

SECTOR

H E R N Ý M A G A Z Í N

08/2011

RECENZIE

DEUS EX

HUMAN REVOLUTION

FROM DUST, CALL OF
JUAREZ: CARTEL, DRAGON
AGE: LEGACY, BASTION, A
NEW BEGINNING

ČLÁNKY

COUNTER STRIKE: GLOBAL
OFFENSIVE, BATTLEFIELD 3,
MODERN WARFARE 3, HALO,
BORDERLANDS 2, STAR WARS

NOVINKY

- RAZER BLADE
- ASUS MARS II
- EUCLIDEON ENGINE

FILMOVÁ SEKCIA - PLANÉTA OPÍČ, BARBAR CONAN, KOVBOJI A VOTRELCI

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)

Články nájdete aj na

www.sector.sk

ÚVODNÍK

Nikdy som nepredobjednával hry. Nebolo dôvodu. V deň premiéry som šiel do obchodu, očakávanú pecku vyzdvihol a ešte v ten istý deň rozohral na miesto potreby chrliť síru a oheň do fór a vyhrážať sa prepichnutím gúm kuriérskej služby.

Dnes sa z predobjednávkových bonusov stal vyjednávacím nástrojom. Obchodník ako posledný článok medzi vydavateľom a zákazníkom dostáva do rúk nástroj, ktorý už dávno nedržia iba e-shopy. Kartičky s DLC dostávajú prví zákazníci počas úvodných dní hitovky na trhu. Nestihli ste? Nabudúce predobjednajte.

Ak sa bude niekedy rekapitulovať v blízkej budúcnosti aktuálna generácia konzol, jedným zo zásadných charakteristických črt rozmachu digitálnej distribúcie budú aj toľko kritizované rozšírenia DLC. Z marketingového hľadiska ide o geniálny systém úplatkov a prehlbovania vzťahu medzi zákazníkom a predajcom.

Reči o limitovaných počtoch rádovo v desiatkach kusov a skutočne malých nákladoch vyboxovaných lokálnymi distribútormi pomôžu vygenerovať dostatočný šum, aby sa úvodná dodávka rozobrala tak, že sa po nej zapráši. A nemusí ísť výhradne iba o produkciu Blizzardu či CD Projekt RED. Aktuálna kyberpunková akcia Deus Ex: Human Revolution (hra čísla) bola už takmer počas prvého dňa vypredaná. Konzolové verzie sa dokonca predávali iba v limitovanej edícii za cenu štandardného balenia.

Podobnú taktiku využíva aj EA. Limitka za cenu obvyčajnej do vypredania zásob, pričom bonusové DLC sa o pár týždňov objavia aj na distribučných kanáloch konzol. Za poplatok, samozrejme. Namco Bandai svoje stíhačky Ace Combat: Assault Horizon a hard core RPG Demon's Souls poslať na trh najskôr iba v limitovaných verziách s digitálnym aj fyzickými bonusmi. Kto nestihne, má smolu.

Rezervovať kópie sa vypláca, ale čo v prípade, ak to niekto preženie? Spočítať v koľkých vlastne verziách vyjde Batman: Arkham City je takmer nemožné. Warner ženie predobjednávkové bonusy do extrému a jednotlivé siete predajní ponúkajú iné skiny pre Batmana. Keď si k tomu pripočítate zberateľskú, limitovanú, po novom aj Robin a niekde som zahliadol aj plechovú Two Face edíciu, fanúšik temného rytiera je zahnaný do kúta.

Má toľko možností, že nakoniec si nevyberie žiadnu a je absolútne jedno, že Jokerova 4-hodinová jednohubka bude neskôr vydaná na PSN i XBL za poplatok. Warner to prehnal, dokonca v tej širokej ponuke neexistuje ultimátna edícia, ktorá by obsahovala všetko.

A zase sme na začiatku. Predobjednávky áno, ale s mierou. Preto má v októbri u mňa zelenú Namco Bandai a Batman smolu, i keď patrí medzi jeho fanúšikov.

Pavol Buday



DOJMY

GamesCom 2011, Counter Strike: Global Offensive, Battlefield 3 & MW 3, Dishonored, Borderlands 2, Halo, Star Wars, Disneyland Adventures, Resistance Burning Skies

GALÉRIE

DOTA 2, Warthog vo Forza Motorsport 4



RECENZIE

Deus Ex Human Revolution, Bastion, New Beginning, From Dust, Dragon Age II: Legacy, Call of Juarez Cartel, Air Conflict Secret Wars, Ms. Splosion Man, Insanely Twisted Shadow Planet, Pirates of Black Cove

FILMY

Zrodenie Planéty Opíc, Kovboji a Votrelci, Barbar Conan



TECH

Razer Blade, Euclidean, Asus 2

UŽÍVATELIA

FF 4 Heroes of Light, Shadow Harvest



www.nextgenexpo.sk

Ďalšie informácie nájdete na
www.nextgenexpo.sk

GamesCom - výstava



AKO BOLO NA GAMESCOM 2011?

Organizátori najväčšej hernej udalosti v Európe narazili na strop. Tretí ročník GamesCom prerástol kolínske výstaviisko, čo bol aj jeden z dôvodov, prečo sa v roku 2008 poberala z Lipska. V sobotu sa po výstavnej ploche o rozlohe 120 000 m² premávalo viac ako 63 000 ľudí a ďalšie tisícky nervózne prešľapovali pred bránami, ktoré museli byť zatvorené kvôli bezpečnosti. Tam za nimi bol Battlefield 3, Skyrim, Batman, Zelda, Forza i Vita.

GamesCom sa podarilo zlomiť po druhýkrát nemožné, hranicu 250 000 návštevníkov a odstaviť Tokyo Game Show na vedľajšiu koľaj. Dôležitosť tohto podujatia podčiarkuje nielen zvýšený záujem zo strany širokej verejnosti, ale predovšetkým veľkosť nemeckého trhu, ktorý patrí súčasne k najväčšiemu v Európe. A keďže je orientovaný na PC, Blizzard tu pravidelne necháva tisíce hráčov ochutnať nové postavy v [Diablo III](#) a Valve si v klude zorganizuje [turnaj v DOTA 2](#) a

víťazom rozdelí tučnú odmenu MILIÓŇ dolárov.

Už dávno neplatí, že veľkí hráči na trhu poznajú iba E3, nemecký Kolín je povinnou zastávkou pred vypuknutím predvianočného zhonu a pre mnohých aj skúškou ohňom ako budú prijaté zmeny v hernom systéme alebo celkovo úplne nová značka. Je tu však jedno ale, svetových premiér ani dychberúcich ohlásení sa tu nedočkáte. GamesCom sa koná dva mesiace



po E3, kde sa strieľa z oveľa väčších kanónov a v Nemecku sa žne to, čo bolo zasiate v Los Angeles. O voľných stojanoch, demo kioskoch alebo čo i len jediného mobilného telefónu nemožno hovoriť. Tá masa hráčov zaplnila haly, lobby, vonkajšie priestory do posledného voľného miesta a ako rieka sa presúvala spojovacou tepnou pomedzi expozície.

Čo je nové v Kolíne?

Novinkou GamesCom 11 bola hala vyčlenená špeciálne iba online hrám, tu NCsoft demonštroval [Guild Wars 2](#) aj novoohlásenú vecičku [Wildstar](#), svoje miesto tu našli aj Wargaming.net s World of Tanks či hardvérové spoločnosti ako Intel či Sapphire. Než sa otvorili vstupy do celkovo siedmich hál, pre mnohých ako každá veľká herná udalosť skončila tlačovými konferenciami.

Microsoft hostoval vo Vulkan Halle už tradičný Play Day, kde sa dali všetky jesenno-zimné tituly odskúšať, vrátane Gears of War 3, [Kinect Star Wars](#) či [Forza 4](#) v super kokpíte, ktorý bohužiaľ nebol priamo na stánku a bola to chyba. Hra začala až vtedy, keď ste sa pripútali! Na ploche sa túlal R2D2, kúsok ďalej hrala tenis Martina Hingisová, pred barom sa rozprestierala séria mobilov a vedľa prezentoval Age of Empires Online priamo Chris Taylor.

[EA zvolila](#) industriálnu štvrt na prezentáciu desiatky naplánovanej na najbližšie obdobie, vrchol tlačovky pochopiteľne patrila vlajkovej lodi – [Battlefield 3](#) a predvedenému co-opu či multiplayeru pre 64 hráčov v PC verzii. Novinkou je free-to-play PVP [Warhammer Online: Wrath of](#)

[Heroes](#) a návrat k pouličnému futbalu vo [FIFA Street](#).

Sony uzatvárala deň pred GamesComom mohutnou [konferenciou](#) zakončenou párty, kde si bolo možné všetky hry odskúšať na vlastnej koži vrátane Resistance Burning Skies, Move Fitness či Uncharted. Ohlásená bola nová verzia [PSP bez Wi-Fi](#) s predajnou cenou 99 EUR, cenovka 499 EUR bola zavesená na 24" 3D monitor a PS3 sa dočkala očakávaného zlacnenia na 249 EUR.

CD Projekt RED sa pochválil opäť konzolovým Zaklínačom a [predstavil verziu 2.0](#) pre PC vo forme tučného zdarma distribuovaného obsahu, v 2K Games sa skloňoval iba jeden názov – Borderlands 2, v Bethesdae prekvapivo novinku Harveyho Smitha [Dishonored](#) schovávala do vrečka dvojica Rage a Skyrim. Vieme, prečo, hrali sme ich a zaručene nesklamú.

Ísť či neísť

GamesCom narozdiel od svojho súkmeňovca E3 nekalkuluje so slovom Show. Pozri sa na tie stánky, hovorí mi trochu otrávene, trochu znechutene kolega, zatiaľ čo je zry horúčkovo utrácal peniaze na oficiálne tričká opodiaľ. A na tie široké rozostupy, dodáva jedným dychom. Čo si však neuvedomoval v tej chvíli a ani nikto, kto mal ešte síl hýbať sa po prvom novinárskom dni, že tie štedré chodníky budú na druhý deň zaplnené tak, že sa ktorýmkoľvek smerom budete hýbať rádovo po centimetroch.

A opäť sa dostávame ku kameňu úrazu, čakať dve hodiny na obľúbenú hru je v poriadku, čakať tri a viac je už na zamys-

lenie, ísť na výstavu a zistiť, že dnes tú radu nevystojím, poriadne zatrasie s presvedčením, že hry sú v prvom rade zábava. GamesCom je obrovská akcia a spolu s ňou prichádzajú aj radosti i strasti návštevníkov. Vysoká teplota v halách, nedýchatelný vzduch aj vo vetraných koridoroch, telocvičnový puch, vysoké ceny za jedlo a pitie (keď si vystojíte kilometrovú radu, inak hryziete prach a pijete vodu), nemožnosť platiť kartami a iné drobnosti, ktoré sa celkovo podpisujú pod kvalitu zážitku na inak výborne zorganizovanom evente.

Výstava sa dostala do pozície, že organizátori budú musieť pristúpiť k regulácii davu. Videli sme to už na Tokyo Game Show, kde stopkami merali čas strávený s hrou alebo rozdávali časenky ako u lekára. Nechcem byť zlým prorokom, ale bol by som veľmi nerád, keby sa expozície premenili na „pozerať, ale nechytaj“, pričom prezentácie hier by sa diali hromadne pred obrovským plátnom za sprievodu komentára tvorcov. Na to je tu E3 aj TGS, GamesCom sa stále ako jediná zameriava prevažne na koncových zákazníkov a teda aj osobnú skúsenosť s hrami.

A keď už hovoríme o osobnej skúsenosti, určite to nebudete počuť poslednýkrát, na GamesCom sa treba aspoň raz ísť pozrieť, či už kvôli novinkám, očakávaným peckám, atmosfére, kolotoču, tlačnici, tričku, outdoorovým aktivitám alebo celkovo Kolínu. Na výstaviske aj mimo neho je stále čo robiť a počas GamesComu mesto žije hrami.

Rozhodovať sa môžete celých dvanásť mesiacov, ďalší ročník GamesCom sa bude konať 15. - 19. augusta 2012.

Pavol Buday





BATTLEFIELD 3 VS CALL OF DUTY

Tohtoročné jesenné FPSkové zemetrazenie má dva aktívne činitele. Za jedným stojí Activision, za druhým EA a určite netreba hovoriť, o ktoré vojnové akcie sa konkrétne jedná. Mediálne prestrelky, pôsobivé trailery, reklamné kampane, to všetko sprevádza súboj Modern Warfare 3 a Battlefield 3. "Herný ancikrist" a na druhej strane "záchranca FPS žánru" si svoje sily zmerali aj na GamesCome a toto sú naše dojmy z oboch hier.

Battlefield 3

V Kolíne bol stánok s BF3 jedným z najviac obľúbených. Fanúšikovia sa v niekoľkohodinovom rade snažili dostať k multiplayerovému PC demu pre 64 hráčov a keď im došla trpezlivosť, aspoň sa ofotili pred stíhačkou MIG, ktorú mala EA na výstavnej ploche.

Vyskúšať PC demo bolo takmer nemožné aj s novinárskym Fast Passom, pretože ani ten nezaručoval, že sa k hre priblížite za menej

ako hodinu. Navyše už v druhý deň namiesto Fast Pass rady vznikla Fast Pass tlačienka, takže nakoniec sme radšej zamierili do biznis časti, kde EA v priateľnejších podmienkach predstavovala PS3 verziu co-op misie s oslobodením rukojemníka.

Co-op ako samostatná časť hry bol predvedený live ukážkou na tlačovej konferencii EA. Podľa informácií z DI-

CE bude co-op oddelený od singleplayeru i multiplayeru a sú pre neho pripravované samostatné mapy a scenáre (vrátane všetkých zbraní, vybavenia a techniky aj vozidiel).

V hrateľnej podobe bola dostupná tá istá misia, ktorá bola odprezentovaná na tlačovke EA. Vašou úlohou je extrahovať zajatca z budovy a v Humvee ho transportovať do bezpečnej zóny.



Misia začína v stealth štýle, kedy je pomocou simultánnej streľby možné likvidovať dvojice strážcov bez vyvolania poplachu. Po nájdení rukojemníka a nasadení do džípov je však transport prepadnutý, to znamená likvidáciu nepriateľov v exteriéroch, tesných uličkách, na strechách atď. Keďže misia je zasadená do večerných/ranných hodín, vyniknúť dostáva nočné videnie.

Mojou dvojčkou v deme bol novinár vyznávajú RAMBO štýl hrania, takže už po pár minútach som ho miesto sústreďenia na nepriateľov musel oživovať. Táto situácia sa niekoľkokrát opakovala, čoho výsledkom bolo, že sme počas určeného času ani nestihli splniť hlavný cieľ misie. Vyskúšali sme si ale streľbu z rôznych zbraní, branie munície zo škattúl a chvíľku sme si zajazdili (resp. zastreľali) z vozidla.

Po grafickej a hrateľnostnej stránke sa



VOJNA DVOCH GIGANTOV

po krátkych cca 10 minútach hra hodnotí veľmi často, ak by som ale mal svoje dojmy zhrnúť pár slovami, jednalo sa o ľahký nadpriemer. Tmavé prostredie zakrývalo veľa detailov, ktoré možno budú v iných misiách lepšie viditeľné, co-op misia nebola ničím zvláštna a môj spoluhráč taktiež na výslednom pociť zanechal skôr negatívne stopy.

Je viac ako jasné, že prím v Battlefield 3 bude hrať multiplayer. Až potom bude

nasledovať singleplayer a co-op, ktorý bude skôr povestnou čerešničkou na torte. Zlou správou je, že offline split-screen nie je v pláne a tak pre hranie s jedným kamarátom budete musieť využiť online platformu.

Call of Duty Modern Warfare 3

Myslieť si, že stánok Modern Warfare 3 bol okupovaný zásadným spôsobom menej ako Battlefield 3 by bol veľký omyl. Spolu s Diablom a snád' ešte s The Old Republic sa jednalo o štyri najviac preplnené expozície. Našťastie rovnako ako v prípade EA aj Activision nám zarezoval sloty a mimo hučiaceho výstaviška sme si mohli MW3 priamo vyskúšať v prezentačnej miestnosti.

V menu dňa sa objavila ochutnávka nového Survival Módu, ktorý vychádza zo základných pravidiel hordy. Na hráčov (v prípade MW3 sa jedná o dvojicu bojovníkov) útočia stále silnejšie a silnejšie vlny protivníkov. Úloha je jasná a extrémne jednoduchá – prežiť. Jej splnenie však





už tak jednoduché nie je.

Zatiaľ čo hrateľná ukážka Battlefield 3 na GamesCome bola vždy záležitosťou dvoch novinárov, MW3 stavilo na koncept jeden novinár + jeden vývojár. Od chlapíka som sa dozvedel základné informácie: šetriť peniaze, kupovať to, čo mi povie a skúsime prežiť čo najviac z nekonečného počtu vln (bohužiaľ neviem, či slovíčkom „infinity“ myslel počet vln na GC ukážke alebo celkovo v Survival móde).

Ak ste už niekedy mali tú česť zúčastniť sa nejakého "horda" levelu, nemusím vám zrejme opisovať, ako to na bojisku vyzeralo. Na začiatku pred hlavne na-

skákali slabší nepriatelia, ktorých bolo potrebné obrať o zbrane. Neskôr ich nahradili viac obrnení, lepšie vyzbrojení vojaci, psi alebo dokonca v jednom kole vrtuľníky. V prestávkach medzi vlnami sme prehľadávali mŕtvolu kvôli munícii, prípadne v jednom z dostupných „obchodov“ nakupovali zbrane, vesty, granáty či špeciálne vychytávky. Po pár kolách sme napríklad nasadili automatické rotačné guľomety na podložke, ktoré nám vydržali niekoľko vln (kým ich nepriatelia nezničili) a počas tejto doby kosili jedného agresora za druhým. Poslednou zakúpenou vecou boli posily – nad bojisko sa zniesol transportný vrtuľník, z ktorého vyskakalo niekoľko našich AI riadených vojakov a tí sa pustili do



boja proti útočiacim nepriateľom.

Grafický engine jasne odkazoval na svojich predchodcov, ak tam aj boli nejaké detaily navyše, v návale akcie som si ich nevšimol. Level sa odohrával v mestskej zástavbe, v strede bol akýsi mostík (pod ktorý sme strategicky umiestnili rotačky), ulice boli zaplnené autami (dali sa použiť ako krytie), nechýbala zastávka autobusu alebo telefónne búdky.

Hoci mám v sérii Battlefield odohraných mnoho hodín a som veľký fanúšik tejto značky, musím skonštatovať, že survival v MW3 ma bavil viac ako co-op v BF3. Iste, porovnávam možno trochu neporovnateľné veci, ale na konečnom pociť z oboch prezentácií to nič nemení.

Jaroslav Otčenáš



Predstavenie - Valve - Akčná - PC, Xbox360, PS3



In 2012 ... Counter-Strike: Global Offensive

COUNTER STRIKE GLOBAL OFFENSIVE

Valve na výstave PAX predviedli a predstavili prichádzajúci **Counter Strike: Global Offensive**, ktorý budúci rok uvidíme na PC, Xbox360 aj PS3. Tento sťahovateľný titul bude niečo ako medzistupeň ku Counter Strike 2 a zároveň skúškou, či tento hardcore štýl multiplayeru padne aj hráčom na konzolách.

Prvé obrázky a videá nám ukazujú vylepšenú grafiku a informácie nám približujú nové zbrane a úpravy. Global Offensive je prakticky HD verzia klasického CS-ka. Nečakajte žiadne veľké zmeny, žiadne Call of Duty kill

streaky, žiadne delostrelectvo alebo bonusy zvyšujúce silu. Znovu pôjde o spoznanie možnosti každej zbrane a dokonalý prehľad o mapách. Ďalej je to už len o spolupráci tímu a reflexoch. Teroristi budú stále bojovať proti protiteroristickej jednotke, budú znovu ukladať bomby, respektíve zachraňovať rukojemníkov a zarábať si na silnejšie zbrane do ďalšieho kola.

Global Offensive podporuje 5 vs 5 hráčov v dvoch tímoch, pridáva ranking systém, aby bolo jasnejšie, s kým vlastne hráte a pribudnú aj boti, ktorí môžu doplniť živých hráčov, aby zapl-

nili tímy. Pre PC hráčov Valve nechá možnosť vlastných nastavení rôznych parametrov servera podobne ako je to pri Counter Strike Source, konzoloví hráči budú môcť využívať len preddefinované možnosti.

Systém hrateľnosti sa zachováva, hrá sa na kolá a za likvidácie protivníkov sa zarábajú peniaze. Za zarobené peniaze si môžu hráči do ďalšieho kola nakúpiť nové zbrane, tentoraz však s malou obmenou, napríklad za nepriestrelnú vestu sa bude platiť a kit na zneškodňovanie bomby dostanú ná-



hodne dvaja hráči na začiatku kola. Ak by pre nových hráčov bolo nakupovanie a stráženie peňazí náročné, hra bude mať Casual mód, ktorý ponúkne voľný výber zbraní.

Ale čo je hlavné a s čím musia COD hráči rátať, Counter Strike nemá automatickú regeneráciu zdravia ani lekárničky, zdravie ubúda každým zásahom. Preto sa treba pohybovať s tímom, poznať mapy, využívať taktiku, držať sa pri stenách a napríklad sa aj vyhýbať dreveným krytom, keďže tie môžu byť prestrelené. Rovnako tu nie sú žiadne respawny, ak zomriete, musíte čakať, kým sa neskončí celé kolo.

Do ponuky zbraní tentoraz pribudnú **molotovove koktaily**, ktoré dokážu vytvoriť horiacu plochu na mape, na ktorej hráči strácajú zdravie. To sa bude dať takticky využívať a oslabovať tak protivníkov, ktorí musia prejsť cez niektorú chodbu, alebo ak sú natlačení niekde v rohu, môže to plne odstaviť aj niekoľko nepriateľov. **Zeus stun gun** je ďalší prídavok, ktorý nie je ani tak o taktike ako o potupení protivníka. Vyžaduje totiž zásah zblízka a má len jednu ranu. Je pritom drahší ako molotov. Tretí z výraznejších z prídavkov je **Decoy grenade**, ktorý vytvorí zvuk zbraní a môže odlákať protivníkov na dané miesto a vy si na nich počkáte s molotovom.

Mapy preberie Global Offensive klasické, ktoré ostali poväčšinou nezmenené, len upravené do krajšej grafiky a pridané sú aj malé zmeny ako napríklad upravené spawn zóny, niektoré priestory boli rozšírené, niektoré zúžené a pridané možnosti úniku z určitých miest. Napríklad mapa Dust dostane schodíky pod jedným z podchodov v hre, kde boli hráči odkázaní na

milosť snipetrov.

Z nových zbraní zatiaľ vieme o:

Decoy Grenade
Molotov
IMI Negev
Zeus stun gun
Tec-9

CS: Global Offensive



CS: Source



Mag-7, Sawed-Off, PP-Bizon

Mapy:

dust, dust2, aztec, nuke, inferno, italy, office

Valve však zatiaľ neohlásili všetko okolo Global Offensive, má pripravené nové módy a aj ďalšie mapy, či už budú v základnej ponuke alebo budú na stiahnutie je otázne. Zatiaľ síce bola ukázaná len Xboxová verzia s upraveným menu na nákup zbraní doladeným pre ovládač, ale PC hráči sa nemusia báť, dostanú štandardné PC menu a vyskúšajú si ho už v októbri, kedy začne beta test tejto verzie. Beta ponúkne kompletné mapy a zbrane.

Počas bety ešte Valve povedie dialóg s hráčmi a rozhodne sa napríklad, či bomby vybuchnú po 45 sekundách alebo 30 sekundách, či zneškodnenie bomby bude trvať 10 sekúnd a či decoy vydrží 5 sekúnd.

Global Offensive vyjde v roku 2012 na stiahnutie pre PC, Xbox360 a PS3, autori sľubujú aj crossplatform multiplayer, ktorý zatiaľ plánujú na PC a PS3, kde na PS3 budú môcť hráči hrať aj Move, alebo myšou (hra však nebude dávať dokopy hráčov podľa ovládača, ale podľa rankov). Valve sa snaží tlačiť aj na Microsoft, aby uvoľnil Xbox pre ich Steam, ale zrušeniu konzistentnosti Xbox Live zatiaľ firma nie je naklonená.

Podľa prvých informácií môžeme od Counter Strike: Global Offensive čakať malý update klasického CSka, podobný ako sme už zažili pri Counter Strike Source. Teda vylepšenia v grafike, optimalizácie a úpravy v zbraniach, plus casual mód pre nováčikov, keďže tentoraz titul bude vydaný multiplatformovo. V zásade je to však starý dobrý Counter Strike

Peter Dragula





HALO: ANNIVERSARY EDITION

Bungie zamávalo návratom na Reach a zasklením planéty zbohom prvej generácii Halo hier a odovzdalo štafetu novému tímu 343 Industries. „Je to v skutočnosti zábavné obdobie," zamýšľa sa nad výmenou vývojárskych tímov výkonný producent Dan Ayoub. „S Bungie sme v neustálom kontakte, máme s nimi mimoriadne nadštandardné vzťahy." 343 Industries nie sú nováčikom v Halo univerze. „V sérii máme prsty už dlhé roky, máme ju radi ako každý iný. Ja vždy hovorím, že 'Táto frančíza patrí fanúšikom.'"

