

SECTOR

H E R N Ý M A G A Z Í N

02/2011

RECENZIE

KILLZONE™ 3

BULLETSTORM, TEST DRIVE
UNLIMITED 2, MAGICKA,
BAD COMPANY 2: VIETNAM,
DC UNIVERSE ONLINE

ČLÁNKY

EROTICKÉ HRY, ELDER SCROLLS
SKYRIM, DIABLO 3, BATTLEFIELD
3, TOTAL WAR SHOGUN 2,
ČITATEĽSKÁ HRA ROKU 2010

TECH

- 3D HRANIE: TOSHIBA
- NOKIA A MICROSOFT
- XPERIA PLAY

VOJNA POKRAČUJE

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

Juraj Malíček (pinkie)

Kvetoslav Samák (quit)

Užívatelia v čísle

Roné

Oliver 611

Články nájdete aj na
www.sector.sk

ÚVODNÍK

Kto by to bol býval povedal, že Facebook sa stane hernou platformou, že pôvodne nevinne vyzerajúca zábavka pre mobily prerastie do distribučného kanála chrliac tisíce drobných kratochvíľ súčasne rozbíjajúc bank nekresťansky nízkymi cenami, ktoré desia aj prezidenta Nintendo? Kto by to bol býval povedal, že iPad rozhybe Unreal engine, že pred rokom neexistovalo nič také, ako formujúce sa bojisko medzi tabletmi, Minecraft, ktorý na nezávislej scéne spôsobil revolúciu a to ešte ani nevyšiel alebo že do mobilov sa dostane 3D.

Svet sa musel zblázniť, EA vydáva v rozmedzí ani nie mesiaca 10 (slovom desať) trojáčkových titulov, v máji konečne vychádza Duke Nukem Forever, PC scéna má novú modlu – Battlefield 3, ktorá súčasnú produkciu po technickej stránke zadupáva do zeme, ale aj v tejto dobe dokáže vyjsť nenápadná hra ako Gemini Rue s rozlíšením 320 x 240, ktorá vás okamžite prenesie do zlatého veku adventúr.

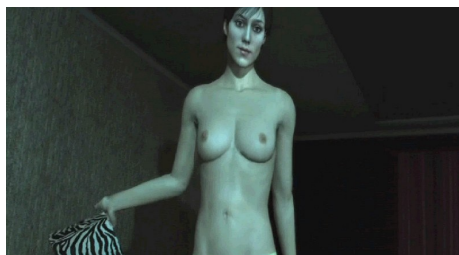
Hrá sa na všetkom, čo i len trochu zaváňa rozmerným displejom, s tlačítkami, dotykom, nakláňaním, telom. A aby toho nebolo málo, tak do hry vstúpia aj inovované handheldy od Sony a Nintendo a hrôza pomyslieť, čo nám po konzervatívnej, ale mimoriadne poučnej lekcii z konferencie GDC povie júnová E3 v Los Angeles. Možno sa nakoniec ukážu slová Cliffa Blezinskeho pravdivé, že šancu na prežitie majú iba tie najväčšie blockbustery a všetko ostatné je odsúdené na zánik.

A keby aj, je ich toľko, že nezostáva nič iné, len sa spýtať: „Keď toto nebude najlepší rok doteraz, tak potom ktorý?“

Pavol Buday

PREDSTAVENIA A PRIBLÍŽENIA

Erotické hry.....	4
Elder Scrolls Skyrim.....	6
Total War Shogun 2.....	8
Dungeon Siege III.....	41
Čitateľská hra roku 2010.....	42



RECENZIE

Bulletstorm.....	12
Killzone 3.....	14
Mass Effect 2.....	16
Bad Company 2: Vietnam.....	26
DC Universe Online.....	28
Magicka.....	32
Arma 2: Private Military Company....	34
Test Drive Unlimited 2.....	36
Dungeons.....	38



GALÉRIE

Dead Island.....	10
DCS: A-10c Warthog.....	24
Diablo 3 2005 vs 2011.....	44
Battlefield 3.....	46
Serious Sam 3.....	48

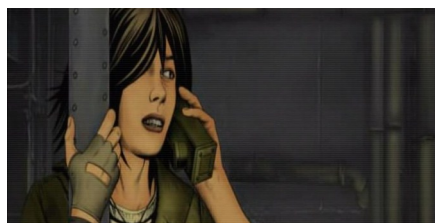


TECH SECTOR

3D Hranie Toshiba A665.....	52
Nokia adoptuje Windows Phone 7.....	55
Xperia Play.....	56
Samsung, HTC a LG novinky.....	58

UŽÍVATELSKÉ ČLÁNKY

Ubersoldier 2.....	62
Guild Wars 2.....	66



BONUS

Online hry.....	68
Plné hry a demá.....	68
Videá mesiaca.....	69





Erotické hry

Budeš mojím valentínom?

O bsah článku nie je vhodný pre mladších ako 18 rokov.

