kritik môže namietať, že Heavy Rain nie je ani film (súvislý tok deja prerušuje hernými sekvenciami), ani poriadna hra (animácií môže byť až príliš). Ale je to jedna cesta, ako povýšiť tretí stupeň kultúry (po knihe a filme) na ešte vyššiu métu – spojením prvotriedne fungujúcich možností a technológií sa konečne vyníma samotný obsah.

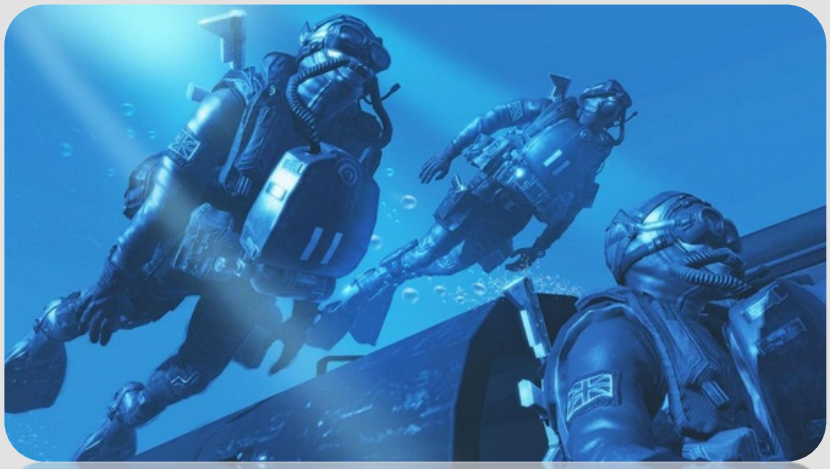
Toto je známa hranica, kde sa pachtia a raz aj dopracujú filmy i hry. Moment, keď vyčerpajú možnosti svojich technológií a musia zaujať obsahom. Heavy Rain je už tam.

článok

Čitateľská hra roka 2009

redakcia

Vy ste vyberali, vy ste hlasovali, my sme spočítali a vyhodnotili. Aké hry vydané v minulom roku sa vám páčili najvac? A ktorá si odniesla najväčšie ocenenie?



PC

Akcia: Call of Duty: Modern Warfare 2
RPG: Dragon Age: Origins
MMO: Aion
Šport-racing: Colin McRae Dirt 2
Akčná adventúra: Saboteur
Stratégia: Empire: Total War
Simulácia: Sims 3
Adventúra: Machinarium
Prekvapenie: Dragon Age: Origins
Sklamanie: The Godfather II
Grafika: Batman: Arkham Asylum
Multiplayer: Call of Duty: Modern Warfare 2

PC hra roka: **Call of Duty: Modern Warfare 2** (druhé miesto Dragon Age: Origins)

Jedinečná séria pokračuje aj tento rok a znovu zaujala hráčov natoľko, že jej udelili prvé miesto, hlasovalo za ňu 32 % hlasujúcich. Tesne za pätami nechala RPG Dragon Age: Origins, ktorá obsadila druhú priečku s 30 % hlasov. Tu vidieť ako si casual skupina hráčov vyberá hry, potrebujú jednoduché rýchle a adrenalínové akcie.

Xbox360

Akcia: Call of Duty: Modern Warfare 2
RPG: Dragon Age: Origins
Racing: Forza Motorsport 3
Akčná adventúra: Assassin's Creed 2
Stratégia: Halo Wars
Party hra: Guitar Hero 5
Xbox Live hra: Battlefield 1943
Multiplayer: Call of Duty: Modern Warfare 2
Prekvapenie: Batman Arkham Asylum
Sklamanie: Wolfenstein

Xbox360 hra roka: **Assassin's Creed 2** (druhé miesto Call of Duty: Modern Warfare 2)

Assassin's Creed 2 si vybojoval svoje miesto na Xboxe a s prehľadom odstránil konkurenčný Modern Warfare 2. Teraz už netrpezlivo čakáme na ďalšie pokračovanie, ktoré nadviaže na príbeh talianskeho zabijaka Ezia.

PS3

Najlepšia akcia: Uncharted 2: Among Thieves
Racing: Need for Speed: Shift
Akčná adventúra: Assassin's Creed 2
RPG: Dragon Age: Origins
Party hra: Guitar Hero 5
PSN hra: Flower
Multiplayer: Call of Duty: Modern Warfare 2
Prekvapenie: InFamous
Sklamanie: Wolfenstein

PS3 hra roka: Uncharted 2 (druhé miesto Call of Duty: Modern Warfare 2)

U PS3 nebolo pochýb o hre roka, Uncharted 2 si odniesol svoje zaslúžené prvenstvo. Druhá priečka sa ušla stálici tohto rebríčka Modern Warfare 2.

Ostatné platformy:

Wii hra roka: New Super Mario Bros. (Dead Space Extraction)
DS hra roka: Grand Theft Auto: Chinatown Wars (Legend of Zelda: Spirit Tracks)
PSP hra roka: Grand Theft Auto: Chinatown Wars (Tekken 6)

Čitateľská hra roka:

Call of Duty: Modern Warfare 2 (druhé miesto Dragon Age: Origins)

Napriek počiatočnému náskoku Dragon Age sa postupne Call of Duty chytil, dotiahol a nakoniec aj predbehol kvalitnú RPG. Známe meno a oslovenie väčšiny hráčov spravilo svoje, vytiahli si podľa seba tú najobľúbenejšiu hru.

Top 10 rebríček čitateľov:

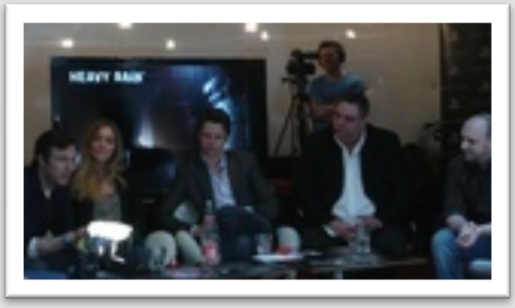
1.Call of Duty: Modern Warfare 2
2. Dragon Age Origins
3. Uncharted 2
4. Assassins Creed 2
5. Batman: Arkham Asylum
6. GTA IV: Episodes From Liberty City
7. Borderlands
8. Left 4 Dead 2
9. Colin McRae Dirt 2
10. Sims 3

interview David Cage

napísal spacejunker

S Davidom Cageom sme sa stretli už mnohokrát počas prezentácií, no nikdy sa nám nedostala príležitosť v kľude si sadnúť a porozprávať sa s vizionárom, ktorý chce svojimi hrami otvoriť oči ľuďom mimo herného priemyslu s predsudkami, že hry sú určené len pre deti. Ako sám hovorí, unavuje ho a hnevá takýto prístup a aj preto atakuje svojou tvorbou na emočnej báze.

Už od Omikron: Nomad Soul dokazuje, že interaktívny priestor sa dá zužitkovať aj inak ako na zobrazovanie násilia, brutality a realizmu vo vojnových konfliktoch. Tá inakosť je spoločná pre celú produkciu Quantic Dream. Cage nemá vôbec žiadne skúsenosti s programovaním alebo výtvarnou stránkou, priznal sa počas otvorenej diskusie. Žije veľmi obyčajný život s manželkou a dvomi deťmi, ale otázky typu „vydrží večne táto idyla, ak sa stane niečo strašné," ho dohnali k napísaniu scenára Heavy Rain.



Cage je presvedčený, že hry majú väčší potenciál ako filmy, s nastupujúcimi technológiami ako 3D a pohybové ovládače budú zážitky ešte silnejšie. Heavy Rain je veľkým riskom, ale ako hovorí jej tvorca, ak bude mať úspech, otvorí dvere vývojárom, ktorí nemali to šťastie ako Quantic Dream a podpíšu svoju vytúženú zmluvu na hru s bláznivým nápadom.

Heavy Rain je takisto aj míľnikom pri tvorbe a objavovaní interaktívneho jazyka nutného pre potreby rozpovedania príbehu. Rozšírenie slovníka o nové frázy a slová mu dovolia preskúmať a rozpovedať oveľa viac príbehov aj v iných žánroch ako triler, kam sa radia Fahrenheit aj Heavy Rain.

Premiéra Heavy Rain v Paríži sa ráno po oficiálnej ceremónii s červeným kobercom presunula do lifestylovo zariadeného hotela Murano, kde sa zišli aj herci, aby sa stretli s novinármi z celého sveta (rozhovor s nimi prinesieme budúci týždeň). Prakticky celé doobedie bez prestávky odpovedali na zákerné otázky a keď sa blížil čas obeda, sadli sme si za jeden stôl s Davidom Cageom. Zastihli sme ho v dobrej nálade. Spokojný s odozvou a kritikou Heavy Rain čaká netrpezlivo, ako jeho nové dielo prijme trh. Držíme palce. O 15-minútový slot som sa delil s kolegom Vaškom Rybárom z Maximu, tu je kompletný prepis rozhovoru:

Čo je pre vás Heavy Rain? Myslíte, že kreativitu dokážete lepšie vyjadriť cez herné médium ako cez filmy?

Kreativita sa dá vyjadriť rôznymi spôsobmi. Čo mám rád na interaktívnom médiu, je fakt, že hráč môže participovať na zážitku, nielen pasívne sledovať dej. Participuje a zároveň sa stáva hercom, spolurežišérom a spoluscenáristom. Je to zvláštna kolaborácia medzi osobou, ktorá to vymyslela a tými, ktorí zážitok prežívajú. To robí z tohto média niečo unikátne.

V Heavy Rain je Origami Killer veľmi podobný vrahom napríklad z filmov Davida Finchera, takisto je tam scéna ako vystrihnutá z filmu Saw. Inšpirovali ste sa pri tvorbe konkrétnymi snímkami?

Nešlo o priamu inšpiráciu v konkrétnych dielach. Zaujímal som sa o atmosféra vybraných filmov ako napríklad tie od Davida Finchera, ale aj režiséra M Night Shyamalana. Veľmi som si užil Unbreakable, je to veľmi zaujímavý film.

Nešlo mi ani tak o priame prepojenie na filmy, okrem vzdania holdu režisérovi Stanley Kubrickovi. Na mnohých miestach nájdete narážky na jeho filmy. Išlo o hranie sa s odkazmi, ako ich môžeme spojiť a využiť, napríklad všetky časti súkromného očka Scotta Shelbyho, ktorý si buduje veľmi zvláštny vzťah s prostitútkou, odkazujú na filmy noir. Na druhej strane v postave Normana Jaydena môžete vidieť policajta zo Seven alebo Minority Report kvôli okuliarom a technológii, akou disponuje. Všetky odkazy sa stretajú zvláštnym spôsobom a vytvárajú niečo unikátne.

V televízoroch v hre bežia animované seriály, ide o originálnu tvorbu alebo licencovaný produkt?

