

SECTOR

H E R N Ý M A G A Z Í N

12/2010

RECENZIE



**MAFIA II: BALÍKY, TWO
WORLDS II, DRAKENSANG
JAMES BOND, EPIC MICKEY,
DJ HERO II, TRON EVOLUTION**

ČLÁNKY

**POHĽAD NA PSP2, KILLZONE 3,
VGA OCENENIA ROZDANÉ,
DIABLO III, NOVÉ VOLANTY, HRY
ROKA 2010 OD UŽÍVATEĽOV**

NOVINKY

- TOMB RAIDER
- UNCHARTED 3
- MASS EFFECT 3

LARA CROFT SA VRACIA VO SVOJEJ PRVEJ VÝPRAVE

Vydáva

Sector s.r.o.

Layout

Peter Dragula (Saver)

Šéfredaktor

Pavol Buday (Spacejunker)

Redakcia

Peter Dragula (Saver)

Branislav Kohút (uni)

Jaroslav Otčenáš (Je2ry)

Vladimír Pribila (Fendi)

Andrej Hankes (Andrei)

Matúš Štrba (matus_ace)

Michal Korec

Juraj Malíček (pinkie)

Kvetoslav Samák (quit)

Užívatelia v čísle

Raina Audron

Dado513

lordhagen8

Terzeus

MarkusFenix

Články nájdete aj na

www.sector.sk

ÚVODNÍK

Sviatky pokoja a mieru sú za nami. Mobilizácia vojsk prebieha na všetkých frontoch, čistia sa prahy dverí od šrapnelov a prijímajú posledný zblúdení regrúti. Otvára sa nová doba, no než sa tak stane, musíme sa ohliadnuť na to, čo všetko sa udialo v mesiaci december.

V rukách držíte, na mobiloch čítate, v browseroch je otvorený, no jedno-ducho, dívate sa na stránky posledného čísla Sector magazínu roku 2010 vydaného v roku 2011. Cesta v čase späť zodpovedá ideí rekapitulácie, na osemdesiatic stranách máte ako na dlani to najdôležitejšie a to najčítanejšie, čo sa na sklonku roka minulého udialo.

Žiadna sláva.

Prehrmela jedna „drobná“ Kataklyzma... (strana 8)

Srdce zlomila mladá verzia ostrieľanej archeologičky... (strana 4)

Prevetrali sa neónové motorky... (strana 22)

Po nich kapor, šalát, svetielka, trhanie baliaceho papiera, novín alebo iného originálneho baliaceho materiálu, darčeky.

Jednu vec má odbaľovanie hier a darčiekov spoločné, ten pocit vzrušenia skombinovaný s nedočkavosťou a zvedavosťou. Trvá menej ako sekundu nasledovaný ďalšou vlnou emócií. Čo je však najlepšie na priesvitnej fólii sťahujúc plastovú krabičku so strieborným diskom vo vnútri, že ten pocit si môžete dopriať po celý rok, nielen pod ihličím a dokonca sa ním aj trýzniť. Deadly Premonition odbalím zajtra, alebo lepšie, o týždeň.

Koľko nových hier ste odbalili tento (2010) rok a koľko ich plánujete odbaľiť budúci (2011)?

Pavol Buday

PREDSTAVENIA A PRIBLIŽENIA

Tomb Raider.....	4
VGA Ocenenia.....	19
Diablo III.....	25
Killzone 3.....	28



RECENZIE

World of Warcraft Cataclysm.....	8
Two Worlds II.....	12
Mafia II Rozširujúce balíky.....	16
Tron Evolution.....	22
DJ Hero 2.....	26
James Bond: Blood Stone.....	30
Disney Epic Mickey.....	38
Sly collection.....	42
Professor Layton Lost Future.....	44
The Fight: Lights Out.....	48
Drakensang Řeka Času.....	50
Fifa Manager 11.....	52
EA Active 2.0.....	54
Shaun White Snowboarding.....	58
Cities XL 2011.....	62

GALÉRIE

Tomb Raider.....	8
Uncharted 3.....	20
Forza Motorsport 4.....	34
Crysis 2.....	46
Mass Effect 3.....	64



TECH SECTOR

Top 25 tech failov roku 2010.....	66
PSP2.....	67
PS3 Thrustmaster T500RS.....	68
Chameleon X1	68
Porsche 911 GT2	69

UŽÍVATELSKÉ ČLÁNKY

Zen Bound 2.....	70
Santa Claus In Trouble.....	72
Užívateľské hry roka 2010.....	74



BONUS

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



TOMB RAIDER

Podľa nový informácii z článku v magazíne Game Informer bude nová Lara Croftová veľmi sľubná. Survival akčný štýl spojený s RPG upgradmi, otvoreným prostredím ostrova, vylepšovaním zbraní, brutálnymi scénami. Zatiaľ vieme:

- Lara bude mať v hre 21 rokov.
- Titul nie je len herný reboot, ale kompletný reštart značky. Dôsledok toho bude napríklad absencia Lara Croft modelky.
- V titule budú brutálne smrti. Napríklad muž bodne Laru do hrude a následne keď bude mŕtva, jej zavrie oči, iná scéna ukazuje kameň padajúci na jej nohu v pasci predtým ako jej ďalší padne na hlavu. Bude to drsné.
- Crystal Dynamics zatiaľ nehovorí o zbraniach, ale vieme o prítomnosti luku, brokovnice a pištole,
- Hra už nebude mať autotarget, ten nahradí voľné mierenie.
- Hra bude v otvorenom priestore na ostrove, Lara môže ísť, kam chce a prebojovať sa k cieľu akoukoľvek cestou.
- Titul prinesie vývoj Lary ako emocionálne, tak aj gameplayom. Gameplay sa bude postupne upravovať ako bude Lara získavať skúsenosti v prežití v krutých podmienkach. Lara bude nachádzať nové náradie, vybavenie a vylepšovať svoje schopnosti. Rovnako sa budú zlepšovať aj jej atletické zručnosti, čo jej otvorí cestu vpred. Dostane sa cez dovtedy neprekonateľné prekážky.
- V hre sú aj kempy, kde bude môcť Lara kombinovať veci, ktoré získala a vytvárať nové vybavenie napríklad luk (teda podobný systém ako pri Dead Rising 2) a rovnako sa tu otvorí prístup k skill systému postavy. Kempy budú slúžiť aj na rýchle prechádzanie medzi lokalitami, aby sa minimalizovali dlhé cesty hore dole.
- Lara bude musieť zbierať jedlo a vodu, aby prežila.
- V hre budú aj ľudia a to ako zo stroskotanej lode, tak aj obyvatelia ostrova. Arty nám naznačujú, že na ostrove budú niečo ako mutanti, zombie mutanti, alebo niečo podobné.

Titul uvidíme budúci rok na PC, Xbox360 a PS3, volať sa bude jednoducho Tomb Raider.











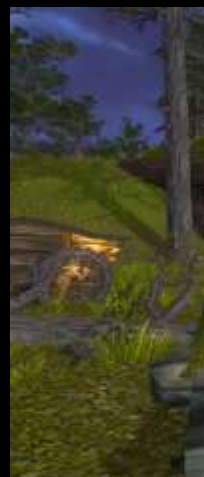
KRAJINU AZERO

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

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

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

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



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

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

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

Ale čo má nové samotná Cataclysm?

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

TH ZASIAHLA KATAKLIZMA

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

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





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

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

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

počtom.

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

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

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

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

ľadového kontinentu. Cítim krv v dungeone a nielen nepriateľskú.

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

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

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

Michal Korec

HODNOTENIE



zatiaľ z nich veľa osohu nie je. Jasné, ako zabíjak času obstojí a na achievementy to po všetkých dungeonoch, raidoch a battlegroundoch (je pár nových a s oveľa väčším

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

9.0



TWO WORLDS II

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

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

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

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

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

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



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

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

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



Hra sa vylepšila po každej stránke.



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

mimo boja mana rýchlo regeneruje, podobne ako život postavy.

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

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

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



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

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

vás vypísaná odmena.

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

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

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

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

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

Branislav Kohút

HODNOTENIE

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

9.0



MAFIA II: Rozširujúce balíčky

myho a Jimmyho Vendetta, ktoré sú zamera-

Dlho očakávaná Mafia II konečne pred tromi mesiacmi vyšla. Bola graficky pekná, s prepracovaným mestom, doladeným gameplayom a decentným príbehom, ale napriek svojim kvalitám sa hra dostala pod paľbu fanúšikov. Hre totiž chýbali za uplynulé roky sľúbené veci, chýbali prezentované misie a akoby to nestačilo v samotnom titule sa našlo veľa zmienok na chýbajúci obsah, kapitoly, možnosti. Po vydaní sa zistilo prečo - pre platené expanzie.

Autori stihli za tri mesiace po vydaní pôvodného titulu priniesť tri veľké expanzie a štyri menšie sťahovateľné obsahy. Väčšinou išlo o obsah, ktorý by výrazne obohatil už pôvodnú hru a vďaka čomu mohla hra zarezonovať lepšie ako u kritikov, tak aj u hráčov. Teraz to autori chcú napraviť (alebo zarobiť ešte viac) a pred Vianocami ponúkajú hráčom ako samostatný balík expanzií Mafia 2: Rozširujúce balíčky

do hry (PC, Xbox360), tak aj edíciu pôvodnej hry so všetkých expanzií, jednoducho kompletná edícia, alebo marketingovo nazvaná Mafia 2: Special Extended Edition, respektíve po našom Mafia 2: Rozšírená edícia (PC, Xbox360, PS3).

My sa teraz pozrieme samostatne na expanzie a naznačíme si, či sa po nich oplatí pozrieť, alebo už nechať pôvodnú hru odpočívať na policičke. Expanzie spolu ponúknu tri príbehy dvoch postáv, ktorých osud sa nám budú snažiť priblížiť. Jedna postava je nová a to zabijak Jimmy,

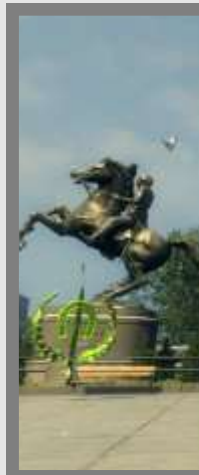
ten dostal dve expanzie Zrada Jimmyho a Jimmyho Vendetta, ktoré sú zamerané na čistú akciu a aby sa všetko v tretej expanzii zmenilo, preberieme v nej osud Joea, parťáka Vita z pôvodnej hry. Tento dostane viac taktické misie a hlavne aj menší príbeh.

Jimmyho zrada a pomsta

Jimmy je nájomný zabijak, je to virtuálne spojenie Brucea Willisa a Eda Harrisu zhmotnené v 50-tych rokoch minulého storočia. Vyholená hlava a Tommy gun v ruke sú jeho poznávacie znamenia. Hoci má Jimmy dve expanzie, v ktorých si užijete minimálne 10 hodín hry nečakajte



Joe nám porozpráva svoj príbeh.



žiadny príbeh, nič hlbšie neponúkajú. Každá expanzia má len úvodnú a konečnú animáciu, v ktorých zistíte motivácie hlavnej postavy a to je všetko, medzitým len spĺňate rozmanité misie.

Misie nie sú také ako ich poznáme z pôvodnej hry, majú jednoduché poňatie a teda bude stačiť prísť na určité miesto, zobrazí sa vám textové zadanie misie a idete na vec. Budete už buď kradnúť autá pre priekupníka, alebo likvidovať členov gangov, čerpacie stanice, naháňať vozidlá, biť svoje ciele. Niektoré misie budú triviálne a rýchle, pri niektorých sa zapotíte a vystriete desiatky protivníkov. Všetko je v akčnom štýle, v každej misii beží čas a bodmi nad hlavami sa počíta sa každé zabitie nepriateľa, rýchla jazda, driftovanie, za všetko sú body, ktoré sa na konci zráajú a zapíšu do tabuľky. Tam si ich môžete porovnať s ostatnými hráčmi a pokúšať sa dosiahnuť stále lepší výsledok. Znamená to vyššiu znovuhrateľnosť a pridanie elementu súťaženia.

Môžeme rovno povedať, že tieto dve expanzie by sme radi videli už v pôvodnej hre. Sú presne tým elementom, ktorý v pôvodnom titule chýbal a teda element voľnosti výberu misií. Len v hlavnej hre by postavou nebol Jimmy, ale prebral by to samotný Vito, ktorému by to sadlo do príbehu presne pred a po jeho pobyte vo väzení. Škoda, toto bola premárnená príležitosť, len za pár drobných, ktoré na tom marketing 2k games zarobil. Napriek tomu 10 hodín strávených v meste Empire Bay potešilo aj takto dodatočne.



Joeove dobrodružstvá

Na rozdiel od Jimmyho, Joeova expanzia už skutočne pripomína samostatnú expanziu. Joe zmixuje štýl príbehovej kampane Vita a arkádových misií Jimmyho. Ponúka niekoľko veľmi kvalitných príbehových misií s kvalitnými animáciami na aké sme boli zvyknutí v pôvodnej hre, ktoré bude dopĺňať množstvo vedľajších menších misií. Tie už nemajú takú hĺbku ako príbehové, ale stále sú zaujímavejšie ako Jimmyho úlohy. Rovnako sú však arkádové a teda body budú pribúdať a čas bude bežať a zadania misií budú len textovo bez rozhovorov a interakcií.

Príbehom sa v expanzii dostaneme do času zatknutia Vita v pôvodnej hre a budeme sledovať následné starosti Joea. Bude utekať z mesta, aby sa mohol vrátiť späť, dal veci do poriadku a vybojovával si svoje miesto v mafiánskej spoločnosti. Jeho misie nám ponúknu nové lokácie

ako vlaková stanica, celú oblasť okolo jazera a niekoľko menších lokalít, ktoré svojim spracovaním prekvapia a obohatia pôvodnú mapu hry. Napríklad jazero bude v zime zamrznuté, budeme po ňom prechádzať ako autom, tak aj pešo, kryhy sa budú hojdať a vy budete na nich balansovať. Rovnako fyzika výrazne zapracovala aj v misii v obchodnom dome, kde rozstrieľate tovary na regáloch a všetko spolu s telami vašich protivníkov bude lietať. Z iných malých rozšírení dostal Joe podobne ako Vito možnosť zbierania Playboyov.

Joeove misie sú ako akčné, tak aj stealth ladené, kde často musíte pomaly a potichu vyvražďovať nepriateľov, odťahovať ich mŕtvolky a postupovať vpred. Odťahovanie tiel je zapracované priam extrémne a raz dostanete úlohu odtiahnuť zraneného z metra do auta, cez troje schodiská a niekoľko skupiniek gangstrov. Pocítite aj to, že misie sú náročnejšie a osobne sa



Jimmy nahradil Vita a nesúvisí s príbehom Mafie II



Rozhovory a zadania misií nahrádzajú texty a obrázky.

START #



Niektoré misie za Joea sú nezabudnuteľné. Je ich však málo.

mi policajti sa zdali počas celej kampane dotieravejši.

Podobne ako Jimmyho expanzie, aj Joeovu zvládnete tak za 5 hodín a teda celý balík ponúkne 15 hodín zábavy a cez 70 misií. Jednoducho slušná dávka jazdenia, strieľania a bitia. Možno väčšia misia je príliš jednoduchá ale tie prepracovanejšie a náročnejšie zvyšok dostatočne vy- nahradzujú.

Ďalšie štyri bonusy mimo expanzií (Greaser, WarHero, Renegade, Vegas packy) sú viac menej len malé chuťovky ako obleky a vozidlá, ktoré môžu potešiť ale hru vám badateľne nerozšíria. Trochu škoda absencie tuningu a ďalších vecí, ktoré fanúšikovia v titule objavili a stále neboli aplikované. Chýbajú ešte napríklad preteky, alebo vojnové misie zo začiatku pôvodnej hry, ktoré by mohli tvoriť ďalšie expanzie. Či sa ešte objavia je otázne. Zrejme bude záležať na predajoch pôvodnej hry a aj predajoch expanzií.

Ak máme zhodnotiť expanzie samostatne, je to slušná sedmička, má to obsah, má to svoju kvalitu ale aj malé nedostatky, kde hlavne môže vadiť arkádové ladenie. Parameter na vypnutie skóre čísiel a aspoň zmenšenie zelených šípok

nad hlavami vašich cieľov mohol byť zapracovaný a suché textové briefingy pred misiami sa určite dali riešiť napríklad rýchlym rozhovorom. Tu už zrejme financie nepustili a možno práve financie sú práve to čo zdegradovalo celý potenciál Mafie 2 a rozkúskovalo ju tak ako to vidíme. Nech je ako chce, ak sa vám pôvodná hra páčila, alebo vám v nej niečo chýbalo, určite expanzie odporúčame a ak náhodou ešte pôvodnú hru nemáte, siahnite rovno po Rozšírenej edícii hry, stojí síce o tých 15 eur viac, ale dostanete dvojnásobnú dĺžku hry.

Peter Dragula

HODNOTENIE

- + séria kvalitných príbehových misií v Jeových dobrodružstvách
- + nové časti mesta, nové možnosti hra za Joea
- + masívna ponuka hrateľnosti, minimálne 15 hodín hry.
- arkádové poňatie nemusí sadnúť každému
- len textové popisy pred misiami

7.0





Spolu s tuctom novoohlásených titulov nám VGA ocenenia priniesli v decembri aj vyhodnotenia hier roka a u nich to vyzerá nasledovne:

Hra roka Red Dead Redemption

Štúdio roka - BioWare
Najočakávanejšia hra - Portal 2

PC hra - StarCraft II: Wings of Liberty
Xbox360 hra - Mass Effect 2
PS3 hra - God of War III
Wii hra - Super Mario Galaxy 2
Handheldová hra - God of War: Ghost of Sparta

Strieľačka - Call of Duty: Black Ops
Akčná adventúra - Assassin's Creed: Brotherhood
RPG - Mass Effect 2
Multiplayerová hra - Halo: Reach
Individuálny šport - Tiger Woods PGA Tour 11
Tímový šport - NBA 2K11
Racing - Need For Speed: Hot Pursuit
Hudobná hra - Rock Band 3
Sťahovateľná hra - Costume Quest
Najlepší DLC obsah - Red Dead Redemption – Undead Nightmare
Nezávislá hra - Limbo

Soundtrack - DJ Hero 2
Hudba v hre - Far Away od José González
Originálna hudba - Red Dead Redemption
Grafika - God of War III

Adaptácia - Scott Pilgrim vs. The World: The Game
Dabing - muž - Neil Patrick Harris ako Peter Parker/

Dabing - žena - Tricia Helfer ako Sarah Kerrigan







Uncharted 3: Drake's Deception



Žijeme vo svete, kde sa pravé hodnoty strácajú v nenápadnej závislosti od elektroniky, mobilov, počítačov a moderných technológií. Sme len krok od vstupu do digitálneho univerza, aké nám ukazuje Tron. Kto však očakáva ideálny svet, kde sa predstavy menia na ružovú realitu, môže byť sklamaný. Aj kyberpriestor je plný nástrah a nebezpečenstiev a treba si tam vybojovať právo na život. A možno nie len ten virtuálny.

Tron je film z roku 1982, ktorý sa vracia na plátna vo forme pokračovania s názvom Tron: Legacy. V súlade so súčasnou módou film sprevádza videohra. Tron: Evolution je premostením medzi pôvodným filmom a jeho nasledovníkom. Hlavným hrdinom je program, vytvorený Kevinom Flynnom, aby nastolil poriadok v ohrozenom digitálnom svete. Nie je to však len vírus, čo ničí Tron, ale aj niekto zákerný v pozadí, kto so sebou nesie záhubu. V prvej úrovni hry sa svojský hrdina snaží v digitálnom meste nájsť program Quorra, ktorý má podobu šarmantnej ženy. Čoskoro sa ukáže, že situácia je horšia, ako sa zdalo a cesta k víťaz-

stvu je poriadne trnistá. Dej nie je veľmi výrazný a slúži len na načrtnutie zmysuplných cieľov v hre. Postup je priamočiar, doplnený sekvenciami, ktoré objasňujú zápletku a avizujú nové úlohy. Pri putovaní sa objavujú spriatelnené postavy a programy a samozrejme aj nepriatelia a úklady, ktoré sa stupňujú.

Hru tvoria pasáže, kde sa zdolávajú prekážky pri prechádzaní do nových oblastí. Striedajú sa s dynamickými bojmi. Pri prograse sú zrejme podobnosti s titulmi Prince of Persia a Mirrors Edge. Hlavný hrdina sa poriadne zapotí pri skákaní po

plošinách, lození po múroch a odrážaní od futuristických objektov. Niektoré sekcie sú mimoriadne náročné, neraz je treba v rýchlom slede za sebou zdolať sériu nástrah a aj najmenšia chyba znamená koniec (programu) a reštart. Na niektorých úchytoch sa totiž dá udržať len okamih a zvyčajne treba preskočiť na niekoľko ďalších, kým je možnosť oddychu. Keď o vlások miniete zachytý bod, alebo sa pridlho zdržíte, spadnete do prázdna. Našťastie sa hra automaticky a frekventovane ukladá, takže sa netreba vracieť ďaleko. Niekedy je to však v nevhodných situáciách, napríklad sekundu predtým

TRON EVOLUTION



ako hrdinu ohrozuje smrtiaca strela.

Náročný postup pri skákaní a lezení ešte viac sťažuje komplikované ovládanie. Rôzne úkony vyžadujú odlišné kombinácie kláves. V momentoch, kedy treba rýchlo konať, si ich ľahko pomýlite. Dôsledkom sú zbytočné úmrtia a viac stresujúcich reštartov. Ťažkopádne ovládanie spojené s náročnými úsekmi, vyžadujúcimi presnosť a pohotové reakcie, sú smrtonosnou kombináciou. Mnoho hráčov to nepredýcha a hru pošle do horúcich pekiel. Trpezlivejší si však s postupom času zvyknú a zistia, že Tron Evolution vôbec nie je zlá hra. Priznávam, už dávno som toľko nenadával a v prvej chvíli som aj ja mal chuť na rýchly uninstal.

Lenže moja tvrdohlavosť a údel recenzenta mi v tom zabránili. Našťastie. Inak by som neochutnal sladký

plod ukrytý pod horkastou šupkou. Tron Evolution ma nútil prekonávať samého seba a po zdolaní zdanlivo nemožného som mal pocit zadosťučinenia, ako pri máloktovej hre. Zvlášť dobre mi potom padli dynamické boje.