Môže byť niečo krajšie ako sviatok lásky? Pre obchodníkov určite, minimálne Vianoce a Veľká noc. Nežnejšie polovičky síce vravia, že ich tento sviatok veľmi nezaujíma, ale skúste prísť v tento deň bez kvetiny alebo minimálne čokolády v tvare srdca. Je to síce „umelo“ vytvorený hype a pasca na zákazníkov, ale nie vždy tomu tak bolo. Ako určite viete, na Valentína väčšinou obdarúvate vami milovanú osobu, ktorá na sklونku dňa obdarí vás. Pretože ide o lásku milencov, má tento sviatok veľmi blízko k erotike a sexu. A presne na tieto dva aspekty sa zameriame. Samozrejme, z herného hľadiska.

Začneme v hernom praveku, kedy svet vládol Walkman a Atari. Na ich konzole Atari 2600 sa objavilo viac štekli-vých hier, no najviac diskutované boli *Castros Revenge* a *Beat em and eat em*. V prvej šlo o to, aby ste sa s holým kovbojom dostali pomedzi padajúce šípy k indiánke priviazanej o kôl, kde ju bolo treba patrične „oslobodiť“. Hra sa stretla s nevôľou hlavne u domorodých indiánov, ktorý hru brali ako zneuctenie a poníženie. V druhej zmienenej

hre ste ovládali dvojicu nahých žien, ktoré mali za úlohu chytať do úst tekutinu vystreľovanú obnaženým pánom nad nimi v dome. Grafické spracovanie z osemdesiatych rokov z dnešného hľadiska vyvolá len jemný úškrn, no vtedy boli hry zaradené do tvrdého porna a bolo jedno, že falus generála Castra vyzeral ako tri veľké diagonálne spojené pixely.

V pokročilejšom a už trochu menej bradatom roku 1987 svetlo sveta uzrela postavička menom Larry Laffer. Jeho tvorca Al Lowe chcel poskytnúť trochu povyrazenia pre majiteľov osobných počítačov a svojho hrdinu uväznili v adventúre. Príbehy o nie príliš peknom ani príliš inteligentnom chlapíkovi, ktorý urobí takmer čokoľvek pre to, aby zasunul, sa stali populárne hlavne vďaka humoru a narážkam v texte. V tých dobách tých niekoľko holých pixelov skutočne nikoho neštartovalo, čo sa však menilo so stúpajúcou číslou za názvom. Najlepšie časy zažíval Larry dovŕšením šiesteho pokračovania, kedy

aj digitalizované a potom znovu prekreslené modelky v zaujímavých pozíciách spôsobovali brnenie v rozkrokoch. Po tomto diely to však išlo s kariérou Larryho dolu vodou. V posledných smrteľných krčoch už sa zmožil na hlúpučkú *Magna Cum Lau-de*, kde sa vtipné dialógy podrobili akčnej zložke. Takto končí jedna legenda, ktorú sa ešte pokúsilo nasledovať české štúdio Pterodon s titulom *7 dní a 7 nocí*.

V roku 1998 sa narodila nová legenda žánru a jej sláva zhasla o sedem rokov neskôr. Napadlo vás niekedy ako to chodí v porno biznise? Na túto tému sa pokúsilo dať odpoveď štúdio CDV v ich *Lula: The Sexy Empire*. Jednalo sa o celkom zábavnú manažmentovku štúdia zameraného na výrobu filmov pre dospelých a hlavnú úlohu v nej zabrala blondatá a veľkými pľúcnymi vakmi obdarená Lula. O rok neskôr sa objavila ako virtuálne tamagoči, ex post ešte v pinbale a pokri, no autorom s nízkym rozpočtom nedochádzali len financie, ale zjavne aj nápady. Labutiu pieseň prsnatá hrdinka zaspievala v *Lula 3D* a pravdepodobne sa zhodneme, že to bolo len dobre.

Pred rozšírením internetu, kedy sú dnes rôzne erotické hry na bázi pexexa, strip pokru alebo tetrisu vzdialené len niekoľko klikov od vašich monitorov, sa



Nahé scény v *Heavy Rain* neboli jednoúčelové.

šírili hry väčšinou pomocou diskiet (a nebudeme si nahovárať, že neboli pirátske a zavše zavírené). Najbližšie a v zrozumiteľnom jazyku s erotickým podtextom vznikali doma na kolene u našich západných bratov. Spomeňme napríklad *Perverse Doom*, kde sa autor vyhral a pomenil v tejto kultovej hre desiatky textúr a zvukov. Miesto brokovnice ste obťahovali penis, zbierali vložky miesto nábojov a ultimátnu BFG

alternovalo ženské torzo od pása dolu. Všetko s patričnými oplzlosťami a vulgárnym pokrikovaním od IMPOV a zombie vojakov. Podarenejším počinom však určite bol *Playboy*. Čisto textový simulátor balenia a zvädzania žien si našiel nespočet fanúšikov a vzniklo hneď niekoľko pokračovaní, ktoré pridávali nové minihry, akcie a samozrejme obrázky slečien. Vývoj sa zastavil na verzii *Playboy 2003* a hra je voľne ku stiahnutiu. Otázne je, či sa vám ju v prípade záujmu ešte podarí spustiť.

