

# SECTOR

H E R N Ý M A G A Z Í N

03/2010

## RECENZIE

# BATTLEFIELD BAD COMPANY 2

PC - ASSASSINS CREED 2,  
METRO 2033, GOD OF WAR 3, FINAL  
FANTASY XIII, POSEL SMRTI 2, DAWN  
OF WAR: CHAOS RISING , DJ HERO

## ČLÁNKY

**HISTÓRIA FINAL FANTASY**  
■ STARCRAFT 2 - BETA PREVIEW  
R.U.S.E ■ PREDSTAVUJEME NDSI  
■ ALPHA PROTOCOL

## NOVINKY

- WITCHER 2 PREDSTAVENÝ
- DRUHÝ PORTÁL SA OTVÁRA
- NOVÉ NVIDIA KARTY

"POŘÁD TO SAMÝ, BRODÍŠ SE VE SRAČKÁCH, ABYS ZACHRÁNIL SVĚT... A NIHOHO TO NEZAJÍMÁ."

METRO 2033

## Vydáva

Sector s.r.o.

## Layout

Saver

## Šéfredaktor

SpaceJunker

## Redakcia

Saver

Uni

Fendi

Je2ry

Andrei

Matus Ace

Korec

## Užívatelia v čísle

BabIAqUA

Life28

Všetky články nájdete na

[www.sector.sk](http://www.sector.sk)

Tip: Môžete kliknúť na ich názvy

# Úvodník

Z Modern Warfare 2 sa stalo boxeristické vrece, do ktorého si minimálne každý raz poriadne a z chuti kopol. Nieкто ju častuje prívlastkami detská záležitosť, nieкто preferuje online bojiská, iný sa oháňa predajnými číslami, zvyšok čaká na alternatívu.

V každom konflikte sú vždy dve bojujúce strany, ale iba jeden víťaz. Nedávno som sa úspešne prebojoval, alebo prebehol kampaňou a došiel k šokujúcemu záveru. Približne šesť hodinový zážitok bol pre mňa obrovským sklamaním, navyše presvedčivo a dôrazne poukázal na to, že som z konfliktov v prostredí modernej vojny jednoducho prežraný. A ďalšia sa dostala na titulku.

Môžu mať veľa spoločného, môžu sa na seba podobať, môžu mať dokonca rovnakú číslovku v názve a predsa sú také odlišné. EA vo svojom vojnovom ťažení vypustila do prvej línie ťažkú zbraň menom Battlefield: Bad Company 2, aby sa popasovala s goliášom. Poistkou, ktorá môže miský váh nahnúť správnym smerom, bude aj koncoročné vzkriesenie série Medal of Honor. Každá veľká FPS séria dychtivo čaká na svoj moderný konflikt.

Vždy tu však bude alternatíva, nech si už vyberiete ktorúkoľvek, víťazom ste a budete len a len vy. Svojim výberom rozhodnete, kto sa z bojov vráti so štítom v ruke a kto na štíte.

SpaceJunker

## Články



Starcraft 2.....	4
R.U.S.E.....	8
Alpha Protocol.....	12
História Série Final Fantasy.....	14

## Recenzie

Final Fantasy XIII.....	22
Metro 2033.....	28



Battlefield Bad Company 2.....	32
Posel Smrti 2.....	36
Toy Soldiers .....	40
DJ Hero.....	42
Assassins Creed II PC.....	44
God of War 3.....	48
Warhammer 40K: Chaos Rising.....	52
Traktor Simulator .....	54

## Tech

Geforce GTX 470 a 480.....	68
Playstation Move.....	70
Xbox360 Slim prichádza.....	71
Nintendo DSI – test.....	72
Samsung Galaxy S.....	74
Nintendo 3DS – ohlásenie.....	75

## Novinky

Lara Croft and the Guardian.....	11
Mafia 2.....	27
NFS: World online.....	39
Portal 2.....	56
Test Drive Unlimited 2.....	58
Civilizacia 5.....	59



Witcher 2.....	60
F1 2010.....	62
Crysis 2.....	64
Fallout New Vegas.....	66

## Užívatelia



Mass Effect 3.....	76
Crysis 2.....	82
Portal 2.....	84

## Bonus

Online hry.....	88
Videá .....	89
Na stiahnutie.....	90





# STARCRAFT II

## prvé dojmy z multiplayerovej beta verzie

platforma PC

napísal Uni

Blizzard nerobí zlé hry a každá má niečo do seba. Sú totiž robené veľmi precízne, čo sa neraz odrazí aj na posunutí termínu vydania. Blizzard nevydáva nedopracované hry, treba na ne dlho čakať. Zvyčajne sa však trpezlivosť vypláca. Momentálne sa čaká predovšetkým na stratégiu Starcraft II, ktorá má k svojej premiére najbližšie. S veľkým zadosťučinením som vstúpil do uzatvoreného betatestu a je čas podeliť sa s vami o dojmy z prvého hviezdneho výletu.

Bol som pripravený na raketový štart, ale moje nadšenie schladilo dosť nešťastne riešený vstup do beta testu. Vstupný kľúč sa totiž dal použiť len po zaradení do beta verzie nového Battle.netu a ten sa



zas dal použiť len po zaregistrovaní aspoň trial verzie World of Warcraft. Blizzard asi predpokladá, že všetci hrajú „wowko“, no ja ako svetlá výnimka som sa chvíľu potrápil, kým som prišiel na to, aký je v registrácii háčik a prečo môj kód nemohol byť prijatý. Po vyriešení blizzardovského puzzle s registráciami som však už nenarazil na žiadne komplikácie a samotný priebeh hrania bol hladký ako detský zadoček.

### Nový Battle.net

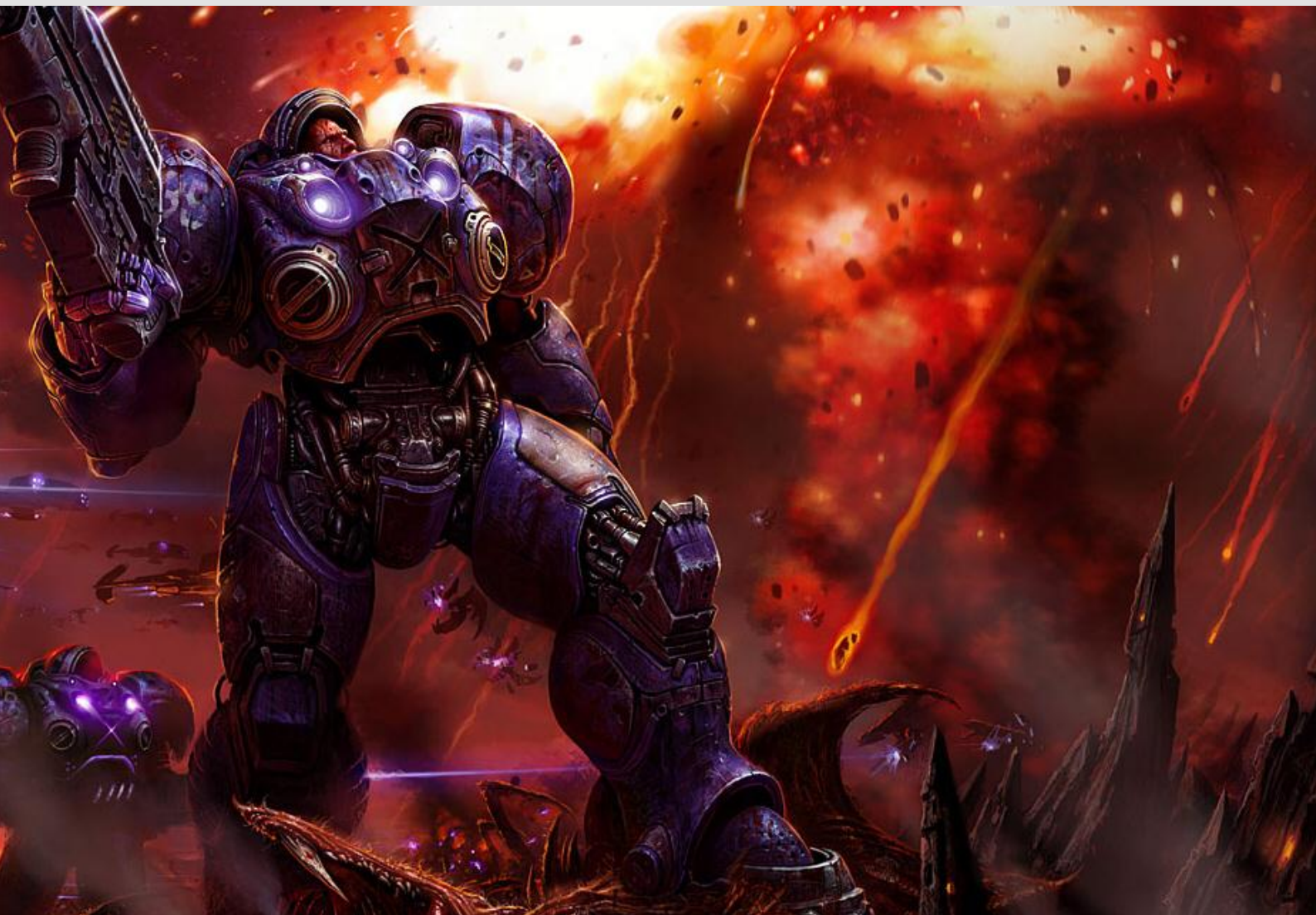
Uzatvorená beta nie je len testovaním nového Starcraftu, ale aj inovovaného online systému Battle.net. A keďže s ním prídete do kontaktu skôr, ako odohráte prvý zápas, trochu si ho priblížime a to hneď na začiatku. Hráči pri vstupe použijú štandardné prihlasovacie údaje a môžu si zvoliť ikonu avatara, ktorý ich reprezentuje, respektíve bude reprezentovať v blizzardovských hrách. Nemusíte sa obávať komplikovaného vymýšľania nicku. Systém povoľuje rovnaké nicky rôznych užívateľov s tým, že v prípade nutnosti ich rozlíši podľa prípony, ktorú si tiež stanovíte a slúži ako sekundárny rozpoznávací znak.

Menu tvorí viacero okien, pričom ikony pre základné sekcie sú v ľavom hornom rohu, kde si aj vyberáte režim single, alebo multiplayeru do zvolenej hry. Menu a podmenu zahrňujú achievements, zoznam priateľov, záznamy z hier, štatistiky, históriu. Chatovacie okno Battle.netu sa dá vyvolať aj priamo počas hrania, pričom sa môžu spojiť užívatelia rôznych hier od Blizzardu. Spočiatku sa to bude týkať titulov Starcraft II a WoW, nekôr by mali byť zahrnuté všetky produkty spoločnosti. Nechýba rebríček, do ktorého budete zapísaní po zahraní desiatich „ostrých“ zápasov v tom istom režime. V prípade Starcraft II sú to režimy jeden na jedného až štyria na štyroch. Mód "každý proti každému" sa hrá výlučne vo forme štandardnej, nehodnotenej hry.

Štandardné zápasy okrem uvedených režimov umožňujú kombinovanú hru živých účastníkov a AI. Hráči si vyberajú zo zoznamu nadefinovaných (neskôr aj samotnými hráčmi vytvorených) máp a scenárov. Po výbere mapy vstúpíte do lobby, kde čakáte na príchod ostatných účastníkov zápasu a štart. Záujemcovia o rovnakú mapu a režim sa postupne začleňujú, mapy sa automaticky vytvárajú nové, s rovnakými parametrami.

Ak ste do lobby vstúpili ako prvý v poradí, ste hostiteľ a odštartujete hru. Menu máp ukazuje popularitu jednotlivých scenárov, ak sa prihlásite do tých najpopulárnejších, hra sa často začne v priebehu jedinej minúty.





Beta verzia sa zamerala na testovanie vybraných multiplayerových režimov. Priebeh je vlastne rovnaký, mení sa len postavenie hráčov a ich počet. V budúcnosti očakávame pestrý sortiment módov. Ak ste hrali pôvodný Starcraft, herný systém budete mať v malíčku a dokonca aj užívateľské rozhranie sa takmer vôbec nezmenilo. Hra je opäť o ťažbe minerálov a plynu, ktoré potrebujete na budovy a produkciu jednotiek, čo nasadzujete do boja. Tu tvorcovia nič nové neriešili, upravili sa však niektoré povely a funkcie pri ovládaní a získavaní posíl. Hra teraz umožňuje zaradiť do skupiny podstatne vyšší počet jednotiek. V prípade Zergov osobitne stanovíte východiskový bod nových robotníkov a bojových síl. Keď označíte viacero larev, myšou postupne naklikáte, čo sa má vyliahnuť a teda nemusíte vyprodukovať jeden druh, ale rôzne zoskupenie. Napríklad súčasne dáte vyrábať robotníka, overlorda a mutaliska. Podobných prvkov nájdete v hre viacero.

Výrazné zmeny sa týkajú sortimentu jednotiek pre všetky tri rasy - Terranov, Zergov a Protossov. Mnohé osvedčené zostali, ale bohužiaľ niektoré obľúbené sa stratili. Navyše nové posily nie sú vždy adekvátnou náhradou. Blizzard sľuboval a menil, nie vždy ideálne.

Isté nové jednotky a schopnosti sú výborné, ďalšími prírastkami som však bol sklamaný. Je zjavné, že niektoré sú vyslovene len do počtu a je zbytočné ich vyrábať, keďže sú málo efektívne, alebo sú odvarom výkonnejších alternatív. Napríklad zergovský roach je vlašným bratrancom našťastie stále prítomných hydraliskov. Vie sa síce pohybovať pod zemou, ale na oplátku „pľuje“ len na pozemné ciele.

Čiže je obvykle lepšie investovať do praktickejších hydraliskov, ktorí zlikvidujú aj lietadlá. Pokojne by stačilo dať „podzemný prechod“ hydrám a roachov vymeniť za niečo nápaditejšie. Alebo aj úplne vypustiť. Aj tak v multiplayeri väčšinou využijete len časť dostupných druhov, niekedy vystačíte s tromi alebo štyrmi, takže lacný zbytok vás nebude veľmi trápiť. Po niekoľkých desiatkach hier musím povedať, že niektoré druhy som na bojisku videl len ojedinele, alebo dokonca vôbec!

O mnohých jednotkách a ich schopnostiach sme vás už informovali v novinkách z prvej ruky od Blizzardu, ale priblížim vám aspoň niektoré najzaujímavejšie. U Zergov sú opäť obranné budovy proti pozemným a vzdušným útočníkom. Dajú sa však vyňať zo zeme a premiestniť.



Sliz rozširujú overlordi a to kdekoľvek na mape, rozširujú ho aj nádory produkované kráľovnou. Kráľovná má okrem toho vynikajúcu schopnosť priebežne pridávať do hniezd larvy, ktorých je potom dvojnásobok. Ak má dost energie a oplodní tri hniezda naraz, môžete jednorazovo vytvoriť jednotky z bežných dvadsiatky lariev. Lietajúci guardiani teraz v pravidelných rýchlych intervaloch vylučujú na zem malých hryzúcich škodcov a pri väčšom počte hravo vyplenia základňu. Budovy sa naďalej tvoria morfovaním z robotníkov.

Terrani môžu zabezpečiť bázu obranným kanónom, vtedy sa ale nedá pripojiť radar a budova stratí schopnosť lietať, ktorú inak má, podobne ako ostatné budovy. Univerzálnym obranným a útočným prostriedkom sú vikingovia. V letovom móde útočia na vzdušné ciele, po zosadnutí na pozemné. Keď priletia do centra nepriateľa a zosadnú, spôsobia paseku. Zaujímavosťou je možnosť pripojiť k barakom, letisku a továrni dva druhy prípojok. Jedna z nich umožní produkciu pokročilých posíl, druhá však umožní vyrábať v tej istej budove dve jednotky naraz! Výber je niekedy ťažký. Dobrým štandardom sú naďalej obliehacie tanky, krížniky, duchovia zameriavajúci nukleárne strely. Silnou oporou je masívny stroj Thor. Sklady sa dajú použiť ako obranné valy, ktoré je možné podľa potreby stiahnuť do zeme.

Protosovia si ponechali lietadlové lode a tie sú momentálne veľmi silné. Hlavne keď ich podporí mega jednotka - materská loď - okrem iného schopná skryť všetky budovy a jednotky v dosahu. Popri tom majú niekoľko zaujímavých pozemných jednotiek, vrátane štvornohých phoenixov a dlhonožných colossusov, ktorí vykočia aj na vyvýšený terén. Okrem toho majú leteckú posilu, ktorá portuje vyrábané prírastky do svojho okolia. Nové pozemné jednotky sa dajú teleportovať aj k vzdialeným pylónom, ktoré naďalej slúžia ako energetické pole pre napájanie budov. Výstavba prebieha samovoľne po impulze od ťažobných sond. Zachovali sa templári a temní templári, no vytvoríte z nich len jeden druh archona.

Multiplayerové boje sú podobné, ako v jednotke, rýchle a dynamické. Aj na mapách pre nováčikov musíte vykazovať značnú zručnosť. A treba tiež počítať s rýchlymi a niekedy aj rovno finálnymi útokmi súperov už v prvých minútach hry. Hlavne, keď sa najčastejšie používa najrýchlejší režim hrania. Za zmienku rozhodne stojí možnosť posilať suroviny svojim spojencom, ktorá v pôvodnom Starcrafte veľmi chýbala. Teraz už hoci aj s jediným zostávajúcim robotníkom môžete za pomoci spolubojovníka postaviť všetko od nuly, teda ak vám dá súper toľko času.



Zhrnuté a podčiarknuté. Starcraft II ponúkne novú formu kampane pre jednotlivca, samotný systém hry a ponuka multiplayeru však dozneli len kozmetické zmeny. Kto mal rád pôvodnú hru, dvojkou nepohrdne. Kto sa so Starcraftom ešte nestretol, ocení diametrálne odlišnú taktiku za každú z troch rás, akú iné stratégie neposkytujú. Starcraft II síce nebude prevratný titul, ale každopádne veľmi zábavný a je sa na čo tešiť.





## prvé dojmy z inovatívnej stratégie

platformy PC, Xbox360, PS3

napísal Uni

Stratégia RUSE sa už od prvej zmienky prezentuje vo veľkom štýle a sľubuje niečo, čo tu ešte nebolo. Lenže takých hier sa už objavilo a napokon výsledný produkt málokedy vystúpil zo šedého priemeru. Otvorený beta test umožnil preveriť si kvetnaté reči vývojárov a zapojiť sa do bojov, kde nejde len o víťazstvo na bojovom poli, ale aj o vzbudenie záujmu hernej komunity. Bol by hriech takú ponuku nevyužiť a tak sme si hru vyzvítali ako tanečnicu na parkete. Po sérii neúprosných bitiek ju vnímame takto.

Moderný dizajn a menu hry oslovili ako prvé a je zrejmé, že tvorcovia dbajú na celkový vzhľad. To sa len potvrdilo po spustení hry, kde iste ne jeden hráč obdivne zapískal. Ťaženia beta verzia neponúkla, ale ako už začína byť zvykom, sústredila sa na multiplayerové boje. Nebolo však na škodu absolvovať prvé konflikty proti AI v samostatných bitkách. Multiplayer so živými hráčmi je však iná káva, či už hráte v režime jeden na jedného, alebo štyria proti štyrom, prípadne každý proti každému. Hoci pripojiť sa do hry bol niekedy naozaj kumšt.



Do mnohých hráčmi vytvorených lobby bol problém sa dostať a keď už sa podarilo, neznamenal to, že to ďalej pôjde ako po masle. Hlavne prvé minúty po vstupe na bojisko boli skúškou nervov. Nejednému hra zamrzla, alebo rovno všetkým a objavil sa nápis, že sa čaká na ostatných, pričom bolo možné spoločne si ponadávať v chate, ktorý zostal funkčný. Nuž, do júna treba rozhodne popracovať na vybalansovaní hry a odstránení technických chýb, inak sa to negatívne prejaví na vysvedčení. Odhliadnuc od tohoto kazu, keď už to fungovalo, tak to stálo za to.

Každý scenár začína pôsobivým náletom kamery na mapu. Kamera je vôbec veľmi zaujímavá. Umožňuje detailný pohľad na bojisko, kde sa vám podrobne vykreslia všetky jednotky a objekty, ale môžete ju oddialiť až tak, že bojisko vidíte vo forme makety rozloženej na stole. Vtedy dokonca po okrajoch vidíte postavy radistov a vyzerá to ako veliteľská miestnosť, kde lídri plánujú taktiku pomocou figúrok na zmenšenine terénu. Pri zoomovaní mapy sa plynule menia detaily terénu, ako aj zobrazenie vojsk tak, aby situácia zostávala prehľadná. Takže pri priblížení vidíte znázornené všetky jednotky v reálnej veľkosti s ohľadom na krajinu. Pri vzdialenej kamere ale sledujete len ikony s vyobrazením druhu vojska a počty vyjadrujú na seba naukladané farebné žetóny. Vo forme žetónov vidíte aj pohyb súperov a ak sa jedná o zatiaľ neidentifikované ciele, sú bez ikony.





## doslova vojna na vašom stole

Spôsob využívania kamery je najzaujímavejším faktorom hry a môžeme ho označiť za prevratný. Umožňuje precízne plánovanie postupu s rôznymi taktickými pohľadmi na bojisko a už kvôli tomuto prvku je hra pozoruhodná.

Dobrý dojem z RUSE utvrdzuje jednoduchý a praktický spôsob výstavby základní, produkcie jednotiek a používania taktických manévrov. Každý hráč začína s centrálnou budovou a suroviny zabezpečí okupovaním skladísk, roztrúsených po mape, ktoré potom automaticky rozváža kolóna áut. Pri výbere požadovaného skladiska sa zobrazí aj presná trasa, ktorá vedie po príjazdových cestách. Podobne je to aj s výstavbou barakov na pechotu a tovární na tanky, lietadlá, artilériu a protivzdušnú obranu. Výstavba je prakticky okamžitá, treba len umiestniť objekt v teréne a počkať na príchod technického vozidla na stavenisko. Potom už je možné produkovať príslušné jednotky, ktoré sa pohybujú podľa svojich predispozícií. Čiže tanky sa ľubovoľne presúvajú v otvorenom teréne, ale do lesa sa dostane len pechota, vo vzduchu poletujú lietadlá.

Produkcija vojsk prebieha po výbere továrne priamo v teréne, alebo za pomoci praktického menu s kategóriami v pravej hornej časti obrazovky. Stačí naklikať druh a počet jednotiek a zadať miesto, kde sa majú zhromaždiť. Niektoré pokročilejšie posily je treba najprv vyvinúť, čo je realizované v tom istom menu. Opäť stačí kliknúť na obraz jednotky, zatiaľ zahalenej clonou a po odpočítaní surovín prebehne vývoj a potom je možné ju vyrábať.

Ponuka zahrňuje reálne dobové jednotky z druhej svetovej vojny, kedy sa hra odohráva a sortiment závisí aj od frakcie, za ktorú hráte. Nemecko má samozrejme pantery a tigre, Sovietom nechýbajú Kaťuše a T34, to svoje má aj Anglicko, Francúzsko, USA a Taliansko. Okrem toho ponuku ovplyvňuje aj presná etapa vojny, ktorú si hráči vyberú pri vytváraní mapy.

V rannej fáze v roku 1939 je sortiment jednotiek obmedzený. V roku 1945 je ponuka naopak najbohatšia a zahrňuje aj chuťovky z experimentálnej továrne a napríklad aj administratívne budovy, ktoré na rozdiel od skladov, majú nevyčerpatelne zásoby a poskytujú stály príjem financií. Jednotky sa presúvajú jednoduchým označením polohy myšou v teréne, delostrelectvo má veľmi veľký dosah, lietadlá sa odosielajú do útoku s použitím ikon. Hoci útočiť sa dá aj na neidentifikované ciele, podstatne presnejší je útok na známy objekt. Preto je vhodné využívať prieskumníkov, či už lietadlá, alebo na zemi napríklad džípy, ktoré vidia do veľkej vzdialenosti.

Priebeh v boji určuje nie len správny výber, počty a rozmiestnenie vojsk, ale aj RUSE manévry a technológie. Tie zahrňujú dočasné posilnenie vlastných, alebo naopak zastrašenie nepriateľských armád. Po aktivovaní zrýchlia spriatelene sily v sektore, alebo im dodajú odvahu, užitočná je napríklad aj kamufláž, ktorá ukrýva budovy v sektore pred neželanými pohľadmi. Protivníkov naopak zneistí vaša propaganda, vyľaká fingovaný letecký útok a podobne.

Zápas často nekončí úplným rozdrvením protivníkov a víťazí hráč alebo družstvo, ktoré má po uplynutí času vyššie skóre. Nastaviť nekonečný čas, hlavne v pokročilej vojnovnej etape, je nevhodné. Hra sa totiž môže natiahnuť takmer do nekonečna, pretože pri strete schopných hráčov a nelimitovaných surovínach, po niekoľkých desiatkach minút, už ide iba o pretláčanie jednotiek počtami a taktika postupne upadá. Body sa získavajú za každú zlikvidovanú jednotku alebo budovu oponenta. Niekedy je lepšie len brániť a doslova čakať, kým vám nepriateľ vlezie do rany. Po zápase môžete za úspechy zinkasovať veľa skúseností a aj niekoľko úrovní. V beta verzii level hráča neprinášal žiadne bonusy, možno vo finálnej hre to bude inak.

V prípade RUSE platí, že lepšie je raz zahrať ako stokrát čítať. Ani pri maximálnej snahe vám tieto dojmy nepreukážu, ako jedinečne je možné taktizovať a ovládať vojská pomocou skvelej kamery. Preto odporúčam využiť viac ako dvojtýždňovú lehotu, počas ktorej si RUSE ešte môžete zahrať zdarma na Steame. Neodprite si prvý kontakt s naozaj jedinečnou stratégiou, hoci zatiaľ zle optimalizovanou a s technickými problémami, ktoré snáď budú odstránené. Je to totiž jediné, čo môže zabrániť tomu, aby RUSE získala v recenziách najvyššie známky.





LARA CROFT  
AND THE  
GUARDIAN OF LIGHT

# predstavenie LARA CROFT

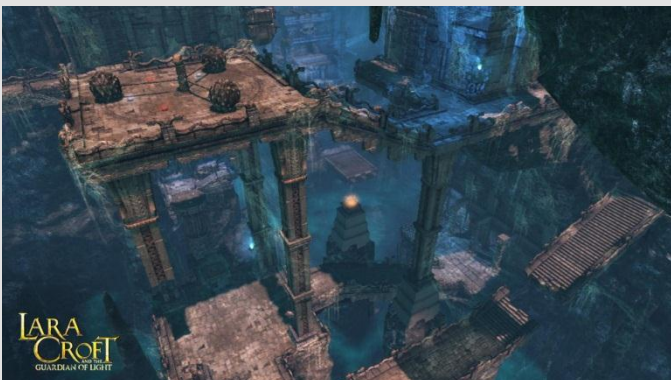
## and the guardian of light

platformy PC, Xbox360, PS3

napísal saver

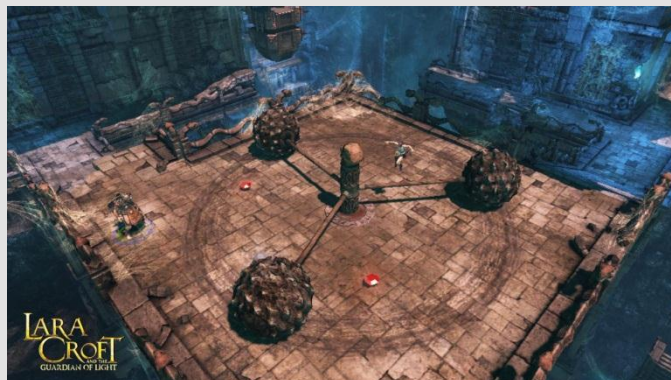
Ako sme po minulomesačnom teasovaní čakali, nová hra Lara Croft and the Guardian of Light bude iná, ale nebude do sidescroller, bude to izometrická akcia, konkrétne kooperačná izometrická akcia.

Nedá sa povedať, že by to hráčov Tomb Raidera mohlo nadchnúť, ale akčný štýl Diabla určite prekvapí. V príbehu budeme sledovať dobrodružstvo Lary a Toteca, majského náčelníka hľadajúcich Mirror of Smoke, artefakt so záhadnými silami. S jednou silou zo zrkadla budú obaja bojovať, bude to Xoxolt duša, ktorá z neho ušla a ktorá môže ovládať všetky duše. To môže znamenať len jediné, nespočetné návaly nepriateľov. Lokalitami budú prostredia Strednej Ameriky, džungle, chrámy, kobky a v každom budú na bojovníkov útočiť množstvá nepriateľov.



Zvyšok je už štandardný boj, namierite a stláčate až pokým na obrazovke neostane nikto neželaný. Obe postavy majú svoje zbrane a skilly - Lara má pištole s nekonečnými nábojmi, Totec má kopie.

Ale zbrane nebudete používať len pre boj, ale aj na prekonávanie prekážok. Napríklad Totec môže hodiť kopiu do steny a Lara sa po nej dostane na miesta, na ktoré by bežne nedosiahla. Lara má svoj hák s lanom, po ktorom môže Totec prejsť cez priepasti. Podobne môžu spolupracovať aj obe postavy, kde Lara môže vyskočiť na Totecov štít, ktorý bude držať nad hlavou. Kooperačný systém funguje lokálne, aj online, ponúka aj drop-in systém kedykoľvek v hre, keďže hra sa dá hrať aj v singleplayer móde. Hru uvidíme už toto leto na PC, Xbox Live a PSN.



# dojmy ALPHA PROTOCOL

platformy PC,Xbox360,PS3

napísal SpaceJunker

S Alpha Protocol sa nestretáme prvýkrát. Akčná RPG odohrávajúca sa vo svete superagentov, špiónskych hračiek a vysokej politiky balansuje niekde na pomedzí štandardnej strieľačky a rafinovanosti Mass Effect. Po poslednom stretnutí môžeme z rovnice vypustiť vážnosť a nahradiť ju prehnanosťou v snahe integrovať do hry čo najviac prvkov aj za cenu toho, že v konečnom dôsledku môžu byť na smiech. Zo seriózne pojatej voľnej adaptácie filmov James Bond, Jason Bourne a seriálu 24 sa stala paródia na špiónov.



Postavu agenta – Michaela Thortona – definujú vlastnosti charakterizujúce jeho osobnosť a priamo ovplyvňujúce štýl hry. Nie sú to len pasívne vlastnosti ako narábanie s ručnými zbraňami, ostreľovačkami, boj na blízko, ale aj rôzne perky pridávajúce upgrady a konštantné vylepšenia zvyšujúce vás počas rozhovorov či používaní gadgetov. V konečnom dôsledku sa tak môže zvýšiť účinok granátov, narastie vám počet expov alebo sa zvýši odolnosť postavy voči zraneniam. To však nie je všetko, priamo v boji máte možnosť používať skilly.

Časovo obmedzené špeciálne schopnosti uľahčujú postup, zlepšujú šance na bojisku proti presile, alebo vás priamo zvýhodňujú pri tichej infiltrácii či presune na lepšiu pozíciu. Jedným zo skillov je napríklad neviditeľnosť, ktorá zamaskuje postavu od hlavy po päty do nepriehľadného plášťa. Michael tak nerušene môže prísť k hliadke a naučenými chvatmi ju zpacifikovať aj spredu. Ako sme sa dozvedeli počas prezentácie, v závislosti od málo upgradovanej schopnosti boja na blízko môže byť likvidácia súpera holými rukami ťažšia. Súper môže tak dlho odrážať vaše útoky, že vám dôjde trpezlivosť a vytasíte zbraň.

Neviditeľnosť je veľmi mocná zbraň, ktorá obrazne zastrie aj vami škrteného vojaka. Prístojaci kolegovia pokračujú v rutine a hliadkujú ako by sa ani nechumelilo. Ďalším úsmev vyvolávajúcim skillom je variácia na Dead Eye z Red Dead Revolver. Po aktivovaní sa čas spomalí a môžete kurzorom označiť ciele v ďalšej sekunde zasiahnuté smrteľnou ranou. Čo je zvláštne, že Micheal nepáli jednu ranu za druhou postupne, ale vystrelí naraz päť nábojov! V ideálnom prípade padne na zem päť cieľov!



Vo svete Jamesa Bonda je všetko možné, dokonca aj prehnanosť je akceptovaná len do tej miery, kým ste ochotní uveriť neohrozenému agentovi. S neviditeľnosťou a rapídnu paľbou v bullet time je ťažké prepadnúť čaru Micheala, ktorého tvár si pred začiatkom môžete upraviť k obrazu svojmu. Pridáte mu okuliare, červenú šiltovku, bradu, fúzy. Relatívne rýchlo môžete do misie vstúpiť ako agent Mossadu alebo člen Al-Khaida a rokovať o bezpečnosti priamo s prezidentom. Micheal operuje po celom svete, kam ho vyslala agentúra. Priamo z bezpečnostného domu môže komunikovať so zadávateľmi misií a kontaktami prostredníctvom emailov, nakupovať zbrane, brnenia, výstroj a informácie.