Boli vytvorené umeleckou školou tu v Paríži.

Špeciálne pre potreby hry?

Nie, požiadali sme školu, či môžeme animované seriály použiť a oni súhlasili. Pochádzajú z Gobelins, čo je škola, z ktorej vyšlo veľa známych umelcov.

Na premiéru Heavy Rain prišli režiséri Neil LaBute, Terry Gilliam, Mathieu Kassovitz a hovorili ste o tom, že Hollywood vôbec nerešpektuje herný priemysel, ale vy naopak rešpektujete Hollywood a filmových tvorcov. Požiadali ste niekoho o pomoc alebo rady (možno práve týchto pánov) predtým než ste začali s vývojom hry?

Na Heavy Rain sme pracovali so skript doktorom, aby nám pomohol so scenárom a postavami a povedal nám, ako ho zefektívniť, špeciálne v otázke tvorby postáv. Toto je niečo, čo Hollywood zvláda ľavou zadnou. Či už v Hollywoode alebo nie, pretože Gilliam ani Kassovitz nepochádzajú z Hollywoodu, sa nachádzajú obrovské talenty na rozprávanie príbehov, scenáristi, režiséri, aj herci.

Od nich sa máme čo ešte učiť. To ale neznamená, že by sme mali začať robiť filmy, hovorím, že sa môžeme od nich priučiť, aby sme sa stali lepšími v našom odvetví, ktorým je interaktívne médium.

Ukázali ste niekomu z filmového biznisu hru ešte počas vývoja? Aké boli reakcie? Volal vám niekto so záujmom po prezentáciách?

Samozrejme, ukázali sme hry viacerým. Kassovitz aj Gilliam hrali hru ešte pred vydaním, tak sme ich získali na našu stranu. Neil LaBute ju takisto hral a mnohí ďalší. Dôležité je, že odozva nielen filmových predstaviteľov, ale aj herných je zatiaľ fenomenálna. Veľa z nich vôbec nebolo zoznámených s herným priemyslom, mysleli si že stále robíme hry „o strieľaní a zabíjaní“, no keď uvideli, že Heavy Rain je o herectve, otcovi a synovi, povedali si, že toto už nie je hra, ale niečo úplne iné. Mali sme fantastickú odozvu od všetkých, vidia v tom príležitosť preskúmať úplne nový svet, pretože ide o niečo, čo ich spája, čomu rozumejú a na čom sú ochotní spolupracovať.

Myslíte, že niektorí hráči nepochopia, o čom vlastne Heavy Rain je?

(Pritakáva hlavou na znak súhlasu) Netvárim sa, že Heavy Rain bude absolútne úžasný zážitok pre každého. Hovorím si „Robíme príliš veľa hier pre deti a tínedžerov, spravme niečo aj pre dospelých!“ Určite sú tínedžeri, ktorým sa hra bude páčiť, ale vo všeobecnosti existujú ľudia, ktorí očakávajú od hier adrenalín, zábavu a stresujúce mačkanie čudlíkov, ktorým bude Heavy Rain pripadať veľmi nudný. Je to keby ste niekoho, kto má rád kung fu filmy, zobrali na film Woodyho Alenaa. Povie vám, že ho nudí. To isté s Heavy Rain. Hráčom, ktorí majú radi monštrá a zombíkov, sa nebude páčiť. Ale to je v poriadku.

Ovplyvňovali vás nejakým spôsobom producenti v Sony, aby ste oslovili s Heavy Rain širšiu hernú obec. Zasahovali vôbec do výroby hry, aby nemala také pomalé tempo?

Nikto mi nič nepovedal. Neviem, či je to dobrá alebo zlá vec. (Smiech) Sony vôbec nevyvíjali žiaden tlak na nás, nežiadali nás, aby sme niečo zmenili. Podpísali so mnou a s Quantic Dream zmluvu, pretože si mysleli, že máme v rukách niečo špeciálne a chceli, aby sme to zrealizovali a naplnili sľuby. Čo sa týka tempa hry, rozhodol som sa pre pomalší rozbeh naschvál. Ak začne pomaly, je to aj cesta, aby mohol ísť do hĺbky. Trávite čas s postavami, ovládate otca starajúceho sa o syna. V momente, keď syn zmizne, nevnímate postavu ako otca, vy ste ním boli, starali ste sa o dieťa, kŕmili ho, ukladali v noci do postele, so všetkým ste sa vysporiadali vy.

Je to ako interpretácia vo filme.

Áno, je to aj identifikácia, empatia. Ste v koži postáv, tak zdieľate s nimi všetko, čo sa im prihodí. Čítal som veľmi veľa recenzií o hre a bol som mimoriadne spokojný s kritikou. Veľa recenzentov hovorilo o emotívnom zážitku a ako sa cítili. Ak ich to takto ovplyvnilo, to znamená, že investovali dostatok času, aby sa stali a stotožnili s postavami.

Koľko otcovstva ste vložili do postavy Ethana Marsa?

Veľa.

Ste to vy?

Samozrejme, som to ja s mojím synom. Ako sa hrá s deťmi, ako sa o ne stará. Je v ňom veľmi veľa z môjho osobného života. Je veľmi zaujímavé, že veľa otcov, ktorí hrali hru, boli dojatí práve týmito sekvenciami hovorili si „Toto je presne to, čo cítim k mojim deťom.“ Myslím, že to pomohlo hre, aby pôsobila autenticky.

Aké to bolo pracovať s vaším synom na profesionálnej úrovni počas motion capture?

Bolo to super. Pôvodne som to nezamýšľal, ale keď sme hľadali 8-ročné deti, aby sme dostali do hry skutočné pohyby dieťaťa, tak som našiel jedno doma. Môj syn mal vtedy 8 rokov. Spýtal som sa ho „Neprídeš do kancelárie za ockom a nepomôžeš mu s prácou?“ Uvažoval nad tým a spýtal sa, čo bude robiť. Hovorím mu, budeš skákať, bežať a robiť iné veci, keď ti poviem. A on súhlasil, veľmi si to užíval. Pascal *(Langdale, postava Ethana Marsa, pozn.: Junker)* dal do svojej úlohy strašne veľa, ale v niektorých scénach som potreboval vyjadriť určité emócie, ktoré mi nemohol dať. Tak som si obliekol oblek pre motion capture a zahral Ethana.

Hovorili ste o vytváraní jazyka pre tento žáner. Je kompletný? Plánujete ho zdieľať s inými vývojármi. Myslíte, že ak bude Heavy Rain úspešná, vznikne konkurencia v tomto subžánri?

Dúfam, že áno. Konkurencia znamená, že veľa vývojárov a vydavateľov si uvedomí cenu tohto sofistikovaného zážitku a my veríme, že toto je aj cesta pre herný priemysel. Snívam o konkurencii, pretože predstavuje spôsob, ako sa pohnúť ďalej. Čo sa týka jazyku, momentálne máme k dispozícii základné slová, aby sme niečo mohli povedať. Do slovníka môžete ale vložiť oveľa viac slov, iných slov a lepších slov, takže je tu stále čo vylepšovať. My sa pohybujeme niekde na hladine, čo je fyzicky možné dokázať s herným médiom. Môžeme ho stále vylepšovať a ísť hlbšie. Dúfam, že Heavy Rain je dňom jeden pre začiatok nového žánru.

Mali ste možnosť otestovať novú motion technológiu Sony, neplánujete ju integrovať do hry?

V štúdiu máme už dlhšiu dobu motion ovládače, hráme sa s nimi a užívame si ich. Plánujeme ich využiť niekedy v budúcnosti.

Aká je budúcnosť Heavy Rain?

Krátko po premiére bude k dispozícii DLC, prvým bude scéna s preparátorom. Je to krátka interaktívna dráma, ktorú môžete odohrať viacerými spôsobmi a vidieť ako rôzne môže skončiť. Je to príjemné rozšírenie, ale máme iné plány pre DLC, ktoré ohlásime v budúcnosti.

Bude viac týchto epizód?

Taký je plán, to závisí od úspechu hry.

Ďakujeme za rozhovor.

Novinky

Diablo III a žeravé obrázky

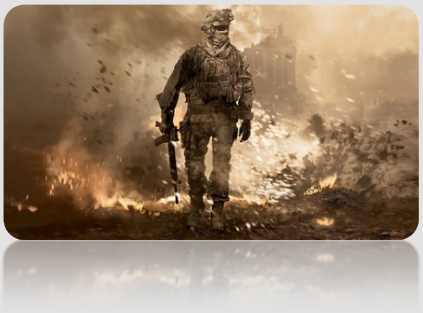
platforma PC
autor uni

Keď sa povie **Diablo 3**, určite spozornie väčšina hráčov. Čakanie na najnovšie pokračovanie kultovej akčnej RPG, znervózňuje milióny hráčov po celom svete a skončí sa zrejme až budúci rok. Nateraz budeme radi, ak nám Blizzard stihne v tomto desaťročí dodať aspoň Starcraft II. Rany, spôsobené čakaním, všetkým Diablo- maniakom zacelí, alebo zrejme skôr otvorí, pohľad na nové obrázky, ktoré Blizzard zverejnil na oficiálnej stránke. Na obrázkoch vidíme niekoľko tradičných, ale aj atypických momentov z hry, na ktorých si môžete všimnúť aj pár neokukaných nepriateľov. Tešíme sa na pekelnú horúčavu!

Top 5 najpredávanejších hier roku 2009

platforma PC,PS3,Xbox360,Wii
autor saver

Predaje z najväčších herný trhov sveta boli spočítané a Top 5 rebríček za rok 2009 takmer celý zaplnilo Nintendo. Naštastie jedno miesto sa ušlo aj ostatným a obsadilo ho Modern Warfare 2 a to na prvom mieste:



1. **Call of Duty Modern Warfare 2 - 11,86m**
2. **Wii sports Resort - 7,57m**
3. **New Super Mario Bros - 7,41m**
4. **Wii Fit Plus - 5,80m**
5. **Wii Fit - 5,44m**

Sú to spočítané predaje v US, Japonsku a UK, reálne by zvyšok sveta ešte nejaké tie milióny pridal, ale poradie by sa už zrejme výrazne nezmenilo.

Najlepšie mody roku 2009

platforma PC
autor saver

Stránka moddb a jej užívatelia vybrali najlepšie mody a suverénne najlepším sa stal... samozrejme mod pre Crysis - **Mechwarrior Living Legends**. Vybrali ho ako autori, tak aj užívatelia. Pozrime si celý súpis:

Redakcia

- Multiplayerový mód - Mechwarrior Living Legeds pre Crysis
- Singleplayerový mód - Nameless Mod pre Deus Ex
- Indie hra - Reckless Disregard for Gravity
- Najlepší výtvarný štýl - Out of Hell pre UT2004
- Prichádzajúci mód - Naruto: Naiteki Kensei pre Half Life 2
- Prichádzajúca indie hra - Overgrowth

Užívatelia

- Prichádzajúci mód - Mortewood Plaza pre Half Life 2
- Indie hra - Natural Selection 2
- Mod roka - MechWarrior: Living Legends pre Crysis.