Éra 90-tych rokov bola poznačená hlavne nástupom CD médií a FMV sekvencií, ktoré neobišli ani štekľivý biznis. Treba však hneď konštatovať, že tieto (ne) hry boli ešte väčšie zhovadilosti ako tie pre Atari 2600. Ich podstata spočívala vždy len v zvoliť to, ako má príbeh pokračovať. Volieb bolo samozrejme málo, celý „film“ mal okolo 40 minút a použiť sa nedali ani

ako masturbačná

pomôcka, pretože na tých kockatých low res (*Sex(3DO)*) filmoch by ste nerozpoznali bradavku od topánky (*Voyeur I a II* (Philips CDi)) a v horších prípadoch dokonca nahota absentovala úplne (*Plumbers dont wear ties* (3DO)).

V modernej 3D ére sa skôr stavia na polygóny a hi-res textúry, o čom sa nás úspešnejšie snažili presvedčiť hlavne hry *Singles 1 a Singles 2*, *Z Sins* alebo *Playboy: The Mansion*. Kde išlo buď o manažmentovku alebo simulátor

vzťahov na spôsob Sims. Dieru do sveta neurobili, no akú-takú pozornosť vďaka svojmu zameraniu a publikovaným obrázkom získali. Tak tomu však bolo u nás. V Japonsku by takéto hry neprerazili. To je totiž kategória sama pre seba. Milión rôznych variácií na dating simulátory, ktoré ani nemá zmysel spomínať, rôzne voyeurské a šmírovacie blbinky, až po hlúposti, ako je natieranie oleja na dievča na pláži (*Sexy Beach*). Toto môže asi skutočne vzrušovať len Japoncov. Posledná a najotrasnejšia kategória z východu je simulátor znásilnenia - *Rape-*

lay (ak napíšem neskušajte ju, tak poslúchnete?) Príšerná ani nie tak prevedením ako morálnosťou, kedy postupne obchytávate a znásilňujete matku a jej dve dcéry. Kam to bude ďalej spieť?

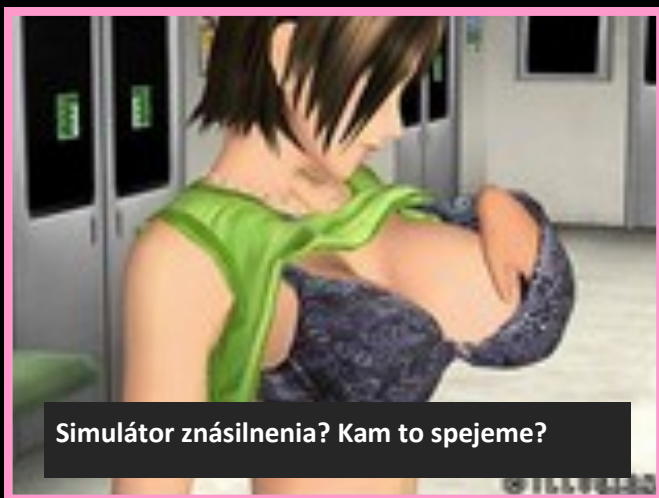


Perverse Doom modifikoval mnoho textúr a zvukov na oplzlosti.

Sexuálny podtón a scény však obsahujú aj hry, ktoré sú z iného žánru a túto zložku v sebe majú len na vytvorenie väčšej uveriteľnosti príbehu alebo sveta. Spomeňme si na nie tak dávny škandál, ktorý spôsobil *Mass Effect*, kde bola súlož len akýmsi vyvrcholením a spečatením vzťahu dvoch zamilovaných osôb, no v médiách to bolo, samozrejme, prezentované inak. Podobnú zložku na vyvolanie pocitu maximálnej autenticity mali v minulosti napríklad *Zaklínač*, *GTA*, *Gothic* či oba *Fallouty*, kde ste sa mohli stať dokonca porno star.

S nahotou potrebnou na vytvorenie uveriteľnejšej doby a reálie ste sa mohli stretnúť v gangsterke *Godfather* a *Saboteur*, kde kluby s exotickými tanečnicami vedeli vyvolať lepšiu uveriteľnosť. Sprchovacia a strip scéna z *Heavy Rain* zasa pomáhala na vyvolanie väčšej zraniteľnosti postavy a zúfalstva, kam až musí zájsť, aby dosiahla daný cieľ. Niekedy je však nahota v hre zameraná úmyselne na najprimitívnejšie pudy hráča. S týmto faktom pracujú hlavne japonské štúdiá, no niekedy slúži len ako skrytý bonusový obsah pre tých najhorlivejších ako odmena. Do prvej kategórie spadajú napríklad šlápoty v baroch *Duke Nukem 3D*, obnažená priateľka z *Dantes Inferno*, mačkoidné alienky z *Albionu*, radodajky v sérii *God of War* či séria *Castlemania*, kde nie je o nejaký ten holý prsník polobohyne nikdy núdza, alebo ktorúkoľvek prsaticu z bojových hier ako napríklad *Dead or Alive*. Do druhej kategórie smelo zaradíme populárne *Hot Coffee* z *GTA*, scénu s Meryl v prvom *Metal Gear* alebo holú Alexis Sinclair v jakuzy v titule *Sin*.