Čím viac viete o misii, na ktorú ste vyslaní, tým lepšie. A tak bola kúpená mapa so zaznačenými hliadkami a podporný balíček, ktorý sa v prísne stráženom teritóriu zhmotnil v okatej vzdialenosti od potencionálnych cieľov ako ostreľovacia puška. Od tejto chvíle môžete zneškodniť nepriateľov alebo sa spoľahnúť na šiesty zmysel Michaela, ktorý zobrazuje vojakov vo forme šípok aj cez steny. Môžete napredovať ako tichý zabijak, vyzbrojiť sa ťažkou nepriestrelnou vestou, navešať na ňu niekoľko mín, granátov a začať strieľať na všetko, čo sa pohne, guľometom. Cieľ je však iba jeden, ako sa tam dostanete, je len na vás.

Cieľom našej misie, bolo zastaviť atentát na prezidenta (Mená kvôli možným spojlerom sú vynechané). Alpha Protocol sa hrá ako každá iná moderná 3rd person akcia s malým rozdielom – hra nepočíta s automatickým dopĺňaním zdravia. Po malých dielikoch sa obnovuje iba štít. Ak sa dostanete do krížovej paľby a nevyužívate krytie, presnosť nepriateľov vás pošle rýchlo k zemi. V závislosti od špecializácie agenta a jeho výzbroje je ovplyvnený aj gameplay, a i keď budete prechádzať tú istú misiu, rozdielnosť postupu je evidentná a je ju cítiť. Ak nemáte upgradované narábanie s automatickými zbraňami, tak používanie samopalov nie je tak efektívne ani presné ako keď sa špecializujete na tento typ zbraní.

## Všetko a nič

To platí aj pre pištole, súboje na blízko alebo gadgety. Do akej miery nahráva sústredenie sa na jednu vetvu znovuhrateľnosti, je ešte priskoro hovoriť. Vytváranie vzťahov s inými postavami ovplyvňujú cutscény a rozhovory, ktoré si nezadajú s tými v Mass Effect čo do kvality a presvedčivých hereckých výkonov. Vaše rozhodnutia posilňujú priateľstvá s vysoko postavenými alebo dôležitými osobami v teritóriu, kde práve operujete. Môžete dostať prisľúbenú pomoc od domobrany, ktorá vytvorí diverznú akciu na odpútanie pozornosti zatiaľ čo vy minihrou hacknete dvere do pevnosti, alebo vám v počítači pribudnú informácie o misii či zbrane priamo v teréne. Na rozhodnutia však nemáte večnosť, ale časomiera vás počas dialógov tlačí do rýchlych reakcií.

Obsidian Entertainment do Alpha Protocol natlačili obrovské množstvo herných prvkov, neexistuje jediný, ktorý by tu nebol. Bezpečnostné kamery sú vyobrazené s charakteristickým kuželom zorného uhla, dvere otvárate pakľúčom, do skrýše si nosíte z misií suveníry a trofeje, na vyvýšených miestach nájdete opustené guľometné hniezdo aj s ťažkou zbraňou, pričom pod vami sa to hemží hliadkami, na inom mieste sú medzi nimi sudy s výbušninou, na konci misie ste zavalení štatistickými informáciami o počte mŕtvych, spustených alarmov a pod, dokonca bossovia vstupujú na scénu nonšalantne ako zloduchovia z JRPG a po ich zložení môžete s nimi viesť dialóg a rozhodnúť sa o ich ďalšom osude.

Alpha Protocol je pre Obsidian úplne novým titulom. Nechceme nič zakríknúť, no autorom vždy išli pokračovania už existujúcej série lepšie ako vlastná produkcia. Ani takmer hodinová prezentácia ani čas strávený s ovládačom v rukách nás príliš nepresvedčil. Hra komunikuje veľmi zvláštnym jazykom, ktorý klasických konzumentov odchovaných na Gears of War, Uncharted či Modern Warfare odrádza komplikovanosťou a prekombinovanosťou, u hard core obce vyvolá úsmev na tvári snahou kopírovať a vykrádať veľké hity, ktorými sa Alpha Protocol nepochybne inšpirovala.



Môžete ju milovať, môžete ju nenávidieť. Ale v roku 2010 ju len ťažko vyhodíte z histórie videohier, pretože o dvanásť hlavných dielov neskôr a viac ako 90 miliónoch predaných kusov má nezapomeniteľné miesto medzi hráčmi niekoľkých generácií. Videoherná séria Final Fantasy.

## I. éra – NES + SNES

### Začiatky

Pritom viacerí vedia alebo už azda čítali o jej začiatkoch a tie neboli megalomanské, skôr naopak. Prvé Final Fantasy vzniklo v roku 1987 ako veľký projekt Hironobu Sakaguchiho, keď mal Squaresoft pomerne náročné finančné obdobie – Sakaguchi-san bral hru ako výzvu a mala byť jeho vrcholovým dielom, a tak ju počastoval slovíčkom „finálne“. Ale aj v náročnej konkurencii Phantasy Star Universe a Dragon Quest, predsa už len etablovaných značiek, sa jej podarilo uspieť. Ukázala prepracovaný dej, dobré herné mechanizmy i výbornú hudbu od Nobua Uematsu.

Prvé tri Final Fantasy vychádzajú ešte na systéme NES (Nintendo Entertainment System). Séria však prvé roky ostáva v Japonsku – a prvý diel sa do USA dostáva až v roku 1990. Bežní hráči sa s ním môžu zoznámiť najlepšie až v súčasnosti – či už vydaním na PSP alebo aj na iPhone.

Úspech prvého Final Fantasy rýchlo podnietil prácu na druhom dieli, ale keďže prvý bol príbehovo už uzavretý, namiesto typického pokračovania zobrali autori fungujúce herné prvky, no vytvorili iný svet, iné postavy, iný príbeh – akurát ponechali štýl hrania a herný systém.

# História série Final Fantasy

napísal korec

Druhý diel síce nebol milovaný ako jednotka práve kvôli rýchlejšiemu vývoju, čiastočnému opakovaniu, ale priniesol nové tradičné prvky do série – niekoho menom Cid, kto sa neskôr začal objavovať v rôznej podobe, ale s rovnakým menom aj v ďalších dieloch série, a žltých operencov menom Chocobo. Druhý diel sa vzhľadom na slabšie prijatie do sveta tak rýchlo nedostáva – a opäť platí, že najlepšie si ho možno vychutnať na PSP či iPhone.

Na tretí diel mali autori viac času a rozhodli sa po slabšej dvojke pre podstatnejšiu evolúciu série. Vítanou novinkou bol systém, vďaka ktorému získali hrateľné charaktery väčšie možnosti variácie i kopu unikátnych vlastností. Final Fantasy III však napriek svojim kvalitám hľadala cestu k západným hráčom veľmi, veľmi dlho. Trvalo až 16 rokov a jeden remake, kým sa dostala do USA či Európy, a to v podobe novej verzie na Nintendo DS...

### Ďalšia old-school trilógia

Po roku 1990 stál Squaresoft pred ďalším vážnym rozhodnutím – kam ísť so sériou Final Fantasy pri otázke hardvéru, keďže začala nastupovať nová generácia. Rozhodnutie padlo pre Super Nintendo Entertainment System (SNES), kde sa postupne objavila ďalšia trojica Final Fantasy.

Štvrtý diel v roku 1991 prináša čoraz väčšie množstvo známych prvkov. Po prvýkrát scenáristi dbajú o charaktery v oveľa väčšej miere – a rozpútavajú medzi nimi vzťahy na pozadí politického komplotu. Herný svet má navyše viaceré vrstvy, hráči sa môžu pozrieť do vesmíru i pod povrch planéty, čím sa zvyšuje epický pocit z hrania. Final Fantasy IV má navyše premiéru bojového systému štýlu Active Time Battle, t.j. ukazovateľ sa postupom času naplňa a hráč sa dostáva na križovatku volieb – či urobí fyzický výpad, vyčaruje kúzlo akčné či hojivé alebo použije predmet. FF IV sa dostáva aj do USA, ale pod názvom Final Fantasy II, čím začína menší chaos v značení prvých dielov.

Piaty diel ostáva pre zmenu pár rokov iba v domácom Japonsku. Nadväzuje na štvrtý diel využitím bohatého príbehu, ATB systému a navyše pridáva Job systém, t.j. postavy sa učia novým povolaniam – a každý si môže vybrať z 22 povolání a tvoriť rozličné kombinácie.

Final Fantasy VI predstavuje výraznejšiu zmenu vo vývoji. Squaresoft si naň vyhradzuje viac ako dva roky vývoja a plánuje razantné uvedenie nielen v Japonsku, ale už aj v USA. Samozrejme, opäť pod iným číslom (FF III), takže roztrieštenosť série v povedomí pretrváva, no kvalita samotnej hry vyniká. Autori menia klasický stredoveký svet prvých dielov za steampunk. Pridávajú 14 výrazných postáv, pričom každej venujú nielen parádny profil, ale aj pozadie s vlastnými príbehovými epizódami. Celý príbeh ťahá z nelineárneho podania a aj parádneho záporáka. Po hernej stránke využíva opäť systém povolání, prelína ich so slušne pripravenými animáciami a je to maximálne komplexný zážitok celého snaženia v prvých častiach Final Fantasy. Final Fantasy VI sa objavilo aj na PlayStation v rámci tzv. Final Fantasy Anthology (s piatym dielom).



## Intermezzo A – hlavné rysy Final Fantasy

Skôr ako sa prepracujeme k hlavnej porcii ságy Final Fantasy, je dobré pripomenúť si pár kľúčových znakov série, ktorými sa vyznačuje počas prvých šiestich dielov. Squaresoft sa vždy snažil poriadne vyžmýkať hardvér, no v prípade systémov NES a SNES ešte nemohol využiť dychberúcu grafiku, tak kompenzoval zážitok aspoň po línii zvuku – a každý diel mal parádny soundtrack od Nobua Uematsu.

Aj bez ultramodernej grafiky stavilo Final Fantasy vždy na dve silné karty: iný svet a iný príbeh. Iste, v skratke sa dá hovoriť o skupinke hrdinov bojujúcich proti ukrutnému nepriateľovi za záchranu sveta. No ak je toto premisa, potom je Final Fantasy jednou z najlepšie varírujúcou sériou pri plnení cieľa - zažiť ten istý námiet vždy v inom spracovaní. Od štvrtého dielu sa výrazne pohráva so scenáristickou líniou a vykresľuje do detailov svoje charaktery, pričom vám ich servíruje postupne, no ani pri jednom nezabúda na jeho motiváciu, existujúce či rodiace sa vzťahy s novými známymi v partii, ktoré často okoreňuje láskou či naopak, neznášanlivosťou, najmä ak je svet zložený z viacerých frakcií stojacimi proti sebe. Je to parádny príbeh, za ktorým sa hráčom oplatí pachtieť v hre ďalej, lebo chcú zistiť, čo sa stane s ich obľúbencami alebo si chcú zistiť čo-to o ich minulosti. A zároveň sa Final Fantasy nebojí ukázať aj emócie a skĺbiť ich s hráčovým pohľadom na jednotlivé časti príbehu.

No na konci dňa sa pri Final Fantasy bavíte pri prepracovanom hernom systéme – objavovaní sveta, jeho posledných zákutí a samozrejme širokej palety nepriateľov núkajúcej variabilné možnosti boja. Či už prebiehajú ťahovo alebo v reálnom čase, vždy máte na výber. Popri fyzických útokoch sa často využíva mágia (niekoľko druhov od bielej, ktorá lieči či pomáha, cez útočnú

čiernu, až po modrú či zelenú – pritom postava môže, ale nemusí byť dedikovaná na vybraný druh) a v neskorších dieloch nastupujú na scénu aj summoni, veľmi silné magické postavy vyvolávajúce obrovské ničivé útoky.

Poviete si, všetky tieto prvky môžu obsahovať aj iné RPG. No Final Fantasy má svoju latku nastavenú neskutočne vysoko. Na druhej strane každý, ale úplne jej každý diel ponúka totálne prepracovaný svet, odlišné postavy, herné systémy, takže ako jedna z mála sérii síce dostáva za svoj hlavný názov čoraz vyššiu číslicu, ale vždy je to samostatná hra.

Po šiestich dieloch, kde sa skvelý obsah a herné mechanizmy snúbili dokopy, prišla nová výzva – dominovať na poli formy. K nej Japonci potrebovali silnejší hardvér a nie iba škatule s kartridgmi. Dočkali sa ho v podobe prvej PlayStation a CD média, ktoré sa rozhodli využiť ako nikto pred nimi...

## II. éra – FF na prvej PlayStation

### Final Fantasy VII - revolúcia

Dnes je FF VII v pomyselnom strede histórie celej série. Niekoľko rokov príprav, zmena platformy, veľké ambície. Japonci nadviazali na prípravu šiestky v snahe priniesť veľkolepý launch nového dielu série a po prvýkrát sa popri tradičnej porcii kvalitného obsahu sústredili aj na formu. No výsledok je viac ako iba osvedčené Final Fantasy v novom grafickom kabáte.



Príbeh je neskutočne komplexný a k dokonalosti privádza nelineárne rozprávanie o korporácii Shinra, ktorá vysáva energiu z planéty a proti nej stojí banda rebelov Avalanche. Mladík Cloud sa pridáva k pestrej várke hrdinov ako Barret so svojou traumou, dvojicou krásnych žien Tifa – Aerith a neskôr pilota Cida, nesúrodnej dvojice Red XIII – Cait Sith i tajných postáv ako Yuffie a Valentine, ktoré majú zakorenené nitky pôvodu v spleťom príbehu. Množstvo flashbackov je začiatok symbolického rozprávania, úhlavného nepriateľa či mytológie planéty s jej ochrancami. Emócie sa derú vpred ako nikdy predtým, keď autori cca v tretine hry neváhajú obetovať jedného z hrdinov – veď vy viete koho.

Aj herný systém pokročil – a kombinácia klasických skúsenosti (EXP) so systémom Matérií prináša svieži posun. Magické guľôčky redefinujú vlastnosti postáv, zbraní a ich veľké množstvo s rozličnými kombináciami ponúka vysoký stupeň variability. Popri materiách v hre figurujú klasicky aj summoni, mocné tvory vyvolávané zo špeciálneho druhu matérií.

Grafický engine so statickými, nádherne vytvorenými pozadiami, na ktorých sa premáva hrdina či celá skupina, je obrovský evolučný krok. Bojová vrava je graficky jednoduchšia, no množstvo efektov a neskutočná séria nepriateľov neomrzí ani počas desiatok hodín.

Je to možno paradox, no aj spleť hra ako Final Fantasy VII oslovila vďaka vtedajšiemu hype obrovské publikum. Ba čo viac, pre mnohých to bola vôbec prvá RPG v ich hernom živote či prvé stretnutie s japonskou ukážkou umenia. FF VII však neprinesla vietor iba do žánru RPG, hoci sa dá rozhodne považovať za hru zabezpečujúceho jeho rozšírenie, najmä z Východu na Západ, ale do celého herného priemyslu svojím prístupom, komplexnosťou a spracovaním. Napríklad pre Európu bol Final Fantasy VII vôbec prvý titul série – čakali sme naň viac ako 10 rokov!



Final Fantasy VII je vplyvná séria a autori sa k nej radi aj vracajú. V podobe filmu Advent Children (2004), akčnej PS2 jednohubky Dirge of Cerberus (2005) alebo najvernejšiemu prequelu Crisis Core na PSP (2007).

### Final Fantasy VIII & IX – pod taktovkou dvoch tímov

Po veľkom úspechu Final Fantasy VII sa rozhodol Squaresoft vyčleniť dva tímy, ktoré by pracovali na nových Final Fantasy hrách a zabezpečili pomerne rýchly príchod a hráči by tak nemuseli čakať toľko rokov na ďalšiu hru. Pre Final Fantasy VIII bol zvolený skôr modernejší štýl – svet bol posunutý do jemne futuristického kabáta. Rozprával o študentoch špeciálnych stredísk menom Garden, revolučnej skupine i zlej čarodejnici Edea.

Final Fantasy VIII sa nepreslávila iba parádnyimi animáciami (valčík v prvej hodine hry patrí medzi najznámejšie a okúsili ho všetci už v deme) či prvým použitím vokálnej skladby. Samozrejme, ôsmy diel bičovala obrovská vlna očakávaní po sedmičke – a pretože Squaresoft opäť využil iné systémy, nie každý ho bol ochotný prijať. Tou výraznou zmenou bolo totiž sprístupnenie mágie pre všetkých, a to pomocou systému Draw, ktorý umožňoval vysávanie mágie a ukladanie jednotlivých jednotiek kúziel alebo aj ich okamžité použitie v boji. Summoni vystupovali v podobe Guardian Forces, t.j. ochranných síl a levelovali rovnako ako aj ich postavy. FF VIII sa vôbec pohrávala s levelmi viac ako obvykle, pretože level nepriateľov sa zvyšoval úmerne s tým hráčovým. Takže ak ste prišli aj do starej lokality na 70. leveli, aj obyčajná guľa fúkala údery ako silná príšera. A ani Junction System zvolený pre spájanie vlastností nebol každému po chuti.

Príbeh FF VIII bol zložitý, pričom vás opäť vystrelil do vesmíru či pod vodnú hladinu, kde premával jeden skutočne tuhý boss. Pamätníci nedajú dopustiť ani na metropolu Esthar. A navyše sa v FF VIII v silnej miere podporovala love story a postupnej zmeny postáv. Milovníkov nelineárneho rozprávania potešili aj viaceré časové línie – vedľajšia za muža Laguna sa na konci nečakane prepojila s hlavnou...

Zaujímavosťou FF VIII bolo aj vydanie na PC, kde šťastie hra trpela konverziou, no inak išlo o úspešné zavŕšenie série v 90. rokoch. Je jasné, že osmička vyvolala hype, ktorý nemohla úplne naplniť – predaj vo výške 8 miliónov kópií však svedčil o úspechu, hoci nejedna hráč sa napálil, že sedmička bola iná.

Final Fantasy IX sa paradoxne neposunula vpred, ale rozhodla sa pre návrat ku koreňom. Takže opäť skôr stredoveké prostredie, množstvo netradičných postáv a štvorica v akcii (čo bola nečakaná zmena, keďže v sedmičke a osmičke ste naraz mohli bojovať iba s tromi). Aj sám Sakaguchi spomenul, že FF IX je napokon stelesnenie jeho pôvodného sna Final Fantasy.

Iste, pre mnohých hráčov sa kombinácia perfektného audiovizuálneho spracovania (neskutočné hlavné mesto, ale aj miesta jednotlivých rás) a osvedčeného herného systému so zvyšovaním levelov celkom pozdávala, no nebola to práve hra posúvajúca celý žáner vpred, ako by mnohí od Final Fantasy čakali. Kritici dodnes špekulujú, prečo Final Fantasy IX dosiahla predaj iba päť miliónov kusov a na konci PlayStation éry nezaznamenala väčší ohlas. Môže za to návrat k starému štýlu, vydanie Dragon Quest VII v blízkosti FF IX alebo skrátka mierne klesajúci záujem po odlišnej osmičke?

V skutočnosti sa z FF IX vyklúľ jeden z najlepších, i keď hráčmi možno nie adorovaných dielov série. Kritiky však boli jedny z najvyrovnanejších. FF IX obsahuje príbeh plný zvrátov a z troch PlayStation dielov mal najnepravdepodobnejší koniec či záporáka. FF IX presne ukázala dvojicu nepriateľských línií Final Fantasy – na prvý pohľad jasný zloduch sa zhruba v polovici hry odpáli do pozadia a príde oveľa významnejšie zlo. Tento štvorcédečkový kolos ponúka veľmi solídnu gradáciu – od konca prvého CD začne stúpať na dynamike i komplikovanosti príbehu. Začiatok možno nebol razantný ako pri FF VII a VIII, no finálne CD rozhodne veľa kompenzuje.

Herný systém stavil na skúsenosti, osvedčené systémy mágie, pričom rešpektuje jej rozdelenie tried medzi jednotlivé postavy a summonov striedajú eidoloni, no vo funkčnosti ostávajú podobní. FF IX si zobrala staré dobré prvky ešte z NES éry a zasadila ich do modernej grafiky a veľmi bohatého soundtracku Nobuo Uematsu s desiatkami zaujímavých tém.

## Intermezzo B – Final Fantasy po PSX

Trojica Final Fantasy VII, VIII a IX pevne ukotvila pozíciu značky vo svete japonských RPG i celej PlayStation ponuky hier. Predalo sa z nej viac ako 23 miliónov kusov a neostala exkluzívna iba pre PC – sedmička a osmička vychádzajú aj na PC, no s rozpačitým dojmom konverzie. Ani to však nedokáže rozbiť sen Hironobu Sakaguchiho mať každý diel úplne odlišný – ich systém, príbeh a konečne úplne odlišné svety s vlastnou grafikou – pochmúrnou budúcnosťou, inšpiráciou európskym svetom alebo starou dobrou stredovekou klasikou.

Generácia PlayStation ponúka aj strategickú odbočku Final Fantasy Tactics, no tá dosahuje iba mierny úspech napriek výbornému príbehu a prepracovanej takticko-strategickej časti. Final Fantasy ostáva stále rozprávačom veľkých príbehov a kombinuje témy korporácií, životného prostredia, budúcnosti, kde sa stretáva technika, mágia a do toho tri silné love story. Ale formálna stránka stále neodhalila všetky svoje triumfy a necháva si ich pre ďalšiu generáciu konzol.

### III. éra – PlayStation 2

#### FF X – keď prišli hlasy



Final Fantasy X vyvíjajú tvorcovia rozlične vnímanej FF VIII. Po inšpirácii Európou však prichádzajú s odlišným konceptom a chcú sa vrhnúť na ázijské témy, pričom techniku odsúvajú na vedľajšiu koľaj a primárne veria mágii. Záchranu sveta si vo svojej premise príbehu ponechávajú, ťažnou témou sa stáva putovanie skupiny bojovníkov do starobylého mesta Zanarkand (paradoxne domáceho mesta ústredného hrdinu Tidusa, ktorý prešiel roky v čase), kde chcú zažehnať zlo menom Sin na pár rokov. Hrdinovia sa však postupne rozhodnú tento cyklus ukončiť nadobro, no musia obetovať príliš veľa.

Kombinácia cesty a opäť silnej love story vyústila do odlišného systému hry. Veľká časť putovania je pomerne lineárna, až ďaleko za polovicou sa môže hráč vydať na miesto podľa výberu. Dovtedy je viazaný na kus lokality, kde môže trénovať, no väčšiu mieru slobody nemá. Aj tento spôsob bol veľmi efektívny, pretože ukázal hráčom kombináciu pútavej story a vzápätí potrebnú voľnosť pre skúmanie sveta a vedľajších misií.

Herný systém sa vybodol na klasické skúsenosti a nasadil systém zvaný Sphere Grid. Hráči po svete zbierajú sféry, ktoré postupne inštalujú na veľkú mapu skúseností a na základe toho sa im zvyšujú ich parametre a schopnosti. Ani v FF X nechýba vyvolávanie silných Aeonov (variantov summonov).

Je to však aj technologická stránka berúca dych hráčom už v úvodnom roku životného cyklu druhej PlayStation. Popri 3D renderovanom svete, kde síce stále prebieha prepínanie obrazovky do bojového režimu po prvýkrát postavy prehovorí. Po grafickej stránke to znamená implementáciu mimiky a po zvukovej kompletné nahovorenie prestíhových scén a množstva dialógov. Samozrejme, pri anglickej mutácii niektorí recenzenti kritizovali výber hlasov, ale rozhodne to bol posun vpred a ďalší

tlak na emócie, keď ste napríklad rozosmievali smutnú Yunu alebo počúvali rady od rozvážneho Aurona, zadumaného Kimariho či veľkodušného Waku.

Final Fantasy X bola totálna tour de force PS2 hardvéru v prvom roku a priniesla jeden z najsilnejších scenáristických zážitkov či prácu s kamerou, strihom, hudbou a samozrejme parádny animáciami. Scéna Yuny vyvolávajúca rituál duší je nezabudnuteľná, rovnako aj tanec v jazierku pod tisíckami odtieňov modrej farby v oblasti Macalania.

### **FF X-2 – prvé pokračovanie**

Ešte nikdy v dovedejšej 15-ročnej histórii nevyšlo k Final Fantasy priame pokračovanie či hra z toho istého sveta, ale ďalšími osudmi hrdinov. No pretože desiaty diel končil veľmi netradičným spôsobom a fanúšikovia si pýtali viac, Squaresoft (teda už Square-Enix) ich vypočul.

FF X-2 však nie je ani typické pokračovanie v tom, že by ponúkalo viac z toho istého systému hrania. Naopak, je to rarita aj na pomery série, pretože si berie existujúci svet, nadväzuje na dianie po konci predchádzajúceho diela a využíva dve hlavné hrdinky (i jednu novú), zatiaľ čo zvyšok postáv slúži pre epizódne roličky.

Pokračovanie však rozhodne potvrdilo tradíciu, že každé nové Final Fantasy má iný súbojový systém. Kombinácia Job systému a zmien oblečenia troch slečien či zmenšených Sphere Grid ponúkla veľkú variabilitu a FF X-2 sa tak hral inak ako jeho predchodca. Navyše vo veľkej miere pomohla aj zmena tempa i skladby za nelineárnu. Putovanie za jasným cieľom bolo nahradené už od začiatku náhľadom na celý svet a výber questov na určitom leveli. Tým pádom mierne trpela celistvosť narácie, z ktorej ostalo iba torzo niekoľkých scén súvisiacich s príbehom.

A do toho sa pri rovnakej grafike vymenila hudobná stopa. Košatý soundtrack orchestrálnych skladieb nahradila nečakaná zmes J-Popu a J-Rocku. Kto by si bol kedy pomyslel, že hudbu pre Final Fantasy bude raz remixovať Paul Oakenfold?

Reakcia hráčov i kritiky bola rozličná, pretože vážne smerovanie pôvodnej hry vystriedalo rozjarené šantenie a lov troch slečien v ľahšom, rozbitejšom štýle a s inou atmosférou. Ale Square-Enix mal pri FF X-2 profitabilitu zaručenú – s tretinovým rozpočtom, sotva ročným vývojom a napokon polovičnou predajnosťou z FF X si zaknihoval ďalší, i keď máličko kontroverzný hit.

### **FF XI – FF MMORPG**

Final Fantasy XI nie je typická FF hra, pretože Japonci v nej zamierili do úplne iných oblastí žánru. Jedenásty diel je totiž zameraný na multiplayer a hoci obsahuje obrovský svet a typické ťahové súboje, pôsobí inak. Začína parádnym 8-minútovým introm, za ktorým nasleduje bohaté dianie vo svete Vana'Diel. Tvorcovia sa naplno zamerali na súboje hráčov v partii proti všakovakým príšerám a svet rozširovali sériou štyroch datadiskov v časovom rozpätí až siedmich rokov.

FF XI má po grafickej stránke blízko ku klasickým stredovekým verziám, dbá predovšetkým o známy systém levelovania i Job systém. Putovanie v skupine je požiadavkou a hra potešila najmä hard-core fanúšikov žánru, ktorým nevedili ani 5- či 10-hodinové bitky s megabosmi.

Zaujímavosťou FF XI je aj príchod na tri platformy – začínala na PS2, no na západe si zabezpečila slušný ohlas skôr vydaním na PC a v roku 2006 sa pridala aj Xbox 360 verzia. Niektorí kritici vtedy namietali, že prichádza pomerne neskoro, no podpora FF XI trvá prakticky dodnes.

### **FF XII – šesť rokov vývoja pre...**

...novú hru série znamenalo veľa. No skôr ako uzrela svetlo sveta, prišiel Square-Enix o Sakaguchiho vo svojich radoch, vymenil ho za talentovaného Yasumi Matsuna, ktorý sa však pri tvorbe novinky prepracoval a ochorel, takže potom už na hru iba dozeral.

Dvanásty diel prichádza v roku 2006, na začiatku éry HD konzol a prináša opäť inú hernú skúsenosť. Veľa napovedal štýl Vagrant Story či Final Fantasy Tactics, za ktorými Matsuno stál, no v podaní FF XII sa prejavili najmä na vizualizácii sveta Ivalice.

Podobne ako jedenásty diel stavil skôr na klasickú vizáž prvých dielov, no kombinuje ju s modernými prvkami a západným poňatím – viaceré obrovské animácie pripomínajú napríklad Star Wars.



smerovanie série.

## Intermezzo C – Final Fantasy spin-off

Popri dvanástich hlavných dieloch série (a jednom pokračovaní) sa počas 23 rokov objavili na trhu aj mnohé samostatné diely série, pokračovanie alebo samostatné subsérie. Squaresoft nechcel zanevrieť predovšetkým na Nintendo, preto vytvoril subsériu Crystal Chronicles. Prvá časť vyšla ešte na GameCube, no od klasických hlavných dielov má ďaleko – je to akčná RPG zameraná na hru viacerých hráčov, ktorí môžu (ale nemusia) spárovať svoje GameBoy Advance s touto hrou a vyraziť na dobrodružstvo spoločne.

Crystal Chronicles sa slušne utáborili aj na Nintendo DS, kde vyšiel najprv diel Ring of Fates a potom aj Echoes of Time (neslávne známy aj svojou totálne obšľahnutou konverziou DS obrazovky na TV obrazovke poháňanej konzolou Wii). Oba diely núkajú klasické Final Fantasy s akčnejším nádychom v 2D zobrazení – miestami však príliš akčné. Posledný diel Crystal

Samozrejmosťou bol kvalitný soundtrack, celkový zvuk či engine (ktorý však na HD TV nevyzerá až tak skvostne), no veľký dôraz kládli tvorcovia už ani nie na príbeh (prekvapivo nemá takú silnú love story, ako boli hráči zvyknutí a politické machinácie sú tiež ťažšie čitateľné), ale samotný herný svet. Po prvýkrát sa totiž Final Fantasy vydalo na inú cestu súbojového systému – opustilo náhodné súboje a vymenilo ich za real-time boje, kde sú nepriatelia viditeľní na mape, dá sa im vyhnúť alebo sa k nim priblížiť a začať bojovať bez prepínania do samostatnej obrazovky.

Veľkú podobnosť FF XI a FF XII našli hráči zhruba po dvadsiatich hodinách hry, keď sa zrazu pocit z hry zmenil z bežnej Final Fantasy na simuláciu MMORPG, ale v off-line režime. Bola to výrazná obmena, pretože namiesto lineárneho pochodu naprieč svetom ako v FF X prišla skúsenosť ako z FF XI. Nie každý hráč ju akceptoval, zatiaľ čo kritici boli nadšení – napríklad Famitsu udelilo dodnes jediné perfektné hodnotenie sérii Final Fantasy práve za dvanásty diel.

Pri FF XII sa delili hráči na dva tábory – jedny milujú skôr štýl desiateho dielu, klasické Final Fantasy so silným príbehom a ázijským nádychom, druhí dávajú prednosť dvanástke so sviežim konceptom hrateľnosti, aj keď na úkor príbehu či milostnej línie. Toto rozkmitrenie nevzniklo len tak – a navyše dopadá aj na ďalšie

Chronicles s podtitulom Crystal Bearers vyšiel na Wii len nedávno (5. februára) a zatiaľ má skôr nízku predajnosť a len ľahko nadpriemerné kritiky. V budúcnosti sa k nemu určite ešte vrátíme v samostatnej kapitole.

Meno Final Fantasy: Crystal Chronicles si vypožičala na Wii aj dvojica WiiWare titulov, no od RPG má už ďaleko – a slúži ako stratégia s budovaním kráľovstva. Medzi ďalšie spin-offy patrí popri extenzii siedmeho dielu (Dirge of Cerberus, Crisis Core) aj sequel k dvanástemu dielu na DS (FF XII: Revenant Wings), ktorý opäť načrel do strategickejšieho hrania a podobne sa správa aj séria Final Fantasy Tactics, ktorá popri prvom dieli priniesla aj ďalší na DS.

Svoju úlohu a prepožičanie brandu využili aj žltí operenci menom Chocobo, ktorí ešte na prvej PS a o 10 rokov neskôr aj na Wii dostali klasické RPG/dungeon dobrodružstvá s podtitulom Chocobo's Dungeon. Obe hry sa hrajú ako typické dungeons, no hlavne posledná Wii verzia má k dispozícii aj celkom slušný príbeh, pre ktorý sa Final Fantasy vždy oplatilo hrať.

