SECTOR

HERNÝ MAGAZÍN

11/2010

RECENZIE

CALL OF DUTY BLACK OPS

AC: BROTHERHOOD, KINECT FABLE III, GT5, NFS: HOT PURSUIT, VANQUISH , GOW: GHOST OF SPARTA, FF XIV

ČLÁNKY

WINDOWS PHONE 7 A HRY, NEXT GEN EXPO 2010, INTERVIEW KAZUNOR YAMAUCHI, ONLIVE MICROCONSOLE, VGA 2010

NOVINKY

- SHIFT 2 PREDSTAVENÉ
- WARFACE OD CRYTEKU
- BATTLEFIELD 4 FREE

MOTION OVLÁDAČE PRE KONZOLY UZATVÁRA KINECT

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

deBielawa
Blackended Halo
Roné

Články nájdete aj na
www.sector.sk

ÚVODNÍK

Rok čo rok je to rovnaká tradícia. Zabíjam porcelánové prasiatko, vlastne je to ježko, ale účel plní do bodky bez ohľadu na druh. Nejde o pravidelný mesačný príspevok ani do vnútornosti neprúdi identická suma každý deň. Jednoducho drobné, ktoré mi z peňaženky robia mešec, vysypem do ježka, ktorého na konci roka vždy vykuchám. Nožom. Nech sa snažím akokoľvek „sporiť“, vždy je v ňom suma letmo presahujúca 50 EUR, čo znamená, že si môžem vybrať iba jednu novú hru, ktorú s chuťou prejdem počas vianočných sviatkov. Mám však dilemu, ktorú si vybrať?

Rok 2010 bolo najväčším dvanásťmesačným obdobím, aká si táto generácia mohla priať. Mnohí so mnou nebudú súhlasiť a namietnu, že už teraz nemajú čo hrať. Už minulý rok sme mohli byť svedkami, ako sa recesia podpísala pod regres tony titulov a teraz – v období november a december – môžeme žať kvalitu namiesto kvantity. Určite, také veci ako Motion Sports či Top Darts sa snažia zviesť na vlne nových motion systémov, ktoré sa stali trendsettermi pre tohtoročné obdobie. Pri pohľade na line-up musí byť každému jasné, že nech už to bol Assassins Creed Brotherhood (strana 18), Call of Duty: Black Ops (strana 14), Need For Speed Hot Pursuit (strana 6), Gran Turismo 5 (strana 46) alebo God of War Ghost of Sparta (strana 22) dostala svoj priestor pre vzostup až do výšin predajných rebríčkov, aby ju o týždeň vymenil iný bestseller.

Niekedy ja majster tesár sa utne a dochádza k niečomu nevídanému ako polotovaru Harry Potter (strana 58) a jeho epizodickú katastrofu z Rockfortu, Sila už nesprevádza ani Force Unleashed II (strana 78) a taká Final Fantasy XIV (strana 74) vykročila do vôd MMO zlou nohou.

Koncoročná nádielka nie je tak hustá, aby si nik nevybral a zase nie je ani pririedka, aby sa ohŕňal nos i keď sa znovu a častejšie opakuje vetička, že Wii má už svoje najlepšie roky za sebou. Dance Central (strana 32), Kinectimals (strana 36), Kinect Sports (strana 42) majú generačný náskok vďaka technike, ale magická rozprávka Epic Mickey prichádza práve v čas, aby roztopila srdce každého skeptika. A tým je moja dilema vyriešená, peniaze z ježka poputujú na kúpu remaku Golden Eye, pretože herné Bondovky vyšli tento rok dve.

Pavol Buday

OBSAH

PREDSTAVENIA A PRIBLÍŽENIA

NextGen Expo 2010.....4
Warface.....46
VGA nominácie.....47
Interview Kazunor Yamauchi.....54
Battlefield Play 4 Free.....82
Battlefield Bad Company 2 Vietnam.....83

GALÉRIE

Shift 2 Unleashed.....12
Miss NextGen Expo 2010.....24
NextGen Expo 2010.....44
Gran Turismo 5 v Madride.....56
NextGen Expo 2010.....84

UŽÍVATELSKÉ ČLÁNKY

Daemonica.....92
Dino Crisis II.....94
Final Fantasy XII.....98

RECENZIE

Need for Speed Hot Pursuit.....10
Call of Duty Black Ops.....14
Assassin's Creed Brotherhood.....18
God of War Ghost of Sparta.....22
Kinect Adventures.....30
Dance Central.....32
Kinectimals.....36
Kinect Joyride.....40
Kinect Sports.....42
Gran Turismo 5.....48
Harry Potter.....58
Fable III.....62
The Ball.....68
Football Manager 2010.....70
The Shoot.....72
Final Fantasy XIV.....74
Star Wars Force Uneashed II.....78

TECH SECTOR

Hranie na Windows Phone 7.....,.....86
Čínsky Kinect Move.....90
Onlive Microconsole.....91

BONUS

Onlinehry.....102
Plné hry a demá.....102
Videá mesiaca.....103

nextGEN EXPO 2010

Digitálno - Lifestylová SHOW
KTORÁ ŤA POSADÍ NA ZADOK.

Naše NextGen Expo 2010 sa už skončilo a môžeme skonštatovať úspech akcie. Ľudí bolo viac ako dosť, partneri ponúkli masívnu ponuku hier na zahranie, my sme rozdali množstvo cien v turnajoch a aj mimo nich, vybrali Miss NextGen Expo (fotky zúčastnených čoskoro uvidíte) a nakoniec rozdali hodnotné ceny v tombole (napríklad Xbox360+Kinect, Kinect, fullHD kamera a ďalšie).

Zo zaujímavostí návštevníci okrem ponuky Kinectov, Xbox360,PC, PS3, PSP, Wii, DS mohli vyskúšať aj 3D plazmu, na ktorej bežala Xbox360 verzia Call of Duty: Black Ops, touchscreenové HP-čko, 3D Asus notebook a veľa ďalšieho.

XBOX 360
KINECT
4GB

KINECT
4GB

3D PLAZMA
Panasonic
3D
FULL HD

NEED FOR SPEED H

NAJRÝCHEJŠÍ POLIC

Racing/ Criterion Games/ PC, Xbox360, PS3

Poslednú dobu som čakal už iba na to a keď tá chvíľa nadišla, tak som sa pomaly nevedel zmestiť do kože. Celý vo vytržení beriem do rúk krabicu a trhám všetko, čo mi bráni v dosiahnutí jej obsahu. Fólia lieta všade navôkol a výraz na tvári pripomína väzňa v dievčenskej škole po 50 rokoch samotky. Pre mňa osobne ide o veľmi očakávaný titul, no aj tak si nie som celkom istý, či budem spokojný a či mi bude vyhovovať. Odbalenú krabičku si ešte niekoľkokrát prezriem v rukách, kochám sa obalom, ktorý jednoducho vyzerá super a sú na ňom autá, ktoré sú snom každého motoristického nadšenca. V rýchlosti prelistujem manuál, kontrolujem, či je všetko tak, ako som si aj myslel. Ovládanie – OK, nastavenia – OK, varovanie pred epilepsiou (keby náhodou) – OK. Konečne prichádza tá chvíľa, vyberám disk a vkladám ho do mechaniky. Je na ňom napísané: Need For Speed: Hot Pursuit.

Déjà vu. Rovnaká osoba, rovnaká situácia, 12 rokov časový rozdiel. Veď toto som už raz zažil. Pôvodný Hot Pursuit prišiel na trh v roku 1998 a do už aj tak skvelej (a stále pomerne novej) série Need for Speed vniesol trochu sviežeho vánku. Nakoniec to bol hurikán, ktorého výsledkom bol jeden z najlepších dielov celej série. Hra na dobrých a zlých s možnosťou výberu tímu, za ktorý môžete jazdiť, jednoznačne zaujala. Až tak, že o štyri roky prišlo pokračovanie a naháňačky s policajtmi sme si mohli užiť aj v Most Wanted. Criterion sa so značkou NFS spájal už nejakú dobu, no vývoj nového Hot Pursuit dielu bol možno trochu prekvapujúci. Výsledok predvídateľný, no aj tak trošku otázny. Máme tu ďalší Burnout, len pod iným názvom?

V prvom rade vás Hot Pursuit doslova ohúri úžasnou prezentáciou. V rámci racingov je front end hádam bezkonku-

OT PURSUIT

CAJTI VS NAJRÝCHLEJŠÍ JAZDCI

renčný, intro vás posadí na zadok, našlapaná hudba vás navnadí a prakticky už robíte čokoľvek, len aby ste sa už dostali do hry. To isté platí aj pri hraní a všetko sa snaží pôsobiť čo najviac hyperbolizovane a efektne. S miernou dávkou nadnesenia by som si dokonca nový Hot Pursuit dovolil označiť za Call of Duty automobilových hier. Akurát v tomto žánri nie sú hráči podobných vecí presýtení a ani tu toľko vrtuľníkov nepadá. Možno je to trochu povrchné, no naozaj aj v tomto prípade, tak ako v mnohých iných, je prvý dojem veľmi dôležitý. Ten je skvelý a či sa bude jednať o záležitosť na jednu noc, alebo z toho bude dlhodobý vzťah, to je len na vás.

Tento Bur...pardon, Hot Pursuit sa na nič nehrá. Skutočne. Elementárny koncept orezávajúci hranie prakticky len na jazdenie a minimum ostatných činností sa prezentuje ako kľúčový a prakticky hneď ho máte v krvi. Dokonca to pôsobí až tak, že hra má len dva extrémy: buď ju hrať neviete, alebo ste hneď majster. Dva extrémy a prechod medzi nimi ako v systéme indickej sociálnej stratifikácie – nemožný. Pre režim kariéry. Prakticky v momente, keď zoberiete do rúk ovládač, tak už hrať viete. Samozrejme, sa ako hráč zlepšujete, no keď by som chcel tunajší systém porovnať s niečím, čo sa aspoň trochu snaží tváriť simulačne, tak sa tu prakticky nemáte čo učiť.

Ak ste hrali demo, videli nejaké video, či len obzerali screenshoty z hry, tak to už viete. Ak nie, tak vedzte, že jazdný model zodpovedá všetkému vyššie napísanému a medzi dvoma Shiftami tu máme niečo tak arkádovité, že aj na Underground by sa dal aplikovať pojem simulácia. Jazdný model si nerobí starosti s rýchlosťou, váhou vozidla, jeho výkonom, náhonom, povrchom trate, no prakticky skoro vôbec s ničím. Sústredí sa na zábavu a ak patríte medzi hráčov, ktorí podobným štýlom nepohrdnú, tak si pomaly začnite prezerať ponuku na stránkach svojich obľúbených obchodov (v prípade, že ešte hru nemáte).

Pedál na podlahe, dojem z rýchlosti, že aj Enterprise by mala problém za vami stíhať, no aj tak auto nemá problém z tejto nadsvetelnej rýchlosti na pár metroch perfektne pribrzdiť do zákruty. Teda, vlastne jeden problém by tu bol. Hra je akousi premisou medzi staršími dielmi NFS, Burnoutom a najbližšie asi ešte hrami zo série Ridge Racer. Autá, všetky

bez ohľadu, totiž poznajú viac-menej len dve polohy: stabilnú na trati a drift v zákrute. Ešte to samozrejme môžete skúsiť o mantinel, no to je v mnohých prípadoch dosť nežiadúce. Čisté prechádzanie zákrutami je ojedinelé, ale aj tak, kto by sa s tým zaoberal, keď sa to dá vyriešiť tak krásne efektne s dymom a v maximálnej možnej rýchlosti.

Ako si putujete kariérou (ktorá, len tak mimochodom, ukrojí asi iba 15 hodín z vášho života, no dá sa opakovať, pričom až tak neomrzí), tak vlastne zisťujete, že tento Burnout nie je až takým Burnoutom. Samozrejme, autorský rukopis je na prvý pohľad badateľný, no Hot Pursuit ide vlastnou cestou. Kariérou prechádzate na oboch stranách barikády, teda za zlých (policajti) aj za dobrých (pretekári porušujúci zákon). Mapka Seacrest County vám postupne odkrýva preteky pre obe kategórie, stále zvyšujete svoj wanted level/hodnosť, odomykáte nové vozidlá na oboch stranách a aj vybavenie. Všetko sa odvíja od vašej úrovne a bez poriadneho vývoja sa ďaleko neposuniete. To podmieňuje získavanie čo najvyššieho počtu bodov, či už za umiestnenie, alebo za rôzne jazdecké zručnosti a bonusy. A rovnako, autá si nekupujete, ale dostávate ich za svoj level. Chcete si dobre zajazdiť? Tak makajte, nech je z vás čo najskôr jazdec na úrovni 20!

V jednotlivých lokalitách si okrem samotných pretekov môžete zajazdiť aj vo free ride režime, no ten asi nikoho nezaujíma, všakže. Samotných módov je tu viac než dosť, tie sa ešte ďalej členia na rôzne tematické okruhy (preview daného auta, čisto jedna značka a podobne) a to pre obe časti kariéry. Porušovať zákon môžete v obyčajných pretekoch, pri naháňačkách s policajtmi a v časovke, v rôznych variáciách. Na strane zákona sú herné módy obdobné, akurát Hot Pursuit je ešte väčšia zábava, ako keď len utekáte. K slovu prichádza krv Burnoutu, kolujúca titulu v žilách a k vytlačovaniu pretekárov sa bok po boku stavia aj vybavenie. Obdobne je na tom aj režim, keď vám uniká jeden jediný jazdec, o to väčším orieškom je ale jeho dolapenie, keďže je o to agresívnejší a o to je jeho jazda menej konvenčná.

Hlásaný bol návrat ku koreňom série. Nie len naháňačky s políciou, ale aj preháňanie sa v tom najlepšom zo svetového vozového parku na tých najkrajších prostrediach. Púšte, lesy, zamrznuté hory a slnkom zaliate pobrežie. To všetko sme tu mali pred vyše desaťročím a dnes to slávi svoj návrat. Seacrest County ako otvorený svet ponúka širokú škálu

NÁVRAT KU KOREŇOM

V porovnaní s niektorými inými závodnými hrami je ponuka vozidiel pomerne chudobná, no pre potreby hry plne dostačujúca. Autá sa rozdeľujú do piatich výkonnostných tried, ktoré si postupne sprístupňujete a rovnako aj v rámci nich vás čakajú kúsky na odomknutie. Celkový počet obsahuje 102 krásnych nablýskaných krásavíc, ktoré čakajú len a len na vás. 52 na strane pretekárov, 50 na strane policajtov. Samozrejme, v konečnom dôsledku si tento počet ani neuvedomíte, nakoľko policajné s obyčajnými sú duplicitné a aj z jedného auta sa tu nachádza viac verzií. To však nemení nič na tom, že je to úžasný pocit zajazdiť si v policajnom Veyrone alebo Reventone, pričom naháňate jazdca v Zonde. Polícia v Seacrest je asi najvybavenejšou na svete. Trochu však omrzí absolútna ignorácia akýchkoľvek úprav vozidiel.

Netreba tu žiaden pokročilý tuning a dokonca ani autosculpt. Bohato by stačilo pár bodykitov a aj širšie palety farieb, prípadne možnosť vynilov. V hre však nič nie je, čo je trochu divné, keďže každé vozidlo disponuje nitrom. Už bolo spomenuté vybavenie vozidiel a to je záležitosť, ktorá dokonale sadne na adrenalínové naháňačky. Ak máte problém vlastnou silou chrániť zákon, k službe vám sú cestné zátarasy, EMP, helikoptéra a koberček s hrotmi. Pre pretekárov sú pripravené taktiež hroty, EMP, prídavné turbo a rušička na dočasné vypnutie policajných systémov. Všetko v niekoľkých výkonnostných úrovniach. Nevýhodou pri naháňačkách je istý systém životov. Súperov môžete ľubovoľne rozbíjať, nikdy sa ich úplne nezbavíte. Pre vás je tu len jeden takedown a ten je, bohužiaľ, definitívny.

Autori pri AI zvolili zaujímavý taktiku. Spravili ju pomerne agresívnu, čo je len a len dobre, preteky neupadajú do fádnosti ako v niektorých „simulátoroch“, no systém kompenzácie nie je príliš kóšer. Vy sa snažíte, deriete si ruky na ovládačoch, vypracujete si 16 sekúnd náskok, no ani sa nenazdáte a vláčik súperov je vám hneď za chrbtom. Rovnako je to však aj na druhej strane a ak príliš zaostávate, AI vás kolegiálne počká. Áno, dodáva to adrenalín, keď sa každý závod rozhoduje v poslednej zákrute, no pôsobí to strašne nereálne, ale hlavne ako cheatovanie. Nebyť toprostredí a aj keď vám asi trate neutkvejú v pamäti tak ako kedysi, tak sa aspoň nejedná o uniformné zážitky ako v posledných dieloch pred Shiftom. Rovnako si svoju cestu do modernej verzie klasiky našli aj skratky, ktoré sa budú tentoraz využívať tak, ako ešte nikdy predtým. Nielen že sú bodovo ohodnotené, ale často sú aj povestným jazýčkom na váhach.

VYBERTE SI SVOJU S

ho, tak AI je veľmi dobrá, je agresívna, robí chyby, len strašne cheatuje a nastávajú momenty, kedy naozaj od frustrácie z tohto hru jednoducho vypínate. AI okolitej premávky si toho odnesie ešte o niečo viac. Má totiž zázračnú schopnosť z celej šírky cesty si vybrať akurát taký manéver, ktorého trajektória sa križuje s vašou.

Technická stránka Hot Pursuit je rozporuplná. Grafika je len postačujúca, je plynulá, rýchla, no tie najprísnejšie kritéria by určite nezniesla. Jediným šťastím je, že rýchlosti sa často pohybujú na hraniciach, kedy si ju ledva všimnete. Nemožno hovoriť priamo o škaredej a na efekty chudobnej vizuálnej stránke, no že by sme nevideli ešte nič lepšie, to rozhodne nie. Oproti tomu, zvuky sú opäť raz špičkou medzi racingami. Od jemného pradenia vášho mačiatka až po rev beštie pod kapotou je radosť hru počúvať. Snáď len tie kolízie znejú tak ako aj vyzerajú. Soundtrack je jednoducho špikový. Ponúka široký záber od alternatívy, cez gitarový sound v rôznych odrodách rocku, house, hip-hop až po drum and bass. Len by mohol obsahovať viac skladieb. Model poškodenia je sklamaním zapríčinením licenciami. Burnout sa nekoná a dočkali sme sa len popraskaných skiel, prehnutých plechov, odpadnutých nárazníkov a nápisu, že v preteku sa už nedá pokračovať. Autá nielen sedia na ceste ako tanky, ale rovnako aj pôsobí systém poškodanie. Konzervativizmus automobiliek zase raz pri-

KLASICKÁ ÉRA

NEED FOR SPEED - 1994

NEED FOR SPEED 2 - 1997

NFS III - HOT PURSUIT - 1998

NFS HIGH STAKES - 1999

NFS PORSCHE UNL. - 2000

NFS HOT PURSUIT II - 2002

UNDERGROU

NFS UNDER

NFS CARBO

TRANU niesol len obmedzenia.

A čo online? Ten je veľmi príjemným prekvapením a odladený je jednoducho výborne. Stabilita je špičková, práca s ním jednoduchá, intuitívna a zábava zaručená. Režimy sú síce len tri, no Hot Pursuit v štýle hromadnej mačky s myšou je záležitosťou na dlhé večery po mnoho dní. Koncept hry započatý v kariére dosahuje hranicu zábavy, prechádza do závislosti a hodnotenie hry stúpa. Obdobný Interceptor medzi dvojicou nie je a taký hromadný a odpadáva ten úžasný adrenalínový efekt. Zaujímavou online featurou a novinkou je Autolog. Istá forma interného Facebooku, sociálna sieť spájajúca hráčov s možnosťou vzájomných reakcií na nástenkách, zverejňovania obrázkov a mnoho ďalšieho. A navyše to aj skutočne funguje. Nič nedokáže vyburcovať lepšie ako príspevok na vašej nástenke, že niekto dociká ďalej ako vy v danom evente.

Hodnotiť Hot Pursuit je ťažké, subjektívne by som udelil známku vyššiu, no mnoho vecí mi to nedovoľuje. Jednak je to minoritný jazdný model, ktorý je až takou silnou arkádou, že mnoho hráčov doslova odpudí, prípadne unudí. Kariéra je pomerne krátka a aj keď sa dá hrať odznova, aj ten istý pretek je vždy iným zážitkom, no stále mohla byť dlhšia a hráča viac motivovať k získavaniu lepších priečok. Takto tomuto účelu slúži len Autolog a vzájomné naťahovanie. Síce míľniky, ktoré hraním spĺňate, môžu hranie trochu natiahnuť a v celej hre ich je 60, no mnoho hráčov asi zaujímať nebudú. Podivuhodná AI je najväčším kameňom úrazu, no aspoň, že ju vyvažuje výborná online hra. Drobné technické bugy sa hre taktiež nevyhli, celkovo sa však jedná o veľmi dobrý a hlavne návykovo hrateľný racing, ktorému ak prepadnete, tak vás len tak nepustí.

Matúš Štrba

HODNOTENIE

+ prístupnosť, prezentácia, soundtrack
+pocit z rýchlosti, adrenalin
+ online režim, autolog
+Naháňačky
+ trate, autá
+ znovuhrateľnosť

- nie každý znesie tento jazdný model
- cheatujúca AI
- obyčajná grafika
- kratšia kariéra
- technické bugy
- model poškodenia

8.0

ND ÉRA

GROUND - 2003

NFS UNDERGROUND II– 2004

NFS MOST WANTED – 2005

N - 2006

NFS PRO STREET - 2007

NFS UNDERCOVER – 2008

COMEBACK ÉRA

NFS SHIFT - 2009

NFS HOT PURSUIT - 2010

SHIFT2: UNLEASHED

EA plánuje v roku 2011 konkurovať sériám Forza a Gran Turismo.

CALL OF DUTY: BLAC

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

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

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

Za päť až sedem hodín ponúkne v kampani pestrú nádielku misií rozhádzaných v čase a priestore.Prežijete kruté podmienky Vietnamu, mrazivé ruské lokality, väzenie, druhú svetovú vojnu, zájdete si aj do Hong Kongu alebo Indie. Všade budete stretávať známych spolubojovníkov a známych nepriateľov. Vy máte totiž svoju tajnú misiu, ktorá začala pred dvomi desaťročiami. Musíte zneškodniť zbraň vyvinutú počas druhej svetovej vojny, skôr ako sa stane niečo nemysliteľné. Pomaly na vyšetrovacom kresle rozplietate jednotlivé ohnivká, spájate si

DOBRÉ RÁNO VIETNAM !

K OPS

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

Rozprávanie aj atmosfériu zvládli v Treayarch na jednotku, len pri hraní to už nie je také ideálne. Niektoré misie sú veľmi krátke, nestihnete si ani zvyknúť na jedno prostredia a už ste v inom, nestihnete si vychutnať let helikoptérou a už sedíte v tanku, lietadle. Tu sa najviac prejavuje typická choroba moderných hier a to krátkosť, pri tejto rozmanitosti mala mať hra nie 5, ale 10 hodín. Jediné riešenie ako to obísť je zapnúť si najvyššiu obtiažnosti a pomaly sa prestrieľavať a vychutnávať si všetko, čo autori pripravili. Prípadne je tu aj riešenie zahrať si to celé znovu a pozbierať všetky utajené dokumenty ukryté v misiách.

V samotnej hrateľnosti nečakajte žiadne prekvapenia. Hra ponúka dve zbrane, ktoré unesiete, granáty, automatickú regeneráciu zdravia, k tomu množstvá nábojov a väčšinou jednu cestu vpred a tony skriptov. K tomu rozmanité prídavky ako zliezanie skál na lanách, navigovanie vojakov z lietadla, vymetanie vietnamčíkov plameňometom, strieľanie a ovládanie niekoľkých vozidiel. Najvýraznejším prídavkom sú však helikoptéry, presnejšie voľné ovládanie helikoptér v úzkom kaňone. Ovládanie má však ďaleko od Battlefieldu a skôr ako helikoptéra sa to ovláda ako loď. Plachtíte s ňou vo vzduchu medzi dvojmi stenami kaňonu, od ktorých sa bez škrabnutia odrážate a snažíte sa vyhýbať nepriateľským útokom. Našťastie je to len chvíľa a deštrukcia, ktorú popritom spôsobíte, stojí za tie útrapy s ovládaním. Ak máme porovnať helikoptéry z Black Ops a Medal of Honor, Medal ich dokázal prepracovať zaujímavejšie a efektívnejšie, aj keď bez ovládania samotnej helikoptéry. Možno ten istý štýl mohli použiť aj v Treyarchu, keďže ešte nemajú dosť skúseností na ovládanie lietajúcich vozidiel. Až na pár malých detailov a spomínanú dĺžku je kampaň skutočne zaujímavá a dúfajme, že sa niekedy ešte dožijeme časov, kedy sa kampane začnú predlžovať a nie skracovať.

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

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

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

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

PRÍBEH, ZOMBÍCI, M

to je ponuka nového

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

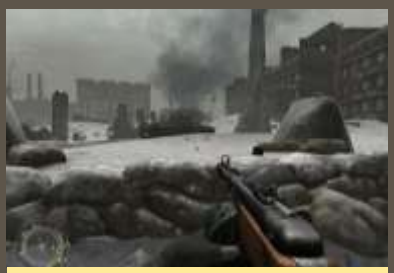
nostiach a dostávate sa do ďalších častí levelu. Všetko stále dookola, až kým v jednom kole nepadnete. Pozitívom je napojenie zombie módu na kampaň pomocou bonusovej misie, ktorá sa vám otvorí po prejdení kampane a príjemnou zábavkou je aj odomykateľná minihra Dead Ops Arcade, kde si zabojujete s pohľadom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

Výrazne zaujímavejší ako zombíci je samotný multiplayer, ktorý ne-

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

HISTÓRIA HLAVNEJ VETVY CALL OF DUTY

Call of Duty - 2005



CALL OF DUTY 2—2006

CALL OF DUTY 3—2007

COD 4 Modern W

cítiť. V multiplayerovej časti pre PC zapracovali a pridali Server Browser, ale chýba mu pokročilá funkcionalita ako aj finálne dotiahnutie. Občas server browser padá, nedá sa pripojiť na servre, alebo napojiť do hry k priateľom (ako sa to nám stalo na NextGen Expo), ale napriek tomu majú autori nábeh spraviť z titulu najlepší COD multiplayer za poslednú dobu na PC a vrátiť sa späť k štandardu z čias prvých COD hier.

MULTIPLAYER

Call of Duty

Treyarch udržuje grafiku Call of Duty v jej štandardoch, pôvodný engine už nedokáže ukázať viac ako sme videli v Modern Warfare 1 a 2 a ani zlepšiť rozlíšenia na konzolách. Stále sú v subHD, aj keď je to výmenou za 40 - 60 framerate, čo robí hru dynamickejšou a rýchlejšie reagujúcou hlavne v multiplayerovej časti. Na PC hra prekvapivo ponúka zlepšené textúry, ktoré spolu s efektmi vyniknú vo vysokých rozlíšeniach. Framerate nemá problémy držať sa na 60 fps aj na priemerných kartách na maximálnych nastaveniach. Máme však vyskúšané, že pri CPU 2,2 DualCore a grafickej karte GF8800GT funguje bez problémov, takže s minimom sa autori skutočne pohrali, ale sú hlásené aj karty, na ktorých hra seká pre náročnosť kompilácie shaderov. Tu už autori ohlásili prípravu patchu. Nakoniec plusom pre majiteľov 3D TV a 3D monitorov je podpora 3D na všetkých platformách. Hra prináša multiplatformovú podporu ako prvá z veľkých titulov.

Mimo výkonu a enginu je ale graficky hra rozporuplná. Na jednej strane ponúka veľmi kvalitný dizajn levelov s ohurujúcimi scenáriami, na druhej strane pri bližšom pohľade už vidieť nižšie detaily a aj jednoduchosť niektorých scén. Slabo prepracovaných vecí je viac a napríklad tak výrazný prvok ako oheň jednoducho mohol dostať lepšie efekty. Tieto nedostatky vynahradzujú detaily postáv, animácie, bezchybné odtrhávanie končatín a brutálne zábery v prestrihových scénach, ktoré si skutočne užijete.

Celú atmosféru dotvára zvuková stránka, ktorá je ako zvyčajne na vysokej úrovni, ako v hudbe, zvukoch zbraní, tak aj hlasmi postáv, ktoré si znovu zobrali na starosť známe hviezdy. Tentoraz hlavnú úlohu dostal Sam Worthington, sprevádza ho Ed Harris, Gary Oldman a aj Ice Cube.

Call of Duty: Black Ops fanúšikov neprekvapí, ale ani nesklame. Ponúka krátku, ale zaujímavú kampaň, masívny multiplayer a malý bonus v podobe zombie módu. Je to menšia ponuka ako v Modern Warfare 2, ale tú dokáže vyvážiť zaujímavé vyrozprávanie kampane. Nepochybne sa však Treyarch lepší a budeme netrpezlivo očakávať, čo ponúkne nabudúce. Dúfajme, že sa už odváži pohnúť vpred, ako enginom, tak aj hrateľnosťou. Skôr ale ako príde nové Treyarch COD máme sľúbené Call of Duty od Sledgehammer Games, pri ktorom sa skloňujú voľnosť a vesmírne boje.

Peter Dragula

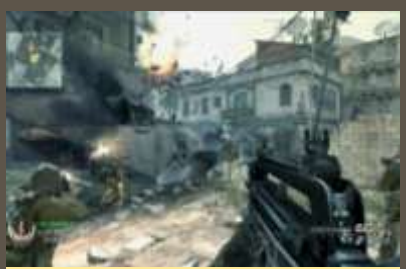
HODNOTENIE

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

8.5

Warfare 2008

COD WORLD AT WAR 2008



COD Modern Warfare 2 2009

COD BLACK OPS 2010

ASSASSIN'S CREED:

Akčná adventúra / Ubisoft / Xbox360, PS3

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

Brotherhood pokračuje presne tam, kde Assassin's Creed II skončil. Ezio sa zaplietol do vojny mocných rodov o vládu nad Talianskom a tie nenechajú nič napospas osudu novoformovaného odboja. Borgiovci si status neohrozenosti poistili zničením vidieckeho sídla rodiny Auditore (to je presne to, o ktoré ste sa starali!), Ezio a partia zabijakov stojí na pokraji novej doby a vy mu v tom pomôžete. Práce je neúrekom, úloh, misií, zadaní, challengov toľko, že neviete kam skôr. Brotherhood robí jednu vec dokonale, dokáže vás motivovať k plneniu takým nevídaným spôsobom, že zabúdate na čas okolo. Ubisoft šliape Rockstaru na päty, v hre sa podarilo namixovať takmer dokonalý koktejl vo vlastnom svete, ktorému sa nič nevyrovná.

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

Ekonomika každodenná

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

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

Vrah si tentora

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

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

BROTHERHOOD

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

Bratstvo zabijakov

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

ozaj ťažké prestať hrať aj po dohraní, ktoré zaberie približne 15 hodín. Aj po zavŕšení príbehu je mapa posiata inými úlohami ako napríklad hľadanie vlajočiek (áno, vrátili sa!) alebo hľadanie pokladu stúpencov Romula. Konkrétne tieto patria medzi to najlepšie, sú výbornou kombináciou hľadania cesty vpred cez komplikované interiéry, zdolávanie prekážok a boj. Každá misia v Brotherhood je doplnená výzvou, čo je ďalším motivačným faktorom, aby ste neprišli o viac ako päť dielikov zdravia, dostali sa do cieľa bez škrabanca alebo v časovom limite.

A keď sme už u tých challengov, tak niekoľko ich má aj každá frakcia a nejde len o zabitie X ľudí, ale aj o kradnutie peňazí, využívanie služieb členov pre splynutie v dave alebo využívanie zabijakov. Separovanou časťou od zveľaďovania Ríma je zostavovanie a trénovanie bratstva zabijakov spomedzi utláčaných. Stačí im pomôcť a sú vám zaviazaní natoľko, že stačí jeden hvizd a označený cieľ padne na zem s chladnou čepeľou v krku. Naraz máte pod kontrolou tri skupiny zabijakov a ich služby sú neoceniteľné pri infiltrovaní alebo tichej eliminácii bez toho, aby ste si špinili ruky. Pri najhoršom môžete dať signál, aby nepriateľov zasypali smrteľnými šípmi.

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

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

Titul ponúka vylepšenia po každej stránke

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

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

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

Zabijaci vs templári

Ako sa vy staviate k Rímu, tak sa ono stavia k vám. Ubisoft tvrdí, že ide o najväčšie mesto vybudované pre potreby Assassin's Creed hry, jeho rozloha je impozantná, čo využíva zvýšená dohľadnosť a detailnosť grafiky. Rím odráža všetko, čo ste dôverne poznali v dvojke, je tu predmestie, zničené budovy, ale aj monumenty ako Koloseum, Akvadukt, Bazilika svätého Petra vo Vatikáne a ďalšie. Rím však nie je jediným, vo flashbackoch sa pozriete aj do Neapola či na skok navštívite známe Benátky. Všetko, čo má súvis s históriou či už fiktívnou alebo skutočnou, nájdete v prepracovanej encyklopédii s množstvom užitočných informácií o osobách a budovách. Je skutočne pozoruhodné, čo Ubisoft dokázal vytvoriť od vydania Assassin's Creed II a to vôbec nespomíname multiplayer, ktorý sa do série opatrne vkráda.

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

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

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

Pavol Buday

HODNOTENIE

+ trénovanie zabijakov, zveľaďovanie Ríma
+ mohutná príbehová kampaň
+ vynikajúci multiplayer
+ motivujúci ekonomický aj systém misií
+ magnetická hrateľnosť
+ informačný charakter encyklopédie

- pri skupinových bojoch občas štrajkuje kamera
- iba jedno veľké mesto
- strojové chovanie AI pri prenasledovaní

9.0

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

GOD OF WAR: GHOST OF SP

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

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

Nič ma nemôže zastaviť, ani ty

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

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

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

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

Nevyhnutné je takisto aj dorážať nepriateľov tým najbrutálnejším spôsobom a nielen pre prísun červených orbov, ale hlavne aby ich schopnosti zasiahli ostatných, ktorí ešte žijú. Odtrhnutie hlavy medúzy je sprevádzané dočasným skamenením okolo stojacich monštier, medzi ktoré pribudli aj také ohavy ako ryčiace plávajúce harpyje presúvajúce sa pod zemou a teleportujúce sa vždy do vašej blízkosti. Zvyšok osádky tvoria starí známi ako kyklopi, kostlivci, psi a séria mini a midi bossov. Novinkou sú tažkoodenci, ktorých treba najskôr zapálenými čepeľami vyzliecť z brnenia a potom ich doraziť.

PARTA

Nezastaviteľný Kratos

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

Ghost of Sparta nepôsobí ako obohraná platňa, zároveň však nie je príliš inovačná, aby sa odkláňala od overeného receptu. Z God of War III boli prebrané aj mnohé drobné techniky a mechaniky obohacujúc gameplay ako vytiahnutie sa na rímsu pomocou quick time eventu, posúvanie sa cez úzku štrbinu v skale, alebo zbieranie predmetov po padlých bossov a ich opakované použitie pri druhom hraní, ktoré vám pridajú desaťnásobok červených orbov, nekonečnú mágiu či podajú pomocnú ruku pri hľadaní všetkých truhlíc. Znovuhrateľnosť Ghost of Sparta je podmienená aj vyššími obtiažnosťami ako aj chuťou odomknúť všetky kostýmy či prechádzať a zdolávať náročné challenge.

