SECTOR

HERNÝ MAGAZÍN

10/2010

RECENZIE

MEDAL OF HONOR

FALLOUT: NEW VEGAS, FIFA 11, NHL 11, F1 2010, DEAD RISING 2, CASTLEVANIA LORDS OF SHADOW

ČLÁNKY

SILENT HILL 8, TEST DRIVE UNLIMITED 2, NEED FOR SPEED HOT PURSUIT, NÁVRAT DOTA NEXTGEN EXPO 2010

TECH

- KINECT PRE XBOX360
- WINDOWS PHONE 7
- PLAYSTATION PHONE

nextgen EXPO 2010

PRÍĎ SA ZAHRAŤ NA NEXTGEN EXPO 2010
12.-13. NOVEMBER, DOPLER, BRATISLAVA

OBSAH

Vydáva

Sector s.r.o.

Layout

Peter Dragula (Saver)

Šéfredaktor

Pavol Buday (Spacejunker)

Redakcia

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

Užívatelia v čísle

Drury

Články nájdete aj na
www.sector.sk

ÚVODNÍK

Jedného večera sa prihodilo nasledovné. Partia ľudí sedela za stolom a diskutovala na tému výhod telefónov, ktoré mali vo vreckách. Prišlo na tasenie zbraní, generáli vytiahli ich prednosti a došlo na prvú porovnávaciu salvu, no nik neprišiel k zraneniam. Namiesto toho majiteľ najstaršieho, snáď päťročnej Nokie, sa pochválil, že na svojom mobile nikdy nehrá HRY. Ale len do chvíle, keď nerelaxuje pri Zume. Nehráč okamžite spúšťa svoju kratochvíľu a vysvetľuje, ako musel opakovane reštartovať levely, aby ich vôbec prešiel a pochopil systém hry.

Človek si ani neuvedomuje, že patrí do skupiny konzumentov interaktívnej zábavy, pričom sám o sebe tvrdí, že ním nie je. Pevne verím tomu, že keby som nášmu nehráčovi vtisol do rúk Actionloop pre DS, tak by si ani za svet nevedel zvyknúť na to, že guličky nevystreľuje z vozíka ovládaného dvojicou tlačítok, ale pohybom stylusu na dolnom displeji. Jeho by nezaujímal počet levelov ani bohatá ponuka režimov, pretože táto hra je INÁ ako tá, ktorú má roky v mobile.

O pár dní na to mi ďalší nehráč volal s prosbou pri výbere vianočného darčeka pre svoju mladú rodinku. Má to byť herná konzola, hovorí a vysúka zo seba tony otázok o veciach, ktoré si naštudoval na internete, ale zjavne mu termíny ako Motion gaming, Wii Motion Plus, Nunchak, Move nič nehovoria. Bez váhania mu hovorím, pre teba je ideálny Kinect v balení s konzolou Xbox360 za 349 EUR (strana 67).

Druhého hráča nezaujíma výkonový potenciál, knižnica strieľačiek, absencia in-game chatu ani to, prečo zrazu Fable III nemá integrovanú podporu Kinectu či iné zabehnuté značky sa jej stránia. Žena môže cvičiť ráno jogu, deti sa odvezú na gumovom člne a keď prídu známi na návštevu, odpáli sa diskotéka a každý si pred telkou zatancuje v rytme Dance Central. Keď deti vyrastú, konzola im ponúkne aj vyspelejšie zážitky.

Nálepka „Hard core vstup zakázaný“ má výstražnejšiu červenú farbu ako pred rokmi, keď debutovala biela kráľovná Wii. Čierne viacjadrové beštie spomaľujú otáčky pre obývačkovú zábavu, kvôli ktorej sa odrasteným otvára rybička vo vrecku.

Bojíme sa toho, čomu nerozumieme. Casual, minihry, kvízy, karaoke, rytmické hry tu nie sú preto, aby nám ukradli Gran Turismo, Gears of War, Call of Duty, ale aby zabavili manželky, deti, milenky, rodiny. Aj táto generácia raz možno odrastie, ale než k tomu dôjde, bude ich baviť Move aj Kinect.

Ak tomu neveríte, nie je nič jednoduchšie, než vytiahnuť päty z domu a na vlastnej koži zažiť prvú digitálnu párty NextGen Expo (strana 4), ktorú organizujeme v bratislavskom klube Dopler so štartom 12. novembra. Uvidíme sa tam!

Pavol Buday

OBSAH

PREDSTAVENIA A PRIBLÍŽENIA

NextGen Expo 2010....4
Silent Hill 8....6
Test Drive Unlimited 2....28
Need for Speed Hot Pursuit....30
Golden Joystick Awards 2010....31
DOTA sa vracia....60
Diablo III Aréna mód....62
World of Warcraft Cataclysm....63

GALÉRIE

Mafia II Joe's Adventures....26
Duke Nukem Forever....44
Gran Turismo 5....64

UŽÍVATELSKÉ ČLÁNKY

Minecraft....70
Evolúcia Transport Tycoon značky....72

RECENZIE

Medal of Honor....10
Fallout New Vegas....14
Dead Rising 2....18
Castlevania: Lords of Shadow....22
Gothic IV....30
F1 2010....36
FIFA 2010....38
NHL 2010....40
Darksiders....46
Guitar Hero Warriors of Rock....48
Wii Party....50
Metroid Other M....52
Žeriav simulátor....56
Amnesia Dark Descent....60

TECH SECTOR

Windows Phone 7....66
Kinect....67
PSP2....68
Playstation Phone....69

BONUS

Onlinehry....76
Plné hry a demá....76
Videá mesiaca....77

nextGEN EXPO 2010

Digitálno - Lifestylová SHOW
KTORÁ ŤA POSADÍ NA ZADOK.

V dňoch 12. - 13. november v bratislavskom klube Dopler organizuje Sector prvú digitálno-lifestylovú show NextGen Expo.

Budúci víkend sa tak bude niesť v duchu moderných technológií, odborných prednášok predstavujúcich horúce, ale aj obľúbené produkty. Dva dni sú naplnené k prasknutiu turnajmi, súťažami o hodnotné ceny, hosťami, niekoľkými slovenskými premiérami a predovšetkým zábavou. A keďže ide o show a priestory nám to umožňujú, tak tomu bude prispôsobený aj program. NextGen Expo nie je určená výhradne hráčom, ale predovšetkým vyznávačom moderných technológií, hračiek, videohier a všeobecne zábavy.

Program NextGen Expo sme rozdelili medzi oba dni tak, aby sa aj tí, ktorí plánujú prísť v piatok, mohli zapojiť do turnajov, nasať nové informácie a pozrieť sa na novinky, ktoré prichádzajú v týchto dňoch na trh, vrátane motion systémov Kinect od Microsoftu, Move od Sony a 3D zobrazovacích technológií. Program bude súbežne bežať v troch sálach s prestávkami, aby ste si mohli odbehnúť na malý snack do baru a podebatovať s odborníkmi v obore, vývojármi hier, redaktormi, predýchať nádielku na čerstvý vzduch alebo si v kľude prečítať magazíny PC Revue, LEVEL, Fantázia a ďalšie, ktoré sa budú rozdávať zadarmo.

12. - 13. november Bratislava, Dopler

Piatkový program začína pomerne skoro, je určený iba pre základné školy (do 12.00), ktorým bude prednášať Microsoft o bezpečnosti na internete, zdarma distribuovaných produktoch pre Windows a svoj priestor dostane aj náš čestný hosť - Tomáš Bujna, ktorý sa priamo podieľal na vývoji Kinectu. Tomuto motion zariadeniu bude venovaný aj celý blok na hlavnom pódiu, kde bude predvedené ovládanie Xboxu pohybom rúk a hry, medzi ktorými nebudú chýbať JoyRide, Kinectimals a Kinect Adventures. Oživením na hlavnom pódiu budú moderované mini turnaje o vecné ceny. Vyvrcholením piatkového večera bude slávnostné zahájenie NextGen Expo, ktoré sa ponesie v tanečnom duchu Dance Central aj so špeciálnym hosťom.

V sobotu sa môžete tešiť okrem prezentácií Kinectu aj na predstavenie herných zariadení od Logitechu, elektronických kníh pod taktovkou Martinus a lahôdku v podobe live demonštrácie aplikovania technológie Motion Capture v praxi. Večerný blok s odovzdávaním cien víťazom turnajov a vyhlásením tomboly, z ktorej si môžete odniesť konzoly PS3, Xbox, sady Move, tlačiareň Lexmark a kopec hier, bude doplnený Miss Expo. Takže ak plánujete prísť s priateľkou alebo manželkou, môže byť korunovaná. Sobotňajší program uzatvorí približne o 20.00 vystúpenie kapely TANX.

V hlavnej sále s pódiom bude po celý čas k dispozícii technika od Microsoftu, Sony, Storm a Samsung. Celkovo bude pripravených 40 stojanov vrátane priestoru pre vyskúšanie Kinect na vlastnej koži, poho-

dlné sedenie v militarizovanej zóne s Halo Reach, Fable III. Na vyskúšanie tu budú všetky možné aj nemožné hry, ktoré vyšli v týchto dňoch. Na 3DTV Samsung budete môcť pocítiť 3D výbuchy v Call of Duty: Black Ops a aby toho 3D nebolo málo, tak prevetráte v špeciálne upravenom kokpite aj tisícku koní v Gran Turismo 5. Sony nás zásobí aj stojanmi s Move, takže si pripravte päste a rýchle reflexy, bude sa strieľať v The Shoot a bojovať v The Fight.

Aby tých herných stojanov nebolo málo, tak pre fanúšikov ostrej grafiky bude pripravený tucet PC od herne Storm, na ktorých sa odohrajú turnaje vo FIFA 11 a Call of Duty: Black Ops. Na voľné hranie bude k dispozícii Fallout: New Vegas, Mafia II, Gothic 4 a ďalšie.

Susediaca miestnosť bude zaplnená stojanmi, na ktorých pobežia hry od EA a to vrátane tých pre Wii a DS. Sekundovať im bude exkluzívna slovenská premiéra XBLA hry Rush N Attack od tvorcov Silent Hill 8. Celý deň tu budete môcť hrať do odpadnutia a to virtuálne, aj fyzicky s diaľkovo ovládanými modelmi vrtuľníkov, lietadielok a autíčok od Conquestu.

V piatok a sobotu prebehnú turnaje v nasledovných hrách: Call of Duty: Black Ops, Guitar Hero: Warriors of Rock, The Shoot, The Fight, Halo: Reach, Kinect Adventures, Dance Central, Kinect Sports a Gran Turismo 5. Zápis do turnajov bude priamo namieste, treba brať ohľad na zvýšený záujem, čiže sloty do turnaja sa budú deliť systémom, kto skôr príde, ten skôr môže vyhrať hodnotné ceny.

Pre tých, kto si bude chcieť oddýchnuť od hlučných prezentácií a projekcí na veľkých plátnach, bude určená prednášková miestnosť. Pripravili sme spolu 14 odborných prednášok a diskusií. Z piatkového programu určite treba vypichnúť Martina Bacha, viceprezidenta Asociácie herného priemyslu, ktorý sa bude venovať hlavne ochrane pred nevhodným obsahom, ale aj témam či sú videohry skutočne škodlivé. Ondrej Macko z PC Revue vás prevedie svetom moderných technológií a odprezentovaná bude aj nádejná slovenská descentovka Miner Wars. Cauldron sa bude venovať svojej tvorbe loveckých hier. Piatkový program bude uzatvárať prednáška o najlepších a najhorších sci-fi filmoch nášho kolegu zo sesterského webu Kinema.sk.

Sobotu otvorí blok Microsoftu, v ktorom sa dozviete zaujímavé a vtipné tipy a triky pre Windows 7 a Office 2010, z iného súdku bude segment nášho kolegu Petra Konečného z Kinema.sk, ktorý sa postará o dobrú náladu premietaním najlepších reklám (aj herných). Žiadny hráč by si nemal nechať ujsť exkluzívny pohľad do pozadia vývoja Mafie II od producenta Jarka Koláře z 2K Czech. Prednáške sme vyčlenili štedrí priestor na otvorenú diskusiu, tak ho môžete vyspovedať.

Z Brna k nám zavíta aj Vatra Games, ktoré bude predvádzať Rush N Attack a ak ich trochu pomučíme, tak ukáže aj niečo z pripravovaného Silent Hillu 8. Zástupcom hostí z Čiech bude aj Mikoláš Tuček, ktorý predstaví prvú požičovňu hier Frag.cz a v premiére bude ukázaná jej nová podoba. Sobotňajší večer bude patriť Cauldronu a najnovšej hre Dangerous Hunts 2011, live demonštrácia sa nezaobíde bez mimoriadne presných zbraní Top Shot Elite. Vyvrcholením posledného dňa NextGen Expo bude prednáška Tomáša Bujnu z Microsoftu, ktorý bude hovoriť o tom, ako sa pracovalo na Kinecte. A keď už sa bude hovoriť o zákulisných informáciách, tak Sector si pre vás pripravil vtipnú prezentáciu o vývoji a práci pre herný web.

Z neherného segmentu budete môcť prísť do styku s telefónmi Windows Phone 7 a tabletmi od Samsungu, produktami Apple, hernými myškami, klávesnicami. A ak náhodou niečo zmeškáte, z NextGen Expo bude zhotovený video záznam a v priebehu akcie sa budú streamovať priamo na web tie najdôležitejšie udalosti ako zahajovací ceremoniál.

My vieme, čo budeme robiť budúci víkend, viete, ako budete tráviť vy?

NextGen Expo 2010

prvá digitálno-lifestylová show

Miesto konania: Dopler, Bratislava

Cena lístka:
4 EUR (jeden deň),
6 EUR (dvojdňový)

Otváracia doba:
piatok 12:00 – 22:00,
sobota 10:00 – 22:00.

partneri

medialni partneri

XBOX 360 · KINECT for XBOX 360 · PS3 · tuli · LEXMARK · OK! · BRLOH Ten najlepší úlet · EA · SAMSUNG · lit škola · adGuru · PC REVUE · fantázia · PLAYBOY

SILENT HILL 8 sa vynára

Kto sedel v prednáškovej sále počas Game Access, kde dvojica vývojárov z Vatra Games, menovite hlavný programátor Petr Benýsek a hlavný dizajnér Marek Berka, hovorila v takmer dvoch hodinách o Unreal Engine a na tejto technológii postavenom Silent Hille 8 tuhla krv v žilách a kto z nich bol fanúšikom survival série od Konami, tak sa mu zhmotňovala pred očami hmla z mldôb. Vatra Games tvoria prevažne vývojári z Pterodon a Illusion Softworks a jedným z ich už vydaných titulov je Disney Sing It. Presne tak, karaoke! A títo páni nám chystajú v poradí ôsmy Silen Hill. Aký bude?

Samozrejme, že preháňam, Vatra Game tvoria ostrieľaní vývojári, no ako priznávajú so žánrom hororu nemajú vôbec žiadne skúsenosti, k tomuto projektu sa dostali tak povediac náhodou a z vlastnej drzosti, pretože poza chrbát majiteľa Kuju Entertainment si spravili demo na Unreal Engine a s ním hľadali potencionálneho partnera, ktorý by im dal prácu - projekt. A tak sa dostali do výberového konania Konami, v ktorom nakoniec skončili ako druhí. Víťaz sa však rozchádzal v kreatívnej vízii, čo sa Konami nepáčilo a tak voľba padla na Vatra Games, vtedy ešte Chemistry Europe.

Experimentuje Konami naďalej po štyroch dieloch hľadania správnej identity a cesty Silent Hill, keď svoj klenot zveril do rúk nováčikom?

Majú sa fanúšikovia obávať, keď dvorný skladateľ Akira Yamaoka prepožičal svoj talent dvojici Suda-Mikami? Áno, aj nie. Štyridsať členný brnenský tím si je toho vedomí a svoj počet členov kompenzuje kvalitnými spolupracovníkmi ako Brian Gomez (design director), ktorý ako jeden

a z českej hmly

z mála si tyká a má uložené v mobile číslo svojho kamaráta Clivea Barkera.

Osmička

Veľká časť prednášky Vatra Games bola venovaná Unreal Enginu, technickým prekážkam, vízii a problémoch spojených s používanou technológiou, ale aj fanúšikovskou základňou. O Silent Hill 8 toho autori veľa nenahovorili, kto však pozorne počúval, urobil si dobrý obraz o tom, že Vatra Games si domácu úlohu urobili a poznajú univerzum Silent Hill naspamäť ako šlabikár. Už sme to počuli mnohokrát a nevyšlo to, osmička sa vracia ku koreňom, konkrétne k fenomenálnemu druhému dielu.

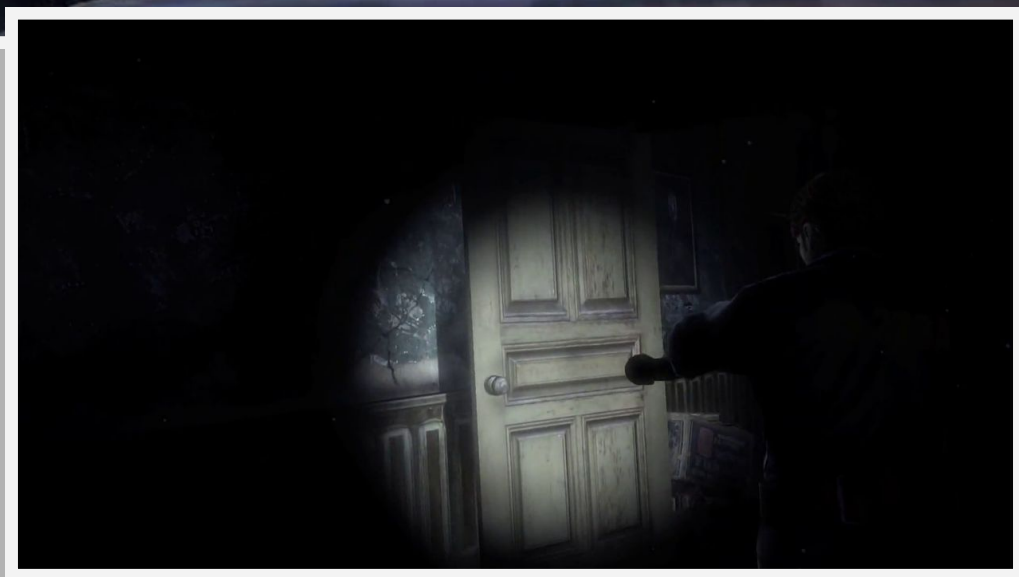
„Posledné tri hry (Room, Homecomnig a Shattered Memories) neboli ideálne prijaté, stupňoval sa v nich odklon od pôvodnej série a nebolo to poznať na predajnosti ani na odozve od ľudí," načal Berka otázku vízie a inšpirácie, ktorá siaha cez knihy, komiksy, hry až po úplne staré filmy a dokonca aj k psychologickým profilom chovania ľudí v stresových situáciách. Inklinácia k prvým dielom a kladenie stiesňujúcej atmosféry na prvé miesto sa zhoduje s názorom Konami, ktoré do vývoja zasahuje mimoriadnym spôsobom.

„Reagujeme tak na náladu v komunite a určitú nesympatizáciu s Kultom, ktorý figuroval v jednotke a trojke," vysvetľujú dôvody, prečo je to práve druhý diel a nie iný, ktorý bol zvolený za vzorový, obratom ale dodáva „V žiadnom prípade sa nejedná o remake ani o náväznosť na ktorúkoľvek z postáv predchodcov."

Priveľa otázok

Hlavným hrdinom Silent Hill 8 (pracovný názov, bude mať zaručene podtitul, ktorý nahradí číselné označenie), je väzeň na úteku Murphy Pendleton. To ostatne môžete vyčítať aj z traileru, je to človek, s neobyčajnými problémami, ktorý sa snaží prežiť, ako dodáva design director Brian Gomez „Ak vezmete postavu, ktorá sa necíti previnilo za niečo, čo urobila v minulosti, tak táto postava nie je hodná Silent Hillu." Nemusí ísť vyslovene o archetyp zloducha, neviete však či niečo v skutočnosti neurobil, neviete, pred čím uniká, čo ho ťaží ani prečo sa ocitol v mestečku zaliateho hmlou.

Gomez na druhý deň vo svojej prednáš-



ke hovoril o previazaní príbehu na lokality, questy, ale aj hádanky, ktoré viac menej súvisia s termínom Profiling. Gomez o scenári Silent Hill 8, ktorý napísal Tom Waltz (je zodpovedný napríklad za komiksy Silent Hill), hovorí ako o niekoľkovrstvovej story. Má sa to drobnými náznakmi, ale aj neprehliadnuteľnými momentami premietať na to, čo vidíte, alebo prežívate, pričom autori veľa nechávajú na hráčovej fantázii, aby vyplnil prázdne miesta ako po príchode do miestnosti, z ktorej viete vyčítať, že sa v nej niečo zlé prihodilo. Skladanie rozbitej mozaiky a hľadanie odpovedí má určitý súvis aj s logickými problémami, ktoré by nemali byť typu „choď tam, nájdi to a použi to tam".

V Silent Hill 8 sa budú vyskytovať side questy.

„Tieto sú zakomponované do príbehu, do herného sveta a ich cieľom je, aby hráč, pokiaľ na tieto príležitosti narazí, nebol tak úplne schopný rozoznať, či sa to týka hlavnej dejovej línie alebo nie," hovorí Berka. „Navyše je to previazané na niečo, čomu hovoríme Profiling, čiže tieto veci sa odomykajú podľa toho, ako hráč hrou prechádza, akým spôsobom reaguje na tieto veci a aké voľby volí." Odmenou môže byť odhalenie tajomstva, pomoc, zvratový predmet, ale aj bonusy.

Zakaždým iný

Pre potreby Profilingu sa autori rozhodli, aj na základe požiadaviek zo strany Konami, vyvinúť také hardvérové zariadenie, ktoré bude detekovať, v akom stave sa nachádza hráč. Prvý prototyp bral do úvahy sledovanie pulzu, čo sa ukázalo

ako krok vedľa. Táto technológia nebola použiteľná, pretože aj minimálna fyzická aktivita, ako dvihnutie pohára vody, sa podpísala drastickejšie pod zvýšenie pulzu ako nervydrásajúca scéna na obrazovke, vysvetľuje Petr Benýsek. Ďalším zariadením bol detektor lži, ktorý sledoval vodivosť kože ovplyvňovanej psychickým stavom. Nakoniec kvôli chybám nebolo použité. Autori nevedeli jednoznačne povedať, či sa hráči boja, alebo nie.

„Chceli sme predkladať hráčovi také momenty, ktorých sa bojí, a upravovať priebeh tak, aby sa stretal s tým, čo ho desí." Od pôvodnej idei s hardvérom sa upustilo, ale aj napriek tomu autori sledujú konanie hráča pozorne. „Zaznamenávame rôzne akcie hráča. Hra sleduje, čo robíte a na základe toho sa mení." A aj z tohto dôvodu „Každý hráč bude prežívať v podstate niečo iného." Nebol by to Silent Hill, keby nemal viacero zakončení, ako sme sa dozvedeli z prednášky Gomeza, minimálne jeden z nich bude humorný.

Silent Hill 8 beží na Unreal Engine 3, ktorého časti museli byť prispôsobené pre potreby hry. Úplne nový je systém zbraní, má hierarchickú štruktúru a dovoľuje ich rozbíjať na jednotlivé časti a tie potom používať ďalej ako zbrane. Napríklad stoličku môžete rozbiť o monštrum, odlomené nohy môžete používať ako zbraň a tie ďalej rozbiť na triesky, vysvetľuje Benýsek. „Improvizované zbrane sú koncipované ako niečo, čo budete musieť zbierať a priamo využívať v prostredí proti tomu, čo vás priamo ohrozuje." Inými slovami, zámerom autorov je vás zatlačiť k múru, kedy nebudete mať inú možnosť, ako niečo uchopiť a brániť sa. V rukách Murphyho však nebudú iba fľaše, laty alebo obligátne trubky, ale aj extrémne silné zbrane. Vraj si ich budeme hýčkať a šetriť na horšie časy.

Z ďalších zmien Unreal Enginu stojí za zmienku vlastný antialiasing nazvaný MLA (Morphological Antialiasing), realistické lúče slnka presvitajúce cez objekty a potom mimoriadne dôležité efekty dažďa a hmly. S počasím môžu autori doslova čarovať a do slnečného dňa privolať poriadnu búrku, ale takisto aj nechať zmiznúť jednu miestnosť a pretvoriť ju na niečo iné. Dynamické zmeny sa budú prispôsobovať prostredíu a daným situáciám podľa potreby a čo je zaujímavé z dizajnérskeho hľadiska, že neprší všade, ale iba tam, kam sa pozeráte. Pred kamerou je niekoľko vrstiev, kam sa šikovne mapujú efekty a postprocesy, čo šetrí výkon enginu. A keď je už reč o kamere, tak Silent Hill 8 bude používať ako voľnú, tak aj fixnú kameru. Bude sledovať presne to, čo chcú autori, čo by vás malo vyviesť z rovnováhy, naplašiť, nastrašiť a pod.

„V tomto Silent Hille hudbu robiť nebude," hovorí Berka na margo odchodu Yamaoki z postu producenta a skladateľa hudby pre celú sériu. „Konami vypísalo rýchlo výberové konanie na nového skladateľa. Za pomerne prísnych podmienok bol vybraný Daniel Licht." Tento pán má skúsenosti s hudbou v starých hororoch (Hellraiser), jeho tvorbu môžete počuť aj v seriáli Dexter, aj v traileri Silent Hill 8, pre ktorý skomponoval hudbu.

Silent Hill 8 sa primárne vyvíja pre PS3 a Xbox360, autori však šikovne dodávajú, že hru môžu kedykoľvek pripraviť aj pre PC. „Či vyjde aj pre túto platformu, je otázka skôr pre vydavateľa. Prístup je momentálny taký, že tieto verzie vychádzajú neskôr alebo vôbec." Hra zatiaľ nemá stanovený dátum vydania.

Pavol Buday

LEGENDA SA VRÁTILA

11 rokov a 15 hier. Taká je aktuálna štatistika série Medal of Honor, ktorej sa začína reštart. Nová doba posúva sériu vpred do aktuálnej doby. Po 14 hrách v druhej svetovej vojne to už jednoducho chcelo zmenu a tá práve nadišla. Aj keď je možno až príliš kontroverzná. Autori totiž novú hru posunuli do aktuálneho konfliktu v Afganistane, na ktorý sú hlavne Američania citliví. Talibanci zabíjajú synov a otcov rodín a zrazu im americká firma umožní zahrať v multiplayerových módoch za Taliban a zabíjať ich virtuálne znova. Nie je to síce nič nové a za teroristov sme už hrali veľakrát, ale téma výrazne rezonuje americkými médiami a dostala sa až do politických kruhov. EA to spravilo jednu veľkú službu a to masívnu reklamu, ale na druhej strane ju to stálo distribúciu hry na vojenských základniach po celom svete.

A to je škoda. Samotná kampaň hry je zameraná práve na hrdinstvo vojakov, ich oddanosť kamarátom a aj ich ťažkú situáciu, keď sa velitelia rozhodnú pre praktické alebo jednoduchšie riešenia namiesto toho, aby zachránili opustených mužov. Vojaci si to možno v službe nezahrajú, tí to majú na živo, ale zato všetci ostatní si môžu vyskúšať, aké to je byť priamo tam. Vyskúšať, aká je vojna v Afganistane a čo tam vojaci prežívajú. Kampaň vyrozpráva príbeh niekoľkých jednotiek zapojených do misií v Afganistane nasledujúcich útok na dvojičky. Žiaľ prepojení s pôvodom konfliktu je v príbehu minimálne, Usama sa ani nespomenie a všetko sa točí skôr okolo likvidovania nepriateľov a prežitia. Navyše osud vojakov navyše leží v rukách človeka vzdialeného tisíce kilometrov.