„Fanúšikovia môžu za to, že aj po desiatich rokoch tu stále je," uvažuje Ayoub a jedným dychom dodáva, že sú to práve oni, kto môže za to, že vznikla Anniversary edícia. „Na tomto titule sa pracuje tak povediac nespočetne veľa rokov," vstupuje do rozhovoru producent Dennis Ries. „Tri-štyri roky po premiére originálu vznikla obrovská hard core základňa, ktorá mala kopec nápadov ako hru vylepšiť a chcela od nás, aby sme ju prerobili, čo sa stalo úplne bežnou požiadavkou každý ďalší rok." spomína.

„Z našej strany ide o darček fanúšikom a keďže sme takisto fanúšikmi, robíme to aj pre seba," popisuje mantru Ayoub, zhodou okolností identickú, akou sa riadi dodnes aj Bungie, ktoré takisto robí iba také hry, aké chcú členovia tímu hrať. 343 Industries do Nemecka prišli s dvomi novinami, tou prvou bol verejný multiplayer na dvoch zo šiestich map, ktoré budú na disku Anniversary. Výber tvoria najhranejšie a najobľúbenejšie kúsky z Halo 1, 2 a PC verzie s pozmenenými názvami. V hrateľnej podobe boli Penance (Damnation z Halo) a Battle Canyon (Beaver Creek z Halo 2). Multiplayer Anniversary poháňa engine z Reach a k poltuctu máp pribudne aj jedna pre Firefight a samozrejme bude podporovať aj online/offline co-op pre dvoch hráčov.

Vidím rozmazane!

„Naše demo tak žiari, že si musíte nasadiť okuliare!" Vracia úder Ries, keď sa mu na stole objavilo niekoľko diktafónov pripravených zaznamenať každý jeden jeho nádych. Prezentácia



nebola oslepujúca ani veľký 46" Samsung zavesený na stene nemal jas a kontrast nastavený za hranicu únosnosti, Halo Anniversary bude podporovať 3D. Preto tie okuliare. 343 Industries sa veľmi týmto módom nevyznaťovali, ide o najhoršiu integráciu priestorového obrazu, akú som mal kedy možnosť vidieť. HUD (údaje o počte nábojov, minimapa, stav štítov) pláva približne na úrovni uší, teda vystupujú takmer za úroveň periférneho videnia.

HUD je nečitateľný, pokiaľ nechcete preostrovať z jednej vrstvy na druhú a potom späť. Mieridlo a zbraň sú takisto vo zvláštnom nepomere, zbraň je v obraze nie pred ním, ako keby spolu zdieľali jednu vrstvu. To najhoršie však je, že engine v 3D beží v polovičnom rozlíšení a je to sakramentsky vidieť na každom objekte, ktorý je vykreslený zubato. 3D bolo aplikované iba na nový grafický kabát, nefunguje v klasickom móde, do ktorého sa hra prepína jedným tlačítkom. „3D neexistovalo pred desiatimi rokmi, tak sme to nechceli meniť ani teraz," vtipkuje Reis.

„Vzali sme pôvodný kód a prilepili k nemu upgradnutý grafický engine, ako aj kompletne remastrované audio a hudbu," v skratke popisuje, čo vlastne je Anniversary edícia. Zásadných vylepšení sa nedočkáte, cieľom autorov bol dokonalý prepis pôvodného zážitku so všetkým, čo k tomu patrí, aj s bugmi. „Boli sme v pokušení niečo pridať a vylepšiť, ale počas vývoja sme sa neustále riadili pravidlom Nemeniť to, čo sa podpísalo pod ikonickú hrateľnosť."

Nové vs staré

V porovnaní sú súčasnou produkciou vyzerá pôvodné Halo ako bez textúr, s mizivou viditeľnosťou a minimom farieb. Prechod do HD prebieha ako u adventúr Monkey Island, len s krátkym oneskorením. Jedným tlačítkom sa ocitáte v úplne novej dobe. Generačný skok vidieť na drastickom náraste detailov, na zemi pribudla tráva, hustá flóra, nový svetelný model úplne zmenil scénu aj náladu daného levelu oživil particle efekt a chrochti s Elitármi už vyzerajú ako vystrihnutí z Reach. Grafický skok je pri prepínaní medzi oboma módmí neuveriteľný.



„Snažíme sa, aby nešlo o štandardný remake, chceme viac ako len upgradovanú grafiku a to bez zásahu do gameplanu s pridanou hodnotou ako videá v termináloch, samozrejme, achievements a kompletne remastrovaný zvuk a hudbu." načína tému terminály Ayoub. „Hľadali sa v pôvodnej hre ťažko a keď ste ich našli, tak ste na obrazovke skončili s textom, ktorý v hádankách hovoril o Halo svete. Pokiaľ ste nepátrali po tom, čo to znamená, význam vám uniká." Pochopiť, prečo Pillier Jesene (Pillar of Autumn) odvádza pozornosť Covenantov od Zeme, nie je ťažké, stačí si prečítať knihy, ale kto nemá túto možnosť, nebude ochudobnený o záhady Halo.

V Anniversary je totiž text nahradený videom. „Ide v skutočnosti o krátky animovaný film, ktorý rozpráva hlbší príbeh z Halo univerza. V každom leveli je jeden." vysvetľuje Ayoub. „Ide o emočnejší spôsob, ako rozprávať príbeh," dodáva. Hra je vybavená nielen novým grafickým kabátom, ale znie lepšie a zvukový prejav je bohatší. Autori hovoria, že ústrednú melódiu nemôžete zmeniť, čo však môžete, je urobiť ju lepšou. „A tak

sme šli do Skywalker Sound a s jedným z najlepších orchestrov sme nahrali hudbu pre Halo Anniversary."

Keby sme to mali zosumarizovať, tak dostanete do rúk pôvodný gameplay, ktorý vyzerá a znie moderne. 343 Industries sú presvedčení, že pre Halo Anniversary existujú dve skupiny hráčov, tí, ktorí pred desiatimi rokmi pôvodné Halo hrali a tí, ktorí tú možnosť nemali a chcú vidieť, ako vyzeralo vtedy, keď sa formoval FPS žánr na konzoliach. Nostalgia sa tak mieša so zvedavosťou.

Pre 343 Industries bol príchod desiateho výročia prirodzeným krokom k realizácii remaku, no okrem neho sa v štúdiách pracuje aj na Halo 4 ohlásenom na E3. „Dnes sme tu pre to, aby sme hovorili o Halo Anniversary." diplomaticky sa vyhýba prestrelke Ayoub, ktorá by začala, keby čo i len jeden z producentov cekol niečo o očakávanej štvorke.

Halo Anniversary vychádza 15. novembra a bude sa predávať za 39,99 EUR.

Pavol Buday



BORDERLANDS 2

Asi najväčším herným prekvapením roku 2009 sa stala FPS mixnutá s RPG odohrávajúca sa na planéte Pandora. Hovoríme o Borderlands, novej IP z produkcie Gearbox vydané pod krídlami 2K Games. Novinári i široká hráčska obec si hru pochvaľovali, dosiahla slušné predaje a tak bolo iba otázkou času, kedy sa dočkáme pokračovania. Začalo to nepotvrdenými správami, potom potvrdenými, ale ihneď vyvrátenými oznámeniami a pár týždňov pred GamesComom boli dohady ukončené predstavením **Borderlands 2**.

Výstava v Nemecku sa tak stala najideálnejším spôsobom, ako hru priblížiť verejnosti a my sme, samozrejme, túto hodenu rukavicu museli zodvihnúť. V stánku 2K vládlo prísne nariadenie zakazujúce akékoľvek fotenie či nahrávanie, ale z toho, čo sme videli na obrazovke a zo slov samotných vývojárov sme sa toho dozvedeli pomerne dosť.

„Zobrali sme systém AI, systém generovania zbraní, systém questov, co-op mechanizmy, výzor užívateľského roz-

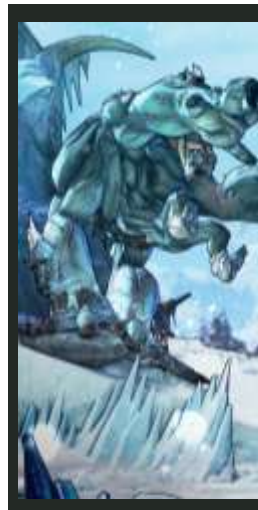
hrania a všetky ďalšie hlavné herné časti a kompletne sme ich prerobili,“ hovorí po obligátnom predstavení príbehu Steven z Gearboxu. Príbeh nás mimochodom nechá ochutnať poriadnu dávku starej známej pomsty. Istý pán Handsome Jack vás totiž nechť napospas smrti a to väčšina hrdinov berie dosť osobne. Handsome Jack má svoje dni zrátané, ale kým príde až na neho, chvíľu to potrvá.

Úvodný level predvážačky sa odohrával v neskoršej fáze hry a bol zasadený do takmer sibírskeho prostredia plného snehu a ľadu. Zo zamrznutých dier vybiehajú nové príšery a práve na nich je demonštrovaný systém zranení, ktoré ovplyvňujú spôsob, ako nepriatelia bojujú. Chlpatí Bullymongovia tiež majú v kóde svojej AI implementovaný algoritmus, ktorý ich núti vyhľadávať použiteľné objekty vo svojom okolí a hádzať ich po hlavnej postave. Či už je to kus ľadu alebo vrak auta, pozor si treba dávať na všetko, čo letí vašim smerom.

Zbrane. Milióny zbraní. Lootovanie. Zbrane. Rôzni výrobcovia zbraní no a

potom samozrejme zbrane. Zbrane vládnu Pandore a oproti jednotke sa toto šialenstvo ešte viac rozrastie. Banditi žijúci na nehostinných častiach planéty totiž vyrábajú vlastné hrdzavé zázraky a aj keď jemná mechanická práca je im cudzia, nahradzujú ju ohromnou priernou silou a najmä megalomanskými zásobníkmi. Možno banditská puška nie je presná, no keď v nej máte zásobník na desiatky nábojov, raz sa určite trafíte. Iný z výrobcov zbraní sa naopak zameriava na rýchlosť strelby. Jeho dominantou sú rotačné hlavne a tie dokáže namontovať okrem guľometov aj na brokovnice alebo raketomety.

Ak boli zbrane jedným zo základných pilierov hrateľnosti, hneď za ním nasledoval co-op a vozidlá. Vozidlá prešli kompletnou prerábkou, v Borderlands 2 nájdete unikátne modely, ktoré teraz majú v oveľa väčšej miere zapracovanú fyziku a to až do takých



detailov ako tlmíče či pérovanie. Autá pre štyroch hráčov budú samozrejmosťou (v Borderlands 1 sa ocitli až v DLC), pričom jeden bude riadiť, jeden strieľať a zvyšok bude sedieť na korbe. Vzájomná interakcia auta a nepriateľov sa rovnako dočkala veľkých zmien. Zatiaľ čo prvý výlet na Pandoru ukázal iba ako sa auto o živú bytosť dokázalo zastaviť, alebo ho naopak rozmetať na kúsky, tentokrát budú telá na stret s nárazníkom reagovať tak, ako by mali.

Všetko je to podriadené tomu, aby planéta vyzerala viac živá a premyslenejšia. Keď sme sa pri plnení misie dostali na vrchol priehrady a rozhliadli sa dookola, v diaľke sme videli púšť, iným smerom sa týčilo ostrovné mesto a za chrbtom kraľovali výhľadu nebotyčné vrcholy hôr. „Všetko, čo vidíte, môžete preskúmať. Všade sa dá dostať, nie je to iba nefunkčné pozadie prilepené do scény,“ dodáva Steve. „Celková objaviteľná plocha Pandory bude väčšia ako v jednotke.“

Z priehrady sa mimochodom vyklúlo hniezdo miestnych banditov, ktorý zadržávajú istú dôležitú NPC postavu. Práve banditi boli vhodnou demonštráciou vylepšeného AI systému. Mutanti sa kryjú, po zranení utekajú z bojiska. Celkovo bola AI jednou z najviac kritizovaných súčastí BL1 a snaha o zlepšenie bola zrejma na každom nepriateľovi. Tábor v priehrade tiež ponúkol druhého nového protivníka, gigantického nomáda s nepriestrelným štítom. Aké bolo naše prekvapenie, keď sa nomád otočil a na prednej strane štítu mal priviazaného malého psycho banditu. Potom už len stačilo prestreliť lano, ktoré drobca pridržovali na štíte a oslobodený psycho sa pustil do boja proti nomádovi. Súboj gigantický nomád vs bandita-trpazlík bol

síce dopredu rozhodnutý, ale nám to dalo dostatok času na to, aby sme nomáda obišli a dostali sa k jeho nechránenému chrbtu.

Zmien sa dočkalo aj grafické užívateľské rozhranie. Pribudla dlho žiadaná minimapa, strom schopností bol prepracovaný do úplne inej podoby, závažné udalosti (napríklad vybitie štítu) dostali nové zvukové i grafické efekty. Snaha o optimalizáciu UI smerovala k lepšiemu ovládaniu v splitscreen režime a tiež na PC. Keď už sme sa dostali až k skilltree, predstavme si rovno ďalšiu zásadnú inováciu. "Gamechangers" budú vlastnosti, ktoré úplne zmenia základné mechanizmy hry v zmysle ako používate svoje skilly. Grafika ako taká si zachovala svoj pôvodný celshadový štýl a iný vizuál by sme si na Pandore ani predstaviť nevedeli.

Tak ako Steve na začiatku sľúbil, vylepšení sa dočkajú aj ostatné prvky hrateľnosti ako napríklad hra viacerých hráčov. Borderlands 1 nebol práve prívetivý ku co-op režimu, najmä čo sa týka pripájania a odpájania z hier. Často sa stávalo, že ste narazili na hráčov, ktorí boli v misiách príliš pred vami alebo naopak príliš zaostávali. Login a logout budú preto spracované úplne inak, dynamic-ky, no viac sme sa na túto tému zatiaľ nedozvedeli.

Zvyšok prezentácie sa niesol v snahe



oslobodenia NPC z robotického väzenského vozňa. Vozeň strážia banditi a roboti a tým, že sa vozeň pohybuje stredom tábora, bolo možné demonštrovať privolávanie posíl. Roboti medzi sebou komunikujú a keď je najhoršie, zavolajú na centrálu, ktorá vyšle výsadkový modul s ďalšími plecháčmi. Presila robotov nechala vyniknúť dual-wield skillu. Ten umožňuje naraz ovládať dve ľubovoľné zbrane, nie len pištole alebo samopaly, ale aj raketomety, brokovnice alebo sniperky.

„Ak by sme nestihli chlapíka z vozňa zachrániť včas, zmenilo by to ďalšie veci v hre. V Borderlands 2 prinesieme dynamické questy a všetky výhody s nimi spojené. Už to nebude iba aportovanie predmetov a zabíjanie nepriateľov ako v jednotke. Môžete sa tešiť na oveľa menšiu dávku backtrackingu,“ okomentovali vývojári nový systém questov. Podľa ochutnávky z GamesComu bude návrat na Pandoru taký, ako správne návraty majú byť. Pokrivkávajúce prvky dostanú liečebnú kúru, chýbajúce veci budú doplnené a tie dobré ešte zväčšené, vylepšené a vyleštené. Hra vyjde až v roku 2012 pre PC, PS3 i Xbox360 a nám neostáva nič iné, iba dúfať, že Gearbox naplní všetky naše očakávania.

Jaroslav Otčenáš





STAR WARS KINECT

Za fenomenálne predajné výsledky sa Kinect s 10 miliónmi predanými kusmi stal najrýchlejšie predávaným elektronickým zariadením. Nečudo, hrať bez použitia čo i len jediného tlačítka, chcel každý. Novembrová horúčka utíchla, síce ju tu a tam rozohnil netradičný zážitok ako *Child of Eden*, ale inak sa pod poriadnymi hrami zľahla zem. Od E3 nám Microsoft hovorí, prečo by sa Kinect mal vytiahnuť zo skrine a pred televízorom urobiť miesto.

Na GamesCome sa to potvrdilo nielen line-upom, ale predovšetkým, čo všetko sa za tých deväť mesiacov naučil Kinect. „Po dokončení Kinect Adventures si moje štúdio Good Science povedalo, že hackneme Kinect. Výsledkom, ktorý môžete už teraz vyskúšať, sú gadgety vo Fun Labs.“ netajú pozitívnu náladu voči šikovným programátorom, ktorí dokázali využiť zariadenie aj na iné ako herné účely, Shannon Loftis.

„Najsilenejšou zbraňou Kinectu po hardvérovej stránke je Live update, ktorý nám umožňuje upgradovať

softvér. Myslím si, že v kamere sa skrýva ešte obrovský potenciál.“ Čo nebolo možné pred rokom, už teraz funguje automaticky, hranie posediačky v Gunstringer je len jedným z príkladov. Rozoznávanie prstu a sledovanie jeho pohybu už ďalšia. Kinect sa stal presnejším, čo dokazuje malá aplikácia Air Band, kde simulovaním hrania na hudobnom nástroji zhmotníte bubny, gitaru alebo syntetizátor. Čo je pozoruhodné, že softvér dokáže prispôbovať model virtuálnej gitary podľa toho, pod akým uhlom stojíte a ako ďaleko ste od televízora.

Michael Johnson, hlava globálneho marketingu pre Kinect, vraví, že pre budovanie širšej bázy majiteľov použije Microsoft dve metódy. Tou prvou sú inovácie. [Fun Labs je síce portálom](#) k jednoduchým

a jednorazovým gadgetom, ale aj cestou, ako ukázať vývojárom, čo všetko je možné dokázať s Kinectom, vysvetľuje Loftis. Tou druhou je spojenie s veľkými značkami – Disney a Star Wars.

Obe hry spája technológia, ktorá už teraz dokáže nezávisle sledovať končatiny a to aj vtedy, ak nestojíte čelom ku kamere a navyše môžete robiť subtilné pohyby ako pohyb ramien alebo



Disneyland Adventures

navigovanie v hernom svete pomocou jediného prsta. „Keď sme začali pracovať na hre Star Wars, mali sme iba jeden cieľ – aby bola hrateľnosť pohlcujúca.“ Star Wars je navrhovaná pre core obec, ale aj pre príležitostných hráčov, ktorí doteraz sledovali iba filmy. Prvá skupina ocení robustnosť a progres formou kampane vo všetkých aktivitách, ďalšia odstránenie bariéry, ktorú predstavuje ovládač, dodáva Johnson.

Star Wars má pred sebou ešte dlhú cestu, po skúsenostiach s riadením klzáku, na ktorom si spravil kariéru Luke Skywalker a rozdupávaním Mos Eisley v koži Rancora presnosť ustupuje do úzadia a necháva vyniknúť falošnému dojmu z ovládania beštie. Reakčný čas je zatiaľ dlhý, ale to nebráni tomu, aby ste neroztrhali veľkými pazúrami obyvateľov alebo sa nimi nakrmlili. Chôdzou na mieste uvediete horu mäsa do pohybu a smer meníte pohybom ramien, rukami zase ničíte budovy. Každá jedna aktivita je doplnená časovo obmedzenými mini úlohami, za ktoré dostávate body.

Zatiaľ čo Star Wars má šancu osloviť aj starších, práve táto skupina bude nad Disneyland Adventures krútiť nosom, je to však chyba, pretože ide o najkrajšiu a súčasne najlepšiu hru pre Kinect. Stojá za ňou Frontier, autori Kinectimals a je to badať od prvého momentu. Z obrazovky vytekajú živé farby, modely majú ostré krivky a svet hýri drobnými detailami. „Pre potreby hry sme vytvorili počítačovú verziu Disneylandu, vrátane atrakcií,“ hovorí Loftis a jedným dychom dodáva „Ak sa budete prechádzať v hre, prejdete za rovnaký čas identickú vzdialenosť ako v skutočnom parku.“

V Disneyland Adventures robíte presne to, čo v Disneylande, objímate sa s postavičkami, tlačiate si s nimi, odfotíte sa, prípadne zatancujete. Každá jedna predstavuje sériu atrakcií, ktoré sa od seba odlišujú nielen náročnosťou a úlohami, ale aj vizuálne. Váš avatar presne zapadne do Krajiny zázrakov a keď podniknete strmhlavý let nad Londýnom s Petrom Panom, už nebude ostro kontúrovaný čiernou linkou.



V parku sa pohybujete tak, že ukážete na obrazovku prstom. Avatar sám vykročí, návštevníci vás slušne obchádzajú a Goofy či Mickey Mouse na vás kývajú. Dvihnutím oboch rúk sa aktivuje ovládací panel, kde sa nachádzajú nástroje ako magická palička na odčarovanie miest ukrývajúcich mince určených na nákup suvenírov a iných predmetov. Pomocou nich splníte aj rôzne miniúlohy ako kúpu hotdogu alebo iné pochôdzky pre známe postavičky. Zbierať mince budete aj na samotných atrakciách spracovaných ako minihry. Konkrétne na Mattheorne z parku v Anaheime jazdíte na lyžiach a hádzate gule po snežných mužoch.

„Je veľmi dôležité osloviť čo najširšiu skupinu ľudí, obdivujem BioWare aj Ghost Recon tímy, pretože vynášli odlišné spôsoby ako využiť Kinect vo svojich hrách,“ vysvetľuje koexistenciu Kinectu a tradičného ovládača v jednej hre Loftis. „Veci, ktoré fungujú na ovládačoch, nech zostanú na ovládačoch.“

„Po pravde povedané, nedokážem si to predstaviť. Ovládač je veľmi dôležitý pre okamžitú reakciu vyžadovanú hrami. Nesnažíme sa o jeho odstavenie na vedľajšiu koľaj, na to ho máme príliš radi,“ odpovedá na otázku, či existuje budúcnosť bez gamepadov Johnson. Na jednoduchosť ovládacej schémy však nedá dopustiť a ako príklad používa Kinect Sports. „Bez ohľadu na to, kto ste, odkiaľ pochádzate, viete, čo máte robiť a aké pohyby

vykonávať.“

Star Wars a Disney Adventures neboli jedinými titulmi Microsoftu pre Kinect na GamesCome. Dvojica bestsellerov – Kinect Sports a Dance Central bude mať pokračovania naplánované na koniec tohto roka a Kinectimals už onedlho čaká prídavok s piatimi medveďmi, novými výzvami a interkonektivitou s Windows telefónmi, v ktorých môžete prenášať svojich chlupáčov, starať sa o nich a cez kód ich vrátiť naspäť do hry. Budúcnosť má Kinect na ďalšie obdobie zabezpečenú a čo ďalej?

„Uvažujte o Kinecte ako o Xbox Live, pred mnohými rokmi ho podporovala iba hrstka hier. Časom mala každá hra niektorý z jeho elementov, niektoré mali multiplayer, iné zase len pridávali gamer pointy do vašej karty v profile. Myslím, že s Kinectom sa stane niečo podobné.“

Pavol Buday





DISHONORED

Prísť na trh s kožou v podobe novej hernej značky nie je v súčasnej dobe vôbec jednoduchý krok. Chce to dosť odvahy a viery, že novinka sa nestratí v mori pokračovaní, prequelov a sequelov. Keď sa už pre to niektoré zo štúdií rozhodne, musí si byť skalopevne presvedčené o svojom úspechu. A Arcane Studios v úspech **Dishonored** určite verí. Veď na hre pracujú také známe mená ako Harvey Smith (zodpovedný za prvé dva DeusExy), Raf Colantonio (Arx Fatalis, Dark Messiah of Might and Magic) a výtvarník Viktor Antonov (dizajnér City 17 v Half-Life 2). Silná zostava, zaujímavý nápad, tona skúseností, cit pre detail a v neposlednom rade veľký vydavateľ by mohli z Dishonored urobiť plnohodnotného konkurenta pre Thiefa.

Práve ku zlodejskej stealth akcii má Dishonored najbližšie, aj keď sa nájde v nej aj niekoľko elementov z iných hier, napríklad z Bioshocku. Hlavnou postavou je Corvo, osobný strážca a vycvičený zabijak kráľovskej rodiny. Cisárovná sa jedného dňa stane terčom atentátu, Corvo je jednotka na zozname podozrivých a musí použiť

všetky svoje schopnosti na to, aby očistil svoje meno a odhalil pravdu.

Príbeh sa odohráva vo fiktívnej krajine zasadennej do obdobia prazvláštnej priemyselnej revolúcie. Meč je ešte stále rovnako obľúbená zbraň ako pištoľ, avšak mechanické zariadenia a dopravné prostriedky už začínajú preberať vládu nad svetom. Celý priemysel nefunguje na paru, zdrojom energie je prekvapivo veľrybí olej, ktorý poháňa každý stroj, ale aj zámky na dverách a podobne. Prvé obrázky Dishonored naznačovali, že sa jedná o sci-fi akciu v budúcnosti Zeme, gameplay prezentácia ale ukázala alternatívny svet, skôr v minulosti ako v budúcnosti a s olejom miesto elektriny či pary. Celý svet navyše trpí záhadným morom spájaným s obrovskými húfmi zmutovaných krýs voľne pobehujúcich po uliciach.

