

SECTOR

H E R N Ý M A G A Z Í N

06/2010

RECENZIE

**SUPER
MARIO
GALAXY
2**

**MGS: PEACE WALKER,
SPLIT SECOND, BLUR,
SINGULARITY, AQUA**

E3 REPORT



**NEED FOR SPEED
HOT PURSUIT, DEAD
SPACE 2, LEGEND OF
ZELDA, ROCK BAND
3, WITCHER 2**

HARDVÉR

- Xbox 360 slim a Kinect
- Playstation Move
- Nintendo 3DS



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 Hanks (Andrei)

Matúš Štrba (matus_ace)

Michal Korec

Užívatelia v čísle

Fruper

Články nájdete aj na

www.sector.sk

ÚVODNÍK

„Aká je tvoja najobľúbenejšia platforma?“

Obyčajne na túto otázku často neodpovedám, ale pred pár dňami ma zastihla nepripraveného. Dotyčnému som odpovedal niečo v duchu, že to záleží od hier, ktoré „musím hrať.“

Nie je to nevyhnutnosť PC, výkon môjho notebooku je dávno za zenitom (vlastne bol už vtedy, keď sa kupoval pred štyrmi rokmi), už si ani nepamätá, kedy rozhýbal nejaké polygóny okrem medzi textovým editorom a internetovým browserom, ktoré potrebujem dennodenne. Nedávno som si ale na ňom užil Puzzle Agent od Telltale.

Nie je to ani iPhone a aj keď ho mám vo vrecku neustále, nie je to preto, že mám v ňom Solitaire. Nie je to ani konzola Wii, ktorá sa vyťahuje iba v prípade organizovania párty, lebo každý chce tancovať s Just Dance, nie je to ani Xbox, ktorý je zapnutý iba vtedy, ak vyjde DLC pre Mass Effect 2 a stále čaká na svoj prvý RROD (rok výroby 2006). Dokonca to nie je ani PS3, ktorú posledný mesiac krmím iba Blu-ray diskami.

Uhorková sezóna sa môže zdať vyprahnutá, nastupujúce sucho je však ideálne na dohnanie restov. A keď sa tak pozerám na moju „kôpku“ tak sa budú disky točiť snáď vo všetkom, čo má mechaniku na strieborné disky. A možno prevetrám aj N64, ktorá drieme niekde pod posteľou.

Tak ktorá?

Žiadna a všetky. Pre mňa sú všetky iba prostriedkom k tomu, čo milujem.

A ktorá bude vaša tohtoročná letná láska?

Pavol Buday

Kto by sa naozaj dožadoval odpovede na otázku v úvode, tak momentálne je preferovanou PSP a smrteľný časozrúť Metal Gear Solid: Peace Walker

PREDSTAVENIA A PRIBLIŽENIA

Captain Blood	4
Blur vs Split Second.....	18
Slovenská reprezentácia hrá na Xboxoch.....	26
Mafia 2 v CZ lokalizácii.....	29
Report z E3 2010	36
E3 press konferencie.....	42
Fable 3.....	44
Zaklínač 2.....	46
Dead Space 2.....	50
Rock Band 3.....	60
True Crime.....	62
Epic Mickey.....	66
Legend of Zelda.....	68
Need for Speed Hot Pursuit.....	72
GameCritic awards.....	86



GALÉRIE

E3 Booth Babes 1.....	40
Deus Ex 3.....	52
Crysis 2.....	54
Halo Reach.....	56
Star Wars Force Unleashed 2.....	58
Gran Turismo 5.....	76
Forza motorsport kienct.....	78
Test Drive unlimited 2.....	80
Driver	82
Motorstorm: Apocalypse.....	84
Momentky z E3.....	88
E3 Booth Babes 2.....	102

UŽÍVATELSKÉ ČLÁNKY

Fanatec Porsche 911.....	100
--------------------------	-----



RECENZIE

Singularity.....	6
Blur.....	10
Split Second.....	14
Aqua.....	24
Super Mario Galaxy 2.....	26
MGS: Peace Walker.....	30



TECH SECTOR

Playstation Move.....	88
Kinect.....	92
Xbox360 slim.....	96
Nintendo 3DS.....	98



BONUS

Onlinehry.....	104
Plné hry a demá.....	104
Videá mesiaca.....	105



Captain Blood

Dlho vyvíjaná pirátska sekačka Captain Blood konečne približuje svoju finálnu podobu a po zahratí preview verzie pre Xbox360 môžeme zhodnotiť, že je prekvapivo pôsobivá. 1C sa pochlapilo a predviedlo kúsok hodný aktuálnej generácie hier, síce malé známky dlhého vývoja sú čas od času badateľné, ale tie hravo zahladí moderný gameplay a hlavne zábava.

Prvykrát sme totiž o hre počuli v roku 2004, kedy mala mierne iný koncept a bola primárne zameraná na námorne boje s prídavkom šermiarskych súbojov. O 6 rokov neskôr z toho máme čistokrvnú sekačku, v ešte neokukanej dobe pirátov. Čakať môžete 17. storocie, Karibik, kordy, silné delá, pekné slečny a škaredých, jednookých, jednonohých a bezzubých pirátov.

Prekvapivo štýlová sekačka z ruska

V Captain Blood preberieme kapitána Petra Blooda, ktorý si práve pokojne sedí krčme v Port Royale a so svojim partákom Waltom rozmýšľa, ako zaradiť na vojne medzi Angličanmi a Španielmi, keď ich meditovanie nad pohárom vína preruší útok na mesto. To samozrejme obaja hrdinovia nemôžu nechať tak a púšťajú sa do boja. Začínajú svoju súkromnú vojnu,

ktorá nás prevedie karibským svetom až ku krásnej ladi Lorain Langfordovej, unesenej jedným z najhorších pirátov.

Gameplay ponúka dostatok rozmanitosti a to od bojov na pevnine, či už v prístavoch, alebo na opustených ostrovoch, tak aj na lodiach, kde sa budete brániť pred útokmi, alebo naopak obsadzovať lode protivníkov. Z oddychoviek hra obsahuje strelbu z dela a rôznych prototypov rotačných guľometov a príjemná je aj zmena pohľadu pri strete dvoch lodí na mori. Tu sa pozeráte na konflikt zhora a delami sa snažíte zničiť protivníka. Nechýbajú ani bossovia, ktorých slabiny bude treba odhaliť a dotlačiť ich z zemi sériou quicktime eventov. Captain Blood ponúkne všetko, čo by ste si od pirátskej sekačky mohli priať. Teda možno nie úplne všetko, zatiaľ si nie sme istí, či so slečnou Lorain bude možný aj bližší fyzický kontakt.

Ovládacia schéma počíta s niekoľkými základnými pohybmi, kombami a ukončovacími údermi. Špecialitou sú boje na diaľku a to pomocou granátov, pištolí a hádzaní vybuchujúcich sudov. Chýbať nebude ani možnosť zobrať popadané zbrane po nepriateľoch a využiť ich na rýchlejšiu likvidáciu zvyšku posádky. Popri sekaní budete zbierať zlato a postupne si zaň vylepšovať svoje bojové schopnosti, získavať RPG upgrady (nové kombá, popravky, vylepšenia parametrov) a v obchodoch kupovať nové zbrane. Dve hlavné postavy sa budú v misiách striedať a využijete tak ich špecifický štýl boja.

S oboma hrdinami sa prebijeme cez 52 kapitol hry, ktorých prejdienie môžeme odhadovať na takých 8-10 hodín. K single kampani preview verzia ponúkla aj multiplayer, kde si v serií arén môžu štyria hráči zahrať kooperačnú hru proti objavujúcim sa nepriateľom. Naša





konkurencia pre Jacka Sparrowa

verzia hry ponúkla len lokálny multiplayer. Nie je známe, či do finálnej verzie sa dostane aj online coop. Bude to však skôr len zábavná chuťovka ku kampani, ako výraznejší pilier hry.

Graficky Captain Blood uspokojí fanúšikov sekačiek a aj prekvapí kvalitou a dynamikou prostredí, postáv a aj rýchlosťou enginu. Síce pri detailoch v prestrihových scénach vidieť vek titulu, ale pri bežom pohľade na boj jej nie je čo vytknúť a to ani v Xbox verzii, nie to v kvalitnejšej PC verzii. Perfektne spracovaná voda, exotické prostredia, jedinečné súboje na obstreľujúcich sa lodiach a zapracovaná fyzika ako na postavy (napríklad vlasy), tak aj na prostredia plne uspokojia. Preview demo síce ešte ukazovalo tearing, ale inak ponúklo stabilný framerate a žiadne výraznejšie problémy alebo bugy. Možno kamera mohla byť dokonalejšia, ale to je problém prakticky všetkých sekačiek, kde kamera ukazuje to, čo máme vidieť a nie to čo chceme vidieť.

Zatiaľ ťažko hodnotiť Captain Blood oproti konkurencii, ale ak 1C nepokazia príbeh, nespravia hru príliš krátkou alebo stereotypnou, má nádej na zaujímavé známky. Celkovo to vyzerá na slušnú zábavu v neobohranom prostredí so zaujímavými nápadmi a výtvarným štýlom ala Fable.

PETER DRAGULA



SINGULARITY™



Po priemernom Wolfensteinovi z minulého roku prináša Raven tento rok Singularity, hru ktorá milo prekvapuje v mnohých smeroch. Po dlhom vývoji a odkladaní vydania sme čakali, že nám ponúknu len obyčajnú a zastaralú fps, ale opak je pravdou. Hra priniesla ako zaujímavú hrateľnosť, tak aj atmosféru priam konkurujúcu Bioshocku.

Totíž presne Bioshock je hra, s ktorou sa Singularity môže porovnávať. Dostávame sa do rovnako neznámeho, zvláštneho a

opusteného prostredia, ktorého bývalú veľkoleposť udupávajú pozostatky chýb pôvodných obyvateľov. Dostávame sa na ruský ostrov Katorga-12, kde v 50-tych rokoch vecí našli nový vzácny prvok E99. Prvok, pomocou ktorého dokázali manipulovať priestorom a časom. Stalin v tom videl možnosť ako ovládnuť svet. Prvé pokusy boli veľmi nádejné a na ostrov putovali tisíce vedcov, vojakov a personál s celými rodinami. Netrvalo dlho a stala sa chyba, nejasné udalosti na ostrove vyústili do strašnej nehody, po ktorej dal Stalin ostrov vyčistiť a uzavrel ho do karantény. Postupne sa naň zabudlo.

ČAS JE RELATÍVNY

O 60 rokov neskôr americké satelity zachytili nárast rádioaktivity v okolí bezvýznamného ostrova. V obave pred ďalším Černobyľom vysielajú prieskumné tímy. Vy ste Nate Renko a ste na palube. Skôr ako sa na ostrov dostanete je vaša jednotka zasiahnutá výbojom a padáte k zemi. Prežívate a víta vás neznámy svet, ktorý vám počas vašej 6-7 hodinovej hry pripraví ešte veľa prekvapení a hlavne tri rôzne konce vedúce ďalší chod vecí na svete úplne inými smermi.

Hra ponúka gameplay presne v štýle Bioshocku a Metro 2033, teda titul zameraný hlavne na nasávanie atmosféry plnými dúškami, pomalý postup vpred a čítanie a počúvanie odkazov



Ostrov v singularity má aj svojho maskota.

zo starých magnetofónov. Pridajú sa aj premietačky, ktoré vás budú inštruovať, ukážu vám kam ste to dostali a čo ostrov ponúka. Samozrejme všetko v štýle miestnej mentality stalinovej éry, kedy bol sovietsky zväz na vrchole moci a plánoval masívne expanzie na ovládnutie celého sveta. Imperialistická Amerika bol ich hlavný cieľ.

Ale celá hra nebude len o skúmaní sveta, postupne sa budú do hrateľnosti pridávať stále ďalšie prvky, nachádzate zbrane, prvé temné bytosti ovládajúce toto miesto a tajomnú látku E99, ktorá vám bude postupne celou hrou ukazovať svoje neobmedzené možnosti. Keďže E99 manipuluje s priestorom a časom, presne to tu budete pociťovať na každom kroku, časové zóny sa budú meniť, duchovia minulosti sa budú objavovať, minulosť bude ovplyvňovať prítomnosť. Vy budete uväznený niekde uprostred toho všetkého a budete sa snažiť zachrániť čo sa dá. Kontakty, ktoré si na ostrove nájdete vám budú pomáhať, navigovať vás a vy v slepej viere pôjdete vpred.

Kam vás to dovedie uvidíte, keď si hru prejdete, ale popritom zažijete priam neuveriteľné veci, medzi ktorými nebudú chýbať intenzívne boje proti ruským jednotkám, utekanie pred zmutovanými chrobákmi, zničenie masívnych obrnených pavúkov a aj niekoľko variant zmutovaných vedcov, ktorí chcú len vaše mäso. Vy si s nimi poradíte sériou zbraní, ktorých síce nebude veľa ale vďaka upgradom budú stále silnejšie. V špeciálnych zariadeniach im môžete vylepšovať napríklad zásobníky, silu, rýchlosť nabíjania. Ak by vám to bolo málo, upgradovať budete môcť aj svoje schopnosti, vylepšíte si napríklad rýchlosť, presnosť, maximálne zdravie a aj desiatky ďalších špecifikácií, na ktoré budete musieť nájsť modifikačné plány. Získate tak napríklad upgrade zdravia za každé zabitie nepriateľa, dlhšie dokážete vydržať pod vodou, vydržíte viac viac zásahov guľiek atď.

BIOSHOCK NA RUSKOM OSTROVE

Všetko však niečo stojí a na ostrove kde vládne látka E99, bude platidlom práve tento element. Ďeko bude rozhádzané v leveloch, poschovávané, zastrčené a čím viac ho pozbierate tým viac si toho na najbližšej upgradovacej stanici nakúpite. E99 k tomu bude využívať aj vaša primárna zbraň TMD - time manipulation device, ultimatívny výsledok vývoja tejto záhadnej látky. Jedno zo zariadení, ktoré navštívite na ostrove vám ho naimplantuje na ruku a odvtedy budete spoznávať skutočnú silu E99. Jednoduchým namierením ruky na protivníka ho necháte zostarnúť na prach, alebo zameraním sa na zariadenia ich dokážete vrátiť v čase do pôvodného stavu. Postupne vám budú prostredia v hre dopĺňať ďalšie schopnosti



Odkazy na Sovietsky zväz sú na každom kroku

ako vytvorenie časovej gule, v ktorej zastane čas, levitovanie predmetov, alebo impulz, ktorý rozmetá všetko pred vami. Tieto možnosti budete okrem bojov používať aj na riešenie rozmanitých puzzle prekážok brániacich vám v ceste vpred.

Štandardné zbrane sa nenechali funkciami ultimatívneho TDM zariadenia zahanbiť a ponúknu vám napríklad slowmotion pri zameriavaní na sniperke, alebo riadenie vystrelených nábojov, ktoré si odnavigujete presne tam kam potrebujete. Ale to je všetko nič proti kadencii rotačáku, ktorý sa ľahko môže stať vašou najobľúbenejšou zbraňou v hre. Kadencia je však vysoká a náboje sa budú míňať rýchlejšie ako stihnete dobíjať. Preto treba zbierať a kupovať náboje vždy keď bude možnosť a to



Sila bude vo vašej ruke.



Zničenú prítomnosť bude striedať vznešená minulosť

nie len pre túto zbraň. Navyše treba rátať s tým, že nosnosť zbraní je obmedzená na dve a teda budete musieť takticky vyberať, či zoberiete špeciálnu zbraň, ktorá sa vám núka, alebo ostanete pri svojich "vytunovaných" štandardoch. Niekedy od výberu bude záležať vaše prežitie. Našťastie husto osadené checkpointy zaistia pohodovú hru od začiatku do konca.

Mimo kampane autori spravili v tomto štýle niečo nezvyčajné a ponukli hlboký multiplayer, síce multiplayer mal už podobný Bioshock 2, ale tu to autori posunuli ďalej a zapracovali na tímovom classovom mulťáku, v ktorom proti sebe nastúpia vojaci a mutanti.

BUDÚCNOSŤ JE VO VAŠICH RUKÁCH

Jedna skupinka prevezme mutantov, ktorých už z druhej strany spoznali v kampani, druhá po zuby vyzbrojených vojakov. Zatiaľ čo hra za vojakov je jasná - fps pohľad, silné zbrane a séria classov, za mutantov to bude úplne iné. V prvom rade pohľad bude z tretej osoby a štýl boja bude záležať od rasy mutantu. Môžete prebrať mutantu Zeka útočiaceho na blízko, výbušný chrobák bude robiť presne to čo od jeho názvu čakáte, Revert zase nepřiteľov oslintá svojim slízom a nakoniec masívny pavúk Radion zničí všetko v okolí

svojim laserom. Vojaci proti tomu nastúpia so silnými zbraňami, premiestňovaním sa, neviditeľnosťou a aj uzdravovacím classom. Každý tím bude teda na víťazstvo potrebovať inú taktiku.

Cítiť v tom skúsenosti tímu v tejto oblasti ako aj neštandardnosť, ktorá by eventuálne mohla zaujať. Zrejme sa však pri masívnej konkurencii COD a Battlefieldu výrazne nepresadí ale určite je to pre titul príjemný bonus.



Priatelia vám budú na vašej ceste pomáhať.

Použitie Unreal enginu 3 v tomto prípade nebola od autorov zlá voľba. Hra sa totiž prejavuje vysokou rýchlosťou, dynamikou a zároveň ponúka pôsobivé scenérie, kde si hlavne na particle efektoch autori dali záležať. Oheň je jedinečný asi tak ako svojho času voda v Bioshocku. Iskry lietajú všade a to ako z ohňa, tak aj rozmanitých elektrických prístrojov a dodávajú život prevažne mŕtvemu prostrediu opusteného ostrova. Na živé tvory sa autori rovnako sústredili a animácie kvalitne previazali s ragdollom a odtrhávaním častí tela pri zásahoch. Svoje nakoniec robí aj decentná inteligencia protivníkov. Napríklad je tu rasa mutantov, ktorá je slepá a ide len za zvukmi. Nedá sa povedať, že tu stealth prvok by exceloval, ale pridáva do hry malé spomalenie a taj taktiku, totiž na slepých mutantov môžete v boji zmeniť aj nepriateľských vojakov.

Čo sa týka samotného výkonu enginu, Raven príjemne prekvapil. Cez 60 fps na priemerných kartách na najvyšších nastaveniach nie je problém dosiahnuť. Jediný malý problém celej grafiky sú miestami slabšie textúry, ktoré sú daňou za dlhý vývoj titulu. Na konzolách to nebude až taký problém ale minimálne na PC by sme už čakali vyššiu kvalitu. Napriek tomu zážitok z jedinečnej atmosféry ostáva veľmi vysoký.

Celkovo je Singularity nečakaným prekvapením, možno ho rovno nazvať aj jedným z prekvapení roka, ponúkajúcim hustú atmosféru, light RPG prvky a kvalitnú akciu. Trochu škoda, že kampaň autori pripravili v štandardnej dĺžke aktuálnych fps hier, keďže ako prostredie, tak aj vývoj RPG prvkov by určite zvládli aj 10-12 hodín. Ak však Singularity autori plánujú ako sériu, tak je to príjemný úvod do temného sveta elementu E99.

PETER DRAGULA

HODNOTENIE

- + Atmosféra
- + neustále pridávanie nových prvkov
- + element času je takmer všade
- + rozsiahla ponuka RPG upgrade
- + dynamika a brutalita bojov
- + tri rôzne konce
- detaily textúr mohli byť vyššie
- absencia titulok
- len štandardných 6 až 7 hodín kampane

9.0



Singularita explodovala. Čas nie je konštanta.



Časy veľkého Lenina. Vyhoreli.



Upgrady zbraní a vašich schopností nechýbajú



Prechádzka temnými kútmi ostrova ponúkne smrť a brutalitu.



AKČNÝ RACING OD TVORCOV PGR SÉRIE

Mohli by sme hovoriť o britskej kapele, alebo o slovíčku, ktoré sa nachádza v slovníku každého správne technologicky i technicky učeného konzumenta interaktívnej zábavy. Mohli, ale nebudeme. Bizarre Creations totiž jedným slovom vypálili všetkým nevercom rybníky. Teda aj nám. Nebudeme si však spytovať svedomie za to, že sme nepočúvali Ami Langton na prezentácii a sústredili pohľad do jej bujného výstrihu. Nie. S odstupom času negatívny prístup prináša svoje ovocie a ním je prekvapenie v tom najlepšom slova zmysle.

Blur sa tvári ako obyčajný racing s

powerupmi, ale garantujeme, že ste nič podobné predtým nehrali, aj keď si budete v hre pripadať ako doma. Prvky a systém hry je veľmi familiárny a zdieľa niektoré finesy aj s inými žánrami. Blur je vytvorený ľuďmi, ktorí pracujú s racingami dlhé roky, a tie skúsenosti sú bádateľné v odvážnej kombinácii správne vybraných a aplikovaných herných mechanizmov, ktoré žáner nielen osviežujú, ale ho robia aj vyzývavejším, obťažnejším a niekedy aj frustrujúcejším. Je destilátom toho, čo robí racingy racingami. Blur sa štuchancom snaží pretlačiť medzi elitu dospelou verziou Mario Kart.

Bizarre nezaprie svoju minulosť, jazdný

model vychádza z odkazu Project Gotham, teda je realistickejší a tým pádom cítite váhu, pretáčavosť, nedotáčavosť, rýchlosť vozidiel a viete predpovedať aj stratu kontroly. To znamená, že vyberanie zákrut šmykom pod plným nitrom vyžaduje tréning. Opieranie o mantinely, kolízie alebo dokonca vysoká voda vás spomaľuje. To, čo poznáte napríklad z Burnoutu, to v Blur nefunguje. Je to zvláštne, ale dlhý drift vás stojí rýchlosť a pred šmýkaním aj súper i uprednostňujú dobrzďovanie a potom akceleráciu pri východe zo zákrut, čo je niečo, čo vidate v serióznych racingoch. Na druhej strane vybrané trate sa dajú preletieť pod plným plynom.



BLUR

Chameleón na trati

Blur na hráča kladie oveľa vyššie nároky ako iní žánroví kolegovia. Auto akceleruje iba na pevných povrchoch, čiže ak sa rozhodnete skrátiť si trať cez kroviny v okolí, počítajte s tým, že kto sa drží ideálnej stopy, vyhráva. Trate obsahujú skratky, dlhšie úseky s dobre rozmiestnenými zrýchľovačmi v podobe nitra, krátke pasáže zaplnené vodou alebo prudkými 90° zákrutami, cestičky schované za zničiteľnými prekážkami, ale aj nebezpečne rýchle skratky so zničiteľnými bariérami. Ak nevyjde šmyk, smola, vyletíte z trate do vody alebo spadnete z útesu. Znalosť tratí je podmienkou, rovnako ako aj správna voľba auta.





Split Screen pre 4 hráčov robí z hry party titul

V Blur sa jednoducho nedá vyhrať bez použitia power-upov. Ak zvolíte zlú skratku, potrebujete akcelerovať nitrom, naopak, ak ste v čele pelotónu, a 19 súperov sa za vami snaží predrať dopredu odpaľovaním jednej riadenej strely za druhou, potrebujete sa brániť. A v defenzíve je Blur unikát. Powerupy sa dajú strieľať v sekundárnom móde aj za chrbát, dokonca sa dá presnou strelou zneškodniť mína alebo blížiac sa raketa. Raketa nie je správny výraz, pretože zbrane majú v Blur nehmateľnú podobu zhluku energie, krištáľov, tlakových vln, alebo stúpajúcich elektrizujúcich komínov pary (stačí sa pozrieť na obrázky).

Powerupy nie sú distribuované náhodne ani podľa vašej aktuálnej pozície, nájdete ich vždy na rovnakom mieste v každom kole a môžete si zobrať do zásoby až tri. Na rozjazd sa tak môžete dostať do čela bránim nitra a v úplnom závere sledovať v spätnom zrkadle súperov. Prakticky každý má šancu vyhrať bez ohľadu na to, koľko krát nabúral alebo vybuchol. Bizarre sapodarilo vybalansovať hrateľnosť a dynamiku pretekov takmer dokonale, nebyť podvádžajúcej AI. Na vyšších obtiažnostiach jazdia súperi neomylné, strieľajú vždy presne a predstavujú čoraz väčšiu výzvu. Blur sa v tomto približuje nekompromisnému Ridge Raceru, kde jedna chyba znamená prehraný pretek. A teraz si predstavte, že na jednej trati je 20 áut a každé páli to, čo má. Cesta k víťazstvu vyžaduje v neskorších fázach dávku trpezlivosti, správne auto a niekedy aj šťastie.

Fanúšikovstvo nadovšetko

Vo vozovom parku Blur nájdete iba licencované autá značiek Renault, Ford, Land Rover, Chevrolet, Volkswagen a ďalších.

Deštrukcia má na jazdné vlastnosti pramalý dosah, a ak vám nevadia odletujúce iskry a škripajúce zvuky pokrčených plechov a krivého nárazníka súchajúceho sa o asfalt, môžete so zničeným vozom vyhrať bez nutnosti opravy. Autá sa však líšia váhou, akceleráciou, rýchlosťou, schopnosťou driftovania a s ňou spojenými aj nárokmi na ovládanie. Všeobecne platí, čím rýchlejšie, tým väčšie šance na výhru, ale na úkor gripu či slabého brnenia, ktoré znesie menej striel.

Autám je možné meniť farbu laku a vybaviť ich po porazení bossov aj powerupmi ako zvýšená ochrana alebo jedna strela k dobru. Voľbou auta to začína, no nekončí, Blur sa dištancuje od štandardných herných režimov. Nájdete tu iba Race a jazdu na čas cez Checkpointy. Tretí a posledný mód je Destruction, v ktorom ničíte strelami autá na čas. Tri módy tvoria chrbtovú kosť kampane rozdelenú na deväť častí, na konci ktorej čaká vždy super ťažký oponent. Bizarre nízky počet režimov vyvažuje počtom challengov, úloh, nálepiek za dosiahnuté výsledky a narastajúcou základňou fanúšikov.

Čokoľvek počas preteku urobíte (drift, odpálenie nitra, zničenie protivníka, bodiček, splnenie úlohy), to sa na konci zúčtuje a pripíše na konto v podobe fanúšikov. Čím je ich viac, tým lepšie autá máte v garáži. No nie je to také jednoduché. V Blur sa nezbierajú medaile za víťazstvá, ale svetielka a cesta k bossovi vedie cez výzvy ako úspešne zasiahnuť za vami idúce vozidlo, tlakovou vlnou odhodiť viac áut naraz, použitie troch zrýchľovačov za sebou, nadriftovať danú vzdialenosť a pod. Fanúšikov si najviac nakloníte plnením challengov rozmiestnených priamo na trati ako powerupy. Ide o náročnejšie úlohy typu zasiahnuť súpera počas driftu, predbehnúť ho s odpáleným nitrom, prudko doňho naraziť alebo prejsť cez check-

pointové bránky.

Vyhrať pretek, uspokojiť fanúšikov a splniť úlohy kladú vysoké nároky na znalosť trate, koncentráciu, precíznosť ovládania a zvládnutie auta. Nie s každým môžete absolvovať všetky režimy, úlohy a nie s každým sa môžete postaviť bossovi. Záverečné preteky sú v podstate súbojom dvoch súperov, kde je dovolené všetko, niekedy stačí dôjsť do cieľa ako prvý, inokedy musíte agresora zničiť presnými strelami. Po víťazstve získavate výkonné auto a nový upgrade do zbierky, ktorými meníte charakteristiku vozu v multiplayeri. Podobne ako class v FPS hrách môžete z neho mať defenzívnu alebo ofenzívnu zbraň prispôbenú štýlu vašej hry.

Previously on Blur

Multiplayer je oddelenou súčasťou Blur, vaše miesto v rôznych režimoch si musíte zaslúžiť rankom. So stúpajúcim počtom fanúšikov sa otvára prístup k výkonnejším autám, k tímovým režimom či špeciálnym módom, kde každý zásah a kolízia s prostredím či súperom spôsobuje double damage. Multiplayer myslí na začiatočníkov s jednou lobby, na tých, ktorí hľadajú výzvu, ale aj tých, ktorým je jedno, koho zostrelia. Dobre nastavený koktejl je stabilný a rýchly, bohužiaľ bez match-makingu a jedného nepríjemného problému, ktorým je zamrznutie hry (PS3 verzia). Ide o problém s regiónmi, ani jeden zápas sa nedal odohrať s hráčmi zo zámoria.

Blur variuje aj Prestige mód z COD MW2, kedy začínate od ranku 1, ale s kompletnou výbavou a všetkými upgradmi. Hra eviduje dosiahnuté výsledky do rebríčkov, dokonca môžete s vaším rekordom vyzvať priateľov, nech sa ho pokúsia zdolať a vytvoriť si tak rivalov. Blur je mimoriadne otvorený sharovaniu obsahu, priamo podporuje Twitter a Facebook, kam môžete zavesiť aj obrázky z foto režimu. Realistický prístup k vozovému parku a chovaniu áut sa odzrkadľuje aj na tratiach, ktoré vedú cez svetové metropoly. Jazdí sa pri rôznej dennej dobe, na ľavotočivých ováloch, prachových cestách, v horách, ale aj po diaľniciach a úzkych uličkách. Blur v pohybe pripomína staré NFS s množstvom farieb a efektov, to platí aj o zvukovom prejave. Dravé zvuky motorov utláčajú do úzadia nevýrazný licencovaný soundtrack.

Blur má mimoriadne silný nástup, s pribúdajúcimi novými prvkami a zoznamovaním sa so systémom hry dokáže vydržať až do samotného finišu, kde hráčov delí na tých, ktorí sú frustrovaní obtiažnosťou a podvádžajúcou AI a tých, ktorí budú plniť všetky výzvy a zbierať všetky nálepky. Rozdvojená osobnosť Blur radí hru medzi rýchle a dynamické racingy, stojí na pomedzí niekde medzi Burnoutom, NFS a WipEoutom. Od Bizarre nejde o žiaden výstrel naslepo ako v prípade ďalšieho jednoslovného titulu Club, Blur si pozornosť zaslúži.