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

Svojím spôsobom do Ghost of Sparta bolo vloženého toľko nového, že aj keď zaváňa klasikou, pripadá vám ako úplne nová hra. Svet je v hre vykreslený mimoriadne temno, zahaľuje sa do tmavých farieb a dôraz je kladený na chladné lokality ako je Atlantída v plameňoch, Sparta či lávou zaliate podzemie. Po grafickej stránke predstavuje Ghost of Sparta najkrajšiu PSP hru, používa vynikajúce celoobrazovkové efekty ako depth of field, blur a dáva si záležať aj na vykresľovaní dymu, žiary, ohňa či vetra dvíhajúceho prach. Dalo by sa povedať, že Ghost of Sparta je zmenšenou trojkou, ktorá nie je monumentálnej architektúre nič dlžná a to ani po zvukovej stránke.

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

Pavol Buday

HODNOTENIE

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

9.0

MISS NEXTGEN EXPO

Čitateľská Miss

Prvá vicemiss

Misss NextGen Expo

Druhá vicemiss
nextgen
EXPO

KINECT PRE

Microsoft po dlhom teasovaní a veľkom očakávaní konečne prináša Kinect pre Xbox360. Zariadenie, ktoré bolo pôvodne prezentované pod menom Project Natal a ktoré minulý rok získalo veľký ohlas pre svoje možnosti a množstvo ocenení pre svoj technologický pokrok. Zariadenie dokáže zaznamenávať postavy pred TV, prenášať ich pohyb do konzoly a zobrazovať ho buď v hrách, alebo aj aplikáciách. Umožní tak bez ovládača ovládať postavičku v hre, pohybovať sa v menu, aplikáciách, ovládať pretáčanie videí. Rovnako zariadenie ponúka ovládanie hlasom.

Microsoft na Kinecte pracoval 10 rokov a vyzerá, že roky práce sa dočkali úspechu. Zariadenie funguje a je na ceste za ovládnutím obývačiek, milióny predobjednávok to len potvrdzujú. Ako to celé funguje?

Kinect

Kinect je vlastne kamera, ktorá sníma priestor pred televízorom ako štandardou VGA kamerou, tak aj hĺbkovou infrakamerou (s rozlíšením 320x240). Vďaka infrakamere dokáže systém presne identifikovať osobu a jej pohyb v priestore, čo je základ celého systému ovládania. Postavú sníma bez potreby svetla, dokáže určiť jej vzdialenosť od kamery z obrazu, dokáže následne rozpoznať končatiny, hlavu, kĺby a použiť to v samotnej hre. A dokáže to spraviť aj pri niekoľkých postavách naraz, čo umožňuje hrám zapracovať multiplayer.

Z našich prvých skúseností s úvodnými hrami Kinect funguje prekvapivo presne a bez problémov. Nie je to síce stopercentné a niekedy vám hry nezaznamenajú pohyby úplne dokonale, ale nič čo by kazilo zábavu. Dokonca aj rýchlosť odozvy je vysoká a nenaplnili sa obavy z pomalého

spracovania pohybu. Neskoršia odozva je minimálne a vo väčšine titulov jú ani nezaregistrujete. Záleží len ako sa s ovládaním autori pohrali a ako ho zapracovali.

Najväčší problém, s ktorým môžete zápasiť, je miesto potrebné pre Kinect. Pre jednu osobu totiž potrebuje dva metre miesta pred senzorom, pre dve osoby naraz aspoň 2,5 metra. To v prípade, ak je kamera položená pred televízorom, ak si ju pripevníte na stenu nad televízor, môžete získať polmetra k dobru (motor v podstavci Kinectu vás automaticky zameria a natočí zariadenie tak ako potrebuje). Určite však rátajte s minimálnou vzdialenosťou 2,5 metra a vyhraďte si aspoň meter na pohyb do strán. Ak hráte dvaja, tak aj dva metre, hlavne treba udržovať odstup, lebo v zápale hru môže niekto ľahko prísť k úrazu. Rovnako pozor na lustre, ktoré by ste mohli pri výskokoch rozbiť.

Ak máte pripravené miesto, gamepad už nebudete potrebovať, teda minimálne na ovládanie podporovaných hier a funkcií. Po zapojení Kinectu vám už bude stačiť zamávať na svoj Xbox, ten sa automaticky prepne do Kinect módu s vlastným menu, kde si už rukou navolíte hru, alebo niektorú z ďalších možností. Kinect vás po prvom použití identifikuje a priradí k vášmu avatarovi a pri ďalších vstupoch automaticky rozozná podľa tváre.

Po výbere sa môžete pustiť do hrania. Kamera zachytáva vaše pohyby, naklánanie sa, mávanie rukami a všetko prevádza do hry alebo na herného avatara, ktorý kopíruje vaše pohyby. Môžete si to následne vyskúšať v úvodných hrách ako Kinect Advetnures, kde sa vydáte na dobrodružné cesty, Kinect Sports kde si zašportujete, v Kinectimals si adoptujete malé tigríča a napríklad v Dance Central si zatancujete. Najlepšie na tom je, že systém vás pri hrách fotí a natáča a vy si následne môžete vaše pózy pozrieť, prípadne zdieľať na internete (ak hráte nahí, tak si dávajte pozor, aby ste náhodou svoje fotky nesprístupnili ako sa to už užívateľom na internete stalo).

Obraz je len jednou z funkcií, štyri mikrofóny dokážu identifikovať zvuk v priestore, rozpozná hlas a slová a následne podľa nich konzola zareaguje. Úvodná ponuka jazykov je len pre US, UK, Mexiko a Kanadu. Tieto krajiny momentálne môžu ovládať konzolu hlasom. Stačí povedať Xbox a dodať názov aplikácie, alebo činnosti, ktorá je v ponuke v danej sekcii xboxu. Napríklad pri videách povedať Xbox Pause a video sa zastaví, Xbox Play video znovu pustí.

Pre nás však zatiaľ hlas vypadáva z hry (cez UK alebo US konto môžete ovládať anglicky), keďže lokalizácia je len pre spomínané krajiny, ale to najdôležitejšie a to ovládanie hier nechýba. Ostatné postupne príde aj ku nám v priebehu

XBOX 360

HRAJTE BEZ OVLÁDAČA

budúceho roku spolu s podporou Xbox Live a Zune službou.

Mimo toho Kinect umožňuje aj videochat, kde sa priamo z gauča môžete porozprávať cez videohovor, či už s priateľmi na Xboxe, alebo s priateľmi na PC, ktorí majú Messenger. Kinect vás automaticky sníma, ak niekto príde do obrazu automaticky rozšíri záber a k tomu vám na obrazovke bude ponúkať rôzne témy na rozhovor, ktoré sú prepojené s internetovými správami. Okrem videochatu Kinect podporuje niekoľko úvodných aplikácii ako Zune (s ovládaním videí), Last Fm, pribudnúť má aj Facebook a Twitter.

Hry

Úvodná ponuka hier je zameraná hlavne na nehráčov, ktorých chce Microsoft prilákať k Xbox360. Teda hlavne publikum, ktoré doteraz nehrávalo, lebo ovládač je pre nich zložitý. Pomocou Kinectu sa len postavia pred televízor a môžu hrať bez akéhokoľvek učenia sa. Len budú svojím telom ovládať panáčika na obrazovke a robiť to, čo by chceli, aby robil. Na úvod sú do jednoduché hry, v ktorých sa bude športovať, plniť rôzne minihry, tancovať alebo cvičiť. Na úvod jediná väčšia hra s príbehom podporujúca Kinect bude aktuálne prichádzajúci Harry Potter. Nečakajte tu žiadne strieľačky ani náročnejšie tituly.

Pri kúpe Kinectu už dostanete jednu z úvodných hier a to Kinect Adventures. Titul ponúka sériu minihier, ktoré vás prevedzú po celom svete. Presnejšie to bude rafting, teda jazda na nafukovacom člne dolu riekou, jeden alebo dvaja hráči navažujú čln a popritom zbierajú mince. V ďalšej bude treba pod vodou zapchávať praskliny na skle akvária, vo vesmíre praskať vzduchové bubliny alebo si zakopete lopty v obdobe arkanoidu. V hre postavy hráčov nahradzujú avatary.

Podobnou hrou ako Kinect Adventures je Kinect Sports, ktorú majú na svedomí ľudia z Rare, tvorcovia avatarov. A tých využili ukážkovo. Vytvorili masívny štadión s tisíckami avatarov v hľadisku sledujúcich a skandujúcich podľa vašich výsledkov v športoch. Medzi disciplínami nájdete atletiku (beh, bez cez prekážky, hod oštepom, skok do diaľky, hod diskom), futbal, box, plážový volejbal, bowling. Je to priam masívna ponuka, ktorú jednoducho nemôžete minúť.

Z iného súdka vám zábavu ponúkne Kinectimals, čo je séria minihier s levíkom, s ktorým prechádzate ostrovom, učíte ho rôzne kúsky, povely, hádžete mu rozmanité veci, umývate ho v minihrách, ale titul ponúka aj ovládanie vozidiel, strielanie z vodných pištolí, kde hra ukazuje ako by mohli na kinecte fungovať FPS akcie. V hre totiž neovládate avatara, ale vidíte len svoje tiene rúk, ktorými manipulujete so svetom. To umožňuje napríklad vytiahnuť a nabíjať pištoľ a striekať na ciele. Tým najlepším je však grafika, tá prakticky prekonáva všetko, čo sme doteraz v tejto oblasti videli, levíky sú skutočne ako živé, jedinečne spracovná srsť priam vyniká, animácie sú ukážkové a rovnako aj prostredie je priam dokonalé, napríklad hustá tráva sa pod zvieratkom skrčí a keď sa odváľa preč znovu sa postaví. Hra je plná drobných detailov, ktoré ju robia živou.

Z ďalšieho konca spektra Harmonix priniesol Dance Central, najlepšie hodnotenú launch hru, ktorá otvára novú generáciu tanečných hier, v ktorých vás systém

FORZA MOTORSPORT S PODPOROU KINECTu PRÍDE V ROKU 2011.

sleduje a boduje za správne vykonané tanečné kroky. Okrem toho, že získate vysoké skóre, naučíte sa tancovať na jednotlivé skladby a môžete to následne na party roztočiť.

Závan rýchlosti ponúka Kinect Joyride, ktorý predstavuje prvú racingovú hru pre Kinect. Pri nej však už prevedenie nedokáže konkurovať predchádzajúcim titulom, ale aj tak naznačuje, ako sa dá s Kinectom ovládať vozidlo a popritom aj zabaviť. Stačí vystrčiť ruky pred seba a šoférovať virtuálnym volantom. Na serióznu úroveň nám budúci rok posunie ovládanie vozidla Kinectom nová Forza.

Z ďalších titulov prichádzajú rozmanité fitness hry ako EA Active 2.0, alebo YourShape. Plus séria ďalších rovnako jednoducho zameraných titulov ukazujúcich, že jednoduché veci Kinect dokáže znázorniť vcelku presne a bez problémov. Ale na to ako zvládne náročnejšie veci si ešte musíme počkať.

Kinect splnil to, čo sľuboval a skutočne priniesol ovládanie bez ovládača. Zatiaľ však oslovuje len casual užívateľov, náročnejších túžiacich po akčných a masívnejších titulov obchádza a necháva si ich na budúci rok. Posledná Tokyo Game Show však už odhalila niekoľko pripravovaných japonských Kinect titulov orientujúcich sa hlavne na hororový žáner, k tomu Turn 10 ohlásilo Kinectom ovládaný racing Forza Motorsport a na budúce Vianoce sa pripravuje Star Wars. Ohlásené sú aj kinectové arkádové hry na stiahnutie a rovnako vývojové nástroje pre Kinect dostanú aj vývojári indie hier, ktorí môžu priniesť zaujímavé inovácie do tejto oblasti.

Kinect je v predaji od 10. novembra a dostanete ho kúpiť za 149 EUR v štandardnom balení, alebo v balení spolu s novou verziou Xbox360 s 4 GB pamäťou za 299 EUR a s Xbox360 250 GB verziou za 349 EUR. Všetky balenia obsahujú titul Kinect Adventures. Demá na niektoré ďalšie hry sa postupne objavujú na Xbox Live, takže si ich budete môcť rovno stiahnuť a vyskúšať.

Peter Dragula

KINECT ADVENTURES

Party hra / Good Science / Xbox360

Človek si neuvedomuje, ako sa tvári, akú má reč tela, keď je pod napätím, prekonáva rekord a súperí s prístojacim kamarátom. Neuvedomuje a je mu to jedno až do momentu, keď vidí sám seba s rozpaženými rukami s vytreštenými očami a vyplazeným jazykom na posmešnej momentke, ktorými Kinect Adventures oživuje záver každej minihry s vyhodnotením výsledkov. Zábava tak nekončí v momente, keď sa hráč prestane pred televízorom pohybovať, ale rozvíja sa debata o tom, ktoré z nich publikovať online.

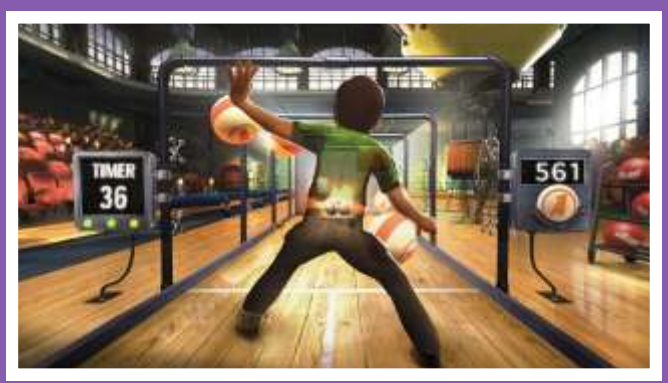
A tu narazíte na drobný problém, hra nepodporuje žiadnu sociálnu sieť, ale iba vlastnú oficiálnu stránku určenú všetkým Kinect hrám od Microsoftu, takže z vašej párty neurobíte globálnu udalosť pre vašich priateľov na služobkách a PN-kách. Uploadovať sa nedajú iba momentky, ukladané v albume roztriedené šikovne podľa dátumu, ale aj Living Statues, čo sú živé sochy, ktoré sú zároveň trofejami. Tieto môžete nahoroviť a rozpohybovať podľa ľubovôle. Je to milý prídavok, ale rozhodne to nie je funkcia, ktorej sa budete hlbšie venovať.

Kinect Adventures je launchovým titulom s veľkým T, nie pre jeho kvality, ale skutočnosť, že ho nájdete v každom balení s novým motion zariadením. Je tak prvým testom či Kinect funguje tak ako ste ho videli v reklamách s učebnicovými rodinami s večne usmiatými tvárami. Aj preto je predurčený, aby sa disk roztočil ako prvý a ako prvý mechaniku opustil, bohužiaľ. Kinect Adventures má extrémne nízku trvácnosť, obsahová chudobnosť spôsobená iba piatimi disciplínami dokáže zabaviť na pár hodín, potom jej dochádza s opakovaním a varírovaním pravidiel dych.

My sme ovládačom

Netrvá dlho a čaru Kinect podľahnete. Adventures môžu naraz hrať dvaja hráči, pričom ten druhý môže do hry kedykoľvek vstúpiť a kedy sa mu zachce z nej zase odísť bez toho, aby ste potrebovali niečo pauzovať, stláčať tlačítka alebo hlasom niečo aktivovať. Kamera sama indentifikuje druhého hráča (ak má vytvorený profil, tak ho rovno aj prihlási) a už spolu vyberáte zákrutu na divokej rieke alebo prekonávate rambo dráhu na vozíku. Je to úžasné a oceníte to hlavne pri väčších skupinách, ktoré nedočkavo postávajú okolo.

Identifikácia dvojice pred televízorom má však aj tienisté stránky, prvou je obrovská náročnosť na priestor, z dvoch metrov môžete hrať iba sólo, Kinect potrebuje o meter dlhší koridor nehovoriac o jeho



šírke, pretože hráči musia stáť medzi sebou na vzdialenosť roztiahnutých paží. U detí je to v poriadku, u dospelých sa musí posúvať nábytok, nielen konferenčný stolík s časopismi a diaľkovým ovládaním. V prípade hrania s deťmi občas dochádza k deformovaniu avatarov, resp. ich posúvanie smerom do zeme vzhľadom na drastický rozdiel vo výške hráčov. Ďalšou nepríjemnosťou je častá kalibrácia, stačí, aby ste sa zohli pre telefón, v prípade párty sa jednou nohou postavili k stolíku s občerstvením, Kinect to vyhodnocuje ako opustenie herného priestoru a po zdetekovaní osôb, prebieha rekalibrácia. Opakovane.

Odhliadnuc od tejto krátkej procedúry je všetko podmienené intuitívnemu ovládaniu a prehľadnej ponuke tvorenej vyšívanými odznakmi silno pripomínajúc výtvarný štýl LittleBigPlanet. Ktokoľvek vie natiahnuť ruku, chvíľu postáť na disciplíne, tým ju spustiť a môže hrať. Nikomu netreba nič zložito vysvetľovať, pretože disciplíny sú pochopiteľné na prvýkrát. Každý vie ako odraziť loptu, ako vyskočiť alebo ako spraviť úkrok do strán. Adventures vykonáva výbornú prácu ako demonštračný program možností Kinectu.

Hor sa na dobrodružstvo

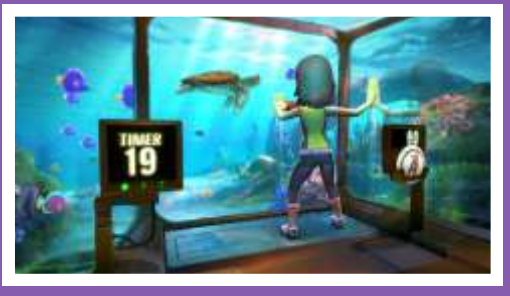
Chrbtovou kosťou Adventures je séria šampionátov, tu nazvaných dobrodružstvá, zložené z rôzne náročných súťaží s vlastnými pravidlami. Raz súperíte s časom, inokedy zbierate odznaky s diamantami a potom získavate zase medaily. Bez ohľadu na to, vždy zbierate rukami, nohami, pózami body, takže je skutočne jedno či vám pripočítavajú čas alebo zvyšujú šance na získanie zlata. Súťaže sú obyčajne zložené z dvoch-troch disciplín a náročnosť postupne stúpa. Kladú sa vyššie nároky na reflexy, rýchlosť pohybu, ale aj na počet nazbieraných bodov. Z dobrodružstiev si odnášate odmeny pre avatarov a odomykajú sa aj jednotlivé minihry pre Time Trial, ktorý ako jediný eviduje akú-takú štatistiku o rekordoch (ide o jedno číslo).

Hra vás údajmi priamo nemotivuje, robia to iní hráči a zároveň si chcete vylepšiť handicap opakovaným skúšaním jednotlivých disciplín. Tou najznámejšou je mediálne prevarená dvojica – jazda na divokej vode v gumovom člne a rambo dráha na vozíku. Zatiaľ čo v prvej musia hráči koordinovať svoje pohyby tak, aby pozbierali čo najviac bodov, v tej druhej ide o neľútostný pretek, ktorý dokáže pomerne rýchlo unaviť a spôsobiť svalovú horúčku. Skákanie, drepovanie, upažovanie, státie na jednej nohe, úskoky do strán vám pripomenú, že aj hra vás dokáže upotiť.

Výbornou ukážkou herného priestoru pred televízorom je ďalšia dvojica – lietanie v bezváhovom stave a upchávanie dier v nádrži pod morom. V tej prvej mávate rukami, aby ste lietali, pripažením zase padáte na zem a krokmi smerom k a od obrazovky pohybujete postavičkou, ktorá zbiera v kockatej miestnosti bubliny. Mierne náročná na priestorové vnímanie, ale skvelá na pobavenie je aj upchávanie dier, ktoré vytvárajú ryby, žraloky a raky. Čo najskôr dokážete zapchať rukami, neskôr musíte vytvárať pózy a že vám hra nič nedaruje, uvidíte opäť na skvelých momentkách.

Kinected?

Posledná disciplína vás nechá odrážať loptu do terčov pomocou rúk a kopaním nôh. Jej problémom je však vysoká nepresnosť a slabá odozva. Svoju vinu nesie aj fakt, že čakáte na loptu, než vyletí



z obrazovky namiesto toho, aby ste ju odrážali rukou vášho avatara a skutočnosť, že nemáte presne vyhradené hranice, kde končí herné pole. Takto vám lopty uniknú o vlások a pri ich vysokom počte, ide skôr o šťastie, že ich pošlete na terč ako to, že ste ich cielene chceli zasiahnuť. Ironiou na tom je, že práve táto hra ukázala svetu Kinect, vtedy ešte Natal.

Kinect Adventures je presne tým typom hry, ktorý preveruje, čo dokáže Kinect. Je ideálnou párty hrou a podobne ako konkurenčná ponuka v podobe Start the Party! je skôr vhodná na začiatok a zoznámenie sa s technológiou, ako na celovečernú zábavu. V tom jej bráni obsahová strohosť a nízky počet minihier, ktoré sa začnú nepríjemne opakovať. Náplň sa rýchlo obohrá a aj keď môžete hrať online, túto hru musíte hrať so živými hráčmi. Vtedy dostáva správny párty náboj. Pri obrazovkách vás udrží do chvíle, kým sa vrátite z obchodu s novou Kinect hrou.

Pavol Buday

HODNOTENIE

+ okamžitá hrateľnosť
+ ukážka možností Kinectu
+ odozva ovládania
+ podpora online, upload fotografií

- slabá trvácnosť, nízka pridaná hodnota
- iba pätica aktivít
- častá kalibrácia

6.0

DANCE CENTRAL

STAŇTE SA PAR

Pri Kinecte má každý rôzne očakávania. Niekto dúfa, že konečne k Xboxu360 príde pár hier, ktoré si môžu zahrať aj jeho deti alebo manželka (pravda, pri Call of Duty či Assassin's Creed sa jej ťažko vysvetľuje, aká to bola dobrá investícia pre celú rodinu). Iný zase dúfa, že bude môcť konečne odhodiť nenásytný ovládač, ktorý stále chce žrať energiu z batérii (to je fakt, ale Halo stále pre Kinect nevyšlo). A potom je tu skupina, ktorá nezastáva názor, že Kinect je krátkodobý casual výstrel do tmy, ale verí, že by mohol trošku obohatiť celkové herné žánre. A práve pre nich bude Dance Central tým najlákavejším launch titulom Kinectu. A som rád, že som získal možnosť recenzovať takú lahôdku, oprášiť nejaké tie ladné prvky z tanečnej školy a potvrdiť, že Dance Central stojí skutočne za to.

Jeho premisa je jasná a netreba sa tajiť, že aj celkom sľubná. Kinect zo svojej povahy dokáže sledovať pohyb hráča v priestore, takže tanečná hra má určite najväčší potenciál stať sa jeho killer aplikáciou. Žáner sa doteraz spoliehal na dvojicu prvkov, ktoré boli esenciálne pre hranie – buď tanečná podložka (prípadne Balance Board pre Wii) alebo samotný pohybový ovládač ako Wiimote (Just Dance) či Move. Ale hoci tento štýl má svoje čaro (najmä podložka pre frenetické japonské hry), nenahradí ten plnohodnotný pocit poskakovania bez akéhokoľvek náčinia, že sa necháte uniesť iba rytmom.

Dance Central tento pocit vytvára naplno, netreba ani polemizovať, že žáner tanečných hier nadobro zmení. Jeho silnou devízou je predovšetkým prvotná prístupnosť, prepracovaný interface a soundtrack, aký mu bude závidieť 90 % celého žánru hudobných hier. Navyše nie je to hra iba na pár popoludní, obsahuje v sebe dostatok obsahu, aby vás zabavila aspoň do začiatku plesovej sezóny, kedy si mô-

KETOVÝM LEVOM

žete potom vyskúšať tie hudobné kroky aj naživo (hoci valčík a polku sa tu na stužkovú určite nenaučíte).

Novinka využíva Kinect naplno už vo svojom menu. Žiari, má luxusnú grafiku a je úplne prehľadné. Hráč sa v ňom orientuje a aktivuje možnosti pohybom svojich rúk a cez jednotlivé ikony na TV. Je to úplne jednoduchý prístupný spôsob, ktorý zvládne začiatočník i herný veterán. Vyskúšať môžete pár herných módov, odporúčam začať v Break It Down, kde sa postupne naučíte pohyby pre jednotlivé piesne, až potom sa dá súťaži naostro či vyskúšať Dance Battle.

Princíp hrania je jednoduchý a presne napĺňa očakávania práce tvorcov Guitar Hero a Rock Bandu. Pre nováčikov do znamená nasledovné; na obrazovke prebieha videoklip, virtuálni taneční predvádzajú svoju choreografiu a v pravej časti obrazovke je rozložená na pohyby, prehľadné karty s jednotlivými pózami, vidíte ich vždy niekoľko vopred. Dokonca majú svoje názvy, môže sa z vás stať expert na tanečné kúsky. Na obrazovke sa paralelne ukazuje vaša podobizeň, t.j. malá postavička v akcii. Podobne ako v iných hudobných hrách, aj tu je grafika často štylizovaná a vytvára čo najlepší pocit z rytmiky.

Pohyb sledovaný Kinectom je skutočne presný a Dance Central je snáď prvý hudobno-tanečný titul, ktorý vás donúti vstať z tej pohodlnej sedačky. Nedá sa tu švindľovať štýlom a la Guitar Hero či Just Dance, kde nájdete grif, vďaka ktorému zariadenie sníma pohyb a vy sa už toľko hýbať nemusíte. Už celková paleta pohybov je veľmi široká – do bežného klipu sa ich zmestí niekoľko desiatok a hoci sa opakujú, prvé dve minúty spravidla vždy nájdete niečo nové. Tancuje sa skutočne celým telom – ruky zapájate rovnako často ako boky, zohýbate sa, vykopávate, občas prejdete aj kus priestoru (preto sa odporúča na hru jedného hráča tak 2x2 m miesta). Kinect totiž sleduje pohyb mnohých častí vášho tela – kĺbov, bokov, častí nôh alebo rúk i celkový pohyb, preto sa dokáže vaša podobizeň premeniť na toho tanečníka na obrazovke. Nie je to však žiadna brnkačka, celkom vhod padne tréning.

Užitočný mód, kde si postupne prejdete tanečné pohyby v jednotlivých skladbách. Ponúka možnosť prejsť si skladbu, naučiť vás všetky prvky a keď vám niektoré nejdú, možno ich opakovane skúšať ďalej. Je tu tréner, ktorý vás svojim hlasom vedie cez celú sériu pohybov. Keď začne choreografia, vy idete skúšať prvky – ak sa vám podarí zopakovať jeden, idete na ďalší. Ak nie, skúšate znova a znova. Dokonca si môžete spomaliť hudbu, aby ste mali dosť času na vykonanie pohybu. Toto je skvelý prístup, pretože sa viete rýchlo dostať na 10 - 20 ťahov, ktoré vám nejdú a tie postupne zdokonaliť. Tu má Harmonix mimoriadne body navrch – takto má vyzerať tréning v novom type hry.

Ostré módy už za úspešne odtancované kroky pripisujú body, aby ste sa mohli neskôr porovnať s ostatnými v izbe či na

internete. Pretože škála pohybov je široká, hra boduje aj čiastočný pohyb, tak nepôsobí na začiatočníkov úplne neľútostne. Kinect je celkom prívetivý – na ľahkej obtiažnosti dáva body aj za približne predvedený pohyb, ale pokiaľ ste mimo rytmu, začne ukazovať červené body na vašej postave. Netreba sa báť, že malá odchýlka pohybu nohou či bokom vás pripraví o body – ale pri vyšších obtiažnostiach už budete skórovať ťažšie. Snaženie končí hodnotením z piatich hviezdičiek.

Dance Central má výborne vybalansovanú obtiažnosť a každú skladbu ponúka v troch módoch. Ľahký je k dispozícii hneď, k strednému a vyššiemu sa musíte pretancovať dostatočným výkonom. Módy sa odlišujú vo viacerých smeroch – v množstve tanečných prvkov a v tempe, v ktorom ich máte opakovať. Netreba si klamať, že hneď na začiatku by ste zmákli Dance Central aj na Hard obtiažnosti na najnovšej Lady Gaga, pretože šírka pohybov vás zmetie a ešte poteší zároveň. Hard je totiž reálna výzva, nehovoriac o vyštveraní sa na päť hviezdičiek. Dovolím si povedať, že také hodnotenie väčšina z nás nevytancuje vôbec, pri troche šťastia za týždeň. Je to iná výzva ako Guitar Hero, tam bolo treba rýchlo a zbesilo brnkať na plastovú gitaru, no tu si idete odmakať body sami. Pár zlých pohybov a snaha je fuč. Tá radosť potom patrí hĺbke obsahu, ktorí autori pripravili.

Je previazaný na vynikajúci tracklist. Nemá síce 83 či 95 songov, ako nové Guitar Hero či Rock Band. Jeho počet sa vyšplhal nad 30 kúskov, ale nezabúdajte, že každý je alternovaný trojitou obtiažnosťou. V ponuke sú najnovšie hity od Pitbulla, Lady Gaga, Rihanny či Snoop Dogga, ale zároveň aj klasika typu Pump Up the Jam od Technotronic, Funky Town od Lipps Inc. či Kylie Minogue (Can't Get You Out of My Head). Je to vyrovnaný zoznam skladieb, pravda skôr pre mladších hráčov, ktorí si ešte aj dnes odskočia do klubu – staršia generácia tu nájde menej kúskov, ale to neznamená, že by sa nemohla zapojiť. Hráči ocenia rôzne štýly, máte tu trošku hip-hopu, 80. i 90. rokov, takže sa dá tancovať vždy inak a netreba sa báť, že pri piatich skladbách sa naučíte pár pohybov a ostatné menia len svoj vizuál.

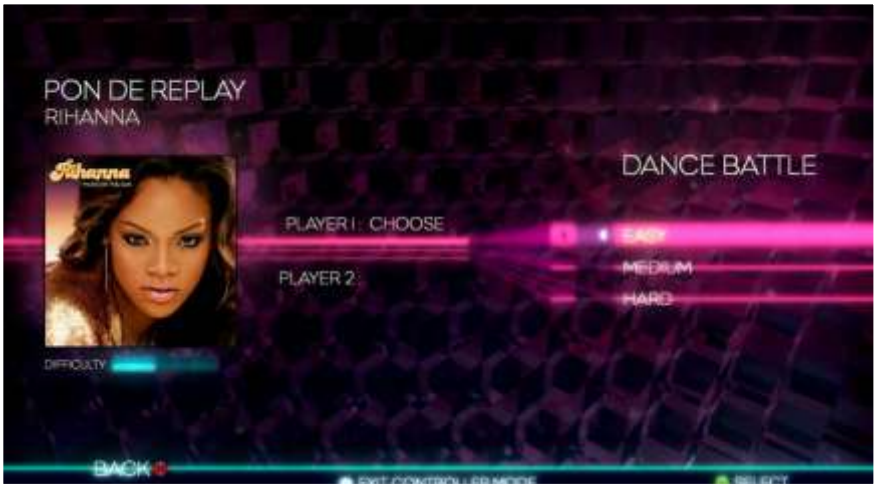
Apropo, grafika. Výrazne štylizovaná v

intre, pripomína videoklip od Gorillaz a dýcha na vás undergroundovou atmosféru. Je prehľadná a blyštivá v celom menu. Počas jednotlivých vystúpení pripomína najviac Rock Band – takže štylizovaní tanečníci, kluby a mangeťák, ktorý ukazuje rytmus a pod ním sa rátajú body. Na casual hru trošku zbesilé, ale na hudobný žáner úplne prirodzené.

Dance Central má v konečnom súčte iba jedno malé mínus – pomerne málo módov. Iste, tie čo tu nájdete, sú úplne prepracované a výborné. Break It Down je skvelý tréning, jednotlivé skladby si vychutnáte niekoľkokrát a Dance Battle vám umožní striedať sa pred obrazovkou a dosiahnuť v klipe čo najväčší počet bodov. Ale to je zatiaľ všetko. Je zrejmé, že autori nemali možno príliš veľa času do launchu Kinectu alebo na prvý raz nechceli priniesť zbytočne veľa. Bežní hráči si to vlastne vôbec neuvedomia, jedine znalci hudobného žánru môžu prísnejšie porovnávať.

Dance Central zrazí každého do kolien. Nemyslím to literárne, ale doslova. V konečnom súčte je to killer aplikácia pre Kinect a funguje výborne. Môžete tanec milovať, môžete sa mu venovať občas alebo byť iba zvedavý hráč, Dance Central vás strhne. Svojím vybalansovaným tracklistom, systémom trpezlivého tréningu, tromi obtiažnosťami, ktoré zaručujú slušnú dobu hrania. A predovšetkým to je skutočne párty hra, ktorá vydrží až pokiaľ vás drinky nezložia tak, že sa už nevládzete vôbec hýbať, nie to ešte tancovať pred Kinectom. Dovtedy a na tieto Vianoce to bude hit!

Michal Korec



HODNOTENIE

+výborné využitie Kinectu na pohyb celého tela
+skvelý tracklist
+tréningový mód
+tri obtiažnosti pri každej skladbe
+prehľadný vizuál

- menej módov

8.5

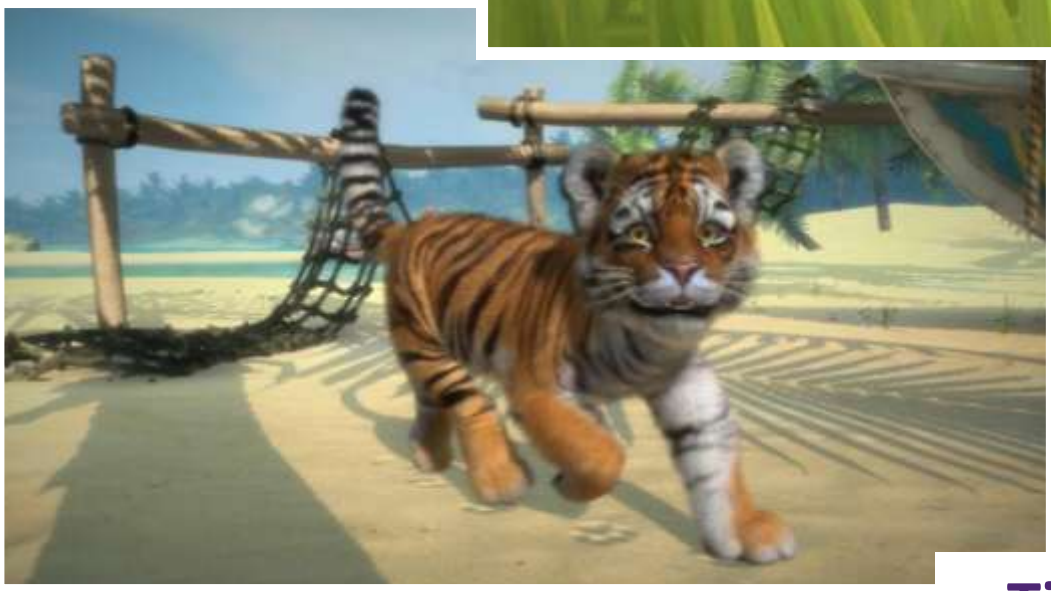
KINECTIMALS

Niekde ďaleko uprostred oceánov existuje ostrov, ktorý skrýva tajomstvá dávnych vekov. Ľudská noha naň nevkročila už celé roky a jeho obyvateľmi sú mačkovité šelmy. Až doteraz. Prichádzate vy a vy musíte vyriešiť záhadu vlečucú sa tisíce rokov. Jedna zo šeliem sa stane vaším spoločníkom a malý okrídlený strážca ostrova preberie úlohu sprievocu.

Vitajte v Kinectimals. Skôr ako začneme povedzme si, že Kinectimals, nie je ďalšie nintendogs, ani tamagochi, nestaráte sa o prežitie a pohodlie svojho zvieratka ale hráte sa prostredníctvom pohybov snímaných cez kinect a cestujete s ním cez rozsiahly ostrov. Zvieratkami sú mačkovité šelmy. Po príchode na ostrov si vyberiete jedného z ponuky, kde máte na výber - čierneho pantera, afrického leva, leoparda, geparda a niekoľko ďalších verzii šeliem. Postupne sa vám budú odomkýnať ďalšie, zaujímavejšie a budete si ich môcť ľubovolne meniť. Špeciálne rasy sú na odomknutie cez plyšové hračky s digitálnymi kódmi.