Popri vyčerpávajúcich horolezeckých pasážach boje pôsobia ako relax. Skutočne som si ich užil a vychutnával, pretože v tomto prípade odvedli tvorcovia dobrú prácu. Pri konfliktoch sa používa maximálne jednoduché ovládanie s prekvapivo efektným účinkom. Hrdina má disk, ktorým môže priamo útočiť a sekať, ale



na nepriateľa v smere videnia postavy a špeciality vyžadujú naplnené zásobníky energie. Najrýchlejšie sa dobíja prebehnutím cez energetické boxy roztrúsené v

ké svetielkujúce odevy. Vyššie formy nepriateľov-programov a vírusov, majú doplnkovú výzbroj ako štíty, či palicu a je samozrejme ťažšie dostať sa im na telo. V

istých pasážach sa bojuje aj v digitálnom tanku, ktorý je efektívny, ale

manipulácia s ním chaotická. Tank dokáže zraziť peších súperov ale hlavne zostreliť nepriateľskú techniku a lietajúce konvoje. Okrem toho si niekedy zajazdíte aj na motorke, z ktorej sa dá vrhať disk. Primárne však slúži na rýchly presun do novej lokality a len v určenom čase. Je to adrenalínová jazda, kde po vás neskôr nepriatelia metajú strely a treba preskakať zničené cesty a objekty.

okolí. Je možné vykryť a odrážať nepriateľské disky späť na útočníkov. Šancu na prežitie zvyšuje skákanie a využívanie prostredia a originálne riešené doliečovanie. Na stenách sa takmer všade nachádzajú energetické vrstvy a stačí po nich prebehnúť a hrdinovi pribudne život. Vrstvy sú po niekoľkých sekundách znovu aktívne a použiteľné.

Nepriatelia majú ľudské postavy a typic-

efektný je hlavne pri vrhaní ako šakrá, či bumerang. Neskôr si osvojíte až štyri druhy diskov s doplnkovými efektmi, ktoré je vhodné meniť podľa okolností. Napríklad vybrané prekážky sa z cesty dajú odstrániť len výbušným diskom, na odolné vírusy ale platí iný druh. V spojení s akrobatickými kúskami, špeciálnymi útokmi a kvalitne spracovanými pohybmi a kombami je boj na jednotku. Útočí sa

VIRUTÁLNA REALITA JE ZNOVU OTVORENÁ



Prežiť v digitálnom svete, nie je ľahké.

Hrdina za eliminovaných protivníkov a splnené úlohy získava pamäťové bloky. Sú to vlastne skúsenostné body, ktoré sa dajú investovať po nalogovaní do termínalu. Na výber sú systémové vylepšenia a popri nich aj doplnky pre multiplayer, kde si to môže rozdať desať hráčov. Systémové vylepšenia umožňujú zdokonaľovanie výzbroje, zvýšenie kapacity energie alebo života. Rôzne mody môžu mať hneď trojnásobný efekt, vylepšia vlastnosti postavy, tanku a motocykla. Či už pridajú útočnú silu alebo fyzickú odolnosť. Lepšie prvky vyžadujú zakúpenie modulov na nižšom stupni a pokročilú verziu programu, čiže stanovujú potrebný level postavy.

Grafika hry výstižne zachytáva kyberpriestor. Futuristické lokality, s menším

množstvom objektov, sú zvyčajne doplnené modrými, zelenými alebo oranžovým svetelným zdrojmi. Podobne sú na tom aj postavy a programy. Podľa farby ľahko spoznáte nepriateľov, ktorí sú najčastejšie v žltých a oranžových farbách. K tomu si pripočítajte kvalitné pohyby, vydarený dabing, dokonca v niekoľkých jazykoch a priliehavú hudbu.

Tron má zaujímavý koncept, ktorý ale hráči až tak necenia kvôli komplikáciám, ktorým sa hra nevyhla. Okrem krkolomného ovládania pri náročnom skákaní a lezení, je na škodu veci aj kamera. Väčšinou je nastavená rozumne, ale v kritických situáciách sa prepne do veľmi nepraktického pohľadu. Hráč zavesený na stene neraz poriadne nevidí, kam má postupovať, alebo ho náhla zmena kamery na chvíľu dezorientuje. Tuto-

sobí ako prudké šľapnutie na brzdu v plnej rýchlosti. Zaseknutie postáv, ktoré súčasne skočia na jedno miesto, býva zriedkavé, ale aj tak by sa hodila záplata.

Tron Evolution je slušný titul. Väčšinu hráčov však znechutí problematickou kamerou a komplikovaným ovládaním počas skákania a lezenia po stenách. No v tomto prípade platí, že trpezlivosť ruže prináša. Vytrvalým a tvrdohlavým Tron postupne zachutí. Odmení sa dynamickejšou akciou, v ktorej je ukrytých viac nápadov, ako v každoročne vydávaných akčných hitoch. Tron Evolution je neľahká, ale zaujímavá výzva len pre najodolnejších hráčov.

Branislav Kohút

HODNOTENIE

+ atmosféra digitálneho sveta
+ dynamické boje s originálnym spôsobom liečenia
+ multiplayer

- náročné skoky a lezenie po stenách s komplikovaným ovládaním
- miestami nevhodná kamera
- nevýrazný dej

7.5



DIABLO III

Blizzard priniesol nové informácie a kolekciu obrázkov z akčnej RPG Diablo III. Tentoraz tvorcovia upozorňujú a nutnosť taktizovať v boji pri zrážke s viacerými nepriateľmi, najmä ak sa spoja rôzne typy kreatúr. Hráč by mal zvažovať, na aké ciele zaútočí najskôr, prípadne, či nie je lepšie dočasne sa stiahnuť.

Medzi protivníkmi budú napríklad takí, čo majú pomalé ale ničivé útoky. Jednému také-muto oponentovi je ľahké uhnúť, keď hrdinu obklopia viacerí, nastane problém. Taktiež zúrivé kreatúry, s dočasne zvýšeným útokom a obranou, sú nebezpečné a je lepšie vtedy nebyť nablízku. Správne časovanie je v boji dôležité. A keď sa spoja rôzne monštrá s rôznymi efektmi, boj sa stáva skutočnou výzvou.

Titul pravdepodobne uvidíme v priebehu roka 2011.





DJ HERO 2

O dnož DJ Hero nebola od začiatku odsúdená na úspech, všetci chceli byť gitaristami a bubeníkmi a nie jazdcami na platniach. Ostatne ani o klávesákov z Rock Band 3 nie je až taký záujem. A práve na sklonku jednej éry hudobných hier, kedy revolucionárom z Harmonix hrozí zánik, sa zrodila tak kvalitná vec, akou je DJ Hero 2. Nie je však priamo úmerná počtu predaných kópií, pretože ak by bola, tak sa tento rok žiadna z hudobných hier nedostala na svoj vrchol.

Po predchodcovi, ktorý komerčne prepadol na plnej čiare, prichádza pokračovanie prekliate rovnakým osudom. To najsmutnejšie na tom je to, že Freestyle Games tvoria skutoční DJ-i a práci sa rozumujú ako nik iný. DJ Hero 2 už odvážnejšie kráča po vyšliapanej cestičke, základnej hernej mechaniky sa vôbec nedotýka, avšak dýcha takou klubovou atmosférou, že vás dokáže v okamihu pohltiť. Na tomto mieste sa patrí vyzdvihnúť jeden z najlepších front-endov tohto roku. Tak čisté, prehľadné, svižné a informácia-

mi nabité položky menu nevidíte na každom kroku.

Skôr než začnete uvažovať o kúpe DJ Hero, treba si uvedomiť jednu základnú vec a tou je cieľovka. Zabudnite, že tu budete mixovať vami zvolené dva tracky, hra vás nenaučí ani prechody, aby ste potom zažiarili na diskotéke v Hornej dolnej. U každej rytmickej akcie rozhoduje hudba, neexistuje nič, čo by oslovilo všetkých rovnako. Vкус má predsa každý iný a u soundtracku DJ Hero 2 to platí dvojnásobne. Na obale nájdete slávne mená, lenže do kapusty Metallice lezie Kanye West, Sean Paul dáva s Rihannou a taký Pitbul (viem, že ho nik nemusí) zažiaril v skvelom tanečnom mixe s Nig-htcrawlers.

Stavba soundtracku prvoplánovo počíta so známymi menami, ale výsledok je v ostrom kontraste s tým, čo vám servírujú hudobní dramaturgovia v rádiách. Moderná komercia tu má jednoducho červenu, použitá chytľavá popová linka, efekt alebo celý refrén je chytrý namixovaný s melódiou druhého tracku. Muzika v DJ Hero 2 sa pohybuje často za hranicami toho, čo nájdete na maxi singloch. A táto jedinečnosť vzbudzuje záujem o počúvanie a v neposlednom rade aj o hranie

jednotlivých mixov. Staré klasiky sú preložené novými odrhovačkami. Pre toho, kto sa nevezie na novej vlne, je práve DJ Hero veľkým zadosťučinením, pretože prijíma progres diktovaný súčasnými hitmi, ale aj časom overené veci, ktoré nestarnú. To, že sa k nim opakovane vracajú interpreti len poukazuje na ich nezodratelnosť. Hudbu z DJ Hero 2 nenájdete na diskotékach, ale iba v kluboch.

Správne krútiť gombíkmi

A práve v kluboch začínate šíriť svoju slávu. Od Ibizy, cez Berlín, Londýn, až po Šanghaj, odpaľujete svoje sety, ktoré vrcholia súbojom vždy so známym DJ-om. Raz je to David Guetta, potom DEADMAU5 či Tiesto. Stačí vám nazbierať za čistou hru dosť hviezd a môžete sa posunúť ďalej, alebo sa vrátiť k už odohraným skladbám a naučiť sa ich na vyššej obtiažnosti. Herný systém sa vôbec nezmenil, cross faderom miešate dve sto-





songy v Arcade režime alebo v párty móde. Celkovo je na soundtracku 83 mixov, ich počet rozširujú už vydané a pripravované balíky DLC. Po chvalu si zaslúži manažment skladieb, u každej vidíte jej dĺžku, BPM, zložitosť prvkov a náročnosť, dajú sa rôzne sortovať, pridávať do playlistov, aj hádzať medzi obľúbené. Detailná štatistika vás zase informuje o tom, koľko krát ste ich odohrali a koľko toho potrebujete ešte spraviť, aby

py, pričom medzi nimi sa nachádza efektová a tá je úplne nová.

Zatiaľ čo v jednotke, ste muziku mohli vyšperkovať nevкусnými policajnými sirénami, výkrikmi alebo inými lacnými samplami z 80-tych rokov, v DJ Hero 2 sú nahradené zvukovými efektami priamo z daných skladieb. Pri hraní máte tak oveľa väčšiu kontrolu a mix presne sedí, čomu sa venuje priamo Freestyle. V každej skladbe sa vyskytne pasáž, kedy si môžete dovoliť improvizovať a do reproduktorov vypustiť vašu kreáciu. Scratchovanie nie je už také prísne, takže flow skladby sa nezápätne tak často. Body na konto narastajú utešene, čomu je prispôsobené aj hodnotenie šiestimi hviezdami namiesto piatich za dokonalé odohranú skladbu. Zostala zachovaná aj schopnosť vrátiť pasáž späť zatočením taniera, ak nerobíte zbytočne chyby a aktivácia Euphoria, keď naplníte merač žiarivými notami.

Empire mód, ako sa nazýva nosná kampan, obsahuje okrem mixov aj špeciálne 15-minútové sety, kedy nerušené hráte skladby od Tiesta či Guettu. Tieto mimoriadne podporujú úžasný pocit, že vystupujete v natrieskanom klube. DJ Hero 2 sa nedá hrať potichu. A možno aj preto pomáha, ak gramofón vytiahnete na párty. Poriadne vypečený zosilňovač, ktorý dokáže pomasirovať vnútornosti basovými linkami, dostane divákov poriadne do varu. Hra vypustila podporu gitary, ale zase si môžete s mikrofónom vyskúšať, aké to je byť MC a ak patríte medzi to 1% majiteľov s dvomi pultami, tak si môžete strihnúť aj Battle.

(Ne)Dostupná výbava

Multiplayer, či už lokálny alebo ten online, je podporený niekoľkými módmi a rôznymi pravidlami. Môžete si nastaviť modifikátory bodového ohodnotenia napríklad indexom násobiča, hrať len na body alebo bojovať o ovládnutie jednotlivých sekcií nasekaných do checkpointov, pričom dvaja hráči hrajú na striedačku jednu skladbu. Multiplayer je výborný a sú na ňom postavené aj bitky v kampani. Ak sa chcete baviť naraz dvaja (traja, ak nájdete speváka), pripravte sa na to, že budete musieť siahnuť poriadne hlboko do vrecka. Set s dvojicou gramofónov a mikrofónom vyjde na cca 170 EUR.

DJ Hero 2 po vzore staršieho rockového brata Guitar Hero umožňuje hrať všetky

ste si odomkli všetky achievements.

Na prvý pohľad toho veľa DJ Hero 2 neprináša, ale tie drobné detaily vylepšujú každý jeden aspekt, či už ide o komfort, hernú ponuku, kvalitu mixov alebo samotný zážitok. Nemalou mierou sa na tom podpísal aj drasticky vylepšený vizuál a zladenie hranej hudby so svetelnými rampami, gestami DJ-ov, komunikáciou s publikom, hostujúcimi go-go tanečníkmi, stroboskopmi a šialenými nájazdami kamery. Vo výsledku sa DJ Hero 2 nielen výborne počúva, ale aj zasýti grafickými efektami a tanečnou atmosférou.

DJ Hero 2 nie je hrou, s akou sa dostávate do kontaktu každý deň, rovnako ani skladby na soundtracku. Do pokračovania Freestyle Games vložili dušu a je to poznať v každom aspekte. Takto má vyzerať pokračovanie!

Pavol Buday



HODNOTENIE

- + geniálna vizuálna prezentácia
- + nerušené hranie setov, sample určené
- + pre dané mixy
- + rozšírený multiplayer
- + špičkový soundtrack
- vysoká cena
- nedá sa pokaziť skladba
- neosloví každého

8.5



KILLZONE 3 multiplayer

Vonku sneží, biely sneh sa kúpe v oranžovo-hnedastom nádychu svetiel, ktoré nedo-vidia až na fasádu betónového skeletu. Namiesto okien zívajú dvomi čiernymi dierami v stenách. Všade je ticho, svet akoby onemel. Pridávam na hlasitosti, ale evidentne je niečo s nehostinnou planétou, kam sa snažím napojiť. Connecting.

BAAAAAM! Reprodukory zastonajú tak prehnánym reverbom, že neviem, či ten hrniec s pokrývkou dopadol na plech snímaný megafónom v hre alebo či sa v kuchyni niečo nezošmyklo. BAAAAM! Teraz už viem na istotu, že Guerilla Games používa zvláštnu zvukovú banku, ktorá vás zneistí dôverne známymi ruchmi, efektami a jemnými, takmer nezačytiteľnými samplami. Môj prvý zápas v multiplayeri Killzone 3 ešte ani nestihol začať a prvé, o čom som premýšľam, sú hrnce na poličke.

Neskôr zistíte, že ten nepríjemne plechový zvuk patrí častiam veží. To vy však neviete, možno až teraz. Ale keď sa znovu ozve, budete nesvoji. Zvukový dizajn Killzone 3 vyvoláva obavy, jeho surovosť a hmatateľná uveriteľnosť donúti pozrieť sa popod nohy v miestnosti za televízorom, či sa náhodou ten granát nedokotú-

ľal až k vám. Znie to čudne, ale Holanďania vlastnými zvukmi improvizujú natoľko, že počujete ako sa niečo, čo má guľatý nepravidelný tvar kotúľa po plastovej pracovnej doske a navyše to pípá. S týmto ananásom si pudíng neuvaríte.

Je to podozrivé, ale prestane byť, keď z diaľky identifikujete podľa tupých zvukov brokovnice bojovú vravu a radšej sa vydáte opačným smerom, kde to „znie“ bezpečnejšie. Podľa zvukov dokážete presne určiť aj bez pohľadu na mapu, či tie broky dopadli na kovovú stenu, či niekto padol, aká je veľká miestnosť a dokonca aj to, či sa k vám to „zlo“ neblíži. Ak uvidíte, ako sa niekto opatrne pohybuje vpred, vykláňa sa a kontroluje aj svoj chrbát, viete, že je to zelenáč a vystrašila ho atmosféra natoľko, že má pred neokresaným a vôbec nie vyberaným zvukovým prejavom ešte rešpekt.

Zdochni, ISA

Nedá sa povedať, že by sa po konci Visariho zmenil prístup Helghastov k boju. Práve naopak. Pritvrdilo sa a partizánska zákopová vojna sa rozťahla čo do šírky, výšky aj dĺžky. Ponúkaná trojica máp v aktuálne prebiehajúcim betateste rafinovane kombinuje otvorené priestranstvo a interiéry, ale dbá hlavne na to, aby

sa voľné miesta nestali poľami, na ktorých budú žať len sniperi. Vo výsledku je kombinácia kompaktnejšia, netrpí však klaustrofóbiou. Mapy sa dajú prebehnúť aj pešo, aj na palube walkera, čo je jedna z mechanizovaných noviniek.

Layout má podobne ako v dvojke prehnaný zmysel pre zbytočný detail, čo znamená, že pri respawnne často neviete, kde ste, kam ste otočení, ani kam treba ísť. Drobné výklenky, slepé uličky, osvetlené rohy, naukladané haraburdy, rozpadnuté potrubia, schody, balkóny, úzke priechody, vás poriadne potrápia. Zistiť, kde sú slabiny, kde sa dá kempiť, zaberie obrovské množstvo času, navyše nie sú dizajnované zrkadlovo, čiže každú mapu sa musíte naučiť dvakrát – z pozície ISA a z pozície Helghastov. Autori to navyše sťažujú tým, že pri respawnne nie ste orientovaní smerom k bitke, ale môžete sa ocitnúť na kraji móla. Jeden zlý krok a utopíte sa v mrazivej vode. Aj taký je život na Helghane.

Respawny sú možno až príliš otvorené, čo znamená, že pri šikovnej partičke, ktorá obsadí východiskový bod, nemáte šancu ani odistiť granát. Vzhľadom na absentujúci matchmaking a balansovanie síl udržaním rovnakého počtu hráčov v bojujúcich tímoch, dochádza dokonca k

situáciám, kedy dvojica walkerov zasypáva z jednej aj druhej strany respawn point raketami až do konca kola. Frustrácia? Áno. Radosť z rastúcich bodov? Jednoznačne! Respawn by potrebovali riadne vybalansovať a niektoré detaily na mapách budú isto prerobené ako napríklad balkón na Turbine Concourse SE-6

Operácie v tyle nepriateľa

Ide o industriálne prostredie, ktorého dominantou je veľký generátor. Ten raz za čas zabzučí a vytvorí elektromagnetické pole neblaho vplývajúce na váš radar. Približne v polovičnej výške prstenca je po oboch protiľahlých stranách balkón, ktorý je súčasne aj respawn point. Čiže na oboch stranách sa respawnujú sniperi a tí sa ostreľujú až do konca. Pri šikovnom hráčovi, nie je naproti ani pod ním vôbec bezpečno. K takmer nočnej Turbine Concourse je alternatívou Corinth Highway s rozbitou diaľnicou pred Visariho palácom. Krajina zničená nukleárnou bombou je roztrhaná na framforce, ale poskytuje dostatok príležitostí aj pre walkera s raketometom a guľometom na palube.

Najkrajšou mapou je Frozen Dam. Už z názvu je jasné, že centrom je priehrada, jej plusom je, že iba na tejto sa zatiaľ odohráva nový mód Operations. Jednotky ISA podnikajú výsadek proti Helghastom na ich vlastnom území a celá ich snaha je prekladaná cut-scénami, v ktorých sa objavujú skutoční hráči. Cieľom Operations je dobyť kontrolné body a posúvať frontu až k ultimátnemu cieľu; strhnúť priehradu a zatopiť údolie. Než sa tak stane, musíte najskôr odolávať odporu a položiť dve bomby a po nich zastaviť zúfalý pokus o vypustenie jedu do potrubia s vodou. Vzhľadom na to, že sa s každou ďalšou úlohou presúva fronta, súboje sú intenzívnejšie a oveľa rýchlejšie sa zomiera a teda aj rozhoduje o výsledku.

Časovo obmedzený mód končí zlyhaním splnenia niektorej z úloh – víťazí defenzívna strana Helghastov, alebo úspeš-

ným útekem na výsadekových moduloch – priehrada je v troskách a vyhráva ISA. Operations kladie ešte väčší dôraz na tímovú spoluprácu ako tradičný Warzone, kde sa menia v päťminútových intervaloch známe módy (Search & Retrieve, DM, Assassination, Capture & Hold). Kladenie bomby na bránu v úvode vyžaduje pokryť tri vchody a strážiť horné poschodie, kam vedú ďalšie cestičky. Snaha v Operations je vždy ocenená, niekomu stačia expy a inému zase pohľad ako dáva pažbou nepriateľovi do držky v cut-scéne.

Z Killzone 2 sa do multiplayeru dostal na úlohy orientovaný kompilát módov Warzone a dopĺňa ho Guerrilla Warfare, čo je len inak nazvaný TDM. Zaujímavým spestrením máp pre Warzone sú lokality, ktoré ak sa zničia úspešným odpálením bômb, tak sa už nedajú vzhľadom na zamorenie používať ani do nich vstupovať. Multiplayer sa dá hrať štandardne aj s ďalšími 15 botmi v štyroch obtiažnostiach, ale z takýchto zápasov si neodnesiete body a ani nezískate vyššie hodnoty.

RPG hodnoty

Na strane vývoja postáv došlo k premenovaniu povolání a k ich vzájomnejšiemu prepojeniu. V dvojke ste mohli jednotlivé badges – schopnosti medzi sebou kombinovať do jedného super povolania, to v trojke nepôjde kvôli novému systému bodovania a povyšovania. Medik stále vie oživovať mŕtvych, inžinier stále opravuje debny s muníciou a

kladie vežičky, marksman vie byť neviditeľný, taktik vypúšťa drony a vie položiť mobilný spawnpoint a taký infiltrátor sa vie prezliecť sa vášho spolubojovníka. Vidieť Spacejunkera ako do mňa šije raketometom nie je konflikt osobnosti, ale niekto šikovne využil maskovanie.

Za každé povýšenie dostanete jeden bodík a ten môžete investovať do upgradu vlastností jednotlivých povolání. Tie sú tvorené primárnou a sekundárnou držanou zbraňou a schopnosťami, ako aj špecialitkami vyplývajúcimi z dosiahnutej hodnoty. Zo začiatku si musíte vystačiť so samopalom, brokovnicou s optickým hľadáčikom alebo útočnou puškou s ďalekohľadom, neskôr si už vyberáte medzi poloautomaticmi a aj tým, či sa máte respawnnúť so štítom alebo muníciou navyše. Vežičky potom pália rakety, oživujete padlých s plným životom a nábojmi alebo ste neviditeľní aj počas streľby. Zbieranie expov za zabíjanie, ale aj odmeny v podobe medailí za killstreaky (tichšie kroky, rýchlejšie nabíjanie, rýchlejšie mierenie) sú neuveriteľne motivujúce a ak narazíte na dobrú partiu hráčov, z online sa veľmi ťažko odchádzate.