HODNOTENIE

- + 20 áut na trati
- + dynamika preteku
- + systém power-upov, ich distribúcia a používanie
- + rýchla grafika plná oslepujúcich efektov
- + skvelý multiplayer
- podvádžajúca AI
- frustrujúca obtiažnosť
- na tratiach sa nevyhnete chaosu
- zamrzajúci online multiplayer (PS3 verzia)
- nevýrazný soundtrack

8.0

PAVOL BUDAY

Môžete ma prebudiť aj v strede noci a spýtať sa na najlepšie racing, vždy dostanete rovnakú odpoveď.

Bez váhania, v zlomku sekundy volím agresiu a závislosť na rýchlosti. Iba Burnout dokázal preniesť svoj charakter za obrazovku a donútil uvažovať o tom, čo by sa stalo, akoby inak život už tak rušnej križovatky narušila vymrštená rotujúca cisterna, ktorá by v zápätí explodovala. O čo sa ostatní snažia, to Burnout spraví ľavou zadnou, ale prečo hovorím o Burnoute? Split/Second je v mnohých ohľadoch mladším súrodencom odrasteným na popieraní pravidiel, odmietaní akceptácie štandardov a vytváraní vlastných zákonov.

Split/Second popiera dokonca aj teórie o opakovaní/predvídaní situácií postavených na skriptoch. Nezáleží na tom, že viete, na ktorú stranu sa zrúti nadchod pre chodcov, do ktorej strany bude tlakovou vlnou odhodený zástup taxíkov, ani to kadiaľ sa po runwayi bude rútiť dopravné lietadlo s odtrhnutým podvozkom a nefunkčnými motormi. Na tom nezáleží, pretože nikdy neviete, kto a hlavne kedy dôjde k odpáleniu pascí, prekážok, spomaľovačov, skratiek. V Split/Second nie sú žiadne power-upy, ale takisto tu neplatí žiadne fair play.

Skripty-neskripty, dynamika preteku sa mení napriek tomu, že viete, na ktorej strane cesty sa máte držať, keď niekto vám dýcha na krk a idete okolo útesu, z ktorého sa každú chvíľu môžu rozsypať ako cukríky obrovské balvany a sfúknuť vás do bezodnej priepasti. Nezáleží, neviete a to je to, čo zo Split/Second robí napínavé preteky. Môžete poznať každú zákrutu, každú riskantnú pasáž nikdy si nemôžete byť istí, že vás niekto nepochová v benzínke, cez ktorú si skracujete trať alebo vás neparalyzuje tlaková vlna z reťazového výbuchu starého doku. AI sa precízne chová podľa ohýbateľných pravidiel, ktorými sa snaží kompenzovať svoje nedostatky a vzdialenosť od vás tak, aby vám svojou existenciou zneprijemnila život fyzicky, ale aj psychicky. Tlačí neustále na pílu a chybiť môžete, keď to najmenej potrebujete.

VÝBUŠNÝ MATERIÁL

V Split/Second sa na tratiach meniacich výbuchmi preháňa vždy iba 8 áut. Sedia na cestách ako autíčka autodráhy, vôbec ich netrápi pretáčavosť ani nedotáčavosť, ale ladne prefercia vo vysokej rýchlosti prudkou obracačkou len aby vám pripravili



väčšiu výzvu a donútili začať hrať hru tak ako sa patrí. Výbušne. AI podvádza, nie je to všetko s kostolným poriadkom, ale ak sa dostanete pod kožu Split/Second a pochopíte, ako pracuje vo vnútri, so správnym autom dokážete pokoriť každý jeden zo 72 eventov v špeciálnej TV show.

Kampaň je koncipovaná ako adrenalínová epizodická luxusná zábava pre tých, ktorí milujú adrenalín a veľkolepú výpravu. V Split Second totiž exploduje letisko, v prístave sa zase na vodu spustí priskoro nedokončená loď alebo sa začne potápať, pokrúti cesta z visutého mosta či exploduje priehrada. Všetko je prispôbené faktu, že počas preteku môžete odpaľovať explózie na diaľku (Power Play) zámerne tak, aby ste tlakovou vlnou niekoho dočasne vyradili alebo ho pochovali v suti padajúcej budovy. Driftovaním, draftovaním, skokmi, ale aj vyhnutím sa kolízií v poslednej chvíli sa naplňa merač detonátora rozdelený na tri dieliky. Každý jeden odpaľuje jednu detonáciu



SPLIT SECOND

na trati a všetky tri na správnom mieste dokážu zmeniť trať na nepoznanie.

SPÁLENÁ GUMA

V Split/Second nenájdete žiadne power-upy, žiadne nitro, štíty ani rakety. Spolieha sa len a len na výbuchy a bez nich sa vyhrávať jednoducho nedá. Vedia to aj protivníci a aj preto sa môže stať, že na vás niekto zhodí sud z vrtuľníka a vyhrá so sekundovým náskokom, ale výnimočné nie sú ani situácie, kedy dopredu prehraný pretek dokážete v poslednej zákrute otočiť vo svoj prospech. Nepredvídateľnosť súperov a obavy z neopálených pascí budujú mimoriadne silné napätie vrcholiace v poslednom kole, kedy je trať zmenená na nepoznanie. Na cestách horia vraky kamiónov, asfalt je pokrútený ako plech a na inak rovnej pasáži zrazu vyrástlo esíčko.

Raz aktivované nálože nemožno detonovať viackrát, na trati však zostáva naďalej niekoľko pascí, ktoré sa dajú opakovane používať. K výhre však nestačí iba vyčkávať a nechať explodovať budovu, musíte ísť neustále na doraz. Chovanie vozidiel je prispôbené dynamickosti a divokosti pretekov, napriek tomu tie najrýchlejšie majú tendencie ísť do šmyku a dokonca vás otočiť o 180°. Autá nie sú licencované, ale v ich modeloch spoznáte reálne protažky. Líšia sa prevažne rýchlosťou, akceleráciou, driftovaním a údajom o schopnosti držať stopu keď vletíte do tlakovej vlny alebo vám uštelí zadok.

Tlaková vlna je pozostatkom explózie a rovnako ako výbuch, aj ona môže zmeniť aktuálne poradie. Na malý moment totiž paralyzuje ovládanie, resp. vás hodí do nekontrolovateľného šmyku, počas ktorého treba rýchlo reagovať, inak sa rozbijete o mantinely. V Split/Second platia rovnaké pravidlá rýchlej jazdy ako v Burnoute. Keď vidíte pred sebou prekážku, ťahá vás k sebe ako magnet a nakoniec v nej skončíte. Hra vás



preteku sa tak môže stať, že za druhou zákrutou sa vám stratia všetci z dohľadu, pretože nemáte dostatočne rýchle auto na udržanie kroku. Do multiplayeru sa prenáša garáž z kampane a ak ju nezdoláte, neodporúčam sa púšťať do online súbojov. Zaujímavosťou je vyriešený rank hráča premietnutý do štartovného čísla na kapote auta. Pozíciu smerom k číslu 1 si zlepšujete, zhoršujete alebo udržujete

neustále priťahuje magickou silou, až sa pristihnete, že čumíte na obrazovku z 20 cm. No a ak vidíte pred sebou, že niečo vybuchlo, zákonite do toho vletíte.

Kampaň nie je tvorená iba štandardnými pretekmi, ale aj jazdou na čas, módom Eliminator a trojicou explozívnych sólo módov. Survival vás zasype explodujúcimi sudmi a vaším cieľom je predbiehať kamióny, z ktorých vypadávajú až do vypršania časového limitu. V Air Strike sa musíte uhýbať riadeným strelám a v Air Revenge ich po každej úspešne zdolanej vlne môžete odpáliť smerom späť k majiteľovi – vrtuľníku. Ponuku módov dopĺňa Quick Play a Splitscreen s možnosťou rozdeliť obrazovku vertikálne i horizontálne.

BEZ MAPY, BEZ HUDU

Samozrejmosťou je online multiplayer, ktorý sa drží čistého, prehľadného a ľahko pochopiteľného dizajnu, za to však trpí minimálnou nastaviteľnosťou a informovanosťou. Po pripojení do lobby sa nemôžete pozerať na aktuálny pretek, u súperov nevidíte, aké auto majú zvolené, iba jeho triedu a nie je možné vytvárať verejné hry, na tie vás vždy prihlási server a sám aj vyberie trať aj ich rotáciu. Lobby navyše nie sú zaplnené hráčmi, ale musíte na svoj pretek čakať. Okrem Race môžete jazdiť s ďalšími siedmymi hráčmi aj Survival a Eliminator.

Nováčikov v online priestore bude trápiť predovšetkým absencia matchmakingu, server plní lobby hráčmi bez ohľadu na vybrané vozidlo a ich aktuálnu pozíciu. V

zakaždým, keď sa pripojíte. Rovnaké bodovanie platí aj v singleplayeri.

Okrem štartovného čísla na aute pribúdajú nálepky za získané achievements/trofeje, čo je jedna z najšikovnejších vychytávok, ktoré sa kedy v racingoch objavili. Karoséria je tak čoraz viac polepená drobnými symbolmi. Split/Second má aj netradične vyriešený HUD, ktorý sa ukazuje ako vysoko efektívny počas vysokých rýchlostí, kedy nemôžete venovať ani milisekundu hornej či dolnej časti obrazovky. HUD je zavesený za zadný nárazník, kde sa zobrazuje aktuálna pozícia, počet kôl a merač Power Play v polkruhu. Celá obrazovka je tak čistá a výbuchom nič nezavadzia. Na druhej strane hra zabúda na ukazovatele profilu mapy a časové rozdiely medzi súpermi.

BOOM, BANG, BURN



Trate nie sú rozdelené na checkpointy a ponúkaný časový údaj o zaoštvávaní/vedení je nepoužiteľný, musíte tak často sledovať spätné zrkadlo. Pri väčších pick-upoch však zavadzia samotné auto vo výhlade a ak idete z kopca, nevidíte takmer nič. To je aj ďalší dôvod, prečo musíte jazdiť na doraz. Split/Second však na takúto kompromisy dopláca, v online sa dostaví frustrácia z prehriev, AI bude adresovaných množstvo nadávok, pri prehrách bude vadiť aj fakt, že po havárii vás hra postaví pred prekážku, do ktorej ste napálili, inokedy to bude absencia tradičných takedownov, či nedostatok energie na spustenie Power Play.

Split/Second sa však dá odpustiť. Výborné technické spracovanie vás odmení nevidenou deformáciou tratí, spektakulárnym vrcholením každej epizódy divokých pretekov a nefalšovanej agresie. Snáď keby soundtrack obsahoval licencované skladby alebo bol nabitý väčšou punkrockovou energiou, bola by audiovizuálna stimulácia na poriadku. Veľkolepej filmovo-televíznej hudbe chýba dravá surovosť, ktorú jej kradnú autá. Každý deň nepočujete, ako sa k vám blíži kríženec zotrvačníka, cirkulára a karbobrúsky.

Robiť veci inak sa oplatí iba za predpokladu, že ich robíte tak, aby tá onakosť neprekážala fundamentu, z ktorého vychádzate. Originalita môže podpíliť konár celému konceptu a nemôže stáť v ceste. Split/Second je originálny, rýchly, dynamický a nepredvídateľný racing. Ak by autori tu a tam utiahli nejaké tie skrutki a upgradli vybrané diely, bol by tu dôstojný nástupca Burnoutu. Inými slovami, Split/Second naplnil očakávania výbušnej show a tlakovou vlnou vniesol do žánru racingov nový závan explozívneho vetra.

PAVOL BUDAY



HODNOTENIE

- + meniace sa trate
- + výbuchy a adrenalín v každom preteku
- + agresívna náтура a dravý zvuk
- + vysoká obtiažnosť nie je prekážkou
- + čistý frontend, drobné vychytávky
- autá súperov sú ako prilepené na ceste
- slabá ponuka online multiplayeru
- po zdolaní kampane nemá čo ponúknuť
- nedá sa vyhrať čistou jazdou

8.0

Ring je opäť voľný. Nie je ním bojisko a zákopy, ale poriadny pretekársky okruh. A zatiaľ čo sa ladia motory a telemetria, predstavme si našich vyzývateľov.

V boxoch Bizarre Creations je zaparkovaný neprávom ukričtený Blur, racing, ktorý klamal telom až do takej miery, že až finálna verzia presvedčila o jeho kvalitách. Nič nezostal dlhým svojmu názvu, s 20 autami na trati a inovatívnym prístupom k distribúcii power-upov a defenzívneho postoja sa od svojich kolegov príliš neodlišoval na prvý pohľad, ale keď ste zobrali opraty do rúk, tak ste pocítili jazdné vlastnosti licencovaných áut. Autori série Project Gotham Racing sa vydali opačným smerom, ale nezabudli svoj odkaz zúročiť v reálnejšom chovaní vozidiel.

V boxe Black Rock Studios je odparkovaný namydlený blesk Split/Second. Pohľad na ostré a nahnevané krivky kapoty odzrkadľuje jeho pravú náturu. Televízny formát nechal zrodiť šialenú show, v ktorej výbuchy supľujú power-upy a sú spúšťačom rôznych pascí, zosuvov pôdy, kolapsu budov, lodí a pod. Výbušný charakter je poznať na každom kroku a bez skutočnej agresie nie je možné vyhrať.



SPLIT SECOND v

Od ohlásenia vývoja oboch hier na minuloročnej E3 sa neustále porovnávali, čo nakoniec asi nik nečakal, že vyjdú v rovnakom období v rozmedzí 7 dní. Obe sú dostupné pre PC, PS3 a Xbox360, obe si môžete vyskúšať v hrateľných ukážkach a obe sú na prvý pohľad identické. Zdanie klame a ako sme sa presvedčili na vlastnej koži, a čo sa zase ukázalo ako pravda pravdúca, details robia celok, nie základné vlastnosti.

Pre účely férovky sme



Rýchly a deštruktívny



s BLUR

použili PS3 verzie oboch hier, vo finálnom verdikte sa nezohľadňovala koncová cena iba tu rozpísané úlohy, ktorým sme Blur a Split Second podrobili.

Štart

Challenge – Vystupovanie

Priznám sa, že si potrpím na dizajn hlavného menu, loading obrazoviek a všetku tú nehernú grafiku (front-end). Niektorí hovoria, že je to posadnutosť, ja hovorím, že je to prvé a posledné, čo vidíte, keď hru spúšťate alebo opúšťate v dobrom či zlom a je viditeľným jazykom,

tu HUD, Split/Second netrápia veci ako profil trate, pozícia nepriateľov, sústreďuje sa iba na vizuálny stimul. Za odvahu a experimentáciu s ukazovateľmi zavesenými za nárazníkom získava prvý jednosekundový náskok.

Stav: Blur vs Split Second 0:1



Masívny a arkádový

ktorým komunikuje smerom von.

Blur používa neónové farby v kombinácii s modifikovaným Cover Flow od Apple pre každú položku. Všetko je jasné od prvého spustenia. Menu delí hru na single a multiplayer zážitok, veľké ikony kradnú všetku pozornosť a nič neodvádza pozornosť. Do modra ladený dizajn môže byť proti chuti ľavičiarom.

Split/Second vystupuje ako televízna show, malé okienka s animovanými ukážkami v nich reprezentujú jednotlivé módy. Kombinácia materiálu skla, zrkadiel a ohňa odráža moderný, inovačný prístup. Black Rock vsadili na minimalizmus a všetko, čo postráda zmysel, v menu nenájdete. Na čo je komu rozloženie tlačítok, keď je tu tutorial, načo sú všetky tie jazdce a merače v options, keď ich nik nenastavuje? No a potom je



dunivé vzdychanie subwoofera to dáva pociť. Grafika je mimoriadne čistá, farebná, ale nie prehnane kontrastná ako u konkurencie. Ďalší sekundový náskok pred Blurom si pripisuje na svoje konto za zvukové efekty a dravosť motorov. Zvuky píl skombinovaných s inými pracovnými nástrojmi nepočujete každý deň.

Challenge – Technické Spracovanie

Silne subjektívna kategória je podmienená hlasitosťou na zosilňovači s pripojenými minimálne piatimi reproduktormi. Blur nezostáva nič dlhý svojmu názvu a so zvyšujúcou sa rýchlosťou plní obrazovku grafickými efektami, ktoré dostávajú najviac priestoru pri odpaľovaní power-upov. Bohatý vizuál a pestrý zvukový prejav je doplnený iba vágnym soundtrackom naplneným elektronikou. V Split/Second sa každý jeden výbuch, každá tlaková vlna podpíše na čelnom skle a

Stav: 0:2



Challenge – Inteligencia

Blur aj Split/Second používajú rovnaké triky na vybudovanie napätia a udržanie dynamiky preteku. Systém hry je síce odlišný, ale súperi so zákulisnými technikami v podobe dopingu vám dýchajú neustále na krk a nútia vás jazdiť až na doraz. Čisto, bez chýb a pokiaľ možno bez kolízií. Blur sa spolieha prevažne na power-upy a defenzívny postoj, pretože sa proti raketám dá brániť strieľaním za chrbát. V prípade Split/Second je to hlavne čistá jazda a únik pred explóziami. Inak sa totiž vyhrať nedá.

Ani v jednom ani v druhom prípade sa nedá vyhrať čistou jazdou bez použitia Power Play alebo Power Upov. Ťažkosť sa dá nastaviť v troch stupňoch, v prípade Split/Second iba v Quick Playi. Začiatočníkov poriadne vytrápi, skúsenejší nájdu výzvu v získavaní ocenení najvyšších.

Stav: 1:3



Challenge – Lokality

New York, Barcelona, San Francisco, Tokio, všetko lákavé destinácie, ktorými vás prevedie Blur. Na pamätihodnosti času nebude nazvyš, mestá majú široké cesty, zradné obracačky, skratky a pasáže, kde sa dá vyletieť mimo trať, ale aj niekoľko povrchov ovplyvňujúc rýchlosť a driftovanie. Dá sa povedať, že ide o nadštandardnú výbavu, pretože kombinuje niekoľko prvkov zo žánru rýchlych arkád a vážnejších racingov.

Blur však svojou ponukou nestačí udržať krok so Split/Second. Prečo? Keď vám vyjde naproti lietadlo na pristávacej ploche alebo sa odtrhne priehrada, už sa nebudete ďalej pýtať. Priemyselné zóny, vrakovisko lietadiel, letisko, prístav dokážu vyvolávať úžas zakaždým, keď niečo vybuchne, keď niečo havaruje, keď sa niečo spustí, alebo

zrúti. Že predskriptované situácie sa dajú predvídať? Áno, ale nie v Split/Second, nikdy neviete, kto šetrí na explóziu tlakových fliaš zavesených na žeriave a kto chce zmeniť layout trate spustením lode na vodu. Split/Second je nevyspytateľný a dokáže riadne potrestať.

Stav: 1:4

Checkpoint

Split/Second vedie nad svojím súperom s trojsekundovým náskokom. Je čas na reklamný brejk.

V celosvetovom rebríčku hodnotení podľa Metacritic si hry vedú nasledovne: Blur - 81,6 %, Split/Second - 82,3 % (priemer hodnotení všetkých platforiem). Druhý menovaný vyzývateľ vyhráva aj v reklamnom bloku, ale pri radení rýchlosti mu zlyháva spojka, pretože Blur si v boxoch prezerá fotografie z Photo režimu a rovno ich vešia na Facebook a Twitter. So sociálnymi sieťami to vie, dokonca pri opakovanom spustení hra sama oznámi, čo ste si predtým poodomýkali (systém v minulej časti ste videli).

Zaujímavosťou oboch hier sú interaktívne menu, pravým analogom môžete hýbať a dokonca aj zoomovať všetky menu. V prípade Split/Second treba spomenúť kozmetický detail štartovného čísla, ktoré klesá progresom a skrášľovanie karosérie získanými achievementami.

Challenge – Stajne

Kvalitný vozový park nedefinuje kvantita, ale kvalita. V Blur nájdete iba licencované autá, rodinné, športové, pick-upy, ale aj experimentálne superšporty, či vany s motorom z formule. A komu by nestačili reálne značky Ford, Chevrolet, Dodge, Opel, Volkswagen alebo Audi, môže si namiešať farbu laku a každé auto sa po zobrazení power-upu mení na zbraň. Riadené rakety, strely, míny, samoopravenie, štít sú jasným dôvodom, prečo nesadnúť do niečoho, čo sa volá Cobretti, Ryback, Hanzo či Elite.

Názvy vzbudzujú sice rešpekt a v modeloch áut je možné badať reálne kontúry skutočných vozov, reálnejšie chovanie a vplyv povrchov na ovládateľnosť sťahujú náskok vedúceho pretekára na dvojsekundovú stratu pre Blur.

Stav: 2:4

Challenge – Multiplayer

Táto kategória má jasného víťaza z niekoľkých dôvodov. Split/Second sa spolieha na automatiku a čo najmenej ovládacích prvkov. Môže sa tak stať, že v lobby čakáte na zahájenie preteku dlhé minúty alebo rovno celú hodinu. Hra nie je vybavená matchmakingom a autá do multiplayeru si musíte odomknúť hraním kampane, takže sily hráčov nikdy nie sú vyrovnané a ak sa už po dlhom čakaní napojíte, dostaví sa frustrácia z toho, že vás súper nechajú svojimi ultra rýchlymi autami za prvou zákrutou. Vytváranie verejnej hry je zakázané, môžete ju však založiť pre priateľov, ale





tí skôr budú hrať Red Dead Redemption.

V Blur je multiplayer nezávislý od kampane, autá si tu odomykáte medailovými pozíciami a získanými bodmi od fanúšikov za rôzne triky. Progresom sa postupne odomykajú nové a vyzývavejšie režimy, čím stúpa aj obtiažnosť a nároky. Až s dosiahnutým rankom môžete vstúpiť do tímových pretekov alebo do samovražedného eventu, kde každá kolízia spôsobuje dvojité poškodenie. Hostovanie hry a diktovanie podmienok je samozrejmosťou, takisto ako aj splitscreen pre štyroch.

Blur už má prečítaného súpera dokonale, riadenou strelou opäť sťahuje náskok o sekundu.

Stav: 3:4



Challenge – Výdrž

Dĺžka nosných kampaní je u oboch súperov takmer identická, otázkou je, čo po tom, keď si odomknete poslednú epizódu? V Split/Second môžete skúsiť sa vrátiť s rýchlejšími autami k už predom zdolaným eventom a spraviť ich na zlato, čím získate viac kreditov na odomknutie áut. Motivátorom je teda rozširovanie vozov, aby ste mohli v multiplayeri dosiahnuť rank 1 a získať všetky trofeje. Split/Second po zdaní celej kampane nemá čo ponúknuť. Blur kampaň oživuje eventami a rôznymi úlohami, ktoré sú potrebné na odomknutie finálnych pretekov jeden na jedného proti bossom. Challenge sú náročné a ich splnenie vyžaduje dostatok trpezlivosti a opakovania pretekov za splnenými cieľmi. Odmenou sú pochopiteľne nové autá, a tie si odznova sprístupňujete aj v multiplayeri. V prospech výdrže Bluru hovorí aj splitscreen pre štyroch, dostatok herných režimov, prekonávanie rekordov stanovených priateľmi a množstvo nálepiek.

Stav: 4:4



4:



Finiš

Blur v poslednej zákrute odpálil nitro a spolu so Split/Second prešli cieľovú pásku spoločne. Neobvyklý jav. V športe však existuje aj termín remíza. Jednoznačný víťaz v prípade oboch racingov nie je. Jeden má navrch v jednom aspekte, v tom druhom ho však súper prekonáva. Na prvý pohľad sú takmer identické, každý sa hrá inak a navyše vedľa poriadne zabaviť rovnakou mierou.

Ak ste odrastení na Burnoute, nie je lepšej voľby ako Split Second, sústredenie sa na charakteristické vlastnosti racingu od Criterionu robia práve z tejto hry ideálneho sparring partnera v dobe, kedy sa taká agresia v racingoch nevidí tak často. Ak je pre vás séria NFS modlou, ale Shift považujete za hard core simulátor, neprežijete, ak v hre nie sú licencované autá, tak viete do ktorého vozu nasadnúť. Blur je vašou šálkou kávy.

Tretí hráč, alternatíva

Z pohodlia tribúny zápas sleduje potíchnúčky Mod Nation Racers, rodinne založená exkluzíva pre PS3 a PSP. Používa power-upy, má arkádový fyzikálny model a ponad všetko ostatné kladie zábavu a jej zdieľanie so svetom a kamarátmi. Okrem toho ponúka prepracovaný editor tratí a mohutný online komponent, ktorý je zárukou, že každý deň jazdíte na novej trati, s novými autíčkami a novými postavami

PAVOL BUDAY

4





AQUA

Nech sa snažím akokoľvek intenzívne oživiť pamäťové stopy ohľadne slovenských vývojárov, tak mi stále neprichádza na um titul rovnakého rázu ako je ten dnes recenzovaný. Od mobilov, cez všetky konzoly posledných rokov, až po PC už spod Tatier do sveta vyšli rôzne tituly, ale Live arkádovka ešte nie. Pre niekoho možno prekvapenie, pre znalých už nie, ale partia okolo Slava Hazuchu sa po zrušení megaprojektu Elveon a naťahovačkách s 10Tacle pod vlastnou hlavičkou pustili do malého a nenápadného projektu Aqua. Už pred nejakou dobou sme sa pozreli hre na zúbok a dnes podrobíme nemilosrdnej kritike finálny výsledok jednej z mála legálnych slovenských paliarní.

Aqua je štylisticky umiestnená do steampunkového prostredia obdobia najbližšieho asi k viktoriánskej ére. V tejto dobe, kedy svet ešte neobjavil silu atómov a hlavným hnacím prostriedkom je para, sa vy v koži hlavnej postavy ocitáte uprostred sveta, ktorého väčšinu tvorí všadeprítomná voda. Práve skončila obrovská vojna medzi dvoma námornými a technickými veľmocami – medzi dobrými Empereánmi a zlými Gotheáncami. V tomto čiernobielym svete sa práve chystajú oslavy mieru a vy ako kapitán Grey, vojnový hrdina, prijímate vedľajšiu misiu. Prečo si troška neprilepiť jednoduchým lovom pokladov, všakže?

SLOVENSKÁ HRA NA XBOX LIVE ARCADE

Aby bola aj takáto jednoduchá úloha zložitejšia, tak vám bol pridelený nový člen posádky, nevypočítateľná inžinierka Edison. Namiesto pláží s veľkým X však nachádzate zvyšky nepri-

ateľskej flotily pripravené na posledný zdrvivý útok. Kapitán Grey tak musí plavky odložiť do skrine a ako jediný možný záchranca sveta sa púšťa na strastiplnú cestu za jeho záchranou. Popri tom ešte samozrejme stihne preskočiť iskra medzi ním a nekonvenčnou Edison (čomu ani príliš nie je venovaný priestor) a aby pred ním samotným nestála iba celá armáda v nevýhode, tak sa na horizonte objavuje aj nový nepriateľ – tajomná žena disponujúca neporaziteľnými technológiami. Odhliadnuc od prevarených klíšé pôsobí príbeh ako príjemné pozadie všetkej tej akcie, navyše jeho podávanie v podobe monochromatických statických obrazoviek je celkom príjemné pre hráčovo očko.

Gameplay sa nesie v duchu jednoduchých akcií videných zhora ako zo starej školy. Dva analogy a rýchle ukazováky, to je tak zhruba všetko, čo k hraniu potrebujete. Do cesty sa vám na rozsiahlych otvorených priestranstvách a v úzkych kanáloch postaví stovky nepriateľských lodí, lodičiek, ponoriek, torpédoborcov a ďalších iných plavidiel, pričom vždy v početnej presile, v ktorej si do sýtosti užijete 360° uhol streľby. Okrem obyčajných nepriateľov natrafíte aj na zopár minibossov a taktiež pár bossov. Teda vlastne iba jedného, avšak v troch reinkarnáciách. Na ľahších obtiažnostiach sa síce jedná o prechádzanie s prstom v nose, avšak to najlepšie zo seba hrateľnosť titulu dostáva až na najťažších úrovniach, vďaka čomu si zaslúži od hráča niekoľkonásobné prejdienie, ktoré odmeňuje stále lepším umiestnením v Live tabuľkách. Aj vďaka tomu neprekáža pomerne krátka hracia doba rozdelená do 9 kapitol a prológu, lebo sa ani nenazdáte a už budete v závere hry tretí raz. Hrateľnosť je teda svižná, okamžitá a návyková, navyše ňou radi vyplníte ako reklamnú prestávku obľúbeného programu, tak aj telenovelový maratón.

SAMÁ VODA

Aby schopná akcia neupadla časom do stereotypu a predsa len vám boli sprístupnené nejaké taktické možnosti, tak prichádza k slovu variabilita jednotlivých misií. Aj keď ide prakticky stále iba o potopenie všetkého okolo, tak sa stretnete v základe s útočnými a obrannými úlohami obohatenými jednou stíhacou, pričom tie sa ešte ďalej mierne odlišujú použitými nepriateľmi a dizajnom mapy. Týmto faktorom treba prispôbovať aj vybavenie vášho plavidla. Postupne po mapkách zbierate upgrady, ktoré v intermezzách v základni môžete na svoju loď aplikovať, prípadne ich môžete zbierať z rozbitých debničiek (okrem zbraní aj rôzne iné bonusy). Medzi zbierateľné zbrane sa počítajú míny a torpéda v niekoľkých prevedeniach, zatiaľ čo tie, ktoré musíte nakúpiť, môžete niesť naraz až 3 a nie len, že si vyberáte z niekoľkých rôznych, ale aj z niekoľkých úrovní. V najzložitejších situáciách padnú vhod špeciálne zbrane, ktoré môžete použiť vždy po naplnení ukazovateľa energiou zo zničených nepriateľov.