Fallout: Vegas ponúka podrobnosti

platforma PC,PS3,Xbox360
autor saver

Detaily z prvého preview na nový Fallout, ktorý uvidíme už koncom roka:

- hra bude FPS RPG na rovnakom engine ako Fallout 3.
- bude umiestnená do Mojavskej púšte, ktorá nedostala veľa atomiek a na Vegas nedopadli prakticky žiadne
- hráte za kuriéra ponechaného na smrť a zachráneného priateľským robotom (hello Borderlands). Máte Pip-boya od jedného človeka z Vaultu.
- hra bude mať voliteľný hardcore mód, v ktorom musí postavať piť vodu, náboje majú svoju váhu, ošetrovanie nie je okamžité. Normal mód je podobný Falloutu 3.
- príbeh je zameraný na boj republiky New California proti Cézarovej légii a občanom New Vegas.- hra bude mať špeciálne módy pre zbrane na boj zblízka vo VATS, napríklad špeciálny mód pre golfovú palicu nazvaný Fore - groin shot.
- Hooverova priehrada je v hre a stále stojí, dodáva mestu elektrinu a preto mesto funguje štandardne ďalej.
- v hre je napríklad quest, v ktorom sa ghoul môže po svojom vyslobodení od supermutanta stať vašim spoločníkom.
- Geckovia sa vrátili.
- v hre budú hlúpi (Fallout 2), ale aj inteligentní (Fallout 1) supermutanti vrátanie elitného Nightkina.- supermutanti vyzerajú podobne ako vo Fallout 3, niektorí budú noví.

- základňou NCR bude letisko, cézar bude žiť na Vegas strip a supermutanti sú v Black Moutain. - mimo Vegas bude v hre aj mesto Fremont a Primm, z lokalít napríklad Area 51.
- skilly budú mať tentoraz väčší efekt na konverzácie. Napríklad ak máte skilly vo výbušninách, môžete s postavami hovoriť o ni ch.
- ku Karme sa vráti systém Reputácie, ktorá by mala byť oddelená pre každé mesto.
- všetky možnosti dialógov sú prístupne, teda nie je žiadne znevýhodnenie pre neúspech.
- zo zbraní uvidíme napríklad M4 a granátový samopal.
- nasledovníci môžu byť ovládaní cez kontextové menu s rozkazmi ako nasledovať, ostať, zaútočiť.

Skeny by sa mali čoskoro objaviť. Vzhľadom na niektoré detaily, vyzerá že aj minulomesačný leak informácií bol pravdivý

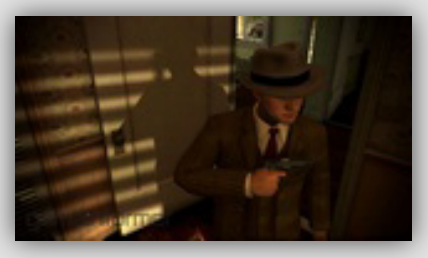
LA Noire - detaily z preview

platforma PS3,Xbox360
autor saver

Game Informer priniesol preview na **LA Noire**, povedzme si, čo nám hra prinesie. Článok priblížil len pozadie hry a svet ani náznakom neukázal akčné scény, takže na tie si ešte počkáme.

- hra bude akčná adventúra v otvorenom meste Los Angeles v roku 1947. Máme čakať skutočné mesto, historickú presnosť, nemáme čakať GTA štýl, kde môžeme zastreliť hocikoho hocikde.
- hráme ako Cole Phelbs, policajt snažiaci sa vyčistiť ulice mesta. Nebude to ľahké, keďže mesto je skorumpované od hora až dole a Phelbs má tiež svoje vlastné problémy zahrňujúce nepekné veci, ktoré spravil počas druhej svetovej vojny.
- Phelbs začne naspodu policajného oddelenia a postupuje vpred. Meniť sa mu budú pracovné zaradenia, kde prejde dopravou, mravnostným až nakoniec sa dostane k vraždám
- ako detektív bude riešiť rôzne prípady, v ktorých bude skúmať miesta činu a vypočúvať svedkov, aj obvinených. Žiadna scéna nebude mať vysvietené veci a budete sa musieť pozerať a poriadne hľadať skryté a dôležité veci.
- ak uvidíte okuliare na zemi miesta činu, môžete ich zodvihnúť, spozorovať detaily ako značku na vnútre jeho rámu. Tieto detai ly budú zapísané do zápisníka a budú môcť byť pripomenuté kedy bude treba. - zaujímavý bude systém rozhovorov, v ktorom autori použili novú technológiu, ktorá môže zmeniť štýl tvorby hier. Nový motion systém snímania tváre umožní snímať ich výraz tváre hercov počas dialógov. Všetko do najmenšieho detailu je zachytené a priamo pretvorené do 3D modelu.
- počas rozhovoru budete musieť sledovať tvár a reakcie postavy, aby ste zistili či klame. Podobne ako v Mass Effect bude nieko ľko možností vedenia rozhovoru.

Hra má aktuálne platformy Xbox360 a PS3. Dátum vydania nie je ohlásený, ale môžeme čakať a j jeseň tohto roku.



Ghost Recon: Future Soldier ohlásený

platforma PC,PS3,Xbox360
autor saver

Ohlásenie Ubisoftu na seba dlho nenechalo čakať a je ním nový Ghost Recon, presnejšie **Tom Clancy's Ghost Recon: Future Soldier**, ktorý príde pred vianocami, ale hráči, ktorí si na Xboxe zakúpia Splinter Cell Conviction, budú môcť beta testovať multiplayer v hre už toto leto. Splinter Cell vychádza 16. apríla.

Bližších detailov veľa nie je, ale vieme, že hru robia autori série Advanced Warfighter, ktorá svojho času excelovala ako grafikou, tak aj hrateľnosťou. Nová hra nám ponúkne moderné hi-tech zbrane, rozsiahly singleplayer mód a rovnako aj masívne multiplayerové módy.

Crysis mapa s hi-end benchmarkom

platforma PC
autor saver

Objavila sa nádherná **Crysis mapa Widet 2**, ktorá slúži ako hi-end benchmark. Najviac na nej vyžhavil Radeon HD 5870, ktorý pri 1920 x 1080 dal priemer 36 fps s minimom 11 fps, oproti tomu GTX 285 dala len 23 fps priemerne. Detaily benchmarkov nájdete tu a mapu stiahnete tu (128 MB).

O necelý rok nás čakajú benchmarky z Crysis 2, len v nich namiesto stromov bude benchmark lietanie medzi mrakodrapmi. Na druhú stranu import klasických máp určite nebude problém, uvidíme, ako sa na rovnakých mapách bude správať CryEngine 3.

Alan Wake žije v temnote

platforma Xbox360
autor saver

Remedy na X10 prinieslo hrateľného **Alan Wakea**, nám odtiaľ poslalo už zverejnený trailer a sériu nových záberov. Hrateľnosť titulu sme už prakticky v sérii gameplay videi videli a ostáva nám už len spoznávať nové lokality a možnosti. Autori potvrdili, že zatiaľ čo v noci sa bojuje, cez deň budeme pátrať a komunikovať. Hra sa ku nám dostane 21. mája, v US vyjde už 18. mája v Xbox360 verzii. Samozrejme o PC verzii zatiaľ nepadlo ani slovo a pravdepodobne až niekedy na jeseň sa dozvieme, či ju niekedy uvidíme.

Vyjadrenia Microsoftu na X10 naznačujú, že hra je špecificky designovaná a určená na Xbox360, respektíve na hranie z gauča, keďže je vo forme TV seriálu. Nebolo výslovne povedané, že PC verzia nebude, ale jej šance sa znovu znížili.

Zhrnutie Xboxového X10 eventu

platforma Xbox360

autor saver

Prejdime si, čo vlastne Microsoft na minulotýždňovom X10 evente ohlásil a čo tam chýbalo. V zásade priblížil svoj prvý, naznačil druhý polrok a ani námatkovo nespomenul Natal. Ten si Microsoft odkladá na E3, kde sa určite dozvieme všetky finálne detaily okolo zariadenia a aj hier, ktoré ho budú podporovať. Pozrime sa v kocke na nadchádzajúce tituly, ktoré boli ohlásené:

Jarný lineup:

Arkádový lineup:
- Toy Soldiers - hračkárski vojaci zasiahnu do bojov prvej svetovej vojny a to v tower defense štýle.
- Scap Metal - next-gen nasledovník Death Track v 3D podobe, so splitscreenom a rôznymi typmi pretekov.
- Perfect Dark - remake úspešnej FPS akcie z N64 s updatovanou grafikou a sériou nových možností.
- Game Room - MMO miestnosť s desiatkami retro arkádových hier za minimálne ceny, fungovať bude ako na Xboxe tak aj na PC.

Expanzie:
- Left 4 Dead 2 Passing - nová kampaň pre Left 4 Dead prinesie v marci sadu hrdinov z prvého titulu.
- **COD Modern Warfare 2** - séria máp obohatí multiplayer tohto akčného titulu už v marci.

Predstavené retail tituly:
- Final Fantasy XIII - začiatok marca prinesie očakávanú JRPG aj s 250 GB bundlom.
- Splinter Cell: Conviction - sám vojak v poli bude bojovať v apríli a v zmenenom, viac akčnom štýle hry.
- Lost Planet 2 - pokračovanie netradičnej zmrznutej akcie sa zmení, pribudnú monštrá a Gears of War postavy.
- Alan Wake - Alan čaká na máj, aby sa po rokoch zobudil a ukázal nám svoju temnotu a cestu. Bude to najväčší jarný killer titul Microsoftu a uvidíme ako dopadne.

Letný lineup:

- Crackdown 2 - vyzerá to na jún, ale Microsoft zatiaľ dementoval neoficiálny dátum tejto akčnej adventúry. Agentúra si tentoraz bude musieť v meste poradiť ako s gangmi, tak aj s mutantmi.
- **Dead Rising 2: CASE ZERO** - exkluzívna epizóda vyjde v auguste pred nadchádzajúcim peklom v kasínovom meste. Priblíži nám hlavnú postavu a aj
- Dead Rising 2 - pokračovanie zombie akčnej adventúry, nové zbrane, nové možnosti, nový engine.