Na rozdiel od neho budú hráči priamo v teréne, priamo uprostred nepriateľského územia. Vychutnajú si rozsiahlu paletu prostredí a nádherné scenérie, ktoré táto krajina ponúka. Žiaľ nie sú tam na výlete. Taliban striehne za každým rohom, v každej jame a čaká kedy zaútočiť svojimi raketami a AKčkami. Oproti nim je palebná sila koalície rozmanitá, dopĺňa ju séria vozidiel závislých od typu vojakov, ktorých hráči preberú. Čakajú na nich špeciálne jednotky, pechota, piloti helikoptér. Pekná ponuka, ale žiaľ samotná lokalita konfliktu a snaha o reálne vyobrazenie vojny mu bráni stať sa atraktívnejším pre hráčov a dotiahnuť sa tak na popoulárnejší Call of Duty Modern Warfare. Ten je dizajnovaný v hollywoodskom štýle a rozmiestnený na rozmanitých lokalitách po celom svete. Tu hráči nájdu len Afganistan, ktorý má síce rôzne typy prostredí, ale celkovo je to len veľká pustatina.

Snaha o zachytenie reality vojny je pozitívna ale obmedzila možnosti titulu

Autori v hre pracovali s tým, čo Afganistan ponúka,

teda neustále sa striedajú kopce, malé osady, útoky talibancov, ich zatláčanie, obraňovanie, bombardovanie, prenasle-

Akcia/ Danger Close / PC, Xbox360, PS3

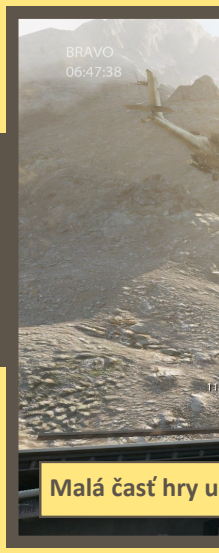
MEDAL OF HONOR

dovanie v jaskyniach. Všetko sa nesie v štýle pôvodných Medal of Honor, alebo nových Call of Duty hier, čiže masívny skript. Väčšinou je len jedna cesta vpred doprevádzaná neustálym respawnovaním nepriateľov. Napriek skriptom hra ponúka niektoré zaujímavé misie ako napríklad útok helikoptérou, ktorý vznesie hráčov nad bojové pole a ponúkne pohľad na konflikt zhora. Žiaľ v helikoptére sa ovládajú len zbrane a hráči si nezalietajú. Podobnú krátku vsuvku majú aj štvorkolky a malé ozbrojené výlety na vozidlách. Tieto sekvencie sú však až príliš rýchle a krátke a nedokážu sa vyrovnať predchádzajúcim Medal of Honor hrám.

Čo sa však výrazne vylepšilo, sú zbrane a ich bohatá ponuka, ktorá siaha od rôznych samopalov, cez guľomety, raketomety, sniperky, až po niekoľko typov navádzaných striel, s ktorými sa skutočne hráči vyhrajú a vypália s nimi krtkov z dier. Všetko je však previazané na skripty, niekedy je komplikovanejšie hľadať miesto, z ktorého sa dá bombarovať, alebo dokonca hľadať miesto, na ktorom hra pokračuje ďalej. Podobne každá ďalšia časť levelu sa odomyká s tým, že spojeneckí vojaci vykopnú dvere, alebo vytiahnu postavu na skalu, na ktorú sa inak nedá dostať.

Pôvodne sme si mysleli, že toto všetko majú už vojnové hry za sebou, ale zjavne

Graficky je hra miestami priam úchvatná, miestami naopak



Malá časť hry u

Medal of Honor ešte nie je tak ďaleko. Navyše mu nemôžeme pripísať ani žiadnu orignálnu myšlienku, všetko sme už predtým niekde videli, len tu je to zapracované do prostredia Afganistanu. Možno jediné nezvyčajnejšia vec je, že si hráč môže neustále pýtať náboje od každého vojaka. Samozrejme, ten ich bez problémov dá, čo spolu s automatickou regeneráciou zdravia robí hru výrazne jednoduchou. Nemusíte meniť zbrane, nemusíte sa stresovať so zdravím. Napriek možnosti zapnutia vyššej obtiažnosti v tejto oblasti realitu jednoducho autori nedoriešili.

Možno je teda dobre, že kampaň trvá len 5 hodín, teda skončí skôr, ako začne nudiť alebo príliš otravovať. Miestami je pekná a intenzívna, ale celkovo vďaka minimálnemu príbehu a otvorenému koncu na ňu hráči rýchlo zabudnú. Príbeh má síce svoje odkazy, ale ide "bežnú epizódku" zo života vojakov, žiadna záchrana mesta, sveta, zabitie nebezpečného teroristu ani ukončenie vojny sa nekoná. Chýba tomu výraznejší cieľ, aj ukončenie. A nie je to jediné, čo chýba, kampani chýba aj kooperácia a nenájdete tu ani arkádové misie, ktoré konkurencia ponúka už pár rokov. Našťastie je tu multiplayer, ktorý titul zachraňuje od úplného prepadu do zabudnutia.

Podobne ako pri COD sérii je výraznejšou časťou titulu multiplayer.

EA tu povolala najskúsenejších, ktorých v tomto obore má a to DICE - tvorcov Battlefieldu a to aj za cenu toho, že multiplayer používa iný engine ako singleplayer hra. Teraz môžeme zhodnotiť, že napriek rozpačitej prvej bete, je finálny produkt priam dokonalý. Napriek použitiu Frostbite enginu je odlišný od voľných bojísk v Battlefielde a k tomu má svoju hĺbku. Nemá vozidlá, nemá masívnu deštrukciu, ale oproti tomu má intenzívnu akciu v úzkych kaňonoch a uličkách základní. Autori v úzkych priestoroch proti sebe postavili koalíciu a taliban opfor jednotky.

Každá strana má tri classy - vojaka, snipera a špeciálnu jednotku. Classy budete postupne so skúsenosťami za každého vojaka vylepšovať a získavať pre neho lepšie zbrane. Napríklad sniper začína len s jednoduchou zameriavacou puškou, ale postupne so skúsenosťami sa mu odomkne skutočná sniperka, zväčšia zásobníky, zdokonalí mierenie. Získavať môžete aj postupne stále silnejúce vzdušné útoky

možní strieľať z helikoptéry, žiaľ ovládať ju nemôžete

a bombardovania. Cesta k vylepšovaniu je ťažká a dlhá, hlavne ak sa v zápasoch stretnete so skúsenými protivníkmi, ktorí majú v zbraniach a aj samotných skúsenostiach navrch.

Hrá sa v štyroch módoch a to Sector Control, ktorý je v štýle Battlefieldu a bránite kontrolné body, Combat Mission je masívna bojová misia s piatimi-šiestimi následnými cieľmi, jedna strana ciele bráni a sťahuje sa späť, druhá na ne útočí. Stačí nepriateľov zastaviť pri jednom bode a hra končí. V Objective Raid koalícia bráni dva body, ktoré sa nepriatelia snažia sabotovať a nakoniec je tu oddychový Team Assault, čistý boj o prežitie dvoch tímov, ktorý sa ľahko zvrhne na vzájomné bombardovanie. Hrať môže 24 hráčov, ktorí bojiská hravo zaplnia a nikdy nebudete musieť nepriateľov dlho hľadať.

Napriek inému enginu sa DICE dokonale napojilo na štýl kampane, a aj keď niektoré detaily ovládania sú iné, výraznejší rozdiel sa nedá všimnúť, aj ťažko sa porovnáva, ktorá časť titulu sa ovláda lepšie. Obe vás zavedú do prostredia, ktoré iné tituly prešli len letmo, alebo tam nikdy neboli. Určite však multiplayer ponúka viac zábavy a hlavne na dlhšiu dobu ako kampaň. Teraz je len otázne, či EA dokáže ubrať multiplayerových hráčov Call of duty, alebo siahne len do radov svojho vlastného Battelfieldu. Dôležitá bude ale ďalšia podpora a hlavne ďalšie mapy, ktoré by ho rozšírili.

Graficky Medal of Honor ponúka prekvapivú kvalitu a ako na Unreal engine 3 v kampani, tak aj na Frostbite engine 1.5 v multiplayeri. Oba dokonale zachytávajú slnkom zaliate pusté prostredia, v ktorých sa autori pohrali s detailami budov, dokonalé sú detaily hlavných postáv a to všetko s nízkymi nárokmi na výkon. Na konzolách hra ponúka 720p a takmer stabilných 30 fps, na PC nebude problém zapnúť 60 fps s dokonalejšími detailami, kedy scenérie skutočne vyniknú. Ale sú tu aj tienisté stránky a to doslova, totiž nočné a temnejšie misie autori mierne nezvládli, nasvietenia sú slabé, noc pôsobí vyblednuto a najhoršie, že jednou temnejšou misiou začína aj samotná kampaň. Uberá to z dojmu a má to kilometre ďaleko od strhujúcich začiatkov Call of Duty, alebo aj vylodení v Normandii v Medal of Honor sérii. O konci ani nehovoriac, ale treba uznať, že prestrihové scény sú zvládnuté na úrovni a vťahujú hráčov hlbšie do osudov jednotlivých vojakov.

Zvuková stránka slabšie detaily v grafike vynahradzuje a ukazuje ako by mala byť počuteľná každá vojnová hra. Jedinečné zvuky zbraní, prestreliek, prostredia. Do toho hudba nesúca sa v štýle aktuálnej akcie, ktorá niekomu sadne, niekomu môže mierne vadiť. Určite však jedna z najkvalitnejších častí Medal of Honor.

EA s tímom Danger Close spravila decentný, ale mierne nedokonalý reštart Medal of Honor série, ktorý sa oplatí vyskúšať. Veľa vecí je nedotiahnutých, nedokonalých a vidieť, že za roky absencie MOH značky stratili autori skúsenosti, respektíve sa zasekli v minulosti. Konkurencia v podobe Call of Duty je jednoducho ďalej a aj keď si MOH razí vlastný realistickejší štýl, ktorým sa hra snaží odlišovať, chýbajú niektoré kľúčové prvky, ktoré by tento titul v roku 2010 mal mať a to hlavne kooperáciu a doplnkové arkádové misie.

Peter Dragula

HODNOTENIE

+ neobohrané prostredia a atmosféra Afganistanu
+ misie na vozidlách
+ grafika denných misií
+ rýchly a decentný multiplayer
- krátka kampaň s nevýrazným príbehom
- grafika nočných misií
- jednotvárnosť prostredí
- chýba coop

7.5

FALLOUT NEW VEGAS

RPG / Obsidian / Xbox360, PS3, PC

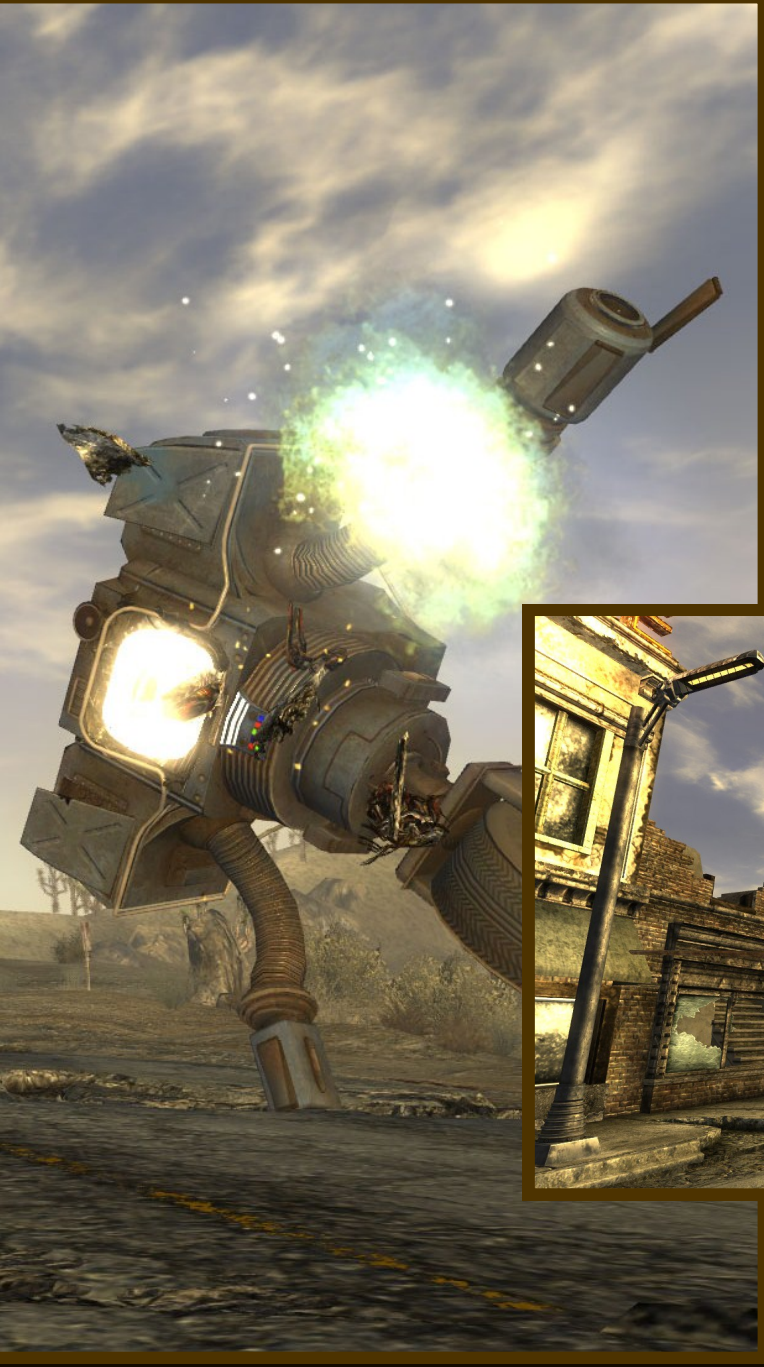
Niektorí jasali, iní boli rozčarovaní. Nikto však nezostal chladný. Nie každý privítal Fallout 3 s ováciami, ale väčšina hráčov prišla preinačenému pokračovaniu kultovej RPG na chuť. Zachutí aj new Fallout v New Vegas?

Zachutí, aj keď už nerozčerí hladinu RPG tak búrlivo ako trojka. Prečo je to tak, v čom je najnovší prírastok v postapokalyptickej RPG iný, v čom lepší, v čom horší? Na všetky tieto otázky by sa v podstate dalo odpovedať stručne – v ničom. A práve to je negatívom, hoci mnoho hráčov bude paradoxne práve preto spokojných. Ide skrátka o to, že od novej plnohodnotnej hry sa prirodzene očakáva určitý pokrok v porovnaní s jej predchodcom. Fallout 3 a New Vegas by ste však od seba na prvý pohľad nerozoznali, a ani na druhý. Veľa nového tu totiž skutočne nenájdete a aj keď sa hráčom dostáva do rúk solídny celok, skôr by sa dalo hovoriť o masívnej expanzii, ako o plnohodnotnom pokračovaní. A tomu by mala zodpovedať aj cena.

Zápletka tentokrát nie je taká pompézna ako v predošlých Falloutoch.

Do hry nevstupujete v úlohe mecenáša, ktorý má zachrániť kolóniu, či dokonca celý svet. Váš prvotný cieľ je oveľa prostejší a motivácia stará, ako ľudstvo samo - pomsta. Všetko sa začína vašou smrťou. Ale neobávajte sa, nebudete po svete blúdiť ako duch ani sa z vás nestane univerzálny vojak ako v istom akčnom filme. Hoci ste už zavoňali fialky odspodu a medzi rebrami uviazla guľka, váš život predsa len nevyhasol. Stále pulzujúci tep si našťastie všimol svojský robot Viktor a domorodci z postapokalyptickej dedinky vás dali do poriadku. A tušíte dobre, pôjdete hľadať osobu, ktorá vás chcela poslať na večnosť a k tomu čip, ktorý ste mali doručiť v úlohe poslíčka. Neprezradím

Hra ponúkne no



strov. Väčšinu hry však strávite mimo tohto rajského mesta, ktoré si žije vlastným životom a od ruín starého sveta ho delí neschodný múr a robotické hliadky. Takže očakávajte klasické putovanie po nehostinnej krajine, kde navštívite malé schátrané mestečká, továrne, či jaskyne. Spoznáte aj rozmanité osudy ďalších vaultov, napríklad sa ocitnete v „dvadsaťdvojke", kde nevydarený experiment spôsobil rozmach bujnej a bohužiaľ smrtonosnej vegetácie. Okrem pomoci domorodcom a hľadania indícií si budete budovať reputáciu u viacerých klanov a spoločenstiev. Niektoré sú horšie, iné lepšie, každé sa snaží o určitú formu dominancie. Líšia sa prioritami, ale aj vzhľadom. Po stopách starovekého Ríma kráča Cézarova légia, iná sekta je poznačená vplyvom Džingischána, o vojenskú disciplínu sa snažia jednotky NCR a Bratstvo ocele sa ukrýva spolu s najmodernejšími vynálezmi. A nájdete aj ďalších a neraz sa stanete aj svedkami ich vzájomných konfliktov.

Hlavný príbeh sám o sebe veľa času nezaberie, ale vyžaduje aspoň do istej miery plniť vedľajšie úlohy, takže herný čas sa môže natiahnuť aj na viac ako dve desiatky hodín. Úloh je habadej a sú rozmanité, ako sme zvyknutí vo Falloutoch. Niektoré z nich sú priam unikátne a stereotyp pri ich plnení nehrozí. Pátranie po zlodejovi vo vojenskom sklade, vyháňanie „duchov" z raketovej továrne, či vylákanie podozrivého pred hlaveň pomstychtivého snajpera, to je len zlomok toho, na čo sa môžete tešiť. Medzi nepriateľmi sú vám, aké bude finále, ale je možných hneď niekoľko rôznych zakončení.

Hľadanie darebáka v károvanom saku vám zaberie väčšinu času a ako inak, zavedie vás do New Vegas, raja hazardu, blikajúcich neónov, prostitútok a gang-

vé územie, niekoľko noviniek a Fallout 3 herný štýl

Grafika ostáva na úrovni Fallout 3.

Váš plechový záchranca. Zachránil vám život, ale má niečo zalubom.

Vitajte v Las Vegas budúcnosti

starí známi, ale aj nováčikovia, mutanti, ghoulovia, párači, roboty, zmutované zvieratá a na scénu sa vrátili geckovia.

Váš hrdina sa rozvíja, bojuje a hrabe v inventári klasickým F3 spôsobom. Čiže mu stanovíte atribúty a za skúsenosti pri každej novej úrovni prihadzujete body do početných aktivít. Vďaka tomu je výrečnejší, lepšie manipuluje s určitými zbraňami, ľahšie sa nabúrava do počítačov, či otvára zámky. Samozrejme pribúdajú aj obľúbené perky s vybranými bonusmi. Inventár, mapy so značkami lokalít, štatistiky a všetko potrebné má opäť na starosti Pip-boy. Oproti Fallout 3 skutočne žiadna šokujúca zmena. Boj taktiež nedoznal zásadné úpravy a využijete klasický real-time akčný režim, aj taktický V.A.T.S. s obľúbeným zameriavaním častí tela. Poteší možnosť upiecť si s použitím byliniek a mäsa niečo na ohni. Alebo samostatne vyrobiť z bordelu muníciu, pokročilé predmety a dokonca stimpak. Na to je ale treba aj ohnisko alebo pracovný stôl. Praktické, ale v RPG hrách už neprekvapivé, podobne ako úložné schránky na veci.

Za zmienku stojí voliteľný hardcore mód.

Bez ohľadu na zvolenú základnú obtiažnosť hry vám sťaží postup a pridá trochu realistickosti. Čo znamená, že musíte aspoň priebežne jesť, piť a spať, aby ste neboli dehydrovaní a vyčerpaní, inak sa znížia vaše výkony a atribúty. Navyše zranené končatiny dáte do poriadku iba pomocou doktorského kufríka alebo návštevou u lekára. Stimpak to nespraví. Spestrením postupu je hranie s domorodcami s nazbieranými kartami a neskôr kasínové minihry so žetónmi ako Black Jack a ruleta. Popri tom sa upravilo menu pri komunikácii so spoločníkmi, ktoré je teraz vo forme kruhu s voľbami. Pribudli nejaké zbrane a možnosti ich vylepšenia, nové perky, predmety, útoky pri kontaktnom boji. Pekné, ale po dohraní Fallout 3 so všetkými, niekedy až bizarnými expanziami, prípadne s módmi od komunity, vás New Vegas skrátka nedokáže ohromiť. A nikde som nenatrafil na pojazdné auto, alebo aspoň bicykel

Vivat New Vegas, raj kasín, hazardu a prostitúcie!

Geckovia sa vrátili. V.A.T.S. tiež.

Voľne poletujúca Cézarova légia. Jedna z frakcii v hre.

Prostredie hry je rozsiahle, žiaľ stále chýbajú vozidlá.

a to ani vo Vegas, čiže v tomto smere sa tvorcovia veľmi nepochlapili.

Grafika a užívateľské rozhranie opäť bezuzdne kopírujú Fallout 3. Ale engine je stále slušný a dizajn nových lokalít menej frustrujúci, čiže žiadne stereotypné blúdenie schátraným metrom. Zasekávajúce sa postavy neraz sčasti zaborené v teréne, to už ale pekne nevyzerá a v podstate je to jediný vážny kaz hry, keď neberieme do úvahy (kvalitnú) recykláciu Fallout 3.

Atmosféru postapokalyptického New Vegas som si naplno vychutnal. Nezažil som však žiadny wow moment, ako sa mi stávalo pri objavovaní čara Fallout 3.

Skrátka všetko staré, známe, trochu prifarbené, skutočne zábavné, ale už nie pôvodné. V podstate rovnaký sloh som už raz čítal a preto mi nemajte za zlé, že ho tentoraz nemôžem oznámkovať jednotkou s hviezdičkou. Pre vás však z toho vyplýva nasledovné, ak sa vám páčil Fallout 3, bude vám chutiť aj New Vegas. Ak vám trojka nesadla, neprehltnete ani túto hru. Pretože, povedané rečou básnika: "Nič nové na svete, dáme si repete. Fallout 3 je tu zas, na ceste do Vegas."

Branislav Kohút

HODNOTENIE

+ realistický hardcore režim
+ kasínové minihry
+ pestrý sortiment úloh s rôznorodou náplňou
+ niekoľko možných zakončení
- recyklovaný Fallout 3 bez výrazných noviniek
- zasekávanie postáv v teréne

8.5

DEAD RISING 2

Pre dcéru všetko!

Je to už niekoľko rokov, čo sa v obchodnom dome Parkview Mall v mestečku Wiliamette rozpútala prvá zombie infekcia. Reportér Frank West nám z tohto pekla ponúkol reportáž, dostal sa do samotného stredu, dokumentoval ho a strávil v ňom štyri dni, kým sa mu nepodarilo uniknúť. Nákaza sa rozmohla, ale Frank pomohol na svetlo sveta lieku proti vírusu, žiaľ liek sa stratil a svet sa ponoril do zombie doby.

Teraz po rokoch nám Capcom v pokračovaní ukazuje zmenený svet, v ktorom sa zombíci stali súčasťou života a svetu vládne vakcína Zombrex. Nie je to však liek proti nákaze, dokáže len zadržať infekciu na 24 hodín a teda infikovaní, ktorí sa nechcú premeniť na zombíkov, si ho musia neustále dávkovať. Ceny sú závratné a stále rastú. Práve preto Chuck Green prichádza do mesta hazardu Fortune City. Potrebuje získať Zombrex pre svoju infikovanú dcéru.

Dcéra sa tým stáva stredobodom Dead Rising 2 a oproti jednotke pridáva do hry nový emotívny element, ktorý však vôbec nevylučuje masívnu krvavú kúpeľ z pozostatkov zombíkov na námestiach a v kasínách Fortune City. Tentoraz je oproti obchodnému domu v jednotke prostredie rozsiahlejšie, rovnako sa rozšírila ponuka zbraní a aj možnosti postavy. Odpadla síce možnosť fotografovania, keďže postava nie je fotograf, ale zato je motorkový pretekár a teda vozidlá sú jedným z výraznejšie používaných náčiním na eliminovanie zombíkov.

Samotné poslanie však ostáva rovnaké a to čakať 72 hodín na príchod armády a zatiaľ plniť rozmanité misie, zachraňovať ľudí, zháňať Zombrex pre dcéru a hlavne očistiť svoje meno. Podľa televíznej reportáže ste to totiž vy, kto je zodpovedný za rozšírenie zombíkov vo Fortune City. Niekto vás do toho namočil a vy musíte zistiť, kto to bol a očistiť svoje meno skôr ako príde armáda a zabije vás. Čas beží.

Po vypnuknutí epidémie nachádzate s Chuckom bezpečnostný úkryt, hlavný

Výraznú časť hry tvoria prevleky a zbrane a samozrejme tisíce zombíkov

Akčná Adventúra / Capcom / PC, Xbox360, PS3

stan preživších, kde uložíte dcéru, aby ste sa mohli vydávať na celodenné výpravy za Zombrexom. Vždy o siedmej ráno sa musíte vrátiť a vpichnúť ho dcére. Medzitým budete dostávať z riadiaceho strediska informácie o nových úlohách, pokračujete v príbehových misiách a hlavne rozširujete svoj arzenál v boji proti zombíkom. Povedzme si to rovno, zabíjanie zombíkov tvorí 95 % hry. Jednoducho je to vaše poslanie a miestami aj váš trest, keďže za misiami musíte neustále prechádzať krížom cez zombíkmi zaplnené námestia, chodby, obchody, a napríklad aj v metre.

Na ich zabíjanie môžete použiť čo máte po ruke od smetných košov, cez baseballovú pálku, kosačky, až po strelné zbrane. Ale najzaujímavejšou je teraz novinka a to spájanie zbraní. Môžete napríklad spojiť klince a baseballovú pálku, môžete spojiť vedro a vŕtačku, striekaciu pištoľ z benzínom a množstvo ďalších vecí. Tu je ale malé obmedzenie, na všetko čo môžete spojiť, musíte mať návod, tieto návody získavate rozmanito buď za bodové bonusy, od rôznych postáv, alebo ich nájdete napríklad na plagátoch (zahľadíte sa na plagát na stene so zbraňou a zistíte, ako ju spraviť). Ak nájdete dve veci na spojenie, treba s nimi zájsť do jednej z dielní v meste, kde vytvoríte svoju superzbraň.

Zároveň má každá zbraň svoje opotrebovanie, teda žiadna vám nevydrží navždy, čo je trochu škoda hlavne pri tak užitočných veciach ako je baseballová pálka. Tá je totiž pri hordách zombíkov užitočnejšia ako pištoľ alebo útočná puška, tým rýchlo dôjdu náboje a každý náboj zasiahne len jedného zombíka, zatiaľ čo pálka ich dokáže zrušiť niekoľko naraz. Úderné zbrane prevyšujú len super zbrane ako raketomet s ohňostrojovými nábojmi, alebo elektrická tesla guľa, ktorá zlikviduje aj desiatky zombíkov naraz. Ale aj tým dôjde energia alebo sa rozbijú a nakoniec a v tej chvíli na vás niektorí zo zombíkov skočí. Môžete sa snažiť pomedzi nich prechádzať, odtláčať ich alebo sa cez nich prebiť, ale čakajte desiatky uhryznutí, pred ktorými sa neubránite.

Mapa je rozsiahla a má niekoľko úrovní

Novinkou je aj kombinovanie dvoch zbraní

Otec a dcéra, smrteľná kombinácia.