Na fronte beta multiplayeru Killzone 3 prebiehajú veľmi tuhé boje a po desiatkach zápasov môžeme smelo povedať, že ak bude dostatok máp pre Operations a Warzone a k tomu pribudne ešte nejaký ten mód navyše, tak sa máme na čo začiatkom budúceho roka na čo tešiť.

Pavol Buday





JAMES BOND 007 BLOOD STONE

Urobiť dobrú akčnú hru a pripraviť dob­rého Bonda je rozdiel. Dvadsaťdva filmov ukázalo, aká môže byť kvalita rozmanitá, ale zároveň aj mustru, podľa ktorej je dobré postupovať, aby ste uspeli. Activi­sion Blizzard si zobral mnoho k srdcu a keď je nový filmový Bond v nedohľadne, získal obrovskú možnosť pre seba i svet videohier ukázať, že dokáže pripraviť rovnako kvalitný projekt.

Knižný, filmový i herný Bond majú určité zákonitosti. A medzi najpodstatnejšie pri audiovizuálnych verziách patrí treskúci úvod. Bloodstone ponúka jeden priam špičkový – summit G20 ohrozovaný sku­pinou dílerov zbraní je ideálny začiatok pre pár sekvencií, kde sa Bond nenápad­ným spôsobom dostáva do akcie. S vašou pomocou už páli na luxusnom motoro­vom člne, snaží sa zlikvidovať šéfkove

gorily a keď ujde, zbesilo ho prenasledu­jete vo vodách Stredomoria. Príchod na pobrežie je rovnako treskúci, keď sa strh­ne prestrelka tesne za prístavom, cez x­hviezdičkový moderný hotel prejde ove­šaný zásobníkmi a na parkovisku vypuk­ne ďalšia mela. Korunovaná na najvyšší level zábavnosti uchytením jedného z tátošov a prenasledo­vaním pro­ti­vníkov s finálnou explóziou.

V tomto smere robí štúdio Bizar­re Creations skutočne bizarné a

kreatívne kúsky. Oslnivý vstup do hry obsahuje prakticky všetko potrebné – dlhé a kvalitne zostrihané sekvencie s Bondovou šéfkou M, dobrými politikmi i zlou bandou priekupníkov. Je tu príbeh vysvetľujúci vaše dianie a je krásne ho sledovať na troch miestach súčasne. Je tu veľmi variabilná akcia – streľby, jazda



STONE

Ak by v tomto tempe vydržala hra celých skromných šesť hodín, bol by to neuveriteľný zážitok hodný deviatky a poslal by som vás napriek kratšej stopáži do obchodu. No podobne ako vypália slabší Bondovia v ďalšej časti stopáže alebo ako vždy vo filme platí, po úvodných titulkoch prichádza buď zauzľovanie deja alebo určitý útlm. V prípade Bloodstone sú to oba elementy a hra sa prehupne do proklamovaného žánru akčnej adventúry. Váš let do Istanbulu totiž nasleduje väčšia porcia behania po meste a menšieho počtu prestreliek ako by ste čakali. Je to však silná inšpirácia filmami, ktoré rovnako nenapchali akciu do celej dĺžky, ale prekladajú ju britkými dialógmi i laškováním s osudovými ženami. Príbeh i celkové pátranie po zločincoch sa vrátia do svojho predcraigovského času,

li a rovnako pripravil scenár aj Bizarre. Na prvom mieste sú snahy zločincov a Bond je späť v úlohe neobávaného hrdinu. Niežeby sa v príbehu neobjavila femme fatale, na to je obsadená peknučká Joss Stone, ktorá predvedie herecké i spevácke umenie. Známe tváre zastúpi aj Judi Dench ako M či Daniel Craig (ktorý do tohto dielu tvrdil, že vo videohre sa neobjaví). Obstoí Blood Stone ako 23. bondovka? Určite áno. Kompaktný príbeh obsahuje potrebné atribúty a pomrkáva na hráča. Dlhšie cut-scény rozprávajú šikovne zostavený dej a nemajú problém v momente nasadiť akciu. Dialógy dávajú zmysel, rovnako ako celé Bondove konanie. Kamera sníma scény rafinovane a soundtrack je správne filmový.

Stojíte v Instanbule a ťukáte do svojho smartphone a využíváte ďalšie technologické vymoženosti. Nutne treba zdôrazniť, že v prvej polovici sa adventúrna časť (skúmanie, pátranie) snaží rozptýliť vašu pozornosť od akcie. Smartphone je fajn, no nie je príliš prehľadný. A aj ostatné gadgets budete používať len preto, že si to hra od vás vyžaduje. Takže pripravte sa, občas musíte skúmať okolie, nenápadne sa dostávať do uzavretých miestností, kopírovať zakázané dáta či hackovať.

Ešteže sú tieto sekvencie pomerne jednoduché na hráčove schopnosti – zapad-

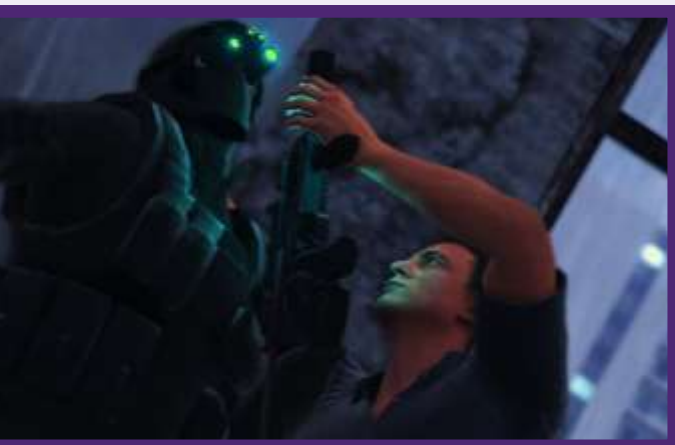
UKONČÍ BOND KARIÉRU BIZZARE?

na člne i autiaku. Sú tu možnosti na vydýchnutie i tesný časový limit. A vašou odmenou sú prirodzené nádherne animované úvodné titulky, za ktoré by sa autori nehanbili ani v kine.

vážne vyznenie je potlačené v prospech čistej akcie.

Chýbajú emócie a snaha odkryť Bondov charakter, ale s výnimkou dvoch posledných filmov sa nimi scenáristi nezaobera-

nú do deja, netrvajú dlho, no pretože sa hi-tech serepetičky opakujú, rýchlo sa zunuujú. Všetko je potrebné, rovnako aj beh po strechách i podzemí metropoly ležiacej na dvoch kontinentoch, pretože na vás autori chcú preniesť prvotnú ne-



Zbrane, autá a špióni

vedomosť hrdinu. Netreba sa báť, že by ste v Istanbuli stvrkli nadobro, cestujete do Monca, na Sibír, čaká aj Bangkok, pochádzate viaceré časti sveta, lebo toto dobrodružstvo má variabilný charakter.

Platí to aj pre samotnú hernú náplň. Je zaujímavé sledovať, aké štýly sa v hre kombinujú – cover akcia, stealth misie i naháňačky na rôznych vehikloch. Občas mi táto koláž pripomenula nie príliš vydateného Harry Pottera 7 v prvej časti, kde sa rovnako autori snažili o pestrosť zkomponovaním rôznych štýlov, ale zatiaľ čo Harry sa zbytočne trápil, Bond prechádza s neuveriteľnou ľahkosťou. Chcete cover akciu? Máte ju mať v solídnej podobe. Využívanie prekážok na lodi či súši funguje veľmi dobre, vyklonenie a mierenie na protivníkov tiež. Pravda, hra sa nechala uniesť máličko arkádovým štýlom menom Focus Aim, ktorý vás inšpiruje pre manuálny boj namiesto streľby. Za každý fyzický výpad totiž dostanete Focus bod a po zozbieraní troch sa spustí sekvenca, v ktorej váš súper určite podľah-

ne, pretože vaše schopnosti sú podstatne lepšie. Pravda, v prvej polovici je obtiažnosť nižšia a akcia nie príliš frekventovaná, takže Focus Aim je dobrovoľná možnosť. Ale neskôr ju oceníte, pretože hoci je možné streliť do hlavy nepriateľa pomaly z 10cm vzdialenosti, zloženie dobrým chmatom je prirodzenejšie. Inak arzenál nie je veľmi širokospektrálny, ale nábojov je väčšinou dosť, protivníka viete dobre zamerať i páliť. Viem si celkom dobre predstaviť chuť hráča prejsť ju aj dva razy, keď prvý raz využije skôr streľbu a na druhýkrát sa pokúsi sústrediť primárne na fyzický boj a Focus Aim schopnosť. Môže to byť celkom odlišná skúsenosť.

Bond, James Bond.

Zlatá stredná cesta kombinácie však funguje pre väčšinu hráčov. A je prekladaná občasnými stealth úlohami, kde sa snažíte preniknúť na dané miesto bez povšimnutia a streľba či hlasná likvidácia sú vyhlásené v prospech misie. Fakt je, že hra



pri svojom rozdelení na dve polovice funguje výborne a jej variabilita hrá skôr do karát. Istanbul je úvod, kde sa veľa pátra a menej strieľa. Sibírska továreň je ideálna pre tichý postup. Akcia v Bangkoku už ráta s naháňačkami a tempo stúpa, aby sa prehuplo do výraznejšej akčnejšej druhej polovice a nabralo smer finále.

Na tejto ceste sa neraz spoliehate na najnovšie mašiny, každá sekvenca je plná adrenalínu a dobrých nápadov. Tá úvodná na rýchlom číne vás pošle manévrovať medzi veľké tankery a umožní v bullet-time ostreľovať nepriateľské člny a





na konci aj helikoptéru, ktorá sa vám rozhodla postaviť zoči-voči. Alebo naháňačka z hotela vedie cez olivové háje, spevnené cesty, filmový tunel až po nutný explozívny záver. Sibírsky útek z rafinérie má navyše daždivé efekty a jazda v Bangkoku vás pre zmenu posadí do nečakaného vozidla – nákladniaka zo stavby. Každé vozidlo sa ovláda máličko odlišne, ale netreba sa báť pokročilej simulácie, pretože hoci má Bizarre dobré skúsenosti zo žánru (séria Project Gotham Racing), tu stavil na akciu, pretože popri jazde musíte často strieľať. A uhýbať sa variabilným a celkovo krásne spracovaným prostrediam.

Pretože grafika je síce nadpriemerná, ale každá jej súčasť by mala dostať pomaly iné hodnotenie. Napríklad som prekvapený, že Bizarre vytvoril pomerne chabé modely postáv, Bond je dosť skostnatelý a ženské tváre sú zase bez akéhokoľvek kúska šarmu, na Nicole Hunter (Joss Stone) budete obdivovať viac šaty a výstrih, no do tváre veľa krásy nepobrala, je príliš umelá, rovnako aj M. Príliš veľké vizuálne zázraky neočakávajte ani od viacerých interiérov. Sibírska továreň je prirodzene fádna, turecké katakomby prázdne a nezaujímavé. Ale grécky hotel je na tom už lepšie a všetky exteriéry dokážu zrazu vykúzliti poriadnu atmosféru. Naháňačka po strechách mesta, jazda v Istanbuli alebo nočný zážitok z Monaca, to už je časť hry na oveľa vyššom stupni kvality. Aspoň hudba ostáva neustále konzis-



tentná a náramne kvalitná. Inak pri hraní vypekujte to domáce kino či pár reproduktorov a dočkáte sa aj slušne dunivého zvuku. V tomto smere garantuje Activision Blizzard len to najlepšie.

Blood Stone je kvalitný akčný zážitok. Silne nadpriemerný a vo svete bondoviek rozhodne obstojí. Rešpekt voči notoricky známemu svetu a jeho praviclám sa pozitívne pretavil aj do hernej náplne, úvodná sekvencia berie dych, spomalenie umožní hernú variabilitu cez stealth či adventúrne časti a druhá polovica je akčný non-stop ohňostroj. Zo štyroch druhov náplne prevažujú prestrelky s kvalitným cover systémom a dominujú rýchle pasáže s naháňačkami, ktoré neodmysliteľne patria do sveta agenta MI6. Ako kompaktný celok s dobrým príbehom má šancu pobaviť, aj keď nie na dlho – šesť hodín vám ubehne ako voda

a jediným problémom popri občas slabšej grafike a opakovaných hackoch je fakt, či dohrať nového Bonda na jeden záťah alebo si ho rozdeliť a užiť viac.

Michal Korec

HODNOTENIE

- + správny bondovský príbeh
- + vynikajúci začiatok a úvodné titulky
- + druhá polovica nepoľaví ani na okamih
- + kvalitné prestrelky a cover systém
- + výborné naháňačky
- + atmosféra svetových metropol

- adventúrne časti občas zdržujú
- slabšia grafika postáv a interiérov
- rýchle, ale predsa príliš krátke

7.5

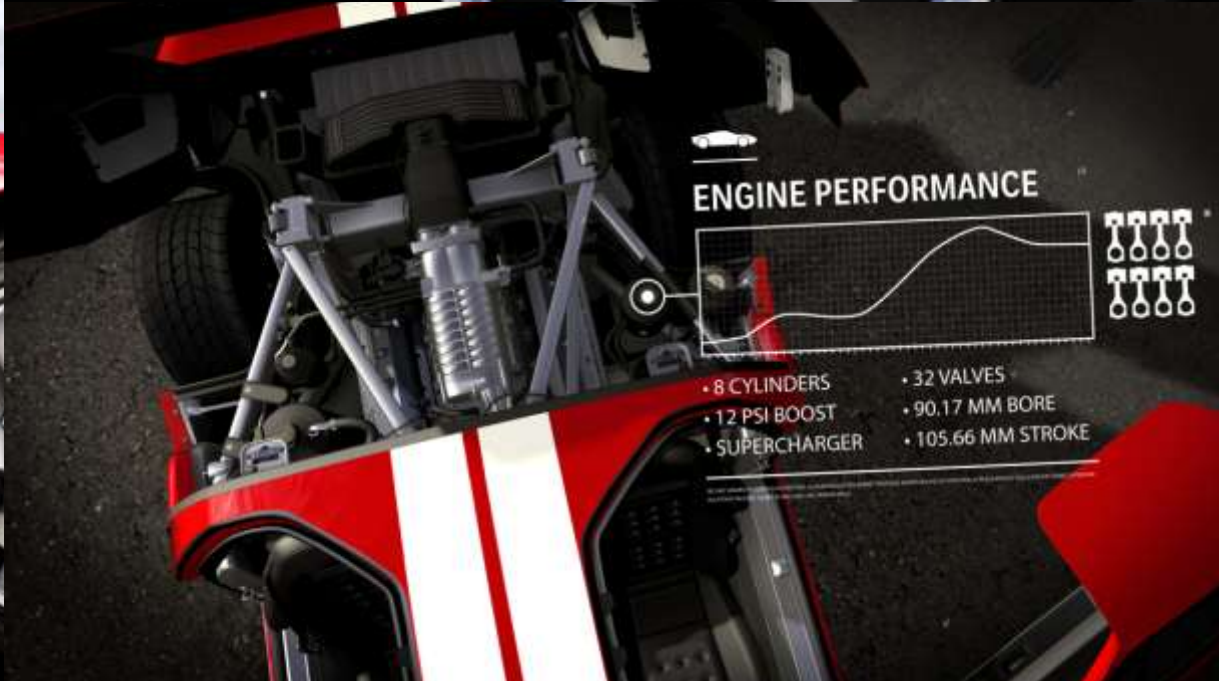


FORZA MOTORSPORT





4



ENGINE PERFORMANCE



- 8 CYLINDERS
- 12 PSI BOOST
- SUPERCHARGER
- 32 VALVES
- 90.17 MM BORE
- 105.66 MM STROKE







DISNEY EPIC MICK

Keď sa spýtali Warrena Spectora, ako dokázal vybalansovať hru tak, aby bola vyzývavá pre dospelých a súčasne akceptovateľná aj pre deti, šokoval odpoveďou, že výzvou je spraviť hru dostatočne vyzývavú pre deti a akceptovateľnú pre dospelých. Jeho štúdio Junction Point pat-

rí pod Disney už pomerne dlho, po ruke má kreatívnu silu Pixar a know how neporaziteľného hráča na poli animovaných filmov, ktorý sofistikovane oslovuje svojou tvorbou všetky vekové kategórie bez rozdielu pohlavia. Robí zábavu pre všetkých. Epic Mickey však nie je pre

najmenších navzdory ostro protestujúcej zelenej sedmičke na obale.

Hra od samého začiatku počíta s tým, že si k nej sadne niekto, kto hrá ako takým rozumie, konzument, ktorý má na pažbe zopár zárezov, najlepšie taký, ktorý má k žánru hopsačiek blízko a pozná





LEGENDÁRNY MYŠIAK SA VRACIA

EY

tvorbu na konzolách minulej generácie. Disney Epic Mickey nie je epická čo do rozmerov, neposadí vás na zadok ani zastaranými technikami dávno prekonanými modernými dvojicami ako Jak & Daxter či Ratchet & Clank, nie je ani na vrchole žánrového rebríčka, ani vás ne-

ohromí vizuálom, ktorý nezdá sa ani Wii. Spector potrebuje doučiť u Miyamota ako sa poriadne behačky robia.

Žijúca legenda kyberpunku dostala voľnú ruku a ako by si jeden mohol myslieť, nezašiel príďaleko. Svojej predlohy sa drží do takej miery, do akej mu licencia dovoľuje a i keď sa občas vzdiali od zabehnutej témy, vždy sa vráti k rozprávkovosti, preháňaniu a vzrušeniu, ktoré vám môžu ponúknuť iba gagy animovaných postavičiek. Dostal do rúk magický štetec a bolo mu povedané, vzkries

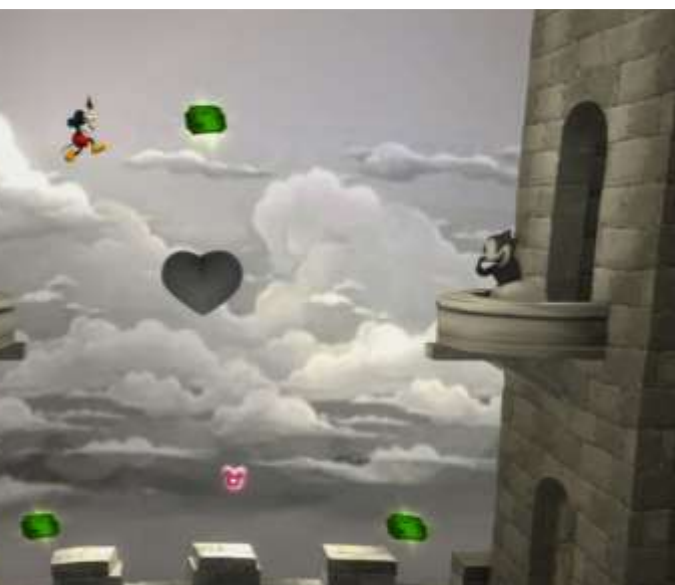
Šťastného králiku Oswalda po 80-tich rokoch a daj mu tvár v médiu, ktoré mu bolo doteraz cudzie. A Spector tak urobil.

Vznikla tak temná verzia Disneylandu, kam odchádzajú všetky animované postavičky, úspešné alebo nie, na dôchodok a obývajú odmietnuté kulis, návrhy a skice. Tomuto mini-svetu skrytom pred zrakmi divákov vládne Oswald, až kým mu do života znovu nezasiahne Myšiak Mickey.

Pred viac ako 80 rokmi ho vlastným úspechom poslal do dôchodku a teraz spôsobil najväčšiu zmizíkovú katastrofu. Vôbec prvá postavička Walta Disneyho ho má prečo nenávidieť. Všetko sa však dá napraviť. Magickým štetcom.

Dve nádoby – jedna s farbou a druhá so zmizíkom – a štetec sú jedinými zbraňami a súčasne nástroje schopné pretvoriť svet, v ktorom sa budete pohybovať. (De)konštrukčný gameplay je čiernobiele, ale výsledky nikdy sú v odtieňoch šedi. Neexistuje to nič striktné dobré ani morálne zlé, pretože žijete vo svete animovaných postavičiek. Pomoc obyvateľom je odmenená prívetivosťou, naopak, ak ste sebec, tak sa vám nedostane podpory v boji, nebude uľahčená cesta vpred či sa vám navždy uzamkne bonusový predmet. Pre čo sa raz rozhodnete, už to viac nezmeníte.

Systém questov použitý v Epic Mickey je v hopsačkách nevidaný, skúšal to už predtým Beyond Good and Evil, bežne sa však s pochôdzkami, hľadaním predmetov, čisteniu lokality od nepriateľov, upratovaniu nezbedných zajacov či detektívnou prácou stretnete v RPG. Naraz máte súčasne aktivovaných viacero úloh,





niektoré vyžadujú vracat' sa späť, iné zase snoriť v každom rohu a ďalšie zase zozbierať trpezlivosť a prekonať sadu nástrah. K nepovinným vedie vždy trnistá cesta, no bonusy a odmeny vždy za tú námahu stoja. Epic Mickey vás aj týmto spôsobom núti každú jednu stenu najskôr zmazať a presvedčiť sa, či za ňou nie je chodba, truhlica a potom ju nanovo namaľovať.

Technika maľovania a mazania odhaľuje mnohé tajomstvá, dá sa naraziť na ateliér Walta Disneyho alebo malých pomocníkov - Gremlinov, ktorí vám s radosťou pomôžu aj v súboji s bossom. Nemusí to byť okamžite, ale keď nadíde pravá chvíľa. Počas hrania si ani neuvedomíte, že ste postavení pred voľbu a svojimi činmi sa prepracúvate k záveru podľa vašich rozhodnutí. Veľká škoda, že výkonnový potenciál nedovoľuje hre zapamätať si, v akom stave ste zanechali jednotlivé lokality. Po opätovnom návrate sú domčeky v OsTown polorozpadnuté, trávnik je šedý a plot potrebuje namaľovať.

Aj majster tesár sa sekne

Časté používanie farby alebo zmiziku sa odráža na počte vašich pomocníkov krúžiacich okolo myšiaka. Zatrásením ovládačov vám ukážu cestu, premenia príserky na vašich priateľov alebo ich rovno zmažú. V Epic Mickey sa prevažne skáče, prekonávajú prekážky, aktivujú mechanizmy a zbierajú bonusy, no občas sa musia nádoby s farbou otočiť aj na nepriateľov v nie príliš prívetivých súbojoch. Keď príde na skupinovú terapiu, zistíte, že hra zanedbala dôležitosť uzamknutia pohľadu. Voľnosť vám znemožňuje presne mieriť, čo vedie k vyprázdneniu plechoviek s farbou alebo zmizikom. Myšiakov útok z otočky (spin attack) je zúfalo neefektívny, nedokáže všetkých omráčiť skokom na hlavu a ako na potvora ho každý zásah nepríjemne odhadzuje opačným smerom (knock-back).