Jesené killer tituly:

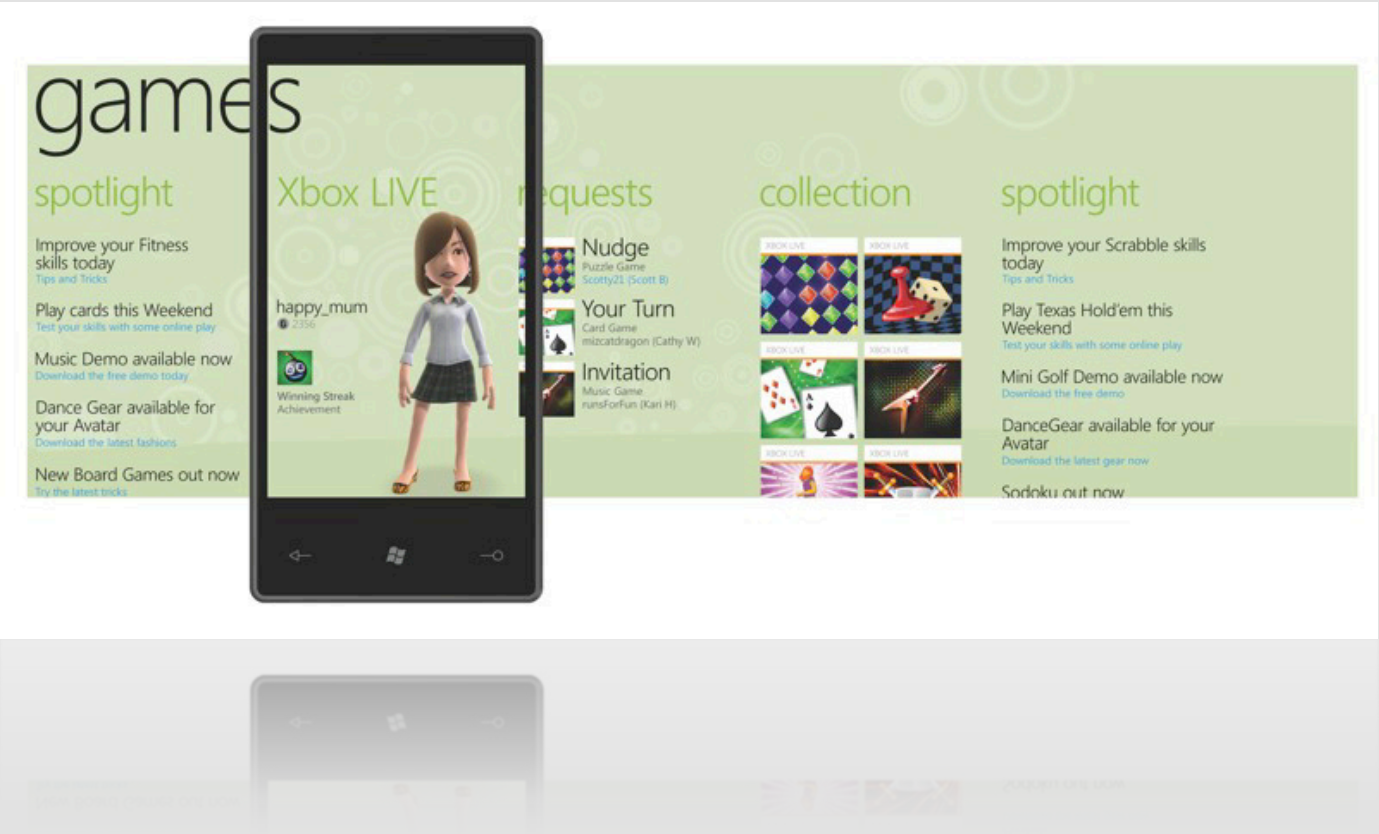
- Halo Reach - killer titul tohto roka bol znovu mierne priblížený a objavili sa prvé gameplay útržky vo videodokumente. Prequel k trilógii bude v pravom next-gen formáte, s rozsiahlymi bojiskami, bojom ktorý nemôžete vyhrať a atmosférou skutočnej vojny.

- Fable 3 - akčná adventúra s RPG prvkami dostala prvé zábery developer diary a hlavne veľa informácií, ktoré sme pre vás spísali v článku. Tentoraz budeme kráľom Albionu, pribudne nový kontinent, voľby a využívanie alebo zneužívanie moci. Samozrejme aj Natal, ale o tom sa ešte nehovorí.

Na jeseň nás ešte čaká nádielka neohlásených Natal titulov, samotný Natal, možno aj lite verzia Xbox360. Otázne je vydanie Gears of War 3, časovo by mal nasledovať, ale vzhľadom na prítomnosť Halo Reach je možné jeho odloženie aj o rok. Uvidíme, či ho ohlásia na GDC budúci mesiac, alebo na E3 začiatkom leta.

Windows Phone 7 s Avatarom

platforma Mobil,Xbox360
autor saver



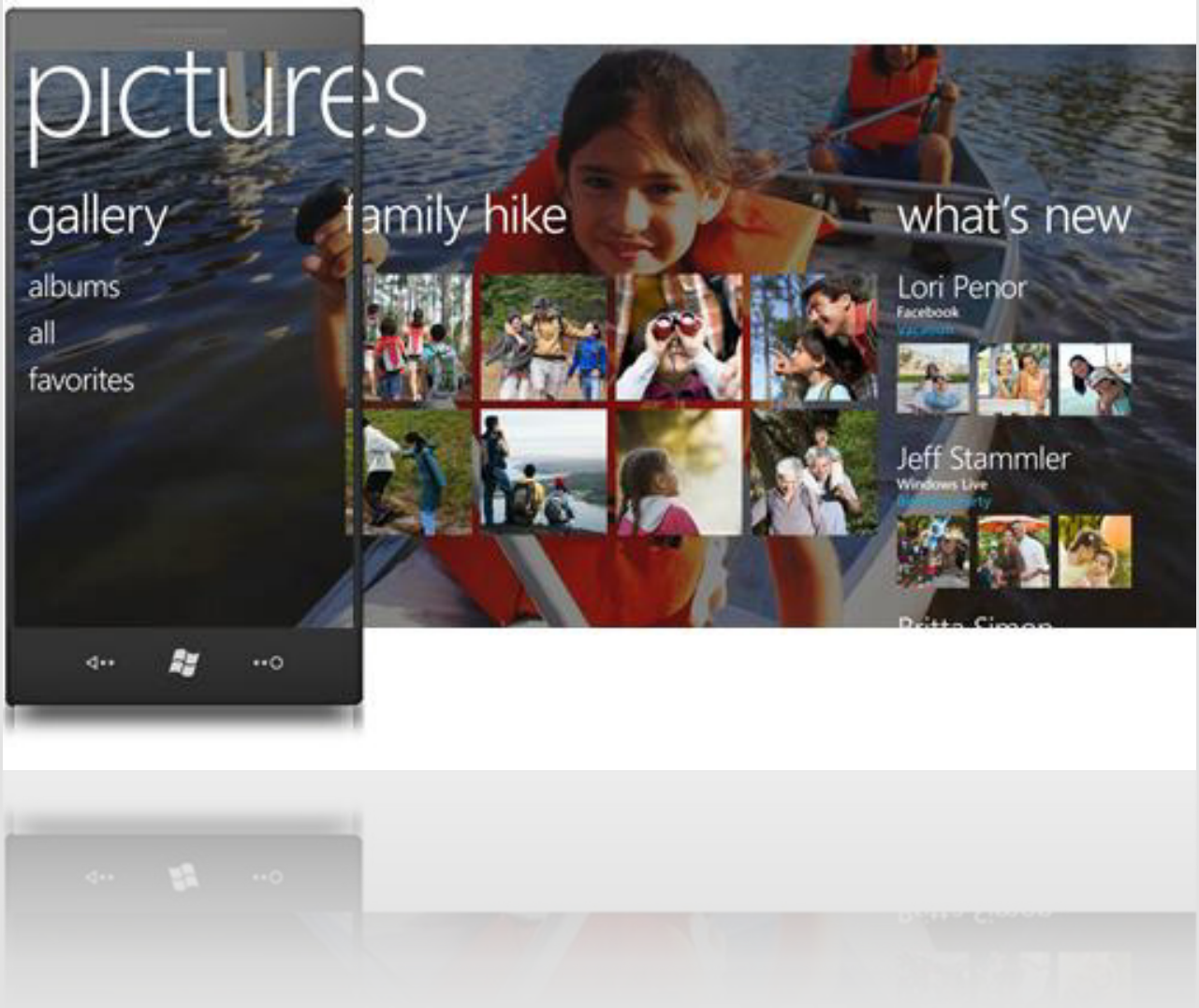
Ikonkový interface je old-gen, Microsoftu ukázal next-gen mobilný interface využívajúci možnosti a rýchlosť aktuálnej generácie telefónov. A nejde len o inteface, celý systém **Windows Phone 7** je posunutý vpred.

Microsoft rozdelil systém na 6 hlavných kategórií (**Games, Music+Video, Office, People, Pictures, Marketplace**), ktoré pod sebou budú skrývať ďalšie možnosti a ktoré budú priamo prepojené s internetom, realtimeovo budú nahrávať potrebné dáta (statusy a novinky k vašim kontaktom) a synchronizovať sa s vašimi systémami (outlook, sharepoint...). Rovnako jednoducho budete môcť uploadovať svoje médiá alebo odosielať svoje krátke správy na Live alebo Facebook. Siedma samostatná sekcia je Search, ktorá má aj vlastné tlačidlo na mobile a otvorí search bar v danej sekcii. Windows Phone 7 zariadenia budú mať tri tlačidlá a okrem searchu je tam Home a Back.

Čo sa týka hernej časti, tam autori takticky zamontovali Xbox Live konto, vďaka čomu popri hrách pribudne gamerkarta, avatar, achievementy, čím autori nalákajú ako Live hráčov, tak aj casual hráčov, ktorí sa budú hrať so svojim avatarom, obliekať ho, prípadne pohadzovať o steny obrazovky. Zjavne si tým plánujú robiť reklamu aj na Xbox, keďže to slovo tam zjavne nechali zámerne a nepomenovali to Mobile Live. Tak či tak s jedným loginom už teraz budete môcť hrať na Xboxe, PC a aj mobile a zbierať body z ďalších hier a rovnako aj hrať medzi platformami proti sebe. Napríklad stolnú hru môžete z mobilu hrať proti hráčovi na Xboxe.

Na prezentácii sa predstavili stolné hry, kartové hry a naznačené sú hudobné a tanečné hry. Zo zaujímavostí stolné hry sa budú hrať multiplayerovo na systéme notifikácií, kedy vám vždy príde informácia o novom ťahu. Ikonku tam má aj minigolf a z markeplace obrázku vidíme Bubble Town, Hexic, Freestyle Moto II na stiahnutie. Zatiaľ žiadne zmienka o 3D hrách, ale Windows Phone 7 mobily pravdepodobne nebudú mať problém ani so Zune HD 3D hrami, tu ale Microsoft ešte dodá špecifikácie, ktoré budú musieť výrobcovia dodržiavať. Je však otázne, či budú musieť zamontovať Tegra alebo podobný 3D čip.