#### IV. éra – FF na HD konzolách

Final Fantasy prichádza na HD mašiny bez typickej exkluzivity posledných dielov. Šokujúca správa z E3 2008 obletela svet – Final Fantasy XIII vyjde nielen pre PS3, ale aj Xbox 360.

Nové diely Final Fantasy majú iný prístup k sérii. Pod krycím názvom samostatnej kolekcie Fabula Nova Crystallis sa skrývajú tri hry – základná (FF XIII), akčnejší brat (FF Versus XIII) a PSP verzia FF Agito XIII. Aktuálne vychádzajúca Final Fantasy XIII má podľa prvých recenzií najbližšie práve k desiatemu dielu a hovorí sa o nej ako o veľmi lineárnom dobrodružstve s výbornou HD grafikou, no akčnejším súbojovým systémom a inou atmosférou. Vyššie spomínané delenie hráčov na dva tábory po vydaní FF XII sa s veľkou pravdepodobnosťou podpíše pod celkovú percepciu trinásteho Final Fantasy – milovníci desiateho dielu ocenia podobný prístup, prívrženci off-line MMORPG FF XII sa skôr uchýlia ku kritike. Prvotné predaje v Japonsku hlásia veľký úspech – takmer dva milióny kusov.



Ešte zaujímavejšie a stále tajomne však vyzerá akčný Final Fantasy Versus XIII, ktorý je zatiaľ stále vnímaný ako PS3 exkluzivita a púta fantastickými trailerami. To Agito XIII môže byť skôr stávka na istotu a hra podobná Crisis Core na PSP. Na E3 2009 bola zároveň ohlásená aj Final Fantasy XIV Online, ktorá nadväzuje na úspech prvej FF online a zatiaľ je plánovaná pre PS3 a PC.

Hoci hráči už teraz špekulujú, čo by mohol obsahovať pätnásty diel, zrejme je príliš skoro nad ním uvažovať, keď sa Square-Enix bude primárne sústrediť na

završenie Fabula Nova Crystallis i úspešné uvedenie FF XIV Online. No jedno je isté – ani po 23 rokoch nestráca Final Fantasy svoju silu značky a každý jej diel je stále nesmierne očakávaný, rovnako ako jeho herné svety, príbehy či systémy boja. Kritici hovoria, že Final Fantasy môže trpieť v súčasnej generácii oveľa viac ako v minulosti, pretože nereflektuje moderné trendy západných hier, no zatiaľ je veľmi nepravdepodobné, že by táto značka zmizla z herného sveta. Stále pre ňu platí, že stelesňuje nevídané audiovizuálne predstavenie i odlišný herný zážitok a ten sa stále cení. A pokiaľ sa pri každej časti koná veľkolepý očakávaný launch a z každého titulu predá aspoň 5 miliónov kusov, budú vychádzať aj ďalšie diely.

A keby bolo už úplne najhoršie, stále môže Square-Enix pristúpiť k fanúšikmi túžobne očakávanému a neprestajne komentovanému remaku siedmeho dielu v novej grafike.



# recenzia **FINAL FANTASY XII**

## **(Ne)šťastná trinásťka...**

platformy PS3, Xbox360

napísal korec

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

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

Každé Final Fantasy posledných pätnástich rokov má strhujúci začiatok, ktorý vás okamžite vrhne do víru diania, aby vás potom mohlo masírovať príbehom v nelineárnom podaní. FF XIII sa nevymyká tomu konceptu, takže môžete spolu s bandou rebelov uháňať do centra technologického sveta Cocoon, kde začína príbeh o osudoch určených božstvom fal'Cie pre vyvolených ľudí označených ako l'Cie. Cesta takého človeka za naplnením cieľa môže mať happy-end v podobe premeny na kryštál alebo zlyhanie rovnajúce sa transformácii na monštrum Cie'th. No šestica postáv postihnutá svojím osudom alebo ortieľom svojich blízkych sa rozhodne urobí koniec tomuto cyklu i rozpoltenosti svetov, kde Cocoon je technologická bašta vznášajúca sa nad domorodým Pulse, pričom domáci občania Cocoon sú teokratickou vládou odtrhnutí od údajných divochov tam dole.

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

Ale silné charaktery ostávajú devízou Final Fantasy, ich počet je tentokrát ustálený na poltucte. Túžba vytvoriť nového Clouda zo siedmeho dielu vyústila v citovo odhodlanú, no vo vnútri drásanú ústrednú postavu Lightning. Autori ju od začiatku dávajú do rozporu s ďalším mužským hrdinom menom Snow – ich spoločným menovateľom je Serah, sestra Lightning a snúbenica Snowa. Partiu obohatí aj rozvážny afrohrdina Sazh, sotva pätnásťročný Hope i ženská dvojica Vanille – Fang. Každý charakter je perfektne napísaný a už od prvých hodín sa k nim budete utiekať ako v minulých dieloch a hľadať ich osudy, minulosť i túžbu konať, čo si zaumienili.



## ...a jej odkaz

Dlhoroční fanúšikovia série začnú hľadať paralely s existujúcimi postavami minulých dielov a pár ich nájdu. Táto šesticica však nemá obdobu v iných HD RPG a dokazuje, prečo je Final Fantasy na čele žánru – lebo sa rýchlo a emotívne zžívate s postavami. Hoci počet hrdinov je azda máličko menší ako v iných dieloch, FF XIII ho kompenzuje hlbšou sondou do ich životov – a navyše strieda ich roly ako hrdinov pre jednotlivé kapitoly.

Takže ak si/sa náhodou nezamilujete (do) Lightning, nebojte sa, že desiatky hodín budete putovať iba s ňou – postupne sa môže hrdinom kapitoly stať každý a príbeh sa tejto skutočnosti intenzívne prispôsobuje.

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

Na efekt sa nehrá pre nič za nič – každý súboj je totiž ohodnotený počtom hviezdíčiek, pričom najmä vaša schopnosť skladania komb sa najviac ráta do zobrazeného výsledku. Súboje sa pritom odohrávajú na samostatnej obrazovke, no prechod do nej je bleskový. Určite vás prekvapí, že HP ukazovateľ je síce zastúpený, no po každom boji sa obnovuje. Je to dané aj absenciou typického parametra MP, čo len viac nahráva taktiky skladania úderov priamo v boji a na druhej strane rieši inak typický problém uzdravovania sa mimo bojiska. Takto máte vždy rovnakú šancu vstúpiť do boja – s plným arzenálom životov a predviesť sa na päť hviezdíčiek. Pamätníkov JRPG zároveň (ne)poteší zmena súbojov – prichádzate do nich z bežnej obrazovky a systém náhodných súbojov sa už od FF XII nenosí. Čo neznamená, že odpadá milovaná aktivita grindovania – naopak, nevzdávajte sa jej a ostaňte v nejednej kapitole aj dlhšie.



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

Zvesti o vysokej obtiažnosti súbojov FF XIII sa navyše potvrdzujú už zhruba v tretine hry vďaka ďalšej vlastnosti vývoja postáv. Ani tentokrát nezískavajú hrdinovia klasické skúsenosti a levely, no svoje vlastnosti pre jednotlivé roly majú uložené na matici menom Crystarium. Sčasti pripomína mapu vlastností Sphere Grid z Final Fantasy X, no ten kľúčový rozdiel spočíva v jej sporadickej dostupnosti. Zatiaľ čo na Sphere Grid či iný levelovací systém JRPG sa dostanete zväčša hocikedy, tento sa objaví iba v jednotlivých bodoch príbehu a dovolí vám vybrať si určité množstvo vlastností. To predstavuje veľkú, no zároveň jednotnú výzvu pre všetkých hráčov. Každý má totiž rovnaké možnosti vo štvrtej či ôsmej kapitole – a je to malý podraz pre všetkých poctivých makačov, čo radšej ostali aj 10 hodín navyše v skorej fáze hry, aby si na skorších bossoch trúfli s lepšími štatistikami ako leniví hráči upaľujúci iba rýchlo vpred. Navyše Crystarium v prvej polovici hry determinuje tri roly pre jednotlivé postavy, takže nie každý môže byť zo svojej povahy bojovník, mág či liečiteľ hneď na začiatku.



Do prepracovaného sveta jednotlivých súbojov, komb, rolí, paradigiem a Crystarium ešte zapadajú aj Eidoloni, mocné magické postavy schopné obrovských úderov, no zároveň iba občasného vyvolania. Pritom každá postava má vlastného, dokáže sa s ním spájať a celkovo sú Eidoloni asi najklasickjšou vlastnosťou Final Fantasy s dychvyrážajúcou animáciou a parádny obohatením. Ani ich prítomnosť niekedy nezabráni, že dostanete na frak, zväčša od dobre rozložených bossov v druhej polovici hry. Silný príbeh s pamätihodným sextetom postáv a prepracovaný súbojový systém sú základnými piliermi, ktoré fungujú veľmi dobre a hoci sa na ne môžete pozrieť z hocijakého uhla, do sveta Final Fantasy zapadajú rovnako výborne ako v minulých dieloch a nepredstavujú žiadny markantný rozdiel v sérii. No všetci sme čítali, aká bude FF XIII a aká je kontroverzná, že niektoré veci rieši inak – a je na čase posúdiť, ktoré odlišnosti vám ako skalným fanúšikom eventuálne môžu prekážať a či majú vplyv na finálne hodnotenie.





Vy, všetci debutanti v sérii, sa nemusíte báť a už kombinácia príbehu a súbojov vám vystačí na nezabudnuteľný zážitok v tejto generácii konzol a môžete ísť do obchodu.

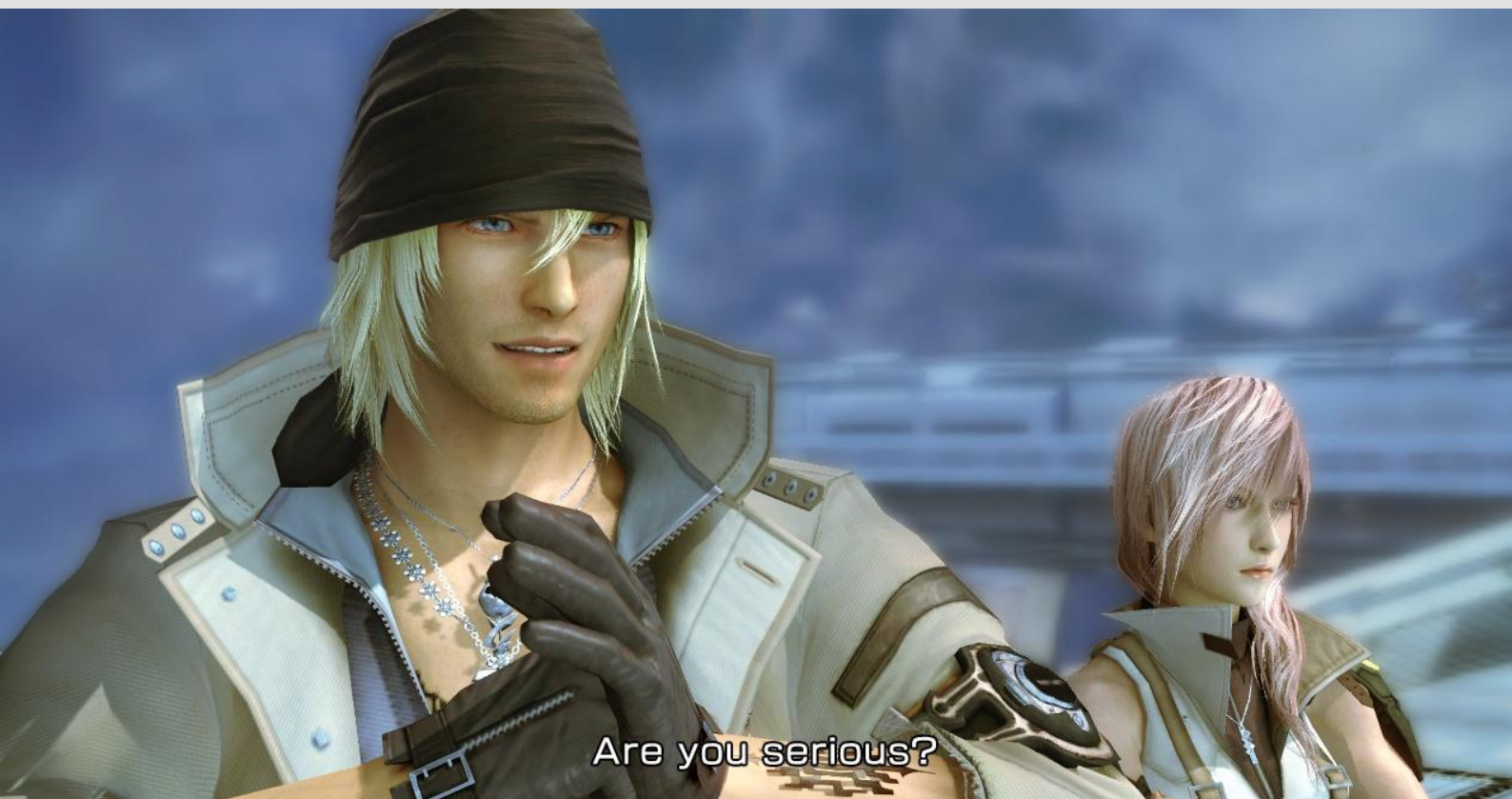
FF XIII sa hrá celý čas s číslom trinásť a preto obsahuje aj trinásť kapitol príbehu. Prechod medzi nimi je pomerne nenápadný, no postupne odhalíte ich náplň. Najpodstatnejším faktom je, že prvých 10 kapitol hry tvorí lineárnu cestu hrdinom naprieč svetom. Niežeby to bol úplný koridor, v ktorom sa nedá uhnúť, to nie, preto dôjde aj na typické hľadanie stratených pokladov v bedniach vo všelijakých zákutiach. No s ich výnimkou kráčate vpred a hra si vás dobre postráži. Na oplátku je FF XIII v týchto momentoch veľmi silná v kadencii príbehu a ani na chvíľu nepoľaví. Nie je mi jasné, prečo hráči toľko reptajú na túto polovicu hry, minimálne desiaty diel sa rovnako dosť dlho predieral k voľnejším častiam. Legendárne FF VII vás tiež držalo v Midgare dobrých 12 hodín. Absentuje aj svetová mapa (no aspoň nemusíte hneď po hodinke chodiť po škaredej textúre ako vo FF VIII), čo ma opäť privádza k FF X (ktorý nové Final Fantasy pripomína najviac), kde ste po svete neblúdili.

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

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

Na tomto mieste sa patrí povedať, že sa môžete po zhruba 15 - 20 hodinách pokojne vydať ďalej v príbehu, pretože misie vám neujdu – po dorazení finálneho bossa sa k nim môžete vrátiť a skutočne ich všetky dokončiť. Našinec sa spýta, prečo by ste to robili? Príbeh síce skončil, jeho svet a súbojový systém však budete už tak milovať, že túžite dokončiť ich výzvy. A nejde ani tak o slabú náplasť za absenciu New Game + (vo viacerých RPG býva, no FF sa jej skôr vyhýba). Vytýkať FF XIII, že jej chýbajú mestá, kde by ste zabili čas, je tiež ošementné. Áno, v mestách ste si mohli dosýta užít šmeliny ako na typickom trhovisku, ale na druhej strane ste tu často márne hľadali questy či postavy, ktoré vám povedia viac ako dve dookola sa opakujúce vety. Myslím, že aj pedantných Japoncov už tento štýl NPC omrzelo – a netreba za ním smútiť. Čo sa týka miest v prospech variability sveta, ani tu netreba mať obavy, pretože v Cocoon, aj Pulse sa nájde dosť pestrých lokalít.

Márne budete hľadať aj ďalšieho žrúta času – minihry. Uznávam, z hľadiska variabilnej hrateľnosti, ktorú kedysi ukázal siedmy diel, je to sčasti škoda. Každý diel potom niečo obsahoval, či už kartovú hru alebo svojský šport (Blitzball z FF X bol celkom fajn). FF XIII však obetuje veľa pre príbeh, a tak sa nemožno čudovať, že minihry padli za obeť. Ale dobre, ako jedinú mínus ich možno spomenúť.





No zvyšok už je znova óda na radosť, pretože prichádza očakávaná audiovizuálna kapitola. Iste, škoda rozlíšenia 1080p, ale aspoň rozlíšenie 720p a DTS zvuk potešia, pretože animácií sú tu celé hodiny. (Platí pre PS3 verziu, X360 očakávané utrpenie pri nižšom rozlíšení animácií i celej hry.) CGI filmy sa vyšvihli na neskutočnú úroveň (zavolajte Camerona, aj ten bude mať čo závidieť) a čo je ešte podstatnejšie, in-game cut-scény sa k nim výrazne priblížili, takže rozdiel medzi CGI a in-game je opäť menší. Najmä technokratický Cocoon je pastva pre oči, ale počkajte aj na prvé hodiny v Pulse a pár príšer premávajúcich sa po pláni. V tomto smere je potrebné chváliť aj in-game časť či súboje, ktoré rozhodne nezaostávajú ako minulé časti.

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

Final Fantasy XIII je veľká japonská RPG. Mnohé doterajšie pokusy na X360 a PS3 možno považovať za predkrm k hlavnému chodu, ktorý ako jeden z mála dokáže vytvárať nové svety, výborne napísané postavy, kvalitný dlhý príbeh, prepracovaný súbojový systém a to všetko v audiovizuálnej nádhere. Len konzervatívnejší zástupcovia série či príliš veľkí prívrženci prvej PlayStation éry budú lobať proti, ale aj pri absencii miest či minihier ide o to najlepšie v žánri. Možno už ne jeden kritik zabudol, o čom vlastne JRPG je, a pri neskutočnej osemročnej absencii od riadneho intenzívneho príbehového Final Fantasy zabudol, čo vlastne obsahuje (zámerne hádzem FF XI a FF XII do samostatného vreca s reálnou či simulovanou MMORPG). Prišiel čas sa k nemu vrátiť a nenechať sa zvlčiť Falloutom či Mass Effect, pretože to sú predsa len iné hry. Je tu unikátna séria v tom, že každý diel je iný a nie vždy vám vyhovuje rovnako ako ten predošlý, ale to neznamená, že naň zanevriete. Dobré si ja pamätám ten rev, že súbojový systém osmičky je iný ako v sedmičke alebo že deviatka pôsobí príliš retro. A dnes sú to oceňované a obľúbené diely série. To sú milé spomienky potvrdzujúce jasný fakt: Final Fantasy je len jedno, znovu prichádza v plnej kráse a konečne pre HD konzoly. Tak na čo čakáte? Užite si ho.

## PLUSY

- + fantastický príbeh (ako vždy)
- + výborne napísané postavy
- + dva odlišné svety a aj typy hrateľnosti
- + komplexný súbojový systém
- + audiovizuálne prevedenie
- + možnosť hrať aj po zdolaní final bossa

## MÍNUSY

- málo minihier
- nie sú tu mestá či svetová mapa (pre puritánov)

HODNOTENIE **9.0**

PC DVD  
ROM

# MAFIA II



## MAFIA II

### - obal, dátum a lokalizácia

Cenega zverejnila finálny boxart **Mafie II** a aj náznaky lokalizácie. Sú to zatiaľ viac úvahy, ale dávajú nádej pre konzolové verzie.

PC verzia bude tak ako sme aj čakali - **plne lokalizovaná s dabingom a titulkami**. Ohľadom konzolových verzií nepadlo o lokalizácii konečné rozhodnutie a dúfajme aspoň v české titulky. Ak by sa to podarilo pretlačiť, bol by to veľký úspech, lebo lokalizovaných konzolových titulov je menej ako počet Bugatti Veyron na Slovensku.

Hra už bola verejnosti prezentovaná na aktuálnej výstave PAX East a spolu s tým bol určený aj dátum vydania.

**Titul sa u nás objaví objaví 27. Augusta na PC, Xbox360 a PS3**

K tomu tu máme aj malý detail ohľadom jazdného modelu v hre. Hra ich ponúkne dva, jeden realistický - simulačný a druhý arkádový - asistovaný. Prvý - simulačný mód - je podľa vyjadrení producenta hry absolútne autentický, autá sa budú správať reálnejšie, rýchlosť bude primeranejšia na 40 - 50 roky minulého storočia. Druhý - Asistovaný mód - je viac zábavý, rýchlejší a zrejme aj ovládanie bude jednoduchšie. V doteraz prezentovaných videách sme videli hlavne Asistovaný mód. Spolu nám táto akčná adventúra z prostredia mafie ponúkne okolo 15 hodín hry.



A character in a gas mask and military gear, holding a rifle, stands in a post-apocalyptic city at sunset. The background shows a church with a cross and a dome, and a cityscape with smoke and debris.

"Fajn rudej šmejde, pomodli se ku svému

Marxovi nebo Leninovi."

## recenzia **METRO 2033**

### Fallout v Moskve

platformy PC, Xbox360

napísal saver

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

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

rasy pomaly ale isto preberajú kontrolu. Povrch už majú bezpečne pod kontrolou a ľudia v podzemí budú nasledovať. Alebo...

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

Pôjdete pomaly, budete spoznávať život v podzemí, ľudí, vychutnávať si detaily sveta ako grafické, tak aj zvukové. Všetko vám bude ponúknuté na podnose v takmer dokonalej jednoliatej forme.



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

Nosoľudia, tiene, rôzne radiáciou zmutované živočíchy, anomálie sú neoddeliteľnou súčasťou tohto sveta a preto kto v týchto podzemných chodbách nemá "kalacha", akoby ani nebol. Jeho silu dokonca ocenia aj vaši protivníci. Ale kalach bez nábojov nie je ničím a tie sú v podzemí najväčším problémom. To znamená, že zbieranie nábojov po mŕtvych bude jednou z hlavných náplní hry. Náboje tu dokonca slúžia aj ako platidlo, ale nie hocijaké, len "čisté" náboje vyrobené ešte pred katastrofou. Za ne si budete môcť u priekupníkov kupovať nové, lepšie alebo upgradované zbrane a, samozrejme, aj ďalšie zásoby lacných špinavých nábojov.

Mimo nákupov zbraní budete na staniach spoznávať miestnu kultúru, čas od času sa zastavíte s kolegami v baroch, napijete sa pravej ruskej vodky, pomôžete obyvateľom a zoženiete si aj ďalšie veci ako napríklad lekárničky, lepší bojový oblek, ktorý viac vydrží alebo aj prilbu s nočným videním. Nové filtre pre dýchaciu masku budú viac ako potrebné a to nie len pri občasných prechodoch povrchom, ale aj v podzemí, keďže nie všetky časti metra sú hermeticky uzavreté a nebezpečné chemikálie z povrchu prenikajú aj sem.

Na masku si treba dávať veľký pozor, pretože sa jej neničia len filtre, ale pri bojoch praská a ak sa vám rozbije, je to koniec. Pár nádychov smrtiaceho vzduchu a umierate - teda vraciate sa na posledný checkpoint, keďže samostatné ukladanie pozícií hra nemá.

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

Napríklad vaši ľudskí nepriatelia si občas spleťú stranu prekážky, na ktorú sa mali postaviť, niekedy sa vám stavajú chrbtom a až po chvíli sa zorientujú. A podobne aj vaša muška, respektíve zásahy nepriateľov sú mierne povedané nedokonalé. Niekedy dáte nepriateľovi headshot na prvýkrát, niekedy sa vám to nepodarí ani na tretí. Nie je to vyslovene problémom, ale narúša to pocit dokonalosti, prípadne frustruje ak zbytočne míňate vzácne náboje, alebo musíte strácať čas znovunabíjaním, zatiaľ čo sa na vás hrnú hordy protivníkov.



Oproti strelbe je nabíjanie ďalšia z vecí, ktorú autori nezvykle prepracovali, napríklad niektoré typy zbraní musíte nabíjať na viackrát, čo rozdeľuje rýchle a pomalé nabíjanie, niektoré zbrane sú tlakové a musíte ich po strate tlaku strelbou zdĺhavo napumpovať. Ak nemáte náboje, pozitívom je, že nôž, respektíve šípy z kušostrelu, môžete vždy po zlikvidovaní protivníka zozbierať. Tieto zbrane sú navyše aj tiché, čo by eventuálne fungovalo pri stealth prístupe, ale ten je vďaka podivnej AI prakticky nemožný a často sa tichý postup už po prvých krokoch mení na otvorenú prestrelku.

### "Jako z hollywoodskeho filmu o sovětském svazu."

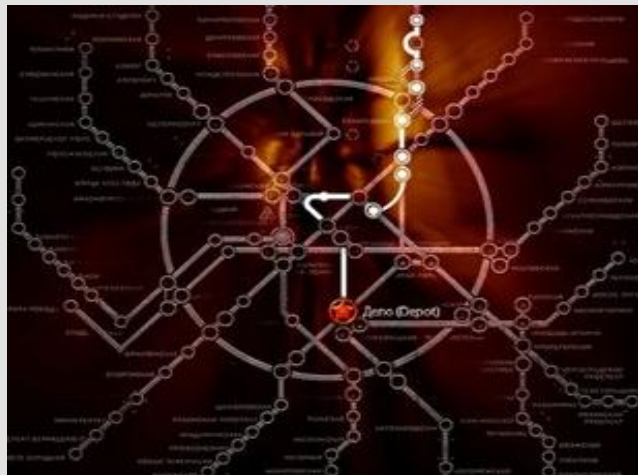
Prezentačná stránka v hre jednoducho exceluje ako grafika, tak aj zvuky. Z oboch cítite, že ste v Rusku. Postavy hovoria s prízvukom, vidíte typicky ruské zariadenia, oblečenia a z ľudí cítiť ruský štýl chápania sveta. Atmosféru nasajete aj z detailov ako hračiek rozhádzaných po zemi v obytných blokoch, alebo aj ponukou zbraní. Autentické prostredia dotvárajú nesmierne kvalitné grafické efekty, kde tieň a svetlá sú posunuté oproti ostatným hrám o generáciu vpred, rovnako detaily (väčšiny) textúr vyrážajú dych. Celé to dotvárajú rôzne dymové, hmlové a rozmazávacie efekty, ktoré spolu ponúkajú jednu z najlepších grafík doteraz. Rozmanité animácie postáv a ich interakcia s prostredím dodávajú hre na živote.

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

Fyzika používa PhysX a pri Advanced nastaveniach to je pekne vidieť. Žiaľ vidieť aj to, že fyzika bola zapracovaná len v posledných fázach vývoja a preto jej najväčšie použitia uvidíte až ku koncu. Pribudnú tam napríklad fyzikálne riešenia problémov a rôzne závislosti. Niekoľko pekných deštruktívnych efektov uvidíte pravidelne počas celej hry.

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





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

Metro 2033 je unikátnym a bežnými štandardmi neviazaným zážitkom prichádzajúcim z východu. Podobne ako Stalker prináša oživenie do stereotypných FPS hier a aj keď má malé chyby, jedinečná atmosféra a spracovanie ich vynahradzujú. Žiaľ nedokáže plne vynahradiť nedokonalú strelbu, ale tam ak od hry nečakáte one-shoot-one-kill Call of Duty štýl, po úvodných bojoch sa do toho plne dostanete a budete vedieť, čo sa dá od nepriateľov čakať a koľko vzácných nábojov na nich musíte spotrebovať. Budete si vychutnávať prostredie a necháte sa viesť vpred tajomnými príznakmi podzemia.

Mimochodom kniha Metro 2033 vychádza apríli v slovenčine.

#### **Hardverové požiadavky:**

Minimum: Dual Core CPU, 1 GB RAM, GeForce 8800

Optimum: Dual Core 3 GHz, 2 GB RAM, GeForce GTX

260

## **PLUSY**

- + atmosferický svet
- + množstvo nových nápadov
- + zbieranie a obchodovanie s nábojmi
- + do detailov prepracované prostredia
- + jedinečná grafika

## **MÍNUSY**

- zásahy nepriateľov
- AI v bojoch
- niekomu môže chýbať multiplayer

**HODNOTENIE 9.0**



# BATTLEFIELD: recenzia **BAD COMPANY 2**

## štvorica vojakov z Bad Company je späť

Platformy PC, Xbox360, PS3  
napísal je2ry

Konzoloví hráči so štvoricou vojakov z Bad Company už čoto preskákali. V hitovke z roku 2008 sa zoznámili s Prestonom Marlowom, Terrenceom Sweetwaterom, Gordonom Haggardom a ich šéfom Samuelom Redfordom. Nezvyčajná jednotka „kazisvetov“ zanechala po sebe na Xboxe a PS3 dobrý dojem a to najmä vďaka parádnemu systému deštrukcie a výbornému multiplayerovému zážitku. V roku 2010 sa B-Company vracia s veľkou pompou a tentokrát neobchádza ani PC platformu.

Zatiaľ čo v prvej časti Battlefield: Bad Company ste z pohľadu Marlowa viac menej iba sebecky poľovali na debničky plné zlata, BC2 pred vás postaví ďaleko závažnejšiu hrozbu - meganičivú zbraň v rukách nepriateľa. Jej pôvod siaha až do druhej svetovej vojny a práve v tomto období hra začína. Tajný vojenský projekt sa vám získať (ne)podarí, no o niekoľko desiatok rokov jeho existencia opäť vypláva na denné svetlo. Tu nastupuje B-company a v plnej paráde vpochoduje do boja za záchranu sveta. Že to bude boj veľmi svojský asi netreba pripomínať. Každé individuum z jednotky totiž dokáže aj tú najchúlostivejšiu situáciu okomentovať svojším štýlom. Či už sa jedná o seržanta Redforda tesne pred dôchodkom, pyromana Haggarda alebo techgeeka Sweetwatera, ich vtipné hlášky tvoria neoddeliteľnú časť B-comp koloritu.

Ak máte v úmysle ihneď po prvom zapnutí hry vkročiť priamo do menu Multiplayer a Singleplayeru sa ani nemienite venovať, zadržte. Urobili by ste veľkú chybu. V BC2 nie je sigleplayer rozhodne iba preto, „aby bol“. Hra pre jedného hráča je výborným zážitkom ponúkajúcim skvelú atmosféru. Iste, dej je ľahko predvídateľný a celý postup hrou až na púštnu misiu je striktné lineárny, no boje v džungliach, mestách, dedinách, na zasnežených pláňach alebo neustálym vetrom bičovanej púšti sú zábavné. Práve pojem „zábava“ a „atmosféra“ singleplayer kampaň popisujú najlepšie. Výborná grafika, atmosferické efekty a všadeprítomná fyzika (ku ktorým sa dostaneme neskôr) v kombinácii s tonami zbraní, zaujímavým návrhom dizajnom misí a neposlednom rade vtipne vykreslenými hlavnými postavami vás donúti prejsť si príbehové misie na jeden záťah. A to je práve problém. Jeden záťah = 5 až 6 hodín a ani zvolenie najvyššej obtiažnosti tento čas príliš nenatiahne. Škoda, ak by kampaň trvala ešte aspoň o 3 - 4 hodinky dlhšie a autorom by sa podarilo udržať rovnaké tempo, mohol by sa snáď prvýkrát v histórii série Battlefield rovnako pozitívne hodnotiť singláč aj multák. Osobne mi ešte okrem dlhšej hernej doby v SP kampani chýbal ovládateľný bojový vrtuľník, no tento fakt aspoň trochu zmierňuje striedanie s transportných helín, šoférovanie jeepov, tankov a štvorkoliek.



Multiplayer v zábavnosti nezaostáva, ba naopak. Pridáva navyše ešte čerešničku v podobe živých protihráčov a spoluhráčov a to je to najlepšie korenie pre každú hru. Základnými dvoma režimami MP sú ako obyčajne Conquest a Rush, dopĺňajú ich tímový deatmatch a Squad Rush (iba 2 squady proti sebe). Conquest sa orientuje na obsadzovanie a bránenie vlajok. Dopredu nie je definované útočiacie a brániace družstvo a situácia sa mení podľa aktuálneho stavu na bojisku. Raz sa vlajky snažíte ochrániť a inokedy ich naopak dobiť. Tento mód bol základom napríklad v Battlefield 2 a „čerství bažanti“ z PC sa tu budú cítiť ako doma.

Rush naopak vychádza z pôvodného Bad Company, kde bol dlhú dobu hlavným herným módom. Jeho hlavnou náplňou je postupné dobýjanie komunikačných zariadení (namiesto truhličiek so zlatom). Jedna strana (12 ľudí) je pred začiatkom označená ako útočníci, druhý tucet musí za cenu vlastných životov zariadenia ubrániť. Po dokončení kole sa role vymenia. Komunikačné vežičky sú umiestnené v pároch a dajú sa zničiť buď aktiváciu nálože priamo na zariadení alebo paľbou z ťažkých zbraní. V prípade, že sa útočníkom podarí obe zariadenia zničiť, celý front sa posunie ďalej a situácia sa opakuje. Týmto šalamúnskym „trikom“ je zaručené, že hranie sa jednak koncentruje na pomerne malej oblasti v rámci veľkého priestoru, ale zároveň v jednom zápase na jednej mape vystriedate viac prostredí (napr. začnete útočiť na púštnu základňu, presuniete sa do ulíc mesta, vlakového depa až do prístavu).