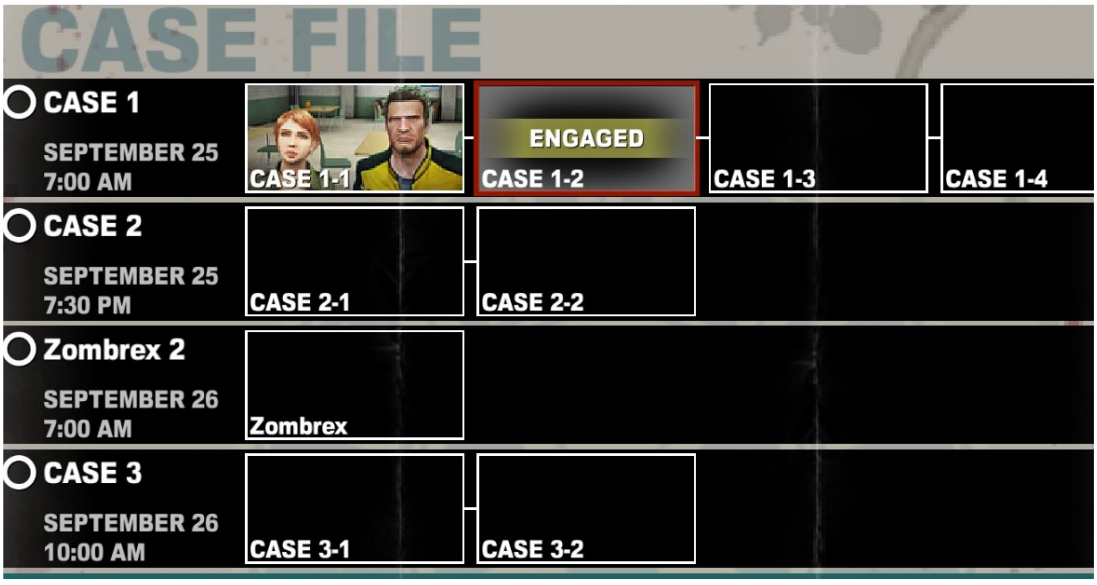
Každé uhryznutie vám berie energiu a tú si následne musíte dopĺňať rozmanitými potravinami, nápojmi a všetkým čo nájdete na jedenie. Postupne s vašimi skúsenosťami sa vám rozširuje maximum energie a aj maximum inventára, takže si môžete mimo zbraní pozbierať aj niekoľko nápojov do zásoby. V zásade to ale s nápojmi nepreháňajte, postave príde zle, bude zvracať a to práve v najnepríhodnejších chvíľach.

Misie v hre sa rozdeľujú na príbehové a vedľajšie. Príbehové sú povinné a posúvajú vás vpred, zatiaľ čo vedľajšie sú zamerané hlavne na získavanie bonusov a priateľov. Napríklad vo vedľajších zachránite postavy, ktoré vám následne budú pomáhať, odnesiete ich do bezpečia a získate skúsenostné body, alebo ak sú agresívne, pokúsite sa ich zlikvidovať. Väčšinou sú to humorné a bizarné situácie, v ktorých nájdete dané postavy. Žiaľ je veľmi ťažké stihnúť splniť všetky misie, keďže čas sa nezastaví a misií je veľa na rôznych miestach mesta. Niekedy vyprší časový limit skôr ako prídete na misiu, niekedy misiu budete musieť oželieť, aby ste stihli príbehovú misiu.

Samotné príbehové misie majú rozmanitejšie náplne a nebojujete v nich len proti zombíkom, ale objavujú sa aj ľudskí nepriatelia a hlavne bossovia, na ktorých sa bude treba veľmi dobre vyzbrojiť a predzásobiť jedlom. Autori totiž bossov výrazne predimenzovali a často im jeden zásah zoberie menej ako percento zo zdravia, skutočne sa s niektorými potrápite. Umierania nebudú zriedkavé a často budete vďaka nim opakovať veľké časti misií. Systém ukladania hry je totiž podobne zle riešený ako v jednotke a tentoraz si hru uložíte len na toaletách. Ak zabudnete a zomriete, vraciate sa späť až k poslednému automatickému uloženiu pri konci poslednej príbehovej misie. Vzhľadom na časový element v hre to môže to byť aj niekoľko herných hodín vzdialených od bodu, v ktorom ste zomreli. Budete musieť čakať a znovu sa prebíjať niekoľkými časťami misie.

Dead Rising 2 postupne naberá na tempe, zvyšuje sa nebezpečenstvo od zombíkov, ako aj ďalších postáv v hre, keďže zombíci sú vždy len nástrojom v rukách šialených ľudí, bolo to tak minule a je tomu tak aj teraz. Rovnako ako minule aj teraz má hra dva konce, jeden štandardný, ale ak všetko spravíte dobre, dostanete do rozšírenej hry nové úlohy a nové ukončenie. Napriek rôznym frustrujúcim elementom sa príbeh oplatí dohrať, objavíte nový zombie svet Capcomu, ktorý vyzerá podobne prepracovane ako Resident Evil. Firma je už v tomto svete doma a vie, čo všetko zombíci dokážu (dúfajme, že si do ďalšej hry preveria, čo všetko znesú hráči).

Mimo singleplayer hry Dead Rising 2 ponúka jednoduchú a intuitívnu možnosť kooperácie a to zavolanie si priateľa na



Hra sa delí na kapitoly závisiace od času. Či ich stihnete je na vás.

pomoc. Ten sa k vám pripojí a pomôže vám či už so zombíkmi, alebo s bossmi. Môže tak nahradiť vašich AI parťákov, ktorých si počas hry zbierate. Na rozdiel od nich, vám môže skutočný hráč pomôcť výrazne viac. Dokonca vám môže priniesť jedlo a znovu vás oživiť, ak v boji padnete.

Kooperáciu dopĺňa multiplayer, ktorý je v arénovom štýle, konkrétne zasadený do zábavného zombie turnaja Terror is Reality. Zombíci sa tu likvidujú pre potešenie divákov. Turnaj ponúka sériu súťažných minihier, v ktorých sa jednotlivým hráčom spočítava skóre za úlohy, aby nakoniec vyšiel jeden víťaz. Napríklad budete mať kombajny na pokosenie zombíkov a vyťaženie ich krvi, alebo sniper turnaj v ostreľovaní zombíkov. Je to skôr zábavný prídavok ako seriózny multiplayer, ale na chvíľu zabaví a hlavne vám pridá bonusy do single kampane.

Vaša postava sa vylepšuje v každom móde a bonusy, upgrady, peniaze jej ostávajú napríklad aj pri reštarte príbehovej kampane, čo dáva veľmi peknú možnosť vytrénovať postavu na maximum, objaviť všetky kombo karty na špeciálne zbrane, zachrániť alebo kontaktovať všetky postavy (je ich cez 100) a veľa ďalšieho. Určite to nie je hra na 5 hodín ani 10 hodín, ale dá sa v nej zmysluplne stráviť aj 15 alebo 20 hodín.

Po grafickej stránke je Dead Rising 2 oproti jednotke výrazne vylepšený a aj keď celkovo neoslňuje, ponúka pôsobivé

zobrazenie mesta prevalcovaného zombíkmi. Od dokonalosti má ďaleko, ale stretávajú sa tu kvalitne spracované postavy v prestrihových scénach, masívne záplavy rozmanitých zombíkov a rozsiahle prostredia pridávajúce na pocite masívnosti hry. Všetko sa to spája v takmer plynulých 60 fps na PC (konzoly 30 fps), čo hru robí dynamickou a na počty zombíkov prekvapivo dobre optimalizovanou.

Podobne ako v hrateľnosti sú v grafike sú nedotiahnuté stránky a to napríklad nahrávanie takmer po každej miestnosti a dokonca aj pred a po každej prestrihovej animácii. Nedá sa povedať, že by boli dlhé (aspoň na PC), ale minimálne sú otravné a taký prestrih v akčnej scéne uprostred dokáže pokaziť dojem. Autori z BlueCastle sú síce po prvýkrát v tomto žánri, ale mohli si od niekoho nechať poradiť ohľadom priebežného streamovania. Ďalšia drobnosť, ktorú určite zbadáte, sú predpripravené animácie postavy, ktoré nemôžete zastaviť, napríklad pri zaháňaní sa s niektorými zbraňami ako napríklad motorovou pílou sa potrebuje postava neustále zaháňať a točiť bez toho, aby ste ju mohli prerušiť a zamerať sa na iný cieľ alebo utiecť preč. Vynahradzuje to však pohľad na rozštvrtených zombíkov a striekajúca krv všade naokolo a to aj na vás, kde vám ľahko zašpiní vaše ženské šaty, do ktorých ste sa prezliekli v jednom z obchodov.

Dead Rising 2 je zábavná akčná adventúra plná krvi, zábavy a hlavne zombíkov. Žiaľ neustále behanie krížom cez mestečko plného nemŕtvych môže byť únavné a frustrujúce. Na druhej strane okoreňuje to príbeh, rozmanité zbrane, šťavu tomu dodáva kooperácia a zabavíte sa aj pri párty multiplayeri. Nedá sa povedať, že by titul mal výraznejšie chyby, je to skôr veľa drobností v hrateľnosti, ktoré ho sťahujú dole. Napríklad, prečo nedať vozidlá ku každým dverám?

Peter Dragula

Ako malé osvieženie titul ponúka aj plagáty.

HODNOTENIE

+ pútavý príbeh otvára nový svet zombíkov
+ kombinácie zbraní a likvidovanie zombíkov
+ časový element robí hru inou ako ostatné
+ vylepšenia po každej stránke oproti prvej hre
- neustále prebíjanie sa zombíkmi môže byť časom stereotypné
časté loadingy
- zlý systém save pointov

8.0

CASTLEVANIA: LORDS OF SHA

Akcia / Konami / Xbox360, PS3

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

Pohľad z boku je nahradený third person pohľadom so statickou kamerou, na ktorý sme zvyknutí napríklad z God of War a hlavná Gabrielova zbraň sa tiež až nápadne ponáša na tú Kratovu, no čo je hlavné, že je tu zakomponovaný ešte ďalší ťahák z inej kultovky pre PS2 (otvárajte ústa a pripravte sa). Poďme ale pekne poporiadku.

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

Zápletka je na pováženie a ani počas hry sa to veľmi nezlepší, aj keď samozrejme príde na nečakané dejové zvraty. Priznajme si ale, že väčšinou ani nečakáme od podobného žánru zázraky a ich príbeh sa dá prirovnať k počúvaniu porna v rádiu. Zážitok z príbehu je tam takmer rovnaký. Keď sa mi takmer po štyroch hodinách hrania prvej kapitoly otvorila prvý krát svetová mapa s ďalšími jedenástimi kapitolami, zostal som pozerať s vyvalenými očami ako východniarsky roľník na nový žatevný stroj z USA. Tam, kde už dnes

ADOW

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

Ako ale udržať hráča počas celej tejto doby v hre aby sa nezačal nudiť? Autori použili všetkých možných prostriedkov. Upgradovanie zbraní, mágie, level zajn, logické hádanky, zmeny tempa hry, rozmanitých nepriateľov a epické boss súboje. Hlavnou a takmer jedinou zbraňou je bojový kríž s vystreľovacou reťazou a áno, až nápadne sa podobá na Danteho pekelnú kosu a Kratove prikované meče. Lenže rod Belmontovcov vlastní túto zbraň už od roku 1986 a tak je otázne, kto tu koho vykradol. Pomocou dvoch tlačidiel sa vykonáva radiálny alebo mierený útok a ich kombináciou sa linkujú kombá, z ktorých variácií by aj božský mäsiar uronil slzu. Avšak aj takáto mocná zbraň nemusí stíhať pri sústavných vlnách nepriateľov odviesť všetku prácu. Preto si Gabriel volá na pomoc malé čarovné víly, ktoré dokážu cieľ rozptýliť, resp. ochromiť a už ich jednoducho zostáva doraziť presne mierenou dýkou. Proti nemŕtvym rôzneho druhu výborne funguje svätená voda a ultimátnym zabijakom vampírov je magický kryštál, ktorý uvoľní beštiu tak silnú, že zmetie všetkých naokolo, čo evokuje summoning z niektorého Final Fantasy (čiže pekná no po niekoľkých razoch otravná animačka).

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

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

ČAS DÉMONOV SA

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

Druhýkrát zatajíte dych a pocit malosti pocítite (niekto si možno aj cvrknete textilu) pri súbojoch s Titánmi. Majitelia Shadow of the Colossus už asi vedia, ktorá bije. Súboje s nimi sú totiž tak isto epické ako v tejto PS2 modle a prebiehajú s tým istým scenárom. Na Titána sa treba najprv dostať, na čo najlepšie poslúži bojový kríž ako harpúna a rozbiť im na tele rôzne umiestnené energetické kryštály. Titáni sa vzpierajú, snažia sa vás striasť, bijú sa rukami ako keby chceli vyhnať blchu z kožucha, no vy ste vždy o krok napred. Nemotorné a pomalé kolosy tak klesajú do prachu.

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

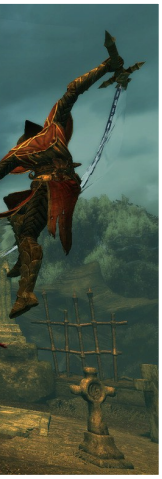
SKONČIL

navyše. Zo všetkých vypadáva neutrálna energia a Gabriel sa sám rozhodne, či ju absorbuje ako svetlú alebo temnú silu. Aktivovaním modrej (svetlej) pri útokoch dobíja hrdina životy (na lekárničky tu skutočne nie je miesto), červená (temná) zvyšuje poškodenie. Obe sily majú svoje špecifické kombá a aby toho nebolo málo, tak na svojej púti nachádza Gabriel artefakty ako čižmy (rýchly beh), Archanjelove krídla (dvojskok) alebo kovovú rukavicu (silný úder). Ak si to všetko dáte dohromady, teda že iné kombá sa tvoria bez artefaktov, iné pri použití temnej a svetlej mágie a úplne iné, keď to všetko medzi sebou skombinujete a ešte pridáte bojový kríž, vyjde obrovský počet kombinácii a navyše ich musíte dokonale ovládať. Prečo?

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

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

Vladimír Pribila



HODNOTENIE

+ dĺžka
+ viac ciest v rámci úrovne
+ výborný gameplay
+ epické boss súboje
+ hybrid GoW a SotC
+ skvelé audiovizuálne spracovanie

- niekedy zámerne zlý pohľad kamery
- level dizajn pri získavaní upgradov

9.0

GALÉRIA

MAFIA 2 JOE'S

Akčná Adventúra/ 2k Czech / PC, Xbox360, PS3

ADVENTURES

Cenega ohlásila novú edíciu Mafia II titulu nazvanú - **Mafia II Special Extended Edition**, teda v preklade kompletné balenie hry, ktoré bude okrem hlavnej hry obsahovať aj tri DLC - Betrayal of Jimmy, Jimmy's Vendetta a Joe's Adventures a štyri tematické balíky - Vegas, Renegade, Greaser a War Hero.

Mafia II - pôvodná hra nás prevedie príbehom Vita Scalettu, ktorý sa vracia z vojny do Empire Bay a začína svoj mafiánsky život. Ten je však plný problémov.

The Betrayal of Jimmy - expanzia nás zavedie do postavy Jimmyho, nájomného zabijaka, ktorý dostane sériu 25 arkádových misií rozmiestnených po celom meste. Pôjde čisto o akciu bez výraznejšieho príbehu.

Jimmy's Vendetta - Jimmy uteká z väzenia a znovu sa dostáva do Empire Bay, aby sa v ďalšej sérii 30 arkádových misií pomstil. Expanzia rozšíri aj úroveň tuningu v garážach.

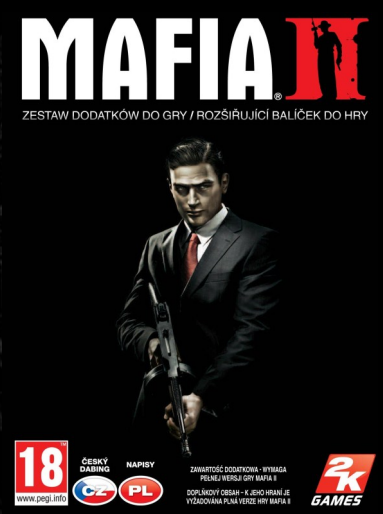
Joe's Adventures - tretia expanzia je príbehová, samostatne vyjde koncom novembra a zoznámi nás s postou Joe Barbara. Príbeh sa bude odohrávať uprostred príbehu Vita, ktorý je uväznený. Joe sa musí postarať o seba a odhaľovať konšpiráciu v pozadí Vitovho prípadu. Expanzia okrem nového príbehu a misií ponúkne aj nové interiéry budov a oblasti ako železničnú stanicu, doky, jazero. Rovnako sa rozšíri aj soundtrack.

Špeciálna edícia vyjde už začiatkom decembra pre PC, Xbox360 a PS3. Dostane biely obal.

Popri špeciálnej edícii v Čechách, v Poľsku a v Rusku vyjde aj samostatná edícia s expanziami bez hlavnej hry. Teda ak hlavnú hru máte toto bude lepšia a lacnejšia voľba. Ohlásené sú síce len Čechy, ale na Slovensku edíciu určite tiež dostaneme.

Samostatne expanzie vyjdú len pre PC a Xbox360. Stáť budú 699 a 799 Kč.

Obe pripravované edície budú mať aj český dabing.



TEST DRIVE UNLIMITED 2

Októbrový otvorený beta test umožnil všetkým hráčom pripojiť sa a vyskúšať MMO racingovku Test Drive Unlimited 2, pokračovanie obľúbenej jednotky, ktorá si našla miesto v srdciach mnohých hráčov. Hra svojho času dokázala veľmi elegantne spojiť masívne prostredie, offline a online preteky a dodala hre aj náznaky voľnosti využívaním obchodov a budov v meste. Teraz to celé autori posunuli ďalej.

Jednoduché prehliadanie obchodov nahradila komplexná sociálna stránka s prekvapivými detailami. Beta ukázala lokality ako holičstvo, obchod s odevmi, plastickú chirurgiu, ale aj váš úvodný dom, kde sa môžete prezliecť, pozrieť si svoje štatistiky a napríklad aj počasie na ďalšie hodiny v hre. V jednotlivých obchodoch sa môžete kontaktovať s ostatnými hráčmi, ktorí sa tam práve vyskytujú. Z ďalších sociálnych lokalít autori predstavili aj kasíno, ktoré má samostatný ostrov s hotelom a niekoľkými cestami, na ktorých si môžete zajazdiť s miestnou ponukou vozidiel (keďže vás tam dovezie lietadlo). Z hier ponúkne kasíno ostrov ruletu, poker, slot automaty, kde môžete minúť vaše peniaze, respektíve zarobiť na nové auto alebo dom, ak máte šťastie. Autá ponúkajú na ostrovoch predajcovia rôznych značiek, môžete si ich otestovať, alebo len nastúpiť a pozrieť ich zvnútra. Vaše kúpené vozidlá môžete následne paintovať a plná verzia ponúkne aj tunovanie a ďalšie možnosti.

Mimo budov môžete štandardne jazdiť po celom ostrove, ale na rozdiel od jednotky už aj mimo ciest, po poliach, poľných cestách a prakticky všade, kam s autom dokážete zájsť. Beta ponúkla ostrov Ibiza, ktorý vyzerá hlavne mimo miest, v prírode, mierne rozmanitejšie a krajšie ako pôvodný Oahu. Vidieť na ňom výraznejšie zapracovanie na grafike a efektoch ako aj väčšiu záťaž na hardvér. Ak chcete hru na PC pustiť v 1680x1050 na maxime potrebujete niektorú z rýchlejších kariet. Hlavne prírodné detaily na very high dokážu výrazne znížiť framerate, znížením detailov na high získate o 30% lepší framerate bez nejakého viditeľného zníženia kvality grafiky. Počas testu sa držal framerate 30 - 50 fps pri high, pri very high klesal v mestách na 20 fps. Je to stále beta, uvidíme, čo ponúkne finálna verzia.

V bete sú štyri multiplayerové preteky,

Každé vozidlo v hre bude mať aj interiér.

Pred štartom sa súťažiaci môžu poprechádzať

Racing / Eden Studios / PC, Xbox360, PS3

ktoré sú síce nestabilné, ale ak ste sa do nich dostali, ponúkli jedinečne spracovanú lobby, kde sa s ostatnými hráčmi zoradíte pred štartovacou líniou, môžete sa prechádzať okolo vozidiel, komunikovať, nastupovať do áut protivníkov a pozerať si ich zvnútra. Prípadne si tesne pred štartom vyberať iné auto z vašej garáže, aby ste mali lepšie šance oproti konkurencii. Samotné preteky sa môžu jazdiť s alebo bez kolízii, kde absencia kolízií môže výrazne obmedziť sabotérov, ktorí vás budú blokovať a odpálkujú vás niekde do stĺpov.

Teraz ale k najdôležitejšej časti a to k jazdnému modelu, ktorý bol prijatý veľmi rozporuplne. Niekomu sa nepáčil vôbec, iným sadol a nemali s ním problém. Je to štýl štandardného jazdného modelu pohybujúceho sa medzi arkádovosťou a simuláciou, kde bez zapnutých asistentov má hra náročnejšie ovládanie, ale cítiť, že šmýkanie a pohyb auta nie je taký ako by mal byť. Na druhej strane je to otázka zvyku a aj voľby správneho auta. Ak si zvyknete, stačí si už len prepnúť kokpit pohľad a sústrediť sa na jazdu a vychutnávanie si masívneho ostrova.

Osobne výhrady voči ovládaniu nemám, skôr mi vadilo nedopracované PC ovládanie menu a možností. Nielen že autori zabudli v hre konzolové odkazy v obrázkoch, zabudli úplne doladiť menu, kde napríklad vôbec nevidíte, aké klávesy majú priradené farebné ikonky a ak je náhodou vypnutý kurzor myši, môžete začať hľadať v nastaveniach, aké klávesy autori čomu priradili. Napríklad spustiť preteky bol mierny problém, keď neviete, čo máte stlačiť. Je to beta, ale aj tak sa s tým mali pohrať, aby sa do toho hráči rýchlejšie dostali.

Z iných drobností poteší mierna deštrukcia vozidiel, špinenie karosérií a samozrejme aj návrat policajtov, ktorí tentoraz vaše počínanie spočítavajú a ak niekoľkonásobne porušíte pravidlá premávky, začnú vás prenasledovať. Ak nezastavíte, vystrelia po vás svojim impulzným delom a vypoja vám elektriku vo vozidle. Následne môžete čakať pokutu. Nedá sa povedať, že by ich AI v bete oslňovala, ale je tam ešte čas na dotiahnutie.

Celkovo môžeme povedať, že sa črtá veľmi zaujímavá MMO racingovka, ktorú môže Atari priam neobmedzene rozširovať. Majú solídny základ, ktorý ešte dúfajme do final verzie doladia a potom nám už nebude nič brániť vychutnávať si jednotlivé ostrovy zarábať na pretekoch, upgradovať vozidlá, zlepšovať si reputáciu a získavať levely v 5 základných oblastiach.

Peter Dragula

Kasíno ponúkne odreagovanie od jazdy.

Pohyb po ostrove už nie je obmedzený

Autá sa budú dať paintovať, a tunovať

Hra tentoraz ponúkne dva veľké ostrovy.

NEED FOR SPEED HOT PURSUIT

Koncom októbra EA a Criterion vypustili krátke demo, ktoré nám ukázalo štýl novej Need for Speed Hot Pursuit hry.

V zásade demo splnilo presne to, čo nám obrázky a videá ukazovali a sľubovali - teda naháňačky policajtov a jazdcov s rukopisom Criterionu. Nechýbala teda rýchlosť a zvýraznené búračky, aj keď tentoraz s obmedzením deštrukcie, tie nahradzuje množstvo iskier a lietajúcich úlomkov. Nedá sa povedať, že by absencia ničenia vadila, skôr samotný gameplay je jednoduchý, nenáročný a neponúkajúci nič nové a zaujímavé.

Preteky jazdcov ukázali pretek na peknej dennej trati, bez nejakých výraznejších narušení alebo problémov, jednoducho ako keby sme sa vrátili do NFS 10 rokov späť. Samotný model ovládania a dizajn tratí však skôr ako skutočnú racingovku pripomínal arkádový Outrun. Široké cesty, masívne drifty do zákrut a nitro hravo v arkádovosti prekonávajú všetko, čo sme za poslednú dobu videli.

Za policajtov sme si v deme mohli zahrať chytanie zločincov, kde sme každého museli zničiť, či už vytláčaním, nabúravaním alebo pripravením zátarás, prípadne vypustením klincov. Celý pretek je rovnako nenáročný, jednoduchý a temný, keďže táto časť ukazovala nočný svet. Na druhej strane bol mierne zábavnejší a náročnejší.

Samozrejme, išlo len o ukážku, ktorá možno len naznačuje, čo autori pripravili do plnej hry. Osobne však nemôžem povedať, že by ma navnadila. Grafika je síce pekná a 30 fps je prakticky stabilných, ale celé je to skôr o naháňaní a exotických autách ako o šoférovaní. Určite to bolo aj zámerom. Serióznejším šoférom ktorým sedia hry kde treba v zákrutách aj brzdiť to však môže vadiť.

Ak vám však stačí rýchlosť, bude toto hra presne pre vás. Plná hra k tomu pridá výraznejšie sociálne funkcie, viac superrýchlych vozidiel a rozsiahlejší svet, v ktorom hráčov čakajú neustále naháňačky s políciou. Uvidíme ako svet dokážu autori využiť. Hra vychádza v novembri pre PC, Xbox360, a PS3, špeciálnu verziu dostane Wii.