A keď sa k tomu všetkému pridá kamera, ktorá v úzkych koridoroch a stiesnených

priestoroch zlyháva na plnej čiare, hra umelo zvyšuje obtiažnosť a nároky na hráča. Dochádza tak k situáciám, ktoré dokážu potrápiť aj tých najskúsenejších. A nie je to len zlým kamerovým systémom alebo súbojmi, ale aj takými drobnosťami ako zranenia po páde z výšky, zošmyknutie sa z plošinky zapríčinené knock-back animáciou, zle rozvrhnutý checkpoint systém či respawn nepriateľov. To sú škvrny, ktoré sa nedajú zmazať ani magickým zmizikom.

Epic Mickey nemá ambície stať sa neprekonateľnou, ale vracia opatrne na obrazovky spoločnosť, ktorá kedysi dominovala s nesmrteľnými klasikami ako Aladdin či Leví kráľ.

S Myšiakom sa nehynúca sláva dostáva tak trochu na slepú koľaj aj vďaka zle zvolenej platforme. Nechcem byť zlým prorokom, ale systém hry, aký Spector považuje za odkaz z 8-bitov, sa už bohu-

žiaľ nenosí, vizuálna stránka krivká a stojí v ceste veľkolepému návratu nielen Myšiaka, ale aj Oswalda. A sme zase v rokoch, kedy herné systémy boli definované postavičkami a nie hrami.

Čaro rozprávok

Napriek tomu sa autorom podarilo výtvarným štýlom a šikovným využitím kulís z mnohých animovaných filmov vytvoriť neopakovateľnú rozprávkovú atmosféru. Spector je výborný rozprávač a nakladá s jednotlivými lokalitami možno až príliš melodramaticky, dáva im zmysel a odpovedá aj na také zvedavé otázky, čo sa stane s postavičkami, ktoré sa nedostanú do rozprávok a čo sa stane s prvotnými návrhmi. Hudba vynikajúco dopĺňa každý jeden krok Myšiaka (doslova), dynamicky sa mení podľa veselého cupitania, pritvrdí tam, kde treba alebo zrýchli a zmení tempo.

Svet rozdelený tematicky ako zábavný park je pospájaný šikovne navrhnutými levelmi, ktoré motivujú k prehľadaniu každého kútu a vyskúšanie každej finty, aby ste získali aj ten posledný odznak za snahu, šikovnosť alebo posťah. Zmena ústrednej témy, ako aj nové hádanky vo vás prebúdzajú zvedavosť a podobne ako v Kingdom Hearts vás núti ísť neustále vpred a objavovať. Stavba logických hádaniek sa nesie v duchu štandardnej náplne skombinovanej s kreatívnou mechanikou maľovania a tak zastavíte rotáciu plošinky zmazaním ozubeného kolieska, inde zase takto dáte do pohybu výťah, zmažete celé poschodie, zmeníte chod mechanizmov či nakreslíte cestu cez smrteľné a hlboké jazero.

Na Epic Mickey je výborné hlavne to, že nemusíte absolvovať všetko hneď po prvýkrát, ale môžete sa na dobrodružstvo vydať znovu a riešiť všetko zmizíkom alebo iba farbou. Bonusových materiálov je veľa a nájdete medzi nimi



dokonce aj celé animované filmy. Komu sa ich hľadať nechce, môže za ne utrátiť v obchode E-tikety, čo je miestne platidlo.

Disney Epic Mickey sa k desaťročiu pilovanému konceptu hopsačky, ktorý sa odráža v Super Mario Galaxy, nepriblíži.

Nech má Mickey akokoľvek veľké srdce a Spector skúsenosti s hrami k nezaplateniu, aby dosiahli na vrchol, budú obaja potrebovať reparát. A najlepšie multiplatformový s väčším rozpočtom, ktorý bude počítať napríklad aj s takou banalitou ako dabing.

Pavol Buday

HODNOTENIE

- + motivácia hrať ďalej
- + hudba synchronizovaná s obrazom
- + zachytené čaro animovaných rozprávok
- + zakomponovanie známych postavičiek Walta Disneyho (Donald, Goofy)
- frustrácia vytvorená zlou korekciou kamery
- skupinové súboje sú zbytočne obtiažne
- drobné chybičky krásy
- chyba dabing

7.5



SLY COLLECTION

Žáner behačiek ovláda Sony už od nepamäti. Stačí si spomenúť na víťazné ťaženie Crasha Bandicoota, bez ktorého by sa mnohí hráči ku kúpe PlayStation ani nedostali. Keď prišla druhá éra konzoly, stvorili štúdiá Sony viacerých nových hrdinov – futuristického Ratcheta a Clanka, odvážneho Jaka (a papuľnatého) Daxtera a elegantného špióna menom Sly Raccoon.

Sly má za sebou iba tri dobrodružstvá a od roku 2005 ste o ňom asi nepočuli. Na rozdiel od Daxtera či Clanka nemá ani vedľajší diel na PSP. No je to svojská, mimoriadne kvalitná séria, ku ktorej sa Sony očividne vracia s veľkou vervou. Aj na pomery dnešných hier pôsobí svojsky, sviežo a má očarujúcu atmosféru, hrdinov i herný dizajn. Štúdio Sucker Punch však nie je neznáme ani dnešným hráčom, stačí poukázať na inFamous, ktorý patrí medzi jedny z najsilnejších PS3 exkluzív vôbec.

inFamous a Sly majú viacero prvkov spoločných – hrdinovia radi skáču po strechách miest, vrhajú sa do nebezpečných dobrodružstiev a vyznačujú sa vysokou mierou originality. Sly Raccoon núka azda príliš veľké množstvo štylizácie, no práve tá ho robí nezameniteľnou. Nie je iba paródiou na špionážne série. Autori zašli

d ďalej, každý hrdina je nositeľom vlastností nielen povahou a výborným dabingom, ale aj výberom zvieratka, ktoré ho reprezentuje. Časť paródie ráta, že hlavný hrdina je šikovný medvedík, má cool meno a jeho radcom je zase ukecaná korytnačka s tučnými dioptriami a spočiatku iritujúcim hlasom. Šoférom, resp. tretím parťákom je spoľahlivý hroch Murray. V celom dianí sa postupne ukážu aj ďalšie charaktery typu sexi vyšetrovateľka Carmelita Fox.

Jej zakomponovanie výrazne posilňuje aj časový element štylizácie – banda zlodejov je v skutočnosti aj banda švihákov, ktorá by sa nestratila niekde v 30. či 50. rokoch 20. storočia, preto autori šikovne varujú aj odkazy na túto dobu, jednotlivé animácie a dokonca aj časovo ladený soundtrack. Zlodejina elegantného typu a vôbec hrdinovia (či hollywoodski, knižní alebo komiksoví) sa často vracajú do tej doby. Krása Sly Cooper trilógie leží v tom, že všetky tieto elementy tu máte a ak ste fanúšikmi tohto obdobia, budete nadšení. Ale ak nie, pokojne sa môžete venovať hernej časti, ale bude to fakt škoda.

Nie tak úplne 3D? Sly mení kameru, ako sa mu chce, väčšinou máte prehľad kam ísť.

Príbehy sa spravidla točia okolo kradnutia vzácných strán knihy či cenných predmetov. Ich prvotná motivácia je jasná, ale keď sa do nej postupne zapojí Carmelita stojaca na inej strane zákona alebo iný zlodej, rýchlo sa odhaľujú ďalšie postavy, ich motivácie a dej sa šikovne zamotá. V kontexte trilógie sa vyskytujú rovnaké postavy prechádzajúce vlastným vývojom a každý ďalší diel pridal nové, často aj hrateľné mená. Šikovne strihané animácie a výborná zvuková stránka sú správnou kulisou pre hranie.

Spoločným menovateľom trilógie je vysoká kvalita žánrových prvkov. Je tu enormná snaha ťahať sa do tretieho rozmeru, autori ženú Slya na strechy domov, do ventilačných otvorov a ukážu atmosférické mestá. Minimálne tretinu času trávite



nie na zemi, ale v netradičných priestoroch. Dizajn je výborný a autorský tím rád hľadá tieto výzvy, lebo ako zloději si to nemôžete namieriť do galérie za vzácnu knihu predsa hlavným vchodom. Strechy, laná, úzke otvory sú samozrejmosťou, rovnako aj potreba byť často v utajení. Stealth prvky sú v behačke možno netradičné, ale zvyšujú adrenalín, pretože na jednej strane vám dajú výzvy v podobe prekonávania terénnych prekážok, na druhej kladú požiadavku byť nevidený. Ťažkú robotu uľahčuje široká paleta rôznych zbraní a vychytávok (jasná inšpirácia Bandom), odmena za čas strávený na plošinách sa však rysuje aj v podobe zábavných bossov.

Každý diel je pritom odlišný svojím štýlom a sčasti aj náplňou. Jednotka je príjemný štart – zoznámí vás s ovládaním, charakteristickými prvkami, predstaví hrdinov. Je to relatívne lineárny zážitok, ktorý sa nehrá s variabilitou ešte naplno, ale ponúka zaujímavý príbeh, väčšinu času viete, kam treba ísť. Na jednej strane núka už niekoľko dobrých výziev pre milovníka behačiek (prakticky od prvých levelov), na druhej sú stealth prvky skôr mierne a nie až také náročné ako neskôr v sérii. Škoda kratšej stopáže, no tú výnimočne riešiť nemusíte, lebo na disku už čaká veľký skok v trilógii.

Dvojka sa vzdáva istej celistvosti jednotky v prospech bohatšieho zážitku, kde možno hrať aj za korytnačku Bentleyho či hrocha Murrayho. Tým pádom sa sčasti mení hrateľnosť. Sly spolieha na vyrovnanú kombináciu behu, stealth i zbraní. Bentley zo svojej povahy nemá potrebnú rýchlosť, vyváži ju šikovnými pomôckami. Murray je hrubá stávka na istotu, behá vo wrestlingovom kostýme a mláti sa naplno.

Vďaka trojici hrdinov je pestrejšia celková náplň a ešte sa autori rozhodli zmeniť lineárny pochod za sériu misií a pridať minihry s vozidlami. Nie je to rovno Sly Theft Auto, oproti jednotke ide o veľkú zmenu. Celkovo sa zvýšil aj objem hry aspoň o polovicu.



Agent v prestrojení? Bentleyho výmysly sú zväčša stávka na istotu a vtipné prevedenie.

Tretí diel je správne pokračovanie, ktoré prináša väčší objem osvedčených prvkov. Vychádza z dvojky svojím konceptom i štýlom hrania, no pridáva nové vlastnosti hlavnej trojici, ďalšie hrateľné postavy a ešte viac minihier. Drobné doplnky ešte viac rozbiť pôvodný štýl, ktorým Sly začínal v prospech variabilnej hrateľnosti. Po prvýkrát sa rozširuje šírka a význam zlodejského sveta cez tzv. Thiefnet a dobrodružstvo prináša hrdinov aj do Číny, pirátskych lodí a celkovo žmýka svoju variabilitu. Stúpala aj náročnosť hry, obtiažnosť bossov a k dispozícii je mód dvoch hráčov, kde si možno vyskúšať štyri minihry. Napríklad Sly plní úlohu a Carmelita ho musí zastaviť či vyskúšať si vzájomný súboj.

Takto bohatú náplň chce oživiť Sly Trilogia o ďalšie minihry, ale nemá to ľahké. Podporujú síce Move, no štvorica je pomerne jednoduchá – tri hry vyskúšajú vaše schopnosti strieľať po terčoch, posledná ovládanie helikoptéry. Celkovo s nimi možno stráviť zábavných 40 minút, no to je všetko. Oveľa viac bude zaujímať Sly Trilogia majiteľov 3D TV. Ide o jeden z lepších titulov, pretože je cítiť, ako tvorcovia už pri tvorbe lokálit uvažovali nad 3D prvkom.

Z audiovizuálnej stránky vás viac zaujíma HD konverzia – dopadla výborne. Širokoúhlý obraz dá vyníeť nejednej scéne pri pohľade na štylizované Benátky či iné

mesto. Zlepšili sa napríklad postavy, ich grafika je hladká, autori môžu ďakovať pôvodnému zámeru využiť celoshadovanú grafiku, pretože vďaka nej tri diely Slya nestarnú a mohli byť kvalitne zlepšené na 720p. Farebná paleta a celkový beh hry sú výborné – aj keď sú časti grafiky, ktoré zmeniť nedokážete. Napríklad prvý diel z roku 2002 je viditeľne graficky chudobnejší, zatiaľ čo dvojka a trojka už majú bohatšie prostredia.

Vo finále však predstavuje Sly Trilogia unikátny zážitok a nielen spätný pohľad na tri kvalitné behačky minulej dekády. Ako celok ukáže správne budovanie série, pridávanie prvkov a násobenie sily obsahu nielen pri udržaní, ale zvyšovaní latky kvality. Pri pohľade na dnešné hry je to akoby úkaz z minulej generácie hrania, kde aspoň 10 hodín nového obsahu stálo za plnú cenu. Keď si také tri hry uložíte na jeden disk a aspoň trochu milujete behačky, pochopíte silu PlayStation.

Michal Korec

HODNOTENIE

- + skvelá štylizácia sveta špiónov
- + hrdinovia a zaujímavé príbehy
- + nestarnúca, stále svieža hrateľnosť
- + lineárne i otvorené dobrodružstvá
- + dabling a soundtrack
- + minimálna hracia doba - 25 až 30 hodín

- občas hnevá kamera

9.0

So železnou pravidelnosťou a s odstupom dvoch rokov po japonskej premiére sa k nám dostáva ďalší diel puzzle adventúry Professor Layton. Odhliadnuc od veku a skutočnosti, že medzitým už vyšli ďalšie dva diely a je ohlásený nový pre 3DS, uzatvára Lost Future prvú trilógiu série v čase, kedy sa na pultoch obchodov ocitol aj očakávaný animovaný film Eternal Diva. Pre oddaných tak začali Vianoce predčasne. Poradil si večný gentleman Hershel Layton a jeho verný pomocník Luke s novou výzvou?

Lost Future má jeden veľký problém a ním je nóvum, s každým novým dielom sa berie za samozrejmé, že okrem nových puzzlov to bude hlavne priehrštie noviniek, ktoré vás zamestnajú na dlhé hodiny. Hry zo série Professor Layton sú postavené na desiatkach hádaniek (v prípade Lost Future je ich 160), ktorým nechýba variabilita, ale keď vychádzajú z osvedčených schém, po čase vám pripadajú veľmi familiárne. Zostane vám tak číslo a ak patríte k pravidelným konzumentom Laytonových dobrodružstiev, budete ochudobnení o pocit zdolávania jednej za druhou.

Satisfakcia prichádza aj teraz, no nie je to už také ako prvýkrát. Hra napriek tomu dokáže vyvolať závislosť a núti vás brať DS so sebou všade, kam sa pohnete. Jedna a dosť, tu platí do bodky. Aby som však nekrivdil, rozšírila sa sada puzzlov o rôzne posuvné bludiská, kde priamo nevpisujete hodnoty alebo nevyberáte odpovede na rafinovane položené otázky, ale priamo hýbete kameňmi, navigujete autíčkami na hernom poli alebo skladáte obrazce pomocou stylusu. Do konca sa vrátili aj hry so zápalkami.

Žiadna hádanka nemôže zostať nevyriešená

Matematické rébusy, hádanie správnej odpovede podľa indícií v texte, ich hľadanie v obrazcoch, počítanie vzorcov, rezanie geometrických útvarov, zapájanie orientačného zmyslu,

Professor Layton and the



priestorového vnímania, pamäte, ale aj pozornosti. Logické hádanky tvoria základ Lost Future, no to, čo vás ženie vpred okrem správnych odpovedí, je zvedavosť, akým smerom sa bude uberať príbeh. Ten hovorí o neistej budúcnosti Londýna, kam je na naliehanie Luka z budúcnosti pozvaný listom Layton. Cestovanie v čase vytvára tak dve roviny, pričom žiadna nepôsobí silene, ale odráža aktuálnu dobu.

Z rozhovorov obyvateľov budúceho Londýna sa rýchlo dozviete, že nad metropolou drží pevnú ruku tyran, ktorého sa boja a že v tom súčasnom sa pod vynálezcom stro-

Lost Future



nom týždňovom intervale.

A keď sme už pri tých novinkách, tak pri riešení hádaniek už nemusíte používať papier. Kresliaci mód má rozšírenú sadu nástrojov, ponad zadanie sa dá čarbať rôznymi farbami, mazať čiary a meniť dokonca šírku štetca. Do hlavného menu takisto pribudol zápisník na rýchle poznámky. Lost Future je obsa-

a aktívne hotspoty. Vypláca sa rozprávať s každou postavou, prehodiť pár slov už aj s dôverne známymi alebo ťuknúť na podozrivý objekt. Postupným zdolávaním problémov zbierate aj plány do nových minihier a hlavne vám utešene naras-

hovo najbohatším dielom série Professor Layton, ktorému množstvo hádaniek nie je na obtiaž, ale dokáže po celú dobu udržovať záujem o riešenia a nevynechať skutočne ani jednu. Je to dané aj tým, že do pokročilej fázy sa dostanete iba s predpísaným počtom vyriešených rébusov, inak sa musíte vrátiť späť.

Professor Layton and the Lost Future je ideálnou hrou na dlhé zimné večery. Postupným dávkovaním ponúkaných hádaniek sa dá vybudovať slušná závislosť, že si hlad po nových budete ukájať napríklad krížovkami v novinách. Výborne napísaný príbeh s postavami, ktoré máte radi, ale aj s úplne novými vás dokáže zamestnať na viac ako 15 hodín a verte tomu, že ak sa raz do hry ponoríte, budete chcieť vyriešiť každý jeden problém.

Pavol Buday

ja na cestovanie v čase prepadla zem spolu s ďalšími dôležitými osobami z parlamentu. A tie musia byť nájdené okamžite! Záhad postavených pred hráča je toľko, že hra tlačí na pílu navigačnými šípkami a popisom, kam treba ísť ďalej. Takto neprešľapujete na mieste a premýšľate iba nad riešeniami, nie nad tým, kadiaľ vedie cesta k rieke. Vďaka tomu sa ponoríte do príbehu bez problémovo a za behu sa zoznamujete s novinkami aj základnými hernými mechanizmami.

Lost Future predstavuje úplnú novinku pri riešení puzzlov a tou je super pomocník, ktorý po zaplatení dvoch mincí navyše takmer prezrádza riešenia. Mincí však bez prehľadávania prostredia nikdy nie je dosť. Hra však na snorenie používa iný trik a tým sú poschovávané hádanky

tá počet Picarts (odmena za hádanky), ktoré sa dajú utrátiť za bonusový obsah.

Zábava aj po dohraní

Ako v každej Professor Layton hre aj v Lost Future dostali priestor minihry, tentoraz však neskladáte žiadneho pomocníka, ale získavate plány pre autíčko Laytonmobile, s ktorým podľa presne špecifikovaných pravidiel musíte vyklúčkovať von bludiskom. Druhou kratochvíľou je cvičenie papagája na prenos objektov. Keďže vták vie preletieť iba krátke vzdialenosti, musíte mu postaviť miesta na odpočinok. Vynikajúcim prídavkom je kreslená kniha, kam podľa textu vkladáte obrázky a dávate dohromady mini príbehy. Lost Future takisto podporuje sťahovanie nových puzzlov, ktoré sa objavujú od vydania v pravidel-

HODNOTENIE

- + výborne napísané postavy a príbeh
- + stavba hádaniek stále dokáže potrápiť
- + snaha o inovácie
- + obrázková kniha a minihra s papagájom
- schematickosť začína byť na obtiaž
- familiárne hádanky

8.5



GALLÉRIA

Akcóná / Crytek / PC, Xbox360, PS3



CRYSIS 2



0121 / 069
100% ENERGY
ARMED
SWITCH
STRENGTH

THE FIGHT: LIGHTS OUT

Sony už od začiatku vyzdvihovala na Move presnosť ako jednu z kľúčových vlastností ovládača. A presne na nej sa rozhodla demonštrovať kvalitu akčného titulu s veľavravným názvom The Fight. Ale o bitku sa už pokúšajú viacerí tvorcovia a stále platí, že ani s pokročilými technológiami nie je jednoduché simulovať pohyb postavy, jednotlivých úderov a mlátenie v ringu či v uliciach. Sony sa pri The Fight dostáva blízko, ako hovorí výsledné hodnotenie, v realizácii stále niečo škripe.

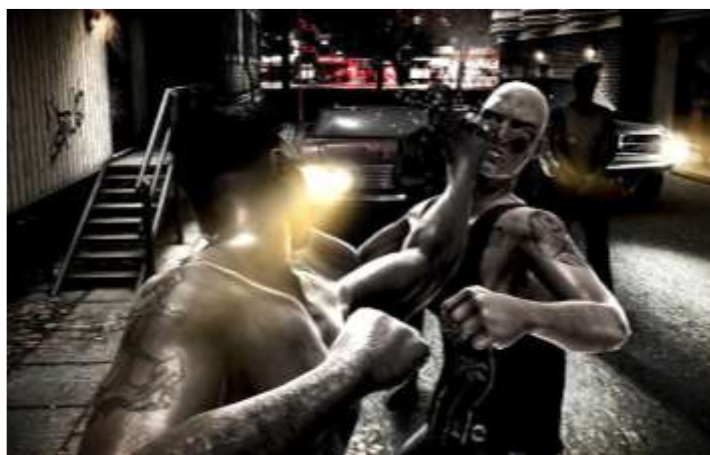
Ak si myslíte, že zoberiete do ruky jeden Move, hodíte disk do PS3 a za päť minút budete biť protivníkov ako Muhammed Ali, budete nemilo prekvapení. Nábehová krivka The Fight si berie svoj potrebný čas, aby si vás premerala, resp. vyžiadala technické parametre, podľa ktorých potom vytvorila bojovníka podľa vašich predstáv (je to zvláštny pocit, zadávať už tretíkrát v jednom týždni do hry svoju výšku a váhu, ale asi aj to je ten next-gen) a navyše si vyhradzuje čas na dostatočný tréning. Ale netreba zúfať, skôr naopak, autori dostali bláznivý nápad potiahnuť intro a tutoriálové filmy zvláštnym čiernobielym filtrom, ktorý občas pretne efekt spáleného filmu či inej nezrovnalosti. Nie je to príliš príťažlivý krok pre prezentáciu samotnej hry, rovnako ako celá farebná paleta ladená predovšetkým do čiernobielej či rôzne sivej farby. Zrejme bolo cieľom zladit' grafiku s nevýlučným svetom pouličných bojov a ťažkou atmosférou, no zrejme práve tá môže odradiť nejedného hráča. Priznám sa, že spočiatku neimponoval grafický štýl ani mne, hoci chápem artistický zá-

mer Sony, kde absenciou živých farieb sa efekt podsvetia dosahuje oveľa ľahšie. A potom len nepatrné svetielko či iná farba dávajú vyzneniu úplne nový zmysel. Sony však škrtalo pomerne veľa aj na príbehu, takže tu pomaly žiadny nie je. Čo je však na prezentácii titulu oveľa príťažlivejšie a rozhodne má veľký potenciál, je váš tréner.

