

SECTOR

H E R N Ý M A G A Z Í N

03/2011

RECENZIE

CRYSIS 2

TOTAL WAR SHOGUN 2,
DRAGON AGE II, FIGHT
NIGHT CHAMPION, KIRBY'S
EPIC YARN, HOMEFRONT

ČLÁNKY

DARK SPORE, NEXT BIG THING,
ROZHOVOR ZAKLÍNAČ 2,
ZEMETRASENIE NA JAPONSKOM
HERNOM TRHU.

TECH

- NINTENDO 3DS
- IPAD 2 OHLÁSENÝ
- SAMSUNG TABLETY

BETÓNOVÁ DŽUNGĽA VÁS VÍTA

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

P3XO

bulli042

Články nájdete aj na

www.sector.sk

ÚVODNÍK

Príliš veľa možností predstavuje prekážky pri výbere, od jednoznačnej voľby sa často dokonca aj ustupuje. Je to ako keď naplníte iPod novou muzikou a nevíete sa rozhodnúť, ktorú kapelu začnete počúvať ako prvú, postupné preskakovanie zo skladby na skladbu vedie len k zmene nálady počúvania muziky a ani všemocný shuffle tomu nepomôže. Platí to aj pri prepínaní kanálov v TV alebo množstva malých hier predávaných za smiešne sumy v porovnaní s veľkými AAA titulmi.

Rozhodnutie bez ohľadu na to, či bude správne, alebo nie, podlieha moci vyššieho pána – rozpočtu. Koľkým distribučným kanálom ukážete spokojne kreditku? Dvom, trom? Bude to dosť? Ak vás už dojí Steam, nepotrebuje hľadať ďalší, vlastne vás to pri tých všetkých víkendových a iných akciách ani nenapadne. Má vás v hrsti. Ak preferujete PSN, už nie je dôvod nabíjať virtuálnu peňaženku XBL alebo naopak. Ak ste prepadli ovocníčkom a sťahujete aplikácie z App Store, asi ťažko budete rozmýšľať o prechode na Android Market.

Nabíjacie kupóny v prípade PSN ani XBL sa nedajú minúť do posledného bodu/centa, s desiatkami EUR investovaných do malých hier sa asi ťažko rozlúčite a dáte zbytočne iPhone, ale kúpíte si nový model a ten nahradí starý a tak dokola. Výberom distribučného kanálu sa viažete k platforme, ktorú používate. K zariadeniu vás nepripúta nostalgická hodnota ani jeho hodnota v deň kúpy. Je to hodnota knižnice.

Nebolo mi ľúto pri kúpe DSi, že svoje „až“ dve GBA hry nebudem môcť hrať, ale ak by 3DS neprehrával staré DS hry, asi by knižnica snáď troch desiatok hier zaprotestovala. A to aj v prípade, že sa k nim už nevrátim. Spätná kompatibilita a schopnosť poradiť si so starším softvérom je dôležitá, už len z princípu, že mám po ruke krabičku, ktorá spustí aj trojročnú hru.

S nástupom handheldu 3DS, ktorý kompletne nahradil a vytlačil svojho staršieho súkmeňovca DS, bola otvorená aj nová generácia konzol. Už vieme o NGP (PSP2), začína sa povrávať o Wii 2, postupne však budú nahradené aj PS3 i Xbox360.

S množstvom investovaných peňazí do hier je puto so systémom silnejšie, ak máte v mobile hry za pár centov, kľudne ich spláchnete do kanála kúpou nového modelu, ale ak to má byť nová konzola, budete od nej očakávať, že elektronické zlato premigruje na nový systém, už len pre ten pocit. A ak to neumožní? Bude to dilema.

Pavol Buday



4

GALÉRIE

Take On Helicopters, Spomienka na Crisis 1, Unreal Engine 3 pridáva DX11 možnosti



14

TECH

Otestovali sme Nintendo 3DS, Predstavené iPad 2, Samsung prináša nové tablety.



64

PREDSTAVENIE

20 rokov s Blizzardom, DarkSpore, Zemetrasenie na japonskom hernom trhu, Next BIG Thing, Prey 2, Dead Island, Saints Row The Third



12

RECENZIE

Shogun Total War, Crisis 2, Dragon Age 2, Fight Night Champion, Kirby's Epic Yarn, Motorstorm Apocalypse, Homefront, Moto GP 10/11, Battle LA



56

UŽÍVATELIA

Moderné hry - časť druhá, Pohľad na OddWorld Inhabitants.



20 rokov s Blizzardom

Vývojárska elita už dve desaťročia medzi nami

Zakladatelia Blizzardu osobne ďakujú hráčom za ich dvadsaťročnú podporu.

Je to takmer neuveriteľné, ale jeden z najlepších herných vývojárov a distribútorov - Blizzard Entertainment - je spätý s osudmi hráčov už rovné dve desaťročia. Niektorých z nás sprevádza už od svojich počiatkov, mnohí ale nežijú ešte tak dlho, aby si mohli pamätať rané obdobie Blizzardu. Aj preto sme pripravili retrospektívu, kde si pripomenieme významné míľniky a top tituly tejto kalifornskej firmy.

Písal sa rok 1991, keď traja mušketieri - Michael Morhaime, Allen Adham a Frank Pearce - úspešne založili spoločnosť, ktorá je dnes známa ako Blizzard Entertainment. Firma sa spočiatku orientovala na zákazky pre iné štúdiá, v roku 1993 ešte ako Silicon & Synapse priviedla na trh hru **Rock n' Roll Racing**. Distribútorom bol známy Interplay a cieľovými platformami Sega Mega Drive a SNES. Určite známejšia je však logická hra **The Lost Vikings**, ktorá vyšla o rok skôr, hrala sa na Amige a MS-DOS verziu si zamilovali

aj hráči na PC. Odvtedy Blizzard zostal verný tejto platforme a väčšina titulov firmy sa orientuje na PC zákazníkov.

Skutočným hitom sa však stala fantasy stratégia **Warcraft: Orcs & Humans** z roku 1994, ktorá už kraľovala pod hlavičkou Blizzard Entertainment. Základom hry bola ťažba dreva a zlata, výstavba budov a produkcia jednotiek nasadzovaných v boji. Úspech tohoto titulu si priam pýtal pokračovanie, ktorého sa hráči dočkali o rok neskôr. **Warcraft II: Tides of Darkness** mnohí považujú za najlepší diel série. Ponúkol vylepšenú grafiku a hrateľnosť, pridal ropu ako ďalšiu surovinu, súboje lodí a dokonca aj ponoriek. Na **Warcraft III** si hráči museli počkať až do roku 2002, kedy sa už séria ukázala v 3D kabáte. Tvorcovia niečo ubrali, niečo pridali, fanúšikovia však boli spokojní, hlavne keď vyšiel datadisk **Frozen Throne**. Svet Warcraftu mal byť obohatený aj o adventúru z tohoto univerza, **Warcraft Adventures: Lord of The Clans** s mladým orkom v hlavnej úlohe však nikdy nevysla.

V roku 1997 vytvorila pobočka Blizzard

North akčnú RPG **Diablo**. Vývojári zrejme ani netušili, že práve postavili základy jednej z najväčších legiend v dejinách videohier. Dynamická akcia s nenáročným, ale premysleným vývojom hrdinu a temnou atmosférou nemala vo svojej dobe konkurenciu. A bol to opäť Blizzard, ktorý dokázal prekonať originál a to masívnym pokračovaním **Diablo II** z roku 2000. Štyri rozsiahle mestá a lokality, nové povolania a originálne rozvetvenie zručností hrdinov ponúkli herné orgie. Čerešničkou na torte bola expanzia **Lord of Destruction**, ktorá dokončila to, čo sa v základnej hre nestihlo. **Diablo II** je dodnes inšpiráciou pre mnohých iných vývojárov. Väčšina kritikov aj hráčov si však myslí, že je stále neprekonaný. Na obzore sa ale konečne rysuje dôstojný nástupca, ktorým nie je nič iné ako **Diablo III**. O úspechu trojky nik nepochybuje, hoci si pri pohľade na svojskú novú grafiku niektorí hráči trhajú vlasy a spisujú petície.

Bolo by neodpušiteľné, keby sme nespomenuli aj stratégiu **Starcraft** z roku 1998. V podstate sa jedná o sci-fi alternatívu populárneho Warcraftu. Odohráva sa vo futuristickom vesmíre, kde tri rasy, vráta-



ne ľudí, bojujú o dominanciu. Starcraft sa stal v niektorých krajinách doslova kultom. V Južnej Kórei sa multiplayerové turnaje prepracovali až k vlastnej TV šou a víťazi sú považovaní za národných hrdinov. Na pokračovanie sme si museli počkať až do roku 2010 a vyvolalo skutočný herný ošiaľ spojený s ďalším očakávaním. Blizzard sa totiž prekvapivo rozhodol rozdeliť **Starcraft II** do troch samostatných produktov. To, v čom verejnosť spočiatku videla iba podlý komerčný ťah, sa ukázalo ako rozumný krok. Tvorcovia sa tak mohli sústrediť na originálne riešennú kampaň za ľudí v **Starcraft II: Wings of Liberty** a dokázali ju vydať v optimálnom termíne. Ťaženia za cudzopasných zergov a technologicky vyspelých protosov očakávame v najbližších rokoch v Heart of The Swarm a Legacy of The Void. Zaujímavosťou je plánovaná akcia zo Starcraft univerza, ktorá mala niesť podtitul Ghost, a bola určená pre staršie konzoly. Tvorcovia tento projekt nakoniec zrušili, ale hlavná hrdinka, špecialistka na špiónážny boj Nova, sa mihla v kampani Wings of Liberty.

Osobitnú kapitolou v dejinách Blizzardu predstavuje virtuálny online svet **World of Warcraft**. V roku 2004 sa vývojári vydali cestou, ktorú dovtedy príliš nepoznali. Nová MMORPG si získala pozornosť hráčov hlavne postavami vytiahnutými z obľúbenej stratégie. Úspech nepostavili len na osvedčenej značke, ale ponúkli aj atraktívny obsah. A tak sa stalo, že zatienili aj veterána na poli online zábavy Sony Online Entertainment (SOE), ktorý v tom čase vypustil kvalitný EverQuest II. Dnes má WOW viac ako desať miliónov aktívnych hráčov a vďaka mesačným poplatkom má Blizzard na ružiach ustlané. Každá nová expanzia spôsobuje davovú psychózu a hráči sú odhodlaní postaviť sa do radu pred predajňou hoci aj o polnoci. Doslova. World of Warcraft je dlhodobo najpopulárnejšou MMORPG na svete.

Našťastie sa autori nenechali zhýčkať mamonom a usilovne pracujú na nových hrách. Príznačné je, že si pri vydávaní hier dávajú poriadne načas, ale finálny kus sa vyznačuje vysokou kvalitou a jedinečnými videosekvenciami. K pozoruhodným produktom spoločnosti patrí aj vlastný internetový systém Battle.net. Pôvodne bol využívaný len na zabezpečenie kvalitného online multiplayeru, teraz sa však už jedná o premyslený systém s databázou hier a komplexnými službami pre hráčov. Poskytuje dokonalý komfort a postupne zjednocuje všetky hry od Blizzardu aj príslušnú komunitu.

Spoločnosť a jej hry sú natoľko populárne, že má aj vlastné prestížne podujatie BlizzCon, ktoré každý rok privíta tisíce návštevníkov. Na evente sa predstavujú novinky a sprevádzajú ho súťaže a prezentácie. Tohtoročný BlizzCon sa koná v Anaheim Convention Center v Anaheime v Kalifornii 21. - 22. októbra 2011. Napriek svojej sebestačnosti v roku 2008 spojil Blizzard svoje sily s inou významnou spoločnosťou a vznikla distribučná korporácia Activision - Blizzard.

Blizzard Entertainment si toho už veľa preskákalo a určite má ešte mnoho pred sebou. Z malej nenápadnej spoločnosti sa v priebehu dvadsiatich rokov stal gigant. Rozšírila sa ponuka a pribudlo množstvo zamestnancov. Niektorí sa neskôr vydali vlastnou cestou a mnohí zostali verní zábavnému priemyslu. „Blizzardákov“ nájdeme napríklad v spoločnostiach Flagship Studios, ArenaNet, Runic Games a ich mená sa spájajú s titulmi ako Hellgate: London, Guild Wars či Torchlight. Nik však nemôže spochybniť, že sa presadili najmä vďaka skúsenostiam a renomé spoločnosti Blizzard Entertainment.

Nepísaným zvykom spoločnosti Blizzard je vydať jeden veľký titul ročne. Tento rok však zrejme budeme čakať márne. V



2012 by nám to ale mali vynahradiť dvomi očakávanými kusmi. Môžeme sa tešiť na druhú časť trilógie Starcraft II: Heart of The Swarm a reálne je aj vydanie Diablo III, čo určite nenechá hráčov chladnými. Niektorí však dúfajú, že satanáš sa predsa len objaví ešte tento rok. V ďalšom období sa vyskytne posledný diel Starcraft II, plánujú sa expanzie k WOW, aj celkom nová MMORPG z neznámeho univerza, ktorá má pracovný názov Titan.

Blizzard si svoju dvadsiatku patrične uživa, spustená bola [výročná stránka](#), kde sa postupne objavujú rôzne zaujímavosti. Vývojári hráčom dokonca poslali video odkaz a ak máte asi hodinku času, pozrite si zaujímavú [video retrospektívu](#). Nám už zostáva iba zablahoželať a po priať veľa úspechov do budúcnosti, ktoré budú v prospech firmy aj hráčov. Tituly od Blizzardu sprevádzajú niekoľko generácií hráčov a my veríme, že oslovia aj tie nasledujúce. Kým sú tu spoločnosti ako Blizzard, o budúcnosť videohier nemusíme mať obavy.

Branislav Kohút





Kým nás začnú reálne ohrozovať temné spóry, bolo by vhodné, zoznámiť sa s nepriateľom. Vybrali sme sa na prieskum do futuristického vesmíru a prinášame prvé vzorky a dáta. Podrobná analýza nás čaká v dohľadnom čase, prvotný výskum ale priniesol zaujímavé pozorovania.

Darkspore je akčná RPG, v praxi to znamená, že pôjde o dynamické boje, v ktorých sa uplatnia postavy s rôznymi vy-

lepšeniami. Trochu zdĺhavé intro v beta verzii prezradilo

niečo o nakazených spóroch a DNA mutáciách, na ktorých je založený vývoj „hrdinov“. Rýchly test s prvým adeptom pohodlne postačil na zoznámenie sa so základmi hry a potom naostro to šlo jedna radosť. Progres v misiách zodpovedá postupu štandardných top-down akcií a hack and slash titulov. Postava, v tomto prípade zmutovaná kreatúra, ovládaná my-

Prvé pozorovania temných spórov

šou, sa presúva po futuristickom bludisku a eliminuje protivníkov, ktorí sa postavajú do cesty. Používa základné útoky a doplnkové schopnosti, ktoré vyžadujú energiu. Cieľom je prebojovať sa na koniec úrovne, kde čaká nejaký „tvrďas“ a pre istotu aj so svojou ochrankou.

Špecifické je regenerovanie formou lieči-



vých (zelených) a energetických (modrých) ampuliek, ktoré zostávajú po zabitých protivníkoch. Sú určené na okamžité použitie, čiže sa aplikujú ihneď po ich zobrať. Na takomto systéme liečenia má fungovať aj Diablo III a môžeme povedať, že je praktický a hráči si ho ľahko osvoja. Pri bossoch sú pre istotu ešte oltáre, z ktorých vypadnú väčšie zásoby týchto predmetov. Okrem toho sa zbierajú aj vylepšenia a DNA na nákup doplnkov, ktoré sa ale môžu aplikovať len mimo boja.

Vítaným spestrením je možnosť využiť až tri rôzne postavy - kreatúry v každej misii. Hráč ovláda súčasne len jednu príšerku, ale kedykoľvek ju môže nahradiť inou. Vhodné je meniť pri vysokom úbytku zdravia a nechať raneného zaslúžene odpočívať a regenerovať. Okrem toho na niektorých súperov sú určité formy útokov viac a iné menej vhodné. Protivníci s podobnou štruktúrou, ako hráčova kreatúra, sú odolnejší a spôsobujú vyššie poškodenie. Vtedy je rozhodne čas na výmenu.

Použitie trojice kreatúr s odlišnými útokmi a parametrami na jednom bojisku je príjemné. Pre jednotlivca ale čoskoro aj tak nuda. Darkspore treba jednoznačne hrať v kooperácii. Postup štyroch hráčov, z ktorých každý má v talóne tri vlastné kreatúry, je naozaj zábavný. Tím môže využiť veľa variácií postáv s pestrým mixom útokov na blízko aj na diaľku. Vybierané predmety sa automaticky delia podľa pomyselného vrhu kockou každým hráčom. Ak živých hráčov radšej masakrujete, ako sa s nimi bratříckujete, neskôr môžete odomknúť PvP režim a porovnať si sily v arénach.

To, čo motivuje hráčov pri ďalšom postupe, robí hru jedinečnou a vďaka čomu si Darkspore vyslúžila aj svoj názov, sa odohráva mimo bojiska. Po každej misii hráči použijú vylepšenia nazbierané v boji a môžu sa vrhnúť na úpravy svojich maznáčikov. To zahŕňa niekoľko rôznych procesov. Určite poteší možnosť vymeniť a dokúpiť nové kreatúry do svojho družstva. Počas postupu sa odomkne až stovka nových bytostí rôznych tried a akostí. Hráč má však obmedzený počet prístupových bodov, ktorými si osvojí týchto nováčikov. Postavy majú rôzne zloženie, schopnosti aj druh útokov. Môžu to byť biologické organizmy, ale aj mechanické bojové stroje. Používajú pazúry, zuby, jedy, výboje, extrakty z duší, rakety či

strely. Rozhodne je z čoho vyberať.

Každý jedinec sa dá individuálne vylepšovať a to práve v duchu známeho vývojového systému Spore. Používajú sa vyzbierané a za DNA kúpené vylepšenia rozdelené do niekoľkých kategórií. Sú to rôzne končatiny, oči, zbrane, obranné a útočné doplnky, ktoré umiestnite na tele podľa fantázie. Asi netreba prízvukovať, že sa tak mení vizuálna forma aj účinok kreatúry. Použitelnosť týchto doplnkov ale závisí aj od levelu a triedy postavy. Tvorcovia nezabudli ani na obľúbené prefarbovanie a doladenie detailov. Editované a do družstva zoradené kreatúry sú priprave-

né na ďalšie misie a boje.

Darkspore vyzerá celkom zaujímavo. Nenáročné boje s tímom spoluhráčov sú ideálne na odreagovanie. Privlastňovanie a editácia príšeriek zas motivujú, aby sa hráč do hry opäť vrátil. Darkspore síce nespôsobí revolúciu v žánri, ale určite si nájde svojich prívržencov. Do akej miery však bude titul skutočne atraktívny, to si zhodnotíme o niečo neskôr v recenzii.

Branislav Kohút





ZEMETRASENIE NA JAPONSKOM HER

Piatkové zemetrasenie v Japonsku s magnitúdou 9 otriaslo celým svetom a vyberá si už aj obeť medzi hernými projektami, ktoré majú do odvolania pozastavený vývoj, podporu alebo sa rušia úplne.

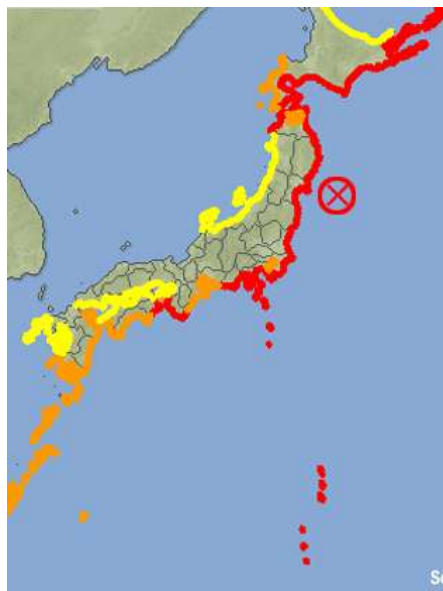
IREM bez udania dôvodov zrušil **Disaster Report 4**, na trh sa mala dostať v priebehu jari a podľa množstva predobjednávok mala zarobené na úspech. Chlapec zo zemetrasením zničeného mesta už nikdy neutečie. Naposledy sme Disaster Report 4 videli v Tokiu, kde sa prezentovala v 3D. IREM sa za zrušenie fanúšikom ospravedlňuje, informuje [Andriasang](#).

Katastrofa

Bez konkretizovania dôvodov Sony už po druhýkrát odkladá **MotorStorm Apocalypse**, no po dôvody nemusíte chodiť ďaleko. Ilegálne preteky krížom cez katastrofami postihnuté mesto, ktoré sa rozpadá pod kolesami vozidiel, hovorí za všetko. Pasáž s tornádom a búrkou bičujúcou pobrežie takisto nepotrebuje ďalší komentár.

Japonsko po výbuchoch v atómovej elektrárni Fukushima Daiichi zápasí s nedostatkom elektrickej energie. Vláda vyzvala obyvateľov, aby v špičke používali elektrické spotrebiče čo najmenej, dokonca dochádza aj v pravidelnom 3 – 6 hodinovom výpadkom. Z tohto dôvodu Konami a Square Enix vypínajú servery pre Metal Gear Online a Final Fantasy IX a XIV.

Square Enix bude kompenzovať plánova-



RUŠIA SA PROJEKTY, PO



ný sedemdnňový výpadok voľným hraním počas prvých dní nasledujúceho mesiaca, Konami na druhej strane nešpecifikoval, kedy sa servery MGO opäťovne uvedú do prevádzky.

Sony pozastavila činnosť v repair centrách, ktoré operovali v najpostihnutejšej oblasti v prefektúre Miyagi. Služba PSN beží naplno, no Sony tvrdí, že môže dochádzať k výpadkom a oneskoreniu pravidelných updatov obsahu.

Andriasang ďalej informuje o [odkladoch](#) všetkých víkendových akcií: Monster Hunter Festa 2011, DOA Dimensions, Blazblue Continuum Shift II. Odložené je aj vydanie mafiánskej zombie akcie **Yakuza of the End** spojené s eventom v Osa-ke, ktorý by bol vzhľadom na udalosti v krajine nevhodný, komentoval zrušenie producent Toshihiro Nagoshi. Odklad postihol aj plánovaný DLC balík s bojovníkmi Jill Valentine a Shuma-Gorath pre **Marvel vs Capcom 3**.

Microsoft zrušil turné Kinect, uvedenie voucherov na predplatné Xbox Live a datadisku Dragon Age Awakening na japonský trh.

Štúdio Grasshopper Manufacture, kde vzniká super horor **Shadows of the Damned**, je momentálne zatvorené, SEGA a Square Enix postihli podobný osud. V Kojima Productions, ako informoval Hideo Kojima, majú skrátenu pracovnú dobu. Capcom pre zničené zariadenie a záplavy zatvoril desať herní, informuje [Kotaku](#).

Na finančnú pomoc sa zbierajú mnohé spoločnosti vrátane gigantu Zynga, výťažok z mikrotransakcií pôjde na konto

nadácie Save the Children. Sports Interactive a 5pb venujú zárobok z predaja hier na iTunes.

Nemalými čiastkami prispievajú aj najväčší japonskí hráči: Nintendo a Sony po 300 miliónoch, SEGA Sammy 200 miliónov a Namco Bandai 100 miliónov JPY.

Ničivá sila prírody sa podpísala aj pod pokles akcií na japonskej burze, najväčší zaznamenal Capcom (14,4 %), naopak najmenší prepadol Nintendo s 1,1 %. Akcie Sony klesli o 9 %, Konami o 10 %.

Pavol Buday

RNOM TRHU

ZASTAVUJE PODPORA





THE NEXT BIG THING

Skutočne veľká vec?

Pendulo Studios netreba predstavovať. Stačí povedať, že Španieli sa zapísali u nás zlatými písmenami do knihy návštev adventúrou Runaway. Vystrelila ich medzi elitu a trampotami nesmelého biffoša a dámy po uši v problémoch si podmanili každého, kto sa pustil do ich dobrodružstva. Trilógia Runaway sa však uzavrela, Brian a Gina našli zaslúžený odpočinok. V novom dejstve Pendulo vymieňa kompletne celé obsadenstvo, nasáva inšpiráciu z celých kýblovo naplnených odkazmi na filmový priemysel a námetom sa vracia k svojmu debutu Hollywood Monsters. Ich ďalšou adventúrou bude totiž Veľká vec.

Predstavte si, že monštrá z hororových filmov nie sú počítačovými trikmi ani herci navlečení do kostýmov, ale že skutočne existujú, majú odbory, svojich agentov, sú medzi nimi hviezdy, ale aj ambiciózne zakríknuté tvory, ktoré sa snažia získať aspoň drobnú úlohu. Dokonca majú aj vlastné odovzdávanie cien. Svet v **The Next Big Thing** je čudný, strelený, zároveň zábavný, no nie neprístupný. A také sú aj postavy. Tá podivnosť môže vyvolať obavy, ale zoznamovanie s nimi je prekvapivo rýchle. Ak si nezapamätáte meno domáceho maznáčika strážiaceho

sídlo, tak si ho rozhodne budete pamätať podľa vyzoru, namiesto psa totiž budú okupuje mäsožravá rastlina Adela.