Plné herné špecifikácie a požiadavky na aplikácie od vývojárov budú predstavené na MIX evente budúci mesiac od 15. do 17. marca v Las Vegas



Live Anywhere sa konečne stáva realitou. Na druhej strane realitou ostáva aj Zune HD exkluzivita pre US, ktorého európsku verziu Microsoft neohlásil a zrejme ani nikdy neohlási. Windows Phone mobily však budú mať všetky Zune funkcie v sebe.

Z ďalších zaujímavých článkov o **Window Phone 7** si pozrite:

- dojmy a videá z používania na Engadget
- rozsiahly popis funkcií od gizmodo
- 22 minútová prezentácia na MSDN ukazujúca všetky funkcie mobilu od máp, cez email, internet a záložky v prehliadači až po zbežné požiadavky na zariadenia.

Prvé DX11 zábery na Metro 2033

platforma PC
autor saver

Ruský titul **Metro 2033: Last Refuge** mixujúci Stalkera a Fallout ukazuje novú generáciu grafiky. Ponúka perfekté postavy, hires textúry, vďaka DX11 dokonalé zaoblené hrany na okrúhlych objektoch a celkovo je to zladené v dokonalom štýle. Uvidíme, čím nás ešte grafika titulu prekvapí. V každom prípade je to krok vpred oproti DX11 Stalkerovi, alebo Alienovi. Zrejme zatiaľ stále nemôžeme čakať podobné prepracovanie celého herného sveta, ale možno niektorý z nastávajúcich titulov vyvíjaný pre DX11 pôjde viac do hĺbky.

Hra prichádza na PC a Xbox360 už o mesiac. Na PC bude hra doprevádzať nové Nvidia DX11 karty, ktoré by tým pádom mali vyjsť budúci mesiac.

Medal of Honor ponúka zábery

platforma PC,PS3,Xbox360
autor saver

EA zverejnilo sériu záberov na ich prichádzajúci **Medal of Honor,** žiaľ väčšina vyzerá ako vytiahnutých z traileru a veľa nového nám nepovedia. EA nedávno potvrdilo použitie dvoch enginov a to na Unreal engine bude fungovať single kampaň, Frostbite engine z Battlefieldu bude poháňať multiplayer.

Obrázky nám ukazujú single kampaň a prekvapivo na prezentačné obrázky nemajú ani antialiasing, čo nám naznačuje Unreal engine, ale aj to, že obrázky nie sú nasilu upravované a vyhladzované.

Viac sa o hre dozvieme na nadchádzajúcich výstavách a vyjsť by mala už koncom roka

Battlefield detaily enginu a gameplay

autor saver

Máme tu niekoľko detailov z PC enginu **Battlefield: Bad Company 2**.

Frostbite 1.5 je nadizajnovaný pre DX10 s pridanou podporou DX11, podpobne ako Metro 2033 z DX10 využíva antialiasing (DX9 nebude mať antialiasing pre nekompatibilitu funkcií) a HBAO a DX11 pridáva vyhladenie dynamických tieňov, celkové zvýšenie výkonu, nevyužíva však DX11 multithreading. Detekcia DX bude automatická, ale v konfiguračných súboroch si môžete natvrdo zvoliť vybrané API. Engine má podporu aj ATI Eyefinity a Nvidia 3D Vision. Pri Eyefinity bude nastavenie aj uhla Field of View, aby hráči skutočne využili viac monitorov.

HBAO je Horizon-based Ambient Occlusion, renderovacia technika pôvodne vyvinutá Nvidiou, ktorú integrovali do Frostibe s využitím DX10 a DX11 kariet. Je to technika renderovania, ktorá vytvorí jemné a realistické tiene medzi objektami a môže zvýšiť kvalitu obrazu. Je to efekt pre hi-end karty. Pre zaujímavosť high textúry neboli ponúknuté v PC beta teste pre zníženie sťahovateľného balíku a uvidíme ich až vo final hre, kde spolu s ďalšími efektami zvýšia kvalitu obrazu.

Civilization 5 prichádza s novým štýlom

platforma PC
autor saver

2K Games práve ohlásili vývoj piateho pokračovania civilizačnej série. Na PC verzii **Civilization V** už robí Firaxis a zrejme nám ho odprezentuje už na GDC, kde bude mať Sid Meyer svoju prednášku.

Hra dostane úplne nový engine, bude mať zapracovaný nový bojový systém, hlboko prepracovanú diplomaciu a rozšírené možnosti. Novým základom hry bude hexagonálny engine, ktorý ponúkne hlbšiu stratégiu, realistickejší gameplay a očarujúce detailné prostredia.

Zo zaujimavostí bude hra ponúkať plne animovaných vodcov hovoriacich svojim vlastným jazykom. Rozsiahle a detailné boje budú tentoraz zaberať celé obrazovky a z bojovných funkcií pribudne napríklad Ranged Bombardment, teda ostreľovanie nepriateľov na diaľku.

sharovať obsah a súťažiť proti sebe bez opustenia svojej hry. Multiplayer bude ako v hotseate, tak cez LAN a internet, ale napríklad aj cez email. Nebude chýbať takmer neobmedzené modovanie titulu.

Firaxis rovnako pracuje na Civilization Network pre Facebook, ktorý zrejme bude s Civ5 prepojený. Viac sa dozvieme na GDC budúci mesiac, respektíve na práve otvorenej oficiálnej stránke. Hra vyjde na jeseň 2010.

Univerzálny USB streaming

platforma PC,PS3,Xbox360,Wii
autor saver

Máte zariadenie, ktoré číta súbory cez USB a nechce sa vám stále nahrávať nové veci? **Infinite USB memory** zariadenie vám pomôže. Prakticky ho len pripojíte do zariadenia a kľúč sa pripojí na vaše PC, kde mu vysharujete súbory, ktoré si chcete prehrávať.

Môžete tak na vašom Blu-ray prehrávači, media zariadení, tlačiarni, alebo hocičom inom spustiť filmy, obrázky, hudbu... alebo aj kopírovať dáta.Funguje to aj na Xbox360, PS3 i Wii. Nemusíte kupovať drahé externé disky, ale využijete disk vo vašom PC, kde to máte všetko nahraté.

Cena a dátum vydania zariadenia bude známa čoskoro. Veľmi zaujímavý nápad, ktorý však dosť kazí červená farba zariadenia. Dúfajme, že biele a čierne vyhotovenia nebudú chýbať.

Just Cause 2 s DX10 minimom

platforma PC,PS3,Xbox360
autor saver

Požiadavky na Steam stránke **Just Cause 2** sú mierne nečakané. Hovoria totiž o DX10 minime a to ako v grafike, tak vo zvuku a samozrejme aj o absencii podpory Windows XP. Ak by sa to nakoniec ukázalo ako pravdivé, bude to druhá hra bežiaca exkluzívne pod DX10. Prvou bol minuloročný Shattered Horizon.

Minimum:

- OS: Microsoft Windows Vista (Windows XP je nepodporovaná)
- Procesor: Dual-core CPU so SSE3 (Athlon 64 X2 4200 / Pentium D 3 GHz)
- Pamäť: 2 GB RAM
- HDD: 10 GB
- Grafika: DX10 karta s 256 MB pamäťou (Nvidia GeForce 8800 / ATI Radeon HD 2600 Pro)
- Zvuk: 100% DirectX 10 kompatibiliná karta
- DirectX: Microsoft DirectX 10

Zaujímavé prekvapenie. Hra vychádza už budúci mesiac.

Co-op kampaň pre Army of Two: 40th Day

platforma PS3,Xbox360
autor spacejunker

Teroristickými útokmi zničený Šanghaj vás volá späť. Salem a Rios si prídu vyrovnať nevyrovnané účty v pripravovanej co-op kampani **Chapters of Deceit** pre Army of Two: The 40th Day. V novom DLC sa obaja žoldnieri dostanú k informáciám, ktoré môžu viesť k definitívnemu zastaveniu armády 40th Day a odstaviť Jonaha s mocenským syndrómom vo velení na vedľajšiu koľaj. Chapters of Deceit bude dostupný za 9,99 eurodolára na PSN a za 800 MS pointov na XBL už 1. Apríla.

Tunnelers prvé ingame obrázky

platforma PC
autor je2ry

Slovenské herné štúdio Floating Minds všetkých navnadilo už pred časom, keď sme sa dozvedeli prvé detaily o pripravovanej free arkádovej akcii **Tunnelers**. Dnes prichádzame s ďalšími detailmi a dokonca aj prvým in-game obrázkami.

Príbeh hry hovorí o dlhotrvajúcom boji dvoch frakcií - PICaDor-u a Clayram-u. Dôvodom pre vojnu sú posledné zásoby nerastu Carretium, ktoré je ukryté hlboko pod zemskou kôrou. V miestach, na ktoré ľudská noha nikdy nevkročila, nachádzajú piloti dávno zabudnutú mimozemskú rasu Agartha. Ultimátny súboj o prežitie začína.

Tunnelers ponúknu akčné súboje tankov v podzemných mapách. Každá strana disponuje troma tankami s rozličnými vlastnosťami, vybavením a zbrojným arzenálom (guľomety, raketomety, míny, lasery, plazmy, railguny). Ľahké, stredné a ťažké tanky budú nielen rôzne vyzbrojené, ale budú sa odlišovať aj ďalšími parametrami – rýchlosťou pohybu, rýchlosťou prekopávania tunelov atď.

Multiplayerová akcia sa spoľahne na základné 4 módy: Free for All (deathmatch), Team Showdown (team deathmatch), Capture the Flag a Dominion (zabrať miesto na mape a udržať ho čo najdlhšie). Pripomeňme, že hra samotná bude zdarma, platené budú iba niektoré nepovinné elementy (štatistiky, achievementy).

Neľútostné súboje tankov začnú niekedy v tomto roku (zatiaľ plánované iba na PC). Na druhý kvartál je naplánovaný beta, do ktorého sa stále môžete prihlásiť na oficiálnej stránke hry www.tunnelers.com.

Prekombinovaný Metroid Other M

platforma Wii
autor spacejunker

Prakticky od ohlásenia **Metroid: Other M** na minuloročnej E3 bolo nejasné, akým spôsobom bude fungovať prepínanie medzi klasickým gameplayom známym z originálnych Metroid hier a pohľadom z vlastných očí z trilógie Metroid Prime.

Other M bude kombinovať všetky známe gameplay mechaniky oboch typov hier, dokonca priamo nadviaže aj príbehovo na koniec Super Metroid flashbackom. Lovkyňa odmien Samus Aran dostane v príbehu obrovský priestor, hráči sa bližšie zoznámia s jej minulosťou, ale spoznajú aj jej charakter a myšlienkové pochody. Zjavne porážka Super Metroida a Baby Metroid ju zamestnávajú viac ako by chcela.