Keď ho uvidíte po prvý raz, bude vám máličko povedomý. Ale možno neprídete na to, akáže to držka sa skrýva v tieni zaplývanej telocvične. Jeho prízvuk vám však rýchlo rozžiari oči, o prvom detaile na jeho pokrivenú tvár ani nehovoriac. Danny Trejo je presne prototyp búchača, ktorého vchovala ulica (mexická/hispánska) a presne niekto jemu podobný sa môže pohybovať v kruhoch, kde sa na spravodlivosť kašle a za pár šupiek sa rozbiehajú držky. Jeho umelecké meno The Duke náramne sedí, rovnako aj jeho náтура a silný mexický prízvuk, mierne prehrávanie a odzbrojujúce hlášky. Navyše vidieť Danny Treja rozdávať údery pomocou dvoch Move ovládačov a tváriť sa smrteľne vážne (či s pokrivenou hubou), je pohľad na nezaplatenie.

Hneď v prvom filme vám ukáže, ako zvierat' v ruke správne ovládače (napríklad kombináciu DualShock+jeden Move rýchlo hodnotí slo-

vami „Hmm, vidím, že máš rád experimentálne ovládanie.“) Vysvetlí vám, že The Fight možno ovládať dvojako – Move patrí vždy do pravej ruky a slúži na sofistikovanejšie typy úderov. Ľavá ruka môže potom zvierat' druhý Move alebo SIXAXIS či DualShock. Keďže sledovať pohyb obyčajného ovládača je aj pre PS Eye kameru ťažšie, autori sa rozhodli rozdeliť viacere typy úderov medzi ne. Tie detailnejšie údery si berie na starosť pravá ruka s Move, hrubé údery ako úder z otočky si vyžadujú veľký pohyb ľavou rukou, aby ste boli správne zachytení. Samotný tutoriál je záležitosť na dobrých 20 minút, pretože The Fight sa vás snaží učiť, ako sa priblížiť k súperovi, ako mu uštediť ľahšie či ťažšie údery, že sa oplatí útočiť na spodnú časť tela i jeho makovicu alebo že je podstatné brániť sa. Prvá séria úderov sa ľahko pamätá a dobre zobrazuje aj na obrazovke – každý úder s Move sa zobrazí rýchlo, PS Eye správne prekreslí váš smer, celkom sa jej darí zachytiť aj želanú silu úderu. Problém nie je ani s obranou, stačí si priložiť ruky pred tvár –





a hneď schytáte menej úderov do huby. S týmto jednoduchým konceptom by si hra vystačila a fungovala by celkom dobre.

No problém prichádza v momente ďalších, špecializovanejších úderov, ktoré však budete potrebovať proti čoraz ťažším protivníkom. Napríklad už úder z otočky ľavou rukou, v ktorej zvierate SIXAXIS, vie byť problematický – azda je problém v tom, že pri protivníkovi sa musíte na chvíľku zastaviť, prestať udierať pravou rukou, ešte sa stihnúť dostatočne napriahnuť, až potom padne správna rana. To vie byť celkom frustrujúci moment dokonca už v tutoriáli, ktorý je šikovne urobený a každý úder vás chce nechať opakovať aspoň trikrát, aby vás ohodnotil potrebnou hviezdikou. Za tri údery sa postupuje ďalej. Ďalšie problémy prichádzajú aj v momente snaženia dať súperovi tvrdý úder oboma lakťami (hoci v tom momente už Danny Trejo prechádza v animácii do berserku) či pokúsiť sa o poriadny pravý hák. Skrátka a jasne, Sony má pri The Fight zásadný problém s ovládaním.

V hre je totiž poriadna škála úderov – ale minimálne polovicu nedokáže Move poriadne rozpoznať. Keď ste ešte v tutoriáli a snažíte sa opakovať len jeden dokola, ako-tak to ide. V momente príchodu do pokročilého súboja, kde sa váš súper stále bráni či poskakuje a vy sa musíte k nemu priblížiť (pomerne netradičným a mne dodnes nepochopeným pohybom Move do bočných strán, t.j. trasiete ním ako s fľaškou Fanty pred výbuchom), pokúsiť sa vraziť mu lakťom, dať pravý hák či iný typ úderu, sa ocitnete vo vlne ťažko rozpoznaných či polovičných zásahov. Snaženie vyjde zrazu navnivoč. Nehovoriac o tom, že pokročilé údery si navyše žiadajú okrem pohybu s Move či SIXAXIS aj držanie tlačidla na ovládači. Je to sprvoti neprirodzený po-

cit, dá sa naučiť, ale raz musíte držať tlačidlo na Move, potom zase na gamepade a jednoduchosť je zrazu fuč. Nie je vôbec ľahké poskakovať v aréne a navyše v sekunde vedieť, aký úder použiť, ako ho zasadiť, ktorou rukou sa vlastne pohnúť a ešte pri tom držať nejaké tlačidlo? A silných súperov so základnými údermi tak ľahko neporazíte – buď vás stihnú skoliť alebo vám vyprší nejaký limit. A vida, pri boji ešte treba sledovať aj pár ukazovateľov – vaše zdravie, súperovo zdravie, staminu atď. Prípadne ten odpočítavajúci sa limit. The Fight má síce jednoduchý interface, no aj ten si treba ošetrovať, čo pri snahe voliť úder i správny pohyb Move nie je ľahké.

Za pár problémov s Move môže aj práca pri nedostatočnom osvetlení. Keďže väčšinu hier na Move recenzujem na jeseň vo večerných a nočných hodinách, v zásade existujú tri prostredia na test. Úplná tma, zažatá jedna alebo dve jednoduché lampy v rohoch alebo rovno celé obývačkové svetlo. The Fight má problém fungovať v úplnej tme – sám vyhlási podmienky za strašne slabé a hoci vám umožní hrať, je to skôr trápenie. Jedna lampa a trocha svetla už situáciu zlepšujú, ale najlepšie je hrať pri centrálnom svetle – ale zase nemožno mať príliš silné svetlo, pretože na to už zase reaguje Move slabším pohybom. Z tohtoročnej nádielky je The Fight určite hrou, ktorá má najvyššie podmienky na svetlo, na druhej strane sa snaží aj o pomerne sofistikované údery, je teda jasné prečo.

Škoda, že nesníma presnejšie údery a nemá trošku príbehu, samotný obsah i postup hrou je dosť dobre spravený. Kampaň obsahuje viac ako 100 protivníkov – vyskytujú sa na 12 miestach, ako napríklad The Chapel či Arena, sú vhodne štylizované a každé obsahuje cca 10-12 bojov proti rôznym súperom. Nie sú

iní iba svojím výzorom či menom typu Kazateľ, ale majú iné bojové štýly a predovšetkým sú tu odlišné pravidlá na ich porazenie. Niekde stačí vynulovať ich ukazovateľ zdravia, inde bojujete na časový limit a inokedy zase na peňažný, t.j. odpočítavajú sa vám peniažky a keďže každý boj je aj príležitosťou zarobiť, máte chuť ho vyhrať čo najskôr.

Žiaľ, pri súčasnom systéme má The Fight síce veľký potenciál zabaviť vás na dlhé zimné večery, ale je to skôr polovičné hranie. Keďže bojovať je ťažké, odhadovať údery sa tiež skôr ako za týždeň nenaučíte a celkovo je boj riadna makačka (dovolím si povedať, že sa pri ňom spálite viac kalórií ako pri EA Sports Active 2 – aj vám ich pekne poráta), viac ako trištyri súboje plus trošku tréningu za večer nestihnute a The Fight vám vie vydržať pár týždňov. No ste dostatočne trezrliví na boj s nepresným snímaním časti úderov a sivo-depresívnym vizuálom?

Na konci dňa vravím, že je to obrovská škoda. Potenciál je parádny – množstvo úderov, protivníkov, silná kampaň pre jedného hráča. Ale na každé plus vyskočí jedno mínus a výsledok je slabo hrateľný. A nezachráni to ani The Duke!

Michal Korec

HODNOTENIE

- + neskutočný Danny Trejo
- + trvanlivá hrateľnosť
- + rozmanitá kampaň
- + široká škála úderov

- viaceré údery vôbec nefungujú
- chaotické ovládanie a sledovanie diania
- sterilná grafika
- chýba akýkoľvek príbeh

5.0

DRAKENSANG: ŘEKA ČASU

Pôvodná stolová hra a univerzum Das Schwarze Auge alebo The Dark Eye sa už v minulosti stali podnetom pre kvalitné RPG. Dokonca posledný kúsok v sérii známej aj ako Realms of Arkania sa u nás objavil ako prvá profesionálne nadabovaná hra v českom jazyku. Starí harcovníci si určite radi zaspomínajú na Stíny nad Rivou. V roku 2008 sa v tomto univerze zabývali aj vývojári z Radon Labs. Drakensang: The Dark: Eye zaznamenal priaznivé ohlasy a tak vývojári opäť vstúpili do tej istej rieky. A preto sa teraz znovu pozeráme do čierneho oka, kde tentoraz sledujeme, ako plynie rieka času.

Nový Drakensang sa už hodnú chvíľu povaluje na trhu v nemeckom jazyku a

konečne dostala priestor aj anglická verzia. A dokonca aj počesťená, ktorú sme dostali do rúk aj my. Po pobyte v Aventúrii môžem skonštatovať, že preklad je na slušnej úrovni. Len reči postáv mimo hlavných dialógov obsahujú zbytočnú identifikáciu hovoriaceho. Keď niekomu nad hlavou poletuje text, každému docvakne, ktorá osoba to hovorí. Inak práve v týchto momentoch cítiť negatíva okresaného anglického dabingu. V nemeckej verzii totiž majú byť aj tieto pasáže nahovorené, v anglickej sa však obmedzujú na hluchý text. Cítiť to a hra stráca niečo z atmosféry.

Dej hry je vlastne rozprávaním starého trpaslíka, ktorý sa v spomienkach vracia do minulosti. Nostalgický príbeh odкрýva

osudy trpaslíka a jeho priateľov. A predovšetkým mladého hrdinu, ktorý sa nechtiac pripletie do víru udalostí, aby sa nakoniec stal ich dôležitou súčasťou. Určite vám už došlo, že týmto najdúchom ste vy. Úvod dobrodružstva vás zastihne na lodi na ceste za svojim majstrom (závisí od výberu povolania postavy). Trochu sa oľúkate a potom vás niekto ťukne do hlavy a nadviažete prvý kontakt so svojou skupinkou dobrodruhov. Onedlho sa stanú vašou permanentnou súčasťou a zaradia sa aj do vašej bojovej družiny.

Pri putovaní vás adoptovaní spoločníci neraz upozornia na rôzne možnosti postupu. V takých chvíľach sa prejavuje najmä ostrý kontrast medzi agresívnym



trpaslíkom Forgrimmom a opatrným zlodejom Canom. Malý, ale silný mužík, chce všetko riešiť bezhlavo a hrou silou, Cano má na veci triezvejší pohľad a volí opatrnosť a precíznosť. Dobré si zvážte, koho postup schválite. Zlé rozhodnutie sa totiž niekedy vypomstí. Napríklad pri hľadaní veliteľa pevnosti trpaslík trvá na priamej ceste cez hlavnú sálu. Druhý spoločník radšej odporúča prechod cez pivničné priestory. Keď už jednému z nich pritakáte, niet cesty späť. Hra vás prinúti ísť vybraným smerom a ak zistíte, že druhá forma by bola predsa len lepšia, musíte sa vrátiť k uloženej pozícii. Konkrétne na tomto mieste vás v hlavnej hale čaká niekoľkonásobná presila, a je veľmi nepravdepodobné, že zvíťazíte. Naopak postup okľukou je banálne jednoduchý a vôbec nie zdĺhavý.

Hráč má pod kontrolou všetky postavy v skupine. Neskôr si môže vybrať, koho vezme so sebou v aktuálnej lokalite, kam sa pohodlne transportuje vlastnou loďou. Na lodi sa okrem spoločníkov dajú odkladať aj veci, ktoré by zbytočne zaťažovali inventár. Pri postupe s tímom je možné ovládať ľubovoľného hrdinu a ostatní ho nasledujú. Dajú sa kontrolovať aj všetci členovia naraz. Ovládanie myšou, prípadne niekoľkými klávesami na pohyb, je pohodlné. Menej praktické sú však pohľady kamery, ktoré nie vždy vhodne sledujú pohyb hrdinov. Harmónia postáv sa však rozsype ako domček z karát pri vypuknutí boja.

Bitky sú na tom dosť zle a to aj napriek dobrej možnosti používať pauzu a každému naplánovať úkony. Príčin zlyhania je hneď niekoľko. Obmedzenie správania hrdinov na agresívne a defenzívne často nestačí. Zabudnite na odlákavanie protivníkov jednou z postáv, ostatní parťáci vám budú neustále za zadkom, takže takáto taktika nefunguje. Útoky sú prevádzané extrémne pomaly. Postavy po každom výpade potrebujú niekoľko zdĺhavých sekúnd na ďalšiu akciu. Keď navyše niekoľkokrát za sebou minú protivníka, ktorý stojí hneď vedľa, začne vás to parádne



iritovať. Keď sa náhle hrdina skláti na zem a umiera, aj keď má stále tri štvrtiny života, zrejme vás to zaskočí. Keď obyčajný strážnik sám porazí dvoch zo štyroch hrdinov v skupine a oni ho sotva škrabnú, začnete si búchať hlavu o stôl. Keď o minútu neskôr tí istí hrdinovia bez problémov zničia krakena, pochopíte, že vy nie ste neschopný pako, ale vývojári niečo pokašľali. Nepriatelia sú skrátka zle vyvážení, boje ťažkopádne, AI zúfalá.

Hlavne otupujúce boje môžu za výrazný pokles kvality celého produktu, ktorý by inak zdravo mohol konkurovať napríklad aj RPG Dragon Age. Ale kazy si všimnete aj pri iných aktivitách. Zlodej s nižšou schopnosťou odstraňuje pasce s väčšou úspešnosťou ako skúsený špión. Vylepšovanie základných atribútov postavy univerzálnymi skúsenostnými bodmi je trochu zmätočné. Je pravda, že hra prísne vychádza z pravidiel stolovej hry, ale tento systém zjavne vo videohre nefunguje celkom korektne. Akoby tvorcovia len slepo použili algoritmy a neunúvali sa hru otestovať, či to dostatočne dobre funguje v praxi. Chvíľami som mal dokonca pocit, že vývojársky tím mal v sebe záškodníka od konkurencie. Nieкого, kto dehonestuje prácu iných, úmyselne kazí a sabotuje dobre premyslený koncept. Inak si neviem vysvetliť, prečo hra systematicky hádže hráčom polená pod nohy a snaží sa ich odpudiť.

Drakensang: Rieka času je mierne rozpo-

ruplná RPG. Na jednej strane precíznosť a zmysel pre detaily, ako je štruktúra rôznych zranení postáv, brúsenie zbraní, posilňovanie kúziel, výroba predmetov a osvojenie množstva aktivít od učiteľov. K tomu pekná štýlová grafika a jedinečný dizajn prostredí. To všetko premyslené do najmenších detailov. A predsa miestami vo veľmi nešikovnom prevedení, ktoré irituje hráča.

Napriek kritike hru odporúčame, ale len hardcore hráčom RPG. Veľmi pomalý postup, ktorý vyžaduje veľké sústredenie a značnú dávku trpezlivosti, totiž nie každý predýcha. Mierne nedoladený obsah a nevyvážených nepriateľov by mali poľudštiť záplaty, ktoré sa už začínajú objavovať. Aj tak však Rieka času zostane len sústom pre fajšmekrov. Pre tých to bude návyková RPG, v duchu kvalitných titulov z rokov minulých.

HODNOTENIE

- + premyslený koncept so zmyslom pre detaily
- + pôsobivý dizajn prostredí
- + závan atmosféry klasických RPG z minulosti
- ťažkopádne boje s nevyváženými protivníkmi
- niekedy nevhodná kamera
- viaceré aspekty v hre nefungujú korektne

8.0



FIFA MANAGER 11

Konkurencia je aj v hernom biznise nesmierne dôležitá. Už neraz sme boli svedkami toho, ako nejedna herné séria postupne stagnovala až do chvíle, kým neprešla do fázy povestného varenia z vody. Konkurencia zabezpečuje rivalitu a súboje o zákazníka, ktorý ako náhle disponuje možnosťou voľby, tak ju aj využíva. A preto, aj keby sa mohla zdať snaha konkurovať sérii Football Manager iba obyčajným bojom proti veterným mlynom, tak aspoň ukazuje britským autorom manažovacej legendy cestičky, ktorými sa ešte majú kam zlepšovať. Alebo je to naopak a nedávno glorifikovaný Football Manager 2011 predsa len našiel svojho premožiteľa?

FIFA Manager to predsa len má u hráčov pomerne ťažšie. História zďaleka nie je taká bohatá a aj to málo je pomerne komplikovaná spleť celkovo asi štyroch značiek, ktoré vždy tak trochu stáli v tieni a viac či menej to sérii zostalo až dodnes. Pri podrobnejšom pohľade sa však objavujú fakty a to hlavne nedostačujúca kvalita, na ktorej sa aj vždy odrazili nižšie hodnotenia, aj keď s postupne stúpajúcou tendenciou o pár desiatin percent každý rok. Vďaka distribúcii EA tu však vždy bolo niečo, v čom si konkurencia mohla brať

príklad – budget.

Nemeckí autori z Bright Future sa posledné roky vždy mohli spoľahnúť na vyšší rozpočet, ako ktokoľvek z ich konkurentov a vždy to bolo aj vidno. Chcete príklad? Pozrite sa na okolité obrázky. FIFA Manager 11 je poháňaný FIFA 3D engine, ktorý síce oproti plne hrateľnej FIFA hre zaostáva o niekoľko rokov, no aj tak je spracovaním mŕľové kroky pred žánrovými kolegami. Pomerne reálne vymodelovaní hráči majú výborne spracované animácie pohybov a celkový dojem zo sledovania hry je tak výrazne lepší, nakoľko toto spracovanie umožňuje aj väčšie množstvo situácií, hlavne si všimnete častejšie odrazené lopty. Rovnako taktiež poteší, že hra obsahuje oproti FM2011 aj zvuky. A myslím tým reálne

zvuky, nie len zopár ruchov. Je tu hudba, širšia paleta ruchov a celé to korešponduje s vizuálnou stránkou a teda posúva ten technologický zážitok niekam inam, ďalej. Bohužiaľ, čo sa technickej stránky týka, tak jedine fyzika zaostáva a najvýstižnejšie označenie jej zákonov je, že sú jednoducho rozporuplné. Hlavne, čo sa správania lopty týka, ktorá niekedy pôsobí až moc „balónovým“ dojmom. Inak je na pomery žánru vynikajúca.

Rovnako si FIFA Manager 11 vďaka vyššiemu rozpočtu zabezpečil aj vynikajúcu prezentáciu a niekoľko zaujímavých noviek, ktoré táto prezentácia na každom kroku prezentuje slovami ako „úžasný“ a podobne. Napríklad si môžete z manažérskej stoličky zahrať tohtoročný šampionát v Južnej Afrike a môžete tak skúsiť našich reprezentantov dotlačiť ešte o kúsok ďalej. Samozrejme so zodpovedajúcimi licenciami. Ďalej tu narazíte na



funkciu Match Prediction, kde si môžete nechať nasimulovať zápasy s aktuálnymi databázami. Možno vám už potom nebudú na jednom zápase unikať celé tikelty. Rovnako veľmi dobrým nápadom je aj možnosť hrať v režime Live Season, kedy hra funguje na reálnych a aktuálnych dátach a teda je možnosť aspoň virtuálne napraviť minulosť. Nepáčilo sa vám posledné El Clásico? Zaplaťte 5 libier a obráťte tak priebeh zápasu tak, ako ste si to predstavovali. Bohužiaľ čítate správne, za Live Season update si treba priplatiť, čo je obrovská škoda. Mať neustále aktuálne dáta o prestupoch, zraneniach a celkovej situácii v kluboch je určite veľmi lákavé. Ak vlastníte hru FIFA 11, tak vás navyše určite aj poteší možnosť spojiť oba tituly a dostať tak komplexnejší zážitok.

Oproti FM2011 je tu navyše aj tá výhoda, že FIFA Manager 11 disponuje veľmi príjemným a jednoduchým užívateľským rozhraním, ktoré je naozaj prijateľné aj pre nováčikov v žánri. Ako taký štartovací titul teda ideálne. Pozreli ste si záverečné hodnotenie a niečo vám nesedí? Fakt, že v hre sa dokáže hravo orientovať aj úplný laik si vybral svoju daň na opačnom póle. Pre manažérske tituly je najdôležitejším aspektom ich hĺbka a uveriteľnosť a tu začína strácať. Pri finančných balíkoch, s ktorými disponuje EA, je až zarážajúce, že si nedokázala zabezpečiť konkurencieschopné ligové licencie. Pokiaľ som sa pri FM2011 rozplýval nad množstvom súťaží na celom svete, kde sa hráči mohli aj v tej najviac zapadnutej lige pozrieť do ešte nižších súťaží, tak tu je tomu presne naopak. Tridsať súťaží vám musí stačiť, a aj keď tu je možnosť zahrať si napríklad aj v slovenskej lige, tak môžete zabudnúť na skutočné mená. Stretnete sa tu len s menami, ktoré by si ani skupina štúrovcov nedala (každý druhý hráč sa vola Svätomír a podobne). O niečo horšie pôsobí fakt, že ani tvármi sa hráči z významnejších líg na seba nepodobajú. Nehovorím teraz o fakte, že Robo Vittek v hre vyzerá presne ako Nicolas Anelka, len svetlejšie.

A s povrchnosťou autori zachádzajú ešte ďalej. Nemecké srdce asi nedokáže pre futbal biť tak výrazne ako to anglické. Taktických možností je tu menej a po strategických orgiách vo FM2011 tu nastáva výrazné sklamanie. Stále platí, že pre nových hráčov je titul veľmi príjemný, no v porovnaní s konkurenciou toho

ponúka menej. A môžete si začať robiť zárezy za menšie možnosti transferov, orezané možnosti tréningu, minimum možností v rozhovoroch (či už s hráčmi, sponzormi, alebo médiami) a presne to isté aj pri scoutingu hráčov. Rezervný tím a juniorky v hre prakticky strácajú zmysel. Finančné starosti máte len minimálne a celkovo, keby takto fungoval skutočný futbal, tak do troch rokov každý môže s dedinským klubom konkurovať európskej špičke. Je síce skvelé, že nám

autori umožnili vytvoriť podrobný sociálny život aj s rodinou pre manažéra, avšak v kontraste k tomu tu máte neustále pocit, že akékoľvek vaše rozhodnutie má len minimálny dopad na celkovú hru tímu. Meňte si taktiku akokoľvek, na dlhé lopty, množstvo krátkych prihrávok, prieniky stredom, protiútoky zo zabezpečenej obrany, no aj tak nakoniec vyhráte väčšinu zápasov sezóny tak, že väčšinu gólov vsietite hlavičkou po centrovanej lopte z krídla. Môžete trénovať ligový tím aj reprezentáciu súčasne, oboje inou taktikou, no aj tak hrajú rovnako.