Tieto úrovne odpovedajú triedam lode, ktorú si na danú misiu v dokoch vyberiete. Zobrazujú pomer medzi ovládateľnosťou a rýchlosťou na jednej strane a silou a pancierom na strane druhej. Ide teda o výkyvy do extrémov na každej strane a samozrejme zlatý stred. Okrem zbraní, upgradov a lodí je tu však ešte jeden extra obchod navyše. V ňom si môžete dokúpiť jednotku 4 lodí, ktorej môžete, síce obmedzene, ale predsa len dávať taktické príkazy. Pritom už len ich výber je dôležitý vzhľadom na úlohu. Vyberáte si zo 4 tried, sú medzi nimi klasické útočné, artilérie, liečiace a so sonarmi na zameranie ponoriek.

Grafická stránka Aqua je na arkádové pomery celkom pekná, efektov je síce poskromne, ale aspoň objektov je v hre plné prostredie a všetko je svižné bez akýchkoľvek technických problémov. Rovnako dabing je spracovaný kvalitne a hlasy prepožičané postavám majú svoju charizmu. Chudobnejšia je však hudba, ktorá by mohla obsahovať viac výraznejších motívov. Aj keď to doteraz boli len slová chvály, tak to nakoniec nie je až také ružové. Najvýraznejší deficit hry tkvie v absencii poriadnej sieťovej hry. Multiplayer len pre dvoch hráčov je skôr len do počtu a skladá sa z kooperačného režimu v arénach alebo pretekoch a aj to na malom počte máp. Skirmish v arénach pozostávajúci z odrážania vln nepriateľov taktiež nedosahuje kvalít kampane, ale aj napriek tomu tých 25 sa budete snažiť prežiť. Navzdory týmto negatívam však v prospech hry hovorí aj sympatická cena (800 pointov) a odomykateľné bonusy pre vášho avatara a profil. Prvotina Games Distillery nesklamala a osobne sa teším na ďalšiu hru, ktorú v tomto štúdiu vydestilujú.



HODNOTENIE

- + svižná a okamžitá hrateľnosť
- + príjemná a rýchla grafika,
- + dabing postáv
- + kampaň so slušnou znovuhrateľnosťou
- + cena
- + drobný taktický element nenarúšajúci rýchle tempo
- citeľná absencia poriadneho multiplayeru
- málo máp
- slabšia hudba

8.0

MATÚŠ ŠTRBA



SUPER MARIO GALAXY 2

Jeden z najznámejších videoherných hrdinov dostáva pokračovanie svojho hitu z roku 2007.

Prechod do 3D nebol ojedinelý už vtedy, ale kombinácia výbornej hrateľnosti a veľkého množstva planét bola skrátka neodolateľná a naháňala hráčov túžbu prejsť ďalší a ďalší level na úkor spánku, manželky či voľného času. Iba vlastné predsudky a pár chybičiek jej nedovolili všade dostať čistou desiatku.

Ale doba sa mení a toto je jeden z mála

náročnej úlohe pokračovania a predsa originálneho zážitku.

Začiatok je ešte strhujúcejší ako kedýkoľvek predtým a naplno ukazuje atribút, na ktorý sa Nintendo zameralo v prvom rade. Sotva ubehne minútka hry a namiesto fantastického renderovaného intra alebo zdĺhavého vstupu do menu a volieb sa okamžite objavuje na scéne Mario a chce, aby ste brali Wiimote do ruky a začali putovať po svete. Najprv prekvapivo iba v 2D na stranách knihy s

2D rýchlo prejde do fešného 3D a po úvodných skokoch po gebuliach sympatických, ale zdravia uberajúcich oponentov začína skúmanie planét. Levely a planéty nie sú zbytočne rozsiahle, no obsahujú množstvo zákuť, kde čakajú mince alebo hviezdíčky. Počet nepriateľov je zatiaľ nízky – a SMG 2 má rado staromódny štýl skákania po nich a odmení vás mincou. Kopa koruniek vedie k vyššiemu počtu životov, ktoré postupom času budete potrebovať, pretože obtiažnosť začne stúpať; ľahká prechádzka platí pre prvý svet, potom sa už zapotíte, ale zároveň máte stále chuť ísť ďalej.

Herný mechanizmus v jadre neprekvapí. Odzbrojujúcim elementom je neskutočná variabilita levelov. Je tu také veľké množstvo nápadov tvorcov, že prakticky každý level sa stáva nezabudnuteľným. Už úvodný vás naháňa z jednej strany planéty na druhú cez typické tunely zelenej či červenej farby, to je iba sympatické entré. Nasleduje naháňačka na ledva viditeľných plošinkách, ktoré sa objavujú až po prvom dotyku. Niekedy sa planéty s vami hrajú a zámerne pracujú s dvojím pohľadom na to, čo sa v nich

INŠTALATÉR OPRAVUJE GALAXIU

prípadoch, kedy Nintendo vyťahuje na rovnakej platforme opäť toho istého hrdinu i rovnaký koncept, pričom ho privádza pomaly do absolútnej dokonalosti. Každý diel Maria priniesol niečo nové – 3D v Mario 64, vodnú striekačku v Sunshine či celé galaxie a planéty v prvom Super Mario Galaxy. Je azda drzosťou, že tentokrát si tvorcovia vybrali už použitý štýl a dajú nám zahrať niečo podobné znova? Super Mario Galaxy bojuje o plné hodnotenie so ctou, v

ľahkým tutoriálom, ktorý sa po zoznámení s pohybovým ovládaním a niektorými tlačidlami okamžite mení na notoricky známy príbeh. Princezná Peach síce volá Maria na piknik, no skôr ako dostane šancu upiecť koláč, je unesená Bowserom, ktorý vyrástol do extraporporcií. Mario sa vydáva na vesmírnu púť za ním.

Ale začíname pekne zľahka. Prvá galaxia i séria levelov sa stará o hráča parádne. Z

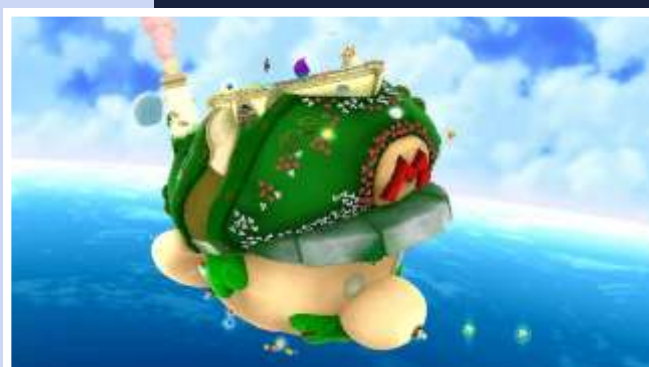
skrýva na povrchu a vnútri – svetlou ukážkou je level, kde každý skok na plošinku na jednej strane spôsobí jej vyskočenie na tej druhej. Podobných vychytávok nájdete v hre desiatky. Variácie sú neskutočné, hrajú sa s rozličnými trikmi – gravitáciou, optickým podaním a pestrými prostrediami, kde čakajú pasce. Strieda sa tu bežná planéta s domčekmi, džungľa so smrtiacimi roklami, svety s lávou či množstvom vody, ktorá môže zraniť či pomôcť, strašidelné domy i zamrznutá plocha, kde korčuľujete a v rýchlosti ničíte nepriateľov. A nemôžu chýbať ani rôzne vesmírom inšpirované svety s padajúcim hviezdami. Celkovo vás čakajú viac ako štyri desiatky galaxií v siedmich svetoch. Na konci každého je samozrejme riadne našťavaný boss, Bowserov prisluhovač či niektorá z jeho lokalít.

Mapa sveta pritom stavila na vyššiu jednoduchosť a požičala si z New Super Mario Bros Wii. šikovný a prehľadný pohľad na celý svet v podobe malej mapky namiesto blúdenia po inom leveli (napríklad v prímorskom meste zo Sunshine). Z minuloročného hitu si nový Mario pritom berie viac, v snahe byť prístupný širšiemu množstvu hráčov. Platí to pre príjemné zoznámenie s hrou a najmä už známym módom, kde sa po niekoľkonásobnej potupnej porážke hrdinu objaví možnosť vyvolať Rosalinu, ktorá vám pomôže a prejde kus levelu. Samozrejme, daňou je iná farba hviezdy – namiesto zlatej dostávate iba bronzovú, ale level ste absolvovali.

Ale to je prakticky (spolu s inštruktážnym DVD v balení hry) jedna z mála pomoci, inak sa tu stavia na typicky stúpajúcej obtiažnosti. Je to však hra plynulejšia a zábavnejšia a bojuje proti

pomyselnému označeniu data-disku či obyčajného pokračovania s novou číslou. Už minulý diel bol výborný, ale azda obsahoval drobné chybičky typu nie vždy overené mechanizmy či občas roztopašnú kameru. Dvojka je pri niektorých leveloch inšpirovaná predchodcom a určitý mechanizmus dokáže rozvinúť do ešte lepšieho formátu. Dokonca sa tu objavuje aj level zo staršieho Mario 64, skrátka znalci série môžu očakávať nejedno poklepkanie po pleci šikovne zaradenou spomienkou. A čo je podstatnejšie, kamera dostala malú lekciu a neschováva sa za prekážky, ale vhodne sleduje striedavé 2D a 3D dianie. Áno, hoci je hra promovaná ako 3D, koná sa občasné prepnutie do iného rozmeru. Ale kombinácia lepšej kamery i práce s ovládacou kombináciou Nunchuk+Wiiote nesie ovocie v podobe hladkého zážitku, aký ste nedosiahli pri Mariovi napríklad v žiadnej hre na GameCube, lebo ovládač nebol úplne istý.

Ale čo je ešte iné oproti SMG 1? Napríklad nové formy Maria, ktorý môže na seba zobrať podobu kamennej gule a valiť sa nebojácne vpred zoči-voči nepriateľom. Alebo jeho verzia na obláčiku, ale tá je už náročnejšia na ovládanie a prechádzanie levelov. Cloud Mario prináša veľa zábavy, no ešte viac si možno užiť kostýmy Maria včielky či ducha (Bee & Boo). Najväčšou vychytávkou je samozrejme zaradenie verného Yoshiho s veľkým jazykom. Zelený kamoš dokáže prebehnúť levelom v parádnom čase, žrať bonusy neskutočne rýchlym tempom, ale možno ho využiť na rôzne akrobatické kúsky. A aj samotný Yoshi má v zálohe pár





iných podôb, ktoré celkovú hrateľnosť znásobia.

Samozrejme, že celková obtiažnosť rastie pomerne rýchlo a vaša fascinácia jednotlivými levelmi bude neskôr využitá pre ich opakovanú návštevu. V poslednej tretine hry sa vyžaduje určitý počet zlatých hviezdíček pre ďalší progres, takže tu rýchlo pochopíte fakt, že SMG 2 možno prejsť za cca 12 - 14 hodín pred bránu posledných svetov, ale potom zistíte, že zo 120 zlatých hviezd nemáte ani polovicu. Hra je v tomto smere neľútostná a ďalej vás nepustí, takže treba sa neraz vrátiť.

A po vzore hier s číslkou na konci sa aj Super Mario Galaxy 2 snaží robiť všetko väčšie, lepšie, ešte kvalitnejšie. Pri hrateľnosti to neplatí len o celkovo lepšie vyváženej skladbe levelov a kope ideí,

ale aj zistení, že okrem 120 zlatých hviezd sa v hre nachádzajú dve kopy zelených hviezd, ktoré možno po skončení hry začať hľadať a tým pádom si užiť akoby mód New Game Plus. Toto je kráľovská výzva, nájsť 240 hviezd v toľkých galaxiách!

Audiovizuálna stránka súťaží sama so sebou. Už prvý Super Mario Galaxy bol pastvou pre oči a tým, že druhý diel obsahuje ešte pestrejšie svety má veľký potenciál byť ešte krajšou hrou. V takej chvíli aj zabúdate, na akom starom hardvéri vlastne hráte – pri pohltení totálnou hrateľnosťou si neuvedomíte rozlíšenie či iba Dolby Surround, ktoré stále postačujú. Dá sa povedať, že SMG 2 žmýka z Wii najviac vizuálnych zážitkov v poslednom období a hudobná stránka zase kombinuje fajn soundtrack s pestrou zmesou zvukových efektov pípajúcich z malého reproduktora aj na Wii Remote.

Je to celková atmosféra a už spomenutá totálna hrateľnosť, ktorá dominuje v Super Mario Galaxy 2 a presne tak to má byť. Nintendo zobralo existujúci koncept a vyladilo každú maličkú drobnosť, ktorá v minulosti prekážala a dnes sa už neobjavuje. A ešte zhutnilo ten úspešný re-

cept na najlepšiu behačku všetkých čias, ktorá vám nedá vydýchnuť. Moja prvá návšteva mala trvať tri štvrté hodiny vyhradenej na prvých pár levelov, no zmenila sa na tri hodiny štyridsaťpäť, pretože od SMG 2 sa skrátka nedá len tak ľahko odpútať. Tu je zabudnutý bonus, tam čaká zlatá hviezda, ešte aj iný svet a v diaľke už vidím Bowsera Jr. a jeho hniezdo. A tie levely, ktoré môžete hrať aj päťkrát a nikdy sa vám nezunujú. Je teda celkom jasné, že ďalšia desiatka v tomto hernom ročníku je na mieste. Najlepšia behačka, akú som kedy hral? Začnite tomu veriť!

MICHAL KOREC

HODNOTENIE

+ HRATEĽNOSŤ

- + variabilita svetov a ich herná náplň
- + poslušná kamera a ovládanie
- + rôzne Mario módy
- + Yoshi vo viacerých podobách
- + grafika, zvuk, hudba

- vlastné predsudky proti Mariovi



10



MAFIA 2 kompletne v češtine na všech platformách !

Cenega oficiálně potvrdila kompletní lokalizaci Mafia 2 tituly do češtiny a to nie len pre PC ale aj pre Xbox360 a PS3 konzoly. Teda konzoly nielenže dostanú titulky, ale aj český dabing. Hra vychádza už koncom augusta s tým, že v priebehu augusta nám autori dodajú demo na všetky platformy.

V samotnej hre nás čaká mesto o veľkosti 10 kilometrov štvorcových, prežijeme v ňom desať rokov, budeme sledovať jeho vývoj a zmenu, ako aj zmenu vozidiel, zbraní a aj samotnej mafie. V meste nás čaká 50 typov rôznych vozidiel, s možnosťou nastavenia arkádového alebo simulačného jazdného modelu, k tomu pribudnú rozmanité ročné doby, počasia.





MGS: PEACE WALKER

Kto je Snake viete, kto stojí za sériou MGS takisto. Kojimu netreba taktiež predstavovať, tak načo sa obťažovať výletom do minulosti, keď... Počkať. Peace Walker sa vracia do rokov minulých a nadväzuje na udalosti MGS3. A? Nebolo by vhodné vysvetliť, prečo tomu tak je? Na PSP nevyšla trojka, nováčikom stačí, aby vedeli, že nepotrebujú byť oboznámení s pozadím Snake Eater, zvyšku je dúfam jasné, že čím viac si toho pamätajú, tým bude mozaika otázok a odpovedí celistvejšia a jasnejšia (V príbehu

systémom šitým na mieru handheldu, pričom paradoxne je v nej toľko obsahu a hrateľnosti, že konkuruje svojim predchodcom a niektorých aj prekonáva. Peace Walker sa hrá úplne inak, no pritom si zachováva nezameniteľný feeling série.

Peace Walker je aj mimoriadne zvláštna hra využívajúca prvky známych žánrov v šikovnej kombinatorike, ktorá vo finále poskytuje obrovský komfort a zamestnáva vás na dlhé hodiny

sa mihne aj Eva!) Ortodoxní otočia stranu, preladia kanál a čakajú na posily pri opakovanom dolovaní častí z nových Metal Gearov a zabíjaní bossov po stýkrát.

Faktor S - MGS

Bolo by jednoduché hovoriť o novinkách, zlepšovákoch a o tom, že na jednom analogu nemožno ovládať aj pohyb a kameru naraz, pretože kamarát videl v električke ako s tým zápasí jeden chalan a ten bol brat makača. Nie. Metal Gear Solid: Peace Walker je hrou presahujúcou zabehnuté koľaje série, s herným



bez ohľadu na to, či ste skúsení hráč alebo MGS nepoškvrnení. Herný kód dovolí objavovaním sa ponárať hlbšie, držaním sa cesty jasne vymedzenej nosnou kampaňou vás nechá člapotať na plytčine. Peace Walker je tým typom hry, že v momente keď ju spustíte, viete, že ste zahryzli do niečoho obrovského. Ten rozmer si v počiatočnej fáze ale veľmi ťažko predstaviť.

U mňa boduje aj z iného dôvodu, nie preto, že ide o sériu, ktorú mám rád a som ochotný pre popisy postáv k MGS4 stráviť dni hraním jedného dielu za druhým, aby mi neušli súvislosti. Je unikátna, pretože už dlho hľadám takú, ktorú budem nosiť so sebou a každý deň s ňou strávim pár minút. Na zastávke, v autobuse, čakaním pri skúšobných kabínkach alebo pred spaním. Jednoducho, takou, ktorú plánujete hrať celý rok, aby ste ju vymenili za inú. A Peace Walker dal neskutočnú kopačku 100 hodinám v Lumines. Zbohom farebné kocky, vitaj militaristická fikcia.

Faktor P - Prenositel'nosť

Peace Walker nie je obsahovo tak natrieskaná, aby sa o nej napísalo, že je v nej gameplay presahujúci 100 hodín. Ak jej prepadnete, čo nie je ťažké, máte ju pri sebe neustále a sondujete vonku okolo seba po wi-fi hotspotoch, pretože z každého môžete vydolovať posily pre vaše vojsko. Mikromanažment súkromnej armády (Outer Heaven, presne tak, budujete sen Big Bossa, za ktorý nielen on položil život) a vlastnej základne (Mother Base) tvoria alfu a omegu všetkých operácií (misí). Čím viac vojakov v jednotlivých odvetviach, tým môžete vyvinúť viac zbraní, upgradovať ich alebo vyvinúť úplne nové a zlepšujú sa podmienky pre regrútov.

Všetky operácie sú prispôsobené rýchlemu tempu a



cestovnej horúčke. Žiadna z nich (okrem súbojov s bossmi) netrvá dlhšie ako 20 minút, dokonca tomuto faktu sú prispôsobené aj cut-scény. Žiadne celovečerné filmy ani siahodlhé dialógy cez codec, tie si užijete z nahrávok jednotlivých postáv, ktoré môžete v klude počúvať ako podcasty a dozvedieť sa čo-to o francúzskom víne, podnebí v Južnej Amerike alebo o entomológii. Pokiaľ nie je presne definované môžete na misiu vyraziť sami alebo s kamarátmi v co-ope. Hra upravuje hodnoty životov a výdrže na základe počtu aktívnych hráčov. Sú tu zastúpené snáď všetky typy možných aj nemožných objektovo a úlohovo orientovaných misí, od extrakcie, cez hordu a elimináciu, až po záchrannú či pátraciu akciu. Niektoré nadväzujú na nosný príbeh, iné sa naň pozerajú z iného uhlu, iné sa dopĺňujú a ďalšie sú tu preto že tie predošlé sú pre slabochov. Co-op, to nie je len ideálna pomoc pri zdaní posledného bossa (ako v mojom prípade), ale cez wi-fi sa dajú vymieňať vytrénovaní vojaci, zajatci alebo





kamarátom môžete vlastnoručne zabaliť balíček predmetov s narodeninovým odkazom.

Kojima Productions šikovne vyriešili problém s prenášaním mŕtvol, schovávaním ich a zbavovaním sa tiel. Hráč má po ruke od začiatku zariadenie Fulton Recovery System, ktoré vystrelí omráčeného, zraneného alebo spiaceho na padáku a po skončení operácie sa automaticky pridá k vašej rozrastajúcej sa armáde. Ak viete, že pocestujete iba zopár zastávok, môžete sa venovať zostavovaniu bojových čiat a nasadzovať ich do akcií mimo herného prostredia, v okolitých krajinách. Bojové operácie sú viac menej iba porovnávanie síl systémom „kameň papier nožnice“, ale prinášajú so sebou drahocenné skúsenosti. Zbrane, vybavenie, gadgety, všetko sa používaním zlepšuje, rovnako narastá heroickosť hráča a štatistiky vojakov, ak s nimi absolvujete misie. Silnejšie zbrane = rýchlejšia a efektívnejšia eliminácia nepriateľa, skúsení vojaci = neporaziteľná armáda.

Faktor O – Operácie

Z matematického a z hľadiska výdrže je nosná kampaň kvapkou v mori v celkovom počte operácií. A tých sú stovky! Ani po dohraní príbehu hra nekončí, ale pokračuje ďalej skrytou piatou kapitolou, nehovoriac o tom, že sa tu nachádza ostrov z Monster Huntera a možnosť postaviť si vlastného Metal Gears a ísť s ním do boja! Ale na to, aby ste si ich odomkli alebo položili na lopatky tri tanky a štyri vrtuľníky potrebujete aj silnú armádu a poriadne plávajútko. A tie získate iba grindovaním, pardon, opakovaním hlavných alebo vedľajších misií. Zlepšíte si tak nielen profil, zbrane budú povýšené na vyšší level, ale v co-ope môžete objaviť ich nový rozmer. Stavbou pripomínajú niekoľko arén oddelených loadingami. Kompaktné prostredia vám umožnia rýchlo prečítať bojisko a okamžite zareagovať a taktiku riešiť za behu. Kto pôjde na strechu, kto bude dávať pozor na chrbát a kto bude prečesávať okolie v úzkych uličkách pri hľadaní tajných dokumentov.

Stratégia pre osamelých vlkov sa pochopiteľne mení a namiesto hlučných zbraní prídu na rad fajnové riešenia problémov s nastraženými časopismi, schovávanie sa v krabiciach (tentoraz aj s vedľajšími efektami) alebo

odlákajú stráží hádzaním prázdnych zásobníkov. Peace Walker je stále Metal Gear hrou, stealth a tichý postup stále tvorí gro, dokonca by sa dalo povedať, že zdieľa s trojkou aj rovnakú schému a so sériou aj charakteristické momenty a lokality ako neodmysliteľný súboj s vrtuľníkom Mi-24 Hind, tajná základňa, hustá džungľa, neviditeľní sniperi a pod. Napredovať sa dá viacerými spôsobmi, ktoré treba vysokým počtom gadgetov a zbraní objaviť.

Trpezlivosť vyžaduje a vysoké nároky na hráča kladie ovládacia schéma. Vzhľadom na absenciu druhého analógu je korekcia kamery namapovaná na štvoricu tlačítok so symbolmi. Auto Aim pri precíznej práci agenta v teréne nedoporučujem, pretože už tak vás ukracuje o presnosť a navyše o možnosť prekvapenia, ak trafíte vedľa. Nemotornosť ovládania je kompenzovaná chovaním AI, vie byť aj zákerná, smrteľne presná, počuje, sonduje, hlási a koordinuje útoky pri spustení alarmu, ale vie byť aj smiešna, keď nevie vstúpiť do plechovej budy, ktorú používate ako úkryt pred salvami z tanku.

Faktor B – Big Boss

Popri ovládaní je hráčova pamäť neustále bombardovaná informáciami, ukazovateľmi a paličkovými grafmi. Hra od začiatku servíruje nové funkcie postupným naberaním skúseností, ale niekedy nestačí ani 20 hodín, aby ste pochopili malé piktogramy zobrazujúce vlastnosti. Peace Walker je napriek tomu univerzálna, odmení aj toho, kto sa bude venovať iba nosnej kampani a na všetko ostatné sa vykašle. Moderná doba nám diktuje, aby sme si užívali hry v kooperácii, Kojima Productions tak vyladili herný systém, že co-op nie je prekážkou, nevyhnutnosťou, ale doplnkom podobne ako kompetitívny multiplayer so sériou štandardných režimov. Nestoja si v ceste, ale ťažia z manažmentu základne a získavania skúseností. Môžete hrať celú hru sólo a nikdy sa nepripojiť, môžete hrať celú v co-ope, môžete ju prejsť a nikdy nenaraziť sa misiu s balením 16-ročnej dievčiny Paz, ktorá prosí Snakea, aby zastavil inváziu vojsk v Kostarike.

V Peace Walker sa odráža esencia vymieňania kartičiek, pilovania postáv a expovania, manažment základne, výbušných operácií proti stometrovým bossom a v



neposlednom rade aj univerzum, kde

drsný hlas až hlúpo opakuje názvy vojenského vybavenia, aby ich v ďalšej sekunde rozstrieľal na fašírky (Hind?) Už sme unavení počúvať ako Kojima dáva ruky preč od svojho dieťaťa, ako dáva priestor mladším tímom a ako sú dialógy postihnuté pokročilou filozofiou o zmysle vojny a života, vždy keď je u kormidla, nezameniteľne sa podpíše pod novú MGS hru. Má čo povedať a je to poznať, pretože Peace Walker obsahuje toho toľko, až je čudné, že to nevyteká von z UMD disku.

Peace Walker je hrou, akú ste doteraz nehrali na PSP alebo inej platforme, kde by nefungovala z prozaického dôvodu – musíte s ňou cestovať. Peace Walker nie je jednookým kráľom, pretože je tu aj Monster Hunter, no dedičstvo série ju obohacuje nesmiernou históriou a takým zmyslom pre detail, že zvyšok tvorby môže ťažko závidieť. Najkomplexnejší Metal Gear Solid na najmenšej platforme. Bodka. Potrebujete ešte nejaký iný dôvod na kúpu?

PAVOL BUDAY

HODNOTENIE

- + budovanie armády základne a ich manažment
- + bezkonkurenčná grafika a dabing
- + zmysel aj pre ten najmenší detail
- + interaktívne cutscény
- + obrovská výdrž, zadarmo distribuované DLC
- + motivujúce achievementy
- časté loading
- absencia online MP

9.5



Slovenská reprezentácia hrá na Xboxoch

Žiadny mesiac nie je pre nás dôležitejší ako jún. Na domácej pôde prebehnú voľby do parlamentu, Sector vyráža za veľkú mláku kvôli E3 a futbalová reprezentácia bude reprezentovať Slovensko na Majstrovstvách svet vo futbale v Južnej Afrike (okrem toho ja oslávim narodeniny, ale to len tak na okraj).

Microsoft prepadol našich chlapcov nepripravených a do plácu vhodil presne 22 konzol Xbox360 spolu s hrami, aby mohli relaxovať v spoločnosti svojich obľúbených titulov a trénovať za každého počasia z pohodlia pohovky.

Na oplátku sa každý podpísal na jednu z konzol, čím vznikol najdrahší Xbox360 na Slovensku. Chcete ho? Čítajte ďalej. Je

tu možnosť ako ho získať. Bude k tomu síce treba dávku šťastia, ale minimálne prispějete na dobrú vec.

Konzola totiž poputuje jednému darcovi, ktorí prispeje finančnou čiastkou na vybudovanie ihriska v Trstenej pri Hornáde, ktoré bolo postihnuté ničivými povodňami.

„Projekt Vráťme fun tam, kde to najviac potrebujú pomôže obnoviť futbalové ihrisko v zatopenej obci a zároveň ponúka možnosť vyhrať Xbox 360 s podpismi slovenskej futbalovej reprezentácie.“

Zo všetkých darcov, ktorí prispeli minimálne 5 EUR, bude 12. júla vyžrebovaný jeden a ten získa Xbox podpísaný celou slovenskou futbalovou reprezentáciou.

„V rámci spoločenskej zodpovednosti, ktorá je súčasťou našej firemnej kultúry, pociťujeme zodpovednosť voči ľuďom z postihnutých oblastí a veríme, že projekt vráti zábavu a úsmevy tam, kde je to potrebné,“ povedal Marek Fedorov z Microsoft Slovakia.

Viac o zbierke nájdete na stránkach Microsoftu a priamo do sa môžete zapojiť tu- <http://www.funradio.sk/zbierka>







nevidí všetko a každý hovorí opak. Pokiaľ nebude vymyslený teleport alebo aspoň časové diery, tak to nebude v ľudských silách. To proste nejde a je to vedecky dokázané, bohužiaľ nie zaznamenané, takže sa to nikde nedočítate. Alebo nám môžete veriť, pretože sme tam už boli. A nie raz.

1, 2, 3, E

Od čoho sú zážitky, ak nemajú byť zdieľané a nechcete, aby vám z nich hlava explodovala. Uvedomíte si, že toto nerobíte pre seba, ale pre niekoho, kto verí, že to robíte dobre a chce sa o tom dočítať tu a teraz. Od počiatku herných výstav, je E3 ich matkou. Oficiálnou, neoficiálnou, bezdetnou, slobodnou aj jabložnou, ktorá každý rok vrhne. Ja vám poviem, prečo nemám rád E3. To prečo ju mám rád, budete čítať a čítate každý deň. Sú to hry, na tom sa vymyslieť nič nedá ani sa nič nezmení. Vybrať jeden alebo popísať všetky zážitky by vydalo možno na knihu a aj tá by sa písala nejaký rok a potom odložila kvôli novému ročníku E3. Potom ma to ale napadlo.

Odvrátená stránka E3 paradoxne začína na jej konci. Zodpovedala aj otázku kolegov z branže, ako je to možné, že sa sem môže dostať ktokoľvek bez spätnej kontroly, keď sa organizátor všade oháňa tým, že za brány sa dostanú iba profesionáli a novinári. Rozprával som vám príhodu, ako začínam byť alergický na igelitkárov a kobyľkárov? (To sú tí ľudia,

Kedy si poviete, že máte dosť? Keď sa po výdatnom dvanásť hodinovom spánku ozve jet lag a konštantne máte pocit, akoby ste boli na palube lietadla? Keď vám nechutí jesť, stáť, sedieť, smiať sa, ani plakať, pretože si neviete živo predstaviť, ako prečkáte na termináli nasledujúcich 8 hodín? Keď viete, že neviete, čo viete?