Vladimír Pribila



Simulátor znásilnenia? Kam to spejeme?

Keďže sme už trochu načali modifikácie v prípade *Pervers Doom*, tak by bolo hriechom nespomenúť nejaké iné. Moderská komunita na PC nespáľovala a k úspešným hrám väčšinou existovali rôzne nude patche, kde sa obľúbená hrdinka (alebo aj hrdinovia, ak chcete) objaví celkom bez oblečenia. Mániu odštartovala samozrejme Lara Croft, no podobné kúsky nájdete napríklad pre *Oblivion*, *Half Life 2*, či *Sims*, respektíve si môžete byť istí, že ak je hlavná postava ženského pohlavia, tak na 90 percent je ku hre na internete dostupný nude patch.



7 dní a 7 nocí sa pokúsil nadviazať na štekľivé adventúry Larryho.



ELDER SCROLLS: SKYRIM

Epické dobrodružstvo v nehostinnom svete drakov

Skyrim nepatrí práve k najprívetivejším miestam na svete. Tvrdá, chladná a nebezpečná krajina plná tvrdých, chladných a nebezpečných ľudí sa rozprestiera na samotnom severe Impéria. Ohraničená Cyrodiiliou z juhu, Morrowindom z východu, High Rock zo západu a Hammerfellom z juhozápadu je krajina divokých severanov prírodnými prekážkami oddelená od zvyšku sveta a nažíva si v relatívnej izolácii už od nepamäti. Jeden z barbarov obývajúcich Skyrim však bude musieť rozhodnúť o budúcnosti nielen svojej rodnej krajiny, ale aj celého sveta.

A ako to už v Elder Scrolls býva zvykom, hlavná postava nepatrí práve k typickým adeptom na spasiteľa. Jeden z mnohých väzňov sediacich v žalári bude musieť počas 20 hodín hlavnej príbehovej línie (+ ďalšie hodiny z vedľajších questov) zistiť, že sa narodil ako Dragonborn, čo už iba podľa označenia vyzerá poriadne

nebezpečne. Navyše, v krajine sa schýľuje k občianskej vojne, keďže polka národa je za osamostatnenie Skyrimu od Impéria a druhá v tom vidí zásadný problém. A niekde na pozadí občianskej vojny drieme prastaré zlo, na ktoré si spomínajú už len poslední žijúci členovia spolku Blades. Boh deštrukcie, Alduin, chystá svoj návrat a predstava gigantického draka požierajúceho naraz celé mestá príliš nespadá do definície ružovej budúcnosti.

Piata časť Elder Scrolls série sa bude odohrávať zhruba 200 rokov po Oblivione a okrem rovnakej mytológie bude postavená aj na rovnakých herných princípoch. Otvorené, masívne a epické RPG dobrodružstvo s akčne ladenými súbojmi, množstvom rozhovorom, obchodovaním, alchýmiou, mágie a všetkého, čo k dobrej hre na hrdinu patrí.

Povyšovanie postavy bude fungovať podobne ako napr. v Oblivione, ale novinkou budú perky, ktoré do značnej miery určia schopnosti Dragonborna. Perky sa budú rozdeľovať po každom prekročení levelu až do hranice 50. Po 50-ke sa síce bude dať levelovať ďalej, ale nové perky už nezískate. Rozmanitosť perkov potvrdzuje pár známych príkladov. Budete si napríklad môcť zvoliť zníženie hlasitosti vlastnej chôdze (neoceniteľné pri stealth hraní) alebo zväčšenie krvácania pri úderoch sekerou, čo pre nešťastného protivníka znamená kontinuálnu stratu krvi a zdravia. Pre niektorých zlou, pre iných dobrou správou je zavrhnutie skillov akrobacia a šprintovanie, teda už žiadne zbesilé poskakovanie po mape a lá zajačik Dura-cell.

Hlavná postava ovládne umenie boja s dvoma zbraňami naraz. Dva meče, meč a kúzlo, meč a štít alebo dva štíty či iná



kombinácia bude už iba na vás. Každá varianta má svoje výhody i nevýhody, jednoručné zbrane napríklad nedokážu blokovat prichádzajúce útoky, na to potrebujete poriadny obojručák alebo štít. Naopak, štít bude v prvom rade defenzívna zbraň, ale dá sa ním aj v obmedzenej miere útočiť podobne ako napríklad s lukom v prípade napadnutia zblízka. Keď už hovoríme o lukoch, šípy sa budú do tetivy ťahať pomalšie, ale o to väčšiu škazu dokáže okrídlená smrť spôsobiť. Z lukostreľby sa tak stane exkluzívna záležitosť, šípy bude málo a ich cena bude vysoká. Prvý in-game trailer tiež potvrdil, že zbrane budú mať špeciálne "finish" animácie.