Monštrá vs ľudia

The Next Big Thing si od svojich úspešných predchodcov požičiava všetky charakteristické črty, vrátane používaného humoru, dvojice postáv, medzi ktorými to iskrí vo vzájomných narážkach. Hrdinami sú tentoraz neobyčajní novinári Dan a Liz. Ženská polovica urobí aj z komára spraviť somára, čo je dané jej neskúsenosťou a

prehnanými ambíciami vidieť aj za obyčajnou reportážou z recepcie filmových hviezd mimoriadnu udalosť. Dan na druhej strane je k Liz pridelený pre jeho pýchu a snobské správanie. Trest od editora nezvláda, ale nerobí si ani ťažkú hlavu, pretože jeho kolegyňa spraví všetko za ňho a keď prinesie dobrý materiál, bude opäť písať o športe. To by sa však nemohla stratiť!

Pod Liz sa v snahe odhaliť konšpiráciu za vlúpaním najznámejšieho a najinteligentnejšieho monštra do sídla FitzRandolpha, v ktorom prebieha honosná recepcia



na počesť Horror Movie Awards Ceremonny, zem prepadne. Pozvánka, nepozvánka rozhodne sa za každú cenu zistiť, prečo sa Big Albert šplhal cez okno do kancelárie šéfa filmového štúdia. Hranie za Liz a Dana je rovnako odlišné, aké sú ich charaktery. Zatiaľ čo neskúsená novinárka musí hľadať obľukou a lížkaním informácie, Danovi stačí jeho šarm a už sa mu dvere otvárajú samé.

V hernom systéme The Next Big Thing sa veľké zmeny od Runaway 3 nekonajú. Inventár je stále schovaný na separonej obrazovke, kurzor má dve funkcie namapované na obe myšičky (preskúmaj, vykonaj), predmetov ubudlo, zato rozprávanie je priamočiarejšie, jasnejšie, z čoho ťaží napredovanie aj vďaka inovovanému pomocníkovi. Do prehľadného diagramu sa zakresľujú veľkými obrázkami úlohy, ktoré sú navzájom poprepájané. Okamžite viete, čo kto potrebuje, resp. kam musíte ísť. Graficky znázornený žurnál isto oceníte, ak sa k hre vrátite po pár dňoch. Vždy viete, ktorá úloha je aktívna a nedovolí vám dumať nad problémom, ktorý možno ani problémom nie je.

Pendulo takisto využívajú služieb pomocníka z Runaway 3, no narozdiel od telefonického hovoru na technickú podporu, si rozprávač celého príbehu kladie rečnícke otázky na osvieženie pamäti. Niekedy ukáže obrázok, kam by ste sa mali dívať, no aj bez prezradenia riešenia viete, na čo ste zabudli. V hre sa dajú zvýrazniť aj hotspoty, takže by nemalo nič ujst vašej pozornosti. Všetky asistencie a pomocníci sa dajú pohodlne v menu vypnúť. The Next Big Thing má veľmi rýchly spád, príjemne sa hrá a aj evidentne nezmyselné úlohy, ako presvedčiť mušieho vedátora, že máte už iba deň života, sú šikovne a vtipne vymyslené.

Skutočne veľká?

Autorom sa darí nielen štedro narábať s odkazmi na filmy, ktoré nájdete aj na kulisách alebo modeloch postáv, ale aj pomocou krátkych dialógov vtisnúť charakter inak zanedbateľným úlohám ako sú strážni roboti pri schodoch vo vstupnej hale. Svoj nemalý podiel majú na tom aj vynikajúce animácie, ktoré vo svojom žánri nemajú obdoby. Pendulo zdokonalili svoju technológiu a sú opäť o krôčik bližšie k tradičným animovaným filmom.



Objekty, s ktorými budete manipulovať, hotspoty, ale aj postavy dokonale zapadajú do pozadí. Nevyčnívajú ani zbytočne na seba neupozorňujú zvýraznenými linkami či o stupeň svetlejším odtieňom. Interakcia s postavami s inak mŕtvymi pozadiami bez sprievodných efektov je niečo, čo ste zatiaľ v adventúrach nevideli. Liz si vyloží nohu na nárazník auta, keď debatuje s Danom. Počas dialógov sa verne hýbu, gestikulujú, i keď sa jednotlivé fázy animácií opakujú.

Pendulo zostali verní svojej tvorbe, úvodná hodinka a pol strávená v spoločnosti tejto adventúry bola mimoriadne zábavná a pôsobí osviežujúco pre svoju farebnú paletu a tak trochu pripomína staré dobré časy s technickou vycibernosťou Španielov, takže v konečnom dôsledku vyzerá ako animák. The Next Big Thing bude veľkou vecou, ak sa podarí tie humorné dialógy lokalizovať aspoň v titulovej forme, pretože si to doslova pýta.

Pavol Buday



TAKE OFF

Českí vývojári Bohemia Interactive
Civilná letecká spoločnosť
synov, ktorí musia prijímať
Hráči budú plniť misie, ale
de v realistickom prostredí Severnej
doby a počasie budú mať vplyv na
Tvorcovia sľubujú realistický zážitok
spracovaným kokpitom. Multiplay



ON HELICOPTERS

Interactive pripravujú hru Take On Helicopters, kde si zalietame vo vruľníku.

Harryho Larkina sa zmieta v problémoch. Ďalší osud rodinnej firmy závisí od počínania jeho kontrarkty a výzvy, aby uspeli.

Možnosť vytvoriť aj vlastné v priloženom editore, kde si na svoje prídu moderi. Lietať sa bude v Ameriky a v Južnej Ázii v otvorenom svete v sandbox režime. Dynamické zmeny dennej podmienky letu. Počíta sa aj s manažmentom paliva a zdrojov.

Okrem z lietania, dobrodružstvá na zemi aj vo vzduchu a rôzny sortiment helikoptér s detailne ver ponúkne kooperačné misie, ale aj súperenie s inými hráčmi na lokálnej sieti aj internete.



TOTAL WAR: SHOGUN 2

Šogún opäť zjednocuje ostrovy

Ako všetci vieme, Japonsko momentálne čelí najtvrdším skúškam prírody. Zhodou okolností tu máme novú Total War hru, ktorá sa vracia do minulosti tejto ťažko skúšanej krajiny. Stratégiu v znamení samurajov, ktorá pripomína nezlomnosť a silného ducha obyvateľov japonských ostrovov. Oblečte si slávnostný odev, čaká vás audiencia u samotného šogúna.

riadne veľa miesta. Stojí to však za to.

Herné režimy pre jednotlivca neprekvapia. Samostatné historické bitky, boje na základe hráčmi zvolených parametrov a kampaň. Systém kampane je rovnaký, ako vo všetkých Total War tituloch. Hráč si vyberie frakciu a musí dobyť stanovený počet území v krátkom, dlhom a tentoraz aj mega ťažení. Medzi kľúčovými lokalitami je aj Kjóto, kde čaká najtvrdší boj so silami šogunátu.

Na výber je pestrý sortiment klanov, pričom každý má určité predispozície a individuálne bonusy. Hráčov čaká dlhodobý proces zjednocovania krajiny pod svojim velením.

Kampaň tradične tvoria dve zložky: strategická mapa s ťahovým režimom a bojiská s bitkami v reálnom čase. Základom úspechu je zvládnutie manažmentu na vydarenej makete Japonska. Krajina je rozdelená na sektory, ktoré sa získavajú dobytím miest v ich centre. Mestá sú zdrojom príjmov z daní, ktoré

Total War sériu určite netreba nikomu predstavovať, jedná sa pravdepodobne o najkomplexnejšiu kolekciu historických stratégií pre PC. Nie každý však stál pri zrode tejto už kultovej záležitosti a nie všetci hrali prvého šogúna, ktorý to všetko začal. Možno aj to bol dôvod, prečo sa tvorcovia rozhodli pre návrat do feudálneho Japonska. Shogun 2 oprášil obsah svojho predchodcu a doplnil nové prvky, ku ktorým sa vývojári dopracovali dlhoročnými skúsenosťami. Výsledok máme na stole, teda na pevnom disku, kde si japonský vládca vyhradil po-





sa teraz nastavujú spoločne pre všetky privlastnené územia. Výstavbou ciest, úžitkových a armádnych budov sa rozvíja obchod, získavajú potraviny a vojenské jednotky. Vyváženie týchto zložiek je dôležité na správne fungovanie veľmoci. Vysoké dane a hlad môžu vyvolať rebélie, ktoré je potom treba potlačiť zbraňami. Priveľa vojska znamená vysoké finančné náklady na údržbu. Málo ozbrojencov zas predstavuje vyššie riziko, že provincie podľahnú nepriateľom.

Hoci má ťaženie jasne daný primárny cieľ, sprevádzajú ho doplnkové misie. Napríklad v stanovenom limite treba dosiahnuť určitý objav, obsadiť územie alebo zavraždiť významného generála. Vládcovi za odmenu narastie prestíž a krajina získa krátkodobé bonusy, ktoré zvyšujú prosperitu.

Pri rozvoji veľmoci zohrávajú úlohu majstrovské umenia. Sú to vlastne vetvené technológie, ktorých vývojom hráč získa rôzne vylepšenia, odomkne prístup k

novým jednotkám a budovám. Sú to vylepšenia v hospodárstve, ale aj vojenskej oblasti a neraz je ťažké rozhodnúť sa, čo uprednostniť. Farmy s vyššou úrodou, nové formácie pre vojská, väčší dostrel lukostrelcov, rýchlejší transport loďami, oddanejší generáli, čo z toho si vybrať skôr? Technológie sa študujú postupne, po jednej a vždy vyžadujú určitý počet kôl na osvojenie.

Ruka v ruke s ekonomikou kráča diplomacia. Dohody o otvorení obchodných ciest poriadne zvýšia príjmy krajiny. Uzatvorenie spojenectva so silným partnerom prispieva k posilneniu moci. Rovnako ako dohodnutie sobáša s následníkmi rodov. AI spojenci vás niekedy až prekvapivo efektívne podporujú. Zvlášť som to ocenil vo chvíli, kedy sa proti mne spikli takmer všetky frakcie, verné starému šogunátu. Zostal mi jediný, ale mocný spojenec, ktorý úspešne uzemňoval oponentov a stihol aj pribehnúť na pomoc mojim ohrozeným mestám. Diplomacia je cesta k uzmierneniu, ale aj spôsob, ako vymáhať od rivalov peniaze a územia. Možností pri jednaniach je mnoho a šikovný hráč s nimi dosiahne veľké úspechy.

Nie vždy sa však dá stavať len na účinok slov a férové dohody. Na špinavú prácu, ale aj dohľad nad provinciami, sú určení agenti. Zabíjanie nepriateľských lídrov, poškodzovanie budov v mestách či otvo-



renie brán do sídla protivníka pred bojom, má na starosti ninja. Ten si však musí dávať pozor pred bedlivým okom strážcu metsuke, ktorý sa uplatní aj pri podplácaní. O duchovnú potravu obyvateľov sa starajú mnísi. Agenti, rovnako ako generáli a členovia rodu, sa rozvíjajú, získavajú skúsenosti a schopnosti. K tomu slúžia skúsenostné body. Nové možnosti závisia od úrovne postavy. Hráč si ich vyberá z rozvetveného stromu zručností. Priebežne sa objavujú aj doplnkové voľby, ktoré pridávajú bonusy navyše. Agentom sa zvyšuje pravdepodobnosť úspechu pri vykonávaní úkonov a znižuje šanca na ich odhalenie. Generálom a lídrom sa zvyšuje vplyv pri velení vojska, zdokonaľujú parametre osobnej stráže a celková prestíž. RPG vývoj mení anonymné postavy na dôležitých pobočníkov s individuálnou osobnosťou. Preto strata každého skúseného agenta alebo veliteľa poriadne zabolí.

Korením a soľou hry sú boje. Masívne, epické s tisíckami jednotiek, ktoré sa ovládajú na úrovni vojenských oddielov.





Na bojisko sa hráč presunie pri obliehaní alebo keď sa na mape stretnú dve znepriatelené vojská, reprezentované figúrkami s vlajkou, teda ak účastník nezvolí automatický výsledok. Obvykle sa začína rozmiestnením vojsk na štartovnom území, nasledujú presuny jednotiek, zmeny formácií, stret s nepriateľskými armádami, zbabelý útek alebo prenasledovanie zdecimovaných protivníkov. Kalkuluje sa s morálkou aj únavou bojovníkov. Bojová zložka hry doznela najvýraznejšie vylepšenia. Ovládanie sa o niečo zjednodušilo, výrazne sa zlepšila úroveň AI. Počítačom ovládaní protivníci, hlavne na vyššej obtiažnosti, reagujú dostatočne pohotovo a prispôbujú sa taktike hráča. Jednotky prechádzajú cez brody. Niekedy môžu ovládnuť budovy v teréne, ktoré pridajú užitočné bonusy. Pri dobýjaní hradov si vystačíte aj bez obliehacích zbraní a nie je potrebný žiadny čas na prípravu. Pešiáci hádzajú zápalné predmety na brány a veže a cez múry jednoducho prelezú. Z diaľky ich môžu podporiť obliehacie zbrane, katapulty či neskôr delá. Za zmienku stojí možnosť jazdy kedykoľvek zosadnúť a opäť nasadnúť na kone. Jazdné jednotky tak majú viac taktických možností. Môžu sa lepšie ubrániť v lese alebo kým je súper zamestnaný hlavným vojom, urobiť obchvat a prelízať nepriateľské hradby na nečakanom mieste.

Spestrením bojov sú špeciálne jednotky. Lukostrelci sú síce fajn, ale vojaci s puš-

kami privezenými z Európy predstavujú veľké nebezpečenstvo. Takisto ninjovia, ktorí v hre nie sú už len v úlohe agentov. Maskovaní bojovníci sú na bojisku neviditeľní, ideálni na prekvapivé výpady mečom aj zaskočenie súperov vrhacími výbušninami. Cieľom v boji je porazenie nepriateľskej armády. Pri obliehaní treba obsadiť centrálny bod sídla a optimálne je prevziať pod kontrolu aj brány a obranné veže, keď pri nich jednotky chvíľu zotrávajú. Po úspešnom obliehaní víťaz ovládne mesto aj okolie. Môže zvoliť nenásilnú okupáciu, alebo plienenie s veľkým jednorazovým obnosom, ale pohoršenými obyvateľmi v poškodenom sídle. Je aj možnosť urobiť z porazenej provincie vazala. Potom zostáva samostatná, ale podlieha vplyvu dobyvateľa.

Rozšírili sa aj možnosti lodí a námorných bojov. Na mape sa rozvinul biznis pomocou obchodných plavidiel. Na bojisku, čiže na morskej hladine, sa kolíše bohatý sortiment lodí. Sú medzi nimi

ľahké loďky s ohnivými šípami, ale aj nemotorné kolosy, ktoré sa hodia na zachytenie nepriateľa s následným súbojom posádok zoči-voči. Po kontakte s Európanmi pribudnú aj koráby vyzbrojené delami. Zaujímavosťou je loď, ktorá na hladinu kladie nebezpečné míny. Námorné sily môžu asistovať aj pri pozemnom boji, keď sa odohráva na pobreží, blízko oceánu. Napriek tomu sa na bojisku, hlavne na zemi, ešte nájdu veci, ktoré treba vyladiť. Stalo sa mi, že pri obliehaní v najväčších bitkách posily nepriateľa neboli aktívne a iba postávali. Jednotky na diaľku majú rovnaký dostrel, keď sto-



ja na kopci, aj keď sú na rovine. Nepriateľ sa síce zadychčí, kým ich dosiahne mečom na vyvýšenine, ale to je jediný vplyv terénu. Keď berieme do úvahy, aké rôzne parametre sú zohľadnené v boji, podceňenie fyziky pri streľbe je zarážajúce.

Pozoruhodné sú možnosti hry viacerých hráčov. Shogun 2 obsahuje obľúbenú multiplayerovú kampaň, rovnako aj osvedčenú možnosť zastúpiť AI na bojisku pri ťažení v singleplayeri. Novinkou je inovatívny režim s avatarom. Jedná sa o komplexný systém, ktorý je silnou motiváciou pri hraní multiplayeru. Hráč si vytvorí vládcu, avatara, ktorý ale nie je len virtuálnou postavičkou v pozadí. Pri sieťových bojoch sa líder v sprievode bodyguardov osobne ukáže na bojisku. Vyzerá tak, ako si ho hráč upraví a navyše sa zdokonaľuje spolu so svojou jazdou. A to formou skúsenostných bodov za pokroky v multiplayeri. V menu avatara sa viacnásobne dajú zlepšovať útoky, pridať do výzbroje luky, zdokonaľiť obrana a mnoho ďalšieho.

Úspechy a pokrok v sieťovej hre vyjadrujú aj dobyté územia na mape Japonska. Maketa je rozdelená na niekoľko desiatok sektorov a každý ponúka nejaký bonus alebo novú jednotku. Hráč posúva figúrku vojaka na územie, o ktoré má záujem. Na prepojenie vzdialenejších sektorov slúži námorná cesta s vyobrazením lode, ktorá sa tiež dá posúvať. Po výbere územia si treba zvoliť ľubovoľný režim multiplayeru. Môže to byť boj jeden na jedného, tímové bitky, obliehanie, námorné boje alebo zaskok za AI v

kampani iného hráča. Po vyhľadani protihráčov a víťazstve sa odomkne a privlastní sektor aj časť námornej cesty, o ktoré mal hráč záujem. Vo väčšine týchto režimov bojuje avatarova garda a ľubovoľné jednotky z dostupného sortimentu. Ostrieľané oddiely sa stávajú veteránmi, hráč im môže vylepšiť parametre, upraviť vzhľad a nasadiť do ďalších bojov. Aby toho nebolo málo, v avatar režime sa sprístupňujú ešte voliteľné globálne črty a sety brnení. Skrátka lahôdka.

Grafika hry je kvalitná. Terén na bojisku vyzerá slušne, ako aj stromy a doplnkové objekty. Postavy jednotiek pri priblížení pekne ukazujú detaily výstroje, navyše majú rôzne animácie pohybu, čo pri ich množstve treba oceniť. Bojujúca masa už nepôsobí sterilne ako banda robotov a v spleti tiel si všimnete rôzne správanie jednotlivých postavičiek. Po rozprášaní jazde zostávajú vyplášené kone, ktoré utekajú z miesta šarvátok, poškodené lode zahaľuje dym a vo vode sú zbytky nešťastnej posádky. A predstavte si to s plnou podporou DX11. Aj na strategickú mapu sa pozerá dobre a pôsobí živo, navyše sa dá otáčať podľa potreby. Špiónážne akcie ninju, uvedenie nových druhov jednotiek a kľúčové udalosti sprevádzajú známe krátke videá, ktoré sa spúšťajú v malom okne uprostred mapy. Osobitý štýl hry umocňujú maľované doplnky a karty jednotiek v orientálnom štýle, ako aj dobová hudba. Boje s početnými jednotkami vyžadujú výkonný počítač, ale ak výrazne uberiete pri nastaveniach, hra pobeží aj na

slabšej zostave.

Pri hraní preview hry som bol skeptický, pretože okrem grafiky neukázala prakticky nič nové. Plná verzia Shogun 2: Total War však predviedla skutočnú moc šogúna. Hoci režim kampane doznal len kozmetické úpravy, pokrok na bojisku je výrazný a multiplayer osviežujúci, ako skok po saune do bazéna. V dohľadnej dobe šogúna nikto neohrozí a my jeho vládu podporujeme štedrým hodnotením.

napísal uni

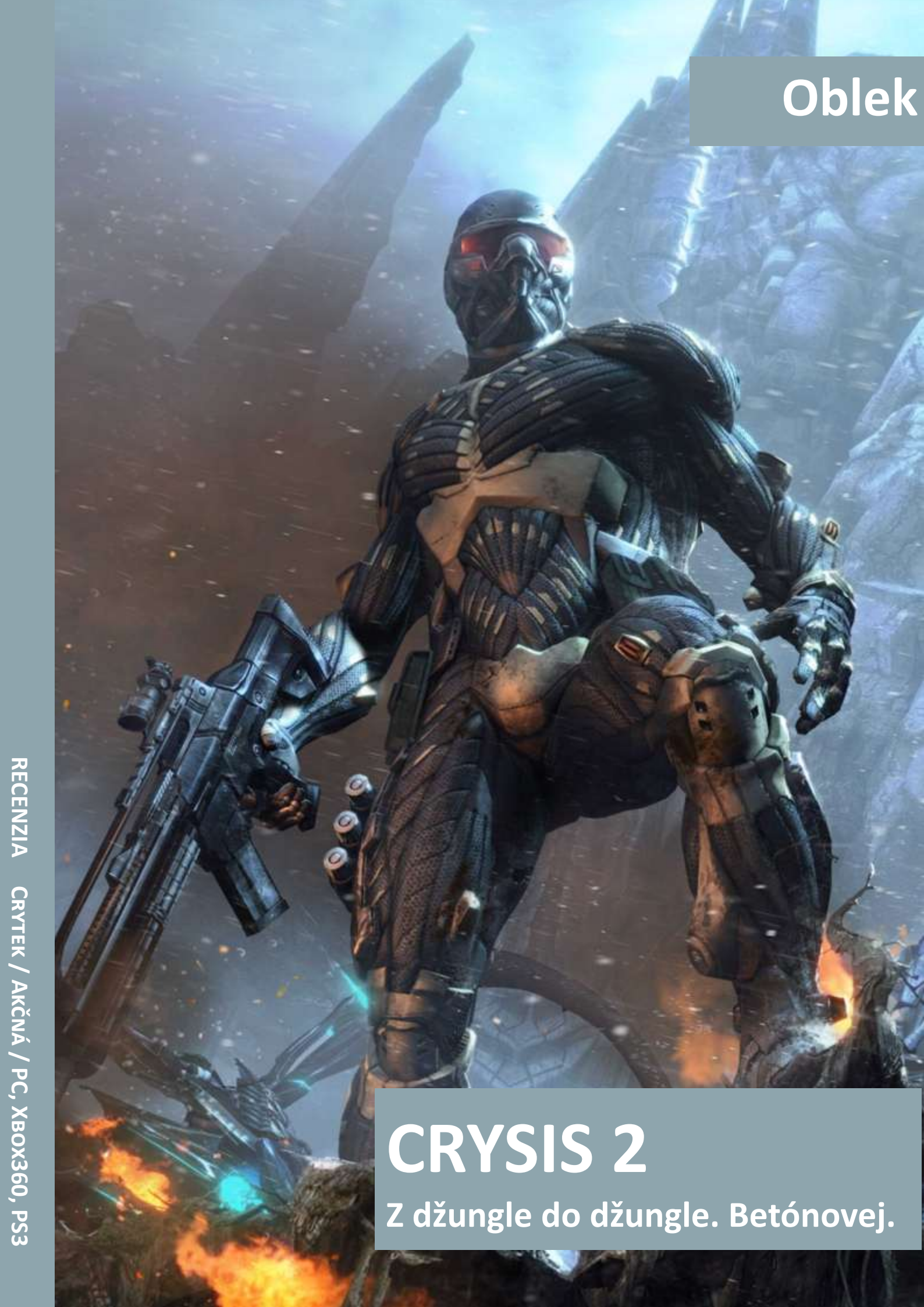


HODNOTENIE

- + RPG rozvoj lídrov a agentov
- + zdokonalené pozemné a námorné bitky
- + výrazne lepšia AI na mape aj bojisku
- + avatar a inovatívny multiplayer
- rovnaký dostrel jednotiek v rôznom teréne
- občas skratové jednanie nepriateľa v boji
- náročné na hardvér a miesto na disku

9.5



A promotional image for the video game Crisis 2. It features a large, imposing figure in a dark, heavily armored suit with a ribbed texture. The figure has a helmet with glowing red visors and is holding a large, futuristic assault rifle in its right hand. The figure's left arm is bent, showing a gauntlet with three glowing blue circular elements. The background is a dark, industrial environment with jagged, metallic structures and some orange light sources, possibly fires or explosions, at the bottom. The overall tone is gritty and action-oriented.

Oblek

CRYSIS 2

Z džungle do džungle. Betónovej.

mení všetky pravidlá

V roku 2004 vytvorila malá nemecká firma Crytek svoj prvý herný debut, ktorý ju okamžite katapultoval medzi vývojársku špičku. Tým titulom bol Far Cry, jedinečné akčné dobrodružstvo na exotických ostrovoch, ktoré zaujalo svojou otvorenosťou a grafikou, ktorá na svoju dobu vyrazala dych. A to bol len začiatok. Síce sa s pôvodným distribútorom rozišla a nechala mu aj značku Far Cry, netrvalo dlho a v roku 2007 vytvorila novú ešte silnejšiu značku Crysis. Autorom sa podarilo posunúť chápanie hernej grafiky spojenej s otvorenou taktickou hrateľnosťou na novú úroveň. Crysis sa spolu s expanziou Warhead sa stal legendou a aj po štyroch rokoch ukazuje stále neprekonanú grafiku. Teraz vychádza **Crysis 2**, mení prostredie, rozširuje platformy a otázky, či firma znovu dokázala posunúť grafiku a aj gameplay o krok vpred.