Keď si myslíte, že zrušili let, pretože na tabuli odletov ho nevidíte? Keď od vyčerpania nedokážete ani dýchať a niekto vám hučí do ucha, aby ste sa posunuli v kilometrovom rade s vedomím, že tú vec na konci asi ani do konca výstavy neuvidíte? Keď to vzdáte a poviete si, že to skúsate zajtra, aj keď viete, že je to čisté šialenstvo? Keď vás niekto ukľudní slovami „Počul som, že sa tam čaká 6 hodín?“ Keď vedľa vás sedí favorizovaný vývojár a potom jeho hra stojí za h...?

Keď vidíte, ako renomovanú stránku vyhodí zo stánku a vás pohostia? Keď krik nepomáha a vám s úsmevom povedia „máme plno“? Keď si hostesky medzi sebou prehodia „Pre tohto zapózujeme desne sexi“? Že neviete, kam skôr a chcete byť všade?

Vitajte na E3. V zemi nikoho, kde nik



ktorí sú ochotní pre obyčajnú šnúрку na krk hádzať sa o zem). Že nie?

Stalo sa to posledný deň, o nejakých 30 minút mala E3 oficiálne skončiť. Neodčkavo čakám na je2ryho pred výstavis-
kom, aby sme sa vydali na quest „nájsť jedlo“ v preplnenom centre, kde fialovo-
zlatí dávali jasne najavo svoju príslušnosť k domácejmu tímu, ktorý hodinu po skončení E3 vstúpil na palubovku proti súperovi z Bostonu. Chceli sme si pozrieť v kľude jednu štvrtinu finálového zápasu NBA a aspoň na chvíľu sa schovať pred horúčavou.

Ako si tak sedím na betónovom múriku pred výstavisko, vedľa mňa prejde povedomý chlapík v sprievode ďalších dvoch solídne oblečených kolegov. Kde som ho už len videl? Vyťahuje krabičku cigariet a po prehľadaní vreciek zisťuje, že nemá oheň. Sám by som mu ho ponúkol, ale s týmto zlozvykom som už prestal a zapaľovač nenosím pri sebe z nostalgie. Opäť prechádza okolo mňa a na jeho identifikáciu mi stačia písmená „ug omb“ na jeho visačke. Chlapíkovi

ktorý si o nejaký meter odo mňa a pána Lombardiho mľaskavo vychutnáva mas-

Nehovorím a nikdy tvrdiť nebudem, že som nikdy nič nedostal, nezobral alebo



ný burger rozdávaný zadarmo v autobuse Bulltestorm, kde naň musel čakať na pekelnom slnku dobrú hodinu.

Oblíže si prsty a maskujúc svoju dobrú výchovu a ukážkový vzťah k recyklácii nehádza do koša papier z burgru, ale naťahuje svoju masťnú paprču a hľadá v

nič nevypýtal. Darčeky patria k E3 a marketéri vedia dobre, čo robia, keď rozdávať zadarmo tašky, kde si všetky vecičky, veci a veciská môžete spokojne vložiť spolu s ostatnými a robiť reklamu zadarmo. Tento rok tašky nahradili obrovské vrecia a dokonca som bol svedkom ako sa niekto nie nepodobný našemu igelitkárovi sťažuje na kvalitu, pretože sa mu jedno ucho na vreci roztrhlo. Aj branie vecí má niekde medze a hranice. Zaujímá vás, čo som si z E3 odniesol ja? Jednu LEGO postavičku, ktorú som si sám poskladal. Zvyšok putuje do súťaže.

Strhujúca, úchvatná

Vrátil by som sa k sprievodným programom, ktoré E3 odpálili veľkolepo. O faux pas s prezentáciou vtedy ešte Natallu ste možno už počuli. Svetoznámi akrobati Cirque du Soleil síce prišli do vypredaného hľadiska, ale nič zo svojho umenia nepredviedli, pokiaľ ste sem neprišli obdivovať pohybové prednosti pri ležaní. Monumentálne dekorovaná hala, výborné kostýmy, a v hre kladený dôraz na jazykovú bariéru sa zosypal v momente, kedy sa objavil nápis Kinect a dokonalá americká rodinka simulovala hranie, pričom na plátnach bežali trailery. Problém nebol v tom, že sem



pripáli novinár obďaleč, potrasie mu pravícou a uteká sa podeliť s kým sa stretol s kamarátmi. Doug Lombardi z Valve si uvedomuje, že ho podľa akreditácie možno identifikovať. Strháva si menovku a spolu so šnúrkou ju hádže do koša. Tento akt neujde pozornosti Hispáncovi,

odpadkoch novú trofej. Visačku Lombardiho odtrhne a bielu šnúрку vkladá na vrch do preplneného vaku s nepotrebnými vecami. Igelitkár spokojný s úlovkom sedí ďalej na svojom mieste a čaká na novú rybu.

Bodka za E3 bola skôr salvou smiechu.



prišlo 10 tisíc ľudí a navliekli si na seba biele pončo, ktoré vo vypchávkach malo rafinovane schované diaľkovo odpaľované svetielka. Nie, všetko bolo krásne, ale postrádalo to zmysel. Nakoniec sme po trojhodinovej debate cestou na hotel a výdatnej večeri prišli na to, čo tým Microsoft chcel povedať. „Pretože môžeme.“

Keď označíme Natal Experience za najväčšiu zbytočnosť celej E3, tak sú tu dve veci, ktoré sú jej presným opakom. Vystúpenie fiktívneho viceprezidenta Kevina Butlera počas tlačovky Sony a vyzvanie hráčov, aby spojili svoje sily bez ohľadu na vierovyznanie, bol oveľa silnejším momentom, ako keď celé publikum naraz vzdychalo a ochkalo v momente, kedy sa hlavný hrdina Killzone 3 odlepil zo zeme a na jet packu odpálil trysky v 3D. Kevin Butler zožal obrovský potlesk a mal by si za svoje vystúpenie odnieť herného Oskara.

Druhým silným momentom pre mňa osobne bolo vystúpenie talentovaného výtvarníka Davida Garibaldiho, ktorý pomocou hudby a dynamickej kresby zhmotňoval na plátnach celé scény a postavičky z hry Epic Mickey. V spojení s live DJ-ingom pod taktovkou Josepha One bolo vystúpenie tak paralyzujúce, že som na pár minút zabudol na zhon, stres aj čas. Epic Mickey v mojich očiach je najlepšia hra výstavy E3. Všetky block-

bustery a technológie mali jednoducho smolu. Čaru Mickey Mousa a hravej hopsačky sa nedalo neprepadnúť. Hlavne ak si predstavíte, že stánok Disney bol jedným veľkým ateliérom a vo vnútri na požiadanie maľovali výtvarníci na počkanie známe postavičky. Disney si od nás odnáša aj cenu za najkreatívnejšie využitie výstavnej plochy.

Tri = budúcnosť

E3 je výstava mnohých tvárí a je absolútne jedno, z ktorej strany ju spoznáвате. Každý narazí na niečo iné. Ročník 2010 mal však jedno spoločné, ukazoval vývoj trendov a budúcnosť na najbližších 12 mesiacov tak desivo presne a živo, že po odchode vám bolo ľúto, že ste sa tam nemohli zdržať dlhšie, aj keď ste vedeli, že by každá ďalšia sekunda strávená na

výstaviske bola životu nebezpečná.

E3 v istom zmysle postráda logiku a ani ju netreba hľadať, pretože E3 je budúcnosť a z toho dôvodu nemôžete o nej rozmýšľať racionálne v bežných merítkach, pretože by vám myšlienky jednoducho implodovali. Kto nie je pripravený na budúcnosť, čaká ho technologická samovražda. E3 je show, sklamanie, vízia. Je to zážitok a v tomto prípade aj skúsenosť s cestovaním v čase. Herný biznis sa dostal na prah technologickej revolúcie.

Periférie sa stali hnacím motorom úplne novej generácie, ktorá vznikla ako vedľajší produkt a odpoveď na zvyšovanie nákladov na vývoj a profit z aktuálneho hardvéru. Nie je dôležité, ako dlho budú generovať predaje konzoly, ani kedy sa nimi nasýti trh, ani to, kedy predajú štafetu silnejším a výkonnejším súrodencom, ani to aký dlhý bude cyklus. Next-gen je za dverami a nevolá sa PS4, Xbox720 ani Wii HD.

Chceme ich vôbec, keď môžeme so Sonicom jazdiť po tratiach vlastným telom, tancovať s priateľmi a zapáliť dom s Black Eyed Peas? Keď môžeme pripojiť skutočnú elektrickú gitaru a založiť sedem člennú kapelu aj so syntetizátorom? Keď si môžeme nasadiť 3D okuliare a nechať sa ošpliechať blatom striekajúcim z nahnevaných bugín? Keď môžeme rozbiť hubu pravým hákom trestancom alebo odpáliť prvý drive pohybom, aký sme si nacvičili na



skutočnom golfovom ihrisku?

3D, nové technológie pohybových zariadení a periférie predlžujú dĺžku trvania aktuálneho generačného cyklu a vstrekujú do žíl novú krv. Či to chcete, alebo nie, tieto technológie tu sú a budú sa predávať.

Budú z nich system sellery a nikto nemôže namietat, že herné konzoly neprejdú zmenou. K lepšiemu, intenzívnejšiemu zážitku a obohatenej interaktivite. Nikdy ste si nechceli zahrať s priateľkou, nikdy s malými súrodencami alebo s rodičmi? Nikdy ste nedokázali vysvetliť, čo pre vás hranie znamená? Teraz tú možnosť máte.

Samozrejme, sú tu hard core tituly, ktoré sú korunovačnými klenotmi. Ale aj toho najväčšieho skeptika, akým som ja v otázke prichádzajúcej vlny obývačkovej zábavy, ma nový trend posadil na zadok. Už verím v budúcnosť modernej obývačky a novej dimenzii párty. Netreba sa jej báť, ale poddať.

Aby som svoj part o E3 ukončil, tak len telegraficky spomeniem tituly, na ktoré som v nemom úžase civil: NFS: Hot Pursuit za najväčšie sklamanie, Rock Band 3 za najhlučnejšiu prezentáciu a skvelú bloncku-punkerku za bicími, The Witcher 2 za neskutočnú vizuálnu žranicu, 3D všeobecne za sánku v pivnici a Dance Central za revolúciu v pohybe pred televízorom.

Ako to videl je2ry:

Otázky, ktoré sa mi prehánali hlavou pred odchodom do USA boli zodpovedané. Moje dojmy zo štátov ako takých nepatria do tohto článku, každopádne tri dni na E3 ukázali, že táto výstava sa od svojich súrodencov v Európe príliš nelíši. Či už majú k herným novinkám prístup iba novinári alebo aj platiaci návštevníci, spoločných paralel je viac ako dosť. Množstvo stánkov, hlasná hudba, obrovské obrazovky, ale aj tlačnice pri najzaujímavejších tituloch, problémy u niektorých distribútorov, otlaky na nohách a únava po celodennom pobe-

hovaní v Convention Center.

Vývojári a distribútori sú na E3 iba v dvoch (mega)halách, tie sú však od seba vzdialené asi na 5 minút cesty a občas, ak sa vám prekrývajú novinárske „sloty“, je problém s presunom. Okrem toho však organizátorom nie je čo vyčítať a keď sa nad tým zamyslím, ani za to architektonické usporiadanie asi nemôžu :). Kvality lokálny hostesiek rozoberať netreba, každý si tú svoju nájde v galériách booth babes (prvá, druhá).

Najdôležitejšie sú samozrejme samotné hry, resp. novinky ohlásené v Los Angeles. Xbox Slim určite odstráni neduhu starých konzol a pridaná hodnota v podobe veľkého disku a WiFi vôbec nie je zanedbateľná. 3D NDS môže znamenať na poli hanheldov malú revolúciu. Kinect okrem krkolomného mena na výstave vzbudil veľmi pozitívne ohlasy. Cena a niektoré technické detaily (nemožnosť použiť ho v sede?) ale ešte môžu vlnu očakávania poriadne okresať. Na vlnách 3D a pohybového ovládania sa zviezla aj Sony, Move bude pre Kinect rovno-

cenným súperom.

Z hier som mal možnosť na vlastné ruky vyskúšať, alebo sa aspoň ústami vývojárov za zatvorenými dverami dozvedieť nové informácie o: Rage, Hunted, Star Wars Old Republic, nový Tomb Raider, Castlevania, Fable 3, Crackdown 2, Medal of Honor, Crysis 2, Bulletstorm, Dead Space 2, Need for Speed, Mafia II, Spec Ops – The Line, Xcom, CoD – Black Ops, True Crime a Enslaved plus ďalšie menšie veci v stánkoch.

Hoci nie som najväčším fanúšikom sandbox hier na svete, za top hry výstavy by som označil práve Mafiu II a True Crime (nie nutne v takomto poradí). Naopak, mrzí ma, že som v pohybe nemal možnosť vidieť Gears of War 3, ani sa priamo vyšantiť s Kinect či Move.



GALÉRIA



E3 2010



Zhrnutie E3 Press konferencií

Ako každý rok aj tentorok sa E3 nieslo v znamení press konferencií troch veľkých spoločností a niekoľkých veľkých distribútorov priblížme si čo poohlasovali a ukázali:

EA - ponúklo hlavne NFS Hot Pursuit ako hlavné ohlásenie, nasledované prezentáciou Crysisu 2 v 3D, z malých ohlásení spomenuli Bad Company 2 Vietnam expanziu, prvý gameplay dostal Bulletstorm

Ubisoft - odhalil nového Drivera. konečne odprezentovali Ghost Recon, potešil nový Rayman a hlavne prichádzajúca Trackmania 2.

Activision - ponúkol akurát svoj event za 6 miliónov dolárov s Lady GaGa a celebritami.

Konami - mal svoju klasickú klubovú pressku, kde sa venovalo hlavne Metal Gear Solid Rising titulu



Microsoft

- dynamická konferencia bez dlhých rečí zameraná hlavne na hry priblížila Halo Reach gameplay z kampane, Gears of War 3 kooperáciu pre štyroch hráčov a prvý gameplay pre COD: Black Ops ukázal helikoptéry a tunely. Predviedly premiérový gameplay na sekačkový MGS Rising a ohlásili prepojenie ESPN a Xbox Live, kde fanúšikovia športu nájdu všetko priamo na svojej konzole. Následne sa firma venovala hlavne Kinectu (project Natal), ich motion ovládaču bez ovládača. Primárne casual tituly ponúknu hlavne jednoduchú zábavu, ale v prekvapivo kvalitnej grafike. Pár core titulov pre Kinect nechýbalo a to nová Forza od Turn 10 a motion ovládaný Star Wars. Konferenciu podľa očakávaní ukončili odhalením nového Xbox360 designu a pridali aj dátum predaja a to tento týždeň v US, pre nás v EU v polovici júla.



Čo chýbalo? Mohli priblížiť respektíve ohlásiť viac prichádzajúcich core a hardcore titulov, mimo dvoch vecí na Kinect pre túto skupinu prezentovali len aktuálne prichádzajúce tituly. Možno aspoň Mass Effect 3, alebo PGR4 mohlo mať premiéru.

Nintendo

- ako zvyčajne ponúklo veľa uspávacích rečí, ale tentoraz však

pridalo aj prekvapivo veľa hier a hlavne zaujímavých hier. Konferenciu otvorila Zelda, ktorá však dlhou a zabugovanou prezentáciou sklamala, oproti tomu prekvapil Epic Mickey, ktorý ponúka skutočne zaujímavý gameplay. Pre hardcore hráčov ohlásili pokračovanie Golden Eye pre Wii a v rýchllosti ukázali nového Metroida. V ďalšej časti sa už sústredili čisto na priblíženie už ohláseného 3DS handheldu, pre ktorý ukázali jeden titul Kid Icarus Uprising a ostatné bomby len načrtli. Metal Gear Solid Snake Eater bol jedným z najvýraznejších titulov



Čo chýbalo? Chcelo by to už nové Wii HD alebo (Wii 3D HD), na tých hrách je už výrazne vidieť lowend grafiku a obmedzenia celého systému ako aj možnosti aj motion ovládania v porovnaní s konkurenciou. Možno si je Nintendo v sile Wii až príliš sebavedomé... ale konkurencia prichádza už na jeseň.

Sony

- spravilo zvláštny výber zo svojej ponuky hier, k tomu možno boli niektoré

menej zaujímavé prezentácie až príliš dlhé a možno sa viac orientovali na vtipy, ako na hry ale napriek tomu ponúkli pôsobivú Killzone 3 prezentáciu (pre účastníkov konferencie v 3D), ohlásili podporu série 3D titulov, aby následne prešli na Move, kde preskočili už ohlásené čisto casual tituly a odprezentovali malého kúzelníka v štýle Harry Pottera, k tomu dostala prvú ukážku Heroes on the Move arkádovka. PSP prebehli prekvapivo veľmi zbežne. Väčšiu prezentáciu dostalo LittleBigPlanet 2 naviazané na ohlásenie PSN Plus, platenú online službu pridávajúce bonusy pre platičov. Konferenciu ukončil očakávaný Gran Turismo 5 dátum a bodku dal prvý trailer na nový Twisted Metal titul.



Čo chýbalo? PSP2 ohlásenie, ktoré by už skutočne bolo treba, lebo 3DS bude veľmi nemilosrdný súper. K tomu bola zvláštna absencia gameplayu Motostormu 3, rovnako GT5 sa ukázalo len vo videu, tu mohli pár mesiacov pred vydaním už pridať ohlásenia nových funkcií alebo 3D gameplay pre celé publikum, rovnako žiadna zmienka o Resistance 3.

Rozprávkový svet Albion opäť potrebuje svojho hrdinu. Ani naše dve predchádzajúce dobrodružstvá nepriniesli krajine vytúžený mier a stabilitu a tak teraz, 50 rokov po udalostiach Fable II, musí povstať nový Hrdina.

Albionu vládne krutý kráľ Logan, no jeho zosadenie z vyhriateho tróna bude iba začiatkom tretieho príbehu napísaného Petrom Molyneuxom. Teda presnejšie, jeho polovicou, pretože práve v prvej polovici hry sa budeme snažiť zlého Logana odpratať na smetisko dejín. Druhá polka bude, ako to už bolo niekoľkokrát zdôrazňované, venovaná naplňaniu svojich predsavzatí a plneniu sľubov, ktoré Hrdina urobil pri svojej ceste po spoločenskom rebríčku. A aby to nemal také jednoduché, Albion v rovnakom čase začne kontaktovať aj nová civilizácia Aurora (zatiaľ nepotvrdené meno).

Základné časti puzzle skladačky s názvom Fable 3 sú známejšie už dávnejšie. Dvojité príbeh, ekonomické, resp.



„Toto je Fable 3?“, spýtal som sa neveriacky po tom, ako mi vývojár podal do rúk ovládač a na obrazovke predomnou sa spustilo akčné demo. Hra vyzerala úplne rovnako ako jej predchodca, čím

Lionheadu. Nevadí, Fable 3 stále vyzerala správne rozprávково, takže prvé malé sklamanie prekonávam a púšťam sa do akcie.

Dungeon naozaj pôsobí oveľa temnejšie a nebezpečnejšie ako smradľavé diery vo Fable 2. Môže za to nedostatočné osvetlenie kammenných chodieb a najmä zlovestné červené oči číhajúce na okraji temnoty. Za pár sekúnd už mám tú česť zoznámiť sa s novým prídavkom do rodiny albionských bubákov, s Tieňom. Skúšam obľúbené kombinácie kúziel, streľby a útokov zbraní. Až na zapnutie špeciálneho módu, kedy sa z Hrdinu stáva na malú chvíľu neprívetivo vyzerajúce „monštrum“, je súbojový systém opäť dôverne známy. Jednoduché, účinné, ale už obkukané ovládanie ma len utvrdzuje v tom, že Fable 3 by sa podľa odohratého mala volať skôr Fable 2,5.

„Teraz si vyskúšate našu super Touch funkciu,“ hovorí mi obďaleč stojaci chlapík, keď som sa presekal všetkými Tieňmi i mechanizovanými robotmi. Al ovládanú postavu, ktorá mi doteraz v bojoch pomáhala, treba totiž odvieť z jaskyne na denné svetlo. Uúúú, touch mechanizmus, teším, teším, ba priam

VY BUDETE VLÁDNUŤ

strategické poňatie niektorých prvkov, „touch“ mechanika, temnejšie podanie, PC verzia a ďalšie atribúty sa z brán Lionhead Studios sa dostávajú postupne od prvého oznámenia hry. Na E3 sme ale mali možnosť priamo do Albionu vstúpiť a to hneď v dvoch hrateľných ukážkach - jednej súbojovej a druhej questovej.

nemyslím len výtvarný štýl, ale aj použité modely a textúry. Skutočne, pokrok v grafike je malý a pravdu povediac celkom zanedbateľný, no môže to byť tým, že súbojové demo je len pár príšer nahádzaných do náhodného dungeonu. Aspoň tak teda na moje nespokojné kývanie hlavou reaguje chlapík z





ju

tom, že Hrdinka (až na dennom svetle som si všimol, že hlavná postava patrí k nežnému pohlaviu, aj keď podľa razancie predvedených útokov to tak rozhodne nevyzeralo) tvrdohlavého mužička zvedie a tým ho k rozvodu prinúti. Zvädzanie prebiehalo podľa klasických príručiek „Ako sa venovať zadanému chlapovi“. Tanec a darčeky pomohli získať jeho dôveru, odvedenie za ruku do centra dediny (touch mechanizmus!) ho takmer úplne zlomil a keď prišla pusa, nebolo treba už nič viac riešiť. Rozvod bol na svete.

Počas odchodu od stojanu s hrou som si nemohol odpustiť poslednú otázku. Tá samozrejme smerovala na podporu Natalu Kinectu. Vývojár zo seba vychrlil naučenú odpoveď, ktorú sme už čítali a počuli stokrát pred tým: Fable 3 bude Natal Kinect podporovať, vylepší dojem z hry, pomôže viac vtiahnuť do deja na obrazovke, avšak stále to bude iba voliteľná periféria. Aj bez nej by mal byť zážitok z hrania výnimočný.

A tu si práve nie som celkom istý. To málo, čo som mal možnosť si vyskúšať, vo mne žiadne výnimočné dojmy nezanechalo. Touch mechanizmus v súčasnej podobe zatiaľ príliš revolučne nepôsobí, Albion vyzerá rovnako ako vo Fable 2 a zásadné herné mechanizmy sa nijak zásadne nezmenili. Podčiarknuté, sčítané, zatiaľ mierne sklamanie...

JAROSLAV OTČENÁŠ

horím nedočkavosťou, ako pán Molyneux do reality previedol jeden zo svojich brilantných nápadov. Budem analógom opisovať pohyby rukou? Alebo to vymyslel nejako inak? Chyba lávky, jedným zo zadných triggerov jednoducho akože chytím dedinčana za ruku a za neustáleho držania tlačidla ho vyvediem až do bezpečia. Ehm?

Akčná pasáž končí a Lionheadák ma posielal k druhému stojanu, kde si mám vyskúšať jeden quest. Medzitým sa ma vypytuje, či som niekedy hral Fable 2, lebo že mi to v jaskyniach išlo veľmi dobre. Bodaj by aj nešlo, keď obtiažnosť ostala zhruba na rovnakej úrovni ako naposledy a žiadny normálny hráč pri správnom používaní liečivých fľaštičiek s misiou nemôže mať problém.

Ak bol môj dojem z grafiky Fable 3 mierne rozpačitý v interiéroch, exteriéry mi dali úplne za pravdu. Vizualný štýl sa takmer vôbec nezmenil, všade vládnu rovnako veselé farby (čo je dobre), ale aj rovnaká architektúra, artdizajn, použité materiály i grafické efekty. Rovnaká je vodiaca čiara na zemi, rovnaký je pes (v prvej misii vôbec neboli), podobné sú zvuky i hudba. Niežeby som mal s grafikou Fable 2 problém, naopak, veľmi

chválím, no od trojky som čakal aspoň malý posun vpred. Ten sa môže dostaviť v mestách v súvislosti s priemyselnými zónami a ďalšími neopozieranými lokalitami.

Pri komunikácii s NPC si všimnete, že neexistuje žiadne okrúhle dialógové menu. Všetko je robené čo možno najintuitívnejšie, pričom ako príklad poslúži obyčajné podanie rúk. Krátke stlačenie = letmé stisnutie, dlhé držanie = 10 minútový plieskanie dlaní a lá pozdrav v černošskom ghette.

Úlohou v druhej E3 misii bolo pomôcť istej miestnej žienke s jej manželom. Ona žiada o rozvod, on nechce pristúpiť. Rozseknutie gordického uzla spočíva v



THE WITCHER 2

ASSASSINS OF KINGS

Sú tu všetci zúčastnení RPG fanúšikovia?" pýta sa Tomek Gop, ešte predtým než sa pustí do prezentácie Zaklínača 2 rýchlejšie ako predtým a dohoní sklz, ktorý mu najkrajšia PC hra a snáď aj najkrajšia hra výstavy E3 spôsobila. Na stánku je aj Test Drive Unlimited 2, ale nik mu nevenuje pozornosť. Zaklínač 2: Zabijak kráľov robí vrásky na tvárach zástupcov Atari, stánok je príliš malý a záujemcov veľa. Na Tomovej a Karlovej tvári je badať potmehúdsky úsmev. Bavia sa.

Zaklínač 2 je po zrušení White Wolf mimoriadne očakávaný hlavne fanúškmi, ktorí nemajú doma výkonný stroj na

rozhýbanie úplne nového enginu, ktorý nahradil mohutne modifikovanú Auroru využitou v pôvodnom origináli. Tomek Gop hovorí, že Zaklínač 2 je vyvíjaný primárne pre PC, ale nová technológia dokáže bežať aj na konzolách, kde sa určite objaví, ale zatiaľ nebolo upresnené kedy. Zmeny v samotnej hre nepodliehajú architektúre konzol ani tlaku zo strany plánovaného multiplatformu, pohľad na hru hovorí niečo iné. Xbox360 ovládač v ruke Karla, ktorý chirurgicky presne znovu a znovu reže obrovské monštrum, úvodné obavy len potvrdzuje.

KEĎ ZDANIE KLAME

„Mnoho ľudí nám hovorilo, že sme vstúpili do mŕtveho žánru, napriek tomu sme zo Zaklínača predali 1,5 milióna kópií," otvára prezentáciu Tomek Gop s ľahkým výletom do histórie. „Videli sme, že ľudia chcú hrať RPG hry, že chcú silný príbeh a to bol aj dôvod, prečo sme sa pustili do pokračovania," dodáva a začína s opisom nového enginu, ktorý si CD Projekt RED sám vyvinul pre potreby rozšírenej sady RPG prvkov. Nový renderer sa stará o vynikajúci vizuálny prejav, oveľa dôležitejšie ako grafika sú však vlastnosti pre spúšťanie nelineárnych dialógov, postupné streamovanie sveta, riadenie NPC postáv na pozadí, alebo také vychytávky ako plynulý prechod z ex-



teriéru do interiérov či vstupovanie a vystupovanie do rozhovorov.

ZAKLÍNAČOV NÁVRAT

„Witcher 2 nebude akčná RPG, ani hack'n'slash. Je to čistokrvná RPG.“ hovorí mi Gop počas bleskového rozhovoru medzi čítaním nového preview v aktuálnom čísle Edge a prípravou na ďalšiu prezentáciu. „Chceme vylepšiť veci, ktoré ľudia mali radi a naopak zmeniť tie, ktoré im neboli po chuti.“ popisuje filozofiu pokračovania, ktoré narozdiel od svojho predchodcu už nie je popisované odvážne ako RPG Redefined. Opatrnosť bola na mieste ešte pred

vydaním prvého Zaklínača, no z ambícií neubudlo. „Chceme spraviť také RPG, aké si tento žánr zaslúži.“

Tak prečo Zaklínač 2 nepôsobí ako tradičná RPG? Tak za prvé, zmenil sa pohľad. Už žiadna vtáčia perspektíva, dokonalý prehľad na všetky strany a možnosť zoomovania. Kamera sa zavesila za Geraltovo rameno a

ovládanie pripomína tradičnú 3rdperson akčnú adventúru. Ostatne preskakovanie prekážok a zliezanie skál v lese to len podčiarkujú. Zaklínač 2 je svižnejší, rýchlejší a dynamickejší. Žiadne klikanie kam máte ísť, ale priamo ovládate postavu, máte kontrolu nad zvoleným bojovým štýlom ako aj kombinovaním jednotlivých úderov.

Vypadlo vyberanie správneho postoja v závislosti od držanej zbrane a klikanie v správny moment, aby ste dokončili combo. Súbojový systém vychádza z akcií, pričom si zachováva dostatočnú hĺbku pre taktiku a budovanie stratégie, povedzme, aj pri boji so skupinkami. Geralt dokáže skombinovať akýkoľvek postoj s akoukoľvek zbraňou. Samozrejme, že je tu stále silný a rýchly výpad, ale môžete mixovať štýly a údery medzi sebou v ľubovoľnom poradí a výsledok bude vždy plynulá následnosť útokov. Počas bojov sa dá prepínať aj medzi cieľmi (stačí ťuknúť do pravého analógu alebo šípky na klávesnici).

Okrem úderov čepelami vie Geralt combo kedykoľvek oživiť znamením. Kúzenie neprerušuje budovanie komba a výsledky sú vzhľadom na zlepšenú grafiku pôsobivé. Praktická ukážka nenechá na seba dlho čakať. Geralt v sprievode Triss a Vernona Rocheho sú prepadnutí v lese. Ide o klasickú pascu, kde vodca bandy požaduje mýto. Chváli sa koľkých už zabil, pretože neboli rozumní a aj tým, že mu je absolútne jedno, či podreže hrdlo bedači alebo preleje kráľovskú krv. Po rýchlej výmene názorov zlyháva diplomacia a vzduchom už svištia prvé šípy, ktoré Trish premieňa na motýľov a okolo partie vytvára magickú bariéru. Nie však bez





vedľajších účinkov.