Úplnou novinkou je systém tzv. Dragon Shouts. Dragon Shouts budú extrémne silné kúzla, ktoré sa budú skladať z jedného, dvoch alebo troch slov vyslovených v prastarom dračom jazyku. Práve z duše draha dokáže nový Dragon Shout vzniknúť a iste si viete predstaviť, že svoje duše draci nebudú ponúkať na striebornom podnose. Každý jeden získaný prírastok do rodiny Dragon kúziel bude vydratý a o to viac si ho majú hráči vážiť (aj keď sa objavili informácie, že tieto schopnosti bude možné získavať aj študovaním mystických nápisov na stenách ukrytých jaskýň). Dobrým príkladom je kúzlo Unrelenting Force, ktoré dokáže mentálnou vlnou odstrániť všetko a všetkých stojacich pred, ale aj za hlavnou postavou. Nemenej lákavou bude možnosť použitia shoutu na spomalenie času. Autori tiež prezradili, že Dragonborn nemusí nutne byť jedinou postavou, ktorá bude dračie výkriky ovládať, čo naznačuje prítomnosť NPC s podobnými schopnosťami.

Nemenej dôrazu sa pri tvorbe Skyrim kladie aj na ďalšie dva atribúty upravujúce vo veľkej miere hrateľnosť. Radiant Story a Radiant AI sa postarajú o unikátny zážitok pre každého hráča. „V klasickej hre dostanete quest na zabitie nepohodlnej osoby. V Skyrime si hra sama na základe základnej šablóny určí, kto má byť zabitý, akým spôsobom, o ktorej hodine a za akých podmienok. Tým dokážeme quest nastaviť priamo na mieru danému hráčovi, zohľadnia sa jeho predchádzajúce voľby, rozhodnutia a samozrejme najmä činy,“ popisuje Radiant Story dizajnér Todd Howard.

Rukou v ruke s Radiant Story kráča Radiant AI, vylepšený systém umelej inte-

ligencie, ktorým budú ovládané všetky NPC postavy. Svorka vlkolakov sa bude cez deň skrývať, v noci kontrolovať svoj revír. Ak sa k nim priblížite počas krmenia na inej nešťastnej obeti, budú vás chvíľu prenasledovať, ale ochrana už uloveného jedla pre nich bude dôležitejšia ako naháňanie dobre vyzbrojeného dobrodruha po lese.

Radiant AI tiež bude riadiť chovanie obyvateľov miest a dedín. To, že stráže vám nedovolia šibrinkovať mečom pred očami obyčajných dedinčanov sa dalo predpokladať. Bethesda ale vplyv Radiant AI rozšírila aj na také drobnosti, ako je napríklad vlúčanie sa do cudzieho príbytku počas noci. Ak bude obeťou úplne neznáma osoba, bude z celej sily volať o pomoc alebo sa pokúsi sama brániť. Ak ale daného človeka poznáte, prípadne ste mu pomohli s nejakým questom, kľudne sa môže stať, že vás aj o pol noci pohostí alebo ponúkne svoj príbytok na prenocovanie.

Bethesda na transformáciu všetkých svojich dizajnerských fantázií do reality použije nový Creation Engine. Ten bol od začiatkov naprogramovaný s ohľadom na vykresľovanie veľkých plôch a vzdialených objektov s dostatočnými mierami detailov. Zároveň sa veľmi dbalo na model nasvietenia a detaily postáv. Zakomponovanie Havok Behaviour komponentu sľubuje realistické spracovanie mimiky, šiat a aj takých špeciálností, ako sú animácie pri pokusoch dostať sa z obrovskej pavúcej siete. Ešte o jeden stupienok vyššie nad postavami majú v rebríčku dôležitosti grafici zaradených drakov. Ich animácie budú kompletne real-time, žiadne skripty. Draci budú šľahať oheň,

dupať, frkať, revať a to všetko maximálne vierohodne s obrovským citom pre detail (odstreľujúce kamienky pri pohybe atď).

Zaujímavosťou je, že Bethesda upustila od používania SpeedTree technológie a celú flóru si vytvorí vlastným systémom. Rozloha Skyrimu je približne rovnaká ako u kontinentu Cyrodiil (Oblivion, 41 km²), ale na rozdiel od predchodcu je celá nadizajnovaná ručne (v Oblivione boli niektoré časti mapy vygenerované automaticky). Počas putovania za Alduionom navštívime päť veľkých miest, nespočet malých osád a dedín a najmä 120 - 130 dungeonov.

Dungeony by mali byť v maximálnej možnej miere rôznorodé a autori sľubujú, že ani jedno miesto v nich sa nebude dvakrát opakovať. Keďže na dizajne všetkých dungeonov v Oblivione pracoval iba jeden človek a v Skyrime to má na starosti osem zamestnancov, nie je dôvod Bethesda neveriť. Veľa sa tiež hovorí o snehu, ktorý má výrazne vplývať na atmosféru a celkové grafické ladenie titulu. Najprv sa predpokladalo, že sneh je len textúra, ale opak je pravdou. Sneh bude dynamicky ovplyvňovať počasie a tiež pokrývač súvislou vrstvou celú krajinu tak, ako je to v skutočnosti.