Ukážka jednej z misii. Útočníci majú na dobytie staníc limitovaný počet ticketov (ticket = jeden život ktoréhokoľvek vojaka), ale na rozdiel od MAGu, kde som podobnú situáciu s časom kritizoval, v BC2 sa s ticketmi narába inak. Akonáhle totiž útočníci dobyjú práve aktívny komunikačný post, ich tikety sa obnovia. Inými slovami, oplatí sa bojovať až do posledného dychu, lebo stačí chvíľková nepozornosť obrany a aj posledný útočník môže svojim skillom rozhodnúť o posune na ďalší front.

Keď už hovoríme o individuálnom skille, nemožno poprieť jeho dôležitosť. Ak by sme to mali porovnať práve s MAGom a s Modern Warfare 2 (mimochodom, chystáme veľký versus článok o moderných vojnových akciách), v dôležitosti individuálnych schopností je BC v strede, resp. z opačného uhla pohľadu - kooperovať so spoluhráčmi musíte najviac v MAGu, potom v novom Battlefelde a najmenej v Modernej Vojne 2.

Jedinými organizačným jednotkami na bojiskách Bad Company sú 4 členné squady. Neexistuje začlenenie do vyšších štruktúr ani centrálnne velenie armády. V rámci squadov je možné obmedzenou formou zadávať príkazy na bránenie, resp. obranu, ale plnohodnotný VoIP to rozhodne nenahradí. Taktiež je možné so všetkými hráčmi zdieľať svoje ciele, tzv. „spotovať“. DICE spotovanie dokonca odmeňuje a k vami spozorovaného nepriateľa či techniku zničí váš spoluhráč, pár bodov expu navyše vás neminie.



Ukážka jednej z misii. Útočníci majú na dobytie staníc limitovaný počet ticketov (ticket = jeden život ktoréhokoľvek vojaka), ale na rozdiel od MAGu, kde som podobnú situáciu s časom kritizoval, v BC2 sa s ticketmi narába inak. Akonáhle totiž útočníci dobjú práve aktívny komunikačný post, ich tikety sa obnovia. Inými slovami, oplatí sa bojovať až do posledného dychu, lebo stačí chvíľková nepozornosť obrany a aj posledný útočník môže svojím skillom rozhodnúť o posune na ďalší front.

Keď už hovoríme o individuálnom skille, nemožno poprieť jeho dôležitosť. Ak by sme to mali porovnať práve s MAGom a s Modern Warfare 2 (mimochodom, chystáme veľký versus článok o moderných vojnových akciách), v dôležitosti individuálnych schopností je BC v strede, resp. z opačného uhla pohľadu - kooperovať so spoluhráčmi musíte najviac v MAGu, potom v novom Battlefielde a najmenej v Modernej Vojne 2.

Jedinými organizačným jednotkami na bojiskách Bad Company sú 4 členné squads. Neexistuje začlenenie do vyšších štruktúr ani centrálne velenie armády. V rámci squadov je možné obmedzenou formou zadávať príkazy na bránenie, resp. obranu, ale plnohodnotný VoIP to rozhodne nenahradí. Taktiež je možné so všetkými hráčmi zdieľať svoje ciele, tzv. „spotovať“. DICE spotovanie dokonca odmeňuje a k vami spozorovaného nepriateľa či techniku zničí váš spoluhráč, pár bodov expu navyše vás neminie.

Spotovanie je len jedným zo spôsobov, ako získať experience body. Dá sa to samozrejme aj úplne tradičnými spôsobmi. Zabíjanie, ničenie, obsadzovanie, pokladanie bomby a jej zneškodňovanie, vyhadzovanie munície a po novom tiež oživovanie a rozhadzovanie lekárničiek. Návrat medika je výborný nápad, pár oživení na správnom mieste dokáže poriadne nepriateľovi zavariť. Okrem medika budete hrať za assaulta (vojak pre všetko), inžiniera (antitank + opravovanie) a snajpra. Autorov treba pochváliť nielen za šikovne a motivačne podaný upgrade postavy, ale tiež aj za jednoduché konfigurovanie jednotlivých kitov.

Okrem globálneho levelu (alebo ak chcete hodnosti) totiž odomykáte odznaky a výložky (X headshotov za kolo, Y zabití samopalom, Z oživení) a hlavne doplnkové vybavenie pre tú profesiu, ktorú najviac preferujete. Pod vybavením si okrem primárnej a sekundárnej zbrane treba predstaviť aj ďalšie veľmi zaujímavé kúsky. Lepšie optiky na zbrane, účinnejšie lekárničky, privolanie artilérie, rýchlejší beh, objemnejší opasok na granáty, odolnejší pancier či dymovú clonu pre vozidlá. Gadgets sa odomykajú v niekoľkých kategóriách a hráč veľmi rýchlo pri každom respawnne môže svoju výbavu prispôbiť daniu na mape (čiže neexistujú žiadne dopredu dané postavy, ktoré môžete modifikovať iba medzi zápasmi). Budem hrať za tichého a rýchleho snajpra s C4, alebo za medika s ťažkým guľometom, optickým zameriavaním a bonusom k presnosti strelby?

Tak či onak, hranie za každú profesiu má v BC2 svoje čaro. Ideálne je, ak sa členovia squadu dohodnú a povolania si rozdelia. Snajper ostáva vzadu, čím kryje seba a zároveň slúži ako mobilný spawnpoint. Assaulti sa snažia o útok a medik na to dohliada s nažhaveným defibrilátorom. V tomto ohľade Battlefield ponúka kráľovskú porciu zábavy či už budete nadávať na príliš schopných nepriateľov, neschopných spoluhráčov alebo lamy vo vlastnom squade. Alebo keď sa vám bude dariť a cieľom zúfalých nepriateľských výkrikov túžiacich po pomste budete práve vy. To druhé je samozrejme ďaleko príjemnejšie.

Mapy pripravené odborníkmi z DICE sa nesú v podobne kvalitnom duchu ako zvyšok hry. Navyše sú zasadené do rozmanitých prostredí a bojovať tak budete v púšti, v džungli, v exteriéroch i interiéroch, na slnku i v mraze a dokonca nechýba ani večerná, resp. nočná mapa. Rozlohou patria levely k tým väčším a tak často využijete služieb niektorých z dopravných prostriedkov. Tanky, BVP, člny, bojové helikoptéry už poznáme, štvorkolky a výsadkové vrtuľníky s dvojicou rotačných guľometov ponuku techniky obohatili.



Príjemným dodatkom je, že BC2 sa nie len dobre hrá, ale aj výborne vyzerá. Niektoré momenty (hlavne v SP leveloch umiestnených do pralesa) priam nabádajú k zastaveniu sa a kochaniu sa okolitou prírodou (aj keď od Crisis na maxime určite hovoriť nemôžeme). Destruction 2.0, vynovený systém deštrukcie, dostáva kopec priestoru v singláči aj multíaku a veru že ho budete používať často. Už nie je obmedzený iba na pár dier do stien (bohužiaľ opäť ostali iba predskriptované), ale budete si do betónových blokov vyrábať malá strieľne, aby ste boli krytí pred nepriateľmi, alebo tankami a ťažkou technikou rúcať CELÉ budovy a ničiť všetko a všetkých, ktorí sa v nich skrývajú! Nie je to revolúcia, no o evolúcii rozhodne hovoriť môžeme. A keď na chvíľu zastanete, prestanete strieľať a dáte pohov ničiteľovi, ktorý sa ukrýva v každom z nás, vychutnáte si výborné ambientné ozvučenie titulu. Vďaka nemu na kvalitných slúchadlách alebo aparatúre hra dostáva úplne iný rozmer.

Bad Company 2 však trápí aj pár chýb. Momentálne najväčšou je nedostupnosť a vypadávanie serverov. Rovnaký problém trápí(i) každý z moderných DICE titulov a preto je zarážajúce, že znova zlyhali. Autori neustále na problémoch s pripojením pracujú a preto dúfame, že tento škaredý nedostatok čoskoro pominie. Z prvej časti BC je prenesený ďalší neduh. Squady pojmú iba 4 ľudí a ak si chcete zahrať s väčšou skupinkou priateľov, znamená to často neriešiteľný problém. Taktiež zamrzí možnosť vyžiadať si formou nejakých kontextových prvkov lekárničku alebo náboje. Na hrane medzi negatívom a pozitívom balansuje systém respawnovania. Útočníci sa rodia príliš ďaleko od akcie a ak na základni nie sú žiadne vozidlá, prípadne ich nečaká kolega v prvej línii, presun trvá neúmerne dlho. Chápeme to ako tlak zo strany DICE na hranie s rozumom a rozvahou, ale často to naopak znamená pár minútový beh prázdny územím.

Solidný (i keď kratší) singleplayer, masívny a nesmierne zábavný (no momentálne technicky trochu nedoladený mutliplayer) robia z Bad Company 2 hru, ktorú by si nemal nechať ujst' žiadny pravý online bojovník. Keď sa vyriešia problémy so servermi, k výslednému hodnoteniu si pripočítajte ešte pol bodíka a v tom momente už nemusíte otázku „kúpiť/nekúpiť“ riešiť vôbec. Kúpiť! Jednoznačne!

## PLUSY

- + multiplayerová akcia
- + prekvapivo dobrý singleplayer
- + grafika, fyzika, zvuky
- + vývoj postavy a odomykanie vybavenia

## MÍNUSY

- singláč mohol byť dlhší
- niektoré nedostatky týkajúce sa squadov
- problémy so servermi

HODNOTENIE **8.5**





# recenzia **POSEL SMRTI 2**

## príbehovo takmer dokonalá adventúra

platforma PC  
napísal matus ace

Je to už nejaký ten rôčik, čo sa nám na trhu objavila česká hororová adventúra Posel Smrti. Temný príbeh o klatbe rodiny Gordonových a sérii brutálnych vrážd vo výbornom zvukovom spracovaní nemohol nechať žiadneho žánrového fanúšika chladným. Nie len príbeh samotný, ale aj jeho podanie, zaujímavé dejové zvraty a iné prvky hry sa vryli do pamäti hráčov. Dabing nevynímajúc, ba dokonca by sa aj dalo povedať, že v našom regióne mal obrovskú zásluhu na popularite titulu.

Od tvorcov sa očakávalo veľa, pokračovanie pôvodného titulu však nie, nakoľko jeho koniec veľa otvorených otázok nenechal. O to zaujímavejšie bolo, že hra pochádza z rúk nemeckých Cranberry, keďže Future Games sa plne venujú prácam na duchovnom nástupcovi titulu pod menom Alter Ego. No to neboli jediné šoky, ktoré sme pri prácach na druhom poslovi zažívali.

Mnohé odklady, problémy pri práci na dabingu a iné veci spôsobili, že sme sa oproti Nemecku dočkali hry až teraz, prípadne ešte len dočkáme, keďže hra v dobe písania článku ešte niekoľko dní do jej vydania ostáva. A práve v tomto ohľade môže sympaticky vyznieť paralela osudu pokračovania s hlavným hrdinom jeho deja.

Je to už 12 rokov, ktoré uplynuli od strašných udalostí v Anglicku a život na svete si plynie svojím tempom. Posledný mužský potomok rodiny Samuel je už po smrti a nič nenasvedčuje tomu, že by sa ešte niečo podobné mohlo niekedy zopakovať. Opak je však pravdou a temný anglický zámok ešte (minimálne) raz ukáže svoju silu. Niekde v štáte Maine si žije so svojou matkou pokojným životom brigádnika u despotického fotografa bezstarostný mladík Darren. Staré pravdy aj tu potvrdzujú svoju právoplatnosť, takže naozaj za všetkým treba hľadať ženu a od jej príchodu sa celý Darrenov

osud razantne zmení. Sama o sebe nič výrazné nespôsobuje, ale zrazu sa začnú diať rôzne podivné udalosti a vynárať mnohé otázky, napríklad kto je jej prenasledovateľom.

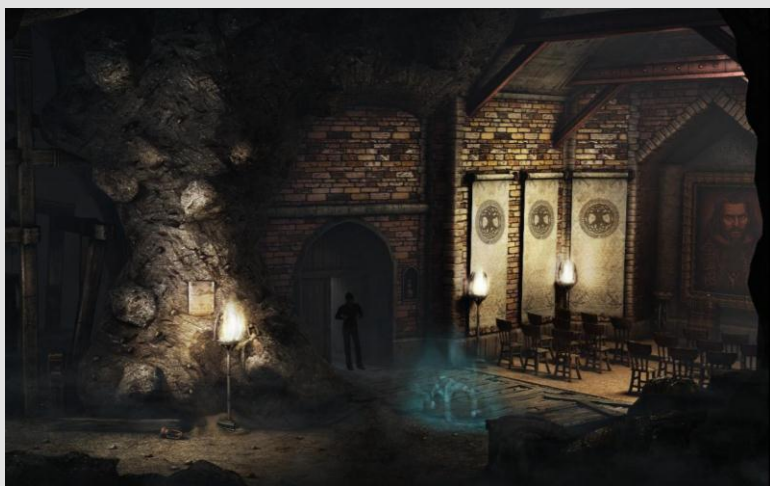
Ďalej už zachádzať nechcem, nakoľko by som vás iba zbytočne pripravoval o úžasný zážitok, akým herná fabula jednoznačne je. Dokonca aj výber obrázkov som výnimočne prispôboval tomu, aby prezrádzali čo najmenej. Nakoniec ešte dodnes je pre mňa osobne až podivuhodné, ako dokázali autori plynule nadviazať na pôvodný príbeh a v mnohých veciach ho dokonca aj prekonať. Zvraty sú tu naozaj nečakané a v knižnom, prípadne filmovom spracovaní by sa príbeh skutočne nemal za čo hanbiť.

Čo by to bolo za adventúru bez puzzlov? Samozrejme ani tu nesmú chýbať, zvlášť, keď ide o úžasný kúsok takpovediac takmer ako zo starej školy. Posledné roky však možno v žánri pozorovať úpadok tejto oblasti, respektíve jej orezávanie na minimálnu mieru kvôli prístupnosti čo najširšiemu publiku. Riešenie v tomto titule možno označiť na jednej strane za šalamúnske, na strane druhej za najlepšie, aké sme tu doteraz asi videli. Dva stupne náročnosti hru sprístupňujú naozaj každému, keďže ten ľahší ponúka veľké množstvo rôznych pomôcok a aj možnosť preskočiť niektoré hádanky. Normálna obtiažnosť sa nijak nevymyká zaužívaným konvenciam a nekompromisne vás necháva všetko riešiť vlastnými schopnosťami. No aj napriek relatívnej jednoduchosti si titul zachováva ráz aj celkom náročnej hry, keďže v nej na vás číha aj smrť a loadovanie posledných uložených pozícií bude v prípade nesprávnych rozhodnutí vcelku pravidelnou aktivitou. Možno by som k tomuto aspektu už mohol smerovať prvú výtku a to, že originalitou v hádankách autori práve neopliývali. Stačí sa len zamyslieť, koľko krát ste sa už hrali s primitívnym pakľúčom, skladali obrazce a ešte presúvali rôzne prvky obrazu. Nemožno to priamo vyčítať, ale jednoducho z tých stoviek hier sme už niektoré hádanky zažili.

Mierne námietky by som mohol mať aj k smerovaniu dialógov, ktoré by som mohol označiť ako striktné lineárne a ich vetvenie nie je nijak zásadné. Prakticky máte teda celé dialógy pripravené a aj ich teda všetky v hre využijete. Nemáte šancu ovplyvňovať formu dopytovania sa a ani alternatívy v komunikácii s NPC postavami. Tu by som akurát čakal možno trochu viac, aby sa nemeckí vývojári vytiahli pred svetom. Svoju úlohu však plnia dialógy dobre a excelentne ich dopĺňajú vnútorné monológy hlavnej postavy.

Tak ako čas plynul, tak jeho zub pomaly nahlodával verne známe lokality. Z vrážd sa stalo turistické lákadlo, ktoré následne skrachovalo. V Ashbury sa sanatórium premenilo na luxusný hotel a zo zámku Black Mirror sa pomaly stáva chátrajúca spomienka zašlej slávy so starnúcim osadenstvom. Staré známe lokality pekne dopĺňajú úplne nové, každá má svoje čaro a autori sa ich recyklácii šikovne vyhli neustálym progresom, takže aj keď sa vrátite na už preskúmané, tak vždy po udianí nejakých zmien. Ich čaru napomáha aj úžasná syntéza vizuálu s atmosférou, ktoré sa vkusne dopĺňajú. Predstavte si to približne tak, že vzhľadom na postup, ako sa vyvíjajú situácie a hustne atmosféra, tak nielen že pomaly pohybujúce sa mraky naznačujú príchod búrky, ale postupne sa tento lejak aj spustí, hromy a blesky vzbudzujú strach a temnota s hustým oparom sa rozprestrie všade navôkol. Na rôznej symbolike si teda autori záležať dali.

Niektorí tu už pravdepodobne od začiatku článku čakáte na zmienky o dabingu, keďže okolo neho bolo toľko peripetií, takže v tomto odseku ukojím váš smäd. Hlavnej úlohy sa zhostil český herec David Prachař a jeho samotnému výkonu by som nemal moc čo vyčítať. Sú síce situácie, kedy jeho hlasu chýba náboj, ktorý by si daný okamih vyžadoval, ale to je asi tak všetko. Ostatné postavy sú už trochu inak na tom a najvýstižnejšie vyjadrenie by bolo asi, že sú aj slabšie vyvážené. Nájdeme tu niektoré postavy výborne nahovorené, iné zas slabšie a niektoré iné trpia podobným problémom ako Darren, akurát vo väčšom meradle. Príkladom poslednej skupiny by mohli byť napríklad komorník Bates a Lady Victoria spolu s Lady Eleanor.



Pri opisovaní grafickej stránky sa mi nedá nespomenúť výtvarný štýl, ktorý aj keď samotná grafika nemusí pôsobiť práve najlepšie, tak hre dodáva náboj, vďaka ktorému bude radosť pozerať na obrazovku. Pritom sa nejedná len o vyššie spomenuté zmeny v prostredí a počasí, ale hlavne o úžasnú kresbu, na ktorú narazíte. Postavy v detailnosti nemôžu konkurovať možno ani ostatným v žánri, ale aspoň sa na ne nenazerá väčšinou z detailu ani polodetailu. Na druhú stranu, hra má sympatické HW nároky, ktoré potešia veľké množstvo hráčov. Zvuková stránka, vynímajúc dabing, taktiež stojí za povšimnutie a to nielen vďaka hudobným motívom, ale aj rôznym efektom.

Čo viac dodať? Pokračovanie sa skvele vydarilo, aj keď od neho dali prsty preč pôvodní autori a jeho vývoj sprevádzali rôzne odklady.

Príjemný dabing, prístupnosť už naozaj úplne pre každého, skvelý zvuk a mrazivá atmosféra, ktorá by sa dala krájať. To je len krátky zoznam devíz, ktoré Posel Smrti 2 ponúka a vyčnieva nimi nad konkurenciou. Priam elektrizujúco skvele spracovaný príbeh potom nenechá nikoho chladným a taktiež by si ho ani nikto nemal nechať ujsť. Navyše vám už teraz prezradím, že na konci hry sa neuchránite pred sprškou nadávok spustených na autorov. Nič výrazne nepokazili, ale otvorený koniec s odkazom na pokračovanie (aj keď majoritná časť príbehu je tu ukončená) niekedy v budúcnosti jednoducho našťve. My chceme plnohodnotný koniec a to hneď! Aspoň to trochu odčinili rôznymi bonusmi v podobe artworkov a minihier, ktoré predĺžia už aj tak výbornú hraciu dobu (niečo okolo 15 hodín). Kašľať na všetky kvázi revolúcie, keď rokmi overený koncept vo výborných rukách stále skvele funguje a dokáže strhnúť ako málo vecí na trhu.

## PLUSY

- + príbeh
- + dve rôzne obtiažnosti
- + dabing (sčasti)
- + dĺžka hry
- + hudba
- + atmosféra

## MÍNUSY

- málo originality v puzzloch
- príliš lineárne dialógy
- pre niekoho možno rozťahovaný úvod

HODNOTENIE **8.5**





# beta NFS: World Online

platforma PC  
napísal saver

Free MMO racingovka **NFS World Online** práve rozbieha svoju západnú betu, do ktorej sa môžete zapojiť na [oficiálnej stránke hry](#).

Od World Online čakajte najväčší svet zo všetkých Need for Speed titulov, bude to spojenie niekoľkých miest z predchádzajúcich hier, všetky budú vylepšené a detailnejšie. Samozrejme všetko bude bez loadingov. Bude to 250 štvorcových kilometrov, krížom cez ktoré budete môcť jazdiť dvanásť v skupine, samotné závody budú pre osem jazdcov. Rôzne typy pretekov budú vždy ocenené, či už in-game vecami, peniazmi, skillmi a budú sa zbierať aj levely, ktoré budú odomykať nové možnosti upgradov a vozidiel.

Navyše k tomu bude EA pravidelne raz za pár pridávať nové lokality a stále viac otvárať tento racingový svet. Nebudú pribúdať len lokality, ale aj možnosti ako jazdiť, pribudnú nové módy a uvažuje sa nad policajnými autami, a kto vie možno pribudnú motorky a offroady.

Projekt NFS Motorcity pred rokmi nevyšiel, ale toto je na najlepšej ceste stať sa skutočne masívnym titulom, hlavne preto, že bude zadarmo. Hra vyjde už v lete. Nové zábery nám približujú na tento online štýl prekvapivú kvalitu.





# recenzia TOY SOLDIERS

## plastová svetová vojna

platforma Xbox360

napísal saver

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

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

Tower defense štýl v skratke znamená to, že máte svoju základňu, do ktorej nesmiete pustiť prichádzajúce vlny nepriateľov. Chrániť ju môžete kupovaním a ukladaním veží na sériu lokalít. Tie následne budú automaticky strieľať po prichádzajúcich vojakoch, respektíve v tejto hre sa ich môžete zmocniť aj osobne a pomôcť tak k lepšiemu výsledku.

V zásade musíte kombinovať vhodné veže, proti vhodným nepriateľom, pravidelne ich upgradovať, alebo niekedy aj vymieňať, keďže nepriatelia útočia vo vlnách s rôznymi jednotkami. Napríklad na vojačikov sú vhodné guľometné hniezda, chemické zbrane, no proti obrneným vozidlám sú potrebné vhodnejšie mortary alebo masívne delá. Tieto kombinácie vám zaistia aké-také pokrytie proti kombinovaným útokom, ale ak prídu lietadlá, už musíte stavať protiletcké hniezda, prípadne použijete ďalšiu špecialitu a to prebratie lietadiel alebo tankov, ktoré ako jediné nie sú automaticky ovládané a musíte sa s nimi postarať sa o zneškodnenie hrozby osobne. Musíte však rátať s tým, že zatiaľ čo sa venujete vozidlám, nemôžete ovládať aj strategický mód, takže treba taktizovať a preberať jednotky len, ak je pozemné vojsko pripravené odraziť vlnu nepriateľov.

Navyše v Toy Soldiers autori ešte TD štýl skomplikovali, nepriatelia nemajú len jednu cestu, dokonca niekedy nemáte ani jednu základňu, a niekedy musíte obraňovať dve a zároveň kontrolovať niekoľko smerov naraz. Nie je to jednoduchá úloha. Budete musieť zabíjať nielen vojakov, ale aj rozbiť nepriateľské opevnenia a budovy, aby ste získali čo najviac peňazí, mali na nové veže a hlavne upgrady, ktoré pridajú vyššiu efektívu.



Napríklad upgrade chemického bunkra vymení chémiu za plameňomet, niektorým zbraniam sa po uprade zvýši sila, niektorým dostrel, inokedy sa s ním zvýši aj doba nabíjania.

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

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

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

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

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



## PLUSY

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

## MÍNUSY

- čo op si hra priam pýta

HODNOTENIE **9.0**



# recenzia DJ HERO

platformy PS3, Xbox360, Wii

napísal spacejunker

Games skrotili jazdcov na platniach v nezávideniahodnej situácii. Minulý rok nebol naklonený predajom a celkovo žánru hudobných hier, ktoré za uplynulé 12 mesačné obdobie zaznamenali viac ako tretinový pokles. Uviesť na satureovaný trh ďalšiu plastovú perifériu bol preto riskom, ktorý sa ukázal ako nevyhnutný pre polozenie základov nového typu hry, paradoxne pre najmenšiu hernú obec. Zatiaľ čo ju odborná verejnosť oslavuje, na pultoch na ňu padá prach. Osudom skúšaná DJ Hero sa nakoniec po mesiacoch dostala aj k nám. Oprášili sme krabicu a vyrazili na párty.

Už sme si zvykli, že u nástrojov z produkcie Activision si môžete dovoliť aj agresívnejšiu hru. V prípade gramofónu a pripojeného mixu sme si tým nie celkom istí. Točiaca platňa má vôľu na okrajoch a aj keď kladie odpor až po jej doraz, pri divokom mixovaní sa môže stať, že bude jej os jednoducho vychýlená na stranu, kde preferujete orientáciu tlačítok. Periféria z mohutného plastu je zložená z dvoch častí – gramca a odnímateľného mixu. Ten má na oboch stranách konektory (zaslepené plastovou krytkou), čiže ho k základni môžete pripojiť na ľavú alebo pravú stranu. Hra navyše pre pravákov aj ľavákov dovoľuje zmeniť pozíciu tlačítok na gramci - komfort je zaručený.

Ovládač je napájaný dvojicou tužkových batérií. Na strane mixu nájdete prvky nevyhnutné pre hranie – crossfader na prepínanie medzi trackmi, potenciometer na moduláciu zvuku a na červeno svietiace tlačítko Euphoria (= ekvivalent Star Power). Pod krytkou sú schované všetky tlačítka gamepadu bez triggerov. Na strane gramca sú len tri tlačítka farebne zodpovedajúce notovej osnove zakrivenej do tvaru platne. Obe časti periférie sú vybavené gumovými nožičkami, čo zabraňuje šmýkaniu a tlačítka sú

prehĺbené z tohto dôvodu pre brušká prstov. Osobne mi z konštrukčného hľadiska prekáža tuhý stred na crossfaderi, pohyb zľava doprava a naopak mohol byť mäkkší (nezasekávať sa vo východiskovej polohe), ale verím, že po niekoľkých týždňoch intenzívneho mixovania sa nebude zasekávať.

## Yo DJ, spin that...

Systém hry je od Guitar Hero diametrálne odlišný, už len z dôvodu, že každá z rúk je zapojená do hry asynchrónne, nevyžaduje takú dokonalú súhru ako pri hre na gitaru a brnkanie do strún. Na plastovom gramci pripomína prácu skutočného DJ-a. Tých by však ani vo sne nenapadlo hľadať tlačítka samplov na točiacej sa platni. Vo svete DJ Hero je to inak a funguje to na jednotku s jednou maličkosťou. Frekvencia padajúcich nôt, scratchovacích pasáží kombinované so stláčaním tlačítok je na obtiažnostiach Hard a Expert tak zákerná, že si budete želať, aby spomínané tlačítka boli umiestnené tak, aby ste ich mohli rýchlo mačkať oboma rukami, prípadne mali k nim prístup aj druhou rukou obsluhujúcou crossfader a efektový prepínač.

Scratchovať, prepínať tracky a mačkať kombináciu troch čudlíkov vyžaduje obrovskú trpezlivosť a dlhé hodiny tréningu. Krivka obtiažnosti je strmšia ako u staršieho súrodca Guitar Hero a môže spôsobiť, že do tajov virtuálneho DJ-ingu jednoducho nepreniknete. Nik však nevrať, aby ste rovno vyzývali sami seba tými najťažšími obtiažnosťami. Easy a Medium vás zo začiatku zamestnajú, ale za platňou nebudete tak lietať. Pri týchto úrovniach môžete zabudnúť aj na rýchle sekanie tracku či scratche podľa šípok na obrazovke.

Zábava sa každou odohranou hodinou zvyšuje, po absolvovaní povinného tutorialu, ktorým vás prevedie Grandmaster Flash, prejdete od ľahkých až po technicky náročné mixy francúzskeho dua Daft Punk, beatboxový prídavok DJ Yodu či brutálny Ace of Spades od Motorhead. Veľkou výhodou je fakt, že hraný song sa nedá pokaziť. Publikum vás nevypíska, jednotlivé tracky utíchnu a do popredia sa prederie praskanie platní. Notová osnova sa postupne zaplňa zložitejšími prvkami, zákernými kombináciami a nenechá vydýchnuť ani na sekundu.

Notovú osnovu (Highway) si delia dva tracky, medzi ktorými sa prepínate crossfaderom a stredný je pre oživenie skladby samplami vo freestyle pasážach. Tieto si môžete ešte pred odpálením setu vybrať a skombinovať ľubovoľne. Môžu to byť výkriky MC, rôzne húkačky alebo zvuky charakteristické pre rôzne hudobné štýly.

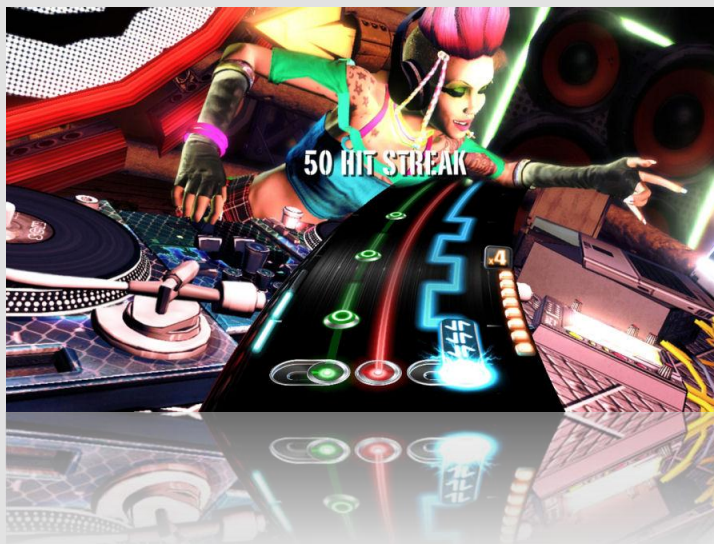
Čistou hrou si zvyšujete index násobiča a ak nerobíte chyby, môžete zatočením platne vrátiť odohranú pasáž späť a nahrabať za ňu dvojnásobok bodov. Na modro svietiace pasáže plnia Euphorium, ktorú môžete odpáliť kedykoľvek. Bodovanie ani záverečné štatistiky úspešnosti sa nelíšia od série Guitar Hero. Fanúšikovia tu budú ako doma, rovnako ako pri vytváraní playlistov z ôsmich trackov či v systéme bodovania. Za každý song môžete získať až päť hviezd, prechádzaním jednotlivých setov si postupne odomykáte nových DJ-ov, mixy, pódiá, doplnky pre postavy, gramce a iné doplnky.

### Čo dokáže jeden soundtrack

Sila každej hudobnej hry spočíva vo výbere skladieb a tu si autori dali sakramentsky záležať. Zloženie vývojárskeho tímu výhradne z DJ-ov potvrdzuje 93 unikátnych mixov pokrývajúcich každý jeden hudobný žáner od tranceu, hip hopu, cez soul, heavy metal, dance, až po rock n roll. Pestrosť soundtracku zachádza aj do extrémov, pričom platí, čo na prvé počutie je nestráviteľné, pri hraní vás rozhýbe za mixom. Nepredstaviteľné mixy 50 Cent vs David Bowie, Jay-Z vs Jacksons 5, Foo Fighters vs Beastie Boys alebo tanečná vecička Eric Prydz vs Tears for Fears dostávajú práve vďaka periférii nový rozmer.

## PLUSY

- + perfektne namixovaný OST
- + hraný song sa nedá pokaziť
- + pohlcujúca klubová atmosféra
- + množstvo odomykateľného obsahu



Desiatka mixov zapája do hry dokonca aj gitaru. Hranie týchto songov sólo znepríjemňuje skutočnosť, že notová osnova pre druhý nástroj sa nedá vypnúť, ale beží v režime autopilota a zbytočne zaberá polovicu obrazovky. Multiplayer DJ Hero sa spolieha v online priestore na mód Versus a akumulovanie bodov.

Výstupenie DJ v klube pred vypredaným hľadiskom je sprevádzané výbornými grafickými efektami. Stroboskopy, divoké točenie kamery nad platňami, komunikácia s publikom a tancovanie za gramcami sú dokonalé. S dunivou zvukovou zostavou si môžete spraviť doma súkromnú diskotéku, treba brať však na zreteľ, že dĺžka jedného songu je približne 3 minúty a ďalší bezprostredne nenadväzuje na ten predošlý – je medzi nimi krátka pauza.