Celkovo 1 543 309 hráčov hlasovalo za svoje obľúbené hry vydané uplnynulých 12 mesiacoch a 28. ročník Golden Joystick ocenení mohol byť vyhodnotený. Tu sú výsledky ankety:

Ocenenia:

Akčná adventúra – Assassin's Creed II (PC, Xbox360, PS3)
Sťahovateľná hra – Plants Vs Zombies (PC, Xbox360, iPhone)
Bojovka – Super Street Fighter IV (PC, Xbox360, PS3)
Hudobná hra – Guitar Hero 5 (Xbox360, PS3), Wii)
Najočakávanejšia hra – COD: Black Ops (PC, Xbox360, PS3)
Online hra – League Of Legends (PC)
Handheldová hra – Pokémon Heart Gold/Soul Silver (DS)
Puzzle hra – World Of Goo (PC, Wii)
RPG – Mass Effect 2 (PC, Xbox36)
Racingová hra – Forza 3 (Xbox360)
Strieľačka – Call of Duty: Modern Warfare 2 (PC, Xbox360, PS3)
Soundtrack – Final Fantasy XIII (Xbox360, PS3)
Športová hra – FIFA10 (PC, Xbox360, PS3, Wii, PS2)
Strategická hra– Plants Vs Zombies (PC, Xbox360, iPhone)
UK vývojár roka – Jagex (Runescape a ďalšie web hry)

Ultimatívna hra roka – Mass Effect 2

Zaujímavé výbery, Mass Effect 2 dokonca porazil Call Of Duty: Modern Warfare 2 v najlepšej hre roka. Nominovaní na najlepšiu hru roka boli aj Aion: The Tower Of Eternity, Assassin's Creed 2, Batman: Arkham Asylum, Battlefield: Bad Company 2, Dragon Age: Origins, Fallout 3: Game Of The Year Edition, Final Fantasy XIII, Football Manager 2010, God of War III, Heavy Rain, Left 4 Dead 2, Mass Effect 2, Metro 2033, New Super Mario Bros Wii, Plants vs Zombies, Pokemon Heart Gold/Soul Silver, Red Dead Redemption, S.T.A.L.K.E.R. Call of Pripyat, a Uncharted 2: Among Thieves

Z exkluzivít si víťazstvo prebrali len Forza Motorsport 3 v racingovkách a Leaguje of Heroes v MMO hrách pre PC

GOTHIC 4 : Arcania

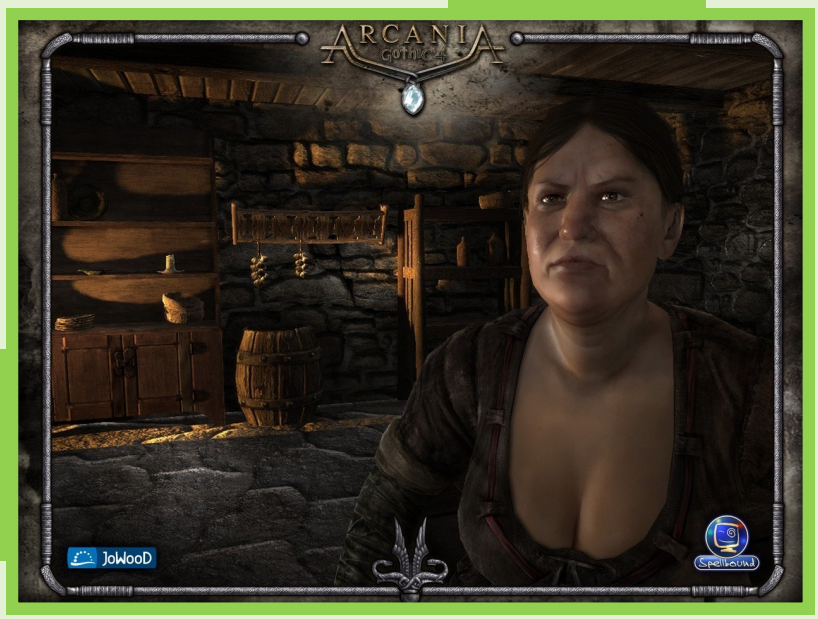
RPG / Spellbound / PC, Xbox360

Nie len priaznivci RPG určite poznajú sériu Gothic. Po kvalitných prvých dvoch dieloch a rozporuplnej tretej časti tu máme štvorku. Ide o jednu z najočakávanejších tohtoročných hier na hrdinu, ak nie priam najočakávanejší kúsok v tejto oblasti. Štvrtý Gothic prešiel radikálnymi zmenami a začalo sa pekne od podlahy, zmenil sa totiž priamo vývojár. JoWood neodpustil tímu Piranha Bites ťažkopádne spracovanie a chyby v trojke a osud najnovšieho Gothica vložil do rúk Spellboundu. Výsledok máme tu a teraz na stole, respektíve na pevných diskoch a v češtine. Hoci miestami trochu chybovej, ale solídnej, takže sa nemôžu sťažovať ani hráči, pre ktorých je angličtina (prípadne nemčina) španielskou dedinou. Prospela zmena vývojára Gothicovi? Začiatok je nuda, naozaj nuda a dve tretiny hráčov zrejme budú mať chuť na okamžitý uninstall. Možno preto, že úvodný ostrov je ako návod na použitie toaletného papiera pre mentálne postihnutých. Tvorcovia chceli hru adresovať aj príležitostným hráčom, ale Gothic bol vždy skôr sériou pre ostrieľaných RPG pozitívnych a takýto prístup niektorých odrovná už po prvých minútach. Čo je škoda, pretože neskôr začne mať hra šťavu, aj keď bohužiaľ, zjednodušené RPG princípy a systém zostanú s vytrvalcami až do finále. Prejavuje sa to vo všetkom; v dialógoch, boji, pri vývoji hrdinu. V tomto smere náhradník Gothica od Piranha Bites valcuje konkurenta od Spellbound na plnej čiare. Minulý rok vydaný Risen má hĺbku, ktorá Gothicovi IV zreteľne chýba. Na druhej strane, Arcania je živšia, neobmedzuje sa na malé teritórium a postup je dynamickejší. To ale neoceníte, ak nie ste priaz-

nivcami hack and slash a akčných RPG. Akokoľvek absurdne to môže znieť, Gothic IV má bližšie k Diablovi či skôr Sacred, ako k Oblivionu alebo predošlým Gothicom.

Na počiatku príbehu je pokojná dedinka na ostrove a zaľúbený mladík. Veci sa ale radikálne zmenia a ďalej už je hrdina motivovaný ani nie tak láskou, ako pomstou voči dobyvačnému vládcovi. A tiež Diegovi, ktorého môžete poznať z predošlých Gothicov. Ten vyzerá ako Sean Connery z Highlandera a posiela mladého pomstiteľa hľadať tajuplný chrám, ktorý má nepriamo viesť k vykonaniu jeho zámeru. Čoskoro ale veci nadobudnú podstatne väčší rozmer. Do hry sa dostávajú démonické sily a pomsta jednotlivca sa mení na boj o záchranu celej krajiny. Asi do polovice deja sa síce Gothic IV ešte ako-tak drží osnovy typickej pre plnohodnotné RPG, potom sa ale zvrhne na čistú rúbačku. Počet úloh a hlavne ich komplexnosť sa drasticky zníži a hráč sa ocitá vo víre takmer neutíchajúcich bojov. Už sa len pretíka od jedného bossa k druhému, až kým ho nezabrzdí finálna animácia. Alebo kým nezačne mať plné zuby klikania myšou pri útoku na nepriateľov.

Niektoré úlohy sú pritom celkom zaujímavé a nápadité. Aj keď ilúzia, že sú tu hlavné, povinné zadania a vedľajšie, nepovinné, je klamná. Väčšinou sú totiž questy nenápadne prepojené a bez ich zavŕšenia sa nedostanete do ďalšieho sektoru, na ktoré je delený svet Gothica. Každá mikrozóna skrátka vyžaduje splniť takmer všetky úlohy. Až keď vyčistíte oblasť, stráž otvorí bránu, alebo sa uvoľní vchod v jaskyni, vedúcej k pokročilým dobrodružstvám. Ďalším negatívom úloh je, že až na pár výnimiek sa dajú splniť jediným spôsobom. To znamená, že postup je striktne lineárny a hráč nemá takmer žiadnu slobodu rozhodovania, čo podtrhujú aj okliešťené dialógy. Pri rozhovoroch má hrdina možnosť položiť len správne otázky, ktoré ho striktne navedú k cieľu. Netreba ani čítať (až na pár výnimiek), stačí prostoducho odfajknúť všetko za radom a potom pozrieť v zozname úloh, čo treba ďalej urobiť. Navyše obvykle nie je možné prejaviť sympatie a antipatie k diskutujúcemu podľa ľubovôle (A už vôbec nie len tak zmlátiť niekoho, kto vám lezie na nervy.) Zbytočne hľadáte niečo ako reputáciu a budovanie vzťahov s NPC. A košaté dialógy s viace-



rými voľbami odpovedí sú tu raritou.

Všetko, čo je spojené s vývojom hrdinu je zhrnuté na jednej obrazovke vo forme nesympatických liniek, kam prihadzujete skúsenostné body ako guľôčky na počítadle. Štruktúra zručností je dizajnovo ako päsť na oko (podobne ako vojensky pôsobiaca značka pri získaní novej úrovne). Neskôr zistíte, že čo sa týka funkčnosti, je aj napriek svojej jednoduchosti vývoj hrdinu naozaj praktický. Aj keď pre starých harcovníkov príliš banálny. Prihadzovaním do prvých troch disciplín - odvaha, disciplína sila - získate útoky pri boji nablízko a popri tom bonusy ku kontaktnému boju a viac životov. Presnosť určuje kvalitu streľby z lukov a kuší, plíženie schopnosť byť nenápadný. Nadšenie, vyrovnanosť a nadvláda sú vlastne tri pojmy označujúce sortiment mágie ohňa, ľadu a blesku. Odomknuté kúzla môžete presunúť na lištu na obrazovke a vyžadujú manu. Vylepšenia útokov zbraňami nepotrebujete aktivovať, sú to v podstate všetko pasívne bonusy. Viditeľne sa však prejavujú. Pri boji nablízko potom nemusíte odpočívať po štyroch, ale až šiestich výpadoch za sebou, alebo k protivníkovi automaticky priskočíte, keď je mimo dosahu útoku.

Momentky nie len z bojov, o ktoré nie je núdza.

Ideálne je využiť kombinácie viacerých disciplín a potom taktizovať podľa akosti a počtu súperov v boji. Napríklad spomalíte kreatúru ľadovou strelou, oslabíte výstrelmi z luku a potom dorazíte mečom. Pri kontaktnom boji sa dá kryť a hlavne robiť účinné úhybné kotrmelce. Streľba z luku je špecifická, vyžaduje šípy a intenzita zásahu môže mať tri úrovne podľa toho, ako dlho držíte natiahnutú tetivu. Pri boji sa dá využiť, že nepriatelia vás prenasledujú do istej vzdialenosti a potom sa vrátia na pôvodné miesto, zranenia im však zostávajú. Čiže môžete použiť systém výpad – útek, čo sa hodí hlavne pri silných protivníkoch a skupine oponentov. Vaše rany vyliečite okamžite odvarmi, alebo nazbieranými bylinkami, mimo boja sa doliečite aj obväzmi. Bordel po nepriateľoch a nakúpené predmety sa uskladňujú v inventári s neobmedzenou kapacitou a váhou predmetov. Sú to zbrane a brnenia, často s bonusmi a nevyžadujú žiadne špeciálne parametre postavy. Ďalej odvary, rudy, byliny, klenoty a magické runy na opakované kúzlenie a jednorazové zvitky. K listinám patria aj recepty, ktoré vás po prečítaní naučia, ako vyrobiť novú zbraň, jedlo, či posilňovací nápoj.

Na alchýmiu vám stačia surroviny a recept, potom už len otvoríte výrobné okienko a výsledok sa okamžite dostaví. Opäť nie je žiadna požiadavka na váš intelekt alebo znalosti chémie a čo je čudné, ani výrobný stôl. V hre nájdete brúsku, alchymistickú dielňu, hrnce a ohniská, ktoré sa dajú použiť a vidíte ako si hrdina brúsi meč, alebo mieša varechou, lenže je to len pre oko. V skutočnosti tieto objekty nemajú žiadny funkčný význam. Dá sa to vysvetliť len tak, že pôvodne mali byť tieto predmety nutné pri výrobe, ale z nejakého dôvodu ich nakoniec tvorcovia ignorovali. Vo všetkom spomínanom cítiť maximálne zjednodušenie, žiadne požiadavky na získanie znalostí alebo iné zdokonalenie hrdinu, aby bol schopný niečo použiť, alebo aplikovať na vyššej úrovni. Síce je to takto maximálne pohodlné, ale veľmi plytké. Podľa všetkého je to do istej miery zámer tvorcov, ale niektoré fakty naznačujú, že hra je sčasti skrátka odfláknutá. Možno to zapríčinil aj tlak distribútora, ktorý chcel hru čo najskôr dostať na trh.

Celkom zaujímavo riešené, aj keď nie výnimočné, je odomykanie zámok, kde hráč musí v správnom okamihu klikať na sadu pohyblivých kľúčových dierok tak, aby sa vzájomne prekrývali. Jednoznačne zbabraná je navigácia pomocou minimapy. Majú na nej byť vyznačené lokality, ktoré súvisia s úlohami. Niekedy sú vyznačené, inokedy nie, alebo až keď už ste v tesnej blízkosti. Väčšinou sa dá dovtípiť, kam ísť a čo tam vykonať, ale niekedy ste dezorientovaní a zbytočne blúdite. Namiesto pripravovania elektronickej príručky sa bolo treba sústrediť na funkčné značenie úloh v hre a potom by rozhodne nebol treba žiadny predražený manuál.

Graficky je Gothic IV naozaj dobre zvládnutý. Výborné sú hlavne rôzne svetelné efekty, hra tieňov alebo bojové kúzla, ktoré pri aktivovaní rozjasnia tmavú jaskyňu a môžu poslúžiť ako fakľa. Krajina je plná bujnej vegetácie a rôznych, väčšinou agresívnych zvierat. Skrátka, pozerá sa na to dobre. Pri tom všetkom ale odpudivo pôsobí nevkusný dizajn dialógov a okno s vývojom hrdinu, ktoré naladí s fantasy prostredím a hodilo by sa skôr do futuristickej hry. Ozvučenie nevyniká (angličtina), ale dá sa akceptovať. S hrou počas testu neboli žiadne technické problémy, s novou záplatou by mala naozaj Arcania aj napriek hlasu ľudu tikať ako hodinky. V každom prípade, viac pamäte a slušná grafická karta nie sú na škodu.

Je teda Gothic IV dostatočne príťažlivý a gothický? Pre notorických vyznávačov plnohodnotných RPG bohužiaľ nie. V prípade menej náročných, ktorých neodradí fádny úvod, ale má šancu. Všetky procesy sú totiž riešené maximálne zjednodušene, takže nováčikovia nebudú tápať. Arcanii môžu prísť na chuť aj priaznivci hack and slash titulov a akčných RPG, pretože hra sa postupne preorientuje takmer výlučne na boj. Dá sa povedať, že Gothic IV síce neprepadol, ale na vyznamenanie to nie je. Navyše dal príležitosť vyniknúť RPG Two Worlds II, ktorej sa na zúbky pozrieme budúci mesiac.

Branislav Kohút

HODNOTENIE

+ grafika, svetelné efekty a dizajn prostredí
+ nenáročný, ale praktický systém boja
+ zmeny počasia a poveternostné vplyvy
+ pomerne rozsiahla herná doba

- priveľmi okresané RPG elementy
- chyby a niektoré odfláknuté prvky v hre
- lineárny postup a plytké dialógy
- príbeh sa postupne zvrtne na bohapustú mlátičku

7.5

F1 2010

Racing/ Codemasters / PC, Xbox360, PS3

Sedím vo svojom monoposte v boxoch. Už 3,5 roka pripravený odštartovať od poslednej licencovanej virtuálnej sezóny. Napätý, plný očakávania z mnohých briefingov, sledujem čerstvé správy o počasí a dolaďujem posledné nastavenia môjho monopostu. Technik zo stajne Codemasters otáča tabuľou a mne do očí bijú písmená "Zaraď 1. rýchlosť". V zlomku sekundy stojím na jednotke a mysľou nútim všetkých v boxoch, aby odstúpili a nechali ma ísť. Už počujem, ako motor reve a vyslovene prosí o to, aby mohol zavýjať ešte viac. Ide sa na štart!

Moje prvotné hodiny s F1 2010 sa prelínali s eufóriou vydania ďalšieho racingu od tvorcov Grid a Dirt a pocitom z rýchlosti, ktorý tu je spravený na jednotku. Nie, viac ako na jednotku. U mňa v rebríčku prekonal aj ultrarýchle WipEouty. Zážitok

z jazdy umocňuje i instantná hrateľnosť, ostatne ako sme už od Codemasters zvyknutí, s možnosťami nastavenia pomocníkov pre úplných začiatočníkov, až po nenormálne ťažké (ale dobré) simulačné nastavenia. Je jedno, či si za ovládač sadne ostrieľaný závodník alebo víkekendový jazdec, so zapnutým automatickým brzdením, trakčnou kontrolou, optimálnou stopou a ďalšími vecami si po pár kolách bude užívať jazdu aj starý fotrík-nehráč.

Už úvodné interview po prvom spustení, kde si originálne nakonfigurujete svojho jazdca a tím, dalo tušiť, že s touto hrou si tvorcovia dali záležať, aby nám priniesli niečo nové, svieže. Aspoň všetko tomu tak napovedalo. Pri hlbšom ponorení však prichádza holá pravda. Ak sa vám menu hry bude zdať povedomé, tak ste jasný prípad DiRT 2 pozitívnych. Jazdný model je taktiež iba prekonfigurovaný z ich hier minulých, čo ale vôbec nie je škodu. Skôr ich treba pochváliť, pretože hrateľnosť je tu na prvom mieste. Fanúšik hneď spozná, že jazdí už mierne prevarenú polievku naloženú v inom, rýchlejšom tanieri, no to vyslovene neznamená, že nie je chutná.

Kariéra sa v F1 2010 považuje naozaj za "kariéru jazdca", ktorá trvá niekoľko rokov za volantom monopostu a nie iba 1. sezónu. Ako býva zvykom, zo začiatku nemáte veľa ponúk na výber, a tak beriete, čo príde. Druhé sedadlo u tých nižších tímov. Po prvých dosiahnutých výsledkoch si vás začnú všímať, novinári budú chcieť s vami robiť rozhovory častejšie a keď budete dobrí, naozaj dobrí, tak možno ešte prvý rok podpíšete novú zmluvu u vychýrenejšej stajne. Nevyšla vám prvá sezóna podľa plánov? Nevadí, v druhej máte možnosť znova dokázať, čo je vo vás. Trochu škoda, že v hre nie sú zakomponované upgrady schopností. Keby sme si mohli vyexpiť jazdca počas odjazdených rokov, keby v kariére existoval nejaký kalendár pretekov s naplánovanými Veľkými cenami a históriou tých minulých, alebo nebodaj co-op, nemalo by to ďaleko k dokonalosti.

Na druhej strane, priebeh sezón po technickej stránke nie je bez chýb. Po internete sa šíria správy o bugoch hry rýchlejšie, ako sa spaľuje benzín vo vysokootáčkových motoroch. Nie je to však až také tragické, ako sa na prvý pohľad zdá. Za celú dobu hrania (niekoľko desiatok hodín) sa mne osobne nestalo, aby mi moja X360 verzia zamrzla, spadla. Jedenkrát ma AI technikov nechala počas pretekov stáť 15 sekúnd bez príčiny v boxoch. AI jazdcov na trati je vcelku dobrá, predbiehacie manévre na seba skúšajú, jazdecké chyby robia ojedinele, na modrú vlajku ma ešte nediskvalifikovali a to, či si zbytočne zahrievajú pneumatiky alebo nedosahujú časy ako ich reálne proťajšky, mi na hernom zážiku neuberá. Uznávam, že FFF (Fanatickým Formulovým Faj-

nšmekrom) možno trochu áno, keď si chcú vychutnať Veľkú cenu čo najreálnejšie, ale lepšie/horšie časy kvôli tomu nedosiahnu.

K umocneniu zážitku autori zapracovali do hry výjazd z boxov a kde si ešte pred samotným štartom môžete preštudovať predpoveď počasia (ale aktuálny stav trate chýba), všeobecné info o trati, vašom monoposte (kde sa nedozviete nič podstatné pre nadchádzajúci pretek, rozmiestnenie jazdcov na štarte ani nič podobné), nastaviť monopost podľa náročnosti trate (čo je bez chýbajúceho náhľadu mapy trate dosť pamäťovo náročné), zvoliť si pneumatiky (obmedzený výber narozdiel od skutočnosti), nadchádzajúcu stratégiu zástavok v boxoch a pod. V konečnom dôsledku to posobí ako vynikajúci nápad, no mierne nedoladený, zlyhávajúci v detailoch, ktoré môžu byť pri snahe autorov updatom napravené.

Audiovizuálny zážitok ponúka F1 2010 nadpriemerný a v rýchlosti samozrejme ešte lepší. Okolie tratí je spracované na jednotku, formule sú autentické a detailné. Motory revú o život a aj podľa zvuku monopostu vzadu krásne poznáte, či ide do útočného manévru a na brzdy neskôr ako vy. Možno by som privítal viac zničitelný model formúl a väčši dopad na jazdné vlastnosti pri poškodení, ale tento nedostatok vynahradzuje dynamická zmena počasia a jazda v daždi. Kvapky vody striekajú na kameru, viditeľnosť klesá, bzrdné dráhy predlžujú,

Work in progress. 2009 Cars for promotion only; the final game will feature 2010 cars

formule sa pri nedbalom plyne z výjazdov točia v hodinách a obrubníky v zákrutách sú zrazu vaši nepriatelia. Jazdu v daždi si vychutnáte, ale až potom, ako ju po pár kolách znenávidíte a naučíte sa jazdiť na vode.

Pretekať na hrane možností s priateľmi a proti ostatku svetov má pri tejto hrateľnosti určité nevysvetliteľné čaro. V multiplayeri nechýbajú ranky v podobe číselného indexu, party lobby pre šiestich hráčov, jednoduché závody na 3 kolá bez opotrebenia pneumatík, klasické kvalifikácie o dosiahnutí najlepšieho času, vytrvalostné preteky s 20 % dĺžkou reálnej Veľkej ceny so zapnutou simuláciou (nič nepoteší viac ako súperov defekt a následný odchod do boxov) alebo celý Grand Prix víkend, čo je spojenie posledných 2 menovaných kategórií. I keď v singleplayeri si užijete 24 monopostov na trati, v multiplayeri je ich iba 12, čo je trochu škoda. Ďalej chýba karta hráčov použitá v Gride, kde ste mohli jedným kliknutím zistiť všetky informácie o danom hráčovi z multiplayerovej histórie alebo aspoň jednoduchý ukazovateľ narastajúceho ranku.

Ešte väčšie prekvapenie prichádza v nemožnosti sledovať prebiehajúce preteky nielen počas čakania v lobby (nakoľko sa ani čakať v lobby nedá), ale aj pri diskvalifikácii či rozbití monopostu. Takým hráčom zostáva iba pozerať sa na priebežnú tabuľku, na ktorej znova chýbajú základné informácie ako najrýchlejšie zajazdené kolá, časové odstupy medzi jazdcami a pod. Najväčším sklamaním bol pre mňa fakt, že ak som sa chcel napojiť na niekoho s konkrétne zadanými požiadavkami, v 98 % prípadoch sa mi to nepodarilo a musel som vyhľadávať preteky iba cez Quick Game. Pravdepodobne to bolo spôsobené faktom, že hráči už boli v preteku a nečakali v lobby, ale to je znova nelogicky zbytočná chyba. Čerešničkou na torte sú na môj vkus príliš časté 10 sekundové penalizácie za nedovolené predbiehanie, keď vyletím z trate a som prakticky bezmocný na niekoľko okamihov. Jednu sa mi podarilo dostať za obyčajné otáčanie na mieste. Predpokladám, že toto bude prvá opravená vec v už prichádzajúcom update.

Novej F1 sa dá čo-to vytknúť a je poznať, že mierne prevarený koncept minulých racingov z dielne Codemasters je šitý rýchlou ihlou. Veľa vecí informačného charakteru v kariére, vymyslených časov, nedotiahnutých detailov a menší krok späť s multiplayer lobby ale ešte nerobí F1 2010 zlú hru. Nákazlivý zážitok z jazdy podčiarknutý rýchlosťou, grafickým spracovaním, simulačne-hravým ovládaním a dynamickým počasím zatrasie v kresle s každým. Škoda tých zbytočných a nedotiahnutých chýb, ktoré uberajú z hodnotenia cenné bodíky. Cenu za rekordne najlepší závod v silnom daždi drží stále predchodca z roku 2007, inak však neváham vyhlásiť tento rok za hrateľnostne najlepšiu formulu vôbec. Ak dokážete zažmúriť oko (po update, ktorý sa už pripravuje, možno ani nebudete už musieť), skontrolujte si kombinézu a naozaj si zapnite helmu, toto bude pekelná jazda!

Kvetoslav Samák

HODNOTENIE

+ pocit z rýchlosti
+ hrateľnosť
+ audiovizuál
+ nepustí dlhé hodiny
- zbytočné chyby
- absencia dôležitých detailov
- chýba splitscreen

7.0

FIFA 11

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

Dobehnúť prihrávku, znova dobre myslenú, ale dobre nekopnutú – prirýchlu, prisilnú, privysokú a spracovať ju je iné, ako ju len prevziať na správnom mieste, spracovať a posunúť ďalej. Hra v poli, v strede ihriska vďaka tomu získava až rozmer šachovej partie. Dôležitú úlohu, samozrejme, zohrávajú aj základné formácie – rozostavenie hráčov v obrane, v zálohe, a v útoku a schopnosť okamžite preniesť hru dlhým pasom na miesto, kde by sa potenciálne mohla objaviť súperova pozičná slabina. Hra na krídlach, ale i prienik kolmou prihrávkou stredom poľa odhaľuje ako svoje výhody, tak riziká a vo výsledku je to viac futbal.

Výborne, treba však zaplatiť daň, nie je to na pohľad najkrajší futbal. Taký opatrnejší, držanie lopty, prihrávanie na istotu smerom dozadu, postupné vysúvanie a tak. Štýl hry sa pochopiteľne mení s narastajúcimi skúsenosťami s inovovanou hernou fyzikou, ale celé je to pomalšie.

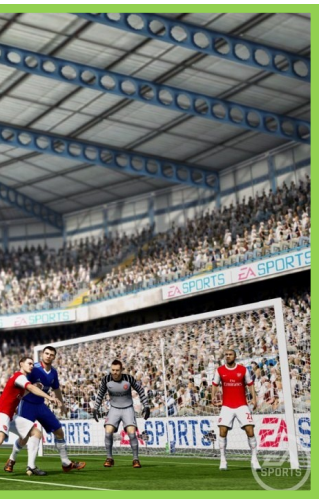
FIFA 11 je FIFA nekompromisne trestajúca aj to najmenšie zaváhanie, hrať treba s dobre zabezpečenej obrany a treba dávať veľký pozor na lacné fauly, lebo aj v tomto roku platí, že štandardné situácie netreba brať na ľahkú váhu. Tie súperove sú VŽDY ohrozujúce, tie vaše tiež, ak človek venuje náležitú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

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

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

Staň sa brankárom

Je pravdou, že Mód Be a Pro rozšírený na Be a Pro: Brankár až takým prekvapením nie je, prinajmenšom sa dal očakávať. Ide o hranie za brankára – osamelú a nevďačnú činnosť, v prípade, ak sa spoluhráči snažia a súperovi nedovolia vystreliť. Vo FIFA 11 ale nie celkom, brankárčenie je fantastické a napriek zdaniu náramne zábavné. Futbal bez lopty, čítanie hry, odhad trajektórie strely, strategický pohyb v šestnástke, znižovanie streleckého uhla, tých aktivít je toľko a sú spracované natoľko zábavne, že hráč v brankárovej koži môže pokojne podvedome začať držať palce súperovi a priať si, aby sa dostal bližšie k bráne, do šance, ktorá sa dá nádherne zmariť. Brankár samozrejme nie je všemohúci, po patričných nastaveniach v tomto móde vidí pri lopte dve pomyselné čiary – stopu lopty a jej potenciálny smer, dokáže teda mnohé predvídať, ale z tutoviek aj naďalej zvyknú padať góly. Len už je to trocha iné, menej beznádejné. Kto sa v tomto móde nájde, ten s veľkou pravdepodobnosťou raz a navždy prestane nadávať na AI hry, na grambľavosť brankárov i na ich nie raz zdanlivo absurdné vyčíňanie.

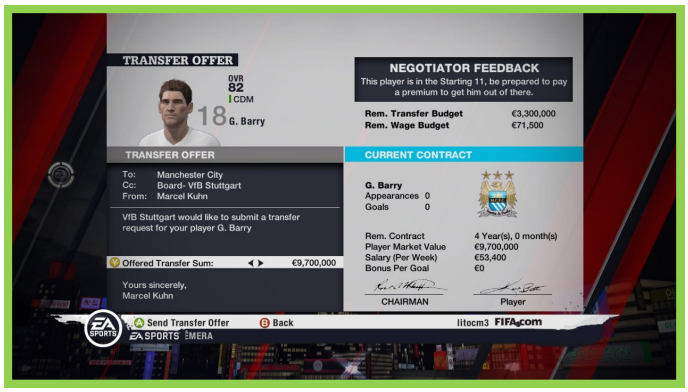


Tá druhá dôležitá novinka vo FIFA 11, vopred ohlasovaná ako veľká vec, sa volá Personality+ a nie je až taká nová, len sa na ňu kladie väčší dôraz. Ide o posilnenie faktora hráčskej individuality a jeho funkciu v hre a praxi to znamená, takmer to isté, čo v reálnom futbale. Veľkí hráči, hviezdy, tí, čo berú najviac, sú zároveň tí, čo najviac vedia. Rozhodujú zápasy, ale vedia si aj prekážať, sysliť loptu, sebčiť, a to sa dá veľmi dobre využiť. Nielenže to ešte viac posilňuje taktický aspekt – striedanie, ktoré môže priniesť zvrat, ale zdanlivo paradoxne aj kolektívneho ducha hry, to v momentoch, keď sa mužstvo bez hviezd zomkne, dvom súperovým hviezdam zavesí na päty osobných obrancov a hrá s rozvahou na remízu, aby pár minút pred koncom zneistila favorita zmenou taktiky a prekvapivo ho vyprevadila z ihriska s prehrou. Veľmi dobré, navyše to funguje cez systém nastavení v celej hre, naprieč módmi a vlieva to tak novú šťavu aj do režimu manažéra, v ktorom sa dá koučovať aj so zreteľom na herné špecifiká toho ktorého futbalistu.