Odpovede však nie sú také jednoznačné a každý si musí vytvoriť vlastný názor. Crytek však znovu vytvoril kvalitný titul po všetkých stránkach, v mnohých posúva prvý Crysis vpred, v niektorých je však obmedzený samotným umiestnením, v iných konzolami, ale napriek tomu by hra nemala sklamať ani skalných fanúšikov. Ostávajú tu rozsiahlejšie oblasti s taktickými prechádzaním a vlastným výberom cesty, vojnové scény, nechýbajú možnosti ovládania vozidiel, bossovia a nakoniec je tu aj príbeh, ktorý vás hlbšie vtiahne do temného sveta budúcnosti ohrozaného mimozemskou rasou.

V prvej hre sme s vojenskou jednotkou na tropickom ostrove našli a aktivovali mimozemský artefakt. Výsledok bol strašný. Mimozemská invázia začala a ani pomocou vojakov s najmodernejšími nanooblekmi s Nomadom a Psychom sme ju nedokázali zastaviť. Preto sa v aktuálnej hre prevetľujeme do novej postavy vojaka s prezývkou Alcatraz, ktorý sa stáva poslednou nádejou. Alcatraz je práve vysadený so svojím tímom na odrezaný Manhattan infikovaný mimozemským vírusom a obsadený mimozemskými

jednotkami. Netuší, že skôr, ako sa to celé začne, sa sám stane poslednou nádejou na záchranu ľudstva. Od Propheta, záhadne stratenej postavy v prvej hre, obdrží vylepšený Nanosuit a vydáva sa na výpravu krížom cez zničené mesto. Vedený rôznymi ľuďmi s rôznymi motiváciami sa ocitá v kruhu bez východiska a len s jednou možnosťou ako prežiť - aktivovať dokonalú zbraň. Zbraň, ktorou je on sám, jeho oblek. Oblek, ktorý je už od prvej hry centrom príbehu. Vojaci sa menia, oblek ostáva, jeho dôležitosť sa stupňuje, všetci ho chcú dostať a všetci chcú dostať vás.

Autori nie len, že vykresľujú zaujímavý príbeh, ale aj objasňujú udalosti z prvej hry a pekne dopĺňajú doteraz nezodpovedané otázky týkajúce sa vojakov, obleku, mimozemšťanov. Príbeh vás prevedie svetom ovládnutým mimozemskou hrozbou, priblíži minulosť a odhalí temnú budúcnosť potvrdzujúcu, že vojna len začína.

Crytek sa v Crysis 2 nenechal zlákať aktuálnym trendom díky kampane pod 5 hodín, na prejdienie budete potrebovať 12 hodín. Síce čistý čas vám vystačí na 7 a 8 hodín, checkpointový systém vás bude vracáť na začiatok otvorených bojov a nútiť hľadať pre vaše schopnosti najschodnejšiu cestu, ktorou konečne danú časť prejdete. Pri zvolenom taktikom štýle to nie je nič frustrujúce a dokonca to podobne ako pri prvej hre inšpi-



Na New York zaútočili mimozemšťania, ale oni nebudú jediným problémom hlavnej postavy



Prostredie sa mení a rovnako aj nepriatelia. Stretnete aj ich masívne podoby.



ciach. Bojové polia majú menšiu rozlohu, ale taktiky prechádzania ostávajú prakticky rovnaké. Jediné využitie vozidiel je obmedzené väčšinou na jednu cestu vpred, ale o to akčnejšiu.

Samotný gameplay definuje prítomnosť Naonusitu 2.0, ktorý znovu ponúka funkcie neviditeľnosti, brnenia, nočného videnia, rýchleho behu, sily a skokov, ale aj modifikácie zbraní. Z nových prídavkov pribudlo vylepšovanie jednotlivých možností obleku za nazbierané body. Sily sa síce oproti prvej verzii obleku mierne preskupili, ale význam a funkcionalita ostáva rovnaká a stále vám každá z funkcií berie z obleku energiu. Napriek tomu vám to všetko spolu dáva pocit nadvlády nad bojiskom a ponúka aj možnosť vybrať si svoju cestu.



ruje k znovuzahraniu a hľadaniu ďalších možností, ako prejsť dané úseky hry. V tomto prípade sú tými úsekmi ulice, námestia, budovy, ktoré vystriedajú pláže a lúky. Taktika skrývania sa vo vode a na

kopcoch sa mení za prechádzanie kanálmi alebo balkónmi. Džungľu vymenia mrakodrapy, kamene vystriedajú betónové zábrany a rozpadnuté tropické budy sa zmenia na obchodíky rozbité uli-

Hrateľnosť je príjemným oživením na trhu, kde sa všetky hry snažia dostať na úroveň Call of Duty, je to príjemný návrat späť do časov Crysis 1. Už nejdete len po ulici a nesledujete predskriptované elementy, môžete ju skúsiť celú podliezť, zaútočiť na nepriateľov potichu zozadu alebo len splniť svoju úlohu a čo najrýchlejšie sa vypariť. Síce otvorené prostredia striedajú uzatvorené ulice, strechy a občasné jazdy na vozidlách, ale je tu pekný pomer z každého typu boja, ktorý by nemal odradiť Call of Duty hráčov ani sklamať Crysis fanúšikov.



New York vás privíta deštrukciou, tá vás bude prenasledovať celou hrou. Otázkou ostáva, čo ostane z mesta keď s ním skončíte?



Tvorca nanoobleku sa stane jednou z hlavných postáv hry. Nepridáva sa ani k ľuďom ani k mimozemšťanom. Má svoj cieľ.

Bojisko 2.0

Mimo nanoobleku pribudli aj novinky do hrateľnosti, **autori** kvalitne zapracovali cover štýl s možnosťou vykláňania sa pravým tlačidlom myši, ako aj freerunning prvky s možnosťou kĺzania sa a zachytávania sa okrajov plošín, ktoré pekne sadnú k behu po padajúcich mrakodrapoch. Tretím, tentoraz taktickým rozšírením, je skener prostredia, ktorý neukazuje len váš cieľ, ale všetky taktické body v teréne, ako pevné guľomety, zásoby streľiva, zbrane, ukazuje vám, kadiaľ vedie stealth cesta, komu sa vyhnúť a koho potichu zlikvidovať. Následne je len na vás, ako týmito informáciami naložíte.

Taktické prvky dopĺňa aj nová funkcia - porovnanie zbraní. Vždy, keď chcete vymeniť zbraň alebo ju vylepšiť, uvidíte zmeny na malom prehľadom grafe pripomínajúcom porovnanie áut z pretekárskych hier. Hneď viete, či sa vám novú zbraň oplatí zobrať, alebo nie, uvidíte jej presnosť, silu, zásobník. Samotné zbrane znovu kombinujú útočné pušky, sniperky, pištole, všetko s upgradovateľnými tlmičmi, mieridlami, prídavkami granátometov. K tomu samozrejme protitankové, rôzne futuristické zbrane postavené na mimozemskej technológii, ktorými budete kosť nepriateľov. A budete ich radi zabíjať, hlavne mimozemských nepriate-

ľov, keďže vždy po ich zabití získate nano elementy, ktoré nasaje váš oblek a umožní vám upgrade jeho parametrov. Vylepší sa stealth systém na ešte tichší mód, uvidíte stopy nepriateľov, vylepšíte si brnenie alebo možnosti pri skokoch. Sú tu štyri oblasti po tri upgrady, pričom platí, čím náročnejšia funkcia, tým je drahšia a vyžaduje zabitie viac nepriateľov. Je to zaujímavá motivácia likvidovať všetkých a vždy si prejsť po nanobotov na miesto smrti.

Mimozemšťania tentoraz nie sú žiadne slizové lietajúce monštrá, tri roky po zobudení prišli na to, že potrebujú kovové skelety, silnejšie zbrane, prepravné lode a využívajú aj rozmanité masívne mechanicko-biologické systémy, ktorými prakticky zrovnajú mesto so zemou. Ani náhodou nie sú takí nenastaviteľní, ako si myslia, do boja vstúpil nový element. Vy-

Cell vs Nano

Multiplayer je znovu masívnou súčasťou hry a aj keď už nie je samostatnou ako v prípade Crysis Wars, má prídavky moderných prvkov v odomykaní možností vášho nanoobleku, čím sa na bojisku stávate stále silnejším. Vzhľadom na mesto sa oproti Crysis Wars zmenšili mapy aj samotné boje, ktoré sú už len pre 16 hráčov. Rovnako prítomnosťou mesta sa napriek prídavku Nanoobleku už hrateľnosť mení z taktickej na stiesnenejšiu a akčnejšiu. Už to nie je o pomalom postupe na pevnosť nepriateľa na druhej strane pláže, ale o upgradovaní svojich parametrov a využívaní ich na rýchle likvidovanie nepriateľov na strechách, v budovách a ich okolí alebo na uliciach.

Oproti pôvodnej hre je to ešte výraznejší



Do modifikácií pribudli aj parametre každej zbrane a aj modifikácie obleku.



rozdiel ako v kampani, tu sa štýl hry úplne mení a z prakticky otvoreného Battlefield štýlu inklinuje k uzavretému z Call of Duty bez možnosti vozidiel, samozrejme s prvkami, ktoré ju pre náročnejších hráčov robia atraktívnejšou, aj keď fanúšikov Crysis Wars zrejme sklame na plnej čiare. Casual hráčov hrávajúcich Call of Duty môže pre zmenu zaskočiť Nanooblek a mierne odradiť neviditeľnosť a ďalšie schopnosti, ktoré sa musia naučiť ovládať, aby prežili na bojisku dlhšie ako minútu.

Spolu multiplayer ponúka 13 rozmanitých máp, niektoré sú nové, niektoré známe oblasti zo singleplayeru. Zahráte si na nich šesť módov, väčšinou ide o obmeny štandardov TDM, DM, CTF, Assault a rovnako v štandardných classoch, ktoré sú štyri - Assault, Scout, Sniper a Gunner, pričom pre nováčikov odomknúť autori nechali len Assault, vďaka čomu sa napríklad sniper hráči budú musieť k svojej obľúbenej zbrani dopracovať. Ak hráči získajú dostatok skúsenostných bodov, odomknú sa nové zbrane a nové možnosti custom classov. Odomykajú sa aj moduly, rozšírenia pre zbrane a skillly.

Multiplayer ponúka desiatky hodín odo-

mykania, levelovania a hlavne dynamickej akcie, ktorá je určite lepšie vyladená ako Crysis Wars, ale na druhej strane je iná. Teraz je otázkou, či dokáže hráčov udržať do vydania pokračovania Crysis 3, ktoré je prakticky isté.

New York na CryEngine

Graficky CryEngine 3 exceluje, aj keď nie je výrazným posunom proti CryEngine 2. Má výrazne vylepšenia hlavne v efektoch a optimalizácii, vďaka tomu ponúka doteraz najlepšiu grafiku v hrách, ako aj ukazuje, že engine Cryteku dokáže poboživo spracovať aj mestá, nielen džungle. Crysis 2 na PC dokonca perfektne beží aj na starej VGA 9800 GTX pri slušných 25-30 fps, Extreme nastaveniach a 1680x1050, čo je priam neskutočné. Ostatné hry často pri tomto dostávajú zabráť a nedosahujú ani polovičnú kvalitu grafiky. Na konzolách rovnako hra dosahuje perfektnú grafiku, aj keď pri zníženom rozlíšení, kde sa už mierne stráca jedinečný dojem z vlastného antialiasingu.

Nie všetko však Crytek dotiahol, teraz zrejme pre konzoly nedbal na maximálne nastavenia v PC verzii a pridal len polovičné textúry oproti prvej hre, nepridal DX11 podporu a dokonca ani vlastné nastavenia detailov grafiky, čím si výrazne pokazil svoje meno medzi fanúšikmi. Ďalšie prídavky do PC verzie sú priamo od Cryteku otáznke, keďže sa vyhýba otázkam na DX11 podporu, ale našťastie moderi nespia a už priniesli utility na vlastné nastavenia detailov a zrejme mody na textúry budú čoskoro online.

Ďalším zaujímavým elementom je deštrukcia, tá je v hre priam epická a každú chvíľu sa rúca nejaký mrakodrap, niekde nabúra lietajúci stroj, všetko exploduje za prítomnosti pôsobivých efektov. Časť domov pod zbraňami nepriateľov odpadávajú, strechy sa prepádajú. Všetko vyzerá uveriteľné a priam cíťte každý otras, ale žiaľ s dynamickou deštrukciou sa Crytek nepohral, teda sami si raketometom cestu cez budovy nespravíte. Síce to nechýba, ale bol by to zaujímavý doplnok, podobne ako kosenie stromov v džungli.

Napriek takmer dokonalej grafike, nie je engine stále perfektný, povestné bugy v AI z prvej hry sa prenášajú aj do pokračovania. Nepriatelia vám dajú v bojoch zabráť a vedľa sa pekne pohybovať v rozsiahlych lokalitách, čo však zrejme vytvára aj zábavné situácie, kde ste svedkami ako postava beží oproti stene, skale alebo len stojí a dlho si nevšimne, že boj už začal. Je to zvláštne, keďže väčšinou ide o triviálne problémy. Podobne nedokončených drobností v hre autori nechali niekoľko, napríklad problém so zadávaním sériového čísla pre multiplayer, kedy treba prekliknúť do singleplayeru.

Asimilácia kompletná

Celkovo môžeme Crysis 2 ohodnotiť ako najkrajšiu doteraz vydanú hru s kvalitným gameplayom, ale aj sériou malých chybičiek, ktoré jej nedovoľujú dosiahnuť na dokonalosť. Môžeme potvrdiť, že Crytek dosiahol to, čo sľuboval - 90-kovú hru, aj keď žiaľ k stovke jej ešte niečo chýba. Fanúšikovia FPS hier by si ju určite mali zahrať, prináša do žánru nové prvky, z ktorých by si mohli zobrať príklad všetky tuneloidné vojnové hry.

Peter Dragula

A soldier in a futuristic, heavily armored suit is firing a large machine gun. The soldier is wearing a helmet with a visor and has a tactical vest. The background shows a city with tall buildings, some of which are on fire and emitting smoke. There are sparks and debris in the air, suggesting a battle scene. The overall tone is dark and intense.

HODNOTENIE

- + ohromujúca deštrukcia New Yorku v priamom prenose
- + dokonalá grafika s výbornou optimalizáciou
- + upgrady nanoobleku
- + cover systém
- + dĺžka kampane
- + hĺbka multiplayeru
- miestami problémy AI
- drobné chyby
- úplná zmena štýlu multiplayeru

9.0



SPOMIENKA NA PRVÝ CRYSYS





DRAGON AGE II

Menej epický návrat do obdobia drakov

Pokračovanie najlepšej RPG z roku 2009 nenechalo na seba dlho čakať. Mohlo by sa zdať, že je to dobrá správa, ale opak je pravdou. Ako sa hovorí, práca chvatná, málo platná. To si uvedomila aj väčšina hráčov a správy o dvojke prijímala už od ohlásenia skepticky. Ako sa teraz ukázalo, obavy z unáhleného príchodu **Dragon Age II** boli na mieste.

Dej sa odohráva približne v čase, keď hrdina pôvodnej hry zachránil krajinu pred temnotou. Dokonca si môžete aj nahráť pozície z jednotky a udalosti v hre budú do istej miery ovplyvnené vašim počínaním v minulej časti. Dragon Age II má celkom nového hrdinu menom Hawke. Môžete určiť, či to bude muž alebo žena v úlohe mága, bojovníka, alebo tuláka. Prípadne postavu pozmeníte tvár. Viac sa od vás v úvode neočakáva a môžete ísť rovno na vec. Hrdinu zastihnete na úteku zo zničeného rodiska v spoločnosti najbližšej rodiny. Cieľom je mestečko Kirkwall, kde

chcú nájsť útočisko a nový domov. Predstavitelia mesta vôbec nie sú nadšení prívalom utečencov, ktorí sa hrnú zo všetkých strán. Hawke a jeho malá skupinka nebudú mať ľahké infiltrovať sa medzi nedôverčivých domorodcov. Veď dokonca aj strýko, ktorý tam žije, berie Hawkea a vlastnú sestru (hrdinovu matku) ako nežiadúce bremeno.

Hawke sa postupne zoznamuje s rôznymi časťami mesta, špinou, ktorá je ukrytá v uličkách, ale aj v dušiach jej obyvateľov, namočí sa do mnohých problémov. S ich riešením mu našťastie pomôžu spojenci, ktorí bojujú po jeho boku a vytvárajú spolu svoju bandu. Hneď v úvode hrdinovi asistuje jeho brat, hoci súrodenecká rivalita je zrejmalá. K tomu sa pridá odvážna bojovníčka Aveline. Dôležitým partnerom je prefíkaný trpaslík Varric, ktorý vlastne rozpráva celý príbeh. Objavia sa aj ďalší kandidáti ako elfka Merrill, ktorú odvrhol jej ľud a čarodejník Anders známy z pôvodnej hry. Hoci je Dragon Age II priam

nabitá úlohami v niekoľkých kategóriách, tie najzaujímavejšie súvisia práve so spoločnými bojovníkmi. Vaši druhovia majú rôzne osudy a trápenia a keď im s nimi pomôžete, vzrastie ich náklonnosť. Naopak ich nevôľa sa prejaví nárastom rivality. V prípade každej postavy sa jedná o sériu úloh, ktoré sa postupne objavujú a odkrývajú viac z minulosti danej osoby. Sú to príbehy v príbehu, s rôznymi zvratmi a prekvapeniami.





boku. Pôsobí to krčvito. A keď potom rozhovor začne frázou, kde sa hovorí o tom, že ste sa už dlho nevideli, uvedomíte si, aký je tento systém deravý a nedomyselný. Pritom sa pokojne celá kompánia mohla stretávať v dome hlavného hrdinu, ktorý by fungoval na princípe táborového ohňa z jednotky. Hawke tento dom naozaj má, využíva ho ako sklad, miesto na čítanie správ a okamžité vyliečenie zranení družiny. Tu tiež môžete zažiť milostnú scénu s osobou z družiny s mimoriadnou náklonnosťou.

Hlavný dej rieši ťažké témy ako je politika, mocenské boje, prísťahovalcov, konflikty templárov a mágov a len akosi okrajovo aj prítomnosť démonov. Chvilami môžete nadobudnúť dojem, že ste uprostred sporov v americkom meste s černošským getom a

peniami. Pomsta otrokárovi, hľadanie úlomkov tajuplného zrkadla, tajomstvo Andersových žiarivých očí či dokonca post dohadzovača pre plachých zaľúbencov pôsobili v hutnom nosnom príbehu osviežujúco. Úspešné završenie týchto minipríbehov bolo pre mňa osobne väčším zadosťučinením ako finále hlavného deja.

Na druhej strane, komunikácia so spoločníkmi je v dvojke veľmi ťažkopádna. Tentoraz sa s nimi nedá voľne rozprávať pri táborovom ohni. Komunikácia je možná len vtedy, keď sa aktivuje úloha konkrétneho spoločníka. A vtedy treba zájsť priamo do jeho domu a hodiť s ním reč. A to aj v prípade, že je práve aktívnym členom a po celý čas stojí po vašom

čínskou štvrťou. Len namiesto farby pokožky sú obyvatelia chudobných štvrtí zavrhaní kvôli rohom a špicatým ušiam a náboženské rozbroje nahradila nenávisť voči mágii. Zrejme dostanete chuť odtiaľ vypadnúť čo najskôr a vracať sa čo najmenej. Lenže smola, z Kirkwallu sa neodtrhnete až do konca hry. Nielen že je to jediné mesto v Dragon Age II, ale





VITAJTE V MESTE KIRKWALL, CÍŤTE SA TU AKO DOMA, VON SA TOTIŽ DOSTANETE MÁLOKEDY.

drvivá časť príbehu sa odohráva iba tam. Po nekonečnom prechádzaní tých istých uličiek, aj keď v rôznych časových obdobiach, začnete mať Kirkwallu plné zuby. Súčasne nadovšetko oceníte zriedkavé úlety za hradby mesta, kde čaká elfská osada, jaskyne v divočine alebo krátka výprava do trpasličích tunelov Deep Roads.

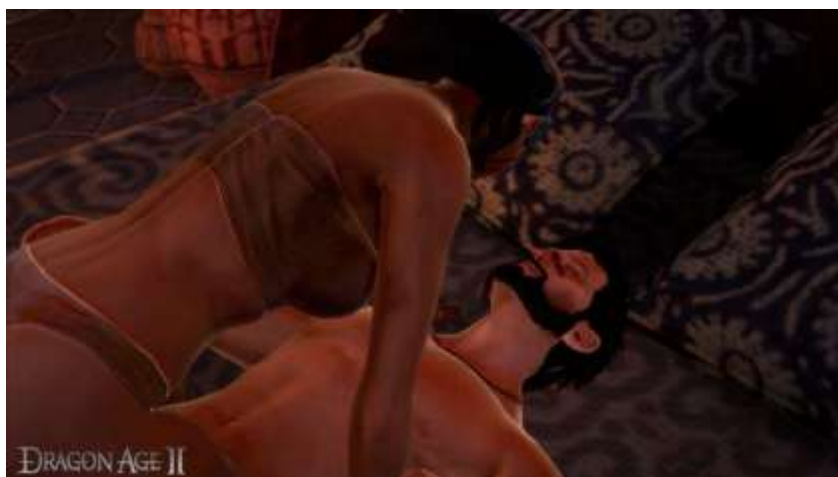
Lokality v hre sú tvorené setom skromných minizón a zvyčajne sa neprechádza plynulo z jednej do druhej. Namiesto toho sa vždy ukáže mapa, hráč klikne na ikonu požadovaného miesta a okamžite je tam. Mapa navyše ponúka možnosť prepnúť na mesto v noci. Niektoré úlohy sa totiž nedajú plniť počas dňa. Rozdiel v teréne je inak jedine v tom, že počas tmy sa v uliciach vyskytuje viac banditov. Dialógy v hre dostali veľa priestoru a kruhové menu pripomína Mass Effect 2, podobne ako niektoré ďalšie prvky v hre. Rozhovory sú pomerne obsiahle, voľby hrdinu sprevádzajú symboly, ktoré naznačujú, či sa jedná o vlúdnu alebo agresívnu odpoveď. Pre niekoho príliš polopatistické. Výber odpovedí ovplyvní ďalší priebeh udalostí, ale aj vzťah spoločníkov k Hawkovi, aj keď ho len sledujú z úzadia. Hlavný priestor v hre je však venovaný bojom. Bez ohľadu na výreč-

nosť sa až na pár výnimiek žiadna úloha nezaobíde bez krvavého riešenia. A čím bližšie je záver, tým je hra akčnejšia. Postupne si uvedomíte, že priebeh zadania má takmer identickú štruktúru, postup je ľahko predvídateľný a nastupuje stereotyp.

Do boja môžete nasadiť maximálne štvorčlennú skupinku. Zloženie aktívnych druhov meníte na predurčených miestach a vždy je v nej Hawke. Priebeh boja poznáte z jednotky. Hráč si v akcii prepína ľubovoľnú postavu a využíva set jej talentov a kúziel. Ostatné postavy sa správajú podľa predvolených algoritmov, ktoré sa dajú meniť. Praktické je využitie pauzy na udelenie pokynov každému členovi. Boj by mal prežiť aspoň jeden člen tímu a potom sa ostatní automaticky vzkriesia. Zostá-

vajú im však zranenia, ktoré znižujú maximálny počet života, ak sa nevyliečia. Po návrate do domu Hawka sa rany vyliečia automaticky. Priamo v boji sú poruke ikony na rýchle doplnenie života, magickej energie a staminy, ktoré sú vyžadované na mágiu a útoky zbraňou. Oproti jednotke sú v boji podcenené kombinácie elementov, napríklad zmrazený súper sa tu nerozbije na kúsky, keď následne použijete magickú päsť alebo úder mečom. Škoda.

Všetky postavy sa vyvíjajú a pri každej úrovni hráč rozhodí tri body základných atribútov a bod do talentov a kúziel. Nové schopnosti sú delené do viacerých



kategórií, vzájomne viazané a niekedy podmienené úrovňou postavy. Niektoré kategórie vyžadujú špeciálny bod na ich odomknutie. Spoločníci môžu mať bonusovú schopnosť, ak sú veľmi priateľskí alebo inú špecialitu, ak sú naopak veľkými rivalmi.

Družina zdieľa spoločný inventár, jeho priestor sa po kúpe batohu od obchodníkov natrvalo zväčší. Hawke môže súčasne nosiť amulet, dva prstene a brnenie na ruky, nohy, hlavu a hrud'. Efekt predmetov sa dá vylepšiť runami. Zarážajúce je, že spoločníkom môžete meniť prstene a zbraň, ale majú permanentne priradené brnenie. Akúkoľvek prilbu, rukavice či rúcho môže nosiť iba Hawke. Keďže sa mi do hry prenieslo špeciálne brnenie z pôvodného Dragon Age, výstroj hlavnej postavy som menil len pár krát za celú hru. Kvantum vyzbieraných brnení mi teda bolo platných asi ako mŕtvemu zimník. Čo sa týka zbraní, postavy majú striktne vymedzené, aký typ dokážu použiť a to znamená oklieštené možnosti prezborenia. V inventári zostal ešte priestor na užitočné odvary a nezaradené veci, ako byliny a suroviny, z ktorých sa dá pomocou receptu vyrobiť runa, odvar alebo iný doplnkový predmet. Drvivú väčšinu vecí som nevyužil a iba predával, väčšinou ani nebolo čo kúpiť, hoci obchodníkov je v hre dostatok. Lup som zbieral hlavne zo zvyku, ale žiadny výrazný osôh mi nepriniesol. Rozhodne sklamanie.