Tenký pramienok krvi z nosa je predzvesťou prichádzajúcich mldôb. Trish odpadáva, ale magickou silou živí naďalej žltú auru okolo partie. Vernon ju podporuje a Geralt sa stará o ich bezpečnosť. Prvá skupina banditov padá pod rýchlymi švihmi meča. Postava sa dokáže mrštne pohybovať pomocou kotúľov do strán a prekvapiť útočníkov bodnutím od chrbta. Gop však jedným dychom dodáva, že pre začiatčníkov je pripravená ľahká obtiažnosť, kedy sa hráči nemusia starať o taktiku, bránenie, defenzívu ani komplikované kombinácie úderov a znamení. Kto si bude chcieť užiť len príbeh, nemusí sa púšťať do zložitých útokov.

V zápäťí je predvedené kladenie pascí

pomocou mágie. Na zemi sa objaví energia paralyzujúca každého, kto sa k nej priblíži. Takýchto nepriateľov nemá problém poslať Geralt jedným úderom k zemi. Skupinka sa z lesa bezpečne dostane za brány mesta s pomocou stráží, ktoré opätujú paľbu rozbesnených elfov. V prístavnom mestečku Floatson však na skupinku čaká ďalšie prekvapenie. Na námestí prebieha poprava a medzi odsúdenými za hýrenie a špionáž je aj Dandelion, kamarát a informátor Geralta. Prosí ho o pomoc, no stráže nechcú nič počuť o prerušení popravy či vykúpení zločinca.

Situácia s hádkou je využitá na ukážku, akým systémom budú fungovať dialógy. Geralt vstupuje do rozhovoru úplne plynule a rovnako ako on, vkročí do prebiehajúceho rozhovoru veľkým krikom aj

veliteľ stráží. Dialógy sú oveľa živšie, nesústredia sa iba na dve diskutujúce postavy, ale v záberoch vidíte dav zvedavcov, stúpajúcu paru, vlnenie trávy či kolobeh života v meste. Rozhovory po novom majú dokonca aj časovo obmedzené voľby, ktoré opäť ovplyvnia vývoj udalostí. V Zaklínač 2 budú dôsledky prehĺbené aj tým, že obyvatelia sveta si vás za činy zapamätajú a podľa toho budú aj reagovať. Pre fanúšikov jednotky máme skvelú správu a tou je import uložených pozícií!

Napriek Geraltovej znalosti zákonov a prístojacej prostitútke útočiacej na mužnosť jednej zo stráží poprava pokračuje ďalej. Prví odsúdení sú obesení. Popravu je možné ukončiť dvomi spôsobmi, hovorí Gop. Prehovoriť do duše strážam pomocou obyvateľov,





ktorí tým, že im pomôžete, vám dajú aj viac questov, alebo jednoducho silou. Pre potreby prezentácie je zvolená rýchlejšia alternatíva. Geralt okrem zbraní vie používať aj päste. Bitky sú síce zatiaľ nemotorné, ale plnia účel a najväčší krikľúni sa kúpu vo vlastnej krvi.

Od popravy sa skokom presúvame na koniec prvej kapitoly, kde už čaká cho-botnico-hydra Tentadrake. V Zaklínač 2 bude otvorený svet, čo znamená, že k bossovi sa môžete dostať hneď od prvého spustenia, ale na svoju zvedavosť kruto doplatíte. Aby ste tohto mocného nepriateľa premohli, budete potrebovať nielen skúsenosti a vyššie úrovne pre postavu, ale aj pomoc mágov, ktorí monštrum udržia vo vnútri magickej arény. Nehovoriac o zbraniach, in-

formáciách, znalosti slabých miest a pod. Tentadrake sa nedá zabiť prostým búšením do tela, ale podobne ako v iných prefikovaných hack'n'slash hrách ho musíte oslabiť a až potom doraziť. Súboj s bossom silne pripomína stret s Krakenom v God of War 2, kde ste takisto museli postupne odstrániť chápadlá, aby ste nakoniec využili prostredie na jeho dorazenie. V prípade Tentadrake sa opäť používa na zem pasca, ktorá parazyluje chápadlá a Geralt ich môže v klúde krájať. Agresivita monštra s počtom odstránených končatín stúpa a to až do takých rozmerov, že Geralt si jedno z chápadiel osedlá a tesne pred nabúraním do steny zoskakuje, čím sa potvora sama uväzní pod suťou z rozpadnutého mosta. Potom je to už len otázka šikovnosti,

hrdina beží až k papuli, vrazí do vnútra bombu a za explózie mäsa a vnútornosti dopadá efektne na zem. Tentadrake je minulosťou, prezentácia Zaklínača 2 za nami.

Tomek Gop rýchlo rekapituluje základné vlastnosti hry a jej prednosti. Nezabúda dodať, že ide o plnokrvnú RPG. Po krátkom zoznámení sa s pokračovaním u nás mimoriadne obľúbenej RPG, sa nebojím povedať, že ho privítajú všetci s otvorenou náručou. Rodí sa nám tu Mass Effect vo fantasy prostredí, navyše odohrávajúci sa v dôverne známom prostredí Andrzej Sapkowskeho. Čo viac si priať? Snáď len to, nech je už začiatok budúceho roka.

PAVOL BUDAY





DEAD SPACE 2

Dead Space 2 hrá v plánoch EA dôležitú úlohu. Prvá časť bola úspešná, od dvojky sa očakáva rovnaký osud, prípadne ešte lepšie hodnotenia a, samozrejme, predaje. V stánku EA na E3 mu preto bola venovaná náležitá pozornosť, ak som pred časom označil miestnosť Xcom za najštylovejšiu, prezentácia Dead Space 2 by určite vyhrala v kategórii atmosféra.

Po vchode do miestnosti si chvíľu bolo treba zvykať na slabo osvetlené priestory, k čomu sa pridal nepríjemný pocit z príliš vypeckovanej klímy (mimochodom nechutný zvyk všade v Amerike). Po chvíľke tmavé steny a zima dostali svoje logické vysvetlenie. Miestnosť totiž vyzerala ako malý kostol, sedelo sa na holých drevených laviciach, steny boli vyzdobené náboženskými reliéfmi, pred nami boli pozastrované v miestach pre biblie rôzne letáky a vizitky na vývojárov, no a všetkému vládla obrovská obrazovka stojaca na malom pódiu.

Isaac Clarke je späť. To muselo byť jasné každému, odkedy EA začala teasovať jeho helmu s modrým podsvieteným. Mechanický inžinier, ktorý vďaka svojim

schopnostiam prežil prvé stretnutie s rasou Nekromorfov na kozmickej lodi Ishimura sa opäť dostal do problémov. Dôvody, ktoré Isaaca doviedli na planétu/mesto Sprawl a aké bude dejové pozadie hry, zatiaľ nevieme, no zmena lokality z vesmírneho plavidla do „klasických“ priestorov dáva autorom oveľa viac kreatívnej slobody. Levely budú väčšie, priestornejšie a variabilnejšie. To, čo sa z logických dôvodov nemohlo nachádzať na Ishimure, už sa do Sprawlu zmestí, môžeme preto tipovať rôzne obchodné centrá, urbanistické štvrte, kancelárie a podobne. Určite v hre nájdeme aj kostol, pretože práve v ňom sa odohrávala ukážka a práve preto bolo zariadenie miestnosti tak atmosférické.

Mnohých fanúšikov poteší, že šikovný inžinier prestane byť „nehmotnou“ postavou bez vlastnej osobnosti. Isaac dostane nie len svoju tvár, ale dokonca aj prehovorí. Hlas i svoj šarm využije pri komunikácii s NPC postavami žijúcimi v Sprawle. Nie všetci sú premenení a ozbrojený odboj ešte ako tak funguje. Miera interaktivity, komunikácie a možno aj drobného questovania by mala byť o dosť vyššia ako v jednotke.

Grafika prvého dielu DS série rozhodne nepatrila k tým podpriemerným či priemerným. Práve naopak, pod výbornú atmosféru survival akčného hororu sa vo veľkej miere podpísalo technické spracovanie vrátane hudby a ozvučenia. Sprawl prináša viditeľný upgrade grafiky vo všetkých smeroch, od bohatosti modelov, detailnosti textúr, až po kvalitu efektov. Zimomriavková hudba a ostré, pílivé zvuky už len prispievajú k príjemne zovretému žalúdku.

Ale dosť všeobecných popisov, prejdime priamo k hernej ukážke. Isaac práve na Sprawle prechádza chrámovým komplexom, predvádzajúci ukazuje nové možnosti a zbrane. Všetkých šetrných strelcov, ktorí si zásoby munície vždy nechávajú pre prípad „keby niečo“, poteší, že vďaka vylepšenej práci s gravitáciou bude možné v boji používať časti tiel nepriateľov. Hodíte si stázový granát, jednou presnou guľkou odstrelíte



Ak je niečo mŕtve, vesmír to ne

ostrý pahýľ Nekromorfa a ním ho dobodáte na smrť.

Hrátky s gravitáciou boli bežné už aj na palube Ishimury, DS2 prichádza aj v tomto smere s ďalšími novinkami. Kombinácia nulového gravitačného poľa a jetpacku na inžinierovom chrbte pridá jeden stupeň voľnosti navyše. Konkrétna situácia v deme predstavila zmeny v gravitácii spolu s logickým puzzle. Aby sme boli presní, poradie bolo opačné. Isaac najprv musel odstaviť generátor gravitácie, čo bolo sprevádzané veľmi peknými grafickými efektmi (všetky neukotvené predmety v miestnosti začali poletovať), aby sa následne pomocou stázového poľa preletel (lietať sa dá v plnom rozsahu, t.j. 360°) cez vrtule obrovských ventilátorov.

Nie len gravitácia, ale aj vákuum, resp. podtlak bude významnou mierou vplývať na niektoré pasáže. Každému sa teraz určite vynorila v hlave spomienka na Ripleyovú vystreľujúcu Votrelca do vesmíru. Rovnaké srandičky s Nekromorfami sú v Dead Space 2 na dennom poriadku. Tichá ponurá chodba zamořená mutantami sa po jednom dobre mierenom výstrele do sklenenej výplne zmení na veselú (ale prázdnu) miestnosť vyzdobenú zavýjajúcimi sirénami a hláseniami o unikajúcom vzduchu.

Lietanie, gravitácia, logické hádanky, nadabovanie – to všetko je pekné, ale vás iste zaujíma jadro Dead Space. Strach a akcia. Čo sa týka prvého atribútu, netreba sa báť. Teda báť sa budete, ale netreba sa báť, že sa nebude čoho báť. Atmosféra sa opäť bude dať krájať nožom, prípadne pahýľom Nekromorfa, stačí pár minútová prechádzka po Sprawl a bojazlivý jedinca (ako napríklad ja) sa už pýtajú domov k mame.

No a potom tu máme vybaven-

ebude.



Isaac Clarke vs temnota

ie, zbrane a nepriateľov. Nie je možné urobiť pokračovanie bez toho, aby vybavenie bolo coolovejšie, zbrane drsnejšie a nepriatelia strašidelnejší. Vo Visceral Games, ktoré pre EA Dead Space 2 vyrába, si to uvedomujú viac ako dobre. Javelin Gun bude istote patriť k najobľúbenejším prírastkom vo výbave. Princíp zbrane je v zásade veľmi jednoduchý, ba až primitívny. Puška vystreľuje dlhé, asi polmetrové drevené kolíky, ktoré nie len že nepriateľa prešpikujú skrz-naskrz, ale ho odhodia a prišpendlia o prekážku za ním.

Demonštrácia Javelin Gunu si medzi prítomnými novinármi zaslúžila niekoľko oslavných „wooo“ a „ueeej“ výkrikov. Treba povedať, že zaslúžene. Prišpendlíkovať slizkú obludu poriadnym klátom dreva o múr kostola vzdialeného 10 metrov má niečo do seba. Z nových príšer si extra živo spomínam na potvorku, resp. potvorky nazývané The

Pack. Ide o malé zmutované detičky, zato však s veľkou chuťou na Isaacove mäsko a ešte väčšími pazúrikmi. Všeobecne sú detské postavy v hororoch úspešným aktivátorom strachu, DS2 nebude výnimkou. Stretnutia s The Pack sú zároveň strašidelné a odpudivé, deti navyše zvyknú hlavnú postavu obklúčiť a šplhajú sa mu smerom k hlave. Vtedy musí inžinier zabudnúť na dobré vychovanie, schmatnúť dieťa do rúk a názorne mu vysvetliť zásady správania k starším osobám.

Vylepšené prvky predchodcu, dopracované nové funkcie, zachovanie alebo dokonca zvýšenie pôvodných kvalít, tak má vyzeráť každé správne pokračovanie a Dead Space 2 správnym pokračovaním rozhodne bude. 25. januára 2011 sa všetci stretneme na Sprawle.

JAROSLAV OTČENÁŠ



Nová lokalita, nové ohrozenie.

DEUS EX: HUMAN REVOLUTION



Deus EX na E3 veľa neukázal, ale obrázky nám však naznačia čo môžeme čakať.







CRYSIS 2

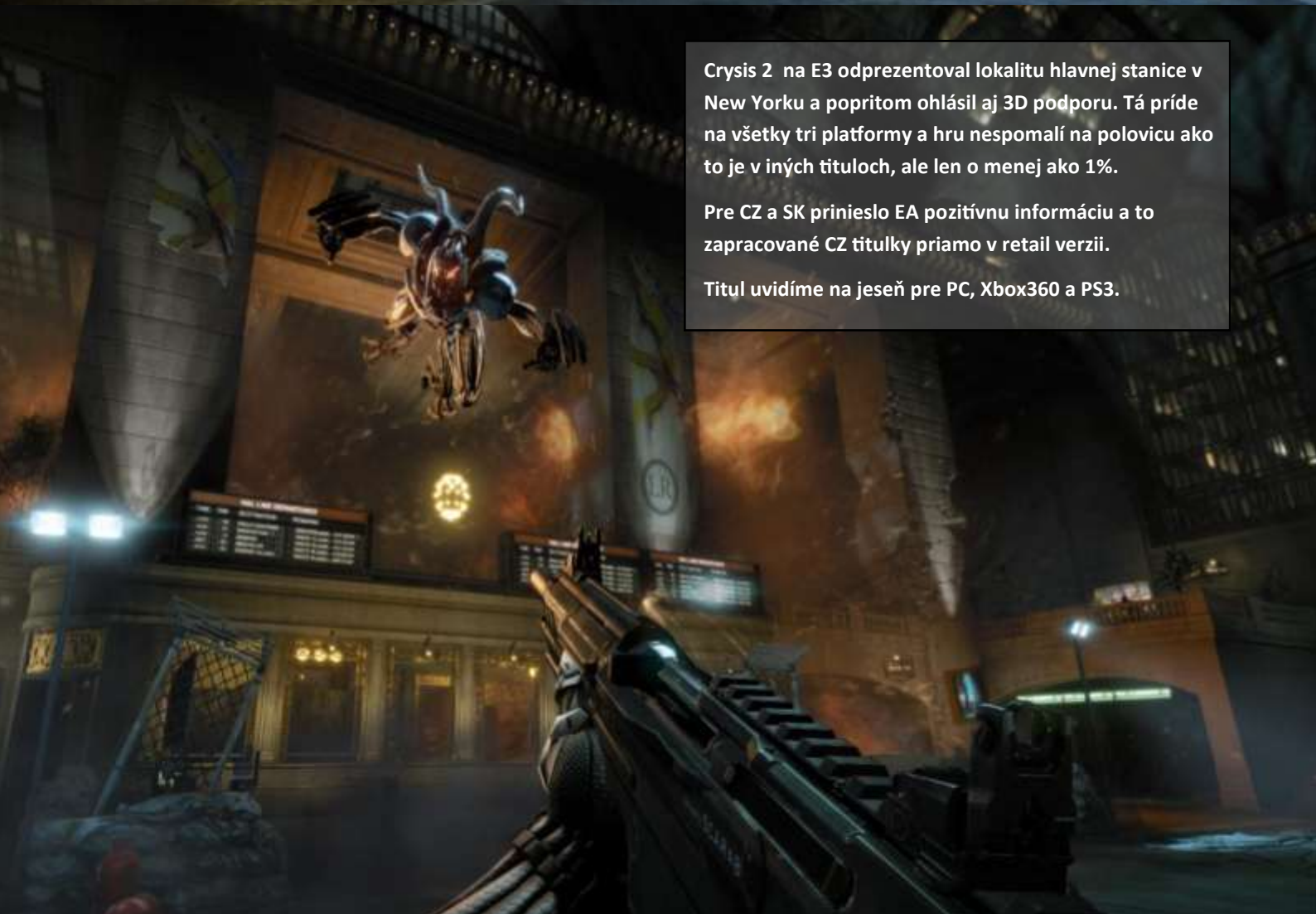




Crysis 2 na E3 odprezentoval lokalitu hlavnej stanice v New Yorku a popritom ohlásil aj 3D podporu. Tá príde na všetky tri platformy a hru nespomalí na polovicu ako to je v iných tituloch, ale len o menej ako 1%.

Pre CZ a SK prinieslo EA pozitívnu informáciu a to zapracované CZ titulky priamo v retail verzii.

Titul uvidíme na jeseň pre PC, Xbox360 a PS3.







Bungie na E3 predstavilo vesmírne misie v

HALO REACH



STAR WARS FORCE UNLEASHED 2

Sith rozpútal svoju silu a ukázal nenávisť voči svojmu bývalému pánovi.

GALÉRIA

Akcia / LucasArts / PC, PS3, Xbox360







S príchodom hudobných hier sa sformoval nepochopiteľný odboj s názorom, že hudbu je možné precítiť iba hraním na skutočný nástroj a nejaká plastová náhrada je akurát tak na smiech. Pravda, ale čo ak dotyčný nemá hudobný sluch? Hračky typu Rock Band a Guitar Hero boli zavrhnuté a favorizované tie, ku ktorým sa dali cez Midi porty pripojiť skutočné elektriky. Všetci, kto vyhlasovali, že plast nemôže poskytnúť to, čo struny a krvavé prsty, už nemôžu povedať ani krivé slovo, pretože páni z Harmonixu sa zbláznili.

Tvorcovia hudobnej revolúcie majú v rukáve nové eso – skutočné nástroje a pre ne ušitý Pro mód. Od ohlásenia sa Rock Band 3 spája s novým nástrojom – dvojoktávovými klávesmi, ale je to hlavne premostenie a zároveň zmazanie hraníc medzi ľuďmi, ktorí vedia hrať na skutočných nástrojoch a tých, ktorým vyhovujú a do konca života budú tvoriť nerozlučnú dvojicu s plastom. Ak ste niekedy dali do rúk gitaru alebo posadili za bicie hudobníka, s herným systémom sa veľmi ťažko zoznamoval, pričom vždy ocenil, o čo sa hra snaží. V Rock Band 3 je jedno, ako si nakombinujete ovládače, nástroje a obtiažnosti. Ak máte doma nejaký synták vybavený Midi portom, kombo a zaprášenú elektriku, pretože braček bliaka a derie plastový Fenderu, teraz sa môžete realizovať naplno.

Harmonix v spolupráci s výrobcom periférií MadCatz vyvinul novú líniu Pro nástrojov. Začnime s dvojoktávovými klávesmi. Nie sú povinné, ak si chcete zahrať niektorý z 80-ky songov na soundtracku Rock Band 3, dokonca ich je možné použiť na hranie gitarových a basových partov. Synták bol mimoriadne žiadaným doplnkom hudobných hier, môžete si ho zavesiť na krk ako Michal David, položiť na kolená alebo na špeciálny stojan a hrať po stolačky. Hranie na syntáku pripomína hru na gitare, padajúce noty triafate na nízkych obtiažnostiach iba bielymi klávesami.

Ked' plast nehorí

Ak vytočíte obtiažnosť smerom k Pro, tak si pripravte rýchle prsty. Notová osnova sa zúži tak, aby na ňu vošlo naraz 10 nôt.



Kombinovanie kláves je samozrejmosťou a aby sa využili obe oktávy (C3 – C5), tak hra posúva notovú osnovu smerom doprava (o oktávu hore) a doľava (o oktávu dolu) podobne ako v PSP verzii Rock Band. Šípkami indikujúcim smer hra dá naja-vo, kam musíte o sekundu položiť prsty. Hranie pochopiteľne vyžaduje cvik a hodiny tréningu, o Pro móde nehovoriac. Trochu zamrzí skutočnosť, že na obrazovku nevojde tak veľká notová osnova, aby boli naplno zamestnané obe ruky. Klávesy sa vďaka Midi portu dajú použiť aj ako regulárny nástroj.

Pro mód sa vzťahuje aj na bicie, ktoré treba upgradnúť sadou činelov (stoja 40 dolárov), ale je najzaujímavejší u gitár. Že dávate experta ľavou zadnou a že vás už nebaví kupovať ďalšie hry, pretože kampaňou prejdete za tri hodiny? Harmonix „expertom“ odkazuje, aby si trhli nohou a vyskúšali, aké to je hrať na skutočných šiestich strunách! Rock Band 3 zvyšuje drasticky obtiažnosť pomocou novej gitary Mustang Pro vybavenej strunami, 17 pražkami a stovkou tlačítok (pozri fotografiu). Po zapojení tohto nástroja za 149,99 dolára hra na notovej osnove dopĺňa noty číslom (struna) a ich rozloženie zapája všetky prsty na hmatníku, nad ktorým nie sú natiahnuté struny. Strúhate akordy ako v skutočnosti.

Mustang Pro má Midi port a vnútornosti priamo od Fenderu, ktorý špeciálne pre Rock Band 3 navrhol aj model Squier Stratocaster. Ide o plnohodnotnú gitaru, ktorú môžete použiť ako nástroj v hre a po pripojení do komba mastiť na koncerte! Presne tak, Rock Band 3 si už rozumie aj so skutočnými nástrojmi a verte, že než pokoríte Pro mód a obtiažnosť expert pretečie veľa vody. Harmonix tvrdí, že kto vie hrať na gitare, s herným systémom a padajúcimi notami sa zoznámi veľmi rýchlo. A aby autori potvrdili svoje slová o premostovaní plastových a skutočných nástrojov, tak predviedli, aké to je, keď je gitara zapojená do komba a zvyšok kapely sleduje obrazovku. Muzikanti si na hranie so skutočnými nástrojmi budú musieť dokúpiť špeciálny Midi adaptér.

Masívna knižnica skladieb

Na strane softvéru tých zásadných zmien nie je veľa, na niečo, čo funguje dlhé roky dokonale, toho veľa nevymyslíte. Hráčom, ktorí sa vyžívajú v DLC a majú kompletnú knižnicu hier Rock Band, isto poteší pokročilé filtrovanie a vyhľadávanie v stovkách skladieb. Dajú sa zoradiť podľa obtiažnosti, dĺžky, nástrojov, žánru, roku vydania a môžete ich po novom aj hodnotiť (ako v iPod). Samozrejmosťou je vytváranie playlistov a sharovanie s priateľmi.

Počas hrania je pripravených viac ako 700 challengov a novinkou sú Road Challenges, čo nie je nič iné, ako náročnejšie úlohy zamerané na presnosť, vytrvalosť a využívanie všetkých skúseností s hraním. V kariére budete opäť získavať na svoju stranu davy fanúšikov a uspokojovať ich vystúpeniami po celom svete. Samotnú kapelu budete mať neustále na očiach, namiesto loadingov sa budete pozeráť ako sa ladia nástroje a ako sa hudobníci pripravujú na koncert. Výborným zlepšovákom je možnosť kedykoľvek vstúpiť a vystúpiť z hry s ktorýmkoľvek nástrojom bez ohľadu na mód, v ktorom sa práve nachádzate. Môže to byť rýchly Quick Play, ale aj samotná kampaň. Nástrojom sa bude dať za behu upraviť aj obtiažnosť. Poslednou informáciou, s ktorou sa na E3 autori s nami podelili, sú Vocal Harmonies. Je to podpora viacerých mikrofónov a stôp pre spev a vokály v pozadí (maximálne tri). Na prezentácii, kde vystúpila sedem členná kapela, to vyzeralo výborne a Here I Go Again od White Snake s dymovými a svetelnými efektami spôsobovala zimomriavky, no v skutočnosti spevákovi asi budete hľadať ťažko.

Harmonix tvoria z prevažnej väčšiny hudobníci a s Rock Band 3 sa posúvajú tam, kam konkurencia nedosiahne. Otázkou zostáva, či ste ochotní s novým pokračovaním investovať (znova) do ďalších nástrojov, aby ste si rockovú muziku vychutnali a začali prežívať tak ako pravé hviezdy?

PAVOL BUDAY





TRUE CRIME

HONG KONG vás čaká

Hlavnou postavou Skutočného zločinu je tajný agent Wei, ktorý je práve na nebezpečnej tajnej misii v Hong Kongu. Mesto kontrastov, rôznych kultúr a neónových reklám je pre sandboxovú hru ako stvorené. Štyri rozdielne štvrte nechajú vyniknúť rôznym grafickým štýlom, znepriateleným gangom aj ty-

Tohto roku bolo na E3 množstvo výborných hier, pár z nich našej pozornosti určite ušlo, ale väčšina sa pred nami neskrýla. Vybrať tú naj z nich je problém. Každému sa páči niečo iné, každý sa teší na tú svoju. Keď som odchádzal do USA, aj ja som mal pár tajných favoritov. Že z výstavy odídem zamilovaný do True Crime, som skutočne ani netušil.

Na úvod určite nezaškodí niekoľko slov o ľuďoch stojacich v pozadí hry. Na svedomí ju majú vývojári z United Front Games, čo je relatívne mladé štúdio z Vancouveru. Založené bolo v roku 2007 a skladá sa zo skúsených borcov, ktorí pracovali napr. pre Rockstar, EA alebo Volition. Ich prvotinou je májový PS3 racing ModNation Racers aka „LittleBigPlanet na kolesách“, True Crime je plánovaný pre PC, Xbox360 a PS3 na september tohto roku. True Crime ako taká pritom nie je nová značka na trhu, jej počiatky sa datujú už do roku 2003.

Otvorená s akčným hrdinom v hlavnej úlohe – väčšie kliše a

otrepanejší námet na hru snáď ani neexistuje, povieť si pri prvom pohľade na True Crime. Skutočne. True Crime vyzerá ako ďalšia z radu sandboxových virtuálnych ihrísk, kde je vždy dostatok priestoru pre statočných policajtov a darebných lumpov. Ihrisk, kde môžete ovládať takmer každé auto, motorku či nákladniak, kde zbrane používate tak často ako päste a kde do konca neviete, kto je váš skutočný parťák a kto podlý zradca.



pom úloh. Mrakodrapmi zastavaný downtown, špinavý a smradľavý prístav (o pachovom vneme samozrejme hovorím iba v teoretickej rovine) a ďalšie dva. Hong Kong si ako javisko pre svoju druhotinu autori nevybrali náhodou. Okrem všetkých ostatných vecí je mesto prírodne ohraničené oceánom, čo umožňuje prirodzené nastavenie hraníc a tiež ponúka množstvo zaujímavých ciest, chodníčkov a miest, na ktorých sa oplatí pozastaviť a pokochať výhľadom.

Ukážka súbojového systému a pohybu v uliciach veľkomesta tvorili náplň prvej ukážky, ktorú pred zrakmi novinárov ovládal jeden z členov United Front Games. Wei mal dohodnutú schôdzku s členom miestneho gangu za účelom získania výpalného. Predieranie sa zaplnenými ulicami a nasledujúce parkour vložky pripomínajú Assassin's Creed. Teda, skôr ako o parkoure by som v tom prípade hovoril o Jackie Chanovi a jeho ranných filmoch. Wei rovnako ako filmová hviezda východu skáče ako opica medzi jednotlivým prekážkami, zachytáva sa na rímсах a podobne. Animácie sú rýchlejšie a menej realistické ako u Ezia, ale to presne čakáme od dobrého hongkongského akčného filmu. Rýchlu akciu, strih, efektné súboje.

Á propos, súboje. Karate/judo/aikido/kickbox/wushu/kungfu chvaty patria do základnej výbavy každého správneho agenta z východu (taká je aspoň predstava nás, Európanov).

Wei tieto predpoklady splňuje do bodky a jeho kombinácie úderov a kopov zametú každého nepriateľa pod koberec. Pestrému súbojovému systému bola venovaná veľká pozornosť a tak sa na streche obytnej budovy máme možnosť okrem komb pokochať aj interakciou s objektmi. Chytiť chlapíka a natlačiť ho do výduchu klimatizácie? Pritlačiť mu tvár na roztočený ventilátor a spokojne sa uchechtávať v sprške jeho krvi? Prehodiť ho cez zábradlie a vychutnať si zdesený výkrik ukončený tupým zvukom tela





dopadajúceho na chodník? Nech sa páči, stačí len správne použiť blikajúci predmet a náležite krvavá animácia spríjemní aj váš pracovný deň.

GTA na východe

Druhá predvádzaná misia nám predviedla, ako si užijeme Hong Kong z pohľadu vodiča automobilu či motorky. Wei mal k dispozícii rýchleho dvojkoľosového tátoša, ktorým sa mal dopraviť do skrýše nepriateľského gangu a zajať jeho vodcu (rovnakého chlapíka ako v prvej misii). Aj akcia na motorke vyzerala veľmi dobre, ovládanie bolo na pohľad príjemne citlivé a presné. K dobrému pocitu dopomohlo najmä to, že v okamihu, keď agent z motorky strieľal, sa o niečo spomalil čas. Nebolo ukázané, či za to môže ďakovať nejakému špeciálnemu bullet-time módu, alebo to je priama herná súčasť neohraničovaná dopĺňaním „powermetra“. Každopádne spomaľovanie malo na strelbu zásadný vplyv, headshoty sa rozdávali jedna radosť (zapnutie autoaimu som nebol schopný zistiť) a pocit z akcie sa blížil k efektným záberom z hongkonských filmov.