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

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

Juraj Malíček



HODNOTENIE

+ brankár
+ prihrávky, pozičná hra
+ aspekt individuálneho prínosu do hry

- zradná náročnosť
- jedenástky
- nikdy nekončiace učenie sa

9.0

NHL 11

šport / EA Sports / PC, Xbox360, PS3, Wii

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

NHL sa už tradične, na úrovni konceptu i realizácie, zastrešuje ideou čo najväčšieho realizmu – vývojári sa jednoducho snažia, aby hra čo najviac zodpovedala skutočnosti. To však už z princípu nie je možné, ba dokonca, čoraz väčšie zdanie autentickosti môže priamo spôsobovať škodu. Oslabuje totiž onen moment adrenalínového zážitku z rýchlej, dynamickej a akčnej hry, kvôli ktorému väčšina hráčov po hokeji siaha. Hokej potom nudí, nudí a frustruje a to nie sú najlepšie devízy.

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

Akoby v tej hre toho bolo priveľa a hlavne, akoby priveľa žiadala. Veľa líg, viac ako po minulé roky, veľa herných módov – vďaka novému kartičkovému zberateľskému módu Ultimate Hockey League sa nafúkla hlavne online sekcia, veľa všakovakých možností a kým sa človek dostane k úvodnému bully, má chuť urobiť si prestávku.

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

tutorialom len tak bola chyba.

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

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

Skutočného dôvodu ale niet, lebo pri tom všetkom stále platí, že NHL 11 je presne taká, akú si ju kto personalizuje. Nastaviť možno azda všetko, východiskové nastavenia sa pochopiteľne snažia byť užívateľsky čo najprístupnejšie – ide to, len to nie je veľmi hokej. Preto nastavovať to a ono, optimalizovať a skúšať, kde pridať a kde ubrať, začne človek hrajúci NHL 11 veľmi skoro. To ostatné je už potom len na hráčovi, tu sa mi zdá NHL 11 priam univerzálna, výsledok závisí len od ochoty stále sa učiť – byť hre partnerom, nielen jej pasívnym užívateľom.

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

Z toho uhla pohľadu je na NHL 11 najzjavnejšia jediná vec – skutočne to chce ešte viac byť simulácia hokeja, menej arkáda. Vhadzovanie si všimne každý a okamžite – je relatívnym problém ho vyhrať, ako človek nevie ako na to. Úspech je podmienený ako postrehom, tak spôsobom držania hokejky a natlačenia sa do kruhu – aspekt telesnej sily a urputnosti. A dá sa priamo z buly poriadne vystreliť. Druhým prvkom zásadne ovplyvňujúcim priebeh hry je voľba sily prihrávok, puk možno len tak priťuknúť, ale aj ho vypáliť v polostrelepoloprihrávke do voľného priestoru. Hokej sa potom hrá naozaj po celom ihrisku – žiadne prelievanie sa z tretiny do tretiny, ale urputný zápas o každú piaď ľadovej plochy. Rýchle brejky sú skôr dielom náhody, ktorej pomôže presná prihrávka a čítanie hry, nedá sa už len tak vziať puk a prekorčuľovať s ním k súperovej bráne pomedzi prizerajúcich sa obrancov. Základom útočnej hry je plynulý prechod stredným pásmom a nahadzovanie pukov do súperovej tretiny, takže k slovu sa dostane aj, od minulého roka ešte posilnený prvok hrania pri mantineloch.

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

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

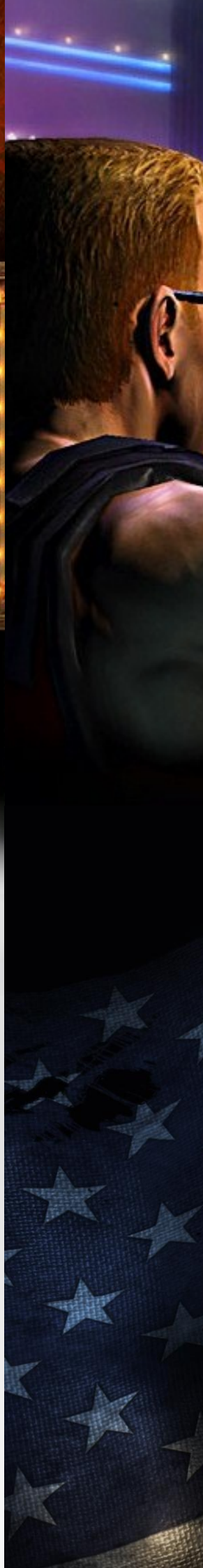
Juraj Malíček

HODNOTENIE

+ vhadzovanie
+ posilnený taktický aspekt
+ menej akcia, viac hokej

- preprodukovanosť, preplácanosť
- snaha inovovať za každú cenu

9.0



DUKE NUKEM si zašiel na striptíz

Akcia / Gearbox / PC, Xbox360, PS3

Gearbox a Take 2 stále s trailerom na Duke Nukem Forever váhajú, čakajú a my si zatiaľ môžeme len pozerať nové arty a cenzúrovanú striptízovú scénu.

Hra okrem striptízu bude obsahovať aj masívnu kampaň, ktorá bude podľa vyhlásení Gearboxu 3x dlhšia ako kampaň v COD. Teda podľa obtiažnosti buď mysleli 3x4 hodiny, alebo 3x6 hodín. Vychádza to na 12 až 18 hodín, čo je pozitívne aj pri najnižšom čísle. Duke Nukem má v tomto tú výhodu, že vývoj začal pred 12 rokmi, kedy sa autori snažili priniesť v kampani čo najviac, nie čo najmenej.

Momentálne sa vydanie hry odhaduje na 1. apríla 2011.

DARKSIDERS

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

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

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

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

„...potom vyšiel ďalší kôň, ohnivočervený a jeho jazdec mal moc vypudiť mier a spôsobiť, aby sa ľudia obrátili proti sebe. V ruke držal meč..."

No nie celkom takto pompézne sa objavil „Vojna" v úvode Darksiders. Precitol sám, bez tátoša s svojich spolubojovníkov a pred jeho očami sa strhla bitka anjelov a démonov. A s jedným z nich si War čoskoro zmeral sily, aby nakoniec skončil porazený a zahanbený. Takto to predsa nemalo byť a navyše ani nenastal

vhodný čas. Ale jazdec apokalypsy sa nevzdáva a chopí sa príležitosti vrátiť rovnováhu a možnosť pomstiť sa tomu, kto ho zneužil, aby uvrhol svet do chaosu. Tušíte dobre, vy absolvujete strastiplnú púť spolu s ním. A nebude to prechádza ružovou (rajskou) záhradou, pretože aj keď War nie je obyčajný smrteľník, jeho sily sú oslabené a kým sa dostane do svojej pôvodnej formy, zažije veľa horúcich chvíľ pri konfliktoch s démonmi aj anjelmi. Postupne však mocnie a získava nové schopnosti aj prostriedky.

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

Boj je hlavnou esenciou hry a skutočne si ho vychutnáte, hlavne keď pribudnú rozšírené možnosti. Veľmi efektné a aj na pohľad pôsobivé štandardné útoky dopĺňajú úhybné manévre, skoky a zakončovacie údery s drsným finále. Popri tom môžete zodvihnúť auto, alebo iný objekt v dosahu a hodiť ho súperovi priamo do tváre. Sú aj spomínané špeciálne útoky vyžadujúce náplň z duší hnevu a neskôr aj vrhacie zbrane. No nie všetko sa točí len okolo boja. War musí neraz šplhať po stenách, lanách, tyčiach alebo strope a preskakovať plošiny. Chvíľami rieši menej náročné rébusy, často založené na posúvaní kamenných monumentov a aktivovaní spínačov. Monotonnosť nehrozí a pritom vás hra zabaví dosť dlho aj napriek absencii multiplayeru.

Hoci samotné aktivity a možnosti postavy sú pestré a zaujímavé, ovládanie je navrhnuté veľmi nešikovne. Prekážalo už pri konzolovej verzii a na PC je ešte o niečo horšie. Tvorcovia našťastie nezabudli naplno využiť myš, ale súboj s klávesnicou aj tak prehrali na plnej čiare. Základné boje sú v poriadku, svižné a dynamické, okorenené smrtiacim prebodávaním "lietavcov" pomocou jedinej klávesy. Používanie doplnkových schopností, vrhanie predmetov a hrabanie sa v inventári je ale chvíľami pohroma. Pri krkolomných kombináciách kláves sa ľahko zahrčkajú prsty a to aj vtedy, keď si upravíte ovládanie. Takmer na každú činnosť potrebujete iné klávesy, hoci niektoré pokojne mohli byť univerzálne. Napríklad trojkombinácia pri dvíhaní a vrhaní predmetov s mierením sa dala zredukovať na dve, možno dokonca na jedinú klávesu. Keďže manipulovateľný predmet sa vždy dá buď len posunúť, alebo len zodvihnúť a použiť ako nástroj v boji, bolo nezmyselné dať každej z týchto činností iné tlačidlo. Priradené časti výbavy mohli byť spolu so schopnosťami rýchlo voliteľné klávesami 1 - 8, načo bolo dobré pchať tam kombinácie s Caps Lockom, čo je v zápale boja pekelne nepraktické? A čo tak nechať na ploche ikony na rýchlu aktiváciu myšou?

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

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

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

Branislav Kohút

HODNOTENIE

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

- zbytočne komplikované ovládanie

9.0

GUITAR HERO: Warriors of Rock

Hudobná / Harmonix / Xbox360, PS3, Wii

Obývačkoví muzikanti môžu v drsných kožených bundách dávať sladké country v podaní Taylor Swift, ale dominantou Guitar Hero je aj po transformácii na štvorčlennú kapelu stále jediný nástroj a ním je gitara. Basová, sólovka. Členenie značky Guitar Hero spravilo z nej schizofrenika a Neversoft s Activision sa snaží vrátiť tam, odkiaľ raketovo vzišla a zarobila 2 miliardy dolárov. Na veľké zmeny je však neskoro.

Guitar Hero: Warriors of Rock vsádza na rockové divadlo, ktoré zároveň hráte a prežívate. Story mód nahovorený Genom Simmonsom, frontmanom kapely Kiss, má silný teatrálny nádych, ale jeho realizácia je skôr béčkového charakteru aj z toho dôvodu, že rozprávač je veľmi nepresvedčivý a kulisy zaváňajú čo možno najväčšou dávkou klišé. Pri pohľade na ne si pripomeniete časy, keď sa Alice Cooper tváril ako ten najtvrdší muzikant na svete a Elán v ďalekom Bulharsku označovali za heavy metal. Guitar Hero treba brať s rezervou, prezentácia pracuje s netopiermi, lebkami, tmavými farbami, lacnými kusmi dekorácií, nevkusným makeupom a kulisami zapadnutými prachom, no a potom sú tu kostýmy.

Známe postavy ako Lars Umlaut, Pandora, Johny Napalm, Judy Nails prechádzajú rockovým očistcom a čistou hrou v sebe prebúdzajú uväznenú beštiu, na ktorú sa menia. A tak z Larsa je zrazu prasa, z Pandory robot. Démonizovanie postáv ako aj celého Quest módu je silené, typickí pózeri trpia pod tonami farby na tvárach a okrem nich sa štýlu obliekania prispôsobuje zvyšok kapely. Po pódiu tak pobehuje partia muzikantov vystrihnutých ako zo zlého S&M videoklipu.

36x násobič, 40 hviezd

Quest mód sleduje gitarových hrdinov na ceste k prebudeniu boha rocku a finálneho súboja s démonom, ktorý ho uväznil. Od hry typu Guitar Hero by ste nečakali výpravné dobrodružstvo, treba uznať, že sa v príbehovom móde skrýva potenciál a určite by sa uživili aj mini úlohy prepojené na challenge alebo alternatívne cesty po mape sveta. Vo Warriors of Rock je to však len cesta vpred a pokorenie série skladieb vybratých na mieru jednotlivým postavám. Johny nebude hrať metal ako Lars, naopak Pandora má rýchle skladby a Alex Steel len tvrdý rock.

Každá z postáv je navyše vybavená špeciálnou schopnosťou, ktorá vám pomáha zdolať skladby na plný počet hviezd. Vzhľadom sa na to, že v Quest móde neexistuje bodové ohodnotenie, môžete sa plne sústrediť na čistú hru. O nič iné nejde. Jeho prvé prechádzanie je malou rozcvičkou pre druhý pokus, kde bez získania 40 hviezd v jednej skladbe neuspejete. Čítate správne, štyridsiatku dosiahnete pomocou špeciálnych power-upov ako konštantný násobič 5x, pomalé vyčerpávanie Star Power, jeho rýchlejšie plnenie, štít na zamaskovanie jednej-dvoch chybičiek alebo kríže Ankh, ktoré vás môžu vrátiť do hry, ak vás publikum vypíska. Ak neminiete ani jednu notu, je vysoká šanca, že odohráte celú skladbu v Star Power móde s násobičom 36x! Sú speed metalové vypaľovačky na vás prirýchle? Znížite obtiažnosť a pokračujete v honbe za hviezdami.

Druhou zásadnou novinkou Warriors of Rock je upravený Quick Play s prívlastkom plus. Súbor challengov a úloh nadefinovaných podľa skladieb pre jednotlivé nástroje a celú kapelu sa drasticky rozšíril. Aj vďaka nim máte chuť opakovať niektoré pasáže alebo sa celé songy rovno učiť, aby ste pokorili najvyššie skóre, odohrali bez chybu všetky zelené noty alebo trafili všetky akordy. Quick Play+ predstavuje akúsi druhú kampaň previazanú na levelovanie vami vytvoreného rockera a odomykanie pódií, gitár, postáv, vybavenia, artov, videí a iných bonusových predmetov. Hra si vedie detailnú štatistiku o vašom počínaní, takže viete, na akom leveli sa sprístupní daná postava alebo pódium pre voľnú hru. A to je silne motivujúce.

S gitarami do boja!

Základná herná mechanika sa vo Warriors of Rock vôbec nezmenila, od vydania päťky zostali zachované aj multiplayerové režimy. Tentoraz si však predom nevyberáte módy, ale hlasuje sa o ne tesne pred hraním. Zabaví sa ako sólo gitarista, tak aj celá kapela v jednoduchej rýchlej hre alebo vytrvalom Rock Feste, kde sa módy miešajú a nasledujú po sebe.

Kto pozná Guitar Hero, alebo už niekedy s touto sériou prišiel do styku, vie, že v prvom rade ide o výber skladieb ako o prezentáciu či spestrujúce a motivujúce režimy. Warriors of Rock sa tieto navzájom dopĺňajú, aj súbor metalových songov odohráte v kampani nie preto, že musíte, ale pretože chcete. Skladba soundtracku je v prípade Warriors of Rock tým najtvrdším, čo ste mohli v sérii počuť. Ak je váš posledný disk Band Hero, tak sa pripravte na paľbu metalových riffov a kanonádu strojovo presných bicích. Soundtrack je mocný, silový a dokáže vás udržať pri hraní tak dlho, že vás rozbolia prsty.

Stredný prúd vo Warriors of Rock nenájdete a okrem pár skladieb, ide o nefalšovaný, čistý rock. Čo do komplexity, masívnosti, kvantity, kvality a počtu challengov na jeden track by ste v sérii GH hľadali konkurenta. Tie superlatívy zafungujú, ak ste fanúšikom rock, ak ním nie ste, čítate zlý článok. Známe rádiovky tu nehľadajte. Medadeth, Ramones, Rammstein, The Hives, Def Lepard, Atreyu, Rise Against, Steve Vai, Anthrax, DragonForce, Black Sabbath, Slayer sú len zlomkom toho, čo je na disku medzi 90 skladbami.

Na vrchole

Za zmienku stojí sedem-dielna rocková opera v podaní Rush, ktorá slúži ako maratón pri získaní nástroja na zničenie démona v Quest Móde, kde je okrem iného súboj s finálnym bossom. Čelíte mu rovno dvomi kapelami z vlastnoručne poskladaných gitarových hrdinov. Through the Fire and Flames to síce nie je, ale Megadeth zložil exkluzívne ťažký track pre finálnu bitku. Na soundtracku okrem iných (Queen – Bohemian Rhapsody) debutuje aj Black Rain od Soundgarden.

Knižnica skladieb Warriors of Rock sa dá rozšíriť cez DLC či už nové, alebo už vydané z predchodcov World Tour a GH5. Hra je spätne kompatibilná so všetkými nástrojmi, dokonca si rozumie aj s midi bicími. Okrem bohatej ponuky je v hre zakomponovaný editor vlastnej muziky a nepreberné množstvo skladieb vytvorených komunitou.

Guitar Hero: Warriors of Rock je vzdaním holdu muzike, ktorá pomohla sérii etablovať na trhu. Osobne by som nebol proti, keby si dala na dlhšiu dobu pauzu, je na nej cítiť únava. Ako značka je už takmer vyžmýkaná a ďalší soundtrack alebo nová kapela to jednoducho nezmení. Potrebuje novú krv, či už v podobe nového nástroja alebo prekopania herného systému, alebo sústredenia na quest mód, ktorý by sa samostatne uživil. Warriors of Rock predstavuje zatiaľ najkompletnejší diel Guitar Hero, ktorý si fanúšikovia rockovej muziky nemôžu nechať ujsť

Pavol Buday

HODNOTENIE

+ najlepší soundtrack v sérii
+ komplexná ponuka možností
+ challenge a množstvo výziev
+ prepojenie na sociálne siete

- citeľná únava série
- iba pre zapálených a rockovo orientovaných
- prehnaná teatrálnosť

8.5

Wii Party

Štyri roky po launchi Wii máme za sebou všetky možné Wii Všeličo, tri kompilácie s Raving Rabbids a desiatky ďalších titulov napchatých rôznymi minihrami. V tomto momente sa môže zdať nápad vydať ďalšiu párty hru ako neopodstatnený a zmysel dá primárne distribútorovi, čo chce zarobiť na osvedčenom nápade, no hráča už asi nenasýti. Ale pozor, toto je Nintendo, ktoré roky chŕli rôzne Mario Party edície, malé hry, ktoré vás zabavia na päť minút i päť týždňov a nielen cez Vianoce, takže šance netreba podceňovať. Priznám sa, že už ani ja som veľa novej zábavy nečakal.

Na obale hry či v prospektoch sa vás snažia nalákať rovno na 80 minihier, ktoré vás môžu zabaviť na dlhé obdobie. Už samotný počet je veľkorysý a keby ste postupovali štýlom páči-nepáči a našli aspoň 30 dobrých kúskov, mala by kompilácia svoj zmysel. No Nintendo si zobralo minihry len ako podklad k väčším zážitkom. Už na začiatku vás čaká predstavenie prostredníctvom nového šaša-konferenciéra menom Party Phil, ktorý vám vysvetlí trojicu kategórii hier: párty hry, párové hry a domáca párty. Po vstupe do hlavného menu sa ukáže ich jasné zoradenie a určite vás poteší ukazovateľ priemernej dĺžky hry – presne viete, či idete do hodinovej seansy alebo na 5-minútový herný rýchlik.

Párty hry sú silným základom. Board Game Island je variácia na Človeče, nehnevaj sa, nutno povedať, že veľmi zábavná. Od štartu v spodnej časti ostrova na jeho kopec vedie cestička, na ktorej je spolu 73 políčok. Vašou úlohou je dostať sa na kopec. Hra funguje tak, že najprv sa zúčastníte minihry, v ktorej dosiahnete určitý výsledok a poradie. Prvé miesto má zlatú, druhé striebornú a tretí bronzovú kocku. Hráči potom hádžu a podľa dosiahnutého súčtu bodov prekonajú určitý počet políčok. Pokiaľ je na ňom aj bonus, riadia sa ním – môžu vyskočiť na trampolínke vpred, môže ich rovnako odhodiť aj vzad. Môžu sa vymeniť s iným hráčom alebo ich odfúkne tornádo. Občas narazia aj na inú prekážku – mystický bôžik povie, aké číslo musíte hodiť, aby ste mohli ísť ďalej. Ak sa vám to nepodarí, prepadnete sa do sopečnej časti levelu pod vami a musíte uraziť kus cesty navyše. Cesta nahor je vo veľkej miere výsledkom náhody a počas mojej prvej hry sa stalo, že som sa dlho držal v čele a zrazu na mňa padla voľba a tornádo má odnieslo úplne nazad, zatiaľ čo hlavného súpera socha prenieslo o 20 políčok vpred! Prirodzene, hra jedného hráča nemá takú silu, ako keď ste pred TV aspoň dvaja, ak nie rovno štyria a súperíte jednak v minihrách a zároveň si želáte len to „najlepšie" pre toho druhého, pokiaľ ide o putovanie nahor v tejto hre.

Okrem Board Game Island je k dispozícii Glob Trot, variácia na cestovanie a zháňanie spomienkových fotografií. Minihry v tomto smere slúžia na získavanie mincí, za ktoré možno cestovať po hlavnej mape. Cieľom je prejsť čo najväčší kus sveta alebo dosiahnuť Hot Spot.

O niečo menej zábavné, ale stále slušne hrateľné sú variácie na Koleso šťastia, kde vám môže šťastena vyžrebovať určitý počet medailí alebo Bingo, kde sa snažíte zaškrtávať svoje tváre na guľôčkach z minihier a získať postupku v jednom zo smerov (zvislo, vodorovne, diagonálne) ako v Bingu.

Samotné minihry sú zadané náhodne. Spočiatku neviete čo očakávať, po niekoľkých vyskúšaniach vám budú známe. Minihry nezaberú viac ako 15 až 50 sekúnd. Úplne prvá spočívala iba v zbesilom hýbaní Wii Remote na urobenie čo najväčšieho počtu zdvihov na hrazde. Iné športové minihry zase rátali s jednoduchým odpalom loptičiek alebo strieľaní gólov na bránku, kde vy a ďalší hráči čakáte striedajúc sa v rade a keď príde poradie, treba v správnom čase napriahnuť a streliť gól. To sú pre hráčov minulých hier od Nintenda pomerne známe kúsky, len často ešte viac zjednodušené. Ďalej je tu aj arkádové naháňanie súpera na autíčkach či dráhach, kde sa snažíte zostreliť toho druhého alebo ho predbeh-

núť. Obľúbená disciplína vo vozidlách ráta aj s naháňaním predmetov alebo napríklad práskaním balónov. Nič zložité, nič prevratné, často aj videné. No pri viac ako 80 druhov si rýchlo nájdete tie zábavné - a potom ešte len prichádza švanda, keď vám hra umožní nie čeliť náhodne vybraným hrám, ale priamo umožní vám ako prvému či poslednému v priebežnom poradí vybrať minihru.

Druhú kategóriu hier tvoria párové hry a sú určené dvom hráčom. Už prvá je tematicky jasná päťminútovka – Friend Connection chce zistiť, ako sa trafíte do rovnakého vkusu i odpovedí na kladené otázky. Balance Boat je zábavná minihra, kde sa snažíte umiestniť 20 Mii postavičiek rovnakej farby na loď tak, aby sa nepotopili. No keďže z minihier vám vypadnú postavičky rôznych veľkostí, je to pomerne náročná (a opäť trošku náhodná) úloha. Match-Up je variácia na pexeso, kde treba spájať postavičky rovnakej farby, no s iným oblečením, ktoré však ostáva skryté a len občas sa ukáže. Musíte si presne zapamätať, kto má akú farbu a po čase si spomenúť, keď máte dve a dve dať dokopy.

Tretiu skupinu tvorí House Party a tu sa Nintendo rozhodlo oveľa viac hrať s ovládačom ako súčasťou diania. Animal Tracker využíva naplno reproduktor na Wii Remote a keď napríklad traja hráči súperia, tak ovládače majú položené na stole a hádajú zvieratá podľa vydávaného zvuku. Keď vedia, zdvihnú Remote a odpovedia. Je to variácia na kvíz. Ak vám zvieratá úplne nepasujú, môžete si zahrať aj tzv. Buddy Quiz, kde sa jeden hráč aktívne nezapája, pretože tí ostatní sa snažia hádať odpovede, ktoré by on zadal. Ale tou najväčšou Party hrou sa zrejme stane Hide'n'hunt, kde jeden hráč schová ovládače po obývačke a ostatní ich hľadajú. Je to bizarné spojenie hry a samotného priestoru, v ktorom sa hrá, ale funguje.

Keď schováte ovládače pod vankúše, do škatuľ s keksami alebo za fľašu whisky do baru, získate čoraz viac bodov, ak sa ostatným bude dariť dlhšie ich nájsť. Ovládač raz za 10 sekúnd vydá zvukový signál, takže viete, kde približne hľadať. Po nájdení sa roly vymenia a iný hráč schová ovládače pre ostatných. Napokon máme dve zábavné variácie na bomby – pri Time Bomb je ovládač akože bomba a vy si ho máte preberať, zatiaľ čo držíte určité tlačidlá. Pri Word Bomb je zase potrebné hovoriť určené slová a ovládač alias bomba slúži v rukách ako zdržiavanie – kto ju má a správne neodpovie, vybuchne (samozrejme, nie v skutočnosti, to by k Wii Party museli dodávať podstatne viac ako iba jeden ovládač).

Trojica hlavných skupín teda ponúka zhruba tucet základných, často veľmi zábavných hier. Na prvé zahranie určite, viaceré majú silnú schopnosť zabaviť opakovane. Popri tomto sa môžete dostať voľne z hlavného menu aj k samostatnej kategórii minihier, takže ak vás Človeče či Bingo už omrzia, môžete sa venovať iba tým a osemdesiatka vám dlho vydrží.

Wii Party je prirodzene určený väčšiemu počtu hráčom, bežne sú hry projektované pre štyroch hráčov, párové pre dvoch. Niektoré atypicky využívajú aj troch hráčov, ale zväčša aj tak pracujú so štyrmi a posledného do partie zoberú z interaktívneho sveta. Samostatne si môže hráč užiť slušnú kopu zábavy, ale aj ja som najprv recenzoval iba sám a už-už som sa pri Človeče či Glob Trote zastrájal, ako by som napálil niekoho z kamošov pri nejakej pasci a ako by to bola zábava hrať poctivú 45-minútovku spoločne a potom si ju dať ešte raz a zas. Single-player pasáže tu takmer nenájdete a voľba 1 hráča je síce dostupná, ale skôr z poctivosti, aby ste mali čo hrať aj sami.

Na osemdesiatke minihier nie je veľa prekvapivého – niektoré sú aspoň trošku nové či nevidené variácie, inak sa nesú v osvedčenom duchu. Ani ich ovládanie nie je príliš komplikované – často budete držať Wiimote štandardne, ale aj vodorovne, aby ste cez tlačidlá 1 a 2 ovládali nejaké autíčko a pohybom zase jeho smer. Wiimote tu postačí na aktivity, čím sú úplne jednoduché a prístupné, netreba sa báť nákupu ďalších Nunchakov či nového Balance Board, tie ani nevytiahnete. Jediné nemilé prekvapenie prichádza pri niektorých minihrách, kde ovládanie stopercentne nefunguje – sú to najmä športové variácie ako futbal či golf, kde sú reakcie skutočne na hrane akceptovateľnosti a pohyb do jednej či druhej strany nie je veľmi presne zameriavaný. Buď je to skutočne chyba hry alebo sa už ako hráč začínam príliš zameriavať na presnosť z Move.