DJ Hero môže pôsobiť ako obyčajná hračka a nezmyselný doplnok ku konzole, ako kedysi tento názor vzbudzoval odpudivý pohľad na imitácie nástrojov. Po odpálení prvého setu sa drasticky mení pohľad a po pár hodinách vás transformuje do role DJ-a. Vynikajúci OST v kombinácii s vizuálnou prezentáciou vás okamžite pohltí a nedá vydýchnuť, kým vás nebudú bolieť ruky od toľkého mixovania.

## MÍNUSY

- hraný song sa nedá pokaziť
- epileptické grafické efekty
- ergonómia ovládača pri vysokých obtiažnostiach

HODNOTENIE **8.0**



# PC recenzia **ASSASSIN'S CREED II**

## **simulátor vraha má perfektné pokračovanie**

platforma PC

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

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

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

Testovací subjekt 16 chcel, aby pravda o Raji a tajomnom jablku nezostala utajená a predáva svoje vedomosti ďalšiemu subjektu, vám. Všetky odkazy sú ale zakódované do dobových obrazov, tematických fotografií, logických rotačných rébusov, matematických či logických obrazcov ako fibonačiho postupnosti alebo logickej postupnosti telies známej z IQ testov. Ak sa vám podarí dešifrovať všetkých dvadsať roztrúsených spomienok, splynú do jednej a vy pochopíte ultimátnu pravdu.

Do podrobnej mapky sa tiež zapisujú hrobky hašašínov a ak sa vám podarí nájsť prístupový bod do všetkých šiestich, budete odmenení zbrojou vášho predka - Altaira. Okrem toho si môžete krátiť čas hľadaním roztrúsených pokladov, ktorých mapy zoženiete u miestnych umelcov a radi za mierny obnos zakreslia ich pozície do vašej mapy. Po objavení a synchronizácii na rozhladniach sa sprístupňujú vedľajšie úlohy ako Nájomný vrah, Závod, Poslíček alebo Bitka. Väčšinou ide o úlohy, ktoré nesúvisia s hlavným dejom, no samozrejme výnimky potvrdzujú pravidlo.

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

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



Arzenál zbraní sa preto rozšíril o neuveriteľnú paletu (v porovnaní s prvým dielom, samozrejme). Sú tu triedy mečov, ťažkých zbraní a dýk, vyskakovaciu čepeľ môžete rozšíriť na dvojitú (dvaja po tichu zabití nepriatelia naraz sa rovnajú dvojnásobnému dobrému pocitu vykonanej práce) alebo otrávenú (než obeť predvedie svoj bolestivý tanec smrti, vy už ste za rohom), púzdro vrhacích nožíkov sa dá rozšíriť až na dvadsať (navyše ich Ezio vie vrhnúť až na tri ciele z pokľaku ako ninja). Keď vám tečie do topánok, je k dispozícii dymová bomba, ktorá vám kúpi trochu času na únik. A v neposlednom rade pre vás Da Vinci vytvorí vyskakovaciu strelnú zbraň, ktorá na okolie pôsobí odstrašujúco a na zameraného smrteľne.

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

Ako keby toho už nebolo dosť, je ďalším novým elementom Villa Monteriggioni, čo nie je nič menšie ako vaše sídlo s malým mestečkom. Za patričný poplatok pre vás architekt zbuduje a vylepší predajne kováča, doktora, obchodníka s handrami či umením. S každým vyšším levelom týchto obchodov dostanete u predajcov väčšiu zľavu a ich renováciou prilákate viac turistov a pocestných, ktorí utratia viac peňazí do vašej kasy, takže potom prvotné okradanie občanov o pár šestákov pre vás prestane dávať zmysel a otočíte tieto peniaze následne na novú lepšiu zbroj, zbrane, farbenie látky, lekárničky, jedy a hlavne na kúpu obrazov dobových populárnych umelcov, ktoré si zavesíte vo vile. Z rozbúraného zapadáka, kam sa dá okrem konského chrbta dostať aj pohodlnejšie s kočom, sa tak šmahom kúzelného prútika (a cca pol milióna minútých florintov) stáva atrakcia s mramorovými stenami široko ďaleko.





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

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

Ak Ubisoft vyrieši tieto detské problémy so serverom, majú k dispozícii veľké kladivo na pirátov, ktoré títo len ťažko rozlúsknu. Iný problém je „spoľahlivosť“ internetových providerov u nás, resp. prípad kedy internetom nedisponujete vôbec. Jediným pozitívom na celom Uplay vidím to, že nemusíte mať DVD v mechanike.



Pokračovaniu simulátora zabijaka niet skutočne čo vytknúť, teda až na Uplay. Dostanete dokonca DLC, ktoré si konzolisti museli zaplatiť (Battle of Forli a Bonfire of the Vanities), ktoré predĺžia hernú dobu zhruba o dve hodiny na (pre mňa) celkových 22 hodín. Možno by som ešte vytkol nízku znovuhrateľnosť, resp. pokračovanie po dokončení hry, kedy krivka klesá strmo k zemi a ak ste vyriešili väčšinu problémov, tak už nemá čím ohúriť. Problémový sa ukázal aj Xbox 360 ovládač, ktorý hra priamo podporuje, no k mojej spokojnosti sa nedali konfigurovať niektoré tlačidlá (RT, LT) a tak som musel improvizovať s klávesnicou alebo meniť tlačidlá za pochodu. Nič tragické.

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

#### Hardverové požiadavky:

**Minimum:** C2D 1,8 GHz/Athlon X2 64 2,4 GHz, RAM 2 GB Vista/7 (1,5 GB Win XP), VGA 256MB

**Optimum:** C2D E6700 2,6 GHz/Athlon 64 X2 6000+, GF 8800 GT/ATI Radeon HD 4700



#### PLUSY

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

#### MÍNUSY

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

HODNOTENIE **9.5**



# recenzia **GOD OF WAR 3**

## kratova pomsta končí teraz

platforma PS3

napísal spacejunker

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

God of War III. Bohovia Olympu už dávno opustili Krata. Niet pre nich nádeje. A i keby sa strmhlavým pádom nerozprskol o ostré útesy oblizované zúrivou morskou prikrývkou, povstal by a urobil čokoľvek, aby sa vízie minulosti prestali ozývať aj po rokoch mučivých spomienok na vlastnoručne popravenú rodinu. Bohovia vraj nezabúdajú

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

Všetko, čo začína, má aj koniec. So spojlermi, s cliffhangermi, bez nich. God of War III sa zaobíde bez akýchkoľvek nitiek naznačujúcich nevyhnutné pokračovanie. To, čo započalo ako myšlienka pochábeľa, sa mení na chaos kedysi usporiadaného sveta, nad ktorým dozeral Olymp. Charakter krajiny sa mení v obraz Kratovej pomsty poháňanej hnevom zožierajúc ho zvnútra zaživa. Nemieni nechať kameň na kameni, zničí čokoľvek, potrestá kohokoľvek, kto sa mu postaví do cesty.



Vedie iba k jedinému miestu, k jedinému cieľu a s vedomím, že to neskončí dobre, vyráža na trestnú výpravu hore, kam sa žiaden smrteľník nikdy nedostal ani nedostane. Pretože na konci zostane len chaos.

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

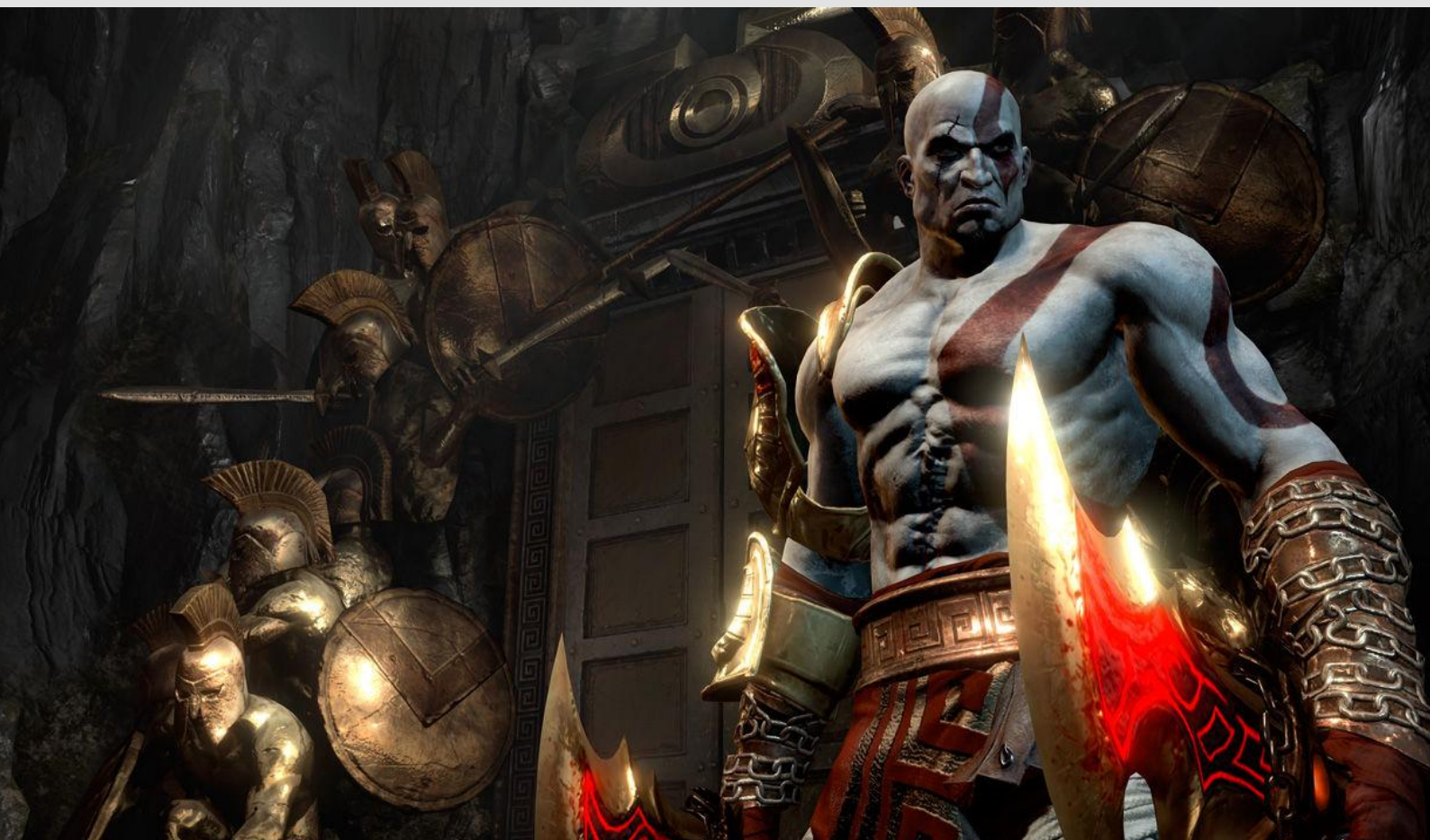
Vyšliapaná cestička kráľmi akcií má svoj plot, za ktorým je ticho, prázdnota vyplnená spomienkami na najbrutálnejšiu sériu epických rozmerov. God of War III otvára tak silný part, že som si osobne musel po vyčerpávajúcom súboji s Poseidonom (rozumej po psychickej stránke) dať pauzu a predýchať nové chápanie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

Vyvrhnuté vnútornosti, trhanie tiel v pol, osekávanie krídiel, lámanie väzov, vykrúcanie hláv či očná inšpekcia čepelami, nie sú práve činnosti, ktoré pravidelných konzumentov prekvapia. V God of War III brutalita bolí a je jedno, či sa dívate alebo priamo prispievate k tomu, že niekoho rozbíjate na framforce. Svoj podiel má pochopiteľne na tom nová generácia hardvéru, ktorá sériu posúva niekam z dohľadu žánrových kolegov, je to však pridaný rozmer z pohľadu z vlastných očí. Ak sa dívate na Krata, ako berie vojaka do náručia, použije ho ako živý štít, rozrazí skupinku legionárov a potom nešťastníkovi praskne lebku opakovaným udieraním o skalú, je to iné, ako keď sa vám díva priamo do očí a robí to isté.

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

### **Moja pomsta končí teraz**

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



God of War III je popretkávaná dôverne známou schémou kombinujúcou divoké súboje s logickými pasážami a prekonávaním prekážok po svojich. Pre pokračovanie pripravili autori niekoľko zlepšujúcich novinek ako čitateľnejších nepriateľov a učenie sa ich slabých miest. Vybrané schopnosti tak boli prenesené priamo na plecia nepriateľov. Odtrhnutie hlavy gorgony finišom spôsobí dočasné skamenenie postáv, lámanie krku minotaura zase pridá potrebný život, bleskom nabití legionári, ktorí prišli vašim pričinením o dolné končatiny, explodujú. Toto sú jednoducho triky na zdolávanie vyšších obtiažností a Challengeov, ktoré preverujú ako dokonale máte naštudované techniky a kombá postupným upgradovaním zbraňového arzenálu.

Aj tu sa udiali zmeny. Kratos prišiel o obojručné zbrane, zostal mu len verný meč, ktorým sa môže oháňať iba po aktivovaní berserku, teda po zabití dostatku nepriateľov a naplnení merača. Svoje verné čepele chaosu doplnil ďalšími dvoma variantami. Sústreďenie sa len na reťaze pripevnené o predlaktia udržuje v súbojoch vysoké tempo, podobnosť úderov a komb zase rýchlo prechádza do krvi a používate ich intuitívne. Okamžite si obľúbite priťahovanie nepriateľov ukončené bodičkom, ktorý ich odhodí alebo vytrhávať monštier blúdiacich v podlahách. Zbrane sa dajú rýchlo medzi sebou vymieňať, kombinovať a každá z nich má svoj magický finiš – privolanie duchov, legionárov alebo elektrizujúce blesky.



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

Alternatívou ku kúzlam sú špeciálne schopnosti ako behanie po stenách, obrovský luk so schopnosťou zapáliť nepriateľov či hlava Héliu, ktorou môžete odhaliť tajné priechody, zhmotniť schované truhlice, osvetliť tmavé priestory či oslepiť nepriateľov. Úplne novou zbraňou sú rukavice Cestus odcudzené od samotného Herluka. Svoju nemotornosť kompenzujú obrovskou ničivou silou a tlakovou vlnou odhadzujúc protivníkov od vás. A potom je tu Zlaté rúno známe z dvojky.

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

Dizajn lokalít je prepojený na získavanie nových schopností – lukom zapálite korene a vytvoríte vzdušný vír pre krídla Ikara, ktorými vyletíte do výšin, Cestusmi rozbijete modré kryštály a otvoríte si cestu vpred. Kombinácia súbojov, lozenia a logických puzzlov koexistuje v dokonalej symbióze. Rýchle tempo bojov spomaľuje pri rôznych mechanizmoch, presúvaní blokov alebo aktivovaní pák, aby sa po vyriešení hádanky opäť rozbehlo. Oproti predchodcom je v God of War III všetkého viac aj na úkor toho, že niektoré lokality navštívite opakovane.

#### Smrť Dia je jediné, na čom záleží

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



#### PLUSY

- + epické prostredia
- + vizuálna žranica
- + špičkové ozvučenie, dunivý zvukový prejav
- + geniálne uzatvorenie trilógie
- + glorifikované násilie
- + plynulejší súbojový systém
- + motivácia pokračovať aj po dohraní
- + špičkové bonusy

#### MÍNUSY

- časovanie countrov a dvojitých skokov
- pre nováčikov trochu mätúci príbeh

HODNOTENIE **9.5**



Warhammer 40K: DW2

# recenzia CHAOS RISING

## chaos útočí na vesmírnych mariňákov

platforma PC  
napísal uni

A nastal chaos. Z temnoty sa vynoril nový nepriateľ, ktorému pomáhajú samotní démoni. Prišiel čas, aby jednotky elitých vesmírnych mariňákov opäť tasili zbrane a postavili sa zoči-voči novému protivníkovi. Ste poverení velením a keďže cieľovou oblasťou je planéta, pokrytá snehom a ľadom, oblečte si teplé spodky. Potom sa hláste na mostíku.

Čo sa bude odohrávať v novom ťažení, ktoré ponúka samostatne fungujúci datadisk Chaos Rising k Dawn of War II, som už naznačil v úvode, ale ešte si to trochu upresníme. Ťaženie sa odohráva po udalostiach pôvodnej hry a vy si dokonca môžete importovať vaše ostrieľané družstvá a vydať sa s nimi na nové vojnové výpravy. Kampaň ponúka sériu misií, ktoré sa odohrávajú prevažne na planéte Aurelia. Bola to kedysi významná lokalita, no pod vplyvom anomálií zmenila polohu vo vesmíre, pokryla sa ľadom a stala sa neobývateľnou. Aspoň sa tak zdalo. Teraz, keď sa Aurelia znovu objavila, začína byť zrejme, že to bol omyl a zdanlivý pokoj sa mení na sériu búrlivých udalostí.

Vaše družstvá si budú tentoraz merať sily so svojimi temnými protikladmi, jednotkami chaosu, na rozsiahlejších, väčšinou zasnežených mapách. Do cesty im však prídu aj známe rasy. Napríklad pri oslobodzovaní nového hrdinu, knihovníka Jonaha, vám cestu skrížia eldari a po návrate na základňu musíte na inom mieste potlačiť nápor orkov.

Pri postupe sa tímy môžu vypracovať až na tridsiatu úroveň a vystrojiť sa novými predmetmi. Ale pozor, do hry vstupuje nový faktor, skazenosť. Vaše tímy začínajú ako nepoškvrnené a čestné, avšak na základe činov a používanej výbavy sa môže zvyšovať úroveň ich skazenosti. A zatiaľ čo vďaka tomu získajú určité predmety a schopnosti navyše, iné sa stanú neprístupnými, navyše upadá morálka. Je zrejme, že tento prvok nie je celom dotiahnutý, ale je dobre, že sa objavil. Skazenosť je zaujímavým spestrením a aj vďaka tomu má kampaň niečo do seba, no napriek tomu hlavným ťažiskom hry zostáva multiplayer.

V multiplayeri si môžete zahrať za novú frakciu - mariňákov chaosu. Zistíte, že sortiment sa sčasti podobá ponuke vesmírnych mariňákov. Je to však do istej miery pochopiteľné, keďže sa jedná o príbuzné frakcie. Základná čata mariňákov, mech a predátor - tank chaosu, sú prakticky identické, ako u ich bratrancov. Môžu však byť vylepšené o iné doplnky. Napríklad Dreadnought sa vie rozzúriť a je dočasne efektívnejší v boji, lenže vtedy sa stáva neovládateľným a ničí všetko v dosahu, vrátane spojencov. Výber odlišných zbraní a schopností u väčšiny jednotiek chaosu je späť s tromi božstvami. Základnou jednotkou sú kacíri chaosu. Útočia zblízka, až kým ich nevyzbrojíte účinnejšou strelnou zbraňou s granátmi. Okrem toho modlitbami posilňujú spojencov a budujú obranné oltáre, ktorých efekt závisí od výberu hrdinu. Sortiment bojovníkov dopĺňajú démoni krvavci, osedlaný drvič a na vrchole rebríčka je Veľký nečistý. A taký je nie len preto, že je to temná existencia. Tento obrovský obézny démon vydáva jedovatú paru a s chuťou vylučuje na nepriateľov žľč.

Takto to vyzerá, keď sa niekto zahráva s chaosom. Nesmieme zabudnúť na hrdinov chaosu. Ak uprednostňujete boj nablízko, je tu pán chaosu. Ak je lídrom on, kacírskе oltáre produkujú dočasných krvavcov. Dobrý obranca je morový šampión, ktorý buduje bojové vežičky. Oblúbil som si u neho zbraň, ktorá zo zabitých nepriateľov urobí dočasných spojencov. Oltáre liečia a odpudzujú súperov. Napokon je tu čarodejník, ktorý strieľa výboje a rozbíja nepriateľské formácie. Oltáre pália ohnivé výboje. Výber hrdinu okrem toho určuje aj sortiment globálnych síl. To môže byť vyvolanie démonov obetovaním vlastnej jednotky alebo rovno portál, z ktorého démoni vychádzajú na povrch. Veľmi ničivá je pekelná priepať.

Tvorcovia venovali pozornosť aj balansovaniu doterajších rás a navyše im pridali po jednej jednotke, tyranidom dve. Vesmírni mariňáci môžu povolať knihovníka, ktorý útočí psychickými silami, vie k sebe teleportovať jednotky, dodá im guráž alebo aktivuje ochranný val. Orkovia majú ukričaného povaľača, ktorý podporí jednotky hlavne z odstupu. Eldarom pribudla ťažká, na krátku vzdialenosť ničivá garda. Pekne sa vyníma po boku Wraithlorda a zrýchli krok po dokúpení čarodejníka. Tyranidi majú veľkých nových strážcov a malé, ale protivné mláďatá genozlodejov.

Režimy multiplayeru sa zásadne nezmenili, ale môžete si zabojsovať aj každý proti každému a v móde posledný boj je na výber už aj hrdina tyranidov a čarodejník z frakcie chaosu. Bohužiaľ, naďalej nefunguje kombinácia Steam + Games for Windows Live, čo znamená zbytočne zložitú a zdĺhavú pripájanie do hry. No s tým sa už skrátka treba zmieriť.

Chaos Rising je vydarený datadisk, ktorému slúži k dobru, že funguje samostatne, má kampaň okorenú prvkami skazenosti a prináša novú rasu, hoci s nie úplne originálnymi jednotkami. Nepadnete z neho na zadok, ale je vítaným obohatením pôvodnej hry



## PLUSY

- + nová kampaň s prvkom skazenosti
- + nová hrateľná rasa
- + doplnkové jednotky pre všetky frakcie
- + funguje samostatne, bez nutnosti vlastniť pôvodnú hru

## MÍNUSY

- stále deprimujúca kombinácia Steam + GFW Live
- jednotky chaosu sú sčasti podobné vesmírnym mariňákom
- nedotiahnutý systém skazenosti

HODNOTENIE **8.0**



# recenzia ZETOR Simulátor

## Mara dala si sviniam?

platforma PC  
napísal fendi

Pre správne prečítanie článku čítajte text písaný kurzívou tvrdo. O nasadení antidepresív po hraní tejto hry sa poraďte s vaším lekárom alebo v lekárni.

Milovníci farmárskych simulátorov a pravidelní návštevníci Agrokomplexu už určite zbystrili. Demo tejto hry už si v predstihu mohli zahrať piati výhercovia tomboly plesu v Popudinských Močidlňanoch a teraz sa dostáva do pozornosti aj širokej poľnohospodárskej verejnosti.

Hlavnou devízou hry Traktor - Zetor Simulator mód kariéry. Začínate ako chudobný farmár na obstarožnom traktore a kombajne. Pomocou asi štyridsiatich ôsmich klávesov ovládajte okrem týchto strojov aj pripájanie a odpájanie vlečky, kosačky na trávnu, balíkovača slamy, zdvižného zariadenia na tieto balíky (obzvlášť podarené ovládanie vhodné pre chobotnicu alebo človeka osvieteného z Černobyľu s treťou rukou) a iných podobných mechanizmov. Pole treba porať, osiať, zozbierať úrodu, tú predať. Za utržené peniaze si potom v obchode kúpite lepší traktor a kombajn a tak stále dokolečka dokola.

Vy ste ten nový? Fedor Mrkvička meno moje. Že vám to niečo hovorí? Áno mal som volakedy busoškolú. Ale jeden mi ju vyhodzil do ľufu. Nejaký Vajgel. Váš tatko? No boha. Tu píšete, že chodíte na hnojarinu do Nitry. Tak to snád o fámárčení niečo víte, né? Kolkáty navštevujete trimester? Jaký tehotný? Sa pýtam kolko už študujete. Nejste študent? A čo tam robíte? Že ochutnávate nové pesticídy a sledujú vás? To preto nemáte vlasy, čo? A má niekto z rodziny skúsenosci s fámárčením? Že teta z ľavého kolena od brata otca sesternice má farmáciu? No aspoň niekto komu hnoj nesmrdzí. Podme k mašinám, ukážem vám čo budete robiť.

Hra beží v reálnom čase a nepodarilo sa mi nájsť kláves na jeho zrýchlenie, takže vyšantenie s pluhom na menších poliach vám zaberie aj pol hodinu. Keď uvidíte väčšie neobrobené lány, tak vás môže instantne trafiť mŕtvica. Nebavíme sa tu o nejakých políčkach, ale o kilometrových poliach, ktoré sú väčšie ako sebavedomie Ibrahima Maigu po dotočení Fontány pre Zuzanu Part two. Keby vás to nedajbože prestalo baviť, môžete najať nevoľníka, ktorý (samozrejme za peniaze) poorie za vás. A čo budete zatiaľ robiť vy? Môžete si napríklad písať tisíckrát na papier „prečo som si toto kúpil?“. Nič iné v hre totiž už robiť nemôžete, len čakať. Mód kariéry je preto len koncentrovanou nudou, väčšou než tretia repríza Eurovízie na STV.

Čo je Mara?! Kto prišiel? Či nesceme mágio? Pošli ich kade ľahší a daj sviniam. Prepáčte, môžeme pokračovať, to boli zas nejakí tí jehovisci a ten ich Hary Potter. Takže toto je ukrajinský žatevný stroj Lenin. Má spotrebu dvadsať litrov na sto kilometrov. Že sa vám to zdá málo? Sa bavíme o oleji. Benzín je sto na sto. Nenažraný vergel. Presne jak moja stará. Že prečo je ten traktor natretý na bielo a ne na čierne? No pretože on vie aj pracovať. A teraz hybaj na grunty.

Druhou možnosťou je hrať sériu niekoľkých samostatných úloh obmedzených väčšinou časovo. Prejsť čo najrýchlejšie checkpointy, najrýchlejšie porať (no pri vyšších rýchlostiach hrozí odtrhnutie pluhu), schovať slamu pred prichádzajúcim dažďom, alebo vyhrať stávkou so susedom, že dokážete na seba poskladať viac paliet s hnojom ako on. Všetko patrične ohodnotené medailami. Len tá „zemáková“ chýba.

Kolízny model pripomína zrazenie dvoch prázdnych škatuliek od zubnej pasty Parexyl (môže sa zhodovať aj s pastami iných značiek, no tam som kolízny model neskúšal). Všetky traktory robia na nerovnostiach tak neuveriteľné dlhé skoky, že ďalej doletí už len guľa upotenej dvesto kilovej guľiarke z NDR na steroidoch. Traktor som síce nemal tú česť šoférovať, ale predpokladám, že sa takto nespráva. Takisto sa sním pravdepodobne v 60 km/h rýchlosti neotočíte ako na dvoj cente.

Takže si zaradíme jednotku a ideme. Že prečo to tak tragicky kape jak hlavný hrdina Daniele Steelovej? Možno medziľah by to scelo! Nééé, to neni automat. Kde je populník? Tu sa nefajčí. Vyhodzte to. Né tam do stohu vy... ano, pekne to horí. Že hlavne, že je teplúčko, dúfam že vám dobre placá v tej škole, lebo toto si zaplacíte.

Graficky však Zetor vyniká. Nie vo svojej kategórii ani nad inými hrami, ale sám nad sebou oproti ostatným devízam tohto (až sa to bojím napísať) simulátora. Najlepšie sú vymodelované samotné vehikle a okolo tejto hry vznikla zaujímavá moderská scéna súkajúca na internet nové a nové modely traktorov. Hudbu okrem kultovky „Jede traktor, je to Zetor, jede do hor orat brambor“ od Visacího Zámku v inštalácii a nejakej proletariátskej piesne v menu hra neobsahuje žiadnu. Hernú dobu neviem ani odhadnúť, ale pravdepodobne sa potiahne donekonečna.

Kde má Lenin klimatizáciu? Sovieti také imperialistické výdobytky nepotrebovali. Čo sa tak pocíte? Sa ma bojíte jak cigán lopaty? Ano, cítim to. Smrdzíte jak kafilérska vlečka. Zastavte lebo hodzím kosír. Vajgel čo svama? Ste dement jak váš foter. Ešte aj lístie keby som vám dal hrbat ,tak spadnece zo stromu. Ozaj, čo váš foter teraz robí? On vás nemôže zamestnat? Tak pán otec je na ministerstve a rozdáva dotácie z eurofondov poľnohospodárom? Ja a vyhodíť vás? Ale prosím vás. Vaša jazda bola jedna báseň. Aký smrad? To len môj prostý nos nie je zvyknutý na také drahé voňavky. Že to bol prd? No vidíte, aký mám slabý čuch. Od pondelka môžete ihneď nastúpiť. A že pozdravujem ctihodného pána otca, že by sa za mňa a moju malú dotáciu na kombajn prihovril. No ešte pekný deň vinšujem.

Farmárčina je drina. To nie je len tak melta kávu popíjať a jedným vechtom kormánom krútiť. O tom sa nás snažia presvedčiť aj autori. Každú minútu pretrpíte. Prisahám na poštové tajomstvo. Na záver som chcel ešte uraziť zopár čitateľov, ktorí budú oponovať v diskusii, aká je to super hra a že tomu nerozumiem, no redaktorská profesionalita a hlavne Spacejunker mi to nedovoluujú. Damn you master editor!

#### Hardverové požiadavky:

Minimum: CDU Pentium 4 3 GHz/Athlon XP 3000+, 1,5 GB RAM, GeForce 7600 GT 256MB/Radeon HD 3600



## PLUSY

- + Visací zámek v inštalácii
- + keď vypnete monitor a rebráky, tak sa to celkom dá hrať
- + odinštalovanie trvá len chvíľu

## MÍNUSY

- slabšia AI útočiacich mimozemšťanov
- polia skultivujete za niekoľko stoviek hodín, chcelo by to datadisk v podobe DLC

HODNOTENIE **2.0**



# predstavenie **PORTAL 2**

platforma PC, Xbox360  
napísal saver

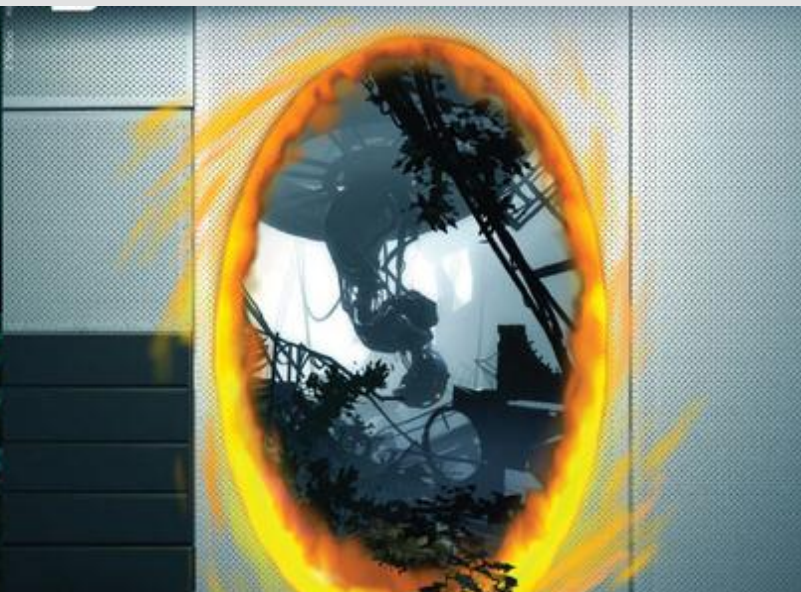
Valve vypustilo prvé informácie o **Portal 2**, pokračovaní jedinečnej minihry, z ktorej sa túto jeseň stane plnohodnotný titul. Ohlásený je pre Xbox360 a PC.

Autori o Portal 1 hovoria len ako o 'teste', Portal 2 je už 'hra'. Bude mať ako rozsiahlosť, tak aj rozmanitosť a možnosti. Nebudeme však priamo pokračovať v pôvodnej hre, ale dostaneme sa stovky rokov do budúcnosti, za ktoré sa komplex rozrástol. Vytvorili ho osobnostné jadrá, ktoré sme videli na konci prvej hry. Stále však v príbehu bude figurovať GLADOS a rovnako Chell, za ktorej postavu budeme hrať.

Portálová zbraň sa nezmení, pribudne fyzika, ktorá bude súčasťou riešenia puzzle úloh.

Napríklad ventilácia, ktorá nasáva vzduch môže byť použitá s portálom. Rovnako pribudne funkcia Farieb, kde určité tekuté substancie budú rôzne reagovať s postavou Chell. Tieto substancie budete môcť presúvať pomocou portálov. Novinkou bude aj používanie zrkadlových kociek pomocou, ktorý bude môcť postava odrážať lasery.