Keď sme urobili, čo bolo treba, a zlého chlapíka nasáčkovali do kufra auta, z reprákov sa ozvala jeden z najznámejších pop songov súčasnosti. Vývojári nás vyslovene prosili, aby sme neuvádzali žiadne konkrétne mená, keďže ešte nie sú dotiahnuté všetky licenčné detaily, no po hudobnej stránke sa podľa vymenovaných interpretov máme rozhodne na čo tešiť. Niektorí z nich dokonca pripravujú tracky do in-game rádio-staníc exkluzívne iba pre True Crime.

Grafické a technické spracovanie príbehov agenta Weia je výborné, plynulé animácie som už chválil, mesto s veľkou rozlohou za detailnosť chválím tiež. Rovnako je na tom ozvučenie, čím ale nemyslím len hudbu. Samotné zvuky a ruchy ulice, desiatky hlasov na námestiach, šumy, bzukoty, trúby, to všetko má za následok, že sa pred vami otvára skutočný Hong Kong s jeho rušnou a hlučnou atmosférou.



Ostatné detaily spomínané na prezentácii aspoň heslovite: zaujímavý a uveriteľný príbeh tajného agenta nastrčeného do nebezpečnej mafiánskej organizácie, systém "tváří" reflektujúci vaše morálne rozhodnutia, 24-hodinový denný cyklus mesta, RPG atribúty, získavanie nových kombo úderov, misie aj pre policajný zbor, dabing domorodcov v kantonštine, sociálny a interaktívny systém umožňujúci získať bočné úlohy takmer od každého atď.

PREKVAPENIE ROKA?

United Front Games nevytvorili nič nové ani prevratné. Iba pospájali tie najlepšie nápady z iných sandbox (a) akčných hier, pridali k tomu pár svojich zlepšovákov. Lenže aj to „iba“ sa dá urobiť viacerými spôsobmi a toto je práve ten najlepší z nich. Z mixu nápadov (dúfajme) vznikne ucelená, bohatá, premyslená a hlavne zábavná hra.

Z True Crime mám podobný pocit ako z Borderlands z minuloročnej výstavy GamesCom. Tušil som, že ak sa nestane niečo hrozné, takmer neznáma a nehypovaná hra bude obľúbená u hráčov i úspešná v predajnosti. Akčná pecka z Hong Kongu má rovnaký, ak nie väčší potenciál stať sa hitovkou.

JAROSLAV OTČENÁŠ



EPIC MICKEY

„Je to familiárny, no zároveň čudesný svet," uvažuje nahlas Warren Spector predtým, než sa s veľkým zapálením ponorí do rozprávania o svojom novom titule Epic Mickey, ktorý je dieťaťom manželského zväzku vlastného štúdia Junction Point a produkčného megadomu Disney. Výlet do rozprávkového sveta Walta Disneyho nikto od takého kalibru, akým je Spector, nečakal. Kyberpunková legenda sa však v 54 rokoch vracia do detstva a svoje bohaté skúsenosti vkladá do projektu, s ktorého svetom sa musí stotožniť každý. Veď, kto by nemal rád rozprávky Walta Disneyho?

Spector sa však pustil do práce, ktorú nezvládne len tak hocikto a chybu si nemôže dovoliť už len z prozaického dôvodu, Disney doň vkladá nádeje a bezostyšne mu verí. Materská spoločnosť mu dala tak voľnú ruku, že keby predviedol sci-fi cross over a postavičky z animovaných filmov modifikoval implantátmi, možno by mu to Disney prepáčila. Kreatívna sloboda je dvojsečná zbraň, Spector však s kolegami investoval toľko času do preprodukcie a prípravám, že pohľad na hru sa nedá výstižnejšie popísať ako citát v úvode článku. Berie dych.

Familiárny, no čudesný

A čo Spector spravil z predlohy a ako ju modifikoval pre potreby hry, ktorá, ako hovorí, kombinuje tri herné štýly „Z časti je to dobrodružstvo, z časti plošinovka a z časti RPG,"? Epic Mickey sa odohráva vo svete Wasteland, ktorej kraľuje Oswald the Lucky Rabbit, vôbec prvá postavička, ktorej kariéru ukončila sláva Myšiaka Mickeyho. Žiarlivosť je na mieste, ale aj zodpovednosť. V novom príbehu sa objavuje až po 81 rokoch! „Som nesmierne hrdý, že môžem byť súčasťou jeho veľkého

comebacku," skromne začína prezentáciu Spector.

Vo Wastelande sa odráža kreativita, resp. odvrátená strana Disneyho minulosti, pretože tento svet je zaplnený zamietnutými, odvrhnutými, nahradenými, upravenými návrhmi postavičiek, ale aj takými, ktoré sú na dôchodku. A nejde len o hrdinov a obsadenie vedľajších rolí, ale aj o celé kulisy, lokality, koncepty a aj kusy zábavných parkov. Disneyho minulosť tak oživa na jednom mieste, ktoré je postavené z čirej lásky a oddanosti voči predlohám, ako aj samotnej histórii. Epic Mickey je ako prechádzka zábavným parkom, pričom dopredu neviete, aké atrakcie na vás čakajú. Sila objavovania je podporovaná mimoriadnym zmyslom aj pre ten absolútne nepodstatný detail. Vedeli ste napríklad, že všetky



interiéry budov sú poctivo ručne namaľované 2D obrazy, v ktorých sa pohybuje ako v klasických adventúrach?

„Vedeli sme od začiatku, že sa nemôžeme spoliehať iba na bohatú históriu a minulosť Myšiaka Mickeyho, museli sme sa dívať aj vpred. Povedali sme si, že musíme ponúknuť hráčom niečo nové, inovatívne, niečo, čo tu ešte nebolo.“ A tým niečim má pán Spector na mysli

kreatívnu stránku prepojenú na jadro Epic Mickey – farbu a zmizík. Tieto dve tekutiny vám umožnia manipulovať nielen s prostredím, bojovať s nepriateľmi, ale aj objavovať tajné úkryty a cesty. „Inými slovami, hráči môžu dynamicky meniť okolie tak, aby ho zachránili.“ vysvetľuje jadro hernej mechaniky Spector.

Čarovná omaľovávanka

Farba a riedidlo, to sú zbrane, aj nástroje, aj posledná obranná línia. Sú iba dve, ale ich vzájomné kombinovanie a variabilita nemá konca. „Hráči môžu premeniť na kaluž alebo vymazať celé postavičky, objekty, steny, podlahy, ale aj zem, alebo môžu všetko obnoviť do pôvodnej krásy.“ Kreslenie možno poznáte z Okami alebo Max and the Magic Marker, ale v Epic Mickey čo nakreslíte, môžete zmazať a opakovane nakresliť. Nejde o nejaké predpripravné gestá natierača či maliara, špliechaním so štetcom zmažete celú skalu, nájdete



pod ňou ukrytý drahokam a aby sa nič nepovedalo, zase ju dokreslíte naspäť. Môžete zmazať stenu a keď zistíte, že sa na vás valí skupina nepriateľov, tak ju zase nakreslíte a zamedzíte im prístup. Že stojí na plošinke nad lávou nepriateľ? Čo tak mu zmazať pevnú pôdu pod nohami? Že neviete vyskočiť do domčeka v korune stromu rodiny Swissovcov? Nakreslite si konáre a potom aj terasu pred vchodom! „Otázkou je, ako



vy, hráči, využijete farbu a zmizík.“

Objekty, ktoré treba nakresliť, je vidno iba ako priehľadné siluety a tie, ktoré sa dajú zmazať, sú zase plnofarebné, aby vystúpili z pozadia. Treba však dávať pozor na reakcie sveta. Zmažete toho veľa v Adventurelande, čo je východiskový bod, kde dostávate misie a rozprávate sa s postavičkami, a obyvatelia si svoje tajomstvá nechajú pre seba, nebudú vám pomáhať a možno vám zamlčia nejaký ten questík. Od toho,



ako postupujete hrou a či volíte konštrukčný či deštrukčný štýl, podľa toho sa odvíja aj koniec príbehu jednotlivých postavičiek. „Na štýle hry záleží,“ hovorí Spector.

Hra presne sleduje používanie farby a zmizíka, ktoré sa postupne dopĺňujú po dielikoch, ale na ich maximálne doplnenie potrebujete hľadať vedierka. Ak je vám po chuti všetko mazať, okolo Mickeyho začnú krúžiť malí zelení pomocníci. Nepriateľ po kontakte s nimi automaticky mizne (tvoria akýsi štít). Ak používate veľa farby, tak machule sú modré a nepriateľov premieňajú na vašich, čiže ich môžete využiť aj na boj proti svojim.

Trojitá porcia zábavy

V Epic Mickey sa hrateľnosť mení a kulminuje niekde na



pomedzí tradičnej hopsačky a modernej akčnej adventúry. „V hre sa nachádzajú tri typy lokalít na preskúmanie: zóna questov, zóna cestovania a akčná zóna.“ Prvá menovaná je pokojné miesto, kde môžete zbierať predmety, pripravovať sa na ďalšiu misiu, kupovať predmety, nástroje, rozprávať sa s postavami alebo môžete pre obyvateľov splniť nejaký ten quest, ako napríklad nájsť Poklad (Treasure) pre Smeeho (pravú ruku Kapitána Hooka), ktorý vás nechce pustiť do ďalšej lokality. Ak mu prinesiete strateného macíka menom Poklad, tak dostane rozum a dokonca vám dá aj kompas a nejakú radu k tomu. Sme vám povie o uväznenej lodi na Ostrove Lebiek (Skull Island), ktorú potrebujete na vaše ďaleké cesty a spomenie si aj na zákerný stroj meniaci pirátov na mechanické monštrá.

Ostrov lebiek sa nachádza za bránou, kde stojí plátno, na ktoré sa premieta animovaný film. Plátno je brána do sveta Kapitána Hooka, ale čo sa stane po jeho vstupe, to sa nevidí každý deň. Zóna cestovania je v podstate svetom známych rozprávok, úroveň v E3 deme bola inšpirovaná Steamboat Willie, čo je animák z roku 1929, kde sa prvýkrát objavil Myšiak Mickey. A čo je najlepšie, tieto levely sú aj loading

obrazovkami, takže aj pri čakaní na väčšie sústo si môžete len tak hopsať, zbierať objekty a zoznamovať sa so známymi postavami ako Clarabelle Cow či Peg Leg Pete!

„V hre je oveľa viac rozprávok, ktoré nám dali priestor, aby sme si uctili kreatívnu minulosť Disneyho sveta a súčasne aj klasické hopsačky, ktoré všetci tak milujeme od 8-bitovej



éry.“ komentuje mimoriadne kreatívne vyriešené prechody medzi levelmi a svetmi Spector. Preskakovanie medzi filmovými pásmi silne pripomína prechádzku z jedného animovaného filmu do druhého v Kingdom Hearts.

Poslednou časťou je akčná pasáž na Ostrove Lebiek, kde sa to hemží nepriateľmi a príležitosťami odhaliť nejaký ten tajný priechod, cestičku alebo poklad. Na vyslobodenie ponorenej lode však Myšiak potrebuje dvihnúť tri kotvy a ak zostane čas, tak aj zničiť alebo opraviť stroj na premenu pirátov. Túto úlohu môžete ignorovať, ale pripravíte sa o prekvapenia ďalej v hre. Stroj je poháňaný štyrmi pumpami, ktoré môžete naplniť zmizikom (tým ho zničíte) alebo farbou, čím sa výrobný proces zneuguje a z mechanickým monštier sa stanú opäť piráti.





Trojicu navijakov od kotiev strážia nahnevaní nepriatelia, s ktorými sa môžete vysporiadať aj mimoriadne efektne. Hodíte im pred nos televízor, kde beží rozprávka (opäť Steamboat Willie), oni si pekne sadnú a vôbec si vás nevšímajú, čo robíte za ich chrbtom. Môžete s nimi aj bojovať, ale prečo nevyužiť trochu tej kreativity? Podobne môžete vpadnúť do ďalšej jaskyne s navijakom cez zmazaný strop a nepriateľa vo vnútri zmastiť nepripraveného, pretože očakáva, že budete zápasíť so spustenou mrežou.

Epický Mickey

Na pláži ostrova sa túla aj obrovský krabopavúk, s ktorým nie je vôbec sranda. Na jeho porazenie ho musíte najskôr farbou spomaliť a potom zmazať časť štítu. Jeho mrštná nátura a vysoká výdrž vyžaduje zopakovanie tejto procedúry trikrát, ale

ponúka sa aj rýchlejšie riešenie. Postavíte pred kraba televízor, ktorý v dobrej nálade rozbije, čím spácha samovraždu, pretože obrazovka exploduje.

Warren Spector si našiel svoj piesoček a svetu Walta Disneyho dáva nečakaný rozmer. Buduje temný Disneyland, z ktorého musí Myšiak Mickey na jednej strane uniknúť, no na druhej cíti zodpovednosť za to, čo napáchala jeho sláva.

Mickey Mouse nemôže za to, že je slávny, Spector nemôže za to, že je geniálnym dizajnérom a Epic Mickey nemôže za to, že z nej bude veľká bomba, na ktorú budú ostatné žiarliť, rovnako ako Oswald na Myšiaka.

PAVOL BUDAY





Legend of Zelda: Skyward Sword

Netreba dlho chodiť okolo horúcej kaše, Nintendo si podrobilo E3 a všetkých návštevníkov až do takej miery, že padli rekordy v dĺžke čakania na vystavované produkty. Išlo pochopteľne o handheld Nintendo 3DS a netrpezlivo očakávané Wii pokračovanie The Legend of Zelda: Skyward Sword. Čakalo sa dlho, predlho. Zlé jazyky hovoria o 6 hodinách, iné zase o tom, že došlo nakoniec k drastickému zníženiu času stráveného s demom po celodňovom státi v rade na pár minút.

Od minuloročného predvedenia jediného artworu s éterickou postavou opierajúc sa o chrbát dospelého Linka sa na internete rozprúdilo množstvo špekulácií. Teraz už môžeme smelo povedať, že nová Zelda využije potenciál hardvérového

rozšírenia Motion Plus naplno a možno to bude aj jediná hra, ktorá všetky jeho možnosti predvedie správne, tak ako sa patrí. Tretie strany vytrvalo odmietajú potrebu zapájať do hry dodatočný hardvér, keď všetko ostatné dokáže Wiimote. Zelda na tom nič nezmení, ale Skyward Sword si bez Motion Plus nezahráte. Integrácia presnejšej detekcie pohybov ruky dá hráčom konečne možnosť držať meč tak ako vždy chceli. A nielen to.

Wiimote je predĺžením paže hráča rovnako ako meč v prípade Linka. Hra po vytasení presne kopíruje uhol a pohyb, akým držíte ovládač. Nejde však iba o kozmetické chvastanie, súboje s takými modrými mäsožravými rastlinami vyžadujú, aby ste sekali v smere, akým majú rozšklabenú papuľu. Ak je tlama

otvorená vertikálne, tak úder sprava doľava je vykrytý a potvora to nijako neublíži. Linkovi nová ovládacia schéma neubrala charakteristický spin attack (z otočky) ani chargované výpady. Vzhľadom na to, že vaše pohyby sú prenášané presne, akékoľvek chaotické „zametanie“ Wiimotom v bojoch je absolútne neúčinné.

Presnosť nadovšetko

Boje nie sú taktickejšie, ale už to nie je bezduché mávanie ovládačom v snahe sa čo najskôr zbaviť protivníka. Tomu prispieva aj Nunchuk – teda štít. Používate ho ako rytieri na odrážanie útokov, ale aj na projektily. Ak si správne načas-



jete blok, tak ho môžete poslať odkiaľ prišiel. Zatrásením Nunchuku Link vytiahne štít, ostatné gadgety a špeciálne hračky sú ukryté v radiálnom menu, ktoré vyvoláвате tlačítkom B.

Z novej ovládacej schémy bude ťažiť predovšetkým pohodlnosť pri hraní a ocenia ho hlavne tí, ktorí s obľubou ležia pred televízorom. Pri streľbe z luku alebo praku už nie je potrebné presne mieriť na obrazovku! Ak vám vyhovuje držať Wiimote vertikálne (ovládač otočený smerom hore), tak môžete páliť z tejto pozície. Tetivu naťahujete nunchukom. Aby ste presne zamerali otravné malé netopiere prakom, takisto ich nepotrebujete hľadať na obrazovke ovládačom. O to sa postará Motion Plus.

Zaujímavo je spracované aj hádzanie bômb. Link ju stále vie položiť a hodiť tradične cez hlavu, ale pri otočení Wiimote smerom dolu ju môže schovať do diery v stene ako guľu pri bowlingu. Ovládacia schéma je oslobodzujúcejšia a už miliónkrát použité zbrane a predmety sú zrazu atraktívnejšie a pozeráte sa na ne zase trochu inak. Aj na bič, ktorý takisto kopíruje pohyb, akým šviháte. Môžete s ním dokonca zbierať srdiečka aj Rupee.

Novým gadgetom v arzenáli Linka je lietajúci chrobák Beetle. Je niečo ako



vzdušný vír zo Spirit Tracks s tým rozdielom, že ho ovládáte priamo a to ako pri zbieraní inak nedostupných predmetov, ale aj pri útočení. Po jeho vypustení jeho smer letu riadite nakláňaním Wiimotu. Ďiaľkovo ovládaný chrobák vám vie priniesť napríklad kľúč, ale zodvihnúť bombu a zhodiť ju na nepriateľov.

Vzdušné zámky

Meč, Luk, prak, bomba, bič a chrobák. To sú zatiaľ známe zbrane a gadgety, ktoré sú upravené alebo boli špeciálne vyvinuté tak, aby využívali naplno Motion Plus. Veľmi by sme sa nečudovali, keby do výbavy pribudol aj prevarený bumerang aj napriek podobnosti s Beetle a nejaká veľmi rafinovaná hračka. Do vydania Skyward Sword je ešte ďaleko, Nintendo plánuje hru vydať až začiatkom budúceho roka, čo je snáď najsmutnejšia informácia týkajúca sa najnovšieho Linkovho dobrodružstva. A o čom bude?

O príbehu sa toho veľa nevie a Nintendo drží jazyk za zubami. Skyward Sword sa bude odohrávať v dvoch svetoch, resp. jeho dvoch častiach. Tá vo vzduchu je aj rodnou zemou Linka, no po nájdení meča ho čepeľ vedie dolu, do nebezpečnej krajiny. Jeho cieľom bude zistiť, prečo je svet rozdelený na dve časti a kto za tým všetkým stojí.

Ako ste si už možno z obrázkov a traileru všimli, Skyward Sword si adoptovala nový grafický štýl, ktorý je na pomedzí celshadingu z Wind Waker a dospelejšieho vizuálu Twilight Princess. Ak sa pozriete bližšie a obrázky detailnejšie preskúmate, zistíte, že tá nadýchanosť a vzdušnosť sveta v oblakoch sa podpísala aj pod malé obláčiky zapustené do textúr.

My sa už nevieme dočkať, kedy sa pustíme s Linkom do nového dobrodružstva a čo vy?

PAVOL BUDAY





Existuje toľko fanúšikov, hráčov a haterov série Need For Speed, že nie je možné vyhovieť každému. Nová direktíva EA sa začala pozeráť na svoj poklad ako frančízu, v ktorej môže existovať niekoľko hier súčasne a navzájom sa odlišovať. Shift to minulý rok potvrdil a milovníci rýchlych kolies si prišli na svoje po dlhých rokoch útrap s príbehom poháňaných vytunovaných a prefarbičkových každoročne vyrábaných vozov. Tento rok sa však vracia NFS v čase späť, presnejšie do roku 1998, kedy debutoval tretí diel s podtitulom Hot Pursuit. Rovnomenný titul sa objaví na trhu 19. novembra, pôjde o remake?

EA možno zbytočne riskuje a experimentuje, keď pod kapotu vlajkovej série necháva nazrieť viaceré štúdiá, ktoré si robia hru po svojom. Že sa riskovať oplatí, nás presvedčil Shift a prekvapením bude rozhodne aj príspevok od Criterion Games, tvorcov nahnevanej agresie Burnout. Hot Pursuit v podaní Britov je návratom ku koreňom, k širokým cestám, rýchlym prejazdom zákrut, krásnym autám a scenériám, ktoré vyrážajú dych, hovorí Craig Sullivan. NFS: Hot Pursuit bude zase arkádovým racingom a od vážneho jazdenia na okruhoch má ďaleko,

predaleko.

Ako sme počuli z úst kreatívneho riaditeľa Criterion Games vždy chceli spraviť svoj vlatný diel NFS. Keď bol EA predložený návrh a ten bol odsúhlasený, autori neverili vlastným očiam a ušiam. Splnil sa im vlhký sen a tak trochu aj mne, pretože Hot Pursuit vyzerá ako pravý nástupca vôbec prvého dielu, ktorý osobne považujem doteraz za

neprekonaný.

Jeden na jedného

Criterion Games si na E3 priniesli demo s módom Interceptor, ktoré bolo viac sklamaním ako prekvapením. NFS Hot Pursuit sa bude odohrávať v otvorenom svete (áno, dobre počujete, svet bude otvorený) so stovkami míľ ciest a skratiek

Superrýchle auto vs superrýchly policajt.



v rôznych prostrediach a lokalitách inšpirovných západným pobrežím. V demu sa jazdilo v horskej oblasti s parkom, vysokými ihličňanmi a vrcholkami hôr. Už z názvu musí byť každému jasné, o čo v novom NFS pôjde. Okrem tradičných pretekov a jazd na čas to hlavne budú naháňačky policajtov s pirátmi ciest.



Policajné naháňačky sú späť.

V hre si budete môcť vybrať, či chcete pred zákonom unikať alebo tých, ktorí porušujú pravidlá a s radosťou prefrčia pred radarom v 200 km/h, naháňať. Sullivan jedným dychom dodáva, že možnosť hrať za policajtov bola aj na ich prekvapenie jedným z najžiadanejších doplnkov, ktoré si fanúšikovia NFS želali. Zvolením strany si volíte aj výstroj vozidiel (power-upy), aj vzhľad a zvukový prejav hry. Za policajtov sa menu sfarbí do modra, u pirátov je všetko bordovo-červené. Detail, ale poteší.

Naháňačka je predvedená s policajným Bugatti Veyron a diabolsky červeným Koenisegg CCX. Hráči majú k dispozícii power-upy, ktoré sa postupne dobíjajú

po použití. Policajt sa vám snaží zneprijemniť život bloádou, cez ktorú treba na správnom mieste preletieť, môže vás zasiahnuť EMP impulzom, zasahuje riadenie vozidla (napravo je naľavo a naopak) a nakoniec privolať vrtuľník, z ktorého je zhodená zábrana plná klincov. Pirát na druhej strane je vybavený rušičkou radaru, môže aktivovať návnadu na zmätenie orientácie, keď chcete obalamutiť poliša, že ste šli iným smerom ako v skutočnosti a napokon je tu Overdrive, čo je ultranitro, ktoré vás vystrelí neuveriteľnou rýchlosťou vpred. Sullivan hovorí, že po použití naberieť najvyššiu rýchlosť v histórii NFS. Neklame, obraz sa zakriví, auto sa ocitne ako keby v tuneli a

všetko okolo sa tak rýchlo mihá, že sa musíte sústrediť iba na cestu, pretože každý bodiček, každá kolízia uberá zo života.

Ak je damage na hodnote 100 %, tak je pirát zatknutý efektnou búračkou, ktorá poukazuje na to, aby ste nezabudli, s kým máte dočinenia. Policajtom môžete uniknúť iba čistou jazdou pod podmienkou, že sa im stratíte z dohľadu. A nemusíte vždy ísť na doraz, stačí trochu použiť rozum, aktivovať návnadu, schovať sa v skratke pod skalami, počkať kým nedočkavý policajt prejde a potom sa rýchlo vydať opačným smerom. Na papieri to pôsobí zábavne, ale demo nám ukázalo iba prázdne cesty a naháňačku dvojice áut, ktorá pôsobila ako keď sa dvaja hráči hľadajú na mape pre 32 ľudí. O ďalších módoch ani o tom, ako bude fungovať hra viacerých, nechceli autori vôbec hovoriť. Criterion Games si s adrenalínovými naháňačkami tyká už dlhšie (od uvoľnenia prídavku Policajti vs Lupiči pre Burnout Paradise) a z predvedenej ukážky ťažko vyvodzovať závery, nás demo sklamarlo.

Vždy pripravený, vždy online

Na NFS Hot Pursuit je poznať rukopis Criterionov, pod kapotou tĺka agresívna pohonná jednotka, ani by sme sa nečudovali, keby sa v pretekoch dali rozdávať takedowny. Čo spája nový projekt s Burnout Paradise, je hlad po štatistikách,





Burnout + NFS = Hot Pursuit bez deštrukcii

vyhodnocovaní výsledkov, zdieľanie rekordov a mapovanie progresu hráča. Autori sú tak trochu posadnutí telemetrickými dátami, čo vyústilo do vytvorenia vlastného Facebooku alebo NFSbooku. Sociálna sieť, vytvorená pre potreby Hot Pursuit, sa volá Autolog a ide o systém, ktorý sa stará o to, aby ste boli nielen informovaní o tom, čo sa deje, ale aj o tom, kto vás prekonal alebo kto objavil niečo, čo vy ešte nie.

Sullivan má na to jednoduché vysvetlenie, NFS Hot Pursuit je vytvorený pre „connected generation“. Kto je dnes na internete, používa Twitter, Facebook a ak zo zásady hovoríte NIE sociálnym sieťam, tak používate email. Každý je svojím spôsobom pripojený a hra chce byť pripojená neustále (samozrejme, že pôjde hrať aj v offline). Autolog bude synchronizovaný so serverom a webovou prezentáciou, takže so svojím profilom môžete byť vo svete NFS pripojení, aj keď práve nehráte. Z PC uploadnete fotky, čo práve robíte, kde ste boli, alebo ako vyzerá vaša vytunená 120-ka v garáži. Na druhej strane, vaši priatelia po spustení hryvidia vaše príspevky a status updaty.

Autolog nie je len komunikačným nástrojom, aby ste všetkým povedali, čo ste mali na obed (Criterion to však považuje za nevyhnutné a ukazuje fotku s pivom na stole), nápad zdieľania fotografií má korene v skutočnosti. Criterion Games sídli v Guildforde, za rohom má sídlo McLarenu a 15 minút od nich sa natáča Top Gear. K licencovaným vozom majú blízko, ale nie všetci kolegovia sa môžu okolo nich motať, tak im posielajú provokačné emaily. Hot Pursuit plánuje Autologom nielen provokovať, ale aj hecovať a hnať hráčov do lepších výsledkov.

Sociálny aspekt je srdcom hry, Autolog sleduje výsledky každého eventu a vedie si rebríčky podľa dosiahnutých bodov. Ak sa vám nedarí, tak klesáte a naopak. V Hot Pursuit je získavanie Bounty (= expy) rovnocenné v sólo kariére aj v online priestore. Je jedno, kde hráte, zbieraním bodov si odomykáte nové autá, eventy a pod. Po dohraní sa výsledky na pozadí uploadnú a stiahnu nové, takže okamžite viete, že máte o 20 sekúnd horší čas ako váš kamarát alebo že niekto prekonal váš rekord, ktorý ste piloali posledných 5 hodín. Jedným tlačítkom môžete túto chybu napraviť a skúsiť ho opäť prekonať.

Criterion doporučuje

Autolog takisto bude doporučovať činnosti, ktoré ste ešte nerobili a informovať o stavoch, ktoré ste nedosiahli. Interface však nie je plný čísiel, dát a informácií, všetky elegantne plávajú v priestore a sú doplnené obrázkom hráča. Orientácia je prirodzená, pretože



Autolog je všade a máte ho neustále na očiach. Okrem osobných štatistík plánuje Criterion Games zasypávať všetkých hráčov dátami zo serverov o najhoršom kole, najobľúbenejšom, najpopulárnejšom aute, móde, trati či najlepšom čase v naháňačkách. Ako perlička potom pôsobí neustále narastajúci počet bodov Piráti vs Policajti. Počas E3 vyhrávali o chl p policajti.

NFS Hot Pursuit nie je Burnout, nepostráda však agresivitu. Takisto nie je reálnym simulátorom, ale jazdný model zmáknete behom minúty a už sa rúťte 200 km/h driftnom do zákruty. Nie je ani hračkou pre tunerov, v hre nebudú žiadne úpravy, vraj tie najlepšie z najlepších exotických áut nepotrebujú tuning. Hot Pursuit má byť návrat ku koreňom s pomocou agresívnejšieho a sociálnejšieho paliva. Snáď sa to podarí.

PAVOL BUDAY



Práve licencované vozidlá uberú z totálnej deštrukcie.