Herné spracovanie dopĺňa typická osvedčená a výborne fungujúca grafika s vašimi Mii postavičkami. Party Phil a Mii z vašej konzoly úradujú naplno, informujú i povzbudzujú, hudba je nenápadná, zvuky pasujú akurát. Až sa možno prichytíte, že taký štýl úplne stačí a netreba sa naháňať za HD grafikou. Kto hral Wii Sports či Wii Sports Resort, bude tu ako doma.

Revolúcia v žánri minihier sa síce nekoná, ale tejto kompilácie sa rozhodne netreba báť, skôr naopak. Už počas jej recenzovania sa objavili chvíle, kedy som napriek krátkemu času skrátka mal chuť dokončiť celú partičku Človeče do konca, lebo stále ponúkala dosť zábavy. A predstava, že počas najbližších víkendov, sviatkov či Vianoc bude ešte viac času na vychutnanie ma napĺňa presvedčením, že toto je tá pravá párty hra tohto roka. Dostatočne pestrá, bohatá a môžete ju hrať, aj keď máte už odhalené všetky disciplíny, lebo tým zábava nekončí. Nintendu sa podaril nový kvalitný kúsok pre všetkých, ktorým Wii Sports vyhovoval. Tu dostanú oveľa viac a aj s dostatočnou hĺbkou.

Michal Korec

HODNOTENIE

+ tri základné skupiny a 80 minihier
variabilná dĺžka - päťminútovky i hodinové seansy
+ jednoduchosť a prístupnosť pre všetky vekové kategórie
+ slušná trvanlivosť a hrateľnosť
- niekedy len veľmi krátka a náhodná minihra
- občas nepresné ovládanie

8.0

METROID: OTHER M

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

Už prvých 10 minút ukazuje, že Nintendo nabralo pri novom Metroide správny smer. Intro je epickým vyvrcholením minulého boja Samus Aran s obrovskou príšerou a explozívnym začiatkom pre odchod do inej časti galaxie, kde zachytí volanie o pomoc. Samus pristáva na neznámej planéte, na ktorej však objaví loď Federácie a neskôr aj starých známych vojakov zo svojho výcviku. Pretože kedysi dávno bola Samus jednou z nich – sledovala príkazy, trénovala v tíme a hoci bola tvrdohlavá, dokázala sa veľa naučiť a stretla Adama Malkovicha, svojho veliteľa. Opätovné stretnutie s Adamom na neznámej planéte je fantastický akcelerátor vlny vynikajúcich príbehových flashbackov, ktoré na Wii rozpútajú neskutočné naratívne dobrodružstvo.

Metroid Prime sa vyznačuje na pomery akcií dobrým príbehom, Other M rázne prekonáva minulé diely. Samotná prezentácia sprevádzaná dlhými sekvenciami sa vyznačuje špičkovým strihom, japonským zmyslom pre detail, megalomanské scény a interný konflikt zároveň. Samus Aran je ešte v intre nebojácna lovkyňa monštier, ale potom sa autori vydávajú odhaliť jej vnútornú stránku. Je to posun v sérii, ktorý ocenia milovníci a znalci – a všetci noví hráči sa zase z prestrihov dozvedia viac o Samus Aran. Navyše dostanú ďalšie prekvapenie – Samus po prvýkrát prehoroví! Kvalitným anglickým dabingom, ktorý ešte zvýrazňuje novú rolu a hľadanie pocitov. Audiovizuálna stránka je na pomery Wii veľmi dobrá a je to jeden z titulov, čo potrebuje vyniknúť na veľkej TV s domácim kinom. Až sa na chvíľu pozastavíte, že ste ponorení do príbehu na hardvéro slabej konzole a nie HD prístroji. Ale Other M za hodinu rozpovie

pomaly viac príbehu ako iné hry v celej dĺžke.

Znalcov prekvapí fakt, že nový Metroid už nie je FPS, vzdáva hold klasickému žánru 2D arkád, no podľa potreby a vôle hráča ho mieša s pohľadom z prvej osoby. Je to bizarná kombinácia, ale funguje – a to vám autori dajú priamo do rúk možnosť zmeny pohľadu. Štandardne sa Other M hrá ako 2D behačka, pričom využijete pár tlačidiel – jedným skáčete, druhým strieľate, tretie vás zmení na klbko a môžete sa kotúľať po leveli, ukladať bomby a dostať sa do nepriechodných častí. Wiimote držíte v horizontálnej polohe – ale keď príde čas na strieľanie ťažkých nepriateľov a namierite ním na vašu TV, t.j. Uchopíte ho vertikálne, obraz sa prepne do 3D a vy môžete v priestore presnejšie strieľať, hľadať slabé miesta bossov či tajomné zákutia levelov. Je to na prvý pohľad jednoduché ovládanie, no najmä prechod do vertikálneho módu si treba postupne nacvičiť; pár počiatočných súbojov vám dá v tomto smere zabrať, ale keď naberiete ten správny grif na časovo vhodné otočenie ovládača, budete touto schémou potešení. Je to špecialitka pre Wii a funguje na jednotku. Netreba prepadnúť ani pocitu, že Other M je iba 2D arkáda s 3D momentmi, pretože hrateľnosť je moderná.

Začiatok hry sprevádzaný tutoriálom (ktorý je dokonca tiež súčasťou príbehu!) vás rýchlo navnadí na prvý level, kde si budete chcieť vyskúšať ovládanie v praxi. Samus behá po zvolenej časti planéty, kde takmer nič nevidno kvôli vypadnutému elektrickému prúdu. Pohyb zľava doprava je plynulý, občas sa objaví skupina nepriateľov – netopierov, chrobákov, skrátka malá háveď vo veľkých počtoch na konci vesmíru. Úroveň je spočiatku lineárna, niet sa kam stratiť. Prísny pohľad s dvomi rozmermi sa neskôr začne vyvíjať, keď už beháte ďalej od kamery. No prvý nečakaný moment perfektného dizajnu levelov nenechá na seba dlho čakať. Nasledujúci výpad agresívnych domácich vás totiž z plošiny zhodí nadol. Tam sa skrýva nová chodba, no cesta nahor nevedie po svojich. Spočiatku nevidíte kam ísť, až potom si všimnete blikajúci otvor v pravej časti obrazovky. Prepchať sa nedá – musíte sa zmeniť na klbko, to sa potom prekotúľa dnu. Zmeníte sa na Samus v ľudskej podobe a potom pomocou pohybu tzv. Kick Jump postupne vyskáčete cez šachtu nahor. Podobných situácií sú v hre desiatky, level dizajn je čoraz nápaditejší. Pretože v momente keď vyjdete zo šachty, level pokračuje tak, že vpravo vás čaká aj plošina nahor, takže v jednom bode vidíte tri úrovne – šachtu, štandardnú úroveň a ešte vyššiu vedúcu k východu.

Na konci prvého levelu sa dokonca do-

stanete do obrovskej miestnosti s veľkým objektom v strede, no neviditeľným východom niekde mimo. Na obrazovke tma, najprv neviete čo robiť. Až sa vám podarí doskočiť na osvetlenú plošinu naľavo. Vyššie sa ísť nedá – ale dá sa zase skočiť vpravo, aj keď sa vám zdá, že sa vlastne vraciate späť, v skutočnosti ste už o ďalší stupienok vyššie. Riešenie je nakoniec jednoduché – obrovský objekt v strede má niekoľko poschodí a pomocou bočných plošiniek sa po ňom presúvate z jednej strany na druhú a vyskákate nahor. Skrátka a jasne, Metroid: Other M sa vracia do starých dobrých časov, kde sa síce v 2D, ale predsa dali postaviť náročne štruktúrované levely a vás bavilo postupné objavovanie všetkých zákutí či hľadaní cesty ďalej. Pre Metroid to platí naplno a pretože autori tu schovali množstvo všakovakých pokladov, explorácia je veľmi silným elementom hry. Tu vidíte blikať modré svetielko s predmetmi, tam zase zelený pásik vedúci k bonusu a kam vedie tá žltá šachta? Na prvé zahranie ich možno ani všetky neobjavíte – a radi sa vrátite späť.

Samozrejme, pokiaľ ide o boj, hra si necháva voľné priestranstvá k dispozícii. Bežná várka oponentov sa vyrúti aj v stredne širokej chodbe, no príchod k bossovi sa dá odhadnúť, keď sa zrazu otvorí koridor a v malej aréne či väčšej miestnosti sa schyľuje k boju. No toto je hra zo starej školy, na každého bossa sa náramne tešíte a súboj je prirodzene gradovaný hľadaním slabých miest protivníka, často obrovského a fantasticky obdareného množstvom hnátov, solídnou výdržou a občas aj nižším stavom vašich zásobníkov. Hneď prvý boss vás naučí makať v 3D móde, kde sa síce nemožno hýbať, ale vystreľovať rakety na nekryté miesta už áno. V zásade sa treba naučiť podstatný rozdiel – zatiaľ čo v 2D móde hra zameriava takmer za vás, tzn. stačí mieriť správnym smerom a laserový lúč či raketa si cieľ nájdu, v 3D móde idete na manuál.

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

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

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

Dokonca sa nebojím napísať, že v prípade Nintenda ide o zaujímavý precedens a možnú inšpiráciu aj pre spracovanie ďalších sérii. Ponechať atmosféru, zobrať existujúce herné prvky, ale nebáť sa pridať kopu ďalších, čím vznikne oveľa sviežejšia hra. Metroid bol vždy o dynamickej akcii – ale hrať štvrtý diel FPS by asi nebolo také zábavné, ako sledovať dynamický bohatý, profesionálne pripravený príbeh a mať možnosť bežať po leveloch v 2D štýle, či pre súboje s bossmi i intenzívnu akciu prepnúť do 3D. Pre hardcore komunitu a nás pamätníkov ide o vítanú zmenu, pretože so starou hrdinkou sa dá vydať na nové dobrodružstvo, hrať ho inak a to štýlom, ktorý si pamätáme pomaly spred 15 rokov. To je jasný signál, že Metroid veľa získal a Other M je špičkový zážitok pre verných sérii i nováčikov.

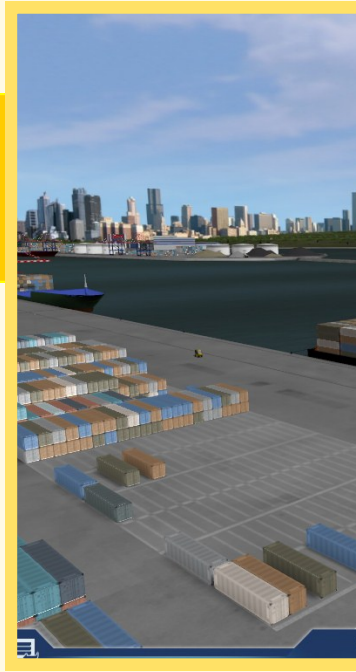
Michal Korec

HODNOTENIE

+ dynamický príbeh v špičkovej produkcii
+ svieža hrateľnosť 2D akcií dizajn levelov
+ široká škála schopností Samus
+ bohaté súboje a stretnutia s bossmi znovuhrateľnosť

- občas príliš tmavý level
- ťažšia orientácia

9.0



Hardcore simulátorov stavebných strojov podobne ako hardcore fimov pre dospelých nikdy nie je dosť. Aj keď sú všetky na jedno kopyto, zakaždým je to predsa len trochu iné a vždy to svojím spôsobom zaujme, aj keď v prípade tých strojov, neviem, neviem. Najnovšie tu máme žeriav, ktorý síce nezaujme ako spomínané kultúrne diela, rozhodne ich predčí svojou úchylnosťou.

Všetko sa to začína na stavenisku, tam to vlastne aj končí a žiaľ aj prebieha. Čakajú vás tri úrovne, tri nadupané žeriavy, tri staveniská, cez ktoré sa musíte postupne prepracovať jedno po druhom. Na konci vás čaká hlavný boss, tabuľka, ktorá vám vypíše koľko bodov ste získali nakladaním a vykladaním materiálu. Ak sa dostanete až sem, tak klobúk dolu a antidepresíva s vodkou až na dno. Získali ste certifikát na obsluhu žeriavu i alternatívny pohľad na svet, z ktorého sa po tomto zážitku len tak ľahko nedostanete. Po tomto budú body v tabuľke na porovnávanie s vašimi kamarátmi jediným vaším životným cieľom, inak žiadna kampaň, scenáriá, postup, našťastie dokonca ani žiadny editor alebo niečo čo by predĺžilo hrateľnosť (utrpenie).

Najprv sa ale musíte naučiť pracovať so žeriavmi. Ovládanie každého jedného z troch dostupných si môžete nastaviť samostatne, čomu síce nerozumiem, lebo všetky tri sú úplne rovnaké, ale autori asi chceli zamachrovať. Keď sa ich naučíte ovládať, čo je asi za dve mikrosekundy, tak sa môžete pustiť do práce. Doľava, doprava, hore, dolu, otáčanie, naozaj nič, čo by priemerný žeriavista nezvládol. Máte dopredu určené, ktorý náklad máte zdvihnúť ako prvý, akonáhle ho zdvihnete, máte presne určené, kam a ako ho máte položiť a tak stále dookola. V hre sa aspoň nezaseknete. Naviac stres zo stereotypu zvyšuje materiál, ktorý je neustále rovnaký. Keď náhodou zmeníte náklad z panelov konečne na niečo iné, napríklad dosky, tak sa normálne potešíte, taká radosť cez slzy. V podstate robíte jeden a ten istý úkon celú hru a to takmer v jednom a tom istom prostredí, takže otupnosť sa dostaví ihneď. Či ide o zámer simulácie skutočnosti, alebo len číra náhoda ťažko povedať.

Prejdete dvomi staveniskami najprv s malým domom, potom s veľkým domom a medzitým budete v jednej úrovni prekladať materiál medzi loďou a prístavom (tam som sa dočasne psychicky zrútil). Nie že by som čakal prekrásne prostredia pri pláži s cicuškami v bikinách, pristávajúce bociany na žeriavy, alebo žijúci svet s ľuďmi okolo a sem tam im dal splash damage do hlavy betónovým panelom, ale tu nič nežije, nič sa nehýbe, ani počasie sa nemení, vietor nesťažuje podmienky elektronike žeriavu, proste nič. Všetko je statické, škaredé, žeriavové, okolo ani živej duše. Aspoň vás nebude nič rozptyľovať od práce a môžete sa plne sústrediť na svoj kymácajúci sa hák.
Ten podlieha neskutočne premakanému fyzikálnemu modelu vyrobeného a prepočítaného presne na mieru simulátoru žeriava. Kymáca sa sem a tam, ťažší ná-

klad sa kymáca ťažšie, ľahší ľahšie. Aby ste naňho lepšie videli, môžete si prepínať medzi kamerami rozmiestnenými po celom stavenisku, alebo to nechať na premakanú Žeriav AI, ktorá vám ich bude prepínať automaticky, to keby ste náhodou mali plné ruky práce s hákom.

Do toho vám bude hrať premakaná hudba zložená exkluzívne len pre tento simulátor. Nechajte si zájsť chute, žiadna tu nie je, keby som si nepustil svoje vlastné mp3, tak skočím z okna. V celej hre som narátal neuveriteľné tri zvuky. Klikanie v menu, náraz nákladu do hocičoho (vždy ten istý zvuk bez ohľadu na druh nákladu) a, samozrejme, zvuk samotného srdca nášho žeriava, dieselový motor. Ten je tak neuveriteľne monotónny, že miestami predčí i samotný gameplay.

Škoda, že tu nie je žiadny multiplayer, kde by ste mohli strihnúť nejaký kooperačný režim, dva žeriavy spolupracujúce na stavenisku, alebo deathmatch, kto postaví dom skôr, bitka žeriavov pri západe slnka, prípadne assault mód, kde by ste kradli betónové panely druhým *(capture the panel? pozn: Junker)*.

Možností, ktoré táto hlboká téma ponúka je neúrekom a ako vidíme, autori ich naozaj vydolovali na maximum ako sa len dalo. Chcelo by to ešte sfilmovanú verziu, niečo, čo by priblížilo dej, pozadie a zápletky, ktoré v hre nestihnete úplne odkryť, najlepšie z nemeckej produkcie, kde by nechýbali aj nejaké tie adrenalínové žeriavové naháňačky. Prelomový simulátor nemôžem inak ako len všetkým vrelo odporučiť a milovníci žeriavov si môžu k výslednému hodnoteniu prirátať bodov podľa ľubovôle. Nech vás žeriav sprevádza.

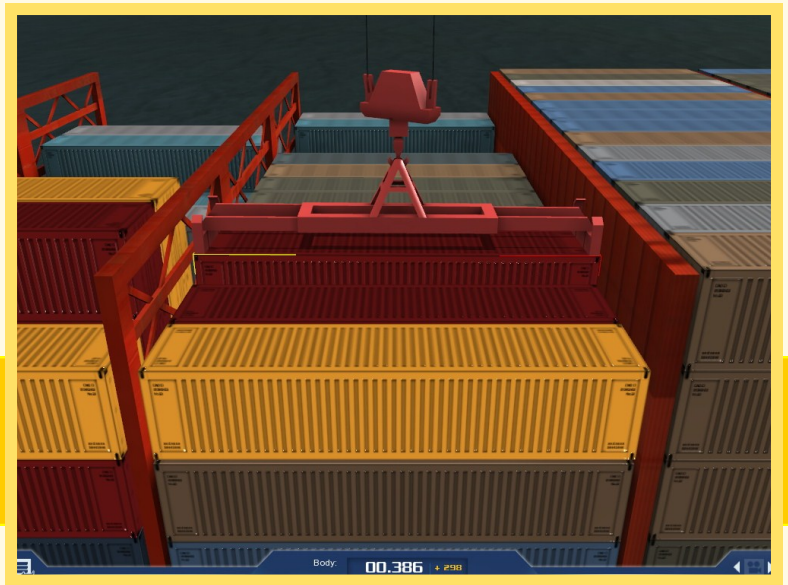
Andrej Hankes

HODNOTENIE

+ žeriav
+ hák na žeriave
+ náklad
+ dvíhanie a pokladanie nákladu

- málo druhov hákov
- žiadne upgrady žeriava
- funkcia uninstall príliš pomalá

1.0



Amnesia: The Dark Descent

Nejeden vývojár by potvrdil, že PC ako platforma je pre menej komerčne orientované projekty a začiatok kariéry veľmi vhodné. Poznáte to: objaví sa malá neznáma spoločnosť mladých nadšencov, spravia pár nízkorozpočtových projektov, síce s chybami, ale aj s množstvom fanúšikov a v tom najlepšom prípade sa po niekoľkých rokoch práce a pilovania konceptu dopracujú k prelomovej hre, ktorá má možnosť naštartovať poriadne ich biznis s možnosťou ďalšieho rozširovania portfólia. Frictional Games zo švédskeho Helsingborgu splňujú hneď niekoľko podmienok z vyššie uvedených. Sú pomerne neznámi, stoja za fanúšikmi ocenenou sériou Penumbra, no a nakoniec po niekoľkých rokoch práce vydali titul Amnesia: The Dark Descent. Bude ich prelomovým?

Chladný temperament sa na hernej tvorbe severanov výrazne podpísal a jeho líniu sa ťahá celou ich tvorbou, Amnesiu nevynímajúc. Atmosférický horor hodný svojho mena, survival horor, ktorý má byť predovšetkým prežitý, nie iba hraný. Charakteristiky minoritnej časti hernej produkcie a hlavné ciele autorov pri vývoji. V tomto ohľade treba podotknúť, že ak máte skúsenosti so sériou Penumbra, tak vám bude herná skúsenosť v Amnesii povedomá. Nakoniec, aj o najslávnejších režiséroch sa povráva, že stále točia ten istý film, len ho doťahujú k dokonalosti. Horory sú asi jediným žánrom, ktorý v človeku evokuje okrem iných aj najelementárnejšie pocity, a tak je určite zaujímavé toto znova sledovať a zažiť.

A o tom, že to autori s hororom myslia vážne, vás presvedčia už úvodné okamihy strávené s hrou. Odporúčania zhasnutia svetla, nasadenia slúchadiel a optimálneho nastavenia jasu na čo najslabší sú (ako sa neskôr ukáže) dvojsečnou zbraňou. Hlavne však ide o odporúčania opodstatnené. Ponoríte sa totiž do príbehu tak temného a prepracovaného, že vás od obrazoviek ťažko niečo odtrhne.

Bolí vás hlava, zrak máte rozostrený a ledva si pamätáte, že vaše meno je Daniel.

Tentoraz to však nie je následok mladíckej nerozvážnosti. Strata pamäte totiž bola úmyselná a jediná vec spojujúca vás s vaším minulým životom je neustály strach z prenasledovania a odkaz od minulého ja, že všetko bolo nutné, aby sa konečne raz a navždy skončila táto nočná mora. Séria vracajúcich sa spomienok, povytrhávané strany z rôznych zápisníkov a prakticky celé prostredie hradu Brennenburg postupne odkrývajú príbeh siahajúci oveľa ďalej v čase, aj priestore. Inšpirácie rôznymi klasikami žánru v knižnej a aj filmovej tvorbe sú očividné, no väčšmi poslúžili z psychologického hľadiska rôzne väzenské experimenty.

Nejeden autor zistil, v čom spočíva tajomstvo dobrého hororu. Strach totiž nie len, že dosahuje ľudskej imaginácie, on jej hranice dokonca presahuje. Nič z toho, čo sa človeku ukáže, nedokáže prekonať hrôzostrašnosť jeho vlastnej fantázie. Tajomnosť, strach z nepoznaného, samota, beznádej a chlad naznačujúci prítomnosť smrti. To sú piliere hrateľnosti Amnesie. Hra ponúka atmosféru, aká sa často nevidí a treba uznať, že autori ju budujú až priam s neuveriteľnou gráciou, čo taktiež ponúka v dnešnej dobe pramálo vídanú hrateľnosť. Hra ukazuje ľudský život v jeho obnaženej krehkosti. Nie ste žiaden Rambo, ktorý vystrieľa celý hrad s prstom v nose. Ste obyčajným človekom, ktorý umrie buď pri prvom jemnom kontakte s neviditeľným zlom, alebo od strachu na mŕtvicu, či infarkt. Tomu je prispôsobené aj „zdravie“ v hre. Je rozdelené na psychické a fyzické, o obe sa treba dobre starať. Nedajbože ak už dôjde k nejakému kontaktu a prídete k nejakej jazve, z toho sa môžete vyliečiť. Horšie je to už s tým psychickým. Nervové vypätie spôsobené neútešným prostredím nedrása len hlavnou postavou hry, ale aj hráčom samotným. A rovnako, ako si rozsvietite v izbe po hraní, tak aj v hre sa

budete snažiť udržať pri zdroji svetla. Minulý rok sme tu v tomto ohľade mali obdobne originálny Cryostasis, Amnesia to rieši veľmi podobne.

Hráč sa pohybuje medzi jednotlivými miestnosťami hradu a v nich ide len o jediné, dopracovať sa k záveru celého príbehu (cez jeho začiatok) a k nemu vedúce logické hádanky, ktoré poskytujú jednotlivé fázy hry. Tie si poriadne posvietia na váš intelekt, nakoľko majú väčší rozsah ako býva zvykom a ich koncept zahŕňa zväčša mnoho akcií. Na druhú stranu sú však striktne logické, žiadne používanie všetkého na všetko, vychádzajú z aktuálnej hráčovej situácie. K ich riešeniu však vedú indície, len si ich

musíte všímať. Útržky dialógov z minulosti, denníky, to všetko vám prezradí okrem príbehu aj ako ďalej. Dokonca ani nejde o používanie predmetov a puzzle, hádanky sú založené hlavne na veľmi slušne prepracovanej fyzike predmetov. Aj keď často narazíte na nejaký predimenzovaný prvok (odhodená kniha chvíľku skáče ako gumová loptička), no tieto ojedinelé anomálie sa dajú prepáčiť.

Všadeprítomné zlo je síce zväčša skryté, no viete, že je stále okolo vás.

Nepriateľov často ani nevidíte, len počujete zvuky, mihajú sa tiene, v miestnostiach nastanú zmeny (vami rozsvietená sviečka je zrazu zhasnutá, s niečím sa pohlo, dvere sa otvorili/zavreli). Keď sa však už dostanete do ich prítomnosti, tak zabudnite na akýkoľvek boj. Treba utekať a skrývať sa v tmavých kútoch za čo najväčším množstvom predmetov, zatvárať sa sebou dvere a zahadzovať ich sudmi, ba dokonca aj zatvárať sa v skriniach. Za všetky situácie hovorí aj z gameplay trailerov známa pasáž úteku pred vodným „démonom“, kedy vašou jedinou šancou je naozaj iba šprint, odpútavanie pozornosti a ostrovčeky mimo vody na oddych a premyslenie ďalšieho postupu.

Keby celá hra napredovala obdobným tempom ako jej vyššie opísané zložky, tak by sa jej hodnotenie približovalo k absolútnemu. Nie všetko je bohužiaľ až také ružové. HPL engine (Kto uhádne na koho autori enginom odkazujú?) síce ponúka peknú škálu rôznych efektov, avšak k tým najdokonalejším bohužiaľ nepatrí a grafická stránka je poslabšia. Na druhú stranu ale ponúka širokú škálu nastavení s možnosťou hrania na všetkom od slabších strojov až po silnejšie zostavy. Bohužiaľ na maximálnych nastaveniach dá zabrať aj naozaj výkonnému PC, pričom kvalita vizuálnej stránky tomu nezodpovedá. Štýl Amnesie je však veľmi príjemný a nezameniteľný. Obraz sa kolísa, objavuje sa para až hmla, dokonca miestami namŕza.

Od dôb hororu v nemeckom filme prvých desaťročí minulého storočia máme 100 % potvrdený vplyv hudby na atmosféru strachu. A hudba v Amnesii je perfektná, až mrazivá. Pritom však jemná a nevnucuje sa. Ruchy sú na tom rovnako a neraz hlavne vďaka nim budete kontrolovať spodné prádlo. Zvuky rinčiacich reťazí, náreky, plač, krik, vŕzganie, takto bohatý repertoár sa často nepočuje a prakticky nenastane chvíľka, kedy by nič nebolo počuť. Aj vo chvíľach maximálneho ticha, kedy sa atmosféra dá krájať, počujete tlkot srdca a dych hlavnej postavy. A práve vtedy sa s hrdinom hráč tak zžije, že je jeho obrazom pred obrazovkou. Rovnako skvelý je aj profesionálny dabing, ktorý vynikajúco sedí na jednotlivé postavy, len škoda, že ich je málo. Napríklad denníky mohli byť nahovorené všetky, keď už nie danými postavami, tak aspoň postavou hlavného hrdinu, nech je efekt čítania výraznejší. Hlasy sú to pritom veľmi príjemné a známe. Napríklad postave Alexandra (za ktorým sa ženiete) prepožičal svoj hlas Sam A. Mowry známy z hier ako Runaway 2, Drakensang, InFamous, ale aj Penumbra.

Skutočne hororová atmosféra môže byť dvojsečnou zbraňou a Amnesia rozhodne nie je hrou pre každého.