Online režim vo FIFA Manager 11 je veľmi kvalitný. Jednak je to stabilita a funkčnosť sieťového kódu, no potom aj rozhranie, vďaka ktorému sa netreba nijak zdĺhavo zdržiavať v lobby. Všetko je príjemne prehľadné, hru si vyberiete/vytvoríte behom pár chvíľ a už sa púšťate do hry spolu s ďalšími siedmymi hráčmi. Jednoducho si vyberiete ligu podľa servera, tím a bojujete. Ostatné tímy v lige sú ovládané AI, to však nič neubrána ich bojovnosti a aj s výhodou domáceho prostredia a lepším tímom môžete pokojne prehrať. Možnosti tréningov a prestupov (tu skôr aukcií) sú síce ešte viac oklieštené, ale to len preto, aby hra mala spád a jedna sezóna netrvala desaťročie kvôli nekonečným natáhovačkám – na všetko je časový limit. Hru navyše ešte osviežujú bonusové action items, ktoré si odomknete výsledkami, alebo kúpíte za manažérske body. Ide o istú formu power-upov pre váš tím, ktoré môžete distribuovať podľa



potreby.

FIFA Manager 11 obsahuje niekoľko aspektov, v ktorých všetko navôkol prekonáva o míle a konkurenciu zanecháva roky za sebou. V tom hlavnom však zlyháva a to je dostatočná hĺbka a autenticita, ktoré spôsobujú, že celá hra pôsobí ako nealko pivo. Jednoducho to nie je ono a aj keby sa výrobca pretrhol, stále tam bude to hlavné chýbať. Ak však patríte do skupiny hráčov, ktorí by si niečo podobné radi vyskúšali, no odradila vás hromada tabuliek, štatistík a možných rozhodnutí, tak tu máte svojho kandidáta. Na dve sezóny svoj účel splní a potom sa môžete vrhnúť na plnohodnotného manažéra

Matúš Štrba

HODNOTENIE

- + vhodné pre začiatočníkov v žánri
- + grafika a zvuk
- + online režim
- + Live Season
- + user friendly rozhranie
- + niektoré ďalšie drobné vychytávky
- možnosť prepojiť s FIFA 11
- bez potrebnej hĺbky
- za Live Season treba platiť
- pre skúsenejších hráčov až príliš jednoduché
- necítiť svoj vplyv

6.5

EA Sports Active



ROZHÝBTE STARÉ KOSTI

Pred pár rokmi ste sa mohli vypotiť maximálne v posilňovni alebo na atletickej dráhe. To všetko sa zmenilo, keď kedysi EyeToy a neskôr maximálne rozšírený titul Wii Sports ukázali, že hráčov možno rozhýbať aj pred ich TV a odtiaľ bol iba malý krôčik k posilneniu idey vytvoriť celý žáner fitness či tréningových hier. A kto by sa dokázal ponoriť do problematiky hlbšie ako športoví machri pod vedením Petra Moorea?

Pohľadu na EA Sports Active 2 chýba moment inovácie a prvého stretu s kompletným fitnes programom, ktoré ukázal prvý diel série už pred 18 mesiacmi. No ak máte možnosť potykať si s fitnes hrou po prvýkrát, je to jeden z najlepších kandidátov na zoznámenie. Vzrušujúce je samotné balenie, ktoré skrýva špecifické

periférie určené na monitoring cvičenia či vašu pomôcku. Netreba sa zľaknúť, že vnútro škatule s hrou má dokonca vlastnú vôňu – za ňu môže hygienické uskladnenie meračov a výrazná, mentol pripomínajúca aróma napínacieho zeleného popruhu, ktoré slúži aj ako švihadlo. Na druhej strane, za 90 EUR investície očakávate celkom slušné balenie a vysokú kvalitu, nie?

Predtým než začínate cvičiť, hra vás naučí, čo si máte obliecť (tričko/tielko a šortky) a kde si treba po správnosti uložiť jednotlivé merače. Menší slúži na meranie tepu vášho srdca, patrí priamo na kožu na ľavú ruku predlaktia. Zákonite by nemal byť uložený na oblečení, aby dokázal merať, či ste už dostatočne rozpumpovali srdce. Väčší merač patrí na pravé stehno, môže byť pokojne uložený

na oblečení. Prvý raz je procedúra nastavovania ovládačov časovo náročnejšia, ale zvládnete ju rýchlo. Monitoring meračov zaobstaráva špeciálny USB snímač, ktorý patrí do zadnej časti Wii konzoly. Takzvaný Total Body Tracking systém si potom bude pýtať aj vaše parametre, aby vám mohol určiť, na koľko sa máte zapotiť a graf využíva osvedčenú metódu, maximálny tep srdca je vyrátný tradičnou rovnicou 220 mínus váš vek. U mňa sa teda môže vyšplhať najviac na 193 úderov. Pri ovládaní došlo k významnej zmene; zatiaľ čo prvý diel komunikoval cez Nunchuk i Remote, aby zachytil úspešnosť vašich cvikov, teraz nasadzuje vlastné periférie na ruku i nohu a Wii Remote pri polovici cvikov ani nebudete vôbec potrebovať. Fajn, maximálne jeden ovládač pri cvičení stačí.

tive 2.0



Štart vás prevedie introm, ktoré predstaví nádherný rezort, kde sa bude makať. Nasleduje výber trénera a vášho programu cvičení. Kráľovskou disciplínou je sústredený 9-týždňový tréning, k dispozícii sú však aj 3-týždňové, pomerne efektívne programy. Pre účely recenzovania bol zvolený práve 21-dňový program, kde si volíte štyri dni v týždni, kedy sa cvičí a ostatné oddychuje. Môžete si ich nahustiť aj za sebou, tréner prekvapivo neprotestuje, ak si necháte tri dni voľna v kuse a štyri za sebou chcete spaľovať kalórie. Každé cvičenie vyžaduje zhruba 20 až 25 minút čistého času, pričom vám tréner naordinuje cca 22 až 28 cvikov. Na každý máte teda zhruba minútu.

EA zamakala na počte cvikov a v tomto smere je EA Sports Active 2 veľmi dobre vyvážený celok. Nie je tu iba 25 či 35 cvičení ako u predchodcu, počet rovno presahuje 60 a hra je pomerne variabilná. Napríklad prvé a druhé cvičenie obsahovali po 22 resp. 24 cvikov a opakovali sa iba dva. Tretia a štvrtá zostava už obsahovali cca polovicu známych cvikov a polovicu prvotín. V prvej polovici programu vás vždy prekvapí niečo nové, až potom sa začnú cviky opakovať. Na druhej strane, nový cvik si vždy treba naštudo-

vať a spočiatku vás môže zdržiavať od cvičenia v rýchlom tempe. Ale keď ich už poznáte, hra sa vás na nič nepýta a za 20 minút stíhate takmer 30 rýchlych cvikov a spáliť 100 kalórií. V tomto smere má EA Sports Active 2 výborný balans, pretože tak ako je rovnako krásne objavovať nové cviky a zároveň vedieť, že vás ich čaká pomerne veľa, tak je potom rovnako dobré absolvovať ich rýchlo a efektne; vedieť čo od vás hra čaká, ako ich správne precvičovať a pre niektoré dokonca zvládnuť aj vlastný rytmus.

Samotná zostava je veľmi dobre vyvážená a na začiatku vám tréner predstaví pár vrcholov a presne vidíte, aké partie tela idete precvičovať – sú zobrazené v percentách, napríklad raz boli tréning zameraný výlučne na spodnú časť tela, takže 76% času sa precvičovali nohy a len zvyšná štvrtina času patrila trupu a iným končatinám. Vaše zameranie sa však od tréningu po iný mení, takže nikdy nie je rovnaký a zloženie cvikov je dostatočne odlišné. Pritom je tréningovanie dosť vyvážené – prvé štyri cviky slúžia vždy na rozhriatie, posledné štyri na uvoľnenie svalov. Po niektorých tréningoch nastupuje kontrola fyzicky, kde vás hra nechá pár minút tvrdo makať na kardio cvikoch,





MOTION OVLÁD

snažíte brániť pri basketbale. Kardio ráta aj s tradičným behom alebo slúži na vydýchnutie po dosť náročnej zostave, keď sa snažíte iba pohybovať a zakopávať nohu vzad. Samostatnou kapitolou je dodávaný popruh, ktorý sa môže zmeniť na švihadlo (avšak trochu nemotorné), resp. slúži na vytváranie tlaku alebo ním možno tlačiť za chrbtom počas drepov. V mojom programe tvorí zhruba 30 až 40 % náplne, je fajn objavovať, aké rozličné cviky preň autori dokázali vymyslieť. Iba niekoľko cvikov pripomína videohru, napríklad jazda na horskom bicykli je malá arkáda, kde striedate drepy, výskoky či šprint na mieste. Inak majú disciplíny bližšie k reálnemu fitnes programu ako odľahčeným verziám videohier pre Wii.

Apropo, Wii verzia má tri súčasti (heart-rate monitor na ľavej ruke, ďalší monitor na stehne a popruh) a je dosť zaujímavé sledovať, do akej miery je Active 2 presný. Niektoré cviky môžete skúsiť aj obalamutiť napríklad tým, že budete cvičiť inou nohou. A sú disciplíny sledujúce iba približný pohyb. Ale potom sú aj cviky (zväčša s celkovým pohybom hráča), ktoré vás vpred rozhodne nepustia. Platí to pre beh, skoky či všetko rytmické, kde sa aj odlepíte od zeme. Hoci vás Wii sleduje, do

kde vyleziete na 150-160 úderov za minútu a potom dáva čas na upokojenie. Týždňový test vám na jednej strane ukáže, ako ste na tom s kondičkou, zároveň je však jednou z najnáročnejších disciplín v celej hre.

Vaše cviky sú rôzne poskladané. Na jednej strane bežné fitnes zostavy, kde

naťahujete ruky ku končekom prstov na nohách, rozpažovanie, zdvíhanie nôh či rúk, poskakovanie na mieste, drepy, kľuky, na druhej strane sa EA viac hrá aj s odľahčenými verziami či časťami športov. Takže niekedy makáte na mieste a robíte futbalové cviky, inokedy sa dokonca zahráte na brankára alebo sa



DANIE NA KAŽDEJ Z KONZOL, ALE NA KAŽDEJ JE HRA INÁ

určitej miery sa spolieha aj na vašu chuť cvičiť a neklať systém. Váš tréner je veľmi príjemný a všetky cviky vám do detailu vysvetlí, najprv aj precvičí. Keď cvičíte nesprávne, rýchlo spozoruje, že ste napríklad nedotiahli drep a potom ho nezaráta i žiada opakovať. Viaceré cviky zahŕňajú pohyb celého tela tak, že sa nemožno pozeráť na TV, v tom momente sa možno spoľahnúť na jeho hlas a presne viete, koľko času máte ešte vydržať alebo koľko opakovaní vás čaká. Nehovoriac o detaile, že vás po každom šiestom cviku vyzve siahnuť po tej fľaši vody pripravenej na stole (pitný režim musí byť dodržaný).

Samotný systém je parádne prepracovaný. Či skúšate 9-týždňový tréningový maratón alebo 3-týždňovú skrátenú verziu, dokáže vás motivovať desiatkami cvikov. Vydržať sa oplatí a zároveň aj vyplniť rôzne dotazníky, kde vás hra sleduje, či ste cvičili dostatočne tvrdo alebo sa venovali fyzickým aktivitám mimo vašej obývačky. Plus očakávajte otázky na dĺžku vášho spánku, počet zjedených jedál či ich kvalitu. Komplexný je EA Sports Active 2 teda nielen počas každo-dennej dvadsaťminútovky.

Čo sa dá takej hre vytknúť? Azda je otázne, čo robíť po troch či deviatich týždňoch. Budete mať ešte dostatočnú motiváciu strihnúť si ďalšiu fázu tréningu? Osobne vidím potenciál, pretože Active 2

má aj niekoľko stupňov obtiažnosti a rozdiely medzi nimi sú dosť markantné. Tú ľahkú môžete vynechať, ale už na strednej sa občas fakt zapotíte a pri ťažkej sa už váš tep pod 120 nezastaví. Ukážka tepu je mimochodom pekná vlastnosť, pretože stále vidíte, ako na tom ste a či sa už konečne dostávate do riadnej záťaže alebo nie. Pretože individuálny pocit je fajn, no mať to podporené číslom a malým grafom so štyrmi zónami, to je ešte lepšia vychytávka. EA Sports Active 2 je vôbec plný čísel a tu sa snaží pôsobiť aspoň občas ako hra – ponúknuť vám pár achievementov alebo donútiť vás urobiť aj pár cvikov pomimo, aby ste sa povedzme dostali na 500 kalórií.

Takže čo by mohlo byť lepšie? Ešte viac cvikov? Možno, to vravíme pri hernom obsahu vždy. Ešte viac herných módov? Nemyslím si, takto sú dobre rozhodené na časové obdobia a vidno váš progres vpred. Teraz už nemusíte toľko zviať v ruke Wii Remote, čo je fajn, ale napríklad ma občas iritovalo, že keď bol Remote odložený, hra mala tendenciu po pár minútach nahodiť zbytočnú pauzu, pretože sa prerušila komunikácia s konzolou. Pritom na rukách máte stále monitorované zariadenia, takže nevedno, prečo sa to deje? Grafiku zlepšovať netreba, v jej jednoduchosti spočíva čaro hry, rovnako aj v dobrých menu a tabuľkách. Akurát

všade proklamovaný on-line systém by potreboval zlepšenie, ale to je úloha pre webových administrátorov ako tvorcov hry.

EA Sports Active 2 je teda správne vyladený titul v sérii. Zbavil sa prvotného konceptu periférií a nahradil ho novými, dobre fungujúcimi. Rozšírila sa paleta cvikov i vaša motivácia hrať dlhšie. Pravda, oproti prvému dielu možno ubudli herné aktivity ako volejbal, ale stále tu máte pár športových aktivít a kopu užitočných cvikov. Nie je to síce lacná investícia (90 EUR), ale vo svojej podstate funguje veľmi dobre.

Michal Korec

HODNOTENIE

- + lepšie herné periférie
- + heart-rate monitor reguluje tempo
- + veľká škála cvikov a tvorba tréningu
- + práca s trénerom a tutoriály
- + niekoľko obtiažností
- + grafika, menu, starostlivosť o hráča
- + prístupné aj pre nehráčov
- pár cvikov sa dá oklamať
- komunikácia s Remote občas pauzuje hru

8.0
57

Shaun White Skateboarding



Slávne meno vám nezaručí výsledky i keď v skutočnosti vo svojej disciplíne nemá premožiteľa. Ubisoft to so Shaunom Whiteom už skúsil dvakrát na snehu a teraz lietajúcu rajčinu postavil na dosku na štyroch kolieskach. Všestranne talentovaný White zvláda akúkoľvek dosku, stačí to však na to, aby vrátil triky na pôde, ktorej neohrozene kraľuje Skate od EA?

Shaun White Skateboarding sa nestavia k problematike príliš vážne, takže profíci sa s výdychom môžu vrátiť k Flickru, utiahnuť skrutky na truckoch a dať nejaký ten photo session v bazéne s kamošmi online. Ubisoft namiesto realistického poňatia skateboardingu prejavuje svoj zmysel pre inováciu a kreativitu aj v inak jasne definovanom športe s pevnými pravidlami. Kto povedal, že si nemôžete rail namaľovať vo vzduchu ako len vy chcete? A kde inde jazdou nakresliť rampu, ak nie v meste New Harmony?

Príbeh o nastolení slobody a strhnutí čiernobielej propagandy zlej spoločnosti Ministry plnej kravaťákov zaváňa revolúťou, akú sme tu už mali. Na začiatku obujete otrhané vansy nového hrdinu, nie

Shauna Whitea, ktorý čaká, aby ste ho vyslobodili. Fanúšikov lietajúcej rajčiny musíme ukludniť, na ulici budete diktovať aj s niekoľkonásobným víťazom X Games. Handry, doplnky, účes, farba vlasov, pokožka, pohlavie a už drvíte asfalt. Inicializačný proces a zasvätenie do herných mechanizmov netrvá dlho, len sa zbytočne naťahuje príbehovými misiami.

New Harmony je rozdelené na štyri štvrte, každá je posiatá vlastnými challengeami, ale aj spoločnými výzvami previazanými na tradičné prehľadávanie každého kúta a zbieranie šípok, hľadanie reštaurácií Wendys či pokladov. O každej úlohe máte prehľad, môžete ich ignorovať, slepo nasledovať príbeh a potom sa k nim vrátiť. Keďže mesto je pod nadvládou „zlej spoločnosti“ vašou prítomnosťou a vplyvom cez vrátené triky musíte dokázať, že máte na to, aby ste dokázali to, za čo sedí Shaun vo väzení.

Predstavitosť je vašim nepriateľom. Trikovanie, transfery, bazény, skoky, grinding, jednoducho čokoľvek, čo na doske spravíte, plní flow, čo je niečo ako kombo meter. Postupne narastie o

dve úrovne a definuje, aký máte aktuálne vplyv. Čím je vyšší, tým viac chodcov zmeníte na skejterov, prefarbíte fádne fasády graffiti, vytiahnete z asfaltu múriky, transformujete lešenie na rampy, oslobodíte lavičky zo zovretia čiernobielej farby, vrátite korunám stromov listy a pod. Budovanie flow netrvá dlho, ak viete, čo robíte. Opakovaním trikov narastá pomaly a postupne sa táto činnosť stáva otravnou. Obvykle po aktivovaní úlohy klesá na nulu a musíte ísť od podlahy. Stane sa to aj pri páde alebo priveľkom experimentovaní.

Štvrte sa postupne odomykajú a menia svoj ráz, vybudujete skate parky, otvorí-



te si obchody, kde sa dajú za získané skúsenosti nakúpiť triky a nové oblečenie pre postavu. Challenge majú nastavené limity podľa medailí a ich plnenie je motivujúce. Väčšinou ide o skúšky typu, daj najdlhší manual, zgrinduj 70 metrov, sprav čo najviac rotácií, naakumuluj najviac času lietaním v rampe a pod. No a potom je tu séria úloh, ktoré sa skôr objavujú v iných žánroch, ale vzhľadom na strelený príbeh, sem zapadajú. Budete tak ničiť rozhlasové vysielacie, vzducholode alebo bariéry, ktoré odrážajú váš vplyv.

Prostredie sa nahráva naraz a môžete sa v ňom voľne pohybovať a modifikovať ho ako len chcete a koľkokrát chcete. Neskôr budete môcť ohýbať zábradlia alebo kresliť dráhu podľa ľubovôle. Takto sa dostanete na miesta k bonusom alebo si otvoríte skratku či len pospájate raily do jednej dráhy. Hra týmto stiera potrebu mať v ponuke vlastný editor, ale práve takýmto spôsobom by sa dali veľmi jednoducho navrhnuť spoty. Stačilo by len jazdiť.

Zábradlia sú nebezpečné

Ubisoft vsadil na štandardné urbanistické prostredia s výškovými budovami, širokými bulvármi, parkami, ale aj úzkymi uličkami či veľkým zábavným parkom, ktorý je na ostrove a slúži ako základňa odboja. Jednou z nevýhod Shaun White Skateboarding je hľadanie challengov, nedá sa k nim pohodlne teleportovať. Hlavné úlohy sú vždy označené šípkou. Gameplay je postavený na zbieraní skúsenostných bodov, rozširovaní trikov a neskôr inkli-

nuje skôr k logickej hre, resp. zdolávaniu nástrah prostredia deformovaním railov a rámp tak, aby ste sa dostali na vrchol budovy alebo z nej bezpečne unikli pred vrtuľníkom skejtovaním dolu po strechách a koľajniciach.

Ovládacia schéma Shaun White Skateboarding je hybridná, využíva pravú páčku ako Skate, ale nie je jej základom. Cez predné shifty a trigery sa otvára cesta k flipom, trikom na zábradliach, grabom a pod. Ubisoft namiesto vytvorenia zábavnej ovládacej schémy korešpondujúcej s náplňou hry zatlačil na pílu autenticity a ovládacie prvky prekombinoval a niektoré tlačítka zaťažil natoľko, že majú trojitú funkciu. R2 napríklad sa používa na transfer v rampách, ale aj na flip, aj pri grinde, ak nechcete dať klasiku 50-50. Pomerne rýchlo sa naučíte zvládať aj tie zložitejšie triky vďaka rozkúskovanému tutorialu, ktorý vás postupne učí jazdiť v bazéne, dávať manualy či grindovať. Na dominanciu však potrebujete tréning.

Princíp transformovania prostredia sa dostal aj do multiplayeru, ktorý zápasí s prázdny servermi. Môžete si s kamarátom zahrať aj v splitscreene a pretekať o najväčší počet bodov, zabojovať si ako člen odboja proti Ministry kradnutím teritórií alebo sa účastniť Shaping Battle, kde najskôr trikmi odomykáte schopnosť meniť prostredie a potom si navzájom kradnete svoje výtvary. Technická stránka Shaun White Skateboarding nikoho neohúri, využíva veľmi zvláštny rozmazaný filter a nádych opotrebovanosti. Vizúalom aj skladbou soundtracku sa blíži k Skate 3, len toľko nekričí, ale drží sa pri

zemi vzhľadom na rating.

Nesil to, buď priemerný!

Shaun White Skateboarding je dostupnejšou alternatívou ako Skate, no jeho krátke pôsobenie na trhu sa odráža na obsahu. Žiadne točenie vlastných videí, fotenie alebo sociálny charakter. Používa iné pravidlá a koncentruje sa iba na jazdenie a zábavu, ktorá s neskoršími úlohami skôr prerastá do frustrácie, keď vás zamestná dlhšie presunom z jedného konca mapy na druhý ako výkonom v challenge.

Hra je určená skôr pre mladších, nenájdete tu vážnosť ani autenticitu. Nejde o prísnu simuláciu, dovoľuje grindovať do kopca alebo na jeden odraz dať sto metrový manuál, nie je však príliš arkádová, aby zabíjala zábavu a serióznosť. Je presne ako žuvačky Stride tak hojne propagované na billboardoch, vydržia iba pár hodín, potom si musíte z balíčka vybrať nový plátok.