„Nemecká“ misia spočívala v zabití nepohodlnej postavy, právnika ukrytého v dobre stráženom dome v strede námestia. Právnikovým prehreškom je to, že sa neľahkú situáciu spojenú s morom a krysmi snaží využiť

pre svoje zvrátené potreby. Corvo začína v stokách, musí sa dostať cez strážne hliadky, niekoľko dobre opevnených brán až do samotného sídla nepriateľa, vykonať svoju povinnosť a čo najrýchlejšie sa vrátiť späť do bezpečia kanálov.

Prvé kroky po opustení tmavých kobiek vedú do prístavu, ktorému kraľujú mohutné lode určené na lov veľrýb (v Greenpeace by mali radosť). Hliadky v prístave sa dajú ľahko obísť, prvou vážnejšou prekážkou je elektrická brána chrániaca vstup do centra mesta. Snímače zaznamenávajú každú nepovolenú osobu a preženú jej telom poriadnu dávku smrtiacich výbojov. Keďže v tomto momente ešte Corvo nevie, ako snímače fungujú (t.j. nevie ich hackovať), situáciu vyrieši odpojením prúdu z olejovej batérie.

Vstup do mesta pridá Rafovi Colantoniovi trochu priestoru, aby sa rozrozprával o hlavnom hrdinovi a jeho okolí. Corvo nie je iba obyčajný bodyguard, oplýva totiž magickými schopnosťami, ktoré dokáže vhodne kombinovať s chladnými alebo strelnými zbra-

ňami. To z neho robí nezastaviteľnú mašinu na zabíjanie, ale tiež tichého lovca ukrytého v tieni. Mimochodom, celú hru je možné dohrať do úspešného konca bez toho, aby bolo treba kohokoľvek zabiť. Využívanie skillov sa veľmi podobá Bioshocku a keď prišlo na priamu akciu, súboje tiež ako keby z oka vypadli úspešnej podvodnej sérii.

Dishonored jednoznačne stavia na stealth základoch. Do každej z budov v meste sa dá dostať nie jedným, dvoma či troma spôsobmi. Raf tvrdil, že v ponuke je vždy zhruba päť rôznych možností a že sú často sami prekvapení, s akými postupmi a kombináciami dokážu prísť betatesteri. Dôležitou súčasťou hry sú aj potkany. Nakazené hlodavce sa vyznačujú nesmiernou agresivitou, hlavne keď sa v blízkosti nachádza nejaká potrava (napríklad mŕtve telo), ale tiež plachosťou na svetlo. Ak si nedáte pozor, húf potkanov zaútočí aj na vás, na druhej strane sa dajú naviesť na odlákavanie stráží, prípadne Corvus vďaka jednej zo schopností dokáže potkanov použiť ako prevetelovací prostriedok. V koži hlodavca tak stačí nájsť puklinu v obvodovom múre a do zoznamu rôznych možností infiltrácie objektu hneď pribudne ďalšia položka.

Vráťme sa ale späť k misii. Domy za elektrickou bránou na námestí nie sú iba dekoráciou, niektoré z nich ukrývajú bonusy na zlepšovanie síl, iné dôkazy vykresľujúce detaily príbehu. Na uliciach sa rozprávajú obyvatelia a z ich klebiet sa môže vyklúť podstatná informácia o tajnej skrýši a podobne.

Ukážka súbojov nám predviedla prácu s dýkou, používanie spomaľovacieho skillu, kuše a ďalších vychytávok ukrytých vo vreckách zabijaka. Mŕtvolu je samozrejme možné ukrývať do tieňov alebo kontajnerov, čo zvyšuje šancu na nepozorované priblíženie k cieľu. Tu sa však objavuje ďalšia prekážka – druhé elektronické dvere (Wall of Light). Je viacero možností, ako sa cez ne dostať. Skúsime preskákať po strechách? Budeme sledovať napájací kábel, ktorý vedie k ba-

térii stráženej hlúčkikom policajtov? Alebo skúsime zohnať hackovací manuál a priamo preprogramujeme senzory? Rozhodli sme sa pre tretiu možnosť a elektrina z dverí namierená tentokrát proti strážcom ich okamžite vymazala z povrchu zeme.

Hackovanie senzorov (zatiaľ) nebolo spracované žiadnou minihrou, stačilo v strážnej búdky nájsť správny manuál a novonadobudnuté znalosti sa dali ihneď aplikovať stlačením jedného tlačidla. Raf ale hovorí, že hra je ešte v pre-alfa štádiu a kopec drobností sa môže zmeniť.

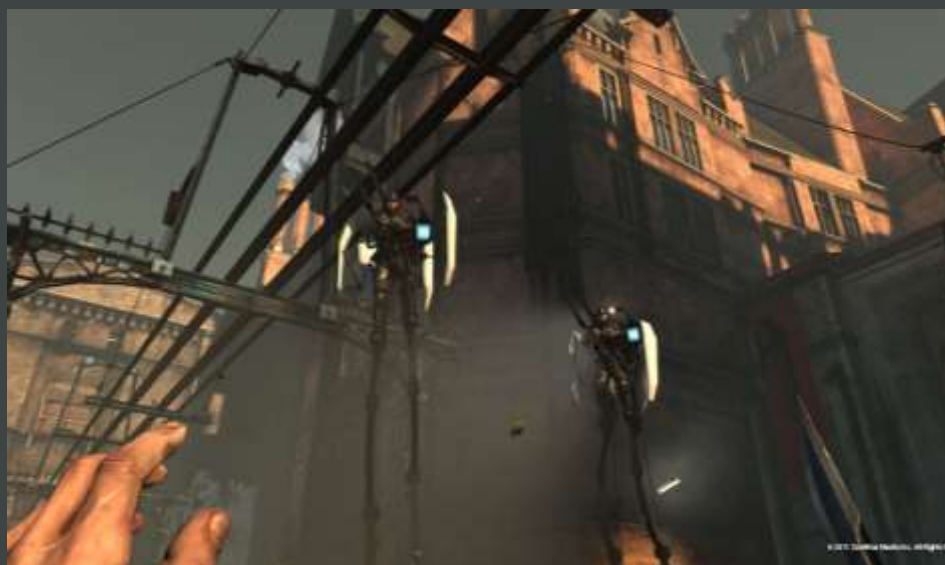
To už sa bližšie k právnikovmu domu v strede mesta. Ochrana budovy pozostáva jednak z živých stráží, ale tiež z obranných vežičiek. Corvo preto používa potkana, aby sa dostal do vnútra domu a zhmotňuje sa v kuchyni. Počká, kým slúžka odnesie tácku s jedlom na poschodie a drží sa v jej tieni. Kancelária právnicka, zarábajúceho na nešťastí druhých, je pred nami. Úbožiak ešte stačí

požiadať o milosť, no Corvus sa vďaka svojim schopnostiam kombinovaným so zbraňovým arzenálom rýchlo vysporiada s jeho strážou a advokát padá k zemi.

Nasleduje zbesilý útek mestom, ktorého ulice po vypuknutí poplachu zaplavili pešie hliadky i podivuhodné mechanické chodúle ovládané vojakmi. Ani tie však nie sú nezničiteľné a zabijak sa po pár výstreloch ocitá v bezpečí kanalizácie. Misia ukončená.

Dishonored má našliapnuté veľmi dobre a keď autori nepoľavia vo svojej snahe, môže sa jednať o jednu z top záležitostí roku 2012. Akcia, stealth, superschopnosti, zbrane, nevšedný svet, potkany, morálny systém, veľrybí olej a infiltrácie možnosti sú len vrcholcom ľadovca, ktorý pod hladinou (dúfajme) ponúkne nesmierne bohatú hrateľnosť.

Jaroslav Otčenáš





RESISTANCE: BURNING SKIES

Jedným z prekvapení tlačovky Sony na GamesCom bolo ohlásenie **Resistance Burning Skies**, v celkovom poradí piate diel série a druhá hra pre handheld. Druhým prekvapením bola výmena vývojárskeho tímu. V priateľskom rozhovore nám Ted Price, prezident Insomniac Games, povedal, že v Burning Skies nemajú vôbec prsty, ale ide o titul, nad ktorým kreatívne dozerajú a vyvíja ho Nihilistic Software, zodpovedné napríklad za PlayStation Move Heroes.

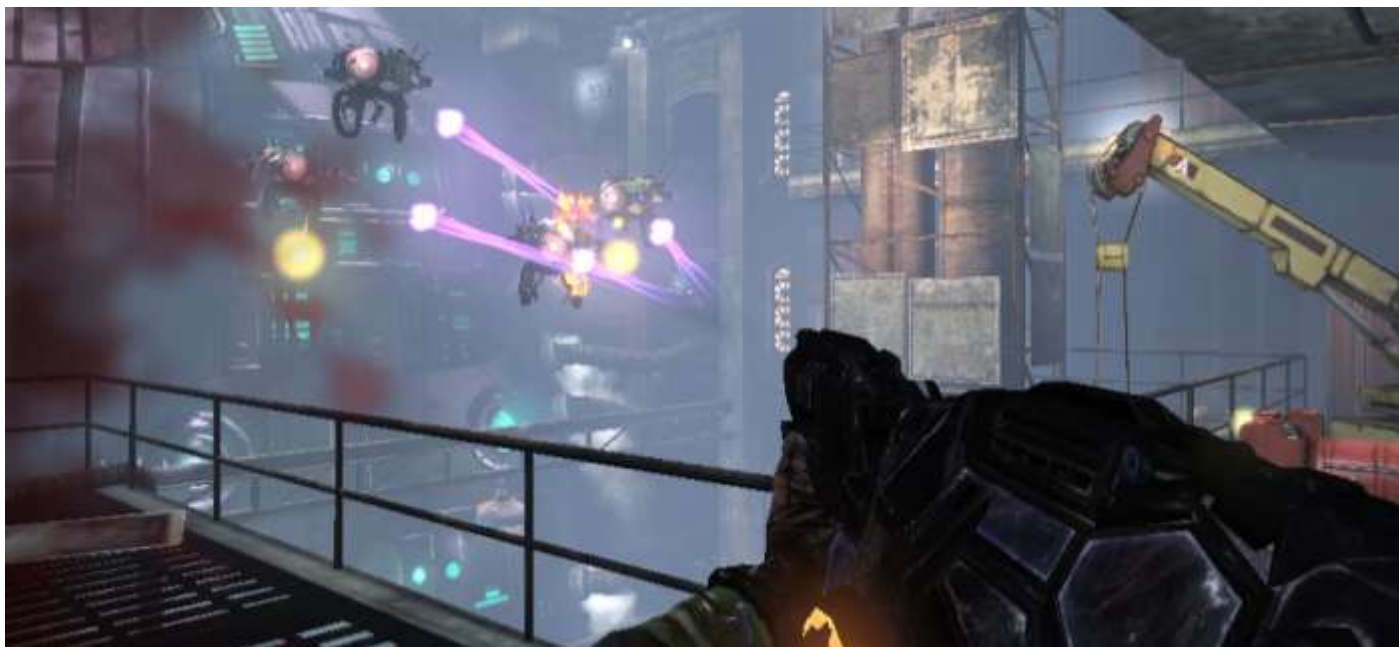
„Naším cieľom je spraviť FPS pre Vitu, ktorú ocení každý hard core hráč a fanúšik Resistance,“ hovorí Robert Huebner, šéf Nihilistic. „Z pohľadu vývojára, pôsobí Vita ako keby bola navrhovaná pre FPS hry. Má obrovský displej s vysokým rozlíšením, analogy na správnom mieste, dostatok tlačítko, nemôžeme byť šťastnejší. Ani neviem, čo viac by sme od handheldu chceli.“ Resistance Burning Skies má byť hrou bez kompromisov a to ako po stránke odboja proti Chimére, tak aj po stránke zážitku zo striedačky. Na základe krátkych dojmov z dema sa to

hodnotí ťažko, ale Nihilistic nie je ďaleko od svojho tvrdenia.

Burning Skies nepôsobí vôbec ako spin-off, ale regulárny diel, resp. medzistupeň, keďže je príbehovo umies-

tnená medzi Resistance 2 a 3 a nadväzuje na udalosti, v centre ktorých bolo Nathan Hale. V hre sa chopíme nového hrdinu z ľudu, newyorského hasiča, ktorý sa preberá na lôžku na ostrove Ellis Island. Kedysi šlo o miesto, kam





prichádzali všetci imigranti, dnes je to obľúbená turistická destinácia, no v hre využíva ostrov SRPA pre tajný výskum. „Vo vnútri majú tajné laboratórium, kde sa pracuje so záhadnou technológiou, ktorá sa v hrách spomína iba letmo. My ju využívame ako komponent príbehu, ale aj ako substanciu pre upgradovanie zbraní.“ vysvetľuje agresívne útoky Chiméry na východnom pobreží.

Na pokraji konca

Chiméra si brúsi zuby na technológiu a hasič chce prežiť. Demo začína relatívne pokojne, postupne sa na scéne objavujú početnejšie hliadky a keď sa hrdina do-

stane na strechu, kde ste svedkami totálnej invázie nad Manhattanom, berie opraty osudu do vlastných rúk a stáva sa ústrednou postavou nového odboja. Hasič má vo výbave sekeru, ktorá je neustále k dispozícii na dotykovom displeji pre quick melee útok bez ohľadu na to, akú zbraň máte zvolenú. Surovosť sekery nechávajú vyniknúť finiše od chrbta na nič netušiacich nepriateľoch.

Zvyšok zbraní si vyberáte v kruhovom menu dotykou alebo tlačítkom a ak ste v zápale boja, môžete ťuknúť dvakrát do trojuholníka pre voľbu zbrane, ktorú ste mali predtým v rukách. Ovládanie Burning Skies je hybridné, keďže Vita nemá dva páry shoulder tlačítok ani pod analogmi nemá mikrosplínače, ich funkcie supľujú dotykové plochy a sixaxis. Nakláňaním handheldu môžete vykúkať spoza krytia, no ideálnejšie je použiť klasické mierenie alebo zostať čupieť a hádzať granáty presne tam, kam ukážete, aby dopadli.

Displej takisto slúži vo veľkej miere na aktiváciu alternatívnej strelby. Obľúbená útočná puška Carbine pľuje granáty, kam ukážete, CRG, čo je jedna z novinek, zase dokáže vystreliť naraz na viacero cieľov, ktoré predtým označíte prstom. „CRG je technológia Chiméry, strieľa sklenené projektily, ktoré spôsobujú vnútorné zranenia,“ popisuje novú zbraň Huebner. V arzenáli Burning Skies by malo byť 40% nových smrteľných nástrojov, medzi ktoré patrí aj mohutný rotačný guľomet. Upgrady u zbraní zmenia charakteristiku pálenia, účinnosť aj skrátiť čas na prebíjanie.

Zbrane nadovšetko

„Využijeme mnohé aspekty Vity, ktoré majú zmysel pre hru,“ odpovedá Huebner na otázku, do akej miery využijú potenciál handheldu. „Experimentujeme veľa so zbraňami na dotykovom displeji, ale existujú aj ďalšie využitia, o ktorých zatiaľ nehovoríme ako napríklad zapojenie zadného panelu.“ Šéf vývoja je skúpi na slovo aj keď sa ho pýtame na online komponent, podporu multiplayeru alebo akéhokoľvek prepojenia s PS3 verziou. Dozvedáme sa však, že o všetkom budeme v dohľadnej dobe počuť.

Demo sa zo strechy presunulo cez balkón do laboratória, kde sa ujal slova rotačák a vyčistil jednu vlnu nepriateľov za druhou prichádzajúcich dnu cez stenu. A ako každá hrateľná ukážka aj Burning Skies bola ukončená cliffhangerom, keď sa do miestnosti vkradlo s hukotom monštrum, zdraplo hrdinu do smradľavých pazúrov a už už sa ho chystalo ochutnať.

Resistance Burning Skies pôsobí naozaj ako skutočná FPS, uvidíme, čo sa z potencionálne kvalitnej akcie vyklúje, keď sa priblíži dátum vydania niekedy budúci rok. Huebner hovorí, že sa snažia dokončiť hru čo najskôr a vydať ju krátko po premiére Vity.

Pavol Buday







DOTA 2 první zábery



RECENZIE







DEUS EX: HUMAN REVOLUTION

Plusy:

- + podmanivý svet budúcnosti
- + náročnosť a obtiažnosť
- + sloboda, čo robiť, kedy a ako
- + dôraz na stealth elementy, prieskum a pozorný manažment zdrojov

Mínusy:

- chovanie AI (raz je presná, inokedy slepá)
- súboje s bossmi majú iba jedno riešenie
- výraz a animácie tváří počas rozhovorov

9.5

Pre Eidos Montreal je **Deus Ex: Human Revolution** skúškou dospelosti. Debutový titul viac ako stočlenného tímu je vysnívaným projektom nielen producenta Davida Anfossiho, ktorý viditeľne zostarol počas štvorročného vývojového cyklu, ale prevažne snom fanúšikov jedenástročnej klasiky, o ktorej tí starší hovoria ako o jednej z najlepších a najzásadnejších hier pre PC. Ako tromfnúť status legendy? Prequelom. Bez J.C. Dentona, bez Boba Pagea, bez náskoku vďaka nano technológiám.

Píše sa rok 2027 a v Human Revolution stojí ľudstvo na pokraji. Občianskej vojny, priemys-

selnej špionáže medzi nadnárodnými korporáciami so slovom väčším ako vlády štátov, ustanovení technológie za nové náboženstvo, legálnych pokusoch na ľuďoch cez implantáty, vylepšovaní telesnej schránky, ale aj evolučného skoku vo vývoji človeka. V centre všetkého stojí Adam Jensen, ktorý na pleciah nesie radosti i strasti spojené s modifikovaním vlastného tela. Nikoho neprosil o implantáty ani nové protézy, bola to jediná cesta, ako zachrániť bývalého veliteľa zásehovej jednotky SWAT, terajšiu pravú ruku Davida Sarifa, prezidenta poprednej spoločnosti a pioniera v produkcii implantátov, na ktorú zaútočí teroristická bunka.

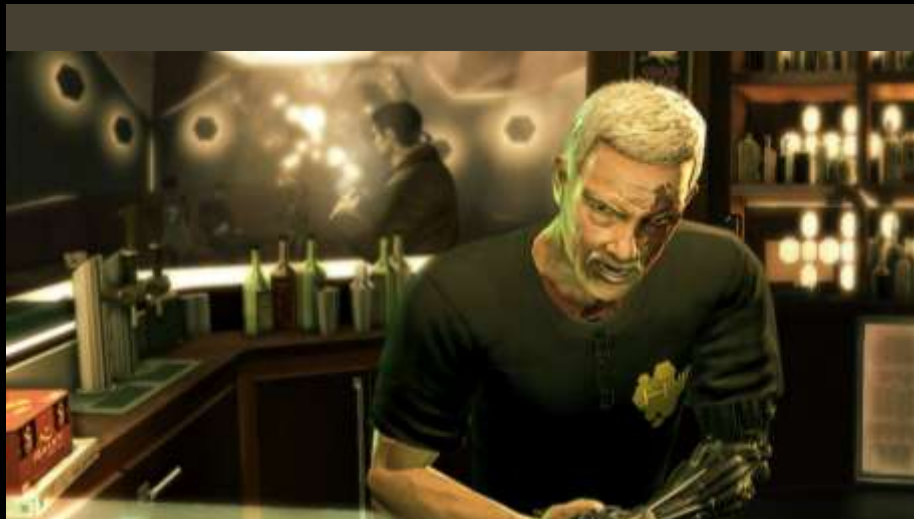


Útok sa nezaobíde bez obetí a jednou z nich je aj Adam. Jeho jedinou a prvordou úlohou je zistiť, kto je zodpovedný za smrť kolegov, ale aj komu sa má poďakovať za nové ruky, nohy, oči, pľúca. Budúcnosť vytvorená Eidosom nie je až tak vzdialená, stojí pevnými nohami na zemi, používané technológie sú mechanické, kazia sa a objavujú sa aj správy o nepodarených lacných kópiách, odmietaniu umelých častí živým tkanivom, ale aj o hromadnom volaní po registrácii a regulácii predaja implantátov, ktoré sú v niektorých odvetviach nevyhnutnosťou, inde ide o dôkaz prestížia či módný výstrel.

(NE)lákavá budúcnosť

K nosnej príbehovej linke sú pridružené drobné príhody, osudy, maličkosti a správy prepojené navzájom, nasiaknuté ľudským faktorom a uveriteľnosťou. Eidos dokázal drobnými odkazmi, ale aj plagátmi nalepenými na stene do tvaru slona predat ilúziu žijúceho sveta budúcnosti do takej miery, že bez váhania v každom termináli čítate emaily s takou vervou, ako keby ste špehovali kolegu, ktorý sa len včera zoznámil so sexbombou. Zvedavosť vás dotlačí aj do tej najzapadnutejšej miestnosti, šatne, kde sa pre zmenu dajú prehľadať aj obyčajné skrinky. A bude to nielen hlad po informáciách oživujúcu mozaiku drobnými epizódami z korešpondencie, ale aj hlad po munícii, skúsenostných bodoch, ktorý ukojí iba objavovanie.

Nemusíte to robiť, ale uniknú vám problémy IT oddelenia, ako zápasí so spamom, ako si kolegovia navzájom robia zle a vymieňajú wallpapery, ako žartujú na adresu nevkusnej sochy v lobby. Prehľadávaním terminálov sa však dozviete aj užitočné informácie o zabezpečení miest-



ností, ich slabínach, alternatívnych cestách, prihlasovacie mená a heslá, ako aj kódy. No a potom je tu televízia, spravodajstvo, noviny a elektronické knihy, ktoré rozširujú obzory a otvárajú oči. Veľké korporácie a ich aktivity naberú reálnejšie kontúry, z hmly vystúpia osoby, siluety dostanú tváre a žiadne zo zamknutých dverí nebudú prekážkou. Stačí len preskroť každý milimeter herného sveta. A hra vás k tomu donúti.

V hernom svete vás nik nevedie za rúčku vpred, kamaráti waypoint a checkpoint dostali padáka. Na minimape vidíte

osoby, ale už nie to, ako ďaleko sú od vás, či je medzi vami stena, dvere, otvorená plocha alebo sklenená výplň, cez ktorú vás identifikujú. Digitálny kompas indikuje iba vzdialenosť cieľa od vás, neukazuje cestu ani ju nevysvecuje. Nechcem použiť frázu „ako sa k nemu dostanete, je na vás“, pretože je zavádzajúca. Hneď vysvetlím prečo. Existuje iba jedna cesta. Tá správna. Deus Ex: Human Revolution je v jadre stealth hrou. Od samého začiatku vás učí, že frontálny útok sa minie účinkom, že vyvolanie alarmu alebo prezradenie pozície okamžite využije nepriateľ pre potlačenie hrozby. A on ju potlačí. Adam totiž nie je super-





hrdina, pred incidentom nemá spevnenú mušku, nevidí cez steny, nedokáže zložiť väz, o aktívnej kamufláži môže len snívať, zabije ho pád z trochu väčšej výšky, nie je majstrom hackovania, jednoducho je obyčajný človek. Aj po modifikáciách stále budete cítiť jeho ľudskú stránku. Zabije ho presná strelba, dav ho rozogniavi, prezradia otvorené dvere alebo objavenie tela.

Ani pri najsilnejších zbraniach (s upgradnutými projektilmi, štedrými zásobníkmi, údernosťou a rýchlosťou prebývania) nemáte proti presile šancu. Nehovorím, že nejde vystrieľať lobby, cover systém vykonáva ukážkovú prácu, len vás to bude stáť oveľa viac úsilia, pevných nervov a

hlavne kopec reštartov. No a potom sú tu zdroje. Munície je ako šafranu. Osobne sa mi stalo, že dobrú tretinu hry som ani u priekupníkov nemohol zohnať náboje do obľúbenej útočnej pušky. Nevymenil by som ju za kušu, plazmovú zbraň alebo granátomet, ktorý som zďaleka obchádzal. Bola totiž vyšperkovaná laserovým zameriavaním a ďalšími upgradmi a tak mi nezostávalo nič iné, len snoriť.

Klop, klop. Kto je tam?

Krehký ekonomický systém vás donúti premýšľať nad tým, čo robíte. Jedna chyba vás môže stáť krk. Do budovy sa môžete dostať niekoľkými spôsobmi: využiť

okno na požiarnom schodisku, skutočnosť, že oproti stojaca budova má nebezpečne blízko strechu, kanálom, alebo cez vchodové dvere. Bez ohľadu na to, pre ktorú sa rozhodnete, tie ostatné sa neuzamykajú, ale môže sa stať, že po pár minútach sa objavíte na začiatku a zistíte, že sa vrátili cez vetráciu šachtu, ktorú ste predtým prehliadli. Na každú prekážku aj problém existuje implantát. Zo strechy na strechu preskočíte iba posilnením dolných končatín, v kanáli treba spraviť dieru do steny, aby ste sa dostali k rebríku, prístup k šachte zase zatarasil ťažký kontajner a ten bez upgradovania sily neodtlačíte.