Novinkou v hre bude kooperáčna kampaň, kde budeme hrať ako dva roboty, ktoré sa radi držia za ruky. Hra sa bude dať hrať v splitscreene, na jednom Xboxe, alebo ak sa hrá na konzole alebo PC online tak druhého hráča vidíme cez PIP móde (Picture in Picture), ktorý zlepšuje koordináciu oboch hráčov.





# Vznik Aperture Science

Ako vznikalo a čo vlastne bolo cieľom centra Aperture Science, v ktorom sme sa objavili v prvej Portal hre? Valve nám ponúko stručný súhrn jeho histórie:

**1953** – Aperture Science začína svoje fungovanie ako výrobca sprchových závesov. Prvé produkty ponúkali veľmi low-tech portál medzi vnútrom a vonkajškom sprchy. Skrátene to bol záves. Použitej bolo len veľmi málo vedy. Meno spoločnosti bolo vybrané tak, aby závesy pôsobili viac hygienicky.

**1956** – Eisenhowerova administratíva vybrala Aperture, aby zhotovila závesy pre všetky časti vojska mimo námorníctva.

**1957 - 1973** – Vyrábali hlavne sprchové závesy.

**1974** – zakladateľ Aperture a CEO, Cave Johnson, je vystavený ortuti, zatiaľ čo tajne vyvíjal nebezpečnú ortuťou naplnenú gumenú zlúčeninu, z ktorej plánoval vyrobiť sedem smrteľných sprchových závesov. Tie chcel podarovať každému z členov námorného predstavenstva.

**1976** – obe z obličiek Cavea Johnsona vypovedali, mozog je poškodený, umiera, ale nedokáže pochopiť, že čas sa nevracia späť. Vytvorí špeciálny trojbodový vývojový program, ktorého výsledkom má byť - garantované pokračovanie úspechu Aperture Science v rýchloprichádzajúcej vzdialenej minulosti.

## Body vývoja boli:

1. Heimlichov protimanévr – spoľahlivá technika pre prerušenie život zachraňujúceho Heimlichovho manévru

2. Take-A-Wish nadácia – charitatívna organizácia, ktorá bude zapisovať žiadosti rodičov chorých detí a rozdávať ich zanedbaným, ale zdravým dospelým.

3. "Určitý typ trhliny v látke priestoru... to by bolo... bolo by to, ja neviem, niečo, čo by mohlo pomôcť so sprchovými závesmi. Ešte som tento nápad neprepracoval, až tak veľmi ako by som jeden z tých závesov chcel."

**1981** – Inžinieri v Aperture zvládli prvé dva body zoznamu bez problémov. Firma ohlasuje produkty vo veľkolepej televíznej ceremónii. Tieto produkty sa okamžite stali nepopulárne. Po sérii verejných problémov s deťmi sa vedenie spoločnosti dostáva pred senát. Počas týchto šetrení sa zisťuje, že v treťom bode bude nastal veľký prelom a vznikol kvantový tunel o veľkosti muža umožňujúci prechod fyzickým priestorom s možnosťou aplikácie ako sprchový záves. Senát okamžite prestal s vyšetrovaním a Aperture bol zadaný kontrakt na pokračovanie vývoja Portalu a Heimlichovho protimanévru v tajnosti.

**1981-1985** – práca pokračuje na projekte Portal. Niekoľko vysokopostavených členov Fatahu sa udusilo k smrti

**1986** – Aperture kontaktuje ďalšia z organizácií pracujúcich pre vládu nazvaná Black Mesa, pracujúca na podobnej portálovej technológii. Ako odozvu na tieto novinky Aperture začína

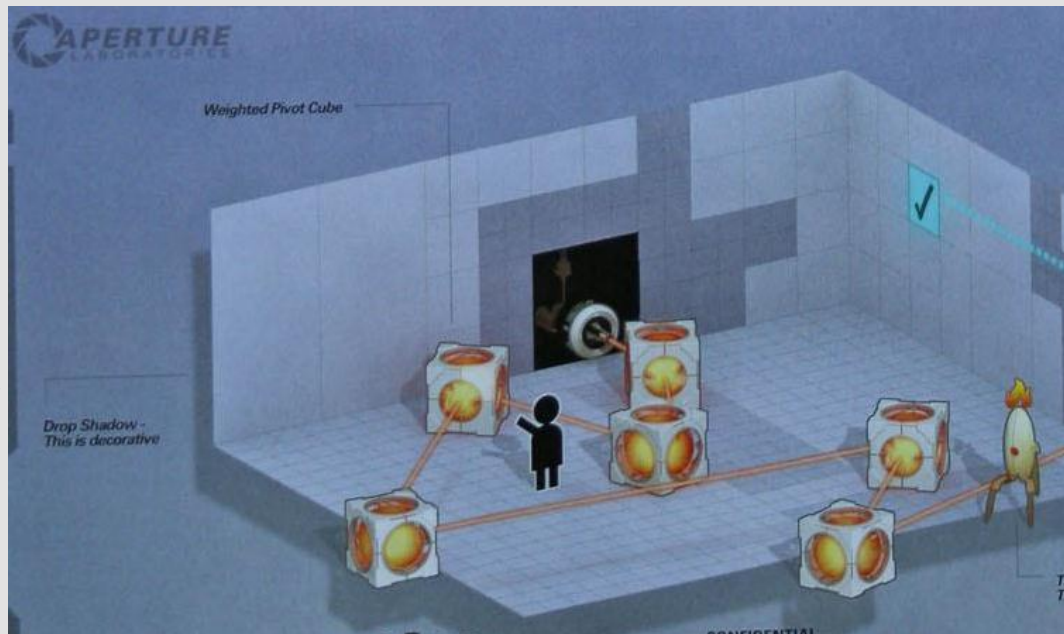
pracovať na Generic Lifeforme and Disk Operating System - GLaDOS, umelej inteligencii, ktorá by zároveň bola asistentom a operačným systémom.

**1996** – po dekáde strávenej vývojom časti systému DOS, ktorého stav je stále viac menej v základnej funkcionalite, začína vývoj na komponente Generickej životnej formy.

**1998** – netestovaná AI je aktivovaná prvýkrát na výročnom podujatí "prineste svoju dcéru do práce". V mnohých smeroch prebehol úvodný test v poriadku. V jednej pikosekunde sa stal GLaDOS samostatným a schopným chápať. Druhá fáza už nebola v poriadku trvala dve pikosekundy, v ktorých prebral GLaDOS kontrolu nad spoločnosťou.

Všetkých uzamkol vo vnútri a začal permanentný cyklus testovania. Cieľ - pokoriť nenávidenú Black Mesu a vyvinúť novú portálovú technológiu.

Neskôr tieto preteky prehrala, potom ako Mesa s úspechom otvorila interdimenzionálnu bránu, cez ktorú prešla na druhú stranu mimozemská rasa a prebrala vládu nad svetom.





# ohlásenie **Test Drive Unlimited 2**

platformy PC, Xbox360, PS3  
napísal saver

Dlho sme čakali, ale nakoniec sme sa dočkali. Atari oficiálne ohlásilo **Test Drive Unlimited 2**, pokračovanie kvalitnej racingovky v otvorenom svete jedinečne spájajúcu MMO a singleplayer štýl. Hru podobne ako jednotku vyvíja Eden Games a tentoraz popri PC a Xbox360 vyjde aj na PS3 a to už na jeseň 2010.

Hra bude znovu MMOR, teda masívny online racing, v ktorom sa budú hráči stretávať v perzistentnom svete, budú vytvárať komunity, tímy, organizovať preteky, vytvárať vlastné trate. Tentoraz vozidlá dostanú poškodenie, prídu efekty počasia, denný cyklus a úplne nový ostrov, ktorý budeme objavovať. Pribudne veľa nového online obsahu, lifestylových doplnkov a customizácie. Nebudú chýbať nové typy vozidiel (podľa predošlých neoficiálnych informácií hlavne offroady, štvorkolky, terénne motorky).

Novým ostrovom v hre bude Ibiza.





# predstavenie Civilization V

platforma PC  
napísal uni

**Civilization V** pokračuje v tradícii úspešných stratégií, ale kto čaká len kozmetické úpravy a drobné vylepšenia, je na omyle. V päťke sa toho zmení veľa, o čom tvorcovia presvedčili v prvých prezentáciách.

V prvom rade všetko prebieha na hexagonálnych poliach, čo znamená, že presun bude možný v šiestich smeroch. Okrem toho sa môžete tešiť na sortiment jednotiek, ktoré útočia na väčšiu vzdialenosť strelami, ako lukostrelci, artiléria a podobne. Jednotky nebude možné hromadiť na jednom mieste a na každom hexagonálnom poli môže byť maximálne jedna, čiže nebude možné súpera dusiť z jedného smeru, ale treba rozmiestniť vojská aj po okolitých poliach.

Vývojári sa pohrali aj s grafikou, Civilization V bude mať nový engine, kde sa uplatnia možnosti viacjadrových procesorov a bude aj podpora DirectX 11. Bude to teda aj "zemský ráj na pohľad", kde uvidíte kone ako sa pasú na lúkach, pohyby vín na mori a jednotky, ktoré si nastavujú výstroj. Budú aj full-motion videá lídrov, ktorí sa pri jednaní prejavajú aj rečou tela a mimikou.

Mestá už nereprezentujú celú civilizáciu a je možné viesť s nimi jednania a diplomatické styky, požiadať ich o pomoc, alebo si ich podmaniť a rozšíriť svoje územia bez účasti osadníkov. V prípade priateľského jednania a darov sa mestá odmenia napríklad tým, že vám budú priebežne posielať nové jednotky a vy ich teda získate bez nákladov.

Nový bude aj editor sveta a nástroje pre modifikáciu. Mody budú dostupné aj cez webový prehliadač. Hráči sa môžu pri absolvovaní ťahu súpera venovať iným veciam, napríklad besedovať vo fórach. Vtipným doplnkom od Firaxis



je možnosť skrátiť si čakanie a zahrať si pripravovanú Civilization Network, kým sa nahrá Civilization V. Mali by sme sa dočkať aj pohodlného upraveného ovládania.

Skrátka a dobre, nová Civilizácia vyzerá zaujímavo a ako ju hráči prijmú, uvidíme v poslednom štvrtroku 2010.



# ohlásenie WITCHER 2

platformy PC, Xbox360, PS3

napísal uni

CD Projekt Red oficiálne ohlásil RPG The Witcher 2: Assassins of Kings a verí, že hráčov zaujme a získa si ich podobne ako prvý diel. Hru budú šíriť rôzni distribútori podľa jednotlivých teritórií. Konkrétne Atari v Severnej Amerike, 1C-SoftClub/Snowball Studios v Rusku a CD Projekt v Európe.

CD Projekt uzavrel kontrakt s Agora S.A., ktorá sa tak stáva koproducentom hry v Poľsku a vďaka tomu je aj dostatok financií na vývoj. Svoj priestor dostane Zaklínač 2 na jarnej CD Projekt konferencii, kde spoločnosť odprezentuje v nasledujúcich dvoch dňoch aj ďalšie tituly.

Portál GameSpot ponúkol exkluzívne prvé dojmy a vďaka tomu sme poodhalili rúško tajomstva hry The Witcher 2: Assassins of Kings. Ponúkame vám náhľad do úvodných minút hry, ale upozorňujeme, že sú tam aj spojery.

Geralt z Rivie bude mať tentokrát dvoch úhlavných nepriateľov: prvým je zlomyseľný elfský špeh Luveth; druhým záhadný muž, známy len ako zabijak kráľov - Kingslayer a zaklínač sa bude snažiť prekaziť jeho zrejme plány. Prvou lokalitou je Flotsam, kam sa Geralt priplaví v spoločnosti čarodejnice Triss Merigold a Vernona Roche z Foltesovej armády. Triss si s Vernonom nie veľmi rozumie, keďže podľa neho by ženy mali len stáť pri hrnci. Partia sa čoskoro ocitá v lesoch, kde sa po sledovaní zvuku píšťaľky stretne s Loverthom a vysvitne, že Roche ho pozná a podľa neho je to psychopat a vrah ľudí.

Spoločníci v hre opäť konajú samostatne a neovláda ich hráč, zapájajú sa do konverzácií, kde je opäť viacero volieb a odpovedí. Niekedy sa v priebehu rozhovoru do komunikácie zapojí ďalšia osoba. V predelovej scéne dochádza ku konfliktu s elfom, kedy Triss chce zasiahnuť súpera bleskom. Odpoveďou je sprška šípov od ukrytých elfov a Triss vyvolá ochrannú auru, ktorá ju však napokon vysilí a upadá do Rocheho náručia. Potom je úlohou hráča chrániť ústup svojich spoločníkov a odrážať útoky elfov, pričom Geralt môže okamžite útočiť bez aktivovania bojového režimu. Prezentovaný bojový systém sa orientoval na štýl konzolových akcií z pohľadu tretej osoby na spôsob God of War. Vo finálnej hre by však nemali chýbať ani osvedčené bojové techniky, ktoré ale tentoraz nebude nutné prepínať, ale dajú sa voľne kombinovať pri rôznych útokoch.



St

Po ústupe sa Geralt sám ocitá v meste, kde vo finálnej hre opäť budú precízne spracovaní obyvatelia s emóciami, rôzne reagujú na vašu prítomnosť. V meste sú nepokoje a Geralt stretáva trpaslíka Zoltana a trubadúra Marigolda, ktorí sú v nemilosti stráží. V dialógu nasleduje dilema, čo ďalej, napokon sa však zrejme nedá vyhnúť boju. Zoltan a Marigold sa ocitnú v pasci, ktorá sa pod nimi otvorí, no Geralt má možnosť podplatiť správcu a oslobodiť starých známych. Tiež sa dozvie o novej kretúre terorizujúcej okolie. Trojica sa presúva do krčmy a to bez nahrávania pri vstupe a odchode z obydľia. Geralt sa potom vydáva do elfských ruín, pričom cestou vyzdvihne už zotavenú Triss.

Ocitajú sa v lese, kde Geralt používa meč a Triss kúzla proti goblinom. Potom sa potulujú v kamennom chráme a nasleduje emotívna pasáž, kde Geralt odtrhne pre Triss z naokolo rastúcich červených ruží. Vzápätí ich napadnú ľudskí banditi a nasleduje boj.

Milostné scény v The Witcher 2 už nie sú vo forme kartičiek, ale rozvíjajú sa dialógmi a darmi a tak odmykajú zaujímavé predelové scény, teda sa blížia romanci v Dragon Age. Geralt a Triss zostávajú uväznení v elfských ruinách, kde čarodějnice odloží šaty a vstupuje do kúpeľa a Geralt za ňou. Dvojicu neskôr zachráni Zoltan a Marigold. Iným zážitkom je lov na kreatúru tentadrake, kde si Geralt môže pomôcť paralyzujúcou pascou.

Witcher 2 sa má objaviť na PC počiatkom budúceho roka a je plánovaný aj pre konzoly.





# priblíženie F1 2010

platformy PC, Xbox360, PS3

napísal spacejunker

Sú to bezmála štyri roky, čo žánru racingov chýba jedna premenná – Formula 1. Za ten čas sa vymenili prezidenti FIA, uťahovali sa opasky, osekávali rozpočty, svetovými šampiónmi sa stali Kimi Raikkonen, Lewis Hamilton a Jenson Button a do kolotoča sa vrátil po krátkom dôchodku aj sedemnásobný majster Michael Schumacher. A čo majú hovoriť majitelia PC, kam sa F1 vracia po ôsmom rokoch?!

Codemasters svoj debut na poli monopostov naplánovali na tento september. Formula 2010 vyjde pre PC, PS3 a Xbox360 a ako to u hry vybavenej oficiálnou licenciou býva zvykom, v tímových stajniach a na okruhoch bude všetko súhlasiť s nadchádzajúcou sezónou F1. Áno, asphalt sa bude drať aj v Kórei. Z herných režimov sú prisľúbené: Grand Prix, Šampionát, Time Trial, prepracovaný režim kariéry a multiplayer. F1 2010 pobeží na engine EGO (Dirt, Grid), na monoposty bude aplikovaný deštrukčný model a pribudne dynamické počasie. Codemasters to myslí s F1 2010 vážne, z rozhovoru pre CVG vyplávali na povrch zaujímavé informácie nielen o multiplayeri, ale aj o upravenom EGO engine.

Ten sa musel pre potreby monopostov dodatočne upravovať, formule majú inú aerodynamiku, používajú iné pneumatiky, ale aj motor. Engine analyzuje trať každých 30cm<sup>2</sup>, vie, či je vozovka suchá, mokrá, koľko je na nej vody a pod. Pri jazde zohľadňuje typ prezutých pneumatík, koľko dokážu rozptýliť vody a dokonca počíta aj so schnutím trate na základe toho, ako rýchlo na jednotlivých segmentoch lietajú vozidlá, aká je nadmorská výška, vonkajšia teplota a či sa pri trati nachádzajú stromy.



Pribudne aj efekt vyjazdenia trate na ktorý budú reagovať pneumatiky. Napríklad prvý deň tréningov bude mať trať menší grip ako v nedeľu počas pretekov, keď už bude na trati zozbieraná guma z pneumatík.

Čo sa týka samotného ovládania, F1 2010 nebude arkádový a simulačný naraz, autori nedajú na výber medzi dvomi extrémami. Je stavaný ako simulácia, no nie náročná. Dôležité bude poznať správanie sa monopostov.

Mimo pretekov budú detailne prepracované stajne tímov, v ktorých budete zjednávať biznis, komunikovať s novinármi a aj upgradovať svoje vozidlo. Upgrady dostanete podľa toho, či ste jednotkou v tíme, akí ste úspešní atď.

Autori pre multiplayer pripravujú tri herné režimy – Quick Race, Custom Race a vytrvalostný, v ktorom sa jazdí na osem kôl s povinnou zastávkou v boxoch. Na jednej trati bude naraz iba 12 živých hráčov, zvyšok štartovného poľa bude vyplnený AI jazdcami. Zaujímavým spestrením je zbieranie bodov a prenos do singplayeru. Ak sa s papierovo pomalším monopostom dostanete do čela, počet expov drasticky narastie, ako keby ste boli v kokpíte Ferrari.

Skutočných fanúšikov možno poteší integrácia funkcie head tracking. Bude dostupná iba pre PC.

F1 2010 vychádza v septembri.





bez komentára **CRYSIS 2**









bez komentára **Fallout New Vegas**





Howdy. What can Easy Pete do for you?





# TECH SECTOR

## Nvidia predstavila nové grafické karty

napísal saver

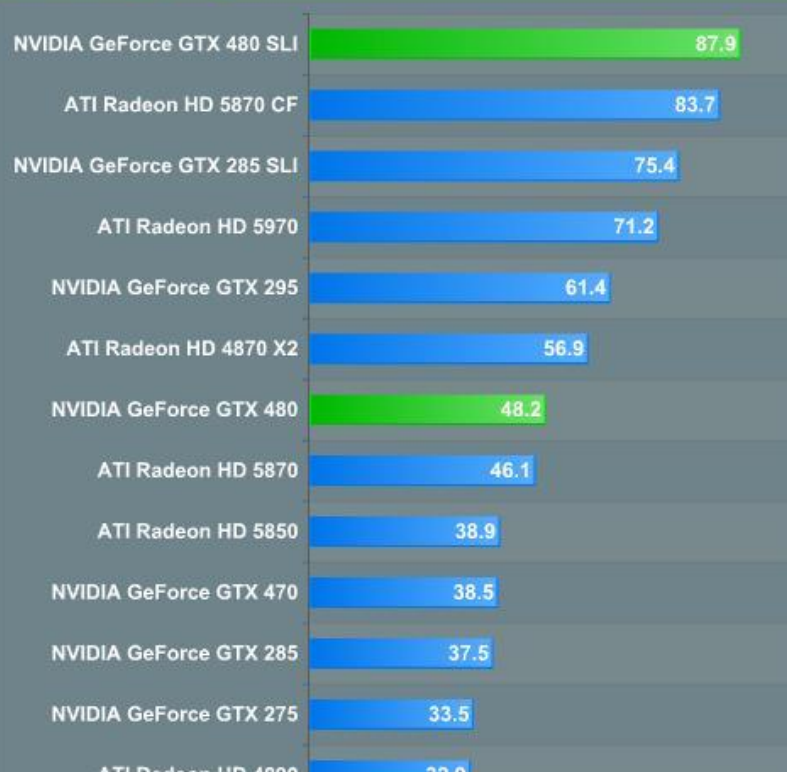
Nvidia koncom marca predstavila svoje dlho očakávané karty GeForce GTX470 a GTX480 postavené na novej architektúre.

Podľa prvých testov vidíme, že dlhé odkladanie spravilo svoje, síce rýchlejšia z kariet GTX480 je najrýchlejšou singlecore kartou na trhu, ale nie o veľa. Hlavne v starších DX9 hrách to je len okolo 10% niekedy 30% oproti ATI konkurenčnej ATI 5870. No v náročných DX11 scénach dokonca prekonala aj dvojprocesorovú ATI 5970 kartu, respektíve je o 50% rýchlejšia ako 5870. Nový čip od Nvidie je totiž zameraný hlavne na tesseláciu a compute shadery, ktorá karte dodáva vysoký matematický výkon (fyzika, vlny na vode, iné operácie). Žiaľ pri rýchlosti vyvíjania DX11 hier si tú rýchlosť ešte dlho neužijeme, aj keď, Nvidia by mohla pritlačiť vývojárov.

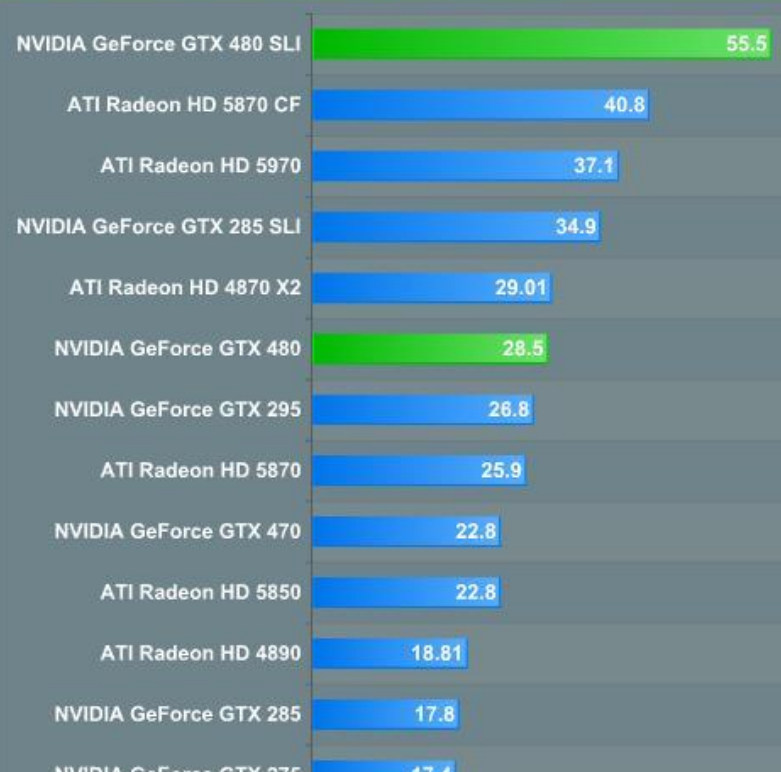
Keď si to zoberieme cenovo GTX470 stojí \$349 a GTX480 \$499, oproti tomu starší Radeon HD 5870 stojí 399 dolárov, takže finančne si to viete zrátať. Je to približne o 25% drahšie s priemerne 25% väčším výkonom. Ale je tu ešte jeden faktor a to spotreba a hlučnosť, kde ani jedno nie je práve najideálnejšie. Maximálna spotreba je GTX480 okolo 250W, čo je o 50W viac ako pri poslednej karte GTX285.

Viac nám ukazujú benchmarky zo servera Anandtech.com:

**Mass Effect 2**  
2560 x 1600 - High Quality - 4X AA



**Crysis Warhead**  
2560 x 1600 - Frost Bench - Gamer Quality - Enthusiast Shaders



# GF100 špecifikácie:

512 CUDA jadier  
 16 Geometrických jednotiek  
 4 Raster jednotiek  
 64 Textútorvacích jednotiek  
 48 ROP jednotiek  
 384-bit GDDR5 pamäte  
 DirectX-11 API podpora

## GeForce vs ATI:

Grafické keary	NVIDIA GeForce GTX 480 1,536MB	NVIDIA GeForce GTX 470 1,280MB	NVIDIA GeForce GTX 295 1,792MB	NVIDIA GeForce GTX 285 1,024MB	ATI Radeon HD 5970 2,048MB	ATI Radeon HD 5870 1,048MB	ATI Radeon HD 5850 1,024MB
Taktovanie procesora	700MHz	607MHz	576MHz	648MHz	725MHz	850MHz	725MHz
Taktovanie shaderov	1,401MHz	1,215MHz	1,242MHz	1,476MHz	725MHz	850MHz	725MHz
Taktovanie pamäte (effective)	3,696MHz	3,348MHz	1,998MHz	2,484MHz	4,000MHz	4,800MHz	4,000MHz
Interface a veľkosť pamäte	384-bit, 1,536MB GDDR5	320-bit, 1,280MB GDDR5	896-bit (2 x 448-bit), 1,792MB, GDDR3	512-bit, 1,024MB, GDDR3	512-bit (2 x 256-bit), 2,048MB	256-bit, 1,024MB, GDDR5	256-bit, 1,024MB, GDDR5
Priepustnosť pamäte	177.4GB/s	133.9GB/s	2 x 111.9GB/s	159GB/s	2 x 128GB/s	153.6GB/s	128GB/s
Výrobný proces	TSMC, 40nm	TSMC, 40nm	TSMC, 55nm	TSMC, 55nm	TSMC, 40nm	TSMC, 40nm	TSMC, 40nm
DirectX/ Shader Model	DX11, 5.0	DX11, 5.0	DX10, 4.0	DX10, 4.0	DX11, 5.0	DX11, 5.0	DX11, 5.0
Vertex, fragment, geometry shading (shared)	480 FP32 scalar ALUs, MADD + MUL	448 FP32 scalar ALUs, MADD + MUL	480 FP32 scalar ALUs, MADD + MUL	240 FP32 scalar ALUs, MADD + MUL	3,200 FP32 scalar ALUs, MADD + MUL	1,600 FP32 scalar ALUs, MADD + MUL	1,440 FP32 scalar ALUs, MADD + MUL
Single-precision GFLOPS (single-issue)	1,345	1,088	1,192	708	4,176	2,720	2,088
Texturovanie	60ppc bilinear 30ppc FP16 15ppc FP32	56ppc bilinear 28ppc FP16 14ppc FP32	160ppc bilinear 80ppc FP16 40ppc FP32	80ppc bilinear 40ppc FP16 20ppc FP32	160ppc bilinear 80ppc FP16 40ppc FP32	80ppc bilinear 40ppc FP16 20ppc FP32	72ppc bilinear 36ppc FP16 18ppc FP32
ROPs	48	40	56	32	64	32	32
GPixels/s priepustnosť	33.6	24.28	32.26	20.74	46.4	27.2	23.2
GTexel/s bilinear	42	33.99	92.2	51.84	116	68	52.2
Maximálny odber:	250W	215W	289W	183W	294W	188W	170W
Multi-GPU	Three-way SLI	Three-way SLI	Two-way SLI	Three-way SLI	Two-way XFire	Four-way XFire	Four-way XFire
Dĺžka karty	10.5 palca	9.5 palca	10.5 palca	10.5 palca	12 palca	11 palca	9.5 palca
Konektory	2x dual-link DVI Mini-HDMI	2x dual-link DVI Mini-HDMI	2 x dual-link DVI, HDTV-out, HDMI	2x dual-link DVI HDTV-out	2x dual-link DVI Mini-DisplayPort	2x dual-link DVI HDMI, DisplayPort,	2x dual-link DVI HDMI, DisplayPort,

Keď si to zhrnieme nové čipy od Nvidie majú potenciál, žiaľ v tejto dobe DX9 hier svoj potenciál ešte nevyužívajú naplno. Možno jeseň to zmení a dovedy by mala Nvidia vydať niekoľko ďalších kariet do tejto série, a to ako slabších tak aj minimálne jednu silnejšiu. Hovorí sa totiž, že Nvidia pracuje na maximalizovanej Fermi karte, ktorá bude mať 512 shader jednotiek odomknajúcich plný potenciál čipu.

# SONY PREDSTAVILO MOVE

napísal spacejunker



Prezident Sony Worldwide Studios Shuhei Yoshida predstavil na aktuálne prebiehajúcej konferencii vývojárov GDC 10 v San Franciscu pohybový ovládač prozaicky nazvaný Move.

Nie je to GEM, Arc ani Wand, Sony sa snáď po prvýkrát podarilo udržať leaky na uzde a nechať si všetko na tlačovku. Firma o Move hovorí ako o novej generácii motion gamingu, pevne verí, že čoskoro domácnosti s Wii upgradnú televízory na HDTV a ich kroky budú viesť k PS3. Možno aj preto Move v kombinácii s druhou časťou vybavenou Dpadom a analogom pripomína kombo Wiimote + Nunchak.

Ovládač Move potrebuje na detekciu pohybu v priestore kameru Eye, s PS3 komunikuje cez Bluetooth, je napájaný nabíjateľným akumulátorom, podporuje vibrácie a jeho váha je približne 150 g. Podľa Sony odozva ovládača je zrovnateľná s DualShockom 3.

Výhodou Move je variabilita, v závislosti od nárokov hier môžete mať v rukách jeden, dva ovládače Move alebo doplnené o prídavok s analogom, ktorým pohodlne môžete ovládať hard core tituly ako Resident Evil 5 či nedávno ohlásený Socom 4. Autori druhého menovaného integrovali podporu Move pomerne rýchlo, no predvádzané demo podľa prvých reakcií trpí lagom a nepresnosťou.

Dojmy z Move sú zatiaľ viac menej pozitívne, jedni hovoria o výbornom zážitku, iní o potenciáli a iní o tom, že všetky demá sú len alfa verzie. Move bol predvádzaný na sérii prvých hier ako kompilácia športov Sports Champions s lukostreľbou a ping pongom, bojovkou v arénach Gladiator Duel, pouličnou mlátičkou Dukes, virtuálnej strelnici The Shoot, kompilácii minihier Move Party, TV Superstars a podivnosti v štýle Pain - Slider (obrázky nájdete v galérii).

Sony odhaduje, že koncom tohto fiškálneho roka (31. marca 2011) bude uvedená na trh 20-ka hier s plnou podporou Move, medzi inými sa objavia aj updaty pre už vydané ako napr. LBP, Pain, Flower, EyePet.

Priama odpoveď na Wii a revolúciu pohybového ovládania hier bude vydaná v priebehu tohto roka v niekoľkých konfiguráciách. Plánujú sa veľké bundle s kamerou, ovládačom, štartovacím diskom (za menej ako 100 dolárov), prípadne aj konzolou. Move sa bude predávať aj samostatne pre vlastníkov kamery Eye a dodávať s vybranými titulmi.





# Xbox360 Slim sa blíži

## a podpora USB kľúčov je už tu

napísal saver

**Už minulý rok sa rozbehli prvé reči o spojení Xbox360 procesoru a grafického čipu do jedného. Teraz tu máme prvé zábery čipsetu Valhalla, respektíve jeho zmenšenej dosky.**

Môžeme očakávať, že táto nová verzia dosky príde na jeseň spolu s redizajnom konzoly do slim verzie a aj s motion systémom Natalom, kedy by Microsoft eventuálne spustil masívny útok na zákazníkov. Keďže spúšťať dva produkty naraz nie je práve najideálnejšie môže sa stať, že novú slim konzolu vypustia ešte pred Natalom (na čo poukazuje stále viac indícií), alebo až niekedy po ňom, v roku 2011.

V každom prípade spojenie CPU a GPU s 32 nm architektúrou prinesie výrazne zníženie spotreby, tepla, hluku a nakoniec aj ceny. Ak by finálna verzia dosky bola ako na obrázku, môžeme čakať odstránenie heatsinku a jeho nahradenie štandardným ventilátorom.

Doska ukazuje aj vnútorný port na wireless adaptér, pridaný je aj port na vnútorný harddisk (naznačené bolo, že môže byť 320GB). Odstránené budú porty pre memory karty, ktoré plne nahradia USB kľúče.

USB kľúče začne Xbox360 podporovať už v priebehu apríla, kedy update umožní naformátovať USB kľúč na použitie pre systémové veci Xbox360. Znamená to, že okrem videí a filmov, už teraz budú môcť užívatelia na kľúče ukladať aj pozície, inštalované hry, sťahovateľný obsah a prakticky všetko čo sa doteraz dalo len na harddisk.