Nové informácie o dračích dobrodružstvách v podaní Bethesda pribúdajú v pravidelných intervaloch. Zatiaľ všetko, čo o Skyrime vieme, smeruje k tomu, aby sme si zaznačili v kalendári dátum 11. november veľkými tučnými a krvavo červenými písmenami.

Jaroslav Otčenáš





Total War: Shogun 2

Prvá skúsenosť s druhým šogúnom

Nenašli by ste stratéga, ktorý by dvihnutou rukou priznal, že nepozná Total War. Hoci sa jedná o exkluzívnu sériu pre PC, názov rezonuje na všetkých platformách a hráči na konzolách môžu ťižko závidieť každý nový prírastok. Najnovšie môžu závistlivo poškľuovať po šogúnovi, ktorý sa vracia na počiatok série a sľubuje pomyselné znovuzrodenie Total War.

Bude to už neuveriteľných jedenásť rokov, čo k nám znovu a znovu prichádza totálna vojna od Creative Assembly. Po tom, čo tvorcovia zabrdli do výrazne novšieho obdobia s Napoleón, padlo rozhodnutie pre návrat ku koreňom. Znovuzrodený šogún by mal zúročiť roky zhromažďované skúsenosti a predviesť sa v dokonalejšej forme. K nám sa už dostala aj prvá ochutnávka v podobe novinarskej verzie. Neuveriteľná, bezmála 18 GB inštalácia síce sprístupnila z obsahu hry menej, ako sme čakali, ale aj tak poskytla slušný obraz.

Total War: Shogun 2 opäť ponúkne kampaň, kde si hráči vyberú spomedzi viacerých frakcií a budú mať za cieľ dobyť stanovený počet provincií. K tomu samostatné historické bitky a individuálne bitky podľa ľubovoľných parametrov.

Sľubná je hra po sieti, kde sa kalkuluje s multiplayerovou kampaňou. V online režime bude mať hráč navyše avatara, ktorý zohľadní všetky úspechy v bojoch proti živým protivníkom. Bohužiaľ na vyskúšanie sme mali len ukážku historickej bitky a misie tutoriálu (aj to nie všetky), ktoré našťastie zahrnuli pomerne komplexnú výukovú kampaň. Čiže najatraktívnejším súčastiam hry sme sa na zúbky pozrieť nemohli. O naše prvé skúsenosti s druhým šogúnom sa však ochotne podelíme.

Kampaň tvorí neodmysliteľná mapa, na ktorej sa postupuje v ťahovom režime, doplnená o epické bitky v reálnom čase. Na makete sú vyznačené mestá a usadlosti v okolí. Stavajú sa lepšie budovy za peniaze z daní a vyplienených nepriateľských sídiel. Pokročilé stavby umožňujú produkciu vyspelejších jednotiek a prinášajú hospodárske bonusy. Po krajine sa premávajú vojská, ktoré môžu mať na čele veliteľov. Okrem toho doplnkové postavy, ktoré sú japonskými alternatívami agentov z predošlých hier. Čiže na sabotáž miest a vraždy generálov je tu ninja, na podplácanie a odhaľovanie špehov zas metsuke, vieru šíria budhistickí mnísi. Je nutné dbať na spokojnosť obyvateľstva, aby nevznikali

rebélie. Svoj význam majú diplomatické dohody. O svojich generálov a potomkov, ktorým je možné priradiť funkcie, sa treba starať. Všetky významné postavy, vrátane agentov, získavajú skúsenosti, vyššie úrovne a hráč určuje, ktoré schopnosti sa zlepšujú. Globálne vylepšenia pre klan prinášajú technologické inovácie v rozvetvených majstrovstvách umení.

V bojoch sa rozostavia vojská a postupuje sa v detailne spracovanom teréne. Jednotky opäť majú aj špeciálne vlastnosti a postupujú v skupinách. Sú tu doplnené možnosti ovládania, takže vojsko sa ľahšie presúva do strany alebo zarádi spätný chod. Rieky sa dajú prekonať cez mosty, ale aj brody. Naďalej platia špecifické parametre jednotiek. Jazda je oslabená v lese a hrozbu pred-



stavujú kopijníci. Po úmrtí veliteľa a zdecimovaní armády jednotkám klesá morálka a zutekajú atď. Sortiment vojska, samozrejme, zodpovedá dobovému Japonsku. Takže prevládajú samuraji s mečmi, kopijami a lukmi, ale vďaka prišielcom z Európy pribudnú aj pušky a kanóny.