GRAN TURSIMO 5



Dlho očakávaný titul dostal na E3 dátum na november tohto roku. Zatiaľ však len pr



GALÉRIA



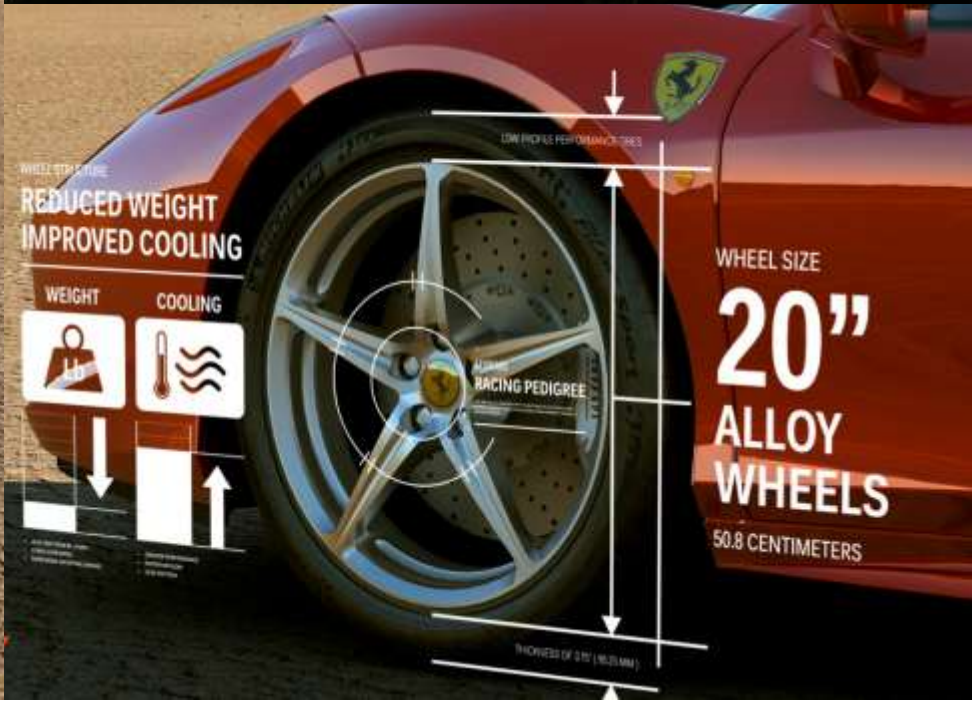
Racing / Turn 10 / Xbox360



Nová Forza predvedná na E3 ako techdemo pre Kinect



FORZA MOTORSPORT K



KINECT





TE

Atari na E
vozidiel a
motorky.



ST DRIVE UNLIMITED 2



3 priblížilo oba ostrovy Ibizu a Oahu na ktorých sa bude hra tentoraz odohrávať, ukázalo interiéry hlavne offroad cesty, ktoré budú hlavným prídavkom titulu, teda aspoň do doby kým neprídu do hry aj Titul vychádza už v septembri. Motorkovú expanziu očakávame niekedy po vydaní.





DRIVER sa vrátil

SAN FRANCISCO už na neho čaká.

Ubisoft na E3 odhalil novú Driver hru, ktorá znovu ponúkne otvorený svet a znovu sa vráti ku koreňom čistej racingovky. Žiadna snaha o napodobenie GTA, ale čisté závody s pridaním vnútorného pohľadu do vozidla a s jednou netradičnou novinkou a to astrálnym cestovaním. Hlavný hrdina je totiž v kóme a len sa prevetluje do ľubovolnej postavy šoféra. Toto hráčom umožní preberať počas pretekov rôzne autá, chystať pasce alebo vytvárať cestu.

K príbehovej single kampani pribudne aj multiplayer.





MOTORSTORM: APOCALYPS



Motorová búrka prechádza do nového prostredia a deštrukciou bude pripomínať aktyálny Split Second.



E



GAME CRITICS AWARDS RAGE

E3 skončilo a nastupujú rozmanité ceny pre ukázané tituly. Takmer každá väčšia stránka si robí vlastné, kde poväčšine vyhráva Rage a Portal 2 . Ale oficiálne E3 ocenenia nazvané Game Critics Awards tohtoročnej E3 dopadli nasledovne:

Najlepšia zo show:

- Dance Central (Xbox 360)
- Disney's Epic Mickey (Wii)
- **Nintendo 3DS (Nintendo)**
- Portal 2 (PC, PS3, Xbox 360)
- Rage (PC, PS3, Xbox 360)

Najlešia originálna hra:

- Bulletstorm (PC, PS3, Xbox 360)
- Child of Eden (PS3, Xbox 360)
- **Dance Central (Xbox 360)**
- Disney's Epic Mickey (Wii)
- Rage (PC, PS3, Xbox 360)

Najlepšia konzolová hra

- Disney's Epic Mickey (Wii)
- InFamous 2 (PS3)
- Kirby's Epic Yarn (Wii)
- Portal 2 (PC, PS3, Xbox 360)
- **Rage (PC, PS3, Xbox 360)**

Najlepšia handheldová hra

- Ghost Trick (Nintendo DS)
- **God of War: Ghost of Sparta (PSP)**
- Okamiden (Nintendo DS)
- SuperScribblenauts (Nintendo DS)
- Valkyria Chronicles 2 (PSP)

Najlepšia PC hra

- Civilization V (Firaxis/2K Games)
- Crysis 2 (CryTek/Electronic Arts)
- **Portal 2 (Valve)**
- Rage (id Software/Bethesda)
- Star Wars: The Old Republic (BioWare Austin/EA)

Najlepší hardware

- Kinect (Microsoft - Xbox 360)
- Move (Sony - PlayStation 3)
- **Nintendo 3DS (Nintendo)**
- Rock Band 3 Pro Guitars (Mad Catz)
- Rock Band 3 Keyboard (Mad Catz)

Najlepšia akčná hra

- Bulletstorm (PC, PS3, Xbox 360)
- Call of Duty: Black Ops (PC, PS3, Xbox 360)
- Gears of War 3 (Xbox 360)
- Halo: Reach (Xbox 360)
- **Rage (PC, PS3, Xbox 360)**

Najlepšia akčná adventúra

- Assassin's Creed: Brotherhood (PC, PS3, Xbox 360)
- Dead Space 2 (PC, PS3, Xbox 360)
- Disney's Epic Mickey (Wii)
- **Portal 2 (PC, PS3, Xbox 360)**
- The Legend of Zelda: Skyward Sword (Wii)

Najlepšia RPG

- Deus Ex: Human Revolution (PC, PS3, Xbox 360)
- Fable III (PC, Xbox 360)
- Fallout: New Vegas (PC, PS3, Xbox 360)
- **Star Wars: The Old Republic (PC)**
- The Witcher 2: Assassins of Kings (PC)

Najlepšia racingovka

- Gran Turismo 5 (PS3)
- MotorStorm: Apocalypse (PS3)
- **Need for Speed Hot Pursuit (PC, PS3, Xbox 360)**
- Test Drive Unlimited 2 (PC, PS3, Xbox 360)

Najlepšia bojovka

- **Marvel vs. Capcom 3: Fate of Two Worlds (PS3, Xbox 360)**
- Mortal Kombat (PS3, Xbox 360)
- WWE All Stars (PS3, Xbox 360)

Najlepšia športová hra

- EA Sports MMA (PS3, Xbox 360)
- Madden NFL 11 (PS3, Xbox 360)
- **NBA Jam (Wii)**
- NCAA Football 11 (PS3, Xbox 360)
- NHL 11 (PS3, Xbox 360)

Najlepšia stratégia

- **Civilization V (PC)**
- Company of Heroes Online (PC)
- End of Nations (PC)
- Shogun 2: Total War (PC)

Najlepšia sociálna casual hra

- Dance Central (Xbox 360)
- DJ Hero 2 (PS3, Xbox 360, Wii)
- Kinect Adventures (Xbox 360)
- **Rock Band 3 (PS3, Xbox 360, Wii)**

Najlepšia motion hra

- Child of Eden (PS3, Xbox 360)
- **Dance Central (Xbox 360)**
- Socom 4 (PS3)
- The Legend of Zelda: Skyward Sword (Wii)
- Your Shape: Fitness Evolved (Xbox 360)

Najlepší online multiplayer

- **Assassin's Creed: Brotherhood (PC, PS3, Xbox 360)**
- Gears of War 3 (Xbox 360)
- Halo Reach (Xbox 360)
- Medal of Honor (PC, PS3, Xbox 360)
- Star Wars: The Old Republic (PC)

Špeciálna cena za grafiku: RAGE

Podľa vydavateľov získalo najviac nominácií EA a to 15, druhý skončil Microsoft s 11, tretie MTV so 7. Sony a Bethesda získali po šesť.

Podľa platforiem najviac získal Xbox360 a to 46 nominácií (vyhral 10), druhé PS3 s 39 nomináciami (vyhralo 9), tretie PC s 30 (rovnako vyhralo 9). Wii má 14 (dostalo 3), DS 5 a PSP 4 (pretavilo jednu)

Najviac nominácií si síce odnieslo najviac Rage a to 5, nasledované Portalom 2, Dance Centra, a Epic Mickey so štyrmi. Nakoniec to vyhralo Rage s tromi cenami, po dve si odniesli Portal 2, Dance Central a 3DS.









Presne rok ubehlo od premiéry nového motion zariadenia od Sony, ktoré medzi časom dostalo aj svoj oficiálny názov – Move – a na tohtoročnej E3 bolo pripravené predviesť všetko, čo bolo sľúbené.

Prvý kontakt bol naplnený skepticizmom a priznám sa, že dlho som otáľal a sledoval ľudí ako sa bavia so svietiacou loptičkou a mávajú s ňou vo vzduchu a očividne po pár minútach strávených s hrami odchádzajú spokojní. Ako môže nejaká palička replikovať pohyb a tá smiešna vec byť ešte aj presná, keď ju sníma SD kamera.

Hovorte tomu mágia, tajná prísada, pravda je taká, že PlayStation Move je mimoriadne presné zariadenie. Prvé, čo vás napadne, je ako sa drží a ako reaguje „kópia“ Wiimote. Ovládač Move je malý, presne padne do ruky vďaka dvom oblinám na jeho vrchnej a spodnej strane, cez ktorú sa nabíja. Ukazovák pristane na triggeri naspodu a palec zase na veľkom tlačítku Move, okolo ktorého sú rozostavené ďalšie, so symbolmi. Neprehliadnuteľným prvkom na Move je gumová loptička, ktorá počas hrania svieti a mení farbu. Okrem vibrácií teda máte ešte ďalší, vizuálny feedback.

PlayStation Move potrebuje na svoje správne fungovanie kameru Eye a podľa všetkého aj správne svetelné podmienky, ktoré podľa našich odhadov nebudú podmienkou. Samotnému testu Move sa budeme venovať v dohľadnej dobe, Sony nám prisľúbilo testovacie zariadenie a my ho neplánujeme šetriť. Prejdime však k faktom a vráťme sa ešte na skok na E3.

Move sa začne predávať v Európe 15. septembra, čo je o štyri

dni skôr ako v zámorí a o celý mesiac ako v Japonsku. Štartovacie balenie Move Starter Pack s kamerou, jedným ovládačom a demo diskom sa bude predávať za 59,99 EUR, samotný ovládač Move za 39,99 EUR a jeho menší súrodenec navigačný gamepad s analogom (pracovne ho voláme Nav) za 29,99 EUR. Koncept Move zabezpečuje vzájomné kombinovanie ovládačov, čiže môžete hrať s jedným, dvomi alebo kvôli autentickejšiemu Move + Nav.

Ako u každého hardvéru, aj o úspechu Move budú rozhodovať predovšetkým hry. Predvedené tituly na E3 vsádzajú na istotu, medzi debutovými nájdete bláznivé minihry, ľahko rozpoznateľné a identifikovateľné činnosti, s ktorými sa viete zžiť okamžite, hromadnú zábavu, ale aj športové vyžitie pri netradičných športoch v snahe odlišiť sa od konkurencie.

To sú tie, ktoré na ovládanie vyžadujú Move, potom sú tu také, ktoré sú motion ovládaním kompatibilné a sem patrí aj ťažkotonážnik Killzone 3 s kolegom Socom 4, interaktívny triler Heavy Rain, Resident Evil 5, LittleBigPlanet, či LOTR: Aragorn's Quest. U niektorých ide len o zmenu ovládacej schémy, u iných sa pridávajú nové režimy (EyePet s kreslením objektov) a u ďalších ide o nový stupeň autentickejšiemu (Tiger Woods PGA Tour 11).

Už tento kalendárny rok sa môžete tešiť na nasledovné Move tituly, ktoré vás garantovane rozhybu pred televízorom:

KungFu Rider

Predstavte si 80-te roky a šialenú show, v ktorej sa dobrovoľne účastníci masochisticky ničia na stoličke na kolieskach jazdu dolu kopcom. Nezmyselne postavené prekážkové dráhy, nedosiahnuteľné odmeny a nepochopiteľné pravidlá sú základom Kung Fu Rider, mladšieho bračeka Pain. Obe hry zdieľajú identický výtvarný štýl aj poriadnu dávku absurdnosti. Veď kto by sa snažil prekonať rýchlostný rekord stoličky, ak nie samovražedná kancelárska krysa? Jazdu dolu kopcom kontrolujete nakláňaním Move, jeho trasením môžete pumpovať rýchlosť ako na skejte a tlačítkami a gestami zase aktivujete špeciálne útoky (otočka okolo vlastnej osi, skok, zaklonenie dozadu, alebo dočasný boost). Vašu jazdu bude pozorne sledovať kamera a na konci vás prekvapí momentkami, ako ste sa tvárili pri krkolomnej jazdy.



Sports Champions

Odpoveď Sony na megaúspešnú a doteraz najpredávanejšiu hru na svete – Wii Sports. Päťka športov zahŕňa ping pong, lukostreľbu, plážový volejbal, ale aj menej športové ako boje v arénach, frisbee golf či petang. Ovládanie je prekvapivo mimoriadne presné a má vysokú odozvu, ostatne asi ako každá hra pre Move. Najzaujímavejšia disciplína po rýchlom zoznamovaní je strieľanie z luku, ktoré naozaj pripomína skutočnú lukostreľbu. Vyberiete šíp z tulca, natiahnete tetivu a keď presne zameríte, tak šíp vypustíte na cieľ. Na hranie potrebujete minimálne dva Move ovládače a to z jednoduchého dôvodu, Sports Champions by ste nemali hrať sami.



The Fight

Zvláštnosťou The Fight je kalibračný proces pred bitkou. Prebehne iba raz, ale ak sa ovládačov (na hranie potrebujete dva) chopí druhý hráč, je potrebné jeho stavbu tela nasnímať opätovne. Hra potrebuje zistiť rozpätie rúk a zapísať si východiskovú pozíciu boxera – s rukami pred tvárou. V The Fight sa dívate na súpera zo zvláštneho pohľadu kamery zavesenej na pleciah ovládaného borca, ale s mierne otočenou orientáciou doprava. Nedívate sa pred seba kolmo ale pod miernym uhlom, čiže ľavú ruku nie je vidieť tak ako pravú. Na tento fakt si treba zvyknúť, ale pomerne rýchlo viete rozdávať údery a trestanca vo väzení zložiť po pár dobre mierených hákoch. Na konci vám hra oznámi počet spálených kalórií. Demo bolo extra krátke, ale opäť musíme vyzdvihnúť odozvu a presnosť. The Fight kopíruje pohyby vašich rúk nielen rýchlo, ale aj desivo na milimeter presne. V podstate každý úder je iný od toho prvého a to aj vzhľadom na rýchlosť švihy.



Start the Party!

Nečudovali by sme sa keby toto bola hra, ktorá by sa ako prvá približovala k Move. Je číslom jedna pre celé rodiny, ktoré ešte nezažili, aké to je, keď deťom povieť, že budú v televízore. Bláznivá sada minihier v rýchlom slede hľadá najšikovnejšieho, najrýchlejšieho a najvytrvalejšieho, kto dokáže rozbíjať kamene, dolovať z nich drahokamy, tenisovou raketou odháňať prerastené muchy, sekať ovocie, čistenie zubov krokodílovi, rozbíjať piňatu, chytať žabou muchy a ďalšie strelené činnosti. Na čo všetko tu bol predtým iba pohyb (nie príliš presný), to Move zvláda elegantne ľavou zadnou. Pre najmenších bude mimoriadne atraktívna aj možnosť ukladať výkony pred kamerou.



TV Superstars

Move sa nezaobíde bez kompilácií športov a minihier, TV Superstars je prototypom zábavy pre starších. Dospeljšia náplň sa neodráža v krvácajúcich kusoch mäsa, ale v ceste za úspešnou kariérou televíznej hviezdy. V piatich rôznych show sa budete snažiť zaujať divákov a získať ich nahrabanými bodmi na svoju stranu. Všetky sú inšpirované existujúcimi televíznymi show a obsahujú vlastnú sadu minihier. Nájdete tu varenie s hip-hopovým kuchárom, prechádzku po móle v koži modelky či séria fyzicky náročných športov. Vychytávkou TV Superstars je zachytávanie tváre a aplikovanie ich na herné modely. Nejde o obyčajné fotografie, ale na základe snímku tváre je vytvorený 3D model, na ktorý sa jednoduchšie nanáša aj makeup.



Tumble

Ak by ste zmixovali úspešný recept rúcania stavieb postavených z jednoduchých stavebných blokov v Boom Blox a systém stolovej hry Jenga, dostali by ste Tumble. Hra priamo nebola prezentovaná na E3, z toho, čo vieme, bude obsahovať 50 chalengov, časť, v ktorej budete stavať vežičky a časť, v ktorej ich budete rúcať. Samozrejmosťou bude multiplayer pre dvoch.



echochrome ii

Inovatívne využitie priestoru pre klamanie zraku a predstavivosti sa predvádza v pokračovaní prekvapivo vo farbách. Bloky a prvky, z ktorých je postavené 3D bludisko, sú farebné, no samotná herná plocha, tieň, po ktorom sa pohybuje postavička, je monochromatická, čo odkazuje na čiernobielu minulosť. Echochrome ii sa drží svojho hesla „v jednoduchosti je sila“, Move ovládač je v tomto prípade baterka a jeho otáčaním, nakláňaním, rotovaním vrháte na steny tieň tak, aby z nich vznikla cestička a postavička z bludiska po svojich vyšla von. Pochopiteľne že vám život sťažia aj rôzne trampolíny, teleporty, schody, prepadiská a hlavne očné klamy v prípade prelínania 2D a čo 3D.



SingStar + Dance

Ak vás nezasiahol fenomén Just Dance, môžete nasledovné riadky úplne ignorovať. Nikto zatiaľ nevie, čo sa stane, ak skombinujete úspešnú karaoke hru a momentálne trendové tancovanie s ovládačom v ruke. Puritáni môžu namietajú, že netreba hýbať celým telom, stačí vám iba presné zápästie, no ak sa zide správna skupinka ľudí, dokáže strhnúť dav natoľko, že si tú „smiešnu nahrážku tanca“ musíte skúsiť na vlastnej koži. Kopírovanie pohybov profi tanečníka na obrazovke znie ako výsmech, skutočnosť je taká, že práve táto párty hra dominuje domácim oslavám. SingStar Dance doplní tanec aj spevom, čiže ak má spevák problémy s výškami, tanečník môže jeho handicap vykompenzovať bezchybným pohybom. Naraz môžu hrať až štyria hráči, resp. dva tímy po dvoch.



Time Crisis: Razing Storm

Od čistokrvnej automatovej light gun akcie nemožno čakať nič iné ako tisíce guľiek vypálených smerom k stovkám nepriateľov, vybehajúcich ako na porážku pred vaše mieridlá alebo sa zbabelo schovávajúci a hádzuc granáty na vás, absurdných bossov, stroboskopické efekty a mimoriadne vysokú obtiažnosť. Time Crisis: Razing Storm nebude iná, pre dvoch hráčov ponúkne co-op mód, Story mód, kde sa môžete voľne pohybovať a multiplayer pre 8 hráčov. Zaujímavou správou je vyplnenie obsahu na disku arcade verziami Time Crisis 4 a Deadstorm Pirates. Strieľať budete pokiaľ sa svetielko na Move ovládači nesfarbí do červena.



The Shoot

Pod prozaickým pracovným názvom je light gun akcia, ktorá je na prvý pohľad iba prvoplánovým kalkulom. Aby jednoducho niečo pre ten Move bolo, keď bude už na trhu a uspokojí aj tých, ktorí chcú strieľať. The Shoot vyzerá veľmi obyčajne, dá sa povedať, že lacno, ale keď chopíte do rúk ovládač a zistíte, že nejde len o presnú mušku, ale aj o vhodné používanie získaných power upov, zrazu tá honba za lepším skóre v rebríčkoch má hlbší význam. Powerupy aktivované gestami (hodenie lasa, úder tupým predmetom) vás neraz zachráni, rovnako ako schovanie sa pred guľkami čupnutím si. The Shoot bude podporovať aj co-op pre dvoch hráčov, čo je výborná správa.



Sorcery

Jeden z titulov, ktorý patrí do kategórie experimentov, ale v skutočnosti vyzerá mimoriadne efektne, sa dostane na trh tesne pred koncom aktuálneho finančného roka Sony, tj. Najnesôr v marci 2011. V koži mladého kúzelníka vymetáte dungeony a pomocou kúziel bojujete s nepriateľmi a prekážkami v ceste. Kúzla vyletia z magickej paličky presne tam, kam ich hodíte (ľavý pravý, dolný pravý roh), taký víchor môžete priamo riadiť a vcucnúť do víru nepriateľov, ktorých fireballom vo vnútri zapálite. Trasením flakónov zase premiešate ingrediencie vo vnútri, aby výsledný efekt lektvaru nebol vágny. Sorcery si zaslúžene odniesol potlesk počas tlačovej konferencie Sony.



Prvé PlayStation Move Tituly:

Beat Sketcher (jeseň 2010)
 SOCOM 4: U.S. Navy SEALs (jeseň 2010)
 EyePet (september 2010)
 Kung Fu Rider (september 2010)
 Sports Champions (september 2010)
 Start The Party! (september 2010)
 echochrome ii (september 2010)
 Tumble (september 2010)
 Hustle Kings (október 2010)
 The Fight: Lights Out (október 2010)
 The Shoot (október 2010)
 TV Superstars (október 2010)
 High Velocity Bowling (október 2010)
 PAIN (október 2010)
 Heavy Rain (október 2010) (podpora)
 SingStar Dance (november 2010)
 Little Big Planet 2 (november 2010)
 Sly Collection (november 2010)

Tituly v roku 2011:

Heroes On The Move (pracovný názov)
 Killzone 3
 Sorcery

Tituly pre Move od partnerských spoločností :

John Daly's ProStroke Golf (OG International) (jeseň 2010)
 Racquet Sports (Ubisoft) (jeseň 2010)
 The Lord of the Rings: Aragorn's Quest (WB Games Inc.) (september 2010)
 Brunswick Pro Bowling (Crave) (september 2010)
 Resident Evil 5 Gold Edition (Capcom) (september 2010)
 RUSE (Ubisoft) (september 2010)
 Tiger Woods PGA Tour 2010 (Electronic Arts) (september 2010)
 Time Crisis: Razing Storm (Bandai Namco) (september 2010)
 Toy Story 3 (Disney) (september 2010)
 Kung Fu Live (Virtual Air Guitar Company) (október 2010)
 NBA 2K11 (2K Sports) (október 2010)
 Deadliest Catch: Sea of Chaos (Crave) (november 2010)
 Disney Tron Evolution the Video Game (Disney) (november 2010)





Xbox360 KINECT

Začalo to na akcii Natal Experience, kam každý šiel s vedomím osobného zážitku s motion zariadením Microsoftu.

Mnohých tento event v natrieskanvej hale Galen Centra ešte dodnes rozčuľuje idea postrádajúca zmysel. Pre nezúčastnených boli dôležité pochopiteľne predvedené hry na plátnach a pre celý svet jedna veľká zmena. Z Natalu sa stal Kinect. Nový názov slovíčkarčí, v názve sa odráža aktívna sociálna interakcia pre televízorom (kinetic a connection). Samotný line-up predvedených titulov vám ani nedáva (až na dva kúsky) inú šancu, ako zorganizovať začiatkom novembra tak trochu inú párty a pozvaných vyzvrtať. Nakoniec možno aj sami pochopia, že interaktivita môže mať aj inú podobu.

Zariadenie Kinect je macaté, na pohľad

futuristické s ostrými linkami, čím jasne dáva najavo príbuznosť s novou verziou Xbox360. Lesklý plast, čierna farba, tri očka. Svojou veľkosťou prekvapuje, nie je to žiadna malá USB kamera, ale dá sa prirovnať k Wii senzoru čo do dĺžky. Kinect sa na svet pozerá niekoľkými očami, má motorizovaný stojan, čo znamená, že dokáže sledovať pohyb pred televízorom tak, aby účinkujúci zostali stále v zábere, čomu prispieva aj aktívny zoom napríklad pri videochate, počas ktorého môžete sledovať video, počúvať muziku, sledovať šport alebo sa baviť len tak o počasí zobrazovanom ikonkami.

Kinect dokáže počúvať aj detekovať hlas. Rozdávať príkazy ako Play, Pause, End, Start je jednoduché, musíte však Kinect osloviť slovom Xbox. Či ho pôjde pomenovať vlastnou prezývkou nevieme, za ručene však môžeme povedať, že softvér

nebude lokalizovaný, čo znamená, že bude počúvať iba v niektorom zo svetových jazykov. Hlasové príkazy sú jedna vec, tou druhou je pochopiteľne „iné“ bezdotykové ovládanie.

Keďže Kinect dokáže rozpoznávať postavy a automaticky ich prihlasovať do hry bez nejakého vchádzania do menu, vie presne kopírovať pohyb vašej ruky, resp. sledovať, kam ukazujete. Dashboard v tomto prípade prejde malou kozmetickou zmenou a rozdelí ponuku do malých okienok. Potom stačí len rukou ukázať, čo by ste radi spustili, počkať chvíľu nad ikonkou a aplikácia, hra, softvér sa spustia.

Ako samotný Kinect funguje, čo všetko dokáže, ako reaguje a či naozaj nefunguje, keď sedíte, ako je to so svetelnými podmienkami, si povieme nabadúce, Microsoft nám prisľúbil súkromnú prezentáciu, ktorá sa nebezpečne blíži.

Kinect by nebol Kinectom bez

hier, žiadne motion zariadenie sa bez poriadneho softvéru nepredáva a práve hry rozhodnú o tom, ako rýchlo bude akceptovaný masívnou Xbox komunitou. Tituly predvedené na E3 mali spoločné nielen ovládanie telom, ale aj cieľ, úspešne infiltrovať každú obývačku bezbariérovým vstupom do sveta hier. Preto nejde o žiadne rozdávanie príkazov špeciálnej jednotke, ktorej velíte niekde na Strednom východe, ale o rodinnú zábavu.

Microsoft plánuje mať pri launchi Kinectu približne 15 hier, medzi ktorými bude aj Fable III. Nasledujúci zoznam predstavuje hrateľné ukážky a demá, ktoré si mohli návštevníci na E3 vyskúšať na vlastnej koži.

Kinctimals

Že sa Kinectimals, aj názvom, aj konceptom, podobá na inú úspešnú hru? Počkajte, keď na vás malé tigríča s vrčaním vybafne z obrazovky, o ktorú sa vznútra opiera labkami. Máme dôvod jasať a z toho dôvodu si dovoliť byť trochu infantilní. Kinectimals je predovšetkým hrou pre najmenších alebo rodiny s deťmi. Svojich chlpatých miláčikov môžu učiť novým trikom podľa toho, aké kusky budú stvárať pred telkou. A môže to byť aj mŕtvy chrobák, ale aj obyčajné skákanie cez švihadlo či aport. Levíča, gepard, bengálsky tiger a ďalšie z dvadsiatky zvieratiek reagujú na hlas a aj na vašu prítomnosť. Stačí sa schovať a váš miláčik vás začne hľadať až nakoniec zosmutnie. Pre Kinectimals je pripravená aj celá rada plyšových hračiek, na labkách ktorých je špeciálny kód. Po jeho zoskenovaní sa zhmotní v hre!



Kinect Joyride

Smiali sme sa nad tým, že s rukami pred telom sa nedá ovládať žiaden racing. Omyl. Joyride nie je žiaden prepracovaný simulátor, ale silne inšpirovaný motokárovými racingami s dôrazom na jednoduchý jazdný model, power upy a šialené skoky. Ovládanie reaguje rýchlo, dokonca môžete driftovať hádzaním bokov doľava alebo doprava, pravda je taká, že z celého lineupu pôsobí Joyride najslabšie. Automatický plyn, kontrola iba nad smerom jazdy, triky vo vzduchu a trhnutie rúk vpred na aktiváciu nitra, je trochu málo.



Kinect Sports

Športová kolekcia nemôže chýbať u žiadneho motion systému, Kinect si na pomoc prizval kreatívnu silu Rare. So svojimi avatarmi budete súťažiť v šiestich disciplínach – futbal, plážový volejbal, bowling, ping pong, box a atletika. Každá z nich bude mať pochopiteľne niekoľko challengov, cieľov na dosiahnutie a rekordov na pokorenie a to sólo alebo rovno v tímoch. Kinect Sports umožní zostaviť si družstvá a potom jednotlivých hráčov ako vstúpia do športovej zóny pred televízor automaticky prihlasovať aj odhlasovať podľa potreby.



Kinect Adventures

Skákanie, uhýbanie a krčenie sa pred televízorom už nie je na smiech. Kinect Adventures je zástupcom univerzálnej zábavy pre všetkých bez rozdielu veku. Stavba 20 strelených činností vás rozhybe v snahe nahrabať čo najväčšie skóre. Na E3 boli predvedené tri činnosti – Ricochet, rozbíjanie steny loptami, ktoré preslávilo vtedy ešte Natal, jazdu v kooperácii na divokej vode a potom preháňanie sa na vozíkoch na koľajniciach. Zmena póz a naťahovanie sa za bielymi žetónmi je zábavná iba vtedy, ak máte divákov okolo seba. V sólo hre už nejde ani tak o bavenie sa na vlastný účet nad svojou nemotornosťou, ako o vlastnú gejmerskú hrdosť. Výbornou vychytávkou Adventures sú momentky – fotografie počas hrania, ktoré môžete zdieľať na sociálnych sieťach.



Kinect Forza Motorsport

Priznám sa, že o "nejakej ďalšej Forze" som vedel ešte pred príchodom do LA. Vypáčil som to zo zástupcu Microsoftu, ale vôbec som netušil, čo Turn 10 vlastne predvedie. To, čo sa objavilo, mi takmer vyrazilo dych. Jazdenie s natiahnutými rukami pred telom a automatické dobrzdovanie a pridávanie plynu som s chuťou ignoroval, ako magnet ma k sebe ťahala možnosť poprechádzať sa okolo superšportu Ferrari 458, čupnúť si a zaostriť na nízko profilovky a 20" kolesá, prečítať si v tabuľke zaujímavé parametre, pozrieť sa na osemvalcový agregát a napokon si dovnútra sadnúť a dotknúť sa palubovky. Turn 10 experimentuje so svojou sériou, zatiaľ nie je jasné, čo bude obsahom finálnej verzie a kedy sa vôbec objaví. Ja sa už neviem dočkať.