Maximálna veľkosť USB disku môže byť 16GB znamená to, že ak máte väčší Xbox si na ňom zaberie len časť. Kľúče sa naraz dajú použiť dva. Čiže získate 32GB miesta. Pozitívum ako pre majiteľov starých 20GB HDD, tak aj pre užívateľov bez harddiskov.

### Storage Devices

 All Devices

3 devices

 Hard Drive

 293 GB free

 Major Nelson

 402 MB free

 USB Storage Device



# predstavujeme Nintendo DSi XL

napísal spacejunker

Nintendo ide proti prúdu. Dlhoročným trendom je herné systémy zmenšovať, znižovať energetickú náročnosť, vyžarované teplo a náklady na výrobu jedného zariadenia, čo robí konkurencia. Nintendo s handheldom DS robí presný opak. Po diéte a redukčnej kúre dvoch zásadných zásahoch do dizajnu prichádza na trh väčšia, ťažia a macatejšia verzia XL.

Kto zaloví v pamäti, možno si spomenie na posledný mikro dizajn predchodcu GBA, ktorý prealcoval raketový nástup DS. Pri XL – definitívne poslednom redizajne dvojdysplejového zariadenia – možno očakávať rovnakú situáciu. Nahradí ho nedávno ohlásený nástupca 3DS s 3D displejmi, no o predajoch a komerčnom úspechu je ešte priskoro hovoriť. Či im vyjde spolunažívanie na trhu, ukáže až čas, resp. ako rýchlo zareaguje kúpna sila na nový hardvér. Možno sa zopakuje rýchly pád jedného systému, ktorý dá priestor novému.

## eXtra Large

DSi XL je v súčasnosti najväčší handheld na trhu (pozri porovnávací obrázok s PSP, iPhone a DSi). Jeho dominantná veľkosť pripomína menší netbook, ktorému na elegantnosti dodáva lesklá povrchová úprava horného veka. Náš testovací model bol oblečený do vínovo-bordového šatu, nezvyklá farebná varianta pre zábavný systém, ale práve táto odráža aj snahu Nintendo osloviť staršiu skupinu (ne)hráčov.

Lemy, chrbát, čelo a celá základňa je pokrytá zdrsnenou hrudkovitou úpravou, čím sa dosiahlo, že sa ani pri väčšej váhe handheld nešmýka, no stále sa drží pohodlne – bez nepríjemného tlačenia.

Po otvorení DSi XL prepadáte okamžite brutálnej veľkosti displejov. A keď to nebude vo vypnutom stave, získa si vás, keď na vás dva 4,2" displeje zažmurkajú. Oba majú päť stupňov jasů, ktorý sa dá regulovať za behu pomocou Vol +/- a Select. Kresba, sýtosť farieb, ostrosť, kontrast a odozva sú identické v porovnaní s DSi, čo značí vynikajúci obraz aj na priamom slnku a skvelé výkony v nočných hodinách pri zníženom jase. Prednosťou veľkých displejov je ich plocha a i keď sa na nich hýbe tá istá hra, máte pocit, že vidíte viac. Ani dodávané stylusové pero vás neukráti o detaily a môžete s ním pohodlne hľadať skryté mince na obrazovkách Professora Laytona, komandovať jednotky v Advance Wars alebo vystreľovať guľičky v Actionloop. Väčšia plocha, samozrejme, pri zachovaní natívneho rozlíšenia 256 x 192 ukazuje slabinu – väčší rozostup pixelov.

Nejde o nič tragické, ale napríklad u komiksových bublín obkreslených čiernou linkou sa väčšia uhlopriečka podpisuje pod zvýraznenie farebných prechodov a kazov. Na druhej strane veľmi záleží, z akej vzdialenosti sa dívate na displeje. Vyššia váhová kategória nedovoľuje držať DSi XL v jednej ruke, zatiaľ čo druhou hľadáte stylusom príšery. Váha 314 gramov robí svoje. Handheld je vhodné mať položený na kolenách, na stolíku alebo ho držať oboma rukami.





### Porovnanie základných parametrov DSi XL a DSi (v zátvorke):

Rozmery: 91,4 x 161 x 21,2 mm (74,9 x 137 x 18,9 mm (šírka, dĺžka, hrúbka))

Váha: 314 g (214 g)

Uhlopriečka displejov: 4,2" (3,25" pri 256 x 192)

Výdrž na jedno nabitie: 9 hodín (7 hodín pri strednom jase, strednej hlasitosti)

Cena: 199 EUR

Pri poslednom menovanom prípade však zistíte, že rozloženie tlačítek, ich veľkosť ani vzdialenosť od pántov sa vôbec nezmenila, pričom základňa je dlhšia. Musíte si nájsť svoju vhodnú pozíciu pre ruky, aby vás handheld netlačil o dlane.

### X faktor

Trojhodinový nabíjací cyklus dokáže živiť tohto macka najdlhšie z mobilných zariadení na trhu. Pri strednom jase a nastavení strednej hlasitosti dokázal Link uháňať na koľajniciach v Spirit Tracks viac ako 9 hodín (presnejšie, 9 hodín 10 minút), čo zodpovedá papierovému údaju 9 – 11 hodín. Pri zapojených slúchadlách, vypnutej Wi-Fi a zníženom jase dostanete aj za tieto hodnoty. Na priamom slnku a pri hraní vonku výdrž klesá viac ako o polovicu. Vzhľadom na obrovské rozmery displejov však ide o prekvapivé výsledky. Výbornou správou pre tých, ktorí plánujú upgradovať z DSi na XL, je použitie rovnakého konektora pre nabíjačku.

V balení DSi XL nájdete okrem samotného handheldu, pol kilového manuálu a nabíjačky aj obrovský stylus v tvare plniaceho pera. Práca s ním je prirodzenejšia aj pre tých, ktorým sa strácala tenká tyčinka v rukách, alebo sa ju báli poriadne uchopiť, pretože sa im zdala krehká. Pero však nemá tradičnú sponu pre uchytenie na leme vrečka alebo trička, ale iba uško pre skobu, či šnúрку. Ak stratíte štandardný stylus zaparkovaný v tele handheldu, musíte vláčiť so sebou veľké pero, pretože v krabici nenájdete náhradný.

Funkčná stránka DSi XL je identická ako v prípade staršieho brata. Fotografovanie oboma zabudovanými kamerami, upload na Facebook, prehrávanie/nahrávanie zvukov, podpora MP3, načítanie súborov cez SD kartu, ukladanie hier nakúpených cez DSiWare na vnútornú pamäť, manipulácia s fotografiami, ale aj browsovanie, zostali zachované. Viac o nich sa dočítate v recenzii DSi. Základná výbava XL má však niečo navrch – A Little Bit of Brain Training Arts Edition a Dictionary 6 in 1. Nejde o žiadnu predinštalovanú softvérovú bombu, no nik nepočíta s tým, že kvôli tréningu mozgu a slovníku so schopnosťou prekladať z fotiek si kúpite XL.



### Pre koho je teda určený?

S určitosťou ho nemôžeme odporučiť mladším hráčom a deťom kvôli veľkosti. DSi XL je reprezentatívnou vzorkou a luxusnejšou verziou stávajúceho modelu, ktorý má veľkú šancu osloviť prevažne starších. Nie je až tak prenosný, rozmery vám ho nedovolia nosiť vo vrecku, ale skôr mu pristane slušivý obal a miesto v taške či kufríku. Pritom je však vybavený rovnakými funkciami a hry si užijete na väčších displejoch. V neposlednom rade rozhoduje o kúpe aj koncová cena. Kto investuje do DSi XL nebude ľutovať.

SAMSUNG

Galaxy S



## najrýchlejšia 3D grafika v mobile

Samsung tento týždeň predstavil **Samsung Galaxy S** - androidom poháňaný mobil, ktorý prekonáva rekordy v mobilnej 3D grafike a prakticky aj vo všetkom ostatnom. Ak sa bude chcieť konkurencia dotiahnuť, bude to mať ťažké.

Vďaka čipu PowerVR SGX540 vyžhaval 90 miliónov polygónov za sekundu, čo je tri až štyrikrát viac ako konkurencia. Napríklad čip Snapdragon má 22 miliónov a iPhone tiež len 28 miliónov. Pre porovnanie Xbox360 má 500 miliónov polygónov, PS3 má 250 miliónov, PSP 33 miliónov. K tomu má mobil procesor ARM Cortex-A8 taktovaný na 1 GHz, čo je rovnako nad väčšinou aktuálnej konkurencie. Vo veľkosti je tenší ako iPhone a rovnako aj menej váži.

Polygóny síce nie sú všetko, ale sú základom pre Crysis na mobiloch a Galaxy S by mohol ukázať 3D next-gen v tejto oblasti. Uvidíme, či dokáže túto silu Samsung využiť. Vzhľadom na Android 2.1 systém prístup do Google Apps tam bude, takže aplikácie a hry sa môžu hrnúť. Dôležité bude, ako Samsung potlačí exkluzivitu využívajúce vysokú rýchlosť mobilu. Ak by bolo dosť titulov, mobil by mohol byť ideálnym herným zariadením.

Pre doplnenie Galaxy S má k tomu všetkému aj najväčší AMOLED displej - 4" Super AMOLED od Samsungu (800x480) (vraj ponúka najostrejší obraz, aký recenzenti na mobiloch videli), 5Mpx foťák, GPS s 3D mapami, sociálny hub, 8 alebo 16 GB flashu (kompletné špecifikácie nájdete tu). Prehrávanie DivX HD nebude problémom a filmy sa dajú wireless vyslať napríklad aj na TV cez DLNA (rovnako by to malo fungovať aj pri hrách)

Mobil vyjde už v lete za zatiaľ nešpecifikovanú cenu. Môžeme odhadovať, že pod 500 dolárov to nebude.

### Displej Galaxy S vs iPhone



# ohlásenie Nintendo 3DS

prvý 3D handheld

Dlho sme špekulovali nad tým, čím by mohla spoločnosť Nintendo prekvapiť na E3, keď na nedávnej konferencii vývojárov GDC vystrelala náboje s ohlásením dátumov všetkých očakávaných peciek na prvý polrok. Dnes ráno nás správa o novom 3D handhelde posadila na zadok.

Prezident Nintendo Satoru Iwata sa podelil o túto informáciu s investormi. Nová verzia DS ponesie názov **Nintendo 3DS**, bude dostupná niekedy v období **apríl 2010 - marec 2011** a čo je najlepšie, užijete si na novom hardvéri 3D bez použitia okuliarov alebo iného prídavného zariadenia. Bude používať nové 3D displeje od Sharpu, ktoré popri 3D obraze budú aj touchscreenové. Má byť vybavený 3D thumstickom pre ovládanie postavičiek (možnosť zatlačenia), rumble packom pre vibrácie a accelerometrom pre ovládanie pohybom. Displeje by mali mať menšiu uhlopriečku ako DSi XL (4,2"), výrazne zlepšená má byť výdrž batérie a konektivita cez Wi-Fi.

3DS bude navyše spätne kompatibilné so staršími bratmi. Zatiaľ nie sú dostupné bližšie technické špecifikácie, ale už dlhšiu dobu sa šepká, že by nový handheld mala poháňať mobilná platforma Nvidie – Tegra.

Viac sa o 3DS dozvieme na E3 v júni. Priložené obrázky sú len koncepty od fanúšikov.





# UŽÍVATELIA

## Čo nového v Mass Effect 3?

zhrnutie efektov napísal užívateľ BablaQUA

**Tento článok obsahuje kruté spoilery pre obidva diely Mass Effectu. Prirodzene.**

Zatiaľ čo prvý Mass Effect ukončil hru uspokojujúcim zakončením, ktoré naznačovalo len málo o ďalších udalostiach, druhý diel svojou záverečnou scénou priklincoval ku sedadlám každého hráča a až nepekne ho naladil na tretie pokračovanie.

BioWare prezradili, že na to si počkáme približne dva roky, buď na konci roku 2011 alebo na začiatku 2012. A čo majú do tej doby robiť netrpezliví hráči? Okrem naučenia sa trpezlivosti môžu špekulovať o tom, čo sa v ďalšej časti objaví. Nikto nepochybuje, že záverečný diel bude novou definíciou epickosti v hernom žánri a preto pri premýšľaní „čo ak...“ sa našej fantázii medze nekladú.

Nasledujúci text je zmesou domniek a špekulácií. Snaží sa pracovať s dostupnými faktami a rozvíjať ich do viac či menej pravdepodobných teórií.

### Kam to všetko speje?

Reaperi prichádzajú vyhladiť všetok život v galaxii. Tento cyklus opakujú každých 50 000 rokov. Zanechali po sebe vysielачe, vďaka ktorým môžu všetky žijúce druhy galaxie cestovať a prekonávať obrovské vzdialenosti za pár sekúnd. Prečo? Objav vysielачov posunie každý druh o niekoľko stovák rokov vpred a urýchľuje proces ich technologického vývoja. Tým sa stávajú zároveň pre Reaperov oveľa nebezpečnejšími, než keby sa mali vyvíjať všetci osamote. Risk je zisk.

Reaperi nepovažujú obyvateľov Mliečnej dráhy za žiadnu prekážku. Sme pre nich ako laboratórne krysy. Týmto postrkovaním sa zrejme snažia o to, aby sme sa vyvinuli na takú úroveň, aby od nás niečo získali, no zároveň, aby sme ich nemohli zničiť. Čo chcú získať?

### Teória č. 1

„We are each a nation.“ – Sovereign (Vládce)

Nebudem sa pokúšať o preklad. V skratke. Každý Reaper predstavuje celý národ. Z toho, čo sme videli na konci ME 2, možno usúdiť, že všetci Reperi, vznikli rovnako. Že úplne prvý národ v galaxii, ktorý sa mohol vyvíjať milióny rokov, prišiel na to, ako sa stať nesmrteľnými. Prosto sa sami skvapalnili a urobili zo seba Reopera. Keďže na výrobu jedného je potrebné veľké množstvo organikov, rozhodli sa ich zbierať každých 50 000 rokov. Zo všetkých druhov v súčasnej galaxii si vybrali pre túto poctu stať sa jednými z nich, práve ľudí. Dôvodom môže byť ich porazenie Sovereignu. Ľudstvo tým dokázalo svoju cenu a v ME 3 im môže byť ponúknuté miesto v Reoperskej flotile a tým aj nesmrteľnosť. Tejto teórií nahráva aj tento citát:

„That which you know as Reapers are your salvation through destruction.“ – Harbinger (Posol)

Opäť tu vyvstáva niekoľko otázok. Vlastne len jedna veľmi jednoduchá. Prečo? Prečo Reperi neustále rozširujú svoje rady? Prečo sa neustále uchýľujú do temného vesmíru? Prečo sa neustále otravujú s vyhladením galaxie?

Dá sa na to nazrieť tak, že Reperi chcú večný život. Ten zatiaľ nie je možný ani pre nich. Tak ako sa na začiatku vesmíru odohral veľký tresk, čiže explózia, tak raz nastane aj jeho implózia a všetko v ňom sa zničí. Niečo také neprežijú ani oni. Možno práve preto rozširujú svoje rady a uchýľujú sa do temného vesmíru. Aby prišli na to, ako tento proces zvrátiť alebo aspoň prežiť. Možno sa chcú dostať za jeho hranice a tým sa zachrániť. Možno ide o niečo úplne iné. Možno sú len sluhovia niekoho väčšieho. Možno poznajú ešte väčšieho nepriateľa, proti ktorému zbroja. A možno nemajú žiadny pádny dôvod a sú skrátka tými zlými. To by nám ale BioWare snád' neurobili :).

## Teória č. 2

„We are the Harbinger.“

Legion spomínal, že sa v ňom nachádza okolo 1500 programov a preto o sebe nemôže hovoriť ako o jedincovi. Jedná sa o spoločné vedomie, kde spolu všetci dospejú k spoločnému názoru behom malej chvíle. Niečo podobné, keď nie rovnaké, sa dá vidieť aj pri Reperoch. Taktiež sa jedná o kolektívne vedomie. Existuje možnosť, že Reperi sú vlastne niečo ako vyššie vývojové štádium umelej inteligencie. Spoločnosť, ktorá ich pred miliónmi rokov vyvinula, sa dostala do podobnej situácie ako Quariani. Ich vlastné výtvoary ich nakoniec zničili a pokračovali vo vývoji. Táto teória je oveľa menej pravdepodobná než prvá, ale rozhodne stojí za pozornosť. Jej kritici narážajú na to, že Gethi nemajú emócie, zatiaľ čo Reperi áno a taktiež, že Reperi majú aj organické časti. Netreba zabúdať, že pred Gethmi majú obrovský náskok. Že Gethi sú na začiatku a Reperi na konci evolúcie (aspoň to sami tvrdia).

Našli by sa aj isté náznaky toho, že aj umelá inteligencia môže mať emócie. Najočividnejším príkladom je rozhovor s Legionom, pri ktorom sa ho Shepard spýta na to, odkiaľ vzal to N7 brnenie. On sa po tejto otázke na chvíľu pozrie dole, sklopí „uši“ a nasmelo odpovie, že ho zobral jemu. Jacob si myslel, že si ju mohol zobrať ako trofej, zatiaľ čo Miranda poukázala nato, že takýto akt nasvedčuje správaniu riadenému emóciami. Žeby Paragon/Renegade

## Čo všetko ovplyvní udalosti ME 3?

Zrekapitulujme si niektoré dôležité rozhodnutia, ktoré nemali veľký vplyv na udalosti prvých dvoch dielov. Je totiž jasné, že ich skutočné dôsledky uvidíme až v trojke.

### 1. Rachni kráľovná

Jedno z najväčších rozhodnutí prvého dielu. Ak ste kráľovnú zachránili, v treťom pokračovaní sa môžete tešiť na pomoc od jej detí. A mať armádu Rachni, ktorú dokázala poraziť len armáda Kroganov na vrchole svojej existencie, sa vždy hodí. V čom môže byť háčik: Rachni sa už raz proti galaktickému spoločenstvu obrátili. Kráľovná tvrdila, že ich ovládali Reperi a že vraj sú už nadobro voľní. Čo ak klamala? Čo ak je stále pod vplyvom indoktrinácie. Prípadne je možné, že Rachni sú podobne ako Collectori zotročenou rasou? Malá šanca tu je, aj keď nie je veľmi pravdepodobné, aby BioWare potrestali hráčov za zvolenie Paragon možnosti. Naopak, Renegade, môže v trojke ľutovať, že kráľovnú zabil.

## 2. Collectorská základňa

Toto rozhodnutie sa javilo byť celkom jednoznačným. Buď zničíte základňu a všetky údaje, ktoré sa v nej nachádzajú, alebo ju ušetríte a predáte Cerberu. Je trochu škoda, že sa základňa nedala ušetriť a predať Aliancii či samotnej Rade. Každopádne pri zvolení Paragon možnosti pridete o všetky dôležité údaje, ale máte istotu, že sa nedostane do rúk Záhadnému (Illusive Man, radšej som skloňoval preklad :), ktorý je v tejto hre nepochybne veľkým hráčom. Ťažko však povedať, či by základňa v jeho rukách poslúžila k dobru galaxie. Navyše základňa pravdepodobne obsahuje reaperskú technológiu a to priam smrdí indoktrináciou. V závere hry je vidieť, ako Joker predáva Shepardovi akýsi datapad s obrázkom Reapera. Je tam aj keď zničíte základňu. Je možné, že EDI medzitým vyextrahovala nejaké dôležité údaje o Reaperoch samotných? Po dokončení samovražednej misie sa pri rozhovore s ňou môžete dozvedieť o jej Anti-Reaperskej zbrani. Zbohom základni logicky znamená aj zbohom Cerberus a naopak. Bude zaujímavé sledovať, ako sa BioWare podarí pokračovať v príbehu na základe tohto rozhodnutia. Je celkom možné, že príbeh Paragon/Renegade postáv sa bude líšiť oveľa viac, než v prvých dvoch dieloch.

## 3. Gethskí Heretici

V prípade, ak ste Legiona neposlali Cerberu, ale aktivovali ste ho, dostali ste možnosť s ním odísť na základňu Heretikov. Sú to Gethovia, ktorí sa pridali na stranu Reaperov. Legion síce povedal, že sú menšina, no ich počet je aj tak nezanedbateľný. V prípade ich záchranu a pridania k ostatným Gethom naberú na sile a stanú sa potenciálnymi spojencami v boji proti Reaperom. Pri ich zničení značne oslabíte celú frakciu, čo sa vám môže nepekne vypomstiť. Pri getskej otázke sa nesmie zabudnúť na Quarianskú flotilu. Počas Talinej misie sme mali možnosť pokecať s generálmi a podporiť či odhovoriť ich od útoku na domovskú planétu, ktorá je pod gethskou nadvládou. Z Legionových rozhovorov je jasné, že Gethi si neprajú vojnu a ich prvý útok bol len reakciou na pokus tvorcov o ich zničenie. Legion tiež spomínal, že sa pokúšajú domovskú planétu vrátiť do poriadku a sú ochotní uzatvoriť prímerie. V takom prípade by celá flotila mohla vysadiť civilistov na planéte a plnou silou sa vrhnúť do boja proti Reaperom.

## 4. Genofág

V Mordinovej misii sme na konci dostali možnosť získať alebo zničiť údaje o výskume liečby Genofágu. História ukázala, že Krogani sú silnými spojencami, no ešte silnejšími protivníkmi. V boji proti Reaperom sa určite osvedčia. Čo sa týka ich agresívnej expanzie a kolonizovania iných planét, Wrexova snaha o zjednotenie Kroganov by mohla pomôcť toto riziko znížiť, či úplne zahnať.



## O čom by sme mohli rozhodovať v ME 3?

### 1. Osud galaxie

Len si to predstavme. Veľké finále, v ktorom by sa Shepard mohol rozhodnúť, či ušetrí alebo zničí galaxiu. Teraz sa to môže zdať nelogické, ale keby vyšli v trojke na povrch nejakej novej podrobnosti o Reaperoch, kde by prišla do úvahy aj takáto možnosť, tak by sa jednalo pravdepodobne o najväčšie badass rozhodnutie v hrách vôbec.

### 2. Záchrana Zeme

Podobne ako na konci ME 1 sme sa mali rozhodnúť či zachrániť Radu, alebo poslať všetky jednotky na Vládca, v ME 3 by mohla nastať situácia, kde by sa mal Shepard rozhodnúť, či pôjde zachrániť Zem, alebo pôjde niekde inde, kde bude rovnako potrebný. Ohrozenie Zeme je dosť pravdepodobné, pretože BioWare veľmi dobre vedia, ako mrazivo zneli slová na Collectorskej lodi, týkajúce sa ich zaútočenia na Zem v prípade, ak chcú naplniť všetky kapsle.

### 3. Romantika

Vývojári povedali, že ak hráč zostane v ME 2 verný postave z prvého dielu, tak bude v trojke odmenený. Mnoho hráčov si ale iste začalo vzťah v obidvoch hrách a preto bude zaujímavé sledovať, ako si Shepard bude môcť medzi nimi vybrať. Ak túto možnosť vôbec dostane.

## Budúci členovia tímu

Za prvé 2 diely sme nazbierali pekné množstvo spolubojovníkov. Aká je šanca, že sa v pokračovaní vrátia? Hlavne ak drvivá väčšina z nich mohla zomrieť?

Zrekapitulujme si, koľko členov sme za prvé 2 hry získali (a mohli prežiť).

**ME 1** – Kaidan/Ashley, Wrex, Liara, Garrus, Tali

**ME 2** – Miranda, Jacob, Mordin, Jack, Grunt, Thane, Samara/Morinth, Legion, Zaeed, Kasumi

**Kaidan/Ashley** -Jeden z tejto dvojice musel zomrieť na Virmire, takže sa v trojke stretne každý s tým, koho nechal prežiť. Obidvaja sú stále pod velením Aliancie. Ak Shepard zostane v Cerbere, je šanca na pridanie jedného z nich do tímu menšia. Aj keď po úspešne zvládnutom zničení Collectorov môže zmeniť názor a pridať sa k nemu. Ak Shepard od Cerbera odíde, tak sa pravdepodobne pridá späť k Aliancii, kde by spolupráca s jedným z nich nebol žiaden problém.



**Wrex** - On stojí v čele všetkých Kroganov. Nemôže odtiaľ odísť. Skôr sa s ním v trojke stretne len ako s dôležitým NPC. Veliteľom Kroganskej flotily. Koniec koncov, jedného Krogana v tíme už máme (ak prežil).

**Liara** - Má v pláne zabiť Shadow Brokera, s čím jej pomáhal aj Shepard. V trojke jej môže pomôcť zase s jeho definitívnou likvidáciou. Tým by jej už nič nebránilo vrátiť sa späť. Kartami však môže zamiešať identita SB. Ak pôjde o nejaké prekvapujúce odhalenie, ako napr. že je to niekto Liare známy, tak sa to môže vyvinúť rôznymi smermi.

**Garrus** - Náš Archangel si užíva boj po boku ľudskej spektry a nezdá sa, že by mal dôvod od nej odísť. V jeho prospech hrá aj obrovská základňa fanúšikov, ktorá by BioWare jeho vyradenie z hry len ťažko odpúšťala.

**Tali** - Rovnako ako Garrus, aj Tali má mnoho dôvodov, prečo by so Shepardom ostala. Ak sa počas jej misie na Quarianskej flotile rozhodnete akokoľvek, Tali sa stane oficiálnym členom lode Normandy. A je očividné, že Shepard je pre ňu viac než len kapitán. Fanúšikov Tali určite zamrzí, že Shepardová nemala umožnený s Tali bližší vzťah, no napriek tomu je pre ňu veľkým vzorom.

**Miranda** - Shepard si získal jej lojalitu natoľko, že začala pochybovať o Cerbere aj v prípade, ak sa rozhodne zachrániť Collectorskú základňu. Chápe nebezpečenstvo, ktoré Reaperi predstavujú a veľmi dobre vie, že najlepšie poslúži v boji práve po Shepardovom boku na lodi Normandy. Zdá sa, že nemá dôvod odísť.

**Jacob** - Jacob nikdy plne Cerberu nedôveroval a rovnako ako Miranda chápe, kde je jeho miesto. Navyše, chcem vidieť, ako si dáva so Shepardom drink na Citadele.

**Mordin** - Doktor Solus by sa teoreticky mohol vrátiť ku Salarianom a tam pracovať na liečbe Genofágu. Salariani sa málokedy dožívajú nad 40 rokov a Mordin už má po tridsiatke, takže jeho vek by tiež mohol zohrať svoju rolu. Ale výskum by mohol vykonávať aj na Normandy a zostať so Shepardom. Každopádne je vždy ochotný pomôcť tam, kde je potrebný a preto, ak sa v BioWare nerozhodne inak, by Mordin mal zostať.

**Jack** - Pri tejto postave môže závisieť, ako sa ku nej správal Shepard po celú hru. Mohol sa s ňou vyspať „jen tak pro radost“ a v tom prípade s ňou už nemohol rozprávať, alebo sa s ňou mohol vyspať až ako Paragon pred samovražednou misiou a tým získať jej maximálnu dôveru. Pokiaľ si s ňou nič nezačal, je ťažšie povedať, či s ním zostane. Na Collectorskej lodi pri zistení pravej identity Collectorov povedala, že nedovolí, aby Reaperi z nej urobili rovnakého otroka. To znamená, že je ochotná bojovať až do konca.

**Grunt** - Ak v samovražednej misii nezomrel, tak sa vráti k svojmu veliteľovi Shepardovi. Jemu vďačí za všetko. Nemá dôvod odísť, jedine, že by sa pridral k Wrexovi, ale to je len málo pravdepodobné.

**Thane** - Má pred sebou už len pár mesiacov života. V dvojke bolo jasne povedané, že liek na jeho chorobu sa tak skoro nevyvinie. Nevieme v akom časovom rozhraní sa bude tretí diel odohrávať, ale účasť Thanea je rozhodne menšia než u ostatných. Možno bude chcieť stráviť svoje posledné dni so synom a od Sheparda odíde už na začiatku hry.

**Samara/Morinth** - Ak sa do tímu vráti Liara, bolo by tak trochu zbytočné mať v tíme dve Asarijky. Samara prisľúbila Shepardovi vernosť len kým neskončí jeho boj proti Collectorom. Dokonca ho aj odmietne v prípade, ak sa s ňou pokúsi nadviazať vzťah. Morinth je tiež nepravdepodobným spojencom v trojke, keďže je nebezpečnou Ardat-Yakshi, ktorá zvykne „pracovať“ sama.

**Legion** - Jeho ste ako postavu vôbec nemuseli získať. Mohli ste ho prosto poslať Cerberu a prísť o všetky možnosti, ktoré s ním boli k dispozícii. Po samovražednej misii je jeho účasť v tíme otáznava. Veľa náznakov o jeho budúcnosti v ME 3 sme nedostali. Kto by však nechcel v tíme Getha?

**Zaeed a Kasumi** - DLC postavy, ktoré nemusel mať v hre každý. Prikláňam sa k možnosti, že tieto postavy odídu už na začiatku trojky, prípade tam budú len spomenuté medzi rečou. Ale kto vie... BioWare nás môžu veľmi príjemne prekvapiť.

Čo v prípade, že vám na konci dvojky väčšina postáv zomrela? Niektorí ich zrejme bude musieť nahradiť. Alebo to vývojári nechajú len tak? To je zatiaľ veľká záhada a všetci sme zvedaví, ako sa s týmto v BioWare popasujú. Rozhodne to bude veľmi



zaujímavé. Na internete sa objavilo mnoho špekulácií o nových postavách ako napr. Aria, ktorá je možno Wrexova stará známa, či niektoré postavy z kníh ME. A čo tak nejaký ten Batarian? Garrus jedného v tíme mal. Možno Conrad Verner? :))

### **Kamže kam?**

Za celé dva diely sme prečesali hlavne zapadnuté kúty galaxie, malé, špinavé kolónie a tak podobne. Chcelo by to navštíviť nejaký lákavý svet ako napr. domovské planéty Asari, Turianov alebo Salarianov. Galaktické územie Citadely musí byť určite krásnym miestom na objavovanie. Mnoho hráčov sa určite pokúšalo o navštívenie Zeme hneď, ako prileteli do našej sústavy. Bohužiaľ to nešlo. O situácii na Zemi toho veľa nevieme. Chcelo by to nejakú misiu priamo na nej. Dostaneme sa aj za hranice Mliečnej dráhy? Kam by ste sa chceli pozrieť vy?

### **Čo vylepšiť?**

Tak toho je určite dosť. ME 2 je však najviac kritizované za minimálne využitie RPG prvkov a málo rozľahlé mapy. BioWare prisľúbilo bohatšie RPG možnosti, takže sa na ne už tešíme. Dúfajme, že aj mapy budú väčšie než v dvojke. Ich zjednodušenie bolo vidieť hlavne na Citadele, kde jej obmedzenie na tri rovnaké podlažia a jednu miestnosť v Prezídiu naozaj zabolalo.

BioWare majú mnoho vecí domyslených už v predstihu, ale sú otvorení aj názorom hráčov. ME 3 v sebe spája megalomanský potenciál, ktorý ak sa využije, ak sa opravia všetky chyby predchodcov, výšperkuje sa to, čo sa ešte môže a zachová sa to najlepšie, čo má, tak na monitory prinesie jeden z najväčších a najsilnejších herných zážitkov vôbec a svoju značku vypáli v hernom priemysle navždy podobne, ako to dokázal Star Wars v tom filmovom.





# CRYSIS II

preview od užívateľa life28

## Nanosuit 2?

Nanosuit 2 je stvorený na prežitie v tých najextrémnejších podmienkach, vysoké, teploty, nízke teploty, toxické prostredie, vystužená karbónová konštrukcia, HeartBeater, ktorý dokáže pri strate telesných tekutín zabezpečiť optimálne hodnoty, senzory na vnímanie teplôt, úrovne chemických látok v ovzduší či zvukových prejavov, okuliare, ktoré analyzujú vonkajšie objekty a oveľa, oveľa viac dokáže tento špičkový oblek v podmienkach, kde nie je možné poslať obyčajných mariňákov. Veľa ľudí ho kritizuje pre to, že je príliš "svalnatý", to preto, lebo ho bude mať oblečený Major Laurence "Prophet" Barnes - PROROK. To je ten černochoch, veliteľ Raptor tímu v predchádzajúcich hrách Crysis. Oblek je vylepšený aj o 20% menšiu spotrebu energie, 60x optický zoom, o 32% viac sily a je chránený aj proti EMP výbojom. Také vybavenie a vystužené nanovlákná a nanoboty predsa nebudú natlačené do úzkeho obleku.