Negatívny pocit z hry podčiarkuje úbohý grafika. Efekty v boji síce vyzerajú celkom dobre, ale spracovanie prostredí aj postáv je mizéria. Objektom chýba hĺbka, absentujú detaily, niektoré úseky sú veľmi neforemné a evidentne odfláknuté. Postavy v boji majú obmedzený sortiment pohybov, ktoré sa čoskoro okukajú. S podporou DX11 hra vyzerá plastickejšie, ale stále ako vykradnutý obchod so starožitnosťami. Kde nič, tu nič. Aspoňže ozvučenie a hudba sú na úrovni.

Takmer v každej oblasti hry je zrejmá snaha tvorcov o zjednodušenie, čo je viac na škodu ako na úžitok. Dragon Age II je síce prístupnejší príležitostným hráčom, ale za cenu degradovania na zľahka nadpriemernú akciu s orezanými RPG prvkami. Ani zďaleka sa nevyrovná svojmu podstatne komplexnejšiemu predchodcovi. Hlavne PC hráči budú mimoriadne sklamaní, pretože celý kus pôso-



bí príliš konzolovito a fádne.

Výsledok nie je vyslovene tragický, ale ani dostatočne uspokojivý. Keby sa jednalo o začiatočnícku firmu, bola by to slušná vec hodná pochvaly. Od pokračovania hry roka a skúseného tímu, akým BioWare rozhodne je, sme však právom očakávali viac. Nemal by nám ponúkať narýchlo zamiesané cesto bez najchutnejších prísad, aj keď je pod tlakom silného distribútora. Je totiž ľahké stratiť dobré meno, ale ťažké ho znovu získať. Ani tisíc bonusov ani účelové recenzie s mega hodnotením od ľudí zo zákulisia výroby hráčov neoklamú. Tentoraz to skrátka nedopadlo tak ako malo. Dragon Age II sa prepadá takmer na úroveň štvrtého Gothica a o titul najlepšia RPG roku 2011 sa pobije Zaklínač 2 a Skyrim. BioWare je z kola von.

Branislav Kohút

HODNOTENIE

- + dramatický dej
- + s vedľajšími úlohami dlhá herná doba
- + spoločníci s rozvinutou osobnosťou
- + jednoduchá orientácia v boji
- veľmi slabé grafické spracovanie
- obmedzenie priestoru na jedno oklieštené mesto
- orezané RPG elementy
- zle riešená komunikácia so spoločníkmi
- početné boje na úkor kvalitných úloh

8.0



FIGHT NIGHT: CHAMPION

Najlepší box sa vrátil

Volám sa Andre Bishop a sedím v base za zločin, ktorý som nespáchal. Svet boxu je prehrýzený korupciou ako červivé jablko. Ak ste nula, nikto si vás nevšimne. Ak ste niekto, pobijú sa o vás. Ak odmietnete spolupracovať, môžete skončiť v base ako ja. Najhoršie je, že môj malý brat boxuje pre toho zmetka, čo ma sem dostal.

Príbeh ako z hollywoodskeho béčka, vračiate si, no najväčším ťahúňom **Fight Night Champion** je práve mód championship s príbehom, ktorý dodáva novú dimenziu nielen do boxeristických hier, ale športových hier všeobecne. V príbehu nechýbajú vyhrotené situácie ako napríklad keď si Andre hneď prvým úderom na sánku súperu zlomí zápästie a musí používať len ľavú ruku alebo je podplatený rozhodca a každá rana na telo je ocenená trestným bodom a preto musíte súperu poraziť len ranami na hlavu. Pikoškou je samotný záverečný súboj, kedy jednoducho proti skrini Frostovi nemáte šancu a musíte si ho kolo po kole systematicky po Rockyovsky rozoberať podľa rád trénera.

Autori sa však držia scenárom pri zemi a všetky ruvačky sa tak odohrávajú striktne len medzi la-

namí ringu. Väčšina príbehových cutscén sa odohráva taktiež len medzi ste-nami telocviční a sálami s ringom. Samotný príbeh o dvoch bratoch-boxeroch, jednom zlom trénerovi a takmer nepora-ziteľnom šampiónovi nie je žiadne terno, no postačuje. Andre si za mrežami spomína na svoje začiatky, ako vyhral majstra amatérov a ako jeho mladší brat musel byť za každú cenu lepší ako on. Tento mód ma však nevýhodu, že je až príliš krátky a budí dojem DLC obsahu. Za štyri hodinky ste na konci a vy zistíte, že chcete viac. Nezostáva nič iné, len pustiť sa do legacy módu.

Ide o štandardný režim s postupom v

rebríčku od lúzerov až na samý vrchol. Štýlom tak klasickým pre takéto športy si buď svojho Ivana Draga vytvoríte alebo si zvolíte niektorého z vyše päťdesiatky licencovaných boxerov (vrátane Aliho a Tysona). Z práchnivých telocviční až na výslnie veľkých sál Las Vegas je to dlhá cesta. Na dosiahnutie cieľa je však potrebné veľa trénovať. Trénovať svojho borca možno v rôznych typoch prípravných tréningov ako súboj so sparing partnerom, udieranie do mechu, uhýbanie hlavou, triafanie označených zón alebo plnenie kombo príkazov na obrazovke a tak si vylepšovať atribúty ako napr. sila, mrštnosť či výdrž. To však nie je všetko. Nazbierané body v tréningu a aj v súbojoch sú premenené na XP body, ktoré obratom investujete do upgradu jednotlivých úderov a štatistik svojho šampióna. Rozvíjať by ste mali hlavne tie, na



ktoré je váš borec predurčený, ergo sú tieto údery lacnejšie. „Vytunovať“ všetky vlastnosti na maximum je úloha na niekoľko večerov, no potrebné to, samozrejme, nie je, pokiaľ viete, kde sú vaše slabiny a v súboji sa im vyhnete. Pokiaľ teda nehrajete online alebo so všímavým kamarátom. Online mód sa totiž celkom podaril a ak ste pripojení a postupujete v rebríčku, môžete si všimnúť, že prvé miesto s držiteľom majstrovského opasku sa mení každú chvíľu.

Nie je však nad to, ak si môžete rozbiť drážky s prísediacim kamarátom. To sa potom zápas pretiahne na siahodlhú bitku o každý presný úder. Minihra v rohu z predchádzajúceho dielu je úplne vypustená a tak sa stamina a zdravie dopĺňa automaticky podľa toho, ako ste si viedli počas kola. Ak rany len rozdáвате, doplní sa menej staminy, naopak pri sústavnej obrane sa doplní menej zdravia. Útoky aj obranu preto musíte viesť takticky. Pri knokautovaní sa musíte postaviť analógmi opäť na nohy ako tomu bolo naposledy, no už pri treťom KO je to ošemetná vec a niekedy rozhoduje šťastie a náhoda, či sa vám to vôbec podarí.

Zjednodušenie je cítiť aj v rozdávaní úderov. Právý analog rozdelený vertikálne na polovicu pre údery pravou a ľavou rukou zostal nezmenený, no využívajú sa len smery ako hore + mierne vpravo, hore + viac vpravo, vpravo a dochádza tak často k neželaným úderom. Tento systém nie je najšťastnejší, nevidím nič zlé na robení pol oblúčikov ako v predchodcoch. Napríklad také MMA má omnoho krkolomnejšie a na zapamätanie horšie kombinácie, Fight Night Champion v tomto predstavuje zlatý stred, ktorý nepotrebuje upravovať nič, čo je takmer dokonalé.



Čo by však potrebovalo upraviť, je kamera. Teda, kamera je v poriadku, len rozhodca neustále lezie do výhľadu. Pohľad sa, samozrejme, zmeniť dá, len je to nepraktické nastavovať pri každom spustení. Takisto vadia aj framedropy. V ringu sa ich autori snažili minimalizovať a až na pár nepríjemných momentov sa to dá ustáť. Horšie to je v prestrihoch, kedy obraz skutočne seká. Nič podstatné vám však neujde, ak nejde o pointu niektorých rozhovorov, pretože sa nikde nedajú zapnúť titulky. Hľadal som ich niekoľkokrát a všade, no nič. Toto zamrzí, keďže väčšina Američanov v hre (hlavne tých s čiernou pleťou) nehovorí zrozumiteľnou oxfordskou angličtinou. Ešte že je príbeh taký priamočiary.

Rozlíšenie Fight Night Champion bolo zvýšené až na FullHD, prepracovanejšia je aj celková interakcia zásahov a taktiež motion capture. Spomalené zábery dopadajúcej rukavice na tvár súpera sú ešte prepracovanejšie ako minule. Odlietavajúci pot, krv, krvácajúce rany, dokonca zakrvavené oblečenie (vlastne len trenírky) a

aj samotné poškodenie badateľné na tvárach súperov sa posunuli obrovským skokom vpred. Samozrejme, ešte stále prichádza ku komickým situáciám pri „podivných“ zásahoch a vnoreníach súperov do seba, no deje sa to len minimálne. Fyzika županov jednotlivých borcov a pohyb ich spodkov je možno až nebadateľný, no dotvára uveriteľnejšiu atmosféru spolu so systémom ovládania hľadiska „crowd control“. Teraz už to konečne nevyzerá, že na vás pozerajú terminátori z papundeklu.

Fight Night Champion sa otvoril širšej skupine hráčov, čo je smer, ktorý práve pri tejto sérii vidím nerád. Hra sa tak zrýchlila, je menej príležitostí na prepracovanejšiu taktiku a málo času na reakcie a vyhnutie sa rane s následným kontra úderom. Dokonalé ovládanie je minimalizované na zvolenie smeru páčkou a príbeh, aj keď je veľkým prínosom, je krátky a klišoidný. Stále však ide o špičkovú zábavu, hlavne ak na zápas vyzvete kamaráta.

Vladimír Pribila



HODNOTENIE

- + príbehový mód
- + fyzika a poškodenie
- + prepracovanejší legacy mód
- veľké zjednodušenie ovládania
- chýbajú titulky
- framedropy

8.5



Kirby's Epic Yarn

Štrikované dobrodružstvo

Aj v roku 2011 pokračujeme s úspešnou snahou Nintendo prinášať svojich starých známych hrdinov do nových dobrodružstiev na Wii. Iste, v USA vyšiel Kirby už v októbri, ale Európa dostala v tomto smere utrum; na novinku s ružovým hrdinom sme čakali viac ako štyri mesiace. Už od predstavenia na E3 púta pozornosť svojím zvláštnym dizajnom, ktorý však po vzore iných japonských beháčiek mení vo svoj prospech. Nielen vyznenie a atmosféra pomaly uštrikovaného sveta sú jeho silnou doménou, ale predovšetkým možnosti hlavného hrdinu prekonávať desiatky levelov.

Príbeh je síce povinnou súčasťou, a príliš neexceluje. Kreatívny zámer spočíva aj v nasadení vážneho rozpráväča s akademickým hlasom, ktorý možno pripomene staručké audiokazety s rozprávkami,

kde sa taaakto poomaally starší hlas džentlmena dostáva cez jednotlivé nástrahy hrdinu. Nuž, žiadny epický epos – Kirby sa postaví neznámemu protivníkovi, ktorý ho mení na kľbko. Keď príde za Kirbom kráľ, prosí ho, aby sa v jeho svete popasoval so súperom a pomohol obyvateľom. Patch Land je magický svet, kde je všetko ušité, štrikované či iným spôsobom prepojené na látku, vlnu a ďalšie výrobky domácich prác. Spočiatku je to sterilné precitnutie so zvláštnou farebnou paletou. Jasné, rodinné zameranie, pastelové vyznenie, to sa na Wii akosi očakáva. A ako stopercentne rodinná hra sa Kirby's Epic Yarn vydal korektnou cestou totálnej prístupnosti. Hoci sa to nezdá, ten svet sa zdá byť jednoduchý iba spočiatku – neskôr sa ukážu typické Nintendo prvky a bohatý obsah.

Napríklad celá mapa je vytvorená v po-

dobe aktívneho kruhu a každá časť sveta tvorí jeden dielik, na ňom je už potom pekne v 2D vymodelovaný pekný obraz lokality. Tu sa skrývajú domčeky či dvere, ktoré ukrývajú konkrétne levely. Vždy keď jeden dokončíte, odohrá sa milá krátka animácia, ktorá už otvorí ďalší. Napríklad vyletia balóny a zachytia sa alebo sa pod zemou zobudí či prevalí spiaci medveď, ktorý svojou aktivitou odomkne nové dvere. Takých drobností sú v hre desiatky a sú jemne podávané, milé a vtipné. Po 15-20 minútach aj vy ako rodičia či starší hráči pochopíte vizuálny zámer Nintendo,

prečo sa rozhodlo ísť touto totálne nenásilnou a milou rozprávkovou cestou. Neskôr chápete jednoduché dialógy so staručkým rozpráväčom – a viete, že príbeh je určený pre najmenších.

Rozbeh je veľmi jednoduchý a vystačíte si s niekoľkými tlačidlami. Nunchak ani nebudete potrebovať, Wiimote v horizontálnej polohe je základnou schémou. Pohybovým krížom ovládajte Kirbyho a dvojica číselných tlačidiel už aktivuje jeho špeciality. Skákanie a najmä vznášanie z vyšších políčkoch a zaujímavú variáciu na akčný ťah na nepriateľov, Kirby akoby švihne bičom a nepriateľa zmotá do kľbka. Tu to však nekončí, ešte môže šmaríť kľbko po ďalšom oponentovi. Je to krásna ukážka ako sa vysporiadať s potrebným klasickým ťahom a využiť perfektnú variáciu nového sveta. Navyše úplne prirodzenú, nielen opakovanie v štýle vy-



skoč a dopadni nepriateľovi na makovicu.

Kirby je optimista, preto sú aj ďalšie ťahy prispôbené jeho naturelu. Po vyskákani na vyššiu priečku sa vie elegantne zmeniť na padáčik a zniesť dolu alebo keď uvidí strom s vysunutým konárom (skoro ako zvonec), dokáže ním zatriasť a strom opadá s dobrými bonusmi. Vie sa zachytiť o všemožné výčnelky a dostať na čoraz vyššie miesta. Ešte vyberie elegantnú cestu, pri najbližších dverách vstúpi dovnútra a dokáže prejsť v pozadí do inej časti levelu. Spravidla sú vnútri iba načrtnuté plošinky, po ktorých sa dá vyskakať. Pri vode zase existuje možnosť ponoriť sa pod hladinu a plávať, ale najlepšie finty úzko súvisia s vlnovým či látkovým svetom. Ak sa nevie dostať na druhú stranu priepasti, niekedy pomôže zatiahnuť nenápadný odstávajúci konár, zrazu sa odhrnie kus levelu ako záclona a z priepasti je minimálna prekážka. Podobných vychytávok je v úrovniach niekoľko a v celej hre sú ich desiatky.

Primárne sa ale pracuje s Kirbyho podobou. Keď držíte určité tlačidlá pár sekúnd, zmení sa na autíčko. V prvých leveloch stihne popri zmene podoby aj zábavné minihry, raz nasadne akoby do tanku a valí sa levelom a odráža nálety. Tie sú dosť nebezpečné, lebo pri dopade rakety vám tank z kĺbka rozsype prvý zásah. Neskôr sa vyberiete na chrbát dinosaura a modernejší nádyh zabezpečí požiarnické auto. Tieto bonusy sú väčšinou dostupné ako finále na pohľad obyčajného levelu, ale netreba sa báť prílišnej zdĺhavosti – do piatich minút je po spektakulárnej akcii a ste opäť na vlastných nohách.

Nintendo mechanizmus sa u Kirbyho

prejavuje naplno. Každý level síce stačí len tak prejsť do konca, ale to by ste sa ukrátili o všetko, čo autori pripravili. Na pohľad jasná cesta vpravo, ale popri nej toľké možnosti skrytých predmetov, chodieb do tajomných zákutí levelov či bonusových minihier. V leveli treba myslieť aj na trojicu vzácných predmetov, sú uložené v truhliciach a okrem toho je fajn prejsť level na zlatú medailu – čo znamená zozbierať dostatočné množstvo peniažkov. Je to ťažké iba občas, keď sa vám pri transformácii iný tvar nedarí občas zvládať ovládanie, tesne pred koncom levelu teda pridete o nahonobené zlaťáky i diamanty a už sa vám ich nepodarí zozbierať dosť späť.

Obtiažnosť je vôbec pomerne nízka, aby si hru mohli užiť najmenší hráči (je to inak ideálny prvý titul pre začiatočníkov videohier: milý, pestrý, variabilný, nenásilný, pozitívne naladený). V praxi naráža na zvláštny paradox, prepracovaný dizajn levelov Nintendo behačiek je zrazu sčasti limitovaný nízkou obtiažnosťou.

No je to limit v prospech hráča, tam kde bežný hráč už čaká neľútostnú pascu a stratu života, tam sa vlastne nič nedeje, lebo Kirby dopadne na bezpečnú plochu. V leveli, kde by ste stratili bezmála 10 - 15 životov, sa zrazu netreba báť, pretože viete, že aj sebaobláznivejší trik vás nezabije. Je to príjemná zmena najmä po nedávnom Donkey Kongovi, kde som od tretiny hry hromžil skoro neustále. Tu je aplikovaný vítaný kompromis, menší hráč môže bez penále skúšať, ako sa dostať na koniec levelu, starší, skúsenejší hráč sa zrazu sústreďí iba na tri elementy: užíva si neustály prísun nových dizajnerských nápadov, hľadá predmety a šetrí dosť bodov na zlatú medailu. Pri 50 leveloch je aj pred skúseným hráčom poctivá Nintendo zábava – parádna, variabilná a nestojí veľa nervov. Ani sú-

boje s bossmi vás nepripravajú o trpezlivosť a stále sú dostatočne nápadité. Odmenou za ich víťazstvo je však bonusový level, takže určite sa oplatí ostať až do konca každého sveta.

A ako správny rodič či starší súrodenec máte možnosť naskočiť do akcie v co-op móde. Je to oveľa lepší zážitok ako pri čiastočne nevyrovnanom Donkey Kongovi, kde rozdiely medzi malým Diddym a veľkým Donkey boli priepastné. Tu sa v dvojici skáče ľahšie - zatiaľ čo zverencovi necháte Kirbyho, vy ste Prince Fluff a možno robiť rôzne bláznivé triky ako hádzať jeden druhého o nepriateľa, skákať po sebe a celkovo si užiť nové módy a štýl hry. Navyše, to čo v single-playeri musíte odmakať sami (napríklad nepriateľa stočiť kvôli postupu ďalej), k tomu vám teraz slúži parťák, ktorý je vždy poruke. Vyrovnanosť hráčov nemožno podceňovať, podporuje síce súperenie, ale môže ostať v hard-core behačkách a nie entry titule.

Kirby's Epic Yarn prekvapivo spĺňa prvotné prisľuby ešte z prvého E3 traileru. Je to veľmi dobrý titul vo svojom žánri, ktorý spája veľké behačkové výzvy a fantáziu Nintendo s netradičným vizuálom, navyše výborne premietnutým do samotnej hrateľnosti. Početná transformácia Kirbyho je skutočne hlavná devíza a funguje ako má, polovicu času ste guľatý drobec, po zvyšok času obdivujete nové tvary, hrateľnostné prvky vrátane minihier. Len lepší rozbeh a prvotný dojem mu chýba do pomyslenej siene slávy behačiek.

Michal Korec

HODNOTENIE

- + tradičná Nintendo hrateľnosť
- + fantázia tvorcov v upletenom svete
- + desiatky znovaohráteľných levelov
- + skvelý mechanizmus transformácie hrdinu
- + bonusy, predmety, výzvy
- + nižšia obtiažnosť
- + neskôr rýchle tempo levelov
- pomalý štart
- nevýrazný príbeh

8.5





MOTORSTORM APOCALYPSE

Nespútané sily prírody chceli, aby sa na pozadí prírodnej katastrofy skúšajúc Japonsko konal festival MotorStorm.

Evolution Studios nie sú proroci, tretí brutálny racing čerpá z histórie, ale v žiadnom prípade nemá nič spoločné s udalosťami v krajine vychádzajúceho slnka. O to smutnejší je odklad z pochopiteľných dôvodov, Apocalypse sa nemazná, ale mesto otvára ako konzervu zeme-trasením. Autori dráždia hada bosou nohou, ale kam sa vydať, keď bude svet v plameňoch a nezostane kameň na kameň?

Od vyprahnutých pláni Monument Valley so stopami v blate vplývajúcej na jazdné

vlastnosti vozidiel sa festival otvoril štyrom elementom na exotickom ostrove a tentoraz organizátori zaparkovali svoje stroje a vykopli posledným výkrikom šialenosti brány mesta inšpirovaného San Franciscom, ktoré sa pôsobením prírodných katastrof rozpadá na kusy. Evolution pre zvýraznenie dejovej línie vsadili na trojicu postáv, čo umožnilo pozrieť sa na dvojdnový event z troch uhlov. Príbeh je však zbytočný, komiksovo spracované prestrihy s animovanými statickými artworkami, spôsobom rozprávania ani atmosférou sa nehodia k divokému racingu, navyše pôsobia neuveriteľne lacno.

Trojica postáv reprezentuje tri obtiažnosti, odpadá skokový nárast náročnosti, no

výzva a ciele zostali zachované v duchu predchodcov. Na kvalifikáciu musíte skončiť na stupňoch víťazov, najlepšie na prvom mieste, ale už nie je umožnený výber vozidla ani pretek, do ktorého sa pustíte. Autori dali prednosť priamočiaremu a preddefinovanému postupu z hľadiska sledovania udalostí meniacich ráz a členitosť tratí.

Racing na prírodno

Hlavnou devízou MotorStormu je dynamická zmena tratí v perzistentnom prostredí. Inými slovami, ak sa časti mostu pod kolesami prepadnú alebo v meste z asfaltu na rovnej štvorprúdovke vyrastú



YPSE



rampy a niekde tam padne do cesty komín či maják, v ďalšom preteku na rovnakej trati bude všetko tak, ako to tam príroda rozhádzala. Silnejúce zemetrasenie a tornádo na pobreží menia tvár tratí postupne. Ráno môže byť pokojné, slnečné, poobede spadne budova v centre a v daždivý podvečer už môžete unikať z rozpadajúcej sa metropoly smerom k lietadlovej lodi, kde končí príbeh každého účastníka Motorstorm.

Kampaň so sériou pretekov si delí trinásťka tried vozidiel, s týmto šialeným počtom sa budete zoznamovať a absolvovať náročnejšie výzvy napríklad na takmer neudržateľných superbikoch alebo pekelne rýchlych superšportoch. Stálice v podobe kamiónov, štvorkoliek,

pick-upov a (v Pacific Rift uvedených) Monster Truckov stále derú asfalt spolu s chopermi a namydlenými motorkami. Vysoká variabilita a priepastné rozdiely v správaní vozidiel sa jemne mažu traťami, ktoré budia dojem, že sa z nich vyparili rôzne povrchy. V betónovej džungli nájdete aj piesok a blato, ale už nie typické bahno alebo močiar. Tieto plne nahradili ostré zákruty, skratky a riskantné priechody ústiac do úzkych dier či neohraničených pasáží vysoko nad zemou, odkiaľ je ľahké zletieť.

Na deviatku tratí a ich variácie vrátane nočných a zrkadlových verzií ani na všetky typy vozidiel si počas celej kampane nestihnute zvyknúť a už je festival ukončený záverečným útekem, ktorý vždy predstavuje krkolomnú jazdu ohraničenú časom cez kolabujúce časti. Čo zostalo stáť, sa rúca, vo vysokých rýchlostiach sa s vami cesta zvezie do podzemia, odkiaľ vyletíte z tunela metra a prefrčíte popod padajúcu budovu skrývajú sa pred sústredenou paľbou z vrtuľníka. Kampaň na svoju krátkosť servíruje mimoriadne intenzívne zážitky zrovnateľné so sledovaním katastrofického filmu. Scenárom dodáva vierohodnosť samotné urbanistické prostredie a tak ani pretek na mrakodrapoch s poškodenou statikou a roztrhanými stenami odhaľujúc kancelárie a okienice, ktoré čakajú na vaše nárazníky,

nie sú nereálne, práve naopak. Po drobných úpravách si viete živo predstaviť, ako asi by vyzerala takáto divočina s rampami zo solárnych panelov, čo je na jednej strane desivé, ale na druhej ide o neobyčajný adrenalínový zážitok, aký ste ešte nehrali. MotorStorm Apocalypse je jednoducho hukot.

V preteku nepoznáš priateľa

Preteky v kampani vás pripravujú na to nevyhnutné, predstavujú nové prvky a potom vás nechajú objavovať ďalšiu porciu obsahu skrytú za dopĺňajúce módy. AI oproti predchodcom poľavila drasticky, jej správanie prekuknete okamžite. Umele vybudovaný náskok tesne pred finišom (obvyčajne počas záverečného kola) pošle do hája aplikovaním brzd a vyvolávaním častých kolízií, takže vám otvára priestor až do samotného čela, kde vám dýcha až do cieľovej roviny na krk. A zatiaľ čo Festival je len malým predkrmom, autori sa v Hard Core móde odomknutom pre každú verziu trate za prvenstvo nemaznajú a predkladajú také limity, že ich nie je možné takmer zlomiť.