So Samus sa budeme pohybovať v 3D prostredí s výhľadom na celú postavu, ovládacia schéma okopírovaná zo starých Metroid hier by mala prejsť do krvi okamžite. D-pad sa stará o pohyb, 1 a 2 o streľbu a skok. Kam je otočená postava, tam strieľa a autoaim vyberá prioritu podľa pozície nepriateľov. Samus sa dokáže nepriateľskej streľbe ubýhať do strán, po zmorfovaní do gule klásť míny a ak uchopíte Wiimote vertikálne, tak aj chargovať rakety.

Čo sa však stane, ak namierite Wiimote na obrazovku? Pohľad sa prepne do perspektívy FPS, aktivuje Search mód, pričom môžete skenovať nepriateľov, hľadať špeciálne predmety, ale aj opätovať paľbu. Akoby toho nebolo málo, v hre je podľa GameSpotu ešte jeden pohľad. Kamera sa v úzkych koridoroch posadí na plecia Samus (ako v RE5) a celkové tempo hry sa spomalí.

Zaujímavá kombinácia starých a nových herných mechanizmov sľubuje návrat Samus v tej najlepšej forme. Presvedčíme sa o tom už cez leto. V zámorí vychádza Metroid: Other M 27. júna.

V skratke

PS3 je hacknutá na 100 % - iPhone hacker potvrdil kompletný hack PS3. Znamená to, že homebrew by nemal byť problem spustiť, kópie hier sú otázne. Reálne výsledky zatiaľ nie sú žiadne.

Uncharted 2 vs Mass Effect 2 - IGN si zaflejmovalo a porovnalo dva rozdielne killer tituly z konkurenčných plaforiem. Mass Effect 2 vyhralo porovnania.

Mafia II - žiadne mesto sa naň nebude chytať - producent hry Denby Grace vyhlásil, že v detailnosti textúr, detailoch a deštrukčnosti sa na Mafiu 2 nebude chytať žiadne otvorené mesto. Hra bola zároveň aj odložená a uvidíme ju zrejme až na jeseň. Objavujú sa aj správy, že príbeh pokračovania bude mať len jeden koniec, oproti doteraz predpokladaným štyrom.

IGN vybralo najlepšie hry dekády - a najlepšou hrou sa stal Half Life 2, nasledovaný hrou Shadow of the Colossus a Star Wars Knights of the Old Republic.

Windows 8 bude úplne iný - tak to ohlasuje samotný Microsoft. Systém je naplánovaný na rok 2012 a uvidíme, čo v ňom firma ponúkne.

Aliens: Colonial Marines žije? - vyzerá, že kvalita Borderlands a aj slušný nástup Aliens vs Predator dokázal rozhýbať Segu, aby začala tlačiť tento pozastavený projekt Gearboxu. Ostáva už len oživiť zrušenú Aliens RPG v Obsidiane.

God of War 3 mohol dostať 22/20 od PSM3 - Ale dostal iba 20/20, autor recenzie sa vyjadril že chcel dať 22/20 a žiadny superlatív nedokáže opísať hru. Uncharted 2 dostal od nich 21/20.

12 jadrá v predaji - na ebay sú ponúkane zrejme úplne prvé Opterony od AMD s 12 jadrami za cenu 8 000 dolárov (za 4 kusy).

Heavy Rain bol pôvodne trikrát rozľahlejší - mal mať 120 scén, viac nám o tom povie nové číslo Joypadu.

Deadly Premonition je taká zlá, ako aj vyzerala - IGN dalo tejto podivnej hre 2.0.

Sony si patentovali univerzálny ovládač - ovládač má mať dotykový displej a chceli by ho mať kompatibilný aj s ďalšími hernými konzolami.

ATI Eyefinity v recenzii na PC Pro - testovali šesť monitorov a určite to urobilo dojem, ale žiaľ hrubé okraje monitorov bránia dokonalému zážitku (hlavne rozpolenie horizontálnou čiarou presne v strede).

Doporučujú skôr tri monitory alebo projektor.

Články užívateľov

dojmy Moderné hry

pridal užívateľ p3x0

Ťažko povedať či tento text bude mať dáky prínos alebo dôležitejšiu informačnú hodnotu. Je to skôr zamyslenie sa nad modernými video hrami a smerom kam sa uberajú.

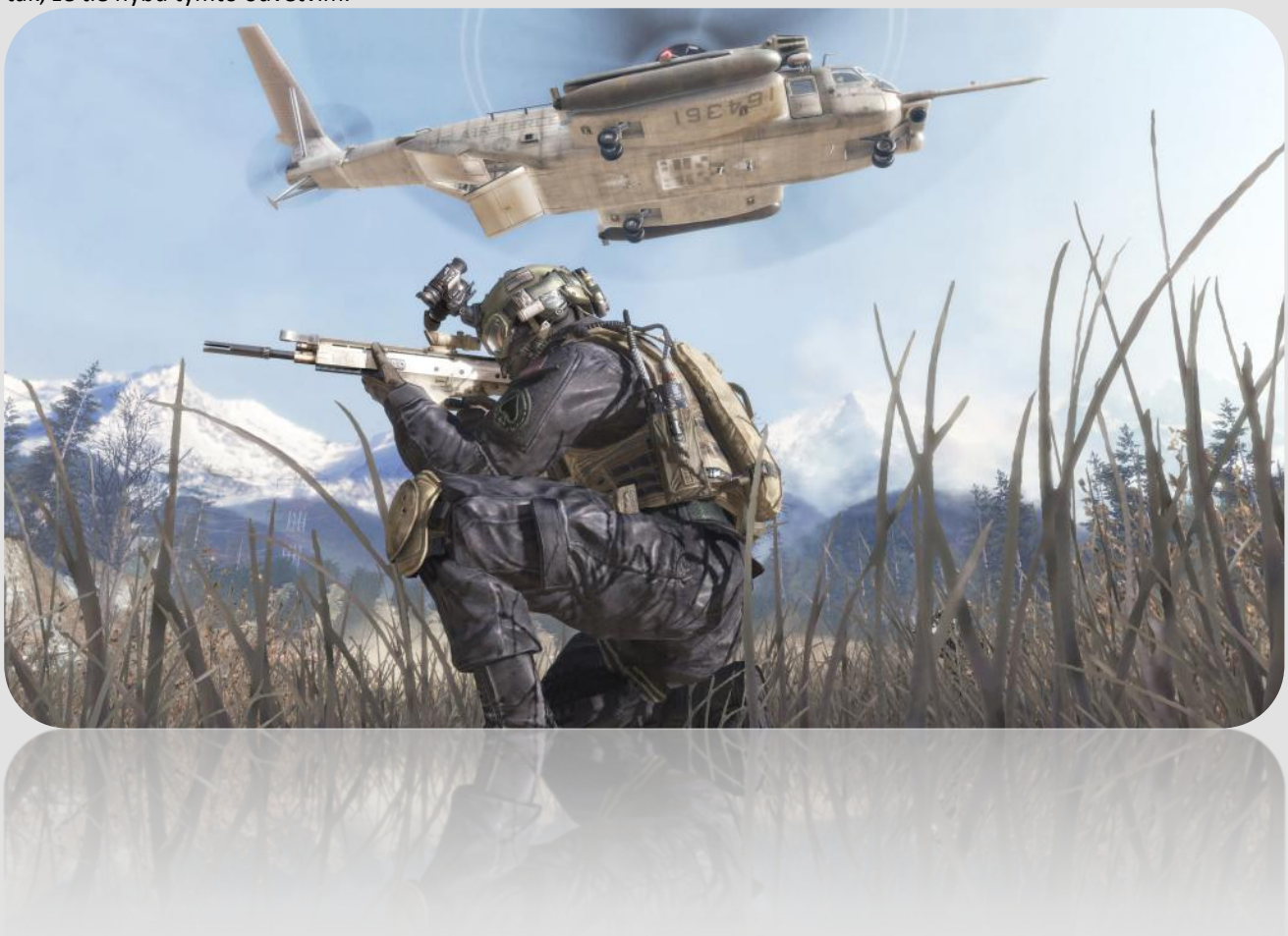
Ani nie tak dávno som dohral kandidáta na hru roku, RPG - Mass Effect 2. Po dohraní mi napadlo kam sa to vlastne hry uberajú? Netvrdím ze ME2 je zlá hra, no zarazilo ma, že tvorcom ide čisto o biznis. Samozrejme každý sa nejako chce uživiť. Ale cielene hráčov ukrátiť o príbeh zo zámerom aby z nich vytiahli nemalé peniaze za pokračovanie, ktoré by sa kľudne vtesnalo aj do druhého dielu. Veď si spomeňme na bračeka ME. Nespomínam si aby autori nechali finálneho bossa za rohom a povedali : „viete čo ? Pokračovanie na budúce.“ Respektíve: „neplatíš, nehráš.“ Veď potom načo si pýtajú za hru plnú cenu ak nám ponúkajú iba polovicu príbehu ?
Tiež už dlhšiu dobu si všímam, že autori radšej investujú do grafiky hry ako do príbehu a kvantity. Hry majúce ledva 5-10 alebo vínimočne 20h ale zato s parádnou grafikou. Oplatí sa kúpiť CoD:MW2 ,ktorý síce ma úžasnú vizuálnu kvalitu ale hru dorazíte za dva poobedia alebo pri vetšom snažení za jedno ? Odpoveď je len na Vás.

Podľa mňa je ale dosť smutné, že dáme za hru par tisíciek, raz ju dohráme a ďalej už nemá čo ponúknuť. Samozrejme to sa dá povedať aj o iných hrách ako CoD. Ale čo tak napríklad staršie hry ako Doom I a II. Svojho času mali tiež špicovu grafiku, no ponukli zábavu na niekoľko týždňov, či dňov. Zdolať ich bola výzva a nie každému sa to podarilo. Dnes tu máme super grafiku, no tupých nepriateľov, ľahko čitateľný príbeh a ešte priamočiarejšie levely. Už tu niesú ani len lekárničky a život ,ktorý môže kus polygónu hráčovi vziať. Nehovoriac o hlavolamoch. To by hru uvrhlo do večného zatratenia z dôvodu vysokej obtiažnosti. Áno fajn rešpektujme tzv „cassual hráčov“ ktorý niesú pravými gamermi nato, aby mohli zabiť niekoľko hodín pri PC alebo TV. Ale veď tým nik nekáže aby siahli po hard-core hrách a nehrali napr.: CoD. Ale kto bude rešpektovať skutočných hráčov, ktorý majú chuť čeliť výzvam za monitorom ? Ok netvrdím, že za pc treba zabiť celý deň ako som to robil niekedy ja, keď som mal 12, 13 rokov, ale tiež ma nebaví sadnuť si raz večer za pc a zistiť, že hru ktorú som včera začal, tešil som sa na zábavu, dnes dohrávam a jediné čo si pametám je smiešny finálny boss, ktorý mi pripadal ako málomocný dôchodca čo nečítal manuál k schopnostiam, ktoré dostal do vena. Ako napríklad v ME2. Hovädo veľké na monitor o 72cm uhlopriečke a dal som ho na prvý raz. Podotýkam, že som nastavil najvyšiu obtiažnosť. Tak isto aj vo F.E.A.R 2 si nepametám situáciu keď som nejakú pasáž opakoval trikrát. Alebo čo taký Splinter Cell ?? Táto hra bola výzvou no súčasne aj zábavou. Stačilo si vybrať obtiažnosť aká komu sedí. Zhliadnúc posledné videá z pripravovaného nového dielu mi chvíľami pripadalo, že Sam Fisher sa zmenil na makaka, čo lozí po rýmsach rýchlejšie než Usajn Bolt beží šprint na 100m. Alebo videť nepriateľa cez steny tiež nepovažujem za správny krok. Týmto ma tvorcovia takmer úplne odradili od atraktivity tejto série, ktorá premňa táto hra predstavovala. Jednoznačne mi s toho vyplýva, že túto značku už len žmýkajú pre jej veľké meno aby sa nemuseli namáhať vymyslieť novú hru, ktorú by 50% tých ľudí nekúpilo, čo si kúpia nový SC už len z vernosti k tejto sérií. Samozrejme je tu aj možnosť, že sa séria uberá správnym smerom, čoho náznakom je aj ďalší osud daný Fisherovy. Bolo by to fajn, ale pre film.