Počas celej hry si s nim budete hádzať loptičky, disky, striekať ho vodou a učiť ho nové povely. Popritom prejdete sériu prekážkových dráh a objavíte sedem prostredí ostrova. Dostanete sa zo svojho nového domova do idilického lesa, na pláž, rozkvitnutého čerešnového hája, ale k jazeru s ihličnatým lesom, lesnému prameňu, alebo na zamrznutých hôr. V každej časti je päť súťažných oblastí a rozmanitá ponuka pribúdajúcich základných minihier.

Kinectimals je hra, v ktorej sa nedá prehrať a neustále sa postupuje vpred, ako rýchlo bude len na vás. V každej oblasti na ostrove získavate body za všetko čo s levíkom spravíte, keď získate dostatočný počet bodov postupujete do ďalšej oblasti. Levík vám postupne nosí hračky, s ktorými sa chce hrať a za hranie s ním získavate body. Ak donesie napríklad lietajúci disk alebo loptičku, môžete mu ho hádzať a pokúsiť sa hodiť čo najďalej, k tomu sa vám vždy objavia figúrky, balóny a rôzne vázy, ktoré sa pokúsite v danom čase trafiť,



Tigríci ako živí

ak sa hráte s futbalovou alebo volejbalovou loptou s levíkom si ju odrážate. Dostanete aj hadicu s vodou alebo vodnú pištoľ, ktorou levíka postriekate a rovnako zhodíte ďalšie sochy, kocky domina. Ak sa vám daná hračka nepáči, môžete si už

nie je práve najjednoduchšie a hlavne hádzanie diskov je minimálne problematické. Síce hodiť pohybom ruky viete pekne, ale na rozdiel od hádzania loptou, je nasmerovanie a presné zamierenie disku problémom. Niektoré elementy v minihrách som diskom napríklad nevedel trafiť vôbec, podobné je to aj pri hode obručou. Pri tomto pohybe sa ťažko odhaduje uhol a sila hodu. Oproti tomu pekne sa ovládajú spomínané autíčka, hadica, pištoľ, kopanie lopty je bezproblémové, zaujímavé je spracovanie švihadla.

Pri väčšine typov minihier je tu opozdenie odozvy vyššie ako pri ostatných kinect launch hrách. Nie je to však výrazne a tu ani nie je potrebné ponúkať rýchle reakcie hry keďže, zadanie príkazov levíkovi alebo pri hodení niečoho nie je podstatné, či to vyletí o štvrťsekundy neskôr. Pekne opozdenie vidieť na šoférovaní vozidiel, kde máte na obrazovke nakreslený volant s rukami hýbajúcimi sa o trochu neskôr ako vaše. Rovnako ani

zo zobieraných vybrať niektorú inú. Môžete napríklad loviť motýle, alebo sa naťahovať s levíkom o hračku.

Keď body dosiahnu určitú hranicu odomkýna sa vám nová súťažná miestnosť, kde sa napríklad dostanete na prekážkové dráhy, v ktorých budete ovládať priamo tigríka, budete bežať, skákať, balansovať, alebo podliezať prekážky. Skóre sa vám zapisuje a porovnáva s ostatnými hráčmi. Podobné hry sú aj s autíčkami kde šoférujete na pretekárskej dráhe jedno z Halo vozidiel. Určite by to nemali Halo fanúšikovia premeškať, keďže je to prvá možnosť zahrať si Halo cez Kinect. Autíčka sa veľmi dobre ovládajú a napríklad na rozdiel od Joyride majú aj plyn, brzdu a spiatočku. Tieto ovládate, či už odsunutím rúk bližšie k televízoru, alebo bližšie k telu. Pekne vymyslené, podobne ako aj minihra s pištoľou, ktorá naznačuje aká presnosť môže byť pri fps hrách, dokonca autori pridali aj nabíjanie zbrane s jej sklonením k pásu. Presnosť je tu veľmi slušná a rovnako aj ovládanie pekne kopíruje vaše pohyby.

Ovládanie však pri niektorých minihrách tu to hru nekazí a odšoférujete trate bez problémov.

Drezúra a teda triky nechýbajú a naučíte sa s levíkom stáť na zadných nohách, na jednej nohe, krútiť sa, robiť kotrmelce, alebo sa budete robiť mŕtvym. Môžete ho prípadne aj uspať. Jednotlivé triky postupne pribúdajú ako aj odmeny za hry do vášho domčeka na ostrove, ktorý

NAJMILŠIA HRA TOHTO RO

si vybavujete a v ktorom sa môžete vyhrať so zariadením. Ak vám niečo chýba, môžete si to dokúpiť v obchode na ostrove, v ktorom platíte nahranými bodmi. V ponuke sú lepšie lopty, obojky a ozdoby na levíka ako aj rozmanité druhy potravy, hračiek, kresiel a postieľok pre vaše zvieratko.

Mimo hier prichádza aj malý oddych ako čistenie tigríka kefou a mydlenie keďže vaše zvieratko sa pri hrách postupne špiní. Môžete po ňom rukami alebo kefou, ktoré sa objavia na obrazovke prechádzať. Postúpením naľavo, alebo napravo získate nový náklad na levíka a môžete ho umývať zo strany, podobne ho môžete aj hladkať za čo vám bude vďačný. On vám pre zmenu čas od času olíže obrazovku, pritúli sa k nej, oprská ju, alebo sa o ňu oprie a bude vás hľadať, ak sa mu stratíte z dohľadu kinectu. Hlavne toto robí z Kinectimals najmilšiu hru so zvieratkami.

Popri umývaní levíka nechýba podávanie vody a kŕmenie, na ktoré si levík pochutí. Ich dávkovanie je dobrovoľné a závislé čisto na vás. Levíkovi totiž chýbajú parametre výkonu, výdrže, hladu a ďalšie prvky bežné v zvieratkových hrách. Trochu škoda, keďže tie by tejto čisto zábavnej záležitosti pridali aj istý simulačný charakter a nutnosť sa o svojho levíka starať. Možno sa ho dočkáme v pokračovaní.

Ale aj bez simulačnej stránky je ponuka

DKU

hry veľmi bohatá. Ako z mála úvodných Kinect titulov ponúka rozsiahlu kampaň a množstvo bonusového získavania aj po kampani. Na kampaň rátajte tak 7 hodín a cez 10 hodín zozbieranie všetkého čo sa dá. Ďalej už nasleduje neobmedzené hranie, skúšanie jednotlivých tigríkov a zlepšovanie si skóre v súťažiach. Žiaľ chýba splitscreen multiplayer a hráči sa tu môžu v súťažiach len prestriedať a bojovať o najlepšie skóre, alebo čas.

Časťou, v ktorej titul skutočne exceluje je grafika. Kinectimals je graficky najkvalitnejší titul z launch ponuky Kinectu (v niektorých oblastiach aj celkovo najkvalitnejší) a okrem dokonalého prepracovania levíkov, či už srsti, tváre, animácii ktoré ich robia priam živými, ponúka aj detailne spracovanú prírodu. Nie je to niečo čo by chcelo detailami stromov a prírody konkurovať Crysisu, ale takto spracovanú a na fyziku reagujúcu trávu sme ešte nikde nevideli. Reaguje na kroky levíka, ak točíte švihadlom a dotýkate sa trávy, ta sa vždy zohne a po chvíli znovu napraví. Vlní sa a veľmi pekne dotvára život v prostredí. Život mu dodávajú aj ostatné zvieratá, ktoré sa po ostrove potulujú, ako rôzne motýle, vtáky, zajace, ktoré v spracovaní ani trochu za levíkmi nezaostávajú, ale tvoria len krovie v pozadí.

Okolité prostredia sa postupne v hre menia a stále ponúkajú vysokú kvalitu, aj keď - sneh a piesok, ktoré trávu nahradia už nie sú tak dynamické, ostávajú v nich len stopy, ale aplikácia fyziky už absentuje. Autori veľmi pekne zapracovali aj na fyzike vody, ktorá ukáže svoje prepracovanie hlavne pri striekaní hadicou, alebo vodnou pištoľou. Voda má svoje miesto aj na obrazovke, kde sa veľmi pekne vynímajú sliny levíka, keď ju oblíže, alebo dokonca aj zahmlenie keď na ňu nadýcha.

Zvukovo zvieratká rovnako nezaháľajú aj keď sa prejavujú hlavne tichým vrčaním, jediný hlas, ktorý vás bude hrou sprevádzať bude lietajúca mačka, ktorá bude komentovať úplne všetko a aj to čo nechcete. Pre skúsenejších hráčov to bude občas iritujúce, ale deťom to pomôže dostať sa do jednotlivých ovládaní. Mačka komentuje aj výlety levíka v jednotlivých častiach kde sa v prestrihových scénach dostáva do dramatických situácii. Teda dramatických pre deti, napríklad sa levík pošmykne, alebo sa na neho valia kmene stromov v temných cestičkách uprostred ostrova. Mimochodom celý príbeh vrcholí priam Tomb Raider štýlom objavovania skrytého tajomstva.

Celkovo je Kinectimals pôsobivý, milý a neodolateľný, ale samozrejme hlavne na deti orientovaný produkt. Má však šancu zaujať aj rodičov, ktorí neodolajú a chvíľu sa zabavia s deťmi. Pre osamotených hardcore hráčov nemá veľký význam (možno ako návnada pre priateľky), rovnako sa nehodí ani ako party titul. Je to primárne rodinná záležitosť.

Titul ponúkne zábavu na dlhé hodiny v minihrách, prekážkových dráhach, jazdách s autíčkom, ako aj trénovaní tigríka. Väčšina úloh je však zameraná na hádzanie a postupne stereotypná, ale deťom to nebude vadiť a radi pri hre strávia čas. Rebríčky v súťažiach pomáhajú rozširovať zábavu prekonávaním rekordov priateľov.

Peter Dragula

HODNOTENIE

+ dokonalá grafika prostredí a hlavne tigríkov
+ animácie robia zo zvierat priam živé stvorenie
+ rozmanité aplikácie kinect ovládania rozsiahla kampaň

- väčšina minihier je založená na hádzaní
- pri niektorých minihrách sa ťažšie dosahuje presnosť

8.0

KINECT JOYRIDE

ŠOFÉROVANIE BEZ OVLÁDAČA

Racing / Big Park / Xbox360

Joy Ride je v ponímaní Microsoftu i hráčov často skloňovaným pojmom už dobrý rok a pol. Titul bol predstavený ešte na E3 v roku 2009 ako arkádová pretekárska hra s avatarmi (navyše zdarma!), potom sa však vytratil z kalendára. Na tohtoročnej E3 sa zrazu objavil už ako launchový titul pre Kinect. Ale prečo nie, arkádové preteky sú z povahy žánru vďačné a opakovaný úspech Mario Kart dokazuje, že sa môžu výborne predávať. A keď pridáte novú ovládaciu schému typu volant či superkameru...

Počiatočný nápad bol dobrý, no zdá sa, že s pridaním Kinectu vznikla potreba škrtať nápady a ešte aj zjednodušovať celý koncept, aby zasadol do ovládacej schémy. Už pri prvom skúšaní Kinectu mi Joy Ride úplne nesadol a mal tendenciu byť najmenej presnejšou hrou. A to vlastne pri ňom veľa nerobíte – na väčšinu pohybu stačí mať správne vystreté ruky a občas sa hýbať v priestore. Na pomery Kinectu je Joy Ride hra, ktorá od vás vyžaduje najmenej a možno aj preto má paradoxne najmenej bodov. Hoci má jednoduchý štýl, trvá niekoľko jázd naučiť sa ho a naskočenie do hry nie je úplne najintuitívnejšie.

Ovládanie je totiž zjednodušené tak, že jazdný model hry vám nedovolí pracovať s plynom a brzdou – tieto aktivity preberá samotná hra a na vás necháva ovládanie smeru a extra vychytávok. Hráčovi teda ostáva primárne ovládať smer jazdy autíčka – držaním rúk vpred a otáčaním fiktívneho volantu. Je to zvláštny pocit a neviem ako vy, no ja som sa už počas detských čias hrával na šoféra, ale vždy som mal nejaký predmet suplujúci volant – napríklad veľkú obrázkovú knihu biológie. Už niekoľkoročný chlapec ten pocit dokáže pochopiť – preto sa ťažšie zžiť do role vodiča s vystretými rukami (inak po 15-20 minútach to začne byť sčasti aj otrava), ktorý ovláda smer, no nemôže pridávať či uberať plyn.

Jazdný model v Joy Ride je pomerne zvláštny, hoci jednoduchý, to sa musí uznať. Prístupnosť Joy Ride pre malé deti je prakticky okamžitá, pretože držať ruky vpred vie každý. Otázna je ovládateľnosť ďalších prvkov, Joy Ride je koncipovaná ako arkádové preteky, kde sa po trati povaľujú rôzne bonusy či zbrane na využitie. Pravda, najviac si užijete nitru podobné zrýchlenie, kde potrebujete obe ruky pritiahnuť k telu a potom zase od seba. Tento moment funguje dobre – hra síce ťažšie spozná pohyb vzad, ale spozná – a boost smerom vpred je aj silou vašej váhy vždy správne zrealizovateľný. Bonusy sa zbierajú na trati natiahnutím ruky, čo je úplne ľahký a jasný pohyb. A aby ste sa predsa len trochu rozhýbali raz za čas, Joy Ride vás na trati občas vymrští do vzduchu, kde postavička robí rôzne triky s cieľom získať najviac bodov. Taký Tony Hawk vo vzduchu, kde ste ovládačom na pár sekúnd vy. Ovládacia schéma Joy Ride je teda pomerne jednoduchá: triky, bonusy, boost zvládate, akurát neustále držanie rúk vpred vás po čase môže om-

rzieť. Čo je potrebná správa pre ďalšie hry pre Kinect, hráč musí byť v pohybe, inak nastupuje nuda. Nehráte sa predsa na sochu, ale arkádovú akciu.

Inak sú Joy Ride typickými pretekmi s niekoľkými osvieženiami. Napríklad jazda so svojimi avatarmi z Xbox dashboardu je celkom fajn, aj keď majitelia Wii môžu namietať, že podobné vychytávky si na ich konzole užívajú bežne. Alebo možnosť okamžite vstúpiť do pretekov vďaka rozpoznávaniu tvarí – na to je Kinect ako stvorený. Na druhej strane sú menu spracované pomerne košato a vyžadujú pár potvrdení rukou, čo občas zdržuje. (Neviem prečo, ale viaceré hry Kinectu majú vrstevnaté menu, ako by Microsoft chcel pri launchových hrách, aby ste si užili potvrdzovanie a mávanie rukou vo vzduchu vďaka Kinectu naplno ako nejakú súčasť hry. Iste je to trošku futuristické, ale po čase zdĺhavé.)

Pro Race je základný mód hry a je ideálny na zoznámenie sa s Joy Ride. Má niekoľko tratí, ktoré obsahujú tradičné skratky, plošiny a tie vás vymrštia do vzduchu. Vtedy začnete metať aj so svojím telom a robiť potrebné triky, za ktoré dostávate body a získavate priazeň fanúšikov. Je to potrebné kvôli nahrabaniu bodov, ktoré potom investujete do odomknutia ďalších vecí v hre, najmä autíčok vo vtipnom móde a la zmrzlinársky vehikel. Navyše Pro Race vás hodnotí aj pri cieľovej rovinke sériou medailí a opakovaná hrateľnosť spočíva v snahe získať vždy zlatú, striebornú i bronzovú. Akurát tých tratí je v konečnom dôsledku málo a neprekročia jednociferný počet, aj keď sa budete totálne snažiť.

No k dispozícii je ďalších päť módov, kde sa postupne môžete vyšantiť dosýta a varírovať základný koncept hry. Battle Race pridáva do hry šesť druhov zbraní či bonusov a je to úplne očakávaná klasika z hier a la WipEout – sem-tam akčná vec, inokedy zastavenie ostatných či teleportovanie seba vpred. Stunt Mode si zase zobral na rozvinutie pasáž hry, v ktorej máte robiť vo vzduchu triky. Trate sú teda upravené pomocou rôznych gigantických rámp, kde sa možno vymrštiť a potom veselo robiť saltá. Osobne sa mi celkom pozdáva mód Smash, kde sa snažíte v okrúhlej aréne jazdiť na čas a zároveň ničiť drevené sošky či iné predmety. Je to celkom adrenalínová jazda, pretože času býva málo, presné údery do sôch vyžadujú tréning a keď máte zničený dostatočný počet sôch, na konci arény sa snažíte skoliť ešte jednu gigantickú, čo pripomína bossa. Dash je mód spoliehajúci sa primárne na rýchlosť, takže tu upaľujete vpred a staráte sa len o jazdu v správnom pruhu a vyhýbaniu sa prekážkam. A ešte tu máme Trick, čo je úplne divný mód, kde sa snažíte na krídle lietadla kopírovať pohyby postavičky.

Šestica módov neponúka slabú variabilitu, ale sú to malé množstvá tratí, ktoré zrážajú Joy Ride nižšie v hodnotení. A navyše mnohé časti hry sú príliš podobné, napríklad je úplne jedno, či ste vo veľkom autiaku alebo drobnom pinďúrikovi na štyroch kolesách zo začiatku hry. V tomto smere je vidno ako je množstvo obsahu prispôsobené launchovej náture titulu a je to možno škoda, ak bol vyvíjaný od pôvodného konceptu takmer dva roky.

Grafika či zvuk v tomto smere nehrajú extra veľkú rolu, využívajú štandardné možnosti X360, ale na umiestnenia v top rebríčkoch technologickej či vizualizácie to určite nebude. Treba oceniť jej prístupnosť a pragmatickú stránku, hravé vyznenie autíčok i postavičiek a zároveň celkom dobrú pestrosť prekážok, bonusov a efektov na trati.

Kinect Joy Ride zrejme nebude trhať predajné rebríčky a asi sa nedostane medzi TOP Kinect tituly pod vianočným stromčekom. Nie je to typická variabilná kompilácia športov, nemá milé zvieratko a minihry ako Kinectimals, ani killer aplikáciu na párty ako Dance Central. Je to pekný titul do počtu s akceptovateľnou, ale nie dychberúcou ovládacou schémou a striedmym množstvom obsahu. Ak máte možnosť kúpiť ho, pretože iné hry neboli, počas sviatkov vás pobaví. Ale po Troch kráľoch si naň nik nespomenie.

Michal Korec

HODNOTENIE

+ viaceré módy a slušná variabilita
+ celkom dobrá grafika a zvuk
+ niektoré prvky ovládania ako chytanie bonusov

- málo tratí a celkového obsahu
- občas nepresvedčivé ovládanie
- všetky autíčka sa správajú rovnako

6.0

KINECT SPORTS

PÁRTY ZÁBAVA PRI ŠPORTOCH

Po Wii Sports pre Wiimote a Sports Champions pre Move prichádza aj športová hra pre Kinect a to Kinect Sports. Titul ponúkajúci rozmanitú paletu motion športov plne v línii s konkurenciou, len s tým rozdielom, že tu musíte do športov skutočne vložiť celé telo. Kinect totiž svojimi dvomi kamerami všetko pozorne sleduje.

Znamená to, že triasť s ovládačom pri behu nebude stačiť, keďže tu ovládač nemáte, musíte skutočne dvíhať nohy, skutočne skákať, udierať rukami alebo kopať. Ponuka športov bude skutočne bohatá nájdete tam futbal, volejbal, box, bowling, ping pong a rozsiahlu nádielku atletiky zahŕňajúcu beh, beh cez prekážky, skok do piesku, hod diskom, hod ošteepom. Všetko hra umožní zahrať v troch, mierne odlišných módoch a to party play, ktorý je zábavný mód pre dva tímy určený presne pre vašu party, hlavný event ponúkne všetky disciplíny pre jedného alebo viacerých hráčov a quickplay mód pre rýchle rozstrely v určitých úlohách v zvolenej disciplíne, respektíve jej zábavnej variácii.

Všetko je tvorené na zábavu a zábavu s priateľmi, či už na jednom TV, alebo cez live, samotnému hráčovi ponúkne jedine tréning a dobrý pocit s prekonania AI so štyrmi rôznymi stupňami skúseností. Zábava je tu v počte, čím viac ľudí, tým väčšia zábava.

Najmasívnejším titulom z rozsiahlej ponuky je futbal, ktorý neponúka len jednoduché stely na brankára, ale hneď celý zápas pre jedného alebo dvoch hráčov. Nie je to štandardná FIFA alebo PES, ale ponúka pekný príklad ako by EA mohlo zapracovať kinect do tejto populárnej série. Počas zápasu vás hra automaticky prepína medzi hráčmi, ktorí sú najbližšie k lopte a dá možnosť kopnúť nahrávku niektorým smerom, alebo naopak, ak má loptu protivník musíte zabrániť kopnutiu presunutím sa do jej línie strely. Pri kope na bránku dostanete možnosť prekonať brankára a pri bránení budete mať chvíľu na zachytenie lopty. Samotný beh je vypustený, vďaka čomu sa môžete orientovať čisto na loptu.

Ak by vám beh pri futbale chýbal, môžete sa ho dosýtosti nabažiť v atletike, kde dá beh skutočne zabrať, či už to bude čistý beh, alebo spojený so skákaním cez prekážky. Rozbiehať sa budete aj pri skoku do piesku, alebo hode oštepom. Zásada tu je dvíhať čo najvyššie kolená pre dosiahnute vyššej rýchlosti. Jedine pri hode diskom si trochu oddýchnete a len sa zaženie rukou. Všetky fungujú bez problémov a hneď sa do nich dostanete. Pri nich si aj najlepšie porovnáte svoje atletické výkony s priateľmi.

Bowling je šport, pri ktorom si oddýchnete najviac, bude stačiť dostať hody do ruky a zábava môže začať. Je to zároveň aj hra ktorú si dokážu vychutnať všetci, či už otcovia, starý otcovia alebo aj malé deti. Oproti na pohyb nenáročnemú bowlingu je box, športom, pri ktorom sa namakáte najviac. Rozdávať horné a dolné háky dá zabrať a to hlavne, ak protivník nie a nie padnúť. Tri kolá budete cítiť hlavne ráno, keď sa zobudíte s bolesťami rúk. Rukám nedopraje oddych ani ping pong, ktorý síce nevyzerá náročne, ale pri hraní budete rukami budete plachtiť po polovici miestnosti ako sa budete snažiť chytiť loptičky. Nie je to simulačný ping pong a teda náročnejšie finty nečakajte, skôr sa bude treba sústrediť na odrážanie a skúšanie silných úderov. Až príliš jednoducho skončil volejbal, kde len udierate do miesta kam by mala dopadnúť lopta. Škoda, lebo tu sa do dalo pekne prepracovať, na druhú stranu ho ale robí vhodným aj pre dvoch hráčov naraz.

Oproti volejbalu sa ťažšie v dvoch hrá pingpong keďže chytanie do strán si vyžaduje určitý rozptyl pohybov a ľahko si hráči môžu zavadzať alebo sa udrieť. Našťastie podobný problém nie je pri najnebezpečnejšom športe - boxe, kde sa boxuje len dopredu a nie je potrebný ani pohyb dostrán (pohyby tam však trochu chýbajú), alebo otáčanie sa. Teda jedine, ak si to budú chcieť hráči rozdať naživo.

Štandardné športy si zahráte len v hlavnom evente, Party play a Quickplay ponúkajú jeho zábavné modifikácie a napríklad loptové športy sa hrajú na postreh, kde sa vo futbale počíta koľko gólov ubránite za určitý čas, koľko gólov dáte, podobne je to pri volejbale, ping pong prichádza so špeciálnou verziou s dvomi pálkami. Navyše všetky športy v party móde hráte v špeciálnom zábavnom kostýme dotvárajúcom atmosféru. Napríklad si váš avatar oblečie penový kostým mimozemšťana, alebo krokodíla. Ten sa následne stane maskotom daného tímu.

Graficky titul síce nedosahuje kvalít Kinectimals, ale napriek tomu Rare výborne spojilo avatarov a do detailov prepracované štadióny s priam do posledného miesta zaplnenými tribúnami. Všetky miesta obsadili tisíce avatarov reagujúcich na vaše výkony. Môžete si to aj na vyskúšať, môžete zodvihnúť ruky a zažiť burácanie davu, alebo na nich môžete ukazovať rukou a podľa nej budú robiť mexické vlny. Je to príjemné oživenie podobne ako množstvá efektov na samotných pretekoch. Napríklad taká laserová show pri zhodení všetkých kolkov na bowlingu. Je to vysoký štandard grafiky a aj detailov, na ktoré si dal Microsoft pozor pri všetkých kinect tituloch. Nechýba ani fotenie a natáčanie vášho hrania, ktoré môžete následne sharovať online. Zvukový a hudobný doprovod využíva úseky licencovaných skladieb (Lady Gaga, Beach Boys..) s prídavkom komentárov a skandovania davu spolu výborne dotvárajúcich atmosféru.

Rare určite titulom prekvapilo a popri Dance Central ponúklo najkvalitnejší launch titul pre Kinect. Má dostatok obsahu, dostatok možností, veľa zábavy a aj trochu námahy. Je to titul, ktorý vydrží a ktorý bude mať neustále čo ponúknuť. Môžete sa vracať k bowlingu, futbalu, s priateľmi sa zabávať v party móde a s rodinou si to skutočne užijete.

Peter Dragula

HODNOTENIE

+ Rýchla a jednoduchá zábava
+ Rozsiahla ponuka športov
+ Štýlové spracovanie
+ Xbox Live podpora pre dvoch hráčov

- Zapracovanie ovládania niektorých športov
- Absentuje kariéra pre jedného hráča

8.5

NEXTGEN EXPO 2010

ZÁBAVNÝ KVÍZ
V ČEŠTINĚ

RAGO
EA

GOLDEN AGE
58

WARFACE - nová hra od CRYTEKU

Crytek Korea ohlasuje novú PC hru Cryteku a to Warface. Hra bude MMOFPS vo vojnovom prostredí, chýbať jej nebudú solo a kooperačné misie (PvE) a samozrejme multiplayerové boje (PvP), celé to bude na CryEngine 3.

Titul je určený pre kórejský trh ovládaný PC MMO hrami, ale len niektoré sa odtiaľ dostanú aj ku nám a môžeme odhadovať, že táto príde tiež. Grafickú kvalitu bude mať a hrateľnosť určite nebude robiť problém, otázny je štýl MMO systému na akom ju postavia teda - upgrady, levelovanie, štýl získavania nových zbraní. V každom prípade toto môže byť hra, ktorú sa už dlho snaží spraviť Activision - online Call of Duty.

VGA nominácie

VGA Awards show príde rovnako ako každý rok v decembri a okrem odhalenia nových hier ponúkne hlavne ocenenia za hry roka. Nominácie sú už známe, pozrime sa, z čoho sa bude vyberať. Tento rok spravili pekný výber a pri platformách sa orientovali hlavne na exkluzivity, mohli však niektoré nominácie prehodnotiť a rovnako do finálneho výberu mohli dať viac titulov, nemuseli vyberať len komerčné hry, ale mohli skôr ísť po kvalite. Ale kto vie, ako sa tu vyberajú nominácie do hlavných kategórií, možno peniazmi.

PC hra

Fallout: New Vegas
Mass Effect 2
Sid Meier's Civilization V
StarCraft II: Wings of Liberty

Xbox 360 hra

Alan Wake
Fable III
Halo: Reach
Mass Effect 2

PS3 hra

God of War III
Heavy Rain
ModNation Racers
Red Dead Redemption

Handheldová hra

God of War: Ghost of Sparta
Metal Gear Solid: Peace Walker
Professor Layton and the Unwound Future
Super Scribblenauts

Wii hra

Donkey Kong Country Returns
Kirby's Epic Yarn
Metroid: Other M
Super Mario Galaxy 2

Strieľačka

Battlefield: Bad Company 2
BioShock 2
Call of Duty: Black Ops
Halo: Reach

Akčná adventúra

Assassin's Creed: Brotherhood
God of War III
Red Dead Redemption
Super Mario Galaxy 2

RPG

Fable III
Fallout: New Vegas
Final Fantasy XIII
Mass Effect 2

Multiplayerová hra

Battlefield: Bad Company 2
Call of Duty: Black Ops
Halo: Reach
StarCraft II: Wings of Liberty

Šport

EA Sports MMA
Shaun White Skateboarding
Tiger Woods PGA Tour 11
UFC Undisputed 2010

Tímové športy

FIFA Soccer 11
Madden NFL 11
NBA 2K11
MLB '10: The Show

Preteky

Blur
ModNation Racers
Need For Speed: Hot Pursuit
Split/Second

Hudobná hra

Dance Central
DJ Hero 2
Def Jam Rapstar
Rock Band 3

Soundtrack

Def Jam Rapstar
DJ Hero 2
Guitar Hero: Warriors of Rock
Rock Band 3

Skladba

Basket Case - Green Day
Black Rain - Soundgarden
Far Away - José González
GoldenEye - Nicole Scherzinger
Replay/Rude Boy Mashup - Iyaz & Rihanna
Won't Back Down - Eminem

Originálna hudba

God of War III
Halo: Reach
Mass Effect 2
Red Dead Redemption

Grafika

God of War III
Heavy Rain
Kirby's Epic Yarn
Red Dead Redemption

Adaptovaná videohra

LEGO: Harry Potter: Years 1-4
Scott Pilgrim vs. The World: The Game
Spider-Man: Shattered Dimensions
Star Wars: The Force Unleashed II
Transformers: War for Cybertron

Dabing, muž

Daniel Craig ako James Bond
Gary Oldman ako Sgt. Reznov
John Cleese ako Jasper
Martin Sheen ako Illusive Man
Nathan Fillion ako Sergeant Edward Buck
Neil Patrick Harris ako Peter Parker/Amazing Spider-Man
Rob Wiethoff ako John Marston
Sam Worthington ako Alex Mason

Dabing, žena

Dame Judi Dench ako M
Danica Patrick
Emmanuelle Chriqui ako The Numbers Lady
Felicia Day ako Veronica Jennifer Hale ako Commander Sheppard
Kristen Bell ako Lucy Stillman
Tricia Helfer ako Sarah Kerrigan
Yvonne Strahovski ako Miranda Lawson

Sťahovateľná hra

Costume Quest
Lara Croft and the Guardian of Light
Monday Night Combat
Scott Pilgrim vs. The World: The Game

Najlepšie DLC

BioShock 2: Minerva's Den
Borderlands: The Secret Armory of General Knoxx
Mass Effect 2: Lair of the Shadow Broker
Red Dead Redemption – Undead Nightmare

Nezávislá hra

Joe Danger
Limbo
Super Meat Boy
The Misadventures of P.B. Winterbottom

Očakávaná hra

Batman: Arkham City
BioShock: Infinite
Gears of War 3
Portal 2

Štúdio roka

BioWare
Blizzard Entertainment
Bungie Studios
Rockstar San Diego

Hra roka

Call of Duty: Black Ops
God of War III
Halo: Reach
Mass Effect 2
Red Dead Redemption.

Z prichádzajúcich hier, ktoré budú na oceneniach predvedené už vieme o Gears of War, Resistance 3, zrejme príde Prototype 2 alebo Left 4 Dead 3 a veľa ďalšieho. Necháme sa prekvapiť. Live vysielanie bude 11. decembra.

GRAN TURISMO 5

Správy chodia vždy v dvojakej podobe. Začnime tou zlou. Na číslach záleží. Nie je to tá tisícka v garáži Gran Turismo 5, pretože toto je nedosažiteľná méta aj pre fanúšikov a treba na ňu hľadieť s bázňou a rešpektom. Príležitostným konzumentom sa zatočí hlava a opakovane, prízvukujem, opakovane prepadnú skúške v pokuse o zdolanie Olympu. Gran Turismo 5 nie je pre každého. Až toto je tá ZLÁ správa. Tou dobrou je, že po piatich rokoch ju Polyphony Digital a Kazunori Yamauchi dokončili, teda uviedli na trh v takej podobe, v akej sa práve nachádza – verzia 1.02.

Už v Prologue bola otestovaná metóda upravovania herného kódu cez jednotlivé Spec verzie a práve táto rozviazala ruky vývojárom a dovoľuje za behu meniť veci, ktoré chýbajú, sú zle zakomponované alebo potrebujú opraviť. Väčšina z nich zákrok znesie a čo je najlepšie, nebude vidieť chirurgický zásah. Zoberme si napríklad taký online komponent, čo je doposiaľ nepreskúmaný segment pre tokijské štúdio. Obmedzenia po aplikovaní patchu popustili, ale stále sa zápasí s nefunkčnými časťami spôsobenými preťaženými servermi, ktoré bohužiaľ ovplyvňujú aj offline hru. Gran Turismo 5 chce byť stále pripojená, má vlastnú sociálnu službu nie nepodobnú Autologu z NFS, konštantne máte prehľad o dianí medzi priateľmi, no niekedy sa platí daňou vysokou.

Počas nášho záťažového 24 hodinového testu sa online pretek stal osudným, keď hra zamrzla a reštart konzoly si zobral so sebou aj uloženú pozíciu. Nie je to štandardná situácia, ale extrém. Môžeme viniť nedostatok výkonovej kapacity alebo stá tisíce hráčov, ktorí sa snažia konečne zmerať si sily medzi sebou? Gran Turismo 5 je nenažraná a náročná. Je ako osudová láska, zasiahne vás nečakane, ale pre dlhodobý vzťah musíte byť trpezlivý, odpúšťať, až potom bude stmelený na stovky hodín. Polyphony Digital vytvorili racing tak vyčerpávajúci, že ho môžete s kľudným svedomím hrať rok a ak mu prepadnete, tak vás bude prenasledovať neustále. Bez kompromisov to však nejde.

Štandardná výbava

Nie je tajomstvom, že ponuka vozidiel je rozdelená na dve časti – štandardnú a prémiovú. Aby rozdiely neboli priepastné, tak modely s nižším počtom polygónov, takmer nepriehľadnými sklami a absenciou pohľadu z vnútra, sa predávajú pod názvom ojazdené. Väčšinou potrebujú vymeniť olej, generálku motora

alebo upraviť výkon tak, aby boli pre nasledujúci pretek konkurencie schopné. Štandardné autá tvoria viac ako 2/3 ponuky, čo je závratná časť. Ide o modely, ktoré už debutovali v GT PSP a GT4, čo je poznať na prvý pohľad. Polygónová injekcia nedokázala zamaskovať nedostatky na jemných líniách ani zakryť zubatosť textúr na pohyblivých častiach ako vysúvacie svetlomety. Na jazdný model to má pramalý vplyv, no vizuálne kazí dojem, ak polovica štartovacieho poľa vyzerá ako z budúcnosti a zvyšok vrátane vás ako deduško večerníček.

Prvou prekážkou GT5 nie je garáž, ale základný komunikačný jazyk front-endu – (ne)prehľadnosť. Menu navrhnuté s komplikovanou strohosťou skrýva mnohé výzvy, s komfortom nemá nič spoločné. Malé ikonky v kombinácii s veľkými panelmi, číslami a malými info boxami dávajú zmysel až po mnohých hodinách. Vrcholom sú popisy s tak malým fontom, že na Full HD paneli ich máte problém prečítať. Layout je krkolomný a práca s ním je nanajvýš nepohodlná. Auto sa dá meniť iba v gáraži, nie tesne pred eventom, ani vo foto režime, ak daný voz nemáte, musíte ísť k dílerom a potom naspäť, čo nejakú tú minútku dve trvá. Kým sa zorientujete v ponuke ojazdených áut, zabudnete vlastne aké potrebujete na tú prekliatu taliansku skúšku veteránov.