Aj opakovaná návšteva kampane má zmysel, na tratiach nájdete zberateľské





kartičky a objavíte pasáže, ktoré vám pomôžu v neľútostnom multiplayeri. Na MotorStorm si treba zvyknúť aj na brutálnu nátturu každého preteku, pretože havárie a kolízie sú úplne bežné a časté. Niekde je to strom, vrak, múrik, stena alebo kamión rozdupávajúc kapotu vašej buginy. Často úvodných pár metrov rozhoduje o výsledku závodu, rozdiely medzi prvým a posledným často býva niekoľko desiatok sekúnd. Dobrý štart je len polovicou úspechu, pretože tlaky zvyšuje aj stávkovanie. Pred pretekom môžete svoje nasporené pokerové žetóny (chipy) vsadiť na niektorého z hráčov. Ak vyhrajete, navýši sa ich počet a tým aj šanca zhrabnúť v ďalšom kole poriadny balík.

Chipy zastupujú tradičné skúsenostné body, ktoré narastajú za víťazstvá, jazdu šmykom, skoky, ale aj rôzne ocenenia, medaily a challenge. Posledným dvom

menovaným je venovaná mimoriadna pozornosť, sú previazané na všetko, čo v hre robíte, s čím jazdíte a na akých tratiach. Sleduje sa počet víťazstiev, čas strávený vo vzduchu skokmi, dĺžka driftov, počet rozdaných bodíčkov a pod. Pre každé auto sa vedú individuálne štatistiky, ktoré postupným plnením odomykajú nové verzie vozidiel a pochopiteľne aj adekvátny počet expov. Tie na druhej strane nielen zvyšujú Rank, ale aj odomykajú súčiastky pre vizuálnu úpravu. Dajú sa vymeniť kapoty, strechy, nárazníky, kolesá aj také prkotiny ako svetlomety, koncové svetlá a miera poškodenia laku zvetraním či množstvo škrabancov. Karoséria sa dá ďalej vyšperkovať nálepkami, vynilmi a štartovacím číslom.

Stavebné povolenie: zamietnuté

Personalizácia vozidiel tým nekončí, priamo v multiplayeri si vyberáte z powerupov, ktoré sa priamo podpisujú pod správanie na trati. Sú rozdelené medzi riadenie, motor a šasi. Podľa trate si môžete preddefinovať výzbroj (loadout) podľa vybraného vozu, napríklad ľahkým športom sa hodí zvýšená priľnavosť, rýchlejšie chladenie motora a odolnosť voči bodíčkam. Obyčajne aj stroj, ktorý nie je súci pre hlbokú vodu alebo piesok sa dá dodatočne upraviť tak, aby svoje slabosti vykryl práve powerupmi. Balansovaniu rozdielov venovali autori obrovské úsilie, aj keď narazíte na trate, kde majú navrch bez rozdielu vybrané triedy: na pobreží dominuje bugina alebo čokoľvek s veľkými kolesami, na moste zase pretekárske auto alebo super mini. Multiplayer je mimoriadne návykový a skrýva v sebe množstvo hodín. Servery nie sú zaťažené, ale dochádza k zvláštnym pau-





zám medzi vyhodnotením preteku a čakáním na nasledujúci. Práve počas nich občas vypadáva spojenie, inak je sieťový kód stabilný.

MotorStorm Apocalypse od svojich predchodcov urazil poriadny kus cesty, typická uvoľnená atmosféra festivalu je udušená prírodnými katastrofami a agresívnejším priebehom. Na uliciach sa poflákajú blázni, ktorí vám skáču na kapotu a niekde opodiaľ na vás útočí aj milícia a neváha použiť zbrane. Hranie z veľkej miery pripomína únik z katastrofického filmu, kde ste sa ocitli úplnou náhodou. Tomu je prispôsobené vysoké tempo spôsobujúce obsahový dlh kampane a jeden z najlepšie namixovaných soundtrackov poslednej doby. Prsty majú v ňom Elite Force, Noisa a DJ Shadow, ktorí orchestrálne skladby osolili pre Moto-

rStorm tak typickým drum and bassom. Výsledok aj vďaka formátu DTS predstavuje záťažový test pre reproduktory zvýraznenými basovými linkami.

Krátka, ale výbušná singleplayerová kampaň, pri ktorej sa neprestávate čudovať nad predkladanými situáciami, červená obrazovka tesne pred explóziou motora (stratou života), doplnkové módy a mimoriadne návykový multiplayer. Nepripomína vám to niečo? MotorStorm: Apocalypse je Call of Duty medzi racingami, nie po komerčnej, ale charakterovej stránke typickej pre letné blockbustery. Takto ste ešte nejazdili, garantovane.

Pavol Buday

HODNOTENIE

- + adrenalín počas deštrukcie
- + vynikajúci soundtrack
- + množstvo tried vozidiel
- + návykový a vysoko motivujúci multiplayer
- + kopec odomykateľných bonusov
- trate nie sú ideálne označené
- predvídateľná AI
- príkrátka festivalová časť
- časté kolízie, ktoré vedú k frustrácii

8.0





HOMEFRONT

OKUPÁCIA AMERIKY V PLNOM PRÚDE

Autori z Kaos Studios majú za sebou zaujímavú históriu, pôvodne boli tvorcami najúspešnejšieho modu pre Battlefield 1942 - Desert Combat, ktorý presúval hru do modernej vojny v časoch, kedy sa ešte veľké tituly tejto téme vyhýbali. Priniesli takú kvalitu, že mod sa mohol priam predávať a chceli to aj vyskúšať. Prešli pod THQ a vytvorili pre nich titul Frontlines Fuel of War, ktorý síce bral prvky z populárneho modu, ale v mnohých oblastiach už dostatočne nezaujal a skončil v zabudnutí.

Ale aj neúspech Frontlines bol na niečo dobrý, autori sa na ňom natrénovali a teraz po troch rokoch prichádzajú s niečím novým a kontroverzným. Niečím, čím by sa ich distribútor rád vystrelil medzi vojnovú elitu - Call of Duty, Medal of Honor a Battlefield. THQ nalialo peniaze, zaplatilo scenáristov, dodalo ľudí a vznikol **Homefont**, vojnový titul kombinujúci prepracovaný multiplayerový zážitok a krátku intenzívnu kampaň zameranú na emócie, bezmocnosť a hrdinstvo. Kaos Studios vás vtiahnu do temného sveta

blízkej budúcnosti, kedy do roku 2027 dostane Severná Kórea pod kontrolu väčšinu sveta a práve sa na radu dostali Spojené štáty. Takticky na celom území odpáli elektrinu, aby následne zahájili inváziu do ochromenej krajiny a ovládli ju skôr, ako sa stihne spamätať.

Home is where the war is

Kampaň približuje situáciu v krajine pro-

stredníctvom pilota helikoptéry Roberta Jacobsa, po ktorého si práve prichádza kórejská polícia a okupovaným mestom ho odvádza do reedukačného tábora na Aljaške. Je svedkom ako sa Kórejci k Američanom správajú, rozdeľujú rodiny, strieľajú rodičov, deti nechávajú na ulici. Nemajú zľutovanie. Skôr ako sa Robert dostane do cieľa, jeho autobus sa ocitne pod útokom a udalosti naberajú spád.

Ani si nestihne uvedomiť čo sa deje, už je





medzi vodcami odboja a pomáha oslobodiť svoju krajinu.

Samozrejme, päť hodinová kampaň vám ani náhodou neponúkne oslobodenie celej Ameriky, ktorú si autori určite rozráтали aspoň na desať nasledujúcich častí, ale napriek tomu zažijete zaujímavé a pamätné boje, vyskúšate si všetky typy boja, striedajú sa pomalé rýchle prestrelky s jazdami na vozidlách, oddychovými scénami v kempoch a pomalými stealth misiami. Nechýbajú sniper scény a, samozrejme, keďže ste pilot helikoptéry, v

niekoľkých misiách si aj zalietate. Prakticky autori idú presne v šľapajách prvých Medal of Honor a Call of Duty titulov, len pridávajú aj oddychové scény v priateľských kempoch ako Metro 2033, ale žiaľ bez hlbšieho zapracovania a rozvoja vzťahov ako tomu bolo v Moskovskom metre.

Rozmanitosť určite Homefront nechýba, ale čiastočne cítiť prílišnú rozvláčnosť misií, čo nie je práve najvhodnejšie pre rýchle tempo vojnovéj kampane, niekedy postup cez rovnaké prostredia začína byť stereotypným. Nenudia, keďže to ani nestihnú a skôr ako sa nazdáte, je koniec a zisťujete, že ak kampaň aj príbeh mala, niekde sa uprostred toho boja aj stratil. Ten totiž začína a končí v prvej misii a napriek svojmu atmosferickému postaveniu a priam jedinečným možnostiam na vytvorenie niečoho hlbšieho, sa autor John Milius (spoluautor Apocalypse Now a autor Red Dawn) sústredil len na vykreslenie okupovaného prostredia, skupín ľudí snažiacich sa prežiť rôznym iným štýlom - jedni sa podvolili, ďalší zradili, iní si vytvorili tretiu stranu a bojujú proti všetkým. Žiaľ scenárista úplne zabudol na vyvoj hlavnej postavy, jeho dôvody, ciele aj motiváciu k boju. Vďaka tomu vyznieva len ako vojnová kampaň z prvých Call of Duty titulov. Síce je v nej cítiť snahu napodobiť atmosféru okupovaného sveta v Half-Life 2 a základy sú určite dobre postavené, ale pri piatich hodinách sa jednoducho nestihne rozbehnúť. K tomu nedostanete ani žiadneho väčšieho nepriateľa ani uspokojujivé zakončenie.

Samotná hrateľnosť sa však Homefront vytknúť nedá, ponúka kvalitný pocit z boja, náročné situácie a rozmanité zbrane, popri štandardných

zbraniach, ktoré poznáme aj s modernej vojny, pribudla séria futuristických strojov ako automatický tank, ktorému budete zadávať príkazy na zničenie alebo aj skenery kórejských jednotiek vyhľadávajúce ciele pripomínajúc Half Life 2. Možno trochu škoda absencie väčšieho počtu diverzity futuristických zbraní, ale autori sa zrejme chceli vyhnúť neštandardným situáciám, aby hráči odchovaní na Call of Duty nemali problém s adaptovaním nového konfliktu. Ak by sme to zhrnuli, kampaň má atmosféru, ale chýba jej hĺbka, ide skôr o úvodné predstavenie sveta začínajúcej série.

Američania vs Kórejci

Ako je štandardom pri vojnových hrách, aj v Homefront je kladený hlavný dôraz na multiplayer. Kaos Studios tu ešte zdokonalili svoj tímový multiplayer postavený na základoch Battlefieldu, od ktorého čakajte rozsiahle mapy, vozidlá, sériu classov a dva základné módy - Team Deathmatch a ovládanie kontrolných bodov aj s účasťou Battle Commandera, teda veliteľa zadávajúceho úlohy. Tentoraz oproti Frontlines boli rozšírené možnosti multiplayeru o moderné odomykanie a vylepšovanie ako vybavenia, tak aj vozidiel. K tomu oproti konkurencii ponúka 32 hráčov vo všetkých verziách hry, čo je plus pre fanúšikov rozsiahlejších konfliktov.

Popri získavaní skúseností, ktoré vás po-





súvajú v rankoch a sprístupňujú nové zbrane a vozidlá, si musíte na samotné zbrane a vozidlá aj zarábať v samotnej hre. Za rôzne typy zabíj, obsadenie stanovíšť dostávate body, za ktoré si dokúpite vybavenia, bombardovanie alebo aj tank. Nie sú to lacné veci a vždy ich môžete použiť len raz a teda treba ich využiť čo najlepšie.

Na výber máte z dvoch vyrovnaných strán - Kórejci a Američania majú po šesť vybavení pre svojho vojaka od útočnej výbavy, cez samopal, ťažký guľomet, sniperku, taktický výzbroj až po výbušninu. Každý typ výbavy má svoju primárnu

zbraň a dva ďalšie bonusy na zakúpenie, kde sa striedajú nepriestrelné vesty s bombardovaním, autičkami a helikoptérmi na diaľkové ovládanie, prieskumnými dronami, ale aj protipancierovými päsťami.

Autori ponúkli pekne navrhnutý mix pre každý typ classu. Mimo pechoty a hlavne sniperov sa dá pekne taktizovať s helikoptérmi, bombardovaním, dronami, vo väčšine máp s úzkymi uličkami je napríklad tank skôr na obtiaž, aj keď sila sa mu nedá uprieť a význam humvee a ľahkého obrneného vozidla je trochu rozporuplný, keďže peniaze sa dajú investovať

aj užitočnejšie.

V každom prípade multiplayer Homefront je decentný, masívny a aj keď obsahuje len dva základné módy, pri tomto Battlefield štýle ani viac netreba. Ovládanie kontrolných bodov je tu základom a ostatné je len doplnok. Teraz ostáva čakať, či pri ňom hráči zotrávajú, určite na to má, aj keď mu Battlefield 3 môže na jeseň výrazne preriediť rady bojovníkov.

Technické spracovanie je v hre prekvapivé, Unreal engine 3 so zmeneným systémom nasvietenia vyzerá úplne inak a viac ako Gears of War pripomína Half-Life 2, ktorého si autori zrejme zobrali ako cieľ vo viacerých oblastiach. Kvalitné textúry s ostrými efektami bez zbytočného bluru vytvárajú ostrý a jasný svet a to vo vysokom framerate. Jediná škoda absencie pokročilejšej fyziky, ktorú uvidíte len na ragdoll efektach tiel. Masívne explózie rad radom pekne dopĺňajú atmosféru, všetky sú však predskriptované, v hre prakticky absentujú objekty, ktoré explodujú po vašej streľbe, dokonca ani obyčajné sudy. Animácie a dynamika samotných postáv rovnako zaostáva za konkurenciou.

Celkovo je Homefront pekný vstup pre THQ na bojové pole, ktorému vládne Call of Duty, Medal of Honor a Battlefield a





kam sa snaží dostať aj Crysis. Zároveň ale môžeme dodať, že Homefront je trochu chudobnejší ako by mohol byť. Multiplayer je síce rozsiahly, ale ku krátkej kampani by to chcelo aspoň nejaký bonus či už arkádové misie alebo kooperáciu. Viac menej sa jeho ponuka vyrovnáva s posledným Medal of Honorom, len multiplayer viac inklinuje k Battlefieldu ako ku Call of Duty. To je aj rozhodujúci faktor toho, či po hre máte siahnuť aspoň do príchodu Battlefieldu 3.

Peter Dragula

HODNOTENIE

- + atmosféra okupovanej Ameriky
- + futuristické zbrane mixované so štandardným bojom
- + rozsiahly multiplayer s množstvom možností a vecí na odomknutie
- krátka kampaň bez výraznejšieho príbehu
- len súhrn možností konkurencie bez posunu vpred

7.5





MOTO GP 10/11

Nová sezóna, staré chyby

Minulý rok priniesol v motoristickom športe niektoré zaujímavé novinky. Pre kráľovskú triedu jednotopých vozidiel v seriály MotoGP to bol hlavne nový víťaz celého tohto kolotoča, ktorý prerušil hegemoniu Taliana Valentina Rossiho v tomto športe. Takpovediac symbolicky sa odvíjal aj osud virtuálneho závodnenia na týchto pekelných strojoch. Po veteránoch z Climaxu a pretekárskych odborníkoch z Milestone sa totiž k vývoju hier pod touto lukratívnou licenciou dostali ľudia z pomerne neskúseného štádia Monumental Games. Ani prítomnosť

niekoľkých skúsenejších vývojárov však týmto nováčikom nezaručila úspech a tak bol tento ročník hneď hráčmi zabudnutý. Dnes autori dostali šancu na reparát. Prekoná MotoGP 10/11 svojho nevýrazného predchodcu?

Rozhodne sa im to nedarí z hľadiska prvého dojmu, ktorý hra vyvoláva. Prezentácia vás na zadok neposadí a dokonca by sa dalo povedať, že skôr odpudí. Menu svojou strohosťou taktiež neohúri, no na druhú stranu by bola škoda, keby ste dali len na prvý dojem. Pod ním sa skrýva niečo, čo si vašu pozornosť rozhodne zaslúži. Minimálne teda na pár momen-

tov. Hra má, aj napriek výhradám, čo ponúknuť.

Je to predovšetkým základná ponuka. Úprimne herné režimy World Championship (kedy si odjazdíte sezónu vo vybranej kubatúre), Challenge (počas sezóny ste nútení plniť najrôznejšie výzvy) a Time Trial idú úplne bokom. Režim kariéry vás totiž dostatočne zamestná a zabaví na dlhú dobu. Zabudnite na dominanciu v najsilnejšej kubatúre, tu v úvode ste nulou. V peňaženke prievan a osedlať môžete len tie najbiednejšie 125-ky. Cesta, ktorá je pred vami, je dlhá a kľukatá. Je len na vás a vašich schopnostiach, ako



sa tejto šance chytíte.

Možno viac ako samotné jazdenie víkendových eventov vás zaujme manažment a hneď za ňou technická vložka. Nie ste totiž len pretekár, ale aj mechanik a financmajster. Zvlášť na najvyšších obtiažnostiach často môžete vhodne využiť rôzne možnosti nastavení motocyklov, aj keď teda aj tu by sa dalo vymyslieť oveľa viac. Ako manažér sa budete starať o najímanie ľudí zodpovedných za PR, inžinierov, výskum a aplikáciu upgradov a taktiež aj o sponzorské kontrakty, z ktorých vám plynú prostriedky na ďalší progres. Dosahovaním uspokojivých výsledkov získate možnosť

postupu do vyššieho šampionátu, až nakoniec získate miestenku do triedy Moto2 a neskôr aj do kráľovskej kubatury MotoGP, kde sa postavíte vedľa tých najlepších. K tým uspokojivým výsledkom už len dodám, že od vedenia sú požiadavky často nelogické, po niekoľkonásobnom umiestnení na štvrtjej priečke pokojne príde požiadavka na vedúcu pozíciu. Aspoň vás vedenie nijak nepenalizuje v prípade neúspechu.

Ďalším pozitívnym aspektom MotoGP 10/11 je fyzika, menovite teda jazdný model. Má pomerne širokú škálu nastavení, ktoré každému hráčovi umožnia

prispôbiť hru podľa seba. Od najjednoduchšieho modelu so zapnutými asistenčnými službami až po skutočný test vašich schopností bez jediného pomocníka. Občas však pri hraní nadobudnete pocit, že z motorky sa jednoducho spadnúť nedá. Hneď na to vás ale rozhodí úplne nezmyselný pád. Stabilita by si teda jednoznačne zaslúžila trošku viac pozornosti, aby nedochádzalo k takýmto dvom extrémom.

U MotoGP 10/11 je najväčším problémom samotný syndróm každoročne vydávaných sérií. Aj keď sa autori poučili z minuloročných chýb a po stránke hrateľnosti pridali, jej posun v rámci série je minimálny. Neustále máte pocit, že sa vám v mechanikách točí prechádzajúci ročník s niekoľkými podstatnými patchmi, ktoré ho vylepšili.

Pomerne bohaté možnosti sú pripravené v multiplayeri. V prvom rade ide o kooperáciu v tíme so živým spoluhráčom v offline režime. Ak nikoho po ruke nemáte, tak vás určite poteší možnosť zahrať si až proti 19 ďalším hráčom online a zmerať si svoje sily aj so živými súpermi. Vyhľadávanie hier je svižné, jednoduché a intuitívne. Zbytočne sa nezdržujete a už jazdíte. Okrem toho máte možnosť pripojiť sa a súperov len sledovať ako divák (spectator). Sieťový kód je stabilný, aj keď mi osobne prišiel náročný na rýchlosť pripojenia a v prípade takéhoto žánru vás lagy určite nepotešia.

Je rok 2011 a najnovší prírastok do série MotoGP vyzerá horšie ako pred dvomi rokmi recenzovaná konkurencia v podo-

be SBK09. Po vizuálnej stránke je MotoGP 10/11 na tom mizerne, s detailmi sa autori viditeľne veľmi nenamáhali. V dobe, kedy sa na poli racingov predhávajú hry grafikou a spracovaním modelov vozidiel, je to ako päť na oko. Rovnako nevýrazné sú aj zvuky strojov, ktorým chýba presvedčivosť. Za zmienku soundtrack, ktorý príjemne dotvára atmosféru a keď už zvuky nenabudia dojem rýchlosti, tak sa o to postará dynamická hudba.

MotoGP 10/11 má pre každého fanúšika rýchlych kolies niečo, široká škála nastavení aj dlhú hraciu dobu vzhľadom na množstvo šampionátov. Najväčšou chybou je, že pôsobí ako update predchádzajúceho ročníka. Ak ho už máte doma, nie je dôvodu vyberať peňaženku, v opačnom prípade, na štartovnú čiaru!

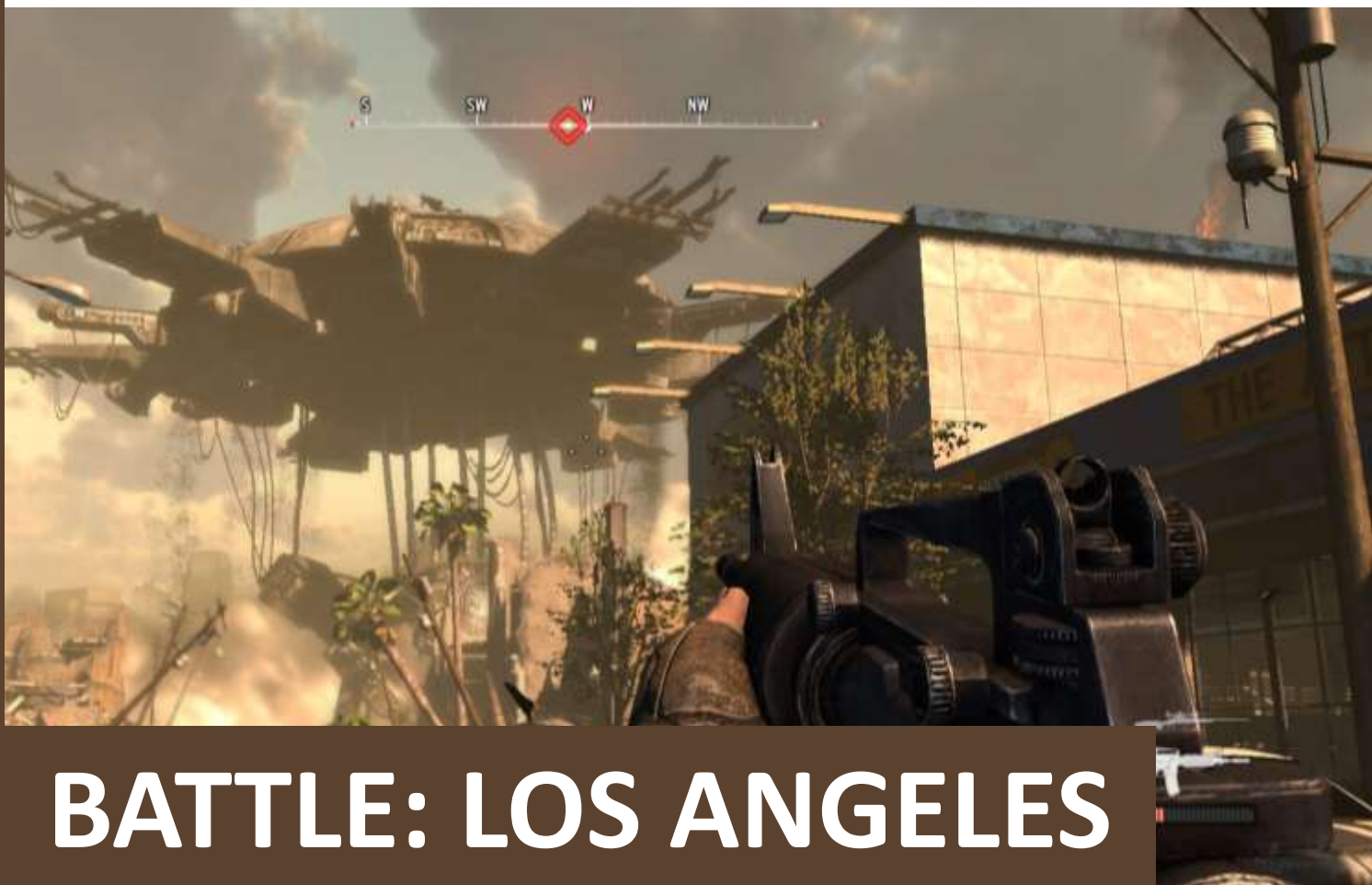
Matúš Štrba

HODNOTENIE

- + zábavná a dlhá kariéra
- + co-op závodenie, online MP
- + hudba
- + široká škála nastavení
- otrasný prvý dojem
- veľa toho neponúka
- slabšia grafika
- menšie chybičky

7.0





BATTLE: LOS ANGELES

Herné tituly podľa aktuálnych filmových kinohitov (a vlastne podľa filmov celkovo) vo všeobecnosti nepredchádza príliš dobrá povest' a pozornosť sa na ne upiera skôr len ako na cieľ posmeškov. Scenár je takmer vždy rovnaký. O pár mesiacov ide na plátna film, rýchlo sa ohlásí rovnomenná hra vychádzajúca ešte pár dní pred filmovou premiérou a za peniaze z fliaš odovzdaných do zberných surovín po skončení produkcie sa dá táto hra rýchlo zbuchnúť poloamatérskemu štúdiu. A môžete veriť tomu, že v prípade najnovšieho sci-fi trháku **Battle: Los Angeles** to nebude inak. Ba čo viac, je to ešte horšie.