Postupne sa naučíte využívať faktú, že



svet bol vybudovaný pre vás a čím ste silnejší, tým je zábavnejšie hľadať alternatívne cestičky. Dokonca umožňuje objaviť všetky a nakoniec si vybrať tú, ktorú využijete pre infiltráciu labáku. Human Revolution nemá tisíce ani milióny možností, je ju možné hrať iba jedným spôsobom, nenechajte sa zmiast videami o nespočetných cestách. Nedajú sa napríklad vytvárať komplikované diverzné akcie, čo sa pri počítačmi preplnenom svete žiadalo, no cez hackovanie sa dostanete k ovládaniu kamier a preprogramovaniu strážnych robotov. Neskôr sa do hrania vkradne rutina, ktorá na počudovanie nevadí. Skôr generuje otázky, čo by sa stalo, keby som zatlačil na vypočúvateľného alebo nešiel cestou zbraní.

Sila Human Revolution tkvie v spoznávaní sveta. Cez hlavného hrdinu, cez poschovávané počítače skryté za tuhým firewallom a obranným mechanizmom s tak vysokým zabezpečením, že vás musí odradiť. Investovanie do implantátov otvára nevídané možnosti, ktoré počas jediného

dohrania nemáte šancu vidieť všetky. Rozhodnutia v rámci jednej misie sú krátkodobé alebo s okamžitým efektom, nešikovným vypočúvaním sa osoby môžu uzavrieť alebo vašou radou nakoniec dospieť k záveru, že vás budú chcieť zabíjať. Je obrovská škoda, že do hry nebol zakomponovaný krehký mier medzi vašou osobou a frakciami. Kludne tak môžete vystrieľať celú triádu a jej šéf vám tak či tak zverí do rúk úlohu.

Nakoniec celé vaše konanie vrcholí nie štyrmi, ale jediným zakončením ovplyvnením nie udalosťami, ale skutočnosťou, že kedysi dávno existovala a ešte stále je hra Deus Ex a že Human Revolution jej predchádza. Minimálne 20-hodinová púť sci-fi svetom je však natoľko uspokojivá, že sa k nej opätovne vrátite.

Herný svet má konečne novodobého Blade Runnera. Spojením jedinečného výtvarného štýlu nazvaného kyberrenesancia, ktorý dodáva celému svetu desivú uveriteľnosť a zvláštne ostré črty, a skvelého soundtracku, ktorý sa dá popísať ako skĺbenie Mass Effectu s elektronickým Tronom, vytvoril Eidos jedinečný titul, ktorý pôsobí sviežo, no súčasne stojí jednou nohou v minulosti a ako rhodský kolos spája dva takmer nezlúčiteľné svety – hard core a skupinu nepoznačených kultom klasiky.

Deus Ex Human Revolution si zaslúži pozornosť ešte z jedného dôvodu, je výpoveďou doby a zrkadlom toho, ako sa hrali hry kedysi. Ako boli komplikované, že vás nikto neťahal nikam, že ste museli manažovať inventár a šetriť silné predmety i zbrane, že záležalo skutočne iba na vás a hra vám pri omyle nehodila záchranné koleso v podobe checkpointu. Že ste boli slobodní a jej náročnosť nebola definovaná počtom hitpointov, ale smerom, aký ste zvolili.

Pavol Buday





BASTION

Plusy:

- + atraktívny dizajn a priliehavý komentár
- + originálne nápady
- + skvelá hrateľnosť
- + nízka cena

Mínusy:

- takmer identický priebeh misií
- vlažný príbeh

9.0

Ak si myslíte, že akčné RPG neposkytujú veľa priestoru na inovácie, **Bastion** vás presvedčí o opak. Pripravte sa na zaujímavý zážitok, kde sa naplno prejavila kreativita tvorcov. Žiadne tuctové boje a tisícprvý klon Diablo. Bastion ide vlastnou cestou a kráča sa s ním veľmi dobre.

Ocitnete sa v úlohe odhodlaného chlapca, ktorý v ruinách sveta rozdrobeného na kúsky, buduje nové útočisko. Náš hrdina sa teleportuje z jedného miesta na druhé, zhromažďuje zásoby a zdroje, z ktorých stavia prekvitajúce sídlo - Bastion. Spočiatku skromná bašta rozširuje svoje základy a postupne ju zastaviate šiestimi budovami, kde sa vylepšuje a mení hrdina a výbroj. Pribúdajú aj obyvatelia väčšinou zachránení v misiách pri hľadaní úlomkov a plnení ďalších úloh. Občas s nimi prehodíte slovíčko a objasnia vám stav vecí, ale rozhovory nemajú hlbší význam.

Prím hrajú boje, ktorých si užijete do sýtosti. Jednoduchý, ale neošúchaný systém boja ponúka rôzne možnosti a rýchlo si ho osvojíte. Kladivom sa dobre rozbíjajú hlavy aj väčšina objektov v okolí, ktoré ukrývajú odvary a užitočné materiály. Ciele v diaľke zasiahnete šípmi z kuše a luku. Zraneniam sa vyhnete kotrmelcami. Strely vykryjete štítom a do-

konca ich odrazíte späť na útočníkov. Sortiment zbraní sa rozširuje a k slovu sa dostane mačeta, mušketa či dvojica pištolí. Obvykle majú dva režimy. Výbroj dopĺňajú efektne schopnosti, často súvisiace s použitou zbraňou. Môže to byť ničivý vír s kladivom, vyvolanie pomocníka, vrhanie granátom a iné chuťovky. Za každé použitie sa však platí celou fľaškou špeciálneho čierneho odvaru.

Súčasne môžete používať len dve zbrane a jednu špeciálnu schopnosť. Dajú sa vymeniť v zbrojnici, ktorú si postavíte v bašte alebo občas nájdete na bojisku. Výber vhodných zbraní je dôležitý a ovplyvňuje taktiku v teréne. Napríklad luk má veľký dosah a silný útok, ale je pomalý, takže možno radšej siahnete po muškete, ktorá zasiahne niekoľko cieľov naraz, ale zas má krátky dosah. Zbrane vylepšíte vo vyhni, kde investujete kryštály a na každom stupni vývoja si vyberiete z dvoch možností.



Upravená mušketa po prvej voľbe zasiahne viac cieľov, alebo namiesto toho zraní vzdialenejších protivníkov a podobne.

V ďalšej budove, liehovare, si na každej úrovni vyberiete jeden pasívny bonus, pridáte zdravie, či zvýšite šancu na kritický zásah. Ponuka sa rozširuje a bonusy sa dajú meniť. Pomník vás odmení za 15 presných zásahov mačetou zaradom alebo iné pamätné heroické výkony. Vo svätostánku zvolíte obetné predmety, ktoré síce môžu posilniť protivníkov, ale v boji získate viac materiálov a skúseností. V budove stráť a nálezov si kúpite schopnosti a doplnky, ktoré ste minuli pri doterajšom putovaní.

Po odchode z bašty sa presúvate na mapu, kde vyberiete miesto ďalšej misie. Doslova pod vašimi nohami sa z jednotlivých kúskov skladá terén, na ktorom pristávajú doplnkové objekty. Pôsobivá štruktúra dodáva hre osobitý štýl. Prakticky všetko sa dá rozbiť, ale pozor, pretože ľahko môžete spraviť krok do prázdna. Na vratkoch povrchu, mostíkoch a ostrovčekoch na vás dorážajú rôzni nepriatelia a útočné veže. Dobú, hryzú, strieľajú, spaľujú vás ohňom a vypúšťajú nové posily, ktoré chcú vašu záhubu.

Obvyklým cieľom je nájsť kľúčový predmet na konci nástrahami posiatej trasy. Samozrejme, v závere často stojí nejaký super nezmar, ktorý vám dá poriadne zabráť. Na prejdienie každej misie máte dva životy a väčšinou to vďaka lekárničkám pohodlne stačí. Tri fľašky rýchlo užijete v kritických situáciách a nové nájdete v pozostatkoch obetí a objektov alebo doplníte vo fontánach.

Prostredia sa priebežne obmieňajú, postup je však vždy takmer identický a neskôr už ničím neprekvapí. Spestrením sú testy, kde sa ocitnete v ohraničenej ob-

lasti a tam sa preveria vaše schopnosti. Musíte rýchlo zlikvidovať všetky príšerky a objekty s určenou zbraňou, zničiť sériu veží a útočníkov len pomocou štítu, alebo zasiahnuť terče s čo najmenším počtom výstrelom. Na základe úspešnosti dostanete jednu z troch odmien, ktorá sa objaví v otvorenej klietke.

Ručne animované postavy a prostredia majú svoje čaro. Dokonale ladia so sprievodným slovom rozprávača, ktorý komentuje každý váš čin od začiatku až do konca. Nebude vás nudiť, skôr vás svojim heroickým podaním utvrdzuje v tom, že ste žijúcou legendou. Ovládanie na PC vhodne kombinuje myš na mierenie a použitie zbraní s klávesnicou na pohyb,

aktiváciu portálov a špeciálnej schopnosti. Druhou alternatívou je gamepad.

Bastion je naozaj prekvapivo kvalitná akčná RPG. Má unikátne spracovanie a herný štýl s dobre riešeným vývojom a aplikáciou zbraní. Nezanedbateľným faktorom, ktorý naklonil misku váh v prospech vyššieho hodnotenia, je výborná cena. Za 14 EUR získate hru, pri ktorej strávite hodiny kvalitnej zábavy. Bastion je to najlepšie, čo sa vám pred príchodom tretieho Diabla dostane na disky.

Branislav Kohút





AIR CONFLICTS SECRET WAR

Plusy:

- + kvalitne spracované letecké súboje
- + jednoduchý letový model
- + osobný charakter príbehu
- + dĺžka kampane
- + množstvo a variabilita strojov

Mínusy:

- slabšia grafika pozemných objektov
- krátke misie
- hra by mohla byť náročnejšia

7.5

Lietadlá v akejkoľvek podobe už istú dobu nepatria medzi najobľúbenejšie žánre medzi hráčmi. Či už sú to simulátory alebo sa jedná skôr o arkádové lietanie, jedna zmrzačená ruka vám vystačí na ich spočítanie v poslednom roku. Fanúšikovia by teda nemali premeškať žiadnu príležitosť kvalitne si zalietat'. Môže to vyznievať trochu neuveriteľne, no istou stávkou na istotu v posledných rokoch bola produkcia z východu Slovenska. Zmenili síce názov, no za Games Farm stojí silne portfólio, ktoré dáva tušiť, že aj tentoraz sa nám do rúk dostane kvalitný titul.

Prvým titulom tvorcov na aktuálnu generáciu konzol je pokračovanie Air Conflicts s podtitulom **Secret Wars** a v tom najlepšom nadväzuje na [pôvodnú hru](#) či Attack on Pearl Harbour. Secret Wars je teda čistokrvnou arkádou ako stvorenou na krátenie upršaných letných chvíľ. Nehnevajte sa však na mňa, keď vám hneď v úvode prezradím, že to je bohužiaľ všetko, čo vám hra ponúkne. Rozhodne to však neznamená, že sa nejedná o kvalitný titul. Zoberme to však po poriadku.

Na rozdiel od ostatných podobných hier, v ktorých je pozornosť zameraná na vojnu samotnú, sa v tejto hre vžijete do mladej pašeráčky Dorothy „DeeDee“ Derbec, prostred-

níctvom ktorej budete vnímať osobný rozmer vojny a jej dopad. Zo začiatku sa javí ako postava v štýle Han Sola. Je pašerákom a nedobrovoľne vstupuje do vojny, ktorá sa jej netýka, aby sa nakoniec stala hrdinkou. Tu to však nekončí. V jej koži zažívate demotiváciu zo strát blízkych, cítite jej únavu a navyše riešite záhadu zmiznutia jej otca, legendárneho letca počas prvej svetovej vojny. K to-

VOJNA V OBLAKOCH

mu všetkému slúži množstvo vedľajších postáv, na ktoré v hre narazíte. Jedinou škodou je, že hra vám príbeh prerozpráva iba sériou statických obrázkov so zvukovým komentárom. Osobný rozmer, ktorý tak hra navodzuje príbehom, sa stráca v prezentácii. A taktiež sa pripravte na kliše v závere.

Ako už samotný názov napovedá, tak v hre budete súčasťou tých menej známych bojov. O operáciách Market Garden a Overlord vie každý, no nie každý vie o zničení jediného mostu ponad rieku Neretva v Hercegovine,

aby Juhoslávci zmiatli nemecké velenie. A podobne je na tom celá hra. Kampaň pozostáva zo siedmych kapitol od roku 1941 po pád Berlína. Každá kapitola má šesť misií a jednu navyše. V nej sa vždy v sépiových odtieňoch prenesiete do bojov dvojplôšnikov v prvej svetovej, aby ste objasnili záhadu zmiznutia Dorothynho otca. Okrem Juhoslávie (kde sa okrem iného dozviete aj o krvavých etnických bojoch) vás čaká napríklad severoafrický Tobruk, zrada v Azerbajdžane, pomoc Armii Krajowej v Poľsku, prípravy na operáciu Overlord vo Francúzsku, dokonca aj obrana Banskej Bystrice a márne čakanie na sovietskú pomoc v Duklianskom priezmyku. No a na záver oslobodíte Belehrad a zbombardujete Berlín.



Náplň misií, aj keď sa na prvý pohľad môže zdať rôznorodá, tak vo väčšine prípadov spočíva v tom istom. A teda v zničení všetkých vzdušných aj pozemských cieľov, čo sa na mapke objaví. Objaví sa tu aj misie, kde je vašou úlohou eskortovať niekoho do bezpečia, či „stealth“ misie. Žiadna špeciálna kamufláž či taktika, len s nemeckým lietadlom vletíte na nemecké územie a snažíte sa pomocou radaru vyhýbať hliadkam. Otravou sú misie, kde pomocou radaru musíte niečo hľadať, taktiež bombardovanie neoznačených cieľov v časovom limite, ktoré vás v istých momentoch môže mierne frustrovať. To všetko však vynahrádzajú najlepšie dogfights za dlhú dobu. Rozbeh

síce hre chvíľu trvá, no už tretia kapitola pred vás postaví väčší počet cieľov, ktoré sú pomerne agresívne a tak naháňanie nemeckých Stuka bombardérov vo vašom Spitfire pri uhýbaní sa protileteckej obrane naberať slušné grády. Samozrejme, čím ďalej v hre ste, tým je počet nepriateľov väčší a čím viac ich je, tým lepšie.

Tu však treba nadviazať na úvod článku. Hra pôsobí nezáväzným dojmom, po práci si k nej na chvíľu sadnete, odohráte jednu-dve misie a idete na niečo iné. Misie trvajú maximálne 5 až 10 minút, čo je škoda. Chcelo by to dlhšie letecké súboje, nech vám dajú poriadne zabráť,

nech je aj náplň v ich rámci trošku variabilnejšia. Ak teda túžite po niečom hlbšom a náročnejšom ako je rýchla akcia, tak k Secret Wars pristupujte opatrne, možno vám neponúkne to, čo by ste hľadali.

Kvalitne spracovanej akcii napomáha jednoduchý letový model, ktorý okamžite prechádza do krvi. Pritom však stále máte pocit, že ovládate lietadlo a nie papierovú lastovičku. Hra ponúka na výber aj dve ovládacie schémy. Druhá je klamlivo označená ako simulačná, no rozdiel je akurát v zložitosti manévrovania. Realnosti sa však v prospech hrateľnosti autori nevzdali úplne. Nájdete tu napríklad



veľmi zjednodušené pristávanie a štartovanie. Rovnako balistika je pomerne jednoduchá. Trajektória striel síce nie je priama, no nemajú na ňu vplyv najrôznejšie okolnosti, len váš let a pohyb cieľa. To platí ako pre guľky, tak aj bomby či rakety.

K dispozícii vám bude 16 rôznych lietadiel v niekoľkých kategóriách. Niektoré misie síce vyžadujú konkrétny kus, no vo väčšine je voľba na vašich preferenciách, každý si môže vybrať podľa svojho preferovaného štýlu. Bombardovanie by si napríklad mohlo žiadať americký B-25, no so sovietskym Bisnovatom sa lepšie manévruje, pre prípad, že by vás ohrozovala ešte aj protiletECKÁ obrana. Okrem už spomenutých v hre narazíte na prepravné lietadlo Zenith Z6A, dvojplôšný Spowith Camel a Albatros, prvé prúdové lietadlá Gloster Meteor, ME-262, bombardéry HO-229 a Heinkel 111, no a ešte klasiky Mosquito, Lavočkin-5, ME BF-109 a Iljušiny 2 a DB3. Okrem lietadiel tu narazíte aj na modely inej bojovej techniky. Nájde sa tu napríklad Kaťuša či nemecký tank Tiger.

Ak by vám náhodou kampaň nestačila, tak hra ponúka ešte zopár ďalších možností ako si zalietat. Na mapkách vystrihnutých z kampane si môžete v niekoľkých režimoch zalietat proti AI v Dogfight režime. Zaujímavejší je už však multiplayer. Ponúka vcelku štandardné režimy ako DM, TDM, CTF, či Destroy & Protect a to lokálne aj online. Multiplayerových zápolení sa môže zúčastniť až 8 hráčov na 9 mapách podľa navolených pravidiel a opäť musím vyzdvihnúť kvalitnú akciu, nakoľko dogfights v hre viacerých hráčov

sú naozaj skvelým zážitkom. Bohužiaľ, hru zatiaľ nehráva veľa hráčov, takže často sa zaplní iba polovica mapy, no aj tak je pocit z uniknutia prenasledovateľovi a zostrelenia raketou krásny.

Technické spracovanie Secret Wars síce nie je najlepšie, no niektoré z jeho vlastností za určitých podmienok krásne vyniknú. Hlavne práca so svetlom. V búrkach či pri západe Slnka sa svetlo od lietadiel krásne odráža. Modely lietadiel sú spracované veľmi pekne, ostatná technika je na tom už slabšie, prostredie hádam najslabšie, no aj tak sa tu dajú spozorovať niektoré známe miesta, ako napríklad budova Ríšskeho snemu v Berlíne či budova parlamentu v Belehrade. Škoda, že slovenská kampaň sa neodohráva priamo nad Banskou Bystricou. Taktiež poteší model postupného poškodenia lietadiel, kedy ich stav vidíte nielen na ukazovateli, ale aj na nich samotných. Zo zvuku by som vytkol len minimum, inak sa jedná o kvalitnú stránku hry. Omrzia slabšie zvuky motorov a fakt, že dabing všetkých postáv v hre si rozdelili len štyria herci. Aj napriek prízvukom sa totiž hlasy podobajú. A často znejú ako Scotty z pôvodného Star Treku.



V tomto daždivom lete je Air Conflicts: Secret Wars príjemným osviežením, ktoré vám vyplní chvíle, kedy sa nedá ísť nikam von. Bohužiaľ od hry sa nedá očakávať hlbší a náročnejší zážitok. To však vynahrádza skvelá akcia, príjemná dĺžka a pridaná hodnota v podobe chytľavého multiplayeru. Hra navyše prináša aj zopár nápadov, ktoré treba kvitovať. Je tu istý vývoj postavy pomocou skúsenostných bodov, ktorý má vplyv na hra-





nie (častejšie jednou ranou trafíte priamo pilota, vaša letka je presnejšia) a rovnako tu nájdeme aj Adrenaline. Spomalí sa čas a vy môžete lepšie zamerať cieľ. Záverečné hodnotenie hovorí za všetko, kvalitná hra, ktorá síce má svoje muchy, no cieľovej skupine sa bude páčiť. Ja k nej samozrejme taktiež patrím.

Matúš Štrba





A NEW BEGINNING

Plusy:

- + poctivá ručná práca
- + dve hrateľné postavy a ich odlišné ciele
- + solídna téma a scenár
- + dobre napísané postavy aj dialógy

Mínusy:

- technické chybičky
- slabší dabing
- chýba lokalizácia

8.0

Novým začiatkom v názve najnovšej adventúry od nemeckého štúdia Daedalic Entertainment sa nemyslí znovuzrodenie pravidelne skonávajúceho žánru, ale závan druhej šance pre celú ľudskú rasu, ktorá spustoší Zem natoľko, že ňou otrasie jedna kataklyzma za druhou s takou kadenciou, že sa Londýn utopí v Temži, Moskva sa ocitne pod rovnomernou 20 metrovou snehovou prikrývkou a Paríž sfúkne z máp silný nárazový vietor.

A New Beginning sa síce zaoberá ekologickými otázkami, alternatívnymi zdrojmi elektrickej energie a súčasne narába so scenárom

„čo keby“ hojne využívanom v katastrofických filmoch so sopkou, tornádami a tsunami, no nedonúti vás recyklovať, ak ste to doteraz nerobili ani premýšľať o tom, že začnete šetriť elektrickou energiou či nedajbože svietiť iba vtedy, ak to potrebujete. Na to nie je hra príliš vážna a ani ťažoba ekologickej katastrofy nie je tak nepriehľadná, aby vám nedovolila zasmiať sa na vtipných dialógoch a situáciách, v ktorých sa ocitajú postavy.

Podobne ako v iných adventúrach s dvojicou hlavných protagonistov aj tu autori využívajú



iskrenia medzi mladou Fay a Bentom, no v tak trochu inej rovine ako by ste od postáv opačného pohlavia čakali. Fay je totiž cestovateľka v čase a Bent vedcom na dôchodku, ktorého ako muža faktu neskúsená ťažko presvedčí, že niekedy o 500 rokov bude Zem neobývanou pustatinou s populáciou rátanou na stovky preživších. Bent je však kľúčovou postavou a bez obnovenia jeho výskumu, ktorý bez výsledkov zatiaľ zožral miliardy, Fay jednoducho neopustí prítomnosť.

Hra o čas

Na príbeh sa tak dívate z dvoch zaujímavých uhlov – z pohľadu naivnej cestovateľky a cez oči starca unaveného životom, no s iskričkou nádeje, že raz možno uvidí svoje celoživotné dielo vo finálnej podobe. Dvojica tak rieši úplne odlišnú sadu úloh, dôjde aj na únos, ostré slová alebo fabrikáciu výsledkov pre potencionálnych investorov. Fay je ochotná pre záchranu spraviť čokoľvek, neváha sabotovať, odporovať nadriadenému a spochybňovať priame rozkazy alebo využiť svojej šikovnosti na prešmyknutie sa ochrankou na tlačovej konferencii.

A i keď sa môže zdať, že A New Beginning je ľahko predvídateľná a vedie k nevyhnutnému happy endu, prekvapí vás vygradovaný záver, v ktorom hrdinovia o sebe pochybujú, aj o činoch aj odmietajú prijať hypotézy, s ktorými pracovali počas celej hry. Fay sa odvoláva na časové paradoxy, Bent zase neverí svojmu pôvodnému tímu ani dlhoročnému výskumu. Hra vás pritom nezasypáva tonami komentárov, zvláda vykreslať charakter postáv pomerne rýchlo výborne napísanými dialógmi. Nie sú dlhé, nenudia a pre pozliepanie mozaiky nepotrebuje

slidiť po obrazovkách a skúmať každý hotspot.

Interaktívne miesta sa dajú zvýrazniť medzerníkom, bohužiaľ po preskúmaní nemiznú, čo vytvára dojem, že sa k niektorým ešte vrátite. Skutočnosť je taká, že väčšina sú zbytočné pre progres, ale pomáhajú vytvoriť obraz o tom, v akom prostredí sa pohybujete a čo-to vypovedajú aj o postavách samotných. A New Beginning sa striktne drží logiky, na žiadne krkolomné kombinácie predmetov nenarazíte a z inventára nepotrebné veci miznú prechodom do ďalšej kapitoly. Hra nevyužíva ani služby niekoľko úrovňových pomocníkov, čo poteší predovšetkým ortodoxných, dovoľuje však preskočiť skladačky či iné puzzly, ak sa s nimi trápíte viac ako tri minúty.

Nie tak obyčajná ručná práca

Okolité obrázky jasne indikujú, že Daedalic vsadili na ručne animovanú grafiku. A New Beginning nemá takú produkčnú hodnotu ako povedzme séria Runaway a je to badateľné na animáciách postáv a manipulácii s okolím. Tu a tam uvidíte ako pohybu chýbajú dve tri políčka, aby bola vykonávaná činnosť absolútne plynulá. Dokonca si v animačne náročných situáciách autori pomáhajú komiksovým stripom pokrývajúc dianie na obrazovke. Hre to vôbec nevaďí, práve naopak, vizuálne pripomína staršie animované filmy. Tieto defekty sú akceptovateľné a pomáhajú nielen posúvaniu príbehu vpred, pretože si musíte niektoré veci tak povediac domyslieť.