Jej pomalé tempo a uveriteľná atmosféra idú priamo proti akčným hráčom považujúcim Resident Evil 5 za horor. V dnešnej dobe dokonca možno titul považovať nekompromisnou hrateľnosťou za nekonvenčný. No aj napriek tomu všetkému sa jedná o vynikajúce dielo hodné záujmu hráčov, ktoré si právoplatne odnáša vysoké hodnotenia. Sú tu síce muchy, no možno ich hodiť na vrub nízkemu rozpočtu, no aj napriek tomu je hra veľmi lákavou. A keby náhodou aj teraz váhal, tak koncom roka vyjde krabicová verzia hry aj u nás, s lokalizáciou a za cenu tak sympatickú, že za odmietnutie by ste si zaslúžili zažiť to, čo hrdina. A na vlastnej koži.

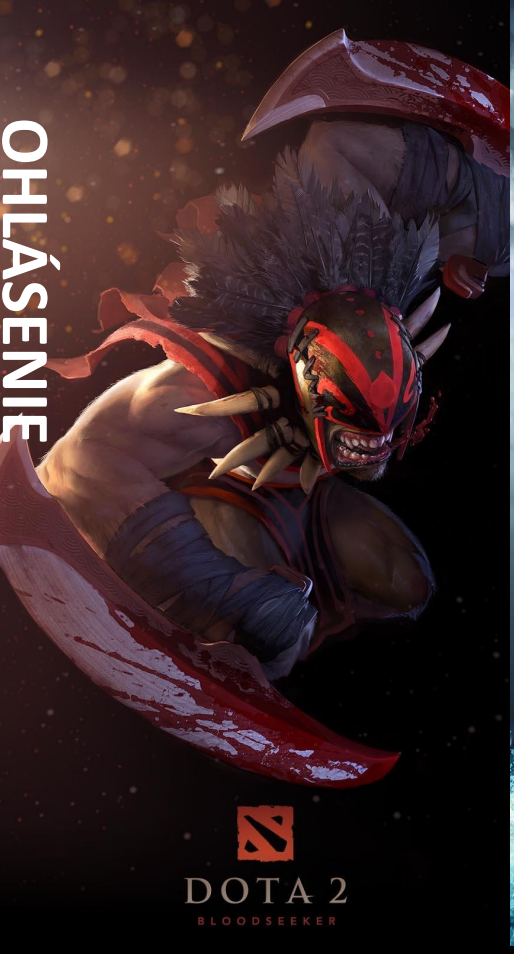
Matúš Štrba

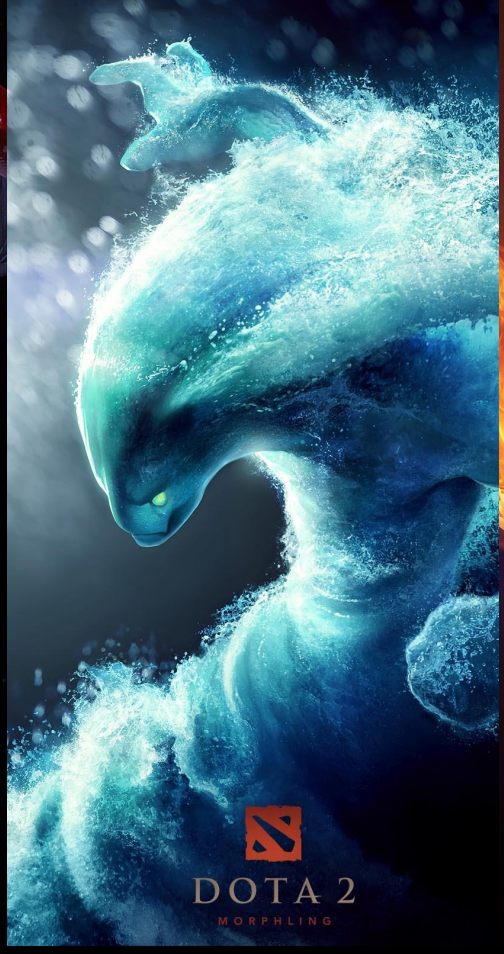
HODNOTENIE

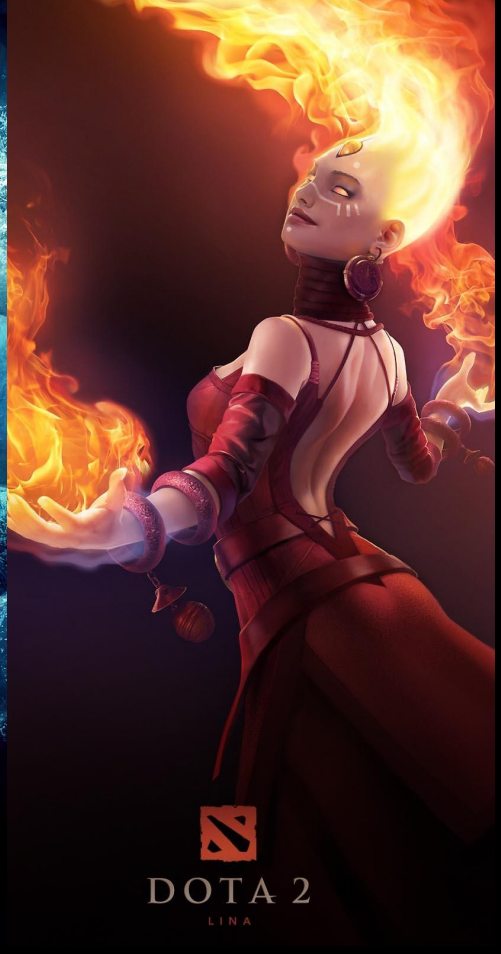
+ neopakovateľná atmosféra
+ temný príbeh
+ neustála prítomnosť strachu
+ skrytý nepriateľ
+ zvuky, hudba, dabing
+ cena

- slabšia grafická stránka
- neadekvátny žrút výkonu pri najvyšších nastaveniach
- drobné bugy

8.5







DOTA 2 od Valve

Očakávaný projekt od Icefrogu a Valve je oficiálne ohlásený. Je to **DOTA 2** (Defense of the Ancients), pokračovanie jednej z najviac hrávaných hier na svete. Titul príde v roku 2011 a ponúkne mix RTS a RPG akcie v štýle pôvodnej predlohy, ktorá bola modom pre Warcraft 3. O podobné prepracovanie sa nedávno pokúsilo Gas Powered Games v titule Demigod.

Zatiaľ vieme, že:

- Dota 2 je updatovaná DotA-Allstars na novej technológii.
- Hra ponúkne cez 100 hrdinov z Allstars verzie.
- Veci, skilly a upgrady sú nezmenené, jedine niektoré skilly hrdinov sú vylepšené.
- Source engine zaistí lepšiu grafiku, ale už aj samotný engine je vylepšený napríklad o nasvietenie a simulácie odevov.
- Integrovaný bude voice chat.
- AI boti preberú odpojených hráčov.
- Proti AI sa bude dať trénovať.
- Valve výrazne tlačí skillbased matchmaking, aby skúseným hráčom nekazili tímovú hru nováčikovia.
- Pribudne coaching, kde starší hráči môžu viesť mladých.
- Bonusom budú odomykateľné oblečenia pre hrdinov a rôzne ďalšie drobnosti.

Vyzerá to nádejne, ale vzhľadom na to, že už to nie je od fanúšikov DOTA 2 nebude zadarmo a Valve ju bude predávať. Možno to nakoniec nebude na škodu a posunie to vpred aj kvalitu. Ak by ste však platiť nechceli Blizzard prinesie alternatívu.

Pôvodná DotA Allstars, z ktorej vznikne DOTA 2

DOTA od Blizzardu

Blizzard si svoj mod nechce len tak nechať vziať Valve a rovnako ho plánuje zapracovať. Nebude to však samostatná hra , ale znovu mod, len tentoraz pre Starcraft 2. Samozrejme, že bude zadarmo.

K tomu pripravujú ďalšie tri mody (StarJeweled—puzzle mod, Left 2 Die—survival mod, Auir Chef—kuchársky mod) pre Starcraft, ale tento bude najväčší a bude mať najväčšiu podporu. Rovnako bude jeho vývoj trvať najdlhšie a teda nečakáme ho skôr ako v polovici budúceho roka. Zatiaľ tu máme aspoň zábery.

Diablo III

Posledný class a Aréna mód

Nový a zároveň posledný class do Diablo III odprezentoval Blizzard na aktuálnom Blizzcone. Bude to Demon Hunter, ktorý je nasledovníkom Rogue classu z originálu a Amazon classu z Diablo II. Povolanie je zamerané hlavne na projektily, napríklad hádzanie hráčov, granátov, šípov, ktoré môžu byť kombinované s mágiou.

Jedná sa o hrdinku, ktorá baží po pomste namierenej voči démonom, čo zabili jej rodinu a priateľov. Postava sa orientuje na strelecké schopnosti, kde si vyhutnáme dve kuše súčasne, ale ovláda aj zabijácke techniky. Sortiment jej schopností zahrňuje výstrel gule na remeni (bola shot), ktorá sa ovinie okolo protivníka a exploduje a to v dvoch variáciách. Z obkľúčenia sa postava vymaní tieňovým akrobatickým kotúľom (vault), tak ako sa barbar premiestni skokom a čarodejník teleportom. Na protivníkov platí aj pasca z bodcov (spike trap), explozívne granáty a multishot, s početnými šípmi vystrelenými súčasne na okolité kreatúry

Blizzard plánuje pre Diablo III rôzne novinky, napríklad mnohí hráči určite uvítajú možnosť vzájomne sa stretnúť nielen pri putovaní krajinou, ale aj v PvP arénach, kde si zmerajú sily. Túto možnosť vývojári predviedli na uplynulom Blizzcone, kde boli hrateľné tri z piatich postáv, wizard, barbarian a witch doctor. Boje sa týkajú jednotlivcov alebo dvoch dvoj alebo viacčlenných tímov. Arény sú vymedzené priestranstvá, kde majú hráči sťažené podmienky rôznymi prekážkami a v polovici kola si môžu doplniť život liečivami, ktoré sa objavia uprostred bojiska. To je jediný možný spôsob doliečenia v aréne.

Postavy v aréne majú okrem svojich tradičných zručností aj možnosť využitia pomocných aktivít, šprintu, či teleportu. Tiež schopnosť oslobodiť sa od nepriaznivých efektov, ktorá ale vyžaduje dlhší čas na ďalšie použitie. V hrateľnej prezentácii sa postavám nedala upravovať výbava pred vstupom do arény, ale podľa vyjadrení tvorcov hráči zrejme budú môcť použiť všetky osvojené kúzla a výstroj. Dosiahnuť férové boje by ale bolo jednoduchšie bez takejto možnosti, sily postáv treba ešte tak-či tak vybalansovať. S PvP arénou bude spojený matchmaking, rebríčky a hodnotenia výkonov.

World of Warcraft

Cataclysm

Blizzard oficiálne ohlásil dátum World of Warcraft: Cataclysm, tretej expanzie pre túto najhrávanejšiu platenú MMO hru na svete. Dátum premiéry bol stanovený na 7. decembra, kedy sa hra objaví v obchodoch a online na Blizzard Store. Stáť bude 40 dolárov. V obchodoch bude aj špeciálna edícia s bonusmi za 80 dolárov.

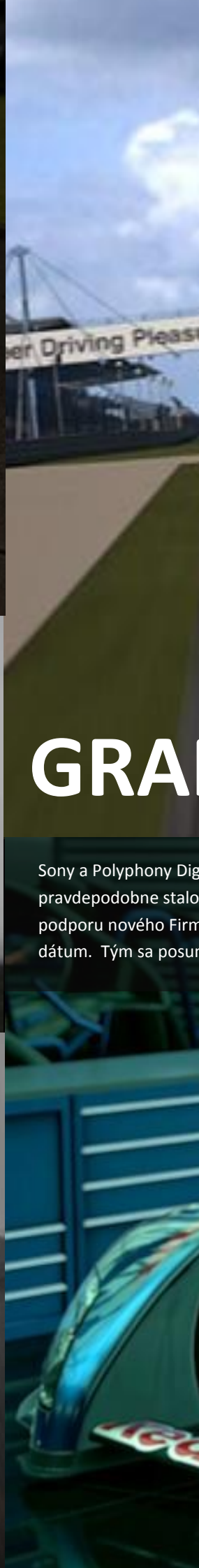
Tretia expanzia nepridá len nové možnosti a nový príbeh pre high-level postavy, ale prepracuje väčšinu pôvodného sveta Azeroth. Tvár Azerothu bude zmenená kompletne s príchodom draka Deathwing. Všade bude vládnuť skaza, všetko bude zničené a bude ponúkať nové questy. Z deštrukcie povstanú dve rasy - Worgeni a Goblini, ktorí sa pridajú do boja medzi Alianciou a Hordou. K tomu ako budú hráči dosahovať level 85, budú objavovať nové tajné prostredia, získavať nové levely síl, ako aj možnosť postaviť sa Deathwingovi a určiť osud sveta.

Viac o expanzii nájdete na adrese: http://www.worldofwarcraft.com/cataclysm, kde sa môžete prihlásiť aj do nadchádzajúceho beta testu.

Blizzard k tomu ohlásil aj prekročenie 12 miliónov užívateľov, čo je nový rekord, ale musíme dodať, že posledných 500 tisíc trvalo nazbierať 2 roky a teda vidíme, že hra už pomaly dosahuje svoje maximum. Uvidíme ako toto maximum dokáže zvýšiť Cataclysm expanzia.

GALÉRIA

Racing / Polyphony digital / PS3



GRA

Sony a Polyphony Dig
pravdepodobne stalo
podporu nového Firm
dátum. Tým sa posun

N TURISMO 5

gital odložili netrpezlivo očakávaný racing Gran Turismo 5. Z pevne stanovenej premiéry na 3. november sa
obdobie pred Vianocami. Odhaduje sa, že pre pirátstvo na PS3 dalo Sony na poslednú chvíľu zapracovať
waru a zmeškalo tak dodanie hry na lisovanie. To muselo byť následne odsunuté na nasledujúci voľný
nulo vydanie. Nový dátum doteraz nebol ohlásený a odhaduje sa na začiatok decembra.

Windows Phone 7 je tu !

Windows Phone 7 je ďalší do ponuky smartphone systémov a po vydaní môžeme skonštatovať, že bude veľmi dobrou konkurenciou pre iPhone a Android mobily.

Systém je založený na výrazne odlišnom užívateľskom ovládaní, kde sa Microsoft zbavil štandardných ikoniek, ktoré dlhé roky sprevádzali mobilné systémy. Nový systém ovládania je založený na boxoch, ktoré sú zadelené pre jednotlivé podsekcie mobilu. Tu si môžete navoliť vaše najčastejšie používané položky a nechať si ich na úvodnej obrazovke. Počet nie je obmedzený a skrolovať obrazovku smerom dole. Boxy sú animované a vždy vám zobrazia informácie z danej služby, ktoré potrebujete, či už číslom alebo textom.

Samotné podobrazovky majú znovu odlišný systém, tentoraz fungujúci na skrolovaní do strán, kde si postupne presúvate jednotlivé podmožnosti danej sekcie, alebo aplikácie. Je to prehľadné a všetko má svoje pevné miesto.

Dôležité je že to je rýchle, nepadá to a má to závan novej generácie mobilných systémov. Systém však ponúka viac .

Z možností v každom Windows Phone 7 mobile nájdete:

Xbox Live / Hry

Herná sekcia, ktorá má svoju záložku a vlastný systém. Celá je to postavená na Xbox Live konte, ktoré si vytvoríte spolu s vašim avatarom. Rovnako ako na Xboxe a PC si na svoje konto v jednotlivých hrách odomkýnate achievementy a zbierate globálne skóre.

Samotné hry už pri launchy ponúkajú pestrú paletu od RPG, cez akčné až po rôzne logické a kartové tituly. Tituly sú rozdelené na dve sekcie s Xbox Live podporou a bez nej. Väčšinou platí, že Live tituly budú masívnejšie, kvalitnejšie, budú mať multiplayer a ponúknu vám aj achievementy, každá z nich má aj trial mód, takže hru nemusíte hneď kupovať. Ostatné tituly sú väčšinou amatérskej, alebo menšie, ani trial/demo tu nie je pravidlom, dosť titulov však demo ponúka.

V zásade hry vďaka silnému hardvéru mobilov (minimálne 1 Ghz processor) idú hry rýchlo a bezproblémovo.

Priatelia

Kontakty sa menia na priateľov, tu si môžete buď importovať kontakty zo simkarty telefónu, alebo si pár klikmi naimportujete celý zoznam z Facebooku. Všetky facebookové kontakty sa automaticky updatujú a máte pekný prehľad o ich aktivitách a odkazoch. Samotný facebook je dosť silno zapracovaný v celom mobile. Oproti tomu na twitter si musíte stiahnuť samostatnú aplikáciu.

Office

Táto možnosť je základom pre biznismenov a ponúka prezentácie v powerpointe, word, excel, rýchle poznámky v one note a zdieľanie dokumentov cez Sharepoint servery, čo veľké firmy ocenia.

Zune / hudba, video

Ďalšia masívna záložka je Zune, do ktorej sa zahŕňa hudba a video, či už vaše, alebo sťahované cez Zune služby. Filmy mobily prehrávajú rýchlo.

Z ďalších funkcií nechýba prekvapivo rýchly Internet Explorer, veľmi rýchle sú aj Bing Mapy. Samozrejmosťou je Email, možnosti posielania správ, každý Windows mobile telefón má minimálne 5Mpx foťák kde môžete fotiť a nahrávať videá do Pictures záložky.

Po úvodných testoch môžeme zhodnotiť, že systém je kvalitný a rýchly. Síce mu niekoľko funkcií oproti konkurencii ešte chýba (napr copy&paste, alebo multitasking) ale len teraz vyšiel a updaty sú sľúbené.

Slovensko však ešte nemá oficiálnu podporu Xbox Live, Zune a ani lokalizáciu systému, tieto by mali prísť budúci rok. Všetky služby však fungujú cez zahraničné kontá (stačí zvoliť UK pri vytváraní konta) a teda ak nechcete čakať, môžete sa do toho rovno vrhnúť.

KINECT práve vychádza

Microsoft si pripravil 19 titulov a 500 miliónov dolárov na novembrový launch Kinectu pre Xbox360. Napodobuje tak launch Xbox360 konzoly, ktora mala svojho času 18 launch titulov.

U nás kinect vychádza 10. novembra, stáť bude 149 eur a v balení dostane Kinect Adventures, Bundle s Xbox360 4GB konzolou bude za 299 eur, s 250GB konzolou za 349 eur. V našom shop.sector.sk teraz máme zľavy o 5 až 10 eur.

Mimo Kinect Adventure budú poväčšine tituly stáť 40-45 eur, väčšie tituly štandardných 60 eur, EA Active 2 cez 90 eur, keďže má v sebe aj ďalšie doplnky. Kompletná ponuka bude:

Zábavné:

Kinect Adventures (mix minihier)
Kinectimals (zvieratá)
Game Party: In Motion (mix minihier)

Tanečné:

Dance Central
DanceEvolution
Dance Paradise

Fitness:

Your Shape: Fitness Evolved
The Biggest Loser Ultimate Workout
EA Sports Active 2
Zumba Fitness
Get Fit with Mel B

Športy:

Kinect Sports (mix od Rare)
Kinect Joy Ride (autá)
MotionSports (mix od Ubisoftu)
Sports Island Freedom (mix od Hudsonu)
Fighters Uncaged (bitky)
Sonic Free Riders (preteky)
Crossboard 7 (boarding, v US sa volá Adrenalin Misfits)

Akčná adventúra:

Harry Potter and the Deathly Hallows, Part 1 The Videogame

Kinect je motion zariadenie, ktoré nepotrebuje ovládač a všetky hry ovládate svojim telom. Rovnako telom budete môcť ovládať aj menu Xboxu a niektoré aplikácie. Pre niektoré krajiny bude hneď po vydaní prístupné aj ovládanie hlasom.

V čase písania článku už Kinect v US vyšiel a zabodoval. Motion hranie funguje, ovládanie je jednoduché a intuitívne, lag teda odozva hier oproti vašim pohybom je len minimálna a jediné na čo si treba dávať pred kúpou pozor je miesto pred TV. Kinect totiž pre snímanie pohybov potrebuje aby bola osoba 2 metre od kamery, pre snímanie dvoch postáv 2.5 metra.

Ak to spĺňate, môžete sa do kinectu rovno pustiť, ak nie a Kinect chcete, možno budete musieť mierne preorganizovať nábytok v byte.

S druhým elementom, s ktorým musíte rátať sú hry. Úvodná dávka 18 hier sú totiž čisto zábavné, fitness a tanečné hry, žiadne strieľačky alebo iné akčné veci. Jediná hra, ktorá spĺňa čiastočne akčné zaradenie je Harry Potter, ktorý sa Kinectom dostane do úplne iného štýlu ovládania.

V každom prípade podľa úvodných recenzií sú hry slušné, dostávajú hodnotenia okolo 7-8. Zábavu hlavne zažijete pri pribalenom Kinect Adventures, ak budete chcieť viac športovej zábavy určite siahnute po Kinect Sports, ktoré je ešte lepšie a v kvalite nezaostáva ani zábavka so zvieratkami Kinectimals. Kinect Joyride je jediná automobilová hra z ponuky aj keď má zábavný štýl, k dokonalosti jej chýba. Nakoniec ak radi tancujete nevynechajte Dance Central od Harmonixu, ktorý zakladá úplne nový štýl tanečných hier a je aj najlepším titulom z úvodnej ponuky Kinectu. Naopak najslabším je Fighters Uncaged od Ubisoftu, bojovka ktorej ovládanie autori nezvládli.

Peter Dragula

Prvé náznaky PSP 2

KONCEPT

Začínajú sa objavovovať prvé detaily ohľadom blížiaceho sa PSP2. Handheld vraj Sony prezentovalo za zatvorenými dverami počas Tokyo Game Show a zo základných informácií vieme, že:

Má vraj mať 1GB RAM

je to síce dvojnásobok herných konzol, ale vhodnejšie je to porovnať s mobilmi, ktoré aktuálne už majú 576MB, ale už aj 768MB. Zrejme budúci rok pri vydaní PSP2 budú mať tiež okolo 1GB. Takže to môže byť reálny údaj a môže výrazne pomôcť titulom s rýchlosťou. Môžu sa totiž nahrávať do pamäte priebežne a väčšina z hier sa tam vopchá určite aj celá. Pamäť by využili aj aplikácie napríklad internetový prehliadač.

Nebude mať UMD

ale pamäťové karty. Tu ešte Sony zisťuje aký dopad to bude mať na platformu. Pre nás bude zaujímavý spôsob distribúcie, či budú aj v predaji, alebo budú tituly len na stiahnutie. Zrejme tam pôjdu na štýl Nintenda, ktoré funguje na pamäťové karty už dlhšie. Dôležitá ale bude ochrana proti kopírovaniu, ktorá výrazne potrápila PSP a aj DS.

Výkonom má konkurovať Xbox360

informácie síce skloňujú sa porovnanie s Xbox360, ale podobné porovnanie sme už počuli aj pred predstavením 3DS. Ale nakoniec to boli len grafické efekty, ktoré ho spájali s next-gen konzolami. PSP2 by ale mohlo použiť novú multicore Tegru, ktorá má v sebe aj grafický čip, alebo sa spomínal aj štvorjadrový Cell čip, ktorý by sa teoreticky dal využiť aj ako grafický čip ale programovanie naň by zrejme nebolo jednoduché. Ťažko povedať ako by mohol vyzerať mobilný cell aký by mal výkon a hlavnú akú spotrebu, možno dlhoročné skúsenosti Nvidie s mobilnými čipmi by tu bolo vhodnejšie využiť. Dôležitejšie ako procesor bude samotný výkon grafiky, keďže Sony displej v handhelde nazýva HD.

4.8" HD displej

informácie o ňom sa objavujú na internete stále častejšie, ale rozlíšenie je zatiaľ otázne. Teoreticky, ak by handheld mohol stáť aj 1000 dolárov mohli by dostať aj nový FullHD 1080p displej, ale skôr rátajme s menším rozlíšením, možno 720p, ktoré by bolo aj reálne. Bolo by dobré pre marketing a aj na filmy, aj keď hry by už mohli mať s plným rozlíšením problém (keďže ten problém majú aj konzoly). Na druhej strane na malom displeji s veľkým rozlíšením si upscalovanie málokto všimne. Vzhľadom na cenu sa môže Sony rozhodnúť aj pre 800x480

PlayStation Phone

(ten v tejto veľkosti používajú Dell Streak alebo Archos 5) alebo 1024x600 displej. Všetko bude lepšie ako PSP s 480x282 rozlíšením.

Pri podpore HD rozlíšenia by sme už čakali aj vysielanie HD obrazu na TV, tak ako to má najnovšie LG vo Windows Phone mobiloch, kde cez DLNA, aj s tým, že na TV sa môže zobrazovať niečo iné ako na mobile. TV by tak mohol byť hlavná hracia plocha, alebo aj doplnková.

Dva analógy a hlavne touchpad vzadu na zariadení,

touchpad by zrejme nahradil touch obrazovku a ponúkol jednoduchšie hranie bez toho, aby ste si prstami zakrývali obraz hry. Tu to Sony necháva na vývojároch ako ju využijú. Zatiaľ nemáme potvrdené a ani Sony vraj ešte nemá jasno aký bude design zariadenia či sa bude pad vysúvať ako v PSP Go, alebo bude štandardný ako pri prvom PSP. Vysúvací by výrazne znížil rozmery zariadenia a bol by prenosnejší hlavne ak bude ešte o palec väčší displej.

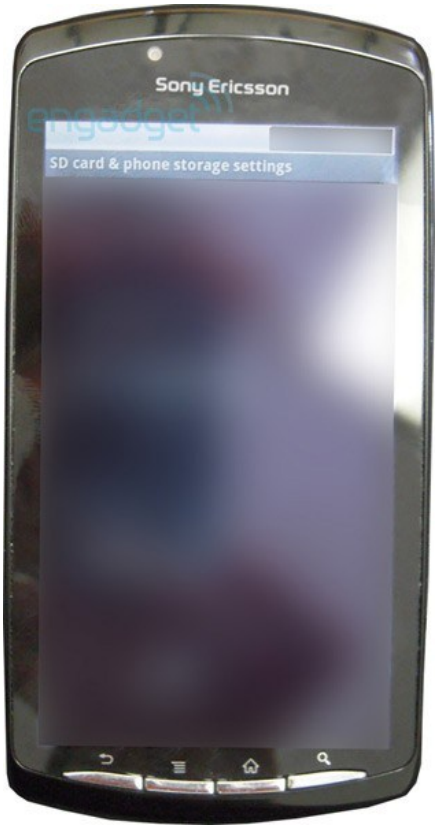
Uvidíme ako to nakoniec dopadne, v každom prípade do malých zariadení sa dá uz teraz dostať dosť veľký výkon, vidíme to už aj na mobiloch, ale batérie stále nestíhajú a treba sa ohliadať hlavne na ne, ak by hráč nemusel každú hodinu zariadenie nabíjať.

"Veta", ako znie kódové označenie PSP2 by sa mala začať predávať koncom budúceho roka. Vzhľadom na úpadok PSP predajov by Sony nemuselo s oficiálnym ohlásením dlho čakať a na jar by sme mohli niečo počuť. Na E3 by bolo ideálne prvé verejné predstavenie a zahranie si.

Po Windows Phone tu máme aj očakávaný PlayStation Phone. Zatiaľ je predstavený len na prvých (neoficiálnych) záberoch a v podobe hardvérovej konfigurácie.

V zásade to je výkono štandardný mobil s PSPgo designom a Androidom 3.0.

- Procesor 1 GHz Quallcomm MSM8655
- 512 MB RAM, 1 GB ROM
- 3,7 - 4,1 palcový displej
- vysúvací d-pad a shoulder buttony
- podpora microSD karty.



Vzhľadom na Android a výkon budú všetky hry vyvíjané pre túto platformu a budú ťahané z vlastného marketplace.