Dance Central

O tom, že Harmonix sú kúzelníci v žánri hudobných hier, niet pochýb, ale to, že robia na tanečnej hre, nik netušil. Dance Central má šance stať sa najpredávanejším Kinect titulom a dokonca aj system sellerom. Revolučný koncept Just Dance od Ubisoftu je posunutý o jeden level vyššie. Vďaka sledovaniu pohybov skutočne tancujete a nemávate iba ovládačom a čo je najlepšie, ak ste drevo, tak vás hra nejaké tie kroky v spomalenom móde aj naučí. Samozrejme, pozerat' sa na profi tanečníkov ako dávajú sety s hodnotením päť hviezd, je niečo iné, ako keď sa na parket postavíte vy. Netrvá však dlho a ak vás hudba nepohltí, tak je to kamarát či priateľka, ktorá „hrá hru s úsmevom vami"! U Dance Central by sme však privítali, keby na obrazovke hopkali avatary a nie predpripravené postavy, na ktoré môžete navešať odomknuté handy a doplnky. Tak či onak, v novembri nás čaká nefalšovaná horúčka kinectovej noci pod taktovkou štúdia z Cambridge.



Your Shape: Fitness Evolved

Do kategórie žánru objaveného pohybom pred konzolou spadajú aj Zumba Fitness od Majesco a EA Active 2 od EA, Your Shape: Fitness Evolved od Ubisoftu uprednostňuje preto, že sme ho videli predvádzať sexi hosteskou. Všetky majú spoločný aktívny pohyb a spaľovanie kalórií zábavnou formou. Your Shape berie veci vážnejšie, na základe skeletálnej stavby tela presne vyhodnocuje, či správne cvičíte alebo nie. Vašu postavu však po vstupných meraniach a kalibráciách na obrazovke nevidíte, ale je premietnutá (vrátane šiat) do oranžovočervenej 3D siluety. Vo finále má byť aj možnosť zapnúť si reálny obraz.



Sonic Free Riders

Nadzvukový ježko sa opäť pokúša postaviť na hoverboard a naučiť vás v obrovských rýchlostiach jazdiť po dúhových tratiach s loopingami, pasážami pod vodou alebo v oblakoch. Futuristický skejt ovládajte nakláňaním celého tela, odrážate sa od rámp chargovaným skokom, zbierate mince a rukami hádžete na súperov rakety alebo ich valcujete obrovskou bowlingovou guľou. Robili sme to už tisíckrát, možno predsa finálna verzia prekvapí variabilitou a diabolskými prekážkami. Zatiaľ to vyzerá veľmi obyčajne.



Child of Eden

Tesuya Mizuguchi a jeho štúdio Q Entertainment pre Ubisoft vyvíjajú prazvláštnu hru, kde pohybom nielen tvoríte, ale sa aj dotýkate hudby. Veľvyslanec rytmických akcií a tvorca takých klasík ako Lumines a Rez stavia na svojom recepte prispôbovať zvukové vnemy tomu, čo robíte. Child of Eden pôsobí ako nástupca Rez, rukami strieľate po nepriateľoch, tleskaním prehadzujete zbrane a žasnete nad abstraktným svetom plným farieb, tvarov a neskutočnej hĺbky. Znie to podivne, ale ak vám nereže Kinect, môžete použiť aj tradičný ovládač.



MotionSports

Keď už zábava, tak poriadna, povedali si v Ubisoftu a do svojej kolekcie športových minihier vybrali disciplíny, ktoré na jednej strane dovoľujú aj také veci ako guľovačka počas Super G slalomu, ale nepostrádajú vážnosť, keď sa snažíte premeniť penaltu, pričom kamarát chytá v bráne. MotionSports lezie do kapusty Kinect Sports, no ponúka úplne odlišné športy ako napríklad americký futbal, jazdu na koni, spomínaný zjazd na lyžiach či lietanie na rogate. Spoločnými sú futbal a box. Uvidíme v novembri, kto bude z tejto dvojice víťazom a kto porazeným.





Zoznam 15 titulov pri vydaní:

- Zumba
- Kinect Adventures
- Biggest Loser
- Motion Sports
- Kinect Joyride
- Kinect Sports
- Sonic Free Riders
- EA Active 2.0.
- Dance Central
- Kinectimals
- Game Party: In Motion
- Your Shape
- Adrenalin Misfits
- Deca Sports Freedom
- Dance Masters

Plus podpora vo Fable III.

Ďalšie doteraz ohlásené tituly po vydaní a v roku 2011:

- Forza Motorsport (kinect)
- Star Wars Kinect
- Michael Jackson The Game
- Milo and Kate
- UFC Trainer
- YooStar 2
- Grand Slam Tennis

Vydanie Kinectu pre US momentálne je na 4. novembra, EU zatiaľ nemá finálny dátum, ale spomína sa 17. november.





NOVÝ XBOX360 SLIM PREDSTAVENÝ

Pozrime sa bližšie na novú slim verziu Xbox360, ktorú podľa očakávaní ohlásil Microsoft na E3. Prekvapivo však v US vyšla takmer okamžite a do EU a teda aj ku nám prichádza už v polovici júla.

Zmenšený Xbox bude tentoraz lesklý a čierny s chromovanými okrajmi, dostane touch tlačidlo otváranie DVD mechaniky, ktorá je podľa vyjadrení Microsoftu špeciálne vytvorená pre Xbox a teda eliminujúca hluk.

Čo sa týka vnútorností je to zmenšená architektúra so spojeným CPU a GPU. 250GB HDD bude vymieňateľný a ako

ukazujú zábery má špeciálne púzdro. Zabudovaný je aj rýchly 802.11n wi-fi. Vzadu nájdeme 3 USB sloty a jeden špeciálny slot na Kinect, ktorý mu bude dodávať štavu (ak máte starý Xbox, tak Kinect pôjde ešte samostatne napájania). Optický zvukový výstup je teraz pridaný priamo do konzoly. Vpredu sú dva štandardné USB porty, odpadli sloty pre pamäťové karty. Žiaľ zdroj je stále externý, ale znovu menší.

Popri konzole sa mierne zmenil aj gamepad, ktorý má teraz lesklejšiu guľičku.

Spolu s vydaním nového Xboxu klesá cena Arcade verzie zo 199 na 149 dolárov, a Elite klesá z 299 na 249 dolárov. Tento nový Xbox ostane na cene 299 dolárov. **U nás bude cena 259 eur.**

K tomu Microsoft aj ohlásil prípravu Arcade verzie nového designu, ktorá bude v bielej farbe a pravdepodobne s menším, alebo žiadnym HDD.

V novembri keď vyjde Kinect potom môžeme očakávať niekoľko verzií balení konzoly s motion zariadením.





Z TECHNICKÝCH DETAILOV:

Spotreba nového Xbox360: vypnutý stav 0.6W, dashboard 70W, spustená hra 80-90W (80W dole oproti prvej verzii, 20W dole oproti predchádzajúcemu jasperu)

Hlučnosť: 45db idle, 51db s hrou (pri 37db hlučnosti samotnej miestnosti) (5db dole oproti jasperu a zrejme veľa veľa db oproti prvým verziám konzoly)

Rozmery: --17% oproti pôvodným verziám

Podľa reportov hluk sa výrazne minimalizoval, pri zapnutí konzolu takmer nepočuť a pri čítaní DVD síce počuť ale už len minimálne. Mechanika v xboxe je Liteon DG-16D2S, teda novšia verzia mechaniky, ktorá je v Jasper edícii a navyše k tomu je aj odhlučená gumennými pásikmi. Tu je, že zaujímavé, že Microsoft nechal štandardnú mechaniku a nedal si spraviť len slim slot. Možno si to šetrí na skutočnú Slim verziu, keďže podobne ako pri zmenšenej PS3 ani Xbox nedostáva na krabiciu pomenovanie Slim.

Čo sa týka samotného procesora, ten je tentoraz len jeden, ktorý spája CPU a GPU na 40nm architektúre. Zmenšil sa aj zdroj, harddisk a klesol aj počet ventilátorov, teraz už v konzole nájdeme len jeden veľký.





Nintendo na svojej press konferencii na E3 ohlásilo **Nintendo 3DS**, novú verziu DSKa s mierne pozmenený hardvérom. Ak si to zhrnieme v skratke design ostáva takmer rovnaký, mierne sa zväčší horný displej a do handheldu pribudol tumbstick na plynulejší pohyb.

Ale dôležité je čo handheld prináša pre samotné hranie - a to 3D. Presnejšie 3D bez okuliarov, ktoré funguje. Na rozdiel od 3D filmov v kine vám tu však obraz nebude vyskakovať von z displeja, ale rozšíri jeho hĺbku a teda napríklad 2D skákačky budú mať teraz niekoľko vrstiev pre priestorovejší obraz a 3D hry ukážu plnú 3D grafiku. 3D bude horný displej, spodný ostáva štandardný 2D touchscreen.

Samozrejme reči o kvalite grafiky ala Xbox360 alebo PS3 sa nenaplnili, a ak je kvalita hier vyššia, tak skôr na úrovni PS2-PSP-Wii. Porovnania s PSP sú už na svete a máme tu niekoľko záberov ukazujúcich rovnaké hry na oboch platformách, len tu treba rátať s tým, že 3DS musí vypočítavať dvakrát rýchlejšie, aby dosiahlo 3D obraz. Rovnako už si môžeme porovnať 3DS

hry aj s DS hrami. Vyzerá, že DSKo skočilo na vyššiu úroveň grafiky a PSP to bude mať ešte ťažšie.

Toto sme prakticky vedeli a čakali, ale čo sme nečakali je pridanie 3D kamery/foťáku do zariadenia. Samozrejme kvalita vďaka nízkemu VGA rozlíšeniu nebude vysoká, ale funkcionlita tam bude a teda keď odfoťíte vlastnú scénu, môžete si ju na displeji pozerať v 3D. Tu je ale jedna podmienka a to, že thumbstickom si vždy musíte manuálne zaostriť predmet, ktorý chcete vidieť v 3D čisto a až potom odfoťiť. Samozrejme augmented reality hry dve zadné kamery a jednu prednú určite využijú.

K tomu Nintendo plánuje aj 3D filmy pre handheld čím sa stane jediným prenosným zariadením, ktoré takto dokáže prehrávať filmy. Nintendo tam už má prisľúbenú podporu dostatku filmových štúdií. Nakoniec Nintendo spúšťa aj online službu, ktorá bude pre tituly ponúkať levely na stiahnutie, nové veci a rozmanité ďalšie možnosti. Spolu budú môcť komunikovať aj všetky 3DS handheldy.

Z technických detailov:

Horný displej: 3.53 palcový širokouhlý LCD s 3D podporou, rozlíšenie - 800x240 (400 pixelov pri 3d)

Spodný displej: 3.02 palcový touchscreen 320x240.

Kamery: všetky tri majú VGA rozlíšenie - 640x480.

Miesto: Nintendo 3DS card reader - 2GB pri vypustení handheldu s SD slot

Dátum vydania: začiatkom roka 2011

Prichádzajúce hry:

Resident Evil: Revelations, Kid Icarus Uprising, Rock Band 3, Nintendogs + Cats, Sims 3, Mario Kart a Metal Gear Solid: Snake Eater 3D a veľa ďalších.



NINTENDO 3DS

VS.



NINTENDO DS



NINTENDO 3DS

VS.



NINTENDO DS



NINTENDO 3DS



PSP
PlayStation Portable







Fanatec Porsche 911 Turbo S Wheel –PTSW

Volant... určite každý z nás kto má rád závodné hry túži hrať alebo už hrá na volante. Na trhu je veľké množstvo volantov. V dnešnej recenzii si priblížime volant od firmy Fanatec Porsche 911 Turbo S Wheel. Jedná sa o špičku medzi hernými volantmi.

Firma FANATEC vyrába licencované Porsche volanty, má viacero typov všetky si môžete pozrieť na oficiálnej stránke Fanatec.

Fanatec Porsche 911 Turbo S Wheel je jediný volant, ktorý na xbox 360 podporuje spojku a rozsah 900 °a je pripojiteľný ku PC, PS3, XBOX360 pomocou USB alebo wireless pomocou kľúča (ku Xboxu 360 sa dá pripojiť wireless aj bez kľúča).

Momentálne je na oficiálnej Fanatec stránke volant dostupný iba v jednej verzii. Obsahuje:

- Volant
- 2 riadiace páky /H-čková 6+1 , sekvenčná/
- RF dongle „usb kľúč“ na wireless pripojenie ku PC a PS3
- Pedále /spojka, brzda, plyn/
- Kovová podložka pod pedále
- Zdroj
- Kompletná kabeláž
- Manuál

VOLANT

Veniec volantu má priemer 30cm je vyhotovený z kože, ručne šitý, je hrubší a vďaka tomu sa veľmi dobre drží. Volant podporuje rozsah plných 900 ° + možnosť nastavenia (viď v časti nastavenia)

Na volante sa nachádzajú jednotlivé tlačidlá /celkovo 14 tlačidiel / sú podsvietené a svietia v závislosti od zdroja signálu - Xbox360, PS3, PC.

Rozmiestnenie jednotlivých tlačidiel je intuitívne a pohodlné. To že sú umiestnené priamo na volante a nie pri radiacej páke ako má napr. Logitech G25 je praktickejšie a



prijemnejšie. Pod volantom sa nachádzajú radiace pádla sú dostatočné veľké a príjemne sa držia. Vďaka dvom skrutkám sú ľahko modifikovateľné a firma Fanatec poskytuje napr. karbónové pádla :D

Na volante sa nachádza: výstup na pedále port PS2, výstup na radiacu páku port PS2, výstup na slúchadla (headset Xbox 360), usb výstup a napájací výstup.

V strede volantu sa nachádza precízne urobené Logo firmy Porsche.

Nastavenia:

Samostatnou časťou volantu je Display, profily a nastavenia

Je možnosť uložiť si 5 profilov S1, S2, S3, S4, S5 a v každom profile sa dá nastaviť

- Uhol/rozsah otáčania – rozsah 90° - 900° po 10° /off
- Sila Force Feedbacku (FF) – rozsah 0 -100% po 10%
- Sila vibrácií – rozsah 0 -100% po 10%
- Drift mód – rozsah 0 - 5 po 1
- Abs – rozsah 0 -100% po 10%
- Linearita – rozsah 0 -100% po 10%
- Mŕtva zóna – rozsah 0 -100% po 10%

Všetky nastavenia môžete robiť OKAMŽITE, rýchlo a jednoducho počas HRANIA!!! Date PAUSE a do pár sekúnd si nastavíte čo potrebujete a pokračujete hneď s novými nastaveniami.

Možno si povieť „nepodstatnosť“ NO OMYL, VEĽKÝ OMYL!!!

Je to tá najpodstatnejšia a najúžasnejšia časť volantu.

Vysvetlím:

Keď som hral Dirt 2 na PC „bolo jedno či ho hrám na Fanatecu PTSW alebo G25“ pretože na PC sa jednotlivé nastavenia (ako napr. rozsah otáčania, FF a pod.) dajú urobiť v ovládačoch. No konzoly „ovládače“ nemajú

Mal som možnosť hrať s volantom Logitech G25 na PS3 GT5 Prologue hralo sa na ňom skvelo no ako náhle idete hrať hry Dirt, Grid alebo NFS Shift hranie už nie je také skvelé. Každá hra, každá skupina áut potrebuje iný uhol otáčania volantu a to s G25 „nejde“ resp. musíte sa dlho baviť v nastaveniach hry ak tie nastavenia vôbec hra má...

Oproti tomu Fanatec PTSW: pauza -> nastavenia na volante -> zmena potrebných nastavení a môžete pokračovať v hre. Verte mi, že pravé toto je obrovská výhoda a už len kvôli tomuto sa oplatí priplatiť.

Taktiež si môžete nastaviť jednotlivé profily napr.

- S1- pomalšie auta rozsah 900 ° FF 90%
- S2- rýchlejšie auta rozsah 540° alebo 720 ° FF 60-80%
- S3- super rýchle napr. formula rozsah 540° FF 30-40%

Jednoduchým prepnutím profilu si volant okamžite prispôbíte danej skupine bez toho aby ste museli meniť celé nastavenia v hre, alebo sa z race vyhadzovať do menu. S volantom to nastavíte priamo počas hry, dokonca je to také rýchle, že to stihnete aj na rovinke bez toho aby ste museli dávať pauzu, ktorá sa v online ani nedá dať J

Už nebudem zbytočné rozpisovať nastavenia dúfam, že každý chápe aká je to dôležitá časť volantu.

Hlučnosť volantu je veľmi nízka v porovnaní s G25 je tichší. Akurát po zmene firmwaru na 669 sa mi vetráčky vo volante točia asi na 100% tak je trochu hlučnejší.

Uchytenie volantu je možné pomocou bežného uchytenia o stôl alebo stojan alebo pomocou 4 skrutiek.

Ja preferujem uchytenie pomocou skrutiek.

Celkový dojem z volantu je kvalitne, spracovaný, presný a NEHRÁČKARSKY kus!



PEDÁLE

Pri kupé volantu sú v základnom balení klasické plastové pedále alebo je možnosť dokúpiť si Clubsport pedále. Výber pedálov záleží iba na vás.

Moja rada pri výbere:

- Ak ste nadšenec, profesionál a jazdíte každý deň, oceníte nastavenia a neprekáža vám cena Clubsport pedálov sú Clubsporty pre vás jasnou voľbou.
- Ak jazdíte často ale nie ste profík ostaňte pri klasických plastových pedáloch – sám vlastním tieto pedále a tie aj v recenzii opíšem.

Klasické pedále:

Konštrukcia pedálov je plastová, nášľapná časť pedálov je kombinovaná s kovom. Mal som trochu obavy o kvalitu – predsa plast, no aj napriek tomu, že sa jedná o plastové pedále sú pevné a kvalitne spracované. Pevne držia na podložke či už na



dlážke alebo na koberci.

S volantom sa pripájajú pomocou PS2 kábla alebo wireless (pri wireless pripojení musia byť v pedáloch 4 kusy AA batérií).

Pedále majú spojku, brzdu a plyn.

- Spojka je trochu mäkkšia ako brzda, no dostatočne tuhá a príjemne sa stláča.
- Brzda je dosť tvrdá podobná ako na G25. Reaguje plynule a dá sa s ňou dobre zachytiť potrebná sila brzdenia. Ak si v nastaveniach na volante nastavíte ABS na určité percentá bude vám volant vibrovať po prekročení „zvolených percent“ pri Clubsportoch vibruje samotný brzdový pedál. Je to dobrá výhoda pri hrách ako GT5P a FM3 kde by pri vypnutí ABS došlo k zablokovaniu kolies.
- Plynový pedál je dlhší a pripomína pedál v reálnom aute. Má trochu menší, ja by som povedal skoro žiadny odpor, ale vďaka tomu je veľmi citlivý a dokážete s ním presne a citlivo zachytávať silu stláčania.



Nakoľko nevlastním **Clubsport pedále** nemôžem ich opisovať a samotná recenzia clubsportov by bola veľmi obsiahla vzhľadom na možnosti pedálov.

RADIACE PÁKY

Ku volantu je možnosť pripojiť H-čkovú 6+1 stupňovú alebo sekvenčnú páku. Páky sa pripájajú pomocou PS2 kábla a je možné pripojiť ich na obe strany volantu (to oceníte ak jazdíte ako Angličan :D)

Zhotovenie pák je veľmi, VEĽMI pevné. Ak niekto z vás radil na G25-kovej páke tak viete, že páka ide až moc ľahko. No u Fanatecu PTSW zabudnite! Páka je tvrdá a vôbec sa vám nemôže stať, že by ste zaradili „omylom“. Pri radení máte pocit, že radíte v reálnom aute.

Páku je možné pripojiť pomocou dodávaných dvoch kovových tyčí, ktoré sa zasunú do volantu a radiacej páky. Aj napriek tomu, že samotné tyčky vo volante a v páke držia veľmi pevne páka ma miernu pohyblivosť pri radení. Nie je to nič čo by vám prekážalo pri hraní.

Odporúčal by som buď kúpiť si... alebo pripevniť páku pevne o playset ak ste jeho vlastníkom.

Jediná nevýhoda H-čkovej radiacej páky je jej hlučnosť, páka pri zaradení prevodového stupňa vydáva prenikavé puknutie, ktoré je v neskorších hodinách doslova vražedné J. Mal som pocit, že by som zobudil aj susedov. Aby ste chápali nejedna sa o nejaký sústavný zvuk, je to iba malé, ale veľmi prenikavé puknutie pri zaradení.

Páka je podľa 99% recenzii na weboch jednou z najlepších ak nie vôbec najlepšia radiaca páka.

VOLANT A HRY

Na Fanatecu PTSW som skúšal viacero hier a vďaka možnostiam nastavenia volantu si ho môžete rýchlo prispôsobiť jednotlivým hrám, či už sa jedná o simulátor alebo arkádu.

Popíšem moje dojmy z hrania jednotlivých hier. Ku každej pripíšem percentuálne hodnotenie pričom nejde o recenziu hier, ale o to ako sa mi hra hrala na volante.

GT5 Prologue a Forza 3 – tieto dve hry sú priamo stvorené na kvalitný volant a tu Fanatec PTSW vo všetkých oblastiach exceluje. Obe hry podporujú spojku a pocit z radenia pomocou H-čkovej páky je veľmi reálny. Už len kvôli týmto dvom hrám sa volant „oplatí kúpiť“. 100%

Dirt 1, 2 – po tom ako som hrával tieto hry na gamepade sme neveril, že na volante sú vôbec hrateľné ale vďaka nastaveniam Fanatecu PTSW je hrateľnosť výborná a je to



zábavné. 85%

Grid – výborná ovládateľnosť a hrateľnosť po FM3 a GT5P som mal v tejto hre najlepší pocit z jazdy na volante. 95%

PGR4 – arkádovejšia ovládateľnosť no dobrá zábavnosť. No nemal som pocit, že by tato hra volantu sadla možno to je spôsobené tým, že je staršia. Osobne si myslím, že keď sa pohráte s nastaveniami na volante bude hrateľnosť lepšia. Môj pocit bol tak na. 65%

TDU – výborná hrateľnosť a presná ovládateľnosť v rámci možnosti hry. Keďže hra nerozlišuje RWD a 4WD nie je jazdný model nejako skvelý, ale s volantom bolo hranie zábavné a príjemné. 90%

Všetky hry okrem GT5P som skúšal na Xboxe 360.

Jednou vetou hranie na Fanatecu Porsche 911 Turbo S Wheel je obrovsky zážitok!!!

DOPLNKY, PODPORA A INŠTALÁCIA

Firma Fanatec prináša ku svojim volantom množstvo doplnkov a vylepšení (farebné pedále, karbónové padla, stojany...). Fanatec doplnky sú fajn, ale zväčša veľmi drahé. Všetky nájdete na ich oficiálnej stránke.

Podpora volantov je riešená inštaláciou nových firmwarov a ovládačov. Inštalácia samotného firmwaru je veľmi jednoduchá a podľa priloženého návodu ju zvládne každý. Pozn. robí sa na PC.

Inštalácia je jednoduchá ku konzole iba pripojiť a spustiť a ku PC pomocou ovládačov.

CENA

Veľmi diskutovanou a zvažovanou je určite pre každého z vás samotná cena. ÁNO je vyššia ako cena bežných volantov a sám som vyše roka zvažoval či ho kúpiť. Ešte týždeň pred samotnou kúpou som bol rozhodnutý kúpiť G25 a hrať GT5 Prologue.

Našťastie som ju nekúpil!!! Áno našťastie!

Fanatec PTSW s cenou cca 380€ aj s dovozom nie je lacný, ale ADEKVÁTNY tomu čo ponúka.

Keď sa budete rozhodovať medzi Fanatec Porsche 911 Turbo S Wheel a G25/G27 je Fanatec jasná voľba. Okrem toho G27 pri cene 300€ nie je tiež lacná záležitosť a má dve veľké nevýhody – nedá sa pripojiť k Xboxu 360 a nemá nastavenia priamo na volante.

Jednoducho povedané ak si môžete dovoliť kúpu Fanatecu PTSW neváhajte!!!

ZÁVER + HODNOTENIE

Čo dodať na záver? Snáď som na nič nezabudol. Dúfam, že vám môj článok aspoň trochu pomôže pri výbere volantu.

Spracovanie – kvalita = Fanatec 90%

Využitelnosť – Xbox 360, PC, PS3 ako jediný volant na trhu 100%

Inštalácia a podpora – bezproblémové 100%

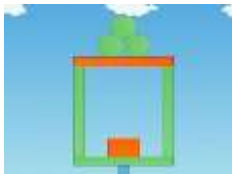
Cena/výkon – ako som písal je drahý, ale ponúka nadštandard 90%

Nastaviteľnosť – vďaka tomu ako sa dá nastaviť priamo na volante je bezkonkurenčný 100%

Fruper



ONLINE HRY DEMÁ



[Aequilibrium](#)

Odstráňte objekty a udrzte rovnováhu.



[The Champions 3D](#)

Futbalový šampionát v 3D. Hra za Slovensko nechýba.



[Destructo Truck](#)

Skáčte a upgradujte svoj kamión



[SchoolBus License](#)

Získajte vodičák na školský autobus v tejto zábavnej hre.



[Kamaz Jungle](#)

Kamaz sa vydáva do džungle.



[Age of War 2](#)

Po dlhom čakaní tu máme pokračovanie doby vojen. Prechádzajte obdobiami a



[Homerun in Berzerk Land](#)

Vystreľujte človeka a upgradujte odpaľovacie palky.



[Smart Soccer](#)

Jednoduchý futbal, tentoraz ste brankárom.



[Kamaz Delivery 3](#)

Tretia hra do série Kamaz nákladniakov.



[Sea Journey](#)

Vyrazte na more a porazte pirátov pomocou logickej hry.



[Sniper Ghost Warrior](#)

Leaknuté demo na Sniper Ghost Warrior vám umožní vyskúšať si túto akčnú záležitosť. Demo



[Mass Effect 2](#)

Po dlhom čakaní ale predsa tu máme demo na Mass Effect 2. Ide o takmer dvojigové demo ponúkajúce prvé dve misie z hry a jednu



[Lego Harry Potter: Years 1-4](#)

Demo na légového Harryho Pottera, ktorý sa prečaruje prvými štyrmi rokmi školy

PLNÉ HRY



[Doogleberry 2](#)

Veľmi pekná logická hra, kde musíte s postavčkou v bludisku prejsť po všetkých rozpadávajúcich sa blokoch.



[Monkey Curling](#)

Vyberte si tri opice, ktoré potom hodíte po klzisku na curlingovej dráhe na šampionáte



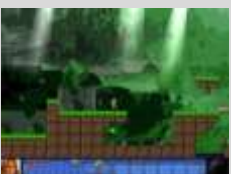
[Gungirl 2](#)

Pistoľníčka opäť v akcii v ešte vydarenejšom pokračovaní. Na výber sú tentoraz dve postavy.



[Sunday Panzers](#)

Zábavná tanková bitka. Najskôr si vyberiete z dostupných tímov, potom zvolíte jednotky, čo nasadíte do boja.



[Gungirl](#)

Výborná platformová hra, kde si s hlavnou hrdinkou do sýtosti zaskáčete a zastreľate.



[Blitz 50](#)

Rovných 50 minihier v jedinom balíčku! Niektoré sú nudné a primitívne, ale nájdú sa aj naozaj zábavné a pekné.

VIDEÁ MESIACA



Deus Ex: Human Revolution

Deus EX ponúkol na E3 pútavý vstup do svojho temného sveta



Portal 2 E3 Gameplay

Pôsobivý mix gameplayu z nového portálu. Ukazuje nové elementy ako energetické tunely, ventilačné trubice, gravitáciu a farby



Crysis 2 - Marine Salvage Central Station

Crysis 2 sa nám ukazuje v gameplay zmixovaný z levelu Central Station, ktorý bol prezentovaný aj na E3.



Mafia II - Made Man E3

Epický E3 trailer nám viac približuje príbeh hlavnej postavy.



Mafia 2 E3 demo

Mafia 2 na E3 ukázala svoje demo a dala ho k zahraničiu.



Assassins Creed - Brotherhood E3

E3 trailer na bratstvo Assassins Creedu nám ohlasuje dátum vydania hry.



RAGE - E3 gameplay

Na IGN získalo Rage ocenenie hry E3 pozrime sa čo teda na výstave hra ponúkla.



Killzone 3 - Teaser

Helghan padol a s ním aj Visari, no zlo sa nevzdáva a vzdoruje naďalej.



Star Wars Force Unleashed 2

E3 trailer na nový Star Wars nám dáva nádej na veľmi zaujímavú hru.



Fallout New Vegas - E3 gameplay

E3 ponúklo aj trailer na New Vegas, nové pokračovanie Fallout série.

JÚL, MESIAC

V ďalšom čísle uvidíte:

MAFIA II ZHRNUTIE

RÔZNE DOJMY A INTERVIEW Z E3

PRIPRAVÍME SÉRIU ROZPRÁVKOVÝCH HIER:

LEGO HARRY POTTER

TOY STORY 3

SHREK 3



PC NÁTRESKU

Z najväčších vecí počas júla čakáme:

STARCRAFT 2 (PC)

ALL POINTS BULLETIN (PC)

DISCIPLES III (PC)

NEED FOR SPEED: WORLD ONLINE (PC)

ARMA 2: OPERATION ARROWHEAD (PC)

BATTLEFIELD 1943 (PC)

CRACKDOWN 2 (XBOX360)