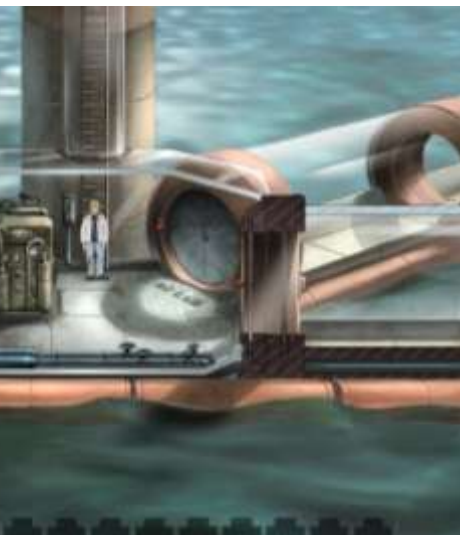
Neštandardne je vyriešený aj kurzor a

celá interaktivita cez kruhové menu vyvolávané držaním ľavého tlačítka, kde je miesto pre štyri príkazy. Tie sa podľa potreby menia na úplne bežné „zober“, „použi“, „pozri“, ale aj kontextové akcie ako „odlom“, „otvor“ a pod. V dnešnej dobe nejde o úplne ideálne riešenie, ktoré jednou nohou stojí v minulosti. Pri hraní to neprekáža, ale stojí v ceste komfortu. Práve myšička obhospodaruje iba inventár, ktorý môže byť po celú dobu otvorený. Drobným problémom previazaným na náročnú výrobu animácií je absencia behu (v hre neexistuje okamžitý presun ani zrýchlená chôdza) a oneskorený skroling panoramatických obrazoviek. Práve kvôli nemu môžete prehliadnuť dvere alebo východ, keďže kurzor neindikuje, že lokalita je širšia ako to dovoľuje formát obrazovky 4:3. Pre úplnosť ešte dodám, že na širokouhlých displejoch obraz nie je deformovaný, ale po stranách lemovaný čiernymi pásmi.

A New Beginning schádza do kofaj road adventure, ale po svete sa zase toľko necestuje, aby ste sa na jednom mieste poriadne nezohriali a nepoužíva lokality iba preto, že sú atraktívne. Okrem súčasnosti sa pozriete na ťažobnú plošinu, do džungle, ale na chvíľu sa ocitnete aj v budúcnosti.

A New Beginning spolu s The Next Big Thing je to najlepšie, čo si v súčasnosti môžete dopriať zo žánru adventúr. Aktuálne dielo od Daedalic chýba iba lokalizácia, nenudí, má výborné tempo, dobre napísané dialógy i postavy, s ktorými sa možno nestretáme poslednýkrát. A aby som nezabudol v balení nájdete aj plagát a solídny soundtrack na CD.

Pavol Buday





INSANELY TWISTED SHADOW PLANET

Plusy:

- + vizuálny štýl
- + jednoduchý a chytľavý koncept
- + súboje s nápaditými bossmi
- + nenastupuje stereotyp

Mínusy:

- chudobná ponuka po prejení
- chcelo by to pestrejšiu paletu zvukov a hudby
- krátka herná doba

8.0

Leto sa dá využiť rôzne. Tých pár slnečných dní sa môžete niekde poopekať, strávite istý čas na chate, obídete podniky široko ďaleko, či inak zrelaxujete podľa vlastného uváženia. Toto obdobie často využívajú aj samotní herní vývojári, avšak na dokončenie jesenných hitov. Veľké hry nevychádzajú a tak sa táto, zvyčajne nazývaná uhorková sezóna otvára menším projektom, ktoré sa snažia využiť voľné miesto na trhu a vyplniť pár voľných chvíľ. Presne takýmto prípadom je aj arkádová jednohubka **Insanely Twisted Shadow Planet**. Oplatí sa jej podľahnúť?

Samotný názov vám už napovie mnoho. Čo si všimnete ako úplne prvé po spustení hry? Práve grafické spracovanie. Aj keď tento raz by sa však hodilo skôr pomenovanie výtvarný štýl, aby sa pojem nemiešal s technologickým spracovaním. To je veľmi jednoduché, no potvrdzuje, že práve v jednoduchosti je krása. Veď sa len pozrite okolo textu. Do očí hneď udrie krásne výtvarné prevedenie, ktoré učaruje. Môžete v ňom nájsť niečo zo známeho Limba či iných titulov. Hlavnú úlohu tu síce hrá čierna, no dopĺňajú ju pre titul charakteristické výrazné línie tvoriace kontrasty, ktorým napomáhajú nie len rozdiely farebnosti bohatej palety, no aj početnosť najrôznejších tvarov pohybujúcich sa niekde medzi

výraznou expresiou a neurčitosťou.

Viac niet čo dodať, slová dokonale nahrádzajú okolité dôkazy. Vedzte však, že vizuálna stránka zohráva nemalú úlohu. Jednak má za úlohu budovanie atmosféry, potom tematicky rozdeľuje jednotlivé okruhy sveta, do ktorých sa dostanete, no a nakoniec roztáča vizuálny kolotoč, z ktorého sa vám zatočí hlava. Celú túto krásu ma na svedomí animátor, ktorý sa podieľal na konceptoch Clone Wars, Darkspore a animákoch Iron Giant či Ratatouille. Jednoducho s menom Michel Gagné do budúcnosti treba počítať. Minimálne kvôli ďalším herným projektom, na ktorých sa podieľa. On však nie je jediným známym menom, ktoré v hre spozorujete.

Insanely Twisted Shadow Planet sa snaží prezentovať aj istý minimalistický príbeh. Jeho rola je však potlačená do úzadia. Vlastne až na pár výnimočných krátkych chvíľ hneď v úvode sa ani nestretnete s hlavným hrdinom. Behom sekundy sa okolo neho vystavia lietajúci tanier, v ktorom sa spolu s ním vydáte zachrániť svoju planétu pred tieňom a v ňom skrývajúcimi sa príšerami. Na naivitu sa tu však nehrá a tá v tomto momente končí. Odteraz vás čaká už len šesť

prostredí, ktorými sa musíte pretíčať.

Aby som bol presný, tak hlavnou zložkou hry samotnej ani nie je akcia, skôr bádanie po svete, objavovanie jeho skrytých zákutí a nových mechanizmov, ktoré vám pomôžu v postupe ďalej. Tieto mechanizmy by sme mohli rozdeliť do dvoch skupín. V prvej sú bežné, ktoré používate takmer stále, v každom prostredí bez rozdielu jeho charakteristiky. V druhej sú mechanizmy špecifické pre určité prostredie. Ich využitie sa nevyklučuje aj v iných, avšak vo výrazne menšej miere.

Tieto mechanizmy predstavujú deväť postupne sa odkrývajúcich schopností vášho lietajúceho taniera. Pritom tu platí schéma, že aby ste sa dostali do ďalšej časti mapy, tak potrebujete získať schopnosť na aktuálnej. Raz za čas treba prejsť aj už prejdenej časti. V týchto chvíľach trochu zamrzí, že nepriatelia aj časti sveta sa respawnujú. Nielen že je otravné vybiť zas a znova tú istú časť, no hlavne sa potom ťažšie orientuje vo svete, keď nevíte v ktorom kúte ste už boli a v ktorom nie. Štyri zo schopností si môžete ľubovoľne namapovať na gamepad, napríklad práve tie bežné. Inak výber trvá dlhšie a v náročnejších pasážach môže nutnosť rýchleho striedania schopností spôsobovať problémy.

Všetkých šesť herných zón je vizuálne, tematicky aj hrateľnostne odlišných, čo príjemne zabraňuje vníkaníu stereotypu do hernej náplne aj napriek tomu, že prakticky stále robíte to isté s menšími obmenami, ktoré si aktuálna lokalita vyžaduje. S výnimkou prvej všetky tvoria súvislý svet planéty, kde sa ľubovoľne môžete pohybovať medzi sprístupnenými miestami, hľadať v nich skryté updaty pre schopnosti, bonusové materiály. Ruku v ruku so špecifikami každej zóny kráčajú aj nepriatelia. Tí síce v hre prím nehrajú, no aj tak ich nemožno opomenúť. Často si síce vystačia s ich ignoráciou a obchádzaním, no v mnohých prípadoch ku konfrontácii priamo smeruje. Tu sa treba naučiť správne ovládať schopnosti. Na rôznych platí nie len iná taktika, ale často aj využitie inej schopnosti.

Subjektívne, čo si na hre najviac

cením, to sú originálne a vynikajúce súboje s bossmi. Tí sú trochu náročnejší (ale fakt len trochu), no hlavne vizuálne príťažliví a súboje s nimi si vyžadujú najskôr odhadnutie slabého miesta, potom správnu metódu útoku a ešte aj útok v pravý čas, aby ste si čo najviac ušetrili vlastný život. Checkpointy, ktoré veľmi oceníte v priebehu hry, vás totiž tentoraz v prípade neúspechu nezachránia. Zaučať musíte vždy od začiatku súboja.

Osobne by som Insanely Twisted Shadow Planet nezaradil do kategórie logických, ktoré sú tak obľúbené v podobnej kategórii arkádových titulov. Nie, že by si niektoré pasáže nevyžadovali od hráča istú vyššiu úroveň mozgovej aktivity, no rozhodne sa nejedná o úroveň, ktorá by pre niektorých jedincov mohla byť bolestivá. Samotné „hádkanky“ spočívajú tak v dobrom naplánovaní postupu vpred. Možno by občas trochu vyššia náročnosť neuškodila, takto sa totiž odráža na dĺžke hranie, že vám na prejdienie postačí jedno krátke doobedie. To je bohužiaľ trochu málo, samotný koncept by si pýtal viac.

Po prejdení hry môžete ešte skúsiť najsť aj tie posledné miesta mapy, kam ste

ešte nezavítali, k tomu by vás mohol motivovať akurát tak achievement. Okrem toho tu však nájdete ešte režim zvaný Lantern run. Hráč (prípadne hráči) sa v ňom snažia s lampami uniknúť čo najďalej pred blížiacou sa príšerou. Čím ďalej ste, tým väčšie skóre si pripíšete do tabuľky. A samozrejme za sebou nesmiete zabudnúť lampu. Dosť chudobná ponuka a nezachraňujú ju ani bonusové materiály ako koncepty a podobne.

Insanely Twisted Shadow Planet je až príliš špecifická na to, aby sa zapáčila masám. Rozhodne však minimálne za vyskúšanie stojí a ak vám tento koncept už v krátkom deme učaruje, tak neváhajte a vrhnite sa na plnú verziu. Za sympatickú cenu dostanete sympatický titul. Zamrzí kratšia hracia doba a malá ponuka po prejdení, no hrateľnosť a výtvarné stvárnenie to vynahradzujú. No a nakoniec. V úvode som spomínal, že Gagné nie je jediným známym menom v hre. Na hudobnej stránke sa podieľala skupina Dimmu Borgir. Dve ich skladby odznejú hlavne počas animácií. Škoda, že zo zvukovej stránky je to asi všetko, čo hra ponúka.

Matúš Štrba





Ms. SPLOSION MAN

Plusy:

- + okamžitá hrateľnosť
- + afekt
- + bohatá ponuka za fajn cenu
- + Arcade, kde možno vyskúšať ostatné tituly Twisted Pixel
- + nehrozí stereotyp

Mínusy:

- nastupujúca frustrácia
- otravné melódie
- autori zjavne predpokladajú, že hráči vidia do budúcnosti

8.0

Twisted Pixel za sebou síce nemá zvlášť dlhú históriu, no aj napriek tomu asi netreba toto štúdio nikomu predstavovať. Na poli malých arkádových titulov si za dva roky už stihlo vybudovať známe meno. V portfóliu môžete nájsť tituly ako Maw, Comic Jumper, no hlavne arkádový hit leta 2009 - 'Splosion Man. Originalita, zábava, ale aj náročnosť si získali nielen [nás](#) a tak sa pokračovanie dalo očakávať. A konečne, presne po dvoch rokoch je tu a začína presne tam, kde sme minule skončili.

Nie tak doslova, aby som bol presný. Splosion Man ako vedecký omyl bol jediný svojho druhu a aby sa necítil tak sám, tak sa mu tentoraz autori rozhodli vytvoriť polovičku. A tak vznikla **Ms. Splosion Man**. Vedci v laboratóriu oslavujú, nevypočítateľný vybuchujúci panák je konečne zadržaný, no táto radosť im dlho nevydrží. Ďalšia nehoda totiž vytvorila pani Splosion Manovú a tá spraví čokoľvek (teda skoro presne to isté, čo on v prvej časti), len aby oslobodila svojho chlapa.

Tentoraz sa pridalo na explóziách, tak isto mierne aj na náročnosti, no komiksové ladenie zostalo rovnaké. Cesta za oslobodením oranžového ohniváka je dláždená 50-kou levelov, z ktorých je šesť skrytých a v troch

strávite svoj čas súbojom s bossmi. Čo sa len čisto singleplayeru týka, tak ten ponúka skutočnú výzvu, aj vydrží pomerne dlho. Levely vás na prvé prejdenie často potrápia na desať minút a viac a to zďaleka nie je všetko. Otázkou len je, na čo všetko budete mať nervy.

O čo v Ms. Splosion Man ide? Masaker, deštrukcia a chaos ešte väčší ako v prvej časti. A pritom ani tentoraz sa nepreleje jediná kvapka krvi, spálení vedci sa opäť premenia na údené pochutiny. S novou postavou vás čaká množstvo platforiem, vybuchujúcich barelov rôzneho druhu a iných prekážok, ktoré vám dajú zabráť. Vaša postava môže vybuchnúť 3x predtým, než sa potrebuje znovu nabiť a práve pomocou tejto schopnosti sa pokúsíte puzlové levely, ale aj nepriateľov zdolať. K novým schopnostiam patrí šmýkanie sa po rampách a ešte napríklad kanóny, ktoré vás vystrelia do určitého smeru. Znova však narážame na problém, ktorý zosekal hodnotenie aj pri prvej hre. Ms. Splosion Man je v mnohých momentoch až zbytočne frustrujúco obtiažna.

Nieže by sa levely nedali prejsť, no cesta, ktorú pre vás pripravili autori, je niekedy možno až zbytočne zložitá. Pri slabších pova-

hách dokonca hrozia slzy od nervov. Tvorcovia totiž od hráčov očakávajú, že vedia predpovedať budúcnosť. Inými slovami, musíte mať veľmi radi metódu pokus-omyl, aby vás hra neustále bavila. Každý pokus vás posunie o krok ďalej, kde na vás ale opäť čaká niečo, kde pohoríte (prípadne vyhoríte). A často sú tieto pasáže na seba naschvál natlačené, pôsobia to zbytočne náročne a checkpointy sú od seba niekedy tak ďaleko (alebo to tak pôsobi). Či sa pri hre zabavíte sa teda odvíja od pevnosti vašich nervov, koľko krát sa vám chce určitú pasáž opakovať.

Zo začiatku len spoznávate postavu a jej schopnosti (hra nekladie prekážky pred hráčov, ktorí nemajú skúsenosti s prvou časťou), neskôr, ako aj postupne rastie obtiažnosť levelov, tak objavujete ďalšie možnosti ich využívania, objavujú sa ďalšie mechanizmy a s nimi sa stupňuje aj frustrácia. Paradoxne najjednoduchšie sú práve súboje s bossmi na konci každej kapitoly. Ich schéma sa dá ľahko odhadnúť, dokonca sa navzájom aj dosť podobajú a slabé miesto súpera je vám hneď odhalené. Zvlášť po niekoľkých záchvatoch, ktoré vám posledné úrovne vyvolajú, pôsobí záverečný súboj s nevlastnou ako prechádzka ružovou záhradou. Aj keď v rámci hry je tým najzábavnejším súbojom. V prípade Ms-Splision Man nemožno hovoriť o nástupe stereotypu, nakoľko každá úroveň je unikát a mechanizmy v nich sa neopakujú. Maximálne sa už na skôr predstavené nabaľujú nové.

Ako som už skôr spomenul, singleplayer zďaleka nie je všetko. V základnej výbave nájdete ešte multiplayer, ktorý rozhodne zabaví viac ako by ste mohli čakať. Tak isto obsahuje 50 levelov, kde s partnerom prejdete špeciálne prekážky stavané pre vzájomnú kooperáciu dvoch hráčov. Samozrejme aj tu vďaka predimenzovanej obtiažnosti a opätovných nárokov na dokonalú presnosť nastupuje frustrácia, ale aj napriek tomu sa kvalitne zabavíte. Na pomoc vám môžu slúžiť odpočet do troch na synchronizovanie, prípadne ak sa niečo nevydarí, tak samodeštrukcia.

Ani to však nie je všetko. Keď si odmyslíme bohaté tabuľkové možnosti, kde si s ostatnými porovnávate, kto má pevnejšie nervy, tak po prejdení sa vám odomkne Hardcore režim. A

môžete mi veriť, že toto je vec, ktorú hrať nechcete. A ak aj náhodou áno, možno by ste mohli pouvažovať nad odbornou pomocou, nakoľko trpíte závažnou formou masochizmu. Zabije vás prakticky všetko a nedočkáte sa žiadnych checkpointov. Zle vypočítaný výbuch, keď okolo vás letí barel? Smola, môžete začať odznova. O niečo menej ničivé účinky na vašu psychiku má špeciálny zamknutý režim, priam poeticky nazvaný 2 Girls 1 Controller. Ako už názov napovedá, tak jeden hráč v ňom preberie úlohy oboch postáv multiplayeru. Jedinou výraznou nevýhodou je, že chybu nemôžete hádzať na niekoho iného.

Svojský humor sa nesie celým titulom ešte viac ako pred dvoma rokmi. Afekt nie je cudzí a hlavná postava je archetypom najrôznejších prezentovaných ženských klišé. Niekoľko druhov afektovanej chôdze, smiech, narážky na milión rôznych filmov od Hriešneho tanca, cez Nothing Hill, až po neviem čo, taktiež má postava v oblube spev a medzi rôznymi melódiami môžete rozoznať napríklad Britney Spears, Spice Girls, Lady Gaga či Gwen Stefani. Samozrejme, že to prerás-

tá do gýču, no do takého príjemne svojského, aký rozhodne v správnej dávke nezaškodí. Možno to trochu prehánajú hrané videá (SP a MP majú rôzne zakončenia), kde sa videoklipovou formou snažia tvorcovia parodovať 80-te roky, či v záverečnom videu vás prinútiť zamyslieť sa nad škodlivosťou drog, no aj tak to pôsobí celkom sviežo.

Grafickú ani akúkoľvek inú technickú stránku nemá zmysel rozoberať, zostali nezmenené. Snáď len hudobné motívy sú až príliš otravné časom, no hre to presne takto pasuje. Za rozumnú cenu dostanete obrovskú hodnotu, ktorá vás zabaví na poriadne dlho. Otázkou však je, či budete mať nervy na to, aby ste sa Ms. Splision Man prehryzli. Do dvoch tretín dosahuje motivujúcu náročnosť, ktorá vás vyhecuje k tomu, aby ste sa prekonali. Potom nastupuje nefalšovaná frustrácia, ktorá je vlastne jediným výrazným záporom inak veľmi kvalitného titulu. Skrýva sa vo vás spútaný masochista, ktorý sa chce dostať von?

Matúš Štrba





PIRATES OF BLACK COVE

Plusy:

- + oddychová hra pre nenáročných
- + úlohy a boje na mori aj na pevnine
- + zaujímavý spôsob najímania posádky

Mínusy:

- chýbajú pokročilé možnosti a ekonomika
- nevýrazný lineárny príbeh
- po čase stereotypné

7.5

Mnohí z nás sa chceli v detstve stať rytiermi, kovbojmi alebo pirátmi. Aj pričinením filmových trhákov s Johny Deppom majú pirátske túžby aj súčasné mladé generácie. Vďaka hre **Pirates of Black Cove** sa sny teraz vyplnia. Bude to plavba podľa vašich predstáv? Záleží na tom, čo od takejto hry vlastne očakávate.

Ak ste vyznávačmi námorných stratégií zameraných hlavne na manažment a obchodovanie, na palubu tejto lode radšej nenastupujte. Nečakajte ani komplexné bitky na hladine oceánu s pokročilými možnosťami, ako potopiť rivalov. Black Cove nie je Port Roya-

le. More tu slúži ako podporná kulisa, na vlnách ktorej sa kolíše nenáročná hra s RPG prvkami. Skutočne sa jedná o oddychový titul, ktorý nevyžaduje žiadne náročné úkony, vážne rozhodnutia, či nebodaj silné premýšľanie. Osvieži však rovnako dobre ako dvojtyždňová dovolenka pri mori.

Hra vás privíta bez okolkov a intra, ale so zbytočne natiahnutým dialógom, ktorý náčne pirátsky príbeh. Vaším cieľom je rozvíjať svoju kariéru, spojiť sa s frakciami pirátov, bukanierov a korzárov a zúčtovať sa s klanom Black Cove. Na počiatku si vyberiete



kapitána alebo kapitánku a špeciálnu zbraň pre vašu loď a šup na more. Vybraná postava vás reprezentuje počas celej hry a nesmie zahnúť, inak ste doplávali. Do vienka dostane jednu unikátnu schopnosť a ďalšie si zvolíte pri získaní nových úrovní. Nekoná sa žiadne prerozdeľovanie bodov ani zmena výstroje, ktorá by z vás urobila supermana. O to tu ale ani veľmi nejde. Vaše výkony ovplyvnia iné faktory, ktoré súvisia s pirátskym zážerm.

Dobrodružstvo sa odohráva na mori aj na pevnine. Na vode sa ľubovoľne pohybujete vo forme lode v reálnom čase. Môžete použiť delá na pravoboku a ľavoboku na ostreľovanie nepriateľských a neutrálnych lodí, ktoré po sebe zanechávajú finančnú odmenu. Delá sa obsluhujú automaticky a vám stačí manévrovať okolo protivníka a v správnej chvíli vystreliť. Poškodená loď pláva pomalšie a stáva sa ľahším cieľom. Na rýchlejšie potopenie rivala použijete špeciálnu zbraň, ktorú ste si vybrali v úvode, alebo zakúpili v lodenici. Môže to byť napríklad katapult, ktorý vystrelí na loď nepriateľa plavčíka, spomaľovacia harpúna, míny, mortar, či navádzaná strela. Poškodenia vašej lode okamžite opraví sada nástrojov, ktorých môžete mať súčasne päť. Okrem bojov zbierate na hladine rôzne ingrediencie, ktoré sa zužitkujú v prístave a trochu trápne pirátske vtipy, ktoré ale sú určitým spiestrením plavby. Rozhodne neobchádzajte vraky lodí, dajú vám totiž plány, ktorými v prístave odomknete vylepšenia. Po priblížení k prístavu sa automaticky presuniete na pevninu.

Na suchej zemi sa rozkladajú mestecká a exotické miestecká. Pohybujete sa po vlastných v koži kapitána. Na domovskej

pirátskej základni nájdete roztrúsené dekoračné príbytky a niekoľko dôležitých budov. U šialeného alchymistu získate zaujímavé elixíry, na ktorých výrobu treba ingrediencie z potuliek. Môže to byť odvar neviditeľnosti, ktorý skryje vašu postavu, hmla chrániaca loď, duch vo fľaši alebo iná chuťovka. V lodenici sa dajú kúpiť nové lode s rôznymi parametrami, špeciálne zbrane a doplnky pre vaše plavidlo. Vylepšenia a novinky však najskôr musíte odomknúť, investovaním požadovaného počtu plánov z vrakov lodí. Potom treba zaplatiť stanovený obnos.

Okrem toho v domovskom mestečku objavíte nevyužívané základy niekoľkých budov. Po odsúhlasení nákladov sa okamžite postaví a môžete si v nich kúpiť posádku. Každá takáto stavba umožní nákup jedného druhu jednotky, bojovníkov so šablami, mušketerov, duelantov, obra s mortarom a podobne. Každý pirátsky ostrov má budovy na iné jednotky. Váš kapitán môže komandovať maximálne tri skupiny pirátov. Spravidla sa najímajú v počte jeden až päť mužov. Všetky skupiny môžu byť rovnaké, lepší je však mix, kedy bojovníkov nablízko dopĺňajú strelci z úzadia. Po pristáti na nepriateľských a neutrálnych územiach sa vylodí kapitán aj s najatými skupinami a všetkých ovládáte. Často sa treba prestrieľať vojakmi brániacimi kolónie, ale narazíte aj na zombie a iných svojských protivníkov. Niektoré nepriateľské budovy sa dajú zničiť a potom z nich vynosíte peniaze k svojej lodi. Ranené postavy vyliečíte pitím grogu. V zálohe môžete mať maximálne päť flášiek.

V pirátskej rezidencii vás čaká aj nadriadený, od ktorého prijímate úlohy. Za spl-

nený quest dostanete peniaze a zlepšíte si reputáciu s frakciou, ktorej ste poslúžili. Okrem nepovinných zadaní sa odomknú aj príbehové, ktoré rozvíjajú dej. Privedú vás k ďalším pirátskym frakciám a sprístupnia nové súčasti. Pridajú vám aj hrdinov, ktorí sú rovnocenní s vašim kapitánom. To znamená, že majú schopnosti, ktoré aktivujete v boji a môžete k nim priradiť (ďalšie) tri skupiny najatých pirátov. Misie sú pomerne rozmanité. Na mori treba chytiť najrýchlejšiu loď, spacifikovať nepriateľskú flotilu alebo prejsť cez nástrahy spievajúcich sirén. Na pevnine eliminujete bossov, preskúmate voodoo tajomstvá alebo nastražíte dynamit a musíte včas uniknúť z ostrova. Po splnení úlohy sa piráti rýchlo vrátia k lodi aktivovaním jedinej ikony. Ciele misií sú jasne viditeľné na mape a priamo v hre ich polohu ukazujú značky po stranách obrazovky.