Hra vás nechá vyčkávať, pri každej zmene, pri každom vnorení do menu prichádza loading, potom uloženie pozície a medzitým inštalácia na disk, ktorá skracuje nahrávacie časy na únosnú hranicu. Dokonca si počkáte v rade u dílera, pretože ponuka sa mení každý deň (ten herný). V mojom prípade sa ani počas stovky dní nesprístupnila ponuka amerických pick-upov. Kreditov je tak málo, že si môžete dovoliť málo, a kúpa nesprávneho auta vedie k opakovaniu už odjazdených eventov, pretože v online za jazdy nedostanete žiadne skúsenostné body ani peniaze. Online sa nemazná, nemá ani matchmaking a dokonca ani rebríčky. Tak potom o čom je Gran Turismo 5?

Vysokooktánový dlh

Nemá to nič spoločné s aktívnym hraním ani s grindovaním peňazí ako v ktorejkoľvek inej hard core RPG, ani s vybrusovaním jazdy na Zelenom pekle snažiac sa prekonať rekord Nissanu GT-R. Hra si ma získala v momente, keď jazzový úvod zachytávajúci proces výroby auta vystriedal mimoriadne energický nástup My Chemical Romance. Stačil jeden pohľad na preexponovanosť záberov, skákajúcu štvorkolku pod ohňostrojom, horiace kotúče brzd Brembo, driftujúce RX-7 a špeciál Ferrari 330 P4, na šasi ktorého sa dá každého nitu dotknúť a potom ten dravý rev Nascaru, ktorý trhá úvodné obavy na cucky a otvára sa ako žiaden iný. Je to len intro, moc je tak veľká, že som paralyzovane sledoval nasledujúce tri hodiny dokonale zrežírované replaye, pretože Polyphony majú na opakovačky patent. A to som, prosím pekne, čakal na túto hru päť rokov!

Od štúdia, ktoré má vyhradený jeden tím len na renderovanie, režírovanie videí a trailerov, sa nečakalo nič iné ako

perfekcionizmus. Nejde ani tak o vizuálnu prezentáciu, ktorá ohromí, ale práve dynamika a rýchlosť z jazdy umocnená nedočkavosťou prevetrať tie autá. Jedna vec je, ak sa perspektíva začína triasť a volant kope ako divý, pretože si to rúbete 350 km/h v Zonde na rovinke okruhu De La Sarthe, druhou je, ak pocit z rýchlosti dokáže hra reprodukovať pri doposiaľ neprekonateľnom evente – jazde na minibuse Volkswagen, ktorý nevládze prekročiť ani povolenú rýchlosť v meste. A to nehovorím o vytrvalostnom evente Bern - Rím, kde meníte na každej etape auto a celá súťaž vrcholí nočnou jazdou na volantom Lamborghini. Keď vám pred cieľom oblohu osvieti ohňostroj, viete, že ste blízko, ale povoliť nemôžete.

Toto je parketa, kde má Gran Turismo 5 navrch. Periférne stačí sledovať kilometrovníky a viete, kedy zošliapnuť brzdy, keď pretne vašich 12 hodín veža v Madride, viete, že z kruhového objazdu môžete plne akcelerovať. Stačí počúvať a dokonalá súhra jazdca a auta sa zosynchronizuje do orchestra, ktorý dirigujete krídlami sekvenčnej prevodovky a dvomi pedálmi. Zo stonania motora viete vyčítať mnohé, novo nasamplované vzorky vám dovoľujú plne sa sústrediť na asfalt, pretože počujete, aký máte zaradený rýchlostný stupeň a viete, kedy si môžete dovoliť točiť o milisekundu dlhšie pri 9000 rpm tesne pred preradením. Auto robí to, čo chcete vy a plnú kontrolu vám zaručí iba kvalitný volant so silným force feedbackom, ktorý odporúčame všetkými desiatimi. S gamepadom je možné tiež hrať aj si dovoliť agresívnejšiu taktiku vzhľadom na absenciu poriadneho deštrukčného modelu, no skutočný zážitok z jazdy vám zabezpečí iba volant.

Je absolútne jedno, či práve sedíte v nadupanej Impale a lížete dvojmetrové mantinely ľavotočivého oválu alebo štartujete prvé kolo v miniatúrnych motokárach s maximálkou niekde okolo 136 km/h. Keď sa blížite k výkonnostnému stropu a idete na doraz, tak to dá autíčko aj najavo. Symbióza pocitu z rýchlosti, vynikajúcej odozvy a kontroly nad ovládaným vozom je bezchybná. Aj bez toho, aby ste vedeli, v čom sedíte, viete, kde má auto ťažisko, či má krídlo, odhadnúť môžete aj výkon a trúfam si povedať, že pri cviku sa trafíte aj do výrobcu. Také maličkosti ako náhon, váha alebo odhalenie športovej prevodovky či tuhšieho podvozku sú samozrejmosťou.

Bude horšie/lepšie

Séria Gran Turismo nikdy nebola o jednom aute ani o personalizovaní vlastnej zbierky, tuning však hrá veľkú rolu už od štvrtého dielu. Modifikácie pod kapotou je možné previesť aj na štandardných modeloch (u ktorých to naozaj má zmysel), dokonca sa dajú vymeniť aj celé body kity, nainštalovať krídlo či predný spojler. Detailnejšie hrabanie sa vo výbave dovolí meniť svetelnosť podvozku, tuhosť tlmičov, celú geometriu zavesenia kolies, spevnenie šasi, odľahčenie skiel, pomer brzdných síl atď. Polyphony Digital tie autá miluje viac ako seba a nenechá ich rozbiť, deštrukčný model je preto taký, aký je. Takmer zanedbateľné vizuálne zmeny, krčenie sa plechov, odpadávajúce nárazníky hrajú rolu v deštrukčnom derby, nie na okruhoch, kde je dôležitá čistá jazda. Čo skutočne nahnevá, je tupý zvuk nárazov, žiadne bubienky trhajúce kvílenie plechu

NÁVRAT LEGE

NDY

na plech ani iskrenie o mantinely.

U tak veľkého vozového parku je to pochopiteľné, ale muselo tých áut byť skutočne toľko? Polyphony Digital treba pochváliť za výber dvoch stoviek premium modelov, ktoré pokrývajú všetky triedy až po bizarné modely obojživelníkov či takmer neudržateľné žehličky určené pre 24 Le Mans. V kampani nazvanej GT Life môžete eventy prechádzať na vlastnú päsť alebo to za vás môže odkrútiť partia pilotov, ktorá sa každým eventom zlepšuje. Opäť tu platí, že trpezlivosť ruže prináša, pretože aj keď je váš zverenec vo vedení, môže z toľkej radosti a tlaku na psychiku dostať v poslednej zákrute hodiny. B-Spec sa tvári ako doplnok, ale odomyká úplne iné autá za víťazstvá.

Vybrusovanie techniky a časté opakovanie eventov preveria vaše pevné nervy aj trpezlivosť. Postupné levelovanie, sprístupňovanie vyšších súťaží a možnosti kúpy výkonnejších vozov sa od úrovne 10 neuveriteľne vlečie. V neskorších fázach už ani nové auto nestačí, ale investovať treba do úprav, odladenia a potom drilovať trate, pretože na tri kolá sa jazdí iba v triede Začiatočník. AI od začiatku nikoho netrápi, je skôr na smiech, neskôr nasadzuje tempo, jazdí presne a na doraz. Dokonca na rovinke dokáže predbiehať, pri preplnenej ceste vás ale neváha nabrať. Šampionáty, časovky, súboje značiek, challenge, rýchlostné skúšky, jazdy zručnosti, prepracovaná autoškola a kráľovské špeciálne eventy, ktoré v racingoch nemajú obdoby, vás zamestnajú na desiatky hodín kvôli nárokom na medailové a jediné

TISÍC VOZIDIEL, VYSKÚŠATE

bodované pozície. Hra dokáže aj po mnohých reštartoch a skúškach motivovať, niekde stačí získať bronz a poviete si, že to pri ďalšom pokuse skúsite na striebro a keď je už medzi striebrom a zlatom tak nízky rozdiel, tak prečo to neskúsiť znovu?

Legenda v izolácii

Na strane online toho na prvý pohľad GT5 neponúka. Do každej vytvorenej miestnosti sa môžete napichnúť 16-miestnym kódom, ak sa nenachádza v náhodnom výpise. Vzhľadom na absenciu pozvánok a matchmakingu, toto bude asi jediný istý spôsob, ako sa napojiť na vytvorenú hru ľuďmi, ktorých nemáte v zozname. Lobby je šikovne vyriešená tak, že po výbere auta sa môžete vybrať na okružnú jazdu, ktorá končí odpálením preteku. V online sa dá jazdiť tradičný Race a mód Shuffle, kde sa autá priraďujú náhodne, pričom víťaz získa pomalšie a porazený rýchlejšie a výkonnejšie vozidlo. Po novom patchi je už možné definovať aj váhový a výkonnostný limit, dajú sa preddefinovať povinné nastavenia (ideálna stopa, typ pneumatík, ASM), určiť poradie štartovného poľa (rýchle vzadu, pomalé vpredu), aj vybrať z garáže napríklad určené autá. Možností je veľa, ale komfort konkurencie a predovšetkým stabilita je niekde inde.

Medzi priateľmi môžete zdieľať trate, odomknuté farby laku, zvuky klaksónov, karty do automobilového múzea, darovať im vozidlá, alebo si ich len vystaviť na obdiv ako aj fotky z Photo režimu. V hre funguje interná pošta, správy a nástenka, ktorá má zmysel až pri skutočne

Gran Turismo 1 - 1997

Gran Turismo 2 - 1999

Gran Turismo 3 - 2001

veľkom počte priateľov. Ostatne ako každá iná sociálna služba. Opäť výborným je vlastný televízny kanál GT TV, kde sa už teraz nachádzajú zdarma videá, ktoré sa dajú rovno konvertovať do PSP. Otázkou je ich cena za ponúkanú kvalitu, niektoré by som osobne nestiahol ani zadarmo.

Pre zintenzívnenie zážitku ponúka Gran Turismo 5 3D mód, ktorý doporučujeme aspoň vyskúšať. S tretím rozmerom sa výborne pracuje pri odhadovaní vzdialeností, práca v zákrutách je tak istejšia. Prehíbenie priestoru sa tlačí za televízor nie pred ani na hranice periférneho videnia. Dojem z 3D je napriek tomu výborný, dokážete pohodlne prečítať ciferníky na palubovke, vidíte každé jedno rebro na ventilácii, rozlišujete použité materiály v interiéri, vnímate objekty za sklom, čo oceníte prevažne vo foto móde. Grafická stránka u štandardných modelov počíta s polygónovou injekciou a preto ich vystaviť v japonskej dedinke pod sakurami nemôžete, zato s Premium modelmi môžete robiť s prepracovaným fotoaparátom divy.

VŠETKY?

A možno až tu pochopíte, že Polyphony Digital to myslí s autami tak vážne ako sa len dá. Snahu o udržanie kroku s konkurenciou, ktorú si vychovali na prsiach, im nemožno zazlievať. V drsných podmienkach racingov vavrín môže niesť iba jeden. Čert zober čísla, keď sa vám otvorí najširší vozový park, o akom sa vám ani nesnívalo, tak si budete želať, aby tých áut nebolo toľko. Každé jedno auto z tej tisícky má svoju históriu, má svoje parametre a minulosť, každé jedno je súčasťou obrovského stroja, ktorý bude nutné ešte doladiť updatmi.

Nemôžeme prehliadnuť Yamauchiho šialenú posadnutosť perfekcionalizmom, ktorá stála štúdio roky v izolácii, čo sa odráža na spiatočníckom prístupe a takmer identickej stavbe kampane ako v štvorke. Polyphony Digital robí tú istú hru, zdokonaľuje ju, ale do vytúženého cieľa chýba ešte jedna dĺžka auta. Radosť z jazdy je individuálna, nedá sa zmerať ani porovnať tabuľkami či vydokladovať nejakým grafom. Gran Turismo 5 ho však dokáže zreprodukovať s akýmkoľvek autom a s milimetrovou presnosťou. Byť objektívny u tejto hry je nemožné, pretože pri čítaní týchto riadkov sa mi tlačia slzy do očí. Radosti.

U mňa bezkonkurečne najlepší racing pod slnkom a jazda na pokraji možností aktuálnej generácie konzol, z postu šéfredaktora musím však ubrať penalizačný bodík, pretože konkurencia sa už nachádza niekde inde a roky vývoja sa začínajú podpisovať pod kompromisy. Korunu racingov sa nepodarilo získať, nech žije kráľ! Nezabúdajme, že legenda je len jedna a bez nej by racingy neboli tam, kde sú teraz. Stretneme sa na trati!

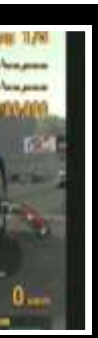
Pavol Buday

HODNOTENIE

+ dychberúce replaye
+ nekompromisný zážitok z jazdy
+ maniakálna detailnosť Premium modelov
+ force feedback a precíznosť ovládania volantom
+ neuveriteľná výdrž kampane
+ sociálny aspekt online
+ špeciálne eventy (motokáry, WRC, Nascar, Top Gear)

- offline hra závislá na pripojení
- v úvode jednoznačne problémy s online
- slabá ponuka MP módov, chýbajú rebríčky
- častý loading
- vysoký počet upscalovaných modelov tratí a áut
- v úvode takmer neexistujúci damage
- absencia značky Porsche

8.5



Gran Turismo 4 - 2005

Gran Turismo PSP - 2009

Interview: Kazunor Yamauchi

Od posledného stretnutia s tvorcom a producentom série Gran Turismo ubehlo dvanásť mesiacov. Kazunori Yamauchi je však pokojný, dokonca sa usmieva. Netlačí ho čas a za rohom nie je žiadna veľká výstava. Na jeho tvári sa odráža spokojnosť a už nie je pod tlakom. Je streda 10. novembra, v Madride je premiéra Gran Turismo 5, kde je odhalené X1 a na druhý deň má Yamauchi opäť o dôvod na širší úsmev.

S Polyphony Digital započali jazdu, ktorú bude síce treba ladiť, ale už teraz vie, že to stálo za to. Zaujímalo by nás, či ho viac vyťažuje presúvanie z hotela do hotela alebo odpovedanie na otázky zvedavcov, ktorí ho prenasledujú na každom kroku s fotoaparátmi, diktafónmi a mikrofónmi. Dnes, 11. novembra konferenčná miestnosť luxusného hotela, ktorý sme našli podľa odparkovaného strieborného Nissanu GT-R, praská vo švíkoch. Každučké miesto okrúhleho stola je plné a počet ľudí sa zdvojnásobil – vraj, aby prišla rada na každého. V našom slote ani ostré lakte nepomohli a nedali sa položiť všetky otázky. Všetky tu zaznamenané boli kladené novinármi z celého sveta.

Môžete objasniť, čo sa stalo s projektom Gran Turismo for Boys? Jedného času ste vraveli, že bude súčasťou GT5.

Stále je to niečo, čo by som veľmi rád urobil, ale GT5 nás stála oveľa viac času, ako sme predpokladali. Máme ešte veľa práce pred sebou, aby sme ju zdokonalili. Možno neskôr, keď sa všetko ukľudní a premyslíme ďalší postup.

Sledujete vývoj žánru racingov? Aký je váš názor na konkurenciu, ktorá je už na trhu?

Ešte v roku 1997 sme boli v izolácii, ale dnes je na trhu množstvo racingových hier, čo je pre žáner len dobre.

Podpora 3D prišla do hry v pokročilej fáze vývoja, aký má vplyv na gameplay a aký je váš názor na 3D všeobecne?

Integrácia 3D neprišla o päť minút dvanásť, spolu so Sony sme na nej pracovali a testovali ju približne dva roky. Myslím, že 3D technológia sa momentálne nachádza v stave, kedy má obrovské možnosti. Sám som pochyboval o priamom vplyve tohto efektu na gameplay. Dôvodom bolo, že v 80-tych rokoch sa na plátna dostávalo veľa 3D filmov a na mňa, ako veľkého filmového fanúšika, vtedy pôsobili obmedzujúco. Myslel som, že 3D neponúkne viac.
Odkedy sme mali možnosť pracovať s 3D, sa môj názor zmenil, dokonca si myslím, že je to pre ľudstvo krok vpred. Dovoľte mi to vysvetliť. Dejiny nám ukázali, že všetko od jaskynných malieb, cez olejomaľby až po modernú fotografiu, všetko, čo sme zanechali, bolo zaznamenané v 2D. Prvýkrát v histórii sa dostávame do doby, kde sú 3D obrazy realitou. Neunáhlime sa preto v záveroch, má skutočne nekonečné možnosti.

Aká je odozva zo strany online komunity na Gran Turismo 5?

Včera bola online služba GT5 v kritickom stave. Data centrá boli nastavené, aby obslúžili pol milióna pripojení, avšak toto číslo bolo prekročené, čo vyústilo do problémov so sieťou.
Dizajn GT5 integruje online a offline časti, problémy online ovplyvňovali offline hru. Momentálne sme zvýšili počet pripojení na serveri na jeden milión, čo je dvojnásobok. Budeme sledovať, čo sa stane ďalej.
Takisto sme obdržali množstvo požiadaviek na regulačné nastavenia pre online hru. Pozajtra, 27. novembra, uvoľníme nový update, ktorý umožní nastaviť limity pre výkon a váhu áut v otvorených lobby. Hra je ako žijúci organizmus, zatiaľ čo mi sa tu bavíme, rastie.

Na tlačovke ste hovorili o novom začiatku pre GT sériu, môžete rozvinúť túto tému ako aj vysvetliť, čo na hre potrebujete ešte zdokonaliť?

Všetky časti Gran Turisma sú veľmi náročné na vývoj. Je veľký rozdiel medzi niečim, čo je skompletované a čo je

dokončené. Medzi oboma je obrovský kopec práce, dokonca sa niekedy musíte niečoho zbaviť, čo ste už mali a začať od začiatku. To nám zabralo najviac času. Ako som už spomínal, pracujeme na update pre 27. november s rozšírenou sadou nastavení pre hru a zvýšenie zážitku. Myslím, že najťažšie bude nájsť koniec na tejto dlhej ceste.

Prečo nie je možné vypínať zapínať model poškodenia?

To je niečo, čomu sa bude venovať update 1. decembra, ktorý k vizuálnemu pridá aj mechanické poškodenie a navyše možnosti ich zapínať a vypínať.

Koľko updatov plánujete pre tento rok?

Gran Turismo bola kedysi hra vydaná na disku, ktorý keď sa dostal k zákazníkom, tým to skončilo. Dnes je všetko online a našou úlohou je počúvať milióny hráčov z komunity a naplniť ich očakávania. Frekvencia vydávania updatov je od toho závislá. Nemôžem povedať, koľko ich presne bude alebo kedy budú. Čo môžem sľúbiť, je, že sa vynasnažíme urobiť všetko preto, aby ste mali ten najlepší zážitok z jazdy.
Ďalšia nemenej dôležitá skutočnosť je, že ja sám hrám hru tak ako vy, tak často ako sa len dá a tak dlho ako sa dá. Ja takisto pripomienkujem požiadavky tímu.

Myslíte, že ste s Gran Turismom 5 narazili na výkonový strop s PS3 a pre ďalšie zlepšenia budete potrebovať PS4?

Po výkonovej stránke sa z PS3 dá dostať viac, dokonca aj v decembrovom update plánujeme optimalizovať systém. Bude bežať rýchlejšie. Stále je tu priestor pre zlepšovanie.

Plánujete updatovať štandardné modely na prémiové?

Rozdiel medzi prémiovými a štandardnými modelmi áut je v čase a počte pracovnej sily investovanej do výroby každého z nich. Prémiové zaberajú, samozrejme, najviac času, pretože je nutné prepracovať presne interiér, ako aj exteriér. Už teraz si môžete všimnúť, že niektoré modely boli upgradnuté a existujú v oboch verziách. Postupne plánujeme pridávať viac prémiových modelov.

Koľko trvá modelovanie jedného prémiového modelu?

Približne šesť mesiacov.

Kto rozhoduje o tom, ktoré auto bude prémiové a ktoré štandardné?

Rozhodujem o spolu s tímom, ktorý modeluje autá.

Ďakujeme za rozhovor.

Pavol Buday

Premiéra GT5 v Madride

Historické centrum Madridu sa mení na džungľu. Ulice sa otriasajú pod revom. Ozvena a vzdialenosť deformuje zvuk do takej miery, že si uvedomujete blížiace sa nebezpečie. Nie sú to šelmy pred budovou parlamentu, ale pred ním práve prefrčal Mercedes SLS AMG, tvár **Gran Turismo 5**.

Stredajšia premiéra sa nezaobišla bez veľkolepej recepcie spojenej s odhalením najrýchlejšieho prototypu na svete X1, tonami dobrého jedla, ale hlavne rýchlymi autami. Na strategických miestach v Madride boli rozmiestnené štyri checkpointy, na každom trónilo vždy iné super auto (SLS AMG, GT Citroen, Peugeot 908 Le Mans) a každý si mohol na stojane vyskúšať, aké to je jazdiť po virtuálnom okruhu v meste, v ktorom sa práve nachádza.

Za bránami City Hall, kam verejnosť nemala prístup, boli odparkované mimo iných aj rally špeciál úradujúceho majstra sveta Sebastiena Loeba, upravený Lexus, na ktorom jazdí aj Kazunori Yamauchi, žltý Nissan 370Z z GT Academy, ale aj Ferrari 458 Italia, Toyota FT86, nahnevané Lamborghini Gallardo Superleggera či historický predchodca SLS AMG. V interiéri dekorovanom kokpitmi s nainštalovanými 3D verziami GT5, ale aj klasickými stojanmi, kde prebiehali súťaže o televízory a konzoly, ste mohli naraziť na víťazov GT Academy – Lucasa Ordonesa a Jordana Tressona, najmladšieho pilota F1 zo stajne Scuderia Toro Roso Jamieho Alguersariho alebo starostu Madridu.

Otvárací ceremoniál patril príhovoru Yamauchiho, ktorý vyslal do sveta správu, že s vydaním Gran Turismo 5 sa začína písať nová éra tejto značky. Ako nám neskôr prezradil v rozhovore, v odvážnom slogane sa odráža konštantná podpora cez mesačné updaty a neustále rozširovanie obsahu hry, ktorú prirovnáva k žijúcemu organizmu.

Vrcholom stredajšej premiéry GT5 boli nočné jazdy v plnej premávke na super autách, medzi ktorými nechýbali SLS AMG, BMW M3, Jaguar XS, Maserati GT, Tesla a náš miláčik Nissan GT-R. Obyčajne vyzerajúci strieborný šíp ukázal, kto je kráľom ciest, keď sa testovací pilot odtrhol z reťaze a v plnej rýchlosti počas premávky driftoval kruhové objazdy. Záznam z jazdy, ako aj samotnej akcie prinesieme v priebehu budúceho týždňa. Zatiaľ máte možnosť nasať atmosféru cez sériu fotografií.

YOKOHAMA

S LS 6322

Harry Potter and the Death

Akčná / EA / PC, PS3, Xbox360

Harry Potter beží do finále. Filmoví fanúšikovia sa už rozdelili do dvoch táborov (šomrajúci vs. veľmi spokojní), herná obec je pri prvej časti Darov smrti takmer jednotná. Na svete sú prvé recenzie, viaceré nemilosrdné – kedy dostala naposledy AAA hra od top distribútora 2 či 3 body? Nie z piatich, ale rovno z desiatich?! Zdá sa, že John Riccitello (šéf EA) o pár mesiacov na konferenčný hovor s investormi schytal riadnu dýku do chrbta a jeho snaha mať osemdesiatkové hry tu vyšla totálne navnivoč.

Pravda, dalo sa to vytušiť už z traileru, ktorý prišiel neskoro a bol taký nemastný -neslaný. Rovnako aj oznámenie hry. Je celkom možné, že máme pred sebou obeť zhruba polročného vývoja, hoci sa nedá vôbec pochopiť prečo, keď termín premiéry filmu bol známy rok vopred; EA mohla mať dosť času na jeho vývoj. Zrejme to súvisí napríklad so zmenou celkového štýlu. A tá je vyžiadaná priamo literárnou predlohou. Prvé štyri diely boli typickou akciou z pohľadu tretej osoby s lineárnym postupom, herná päťka a šestka si dovolila skôr otvorené dobrodružstvo, kedy ste mohli veselo behať po Rokforte, plniť questy a užívať si voľnosť. No pretože J.R. Rowlingová napísala sedmičku tak, že hneď na začiatku opúšťa ústredná trojica hrdinov obľúbený Rokfort, nedalo sa nič robiť a došlo k zmene žánru.

Ruku na srdce, čo teraz fičí najviac? Jasné, akčné hry so systémom krytia a la Gears of War. Takže nový Harry Potter sa na jednej strane vracia ku koreňom third-person akčnej adventúry, zároveň však

ly Hallows 1

HARRYMU DOCHÁDZA ŠŤAVA

pridáva pomaly etablované elementy z Gears of War či nového Bonda. Skrátka, schovávať sa a odtiaľ páliť je správne. Nie ste nútení bezhlavo utekať vpred a vrhať zaklínadlá. Teda, taký bol asi prvý plán.

Výsledok je hrateľný, no svojím spôsobom veľmi rozbitý produkt. Jeden príklad za všetky – podanie príbehu. Bežný hráč bez znalosti knihy alebo filmu (aj ja počas prvých levelov) nemá veľkú šancu na pochopenie a získanie celistvej logiky o tom, prečo a kam Harry, Ron a Hermiona vlastne putujú. Áno, vytušíte, že hľadajú nejaké tie horcruxy (celá hra však nikde nevysvetlí, čo to je) a putujú z Rokfortu k baráku Weaslyovcov, neskôr aj do Londýna či na ministerstvo. No to vôbec nestačí, videohra ako médium má predsa len väčší priestor na rozprávanie príbehu (napríklad oproti filmu), v tomto smere ho však absolútne nevyužíva. Príbeh je tu len chabá kostra na vešanie a odôvodnenie existencie levelu.

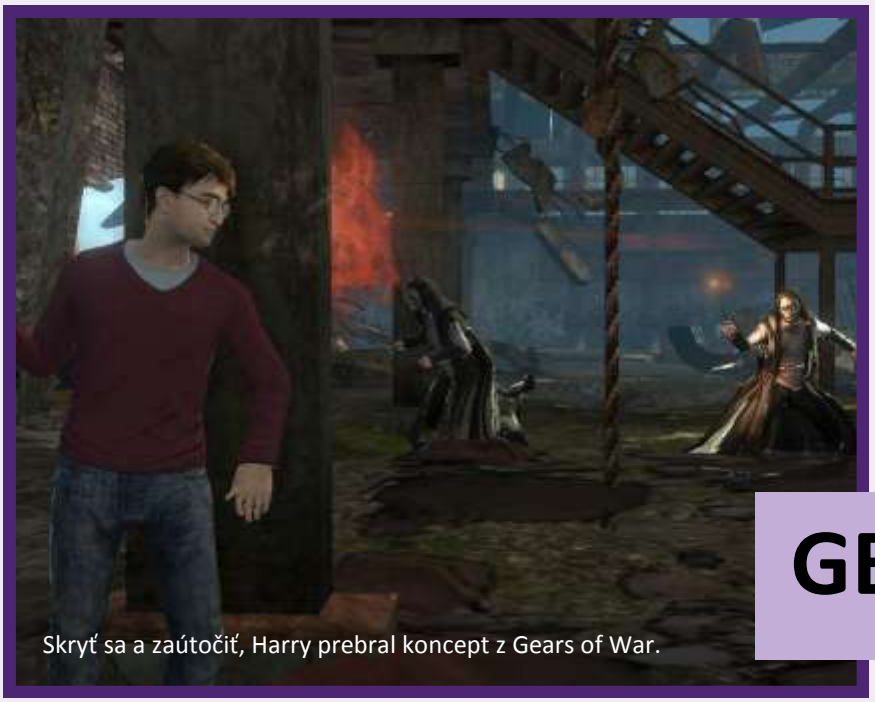
Najhorší je asi začiatok. Hagrid s Harrym letia na motorke, okolo nich krúžia Smrťožrúti, ktorých chce Harry zostreliť. Sprvu letia v oblakoch, potom v tuneli. No prvé kúzlo Stupefy je slabé a v pohybe sa do protivníkov nedá trafiť. Keď vás hra naučí zamerať nepriateľa, pálite znovu. Už trošku úspešnejšie. Chce to 10-15 stirel na tri úspešné zásahy. Do toho sa otáčate na všetky strany, lebo Smrťožrúti sa zjavia, kde chcú. Je to celkovo frustrujúci zážitok, pri ktorom dúfate v skorý finiš. Nepomáha zmena prostredia, je fuk, či ste vo vzduchu alebo v tuneli, ovládanie a zážitok sú zhodné. Aj keď dynamická akcia je fajn a pripomenie naháňačku ako z Matrix Reloaded, celá sekvencia nabáda na porovnanie s interaktívnymi filmami 90. rokov, kde ste občas na niečo klikli. Tieto naskriptované sekvencie, kde sa o pohyb stará samotná hra a vaša rola sa zúži na obyčajného strelca, sa opakujú, vďaka dĺžke pod desať minút ich možno prežiť bez ujmy. Sú určite tým najhorším, čo hra ponúka. Bude lepšie.

Druhá, najväčšia časť obsahu ráta s cover akciou. Celkom hrateľný mix, ale s viacerými chybami. Tempo je pomerne nevyrovnané a nie je jasné, prečo hra diktuje, či v jednej a tej istej lokalite môžete v niektorých častiach ísť stráááááášne slimačíííííím krokom a inokedy štandardne bežíte. Rovnako nie je vysvetlené, prečo hneď v prvej lokalite je najprv väčšina levelu trestuhodne nevyužitá a nevystupujú v nej potrebné postavy a zrazu sa do troch minút objavia, pretože už prišiel správny čas na uvedenie animácie. Podobné náhody sa dejú často a svedčia o rýchlom zlepení hry. Novinka sa ich snaží ospravedlniť cez jednotlivé body v príbehu, no je to neprirodzené.

Keď sa konečne spustí prvá akčná sekvencia na zemi, zistíte, že cover systém je prítomný, no sčasti deravý. Možností na skrývanie je relatívne dosť, ale niektoré

sú nefunkčné – buď je prekážka nízka, či sa z nej nedokážete vykloniť. Keď si zvyknete hľadať v teréne správne miesta, získate veľa. No potom sa budete opäť boriť so systémom útokov. Zamerať nepriateľa je ťažké, často pálite mimo. Alternatíva spočíva v ignorovaní úkrytu a postupu vpred pomocou striedania útočných a obranných kúziel. Máte vykúzlené obranné Protego, idete vpred, na chvíľu sa zastavíte, zameriate, párkrát vypálite a už zase Protego. Niekedy nepriateľ stihne padnúť, inokedy nie. Je to riziko, ale nie úplne neúspešná taktika. Vo finále sa tak dá cover systému vyhnúť alebo vyskúšať jeho prítomnosť a zároveň silnejšie kúzla.

Paleta kúziel nie je príliš široká, celkovú desiatku postupne získate, aby ste zistili, že na bežnú akciu si musíte vystačiť so Stupefy a len občas použijete iné ako Expecto Patronum či Petrificus Totalus. Sú celkom nevyrovnané. Prehadzujete si ich v kruhu a pravou páčkou vyberáte potrebné. Škoda absencie priameho prepínania, zdĺhavý proces vás môže odradiť a nechať používať iba pár vybraných kúziel. Nižší počet sa týka aj počtu nepriateľov. Zúžený je na tri skupiny – Smrťožrútov, Inferi a Snatcherov. Existujú vo viacerých variantoch, líšia sa kozmeticky.



Skryť sa a zaútočiť, Harry prebral koncept z Gears of War.

GEARS OF HARRY

Spoločným menovateľom väčšiny oponentov je možnosť voľného objavovania sa na hocijakom mieste. Preto je veľa bojov dočasných, našijete štyri kúzla do mŕtveho, ten zmizne a potom sa znova objaví. Totálny respawning v jemne iritujúcej podobe!

Napokon vás zamrzí aj používanie predmetov. Niektoré fľašky si môžete schovať a použiť aj neskôr (zväčša tie útočné), iné sa aktivujú hneď po zobraní (defenzívne a liečivé). No práve instantné užitie liečivých vás bude postupne štvať, pretože nový Harry Potter má obtiažnosťou pomerne nevyrovnané časti, takže niekedy pijete fľašky pri plnom zdraví a keď ich

Xbox360 verzia dostala aj Kinect minihry

potrebujete najviac, pomaly vám nestačia.

Tretí druh náplne ponúka stealth misie, ďalšieho favorita súčasných hier. Harry Potter v ňom nosí už notoricky známy Neviditeľný plášť a počas misie sa obraz rozostrí, takže veľa nevidíte. Vaším cieľom je nenápadne prejsť po leveli a zisťovať informácie či sa dostať na určené miesto. Žiadna veľká fantázia zo strany autorov, ale keď si zvyknete na systém, dá sa odohrať. Cieľom je spoliehať sa na iné zmysly ako na zvuk alebo sa naučiť pohyb postáv v priestore, viete ako sa im vyhnúť a aby vás neobjavili.

POTTER

Celý Harry Potter sa vo svojej zhruba osem hodinovej dĺžke nesie v tomto duchu. Očakávania boli azda po minulých dieloch príliš vysoké, na druhej strane najväčšie chyby absolvujete v prvej hodine a treba sa zmieriť s vlastným, ale nie prepracovaným štýlom hrateľnosti. Najiritujúcejšie časti v pohybe vás do konca budú mrzieť, na stealth misie sa dá zvyknúť, aj na pozemnú akciu. Iste, príbeh sa nedá veľmi dobre sledovať, zvyšovanie levelov príliš nedáva zmysel a hra skĺzne do tuctovej filmovej adaptácie. Je to škoda, lebo napríklad zmena zámku za často meniace sa prostredia je fajn a novinka má celkom slušné tempo. Aj vedľajšie misie sú fajn, hoci v nich často iba zachraňujete muklov. Dvadsaťdva výziev priamo prístupných z menu vás dokáže zabaviť tak na hodinku-dve a podobne aj Kinect misie na Xbox 360. Najväčším paradoxom je, že Kinect misie neraz fungujú lepšie ako celá hra najmä pri jazde naprieč levelom, kde iba strieľate. Že by malo také spracovanie raz aj zmysel? Hudobná stránka je obstojná, muzika poteší, hlasy sa občas netrafili. A grafika v menu šokuje slabučkou kompresiou (vyzerá horšie ako DivX konvertovaný v roku 2000), no potom sa celkovo zlepší.

Ale na konci dňa je to sklamanie a sotva priemerná hra. Najviac ma mrzí tá dilema, či sa ju vlastne aj oplatí kúpiť deťom pod vianočný stromček, aby neboli sklamané aj ony. Nuž, škoda – a nie som si istý ako Electronic Arts dokáže adaptovať druhý diel. Využiť štýl prvej časti finále by bola chyba, ale na prekopanie zrejme nebude čas, pretože premiéra je už o osem mesiacov. Patová situácia.

Michal Korec

HODNOTENIE

+ dynamické tempo
+ rozličné prostredia
+ temná atmosféra filmu
+ občas dobrá hudba a animácia
- nekonzistentné podanie príbehu
- odfláknuté sekvencie v pohybe
- zameriavanie a cover systém občas nefunguje
- nevyrovnaný štýl pohybu
- málo nepriateľov a kúziel
- iritujúci respawning
- systém zberu predmetov

4.5

FABLE 3

Akčná RPG/ Lionhead / Xbox360

Albion zovreli oceľové prsty priemyselnej revolúcie. A proti revolúcii sa dá bojovať iba jedným spôsobom. Inou revolúciou. Slovíčko, ktoré je v predchádzajúcich vetách spomenuté hneď trikrát je zároveň podtitulom Fable III a práve revolúcia je hnacím motorom, vašou najväčšou výzvou a dejovou náplňou v prvej polovici nového pokračovania rozprávkovej RPG.