Film sa snaží zviesť na znovuzrodenej vlne popularity žánru sci-fi a ako je na tom hra? No, logicky sa snaží zviesť na ňom. Lepšie povedané, vykráda ho. Herný boj o mekku filmového priemyslu totiž nie je len inšpirovaný filmom, predlohu ani ani nerozširuje. Hra totiž film počas celej svojej dĺžky až nechutne kopíruje a dokonca ho až veľmi drzo orezáva na nahnutú kosť ledva držiacu pokope. Planéta Zem opäť raz musí čeliť invázii krvi-láčnych mimozemšťanov, ktorí nema-

jú nič iné na práci, ako sa so svojou vyspelou technikou pustiť do boja proti ľudskej rase v početnej menšine, aby to pre nich bola väčšia zábava. A ľudia ich opäť raz nakopú a pošlú cez celú galaxiu domov. S týmto všetkým vás oboznámi hnusne animované statické obrázky s veľmi chudobnou farebnou paletou, ktoré sa snažia prezentovať príbeh.

Okrem mizerne podávaného príbehu netreba zabudnúť ani na biedny prvý (a ako sa neskôr ukáže aj celkový) dojem. Ak ste sa náhodou odhodlali ku kúpe, tak vás čaká úbohý menu iba s troma

Ďalšia filmová katastrofa

položkami, čo je ale zas na druhú stranu celkom fajn, nakoľko máte 33% šancu, že zvolíte tú správnu a hru vypnete. Ak by ste to náhodou nedokázali a nejakým nedopatrením ju spustili, tak sa pripravte na pekelné muky. Battle: Los Angeles je až príliš tradičná FPS, ktorá pozostáva prakticky z dvoch striedajúcich sa pasáží. V tej prvej idete dopredu. Občas zastrelíte nepriateľa, ktorý dokáže postaviť gigantické lode a ničivé zbrane, ale nedokáže sa schovať za jedno z tisícov áut navôkol. V tej druhej pasáži, keď už



nejdete dopredu, tak stojíte na mieste. No a tiež občas zastrelíte nejakého toho mimozemského nepriateľa. Tu sa vám postaví do cesty škaredý panáčik, ktorý v krčvovitej póze z predlaktia strieľa červené guľôčky, tamten zase strieľa žlté pásiky a ak ma krátkodobá pamäť neklame, tak ešte narazíte na dva ďalšie mechanické typy. Občas treba aj otvoriť dvere. Nie rukou, strelením do nich. Nič duchapľnejšie nečakajte. Len si do toho ešte pripočítajte kopu predskpitovaných zbytočných výbuchov, budov a nesmie chýbať ani najdôležitejší prvok súčasnosti – pády vrtuľníkov.

To však stále ešte nie je to úplne najhoršie. V momente, keď si už aj začnete myslieť, že hra je aspoň podpriemerná tupá FPS, ktorá sa snaží ťažiť z atmosféry vojny s mimozemskou civilizáciou v štýle série Call of Duty, tak vás šokuje tak, ako ešte nikdy žiadna iná. Ona totiž len tak skončí. Bez srandy. Aj najväčší odporcovia továrne na peniaze budú musieť na adresu Call of Duty skladať oslavné ódy, nakoľko aj tých päť hodín kampane je PODSTATNE viac ako zažijete v Battle: Los Angeles. Od zapnutia hry až do jej záverečných titulkov ubehne cca 40 minút! K tomu si treba započítať loadingy a tie hrôzostrašné animácie a dostávame hernú dobu, ktorá vám nehorázne ukradne, rozdupe a spláchnie dolu kanálom drahocenných 30 minút vášho života. Z vlastnej skúsenosti musím smutne skonštatovať, že nenávratne. A váš život už nikdy nebude taký krásny ako bol predtým.

Znovuhrateľnosť v hre neexistuje, i keď sa odomykajú nové módy. Prvý výrazne zväčší hlavy nepriateľov (to keby ste mali na oboch očiach šedý zákal a aj s asistenciou zameriavania ich mali problém tra-



fiť), ďalší sa pohrá s fyzikou a posledný z polodementných mimozemšťanov spraví aspoň trochu odolnejšie pohyblivé terče.

A čo iné, teda okrem žalúdočných vredov, Battle: Los Angeles ponúka? No predstavte si, že môžete v hre aj umieť. Mne sa to podarilo až dvakrát. Raz som sa snažil urobiť screenshot mimozemšťana zblízka a druhý raz sa zasekla AI, ktorá mala odomknúť dvere k ďalšiemu postupu. Našťastie sa tam váľala bazuka, jedna rýchla salva pod nohy a ešte rýchlejší reštart checkpointu tento problém vyriešil. K checkpointom sa viaže ešte jeden nemilý bug. Toto „riešenie“ totiž môže predstavovať aj váš posun vpred. Vaši iniciatívni spolubojovníci totiž často checkpoint dobehnú až skôr ako vy a ak náhodou padnete v prestrelke, po nahratí poslednej pozície ste o kúsok ďalej a bez nepriateľov. Okrem zomierania môžete používať aj imaginárny systém krytia. Poslednú vec, ktorú by ste určite nečakali, je absencia multiplayeru, v hre nájdete len zopár zbytočných videí, na ktorých nie je aj tak poriadne nič vidieť a pár ešte zbytočnejších obrázkov.

poň na PC vyzerá priemerne a to je tá úplne najpozitívnejšia vec. Modely sú jednoduché, textúry nevalnej kvality, efekty udupané do úzadia, aj pre to beží na slabších zostavách úplne plynule. Dabing je absolútne nezáživný a o zvukoch by som najradšej pomlčal, ale nemôžem. Zvuky zbraní boli nahrávané v najbližšom hračkárstve a pokus o navodenie priestoru vyvoláva dojem ocitnutia sa v plechovom bubienku. Amaterizmus zjavne aktuálne dosiahol nových, doteraz nevidaných hraníc.

Film Battle: Los Angeles určite nie je premrhaným časom. Ak máte tento žáner radi, tak si skočte na zhruba dve hodinky nadpriemernej sci-fi zábavy, ktorá nedosahuje kvalít napríklad Districtu 9, ale ani neurazí. Ak však dobrovoľne zatúžite po tomto hernom spracovaní, tak sa dajte rovno zavrieť na najbližšiu kliniku. Táto katastrofa je to najhoršie, čo sa aktuálne dá na trhu zohnať. Je mnoho, skutočne mnoho spôsobov ako zábavnejšie minúť 10 Eur. Môžete si kúpiť normálnu budgetovku v kartónovej krabicičke alebo bankovku jednoducho spláchnuť.

Matúš Štrba

Grafická stránka Battle: Los Angeles as-



HODNOTENIE

- + hre sa dá ľahko vyhnúť
- + čiastočne grafika
- kampaň
- hrateľnosť
- zvuky
- existencia hry

1.0

ROZHOVOR: ZAKLÍNAČ 2

Na slovíčko s Geraltom

Odkedy som sa vyhrážal nesmierne otvoreným členom CD Projekt RED, že s nimi spravím poriadny rozhovor a nebude to len blesková debata nad pivom v stánku krátko po prezentácii pravdepodobne najkrajšej RPG široko ďaleko, radšej ani nechcem vedieť, koľko dní uplynulo. Skôr než stihnete realizovať plán, uvedomíte si, že je možno už neskoro, ale oni nezabúdajú a keď sa vrátia ako bumerang odpovede na otázky, je jasné, že nezaбудli a keď sú od senior producenta, je jasné, že nepôjde o nacvičené frázy.

Tomasz Gop je tvárou Zaklínača 2, nepoznáam úprimnejšieho vývojára a to som ich už svedčil desiatky. Vie, čo si môže dovoliť, ale nie je ani prehnane skromný. Doby, kedy sa vysielali do sveta správy, že sa redefinuje žáner RPG, sú preč, ale odvážny postoj zostal Polákom naďalej. Veď ako by aj nie, podľa niektorých Zaklínač 2 už teraz zadupáva konkurenciu hlboko do zeme a má nábeh stať sa tým najlepším, čo sa tento rok urodí.

Aj o tom, či zomrie Geralt v Zaklínačovi 4, čo na hru hovoria konzervatívni fanúšikovia, ktorých spočítali autori na prstoch jednej ruky a aj o dôležitejších veciach ako štruktúra, rozhodnutia a súboje, sme sa bavili s producentom Tomaszom Gopom. Otázky padli a zo susedného Poľska

dorazili v nasledovnej podobe.

Podme sa baviť o RPG hrách. Sú časy tradičných hier s pohľadom z vtácej perspektívy a hrdinami v partii dávno preč? Čo sme videli počas prezentácií Zaklínača 2 na E3 a GC, tak hra sa vybrala prístupnejšou, povedzme akčnejšou cestou, ale stále má korene v RPG.

Tie časy určite nie sú preč, možno sa ten typ hier presunul na mobilné platformy, pretože sú jednoduchšie. Máme hard core RPG poháňanú novou technológiou, a chceme preto ukázať viac. Napríklad veci ako kamera, áno, je prístupnejšia, ale dovoľuje ukázať viac... napríklad našu novú grafiku.

Ako by ste popísali obdobie po vydaní hry, budúce plány a podporu komunity? DLC? Povedzte, že viac vystrihovačiek!

Práve som videl finálne verzie vystrihovačiek, ktoré budú v Premium a zberateľských edíciách Zaklínača 2 – a som príjemne prekvapený. Budú rozhodne stať za to!

Ale vráťme sa k otázke. Nemôžem prezradiť žiadne detaily, aj keď by som to veľmi rád urobil. Na nič pred dokončením Zaklínača 2 pre PC nemáme kapaci-

ty, až po jeho dokončení budeme môcť predstaviť reálne plány a povedať, "Toto by sme radi urobili a k tomu naozaj dôjde."

Žiaden rozhovor sa neobíde bez tejto otázky, tak to sa jednoducho opýtam: kamaráti sa Zaklínač 2 s next-gen konzolami?

Jasné, sú kamaráti! Súčasná generácia píšťa po Geraltovi, tak sa snáď niekedy aj dočkajú.

Čo je najväčšou zmenou v Zaklínačovi 2, ktorú pravdepodobne fanúšikovia originálu asi ťažko prehlnú?

To, čo nás ženie vpred vo vývoji a práci na Zaklínačovi 2, je práve odozva zo strany fanúšikov a médií. Verím, že preto je tu toľko zmien.

Na vlastné oči som videl pár (doslova pár) puritánov, ktorí kategoricky odmietajú prijať drobné detaily, ktoré nekorešpondujú s ich (subjektívnou) interpretáciou sveta popísaného v knihách. Vždy však bude existovať tento typ ľudí. Na druhej strane, aj oni sú súčasťou štatistiky, nie?



Vo svete Zaklínača neexistujú čisto dobré a zlé rozhodnutia, akými spôsobmi plánujete povzbudzovať hráčov, aby robili tie menej morálne správne rozhodnutia? Ako veľmi budú vyčnievať a aký dopad majú na vetvenie deja?

My ich práve do ničoho nenútime, je to iba o tom, čo preferujú. Ak niekto, kto preferuje šlapnutie na slimáka namiesto toho, aby ho obišiel, to nepovažuje za zlé, jednoducho ho to netrápi. Možno to je najväčší klad Zaklínača 2, že aj ľudia, ktorých to netrápi, tak v skutočnosti im na tom záleží. Vzhľadom na tri úvody a šesťnásť koncov sa bude dej vetviť oveľa viac ako v pôvodnej hre.

Veľa hráčov je nadšených z obtiažnosti Insane, máte pre nich nejaké tipy? Je možné hrať na Insane hneď od začiatku?

Nie, nechceme, aby niekto začal hrať na Insane nedopatrením. Je určená iba pre ľudí, ktorí vedia, o čo ide a ktorí sú pripravení čeliť posmečkom typu „Nehovoril som ti, že to bude príliš ťažké?“ Tento typ hráčov nebude znechutený a preto ich máme radi.

Ako je hra štrukturovaná?

Tak, má spúšťač EXE súbor, adresáre, niekoľko konfiguračných súborov a inštalátor! (Smiech)

Teraz vážne – je rozdelená do kapitol: prológ, Act 1, Act 2, Act 3 a epilóg. Je to

príbehová hra a kapitolami prechádzate jednu za druhou. Aj napriek tomu, že sa môžu zdať odlišné, vždy budú nasledovať v chronologickom poradí.

Načo všetky tie tajnosti s príbehom? Máme očakávať bombastický úvod so zvratom hneď na začiatku?

Presne tak!

Vždy ste boli ambiciózní, mali odvážne postoje a stanoviská. S prvým Zaklínačom ste sa zapísali do histórie ako oponent hodný BioWare. Čo bude vašou najsilnejšou zbraňou nadchádzajúceho vydania Zaklínača 2, ktorej sa už teraz tvorcovia Dragon Age II obávajú?

Poviem to takto – my sa nesnažíme súperiť s Dragon Age 2, ak je to prípad BioWare, tak je mi to ľúto. Nebudeme z rovnakého súdku, takže nedôjde ani k súboju (Smiech). Máme najlepšie vyzerajúcu RPG zasadenú do netradičného sveta s mohutným príbehom. Bodka!



Veľa hráčov kritizovalo pôvodný súbojový systém, môžete v krátkosti popísať, ako bude fungovať nový?

Najväčšou zmenou je jeho prístupnosť. So súbojmi v reálnom čase si ho veľa hráčov obľúbi alebo nebude predstavovať prekážku. Na druhej strane, kto vyhľadáva rovnakú úroveň komplexity a výzvy, tak ju tam nájde. Sľubujem.

Co-op a online sú momentálne mimoriadne obľúbené, dokonca niektoré RPG aj chytro integrovali online elementy ako Demons Soul so správami od mŕtvych hráčov alebo Two Worlds II. Zaujíma vás multiplayer a online prvky?

Ale samozrejme – vyžaduje to však veľa práce. Kiež by sme mali dostatok ľudí a peňazí... Možno niekedy v budúcnosti.

Odniesli ste si z vývoja Zaklínača lekcii, s ktorou sa môžete podeliť?

Neobzerajte sa, nesúperíte s inými vývojármi a pracujete na vlastných ideách.

Je pravda, že Geralt zomrie v Zaklínačovi 4?

Niektorí hovoria, že pre Sapkowskeho je už dávno mŕtv. Špekulácie majú však, ako obvykle, dve tváre. Budeme musieť počkať a potom sa uvidí.

Ďakujeme spoločnosti Comgad za tlmočenie otázok.

Pavol Buday



SUBSURFACE SCATTERING

Unreal Engine 3 s DX11

GDC nám okrem Battlefieldu prinieslo aj ďalšiu lahôdku a to **DX11 podporu pre Unreal Engine 3**. Neukázal teda ako hry budú vyzeráť v budúcnosti, ale ako hry môžu vyzeráť už dnes, aj keď demo, ktoré predvádzali poháňali tri Nvidia GTX 580 karty. Zábery z dema nám ukazujú nové efekty, kde sa vylepší depth of field, pribudne priamo v engine zapracované MSAA, kvalitnejšie tieňe, odrazy tieňov a ďalšie detaily, ktoré posúvajú Unreal Engine 3 vpred.

Nie je to Unreal Engine 4, ale vraj by to Epic mohli označiť ako Unreal Engine 3.975. Všetky tieto nové upgrady dostanú všetci aktuálni majitelia Unreal Engine 3 licencií, takže vylepšenia môžeme čakať už v blížiacich sa hrách. Príde DX11 Batman?

GDC nám okrem Battlefieldu prinieslo aj ďalšiu lahôdku a to **DX11 podporu pre Unreal Engine 3**. Neukázal teda ako hry budú vyzeráť v budúcnosti, ale ako hry môžu vyzeráť už dnes, aj keď demo,

ktoré predvádzali poháňali tri Nvidia GTX 580 karty. Zábery z dema nám ukazujú nové efekty, kde sa vylepší depth of field, pribudne priamo v engine zapracované MSAA, kvalitnejšie tieňe, odrazy tieňov a ďalšie detaily, ktoré posúvajú Unreal Engine 3 vpred.

Nie je to Unreal Engine 4, ale vraj by to Epic mohli označiť ako Unreal Engine 3.975. Všetky tieto nové upgrady dostanú všetci aktuálni majitelia Unreal Engine 3 licencií, takže vylepšenia môžeme čakať už v blížiacich sa hrách. Príde DX11 Batman?





SHADOWED POINT LIGHT REFLECTIONS



HIGH QUALITY SHADOWS



deme s ním prechádzať rozsiahlymi a otvorenými mestami, púšťami a jaskynnými systémami planéty Exodus. Autori porovnávajú rozlohu každej z oblastí s Assassin's Creed II. Budeme môcť ísť, kam chceme, hovoriť s kým chceme a brať misie, ktoré chceme. Budeme zarabať aj peniaze, ktoré použijeme na nákup zbraní a nábojov, ich upgradov, vylepšenia sa budú dať kupovať aj pre našu postavu.

Na presun nebudú chýbať portály, ale budú iné a bude ich menej ako v prvej hre. Skôr môžeme čakať, že budú slúžiť na presun medzi lokalitami planéty.

Gameplay bude kombinovať štýl Mirror's Edge, kde autori zapracovali parkour, ktorý budeme využívať hlavne pri útekoch pred nepriateľmi, ale aj rúčkovanie, lezenie po tenkých doskách, šplhanie po domoch, vďaka čomu sa dostaneme k našim cieľom. Pridaný je aj stealth v duchu Splinter Cellu, kde sa k svojim cieľom budeme môcť plížiť cez tieň v rozsiahlych lokalitách a samozrejme aj akcia s cover štýlom, ktorú autori prirovnali ku Killzone 2.

Príbehom má hra s prvým Prey spoločný len prvý level, kde hráme prakticky rovnakú hru ako s Tommym, ale zmení sa postava. Autori tu však prirovnávajú, že zatiaľ čo príbeh Tommyho bol niečo ako príbeh Luka Skywalker, Prey 2 bude príbehom Bobba Fetta.

Prey 2 vyjde budúci rok a ohlásené sú už aj DLC, ktoré budú zjavne pridávať misie a lokality do sveta planéty Exodus.

Peter Dragula

Nové číslo GameInformeru je na stánkoch a tak sa môžeme pozrieť na nové detaily k nedávno ohlásenému Prey 2. Z leaknutých informácií sme pochopili, že hlavný hrdina sa zmení, hra začne v rovnakom období ako prvá hra, len našu postavu mimozemšťania hneď zatknú a von sa dostane až na planéte, kde začne robiť nájomného lovca. Teraz tu máme ďalšie detaily.

Prey 2 bola vo vývoji tri roky a vývoj bol niekoľkokrát reštartovaný. Vždy zrejme zmenený a toto je výsledok - úplná zme-

na titulu oproti jednotke, nemusí to však byť na škodu.

Hlavnou vývojovou platformou je Xbox360 a hra beží na id Tech 4 engine rovnako ako jednotka. Grafika vraj bude pekná a štýlovo bude mixovať Bioshock a Mass Effect, oproti tomu gameplayom sa nechali autori inšpirovať Mirror's Edge, Riddickom a najvýraznejšie Blade Runnerom.

Hlavná postava sa volá Killian Samuels, pôvodne bol šerifom a strážcom väzňov, teraz sa stane nájomným lovcem a bu-





DEAD ISLAND

Techland predviedol svoju zombie akciu Dead Island na GDC a ponúkol nám z nej ako nové zábery, tak aj nové informácie.

Bola priblížená kampaň titulu, v ktorej sa vami vybraná postava dostane doprostred chaosu na ostrove a je zachránená niekoľkými prežitými ľuďmi.

Blokovanie útokov bude základ

Dostanete sa do bezpečia, na chvíľu, hneď v prvej misii sa vydávate von medzi zombíkov, aby ste zachránili jedného z ľudí. Vtedy zistíte, že hra je iná ako zvyčajné zombie akcie. Boje sa sústreďujú nielen na strieľanie, ale aj blokovanie a odrážanie útokov. Teda blokovanie bude primárna funkcia pri bojoch. Rovnako aj sekanie zombíkov na kúsky, kde napríklad môžete odčítať ruku zombíkovi, ktorý vás chytil. Navyše nemŕtvych je viac druhov a proti každému bude treba použiť

iný prístup.

RPG

Za útoky budete získavať skúsenostné body, ktoré investujete do parametrov postavy ako zdravie, alebo rýchlosť ako aj na odomýkanie ďalších skilov. Dokonca môžete získať aj bonusy ako návody na nové zbrane. Zbrane tu totiž budú fungovať podobne ako v Dead Rising, nábojov je na ostrove len minimum a poradiť si musíte s tým, čo máte po ruke. Kombinovanie zbraní nechýba. Napríklad nôž v kombinácii s bombou vytvorí prilepovaciu bombu, podobne môžete napríklad vytvoriť elektrifikovanú mačetu, ktorá na chvíľu omráči zombíkov. Pridávajú sa aj kombinácie zbraní, kde napríklad hodíte plynovú bombu a následne po nej hodíte kladivo. Každá zo štyroch postáv na výber má špeciálny charge mód, pri postave v prezentácii nazvanej Tank to bol berserk

mód, vďaka ktorému dokázal odtrhnúť zombíkom hlavy.

Otvorený ostrov

Mimo upgradovania postavy bude hlavnou náplňou vyčistiť a obsadiť stále ďalšie bezpečné zóny na otvorenej mape ostrova. Zachraňovať tak preživších a získavať od nich nové misie. Postupne vás budú posilať do stále odľahlejších častí ostrova, kde sa nachádza aj dôvod nálezky a to spadnuté lietadlo, ale prejdete aj rozmanité a náročné terény. Pre rýchlejší pohyb nájdete aj vozidlá, ktoré budú plne ovládateľné.

Nakoniec podľa dojmov ponúka Dead Island jedinečný mix prepracovaného boja, kvalitných animácií a zaujímavého vizuálneho filtra v štýle Grindhouse. Vyzerá, že Techland má zarobené na ďalšiu kvalitnú hru.

Peter Dragula





Saints Row: The Third

Game Informer odkrýva detaily nového pokračovania Saints Row: The Third. V zásade základy ostávajú, engine je vylepšený, možnosti pribúdajú a aj odbúdajú.

Upgrady, modifikácie a znovu upgrady

Hráte za rovnakého hrdinu ako v prvých hrách. Rovnako ako v predošlých hrách nechýba upravovanie postavy, teraz pribudnú obleky a môžete napríklad postavu zamaskovať ako Hulka alebo iného superhrdinu. K dispozícii je aj vesmírny oblek, kovboj, roztlieskavačka, mexický

wrestler alebo pirát ninja.

Podobne ako v San Andreas vaša postava dostáva bonusové body v bojoch za to, či je chudá, tučná alebo silná. Mimo toho hra bude mať tentoraz štandardný levelovací systém a vaše schopnosti sa vám vylepšujú priebežne. Čím viac rešpektu získate, tým viac možností sa vám otvára a umožňuje odomknúť perky a aktivovať tie, v ktorých sa špecializujete.

Rozšíri sa aj upgradovanie áut, kde definujete štýl gangu, budete autá doladovať kozmeticky, ale aj výkonovo v rôznych oblastiach. Okrem úpravy sily motora a nitra, budú aj úpravy odolnosti alebo prieraznosti. Môžete teda vylepšiť nárazníky alebo pridať spojler. Podsvietenie, samozrejme, nebude chýbať.

Pribudne upgradovanie zbraní, kde napríklad k útočnej puške pridáte mieritko alebo expanziu pre granátomet, plus niekoľko typov zásobníkov. Ak radšej bojujete na blízko brokovnicou, môžete si k nej pridať tretiu pažbu. Z iných zbraní napríklad pribudla aj zbraň, ktorá strieľa elektornické čipy, umožňujúce vám ovládať vozidlá na diaľku. Ak ju upgradnete, môžete napríklad získať kontrolu nad tankami a lietadlami a k tomu vám umožní prepnúť aj pohľad zvnútra vozidla. Môžete to použiť ako na odlákavanie, tak aj ničenie nepriateľov. Napríklad, ak chcete spraviť bombový útok, len umiestnite bombu na vozidlo a diaľkovo ho odšoférujete.





Zábava ostáva

Každá časť Saints Row 3 je zameraná na zábavu a to aj časť zbraní, kde napríklad medzi zbrane pre boj na blízko pribudla náhrada baseballovej pálky v tvare penisu. Biť s tým protivníkov je určite zábavné, ale skôr to skúšajte na babky v meste ako na väčších nepriateľov. Tam využijete letecké útoky alebo aj predator drony, ktoré môžete na diaľku ovládať. Ale ak by ste chceli zábavu aj s klasickými strelnými zbraňami, každá z nich má špeciálny úder na blízko medzi nohy. Napríklad bazooku použijete ako golfovú pálku.