Black Cove neurazí ani svojim vzhľadom a užijete si ju v solídnom 3D spracovaní s možnosťou priblížiť a vzdialiť zobrazovanú plochu. Na mori vidíte rozvírenú hladinu za pohybujúcimi loďami a príjemné prostredie exotických ostrovov s palmami, útesmi, vodopádmi a maketami miest. Na pevnine detailnejšie spracované objekty, domy, mosty, palmy, obranné valy a postavy pirátov, domobrany, nepriateľov a osadníkov. Chvilami trochu gýčové, ale funkčné. Postavy sa občas zasekávajú v teréne. Príležitostné dialógy sú formou nahovorených odkazových tabuliek, ktoré mohli byť riešené o niečo lepšie. Atmosféru dotvára príjemná hudba. Ovládanie využíva praktickú kombináciu myši a klávesnice, na ktoré si rýchlo zvyknete.

Pirates of Black Cove je príjemná oddychovka s ľahko pochopiteľným systémom. Škoda, že tvorcovia nešli viac do hĺbky a nevyužili pokročilé možnosti. Rôzne voľby v kľúčových situáciách, či obchodovanie a transport komodít by hru urobili komplexnejšou. Multiplayer so vzájomnými konfliktmi mohol dodať šťavu. Priamočiary príbeh by sa dal obohatiť o dramatické zvraty a prekvapivé momenty. Nestalo sa tak a preto hra pôsobí obnažene a dosť jednoducho a nie každému to postačí. Určite si však nájde aj priaznivcov, ktorí sa bez stresu a s nohami na stole oddávajú hravému dobrodružstvu v Karibiku. A možno aj, jo—hó, s fľašou rumu!

Branislav Kohút





CALL OF JUAREZ: CARTEL

Plusy:

- malé inovácie v kooperácii a v multiplayeri
- niektoré pekné scenérie

Mínusy:

- nevýrazné a nevykreslené postavy
- chaotická akcia
- prostredia
- chyby v scriptoch
- nedokončené

4.0

Ako sa dá zničiť kvalitná westernová séria? Jednoducho, presuniete ju do modernej doby, zameriate sa na kooperáciu a vydáte skôr ako bola hra dokončená. Takto postupovali autori z Techlandu pri novom pokračovaní Call of Juarez. Je síce otázne, či to bolo ich rozhodnutie, alebo príkaz z Ubisoftu, jedno je však isté, toto rozhodnutie to bolo zlé. Totiž po hodnoteniach 8.4 pri prvej časti hry a ešte vyššom hodnotení 9.0 pri dvojke tu máme prudký kvalitatívny pád smerom nadol.

Prečo je to celé zlé? Exotické prostredie divokého západu s jedinečnou atmosférou bolo nasilu zmenené za zmes rozmanitých prostredí v okolí moderného Los Angeles a mexickej hranice, dvaja charizmatickí hrdinovia boli vymenení za troch ničím nevynikajúcich policajtov, ktorých príbehy a prepojenia sú vtlačené do približne sedem hodinovej kampane.

Autori sa pri tvorbe hry zjavne snažili chytiť konceptu, ktorý nastolil Kane and Lynch 2 alebo najnovšie FEAR 3 a rovnako sa snažili prejsť zo singleplayerového štýlu do kooperačného, ale nedotiahli to ani na polovicu a niekde tam niekde skončila aj celá hra. Spracovanie nedotiahnuté, multiplayer chudobný a nakoniec aj hlavný kooperačný potenciál odsunutý na vedľajšiu koľaj. Možno ešte rok práce by dotiahlo hru na štádium, kedy by aspoň mohla konkurovať podobným titulom, takto ponúka len pár nápadov obkolesených množstvom sklamaní.



V titule preberáme ľubovoľnú postavu z troch členov protidrogovej jednotky, každá postava je iná, má vlastný príbeh a vlastné dôvody na boj proti drogovým kartelom. Tieto dôvody sa postupne budú odhaľovať v jednoduchom príbehu, v ktorom prejdete lesmi, getami Los Angeles, nočnými klubmi, skladmi a preženiete sa aj miestnymi cestami a to, či už ako strelec v okne auta alebo dokonca šofér. Svoje šoférske schopnosti budete miešať s repetitívnymi prestrelkami a pomalšími scénami naznačujúcimi vyšetrovanie.

Ani jedna stránka z hrateľnosti však nedosahuje potrebné herné uspokojenie. Boje sú repetitívne a často frustrujúce, keďže nepriatelia sú cvičení sniperi a s pištoľami vás zostrelia hneď ako vykuknete spoza rohu. Vzhľadom na dlhú regeneráciu zdravia to znamená len pomalý pohyb vpred, alebo neustále opakovanie checkpointov. Ničí to ako spád hry, tak aj atmosféru. Miestami to vyzerá, akoby chceli autori z arkádovej strieľačky vytvoriť vojnovú simuláciu, ale zabudli na možnosti precízneho zamierenia a navyše úplne absentuje systém krytia, ktorý bol už v predchádzajúcej hre a sem sa záhadne nedostal. Ostávajú tak len boje naslepo proti desiatkam gangstrov a červený filter, ktorý vás zahľadá po každom zásahu. Spomalenie času ako liek na veľkú presilu síce z minulých hier ostalo, ale je krátke a ledva stihnute zamieriť a zlikvidovať jedného nepriateľa.

Kooperácia síce pekne vyváži obtiažnosť a konečne môžete taktizovať a spolupracovať, v leveloch, ktoré sú priam navrhnuté na obklúčenie nepriateľov. Ak však hráte sám na pomoc AI rovno zabudnite, ich jedinou prioritou je byť vám za zadkom. Oproti tomu pri kooperácii doslova musíte spolupracovať kryť svojich par-

ťákov a byť im vždy na blízku, všetko sa boduje a vyhodnocuje. Navyše hra spúšťa rôzne challenges, ako napríklad dosiahnuť určitý počet headshotov, kde ten z hráčov ktorý to dosiahne ako prvý, vyhráva úlohu a získava body. Je to príjemné oživenie, žiaľ rovnako ako niektoré ďalšie inovácie sa aj táto stráca sa v mori priemernosti. Nakoniec je prekvapivé, že autori nebrali kooperáciu ako prioritu pre titul a ak si chcete kapitoly zahrať s priateľmi musíte si ich najskôr prejsť a odomknúť, aby sa dostali do lobby ponuky.

Vo fps akcii je možnosť jazdy na autách je príjemný prídavok, ale žiaľ pre absenciu aspoň arkádového modelu jazdy a zle nascriptovanými misiami končí väčšinou len ako ďalšia frustrácia. Podobne doplnkové vyšetrovania, alebo pomalé scény úplne ničia neustále telefonáty, ktoré si na rozdiel od podobne prispatých prestrihových scén musíte pretrpieť. Jedinú zaujímavosť, ktorú kampaň ponúka je Secret Agenda, kde každá z postáv má svoje špecifické vlastné úlohy a veci na zbieranie za ktoré získava body. Pre získanie bodov vás však nesmie iná postava z tímu vidieť (keďže ide hlavne o nelegálne veci prepájajúce príbeh danej postavy), body môžete získať aj tým, že odhalíte inú postavu ako nelegálne alebo záškodnícke činnosti prevádzka, aj keď to platí len v kooperácii, keďže AI o niečo také nemá záujem. Za zozbierané XP body získavate možnosť vyberať si lepšie zbrane na začiatku kapitoly.

Multiplayer ponúka tímové módy Robbery a Cartel deal s bojom gangstrov proti policajtom, ktorých jedinou zaujímavosťou je nutnosť držať sa blízko tímového kolegu pre získanie bodov, podobne získate body aj za sledovanie nepriateľa, ktorého

u každého titulu, ktorý má multiplayer len ako nútený doplnok.

Graficky je titul napriek použitiu nového Chrome enginu 5 prekvapivo slabá, zatiaľ sme nevideli PC verziu, ale grafika sa na konzolách neposunula vpred, skôr vzad. Absentuje kvalitnejší model nasvietenia, vďaka čomu sú všetky nočné levely jednoducho tmavé alebo prešedivené, prepracovanie väčšiny lokalít je nezaujímavé, textúry a objekty často nemajú detaily, zaujmú jedine niektoré prírodné lokality a návrat do mestečiek divokého západu, ktoré však pre zmenu znepríjemňujú popup efekty vecí objavujúcich sa vám pred nosom. Nakoniec popupy a spomalenia (hlavne na PS3) prevádzajú celú hru a dopĺňajú tak scriptové chyby, ktoré nájdete v každej kapitole hry. Technická stránka nového enginu to jednoducho nezvláda.

Rovnako zvuková stránka potvrdzuje poslabšie prepracovanie zvyšku hry a amatérsky dabing skôr prinúti preskakať prestrihové scény ako si ich aspoň pozrieť. Ak ich náhodou budete sledovať s titulkami, nájdete tam rôzne chyby ako aj rozdiely oproti nahovoreným dialógom. To vás ešte utvrdí o nedokončení celej hry. Ostatná zvuková stránka už nič nedokáže zachrániť a ani viac pokaziť.

Keď si to zhrnieme, titul má relatívne slušný koncept a nápady, ktoré nemôžu vyniknúť pre celkovú nedotiahnutosť titulu. Celá hra vyzerá ako v alpha štádiu, ktorá sa mala v čase vydania dostať do beta verzie. Končí ako nedoladená, nedokončená, s chybami, všetko spolu vytvára len frustráciu. Jediná zábava, ktorá sa v hre dá nájsť je spolupráca v kooperácii, žiaľ ani to dlho nevydrží.

Zatiaľ sú vonku len konzolové verzie, PC verzia hry vyjde o niekoľko týždňov, ale nečakáme, že by ju autori dotiahli k dokonalosti, možno však vylepšia aspoň grafiku a odstránia technické problémy. Skôr ako vo vylepšenie Cartelu dúfame, že bude Call of Juarez séria napriek tomuto nepodarku pokračovať, autori sa v ďalšej hre vrátia späť na skutočný divoký západ (a možno aj v otvorenom svete, ktorý si práve idú vyskúšať v ich ďalšom titule Dead island).

Peter Dragula



zabíja váš kolega. Vyniknutiu zaujímavých nápadov v tomto prípade však zabráni absencia komunity, ktorá sa nemá nádej okolo hry vytvoriť a čoskoro budú servre prázdne. Nakoniec tak ako



DRAGON AGE 2: LEGACY

Plusy:

- + nové prostredie
- + pár nových nepriateľov
- + zbraň pre Hawkeho s vylepšením

Mínusy:

- lacný dej
- tuctový obsah bez výraznejších prvkov
- krátke
- vysoká cena

6.0

BioWare nedovolila hrdinovi Kirkwallu odpocívať a položili mu do cesty nové nástrahy. Aj keď Dragon Age II nedosiahol kvalít originálu, našiel si svojich priaznivcov a tak možno aj vás bude zaujímať Hawkeho pochrúmané dedičstvo.

Sťahovateľný prídavok s názvom Legacy prináša skúšku odvahy, kde sa hrdina (v mužskej alebo ženskej podobe) so svojimi spoločníkmi postaví zoči-voči novej výzve. Pridaná porcia súvisí s rodinným dedičstvom, ktoré namiesto majetku uvalí na vaše plecia veľkú zodpovednosť. Nový obsah je prístupný kedykoľvek po vstupe do Hawkeho domu a aktivovaní sochy Memento of Legacy. Potom sa hráčova družina ocitne na púšti. Zakrátko narazí na agresívnych trpaslíkov, ktorí z neznámeho dôvodu žiadajú krv potomkov Malcoma Hawkeho. Akú úlohu zohrávate vy a váš predok v kauze, ktorá začala v hlbokéj minulosti, zistíte v útrobách väzenia vybudovaného rádom Šedých strážcov.

Jedným z negatív Dragon Age II bola nízka variabilita prostredia a obmedzenie deja len na jedno mesto a príslušné okolie. V Legacy sa tvorcovia snažia tento deficit znížiť. Nová výzva pre Hawkeho sa začína na púšti, prevedie hráča cez trpasličie pevnosti plné

pascí a vrcholí v podzemnom labyrinte. Budete sa prebíjať opevneniami, kde skolíte veľa bradáčov a útočných zverov zvaných brontos. V tmavých chodbách narazíte na temné hordy, kde obrov a ďalších známych protivníkov podporia kreatúry genlocks. Vrcholom je, samozrejme, boj s finálnym bossom a rozlúštenie tajomstva dedičstva.

K rozuzleniu dospejete po čítaní listín, roztrúsených na rôznych miestach a rozhovormi s niekoľkými kľúčovými postavami. Vaším sprievodcom podzemím bude posadnutý veterán, ktorému zjavne straší vo veži. Napriek pochybnému zjavnému a zmäteným myšlienkam však zohráva významnú úlohu v



tomto príbehu. Rovnako ako družina Šedých strážcov, ktorých úmysly však nemusia byť také čisté, ako sa zdajú.

Pri postupe občas použijete kľúče na otvorenie správnych dverí, vyriešite primitívny rébus, aktivujete a zneškodníte démonické pečate a hlavne bojujete v nekonečných bitkách. Okrem nosného príbehu s dedičstvom a obávaným väzňom môžete splniť pár doplnkových úloh. Z Legacy sa dá podľa potreby vyskočiť a pokračovať neskôr na mieste, kde ste sa zastavili. Môžete sa tak venovať hlavnému deju hry a vrátiť sa k dedičstvu, keď vaša družina zosilnie. Zažijete však len pár náročnejších situácií, keď vám život skomplikujú trpasličí strelci na drevených palisádach. Inak má Legacy hladký priebeh a smradlavý dych finálneho zloducha začítate asi po dvoch-troch hodinách hrania. To je za desaťdolarovú investíciu predsa len trochu málo. Nič na tom nemení ani nová zbraň pre Hawkeho a vylepšenie absorbovaním sily zo stĺpov démonických pečatí.

Nový prídavok v zásade nie je zlý, ale neprináša do hry nič výrazné, čo by ju viditeľne obohatilo. Depresívne uličky skorumpovaného Kirwalu nakrátko nahradili menej frustrujúce nové prostredia. Úlohy sa namiesto mocenského boja s politickým podtextom preorientovali na tradičnejšie fantasy questy. To je asi tak všetko, čo stojí za zmienku. Postup sa vôbec nezmenil, stále je to len o nekonečných bojoch s hŕstkou dialógov, ktoré mierne ovplyvňujú dej. Celé je to príliš priamočiare a dôverne známe. Nič vás neprekvapí, žiadny skutočný hlavolam, nečakaný zvrat v príbehu, či nebodaj nová postava v družine, sa nekoná. Všetko je príliš tuctové a predvídateľné.

Nemôžem povedať, že by som sa pri Legacy nudil, ale zrejme je to aj z dôvodu, že som sa k hre vrátil po niekoľkých mesiacoch. Rýchlovka s novým obsahom celkom dobre vyplnila dve popoludnia, ale nezanechala žiadny mimoriadny dojem. Keby Hawkeho dedičstvo bolo bezplatné, jednalo by sa o pekné gesto a jedlé sústo navyše. V budúcnosti to môže byť pekný bonus v Game of The Year edícii. 800 bodov na nákup sa však dá investovať aj rozumnejšie a verte, že o nič podstatné zo sveta Dragon Age II pritom neprídete.

Branislav Kohút





FROM DUST - NÁVRAT K POPULOUSU

Plusy:

- + svieži koncept
- + prakticky nemá obdobu
- + exotický nádych v spracovaní
- + kampaň vydrží dlho
- + princípy prostredia, schopností, stromov

Mínusy:

- pathfinding
- kamera
- ovládanie

7.0

To, že každodenná pracovná náplň v živote boha nie je práve tým najjednoduchším povoláním, nám už svojho času ukázal Jim Carrey v celkom vtipnej komédii. Každý z nás sa o tom mohol presvedčiť ešte dávnejšie, konkrétne v titule Populous od britského vizionára Petera Molyneuxa. Ten božský koncept oprášil o pár rokov neskôr v pokračovaní a o desaťročie v dodnes uznávanom titule Black & White. Po tom sa hry na bohov na dlhšiu dobu odmlčali. Až doteraz.

From Dust nie je len takým obyčajným titulom, keď si odmyslíme samotný koncept, ktorý dnes pôsobí ešte viac sviežo ako kedykoľvek predtým, tak je to pomerne veľký hype, ktorý sa hre od Ubisoftu dostáva. Na nekomerčnú hru pomerne netradičná taktika, no je tu jedno meno, ktoré má úspech zabezpečiť. Éric Chahi bol v hernom svete nemenej významným menom ako už spomínaný Peter Molyneux. Legendy Another World a Heart of Darkness hovoria samé za seba, no potom sa na vyše dekádu stiahol. From Dust má byť jeho lístkom späť do biznisu a novou realizáciou jeho vízií, ktoré už dlhšie nosil v hlave.

Samotný základ v porovnaní s vyššie menovanými titulmi nepôsobí až tak originálne.

Dalo by sa povedať, že hra je vlastne FPS z božskej perspektívy pohľadu. Ste nie až takým všemocným bohom, ktorý sa musí starať o svoj veľmi primitívny kmeň. Presne ako v Populous či B&W. No predsa len po bližšom nahliadnutí objavíte originalitu a Chahiho kreatívnu dušu. Zatiaľ čo v prípade spomínaných titulov hrala významnú úlohu budovalateľská zložka a teda aj zveľaďovanie kmeňa, tak v prípade From Dust hrá prím prostredie, v ktorom sa váš kmeň nachádza.

Váš kmeň totiž ku šťastiu nič moc nepotrebuje, len vašu náklonnosť čo sa týka postarania sa o bezpečné životné prostredie. V ostatnom si už dokážu poradiť sami. Práve kvôli tomuto sa v prípade From Dust nedá hovoriť o stratégii v pravom slova zmysle. Keď už by sme museli hre priradiť nejakú škatuľku, tak by to najskôr bol istý druh logického rýchlika. Ako boh v tejto hre totiž môžete spravovať len prostredie, menovite sa jedná o zem, vodu a lávu zo sopiek. V každom prostredí sa nachádza niekoľko totemov a vy musíte svojmu kmeňu vybudovať cestu k nim a zabezpečiť v ich okolí bezpečie od rôznych živlov. A to všetko pri minimálnej interakcii so zverencami. Vlastne im môžete iba zadať cieľ z radov rôznych totemov. Okrem sídelných tu ešte nájdete totémy vedomostné, ktoré vás

o nejakom hernom mechanizme poučia.

Na čom si dal Chahi záležať, tak to je simulácia prostredia. Od úplného osídlenia teritória a otvorenia cesty ďalej za svojimi predkami vás totiž delí vyčíňanie živlov a prekážky prírody. Kmeň je totiž až príliš primitívny a voda či terénne nerovnosti sú pre jeho členov neprekonateľné prekážky. Každé z 13 teritórií, ktoré sú v kampani prichystané, je unikát a preverí vaše schopnosti inak. Hlavnou zložkou simulácie prostredia je neodmysliteľne fyzika. Voda tečie tak, ako by ste od nej čakali. Časom si vytvára bohatšiu sieť, vymýva si hlbšie a širšie korytá a ak sa vám aj podarí zasypať miesto, kde pramení, tak vyrazí na inom – slabšom mieste. Podobné je to aj s tekutou lávou, no tá vám môže aj poslúžiť. Po jej stuhnutí totiž získavate kameň. V porovnaní s ním je obyčajná zem, ktorej vládnete, až príliš jemným materiálom a napríklad tsunami je pre ňu veľkým problémom. Samozrejme sa v tejto krajine nie len voda leje, ale aj piesok sype. A nikdy teda nevytvorí presne také konštrukcie, aké by ste si želali.

Každá minca má dve strany a inak tomu nie je ani v tejto hre. Zoberte si spomínanú lávu. Tá je síce dobrým sluhom, no zlým pánom. Jej zatuhnutie na kameň totiž trvá istú dobu a v blízkosti osady ju dokáže behom chvíle vypáliť a pripraviť vás nie len o ňu, ale aj o osadníkov. K osídleniu ich totiž potrebujete minimálne piatich, no jeden požiar či vlna vody a zrazu nemáte ani jedného, čo znamená reštart teritória. Zo začiatku sa proti vám postaví len jeden živel, neskôr však so stúpajúcou náročnosťou sú agresívnejšie a prostredie členitejšie. V týchto prípadoch, často s časovým limitom na tsunami/výbuch sopky na krku, musíte nájsť balans medzi ohňom a vodou vo váš prospech.

To je často jednoduchšie ako by sa na prvý pohľad mohlo zdať. Avšak dokonalý relaxačný koncept sa razom môže zmeniť na očistec, ak nie peklo. From Dust totiž hráčom kladie hneď niekoľko veľkých polien pod nohy. Prvým je práca s kamerou. Kamery sú v hre len dve, pričom jedna je až príliš blízka a druhá niekedy až príliš vzdialená. Žiadne manuálne zoomovanie tu nenájdete, úpravu uhlov taktiež nie. Druhým pole-



nom je ovládanie gamepadom na konzolách. Analógové klobúčiky nikdy nebudú také presné ako myška a na jemné operácie od hráča vyžadujú až priveľa opatr-

nosti a ani to niekedy nestačí.

Posledné poleno niekedy naberá také rozmery, že si zaslúži aj vlastný odsek.



Tento problém je pri stratégiách pomerne bežný, no neviem o žiadnej, kde by hráča až takto strašne demotivoval pri hraní. Pathfinding postáv je niekedy priam katastrofálny. Po vytýčení cieľa vám postavy ukážu svoju trajektóriu, no často vám nad ňou zostane rozum stáť. Čo sa týka prekážok, tak sú až príliš puntičkárske, najkratšími možnými cestami rozhodne neputujú a zasekávajú vás taktiež nepoteší. Nestáva sa to až tak často, no keď 20 minút budujete totem na vyvýšenine, aby prežil obrovskú vlnu, k nemu postavíte cestu pre osadníkov a oni ju aj tak odignorujú a s pokrikom „Help me!“ sa postavia pred strmý zráz, tak túžite mať moc na nich zoslať (minimálne) sedem božích rán.

Keď však odignorujeme tieto fakty, tak je From Dust veľmi kvalitným titulom, ktorý navyše ani po dlhšom hraní neprechádza do stereotypu. Jednak je to

teda už spomínanou unikátnosťou teritórií, potom je to však ešte významná rola špeciálnych schopností, ktoré sa vám po osídlení totemov sprístupnia.





Na jednom teritóriu máte prístup k maximálne štyrom, no často k rôznym kombináciám, ktoré vám majú napomôcť prekonať sily prírody. Jednoducho môžete z

vody urobiť želé (síce more nemôžete nechať rozostúpiť, no v želé jednoducho vytvoríte cestu naskrz), nechať vypa-riť všetku vodu z mapy, či vyhasnúť vše-

tok oheň, zvýšiť absorpciu hmoty a ešte rôzne iné. Vaše možnosti rozširujú aj stromy, ktoré neraz využijete. Presadením vodného stromu uhasíte oheň, presadením ohňového sa zbavíte požiarov a presadením výbušného môžete láve vytvoriť cestu, kadiaľ má tiecť.

Keď budete už mať kariéru za sebou, tak sa môžete vrhnúť na 30 challenge misií, ktoré si postupom odomykáte. Tie sú často odvodené z misií v kampani a stavajú vás pred rovnaké problémy, aké už máte za sebou. No tentoraz je vašim nepriateľom aj čas. Každý predsa túži byť v tabuľke čo najvyššie. Ak by som však mal vyjadriť osobné dojmy, tak challenge misie nie sú tým, čo hra po prejdení potrebuje. From Dust je totiž doslova pieskoviskom a preto je škoda, že tu nie je čisto sandboxový režim, kde by sa len tvorilo a ničilo presne podľa svojho gusta. Myslím si, že nielen ja by som takúto pridanú hodnotu ocenil viac.

Toto exotické prostredie si žiada aj zodpovedajúce technické spracovanie, ktoré sa mu aj samozrejme dostalo. Kvalitnú fyzickú stránku už máme za sebou a grafická presne kráča v jej koľajach. Jednoduchá, nenáročná, no pritom veľmi sympatická, ktorá dokonale sedí k duchu titulu. Aj napriek pohľadu z vtáčej perspektívy sa na detailoch nešetrilo a pri bližšom pohľade aj samotné postavy potešia. Zvuková stránka je taktiež veľmi jednoduchá, no rovnako exotická ako zvyšok. Hlasy postáv sú síce nezrozumiteľné, no s príbehovým pozadím vás oboznámi titulky.