Situácia v kráľovstve Albion nie je práve ružová, skôr by sa dalo hovoriť o sivej, temnej a depresívnej nálade, ktorá panuje na celom kontinente. Priemyselná revolúcia na jednej strane priniesla moderné lode, továrne, výkonne žeriavy, lanovky a iné mechanické stroje, no tiež má za následok chudobu, choroby, detskú prácu a mnohé ďalšie neduhy modernej spoločnosti. Na to, aby sa z čaro-

ROZPRÁVKA POKRAČUJE, VY BUDETE KRÁĽOM

krásneho Albionu jeho čaro vytratilo stačilo iba 50 rokov od udalostí z Fable 2. Kráľ-hrdina zomrel už dávnejšie a na jeho miesto nastúpil syn Logan, ktorý krajine vládne tvrdou, diktátorskou rukou. Ľudia zatlačení do bezvýchodiskových situácií pripomínajú sudy pušného prachu. Stačí malá iskra a explozívny sen o revolúcii sa premení na skutočnosť. Pôvodný Hrdina má okrem Logana ešte ďalšieho syna/dcéru (výber pohlavia je na vás), do ktorého práve jednoduchí obyvatelia vkladajú všetky svoje nádeje. A keď sa krutý vládca postaví svojho súrodenca pred prvú krutú voľbu, nevedomky odpaľuje rozbušku a podpisuje si ortieľ nad vlastným osudom.

Boj proti tyranskému bratovi donúti druhorodeného princa (princeznú), aby začal pátrať po silách, ktoré v jeho žilách kolujú vďaka slávnemu otcovi. Aby mal mladý Hrdina proti Loganovi aspoň teoretickú šancu, bude musieť okrem svojich schopností získať aj spoluprácu s rôznymi skupinami obyvateľov Albionu. V prvej polovici Fable III pripomína Dragon Age – putujete po kráľovstve a sériou viac či menej dôležitých úloh sa snažíte získať dôveru vašich spolubojovníkov. Keď však po cca 12 - 14 hodinách konečne prekročíte prah rodného hradu a vybavíte si svoje účty s Loganom, zistíte, že jeho pohnútky neboli tak „diabolské“ celkom bez príčiny. Albion ohrozuje ďaleko väčšia hrozba a čeliac tomuto faktu budete musieť, ako nový kráľ, podstupovať aj ďalšie dôležité rozhodnutia.

Spoluprácu a oddanosť svojich spolubojovníkov totiž získate iba za cenu rôznych sľubov. Niekto chce znova vybudovať majestátnu knižnicu, iní zas očakávajú vašu vojenskú podporu. V momente, kde by možno iné príbehy končili, Fable III ešte iba začína hrať na tie správne struny a ak budete chcieť všetky svoje sľuby skutočne dodržať a navyše zachrániť Albion, pripravte sa na ďalších 6 - 8 hodín „tvrdej práce“.

Vo svojej najhlbšej podstate je aj tretia časť rozprávkovej RPG série tým, čím bola na začiatku. Peter Molyneux nikdy nepotreboval vytvoriť hardcore RPG sériu, skôr mu šlo o príbeh a atmosféru. Možno aj vďaka mnohým zachovaným prvkom z Fable 2 niekedy trojka pripomína skôr (vydarený) datadisk, ako novú hru. Rovnaký spôsob bojov, podobní nepriatelia, starý známy štvornohý chlpáč so zachovanými schopnosťami atď. Pocit „datadiskovosti“ vás bude prenasledovať od začiatku až do konca a to aj

vďaka vizuálnemu kabátiku, ten istý vizuál, podobné farby, veľmi málo zmien, pridaných snáď iba pár animácií a niekoľko grafických efektov.

Situácia v kráľovstve a technologický progres sa podpísali na vizáži a architektúre miest. Kamenoújezd už nie je tá dedinka, čo kedysi a dominanty mesta tvoria žeriavy v dokoch, priemyselná štvrť prepchatá továrňami či obrovský sirotinec. V závislosti od vašich volieb sa celá mapa pretvára, a to nehovorím len o obnove vojnou zničeného mesta, ale napríklad tiež o postupnom prepracovaní cigánskej dedinky na malé mestečko (Pri istej kombinácii rozhodnutí sa do osady vôbec nedostanete!) Najväčším prídavkom je bez pochýb nový kontinent, Aurora, ktorý svojim pieskovým prostredím, netypickou architektúrou a novom ponukou monštier prináša v druhej polke hry vítanú zmenu.

Podstatným redizajnovým procesom prešlo ovládanie a celý frontend hry. Často opakované a prezentované „ťahanie za ruku“ je ničím iným iba novou formou komunikácie s NPC postavami používanej pri odprevádzaní ľudí či chytaní zločincov. Úplne zaniklo kruhové menu a teraz už s postavami okolo seba komunikujete iba troma tlačidlami (pozitívna, negatívna a neutrálna odpoveď), pričom systém sám ponúka gestá, ktoré môžete v danej konkrétnej komunikácii vyskúšať. Šteklenie, objímanie, bozkávanie, pískanie, tancovanie či nadávanie, ukazovanie prostredníčka alebo prdenie sa ponúkajú bez vášho aktívneho výberu a navyše model správania spolu so spôsobom riešenia questov formuje váš morálny profil (podobne ako sme boli zvyknutý z Fable 2).

Za seba môžem zhodnotiť, že na nové ovládanie som si zvykol veľmi rýchlo a obľúbil som si ho. Vývoj v hrách (a všeobecne v IT systémoch) jasne smeruje práve k tomuto bodu – čo najjednoduchšie možné ovládanie, ktoré ale bude robiť presne to, čo by sme boli schopní robiť s desiatkami tlačidiel/kláves. Zjednodušené ovládanie pritom nutne neznamená zjednodušenie celej hry. Konkrétne pri komunikácii budete musieť stále vzťahy budovať stupienok po stupienku. Postupne začnete s osobou nezáväzne debatovať, predvádzať sa, dávať jej darčeky a až potom môžete dúfať, že sa z nej stane váš priateľ, milenec/milenka či dokonca manžel/manžel a spolurodič vašich detí.

Klasický inventár so všetkými zbraňami, oblečením, jedlom, darčekmi a knihami nahradila Svätyňa, akási "all-in-one budova", resp. Hrdinský hlavný štáb. V jednej časti Svätyne sa budete prezliekať, v inej sa vyzbrojovať (kúzla sú mierne obmenené a navyše je možné ich kombinovať do ničivých dvojíc), kontrolovať si stav majetku či riešiť bilaterálne dohody s inými hráčmi. Rovnako ako v zjednodušenom ovládaní nevidím problém ani vo Svätyni, pre potreby tohto typu hry je to výborné riešenie. Súbojový systém ostal takmer bez zmeny, tlačidlo X je priradené útoku zbraňou, Y slúži na streľbu a B-čkom čarujete. Od nepriateľov nečakajte, že vám urobia zo života peklo. Obtiažnosť súbojov je podpriemerná, no stačí chvíľa nepozornosti a stádo vlkodlakov vám dokáže nepekne podkúriť. Už teraz

počujem námietky a nadávky, prirovnania k hre pre 3-ročné deti, ale treba si uvedomiť, že Albion nie je primárne o súbojoch.

Albion je v prvom rade o atmosfére a rozprávkovosti, nad ktorou sa rozplývame už tretíkrát. Fable nestráca ani v trojke nič zo svojej povesti a Molyneux bude zrejme nejakým nepriamym potomkom Hansa Christiana Andersena, pretože toľko omielaná „rozprávkovosť“ z hry priamo preteká. Pripočítajte si k tomu skvelý anglický suchý humor, množstvo variabilných vedľajších questov, nákup, vyzdobovanie a prenajímanie nehnuteľností (aj cez globálnu mapu!), možnosť manuálnej práce, otváranie magických dverí na základe šialených kritérií, hľadanie kľúčov, strieľanie drzých hlinených trpazlíkov, vsádzanie na kuracích dostihoch plus asi milión ďalších vecí a dostanete predstavu o bohatosti tohto nádherného sveta. Opäť platí, že ani po dohraní hlavnej dejovej línie nemusíte okamžite hru zmazať z disku, skvelo navrhnuté achievementy, zabudnuté zákutia mapy a nevyriešené úlohy vám nedovolia Albion dopustiť.

Najmä keď tentoraz už hra dostala aj plnohodnotný co-op, v ktorom sa k priateľom pripájate priamo so svojou postavou a nie nejakou generickou náhražkou. Plníte spolu questy, uzatvárate partnerstvá, manželstvá a staráte sa o spoločné deti. Nádejný mladý kráľ za každý vykonaný čin získava cechová pečate. Tie slúžia na nakupovanie nových schopností, odomykanie kúziel, odomykanie socializačných animácií a podobne. Už neplatí, že každá z vlastností sa rozvíja samostatne, teraz je univerzálnym platidlom práve cechová pečať. Samostatne sa však upgradujú zbrane, každá má tri parametre, na ktorých môžete zapracovať a vylepšíte si tak svoj inventár. Pre predstavu, u istého meča získate o 50 % viac poškodenia proti vlkodlakom, keď s ním zabijete práve 300 vlkov/vlkodlakov, iným prípadom je puška vyžadujúca lovenie v noci a podobne.

Prejdime teraz k odvrátenej strane tretieho putovanie po Albione. České titulky mnohých potešia, avšak treba upozorniť na občasné zádrhle pri prekladoch, sem tam sú povymieňané rody, inokedy prekladateľom unikol zmysel konverzácie a najhoršie dopadli niektoré vedľajšie dialógy, ktoré si titulky zrejme vôbec nezaslúžili. Nová mapa bola pre mňa z celého frontendu tým najväčším negatívom, jej použitie je pomalé a navyše krajinu zobrazuje iba v „približnom“ móde a nedá sa presne zistiť, kde práve stojíte a kde sa potrebujete dostať.

Zásadnou otázkou pre majiteľov PC je, ako veľmi Fable 3 nadväzuje na svojho predchodcu a či má zmysel sa vôbec do tohto dobrodružstva púšťať bez znalostí o predchádzajúcich udalostiach v Albione. Určite má. Miera naviazanosti je malá, až na niektoré narážky a samozrejme úplne základy predchádzajúceho deja (o ktorej vám stačí vedieť, že ste potomkom hrdinského kráľa) sa nemusíte báť žiadnych komplikovaných odkazov. Bude zaujímavé sledovať, ako Microsoft a Lionhead prepracujú gamepadové ovládanie, no bez ohľadu na tento fakt treba mať na pamäti všetky vyššie opísané atribúty hry. Toto jednoducho nie je taká RPG, na aké sú fanúšikovia PC zvyknutí.

Očakávate od RPG hry desiatky tabuliek s podrobným usporiadaním všetkých vlastností, stovky zbraní s rôznymi parametrami, epické súboje a hardcore obtiažnosť? Séria Fable nie je pre vás, nikdy nebola a ani nebude. Záleží vám skôr na atmosfére, dialógoch, úlohách a žijúcom svete, ktorý môžete v zásadnej miere svojim chovaním ovplyvniť? Potom je Fable to, čo hľadáte. Tretia časť série sa v istých okamihoch síce podobá skôr na (veľmi dobrý) datadisk k dvojke, ale stále sa jedná o nadpriemernú záležitosť, ktorá nesmie chýbať v zbierke žiadneho milovníka herných rozprávok.

Jaroslav Otčenáš

HODNOTENIE

+ atmosféra (a rozprávkovosť)
+ ovládanie
+ vydrží na dlho
+ vedľajšie questy a humor
+ morálne dilemy
+ vylepšený co-op
- nádych datadisku
- mapa
- drobné problémy s CZ lokalizáciou

8.0

Akcia / Platinum Games / Xbox360, PS3

VANQUISH

Počítadlo sa zastavilo. Zastrelených 76 developerov počas rolujúcich titulkov, vystrelených 21 986 nábojov, 1025 potvrdených zabití, počet obetí 530, čas misie 5 hodín 29 minút 44 sekúnd. Vizitkou Vanquish sú čísla. Posadnutosť štatistikami prenasleduje Platinum Games v každej hre, či už je to ukazovateľ zreťazených úderov do komba, alebo obyčajná štatistika. Čo z nich nikdy nevyčítate, je to, čo sa za nimi ukrýva. Verejne prepieraná krátka príbehová kampaň nie je ukazovateľom kvality, pretože som počas nej pätnásťkrát zakapal a opakoval tak divoké pasáže, že s vyčerpaním padal gamepad na zem.

Vanquish je vyčerpávajúcou akciou, zamestnáva všetky zmysly v tak dokonalej symbióze, že v tých najvypätejších chvíľach si jej dovolíte nadávať automatovka. Ohromujúca prezentácia, obyčajne nepotrebný príbeh o heroizme s jasne definovanými hrdinami, zloduchmi a žranicou pre vaše hladné zbrane. Vôbec sa nikde nezastavuje, ale vo veľkom sa rozbieha a absolútne nikde nebrzdí. Na vydýchanie sú tu obrazovky so štatistikami. A sme pri nich znova. Čísla vám dovolia prebrať si v hlave, ako môže niekto v obleku s odpálenými tryskami lízať podlahu ako skejt naleštený mramor, odpáliť rakety a poslať k zemi nahnevaného štvornohého pavúka, ktorý sa neskôr zmení na robota a strieľa po vás takým arzenálom, že označenie zbrane hromadného ničenia sú urážajúcim posmeškom.

Platinum Games potvrdzujú s Vanquish vlastnú povesť mimoriadne talentovaných a kreatívnych vývojárov, ktorým ak niekto dá peniaze (v tomto prípade SEGA), tak sa vedia odtrhnúť z reťaze a tá sloboda sa odráža v každom ich diele. Vanquish sa od začiatku nadávalo do Iron Manov, Halo a Gears of War klonov, hra vôbec žánrovým kolegom nerobí hanbu, ale ich v preteku na rýchlosť prekonáva mimoriadne o kilometer. Sam Gideon v bielom, mierne prihriatom obleku, ktorého krehkosť zvýraznená bielou farbou je nespochybniteľná, si s kľudom Angličana pri útoku stovky robotov vydýchne opre-

tý o rozpadajúci sa múrik pod tlakom guliek a zapáli cigaretu.

Predovšetkým efektne

Hrdina s chuťou podpichovať napichaných mariňákov uštipačnými poznámkami sa nestihne ani poriadne ohriať v tréningovej miestnosti a už je povolaný do boja. Na rozoberanie dôvodov útoku ruskej teroristickej bunky na San Francisco a vyjednávanie kapitulácie pod hrozbou zničenia New Yorku nie je času a pravdu povediac ich môžete ignorovať rovnako ako tutorial. Vanquish nasadzuje od prvej minúty také vražedné tempo, že sa nestihnete ani poohliadnuť a už sa kruhové nádvorie mení na obrovského pavúka zasypávajúceho všetko naokolo tisíckami horúcich projektilov.

Vanquish je automatovka, ako taká je hlučná, plná výbuchov, explózií, wow momentov, ktoré vás nechajú pozerať s otvorenými ústami na mesto postavené na vnútornej strane prstenca a žasnúť, prečo toto nebolo v Halo. Neodohráva sa na Zemi ani v dohľadnej budúcnosti, čo umožnilo odpútať sa od prevarených prostredí a umiestniť zúfalo vyzerajúcu inváziu na okupovanú orbitálnu stanicu. Napriek tomu sa drží štandardného zbraňového arzenálu, ktorý sa v rukách hrdinu transformuje ako robot. Zo sniperky je po ťuknutí do d-padu raketomet, potom zase guľomet a pod.

Hrdina môže naraz niesť iba tri zbrane, ktorým sa postupne upgraduje veľkosť zásobníkov a účinnosť, čo je dané čoraz silnejšími nepriateľmi. Upgradov však nie je toľko, aby každá z nich dosiahla maximálny level. Ich kadencia je nastavená na úrovni myšlienky, vyprázdniť zásobníky nie je vôbec problém a častá výmena medzi zbraňami je podmienená variabilitou oponentov a konštantným príchodom bossov na scénu, ktorí sa s nikým nemaznajú. Stráženie tých najsilnejších kúskov vás núti meniť stratégiu a časté prehadzovanie zbraní zase vyžaduje ich rýchla a bezbolestná eliminácia.

Výzva na výzve, boss na bossovi

Vizuálne príťažlivá premena zbraní v rukách Sama je len jednou z vymožeností špeciálneho obleku ARS (Augmented Reaction Suit). Vďaka tryskám na chrbte sa mení bojisko na jedno veľké klzisko s krytím, kde oblek a človek v ňom vládnu priestoru, ak vedia čo robiť. Vanquish napriek svojej jednoduchosti prekvapuje potrebnou hĺbkou pre zdolanie vysokých obtiažností a hlavne pri hľadaní ideálnej zbrane pre jednotlivé vlny nepriateľov. Prestrelky vo Vanquish sú alfou a omegou, ale bez obleku by neboli tak mimoriadne návykové a adrenalínové.

Trysky vás dokážu presunúť z jedného konca na druhý, bleskovo sa prilepiť o prekážku, ale aj vyniesť hore schodmi behom sekundy, pričom pri skejtovaní máte dokonalú kontrolu nad smerom a môžete rovno aj páliť. Rýchlosť eliminácie sa tým skracuje a základný koncept cover and shoot mechaniky zrazu naberá na obrátkach. Načo sa s niekym ostreľovať na vzdialenosť, keď ju môžete ladne prekonať a potom zakempeného snipera odkopnúť zotrvačnosťou a doraziť brokovnicou? Oblek ARS potrebuje energiu a ak si dokážete rozfázovať pohyb, tak si môžete presun okoreniť spomaleným časom, ktorý sa automaticky aktivuje tesne pred vašou smrťou, ako posledná záchrana. Ak dokážete odvrátiť hrozbu, ste späť v hre, inak reštart. Spomalovanie času zachráni mnohokrát život a je povinný pri súbojoch s mega bossmi, ktorí majú tendenciu vstupovať na scénu viac krát. Nehovoriac o tom, že pri manuálnej aktivácii je efektný.

Vanquish udržuje pozornosť hráča až do samotného záveru, u robotov sa mení stratégia, chovanie, bossa rozporcuje Sam v cutscéne, aby sa nestrácal čas alebo sa zmení kompletne ráz bojiska. Raz unikáte na vlaku, inokedy zase blúdite v nulovej gravitácii, potom postupne krájate tmu s konvojom, či stúpate do kopca a dobíjate strategické pozície. Náplň nenudí, ale núti vás stále napredovať a po dokončení začať odznovu na vyššej obtiažnosti. Vanquish po dohraní oproti západným súrodencom veľa neponúka. Pätica survival challengov, hľadanie sošiek v leveloch a mód God Hard je málo aj na štandardy Platinum Games.

Kiež by guľky vedeli rozprávať príbehy

Skromnejšiu ponuku vynahradzuje vynikajúce technické spracovanie. Hra tiká ako hodinky a beží ako namydlený blesk bez spomaľovania, zdržovania alebo dlhých preslovov. Keď uvidíte stovky rakiet vo vzduchu, ako si razia cestu k vám, každá s vlastnou dymovou stopou, poviete si, že sa autori museli zblázniť. Keď riadené strely počas letu zostrelíte v defenzívnom manévri so spomaleným časom a počas presunu uvidíte každú jednu guľku ako pretína vzduch, budete si tým na sto percent istí.

Platinum Games nám servíruje tento rok už tretiu hru, ktorá je zároveň poslednou z podpísanej zmluvy so Segou. Štvorica je zavŕšená niečim, čo sme po obsahovej stránke od Shinji Mikamiho nečakali. Hrateľnosť v najčistejšej podobe, automatová obtiažnosť, vizuálne strhujúce prestrelky akcelerované odpaľovaním trysiek a šmýkacou technikou sa upravuje pohľad na to, čo ste už predtým vystrieľali a už pokorili, pretože pod taktovkou Platinum Games to budete chcieť spraviť odznovu a poriadne.

Pavol Buday

HODNOTENIE

+ vybičovaná hrateľnosť na maximum
+ strhujúce tempo
+ intenzita prestreliek a súbojov s bossmi
+ akcelerácia pohybu oživujúca prvky cover and shoot hier
+ dôležitosť výmeny zbraní

- opakovanie bossov
- slabá pridaná hodnota

9.0

PUTOVANIE PODZEMÍM S TAJUPLNOU GUĽOU

the ball

Logická akcia / Tripwire / PC

Víťazný mód v súťaži Make Something Unreal sa dostal k hráčom v podobe plnohodnotnej hry. Čím môže byť zaujímavá guľa, ktorá sa kotúľa podzemím? Boli sme zvedaví a dočkali sme sa celkom príjemného guľatého prekvapenia. Aj keď sa nám z hry nezatočila hlava, na nudu sa sťažovať nemôžeme.

The Ball je akčná adventúra pre jedného hráča z pohľadu prvej osoby. Významnú úlohu v hre zohrávajú logické problémy spojené s fyzikou a šikovnosť pri manipulovaní s guľou. Nie je to však obyčajná guľa, ale artefakt, objavený v Mexiku, s ktorým sa archeológ ocitá v pasci tvorenej spleťou podzemných chodieb. Hodnota gule spočíva v univerzálnom využití pri prekonávaní nástrah podzemných ruín a kobiek. Na to ale potrebuje vhodné impulzy, ktoré jej dáva archeológ pomocou špeciálneho prístroja. Táto vecička dokáže guľu odpudiť a priam odpáliť požadovaným smerom. Vie ju však aj pritiahnuť a masívny útvar sa tak dá napriek svojej veľkosti bez problémov posúvať a ťahať ľubovoľným smerom. Navyše guľa sa dá priviazať k masívnym kvádrom a vybraným predmetom, s ktorými je potom manipulácia hračkou. A určite sa uplatní aj pri stretnutí s tajuplnými obyvateľmi podzemia, ktorí väčšinou nie sú priateľskí. Asi netreba zdôrazňovať, že okrúhla nádhera v tomto prípade slúži ako valec a nepriateľov drví ako orechy.

Niekedy je guľa nutná na prerazenie závalov a na aktivovanie spínačov. Dokáže však spustiť len jeden druh spínačov, iné môže použiť iba postava archeológa. Čiže nie vo všetkom sa dá spoliehať na guľu a mnoho úkonov spočíva priamo na bedrách hlavného hrdinu. Guľa je síce univerzálna, ale nie všemocná a s jej používaním sú spojené aj určité negatíva a patálie. Chvíľami je doslova na obtiaž, hoci sa v jej blízkosti budete cítiť bezpečnejšie, pretože predstavuje určitú formu ochrany, akéhosi okrúhleho golema. Nerozbije sa a archeológovi neublíži, ale neprejde úzkymi chodbami, vo vode klesne na dno a nedostane sa na vyvýšené miesta. Bez precízneho používania prístroja sa nevygúľa z lávového labyrintu a na niektorých miestach ju z vašej moci

vytrhne silný magnet. Vtedy dostáva zabrať archeológ, ktorý musí svojpomocne zneškodniť pasce, preskákať k spínaču, robiť navigátora, posúvať menšie predmety, aby dosiahol vyvýšené miesta a podobne. Guľa sa nezaobíde bez archeológa a platí to aj naopak. Čiže tu funguje dokonalá symbióza a guľu postupne začnete akceptovať ako kooperačného partnera. Pri riešení väčšiny problémov zohráva dôležitú úlohu fyzika, ktorá síce nie vždy funguje presne tak, ako má, ale nad tým sa dá prižmúriť oko.

Postava archeológa, na rozdiel od gule, môže skonať. Aj keď pod vodou vydrží bez nadýchnutia veľmi dlho a dokonca si neublíži ani pádom z veľkej výšky, určité hrozby tu sú. Samozrejme problémom môžu byť agresívni domorodci a kreatúry, ale treba si dávať pozor napríklad aj na pošmyknutie do lávy. Okrem ukazovateľa života je na obrazovke vyznačený aj provizórny kompas a číselný údaj, ktorý označuje vzdialenosť archeológa od gule. To pre prípad, že by sa nerozlučný spojenec zakotúľal do neznáma.

Hra sa v príbehovom móde automaticky ukladá na stanovených miestach a v hlavnom menu sa odomkne priamy prístup k zavŕšeným úrovniam. Úrovne nie sú veľmi náročné, boje ani logické problémy nepredstavujú žiadne väčšie výzvy, takže všetko pekne rýchlo odsýpa. Šikovní hráči narazia aj na ukryté tajomstvá. Úspechy sa zúročia aj v podobe achievementov. Po absolvovaní každej z ôsmych úrovní sa objavia štatistiky, kde medzi údajmi nájdete časový limit, počet eliminovaných protivníkov, ale aj opíc. Tie síce nepredstavujú nijakú hrozbu, ale môžete ich zvalcovať, ak si myslíte, že je to tak lepšie.

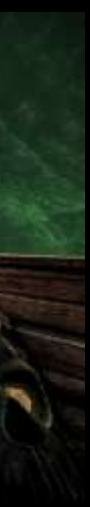
Na čo všetko sa dá použiť taká guľa?

Okrem príbehu, hoci s minimálnym dejom, ale zaujímavým putovaním, tvorcovia spestrili hru režimom prežitia. V štyroch arénach treba vždy čeliť niekoľkým vlnám silnejúcich nepriateľov. Jedná sa o čisto akčný (a veľmi dynamický) režim, kde odpudzovanie a priťahovanie gule predstavuje primárny spôsob ničenia kreatúr. Chodby sú však posiate spínačmi, ktoré niekedy pomôžu, inokedy naopak skomplikujú situáciu. Pasca z ostňov, výbušné gule, či píla rovnako uberú život protivníkom, ako postave hráča.

Hra funguje na Unreal Engine 3, ktorý tvorcovia vhodne použili pri spracovaní temných podzemných lokalít. Niektoré úseky však hrajú aj farbami a sú pomerne svetlé. A nie sú to len krvavočervené lávové polia. Popri klaustrofóbnych chodbách a miestnostiach pôsobia príjemne náznaky civilizácie a ruiny, pripomínajúce vonkajší svet.

The Ball je pohodovou záležitosťou s dobre namixovanou zmesou akcie a logických problémov na fyzikálnej báze. Viac sa zapotíte pri balansovaní nad lávovým poľom, ako pri riešení rébusov, ale hra aj napriek tomu príjemne skráti čakanie na Portal 2. Niekoľkohodinové dobrodružstvo sa nevyznačuje silným príbehom, a boje sú skôr sekundárnym elementom, no systém hry je nápaditý a vcelku originálny. Najmä vďaka tomu si s guľou užijete slušnú porciu zábavy, ktorá je rozhodne hodná necelých 20 EUR.

Branislav Kohút



HODNOTENIE

+ atypický spôsob hry založený na fyzike, so zaujímavými nápadmi
+ doplnkové akčné arény
+ dobrá zábava za prijateľnú cenu
+ atmosféra

- slabší príbeh
- nízka obtiažnosť, žiadne väčšie výzvy
- miestami nekorektne fungujúca fyzika

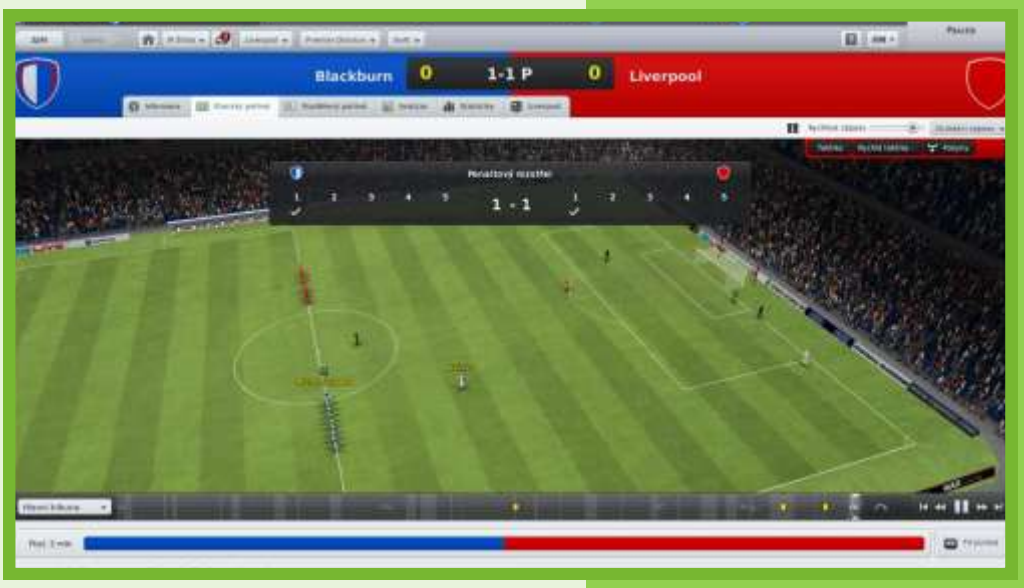
7.5

Keď neustále robíte to isté, tak sa v tom nielen zlepšujete, ale časom nastáva aj znateľný stereotyp, lebo sa už jednoducho sami neviete nijak ďalej posunúť. V hernom biznise by sa takýchto prípadov stagnácie dali nájsť húfy. Neslávne sa tým v jednom období preslávili športové série z dielní EA, rovnako aj istá pasáž histórie série Need For Speed, v poslednej dobe sa aj akčného rýchlovlaku Call of Duty nejeden hráč výrazne prejedol. V žiadnom prípade však nešlo o históriu siahajúcu až do roku 1992. Presne vtedy sa britskí vývojári z dnešného Sports Interactive po prvý raz dostali k futbalovým manažérom a odvtedy z ich rúk každý rok vyšiel jeden, pomimo nich ešte aj baseballové a hokejové. Tým pádom ich skutočne môžeme nazvať odborníkmi v tejto sfére tak ako nikoho iného. Rovnako si však môžeme klásť otázku, či sa ešte majú kam posunúť. Prvý raz spravili výrazný krok, keď sa v roku 2003 rozhodli konkurovať svojmu pokladu Championship Manager novou značkou pod novou hlavičkou. V sérii Football Manager sme sa skutočne výrazných zmien dočkali v roku 2009. Máme tu len dokonalý koncept s kozmetickými zmenami, či nás ani tentoraz skúsení Briti nesklamú?

Futbalové manažéry nepatria k žánrom, ktoré by bolo možné označiť ako mainstreamové a to aj napriek tomu, že sa za Lamanšským prielivom tešia nevídanej popularite. V podstate, ak sa nemienite prehrabávať tonami obrazoviek so štatistikami, rozhodnutiami, grafmi, databázami, pričom to všetko sa odráža na vašich výsledkoch, tak nad týmito hrami ani neuvažujte, nie sú pre vás. Inak tomu samozrejme nie je ani tentoraz. Až na pár výnimiek, ktoré si neskôr v priebehu textu ozrejmíme. Nebudem klamať Football Manager 2011 svojím rozhraním nepatrí medzi tie najprívetivejšie a od svojich predchodcov sa veľmi ani nelíši, čiže ak ste si už raz zvykli, tak ste doma. Ak náhodou nie, pravdepodobne čítate zlú recenziu.

Sports Interactive boli v tomto ohľade vždy majstrami na hernom trhu, ale čo predviedli tentoraz, to sa len tak často nevidí. Hĺbka databáz, ktorá hra obsahuje, je až neuveriteľná. Je tu 117 plne hrateľných líg zo všetkých krajov sveta, vrátane nižších súťaží. K tomu množstvo všetkých predstaviteľných pohárových súťaží a majstrovstvá všetkých vekových kategórií. K úplnosti tu chýbajú snáď už len ženské tímy. A keby vám toto všetko nestačilo ku šťastiu, tak v národných pohároch môžete stretnúť práve svoj miestny tím, nie je problémom naraziť na treťoligový slovenský klub a niekoho z neho pokojne aj kúpiť. A to všetko je spracované priam vynikajúco, čo sa schopností jednotlivých hráčov týka. A nie len schopností, ale aj charakterov. Treba si uvedomiť, že z problémistu sa zrazu nestane poslušný baránok len preto, že sa jedná o videohru.

Možnosti vás ako manažéra sa z rozsiahlych taktiež posunuli kúsok ďalej. Nie je to len o množstve taktík a obchodovaní s hráčmi. Simulácia práce futbalového manažéra je skutočne dotiahnutá do dokonalosti a obrovský význam má všet-



ko, čo spravíte. Či už je to rozhovor (pre médiá, s vedením, s hráčmi), zmena tréningu (hráčova morálka môže výrazne poklesnúť, keď záťaž navyše pokladá za neprimeranú), alebo aj reakcia v šatni počas polčasu. Je tu toho množstvo a naozaj je pokryté hádam všetko, čo si dokážete s futbalovým životom asociovať. Množstvo prvkov tu bolo už predtým, no tentoraz sú výrazne vylepšené. To platí pre všetky rozhovory, kde sa rozšírili možnosti a aj množstvo otázok a odpovedí. Rovnako sú na tom aj možnosti tréningov, kde len ich nastavovaním dokážete stráviť nekonečné hodiny a to sa ani nemusíte ešte dopracovať k samotnému zápasu. Trénujete špeciálne nové formácie, nové posty pre jednotlivých hráčov a pribudli aj voľby separovaných situácií, ktoré môžete hráčom prideliť. Prepracovaním prešla aj práca vás ako manažéra, čo sa týka možností pri prestupoch, rovnako práca s asistentami a práca so skautami. Pribudli nové rôznorodé klauzuly pri prestupoch a sú naozaj veľmi dobre využiteľné.

Zmenou prešli aj novinky a dôležité správy, ktoré ako manažér dostávate. Avšak aj stávajúci systém dokáže pomerne silno iritovať a hodilo by sa viac možností filtrov pri zobrazovaní a triedení, prípadne možnosť rovno presmerovať niektoré kompetencie na asistentov. Takto je to síce o niečo prehľadnejšie ako predtým, no otravné. Taktiež určite nepoteší správa, že kopu času v hre strávite sledovaním obrazovky loadingov. A to najmä vtedy, keď plánujete mať veľký prehľad a sledujete množstvo súťaží.

Ak by ste náhodou mali taký dojem, že ani toto všetko vám nestačí ako zmeny hodné novej investície, tak teraz zbystrite pozornosť. Asi najlepšou zmenou sú úpravy herných situácií počas zápasu samotného. Tie konečne pomerne verne kopírujú skutočný futbalový život (aj keď frekvencia niektorých je stále pomerne nezdravo vysoká, napríklad penalty). Ofsajdy sú častejšie aj počas hry, nie len v štatistikách po odpískaní a napríklad možnosti zakončenia sa výrazne rozrástli. Aj tu by sa síce dalo namietať, že v skutočnom futbale osvedčení strelci zo stredných a väčších vzdialeností sa v hre nedokážu za boha trafiť, ale to často záleží aj od navrhnutej taktiky a pohovorov s hráčom. Tieto chyby sú len drobnými chybičkami krásy na skvele pracujúcom systéme, na ktorý je aj radosť pozerať. Rozmanitejšie sú aj možnosti v analýzach zápasov a hráčov.

3D engine zápasov poskočil zas o kúsok vyššie a trojrozmerné vykreslenie zápasov je zase o kúsok sympatickejšie, reálnejšie a plynulejšie (bez nezmyselných bugov, ako zaseknutí hráči a podobne). Samozrejme, ako môžete vidieť na okolitých obrázkoch, stále sa nejedná o vizuálne orgie, ale koniec koncov vizuálnej stránke aj zodpovedajú hardvérové nároky. Stále je však na čom pracovať. Zvukovú stránku by som najradšej ani nespomínal. Úprimne, je vôbec problém nejakú zaregistrovať počas hrania. Nie som si istý, či okrem ruchov počas zápasu vôbec niečo z tej „palety“ zvukov počujete. Keď už nič iné, pokojne by mohli autori do hry zapracovať interný mp3 prehrávač a ani by im to nedalo moc práce navyše. Poteší kompletná česká lokalizácia a aj keď sa občas nájdu nejaké mušky (vo vete nepreložené slovo, zlé skloňovanie), tak pri kvantách textu je to pochopiteľné.