Viac úprav doznali boje na mori, kde je viacero kategórií lodí. Na miesto zmeny munície diel posádka vystreľuje šípy, niekedy zápalné. Nepriateľské plavidlá sa dajú zachytiť a potom sa začnú kontaktné boje posádok. Poškodené lode je možné priamo na mori opravovať. Dá sa zachraňovať topiaca posádka a hrozbu predstavujú vodné míny. Navyše lode môžu asistovať aj pri pozemnom útoku, keď je cieľom nepriateľské sídlo na pobreží. Na vode je možné vytvárať aj námorné obchodné cesty a zablokovaním trasy okrádať nepriateľské konvoje.

V zásade sa v každej oblasti jedná o kozmetické, aj keď vítané úpravy, ako na mape, tak aj v bojoch. Všetko je však výrazne prehľadnejšie ako v predošlých hrách. AI doznela zmeny k lepšiemu. Upravené ovládanie je tiež nápomocné a nový dizajn veľmi príjemný, aj keď miestami hra vyzerá ako omaľovánka. Kvalitné spracovanie si citeľne žiada výkonnejší hardvér. So slabšími parametrami však hru spustíte aj na menej výkonných zostavách.

Shogun 2 poukazuje na nepopierateľné kvality Total War, ale zatiaľ nič nenaznačuje výrazný posun série vpred. Hra pozmenila grafický kabát a pridáva malé inovácie a praktické úpravy, ale fakticky ničím neprekvapuje. Silným magnetom by snáď mohol online multiplayer, s ktorým sme sa však nemali možnosť zoznámiť. Všimavejší ale vidia, že Total



War sa už ani veľmi nemá kam posunúť a možno je na čase pomyselný kruh uzavrieť a práve na jednotku zvládnutým šogúnom, ktorý to všetko začal.

Druhou možnosťou by bolo pokračovanie série v modernejších obdobiach, pred ktorými nateraz vývojári cúvli. Prítomnosť ponoriek a lietadiel na bojových mapách a v kampani Total War by dala hre nový rozmer. Niektorí hráči by to však ťažko predýchali, veď už Napoleona časť fanúšikov prijala váhavo. A zrejme toho sa boja aj Creative Assembly. Ale riskovať sa niekedy oplatí. Nemusíte so mnou súhlasiť, ale už v minulosti sa preukázali moje vízie budúcnosti série ako trefné. Už pri Rome: Total War a neskôr v Medieval 2 som upozorňoval na nutné zakomponovanie plnohodnotných námorných bojov. Niektorí

hráči ma za to chceli ukameňovať a tí istí hráči dnes slintajú pri námorných súbojoch, ktorých sme sa napokon dočkali.

Čo dodať. Shogun 2 nateraz pôsobí ako štandardne kvalitná stratégia, na aké sme v sérii zvyknutí. Aj keď bez výrazných inovácií, ale s vítanými úpravami v každej oblasti, vrátane vylepšenej AI a námornej zložky. Pokrok očakávame v multiplayeri, ktorý sme ale zatiaľ nemohli testovať.

Shogun 2 určite nebude prevratný, ale rozhodne na vysokej úrovni a pri finálnom hodnotení v žiadnom prípade neprepadne.

Branislav Kohút







DEAD ISLAND



Dead Island bude zombie survival akcia, v ktorej budeme utekať z ostrova plného zombíkov. Konkrétne ide o ostrov Royal Palms Resort v Paue Novej Guinei, na ktorom by sme niečo podobné nečakali. Včera bol rajom, dnes peklom.