From Dust sa nezaraďuje k titulom, ktoré sa dnes tak ľúbia označovať ako „hardcore“. Vo svojej podstate je hra koncepčne jednoduchým casual logickým titulom. Sadnete si však k nemu vždy radi vtedy, keď chcete zažiť niečo iné, nové a svieže. A svoj pokoj sa snaží preniesť aj na vás. Nie je to síce Another World či Heart of Darkness. V porovnaní s týmito hrami má From Dust chyby a nie sú malé. No aj tak sa oplatí nad kúpou pouvažovať. Už len preto, že na rozdiel od množstva komerčnej tvorby má tento jeden dušu, ktorú spoznáte len, ak sa doň ponoríte.

Matúš Štrba







Warthog vo Forze Motorsport 4

Turn 10 zapracuje do Forza Motorsport 4 aj Warthog z Halo 4 a to konkrétne do Autovista módu. Warthog si budeme môcť bližšie pozrieť, pootvárať kapoty, sadnúť za volant a obzrieť prístrojovú dosku. Popritom ako si ho budeme pozerať nám Coratana z Halo bude rozprávať históriu vozidla.

Žiaľ na Warthogu sa nebude dať jazdiť, na to si musíte spustiť Halo.



filmová sekcia





 Kinema



KOVBOJI A VOTRELCI

3.0

Medzi hlavných hrdinov s dočasnou amnéziou pribudol Jake Lonergan (Daniel Craig) prebúdajúci sa v pustatine Divokeho Západu. Zranený a s čudným náramkom na ruke sa dotacká do osamelého mestčka Absolution (aký symbolický názov). Šerif v ňom spozná zločinca, kto-

rý okradol miestneho dobytkára Dollarhydea (Harrison Ford) a je naňho vypísaná štedrá odmena. Uvrhnú ho do väzenia, kde opäťovne stretáva tajomnú krásku s tvárou Olivie Wilde. Nenásytný a bezohľadný Dollarhyde docvála, aby z Jakea peniaze vymlátil, keď zrazu oblohu osvetlia čudné lietajúce konštrukcie.

Návštevníci z vesmíru napadnú mestčko a unášajú príbuzných hlavných postáv na svoju materskú loď smiešne umiestnenú uprostred pustatiny.

Atraktívny námet pochovali predvídateľné dejové zvraty, klišé (napr. dieťa so psom, hrdinské sebaobetovania) a mimoriadne vážny tón filmu bez ironie. Práve absencia humoru kolидуje s paro-

dickým názvom a Favreau nezmyselne hľadá realistikosť vo filme, v ktorom kôň doženie lietajúce plavidlo.

Zaujímavé tiež je, že mimozemšťania zasahujú do deja zakaždým, keď to hlavným postavám najviac vyhovuje a v podstate slúžia iba ako zámienka na efektnú akčnú scénu. Nefungujú ani ako nepredvídateľná hrozba, ani ako zákerné, inteligentné bytosti schopné ukončiť život na našej planéte. Pôsobia tak trochu ako slizké dobermany križené s Michaelom Myersom z Halloweenu. Príbehu tak chýba výrazný a desivý antagonista. Prečo sa len tvorcovia viac nezahrli s celkom sympatickými postavami, prečo

nedali zloduchom osobnosť, prečo sa nesmejú nad trápnyimi dialógmi, prečo musí Fordov zlý dobytkár prejsť povinnou hrdinskou očístou? A kde je preboha tá napínavá akcia, do ktorej investovali nekresťanské peniaze (160 miliónov) a na ktorú lákajú vekovú kategóriu do 15 rokov? Až 5 scenáristov vymýšľalo takto schematický príbeh? Odpovede na tieto otázky sú pre mňa skutočne sci-fi. Všetky prvky deja so silným potenciálom na dobrý film sú prehliadané, tvorcovia nedali viac priestoru Samovi Rockwellovi, občas surové scény graduujú do lepkavého happy endu a postupné rozpamätávanie sa hlavného hrdinu mi prišlo otravné. Koľkokrát v poslednom desaťročí sme sa zobudili in medias res s hviezdovým hercom a sledovali v rámci flashbackov tragickú minulosť jeho postavy? Navyše akcie tak veľa nie je a zrazu sa mi zdá, že sa na plátne za tie dve hodiny veľa nestalo.

Na záver treba smutne poznamenať, že Kovboji a votrelci mali slušné predpoklady, minimálne na zábavný letný blokbuster. Čudujem sa Favreauovi, že sa vzdal ostrého humoru, keďže to bol jeden z dôvodov, prečo bol Iron Man 2 pozerateľný. Kovboji a votrelci tak ostanú požiara-

čom času, na ktorý sa zabudne pri šálke kávy s konštatovaním: "Bola to taká neskutočná hlúposť." A keď sa nad tým zamyslím, Wild Wild West mal predsa len niečo do seba. Menej som sa nudil.

Marek Hudec





BARBAR CONAN

3.0

Nedávno sa v San Diegu uskutočnil jeden z veľkých conov, stretnutí ľudí, ktorí sa točia okolo fantasy a sci-fi projektov všetkých možných podôb. Na hodinovom paneli venovanom seriálu Hra o tróny

dostal Jason Momoa „neférovú“ divácku otázku: Ako by dopadol súboj jeho dvoch postáv: Khala Droga s Barbarom Conanom. Vzhľadom na pôdu kde sa diskusia odohrávala, odpovedal logicky v prospech koňáckeho vojnového pána. Skutočnosť je však omnoho tvrdšia: khal Drogo by nielenže Conana roztrhal na kúsky, umlátil by ho plstenou bagandžou a pri tom by druhou rukou mohol písať scenár oscarovskej drámy. Jason Momoa totiž naozaj pred časom ohlásil, že by chcel napísať scenár pre pokračovanie

Conana. Po zhliadnutí aktuálneho filmu sa už niet veľmi čomu diviť, ani čoho sa obávať. Horšie to byť nemôže.

Pôvodný Barbar Conan je klasika. Knižná, a vlastne aj filmová. Zachytáva prapôvodnú podobu fantasy sveta, plného príšer, čarodejov a neohrozeného bojovníka, ktorý s mečom v ruke „prejde temnou krajinou, k temnej veži, aby temnému pánovi nakopal temnú prdel“. V spojitosti s vtedy mladým Arnoldom vznikol prostý, ale atraktívny kult tohto typu hrdinskej fantasy. Niet sa veľmi čo čudo-

vať, že Hollywood takmer tridsať rokov po jeho uvedení siahol po remaku. Žiaľ niet sa ani veľmi čo čudovať, ako to dopadlo a prečo to tak dopadlo.

Najjednoduchšie a nie nesprávne je ukázať prstom na režiséra Marcusa Nispela (remaky – Piatok trinásteho, Texaský masaker motorovou pílou). Tento nemecký rodák (prvé varovanie), pracujúci v reklamnej brandži (druhé varovanie) a získajúci si meno hudobnými videoklipmi, zatiaľ neurobil dobrý film a nič sa na tom žiaľ nezmenilo. Napriek tomu, že scenár nemá žiadne úžasné kvality a pripomína skôr sled scén poskladaných do deja než príbeh, predsa len to nie je zlátanina typu Posledný vládca vetra alebo Eragon. Ďuro Červenák trefne pripodobňuje dej filmu k videohre, kde ide v prvom rade o to dostať sa v danej scéne k lokálnemu záporakovi a zlikvidovať ho, bez trápenia sa s čímkoľvek naokolo. Fanúšikovia kvalitných hier vedia, že aj toto málo niekedy stačí k vybudovaniu parádnej atmosféry. Nispel nedokázal ani to.

Film (jeho dej rozprávať považujem za stratu času, pozrite si trailer) sa tak stáva zvláštnou zmesou wtf momentov (kraľuje obrovská drevená loď), nezmyslov najhrubšieho zrna (aj vy by ste oslobodzovali otrokov tak, že na nich spustíte obrovské kamene?), pomerne solídnej výpravy, ktorá však vytvára skôr disneyland, ako homogénnu fantasy krajinu, a striedavo dobrej akcie. Úvodná naháňačka mladých barbarov síce nie je originálna, ale má aspoň aký taký šmrnc, všetky ostatné bitky sú však snímané a strihané tak, aby vyzerali cool v spomaľovačke, čo možno človeka baví v krátkej ukážke, ale na celofilmovej stopáži to pôsobí lacno, nudne a televízne. A to je pre film, ktorý chce byť barbarsky brutálny a vážny, smrteľná rana.

Navyše ak miesto podmanivej a atmosférickej hudby robí Tyler Bates (300, Sucker Punch) nezmyselný rachot, vedľajšie postavy sú žalostne nevýrazné a celkový charakter filmu sa z priamočiarej barbarskosti vymenil za tupú digitálnu zábavu pre stále menej náročného „bežného mladého diváka“. Najsmutnejšie na tom je, že ústredná



postava je nacastovaná veľmi dobre. Hawaijský rodák Momoa má veľmi zaujímavé črty, na modela (v roku 1999 bol Hawaiis model of the year) je dostatočne chlapecký a zároveň slušne herecky zdatný. V tomto mi mimoriadne pripomína nešťastnú epizódu okolo inej ikony Angelina Jolie a Tomb Raider. Skvelý casting hlavnej postavy, ktorý nemohol vyvážiť všetko ostatné, čo urobilo z filmu prepadák.

Ako som napísal, najjednoduchšie je ukázať na režiséra. Problém je však omnoho širší. Súčasné poňatie filmovej zábavy sa

zmieta v obrovskej kríze, ktorej vonkajšími znakmi sú absencia priestoru pre nápady, podriaďovanie sa úspešným vzorcom realizácie, lacné hnanie sa za drahými vizuálnymi efektmi a rozmýšľanie peňaženkou bez stopy odvahy a inovácie. Barbar Conan nie je tak tupý ako bola napríklad Liga výnimočných a zbytočné 3D ho nezohľadilo tak ako Súboj titanov. Ale aj tak nevidím žiadny dôvod, prečo tento film pozerať v kine, či kdekoľvek inde. Je to strata času.

Vladimír Kurek



ZRODENIE PLANÉTY OPÍC

8.0

Opičí diktátor Caesar zviaza v rukách miniatúru Sochy slobody. Posádka vesmírnej lode Icarus sa záhadne stráca vo vesmíre a pozorní diváci už vedia, kde sa ocitne. Na Zemi sa medzitým rozpútava revolúcia, ktorá pred vyše štyridsiatimi rokmi donútila na kolena Charltona Hestona. A filmoví producenti si mädlia ruky,

že úspešne vzkriesili ďalšiu obchodnú značku. Tvorcovia najnovšieho prequelu sa naopak od smiešneho remaku (2001, réžia Tim Burton) rozhodli investovať do digitálnej animácie, vďaka ktorej šimpanzy dokonale zatienili svojich ľudských hereckých kolegov.

V laboratóriách San Franciska sa rodí nové sérum na liečbu Alzheimerovej choroby. Opice, na ktorých sa zlúčenina testuje, sa náhle stávajú inteligentnejšími. Vedec Will zachráni mláďa pokusnej samice, v ktorého génovom kóde sa zachovali stopy lieku. Dostane mnohoznačné meno Caesar a prirodzene sa adaptuje do ľudskej rodiny spolu s Willom, jeho

otcom a priateľkou. Po súdnom rozhodnutí, ktoré uvrhne Caesara do zajatia spoznáva šimpanzích príbuzných, ktorí jeho inakosť netolerujú. Odvrhnutý na perifériu medzi ľuďmi a opicami, plánuje pomstu, ktorá ho oslobodí. Zvieracia vzburá však nie je jediným nebezpečenstvom hroziacim ľudskej civilizácii.

Koncepcia Zrodenia je zaujímavá hlavne z hľadiska, že jej záver pozná každý znalc filmovej klasiky. Námet filmu, ktorý sa snaží odpovedať na otázku: "Prečo sa opice stanú dominantným druhom na našej planéte?" je síce jednoduchý a predvídateľný, ale vyvažuje ho geniálne prevedená formálna stránka filmu. Tam,

kde zlyhávajú ľudské dialógy okorenené o príbehové klišé Hollywoodu, kraľujú scény bez slova, kde opičie postavy komunikujú pohľadmi a mimikou. Takmer neznámemu režisérovi Rupertovi Wyattovi (na konte má iba kriminálny triler *The Escapist*) patrí zásluha za to, že strety medzi zjednodušenými ľudskými postavami a opicami naberajú často až mrazivú hĺbku.

Spolu s kamerou, obdivuhodnými efektmi a agresívnou hudbou sa spolupodieľa tiež na ukážkovo vygradovaných akčných scénach. Tempo filmu nastaví už úvodná naháňačka v džungli. Napriek zbytočným odbočkám, akými sú povinná americká romantika, alebo strety s materialistickým šéfom, sa dynamika stupňuje až do efektného finále na Golden Gate Bridge. Najväčšou brzdou filmu sú ale ľudské postavy a ich hereckí predstavitelia. Na plagáte síce svieti meno Jamesa Franca, ale herečkou hviezdou je tu jednoznačne Caesar a jeho herecký predobraz, Andy Serkis. Možno to predsalen bol Wyattov zámer, aby opice pôsobili ľudskejšie než porcelánová Freido Pinto alebo bezdôvodne zákerný Tom Felton, ktorý akoby zreprízoval úlohu Draca Malfoya z *Harryho Pottera*.

Podobne ako pôvodná filmová séria, aj *Zrodenie* sa pohráva hlavne s myšlienkami ľudskej nadradenosti, netolerantnosti a strachu z inakosti. Okrem nich ponúka aj otázky vedeckej morálky a bezohľadnosti k prírode, čo len dokazuje, že aj drahé veľkofilmby by mali mať intelektuálnu rovinu (druhý plán), aby neupadli do zabudnutia.

Osobne si myslím, že keby *Zrodenie* sledovalo osudy len opičích hrdinov, mohlo byť oveľa uveriteľnejšie, pohlcujúcejšie, filmársky inovatívnejšie a zaslúžilo by si plné hodnotenie. Aj vo svojej súčasnej verzii však ide o jedno z najväčších komerčných prekvapení a kvalitatívne slušne obstojí v konkurencii nielen tohtoročných kinohitov. Záver filmu, celkom očakávateľne, by mal otvoriť novú filmovú sériu.

Marek Hudec



tech sekcia







RAZER BLADE – skutočný herný n

Po kampani o budúcnosti hrania na PC sme očakávali malý Switchblade, ale dočkali sme sa prekvapenia a to veľkého 17 palcového Razer Blade notebooku. Podľa slov Razeru, "prvého skutočne herného notebooku". Razer sa pre jeho vývoj spojil s Intelom a Nvidiou, od ktorých zobral "najvyšší" ponúkaný mobilný výkon a zo svojho Switchblade mininotebooku použijú interface, 10 programovateľných kláves s displejom, k tomu pridajú multitouch lcd panel, ktorý bude zobrazovať ingame informácie. Celá táto sranda vyjde na 2799.99 dolárov a bude k dispozícii v poslednom štvrtroku 2011, zrejme ho spojenie s Battlefieldom 3 ne-minie. Nakoniec už ho aj naznačujú.

Plná špecifikácia

2.8GHz Intel® Core™ i7 2640M Procesor

8GB 1333MHz DDR3 RAM

17.3" LED Backlit Display (1920x1080)

NVIDIA GeForce® GT 555M s NVIDIA® Optimus™ Technológiou

2GB GDDR5 Video pamäť

Zabudovaná HD Webkamera

Integrovaná 60Wh battery

320GB 7200rpm SATA HDD

Wifi 802.11 b/g/n

16.81" (šírka) x 10.9" (hĺbka) x 0.88" (výška); 6.97lbs (váha)

Ak môžeme pokus razeru hodnotiť už teraz tak by sme povedali, že nápady tam sú, kvalitu z toho cítiť, ale za tú cenu tomu chýba skutočne najvyšší možný výkon. Lepší procesor a lepšia grafika tam za tú cenu určite mala byť a ak nie, cena konkurencie bez klávesnicového touchscreenu je polovičná, takže preferencie bežných hráčov budú jasné, škoda. Síce Razer tvrdí, že PC hranie nie je mŕtve, ale ak by nebola konkurencia s ich cenami by určite už umrelo.

notebook





3D Engine s neobmedzenými detailmi?

Firme Euclidean na prvom videu predstavila svoj prelomový 3D engine, ktorý sľubuje 100 tisíckrát lepšiu grafiku. Tvrdia, že ich engine je najväčší prelom odvtedy ako 3D grafika vznikla, video niečo podobné aj potvrdzuje. Ukazuje scénu s 21,062,352,435,000 polygónov a beží na 20 fps.

Autori objasňujú ako ich engine funguje a to nie na polygónoch, ale na malých 3D bodoch, ktoré vo virtuálnom svete nazvali atómy. Síce táto metóda vyžaduje veľa procesorového času, ale zvláda neobmedzené množstvo "atómov" realtime.

Zatiaľ čo ostatné firmy zvyšujú počet polygónov o 25% ročne, oni ich zvýšili neobmedzene, prakticky ich vypustili a pracujú priamo s atómami, ktorých môže byť neobmedzené množstvo. Napríklad v obyčajnom kúsku hliny na zemi by mali viac polygónov ako bežné dnešné hry v celej scéne. Hardverové nároky však neuvádzajú.

Euclidean vo videu ukazuje možnosti

objektov s neobmedzenými polygónmi, kde umožní zoscanovať objekty do 3D formy bez straty kvality. Teraz ešte vylepšujú nasvietenia scén a tieň. Video má zjavne zapôsobiť na investorov, ktorí by do firmy naliali peniaze. Medzičasom už získali dvojmiliónový grand od austrálskej vlády a zjavne potrebujú ešte viac, keďže ich stránka nejako nejde.

Carmack podľa svojho twitter konta to čo ukazuje ich engine nevylučuje, ale tvrdí, že tak skoro sa to do hier nedostane. Určite nie v tejto generácii, možno o pár rokov to bude reálnejšie. Prekonanie produkčných problémov vraj bude náročné.

Euclidean to síce nepriznáva, ale engine má problém s animáciami, totiž spustiť animáciu s miliardami atómov je veľmi náročné na spracovanie, nehovoriac o dynamickom svete nie statickej scéne ktorú radi ukazujú. Možno by ale kombinácia tohto voxelového a polygónového enginu mohla pekne fungovať.





ASUS vás znovu zoberie na MARS

Recenzie na **Asus Mars II** poháňanú dvomi GTX 580 čipmi vychádzajú a vyzdvihujú kartu ako najrýchlejšiu samostatnú kartu. Samozrejme niečo si to pýta a to 600 wattov sama o sebe a 1500 dolárov tiež sama o sebe.

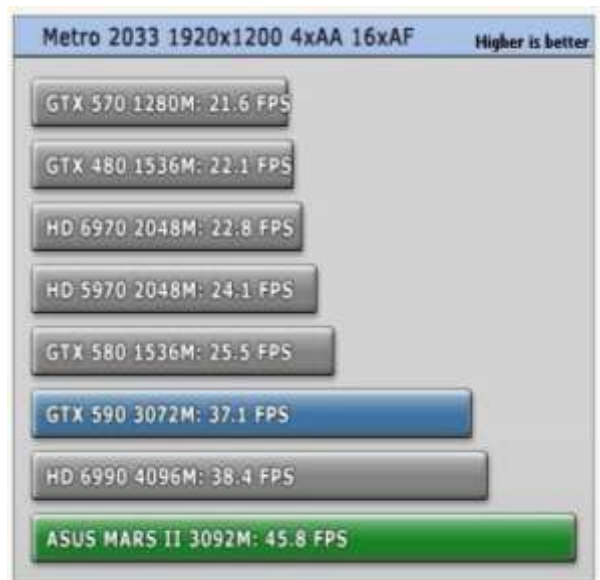
Asus však vie, že to nie je karta pre každého a preto karta vyjde len v limitovanej edícii 999 kusov, ktoré si svojich majiteľov medzi fajnšmekrami určite nájdú. Ostatní si radšej kúpia GTX 590 rovnako s dvomi čipmi a takmer rovnakou konfiguráciou ako Mars II síce je o 22% pomalšia, ale za polovičnú cenu. Ekonomika spraví svoje.

Grafy nám ukazujú výkon a tabuľka porovnanie hardvéru s konkurenčnými kartami.



	Radeon HD 6970	GeForce GTX 580	Radeon HD 6990	GeForce GTX 590	ASUS Mars II
Shader Units	1536	512	2x 1536	2x 512	2x 512
ROPs	32	48	2x 32	2x 48	2x 48
Graphics Processor	Cayman	GF110	2x Cayman	2x GF110	2x GF110
Transistors	2640M	3000M	2x 2640M	2x 3000M	2x 3000M
Memory Size	2048 MB	1536 MB	2x 2048 MB	2x 1536 MB	2x 1536 MB
Memory Bus Width	256 bit	384 bit	2x 256 bit	2x 384 bit	2x 384 bit
Core Clock	880 MHz	772 MHz	830 MHz	607 MHz	781 MHz
Memory Clock	1375 MHz	1002 MHz	1250 MHz	855 MHz	1002 MHz
Price	\$370	\$490	\$725	\$710	\$1499

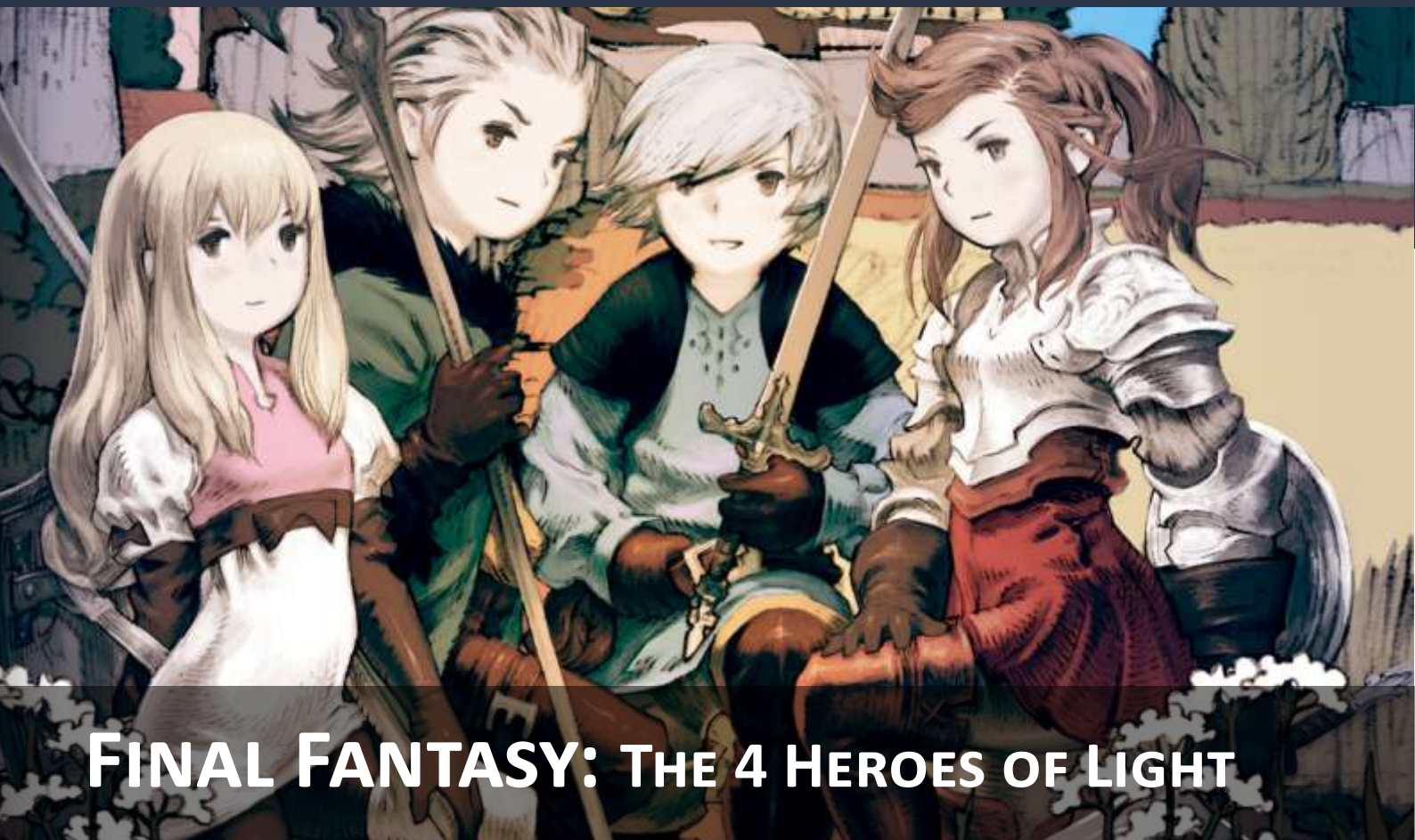
ASUS Mars II Market Segment Analysis



užívateľská sekcia







FINAL FANTASY: THE 4 HEROES OF LIGHT

Grafika 7

Ovládanie 8

Hrateľnosť 6

Zvuky 8

Hudba 4

Náročnosť ťažká až veľmi
ťažká (nič pre bábovky)

6.5

Hranie Final Fantasy The 4 Heroes of Light mi pripomenulo dve veci. To, že nostalgia k časom dávno minulým môže byť svojim spôsobom príjemná a to, že aby bolo hranie príjemné, tak na to sama nostalgia zďaleka nestačí. Hrať takúto hru je ako jazdiť na starom aute. Cítite sa v ňom príjemne, všetko v ňom už poznáte a viete čo od neho môžete očakávať. Práve to posledné menované je alfa a omega nostalgie. To auto vás už nemôže ničím prekvapiť, a tak len jazdíte a vychutnáвате všetko s pocitom, že je to síce príjemné, no časy a hlavne nároky na jazdenie sú predsa už niekde inde, a tak sa po nejakom čase budete chcieť predsa vrátiť k svojmu najnovšiemu modelu.