Pavol Buday

HODNOTENIE

- + zábavnejší postoj k jazdeniu
- + skladba soundtracku
- + ovplyvňovanie prostredia jazdením
- + mladších nadchne
- Shaun White tvorí (opäť) iba krovie
- starších unaví pomerne skoro
- frustrujúci presun po meste
- previazanie gameplayu na riešenie environmentálnych puzzlov

6.5





CREATE

Kreativita by mala byť súčasťou každej hry a v minulosti to tak väčšinou aj bolo. Komerčná súčasnosť nám už ale často servíruje tituly v skvelej grafike, ale bez nápadov. Create však stavia práve na tvorivých nápadoch a fantázii, hoci inšpirácia v LittleBigPlanet je zrejmá. Otázne je, do akej miery tieto prvky tvorcovia naozaj využili.

Prvý dojem z hry vôbec nepresvedčil o kvalitách ambiciózneho titulu. Zmiešané pocity, asi ako keď kombinujete zmrzlinu s horčicou a tyčinkami. Celá záležitosť pripomínala zmes chutných ingrediencií, ktoré ale niekto bezhlavo nahádzal do jedného kotla. Asi ako keď psíček a mačička z Čapkovej rozprávky piekli tortu. Nad prvotným znechutením však postupne zvíťazil záujem. Zistil som, že aj keď toho tvorcovia dosť pokazili, nejaké tie iskričky tvorivosti tam sú.

O iskrách tvorivosti nie je reč náhodou. V Create sú totiž takto označené body, ktoré hráč získava za plnenie úloh a slúžia na odomykanie nových predmetov, výziev a celých svetov. Vlastne tie svety

sú skôr tematickými ostrovčekmi, kde ale vždy čaká desiatka logických zadaní v odlišnom teréne a s pokročilými objektami.

Create v sebe v podstate spája dve odlišné formy hry, ktoré ale málokto akceptuje v jednom balení. Každý tematický ostrov ponúka zdobenie monotónneho prostredia, čo je primitívna zábavka pre deti. Vyberanie tapiet na steny, sadenie stromčekov, kvietkov, umiestňovanie autíčok, zvieratiek, skriniek, či dekorovanie oblohy má formu editora. Na získanie iskier tvorivosti je v tomto prípade treba maľovať a dekorovať podľa stanovených krokov. Za vyhovujúce prvky pribúdajú body a zoraďujú sa okolo okrúhlej ikony používaného nástroja. Keď sa zaplní celý kruh, pokladá sa aktuálna pasáž za splne-

nú. Nepochopil som, prečo napríklad niekde dostávam body za biele tulipány, ale za červené nie, alebo prečo na kopci lepšie vyzerá záchodová misa ako strom. Je pravda, že hráč má možnosť vytvoriť bizarný svet a nastrkať tam, čo chce. Iskru tvorivosti ale získa len za použitie konkrétnych určených foriem. To sa rozhodne nedá považovať za podporu kreativity, skôr za istú formu diktatúry.

Logické výzvy v každom svete na seba upozorňujú značkami, ktoré vidieť priamo na makete terénu. Pri maľovaní je vhodné brať do úvahy, že nový vzhľad je viditeľný aj počas plnenia takýchto úloh. Ak je všetko príliš pestrofarebné, situácia na obrazovke môže byť veľmi neprehľadná. Úlohy sú založené na používaní logiky, kde sa uplatnia fyzikálne zákony, gra-



POKUS O OŽIVENIE INCREDIBLE MACHINE

vitácia a mechanika. Zle viditeľné prostredie pri hľadaní riešenia nepomáha. Skok od primitívnych omaľovaniek k miestami náročným logickým úrovniam je zásadný. Hoci niektoré zadania sú jednoduché, iné skutočne dajú zabráť. Už to nie je zábavka pre krpcov, ale skôr pre ich rodičov, ktorí sa neboja premýšľať.

Obvykle je cieľom úloh dostať nejaké vozítko alebo objekt na určené miesto, zvyčajne na druhom konci obrazovky. To je, samozrejme, sťažené rôznymi spôsobmi. Sú tu jamy, ktoré treba preskočiť, alebo preletieť. Treba vytvoriť, pardon vybrať, z menu trámy, usmerniť jazdu, nastaviť teleport, odstrániť z cesty haraburdy. Hráč má striktné vymedzený sortiment a počet predmetov, ktoré môže použiť na vyriešenie problému. Niekedy sú to len dve odlišné veci, ktoré sa na prvý pohľad môžu zdať nepoužiteľné a riešenie len jediné. Inokedy je spektrum bohaté a nájde sa viacero spôsobov, ako uspieť. Prvé výzvy kalkulujú so skokanskými mostíkmi a zábránami. Neskôr je postup náročnejší a používajú sa aj bizarné, či zdanlivo zbytočné predmety, gumová kačička, lepidlo, magnety, balóny, stánok s hot-dogom, hriankovač, rebrík, tryskové rakety a kadečo iné. Situácia môže vyzeráť napríklad nasledovne. Na ceste je traktor, ktorý sa musí dostať cez jamu a k portálu na vyvýšenej plošine. Stroj sa zavesí na balón, ktorého let treba umiestniť vrtuľami a dokonca im je nutné nastaviť smer fúkania. Za jamou sa umiestnia ostne, ktoré prepichnú balón a traktor po vlastných vylezie na mostík. Lenže na preskočenie nemá potrebnú rýchlosť a tak zaň treba umiestniť raketu.

Pri každej logickej úlohe sa najskôr umiestnia predmety podľa uváženia a potom sa spustia veci do pohybu. Niekedy je možné umiestniť objekty len vo vyhradenom úseku. Pri neúspechu hráč zmení objekty, alebo upraví ich polohu a

keď je pripravený, spustí ďalší štart. Takto je to až do chvíle, kým nie je zadanie úspešne splnené. Hráč získava iskry tvorivosti za zavŕšenie úlohy. Za originálny postup, vytváranie reťazových reakcií a vyzbieranie bonusov má šancu dostať ďalšie navyše. Na odomknutie ďalšieho sveta nie je nutné splniť všetky úlohy v predošlom, ale treba nazbierať dostatok iskiev tvorivosti.

Okrem toho je v hre ešte možnosť voľného maľovania a ukladania výtvarov online. Hoci sú samotné procesy v hre nenárodné, ovládanie je zbytočne komplikované. Menu, ktoré zahŕňa ako herné procesy, tak aj nastavenie hry, je delené na niekoľko nezmyselných podskupín. Neustále chaotické prepínanie pri maľovaní a plnení úloh je frustrujúce. Zdlhávemu preklikávaniu sa dokonca nevyhol ani proces ukončenia hry. Pri manipulovaní s objektmi je myš používaná krkolomným spôsobom. Predmet sa vyberá a umiestňuje ľavým, ale posúva pravým tlačítkom, prekliknutie ľavým vyrobí duplikát posledného objektu. Na otáčanie už je treba vyvolať extra menu. A k tomu sú ešte klávesové funkcie. No hnus velebnosti. Kam sa preboha vytrátila všetka predstavivosť tvorcov pri návrhu užívateľského rozhrania?

Grafika je detská, jednoduchá, pripomína Spore. Navyše s obmedzeným rozlíšením. Každú chvíľu vám tretinu obrazovky zahltí nejaké príšerné menu. Detailom a tieňom sa tvorcovia veľmi nevenovali. Stavili na roztomilosť, ktorá je väčšinou gýčová. Ozvučenie už nemalo veľmi čo pokaziť.

Create je hra s potenciálom, ktorý tvor-



covia nedokázali naplno využiť a pre istotu ho takmer pochovali otrasným užívateľským rozhraním. Navyše toľko vyzdvihovaná podpora kreativity je v istých momentoch skôr obmedzovaná. Kombinácia primitívneho maľovania s náročnejšími logickými pasážami v jednom titule nie je najšťastnejším riešením. Iste, synček by mohol pomaľovať krajinu a ocko v nej zapieť svoj mozoček, ale táto spolupráca by veľmi rýchlo zunovala. Už preto, že po čase nastupuje stereotyp a celé sa to otrasne ovláda. Aj keď sú v Create aj naozaj zábavné momenty, lepšie urobíte, keď svoje Eurá a české koruny investujete do inej hry.

Branislav Kohút

HODNOTENIE

+ niektoré zaujímavé logické výzvy
+ množstvo rozmanitých objektov
+ zmeny dizajnu prostredí

- zlé ovládanie, príšerné menu
- slabé grafické spracovanie
- zle riešená kamera
- chaotické, po čase stereotypné

6.0



Nie každý je spokojný s tým, kde sme sa narodil, či kde momentálne žije. Mnohí máme sny o tradičnom meste v zasnežených kopcoch, niektorí skôr idylku pri pláži, iní snívajú o harmónii s prírodou, alebo o techno betónovej džungli s mrakodrapmi. Sny sa však menia na skutočnosť nielen keď spíme, ale najnovšie aj v novom titule Cities XL 2011.

Zapnite miešačky, nabrúste lopaty, pripravte si milióny ton betónu, budete ho potrebovať. Vaším cieľom na najbližšie hodiny sa stane moderné, prosperujúce mesto plné spokojných a pracujúcich ľudí. Samozrejme, nebude to jednoduché a hneď ako prvé vám bude robiť nepriateľa samotné prostredie. Máte na výber desiatky rôznych lokalít po celom svete odlišujúce sa nielen polohou, ale aj obťažnosťou. Šíre pláne rovnej plochy s dostatočnými zdrojmi sú skôr pre začínajúcich starostov, zatiaľ čo sopečné ostrovy v horách sú len pre tých, čo majú nejaké to volebné obdobie už za sebou. Žiaľ, tieto prostredia neprinášajú so sebou žiadne udalosti či katastrofy ani nič čo by vnieslo strach či radosť do bytov vašich občanov. Tých budete lanáriť do svojich novo postavených bytov hlavne príslubmi práce a pohodlia. Budú stále náročnejší a náročnejší, ich potreby budú stáť mesto nemálo prostriedkov, ale ak

budete dostatočne šikovní, ešte na tom zarobíte. Nielen že zarobíte, ale aj zbohatnete, postavíte divy sveta, budete obchodovať s celým svetom, až nakoniec vytvoríte utópiu, alebo ghetto kde sa budú ľudia báť otvoriť okná a ulicami budú vládnuť tieň. To všetko môžete ovplyvniť hlavne makro manažmentom, rozhodnutiami v podstate len na tej najvyššej úrovni, čo je trochu škoda.

Začínate hlavnou cestou do mesta, kadiaľ budú prichádzať noví obyvatelia. Teda ak budú, najprv im totiž musíte vytvoriť podmienky na život. V prvom rade pre nich vyhradiť miesto, kde budú žiť a bývať, potom miesto, kde budú pracovať a následne sa starať o ich potreby i záľuby. Ak vám zaplnia ubytovne i pracovné pozície, postavíte ďalšie a tak stále dokola. Aj keď činností, povinností a aktivít máte dosť, veľmi rýchlo si všimnete, že ste v kolotoči stereotypu. Ubytovne, pracoviská, nemocnice, školy, policajné stanice, cesty a sem tam nejaký bonus, stále dokola v pomerne malých kruhoch až sa vám zatočí hlava. Čím viac obyvateľov, tým viac pracovníkov a tým viac príjmu z daní do vašej kasy a tým viac domovov a zábavy pre obyvateľov.

Vždy postavíte plochu určenú pre konkrétny účel, či už bývanie, prácu a podobne. Potom sa vám táto plocha, podľa toho ako ste splnili podmienky, začne

zaplňovať firmami a nájomníkmi. Tu prichádza na rad jemný mikro manažment, kedy si musíte dávať pozor, čo kde staviate, ako ďaleko či blízko od čoho a hlavne, musí byť príjazdová cesta. Tá je tepnou všetkého, nemusíte stavať elektrické vedenie, vodovodné potrubia, odpadovú kanalizáciu ani nič podobné. Len cesty a plochy pre firmy a ľudí. Síce sem tam nejakú špecialitku, ale trochu vám bude chýbať hĺbka toho, čo staviate a bude vám to pripadať miestami povrchné. Čo vás možno zabaví viac, sú starosti so samotnými obyvateľmi. Či sú spokojní s bývaním, či sa majú ako dostať do práce, či majú vzdelanie, kam nakupovať a či napríklad nemajú problém s premávkou v meste, kriminalitou, nedostatkom rekreačných miest, či dokonca s prílišným znečistením ovzdušia.

Premávka je jednou z vašich najväčších starostí hneď ako sa mesto rozrastie do väčších rozmerov. Začnete mestskou hromadnou dopravou, aby ste odľahčili





premávku, aby neboli zápchy a tým ne-odrádzali nespokojných občanov od po-
bytu vo vašom meste. Neskôr, keď sa
rozrastiete až do veľkej metropoly, pos-
tavíte metro, prístavy či letiská, s pomo-
cou ktorých budete môcť obchodovať už
aj s vašimi inými postavenými mestami.
Takto môžete rôzne mestá špecializovať
rôznymi smermi, či už na výrobu, ob-
chod, ťažbu. K tomu ale povedie dlhá
cesta, na začiatku si musíte vystačiť so
základnými stavbami. Nemusíte sa ale
báť, všetko postupne dostanete, na za-
čiatku máte odomknutých len pár stavieb
a postupne ako rastie počet obyvateľov,
sa ponuka rozrastá až sa dostanete k
svetovým unikátom, ktoré sú neskutočne
drahé, ale čo by dobrý starosta nespravil
pre obyvateľov.

A nie len pre nich, ale aj pre seba. Krásne
monumenty ešte viac zvýraznia už tak
pekny pohľad na mesto. Pokrokové tech-
nické spracovanie, skvelé vymodelovanie

okolía i široká variabilita budov robí z
betónovej džungle príjemný pohľad a
vyvolá vo vás pocit pýchy nad tým, čo ste
dokázali vybudovať. Navyše si môžete
priblížiť ktorúkoľvek uličku, ktorúkoľvek
časť a očarí vás ruch každého jedného
kúta, všetko náležite žije. Všimnete si
kamióny na cestách, zápchy na križovat-
kách, ľudí ponáhľajúcich sa do práce,
lietadlá a všetko, čo k poriadnemu mestu
patrí. K tomu vám hrá do mestského roz-
hlasu príjemná hudba, ktorá ani neruší,
ale ani nezaniká v pozadí a tak si ju bude-
te neraz pospevovať.

V tomto veľko meštiackom ruchu, tempe
a chaoze budete niečo na ukľudnenie či
spomalenie potrebovať. Síce môžete čas
(aj dennú dobu) podľa ľubovôle zrýchľo-
vať, spomaľovať či zastaviť, časom bude
toho na vás priveľa. Našťastie autori ne-
zabudli na prehľadové funkcie ukazujúce
všetko, čo potrebujete. Pár klikov a viete

nebudete môcť zrýchliť, je tempo vášho
počítača, ktorý sa pri väčšom meste na-
ozaj zapotí a nepomôže ani zníženie de-
tailov.

A tých je naozaj veľa, pri ich kompletnom
odhaľovaní strávite mnoho plánovacích i
inžinierskych hodín. Teda ak chcete kan-
didovať na post starostu, pretože táto
stolička nie je pre každého, avšak tí, kto-
rým sa postupné, trpezlivé budovanie
mesta tehlička po tehličke pozdáva, by
mali Cities XL 2011 určite skúsiť. Dosta-
nete k tomu kvalitné stavebné materiály,
veľa nákresov ako prejaviť svoj talent, ale
hlavne klasický dobrý pocit z dobre fun-
gujúceho mesta na konci dňa. Možno
vám budú trochu chýbať katastrofy, mik-
ro manažment a riadenie chodu mesta
na tej nižšej úrovni, čo by ale žiadneho
správneho starostu nemalo odradiť.

Andrej Hanks

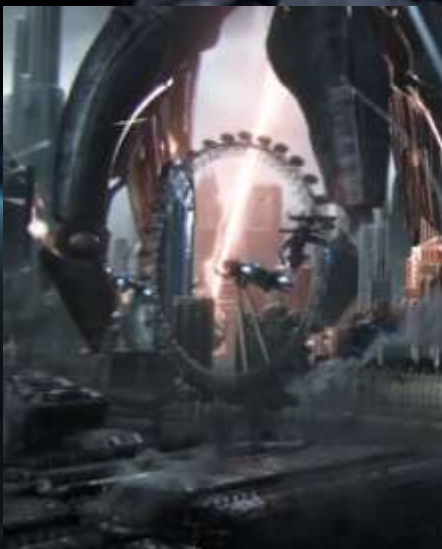


odlíšené,
tematicky
rozdelené,
jednoduché
a účinné.
Tento ná-
stroj z vás
spraví tých
pravých
starostov.
Jediné, čo

HODNOTENIE

- + grafika
- + množstvo budov
- + previazané mestá
- + všetko je prehľadné
- + rôzne detaily a nápady
- málo mikromanažmentu žiadne katastrofy
- hardvérovo náročné

6.0
63



MASS EFFECT 3

December priniesol ohlásenie tretej časti Mass Effect série. Kaptán Shepard bude mať pred sebou najťažšiu úlohu. Bude musieť zachrániť ZEM.



TECH FAILY ROKU 2010



Time.com zverejnil ďalší rebríček, tentoraz čisto zameraný na technické prepadáky, alebo technické chyby. Väčšina drobných problémov z rebríčka nám nič nehovorí, ale niektoré sa dostali aj ku nám:

1. BP - na tejto tech fail storočia nie je čo dodať, 11 mŕtvych, 200 miliónov barelov ropy v oceáne a dôsledky sa budú odstraňovať desaťročia.
2. Yahoo - dokáže upadajúca služba prežiť? Predajú ju majitelia konečne Microsoftu?
3. AT&T - najhorší mobilný operátor roku 2010 v US
4. Microsoft Kin - dlho vyvíjaný mobilný projekt Microsoftu, ktorý si nakoniec požil len pár mesiacov. Chyba bola, že projekt mal byť dokončený dva roky dozadu. Microsoft sa hneď presunul na WP7.
5. Gawker hack - nedávny hack databázy užívateľov siete Gawker
6. iPhone 4 Antena gate - Výpadky signálu pre zlý design iPhone 4 nabrali gigantické rozmery a začalo ponúkať gumenné obaly zadarmo, tie vyústili do prasknutého zadného krytu mobilu.
7. Web stratégia TV sietí - nechcú spolupracovať s Google TV, Boxxe a ďalšími webovými systémami
8. 3D TV - jeden z veľkých failov, ktorý prakticky všetci čakali, drahé TV, minimálny obsah.
9. Google Buzz - služka, ktorá google nevyšla a má na krku 8.5 miliónovú žalobu
10. Digg - relaunch stránky
11. Viacom súd proti Youtube - lebo na youtube je už pomaly všetko
12. iTunes Ping - Apple sa snažilo spustiť socialnu službu ale nevydalo
13. Verizon poplatky za dáta
14. Tumblr výpadok
15. 4G marketing - z 3G sa stal marketingový zázrak 4G hlavne v T-mobile
16. Slabá kvalita konvertovaných 3D filmov - 3D upadáva a dva výskyty v rebríčku nie su prekvapením
17. T-Mobile cenzúrovanie SMS správ - zablokovali posielanie správ o lokáciách predaja marihuany
18. MAFIA II - niekto z US si konečne všimol aj problémy tohto titulu, aj keď je divné, že v tech rebríčku po boku BP, 3DTV a marihuany a dôvody majú len v tom, že hra nezaznamenala žiadny boom a ponúkla len kliše príbeh. Ani slovo o marketingu dlc, orezaní príbehu a ďalších elementoch.
19. Apple podpora Foxcommu - Jobs skonštatoval, že percento samovrážd je pod čínskym priemerom
20. Google Books copyright im nič nehovorí
21. Ochrana súkromia na Facebooku
22. Cook's source stránka odignorovala copyright
23. Steamy Awards - ocenenia College Humoru nevyšli
24. Titulka časopisu Wired s prsiami - zjavne sa niektorým ženám nepáčila (priložená na obrázku)
25. Google Wave - ďalšia aplikácia, ktorá Google nevyšla

FINÁLNY DESIGN PSP 2 ?

Objavili sa detailné zábery na prichádzajúci PSP2 handheld. Zábery ukazujú design v štýl PSP Go s výsuvateľným gamepadom.

Podľa zdrojov od vývojárov však toto nebude finálna podoba handheldu, je to prvá podoba, ktorá sa prehrievala a mala nízku výdrž batérie. Nový design s ktorým už pracujú je v štýl pôvodného PSP bez výsuvacích častí. Stále je to trištvrte roka od vydania a uvidíme aký design nakoniec Sony zvolí.

Zatiaľ vieme, že handheld bude mať dva thumbsticky, HD displej, prednú a zadnú kameru a vzadu na zariadení bude touchpad, ktorý budú môcť autori hier využiť na ovládanie.





PS3 Thrustmaster T500RS



Thrustmaster predstavil nový PS3 volant T500RS s licencovanou Gran Turismo 5 značkou. Stáť bude 599 dolárov, za tú cenu ponúkne magnetické senzory, 1080 stupňové otáčanie, 30 centimetrový priemer. Volant váži takmer 5 kilo, pedále cez sedem, čo zaručí dobrú stabilitu a masívnosť. Jediná vec, ktorá mu chýba, je páka na prevodovku, musíte si vystačiť s páčkami za volantom.

Volant bude k dostaniu od konca decembra do polovice januára, podľa lokality. Stáť bude 499 eur. Ak plánujete volant pre GT5, sledujte testy volantov, keďže popri prichádza aj Porsche 911 GT2 od Fanatecu.



CHAMELEON
X-1

Chameleon X1 kombinuje Gamepad a myš

Skutočne zaujímavý pokus spravili chlapci zo Shogun Bros, ktorí do svojej myši Chameleon X-1 ukryli aj gamepad. Presnejšie z jednej strany pri normálnej polohe je to myš, ale ak chcete hru ovládať gamepadom, len myš otočíte a hráte. Myš má 14 tlačidiel na spodu, sedem navrchu a má aj force feedback.

Cena a dátum vydania zatiaľ nie sú ohlásené.

Porsche 911 GT2 - jeden volant vládne všetkým



Model volantu Porsche 911 GT2 si už môžete objednať online na stránkach Fanatecu. Stojí 250 dolárov a prekvapivo je skutočne multiplatformový, podporuje Xbox360 (wireless), a cez kábel PC a PS3. Samotný volant má priemer 30 cm, je potiahnutý jemnou kožou Alacantra, ktorú nájdete aj v skutočnom Porsche 911. Multiplatformnosť vyriešili autori elegantne a to podsvietením tlačidiel, kde sa rozsvietia vždy tlačidlá danej platformy.

Volant je k dostaniu ako samostatný, tak aj v Championship edícii za 500 dolárov, kde vám pridajú prevodovku a pedále. Volant je kompatibilný s Clubsport, G25 a G27 pedálmi.