Vo výsledku tu opäť máme najlepší futbalový manažér na trhu, aký aktuálne možno zohnať. Už aj tak bohaté možnosti sa ešte rozšírili, chyby minulých dielov sa opravili, no stále je na čom pracovať. Technická stránka neoslní, drobné bugy tu stále sú. Novinári na tlačovkách dokážu položiť tri otázky rovnakého rázu po sebe a podobných mušiek by sme vedeli nájsť ešte pár. Všetko to však vyvažuje skutočne doteraz najreálnejšia simulácia života futbalového manažéra s ohromnou hĺbkou, možnosťami a aj s online hrou navyše. V priebehu recenzovania sa však bohužiaľ nepodarilo nájsť žiaden funkčný server, táto situácia sa však čoskoro zmení.

Matúš Štrba

HODNOTENIE

+ hĺbka
+ množstvo vylepšení
+ skvelá hrateľnosť
+ nízke nároky
+ kvantum rôznych možností

- technická stránka
- bugy
- nie pre každého
- loadingy

8.5

THE SHOOT

Sony s Playstation Move vracia na obrazovky light gun akcie, v krátkom časovom horizonte sa tak objavujú rovno dvaja kandidáti z tohto žánru. Time Crisis: Razing Storm doplatil na svoju automatovosť, čo hrá do karát The Shoot, ktorý nemyslí na korene, ale koketuje so zmenou pravidiel a samotný úkon streľby ozvláštňuje pridaním prvkov zapájajúcich pohyb sústredeného hráča pred kamerou.

Systém hry tak poľavuje v obtiažnosti, úvodná štvorica scenárov pre skúsených takmer nepredstavuje výzvu, avšak ponúka hĺbku, ktorá nielen motivuje k opakovanému hraniu, ale aby ste odomkli Challenge, musíte nielen presne mieriť, ale sa aj sakrametsky snažiť. A bez presnej mušky si nevystrieľate na strelnici ani piaty scenár s najvyššou obtiažnosťou. The Shoot sa zaoberá výhradne skóre, síce vás môžu nepriatelia zasiahnuť vrhacím nožom alebo pohrýzť, počet kreditov a ich defenzívny postoj vás necháva sústrediť na to hlavné – udržať si kombo presnou streľbou čo najvyššie, nespraviť ani jednu chybu a úroveň dohrať takmer bez chyby.

Hre pomáha aj samotný fakt, že nestrieľate po ozbrojených teroristoch ohrozujúcich svetový mier, ale pálite do terčov v podobe mafiánov, kovbojov, robotov, zombíkov či podmorských príšer. The Shoot nemá príbeh, ale vašou úlohou je prechádzať jednotlivé scenáre (Outlawed, Robotomus Crime, The Mob, Deep Perils a Haunted House Party) a zostrelenými cieľmi uspokojiť režiséra, ktorý práve v týchto kulisách točí scény do akčných filmov. Hra tak úkon streľby odľahčuje a s použitím filmových kulís je predurčená pre všetky vekové kategórie.

Body, skóre, kombo

Na zničenie terčov vám stačí presný zásah, u robotov a zombíkov potrebujete obyčajne dva, alebo headshot, vzhľadom na to, že scenár od scenáru stúpa aj náročnosť a skladba nepriateľov je čoraz vyzývavejšia, prejsť každý jeden bez chyby je takmer nemožné. A tu sa dostáva k

slovu motivačný charakter prepojený na kumuláciu bodov. Scenáre si nielen na ich základe odomykáte, ale vás výkon je ohodnotený aj medailou. Aby toho nebolo málo, tak v každom leveli sú umiestnené rôzne spúšťače, ktoré zväčša rozhýbu scénu pomocou explózií alebo humorných vsuviek typu padajúci dom na zlých kovbojov, ktorí si robia zálusk na nevinnú dievčinu zo salónu.

Okrem týchto drobných scéniek môžete zbierať plagáty a tie vám odomykajú Challenge mód. Ten sa dá podobne ako celá kariéra hrať vo dvojici, alebo na striedačku na body. Posledným dôvodom na opakované prechádzanie 20 levelov (každý scenár má štyri) je získanie všetkých 100 hviezd v režime Score Attack. Toto je výzva pre tých najvytrvalejších, pretože si s kamarátom musíte dokonale rozdeliť obrazovku a dohodnúť sa na tom, aby sa nepálilo po rovnakých terčoch.

Aj The Shoot trpí krátkosťou nosného herného režimu, prestrieľate sa ním do dvoch hodiniek, hra však dokáže k sebe pritiahnuť a to bez toho, aby ste si ju dávkovali po troškách. Svoj podiel má na tom aj rozšírenie streľby o power upy, ktoré za presnosť postupne získavate. Môžete tak krúžením Move ako lasom nad hlavou aktivovať spomalenie času, streľbou do zeme vyvolať tlakovú vlnu odhadzujúcu všetko v dohľade a streľbou do vzduchu zase spustiť rapid fire pre rýchle vyčistenie obrazovky.

Koľajnice v štúdiu

Integrácia Move sa neobmedzuje iba na terčík, ale švihom môžete zničiť terče v bezprostrednej blízkosti a pohybom do strán sa uhnúť vypáleným strelám, raketám, dynamitom, alebo dýkam. Ovládanie aj odozva nie sú špičkové, občas je zle zdetekovaný krúživý pohyb na spomalenie času, inokedy hra vyhodnotí, že ste si drepli a schová vás za prekážku. Pre potreby hry je dostačujúce a streľbu máte neustále pod kontrolou.

The Shoot sa celý čas odohráva vo filmovom štúdiu, do scén nastupujete zo zákulisia, vidíte stojany a rampy s reflektormi, neodmysliteľné stoličky na vysokých nohách a čo je najvtipnejšie, tak vidíte, ako je scéna rozhýbaná, že supi sú zavesení na lankách, zombíci majú kovovú konštrukciu a sú vyrobení z tenkého dreva. Okrem cieľov sa dá rozstrieľať aj prostredie, oholiť stĺpy v metre, vyhodiť do vzduchu domy, sudy s dynamitom a pod. Celá prezentácia sa nesie v odhľadčenom duchu, nič nie je silené a čo je hlavné, pri hraní sa skvele bavíte aj keď opakovane prechádzate tie isté lokality.

The Shoot nie je prelomovou light gun akciou, ukazuje, že integrácia Move týmto hrám sedí a že sa automatovky dajú robiť aj iným ako výhradne hard core štýlom. Pod prehnanou štylizáciou a výberom klišé žánrov pre kulisy sa skrýva motivujúca mechanika, ktorá vás donúti strieľať do odpadnutia a zdolávať rekordy. Ako pri každej podobnej hre, vaša snaha skončí, keď odomknete všetky módy a budete so svojimi výsledkami spokojní.

Pavol Buday

HODNOTENIE

+ zapojenie pohybu hráča do akcie
+ motivujúci gameplay
+ štylizácia jednotlivých scén, zábavný charakter inak vážnej hry

- krátka kariéra
- žiaden príbehový režim
- nízka obtiažnosť

6.5

FINAL FANTASY XIV

ODVÁŽITE SA VSTÚPIŤ DO SVETA FANTÁZIE?

Žáner MMORPG sa po 15 rokoch dostal do nezávideniahodnej pozície. Máme tu obrovského molocha s 12 miliónmi hráčov a každý rok jednu-dve veľké nádeje na jeho detronizáciu (kedysi) či uchmatnutie kúska trhu. Päť rokov dominancie WoW a viaceré pokusy ako Age of Conan, Warhammer či Lord of the Rings Online (ktoré neraz zbehli už do free-to-play módu) nútia zamyslieť sa. Situáciu môžu potenciálne zmeniť iba dve hry. Star Wars: The Old Republic (snáď do roka) alebo nová MMORPG priamo od Blizzardu. A kam sa má v tomto momente zaradiť Final Fantasy XIV?

Už od začiatku je strašne svojská, žiaľ, na škodu hráča a jeho času. Inštalácia trvá pomaly 40 minút a to ešte čaká nekonečné patchovanie hry, zhruba 6 hodín. Potom nasleduje tvorba konta, to musíte na webe pátrať v užívateľsky odcudzenom prostredí po možnosti kam ťukať a pridať čerstvo zakúpenú hru. Nedá sa povedať, že web je úplne nepriateľský, usporiadanie volieb je však značne mätúce a hráč má pomaly problém nájsť základné veci typu dĺžka a forma platby či spôsob poukázania peniažkov. Pretože aj tu Square-Enix chce kráčať svojou cestou a vymyslel si vlastnú menu Crysta, ktorú si máte za reálne peniaze kupovať, konvertovať a na webe ňou platiť. Nie som si však istý, či autori vedia, čo činia. Jedna vec je vymyslieť peňažnú menu do hry a iná vytvoriť fiktívnu menu v reálnom svete. Totálne prepotrebný krok a príliš veľa fantastiky do nášho sveta. Kto chce zabojovať, menu si vytvorí, spôsob na platbu nájde a pokračuje. Tvorba konta si žiada nielen dĺžku predplatenia, ale aj počet postáv. Bizarný krok ústi v odlišné spoplatňovanie – FF XIV si chce nechať platiť jednak základný mesačný poplatok (9,99 €) a zvlášť každú postavu (3 € mesačne). Zrejme snaha zarobiť na hráčoch, ktorí sa striedajú na jednom PC či konte. Úžasný krok?!

Konečne hra. Ak máte chuť, môžete vidieť bombastické 7-minútové intro, ktoré berie dych a navnadí na hranie. Jednoduché menu so starou známou znelkou láka ťuknúť konečne New Game (spravidla na druhý deň, lebo patchovanie ide najlepšie v noci). Detailný, úplne prepracovaný postup tvorby postavy vás poteší – vyberáte si prakticky úplne všetko v detailnej grafike. Pohlavie, rasu, dátum narodenia či posledný vlások na hlave vášho avatara. Oblečenie, prvotné povolanie, zbraň, bez-

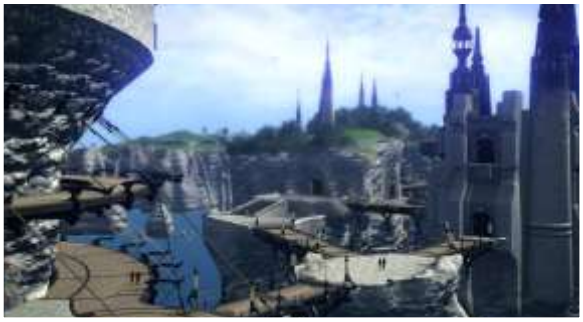
mála 20-25 minút si tu môžete lahodiť a až potom pustiť svet Eorzea na váš monitor. Voľba rasy determinuje aj začiatok vášho putovania – k dispozícii sú tri mestá, tri úvodné príbehy.

Vstup do sveta vás priklincuje do kresla, pokiaľ máte dostatočne silný počítač. Grafický engine pre FFXIV je neskutočný. Hrá sa s mimoriadnymi detailmi typu lístie stromov, tiene, dymy. Aj samotné postavy sú pekne vymodelované a autori pri nich riešia drobnosti typu chvost či pramienky vlasov. Tá fascinácia účesmi sa skrátka zo sveta Final Fantasy nevytráca. Prvé questy sú priamo späté s príbehom a učia vás pohybovať sa po svete, predstavia vám prvé lokality a dokonca aj boj. Dojmy sú rozpačité – zatiaľ čo pohyb je fajn, boj je nudný, najprv ani neviete, ktoré tlačidlo slúži na úder a ste radi za bežné údery. Bohužiaľ, táto situácia sa nezmení. Čakajú vás desiatky súbojov, zväčša obyčajných s mobmi, ktorých za päť-šesť úderov odpracete, ale bude to dlhočizný, nie príliš záživný proces. Interface vám uštedrí prvú lekciu – nejde o to, že na vytiahnutie a stiahnutie zbrane existuje samostatné tlačidlo, ale o dlhý reakčný čas, o mizernú škálu úderov a minimálne dostupné štatistiky. Počas boja tupo tlačíte na útok a dúfate v šťastný koniec. Nedokážem si predstaviť súboj s tuhým bossom v tomto prevedení.

Mela v lese končí príchodom domácich stvorení. Zoberú vás do mesta. Tu sa snažíte dostať do domu, ktorý vám ukázali – ale márne. Lebo ste späti s príbehovým questom a ten vás mimo stanovené medze nepustí. Takže musíte nájsť postavu, iniciovať dialóg a tá vás dovedie na miesto činu. Zvláštny postup. Vo vnútri sa dozviete pár tipov k hraniu a už ste ponechaní napospas osudu. Možností je niekoľko – buď pokračujete ďalej v príbehu, vyskúšate lokálne questy alebo si vyskúšate zber či voľné aktivity.

Ak si chcete ponechať čo najlepšiu mienku o FFXIV, odporúčam pokračovať v príbehu. Najlepší kus hry, aj keď nie veľmi výživný. V súčasnej podobe hra obsahuje päť questových reťazí – prvé tri sa viažu k vášmu mestu a vyžadujú na štart určitú úroveň: 1, 8 a 15. Ak ju máte, môžete sa pustiť do reči so zadávateľom a odštartovať príbehovú líniu, ktorá vás povláči po meste a jeho širšom okolí. Prvá reťaz slúži skôr na zoznámenie s mestom a okolím, ostatné sú trošku hlbšie a zasahujú do iných častí sveta. Okolo levelu 20 sa uvedie štvrtá questová reťaz, už spoločná pre všetkých. A na leveli 26 príde piata. Keď si zrátate všetky varianty, autori dali dokopy spolu 11 príbehových questových reťazí, to je všetko. Nečakajte žiadny ďalší nosný príbeh, ste vydaní napospas osudu.

Takže čo robiť? Už počas prvej-druhej príbehovej línie pobeháte mesto. Napríklad Gridania má krásne lesné scenérie a



ULTIMATÍVNY TEST HRANICE ÚNOSNO

je skutočne rozsiahla, detailná navšteva každého kúta zaberie 2 - 3 hodiny. Počas nich objavíte desiatky nezaujatých NPC, ktoré majú napísané jednu-dve vety o svojom živote či názore na aktuálne dianie i vojnu národov (ktorú vidíte v manuáli a intre, ale v hre skoro vôbec). Inak nemáte v meste nič na práci. Treba ísť do divočiny – tu sa dá grindovať, no boj vás omrzí za pár hodín, lebo rovnaké huby, krysy a vlkov sa nedá tĺcť donekonečna.

Ale na to máte svoju dobrodružnú krčmu, v ktorej možno dostať pár questov. Doslova pár, za 36 hodín ich môžete urobiť osem. Čo je to za systém a ako vás má držať v hre? To autori vonkoncom neriešia, rozhodli sa pre nelogické obmedzenie v začiatku. Keď dokončíte príbehové línie, raz za 36 hodín aj absolvujete 8 pokusov (aj neúspešný quest sa totiž zaráta do neľútostnej osmičky), potom vás čaká prázdnota? Nie úplne. Tieto tzv. levequesty (nepýtajte sa čo znamená leve, autori to nikdy nevysvetlia, je to skrátka fakt) sa po čase obnovia. Popri nich sa núka ešte pár regionálnych levequestov (tie sa však rýchlo minú) a ešte tu máte akciu zvanú behest. Dá sa preložiť ako lov – je to časovo obmedzený skupinový quest, kde napríklad jeden chlapík v odpočívadle zareve, že teraz sa ide na akčné huby a keď sa splní quest, budú prašule. Neberte to – takto sa to opakuje každú hodinu a v momente minutia príbehu, levequestov, regionálnych levequestov je to snáď jediná zmysluplná činnosť v hre.

Ešte je tu zber a pár povolaní. Ale po čase zistíte, že ani tu niet o čo stáť – môžete si vybrať, či budete kováčom, spracovať kožky či pestovať rastliny, no je to slabá náplasť na to, že tu nemáte čo robiť. Aj pre tieto aktivity si môžete splniť pár questov, ale znovu... je ich tu strašne málo!

S koľkými questami štartoval LOTRO? Koľko ich mal na začiatku World of Warcraft? Age of Conan? Je neskutočné sledovať štart hry s takým chudobným obsahom. V celom FFXIV je sotva pár desiatok questov a potom nasleduje prázdnota dní, čakanie na 36-hodinové cykly, opakovanie rovnakých misií lovu za pár šupiek atď. FFXIV je voda na mlyn všetkým odporcom MMORPG – má repetitívnu náplň, málo príbehu a stráca vlastne zmysel hrať ďalej. A stratí ho veľmi rýchlo, snáď do týždňa či dvoch. Je zrejmé, že predĺženie skúšobnej doby má odsunúť neodkladné – masívny odlev hráčov, ktorí zistia, že v tejto hre vlastne niet čo robiť. Lebo keď chýbajú questy, je to esenciálny problém.

Poviete si, MMORPG nie sú iba o questoch. V poriadku. Čo tu chcete teda robiť ako v iných hrách? Vyvíjať svoju postavu? OK, autori pristúpili k zaujímavému kroku odstránenia typických levelov – dá sa rozvíjať fyzický level postavy a jej zameranie. A čo je úplne najlepšie, horizontálne zvyšovanie, to znamená, že podľa zbrane sa určí vaša úroveň skúsenosti. V skutočnosti teda zvyšuje dve stupnice – fyzickú zodpovedajúcu za váš počet hitpointov a potom špecializovanú viazanú k zbrani a štýlu boja. No ak odhliadnete od tejto dvojice, niet čo vylepšovať.

Chcete sa pustiť do grindovania za re-

OSTI MMO HRÁČOV

ceptami, rastlinkami a vedľajších povolaní? Sú tu, ale je to nuda. Žiadne naháňanie schopností prvej pomoci, varenia, rybárčenia či iných schopností. Jasné, postupne sa môžete vyšvihnúť na ich vyššiu úroveň, ale viac ako chuť pustiť sa do investície do vašej osoby vás opantá skôr nuda a nutkanie hľadať inde. Chcete sa zamerať na plné vrecká peňazí? To by musel mať FFXIV oveľa lepší systém lootu. Z vašich oponentov sem-tam niečo padne. Ale nie je to prepracovaný systém sivých, zelených, modrých a ultra silných predmetov, ktoré zase vedú k lepším štatistikám vašej postavy. Áno, štatistiky tu sú, zahrabané niekde v útrobách menu.

Pretože ruku na srdce, v menu FFXIV je zapatrošené všetko a nič. Cesta do vášho inventára vedie cez niekoľko klikov? Áno, v roku 2010 vychádza MMORPG, kde nemáte inventár po ruke. Ani štatistiky. Ani mapu. Ani ďalšie potrebné ukazovatele. Keď sa konečne rozhodnete obchodovať s okolím, zistíte, že tu panuje špecializovaný systém, že na trhovisku sa každý stánkar stará iba o určitú komoditu. To nie je zlý nápad – ale budete sa učiť 10 či 12 stanovísk naspamäť a tipovať, čo kde predať? Alebo je tu bizarný systém aukcií. Nechodíte na ne priamo, ale zvolíte si svojho zástupcu, dáte mu predmety a ten ich má ponúkať. Je zrejmé, že menu FFXIV je stavané pre gamepad a bolo by lepšie ho počas hrania používať, pretože kombinácia klávesnica a myš nie je najideálnejšia. Napríklad na odkliknutie dialógu to chce Enter, ale ťuknutie na osobu zase obhospodári myška. Máte sa čo učiť – ak budete chcieť.

Multiplayerových elementov tu nájdete viacero, ale s výnimkou lovu na zver v behestoch, kde sa aj vy dostanete do skupiny či možnosti komunikovať cez tzv. linkshell so skupinou ostatných hráčov i tvoriť určité spoločenstvo tu nájdete len málo. Predovšetkým motiváciu byť v skupinách a konať veľké činy v šírom svete. Iste, niektoré questy sú náročné a sami ich nezvládnete – a niektoré majú zase výborný prvok voľby obtiažnosti podľa počtu hráčov. Málo.

Final Fantasy bolo vždy postavené aj na prítomnosti fantastických svetov a Eorzea nie je výnimkou. Je tu krásna krajina, trojica miest, ich okolie a ich skúmanie v nádhernej grafike vás na týždeň dokáže bez problémov zabaviť. Pohyb vo svete je zatiaľ po vlastných, po skončení questu však môžete využiť teleport do mesta z terénu. Pravda, za poplatok v určenej spirituálnej mene. Ale napriek kráse sveta, malebnej detailnej grafiky a výborného soundtracku (Nobuo Uematsu je späť v plnej forme) tu na vás dýcha stále pocit nedokončenia. Akoby sa FFXIV ešte nedostala zo svojej betaverzie, ale stále sa v nej trápila – a je otázka času, kedy majú za ňu hráči začať platiť. Pretože tu nefunguje veľa vecí – transport cez lode či chocobov, ďalšie časti príbehu a predovšetkým tu malo byť minimálne desať, ak nie dvadsaťnásobne viac questov a dôvodov, prečo vlastne hrať ďalej.

Žáner MMORPG sa dostal skutočne do nezávideniahodnej pozície. Nikto nechce kopírovať World of Warcraft, aj keď je najúspešnejší. Lebo hráči sa ho už sčasti presýtili. Tak sa skúšajú nové cestičky. Ale akoby mnohí nepochopili čaro a podstatu WoW – a najmä nie Square-Enix. Nestačí byť iba iný. Nestačí nasilu nemať rovnaké ovládanie, systém questov či obchodovania. Mám nepríjemný pocit, že Square-Enix si zobralo všetku kritiku WoW k srdcu a rieklo si, že s ním nebude mať FFXIV spoločný ani jeden element. Ani tú zábavu. Všetko funguje inak, hrá sa inak – ale čo je najpodstatnejšie, vytratil sa pocit dobrodružstva, vývoja postavy a spolupráce s ostatnými. Toľká investícia a toľké sklamanie. Square-Enix by mal celú MMORPG schému vyraziť a urobiť radšej nové príbehové RPG vo svete, čo si toľko piplal. A potom by malo zmysel všetko, aj to bombastické samoúčelné 7-minútové intro.

Michal Korec

HODNOTENIE

+ výborná grafika a hudba
+ tvorba postavy, pútavý štart
+ pár príbehových questov
+ spočiatku pestrý svet
+ zmena zamerania postavy počas hry
- dlhočizná inštalácia
- chaotické menu, ovládanie a interface
- zúfalo spracovaný boj
- slabý vývoj postavy
- strašne nízky počet questov
- systém obchodovania a aukcií
- z postáv padá málo predmetov
- zbytočne komplikovaný svet

5.0

STAR WARS FORCE UNLEASHED 2

Akcia/ Lucasarts / PC, Xbox360, PS3

Prvý diel Force Unleashed nebol síce až také terno ako sa sľubovalo, no napriek tomu, a teda aj hlavne vďaka značke Star Wars, sa celkom slušne predával. Príznakom sprevádzajúcich slušné predaje je, samozrejme, pokračovanie a v prípade Force Unleashed II tomu nemôže byť inak.

Takže tu máme značku Star Wars, zamysleli sa autori. Teraz už potrebujeme len nejakú hru a predávať sa to bude samé. Heuréka, vytvoríme pokračovanie. Nebude to ale mlátenie prázdnej slamy? Star Wars slama nie je nikdy dosť vymlátená, skonštatoval riaditeľ. Vezmite si laserové cepy a hybaj mlátiť, manželka potrebuje diamanty! No a čo môže z takejto prvoplánovanej veci vzniknúť, už vieme všetci.

Autorom sa podarilo vykradnúť takmer všetko a naviac nám ponúkli, hmm... vlastne nič. Čo je staré, to je jaré a tak sú opäť k dispozícii temné Sily ako metanie bleskov, zovretie, odhodenie, odmrštenie vytvorením poľa sily či hádzanie mečov. Jedinou novinkou (ak ma pamäť neklame) je tzv. mind trick, kedy nepriateľovi vsugerujete vlastnú myšlienku. Tak Stormtrooperov viete prinútiť k hlavičke do priepasti alebo presvedčiť, že stojí na vašej strane a urobiť z neho svojho spojenca. Takáto krehká aliancia ale trvá len chvíľku a vaša pôvodná vložená myšlienka sa rozplynie ako para nad hrncom. Najviac zábavy si ale pravdepodobne užijete so Silou držania (Force Grip). Vyberiete si jedného až troch (podľa výšky upgradu) dobrovoľníkov. Zdvihnete ich do výšky a vysadíte najlepšie niekde do vzduchoprázdna. Podobne sa dá zahrať aj s voľne položenými predmetmi, ktoré po vzdialenejších trooperoch metáte jedna radosť.

Ostatné Sily sú viac menej do počtu a keď už sme na tej temnej strane, tak už by som konečne čakal aj Vaderovské škrtenie a lámanie väzov. Žeby aspoň vytrhávanie blasterov z rúk? Zabudnite. Možno by si mohli autori pozrieť aj nejaký ten Star Wars film, keď robia hru. Keď už nemám príležitosť vybrať si svetlú a temnú stranu Sily, tak by som očakával dopracovanie tej použitej na maximum.

Druhou a asi aj poslednou novinkou je nárast svetelných mečov v držaní temného hrdinu o sto percent. Čiže miesto jedného teraz máme k dispozícii dva. Moje volanie v recenzii Force Unleashed tak bolo teda čiastočne vypočuté, no stále mi tu chýba sithovská ultimátna Twin Sabre palica, ktorou disponoval napríklad Darth Maul. No možno vo Force Unleashed 3 sa dočkám. Vďaka mečom dokážete vykúzliť efektné kombá, no Stormtrooperi vydržia maximálne dve rany a 4/5 času namačkaného komba tak

už len mávate mečmi nad mŕtvolami. Silnejší nepriatelia ako pavúči droidi alebo AT-ST vám zasa skočia do reči v prvej tretine predvádzanej zostavy a úplne pokazia umelecký dojem. Otázkou zostáva, na koho vlastne takéto kombá použiť. Zachované tiež zostali kryštály, vkladaním ktorých modifikujete okrem farby meča aj vlastnosti ako možnosť spôsobiť elektrický šok alebo rýchlejšie dopĺňanie zdravia, ktoré je aj tak automatické a rýchle. Vzájomné kombinácie na oboch mečoch sú dovolené, nie že by vám však na niečo boli.

Herná doba sa nám oproti Ultimátnej sithovskej edícii minulého dielu zredukovala. Z desiatich hodín na nejakých päť. Nastavený trend skracovania už tak krátkych hier neobišiel ani LucasArts. Pomaly sa bojím budúcnosti, aby hry nedosahovali stopáž B-čkových filmov. Ak by ste aspoň dostali 5 hodinovú zábavu, ktorá za to stojí a je plná akcie od začiatku do konca, tak prižmúrim tretie oko, ale toto?

Nielen že je dizajn jednotlivých levelov úbohý, ono sa ešte aj samotné úrovne opakujú. Jedna priama cesta od začiatku do konca, odbočiť nie je kam. Chodba strieda miestnosť a naopak. Jednoliaty monotematický dizajn všetkého a všade, zopakovaný za sebou. Už v Halo sa na úroveň Knižnice všetci pozerali pohŕdavo, no toto je výsmech. Nudiť sa začnete za najbližším rohom a je jedno či máte k dispozícii 5 alebo 50 temných Síl na vyskúšanie. Nepomáhajú ani nepriatelia, ktorých je dokopy asi sedem typov a súboj s nimi nie je výzvou, ale zdržovaním (aspoň s Force Gripom že je trocha srandy).

Pamätáte si, ako ste pri obľúbenej hre skolili bossov a ich prekonanie z vás žmýkalo krv a pot, no ukojil vás nakoniec pocit satisfakcie? Vo Force Unleashed II nič podobné nenájdete. Samozrejme, sú tu súboje s bossmi, no tie sú tak nudné a dlhé, že pozeranie do trúby na pečúce sa gaštany je väčšia zábava. Nekonečný stereotyp a len pozvoľné ubúdanie energie protivníka, opäť prihlúply level dizajn, dve minúty sa uhýbate úderom, aby ste mohli dva razy udrieť, až si začínam myslieť, že toto celé je diplomová práca nie veľmi nádejného školáka.

Príbehu od predošlého dielu takpovediac šliape vodu na mieste. Rozhodnutia urobené v predchodcovi pokračovanie neberie na vedomie (to by bola práca navyše, že áno), aj keď si hra sama nájde save, no radšej dostanete len kostýmčeky za vernosť. Dejovo je posun niekde inam minimálny a nebyť prítomnosti Darth Vadera, tak nie je vlastne ani o čo stáť.

Omračujúco, v pozitívnom slova zmysle (a že toho nie je v hre veľa), pôsobia len cut-scény, ktorým už iba nepatrný krôčik chýba k filmovej kvalite. Skvelo im však sekundujú prestrihové animácie robené v engine hry. Zo zvyšku hry hrozí upadnutie do kómy z hrozného level dizajnu a nudného gameplayu. Star Wars Force Unleashed II neprináša takmer nijaký pokrok a zostáva si tak len domyslieť klasický čiernobiely obrázkový komiks a zakričať si FFFFFFUUUUUUUUU.

Vladimír Pribila

HODNOTENIE

+ Force Grip je stále super
+ cut-scény
+ efektné, no nepoužiteľné kombá
minimum inovácií
- otrasný level dizajn
- krátke
- gameplay nudí
- príbeh prešľapuje na mieste

5.0

WRC: FIA World Rally Championship

KEĎ LICENCIA NESTAČÍ

Next-gen konzoly tu už máme toľko rokov, že už dávno nie je objektívne hovoriť im next-gen a ku podivu až teraz dostávame dávku pravej nefalšovanej WRC licencie. I keď nadšenci špinavého adrenalínu na 4 kolesách si prišli na svoje a DiRT svojou kvalitou nastavil rally latku vysoko, všetci napäto očakávali, ako nová WRC hra obstojí v takej silnej konkurencii. A keďže si už každý šimol hodnotenie, pokazil mi tým napínavé prekvapenie. Ďakujem pekne.

Keď som letmo sledoval vývoj, obrázky, čítal sľuby developerov, sršal z toho potenciál. Nemal som prehnané očákavania, nečakal som od hry zázraky. Po predošlých skúsenostiach so zavádzajúcimi demami som si dokonca radšej počkal na plnú hru, aby som mal triezvy pohľad. Takto spätne môžem povedať, že kvalita dema zodpovedá kvalite hry. Ak ho vyskúšate a nesadne vám, nemá cenu investovať do WRC peniaze a dúfať v kvalitné rally preteky. Nie sme v rozprávke, tu sa nemení voda na víno.

Už úvodné intro dáva tušiť, že tu niečo nesedí. Opakujúce sa nudné zábery, hudba nezodpovedá vizuálu a celkovo spracovanie animácie zaváňa amatérizmom. Akoby autorov opustil entuziazmus. Chvaľabohu kvalitný racing nerobia videá (i keď na navodenie atmosféry), no s celou hrou to vyzerá praktický rovnako. Zoberme si také rozpixelované menu, to sa už tak často nevidí. Je škaredé, neprehľadné a predkladá minimum informácii. S grafickou stránkou je to obdobné, hra vyzerá horšie ako prvý diel DiRT. Na PC to je o niečo lepšie, no svetový rally šampionát by si zaslúžil rozhodne niečo viac. Budiž, menu a grafika sú tiež menej podstatné. Ide nám predsa o to, ako sa vyšantíme pri jazdení a či to bude zábava.

Bohužial, tu znova narazíme na tvrdú realitu. Tvorcovia majú za sebou už nejaký ten racing, čiže som čakal pôžitok z jazdy. Miesto toho sa mi dostalo divného arkádového jazdného modelu so simuláciou podmorského efektu. Pocit z rýchlosti je viac o pocite, ako o rýchlosti, autá sa chovajú sťa pod ťarchou vodnej hladiny s pomalými reakciami a ťažkotonážnym zatáčaním. I po niekoľkých hodinách jazdenia som stále nemal istotu v brzdení do zákrut. Nebolo to však spôsobené rôznymi povrchmi vozovky či rozdielmi medzi autami, ale pocitom z rýchlosti. Táto hra sa chová ako flegmatický brat adrenalínovej DiRT 2. Ťažko sa odhaduje ideálna nájazdová rýchlosť, keď vám robí

Racing / Milestone / PC, Xbox360, PS3

problém okom rozoznať, kedy idete 60 alebo 120 km/h. Častokrát som pre to zbytočne prebrzdil zákruty a o vyšších obťiažnostiach som si mohol nechať zdať.

Rozdiel medzi jednotlivými autami v rovnakej triede je taký bezvýznamný, ako by ani nebol. Vlastné užívateľské nastavenie sa čo-to málo prejaví na trati, no ak nebudete naháňať sekundy na zlepšenie času, nastaveniami sa neoplatí strácať čas. Mierna kompenzácia prichádza v jednoduchom driftovaní. Počiatočná radosť z efektne vybraných zákrut tesne pri vnútornej strane sa rýchlo zunuje, keďže možnosť dostať auto do nechcených hodín a stratiť tak dôležité sekundy je tu prakticky nulová. I pri takmer 70° - 80° šmyku dokážete auto pohodlne vyrovnať. A ruku na srdce, koho baví ísť šmykom bez štipky nebezpečia? Alebo vibrácií?

Ďalšia vec, čomu vôbec nerozumiem. Ak má niekto možnosť pomocou vibračných motorčekov v gamepadoch spraviť hru výraznejšou, intenzívnejšou, prečo túto šancu tak nemravne odhodiť? Ide o ďalší vnem naviac. Jediné, čo hráč pocíti v rukách, je náraz do prekážky alebo vybehnutie mimo trate. Aj keď z neuhladenej hliny - bez vibrácií prejsť po krásnej tráve mimo striktne vyčlenenú trať s vibráciami mi príde ešte menej logické ako realistické. Žiadne nerovnosti vozovky nepocítite (pretože tam nie sú, o tom neskôr), skoky taktiež nie, driftovanie, prudké brzdenie, jednoducho nič. Mimochodom, všetci majitelia PC bez gamepadu čítali tento odstavec nadarmo.

Aby sme len úplne nekritizovali, budete mať možnosť sadnúť do virtuálnych vozov 58 reálnych jazdcov, zajazdíte si so svojimi favoritmi alebo zmeriate sily s najlepšími z najlepších. Autori plne využili tohtoročnú licenciu a zakomponovali všetky aktuálne kategórie WRC, J-WRC, P-WRC a S-WRC. Všetky môžete prevetrať v kampani, škole jazdenia (rafinovane ukrytej vo WRC Academy, niečo na spôsob challenge módu), v Single Stage, Single Rally, Championship či Time Attack pre 1 až 4 hráčov (nie, nejedná sa o splitscreen, ale o systém hot seat s jedným ovládačom) a klasický multiplayer.

Kariéra dominuje náplni celej hry, kde sa odjazdením 55 závodov s odstupňovanou obtiažnosťou bojujete o titul. Síce je suchá, bez motivátorov na postup, no aspoň podľa regulárnych pravidiel WRC. Ak si rozbijete auto v jednom závode, pred druhým máte obmedzený čas na opravu. Budete si musieť vyberať, čomu dáte prednosť, pretože veľakrát sa môže stať, že času je málo a z auta nezostalo veľa.

Ohlasovaných 78 tratí znie naozaj dobre. Konkurencia trpela práve na nízky počet, WRC naopak vsadilo na kvantitu, než na kvalitu. Trate sú vyslovene odfláknuté, nudné, bez dynamiky. Hranice jazdnej plochy a trávy sú často geometricky presne označené, snežné závoje sú robené podľa pravítka a povrch trate samotnej či už hlina, drť, asfalt, je vždy dokonale uhladený. Po prvej hodine hrania som si uvedomil, že len chodím od jednej zákruty k druhej. Absolútne žiadny pôžitok z jazdy, bojovanie s autom na rovinke kvôli zlému povrchu, zlé dobrzďovanie vďaka nerovnosti na vozovke, strata sekúnd v hlbokej kaluži vody vo vnútornej strane zákruty a pod. To je na takýto projekt nemysliteľné.