Takto nejako by sa dala popísať posledná Final Fantasy na DSku. Ponúka staromódnu, ale zato fungujúcu hrateľnosť, klasický príbeh, zaujímavú grafiku v štýle malieb vodovými farbami a...pri všetkej úcte k Naoshi Mizutaovi, aj trocha zvláštnu hudbu. Nič zložité, známe mechanizmy z rpgčiek na starých konzolách ako SNES tu fungujú ako za svojej najväčšej slávy, ponúkajúce milý a roztomilý svet, ktorý obývajú rôzne postavičky so svo-

jimi problémami. Vy, aj so svojou partiou, blúдите kade tade, brodíte sa v močariskách, kráčate po vyprahnutých púšťach, mrznete na vrcholkoch hôr, pomáhate kde komu, a len tak pritom sa snažíte zachrániť svet.

Pri prvom zapnutí vás môže sklamať absencia akéhokoľvek intra. Krásny úvod ako napríklad



vo Final Fantasy 4 sa vôbec nekoná. Na rozdiel od nej ste rovno hodený do hry. Pokračujúc v tradícii starých FF si môžete premenovať hlavných hrdinov a ide sa hrať. Na začiatku sa chopíte Brandta, mladého 14 ročného chlapca, ktorého sa mama pokúša márne dostať z postele. Dnes je preňho výnimočný deň, pretože nesmie zmeškať slávnosť v blízkom zámku, kde sa povýši z chlapca na muža. Po príchode do zámku Brandt nájde kráľa v slzách a trápajúceho sa nad stratou jeho dcéry, princezny Airy, ktorá bola unesená zlou čarodejnicou zo severu. Kráľ ho následne poverí jej vyslobodením. K nemu sa pripojí jeho kamarát Joshua a princezná bodyguardka Yunita. Otázky typu, prečo kráľ poveril oslobodením jeho dcéry 14 ročné deti, pričom má plný hrad po zuby ozbrojených vojakov, si nechajte pre seba. Odpovedať vám neviem. Má to síce čo dočinenia s tým, že takto dokáže, že je už muž, ale no tak, ide tu predsa o dcéru samotného kráľa, nemôžete tam poslať deti!

Po úspešne absolvovanej misii sa naši 4 hrdinovia svetla vrátia domov. No to čo uvidia ich zmrazí. Všetci obyvatelia hradu aj blízkej dedinky zostali skamenení a zdá sa že je s nimi už nadobro amen. Po sérii niekoľkých rozhovorov sa naši hrdinovia rozhodnú pátrať po niečom, čo by túto kľatbu zlomilo. Brandt a Yunita sa roz-



hodnú ísť do mesta Horne a Joshua s princeznou sa rozhodnú pátrať po pomoci v prístavnom meste Liberte. V tomto okamihu sa osudy našich hrdinov rozchádzajú s tým, aby sa na konci znova spojili. Budete sledovať dobrodružstvá vystrihnuté ako zo starej dobrej dobrodružnej knižky. Putovaním a následným skúmaním miest a rôznych prírodných prekážok budete pomaličky odhaľovať nielen celosvetové sprisahanie ale aj povahové črty postáv. Tie sú síce vykreslené fakt len jednoducho (ach zlaté Final Fantasy 8), nuž ani to vám nezabráni zistiť že Brandt je odhodlaný mladý človek, obetujúci svoj život pre dobro, alebo že princezná Aira je rozmazané decko zvyknuté na blahobyť, ktorá začne historicky zúriť už len preto, že musí spať na nie moc pohodlnej posteli v prístavnom hoteli.

Hra obsahuje zmenený ťahový štýl súbojov. Na rovinu vám môžem povedať, že trefa do čierneho to rozhodne nebola. Boje sú síce dynamicke, v pohľadnej grafike, kde kamera stojí za postavami a šikovne sa obracia podľa toho, aká postava práve útočí, no to najdôležitejšie, a to plnú kontrolu nad postavami bohužiaľ nemáte. Nemáte ich vtedy, ak určíte na akého nepriateľa chcete zaútočiť, či akého spojenca vyliečiť. Postave síce dáte povel útočiť, no to na koho chcete zaútočiť už nie. O tom

už hra rozhodne sama. To platí aj o používaní liečivého kúzla Cure, ktorým vaša postava vylieči vždy tú, ktorá má najmenej HP. Ako starý harcovník ťahového systému súbojov, viem že nie vždy je lepšie ošetriť rany tomu kto ich utŕžil najviac, ako tomu, ktorý je v danom súboji dôležitejší. To už ani nehovorím o používaní kúziel typu Raise, čo oživí vašu postavu, no ak vám padne viacero naraz, tak sa dosť často stáva, že vám vzkriesi tú, ktorú najmenej chcete.

Tvorcovia svoj systém označujú ako Action Point Battle System, pretože namiesto many tu figurujú akčné body. Každá





postava ich má päť a každá vykonaná akcia niečo stojí. Obyčajný útok, liečenie, či devastačné kúzla tretieho stupňa stoja nejaké body, a ich množstvo závisí od toho aké sú účinné. Akčné body si môžete dopĺňať boostovaním, čo je schopnosť, ktorú môžete vykonávať nepretržite. Ostane vám len jeden akčný bod a váš najlepší útok stojí štyri? Proste sa naboostujete a použijete ho. Okrem toho si akčné body, ale aj životy môžete dopĺňať pomocou známych elixírov.

Asi najviac podareným prvkom je Job System. Každým porazením nejakého bossa vám čarovný kryštál daruje niekoľko korún. Nemyslím tým peniaze ale korunu, akú nosili králi. Každá koruna má iný tvar, a čo je najhlavnejšie aj schopnosti. Dokopy je ich až 28, čo prirodzene činí 28 povolání, a medzi nimi figurujú napríklad klasicky biely, či čierne mág, ale aj zaujímavejšie povolania ako učenec, hudobník, či krajčír. Striedanie povolání je veľmi zábavné a pripomína zábavný systém vo Final Fanta-

sy 5. Okrem toho má každé povolanie tri stupne, ktoré môžete dosiahnuť tak, že do korún vsadíte rôzne druhy kryštálov, ktoré môžete získať po úspešne absolvovaných bojoch. Nový stupeň znamená ďalšiu schopnosť povolania, ktorá je poväčšine schopnejšia a účinnejšia ako schopnosť na nižšej úrovni.

Počas hrania môžete zažiť rôzne zábavné chvíle. Od premeny na rôzne zvieratá ako mačky, či psy, cez plavbu na chrbte veľryby, cez chodenie po dúhe, či let na drakovi, až po navštívenie lietajúcej



krajiny a boj so samotným Satanom. Niekedy natrafíte na rôzne logické hádanky, pripomínajúce prvý Silent Hill. Nie nemyslím tým hororovú atmosféru, ale mm ..spomínate na hádanku pred prvým bossom v podzemí školy, kde ste otáčali železné tyče, tak aby ste mohli prejsť na druhú stranu? Tak tu je niečo podobné, ale namiesto tých sú tu sochy ľadových drakov. Okrem toho tu máte možnosť natrafiť na pár minihier, ktoré sú veľmi zábavné hoci ich obtiažnosť nie je príliš vysoká. Mňa osobne najviac zaujalo predávanie v obchode, kde ľuďom ponúkate zbrane alebo rôzne iné veci, a tým si krásne zarábate. Celkom podarená je aj matematická minihra.

Ako som už na začiatku spomínal, grafická stránka tohto titulu je viac než len zaujímavá. Nevravím, že je výborná. Ale pri pohľade na ňu ma nenapadlo nič vhodnejšie než to, že pripomína maľbu, pri ktorých maliar použil vodové farby. Štýl je síce krásny, no zase stráca na prehľadnosti. Farby sú dosť odvážne a tým pádom splyvajú na niektorých miestach jedna do druhej, čo rozhodne neprospieva očiam. Veľkú výtku mám k hudobnému doprovodu. To, že je o nejaký stupeň hlasnejšie než je normálne, by bolo ešte v poriadku. Problém je v tom, že je ...ako

tono ...proste je nudná. Nájdú sa samozrejme aj svetlejšie chvíle, no vo väčšine prípadov je hudba fádna. Človek čaká od formátu Final Fantasy určitý štandard, no tu hra citeľne, ale aspoň podľa mňa, stráca.

Mrzí ma, že som musel ukončiť recenziu v dosť negatívnom štýle, no inak sa ani nedalo. Ak by sa ma niekto opýtal, či mu tú hru môžem odporučiť, tak by som najprv váhal, nerozhodne mykal plecami, mrmlal pri tom nezrozumiteľné slabiky, no nakoniec by som povedal, že áno. Dodal by som však, že od hry musí očakávať veľkú dávku priamočiarosti, lineárnosti a to, že je nesmierne obtiažna. Hra je tak ťažká, že som si na konci skoro vytrhal všetky vlasy z hlavy, a aj tak to nestačilo a dodnes som neporazil záverečného bossa (stále úmorne trápim). Musí očakávať pomerne vysoký faktor grindingu a divné, hoci



dynamické súboje. Známkou, ktorej som jej udelil si, tak či tak, rozhodne zaslúži.

Blackened Halo





SHADOW HARVEST

4.5

Shadow Harvest: Phantom Ops je akčno – špiónážna hra, v ktorej hráč pracuje súčasne s dvomi postavami a ich akcie musí skĺbiť tak, aby úspešne naplnil ciele zadané v dovedna 12tich misiách. Prvou postavou je Aron Alvarez, vojak, ktorý zastupuje akčnú časť hry a jeho úlohou je zväčša prestrieľať sa odniekadiaľ niekam, pričom jeho špeciálnou funkciou je „spomalenie“ času pri strieľaní. Druhou hernou postavou je Myra Lee, ženská verzia Splinter Cell-a, preferujúca skrývanie, plíženie a tiché odstraňovanie nepriateľov so špecialitou byť krátkodobovo neviditeľná.

Príbeh hry začína v blízkej budúcnosti (r. 2025) v Somálsku, kde je v rámci lokálnej občianskej vojny zaznamenaná prítomnosť hi-tech tajných zbraní z USA. Agentúra ISA (zrejme herný ekvivalent reálnej NSA) povolala Arona Alvarazu a neskôr aj Myru Lee úlohou zistiť ako sa zbrane z tajných laboratórií dostali do rúk diktátora z tretieho sveta. Zo Somálska sa vo svojom pátraní agenti Alvarez a Leeová dostanú do lokácií v Saudskej Arábii a na Kubu. Kuba v hernom svete

Shadow Harvest totiž už nie je pod vládou Fidela Castra a ani jeho brata Raula, ale prebieha tam občianska vojna medzi zástancami demokracie a komunizmu.

Prvým mínusom hry je herný príbeh. Hoci sa môj popis príbehu môže zdať zaujímavý, jeho reálne spracovanie je o poznanie horšie. Prológ nezaujíma, hra je dejovo veľmi chudobná, jednoduchá a priamočiara (O podivnom, skoro až idiotskom konci sa radšej zmienňovať nebudem, aby som sa vyhol spoilerom). A to je chyba, pretože tento typ hier si vyžaduje dejovo komplexnejší a sofistikovanejší príbeh. Nedá mi opäť nespomenúť Splinter Cell-a, kde je autorom predlohy všetkých jeho pokračovaní majster spisovateľského remesla Tom Clancy a na výslednej kvalite týchto hier je to značne poznať.

Ďalším mínusom je nečakane to, čo malo byť pôvodne najväčším plusom a to je kooperácia oboch herných postáv. Úvodom si autori ušetrili robotu, pretože väčšina začiatkových misií je iba s Aronom, alebo iba s Myrou. Ak aj máte na placi oboch agentov, dosť často Vám po chvíli

hra jedného z nich z nejakého dôvodu zamkne a zase sme pri sólo hre. Je to však paradoxne lepšie, ako nedotiahnutá kooperácia oboch postáv. Misie akoby neboli navrhované pre režim kooperácie. Skutočnej kooperácie je v hre ako šafránu: Aron dva-tri krát pomôže Myre cez plot alebo do vetracej šachty, Myra zas párkrát prenikne tam, kde by sa Aron nedostal (cez laserové míny) a otvorí mu dvere. Ostatný čas hry som sa nemohol zbaviť pocitu, že si dve postavy v hre skôr zavadzajú a ich spolupráca akosi nie je neprirodzená. Väčšinu cieľov by s malou úpravou hravo dokázala splniť len jedna z postáv. Väčšina misií je totiž naivne postavená tak, že Myra niekam tajne prenikne, splní svoju časť úlohy a následne sa tam Aron prestrieľa a úlohu dokončí. Aj keď by bolo logické, že úlohy vykoná samotná Myra, keď už je inkognito na mieste.

Nevýhod a paradoxov „kooperácie“ a prepínania postáv je hneď niekoľko. Stačí, že Myru objaví niektorý z nepriateľov a misia okamžite končí neúspechom s konštatovaním, že Myra bola odhalená a cieľ, ktorý treba špehovať alebo eliminovať sa dal na útek. Naproti tomu Aron sa pohybuje po bojovom poli ako Rambo s plnou parádou v divokých prestrelkách a zrejme aj keby odpálil atomovku, nepriatel'ia ho „neodhalia“ a ten istý cieľ to nechá chladným. Toto sa paradoxne deje aj keď sú Aron a Myra spolu alebo veľmi blízko seba. Taktiež zabudnite na proklamovanú voľnosť v používaní oboch postáv. V plnení úloh treba dodržiavať presne stanovenú líniu a plniť ich so stanovenou postavou, inak sa vďaka početným bugom dostanete do neriešiteľnej situácie. Vráťane toho, že checkpoint sa uloží tak, že po jeho eventuálnom nahratí hra okamžite končí neúspechom. Toto sa stáva, ak hráte povedzme s Myrou, uloží sa checkpoint, ale po jeho nahratí ste prepnutý na iné miesto na Arona, Myra zostane nechránená a game over nastane skôr ako sa vôbec stihnete prepnúť a skryť ju. Problém s prepínaním postáv je veľmi akútny aj v ďalších častiach hry. Často je problém, kde bezpečne upratať

postavu, ktorou práve nehrajete. Ak totiž k takejto postave príde nepriateľ, je zle. Ak je to Aron, signalizuje do vysielacky, že je pod útokom a bezmocne bez toho, že by čokoľvek urobil, čaká, kým ho zastrelia. Ak je to Myra, je to ešte horšie, pretože hra okamžite končí s tým, že Vás objavili ako nepriateľského votrelca. Trošku AI by nepoužívaným postavám nezaškodilo. Nie vždy sa dá účinne prepínať a riešiť dve postavy súčasne na dvoch rôznych miestach a zväčša to končí stratou jednej z postáv a teda predčasným koncom hry.

Čo sa hrateľnosti týka, plusom je, že Aron občas ovláda guľomet na Humwee vozidle, alebo robota s guľometmi miesto rúk a lá GDI robot z Command & Conquer. Keďže nepriatel'ia si zásadne stavajú bariády a kryjú sa za krehké latky podopreté sudmi s benzínom, alebo fľašami s propán butánom, býva použitie takého vozidla dosť veľká zábava.

Po technickej stránke je hra na priemer-

nej úrovni. Grafika je obstojná, avšak nie nejako prevratná alebo oslňujúca. Aj pri vysoko nadpriemernej konfigurácii PC, dochádza pri početných explóziách a výskyte väčšieho počtu nepriateľov k trhaniu a sekaniu obrazu. Taktiež ozvučenie hry bolo pomerne neštandardné. Reč postáv bola pri bežnej hlasitosti veľmi potichu, prehlušovaná hudbou a nebyť možnosti zapnúť si titulky, len ťažko rozoznávam, čo hovoria. Keďže v nastaveniach absentuje možnosť regulovať jednotlivé zložky zvuku, je tam iba celková hlasitosť, tento problém sa nedal odstrániť.

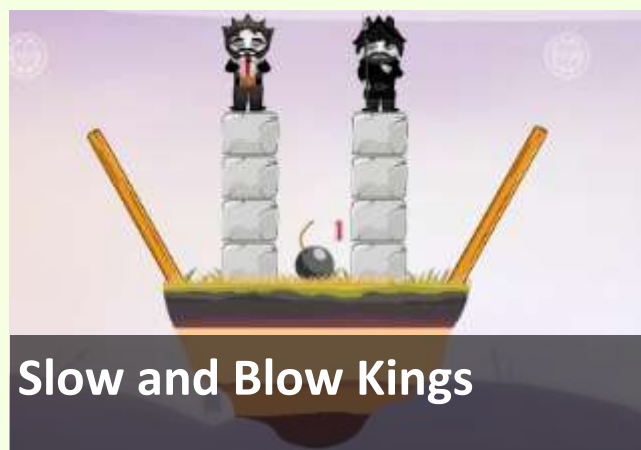
Na základe informácii, ktoré prenikali od autorov Shadow Harvest počas jeho vývoja, boli na hru kladené veľké očakávania. Pecka sa však nekonala a hra je skôr sklamaním. Takéto spojenie akčnej a špiónážnej hry príliš nefunguje a celé to pôsobí ako zlepenec dvoch rôznych hier.

Ilgwar



To najlepšie z augusta

ONLINE HRY



Slow and Blow Kings



Brave Kings - Level Pack



Sand castle Invasion

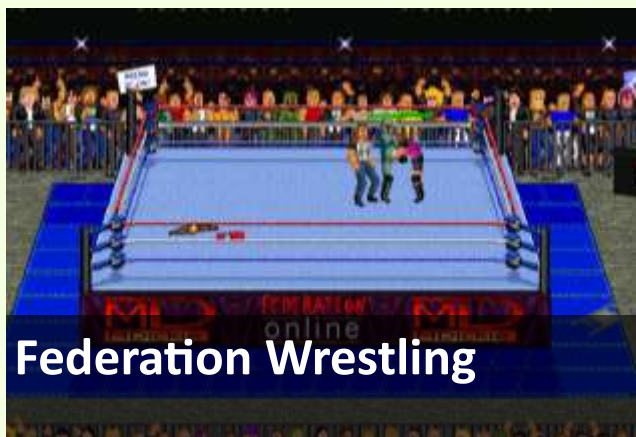


Potty Racers III

PLNÉ HRY



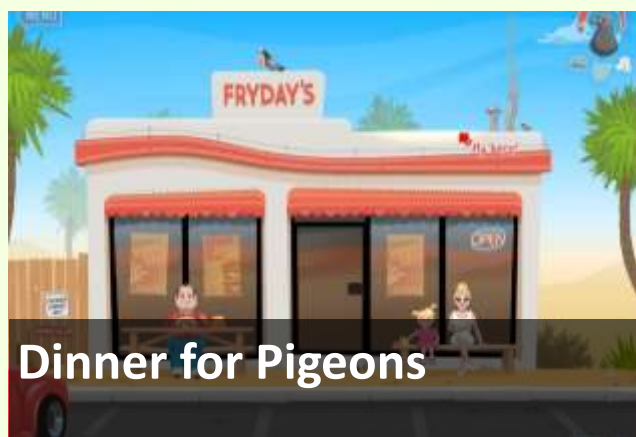
Soldner SW Community



Federation Wrestling



TripleA



Dinner for Pigeons

Videá mesiaca



Battlefield 3 - Caspian border



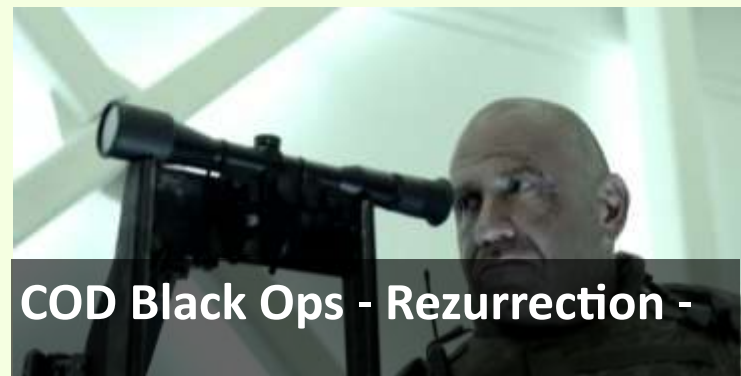
Aliens Colonial Marines



DOTA 2 - debut trailer



Call of Duty MW3 - SpecOps



COD Black Ops - Rezurrection -



Rage - Uprising



Counter Strike Global Offensive

Septembrové tituly



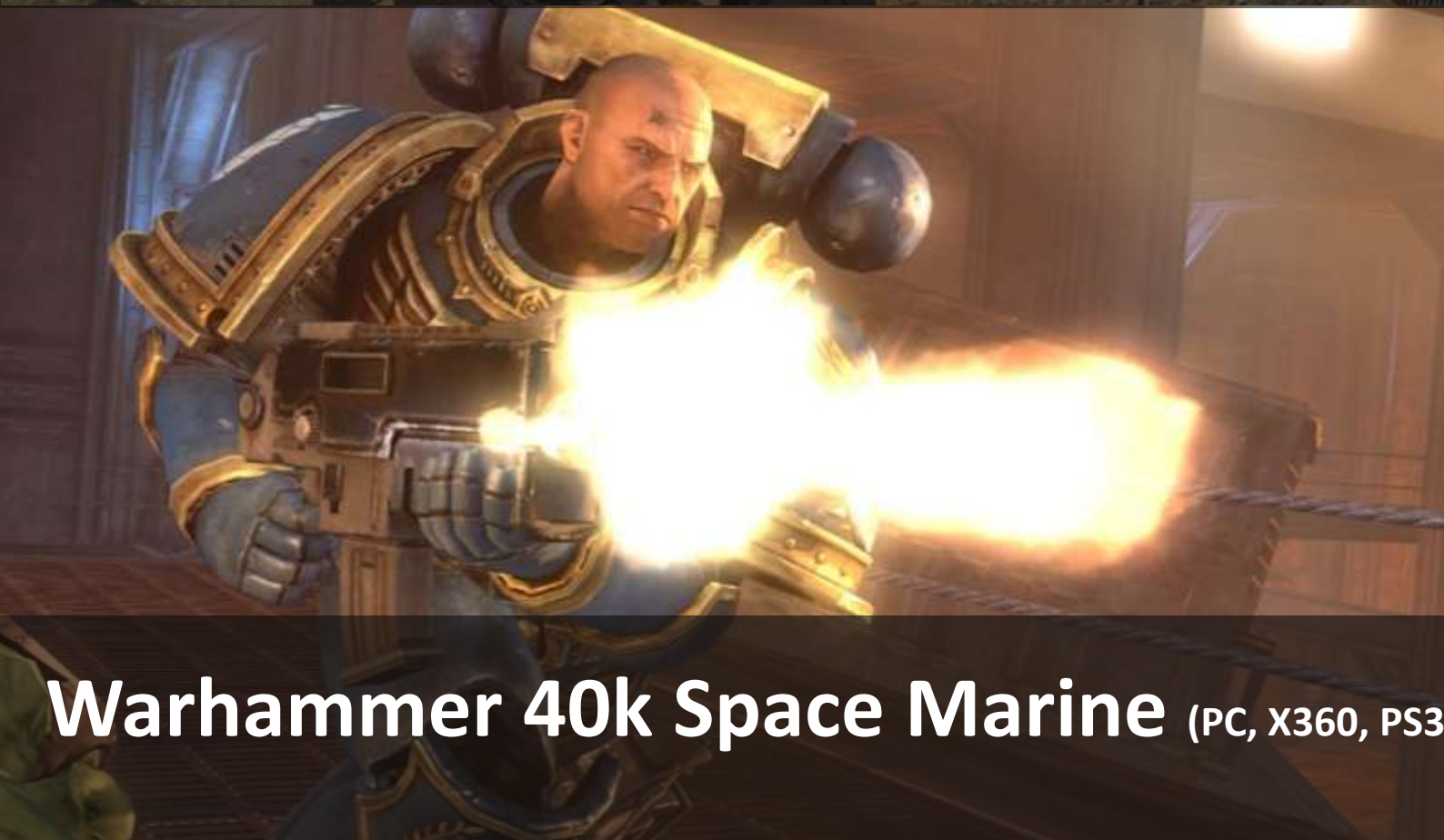
Resistance 3 (PS3)



Driver San Francisco (PC, Xbox360, PS3, Wii)



Gears of War 3 (Xbox360)



Warhammer 40k Space Marine (PC, X360, PS3)



HALO 4