Zábavné aktivity pokračujú, v hre pribudne napríklad súťaž s prvkami japonskej

game show v štýle running mana. Hráči tu pretekajú s nepriateľským syndikátom a prekážky budú ohnivé pasce, bomby, zbrane, maskoty a dopĺňať to budú hyperaktívni japonskí komentátori. Mayhem misie pokračujú a napríklad s tankom budete mať misie zničiť určité dôležité ciele. Tu hráčividia vylepšenia Geomod enginu, autá sa tu pokrčia pod pásmi tanku na placku namiesto toho, aby vybuchli. V inej misii budete šoférovať s tigrom na zadnom sedadle. Pribudnú aj presne určené aktivity, na rozdiel od čisto náhodných. Budete musieť napríklad zničiť objekty syndikátu,

Volition pridalo do gameplayu novú funkciu namapovanú kokrétne na LB tlačidlo, ktoré funguje ako AWESOME boost. Naspeeduje každú vašu činnosť, napríklad bežíte rýchlejšie a aj autá ukradnete rýchlejšie - rýchlym skokom do vozidla cez sklo a vykopnutím šoféra von. Ak budete mať radšej klasické kradnutie, pribudne zooming kamery, kedy šoféra zastrelíte alebo mu otrieskate dvere o hlavu.

Preplnené mesto

Okrem Saintov a Syndikátu, dvoch frakcií, ktoré budú v hre bojovať, tu budú ďalšie tri gangy: Morning star, čo su maskovaní wrestreli; Deckers sú počítačoví špti zaobierajúci sa bezpečnosťou a praním

peňazí; a nakoniec STAG - Special Tactical Antigang Unit je vládna zložka eliminujúca gangy, preberajúca ulice rovnako ako ostatné frakcie.

Boje tentoraz nebudú jednoduché, keďže už v uliciach nie sú len bežní poskokovia. Medzi nimi je zamiešaný aj Oleg. Oleg bol pôvodne masívny rus, ktorý hádzal autá ako lopty, ale potom ako ho syndikát dostal, vykloňoval ho a vytvoril stovky Olegov bez mozgu. Tí teraz pomáhajú jednotkám syndikátu. Ich nielen že musíte zničiť tonou olova, ale im zasadiť aj quicktime finish úder. K tomu pri samotných misiách autori vsádzajú na výber z možností zničiť alebo obsadiť. Napríklad jeden mrakodrap môžete vyhodiť do vzduchu alebo ho vyčistiť a obsadiť. Bude vám zarábať peniaze a dodá vám nové zbrane. V inej misii musíte obsadiť loď Morning Star frakcie s prostitutkami. Môžete ju následne predať za veľkú sumu alebo nechať pre seba a ženy zobrať pod svoje krídla, aby vám zarábali.

Čo ubudlo?

Mimo množstva rozšírení sa Saints Row 3 obmedzí aj v rôznych iných oblastiach, nebude mať multiplayer (ostane však kooperácia). K tomu vypadlo aj jedenie, pitie a užívanie drog.

Peter Dragula



tech sekcia







Predstavujeme: Nintendo 3DS

Súčasná generácia herného hardvéru je vzrušujúcejšia ako kedykoľvek predtým. Od pohybu cez dva displeje, hranie bez ovládačov sme prešli plynule k 3D a mimoriadne chytľavým aplikáciám, ktoré mali spraviť škrt cez rozpočet tradičným handheldom. To by však v tomto segmente nemohol operovať gigant Nintendo, s novým železkom v ohni sa snaží redefinovať pojem mobilná zábava, do ktorého vnáša trendové sledovanie 3D obrazu bez potreby špeciálnych okuliarov. Nintendo 3DS však nevsádza iba na stereoskopiu, nie je typickým handheldom, ale prítulnejším spoločníkom, ktorého si vždy cestou do práce, školy alebo dovolenku nezapadnete zobrať.

Nasledovník 150 miliónového bestselleru Nintendo DS s ním zdieľa základné charakteristické črty – zaklápací dizajn, základňa obsypaná tlačítkami a dotykovým displejom, veko s reproduktormi, kamerami a pochopiteľne 3D displejom. Monolitický dizajn je fuč, vzhľadom pripomína trojposchodový sendvič. Jednotlivé vrstvy sú navyše zvýraznené odlišným odtieňom farby. Na úplne spodnej narazíte na 3DS/DS slot, slot pre SD karty (2 GB je súčasťou balenia), tlačítka L a R, kovový teleskopický stylus, plošky pre nabíjanie cez dodávanú kolísku, nabíjací konektor a IR

VITAJTE V 3D ZÓNE BEZ OKULIAROV

port.

O poschodie vyššie sú štandardné ovládacie prvky – D-Pad na ľavej a na pravej štvorica tlačítok A, B, X a Y. Svoje miesto tu našiel aj Power Button a po stranách zariadenia posuvný regulátor hlasitosti a slider na zapnutie Wi-Fi. Najväčšiu pozornosť budí pogumovaný analógový klobúk-

čík, ktorý sadne palcu ako uliaty. Nevykláňa sa do strán, ale kľže sa ako minca na stole. Na hry do má dramatický dopad, ovládanie je pohodlnejšie, presnejšie a precíznejšie. Analog v prípade DS hier slúži ako klasický smerový kríž. To najzaujímavejšie sa skrýva pod odklápacím krytom, je ním pochopiteľne 3,52" 3D displej s regulátorom hĺbky v podobe slidera,



Praváci si musia zvyknúť na fakt, že stylus je zaparkovaný vľavo.



Nové kartridže spoznáte podľa bielej farby a malého zobáčka na pravej strane (kartridže GBA (hore), N64 (vpravo))

ktorým sa priestorový efekt dá nielen regulovať, ale aj úplne vypnúť.

Tretí rozmer

Funguje 3D bez okuliarov? Nebolia z toho oči po dlhom hraní? Nepríde mi zle počas cestovania? Tieto a mnohé iné otázky trápili aj nás, bohužiaľ na ne neexistuje jednoznačná odpoveď. Nintendo dobre vie, keď tvrdí, aby ste si prišli 3DS vyskúšať na vlastnej koži, pretože 3D efekt pôsobí na každého inak. Počas testovania sme prišli k záveru, že ľudia, ktorí nosia bežne okuliare, ihneď pocítia zaťaženie zraku a u niektorých sa objavili po 3 – 10 minútach bolesti hlavy. Zážitok z 3D je silne individuálny a nezmení na tom ani fakt, že nepotrebujete špeciálne okuliare. V drvinej väčšine som sa však stretol s mimoriadne pozitívnou odozvou bez negatívnych účinkov. Konkrétne v mojom prípade som nepociťoval bolesti hlavy, nevoľnosti ani únavu očí po 8 hodinovom maratóni, snáď jediným vedľajším efektom bolo vnímanie aj obyčajného 2D obrazu vo vrstvách, keďže oči aj mozog po dlhú dobu konzumovali niečo, na čo nie sú obyčajne zvyknuté.

Priestorové zobrazenie funguje na jednotku, v hrách je zatiaľ využívaný tretí rozmer iba pre efekt a medzi launch titulmi je badateľná takmer identická technika, ktorá obraz rozdeľuje na pozadie, aktuálne dianie a popredie. Obraz je tak vrstvený a silne pripomína diorámu, pričom má potrebnú hĺbku, ale chýba typická plasticita, ktorej obyčajne pomáhajú moderné efekty s hĺbkou ostrosti. Nintendo 3DS však na to výkon nemá. Dojem z 3D je však vynikajúci, stĺpy elektric-

kého vedenia sa predierajú von z obrazu, Samus vo svojej póze páli fázom smerom von, zadania úloh v Splinter Cell lietajú okolo vašej hlavy a také položky menu sa vznášajú v priestore. V3D je aj základná ponuka, kom-

pletná softvérová výbava, dokonca po vložení DS hry sa virtuálny kartridže s logom titulu točí v priestore!

3D bez okuliarov má však aj svoje tienisté stránky, v prvom rade sú to slabé pozorovacie uhly. Priestor si užije vždy iba jeden hráč naraz, nemožno zážitok zdieľať s ďalšou osobou, ktorá vám pozerá cez plece. Stačí, aby ste jemne naklonili 3DS do strán, dojem z 3D zmizne úplne a obraz sa rozmaže. Pri zapojení gyroskopov a nakláňaní zariadenia v Super Monkey Ball je 3D zbytočné a u hier, kde divoko mydlíte tlačítka takisto. V bežnej premávke si však 3D užijete, stačí si nájsť vhodnú vzdialenosť od očí a miesto, kam nesvieti priamo slnko. Čím väčšie svetlo, tým sa znižuje hĺbka obrazu a tým ho viac odráža naleštený plast okolo displeja. Na priamom slnku vám nedoporučujeme hrať v 3D, 3DS si najviac rozumie s prítmím, stolovou lampou a interiérmi. Najlepší efekt dosiahnete, ak budete hrať v noci.

Vynikajúca výbava

Nintendo 3DS má veľmi slušnú softvérovú výbavu, hudobný prehrávač (s podporou formátov MP4, MP3, 3GP), zvukový rekordér a fotoaparát možno poznáte z DSi. U nového modelu však na SD kartu môžete ukladať rovno 3D fotky, dajú sa pochopiteľne vyšperkovať v jednoduchom editore alebo nasnímať pomocou rôznych efektov. Čo je zarážajúce, je mizerná kvalita snímkov v archaickom rozlíšení 640x480 (3D 400x240). Bez ohľadu na to, čo fotíte, bude fotografia zašumená. Zrno sa objavuje aj pri dobrých svetelných podmienkach. Ktorýkoľvek mobil s fotoaparátom predčí kvalitou 3DS.

Nintendo aj do svojho nového handheldu integrovalo Mii postavičky, môžete si ich preniesť priamo z konzoly Wii, iného 3DS alebo ich rovno vytvoriť v prepracovanom editore, ktorý dovoľuje nasnímať vašu tvár a tú potom pretvoriť (alebo znetvoriť) podľa zákonov Mii. S týmito virtuálnymi obyvateľmi, ktorí sa objavujú potom aj v hrách, súvisí aj Mii Street Plaza, čo je miesto, kde si ich môžete zoradiť, prezerať, modifikovať. Táto aplikácia umožňuje zgrupovať Mii postavičky z iných 3DS systémov vymenených cez SteetPass, každá vám prinesie kúsok do puzzle, z ktorého vytvárate obraz a každá sa dá vyslať v sociálnom RPG na záchranu kráľa. StreetPass Quest je séria miestností zamorených nepriateľmi, s ktorými hrdinovia (Mii) bojujú zbraňami alebo mágiou. Čím viac ich máte, tým viac miestností vyčistíte. A ak nie je nikde nablízku kamarát s 3DS, môžete si hrdinov najatť za virtuálne zlaté mince. Tie



Mechanická regulácia hlasitosti je krokom späť.



získavate tak, že 3DS všade beriete so sebou, v sleep režime ráta počet krokov a za každých 100 dostanete jednu zlatku. Jednoduché a pritom návykové.

Sociálnym charakterom 3DS udrelo Nintendo klinec po hlavičke, zariadenie tak beriete absolútne všade, pretože vám generuje virtuálnu menu a tá sa dá utraťť aj v Street Fighter IV na nákup sošiek! StreetPass cez Wi-Fi dokáže s iným 3DS bez toho, aby ste ho zapínali (stačí, aby bol v sleepe) vymeniť údaje o obľúbených hrách, rebríček top skladieb, Mii postavičku a herné dáta závislé od typu titulu. Z obvyčajnej výmeny dát sa tak stáva lov, ktorý prebieha v taškách nič netušiacich majiteľov.

Teraz je oveľa jednoduchšie registrovať priateľov, stačí zadať iba raz 16-miestny Friend Code a vidíte, kedy sa pripoja aj čo hrajú. Bohužiaľ v online nie je možné posilať správy, pozvánky ani fotografie. Snáď sa to v najbližšom update zmení. Ten by okrem iného mal priniesť aj aktiváciu internetového browseru a spustenie e-shopu, ktorý okrem DSiWare hier bude ponúkať aj špeciálne 3DS hry a hry pre GameBoy a GameBoy Color. 3DS podporuje multitasking, kedykoľvek z hry môžete vyjsť do hlavného menu a využiť služby zápisníka pre poznámky,

pozrieť sa, kto je online a prečítať posledné správy prijaté cez Wi-Fi. Multitasking nefunguje u DS hier.

Keď jedna realita nestačí

Nintendo 3DS monitoruje pozorne každú vašu činnosť, ráta počet strávených minút v každej z aplikácií, koľko krát ste ich hrali, ako často, koľko ste prešli krokov a tieto dáta umiestňuje do grafov, delí ich na dni a týždne. Sleduje aj DS hry. Activity Log však nedokáže sledovať činnosť viacerých, pretože nie sú podporované profily, čo je rozhodne škoda, ak nie ste jediný, kto používa handheld v rodine.

Poslednými dvomi súčasťami softvérovej výbavy je dvojica Augmented Reality hier. Prvou je Face Raiders, v ktorej napredujete strieľaním po lietajúcich hlavách s nasnímanými tvármi kamarátov. 3DS držíte pred sebou a kamerami sondujete v miestnosti, kde sa nepriatelia nachádzajú. Kto nemá potuchy o čo ide, myslí si, že ste sa zbláznil. Podobný efekt má aj sada kartičiek pre AR Games. 3DS pomocou master karty zhmotní na klávesnici, stole alebo inej pevnej pod-

ložke šesticu kociek, ktoré predstavujú rôzne minihry vrátane strelnice, chytania rýb, fotenia Mii postavičiek alebo hrdinov Nintendo (Samus, Mario, Pikmin, Kirby, Link). Strelnica má dokonca aj bossa a núti vás okolo stola krúžiť, inak sa vám ho nepodarí zničiť. Zaujímavé je aj kreatívne maľovanie 3D obrazcov do priestoru, samozrejme, z možnosťou fotenia.

Po [rozbalení 3DS z krabice](#) je zariadenie pripravené okamžite zabaviť, avšak predinštalovaný softvér nie je navrhnutý tak, aby ste pri ňom strávili dlhé hodiny, na to budete potrebovať niektorý z launch titulov. Doporučujeme siahnuť po Ridge Racer 3D, Street Fighter IV 3D, Splinter Cell 3D, naopak vyhnite sa Super Monkey Ball 3D. Mojim osobným tipom je ťahovka Ghost Recon Shadow Wars a pre mladších Pilotwings Resort. Recenzie launchových titulov prinesieme nasledujúci týždeň.

Hra o čas

Máme tu dvojdisplejový handheld podporujúci 3D, solídnu výbavu, ale čo vydrží? Nabíjací cyklus v prípade 3DS môže byť paradoxne dlhší ako vydrží batéria

na jeden záťah. Prvé meranie sa dostalo za papierovú hornú hranicu 5 hodín, hrali sa prevažne 3D hry, používal fotoaparát a AR Games. Nie sú však nezvyčajné ani situácie, kedy dokážete za jeden deň trikrát vybiť batériu! To je však extrém. Pri hraní v 3D rátaťte približne s tromi hodinami, ak vypnete Wi-Fi, 3D a jas znížite na únosnú hranicu, môžete sa dostať na úroveň DSi, čo je cca 7 hodín. Nintendo 3DS je síce stavaný na cestovanie, ale jeho výdrž je skutočne poľutovaniahodná. Na dlhé trasy si radšej do batôžka pribalte nejakú DS hru alebo nehrajte v 3D, čím sa celá filozofia zariadenia popiera.

Nintendo uviedlo na trh handheld schopný zobrazíť 3D bez použitia okuliarov, je plne kompatibilný s DSi (DSi XL) a v budúcnosti umožní importovať aj celú zbierku stiahnutých DSiWare hier. Otázna je však vysoká koncová cena, ktorá sa u nás pohybuje od 249,99 – 279,99 EUR. To je suma, za ktorú sa dá kúpiť nový Xbox 360 alebo DS-ko s niekoľkými hrami. Problémom však nie je len cena 3DS, ale aj hier samotných, ktoré sú o pár EUR drahšie ako u DS, pričom momentálne neponúkajú žiadnu pridanú hodnotu a po technickej stránke, ak si odmyslíte 3D, sú si veľmi podobné.

Kto Nintendo 3DS chcel, už ho dávno má, novopečení majitelia DSi by nemali zbytočne podliehať panike, ale mali by začať premýšľať o investícii do budúcnosti. Ak rozmýšľate nad kúpou pre svoju ratolesť, ideálnou príležitosťou bude vysvedčenie alebo blížiac sa maturity, kedy vysoká investícia nebude až tak bolieť. Nintendo 3DS momentálne nemá killer tituly, ak si pár mesiacov počkáte, nič tým nepokazíte.

Nintendo 3DS je extrémne prítulné zariadenie, vašu pozornosť odmení, ale vyžaduje aj starostlivosť. Ak si odmyslíte lesklý povrch (= magnet na odtlačky), je to predovšetkým jeho paľravosť. Má nízku výdrž, robí mizerné fotky, ale ak ho dostanete do rúk, na starý model sa ani nepozriete a budete ho brať všade so sebou. A o to predsa pri mobilných zariadeniach ide, nie?

Pavol Buday



Základné parametre Nintendo 3DS:

Veľkosť: 134 x 74 x 21 mm (137 x 74,9 x 18,9 mm *)

Váha: 235 g (214 g *)

Displeje: 3,53" 800x240 (3D displej), 3,02" 320x240 (Touchscreen)

Kamery: 0,3 Mpix, VGA rozlíšenie 640x480

Farebné prevedenie: modré (Aqua Blue), čierne (Cosmos Black)

Orientačná cena: 259,99 EUR

* - v zátvorkách uvedené sú hodnoty handheldu DSi.



iPad 2



Dohadom, špekuláciám a zaručene pravým informáciám zo zdroja blízkeho Apple je koniec. Steve Jobs v San Franciscu predstavil iPad 2, nástupcu mimoriadne úspešného tabletu, ktorý len minulý rok predal viac ako 15 miliónov kusov.

Jobs povedal, že vďaka 90 % podielu na trhu s tabletmi je konkurencia zmätená, napriek tomu: „Nezaspali sme na vavrínoch, dnes predstavujeme iPad 2.“

Pôvodný model prešiel odtučňovacou kúrou, čo sa odrazilo na váhe 601 g (oproti 680 g). iPad 2 je o 33% tenší ako predchodca, je dokonca tenší ako iPhone 4! Podľa prvých dojmov pôsobí v rukách ako klasický časopis. S hrúbkou iba 8,8 mm má dvojnásobný výkon vďaka dual core procesoru A5, pričom si zachoval rovnakú energetickú náročnosť. Na jedno nabitie vydrží celých 10 hodín.

Na tele iPad 2 pribudli dve kamery – predná VGA, zadná s rozlíšením 720p a zakomponovaný bol aj gyroskop. Kozmetickými detailami je nová mriežka pre reproduktor a pochopiteľne biele prevedenie. Predávať sa bude aj v čiernom za nezmenenú cenu 499 dolárov za najlacnejší 16 GB Wi-Fi model. Novou funkciou je aj HDMI výstup s rozlíšením 1080p (cez redukciu).

Na strane softvéru pribudne v prípravo-

vanom update verzii 4.3 ikonka AirPlay pre sharovanie multimediálneho obsahu cez Wi-Fi, fotolab PhotoBooth, videochat FaceTime a možnosť modifikovania funkcie bočného vypínača (uzamykanie rotácie obrazu alebo vypnutie zvukov). Update zrýchli aj používanie Safari a iPhone 4 umožní zdieľať 3G pripojenie cez osobný hotspot (Wi-Fi tethering).

Apple predstavil aj nový obal v niekoľkých farebných prevedeniach pre iPad 2. Je magnetický, skladací, dá sa použiť ako podložka alebo stojan. Ak ho zaklopíte, zariadenie uspí a ak ho odklopíte, tak ho prebudí.

Oficiálne sa začne iPad 2 predávať v zahraničí 11. marca, 26. marca (o deň neskôr ako Crysís II a 3DS) aj v ostatných krajinách, vrátane Európy a Českej republiky. Slovensko je opäť mimo hry.

Steve Jobs sa počas prezentácie pochválil aj číslami, doteraz bolo predaných 100 miliónov kníh cez iBooks, kde nájdete publikácie od 2500 vydavateľov. App Store, iTunes a iBooks spoločne evidujú 200 miliónov kont (viac nemá ani Amazon). Apple doteraz do obchodov dodal 100 miliónov iPhoneov.

Pavol Buday



Samsung predstavil nové tablety



Samsung nechal Apple nech ukáže svoj nový iPad a hneď prichádza s dvojitou odpoveďou Galaxy Tab 8.9 a Galaxy Tab 10.1. Teda dvomi tabletmi s rôznymi veľkosťami, zároveň sú oba väčšie ako 7-palcový Galaxy Tab z minulého roka a dopĺňajú rozmanitú ponuku Samsungu.

Prekvapením je, že oba sú ešte tenšie ako už aj tak tanký iPad 2 a Samsung hneď prichádza zo sloganom najtenšie tablety sveta. Oba majú len 8,6 mm

(iPad 2 má 8,8 mm). Cenovo sú na tom veľmi podobne, 10-palcový WiFi 16 GB stojí 499 dolárov, 32 GB 599 dolárov. 8-palcový je ešte lacnejší, stojí 469 dolárov za 16 GB, respektíve 569 dolárov za 32 GB. K tomu budú aj v 64GB verziách.

Tablety sú s Android 3.0 systémom a nadstavbou TouchWiz 4.0 od Samsungu a samozrejme aj s Flashom. Výdrž oboch verzií je 10 hodín a rozlíšenie displejov 1280x800 pixelov. Nechýbajú kamery 3mpx a 2mpx, USB connection

kit, SD slot, book cover.

Váha 10,1-palcového modelu je 560 g, 8,9 váži 490 gramov. Pre porovnanie iPad 2 má 600 gramov.

O srdci systému zatiaľ vieme len, že bude tikať na 1 GHz dualcore. Nemáme k tomu bližšie špecifikácie a môže to byť napríklad Tegra 2, Cortex alebo aj vlastný čip od Samsungu.

Galaxy Tab 10.1 vyjde 8. júna. 8.9-palcový zatiaľ nemá vydanie isté.

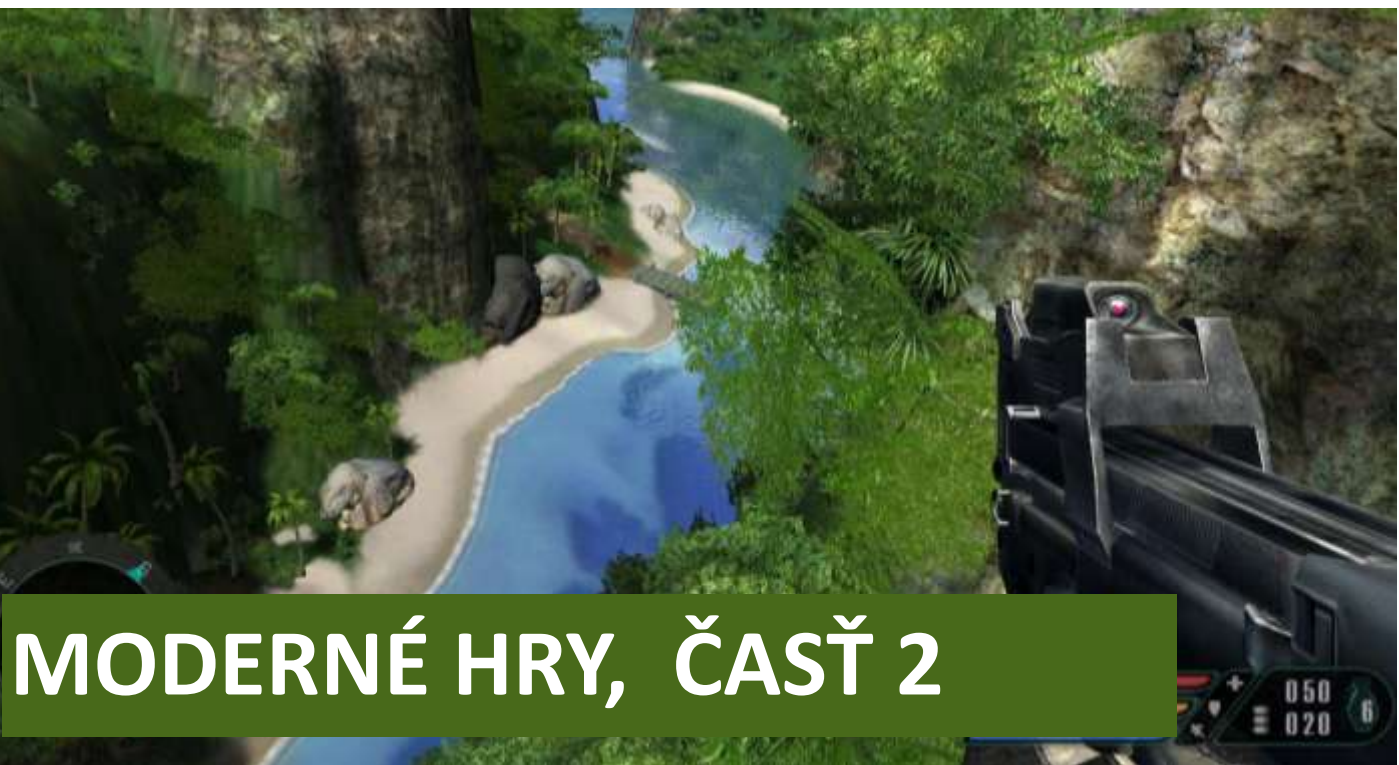
Peter Dragula



užívateľská sekcia







MODERNÉ HRY, ČASŤ 2

U behol nejaký ten rok od doby, keď som uverejnil svoj článok Moderné hry, v ktorom som popustil svojho "ducha filozofického" a troška som analyzoval cestu, ktorou sa uberajú trendy najnovších hier. Veľmi ma potešilo, keď článok vo vás našiel celkom slušný ohlas a dokonca sa istý jedinec podujal na napísanie "protičlánku". V každom prípade, nech už reakcie boli akékoľvek, išlo mi presne o odozvu. Tak si vravím, prečo nepriliať trocha oleja do ohňa? Nuž reku, nebudem behať okolo kaše a začnem. Môj predošlý výtvor sa venoval prevažne problematike, respektíve tuposti nových hier. Teraz by som troška upriamril pozornosť na marketing. Pánov v drahých oblekoch a kravatách v kožených kreslách, ktorý hru videli iba v podobe 50€, ktoré dáva hráč do ruky predajcovi.