Možno sa dnešným hráčom páči cesta neustáleho zľahčovania a no mne ani tak nie. Niekto príde s dobrým nápadom na hru, no nie perfektnou grafikou a hra ide do fialiek. Taktiež sa mi nepáčia reči typu, nemá to grafiku ako Modern Warfare 2 tak to ani nehrám.

Chcel by som vidieť reakciu dnešných malých deciek na taký Duke Nukem 3d, alebo Wolfenstein 3d... asi by si pomysleli, že to ľudia hrali za trest. Istá veta od Billa Gates-a :„8-bitov musí každému stačiť“ im už asi nič nepovie. Samozrejme technika napreduje a bolo by hlúpe aby sme stále hrali hry, čo zaberajú jednu disketu, ale takto je to len jeden veľký stroj na prachy. Výrobcovia hárdveru platia výrobcom softvéru, a pre nich ostáva vlk sýty aj ovca celá. Kedže už potrebujeme 65nm procesor, 2-jadrový procesor, potom už 4-jadrový procesor, 8-jadrový atď.

Takže platíme za HW aj SW a hráč za svoje ťažké prachy dostane cédečko zo zábavou na pár hodín. Detičky sa v škole kamarátom môžu chváliť, aký im to tato kúpil kompík a že na tom pustia aj hologram zo vzdialenej galaxie. A „seriózny hráč“ môže pozerať do zeme a smutno hľadieť na požiadavky pre nový Star Craft. Jednoducho je podľa mňa zlé, že sa do tohto zábavného priemyslu zamotaly prachy tak, že tie hýbu týmto odvetvím.



Už to nieje o tom, že príde niekto s dobrým nápadom na zábavu a snaží sa ho predať. A ten čo ma nápad lepší - vyhráva. Veď aj ak príde, tak Electrnic Arts firmičku hneď kúpi za ťažké prachy a nadiktuje im čo robiť. A euráčiky a doláčiky sa kotúľajú smerom do ich peňaženiek. Potom o pár rokov EA príde na to, že už nemajú peniaze, tak predajú firmičku s dobrými nápadmi a tá keďže nemá šéfa ani zázemie ide smerom k fialkám. Zvrtlo sa to na boj Ubisoftu s EA a tieto giganty diktujú čo budeme my hrať. Akási konkurencia už pomaly zaniká a trh sa stáva jednotvárnym.

Ostáva mi už len povedať :„staré dobré časy“. Ale zábavné je to, že aj táto na ho*no doba bude o nejaký ten čas - staré dobré časy, keď hry boli také dobré, že stačilo stláčať len jeden gombík a chlapik sám nabíjal, strieľal a žuval a štvrtil a sekal príšerky. Mozgom už netrebalo pohnúť. Nedaj bože aby sa v hre objavila lekárnička a zmizol autohealing, ešte by sa deti začali venovať športu alebo niečomu inému.

Ako som na začiatku spomenul, je to len môj osobný názor a nikoho o ňom nepresviedčam, len je mi smutno za časmi keď hry trebalo vedieť hrať aby som sa dostal do cieľa. Dnes ma tam tlačí výrobca len aby som bol rád, že som to dohral. Ale tiež je možné že info som zle vydedukoval a nieje to presne tak s tými výrobcami HW a SW a UBI a EA a tak ďalej. Ako vravím, je to len môj postoj.

Ďakujem za pozornosť.

recenzia Posel Smrti 2

pridal užívateľ BablAqUA

Posel Smrti je pojem, ktorý vyvoláva najmä u tuzemských hráčov spomienky. Spomienky na jeden z najlepších adventúrnych zážitkov. Mnohým sa to možno už ani nezdá, no na zodpovedanie vyvolaných otázok v podobe príchodu pokračovania, sme museli čakať sedem rokov. Oznámenie o tom, že jeho vývoj nebude mať na starosti štúdio Future Games, stojace za prvým dielom, mnohých nepotešila, ale po prvých záberoch z hry a trailery sa obavy pomaly začali vytrácať. Nemecké štúdio Cranberry Productions hráčom sľúbilo plnohodnotné pokračovanie, nadväzujúce na predošlé udalosti. Ortieľ si nechám samozrejme na koniec.

Hra začína v roku 1993 v malom prístavnom mestečku Biddeford, v americkom štáte Maine. Teda dvanásť rokov a stovky kilometrov od diania na zámku Black Mirror. Hlavný hrdina, Darren Michaels, je študent fyziky na univerzite v Bostone. Do Biddefordu prišiel na prázdniny. Je vášnivým fotografom a preto mu jeho matka vybavila brigádu v miestnom fotoateliéri, ktorého vlastníkom je despotický starý mládenec Fuller. Ten na Darrena neustále kričí a nedá mu vydýchnuť. Namiesto toho, aby sa Darren niečomu priučil, robí Fullerovi poskoka. Jedného dňa príde do fotoateliéru krásna, mladá žena menom Angelina, ktorá si bude chcieť urobiť niekoľko fotoportrétov. Darren ju pozve dnu s tým, že ju nafotí, no Fuller mu ju preberie a pošle ho preč, pre nejaký balík. Nie je to však posledný krát, čo sa ich cesty pretnú. Angelina nie je len tak obyčajné dievča na poznávacom výlete, čo potvrdzuje aj záhadný cudzinec, ktorý ju sleduje. Po dvoch, zo šiestich kapitol hry, nás dej konečne zavedie do anglickej dedinky Willow Creek, v ktorej sa pred dvanástimi rokmi odohrala séria piatich ohavných vrážd.

A tu to začína. Konečne sa dostávame na známe miesta, ktoré vývojári vymodelovali čo najvernejšie ich predlohe z prvého dielu a my máme vďaka tomu možnosť spoznávať staré lokácie v novom grafickom kabáte. Willow Creek sa za ten čas zmenil. Ľudí je tu stále menej a menej aj napriek tomu, že po vraždách sa z neho na chvíľu stalo obľúbené miesto pre turistov, hľadajúcich rôzne záhady. Stará kliatba rodu Gordonov, Samuelov duch na zámku Black Mirror, kľúče duší,...
...to všetko bolo súčasťou turistického ruchu. Ľudia sa toho po čase samozrejme prejedli a Willow Creek už má časy najväčšej slávy za sebou. Z bývalého sanatória Roberta „Frankensteina“ Gordona sa stal hotel, zívajúci prázdnotou, z Murrayovho obchodu malé múzeum vrážd a slávny rod Gordonov je na pokraji vymretia. Scenáristi si dali záležať a napriek tomu, že prvý diel bol pôvodne uzavretá záležitosť, dokázali na neho naviazať bez najmenších problémov.

A teraz sa dostávam k zložke hry, na ktorú sa tak čakalo. Dabing. Je nevyvrátiteľným faktom, že pôvodný Posel Smrti zožal veľký úspech aj vďaka profesionálnemu dabingu, ktorý každému charakteru vdýchol život. Dabing mal na hru tak veľký vplyv, že kvôli odfláknutej anglickej verzii hra v zahraničí neprerazila natoľko, aby sa stala hitom aj mimo Európu. Ako je to teda s dabingom druhého dielu? Je to trošku ťažšia otázka, pretože aj keď svoje kvality bezpochyby má, na staršieho bračeka pozerá s cumľom v ústach. Pri obyčajných dialógoch mu nejde čo vyčítať, v týchto častiach odviedli dabéri prácu hodnú profesionálov. Keď však príde do tuhého, dabing miestami zlyháva a neodpovedá tak celkovému dianiu na obrazovke. Kvalitatívne zníženie je počuť predovšetkým na postavách z jednotky. Zatiaľ čo v prvom diely bol komorník Bates aj Lady Victoria starými a unavenými ľuďmi, čo bolo počuť aj na ich hlase, v pokračovaní, ktoré sa odohráva dvanásť rokov potom, ako keby obidvaja omladli. Hlavne Lady Victoria pôsobí ako zrelá päťdesiatnička a nie ako životom ťažko skúšaná, na smrť čakajúca deväťdesiatročná pani. Je to škoda keď si zoberieme do úvahy, že hra bola kvôli dabingu u nás tri krát odložená a samozrejme to je sklamanie. Ale mohlo to dopadnúť oveľa horšie. Skrátka dvojka

v tomto smere nedosiahla úroveň svojho predchodcu. Celkovo sa však dabing dá označiť za nadpriemerný a rozhodne nekazí herný zážitok.

V čom však pokračovanie dosahuje úroveň predchodcu, je výborná, hororová atmosféra. Príbeh hry je vybudovaný rovnako ako pred siedmymi rokmi. Šesť kapitol, medzi ktorými sa hlavnému hrdinovi snívajú nepríjemné nočné mory. Tie sú spracované veľmi sugestívne. Rovnako pohlcujúca je aj atmosféra každej obrazovky, ktorú počas hry navštívite. Pamätáte si na krásne spracovaný dážď? Tu si ho užijete do sýtosti rovnako ako detailne vymodelované prostredia, s úžasne spracovanou oblohou. Nad temnou siluetou hradu sa vnášajú ťažké, dažďové mraky, pohybujúce sa vďaka silnému vetru, ktorý ohýba starý, oschnutý strom neďaleko. Áno, obrazovky sú opäť spracované na výbornú a každá ma svoje čaro. Animácie im dodávajú život aj vtedy, keď sa na nich nachádza len Darren. Postavy sú taktiež rozpohybované viac než dobre, čo sme mali možnosť vidieť aj v nehrateľnej ukážke, v ktorej sa Darren rýchlo uhol pred padajúcou doskou. Grafike niet čo vyčítať, pretože hra skrátka vyzerá výborne.