Bez ďalšieho naťahovania môžeme s kľudným svedomím a ťažkých srdcom prehlásiť, že nádejná licencia ťažko minula cieľ svojím spracovaním. Celkovo sa hra javí ako port z PS2. Ak vás na prvý dojem neodradí vizuál, zastaralé mechanizmy, prežijete plávajúci jazdný model, tak za rohom ešte striehne odveký nepriateľ - nuda. Vlažný soundtrack vás nechá chladným, občasné oživenie počas závodu prichádza skôr od kričiaceho navigátora, motivácia prebojovávať sa ďalej v kampani stagnuje a multiplayer s ghostami dlho nevydrží. Absencia moderných prvkov ako ideálna stopa, flashbacky alebo foto režim nepridáva na hodnote. Do kariet hrá jedine aktuálna licencia s presnými pravidlami, no hre chýbajú gule.

Kvetoslav Samák

HODNOTENIE

+ WRC licencia
+ dĺžka kariéry

- jazdný model
- spracovanie tratí
- grafika
- dlhé loadingy
- absencia moderných prvkov

5.0

BATTLEFIELD PLAY 4 FREE

EA a DICE ohlásili novú Battlefield hru, volá sa Battlefield Play4Free a bude ďalšou free verziou tejto série. Tentoraz vyzerá, že prebrali základ Battlefieldu 2 a dali hru zadarmo, teda čiastočne zadarmo, keďže sa znovu budú spoliehať na mikrotransakcie, ktoré hru zaplatia.

Minuloročný free Battlefield: Heroes si zahralo 6 miliónov hráčov, teda nebol dôvod nepokračovať v tradícii. Tentoraz sa im však nechcelo veľmi pracovať na novom titule od základov a spojili populárne mapy Battlefield 2 s classmi a silnými zbraňami z Bad Company 2 a máme tu novú hru do série. Hra bude podporovať 32 hráčov, ponúkne vozidlá a sandboxový gameplay.

Battefield Play4Free vyjde na jar 2011. Viac o hre nájdete na battlefield.play4free.com, kde sa môžete prihlásiť do uzatvorenej bety.

BATTLEFIELD BAD COMPANY 2: VIETNAM

Popri ohlásení free verzie hry DICE pridali aj dátum pre **Battlefield Bad Company 2: Vietnam**. Expanzia ku nám príde ako vianočný darček. Len ho neprinesie Santa Claus, ale internet a nebude to ani zadarmo. Stáť bude 15 dolárov, respektíve 1200 pointov. Ako prvá príde PC verzia 18. decembra, konzolové budú nasledovať o tri dni neskôr, 21. decembra.

BUDE BATTLEFIELD 3 ČOSKORO OHLÁSENÝ?

K tomu všektému DICE priblížilo engine v **Battlefield 3,** ktorý dostane nový systém nasvietenia vo Frostbite 2 engine a rovnako budú aplikované aj zničitelné prostredia, teda všetko sa posunie novou hrou vpred. Svetlá už nebudú statické predpripravené, ale všetko bude dynamické, použije sa deffered rendering, HDR, dynamická radiosita aj particle lighting. Všetko to umožnilo vytvoriť zničitelný terén, keďže sa už autori nemusia ohliadať na predpripravené svetelné prvky, môžu sa ničiť budovy a aj celé kopce. Uvidíme, aké obmedzenia tam aplikujú, aby z bojiska nakoniec neostal len jeden kráter.

Nám ostáva už len čakať kedy titul ohlásia a kedy konečne vyjde. Môžeme odhadovať, že to bude v priebehu budúceho roka.

NEXTGEN EXPO 2010

RAĐUTE
NAŠIZKU

KINECT
FOR XBOX 360

MOBILNÉ HRANIE: WINDOWS PHONE 7

Mobilný systém Windows Phone 7 sa práve dostáva spolu s úvodnou sériou mobilných zariadení na trh. Ide o ďalší zo systémov spadajúcich do kategórie smartphone novej generácie a pridáva tak konkurenciu aktuálnym Android a iOS systémom. Po prvých dojmoch môžeme zhodnotiť, že bude ťažkou konkurenciou.

Microsoft sa z otvorenej platformy Windows Mobile posunul k uzavretému štýlu. WP nie je uzatvorený len softvérovo, ale aj hardvérovo, čo znamená, už žiadne pomalé a nestabilné mobily, všetko beží rýchlo a všetko funguje všade. Vzhľadom na uzavretosť to prináša aj obmedzenie sťahovania aplikácií z marketplace, rovnako aj obmedzenie k prístupu k jadru systému (firmy si napríklad nemôžu meniť ani úvodné menu). Týmto najviac pripomína iOS ako predchádzajúci Windows Mobile, po ktorom štafetu prebral otvorený Android. My sa v tematických článkoch postupne pozrieme na všetky tri systémy a hlavne možnosti hrania na nich.

Začiname s Windows Phone 7, ktorý sme vyskúšali na HTC Trophy mobile.

Systém:

Windows Phone 7 má okrem základu zmenený aj dizajn. Microsoft sa zbavil štandardných ikoniek, ktoré dlhé roky sprevádzali mobilné systémy a posunul sa vpred. Nový systém ovládania je založený na Tiles - dlaždiciach, ktoré sú zadelené pre jednotlivé podsekcie mobilu. Tu systém ponúka štandardné možnosti ako telefón, správy, konktakty/priatelia, kalendár, hry, hudba/videá, mapy, obrázky. Plus rôzne vami nadefinované boxy buď z ponuky aplikácií, hier, alebo iných položiek, ktoré chcete mať rýchlo prístupné z úvodnej obrazovky. Na úvodnej obrazovke sa vám síce zobrazi len 7 - 8 základných dlaždíc, ale počet nie je obmedzený a pre ďalšie položky si môžete preskrolovať obrazovku smerom dolu, alebo jedným tlačidlom prepnúť na kompletný výpis aplikácií.

Život titulnej obrazovke dodávajú animácie, kde sa napríklad posúvajú obrázkové pozadia na boxoch, objavuje sa tam váš avatar z hier a dopĺňajú to informačné čísla a texty, ktoré práve potrebujete (napríklad text z kalendáru, respektíve naplánovanej úlohy, počet správ, hovorov, updatov). Ide o informačne zameranú úvodnú stránku, nie to len čistý výpis ikoniek

Každá základná služba má svoju podobrazovku, ktorá je plne grafická a skrolovateľná do strán, napríklad pri kontaktoch máte na úvodnej obrazovke zoznam aktuálne používaných kontaktov, po preskrolovaním na ďalšiu stranu uvidíte všetky kontakty a na tretej strane máte ich aktuálne posty na Facebooku. Pozrime sa na možnosti bližšie:

- **Kontakty**

Kontakty sa prakticky menia na priateľov, tu si môžete buď importovať kontakty zo sim karty telefónu, alebo vyplnením údajov naimportujete celý zoznam z Facebooku. Všetky facebookové kontakty sa automaticky updatujú, máte tak rýchly prehľad o ich aktivitách a odkazoch. Samotný Facebook je výrazne zapracovaný v celom mobile a postovať na sieť môžete prakticky všetko. Oproti tomu na Twitter si musíte stiahnuť samostatnú aplikáciu a sledovať updaty v nej. Možno trochu škoda, lebo by sa to dalo pekne prepojiť s facebookovskými updatmi.

Ďalšia masívna záložka je Zune, do ktorej sa zahŕňa hudba a video, či už vaše médiá, alebo sťahované cez Zune službu. Prakticky sem môžete nahrať, čo chcete cez Zune softvér z PC, ale ak to nie je v kompatibilnom formáte, systém to pri kopírovaní do mobilu automaticky skovertuje do podporovaného formátu. Napríklad si tak môžete do telefónu nahrať divx alebo xvid filmy. Podobne je to aj z hudbou, tá má aj svoj marketplace s možnosťou nákupu skladieb, albumov, playlistov.

- Xbox Live / Hry

Herná sekcia je výraznou časťou mobilu, má svoju záložku a vlastný systém. Celá je postavená na Xbox Live konte, ktoré si vytvoríte spolu s vašim avatarom. Rovnako ako na Xboxe a PC si na svoje konto v jednotlivých hrách odomykáte achievementy a zvyšujete si tak skóre. Hry si sťahujete len online cez Marketplace Place záložku.

- Office

Táto možnosť je základom pre biznismenov a ponúka prezeranie a vytváranie dokumentov v aplikáciách Powerpoint, Word, Excel, rýchle poznámky si spravíte vo One Note. Na zdieľanie dokumentov hlavne väčšie firmy využijú podporu online Sharepoint serveru. Outlook Microsoft priamo pod Office záložku nezapracoval, ten sa rozdelí na importované kontakty a maily v samostatných častiach mobilu.

- Zune / hudba, video

- Marketplace

Spoločné trhovisko zjednocuje sťahovanie aplikácii a hier, kde ich nájdete rozdelené podľa kategórii, na free a platené, nechýbajú rebríčky a samotné sťahovania, ktoré si môžete naklikať do poradia. Po stiahnutí sa vám jednotlivé položky objavia vo svojich priečinkoch. Trochu škoda, že tu Microsoft neumožnil používať MS Pointy z Xbox Live a teda na platené aplikácie musíte použiť kreditku (respektíve by mala fungovať aj možnosť zarátať cenu do mobilného účtu, ale to nevieme, či bude niekedy podporované aj u nás).

Z ďalších funkcií nechýba prekvapivo rýchly Internet Explorer, ktorý je postavený na základe IE7, ale v porovaní s novým iPod Touch bol rýchlejší a plynulejší hlavne v skrolovaní. Zatiaľ nemá podporu flashu a Silverlightu, ale obe sú ohlásené do ďalšieho updatu telefónu. Ďalšou veľmi rýchlou funkciou sú Mapy, ktoré majú samozrejme Bing základ, ponúkajú GPS pozície, mapu ulíc, satelitnú mapu, podrobnú navigáciu. Satelitné mapy sa cachujú a ak si prezriete svoje mesto raz, už nemusíte byť pripojený na wi-fi, alebo ťahať dáta cez mobilnú sieť. Samozrejmosťou je Email funkcia (Outlook, Hotmail, Yahoo, Google) a možnosti posielania správ. Každý Windows Mobile telefón má minimálne 5 Mpx foťák, s ktorým môžete fotiť a nahrávať videá do záložky Pictures a následne ich sharovať do niekoľkých online služieb.

Toto všetko ešte rozširuje ponuka aplikacií z Marketplace, stiahnite napríklad spomínaný Twitter, samostatnú Facebook aplikáciu, počasie, imdb, Adobe Reader, z užitočných aplikácií nechýba skaner, baterka a vzhľadom na gyroskopické senzory ani vodováha a samozrejme veľa ďalších. Na štart uspokojivá ponuka, ktorá sa bude postupne rozširovať. Väčšina základných aplikácií je zadarmo, ďalšie si musíte dokúpiť, alebo otestovať v trial verzii.

Z hardvérového hľadiska systém okrem touchscreenu vyžaduje aj tri tlačidla. Tie sú back, home a search. Teda tlačidlá, ktoré vám ponúknu v každej situácii, či vás už vrátia o krok späť, vrátia na základnú obrazovku, alebo otvoria vyhľadávanie v aktuálnej sekcii mobilu. Mimo nich na mobiloch nájdete hlasitosť a on-off tlačidlo.

V zásade môžeme skonštatovať, že systém je rýchly, stabilný a prináša závan ďalšej generácie mobilných systémov.

Hranie

Ovládanie hier v posledných pár rokov prešlo na touchscreen kombinovaný s motion senzormi mobilov. Inak to nie je ani vo Windows Phone a prakticky je ovládanie úplne rovnaké ako u zvyšnej konkurencie.

Samotné hry už pri launchi ponúkajú pestrú paletu štýlov od RPG, cez akčné, až po rôzne logické a kartové tituly. Tituly sú rozdelené na dve sekcie s Xbox Live podporou a bez nej. Väčšinou platí, že Live tituly sú masívnejšie, kvalitnejšie, budú mať multiplayer a ponúknu vám aj achievementy, každá z nich má aj trial mód, takže hru nemusíte hneď kupovať. Ostatné tituly sú väčšinou amatérske, menšie, trial verzia u nich nie je pravidlom, veľa z nich však skúšobný mód ponúka. Pozitívom je, že nemusíte free verzie hľadať samostatne.

V zásade hry vďaka silnému hardvéru mobilov (minimálne 1 GHz processor) idú hry rýchlo a bezproblémovo. Najvýraznejšou hrou z titule ponuky je Harvest, príťažlivo vyzerajúca 3D akčná RPG v štýle Diablo, ale presunutá do sci-fi prostredia vyprahnutej planéty. Je masívna, aj keď na ťukacie ovládanie do príšer si treba zvyknúť. RPG upgrady sú však dostatočne bohaté, takže hráčov chytí na dlhší čas.

Z menších hier nechýba Bejeweled Live, ktorý je momentálne najsťahovanejšou hrou, vysoko sa drží aj ragdolové strieľanie šaša z dela Carney Vale, malá logická vec Flowers, Hexic, Tetris, jednoduchá lietacia záležitosť Glyder. Z klasík nechýba DeBlob, Earthworm Jim, ovládanie lietadielok Flight Control. Z Xbox Live konverzií poteší napríklad mini verzia Rocket Riotu a z Windows klasík tu nájdete Solitaire. Nakoniec je samozrejmosťou klasika Sims 3.

Sims 3 je konverzia z iPhone a skúšali sme ju aj porovnať s verziou na novom iPod Touch. Grafika bola úplne rovnaká, ale nahrávanie mal iPod Touch rýchlejšie a scrolling v meste bol plynulejší. Menšie tituly ako tower defense hra Star Wars Battle of Hoth, alebo Flight Control fungovali rovnako rýchlo, s rovnakou odozvou. Rozdiely v samotnej hrateľnosti sú na nových mobiloch nulové, tvorí ho len ponuka a pri multiplatformových titulov odladenosť na jednotlivé systémy. Bude zaujímavé sledovať väčšie tituly.

Mobil od základu podporuje multiplayer v hrách a to konkrétne ťahový multiplayer cez event správy. Napríklad šach, stolné hry, karty, teda všetko, čo čaká na ďalší ťah hráča, môže fungovať cez túto službu. Ťah sa vždy odosiela cez Live a ďalšiemu užívateľovi sa zobrazí, keď sa pripojí. Ťahať sa dá cez mobil, ale séria hier je aj na webe, kde môže ťah spraviť druhý hráč. Zrejme prepojenie aj s hrami na Xboxe na seba nenechá dlho čakať.

Z Xboxu Microsoft do mobilu presunul aj avatara, ktorého si buď naimportujete so starým kontom, alebo si ho vytvoríte s novým kontom. Vytváranie konta je jednoduché a rýchle, oproti Xboxu nemusíte dokonca zadávať ani adresy, len krajinu, v ktorej bývate a už si vyberáte dizajn svojho avatar. Avatar tu je základne zobrazovaný 2D a to hlavne pre rýchlosť celého systému, ale môžete si ho rozkliknúť, otvorí sa vám avatar aplikácia, v ktorej si ho oblečiete, vybavíte, alebo mu spravíte malú úpravu tváre a postavy. Avatarov môžu využívať ako hry, tak aj aplikácie. Počas nášho testovania ešte žiaľ neboli prístupné.

Napriek tomuto detailu je herná ponuka na launch veľmi pekná a za pár dní, čo sme mobil testovali, bolo vidieť neustále pridávanie titulov. Síce to má ďaleko od

už zabehnutých Android a iOS systémov, ale vidieť, že Microsoft nabral skúsenosti z Xboxu a celé to má štruktúru, nie sú to

len ikonky, ktoré sa vám po stiahnutí hodia niekde medzi milióny ďalších na ploche.

Postupne si prejdeme hranie na všetkých troch platformách, ale už teraz vám môžeme povedať základné rozloženie hier - iPhone najviac hier, ale zaplatíte si za ne a väčšinu si predtým ani nevyskúšate, Android - ponúka množstvo neplatených hier, Windows Phone 7 - takmer všetko si môžete pred kúpou vyskúšať, achievementy potešia hlavne, ak hrávate na Xboxe, priame zapracovanie multiplayeru otvára zaujímavé možnosti prepojení.

Mobil

Samotný HTC Trophy, na ktorom sme systém testovali, ponúka štandardnú zostavu potrebnú pre Windows Phone 7 mobily. Ponúka 1 GHz Snapdragon procesor, 3,8 palcový SuperLCD, 480x800 rozlíšenie, 802.11n WiFi, Bluetooth 2.1 s EDR, GPS, FM Radio, 8 GB flashu, 512 MB ROM a 576 MB RAM. Foťák je s autofocusom a 5 Mpx senzorom, LED bleskom, nahráva aj 720p videá. Jediné výraznejšie vylepšenie oproti štandardu je zvuk, ktorý má reproduktor vzadu na mobile a ponúka Dolby mobile, SRS, ekvalizér a Bass Booster vyznie a hlavne pri hrách a filmoch kde nemusíte používať slúchadlá..

Na mobile sme mohli vyskúšať rýchlosť prakticky všetkých Windows Phone mobilov, ktorá ponúka presne to, čo by ste od 1 GHz procesoru čakali - teda plynulý zážitok ako v menu, tak aj pri browsovaní internetom a v hrách. Hry išli prekvapivo dobre, aj keď zatiaľ skutočne grafiku zaťažujúcu 3D hru sme v úvodnej ponuke pri testovaní nenašli.

Foťák a kamera majú vysoké rozlíšenia, ale stále je to mobilná kvalita a skôr vhodná pre malé rýchle zábery ako plnohodnotné fotky, alebo videá. Vhodný je hlavne na fotky cez deň, čím menej svetla, tým rapídnejšie ide kvalita dole. Pozitívom je aj samostatné tlačidlo na mobile na fotenie a natáčanie.

Displej prekvapil, superLCD má kvalitu a nezaťažuje príliš batériu ani pri najvyššom jase, nie je to síce SuperAmoled ani Retina display, ale ponúka dostatočnú ostrosť a kontrast. Napriek 480x800 rozlíšeniu a vďaka vyhladzovaniu fontov rozdiel v hustote pixelov oproti iPhone 4 ani neuvidíte.

Trophy má ale jeden dizajnový detail, na ktorý si treba zvyknúť a to tri základné tlačidlá (back, home a search) blízko pri touchscreenovej obrazovke. Navyše tlačidla sú rovnako touchscreenové a stačí prstom prejsť po search a už ste von z hry alebo aplikácie. Niektoré aplikácie a hry majú tieto tlačidlá ošetrené, ale väčšina úvodných nie a pokým si na to nezvyknete, môže to byť otravné stále sa vracať späť do hry.

Batéria počas testovania pri pravidelnej záťaži vydržala približne jeden deň, čo je veľmi dobrý výkon na mobil vybavený s 1300 mAh batériou. Pri bežnom využívaní by mala bez dobíjania vydržať niekoľko dní, to sme už nemali čas vyskúšať. V každom prípade HTC Trophy je solídny mobil s kvalitnou konštrukciou, dobre sa drží, ponúka decentným zvuk, ale nie práve najlepšie umiestnené touch tlačidlá. Nesklame však žiadnej kategórii.

Ostatné úvodné mobily vo Windows Phone ponuke sú podobné, rozlišujú sa hlavne kvalitou a veľkosťou displeja, batériou, zvukom. Napríklad displej má určite najlepší Samsung Omnia 7 (v hodnoteniach končí medzi najlepšími z ponuky), najväčší displej má HTC 7 HD (ale žiaľ slabšiu batériu). LG oproti tomu pridáva do svojich mobilov DLNA funkciu, teda vám umožní vysielať obraz na TV.

Po úvodných testoch môžeme zhodnotiť, že Windows Phone 7 je kvalitný a rýchly systém. Síce mu niekoľko funkcií oproti konkurencii ešte chýba (napr. copy&paste, alebo multitasking), ale len teraz vyšiel a updaty sú prisľúbené. Na samotné hry je systém tvorený priam od základov a na funkciách a aj samotných hrách je to cítiť. Tu len musíme čakať, akým smerom sa budú uberať a či Microsoft získa aj veľké firmy na podporu svojich mobilov a ponúkne niečo viac ako konkurencia. Je to vlastne nová herná platforma Microsoftu, ktorá nahradí absentujúci handheld.

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

Peter Dragula

ČÍŇANIA KOMBINUJÚ KINECT A MOVE

Čínski kopírovači sa nezastavia pred ničím a práve na trh prinášajú i-Dong, zariadenie, ktoré spája Kinect a Move do jedného a pripája ich k PC, alebo špeciálnemu settop boxu.

Zatiaľ čo z Kinectu preberá dizajn kamery a obohacuje ho ďalšími svetielkami, z Move preberá ovládač a aj svietiacu guličku, tu ale svetlo nahrádza infračervený refraktor, ktorý odráža infra signál späť do kamery (znamená to, že sa nemusí hrať s ovládačom, stačí mať infra krúžok pripnutý na hocičom, napríklad na pingpongovej alebo tenisovej rakete).

Hry si tak detekujú, kde sa nachádza ovládač rovnako ako pri Move. Je otázne či zariadenie v Číne ponúkne niečo viac ako malé hry ala Wii Sports.

Samotné zariadenie s dvomi ovládačmi a hrami bude v Číne stáť okolo 220 dolárov.

ONLIVE ÚTOČÍ NA KONZOLY, MINIKONZOLOU

OnLive, terminálový systém PC hier, dostane svoje zariadenie Microconsole už začiatkom decembra a Joystiq sa už naň bližšie pozrel. Malá krabička nám ukazuje budúcnosť konzol a prakticky obsahuje len dekompresný čip, HDMI a LAN konektory, plus má aj analógový a optický zvukový výstup. Plus wireless podpora pre gamepady a headsety.

Zariadenie je o veľkosti mobilu, alebo DSka a dodáva sa k nemu aj jeden ovládač, ktorý vyzerá ako spojenie PS a Xbox gamepadov do jedného, rozmiestnenie páčiek je prebrané z PS ovládača, tlačidlá, dizajn a prakticky aj slot pre batérie z Xboxového. Dojmy na engadget ho označujú, ako veľmi kvalitný a priam konkurujúci Sony a Microsoftu.

Samotná herná časť je rovnaká ako pri PC aplikácií, teda môžete hrať všetky hry, ktoré sú v OnLive ponukne, stačí mať dostatočne rýchly internet, keďže tu sa všetko počíta na vzdialených serveroch a výsledný obraz sa cez internet prenáša ku vám. Jednotlivé hry si môžete kupovať, požičať na tri alebo sedem dní, prípade zahrať demá. Autori tu už ohlásili aj prídavok Indie sekcie, ako aj exkluzívne tituly. Systém mal mať pôvodne aj mesačné poplatky, ale tie už boli zrušené.

Pri prvých testoch zariadenie ukázalo minimálny lag a čo Joystiq testoval, tak ponúklo perfektne hrateľnú verziu Unreal Tournament III, teda na konzolové štandardy. Obraz má síce kompresné artefakty, ale z väčšej diaľky ich veľmi nevidieť. Jediný problém, ktorý pri úvodnom teste, mali bolo vypadávanie ovládača, ktorý sa miestami odpojil od konzoly. Tu dúfajú, že to firmware napraví.

OnLive Microconsole stojí 99 dolárov, pričom 50 dolárov je za ovládač a za ďalších 50 si môžete vybrať free hru z ponuky OnLive. Ak nechcete hrať pred TV, na PC stačí zadarmo stiahnuť terminálovú aplikáciu. Samozrejme, u nás to zatiaľ nie je aktuálne, keďže OnLive sa zatiaľ rozbieha len v US. Európa príde na rad budúci rok.

Konkurenčný Gaikai však nespí a práve začal posielať maily prihláseným betatesterom.

Daemonica

Daemonica je pomerne neznáma česká hra. Vyšla v roku 2006 a medzi vtedajšími titulmi ste ju mohli ľahko prehliadnuť. Či to bola chyba alebo nie, Vám odpoviem v nasledujúcich riadkoch.

Hru budete prechádzať v koži Nicholasa Farepoynta, Lovca, v staršom jazyku Daemonica zvaného Haresh-al-Dorem – ten, ktorý hovorí s mŕtvymi. Jeho prácou je chytanie a zabíjanie tých najväčších netvorov v ľudskom tele – vrahov detí, travičov mestských studní, znásilňovačov a prznitеľov žien. Ten prichádza do Cavornu, anglického zapadákova, na pozvanie miestneho starostu. Ten počul o Nicholasovom úspešnom zabití Yorkského mäsiara a ako profesionála ho žiada o pomoc v prípade zmiznutia staršieho manželského páru Greerových. Stredovek nebol med lízať, no Cavorn je aj naň hrozné miesto. Najbližšie väčšie mesto je na míle vzdialené, ak práve neprší, je aspoň zamračené, na pôde nechce nič rásť, dobytok umiera na choroby a väčšina obyvateľov mestečko opustila. Akoby nad krajom visela kliatba. Starosta Saintjohn ho privíta so správou, že k zmiznutiu sa pridala aj vražda mladej ženy Eleanor. Všetko je ale v poriadku, vinníka oboch zločinov už popravili. Bol to jej priateľ, hrobár Roger Duncombe. Našli ho pološialeného a celého od krvi pri jej tele, z ktorého bola stiahnutá koža z celého chrbta. Z rozhovoru je ihneď jasné, že Saintjohnovi nejde o dolapenie skutočného páchateľa, chce len mať prípady z krku a zažehnať paniku. Hrobár nemal žiadny motív, kožu nikde nenašli, popravili ho narýchlo, bez poriadneho súdu. Na šibenici visí nevinný, zatiaľ čo beštiálny vrah stále behá na slobode. Príbeh teda začína mimoriadne atmosféricky, navyše stredovekú detektívku s fantasy prvkami tu nemáme každý deň, o to viac ste vtiahnutí do deja. V hlavnom menu hry nájdete aj položku príbeh, kde nájdete niekoľko strán o Nicholasovom povolaní spolu s udalosťami predchádzajúcimi príchodu do Cavornu – trochu atypické riešenie namiesto dlhšieho intra, avšak určite zaujímavé.

Po spustení hry pozeráte na hrdinu pekne zvrchu, izometrickou kamerou. To bude RPG, poviete si. Zdanie však neklame len v prípade hrobárovej viny – Daemonica je v skutočnosti adventúra, čomu je prispôsobená väčšina hrateľnosti. Spovedáte obyvateľov, zbierate predmety, ktoré používate na prostredie, riešite hádanky. Predmetov celkovo nie je mno-

ho, ani ich medzi sebou veľmi nekombinujete. Pre hardcore adventuristov možno sklamanie, avšak takto všetko pôsobí prirodzenejšie, kombinácie sú zásadne logické, čo napomáha plynulejšiemu hraniu. Zároveň však obtiažnosť nie je vysoká, ani hádanky, tu prevažne slovného charakteru, ju rozhodne nezvyšujú. Napriek tomu aspoň nič nezdržuje plynutie príbehu – adventúry sa predsa hrávajú hlavne preň.

Okrem typických žánrových prvkov v hre nájdete aj súboje. Tie poskytujú celkom príjemné oživenie, no ich mechanizmus nepatrí medzi prepracované – môžete len udierať a blokovať. Jedná sa síce o adventúrku, avšak komplexnejší súbojový systém by jej určite neuškodil. Ďalej zbierate bylinky, z ktorých robíte lektvary. Niektoré potrebujete pri riešení problémov, iné na doplnenie zdravia strateného pri bojoch. Zaiste najdôležitejší z nich nesie názov Soulgreep. Ten Vám, ako Haresh-al-Doremovi dovolí hovoriť s mŕtvymi tak, že Nicholasa načas usmrtí. To prebieha formou akejsi minihry, keď sa objavíte v podivnom chráme. Všade okolo visia obrazy zachycujúce rôzne spôsoby smrti. V závislosti od človeka, ktorého chcete vyspovedať, vojdete do príslušných dverí pri obraze, určíte jeho životný cieľ, mesiac narodenia a démona, ktorý ho privolá. Potom sa môžete s danou osobou porozprávať (za predpokladu, že ste sa nepomýlili).

Čo sa herného sveta týka, je veľmi malý – len Cavorn, kláštor nad ním a kúsok lesa so starou baňou. Jeho dizajn pôsobí stroho, absentujú v ňom naozaj jedinečné miesta. Pri tak malom svete však mohli autori zapracovať o čosi viac, hre by osobitejšie zákutia prišli vhod. Taktiež zamrzí jeho rozkúskovanie na zóny, loadingy potom vytrhávajú z diania. Graficky na tom hra nebola najlepšie ani v roku vydania, no svojim spôsobom grafika ladí s celkovou atmosférou. Zvukov je ako šafranu, v podstate len cvrlikanie hmyzu, padanie dažďa a zvuk hromu. Dojem značne zlepšuje vynikajúca hudba, z ktorej priam behá mráz po chrbte. Tá ale hrá len sporadicky, navyše štyri či päť melódií rozhodne nemožno nazvať rozsiahlym soundtrackom. Obrovská škoda a premrhaný potenciál, pretože najlepšie okamihy Daemonicy sú tie, keď prší, do toho oblasť osvetlí blesk, zaduní hrom, všetko za sprievodu hudby. Vtedy atmosféra doslova vyteká z monitora. Keď ale dážď s hudbou ustanú, atmosféra razom vyprchá. Dabing mi spočiatku pripadal nevýrazný, s postupnou gradáciou príbehu však nabral na obrátkach, ale kvalít takého Posla smrti nedosahuje.

Daemonica je svojská hra – rozhodne nie je pre každého. Mnohých odradí už len svojou zastaranou a strohou grafikou, primitívnym súbojovým systémom, či vlažnou adventúrnou hrateľnosťou. Navyše na jej hranie potrebujete mať náladu (alebo pripravenú zásobu niečoho veselého a pozitívneho, napríklad zopár dielov ovečky Shaun:))Ak sa ale dokážete nad zápormi preniesť, objavíte atypicky pojatú adventúru s parádnou atmosférou, príbehom a príjemne plynulou hrateľnosťou, okorenenou o rôzne zakončenia. Či je to málo alebo veľa, už musíte posúdiť sami. Ja som sa však bavil dobre.

deBielawa

HODNOTENIE

+ atmosféra
+ príbeh, dialógy
+ hudba
+ plynulá hrateľnosť
+ niekoľko koncov
- relatívna krátkosť
- primitívny systém bojov
- slabá a strohá grafika
- málo zvukov a hudby
- malý, rozkúskovaný svet
- triviálna adventúrna hrateľnosť

7.5

Chceli by ste vlastniť stroj času? Zaiste by ste si ho chceli vyskúšať, rovnako ako ja. Veď, prečo nie. Kto by tomu už len neodolal. Cestovať v čase tam a naspäť, vracať sa do minulosti, zažiť v nej niektoré udalosti na vlastnú päsť, posunúť sa o dvetisíc rokov dopredu a prežiť večnosť v sekunde. Neviem ako vy, ale ja by som to brala. Jedným z mojich prvých cieľov by bol vrátiť sa o niekoľko tisícročí dozadu, do doby, kedy na zemi človek nežil. Povedali by ste si, že je to nebezpečné, ale to je i sama prítomnosť. V tom prípade by mi stačil jediný pohľad na ten úžasný svet a bol by to zaiste môj najkrajší zážitok. Žiaľ, i na ten pohľad by som ten stroj času potrebovala. Na splnenie svojho tajného sna ma napadá už len jedno. Spojiť prítomnosť (Capcom), minulosť (dinosaury) a budúcnosť (časostroj). Čo vyjde? Predsa báječná akčná adventúra od Capcomu menom Dino Crisis 2. Nech sa páči!

Určite ste o Dino Crisis počuli. A ak nie tak o survival hororovom titule menom Resident Evil určite! Dino Crisis 1 bola niečo ako jej mladšia sestra až na to, že vymenila zombíkov za hrôzostrašnejších, krvilačnejších dinosaurov, pričom hororovú atmosféru si ponechala. Dino Crisis 2 sa vydala iným smerom. Akčnejším a hlavne zábavnejším. Nechcem tvrdiť, že jednotka bola nudná, no boli to práve málo nepriateľov, náročné úlohy a nedostatok munície, ktorú ste si museli každú chvíľu zháňať a tým pádom sa celá hra s vami pomaly ťahala. Dino Crisis 2 je už úplne iná hra, pričom dej nadväzuje na predchádzajúci. Je to už 10 rokov, ale každý kto ju nehral, môže len jedno - ľutovať.

Kde začať? Len aby sme boli v obraze. V prvom dieli sa vedci domnievali, že človek a dinosaurus nemôžu existovať v jednej a tej istej dobe. Dr. Edward Kirk (postava z predchádzajúceho dielu) prišiel na niečo, čo by pomohlo pomocou tretej energetickej teórie zachovať dinosaurov aspoň pre budúcnosť. Dr. Kirk mal byť údajne tri roky mŕtvy, keď však Regina (hlavná postava predchádzajúceho dielu) zistila, že stále žije a pracuje na tajnom 3rd projekte. Ako si však spomínate, v DC1 ste mali na výber ukončiť hru dvoma rôznymi spôsobmi. Nech ste si vybrali ktorýkoľvek, oba nadväzujú na DC2, takže niet sa čoho báť.

Dej 10/10

Nastáva rok 2010. Špeciálna jednotka menom TRAT cestuje v čase a vracia sa na ostrov, aby sa pokúsila zachrániť ľudí, čo tu zostali uväznení v meste Edward a aby našli plány 3rd. Taktický tím TRAT cestuje na ostrov pomocou špeciálnej lodi prispôsobenej na cestovanie časom. Na palube je rušno. Vojaci pobehujú z jednej strany na druhú a chystajú sa na vylodenie. Odrazu vystúpi vysoký, blonďavý muž. Kto to je? Po chvíli príde červenovlasá žena. To nie je nikto iní, než stará známa Regina! Ale kto sakra je....? Tento krát bola Regina zasadená do hry len pre okolnosti z prvého dielu. Nuž, tejto červenovlasej divoške pripadla vedľajšia rola, čím možno Capcom sklamal niektoré pánske pohľady. Čo sa týka mňa, ja sa nesťažujem! Pretože hlavná rola pripadla postave menom Dylan Morton (a to je ale fešák).

Dej Dino Crisis 2 sa točí hlavne okolo Dylana. Je s ním aj celkovo viac misií. Spočiatku sa to ani nezdá že by mal Dylan nejaký vplyv na dej, ale pomaly sa všetko začne zamotávať a zisťuje veci, ktoré možno ani nemal vedieť. Ako náhle

Akcia/ Capcom/ PC, PS2

spustíte hru, zvolíte si obtiažnosť, nastáva ohromujúce intro. Všetko sa zdá byť viac než jasné. Postaviť tábor, získať plány 3rd, pohľadať ľudí a vrátiť sa domov. Všetko by tak dopadlo, keby svorka hladných Velociraptorov nenapadne tábor. Dylan a Regina zostávajú v obkľúčení. V tom všetci odídu. Ale prečo? Namiesto odpovede prichádza hluk. Je to T-Rex! Obrovská obluda sa rozbehne po vás a nezostáva nič iné len utekať. Predtým ho zdrží ešte David Folk svojím RPG-čkom a po tejto akcií záhadne zmizne. Niet úniku! Cesta sa končí strminou a T-Rex je vám v pätách. Skočiť, neskočiť? Skočiť! A to čo najskôr!