Na začiatok predostriem jednoduchú otázku. Myslíte, že sa dnešné hry uberajú tým správnym smerom? Neboli tie staršie kúsky lepšie ako tie dnešné? V istom plátku venovanom práve hrám som kedysi čítal, že hry sú oveľa lepšie ako televízia. Vezmem ako príklad naše verejnoprávne kanály. Z toho, čo vysielajú, sa pri intenzívnom snažení ľudský mozog musí zmeniť na špongiu, ľudia blbnú a blbnú viac a viac, keďže nejaké pamätanie si mien zo Šeherezády veľa nových mozgových buniek nepridá. Hry sú lepšie práve v tom, že okrem rozprávania príbehu si hráč cibí reflexy, kom-

binačné myslenie (za predpokladu, že hra je RTS/logická), myslenie v krízovej situácii, kde sa pod nátlakom času treba rozhodnúť, čo je správne, byť flexibilný a prispôbovať svoju taktiku tej súperovej. Ale čo keď dnešné trendy zavedú hry do bodu, kedy aj pri nich začne mozog hráča mäknúť? Čo potom? Ako príklad si vezmem sériu Call of Duty (CoD). Česť pamiatke prvých dvoch dielov. Vychádza každý rok a všetko, o čo tam ide, je strieľanie skriptovaných panákov, bez akéhokoľvek náznaku inteligencie. Kampaň trvá 4 hodiny. Okej, multiplayer to troška zachraňuje, ale aj v porovnaní s ním je tu omnoho viac lepších hier. Kto kedy videl RC autíčko s bombou na diaľkové ovládanie? To vážne US Army je odkázaná na takéto zariadenia? Killstreak? Pche. Si lama a nevieš dať súpera? Zavolaj si virtuálny s gatlingom, ten už porieši. Alebo diaľkovo navádzaná raketa, kde jedinou obranou je netrafenie? A čo tak C&C? Kedysi jediný nekorunovaný kráľ RTS žánru, dnes ledva predá pár kópií a verím, že Tiberium universe is dead, a nepredá ani tých pár. Ani reštart značky nezachráni to, čo dokázali múdre hlavy dokázať s povestou hry, ktorá sa budovala v priebehu rokov.

Hardvér nepochybne súvisí so softvérom. Napríklad CryTek. Kde sú úžasné nápady z FarCry? Otvorené rozprávko-vo krásne prostredie, palmy a širé oceány? Dnes CryEngine 3 využíva to a to a

DX15 a bumpmapping v.25.0.10, realistic light v.9.10.0, metallic surfaces a boh-vie-čo-ešte. Len aby ľudia zošaleli z nových nVidia/ATI kariet. Ani netreba ísť ďaleko, aby sa našlo pár ľudí, čo bez 14 jadrového CPU nepovažujú PC hodné ani za deravý groš. Nedávno som čítal príspevky chalana, čo napchal do svojej základnej dosky 8 GB Ram a na disku mu bežal Win XP Home Edition a vo veľkom píše, že doba 4 GB RAM je mŕtva a dodal, že to má kvôli Gothic 4. Pozrime sa teda na požiadavky Gothic 4 Arcania. Recommended: Quad Core. V prvom momente mi napadlo OMG, čóó? Optimalizácia bola opomenutá. Samozrejme, nie som blázon a hru som si skúsil na X360. Prvých 15 minút a moje pocity z hrania WTF? Hra, na ktorú potrebuje hráč počítač z NASA, aby si zahral na full detailoch, ale krásnejšie je to, že okrem tých HW nárokov, hra nič iné ani neponúka.

Úžasný nápad (myslím, že dnes už krachujúceho) JoWoodu vziať právo na značku Piranha Bytes a dať to robiť SpellBoundu. Nepochybujem o kvalite tohto štúdia robiť vynikajúce taktické stratégie, ale dať im najlepšie RPG na svete do rúk, jedinou značku, ktorá dokázala statne konkurovať The Elder Scrolls, ba dokonca ju aj v niečom pokoriť? Ľuďom, čo v živote RPG nevyrobili? Klániam sa. Nie, uctievam šéfov! Krása hier, ich schopnosť prinášať istý skupine ľudí krásne a nezabudnuteľné zážitky sa zmenila na až na politické klama-

nie kravaťákov ľuďom, ktorí veria v dobré hry. Stále krútime hlavami a vravíte si, že to nieje pravda? Dobré. Čo tak Ubisoft? Sám sa verejne priznávam, že v istej dobe som Ubisoft miloval a nenávidel EA zato, čo robí s hrami. Dnes je doba iná. Na Steame som na ich hry videl akciu raz za uhorský rok. Čím to asi bude? Podľa mňa hlad po peniazoch pochoval toto štúdio.

Parádne super kvalitné hardcore hry Prince of Persia, Splinter Cell, Rainbow Six, Ghost Recon. Po istom čase (rozmedzie 2 - 5 rokov) by som za ich hru nedal ani fazuľky. Vid' z brutálnej ťažkého Splinter Cellu (mimochodom, ktorého prvý diel musel byť prerobený; obtiažnosť=stratené nervy) sa stala somarina. Precízny a tichý Sam Fisher sa zmenil na Ramba. Ono príbeh potenciál má ale... Rainbow Six: Vegas 1 a 2 je akože čo? Taktická akcia, zmenená na tupú strieľačku. Prince of Persia, krútim hlavou. Herným štúdiám prepína v hlavách, EA zmenila Medal of Honor na Medal of Honor ala Call of Duty a ďalšie firmy sa ženú za kopírovaním CoD. Každý len špekuluje ako svoju hru (viď MP Crysis 2) zmeniť na zlatú baňu (CoD), ktorá sa vydáva každý rok s minimálnymi zmenami práve ako CoD.

A dostávame sa ku zlatému klinču programu. DLCčka, ou yeah. Mafiu II DLCčka rovno zabili na plnej čiare. Dán Vávra ani radšej neodpovedá na otázky kladené fanúšikmi prvého bohovského dielu, lebo ani sám nepozná odpovede na domrvenú hru. Dúfam, že aspoň príčiny

áno. Hra, ktorá pred vydaním bola považovaná za hru dekády, ba storočia, vďaka totálne reálnej simulácii mafiánskeho života skončila tak, že po roku nik nebude vedieť o Mafii 2 povedať ani jedno slovo. Od drobností ako malo byť zaskákavanie zbraní pri výstreloch až po filmovo úžasnú zápletku. Všetci ľudia dajte 10€ a môžete sa povoziť na dvoch nových autách a postavu možno obliecť do nového obleku. A nové NFS: Hot Pursuit? NFS = synonymom pre racingovú hru. Kvalitu ani nehodnotím, ale nová trať a pár nových áut za 7€? Čerešňa na torte je nový Warhammer, kde sa kampane jednotlivých frakcií musia samostatne dokúpiť.

Nuž, ale čo som vlastne chcel povedať týmto článkom? Nie nejde tu o kampaň zato, aby ste nekupovali hry. Mne je úplne jedno, či svoje prachy hodíte do kanála. Chcel som len poukázať na tú aroganciu, nenažranosť a neúctu k hráčom zo strany vydavateľov. A tiež to, že brakov a tupých hier je viac a stále stoja nehorázne peniaze. Hry na konzolu aj po roku nejdú nižšie ako 30€. Ak by si hráč kúpil len každé dva mesiace hru, tak konzolu preplatí za jeden rok a tá sa mu po dvoch pokazí. Plus ak vlastniete X360, ešte prirátajte účet za Gold konto a aj internet tiež nik neproviduje zadarmo. Tu už ani nejde o to, že hry sú strašne tupé. A nie je to ani tak vina konzol, že hry sú konzolové. Ono možno aj trochu áno, ale hlavnú vinu nesú zato všetko práve tí ľudia v kravatách, ktorí o hrách prd vedia, ale všetko to riadia. A, samozrejme, aj my hráči, že si tie ich bludy

kupujeme. Verím, že napríklad pôvodný zámer DLCčiek bol "šľachetný". Vydáť PLNÚ a neskôr trochu hernú dobu predĺžiť a urobiť hráčom radosť, samozrejme, je aj morálne zapýtať si za robotu aj adekvátne peniaze. Ale to čo urobila práve spomenutá Mafia 2, to je až tragikomické. Vystrihnuté scény, diery v príbehu, schody k neexistujúcim koľajniciam, nič zo sľúbeného v konečnom obsahu, výpis misí a ich značné chýbajúce percento vo finále... proste samé woow efekty.

V konečnom dôsledku konštatujem (prezentujem len svoj osobný názor), že hry si pomaly ale isto kopú hrob. Samozrejme, nie v takej podobe, že proste jedného dňa sa povie dosť a už nikto si nič nekúpi. Len z toho množstva DLCčkových výkalov si hráč s dobrým vkusom bude musieť počkať na dve, tri ozaj kvalitné hry. A možno aj raz hráči proste DLCčka chcieť nebudú a znova sa to vráti do doby, keď sa hry robili pre peniaze, ale hlavne pre radosť a bez DLC. Ale toho sa nedočkáme, keď celý trh bude ovládať pár gigantov – Activision, EA, Ubisoft, Take 2. Vlastne keď sa zamýšľam, Ubi už ma pekne nahnuté ku červeným číslam. Assassin's Creed predsa takú obrovskú beštiiu nemôže uživiť. Síce ešte aj pár Mohykánov ešte ostalo v podobe Blizzardu, Valve a Rockstar, možno ešte pár iných, ktorý majú skutočný záujem o hráčsku komunitu a prinášať stále úžasné hry. Zvyšku prajem len to "najlepšie".

P3X0



„HIS SCARRED HAND BRANDED
ON MOONS ODD FACE
THIS HERO MAY FREE
THE MUDOKON RACE

WITH SKIN OF BLUE
SPIRITS GUIDES TOO
ONLY HE CAN SAVE OUR
BONES FROM BREW

BUT SHALL HE FALL
TO GLUKKON YOKE
MUDOKON NATION...

BE DOOMED TO CROAK

Oddworld: Abe's Exoddus*

A.L.I.V.E.: Uvedomelá forma života vo virtuálnej zábave. Takto znie názov projektu, oddworldskej kvintológie, kde tím Oddworld Inhabitants chcel vytvoriť nám cudzí svet, kde sa obyvatelia mali rodiť, rásť, prejsť cestičkami života, milovať sa a starnúť. Priniesli nám zatiaľ štyri hry z podivného sveta, v ktorom sme sa stretli s hrdinami, ktorí nás previedli zvláštnym svetom, kde zotročuje ostatných obyvateľov krutá a despoticke rasa. Kontinent Mudos je miestom na planéte Oddworld, kde sa vedú boje za slobodu národov voči obrím korporáciám. Autori tvrdili, že sme mali možnosť vidieť len zlomok z toho, čo ešte len príde. Nekonečný svet nádhery a inšpirácie. Rozdebatovaný príbeh nám však nestihli dopovedať. Poďme si teda zaspomínať na dobrodružstvá v divnom svete s ešte divnejšími hrdinami.

Prvé, pre mnohých nezabudnuteľné dobrodružstvo z tohto sveta sme prežili s modrozeleným mudokonom Abeom v titule Abe's Oddysee z roku 1997 na PlayStation a PC. Abe pracuje ako upratovač v mäsokombináte RuptureFarms, ktorému šéfuje glukkon Molluck. Jedného večera však Abe náhodne zistí, aký plán glukkon chystajú. Má zaradiť mudokona na posledné priečky potravinového



reťazca. Preto nestráca hlavu a spolu s ním sa tak vydávame na dlhú púť po krásnych, miestami až depresívne ladených zákutiach podivnosvetu. Stretávame sa s tvormi doposiaľ nevidených druhov a tvarov. Zo samotného prostredia doslova dýcha život. Hra je 2D plošinovkou odetou do krásne predrenderovaných lokálí, kde si hrateľnosť zakladá na rýchlosti rozhodovaní sa s logickými hádkami a adventúrnymi prvkami. Čo je však najzaujímavejšie, je prvok komunikácie s názvom gamespeak, kedy máte možnosť zadávať ostatným mudokonom jednotlivé príkazy ako „hello“ či „follow me“. Titul mal úspech a preto o rok neskôr vyšlo pokračovanie.

Abe's Exoddus pokračoval tam, kde Oddysee končí. Abe sa dozvedá od duchov

dávno mŕtvych mudokonov, že glukkon ich zneužívajú naďalej a ťažia z prastarej hrobky Necrum ich kosti na výrobu piva SoulStorm. Zotročený mudokon, ktorí pracujú v doloch, boli oslepení neuveriteľne krutým spôsobom. Glukkon im zašili oči, aby nemohli utiecť. Tak sa vydávame s naším hrdinom na ich záchranu. Znovu máme možnosť obdivovať úchvatný svet, sú nám predstavení ďalší obyvatelia a nové lokácie. Hra sa po technickej stránke od prvého dielu veľmi neodlišuje. Je dlhšia a autori do nej pridali nové prvky, ktoré tak spestrili pôvodnú hrateľnosť, napríklad rôzne nálady mudokonov, fackanie, či možnosť preveteliť sa do väčšiny tvorov. Gamespeak je o pár slovíčok rozšírenejší. Hra však nie je primárnym pokračovaním série, ale len akýmsi samostatným datadiskom.



Druhý diel mal len prísť a spôsobiť revolúciu.

S príchodom titulu Munch's Oddysee v roku 2001 dostávame do rúk novú postavu, gabbita Muncha, jednonohého obojživelníka, ktorého rasa je na pokraji vyhynutia. Kto iný by za ich vyhynutia stál ako glukkon. Gabbití kaviár je medzi nimi totiž uznávanou lahôdkou. Vyzerá to však, že Munch je svojho druhu posledný jedinec a za vcelku zvláštnej situácie sa stretáva s Abeom, aby spolu zachránili jedinou plechovku Gabbiaaru. Svet je prvýkrát plne v 3D, no hra si svoju atmosféru predchádzajúcich dielov z veľkej časti zachováva. Čo sa gamespeaku týka, je zjednodušený len na 3 tlačidlá. Žiadnej revolúcie sa nám však nedostáva. Z konceptu samostatne žijúceho sveta, ako nám ho pred vydaním autori predstavovali, sa nám predstavuje opäť ako plošinovka, adventúra a logická hra v jednom. Pôvodne bola plánovaná pre PlayStation2 a PC, no vyšla len pre Xbox.

Rok 2005. Stranger's Wrath. Nová krajina, noví obyvatelia, nový hrdina, nový záporák. Divoký západ Oddworldu. Vodárska spoločnosť SektoSpring, ktorej majiteľom je pán Sekto, zástupca parazitického druhu oktigi (spolu s glukkonmi patria do rovnakej evolučnej skupinky), vysáva z tunajšej rieky život. Stranger, nový hrdina, je lovcom zločincov a prichádza za prácou do oblasti pri rieke

na FPS akciu s možnosťou prepínania do pohľadu tretej osoby. Do rúk dostávame zbraň podobnú kuši, no ako náboje do nej Stranger používa rôzne zvieratá, ktoré na svojej púti stretne. Je možné obchodovať a vylepšovať postavu. Gamespeak zmizol a s postavami komunikujeme len jedným tlačidlom. Hra bola vydaná opäť len pre Xbox a nepatrí do kvintológie.

Oddworld Inhabitants mali v pláne okrem týchto hier ešte niekoľko ďalších, no žiaľ zatiaľ svetlo sveta nezhliadli. SligStorm mal rozprávať príbeh albína Sliga, ktorý sa narodil vo svete mutantov (konkrétne oblasť SligBarrack z Abe's Exoddus) plnom vrážd, krutosti a utrpenia. Ďalšou hrou mala byť real-time stratégia s názvom Hand of Odd, kde sme mali mať možnosť vybrať si stranu dobra alebo zla. Bola vyvíjaná v pôvodnom engine ako Munch's Oddysee, no skončila v šuplíku. Squeek's Oddysee, tretia hra z kvintológie mala zmeniť celkový prístup k sérii. Squeek je simbiotický druh v podivnosвете, nachádza sa medzi najspodnejšími živočíchmi v potravinovom reťazci. Viac sa o hre nevie. Po vydaní Strangera začal tím pracovať na projekte s názvom The Brutal Balad of Fangus Klot. Po ovládnutí Fangusovej rodnej zeme mafiou a vybudovaním tovární sa Fangus rozhodne utiecť z kraja, aby

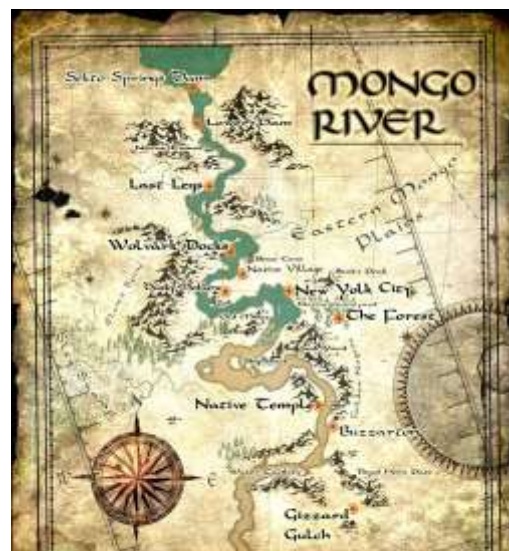
Mongo, rodiškom gabbitov, kde zisťuje, že nie všetko je také, ako sa zdá. S predchádzajúcimi hrdinami ani ich druhovými zástupcami sa tu nestretáme, no určité spojitosti tu sú. Hra zmenila koncept plošinovky s adventúrnymi prvkami

vrátil pôvodným obyvateľom to, čo im patrí. Pri úteku sa však nakazí besnotou.

Tím opustil herný priemysel v roku 2005 z dôvodu horších predajov posledných dvoch titulov a pustili sa do tvorby vlastného filmu Citizen Siege, o ktorom sa vie doposiaľ len toľko, že sa odohráva na zemi v temnej budúcnosti, kde ľudstvo ovláda obria korporácia. V roku 2010 sa však spoločnosť vrátila aspoň z časti v spolupráci s distribučnou spoločnosťou Just Add Water a Munch spolu so Strangerom boli vydané koncom roka 2010 na Steame. Pripravuje sa aj verzia Strangera pre PlayStation3, kde hra prejde kompletne prepracovanými modelmi postáv a vyjde na PSN. Dokonca sa plánuje HD remake Abe's Oddysee, ktorý má byť prepracovaný do 3D fyzikálneho enginu. Ako to zasiahne pôvodnú hrateľnosť, sa zatiaľ nevie.

Každopádne chlapcom z Oddworld Inhabitants držím palce, pretože je to jedna z mála herných vývojárskych spoločností, ktorým sa podarilo vytvoriť univerzum, kde má človek pocit, že to tam žije a že každá vec vo svete Oddworldu má svoje miesto. Aké budú ich ďalšie kroky, to ukáže čas. Nezostáva nám nič iné, len čakať. Možno by nebolo od veci ešte spomenúť, že sa pošuškáva o novom projekte, na ktorom tím pracuje, no remake Abeovej oddysee to nie je.

bulli042



To najlepšie z marca

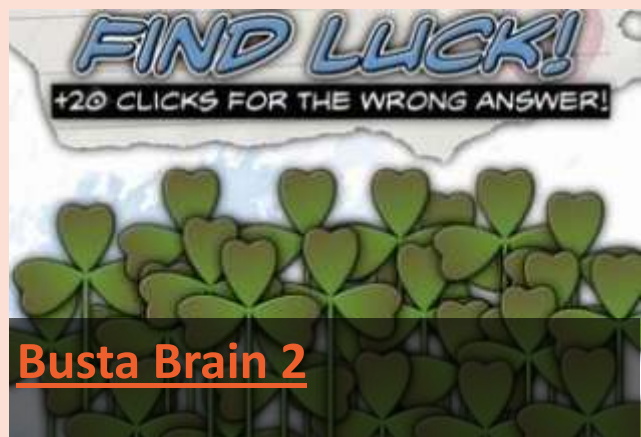
ONLINE HRY



[iPirates](#)



[Castle Clout 3 - A New Age](#)



[Busta Brain 2](#)



[Crazy Hangover](#)

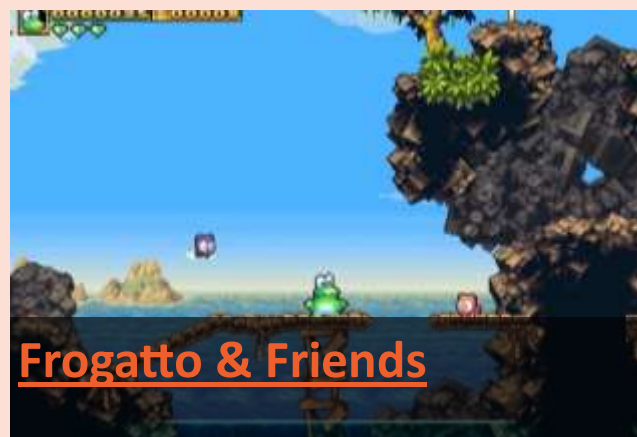
PLNÉ HRY



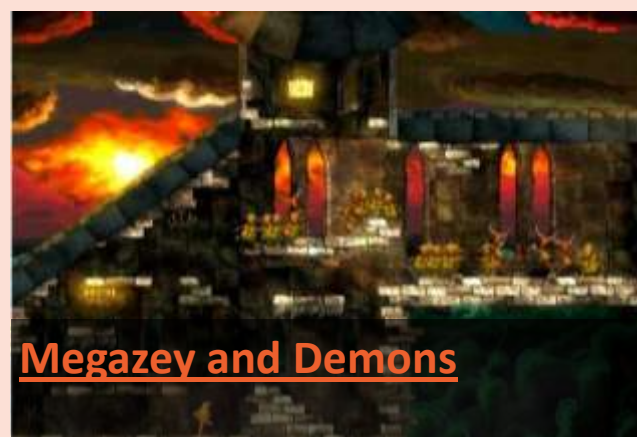
[Offroad Racers](#)



[Helic](#)



[Frogatto & Friends](#)



[Megazey and Demons](#)

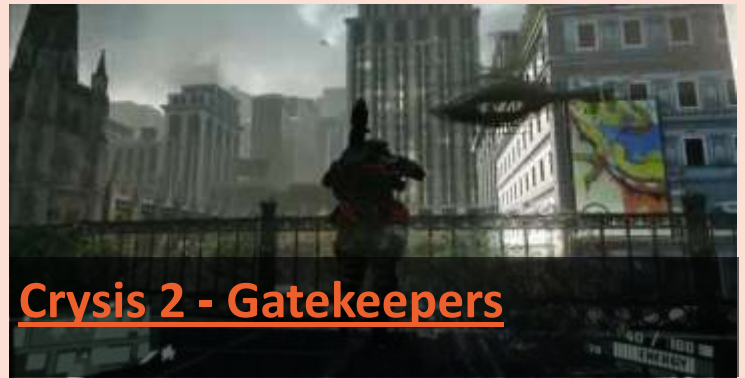
Videá mesiaca



Battlefield 3 - Fault Line Ep1 - Bad Part of Town



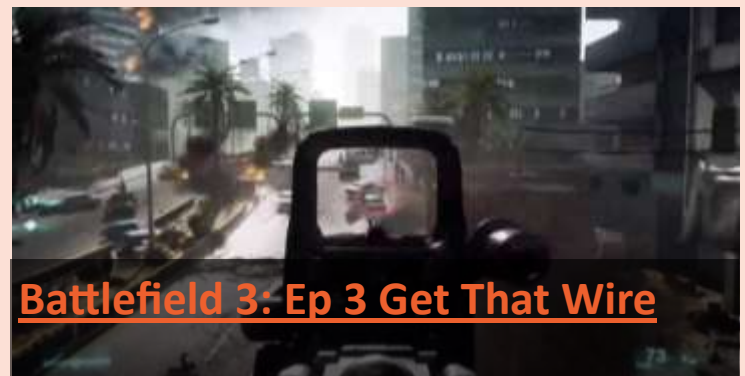
CryEngine3 - GDC



Crysis 2 - Gatekeepers



Shift 2 v Forza 3 v GT5 vs realita



Battlefield 3: Ep 3 Get That Wire



Battlefield 3 - Ep 2 - Good Effect



Crysis 2 - Easter egg

Aprílové tituly



Op. Flashpoint: Red River (PC, Xbox360, PS3)



Mortal Kombat (Xbox360, PS3)



Portal 2 (PC, Xbox360, PS3)



Next BIG Thing (PC)