Čo určite poteší je, že sa zachovala old-school hratelnosť. Hra neprináša do žánru vôbec nič nové, ale to vôbec nevadí, kým sa to hrá tak dobre. Riešenie problémov a herná činnosť celkovo je veľmi jednoduchá a nepočítajte s tým, že narazíte na nejaký zákys. Obtiažnosť si môžete vybrať pred spustením hry, čo sa prejaví na Darrenovom denníku.

Apropo denník. Ten je možné otvoriť v hornej časti obrazovky a čítať si v ňom nielen priebeh deja a Darrenove pocity zo situácií, do ktorých sa dostane, ale aj jednotlivé úlohy, ktoré musí vyriešiť. K nim je dokonca možné si zapnúť nápovedu. Samozrejme nesmie chýbať ani označenie všetkých aktívnych predmetov na obrazovke. Tých býva naozaj veľa a vývojárom takto musím poďakovať, že zachovali v hre miznutie nepotrebných aktívnych predmetov potom, čo ich Darren okomentuje. Pokiaľ sa vám zdá, že takto ľahkú hru prejdete za jeden večer, tak ste ďaleko od pravdy. Aj keď je hra oveľa ľahšia než jej predchodca, jeho dĺžku si zachoval a vy si tak môžete naplánovať na Posla Smrti 2 okolo 15-20 hodín čistého hracieho času. Ak si však napriek všetkému nechcete hru uľahčovať, môžete si nastaviť ťažšiu obtiažnosť, v ktorej vám zmiznú všetky nápovedy. Tvorcovia si pre hráčov pripravili menšiu vychytávku v podobe Darrenovho fotoaparátu. V hre sa ocitnú určité miesta a predmety, ktoré si budete môcť odfotiť a získavať za ne bonusový materiál v podobe artworkov, videí a minihier. A len tak na okraj. V nastaveniach si môžete nastaviť kurzor z prvého dielu.

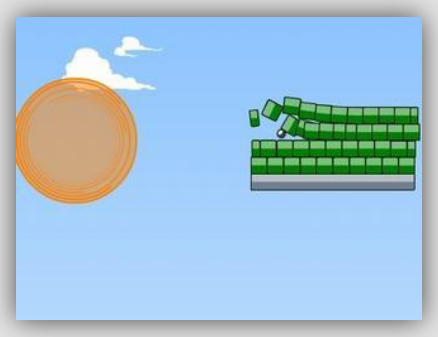
Hudobná stránka hry je aj tento krát špičková. Hudba nehrá len pri dramatických okamihoch, ale aj pri obyčajnej prechádzke medzi obrazovkami. Je veľmi atmosférická a dokáže udržať hráča v napätí a celkový zážitok tak vynáša ešte vyššie. Hlavný motív, tiahnúci sa väčšou časťou hry je ľahko zapamätateľný a v hlave mi znie ešte teraz.

Ako som spomínal na začiatku, je čas na finálny ortieľ. Nevyhnem sa porovnávaniu s prvým dielom, keďže tomu sa vyhnúť nedá. Pokračovanie najlepšej českej adventúry od nemeckého štúdia sa nesie v podobnom duchu a atmosfére, miestami dokonca prekonávajúcej udalosti jednotky. Odpovie vám na otázky, na ktoré ste márne hľadali odpoveď, avšak prinesie nové, otvárajúce dvierka pre ďalšie pokračovanie. Celý koncept je navlas rovnaký a treba dodať, že dobrý. Po technickej stránke sa jedná o prepracované dielo, aké nevidieť každý deň a český dabing, aj keď nepreskočil latku nastavenú predošlým dielom, sa nemá začo hanbiť. Sedemročné čakanie sa vyplatilo. Druhý diel sa rozhodne nezapíše do tunajšej hernej histórie tak, ako ten prvý, no zdatne mu sekunduje a prináša dôstojné pokračovanie príbehu rodiny Gordonov a starovekej kliatby, príbehu plného strachu, temnoty a beznádeje.

hodnotenie **8.0**

Bonus sekcia

Najhranejšie onlinehry



Blosics 2
Odhoďte všetky kocky z plošiny.

Gold Rush
Ďalšie hľadanie zlata.

FireTruck
Odšoférujte hasičské auto k požiarom.

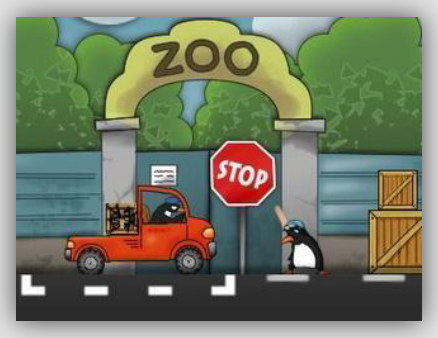
Kamaz Delivery 2
Pokračovanie dopravy tovaru s náklaďákom.

Winter Games
Zimná olympiáda od Miniclipu.

Farm Frenzy3 - Ice Age
Starajte sa o svoju farmu v dobe ľadovej.

Cover Orange 2
Ochráňte pomaranče pred dažďom.

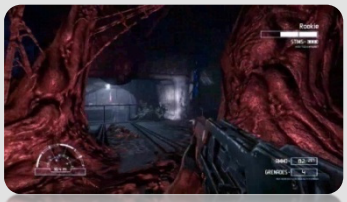
Mining Truck
Prevezte náklad na určené miesto.



ZooTransport
Dostaňte náklad bezpečne do ZOO.

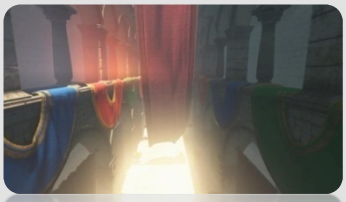
Najsledovanejšie videá mesiaca

Fallout: New Vegas - Teaser
Teaser na prichádzajúce pokračovanie Falloutu ukazuje svoj dátum - je ním jeseň 2010.

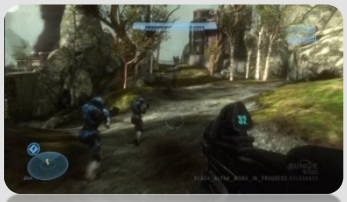


AvP - Marine Gameplay
Ďalší oficiálny gameplay z AvP tentoraz prezentuje temnú hru za mariňáka.

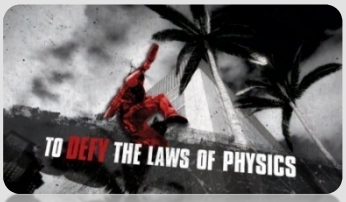
Bad Company 2 - TV
TV klip z Battlefield Bad Company 2 nám zhŕňa recenzie a ukazuje intenzívnu akciu.



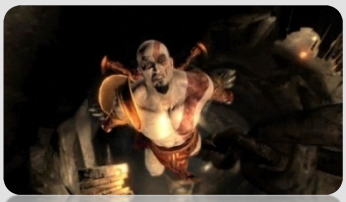
CryEngine 3 - Tech Trailer
Nový tech trailer na CryEngine 3 prezentuje next-gen v nasvietení hry, teda odrazené zvetlá.



Halo Reach - ViDoc1
Prvý videodokument z Halo Reach nám približuje základy novej hry, nechýbajú ani porovnania s predošlými Halo hrami.



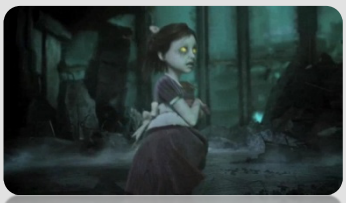
Just Cause 2 - Freedom and Chaos
Ďalšie ukážky možností rozľahlého sveta Just Cause 2.



God of War III - Chaos Will Rise
Kratos si pripravuje pôdu pre osobnú pomstu epických rozmerov.

Bad Company 2 - Day 1 MapPack
DICE ukazuje balík štyroch máp, ktoré dostanú kupujúci originálnej hry zadarmo.

Napoleon Total War - Playable Factions
Napoleón nám približuje hrateľné národy v jeho vojne.



BioShock 2 Launch
Bioshock 2 ponúka finálny launch trailer a ukazuje nám temnú a krvavú atmosféru prichádzajúceho pokračovania hitovky.

Metro 2033 - Kill or be killed
Nový in-game zostrih z postapokapyltickej akcie Metro 2033..

C&C Tiberium Twilight - Story
Nový príbehový trailer na Tiberium Twilight nám približuje ďalší vývoj spolupráce medzi znepriatelenými stranami.

Na stiahnutie

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 !

McDonalds Video Game

Veľmi vydarený manažment známeho predajcu hamburgerov, kde musíte zabezpečiť suroviny, zamestnancov, odbyt a nové strategické postupy, aby ste boli na vrchole.

Casino Islands

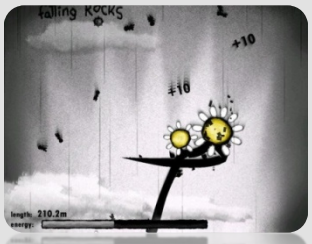
Ste tučniakom, ktorý musí zdolať sériu ostrovov a a pozbierať všetky karty. Pri postupe používate na prechod modré stupienky a treba si dávať pozor, aby ste nespadli do vody a úspešne vytvorili cestu k loďke.

Queer Power

Erotická hra pre jedného alebo dvoch hráčov, kde s vašou postavou meníte polohy a musíte si užiť s postavou oproti vám, až kým nedôjde k orgazmu.

Faith Fighter

Originálna bojovka, kde si do tela dávajú rôzni Bohovia. Hru treba brať s nadhľadom a nie je mienená ako urážka náboženstiev.



Sunshine

Skvelá, originálna, nenáročná, silne návyková hra! Pokúšate sa vypestovať čo najvyššiu rastlinu.

Demá

Theatre of War 2: Kursk 1943

Kursk 1943 prežijeme v expanzií pre Theatre of War 2. Malé ukážky nám priblížia čo nás čaká.

M.U.D. TV

Demo na nasledovníka klasiky MAD TV, managujte vlastnú televíznu stanicu.

V budúcom čísle....

...marec v znamení pokračovaní

Novinky:

- Portal 2 ohlásený
- Crysis 2 hires zábery
- Lara Croft v novom štýle
- Test Drive Unlimited 2 oficiálne ohlásený

Vychádza:

- Just Cause 2
- Posel Smrti 2
- Battlefield: Bad Company 2
- God of War 3
- Metro 2033
- Settlers 7
- Final Fantasy XIII
- Command and Conquer 4: Tiberan Twilight
- Red Steel 2

... a veľa ďalšieho

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