## Kde sa bude odohrávať?

Autori sľubujú skvelý príbeh. Crysis 2 sa bude odohrávať v roku 2023, 3 roky po udalostiach v Crysis a Crysis Warhead. Na konci Crysisu ste mohli vidieť, ako sa mimozemšťania rozlietavali do všetkých smerov od ostrova. Za tri roky napadli svetové centrá, ako Tokio, Rio de

Janeiro, Londýn a samozrejme, brúsia si zuby na New York. Do metropoly USA bude vyslaný práve Prorok, aby zabezpečil oblasť a získal čo najviac informácií o devastujúcich mimozemšťanoch. Hra bude na rozdiel od predchádzajúcich "vertikálna", čo znamená, že sa nebude bojovať len na zemi, nepriatelia budú šikovne využívať prostredie na to, aby Vás popripade mohli napadnúť zhora. Nemyslite si ale, že to bude skákanie po budovách ala Mirror's Edge, budete však môcť vyšplhať na strechu do výhodnej palebnej pozície, alebo v prípade prekážky hľadať cestu v kanáloch alebo vo výťahových šachtách. O prehľadávaní mrakodrapov ani nehovoriac. Aby sme tak celkom neodišli od skutočnej džungle, budeme bojovať aj v rozľahlom Central parku.

## Ako sa nám bude hrať?

Crysis svoju akciu v žiadnom prípade nezahodí do koša, a čo je najlepšie, pribudne mnoho nových, perfektne zladených prvkov. Okrem vertikálneho hrania, keď budeme využívať budovy, využijeme schopnosti nového nanoobleku. Tie sú opäť rozdelené do 4 módov a to: Armor, Power, Infiltration a Tactical. Poďme pekne poporiadku. Armor je už klasický obraňovací

mód, keď nanoboty vytvoria zosilnenú štruktúru. Zosilňovanie "svalstva" bude mať zvukový efekt, ako v Crysis, no teraz vďaka tomu budú znieť inak odrážajúce sa guľky, alebo chôdza. Mód Power je spojením sily a rýchlosti, vďaka vylepšeniu pri držaní zbrane ušetríte ranu rovno päsťou, namiesto držanej zbrane. Z boržúry o nanoobleku som sa dozvedel, že oblek umožní päsťou preraziť aj tenšie steny ! Takže, kde budú chýbať dvere, prejdeme stenou. Infiltration mód je len premenovaná neviditeľnosť, bez ktorej by sa niektoré situácie proste nedali vyriešiť. Inou kávu je mód Tactical. Prináša nové technológie do nanoobleku, s ktorými hra dostane iný nádych. Okuliare umožňujú zanalyzovať okolie, získate informácie o nepriateľoch, mŕtvych či trasách mimozemšťanov. Informácie o nepriateľoch a ich polohe sa budú zapisovať na mapu, takže uvidíte každý ich pohyb. V tomto móde sa výrazne zosilnia všetky zvuky, takže môžete nepozorovane počúvať rozhovory zo vzdialenosti desiatok metrov, a budeme počuť zvuky chôdze alebo šuchotu, čo nám včas pomôže odhaliť nepriateľa. Postupom hry budeme môcť tieto módy upgradovať, napríklad budeme štítom doslova odrážať guľky na blízkych nepriateľov alebo s módom tactical vidieť slabé siluety postáv za stenou.

### Proti komu a s kým budeme bojovať?

Mesto napadli mimozemšťania, takže hlavným nepriateľom budú oni. Nebezpečné misie typu zozbierať vzorky DNA mimozemšťanov, alebo nájsť najlepšiu evakuačnú cestu či vyčistiť oblasť je len štipkou soli v polievke. Nepriatelia budú teraz veľmi húževnatí, dokážu sa kryť za objektmi, dokážu sa premiestniť na najvhodnejšej palebnej pozície, a budú používať štíty a nové zbrane. Na Manhattane budeme bojovať aj proti novému druhu mimozemšťanov - teraz budú stáť na zemi a výzorom budú takmer rovnakí ako tí lietajúci. V meste ale nebudete sami, budete stretávať osamotených ľudí, ktorých výpovede Vám postupne budú skladať príbeh, v boji budú pomáhať aj jednotky Crynet Ops, a ako keby toho nebolo dosť, do konfliktu sa zapojí aj tretia strana, zatiaľ neznáma.

### Aká bude grafika?

Čo nás veľmi zaujíma je grafika. Na predvádzačke zazneli slová od novinárov: "Najdokonalejšia grafika, aká bola kedy v hrách". Crysis 2 bude multiplatformový, čiže na PC, XBOX 360 a PS3. Konzoly sú na dnešné pomery už dosť slabé na to, aby potiahli tak dokonalú grafiku. Naozajstná krása sa prejaví na PC, CryEngine 3 spolu s najnovšími technológiami ako HDR, Global illumination alebo ambient shading vytvoria vzhľad, ktorý nebude mať konkurenciu. Objekty budú otextúrované high-resolution textúrami, a ich vlastnosti sa budú prirovnávať k realite. Odrazy svetla na skle, vode, presvitanie svetla cez pokožku, k tomu ešte filmová mimika tváre a animácie pohybov, ktoré ste mohli zahliadnuť už v traileri na CryEngine 3. New York bude spracované tou najdokonalejšou grafikou akou kedy bol. Fyzika objektov, deštrukcia a voda urobia z titulu vizuálny zážitok. Rozbeháme to na svojich strojoch? Pamätáte, keď prišiel Crysis, a len málo ľudí ho hralo na High? Dúfajme, že autori si dajú pozor na optimalizáciu, aj keď pravdou je, že kto chce poriadne hrať, musí investovať aj do železa a myslím že v dnešnej dobe to až taký problém nie je.

### Očakávanie? - 99 % !!!

Crysis 2 bude určite jednou z najlepších hier roka, ak nie tou najlepšou. Všetky predpoklady poukazujú k tomu, že to bude najväčším trhákom. Crysis 2 bude v sebe spájať úžasné vlastnosti Nanosuit 2, nikdy nekončiacu akciu, obohatenú o taktické prvky a o získavanie informácií. Misie budú rôznorodé, a ich plnenie bude posprietané hľadaním ciest a plnením úloh. Príbehom nás budú sprevádzať cut-scény, z ktorých budeme mať filmový zážitok, a takisto celá hra bude veľmi realisticky spracovaná. Dátum vydania je určený niekde na konci 2010 až začiatok 2011.

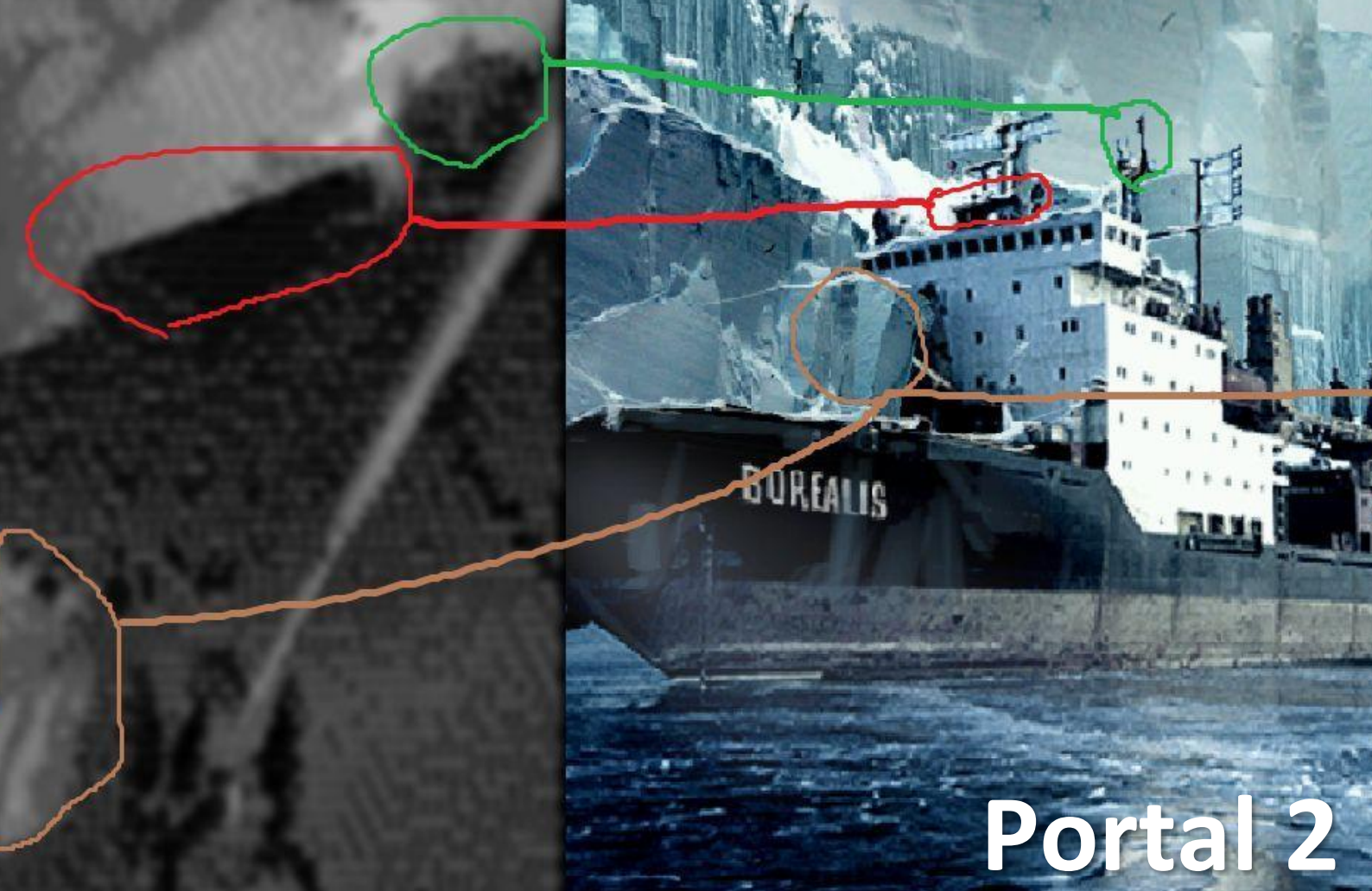
### Na čo sa tešiť?

- Nanosuit 2 a jeho schopnosti
- Taktizovanie
- Vertikalita levelov
- Rozmanitejší príbeh
- Najlepšia grafika akú sme kedy videli
- Špičkové zvukové efekty
- Animácie postáv
- New York
- Proste akčný CRYISIS !!!

### Čoho sa bojíme?

- Že tropika nám bude chýbať
- Že hru ODLOŽIA !!!





## analýza ohlásenia a pozadia hry od užívateľa life28

Príbeh Half-Lifeu tu nejdem rozpisovať, ten by ste mali ako správny priaznivci Half Life a Portal poznať. Vlastne mal by ho poznať každý. Je to totiž ten najprepracovanejší a najkvalitnejší príbeh, aký keď bol vo videohrách alebo filmoch. A za týmto tvrdením si stojím. No ale k problematike. Z príbehu vieme, že spoločnosť figurujúca v Half Life(HL) - Black Mesa (BM), v ktorej pracoval aj hlavný hrdina Gordon Freeman, je spoločnosť so sídlom v Novom Mexiku, USA, ktorá sa zaoberá teleportačnou technológiou. V roku 2000 prebehne pokus otvoriť potrál na planétu Xen, no niečo sa zomelie...to už ďalej poznáte.

Jej hlavným konkurentom je spoločnosť Aperture Science (AS), ktorá má sídlo niekde v Ohio, založená bola v roku 1953 americkou armádou. Jej zakladateľom je Cave Johnson. Od roku 1981 začínajú testovať portály podľa projektu TIER 3. V roku 1986 prichádza správa o zahájení výskumu Black Mesa, ktorá sa snaží vynájsť podobnú technológiu.

V AS začínajú pracovať na GLaDOSe - Genetic Lifeform and Operating System - umelej inteligencii, ktorá by dohliadala na testy. 1996 - GLaDOS sa snažia vylepšiť. Týmto obdobím nás sprevádza hra Portal Prelude, keď na testy dohliadali ešte ľudia. O niekoľko rokov neskôr je počítač GLaDOS spustený, v príležitosti bring-your-daughter-to-work-day. Tu začíname hrať hru Portal. Ako vieme, je to medzi rokmi 2000-2005 - obdobie, keď je Gordon Freeman v stázi.

### Tu sa nám naskytuje prvá otázka: Kto je Chell?

Bring-your-daughter-to-work-day ... na internete som našiel, že "pôvodná" Chell je dcérou zakladateľa Cave Johnsona, veta hovorí, že on zobral svoju dcéru do práce na testovanie. Z toho vyplýva, že Chell je človek.

Tu je niekoľko dôvodov: - spomínaná veta...záchod v jej miestnosti...krv vystreknutá pri postrelení zo sentry veže...podpora nôh proti ublíženiu si...koláč - toto všetko Android - robot nepotrebuje.

### Ďalej vyjadrenia GLaDOSu:

- "Skvelý výkon, ty /meno vymazané/, musíš byť pýchou /bydlisko vymazané/"

- "Ahoj, a opäť, vitaj v zariadení AS..." - takže už tam musela niekedy prísť

- "Všetky naše zariadenia vydržia teploty až do 4000° C" - to keď vás chcel GLaDOS spáliť.

Naopak, Mnoho skutočností poukazuje na to, že Chell je Android. Častokrát to počujeme v slovách GLaDOSu:

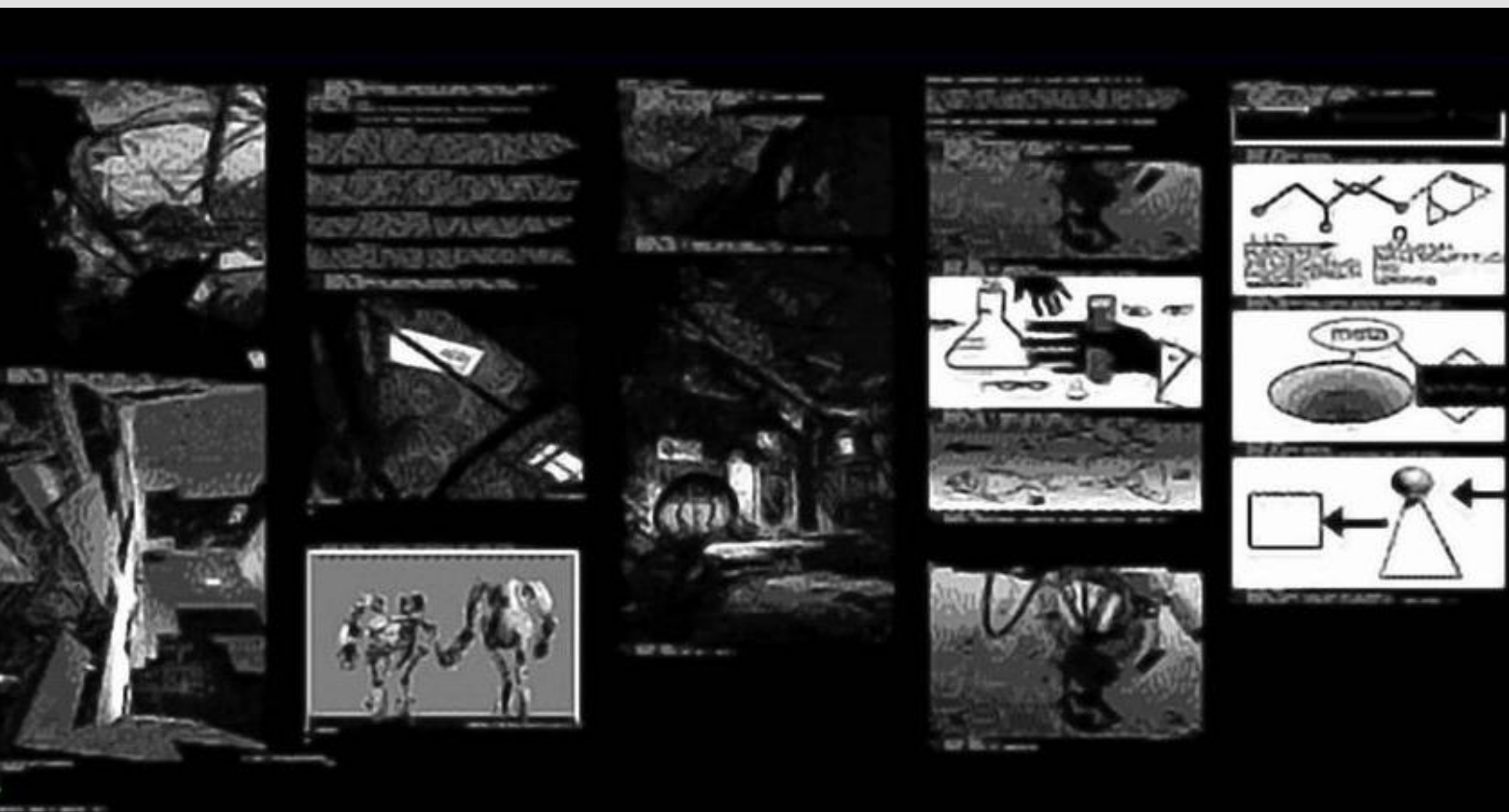
- "Si excelentný testovací subjekt"

- "Vedieš si dobre, android"

Môžeme polemizovať aj o tom, že Chell je len klon tej skutočnej. Tých klonov je viac, ako príklad uvediem smrť Chell. Ak sa nejaká testovacia miestnosť nepodarí, a Chell zahynie, GLaDOS zobudí ďalší klon, do ktorého pamäti nahrá posledné údaje z predchádzajúceho klonu, takže pokračujete, kde ste skončili.

Ako vieme, po spustení GLaDOSu sa AS úplne vyprázdnilo od ľudí. Tí boli pravdepodobne evakuovaní (hrozba Combine?), možno boli evakuovaní práve na lodi Borealis, ktorá sa vytratila z povrchu zemskeho. To, že ich zabil GLaDOS je nepravdepodobné, našli by sa nejaké kostry. No GLaDOSu neutiekla len Chell, pred ňou to bol testovací subjekt - jeho meno je Doug Rattman. To on nakreslil na steny všetky tie šípky pre ďalších ktorí utečú GLaDOSu. Určite žil nejakú dobu v tajných štrbinách AS miestností, pretože som tam našiel matrace a hrnce. Na steny popísal mnoho odkazov, najznámejší z nich je: "The cake is a lie" - koláč je lož. Koláč bol sľub GLaDOSu pre subjekty za splnenie úloh. No ako Ratman už vedel, GLaDOS ich všetkých zabije. Na jednu stenu Ratman napísal aj nejaké meno a heslo. Bol určite dobrý technik, pretože sa dokázal nabúrať do systému, otvoriť steny miestností, do ktorých sa ukrýval, a taktiež sa nabúral do systému AS a zanechal tam odkaz pre ďalších, ktorým sa to podarí.

Ten systém je stránka [www.aperturescience.com](http://www.aperturescience.com). Bola vytvorená v roku 2007 keď hra vyšla. Do databázy sa dá dostať niekoľkými príkazmi. Prvý ktorý sa dá je HELP. Na stránku sa dá prihlásiť za administrátora pomocou mena a hesla od ratmana: najskor zadaje LOGIN, Meno: CJOHNSON , heslo: TIER3 Toto vás dostane k administrátorskemu účtu. Ďalej keď tam napíšete THECAKEISALIE - objaví sa vám odkaz Ratmana a záznam z kamery, do ktorej sa nabúral. Na konci odkazu stojí: "Ak bude prichádzať správca, rýchlo stlač enter!"



Ďalší príkaz, ktorý môžete použiť je APPLY, ten začne vašu dlhú registráciu do Aperture science, a preverí vaše psychické schopnosti. Posledným funkčným príkazom v účte administrátora je NOTES. Ten Vám otvorí celú históriu AS až po spustenie GLaDOS.

### A teraz k záhadnému updatu.

Po troch rokoch od vydania takmer obyčajnej hry Portal Valve vydalo update pre túto skvelú hru. Celej hernej verejnosti tak predložili ARG - Alternative Reality Game. To znamená, že hra zasahuje aj do reality - skutočné miesta, telefónne čísla, tajné siete, webové stránky a tak ďalej. V ARG sa vyskytujú indície na vylúštenie hádanky. Valve updatom vytvorilo tú najväčšiu vlnu pátračov v histórii. Na STEAME a po celom svete sa vytvorili fóra, na ktorých sa riešila táto záhada. Hlavná téma na Steame fóre má 11 500 príspevkov na 750 stránkach, a to len za 16 dní! V Prvých dňoch za minútu pribudlo aj 50 príspevkov.

1. 3. 2010 - Vtedy to všetko začalo. Hra PORTAL sa nám bez oznámenia updatovala. Popis Updatu: „Changed radio transmission frequency to comply with federal and state spectrum management regulations“. Ihneď hru začali hrať tisíce ľudí, zpočiatku nič nezvyčajné, no rýchlo sa prišlo na to, že ide o Achievement, rádiá poschovávané často na nedostupných miestach, po ich zobrazení a umiestnení na správne miesto v testovacích komorách zmenila kontrolka farbu a rádiá začali vydávať iné zvuky, ako hudbu. 4 z nich vydávajú odkaz v Morzeovke. Prvé reakcie verejnosti - "Volanie z lode Borealis!". Ostatné rádiá, dokopy 26, vydávajú len rušivý signál. Program GCFscape dokáže otvoriť zložky hry, keď otvoríte zložku Portal/Sounds/Ambient nájdete 26 nahrávok s názvom dinosaur1.wav, dinosaur2.wav ... + ďalšie štyri - dinosaur\_fizzle a dinosaur\_noise. Dabing Dr. Kleinera nahovoril Harry S. Robins, ktorý napísal knihu Dinosaur Alphabet. Anglická abeceda má 26 znakov. Súvis?

Ihneď sa podarilo morzeovku rozlúštiť. Z viet môžeme vyvodiť len jedno. GLaDOS sa reštartuje. Ďalších 22 nahrávok je SSTV signál, jednoduchý rádiosignál, ktorý sa používa na rádiový prenos obrazu. Na dekodovanie použite program MMSSTV. V signáloch boli zakódované obrázky, očividne, všetky sú fotografie z Aperture science. Na ôsmich z nich sú na každom 4 čísla alebo písmená, dole v rohu je poradie, v akom to máme usporiadať. Dostávame: 9459C6CAC8C203B8128B7CC63068D4FD, ten si pomocou MD5 môžeme rozkódovať. Zakódované bolo telefónne číslo (425) 822-5251, experti našli adresu čísla. Je to 123 5th Avenue, Kirkland, Washington, mesto, kde vzniklo VALVE. Jeden američan sa na to miesto vydal, no nič zaujímavé tam nenašiel. Ja som adresu skúsil hodiť do Google Earth, no nič, len to parkovisko by sa mohlo podobáť tomu z hry. Na ďalších obrázkoch sa našiel starý počítač a linka BBS. BBS je Bulletin Board System, zastaralá databáza, na ktorú sa dá pripojiť dial-up linkou. Američania s týmisto starými linkami sa napojili na BBS, na prístup bolo vyžadované heslo, to bolo ukryté v jednej z morzeoviek - backup/backup - pravdepodobne záložné súbory GLaDOSu. BBS začalo v momente odosielať ASCII obrázky, miestnosti, chemické vzorce, roboty... takmer všetko už bolo oficiálne odkryté, napríklad v časopise GameInformer. Chemické vzorce stále neboli rozlúštené.



2. 3. 2010 - BBS odosiela ďalšie ASCII obrázky, nahrávky dinosaur\_fizzle a dinosaur\_noise sa snažia rozkódovať. Pôvod niektorých obrázkov z nahrávok dinosaur bol už objasnený.

3. 3. 2010 - Ďalší update pre PORTAL. Tentokrát sa mení koniec hry. Po zničení GLaDOS vás odťahuje robot so slovami: "Thank you for assuming the party escort submission position", vtedy ležíte na bruchu s pripaženými rukami. Je to poloha o ktorú vás žiadala GLaDOS, že dostanete koláč a nezabije vás.

Na BBS sa objavil progress bar, pomaly sa naplňuje, nikto nevie, čo sa stane keď sa naplní.

4. 3. 2010 - Progress bar sa naplňuje, odhadovaný čas je 5. 3. 2010, 19:15. Pribúdajú ASCII obrázky. napríklad táto sentry veža. V pozadí ale niečo nehrá. Niekoľko šikovných vyhrabal obrázok lode Borealis, po porovnaní s ASCII to celkom dáva zmysel. Žeby na lodi Borealis niečo strážili sentry veže? Ďalším zistením je spektrogram nahrávky dinosaur\_fizzle. Spektrogram sa veľmi podobá na citadelu z Half-life. Program Audacity dokáže z nahrávky vytvoriť spektrogram, no mne sa to nepodarilo.

5. 3. 2010 - O 19:04 nášho času sa progress bar naplnil. VALVE oznamuje PORTAL 2. V ohlásení boli podčiarknuté písmená, z nich vyšli slová drattmann/h0nee, čo je nové meno a heslo k BBS, účet Rattmana. Po prihlásení dostávame balík Aperture súborov, odhaľujúce kooperatívnu hru v PORTAL 2.

11. 3. 2010 - Konferencia herných vývojárov bola napadnutá modrou smrťou. Z chybových hlášok boli vybrané znaky E2:E4:E2:D7:C5:D5:C4:E4:D5:E3:C9:D3:C5:C5:C5, v EBCDIC kóde to znamená "SUSPENDUNTILEEE" = Suspend Until E3, takže ARG by mala pokračovať na E3. Jason Holtman z VALVE ale povedal, že zo všetkých indícií sa môžeme toho dozvedieť ešte viac. Stále nie je rozlúštená nahrávka dinosaur.

Ja som samozrejme pátral tiež. Najskôr by som chcel upozorniť na jedno video, ktoré som našiel. ide o nahrávku dinosaur\_fizzle, ktorá je pustená aj normálne aj naopak. Spektrogram ukazuje na citadelu, ale ak si nahrávku vypočujete naopak, v 13-14 sekunde som počul vetu: "you are next" ...myslím, že v hre bol ešte niekto! Údajne tam je viac slov, no tie som nepočul. Moje skúmanie sa zameralo na samotnú hru PORTAL. Zapisoval som si každú vetu, čo povedala GLaDOS, a niekoľko z nich je veľmi zaujímavých. Začal by som o portálovom manipulátore. Veľa užívateľských dohadov hovorí o tom, že na stratenej lodi Borealis sa nachádzajú evakuovaní vedci z AS a samotný portálový prístroj. Všimol som si, že portal gun v hre Portal má pri čiarovom kóde číslo 4. Takže nie je jediná. Ďalej vo vetách GLaDOSu som zaznamenal:

"...nenamáčaj do vody, ani jej časť, no v žiadnom prípade #####!!!"

"...zariadenie drahšie, ako všetky platy zamestnancov v /umiestnenie vymazané/."

"...všetky zariadenia AS vydržia teplotu 4000°.

A ešte posledná vec. GLaDOS neustále klame. Po celú hru, nielen o koláči. Niekoľko krát sme sa o tom presvedčili v hre, keď nám hovorila, že na konci dostaneme odmenu alebo keď nás presvedčala, aby sme sa vrátili, že to bude bez následkov. Raz chcela povedať. "Už ti nebudem klamať o tom, či ťa sledujeme, pravda bude odhalená za 3...2... ššššššššš." A ešte jedna moja teória, a to pri počúvaní textu piesne na konci hry. "...Možno nájdeš niekoho, kto ti pomôže. Možno Black Mesa." Myslím, že Chell sa predsa len stretne s Gordonom Freemanom, alebo s niekym z Black Mesa.

To je zatiaľ všetko, budem hľadať súvislosti ďalej. Half Life univerzum je nejbôsobivejším projektom, aké mohlo kedy vzniknúť, jeho tvorcovia to museli mať pekne dlho premyslené, každý detail, každú stopu, a je lepšie, keď sa tešíme z toho, že sme niečo vylúštili, ako keby nám mali hru oznámiť v momente. Dúfam, že sa tu rozpúta obrovská diskusia o vašich názoroch, teóriách a prípadných opravách môjho zhrnutia. Kto dočítal litanie do konca, je môj idol ;).

UPDATE 1: Oborníci našli v jednej z nahrávok aj možnú druhú vrstvu zvuku.

Pre vás tu dávam aj vyčistené dinosaur nahrávky.

Nahrávka 1 - Pozorne počúvajte 13-14 sekundu ! Vraj tam je počuť "Gordon, you are next" , no ja som počul len "You are next"

Nahrávka 2 - Vyčistená nahrávka Dinosaur\_noise, možno rozhovor osôb

Po slovách Jasona Holtmana na GDC povedal jeho kolega vetu: "Koniec je lož

# BONUS SECTOR

## Najhranejšie online hry



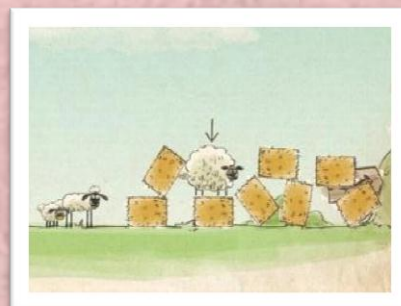
### Pink Archer

Strieľajte s ružovým lukostrelcom.



### Tractors Power

Jazdite na traktore cez rozmanité prostredia.



### Home Sheep Home

Pôsobivá fyzikálna hra s ovečkami.  
Dostaňte ich do cieľa.



### Snow Truck

Prevezmite kontrolu nad ratrakom.



### Blue Archer

Strieľajte s modrým lukostrelcom.



### Montezuma

Prehadzujte symboly a spájajte tri rovnaké.



### Jolls

Spúšťajte a spájajte guľičky rovnakej farby.



### Bowman

Ďalšia lukostrelecká hra



### World Voyage

Spájajte symboly rovnakých farieb.



# Najsledovanejšie videá mesiaca



## Medal of Honor - Tier 1

Trailer z nedávnej prezentácie nám ponúka pohľad na akciu špeciálnej jednotky. Bude tichá a smrtiaca.



## Just Cause 2 - Demo Out Now

Malé pripomenutie, že Just Cause 2 má už vonku demo.



## Mafia 2 - Boom Boom Boom

GT dostalo nový trailer na práve odloženú Mafiu 2. Video nám pekne približuje atmosféru hry.



## Bad Company 2 - Launch Trailer

Finálny launch trailer na práve vydaný Battlefield Bad Company 2.



## Metro 2033 - Ghosts of Metro

Metro sa nám znovu približuje.



## CryEngine 3 - GDC10

Kamerované techdemo z CryEnginu 3 prezentované na GDC10. Ukážky z Crysis 2 nechýbajú.



## Settlers 7 - Engine video

Ak sa vám nechce sťahovať dlhé demo a skúšať hru, priblížme si engine so Settlerov 7 aspoň vo videu.



## Nvidia GTX480 - Performance

Žiadne textové benchmarky, ale rovno video ukazujúce nám výkon prichádzajúcej Nvidia karty GTX480.



## Brink - GDC10

Brink na GDC ponúkol filmový renderovaný trailer.

## Plné hry na stiahnutie



### Bikez 2

Ste motorkárom v nebezpečnom meste a musíte priť misie, ktoré vám zadajú rôzne individuá v oblasti.



### The Forge

Boje gladiátorov v arénach. Samotné bitky sú síce primitívne, ale je tu zaujímavá možnosť dokupovať si lepšie zbrane a brnenia za peniaze za víťazstvá.



### Maze IV

Nenáročné 3D bludisko, kde musíte vyzbierať čo najviac klenotov.



### Blazing Trails

V tejto hre ovládate guľu a musíte s ňou absolvovať každú úroveň s prekážkami tak, aby guľa nespadla a stihli ste sa dostať do cieľa, kým neuplynie čas.



### Which

V tejto hre sa ocitnete v temnom strašidelnom dome a musíte nájsť východ. Hra ponúka aj trojrozmerný režim, ktorý vyžaduje 3D okuliare.



### Bubbilistik

Triafajte farebné guľe tak, aby vytvorili trojice alebo väčšie útvary, za čo získate body.

## Demá na stiahnutie



### Just Cause 2

Ak nemáte radi Steam, už je k dispozícii aj samostatné demo na stiahnutie. Umožní vám hrať v púštnej oblasti.



### Settlers 7 (CZ)

Demo na prichádzajúcich Settlerov vám umožní vyskúšať si ako hru, tak aj uPlay systém Ubisoftu, ktorý je nutný aj pre demo.



### Order of war: Challenge

Demo na samostatnú akčnú expanziu pre stratégiu Order of War. Challenge misie vyskúšajú vaše schopnosti.



# V apríli vychádza

- Grand Theft Auto: Episodes from Liberty City – PC, PS3
- Blur – PC, Xbox360 , PS3
- Splinter Cell Conviction – Xbox360 (PC verzia má meškanie)
- Super Street Fighter IV (Xbox360, PS3)
- Dead To Rights: Retribution (Xbox360, PS3)
- Mount and Blade: Warband (PC)

a ďalšie....