Tak a sme na začiatku. Prebúdzate sa na zemi a začínate hru. Po krátkom rozhovore sa Dylan a Regina pohádajú a každý sa vydá svojim smerom. Ihneď po tejto hádke ste odkázaní sami na seba. Vstúpite do sveta plného nebezpečenstva. Dinosaury budú na vás vyskakovať z každej strany. A vy ich budete musieť strieľať, pretože zbabelým útekom sa ďaleko nedostanete. Je veľmi dôležité hľadať a zbierať lekárničky, ktoré sa v hre často vyskytujú. Niektoré je vidno na prvý pohľad, iné bývajú ukryté v mŕtvolách, odpade či v regáloch. Je lepšie ich pohľadať, pretože tým ušetríte peniaze, za ktoré si môžete kúpiť lepšie zbrane či vybavenie, o ktoré nikde v hre nezakopnete.

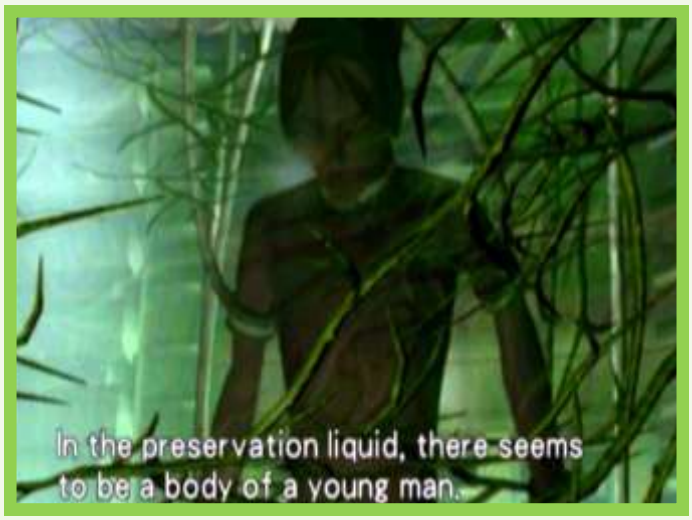
Nie! Nebojte sa. Nebude sa opakovať systém z jednotky, kde ste náboje museli hľadať. Ale niečo celkom nové. Po celej hre nájdete tzv. Extinction Points, čo sú počítače, kde si môžete zakúpiť zbrane, náboje, doplnkovú muníciu, lekárničky alebo si v nich uložiť hru. Tieto počítače sú veľmi dobre rozmiestnené. Nemusíte sa obávať, že do vás bude nejaký dinosaurus dobiedzať. Bývajú v menších miestnostiach, kde nie je ani nohy. Všetky zbrane, čo si kúpite, sa vám ukladajú do statusu, odkiaľ si môžete kedykoľvek, ktorúkoľvek vziať. Vaša prvá misia je jasná. Predierať sa džungľou až k budove, v ktorej nájdete box z Research Facility Keycard (všetko len kvôli tejto blbosti). No dobre! Dylan hľadá nejaké plány, ale čo s tým všetkým má? Ako sa hovorí „trpezlivosť ruže prináša“, počkajte do chvíle, kedy začínate s Reginou a napadne vás partia ľudí v helmách. Pod tmavou helmou sa skrýva nevinná tvár mladého dievčaťa. Kto to je? A prečo jej nie je rozumieť? Všetko sa dozviete. Dokonca sa dostanete do neobyčajného stretu všetkých troch časov, zistíte, že sa nachádzate v časovej búrke, z ktorej vedie len jedna cesta. Všetko sa od tej chvíle začne pekne komplikovať. Veci prestanú dávať zmysel a vám neostáva nič iné len prežiť. Toľko k deju, viac vám nepoviem. Vyskúšajte!

Hrateľnosť 7/10

Hra je akčná, plná nebezpečenstva a nečakaných zvratov. Len čo sa Dylan dostane cez prvú prekážku, ktorou je otravná burina a prejde zopár krokov, postihne ho nemalé prekvapenie v podobe troch hladných Velociraptorov (otravy, ktorých sa nezbavíte do konca hry). To, že ste pred chvíľou boli v miestnosti, kde nebolo ani nohy, neznamená, že to tak bude stále. A to je len dôkazom toho, že v hre sa nebezpečenstvo vyskytuje na každom kroku. Ak ste hrali jednotku, určite ste zažili situácie, kedy útek pred Velociraptormi bol tým najlepším alebo jediným riešením. Zabudnite! Za každého mŕtveho dinosaura sú body, ktoré vám pomôžu pri kúpe lepších zbraní a predmetov, bez ktorých toho moc neprejdete. Môže sa stať, že tých potvor zabijete stovky a stále budú prichádzať nové a nové. Vtedy sa budete pýtať, „Odkiaľ do pekla sa stále berú?“ ale neváhajte ich zabiť čo najviac (aj kebyže máte vyhubiť celý druh). Záleží na tom, akého dinosaura zabijete alebo koľko ich zabijete v čo najkratšom časovom limite, pretože tým sa zvyšuje vaše combo a tým pádom aj vaše príjmy. Ale aby to nebolo príliš jednoduché, dinosaurus vás totižto nesmie raniť, inak sa dosiahnuté combo resetne. Spočiatku sa to nezdá, ale po desiatych zabitých Velociraptoroch je to pekný balík prachov.

Po prejdení jednotlivých úsekov sa v kratučkej prestávke ukazuje, koľko ste nazbierali bodov, aké najvyššie combo ste dosiahli či do akej miestnosti alebo areálu vstupujete. Zakaždým čo vstúpite do nového areálu, zjaví sa vám v pravom hornom rohu vaše HP. Takisto sa vám HP ukazuje po zranení postavy. Spomínam si na scény, kedy je dinosaurus schopný chytiť vás do papule a ťahať po zemi alebo si vás Pteranodon vynesie do nebies a spustí na zem. V takýchto prípadoch dochádza k strate krvi a postava za sebou zanecháva krvavé stopy, čo láka nielen dinosaurov, ale aj malú pravekú vážku, ktorá sa na vás určite nebude len tak pozerať (mrcha malá).

Ďalej tu máme veľa hádaniek a minihier. Prísť na niektoré hádanky len tak sám je v niektorých prípadoch až nemožné. Preto je v hre rozmiestnených niekoľko desiatok diskov, v ktorých sú riešenia k hádankám alebo obsahujú niečo z príbehu. Nachádzajú sa tu aj tzv. Dino Files. Dozviete sa z nich zaujímavosti o dinosauroch. Možno sú to pre niekoho len keci, ale po zhromaždením všetkých jedenásť je hráčovi poskytnutá neobmedzená munícia a to je nadmieru uspokojivé. Všetky tieto predmety sa vám ukladajú do inventára, kde ich nie je problém nájsť a prečítať. V hre je taktiež mapa, ak by ste mali problém niečo nájsť, o čom pochybujem. Jednou menšou nevýhodou je, že postavy majú odlišné zbrane a preto si ich nemôžu vymieňať až na dve výnimky.



Dylan začína so svojou brokovnicou a mačetou, zatiaľ čo Regina preferuje svoju devinku a svoj Large Stungun (hybrid paralyzéra a meča), ktorý vo mne prebúdza spomienky na Star Wars. Možno sa zdá, že tieto doplnky slúžia len na prechod cez niektoré prekážky, no niekedy sa ukážu ako dobrá pomôcka pri obkľúčení nenásytnými Velociraptormi. Použitie tejto pomôcky je ľahko prispôsobivé. Horšie je to s mierením. Aj keď pomocou R1 ľahko zamierite a ešte ľahšie zabijete, pri obkľúčení toto mierenie občas zlyhá. Jednoduchšia je zmena zbrane. Stačí vojsť do inventára a vybrať si. Ak si vyberiete ťažkú zbraň, napríklad plameňomet, mačetu si už zvoliť nemôžete ako sekundárnu zbraň. Po čase si zvyknete na všetko. Aby hra nebola stále o tom istom, tvorcovia zasadili do priebehu hry niekoľko akčných pasáží, pri ktorých to nebudú už len jeden, dva dinosaury, ale celé stáda beštií a vy budete musieť len strieľať na všetky strany, aby ste sa ich zbavili. No nebude to zo svojich zbraní, ale z ťažkého guľometu či kanónu. Dokonca je v hre zakomponovaná i streľba z tanku alebo sa z vás stane ochranca mladého dievčaťa či potápač, na ktorého si budú brúsiť zuby nebezpeční Plesiosaurusi.

Zvuk 10/10

Ďalším plus pre Dino Crisis 2 je zaiste hudba. Je to jedna z vecí, ktorú na tejto hre zbožňujem, pretože v celej hre nie je jediného tichého miesta. Všade je počuť zvuky džungle, výkriky dinosaurov či sykot hmyzu. Dokonca kroky postáv sú pekne rozlíšené. Je rozdiel, keď kráčate po moste, podlahe či po mláke. Audio, čo sa týka zbraní, je dosť reálne (aj keď niektoré zbrane nereálne), hlavne keď strieľate z kanónu (je to dobrý rachot). Okrem toho sú hlasy postáv prvotriedne nadabované. Myslím, že pre toho, kto po anglicky vie, by nemalo byť problémom porozumieť. Aby toho nebolo málo, niekedy vám do nálady zahrá strhujúci soundtrack. Dodá to hre zvláštnu atmosféru a samotnému hráčovi sa hrá lepšie. Ukážky taktiež nie sú nemé. Tak trochu ma prekvapilo, keď som sa neskôr dopočula, že hudbu v Dino Crisis 2 robili ne-

skúsení mladí tvorcovia z Capcomu. Nuž tvorcovia z Capcomu... klobúk dole.

Grafika 7/10

Čo sa týka grafického spracovania hry, na tú dobu by som povedala, že je to skôr priemer. Je to veľká škoda, pretože sama hra má perfektne prepracované ukážky a keď si to porovnám s prostredím, v ktorom hrám, je to dosť diametrálne. Aj keď vás na začiatku uvíta ohromujúce intro, pri ktorom zaručene nebudete dýchať, no ihneď po tom začínate hru a pokiaľ ste nehrali DC1, môže sa stať, že budete očakávať niečo iné. Každopádne to nebude podľa vašich predstáv. Hra nie je totižto snímaná z klasickej third-person perspektívy, ale pomocou statických kamier, čo so sebou vždy nesie zopár nevýhod. Tou hlavnou je spojenie objektov s pozadím. Pozadia sú totižto ručne kreslené a tým pádom dochádza k hýreniu detailov. Musíte si však zvyknúť, nič sa nedá robiť. Takisto si musíte zvyknúť i na to, že budete každú chvíľu snímaní z iného uhlu pohľadu, čo má negatívny vplyv na hrateľnosť v určitých situáciách. Časť hry, kedy sa budete musieť ponoriť pod hladinu a plniť úlohy, ma tiež moc neprekvapila, čo sa týka grafiky, pretože prostredie sa nepríjemne vlní a často nevidíte, kde stúpite (a to tam musíte skákať).

Ak sa týmto tvorcovia snažili vyvolať nejakú podvodnú atmosféru, tak im to nevyšlo. Na jednej strane to môže vyzerať zaujímavo, no mne osobne to teda pekne liezlo na nervy. Možno sa čudujete, prečo dávam hodnotenie 7/10, pričom tu celú grafiku dramatizujem. Je to z jedného prostého dôvodu. Myslíte si, že by sa Capcom nechal touto grafikou takto zahanbiť? Nenechal, pretože jeho tvorcovia vytvorili v hre priam veľkolepé prestrihové scény plné napätia, akcie, ale aj emócií. Boli to práve tieto pasáže, pri ktorých som mala pocit, že v rukách nedržím konzolu PS1. Lepšie než cut-scény z najnovších hier. Priam dokonalé technické spracovanie, prepracované efekty, hudba a výkriky k tomu.

Všetko na takej úrovni, že mi to často pripomína grafické spracovanie Final Fantasy The Spirits Within. Na čom si Capcom dal extra záležať, boli postavy dinosaurov, ktoré nie len vďaka grafike, ale aj zúrivým revom vyzerajú ako skutočné a hráčovi naháňajú hrôzu. Sú to naozaj potvory. Útočia na vás, ako sa im len páči, z každej strany a každý druh trochu iným štýlom. Povedala by som, že sú lepšie spracované než samotné postavy, ktoré sú trochu hranaté a v kratších prestrihoch vám možno príde smiešne, keď komunikujú so zatvorenými ústami. Ale nenechajte sa odlákať. Koniec koncov, čo je to za hráča, ktorý súdi hru podľa grafiky? Všetky nedostatky vyliečia jedinečné minihry, ktoré sú takisto, ako aj cut-scény na veľmi dobrej grafickej úrovni. Všetko vyvrcholí v nádhernom outre, kde emócie spravia svoje a vy budete hru prežívať tak, ako nikdy predtým. Po tom odložíte konzolu a pozeráte sa na prekrásne spracované video s dinosaurami, ktoré sa vám bude premietať počas titulkov.

Bonusy 3/10

Po dohraní sa vám otvárajú bonusy v podobe dvoch módov: Dino koloseum a dino duel. Neviem teda prečo takéto niečo vôbec do hry vkladali. Nejedná sa o nič iné, len o súboje, v ktorých obstojíte ledva 10 minút. Môžete si tu voliť medzi postavami alebo dinosaurami a zlepšovať si tu akurát tak svoj rating. Vôbec som nepochopila zmysel týchto módov. Keď už sama hra je krátka, aspoň tieto bonusy mohli byť zaujímavejšie.

Dino Crisis 2 je jedna z mojich najobľúbenejších hier. Získala si ma nielen neobyčajným dejom, akčným scenárom, skvelými adventúrnymi časťami či dinosaurami, ktorých mám veľmi rada, ale predovšetkým tým, že sa dej nedá predvídať, pretože je to jedna z mála hier, ktorá prekonala predchádzajúcu časť a pretože pri tejto hre nehrozí, že by ste sa nudili.

Roné

HODNOTENIE

+ pútavý príbeh
+ rozličné charaktery postáv
+ skvelá adventúra a minihry
+ akčná časť stojí za to
+ hrateľnosť ujde
+ dinosaury sú nádherne zobrazené
+ po dohraní bonusy

- občas grafika nevyzerá dobre.
- ach tie kamery
- príliš krátke

8.0

FINAL FANTASY XII

RPG / Square / PS2

Neviem ako vy, ale ja chcem byť vzdušným pirátom! Brázdil by som široké nebe, prekonával oceán času a obdivoval svet zhora. Vôbec nič by ma netrápilo a bol by som slobodný ako vták, oslobodený od každodenných zbytočných starostí a trápení. Čelil by som prudkému vetru, ktorého plamene priehľadné ako závoj šľahali by mi tvár, a časom z nej vykresali výraz skúseného dobrodruha. Myslím, že práve po takých typoch baby šalejú, že? Tak ďalší dôvod, prečo sa ním stať! Byť obdivovaný za svoju odvahu a čestnosť, byť preklínaný za svoj dôvtip a lišiacku šikovnosť, milovaný za svoju vernosť a nežnú vášnivosť. Je to v podstate romantická postava, ktorá by obmäkčila každé ženské srdce. Myslím si, že by sa mi darilo minimálne rovnako ako Dukovi Nukemovi v záverečnej animácii jeho hry Land of Babes (zasvätení vedia).

Takto podobne možno rozmýšľal aj Vaan, hlavný hrdina tohto epického dobrodružstva. Teda, s tými dievčatami som to asi prehnal, ale tú voľnosť a nespútanosť som minimálne trafil. Tento mladík žije v zemi menom Ivalice. Dlhý čas bola táto krajina pre mnohých zasľúbená. Nič dobré ale bohužiaľ netrvá dlho, a tak aj v tomto prípade, kedy susedné kráľovstvo Archadian zamýšľa obsadiť nejakú časť jej územia. Rozhodujúci vplyv na tento stav majú dve malé kráľovstvá oboch krajín - Nabradia a Dalmasca. To kráľovstvo, ktoré obsadí menšie a strategicky najvýznamnejšie územie, vyhrá prakticky vojnu. Dej hry je strašne zložitý, ktorého pochopenie ešte viac sťažuje veľmi ťažká angličtina, prakticky najťažšia, s ktorou som sa mal možnosť v hrách Final Fantasy stretnúť. Vaan je sirota. Žije na ulici a každý deň rieši problémy, spájajúce sa s jeho neutešeným životným stavom. Okrem svojho sna má aj svoju kamarátku Penelo, taktiež sirotu žijúcu na ulici. Spolu trávia väčšinu času a sú nerozlučnými kamarátmi.

Takto nejako začína Final Fantasy XII. Výroba tejto megaepickej RPG trvala približne 5 rokov. Je to prvý diel, na ktorom nepracoval zakladateľ série Hironobu Sakaguchi a jeho dvorný skladateľ Nobuo Uematsu. Namiesto nich bol povolaný tím zodpovedný za akčnú stredovekú pecku Vagrant Story. Tento diel

predstavuje posledný diel vychádzajúci pre PS2 a tak ako aj posledný diel pre PSone Final Fantasy 9 predstavoval jeden z vrcholov RPG na tejto platforme, tak sa aj Final Fantasy XII okamžite zaradila medzi naj RPG tejto dnes už skoro zosnulej konzoly. Hra je to skutočne MEGAEPICKÁ! Osobne som ju dohral za nejakých 120 hodín, samozrejme, pri plnení vedľajších úloh a detailného preskúmavania sveta (len pre porovnanie, spomeňte na titul Fallout 3 dohratý za 40 hodín, či Arcania: Gothic 4 za 18 hodín!)

Postupom príbehu sa k sirotám z mesta Rabanastre (kráľovstvo Dalmasca) pripojí princezná Ash (bývalá princezná Dalmascy), jej verný ochranca Bash (bývalý generál vojska označovaný za zradcu), vzdušní piráti Balthier a jeho spoločníčka vznešená elfka Fran. Tým sa vytvorí skupina šiestich ľudí, ktorá putuje svetom a snaží sa prerušiť zbytočnú vojnu. Ak ste hrali úplne prvé časti série FF, tak vám okamžite pripomenú. Hrdina je tu totiž kolektívny, teda zabudnite na výrazné charakterové postavy typu Clouda, Squalla či Tidusa. Tu sa hrá kolektívne, teda ani jedna postava nie je špecificky nad druhou alebo výrazne charakterovo iná. To má bohužiaľ za následok, že sa pri hraní nedočkáme tradičných prepracovaných vzťahov medzi nimi. Tie nikdy neprekročia hranicu kamarátstva a podľa toho sa aj postavy chovajú. V tejto časti mohla hra ponúknuť skutočne oveľa viac. To je prvé veľké mínus vzhľadom k ostatným hrám sveta Final Fantasy a žánru JRPG ako takému. Dôležitosť politických otázok je vysoko nad pocitmi a problémami hlavných hrdinov, a s tým sa treba pred začiatkom hry zmieriť.

Príbehová košatosť síce šla do pozadia, ale zase sa na druhej strane dostala do popredia hrateľnosť. Tá je skutočne masívna. Čakajú na vás tony vedľajších úloh, rozsiahle lokality dávajúce zelenú práve prieskumníkom, či od základov prekopaný systém súbojov, ktorý vás dostane do kolien. Je toho vskutku veľa a aby to bolo prehľadné rozhodol som sa, že hrateľnosť netradične popíšem v samostatných celkoch:

Levelovanie a obchodovanie

Levelovanie je tu klasické. Nazbieraním určitého počtu sa postavám zvýši level a tým spojené charakteristiky a životy. V partii môžte mať vždy len troch, pričom sa body po úspešne zvládnutých súbojoch pripočítavajú len im (ostatní v zálohe nedostanú nič), čo znamená rozumné hranie, systematické striedanie postáv, aby sa držali všetci na približne rovnakých leveloch, pretože sa totiž kľudne môže stať, že pri konci hry zistíte, že tri postavy majú level 80 a ostatné tri len level 5. To by ale nebolo moc rozumné, pretože postavy môžte počas bojov ľubovoľne meniť a tým vymieňať už skoro mŕtvych členov za živých. Keď vám zomrú prvé tri postavy, nedostane sa vám „všetkými obľúbenej" hlášky GAME OVER, ale hra vám dá možnosť výberu ďalších troch, s ktorými budete môcť pokračovať. Po každom boji získate exp body, LP (license points) a rôzne veci. Z príšer totiž nevypadávajú peniaze ako v minulých častiach, ale veci, ktoré slúžia len na to, aby boli predané a vám zabezpečili dostatočný prísun peňazí. U obchodníkov si inak môžte kupovať rôzne zbrane, brnenie, magické schopnosti, techniky či gambity (o tom neskôr). Existuje tu jedna veľmi zaujímavá možnosť bazáru, kde si budete môcť kúpiť sady rôznych vecí, či už zbraní, vybavenia alebo tonikov za zvýhodnené ceny. Podľa toho, aké veci predávate obchodníkom, tak sa vám v predajnom liste môžu objaviť aj rôzne veľmi cenné grimoáre, zabezpečujúce napríklad vypadávanie vzácnych vecí z určitých typoch zvierat a podobne.

Súbojový systém

Najlepšia súčasť celej hry. Musím povedať, že je neskutočne zábavný a dynamický. Nepriateľov vidíte už konečne na mape, čo má za následok vypadnutie už pomerne zastaraného systému náhodných súbojov. Či už sa ich rozhodnete obísť, zaútočiť na nich alebo z boja utiecť, všetko prežívate real-time na obrovskom otvorenom priestranstve. Čo sa týka samotných bojov, plne ovládate len vašu postavu. Vaši parťáci bojujú, podľa toho, ako ste ich naprogramovali pomo-

cou gambitov alebo podľa toho, aké im dáte príkazy, buď počas real-time prebiehajúceho boja, alebo v kľudnejšom zapauzovanom móde. Pri bojoch sa konečne môžte plne pohybovať a vyhýbať sa tak útokom. Aby sa hra nezmenila na tupú sekačku, bol do hry implementovaný známy časový indikátor, ktorý vám dovolí vykonať vami zvolenú akciu, až potom čo sa naplní. Súboje sú plné napätia, dynamiky a rýchlosti. Len čo si na zbesilosť bojov zvyknete, už nebudete chcieť žiadne iné, pretože sú totálne návykové.

Gambit systém

S nadhľadom by sa dalo povedať, že sa jedná o samostatný programovací jazyk hry. Ním určujete, ktorá postava sa bude v určitých situáciách ako chovať. Na výber je snáď tisícka kombinácii medzi gambitmi a tým v akej príležitosti sa má daná akcia spustiť. Skladá sa z týchto príkazov: kto, kedy, čo. Aby som to dobre vysvetlil, dajme tomu, že máte gambit „ally hp < 50 %" a na licenčnej doske zakúpenú licenciu pre používanie kúzla "Cure", potom bude gambit systém vyzerať asi takto: Vaan --> ally hp < 50 % --> Cure, čo znamená, že Vaan automaticky zošle kúzlo "Cure" všetkým, ktorým klesne HP pod 50 %. Tento systém je síce jednoduchý, ale zato geniálny. Postavy môžte kľudne naprogramovať aj tak, že keď vás z ničoho nič napadne svorka vlkov, tak postavy budú útočiť na najslabších jedincov, zatiaľ čo sa vaša najsilnejšia postava pustí do najsilnejšieho, pričom ho nebudú zbytočne otravovať tí slabší. Každá postava môže mať naprogramovaných až 12 gambitov, pričom platí, že ten gambit, ktorý je v poradí skôr, má vyššiu prioritu ako ten pod ním. Postavy môžu vďaka gambitom samostatne útočiť kúzlom "Fire" na nepriateľov slabých voči ohňu, bez toho aby ste pracne každému jednému samostatne zadali príkaz pre toto kúzlo. Gambity môžte zapnúť úplne všetkým, a teda aj postave, ktorú ovládate. Pri logickom a vhodnom nastavení gambitov sa stačí vašou postavou len pohybovať, pričom ona bude útočiť ako ste ju naprogramovali.

To všetko vyúsťuje ku krásnym zážitkom zo súbojov, kedy sa vaše postavy chovajú presne tak ako ste im prikázali, obrazovkou letia farebné kúzla a čary. Všimnete si, že vaším postavám kleslo HP pod polovicu, no zrazu vidíte ako taký Bash zosiela liečivé kúzlo, ktoré vás vylieči. Jednoducho paráda.

License board

Je to tabuľa, na ktorej si kupujete licencie na používanie zbraní, predmetov, kúziel, brnení, špeciálnych breakov Quickenings

či Esperov (vyvolávacích bohov). Každá postava má rovnakú LB, čo na jednej strane znižuje variabilitu možností jednotlivých členov, ale druhej zase máte väčší prehľad, čo sa kde nachádza a tak ju môžete využívať oveľa efektívnejšie. Podľa mňa je tento systém licencií podarený a celkom dobre supluje systém tried. Bez kúpenia danej licencie je zbytočné si kupovať drahé zbrane, ktoré by ste nemohli používať. Okrem toho si na LB môžte zvyšovať HP, rôzne podporné štatistiky a podobne. Vďaka tejto tabuľke môžte takú Fran, ktorá od začiatku používa luk, premeniť na plnohodnotného bojovníka s dvomi mečmi. Možností je neúrekom.

Okrem iných vedľajších úloh budete celou hrou môcť loviť raritné zvery. Vstúpite do loveckého klanu a od toho okamihu v každom meste budete môcť z nástenky, väčšinou v krčmách, prijať ponuku na lov. Trofeje sú vždy vysoko cenené a rozhodne sa ich oplatí loviť. Okrem iného stúpa aj váš rank v klane. Niekedy vám pri bojoch bude pomáhať aj NPC postava, člen z klanu, čo je príjemne osviežujúce.

Graficky hra vyniká a je to pravdepodobne najlepšie, čo na PS2 uvidíte. Square Enix sa opäť predviedli a priviedli na svet skutočne žijúci svet. Ruch miest, ticho lesov, bezútešnosť púští, či tajomnosť jaskýň. Každá lokalita je neskutočne veľká, má svoju charizmu a jedinečnú architektúru. Rabanastre je prekrásne mesto, v ktorom hru začínate, a radi sa tam budete vracať. Obrovské chrámy, ulice prekypujúce životom, či obchody plné ľudí. Zo všetkých lokalít spomeniem námatkovo napríklad aj krásnu Golmore Jungle, obrovské územie pohybujúceho sa piesku Nam-Yensa Sandsea či nádherné vzdušné mesto Bhujerba.

Hudobnú stránku nemal na starosti Nobuo Uematsu, ktorý zo Square odišiel, ale skladateľ Hitoshi Sakimoto a je to, samozrejme, poznať. Nehovorím, že sú kompozície zlé, ale sú rozhodne iné. Inak dá sa hodnotiť hudba na dobrú a zlú? Každý skladateľ má iné pocity, iné myšlienky, či iné postupy pri skladaní. Uematsov rukopis to rozhodne nie je, ale soundtrack je aj napriek tomu veľmi kvalitný. Treba pochváliť aj náramne vydarený a citlivý dabing hercov, ktorí sa do svojich postáv skutočne vžili.

Square Enix prekopali systém FF od základov. Vytvorili nový súbojový systém

(mix ťahovej a real-time akcie), zavrhli tradičný systém náhodných súbojov (nepriateľov už vidno na mape), ponúkli nový systém zlepšovania štatistík a tak isto aj najlepšiu grafiku, akú môžte na PS2 vidieť. Po technickej stránke nie je hre čo vytknúť, zatiaľ čo príbehovej časti už áno. Dej je strašne zložitý aj napriek tomu, že sa v ňom neodohrávajú skoro žiadne emocionálne scény ako v predchádzajúcich častiach. Radosti či smútky postáv sú tu vykreslené fakt len okrajovo a tak sa s vašimi postavami vžijete postavami oveľa ťažie ako tomu bolo doteraz.

Technická stránka hry a príbehu tu jasne dominujú a prekonávajú citovosť a nežnosť predchádzajúcich dielov. Aj napriek kritike je to ale úžasná hra, ktorá by pravým RPGčkárom nemala rozhodne chýbať v zbierke.

Blackended Halo

9.0

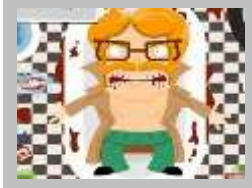
ONLINE HRY

TruckLoader
Naložte náklad do nákladného auta.

Black Devil fish
Staňte sa pirátom a ničte lode na mori.

Coal Express 3
Jazdite s vlakmi v rôznych prostrediach.

Soccer Doctor
Liečte futbalové zranenia v štýle hry Amateur Surgeon.



Amateur Surgeon 2
Amatérsky chirurg dostáva nové prípady.

Road Devil
Jazdite, rozvážajte tovar, upgradujte náklaďák.

Orchestrated Death II
Zariaďte postavám v scénach smrť.

Battle of Survival
Multiplayerová strieľačka. Bojujte proti hráčom na internete.

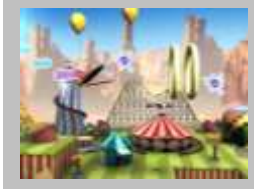
Blow Things Up
Položte bomby zhoďte diablikov z obrazovky.

Truckster 3
Prevážajte náklady po meste.

DEMÁ

Farming Simulator 2011
A je to tu pokračovanie Zetor Traktor Simulator! Vianoce pre farmárov začínajú, už nepotrebujú hľadať ženy, dostanú svoje traktory! Zatiaľ aspoň

The Ball
Demo na The Ball, práve vyjdenú akčnú logickú záležitosť, ktorá vyhrala Unreal súťaž



Create
Demo na novú logickú puzzle hru od EA. Úlohou hráčov je dostať vozidlá a iné veci do cieľa, je nutné postaviť trať, skoky, rozbehnúť

PLNÉ HRY

Truck Racing by Renault Trucks
Nové preteky ťahačov od Renaultu. 4 trate, 16 vozidiel na trati, online rebríčky, upravovanie vozidla na vás čakajú. Zadarmo.

Jimmys Unlikely Resurrection
Preskáčte s Jimmym sériu úrovní, kde treba dobre zvážiť ako postupovať.

Musical Mario
Hudobne orientovaná hra v štýle beatmania, či Guitar Hero. Hráč si vyberie obtiažnosť, pozadie a song.

Scrumpy Ninja and the Case of the Bad Eggs
So zajačikom musíte vyzbierať 200 vajíčok v každej z troch lokalít.

Tiny Ninja Cant Swim!
Veľmi dobrá a veľmi ťažká hra, kde s ninjom šplháte po rôznych objektoch a musíte prekonávať rôzne nástrahy.

Run With Gun
Ste bojovníkom, ktorý musí preskakovať ostne a postrieľať červené zátarasy, čo stoja v ceste.

VIDEÁ MESIACA

Call of Duty: Black Ops - videorecenzia

Videorecenzia na Call of Duty: Black Ops, titul ktorý prekonal všetky rekordy predajnosti počas prvých dní. Stojí hra skutočne za to?

NFS Hot Pursuit - Lambo vs Zonda

Ako by vyzerala naháňačka piráta ciest a policajta za volantmi luxusných športiakov na skutočných cestách?

Nvidia GeForce GTX 580 - Teasing

Nvidia ukazuje budúcnosť grafiky v hrách. 2 miliardy polygónov, využívanie tesselácie a ponúka aj prvú verejnú live prezentáciu COD

Sector a Kinect v Teleráne

Ak ste 9. novembra nesledovali Teleráno na Markíze, tu je zostrih z nášho vstupu s Microsoftom a Kinectom.

Mortal Kombat - SubZero

SubZero prezentuje svoje schopnosti v novom gameplay videu z Mortal Kombatu

Unreal Engine 3 - update 2010

Epic prezentuje tohtoročné updaty v svojom Unreal Engine 3.

NextGen Expo 2010 - remix

Súhn nášho NextGen Expo eventu zachyteného Fendiho kamerou

Witcher 2 - Developer diary 2

Druhý denník vývojárov nám priblíži prácu na pokračovaní obľúbenej RPG

Dead Space 2: Evolution of Issac

Developer diary nám približuje postupnú premenu Issaca, hlavnej postavy série.

F.E.A.R. 3 - Trailer

Rodinné stretnutie nemusí mať vždy šťastný koniec, ten vo FEAR 3 bude rozhodne krvavý.

DECEMBER.

Decembrové tituly:

World of Warcraft: Cataclysm (PC)

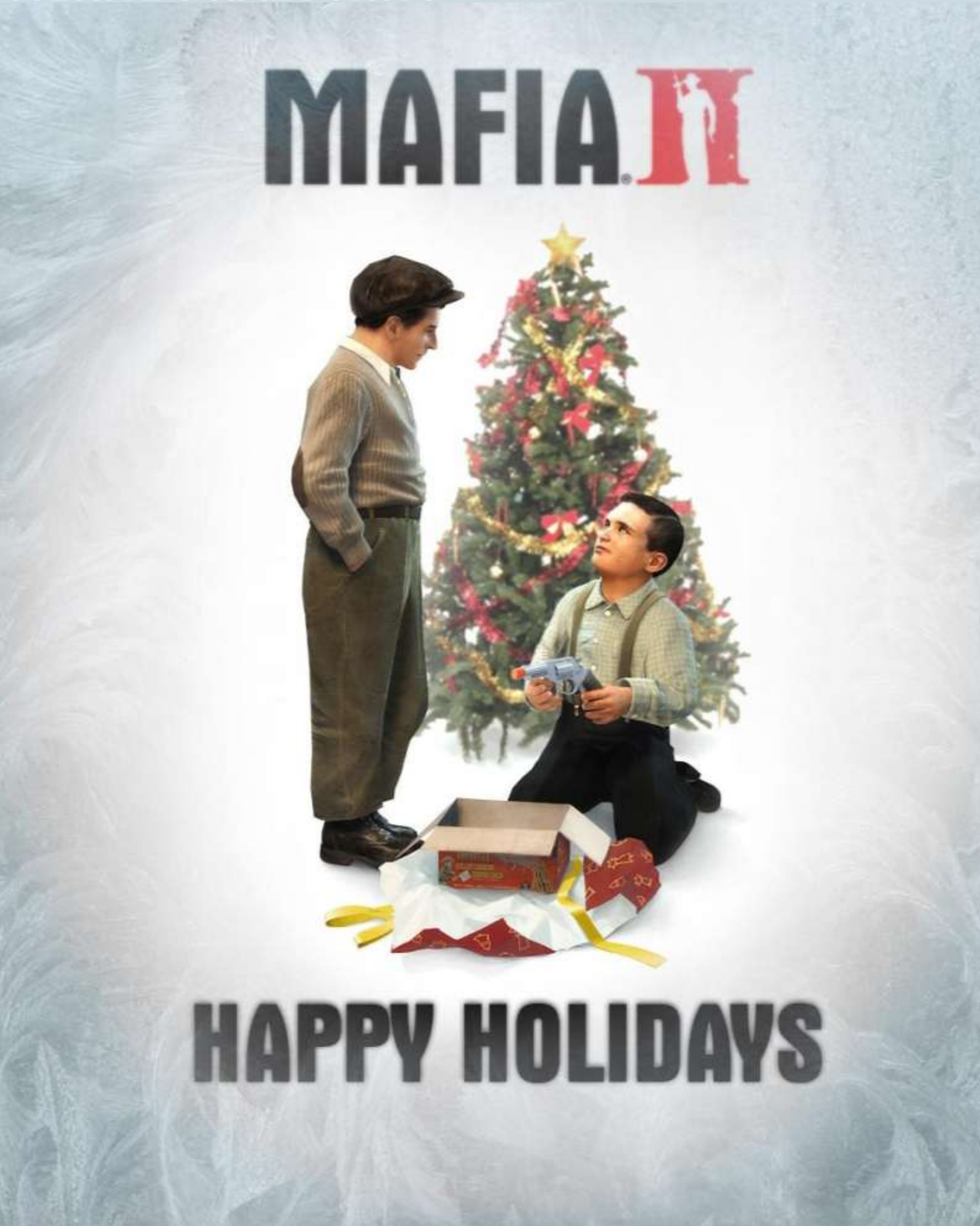
Mafia 2: Complete Edition (PC, XBOX360, PS3)

Donkey Kong Country Returns (Wii)

Gray Matter (PC)

Decembrové akcie:

VGA Awards

11. decembra nám firmy predstavia nové hry

Herné prázdniny