Dátum vydania zatiaľ PlayStation Phone nemá, ale vyzerá to skôr na rok 2011, ak tam má byť Android 3 už pri vydaní.

Viac nám musí prezradiť Sony respektíve samotné Sony Ericsson.

MINECRAFT

Minecraft sem, Minecraft tam. Prišiel z niečoho, čo bolo prednedávnom nič, od niekoho, kto nebol nikto. A zrazu je ho plný internet, kopec spamu, otázok a cirkusu všeobecne. Ja som ale mal to šťastie sa o ňom dozvedieť pred tým všetkým rozruchom a tak nazrieť pod povrch a zistiť, prečo sa veci začali mlieť.

Najprv ale treba objasniť jednoduchú otázku, „Čo, respektíve, o čom je Minecraft?“ K tejto otázke sa aj samotný autor nevie poriadne a jednoducho vyjadriť - takže ja na to pôjdem systematicky. Je to hra postavená v surrealistickom stredovekom fantasy svete, ktorý sa donekonečna generuje a v ktorom je každý kubický meter rozdelený neviditeľnými rovinami. Všetko v tomto svete je založené na hranách, stranách a nenachádzajú sa v ňom žiadne výrazné kruhy či oblé tvary. Hráčova postava je tiež panák zložený z hranolov, rovnako ako všetko tvorstvo. Nachádzajú sa tu dobre známe veci ako zem, vzduch, voda, oblaky, modré nebo, stromy, slnko. A nie je tu žiadny cieľ, žiadny príbeh, žiadne budovy, žiadni iní ľudia. Hráč je vlastne jediný svojho druhu, vhodený do sveta, s dvoma rukami schopnými zabezpečiť svojmu majiteľovi prežitie. Niežeby potreboval jesť, aby nezomrel od hladu, v Minecrafte sa prežíva na inom princípe.

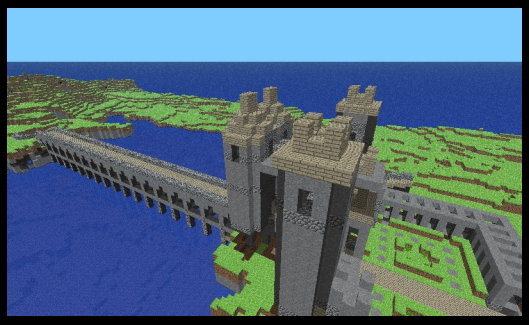
Na oblohe je slnko, ktoré je znamením svetla - keď je svetlo, vidno dobre a po krajine veselo poskakujú prasce, ovečky a podobný neškodný dobytok. Ale keď to slnko zájde a zotmie sa, vyjde mesiac a začnú vyliezať milunké kockaté potvory, milunké kockaté kostry, milunkí kockatí zombie, milunké kockaté obrovské pavúky, ktorých jediným cieľom je roztrhať vaše milunké kockaté telíčko na milunké malinké kocočky. Existuje len jediný spôsob, ako sa pred nimi uchrániť - postaviť prístrešok a od tmy sa izolovať múrom. Dom sa ale z ničoho postaviť nedá, treba najprv zozbierať potrebný materiál. Môže to byť hlina, drevo, kameň. Problém je

v tom, že nie všetok materiál sa dá pozbierať rukou. Treba si najskôr vyrobiť nástroje, ktoré sa robia z dreva, ktoré, čuduj sa svete, sa dá rúbať zo stromu holými rukami. Na vytvorenie nástroja ho treba vložiť do špeciálnej mriežky vo vašom inventári, kde sa ďalej dá opracovať na kocky dosiek, zo štyroch dosiek vedľa seba sa robí pracovný stolček, ktorý umožňuje použitie väčšej mriežky potrebnej na zložitejšie nástroje. Z dvoch dosiek umiestnených v mriežke nad sebou sa urobia palice. Tie sa dajú použiť ako rúčka na nástroj, napríklad krompáč. Ten sa tiež robí kombináciou v mriežke. Keď už máme krompáč a chceme si spraviť dom, musíme sa prehrabať hlinou ku kameňu - na to treba lopatu, ktorá sa, ako inak, tiež robí v mriežke. A keď sa už prehrabeme lopatou ku kameňu, môžme začať ťažiť kameň, z ktorého sa neskôr dá vyrobiť dom.

Takto sa dá prežiť prvá noc, potom je úplne jedno, čo budete robiť. Robiť sa toho dá robiť veľa, založenie záhradky pomocou motyky, jej zavlažovanie pomocou kýblika, stavba hradu, skúmanie tmavých jaskýň, dobývanie vzácnych rúd (ktoré sa neskôr použijú na výrobu lepších nástrojov), stavba železnice, podvodného mesta, plavenie sa na mori, objavovanie skrytých tajomstiev alebo objavovania nových spôsobov ochrany proti príšerám, napríklad nové pasce, múr, ktorý sa na princípe zalievania lávy vodou sám opraví, metače kociek TNT, stavanie obrovských kalkulačiek pomocou červeného kameňa, ktorý sa správa ako elektrina, šialené pobehovanie po noci a strieľanie lukom na všetko, čo sa hýbe. Možností čo robiť je neúrekom.

Takto vyzeral Minecraft pred pár mesiacmi, tak vyzerá aj teraz. Jediný rozdiel je v popularite. Pred pár mesiacmi to bola moja malá indie hra s častými updatami. Komunita bola malá, ľudia si vzájomne ukazovali svoje hrady a kravinky. Potom si ho všimlo Valve (tuším kvôli tomu zmeškali jeden update Team Fortress 2 - hrali Minecraft), a tým sa začala lavína, ktorá spamovala sociálne siete ako Facebook, Twitter a Reddit. Teraz mi hra skôr príde ako prerastená húsenica. Autor nemá čas na robenie updatov, zakladá si spoločnosť v Štokholme a najíma ľudí. Kto vie, ako sa to celé skončí. Podľa odhadov Minecraft vyjde v roku 2012.

Drury



Evolúcia Transport Tycoon značky

Za šestnásťročným vývojom Transport Tycoonu stojí obrovská snaha a množstvo úplne odlišných ľudí, ale všetci mali rovnaké záujmy. Vďaka nim hra neupadla do zabudnutia a dokonca sa podstatne vylepšila.

Transport Tycoon (1994)

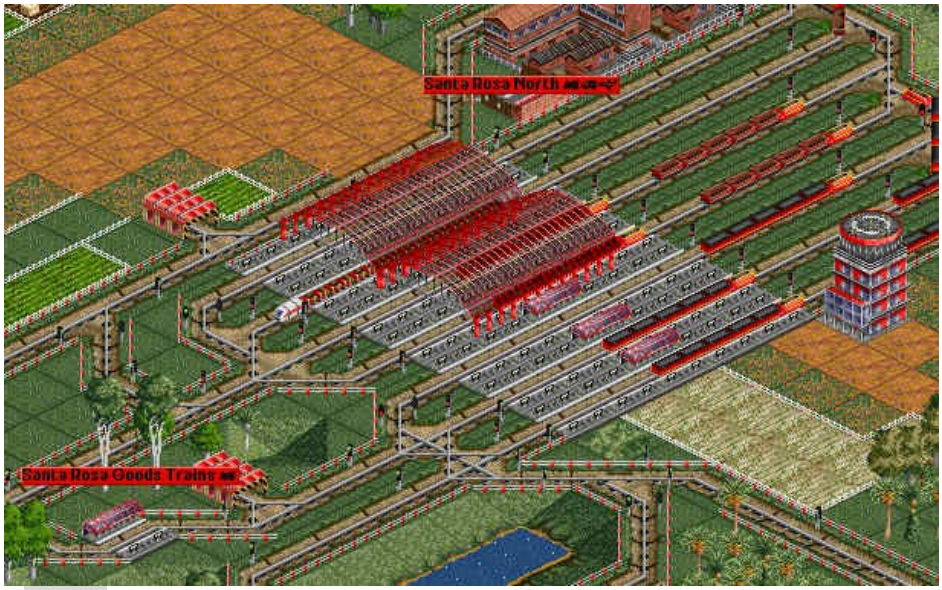
Kde bolo tam bolo, bol raz jeden Škót menom Chris Sawyer. Bol to skúsený programátor, hry robil už od skorých osemdesiatych rokov na vtedajšie vražedné mašiny s futuristickými pomenovaniami. Bol by som mohol hovoriť o jeho bájnych dobrodružstvách na Memotechu a Amige, ale o tom moja rozprávka nie je. Totiž, neskôr v deväťdesiatych rokoch sa mu v hlave usalašil nápad - vytvoriť simuláciu výstavby dopravného impéria v arkádovom štýle. No, deti, bol to nápad predtým nevídaný. I spojil svoju chrabrosť a presvedčovacie schopnosti na vytvorenie malej skupinky, v ktorej sa nachádzal hudobník John Broomhall a grafik Simon Foster. V roku 1994 sa Sawyerovie nápad zmenil na skutočnosť. Herný ošiaľ sa síce v tej dobe nekonal žiadny, ale žeby hra nezožala žiaden úspech, sa povedať nedá. Ale ako tak Sawyer hral, zdalo sa mu, že mu v tej hre niečo chýba. Tak v roku 1995 vydal Expanziu World Editor. Do hry okrem možnosti vytvoriť si vlastnú mapu priniesol aj novú oblasť - Mars, na ktorom sa preváža kyslík a iné zvláštne veci potrebné na prežitie kolónie. Sawyer už vopred vedel, že hra potrebuje radikálnu zmenu. Novú grafiku, nové možnosti. A tak sa stalo, že v ešte v tom roku vytvoril nasledovníka Transport Tycoon, ktorý ho rovnako ako aj World Editor, nekompromisne zatienil. A nielen to, vydláždil aj cestu pre 16-ročný maratón k dokonalosti.

Transport Tycoon Deluxe (1995)

Chris Sawyer mal síce hlavu na skvelé nápady, ale očividne mal mizivú schopnosť vymýšľať nové názvy. Avšak, v tom slovíčku "deluxe" sa predsa len skrýva oveľa viac, než by sa na prvý pohľad zdalo. Hneď úvodné menu hry vyzerá inak - vidno, že sa vylepšila grafika, a inak sa na pozadí mihá maglev, ktorý sa v pôvodnom Transport Tycoone nenachádza. Ale najočividnejšia zmena je, že celá úvodná obrazovka má tropický ráz. Totiž, do hry

pribudli tri nové oblasti - subarktická krajina, subtropická krajina a Toyland. Mars sa tu, prekvapivo, nenachádza. Po hlbšom preskúmaní sa zdá, že hra je obohatená takmer v každom smere, viac vozidiel, viac možností, lepšia grafika, ale najväčšie zmeny sú oblasti. V subarktickej je sneh na horách, preváža sa tam drevo do papierne, z papierne do tlačiarne. Okrem toho, treba vyrábať jedlo, bez ktorého mestá nerastú. A ako menší dodatok, sú tam bane na zlato, z ktorých sa cenný tovar preváža v obrnených vozidlách do bánk. V subtropickej oblasti je najcennejším tovarom drevo - dokonca cennejšie než diamanty, ktoré sa rovnako ako v subarktickej oblasti vozia do bánk. Okrem toho je tam púšť, v ktorej mestá vyžadujú vodu z púštnych zdrojov. Toyland sa nesie v duchu Marsu; tovary sú nanajvýš nezvyčajné. Napríklad bubliny a kola sa vozia do továrne na malinovku, ktorá sa dováža do miest. Cukor a karamel sa ťažia v baniach, z ktorých sa spolu s cukrovou vatou, ktorá rastie v lese, vozia do továrne na cukrovinky. Budovy v mestách sú postavené z kociek alebo predškolských potrieb. Vozidlá majú oči a klaunské nosy, vydávajú smiešne zvuky. Tento zážitok síce bol aj v Transport Tycoone, ale to ste museli pred hraním užiť zakázané látky.

Chris sa rozhodol vytvoriť nového nasledovníka tejto sľubnej série, ale potom prišiel sled udalostí ktorý celý plán zruinoval (aspoň podľa môjho názoru). Ono totiž, on si s tým svojím A-Teamom vyšiel niekam do Disneylandu, či do ktorého Zapadákova, a dostal nový nápad. Engine už začínal pripomínať stavbu húsenkovej dráhy, tak prečo nespraviť simulátor zábavného parku v štýle Transport Tycoonu? Vydaním RollerCoaster Tycoonu v roku 1999 sa Sawyer od Transport Tycoonu na dlhé roky odlúčil. Ale kto by čakal, že sa Transport Tycoon o svoj vývoj postará sám.



TTDPatch (1999)

A tu sa začína príbeh druhého farmárskeho chlapca, menom Josef Drexler. Kto je to? Odkiaľ je? Prečo sa začal montovať do Sawyerovho džobu? Nikto nevie. Ale on to začal, on za to môže. Svetu, presnejšie malej sprisahaneckej komunite Transport Tycoonu, ukázal svoje diabolské dielo; pôvodný Transport Tycoon Deluxe, ibaže s prídavkom. No, v podstate takmer ničoho, ak nerátame cheaty. Avšak, Drexler aj napriek tomu pokračoval. V ďalšej verzii TTDPatchu pridal možnosť postaviť vlak so 126 vagónmi a premohol z právneho hľadiska zapojiť ktokoľvek. Josef bol ale stále hlavným šéfom a všetky zmeny išli cez neho. Nato nastal rozmach rôznych vývojárskych nástrojov, zväčša čo sa týkalo NewGRF - čiže nových grafických súborov, ktoré vedeli meniť grafický vzhľad objektov a základné parametre ako napríklad kapacita vlaku, rýchlosť, výkon a podobne..Avšak ich inštalácia bola dlhý a náročný proces. Bolo treba najprv stiahnuť .grf súbory (ktoré boli navyše porozhadzované kade-tade po internete), potom ich umiestniť do priečinka TTDPatchu, potom použiť editovacie programy na manuálne vpísanie rôznych adries priamo do súboru, potom si bolo treba vybrať vozidlo s podobným tvarom ako má grafika a zameniť ich ID čísla. Potom bolo treba vytvoriť súbor newgrf.txt v zložke TTDPatchu a napísať doň adresu grafiky. A nakoniec bolo treba nájsť ttdpatch.cfg a zameniť v ňom riadky prepínačov novej grafiky. A keď sa vám grafika prestala páčiť a chceli hrať s inou, bolo zase treba všetky zväzky prerušiť a napasovať inú grafiku. Bol to dosť hrubý spôsob.

signály (ktoré sa používali ďalších 10 rokov, kým ich nevytlačili PBS). Malé zmeny, ale boli to len prvé krôčiky.

Do konca roka 1999 sa stal TTDPatch povinnou výbavou každého hráča TTD. Verzie veselo pribúdali jedna za druhou. V roku 2001 vydal TTDPatch pod licenciou GPL, čo znamená, že do vývoja sa

Do roku 2005 pridal Drexler a jeho banda fanúšikov do TTDPatchu vymožeností do aleluja - stavanie ľubovoľných objektov na kopcoch, realistická akcelerácia, väčšie stanice, trolejové vedenie pre elektrické vlaky, rieky, vyššie a dlhšie mosty, električky. Ale potom zmizol a nechal

ľudí, nech sa starajú. Avšak, v tom čase sa diali iné veci.

Chris Sawyer´s Locomotion (2004)

Po vydaní RollerCoaster Tycoonu 2 si náš ujo Sawyer všimol TTDPatch a naplánoval odvetu. Plán mu ale nevyšiel, keďže hru viac-menej odflákol, a aby mal ešte menej roboty tak použil engine z RCT. Ale istý potenciál napraviť, čo Chris dobabral, by tam aj bol, len sa všetci boja strkať prsty do kódu - časy sa menia, hry sa berú seriózne a drzé masakrovanie kódu ako v TTDPatchi sa už nedá. Ale z fanúšikovskej strany vyšli napriek tomu tisíce nových grafík.

OpenTTD (2004)

Poznáte ScummVM či µTorrent? A viete kto je ich autorom? Náš ďalší švárny mládenec - Švéd Ludvig Strigeus. On totiž v roku 2004 prepísal kód TTD z Assembleru do C - čo neznie veľmi významne, ale bol to veľký skok. Totiž C sa v súčastnosti učí na školách. To znamená, že každý, kto skončí stredoškolské vzdelanie, môže teoreticky poháňať vývoj TTD. Na začiatku sa vývoju OTTD venovalo len málo ľudí v porovnaní s TTDPatchom, ktorý prosperoval. Ale fungovali ako dobre premazaný stroj a hltali vymoženosti Patchu rýchlosťou dovtedy nevídanou. V roku 2007 sa už viedli diskusie či je lepší TTDP alebo OTTD. Tento súboj, ako inak, vyhral OTTD. Potom, čo sa prestal TTDPatch vyvíjať, prešli vývojári do tímu OpenTTD.

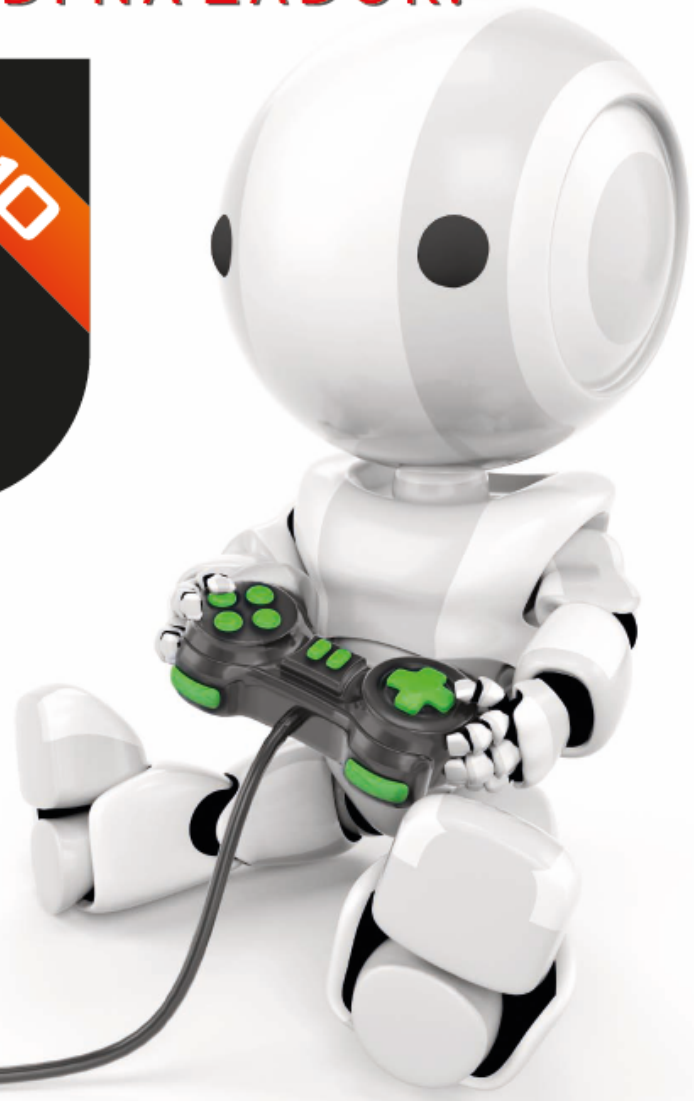
Čo sa týka nešťastníkov NewGRF, došlo priam k revolučným skokom - inštalácia sa veľmi zjednodušila. V hre sa objavila služba BaNaNaS - niečo ako Steam na sťahovanie modov. Tam si priamo z hlavného menu hry stiahnete grafiku, potom si ju z hlavného menu nahádžete do grafického profilu, ktoré sa dajú meniť. Okrem toho, NewGRF už nemení len grafický vzhľad vozidiel, vie ich pridávať, znižovať ich počet, všetky parametre vrátane ich dĺžky. Dokonca niektoré sety vyžadujú špeciálne konfigurácie vlakov, napríklad v North American Renewal Set treba za každým starším nákladným vlakom postaviť brzdiaci vagón, ultrarýchle vlaky musia byť dokonale aerodynamické a pod. Priemysel už nie je limitovaný iba na pôvodných pár slotov, už sa dá na jednej mape hrať s kompletným reťazcom 30-tich druhov priemyslu zo špeciálnymi požiadavkami. Cez BaNaNaS sa dajú stiahnuť aj nové mapy a AI protivníci. OpenTTD donedávna vyžadovalo originálnu grafiku z TTD, teraz už má nakreslenú vlastnú grafiku OpenGFX, vlastné zvuky OpenSFX a vlastnú hudbu OpenMSX (všetky sa dajú stiahnuť z BaNaNaS), vďaka ktorým už netreba z pôvodného TTD vôbec nič. Avšak mne stále vyhovuje pôvodná TTD grafika.

Inak, spomeňte si na Ludviga a OpenTTD keď budete najbližšie sťahovať nejakú hru inde ako zo Steamu.

Drury

Digitálno - Lifestylová SHOW
KTORÁ ŤA POSADÍ NA ZADOK.

nextgen EXPO 2010



Dotkni a vyskúšaj si najnovšie technológie:

- v hrách
- v 3D zobrazovaní
- do domácností

Zapoj sa do turnajov:

- PC
- Xbox 360
- PlayStation 3

Vypočuj si zaujímavé prednášky z oblasti hier, technológií a nakúp za najlepšie ceny.

... a veľa ďalšieho.
PRE KAŽDÉHO NIEČO MÁME.

12. - 13. novembra

DOPLER
Bratislava

organizuje
SECTOR ONLINE ENTERTAINMENT

www.nextgenexpo.sk

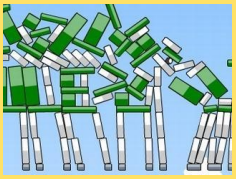
partneri

XBOX 360 · KINECT for XBOX 360 · PS3 · BRLOH Ten najlepší úlet · EA · SAMSUNG

medialni partneri

PC REVUE · fantázia · PLAYBOY · OK!

ONLINE HRY



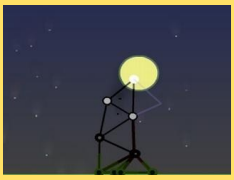
Blosics 2 - Level Pack
Zbúrajte konštrukcie

The Amazing Fix
Poupratujte dom.

Jungle Treasure 2
Skáčte cez džungľu.

Johnny Deep
Ponárajte sa a upgradujte svoje vybavenie

Motocross Racing
Jazdite na motorke.



Moonlights
Stavajte konštrukcie až ku slnku.

Smash and Dash
Pretekárska hra s upgradmi vozidiel

MotoX Madness
Zoberte motorku a prechádzajte rozmanité prekážkové dráhy.

Mass Mayhem
Zahrajte si za teroristu.

Backhoe Trial
Jazdite s bágrom pokúste sa prejsť terén

DEMÁ

HAWX 2 - benchmark
Keď nie je demo, môžeme si aspoň benchmarkom otestovať ako nám hra pôjde a zhodnotiť či sa nám bude páčiť

FIFA Manager 11
Demo na nový FIFA Manager nám umožní viesť vlastný futbalový tím 6 mesiacov herného času.

PLNÉ HRY

Dive And Destroy
Likvidujte ponorky a ďalších protivníkov pod vodnou hladinou. Vaša ponorka vystreľuje torpéda a vypúšťa nálože. Po medúze na hla-

Ancient Sword
Vezmite do rúk meč, putujte krajinou, skáčte a bojujte s nepriateľmi. Pri postupe sa hrdinovi zvyšujú úrovne a je odolnejší

FurBalls
Pekne animované dobrodružstvo, kde musíte pozbierať sladkosti, skákať a vyhýbať sa nástrahám

Little Bobby Carter 1 and 2
Nenáročná adventúra a jej pokračovanie, kde zažijete malé dobrodružstvá s Bobbym a jeho medvedíkom

Atom Boy 2
Hľadanie zločineckého šéfa v kybernetickom sektore s nebezpečnými robotmi.

The Shima Bros
Štvorica kamarátov hľadá na ostrove stratené predmety. V každej úrovni musíte do cieľa previesť súčasne všetky štyri postavič-

Strap-on-bomb Car
Veľmi ťažká jazda s autom po dráhe, ktoré sa ovláda jedinou klávesou. Na trati je možné nastaviť nočný režim, oblačno a dážď

VIDEÁ MESIACA

World of Warcraft: Cataclysm - Intro

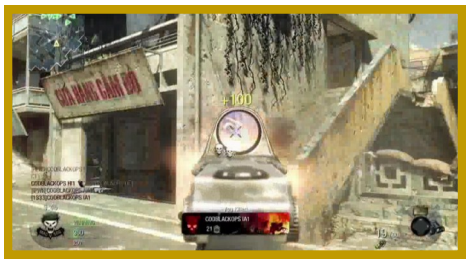
Renderované intro z prichádzajúcej expanzie pre World of Warcraft.

COD BlackOps - SinglePlayer Trailer

Nový trailer na Call of Duty Black ops nám približuje singleplayerovú kampaň, ktorá sa bude niesť cez niekoľko konfliktov.

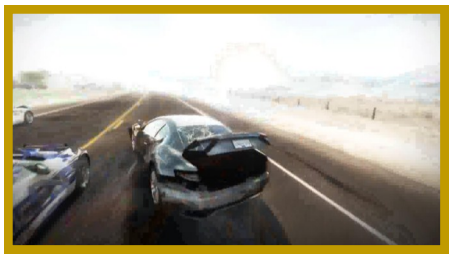
Duke Nukem Forever - Gameplay

Kamerovaný gameplay z Duke Nukem z prezentácie v Holandsku



COD: Black Ops - Customization

Nový trailer nám približuje customizáciu v novej Call of Duty hre.

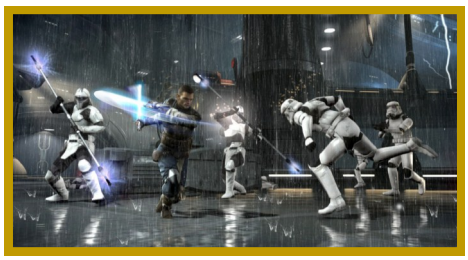


NFS Hot Pursuit - Uncovered

Nový trailer na NFS Hot Pursuit približuje ďalšie časti titulu. Autori zároveň ohlásili

Medal of Honor - Accolades

Zostrihový trailer nám približuje konkurenciu Call of Duty.



Star Wars Force Unleashed 2 - Gameplay

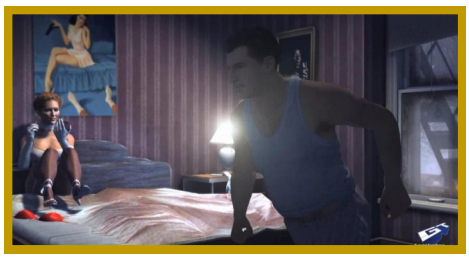
Nový trailer nám popri prestrihových scénach priblíži gameplay možnosti a štýl nového

Medal of Honor - Launch trailer

Launch trailer na nový Medal of Honor, práve vychádzajúcu konkurenciu Call of

Assassins Creed: Brotherhood - Perfect nemesis

Nové developer diary rímskej légie zabija-



Mafia 2: Joes Adventures - Trailer

Nový trailer približujúci príbehové rozšírenie Mafie 2. Expanzia príde 23. novembra

NABUDÚCE

NOVEMBER.

Novembrové tituly:

KINECT (XBOX360)

CALL OF DUTY: BLACK OPS (PC, XBOX360, PS3)

JAMES BOND 007: BLOOD STONE (XBOX360, PS3)

ASSASSINS CREED BROTHERHOOD (PS3, XBOX360)

EPIC MICKEY (WII)

MRZNE, ZAHREJME SA PRI HRÁCH

Football Manager 11 (PC)

Need for Speed Hot Pursuit (PC, XBOX360, PS3)

SplatterHouse (XBOX360, PS3)

A hlavne naša SECTOR výstava:

NEXTGEN EXPO 2010 (12-13. November BA Dopler)