Samotný volant má tri force feedback motory, ktoré ako obmedzujú volant podľa terénu, tak simulujú otáčky motora a ponúkajú aj ABS vibrácie (ABS možnosť sa dá zapnúť aj v Clubsport pedáloch). Prevodovka sa dá napojiť na ľavú alebo pravú stranu volantu. Volant s pedálmi stojí 499 eur.



CHAMELEON

X-1





nový soundtrack od Ghost Monkey, ktorý dotvára pokojnú atmosféru pri riešení rébusov. Figúrky reprezentujú určitý stav mysle alebo emóciu a je na vás, aby ste im dodali farbu.

Hra sa ovláda iba myšou - jednoduchým otáčaním objektu ho postupne zamotáivate viac a viac, pokým nezafarbíte čo najviac plochy. Niekedy sa

Nedávno som listovala zo-
znamom indie hier na Stea-
me a moju pozornosť upú-
tal screenshot z tejto
zvláštnej hry. Maľovať štetcom je bežná
záležitosť, ale použiť k zamaľovaniu dre-
venej plochy povraz znel originálne. Na
tomto jednoduchom princípe je založený
Zen Bound 2. Zabudnite na hry, kde sa
snažíte dosiahnuť čo najlepšie skóre v čo
najkratšom čase. Tu nie je žiadne také
obmedzenie ani počet ťahov, hráč je
obmedzený iba dĺžkou povrazu a svojou
vlastnou trpezlivosťou. Zen znamená v
preklade meditácia a je spojený so seba-
reflexiou a osvietením, čo zosobňuje táto
hra – jednoduchosť, pokoj a meditatívna
atmosféra.

Ako naznačuje číslovka dva, je to pokračovanie

čovanie Zen Bound z iPhonu. Pokračova-
nie prináša viac ako stovku úrovní, všetky
pôvodné levely s vylepšenou grafikou a



ZEN BOUND²

stane, že vám nevystačí povraz. V tom prípade môžete jednoducho odmotiť časť povrazu, ktorý ste doteraz použili, a skúsiť iný postup. Prípadne pomôže reš-tart úrovne a môžete začať odznovu. Hra vás nijako nepenalizuje a splnené úrovne môžete kedykoľvek hrať znovu. Spočiatku máte zafarbiť jednoduché objekty (napr. jednoduché drevené figúrky zvierať v tutoriáli), neskôr aj náročnejšie figúrky ako rôzne polohy pri cvičení, ale napr. aj taký lietajúci tanier či formulu. Na maľovanie nepoužívate iba samotný

povraz.

Niektoré úrovne majú špeciálne špendlíky s bombami naplnenými farbou, a keďže samotný povraz vtedy nefarbí, musíte si dobre premyslieť ako predmet obmotať. Zamaľovaním určitého percenta plochy môžete úroveň ukončiť omotaním okolo svietiaceho špendlíka alebo pokračovať v dosiahnutí 100 %. Vaša úspešnosť je ohodnote-

ná jedným, dvoma alebo tromi kvetmi. Čím viac kvetov získate, tým sa vám odomkne viac úrovní. Menu je jednoduché a jednotlivé úrovne sú doslova zavesené na niekoľko stromoch s rôznymi témami (napr. strom vitality, výzvy či rozjímania). Každý strom má najprv iba púčiky kvetov, ktoré rozkvitnú podľa toho, ako sa vám bude dariť. Graficky je hra prispôbena vysokému rozlíšeniu a drevené figúrky lahodia oku. Náročnosť nie je vysoká, postupne sa zvyšuje ako odomýkate nové drevené objekty.

Zen Bound 2 je pre tých, ktorí občas potrebujú vypnúť a vychutnať si meditatívnu atmosféru. Ukludňujúca hudba, pekný vizuál a zaujímavý nápad, to všetko nájdete v tejto malej logickej hračke za prijateľnú cenu.

Raina Audron

HODNOTENIE

8.0





Santa Claus in Trouble

Vianoce. Pre niekoho čas pokoja a lásky, samozrejme, aj pracovného alebo školského voľna, pre niekoho naopak čas nervozity a depresii spôsobených okrem iného (spoiler - nečítajte tí, ktorí ešte veríte na Ježiška) napríklad naháňaním sa po obchodných domoch s cieľom nakúpiť čo najvhodnejšie dary pre svojich blízkych či príprava štedrovečernej večere týkajúca sa najmä ženského pohlavia. Osobitnú skupinu však tvoria hráči počítačových hier, pre ktorých Vianoce znamenajú to, čo pre alkoholika nulové zásoby liehu a zavretá krčma v jednom. V tomto období však neabsentujú len kvalitné herné tituly so zvučným menom, ale v posledných rokoch aj tie, ktoré sa priamo týkajú času Vianoc. Preto sa tí, ktorí si chcú navodiť správnu atmosféru tohto zimného sviatku prostredníctvom hier, musia uspokojiť so staršími výrobkami, medzi ktoré patrí aj jeden s dosť príznačným názvom - Santa Claus in Trouble.

Určite viacerý, či už z vlastných skúseností ešte z detských čias, alebo len z počutia, poznáte titul Santa Claus in Trouble. Pre neznalých, jedná sa o hru s vianočnou tematikou vydanú koncom roka 2002, pochádza z dielne pre väčšinu z vás pravdepodobne neznámych nemeckých vývojárov Joymania Development a je distribuovaná firmou CDV Software, ktorej názov si niektorí z čitateľov tejto recenzie pri trochu premýšľania spoja so stratégiami Sudden Strike, City Life, American Conquest, či bláznivou akciou Serious Sam HD: The First Encounter z minulého roka.

Ale späť k hre o Santovi Clausovi a jeho (ako napovedá názov) problémoch. Základom tejto hry primárne určenej pre menších hráčov je zozbieranie postrácaných darčiekov milou postavičkou Santa Clausa v časovom limite, v ktorom sa musí hráč navyše dopraviť aj na koniec levelu. Znie to jednoducho, skutočne tak jednoducho, že v tom musí byť nejaký háčik.

Áno, je to tak, zbieranie darčiekov vám bude znepríjemnené niekoľkými faktormi. Tým najhlavnejším, pred ktorým musí byť hráč neustále na pozore, je fakt, že hra sa odohráva vysoko nad zemou, presnejšie tesne nad úrovňou striech rozsvietených domov. Prípadný pád spôsobený nepodareným preskokom na vzdialenejšiu, poprípadne vyššie položenú, zľadovatenú či pohybujúcu sa plošinu znamená, tak ako hovorí pre študentov fyziky či matematiky „oblúbená“ priama úmera, stratu jedného života. Hráč má počas hry možnosť života dopĺňať podobným spôsobom ako darčekom, čiže zbieraním po ceste, pričom sa neraz vychýlite z hlavného smeru, ktorý vám dosť jasne hra naznačuje veľkými šípkami. Okrem toho sa pod pojmom nebezpečenstvo dočkáte tupých, po vašej vyznačenej ceste prechádzajúcich trollův, zákerných, skákajúcich snehuliakov nadmernej veľkosti, rovnako nepríjemných vrán nebezpečne lietajúcich po vopred vyznačenej neviditeľnej úsečke, alebo ohňa, ktorý vám v ceste stojí tak (ne) šikovne, že nezostáva nič iné, len ho preskočiť. Stačí dotyk s jedným z týchto potenciálnych nebezpečenstiev a jeden

život je fuč.

Hra, ako som už spomínal, je určená hlavne deťom. To však vôbec neznamená, že sa pri nej nezapotia aj skúsenejší hráči počítačových hier. Je rozdelená do desiatich levelov, ktorých obtiažnosť sa postupne zvyšuje. Prvé dve, možno tri úrovne zvládne bez väčších problémov aj pravidelný návštevník predškolského zariadenia (pre pomalšie mysliacich škôlkar), ďalšie levely však už naberajú na obtiažnosti a musím priznať, že túto hru, i keď ju vlastným približne šesť rokov, som dokázal prvý raz v živote prejsť až teraz a to som sa hlavne pri posledných dvoch úrovniach poriadne zapotil.

Grafické spracovanie určite všetkým, alebo lepšie povedané väčšine určite príde zastarané a tak trochu komické. Niet sa čo čudovať, herná scéna od vydania hry v spomínanom roku, v ktorom sa len tak mimochodom stali slovenský hokejisti majstrami sveta v ľadovom hokeji, posunula o poriadny krok dopredu. Napriek tomu grafika spĺňa pôvodný a zároveň aj hlavný účel, ktorým je navodiť správnu vianočnú atmosféru v hre.

K atmosfére prispieva aj zvuková stránka. Tá síce nie je obsiahla, veď sa skladá len z niekoľkých melódií najznámejších vianočných kolied a piesní ako sú napríklad We Wish You a Merry Christmas či Silent Night (Tichá noc). Napriek tomu tento takpovediac soundtrack perfektne vtiahne človeka do hry a ten si ani neuvedomí, že hra je vlastne len jednoduchou a prakticky ničím výnimočnou skákačkou pre

deti. Okrem toho v hre začujete už len pár zvukov ako napríklad povzdych Santa Clausa po každom výskoku pripomínajúci hlas Homera Simpsona v českom dabingu, zúfalý Santov krik signalizujúci pád z plošiny vyhradenej na chodenie či nariadenie na doslova životu nebezpečnú prekážku, ďalej zúrivé vrčanie trollů, krákanie vrán či odrážanie sa snehuliakov od zeme v štýle pružiny.

Hovoriť o záporoch tejto hry je naozaj neľahká úloha. Nejde ani o to, že by bolo ťažké ich vymenovať, keďže to by bolo ešte ľahšie ako roztrhnúť krásny baliaci papier, pod ktorým sa skrýva vytúžený vianočný darček. Problém je v tom, že vývojári nevymodelovali titul, ktorý má konkurovať tým najlepším hrám a má byť pripravený na kritiku recenzentov a čo najväčšie množstvo z nej vymazať svojou kvalitou, ale hru, ktorá má v prvom rade pobaviť, spríjemniť, ako sa vraví, dlhý zimný večer a navodiť tú správnu atmosféru Vianoc, veď už len jednoduché ovládanie pomocou dvoch tlačidiel a po-

tých vlajočiek v hre slúžiacich ako checkpointy sa hra ukladá sama, pokiaľ by však niekto chcel uložiť hru a dokončiť ju inokedy, má smolu. Druhé a posledné negatívum, ktoré musím spomenúť, je asi dĺžka hry. Všetkých desať levelov zaberie maximálne hodinu, tí šikovnejší to stihnú aj za 45 minút a to je na akýkoľvek herný titul skutočne málo, hlavne keď s prostredím, v akom sa hra odohráva, by vývojári pokojne vytvorili aj dvojnásobok úrovni. Na druhej strane to však môžeme zobrať aj ako maličké plus, hráč totiž skôr, ako začne cítiť stopy po stereotype, ktorý je takýmto hrám v podstate súdenný, hru dokončí.

Verdikt: Santa Claus in Trouble je príjemným a zábavným oddychovým titulom, ktorý navyše skvele dokáže navodiť atmosféru Vianoc. Vo svojom žánri arkádoviek je skutočne jedinečným kúskom, nič väčšie sa však od neho očakávať nedá.

Dado513

HODNOTENIE

- + bez stopy po stereotype
- + zábava
- + jednoduché ovládanie
- + nielen pre najmenších
- + dýchajúca atmosféra Vianoc
- absencia manuálneho ukladania hry
- krátka hracia doba

8.0



hybu myši to dokazuje. Aj preto sa väčšina chýb dá prehliadnuť a ospravedlniť.

Zamrzieť môže len nemožnosť manuálneho uloženia hry. Zbieraním zla-

UŽÍVATEĽSKÉ REBRÍČKY HIER ROKU 2010

Lordhagen8 (PC)

Rok 2010 bol čo sa týka hier skutočne bohatý. Dočkali sme sa rôznych pokračovaní, no uchytili sa aj nové značky. Na svoje si prišli všetci hráči, či už fanúšikovia akcií, stratégií alebo RPG. A keďže sa už rok 2010 pomaly, ale isto blíži ku koncu, rozhodol som sa vybrať to najlepšie, čo mohlo hráča v tomto roku stretnúť.

Najlepšia FPS (First Person Shooter) hra: Alien vs. Predator, Battlefield: Bad Company 2, Bioshock 2, Call of Duty: Black Ops, Medal of Honor, Metro 2033, Singularity

Vítazom sa stáva: Metro 2033

Najlepšia Stratégia: Civilization V, Command & Conquer 4: Tiberian Twilight, Napoleon: Total War, R.U.S.E., Settlers 7, Starcraft II: Wings of Liberty

Vítazom sa stáva: Starcraft II: Wings of Liberty

Najlepšia RPG: Alpha Protocol, Drakensang: The River of Time, Fallout New Vegas, Gothic 4, Mass Effect 2, Two Worlds 2

Vítazom sa stáva: Mass Effect 2

Najlepšia Adventúra: Amnesia: The Dark Descent, Posel Smrti 2, Runaway: A Twist of Fate, The Whispered World

Vítazom sa stáva: Amnesia: The Dark Descent

Najlepšia Akčná Adventúra: Assassin's Creed 2, Darksiders, Dead Rising 2, Just Cause 2, Mafia 2, Prince of Persia: The Forgotten Sands

Vítazom sa stáva: Assassin's Creed 2

Najlepší Racing: Blur, Formula 1 2010, Need for Speed: Hot Pursuit, Split Second, WRC Championship

Vítazom sa stáva: Need for Speed: Hot Pursuit

Najlepšia Akčná hra: Lara Croft and the Guardian of Light, Lost Planet 2, Splinter Cell: Conviction, Transformers: War for Cybertron

Vítazom sa stáva: Lara Croft and the Guardian of Light

Ďalšie kategórie:

Štúdio roka: Blizzard Entertainment

Najlepšia Grafika: Metro 2033

Najlepší Soundtrack: Mass Effect 2

Najlepší Dabing: Martin Sheen ako Illusive Man

Najlepší Multiplayer: Starcraft 2: Wings of Liberty

Najhoršia Optimalizácia: Call of Duty: Black Ops

Najväčšie Sklamanie: Kane & Lynch 2: Dog Days

Markus Fenix (PC)

Rok 2010 bol plný očakávaných hier, z ktorých niektoré naplnili očakávania, iné sklamali a niektoré neočakávané tituly ukázali, že majú tiež veľkú dávku kvality. Ja som sa rozhodol, že vám ukážem, ako tieto hry obstáli v mojom osobnom hodnotení.

NAJLEPŠIA VOJNOVÁ FPS: Battlefield Bad Company 2, Medal of Honor, Call of Duty: Black Ops

Vítaz Battlefield: Bad Company 2

NAJLEPŠIA FPS(OSTATNÉ): Stalker: Call of Pripjat, Metro 2033, Bioshock 2

Vítaz Metro 2033

NAJLEPŠIA RPG: Two Worlds II, Mass Effect 2, Fallout: New Vegas

Vítaz Mass Effect 2

NAJLEPŠIA AKČNÁ ADVENTÚRA: Darksiders, Splinter Cell: Conviction, Just Cause II, Mafia II, Assassins Creed 2

Vítaz Assassins Creed 2

NAJLEPŠÍ RACING: Need for Speed Hot Pursuit, Split Second, F1 2010

Vítaz F1 2010

NAJLEPŠIA ŠPORTOVÁ HRA: FIFA 11 NBA 2K11

Vítaz NBA 2K11

NAJLEPŠIA STRATÉGIA: Civilization V, Napoleon: Total War, Starcraft II

Vítaz Napoleon: Total War

ĎALŠIE KATEGÓRIE

NAJLEPŠÍ MULTIPLAYER: Battlefield: Bad Company 2

PREKVAPENIE ROKA: Darksiders

SKLAMANIE ROKA: Star Wars: The Force Unleashed II

NAJLEPŠIE DLC: Mass Effect II: Lair of the Shadow Broker

ŠTÚDIO ROKA: DICE

NAJLEPŠIA GRAFIKA: Metro 2033

NAJLEPŠÍ PRÍBEH: Mass Effect 2

NAJLEPŠIA ATMOSFÉRA: Metro 2033

NAJLEPŠIE OST: Mass Effect 2

MUŽSKÝ DABING: Liam O'Brein ako War

ŽENSKÝ DABING: Yvonne Strahovski ako Miranda Lawson

HRA ROKA 2010: MASS EFFECT 2



Terzeus (PC, Xbox360, PS3)

Rok sa s rokom zišiel a ďalší prichádza. Je, samozrejme, ešte pred nami december, ale keďže sa už nič výrazné neočakáva a všetky videoherné tituly, ktoré mali ambície dostať sa najvyššie, sa už ukázali, je načas zosumarizovať to najlepšie, čo sme si za rok mohli zahrať. Ktoré tituly boli najlepšie? Ktorá hra si zaslúži titul Hra roka 2010?

Musíme uznať, že rok bol neuveriteľne hojný a to nielen na výborné pokračovania, ale aj nové značky, ktoré dúfajme v budúcnosti čaká ešte lepší rozkvet.

10. Alan Wake
9. Heavy Rain
8. Darksiders
7. Just Cause 2
6. Assassins Creed: Brotherhood
5. God Of War III
4. Halo: Reach
3. Starcraft II: Wings Of Liberty
2. Red Dead

1. Mass Effect 2

PC hra roka: Starcraft II: Wings Of Liberty

Xbox 360 hra roka: Mass Effect 2

Playstation 3 hra roka: Heavy Rain

Najlepšia FPS: Halo: Reach

Najlepšia akcia: Alan Wake

Najlepšie RPG: Mass Effect 2

Najlepšia akčná adventúra: Assassins Creed: Brotherhood

Najlepšia adventúra: Amnesia: The Dark Descent

Najlepšia RTS: Starcraft II: Wings Of Liberty

Najlepší Racing: Need For Speed: Hot Pursuit

Najlepšia sekačka/bojovka: God Of War III

Najlepšia MMO: World Of Warcraft: Cataclysm

Štúdio roka: Bioware

Najlepší Multiplayer: Battlefield: Bad Company 2

Najlepší Príbeh: Mass Effect 2

Najlepšie OST: Mass Effect 2

Najlepšie DLC: Mass Effect 2: Lair Of The Shadow Broker

Najlepšie technické spracovanie: Metro 2033

Najhoršia optimalizácia: Call Of Duty: Black Ops

Najväčšie prekvapenie: Darksiders

Najväčšie sklamanie: Mafia II

Najlepší dabing: Martin Sheen ako The Illusive Man

A na záver – na čo sa teším budúci rok najviac zo všetkého?

MASS EFFECT 3



ONLINE HRY DEMÁ



Gun Blood
Duel dvoch kovbojov.



Tractor Mania
Jazdite s traktorom, ťahajte náklady.



Mass Mayhem 2
Ničte všetky nepriateľské skupiny v tejto brutálnej akcii



Zombie Trailer Park
Obraňujte svoju bezpečnú zónu pred zombíkmi. Vypúšťajte vojakov do boja.



Knights and Kastles
Boje v stredoveku. Vysielajte vojakov do útoku a zničte nepriateľské budovy.



Tiny Transporter
Jazdite s malým nákladákom po byte.



Camelot Smash a lot
Strieľajte sliepky na hrady.



Sniper Hero
Ostrelujte vojakov, dávajte pozor, aby vás nezbadali.



Football Superstar (MMO)
3D online futbal. Hrajte proti hráčom z celého sveta.



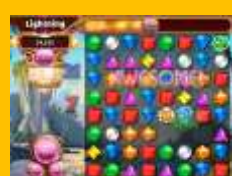
Nimball - Rewind
Prechádzajte s guľičkou levelmi. Využívajte pretáčanie času.



Starcraft II
Blizzard sa rozhodol pred vianocami vypustiť demo na Starcraft II s tromi misiami a offline módom, teda netreba sa pripájať na Battle.net.



Emergency 2012
Demo na kvalitne spracovanú záchranársku stratégiu. Navigujte jednotky na mieste záslahu.



Bejeweled 3
Demo na nové pokračovanie logickej vymieňačky kryštálov. Tentoraz s novými doplnkami.

PLNÉ HRY



Ski Challenge 2011
Nový ročník zjazdového lyžovania prináša tréningový mód pre jednotlivca a hlavne multiplayerové preteky v online režime.



RaceRoom - The Game
Bezplatný online racing pre všetkých milovníkov rýchlych áut. Obsahuje tri verzie okruhu Hockenheim a na výber sú dve vozidlá.



Super Tofu Boy
Milá paródia na hru Super Meat Boy. Prekonávajte nástrahy, skáčte, zachráňte svoju polovičku. Zadarmo



Alien Arena 2011
Nová verzia sci-fi akcie ponúka rôzne vylepšenia. Okrem iného Ragdoll fyziku, dve nové mapy a mnoho ďalšieho



A SECOND FACE - The Eye of Geltz...
Adventúra, kde sa ocitnete na temnej strane istej planéty a musíte sa dostať na jej svetlú stranu.



Chicken Crossing
Sliepka musí prechádzať z jednej strany obrazovky na druhú, čo jej komplikujú jazdiace autá a iné nástrahy.

VIDEÁ MESIACA



Crysis 2: Be The Weapon

Na bojisku budúcnosti je Nanosuit vaša zbraň. Vy ste zbraň



Mass Effect 3

Prvý trailer na Mass Effect 3 sľubuje masívnu vojnu. Aj keď zatiaľ neohlasuje multiplayer.



Budúcnosť FPS hier

Ako môže vyzeráť grafika v FPS hrách budúcnosti



Prototype 2

Trailer nám ohlasuje pokračovanie Prototype hry s nečakanou obmenou. Nový hrdina pôjde po hrdinovi z prvej hry.



Elder Scrolls: Skyrim

V Elder Scrolls sérii nastáva čas drakov!



Batman: Arkham City - Hugo Strange

Nový trailer na Batman Arkham City predviedol nového nepriateľa z titulu



Deus Ex - Extended trailer

Rozšírený CGI trailer na tretí Deus Ex nám približuje svet budúcnosti



Star Wars Force Unleashed II - Robot Chicken - Rozpútaná Sila dostala nečakanú reklamu v relácii Robot Chicken



Mortal Kombat - Kratos

Bojovka odprezentovala novú postavu pre PS3 verziu



World of Warcraft Cataclysm - Reborn

Svet World of Warcraftu sa zmení už budúci týždeň.

Decembrové tituly:

DEAD SPACE 2 (PC, XBOX360, PS3)

LITTLEBIGPLANET 2 (PS3)

MASS EFFECT 2 (PS3)

MORTAL KOMBAT (XBOX360 PS3)

MINDJACK (XBOX360, PS3)

DC UNIVERSE (PC, PS3)



NOVÝ ROK SA ROZBIEHA

Janurárová výstava

CES 2011

**NÁM PRINESIE MNOŽSTVO NOVINIEK HLAVNE
Z ELEKTRONICKEJ OBLASTI.**