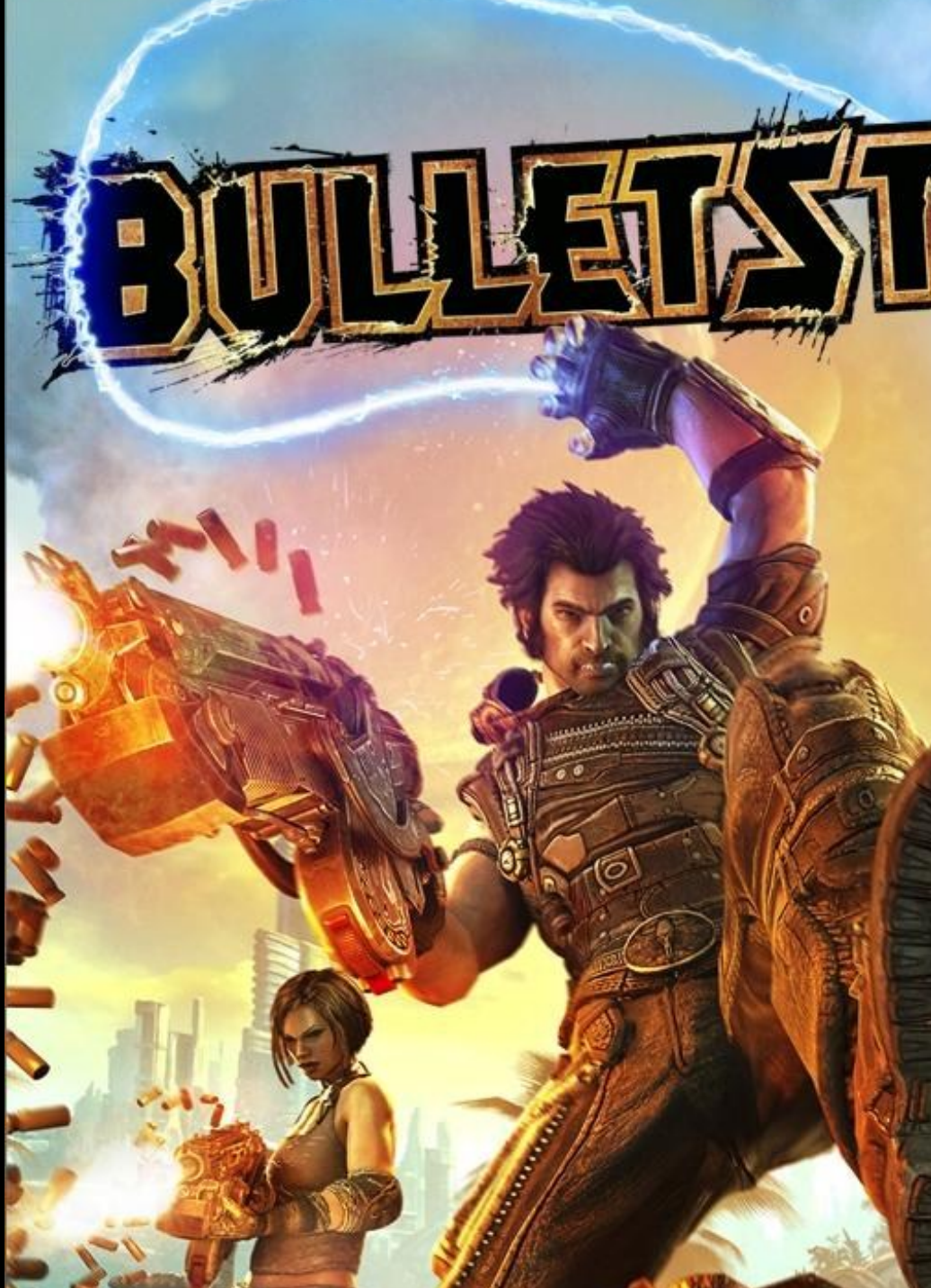
Nebude to čistá strelačka, keďže na ostrove je len minimum zbraní a ešte menej nábojov, ale hráči budú musieť hľadať veci a používať ich na eliminovanie zombíkov. Väčšinou budete používať nože, mačety, baseballové pálky, tyče, teda mlátička podobná ako v Dead Rising. Ponúkne príbeh aj kooperáciu, kde budú môcť hráči kedykoľvek vstúpiť do hry a pomôcť vám.

Vy si budete môcť vybrať jednu z postáv, s ktorou budete utekať. Budete upgradovať jej RPG parametre a prebýjať sa stále vpred. Postupne budú pribúdať nové možnosti boja, odomknú sa nové animácie.

Dead Island bude distribuovať Deep Silver tento rok pre PC, Xbox360, PS3.

Epic, firma známa svojimi Unreal a Gears of War sériami v poslednej dobe nabera druhý dych, vydáva Unreal pre mobilné zariadenia, mobilné hry a na tento rok má pripravené dva veľké tituly. Jeden z nich je **Bulletstorm**, nová značka a ako sme pri tituloch od Epicu zvyknutí, znovu nás vtiahnu do neľútostného mimozemského sveta, tentoraz však s atmosférou odľahčenou humorom a oldschoool hrateľnosťou.

Niet divu, že gameplay štýl je old school, Bulletstorm je od People Can Fly, tvorcov série Painkiller, ktorá vychádza zo starej školy Duke Nukem a Serious Sam, teda z arkádového štýlu plného egoistických hlášok a drvenia protivníkov na kašu. Pre Bulletstorm tento štýl prebrali, orezali až na kosť, pridali k nemu štipku moderného gameplayu, štipku vlastnej inovácie a vznikla z toho hra, ktorá otvára novú generáciu arkádových akcií. Neustále servíruje akciu, brutalitu okorenú humorom, rýchlo mení prostredia, prináša stále masakrálnejšie zbrane a stále nové spôsoby, ako zabiť protivníkov. Počítanie bodov nad hlavami mŕtvych nepriateľov je priam nevyhnutným doplnkom arkádovej hrateľnosti, ale tentoraz to autori priamo zapracovali s technickým vybavením postavy, všetko má spojitost s príbehom a hrateľnosťou. V hre je všetko presne tam, kde má byť, všetko sedí a vytvára spolu dokonalú zábavu zo zabíjania. Teda minimálne na určitý čas, pokým vás už zabíjanie prestane baviť, ale dovtedy budete v siedmom (hernom) nebi.



"Go fuck yourself! You shit piles give chase, I will kill your dick!"



V hre preberiete postavu Graysona Hunta, hrdinu konfederácie, podvedeného, zradeného a donúteného k vyhnanstvu. Grayson však so svojou jednotkou Dead

Echo nezabudol, roky lúpili na konci známeho vesmíru, okrádali lode, až kým znovu nestretli svojho hlavného nepriateľa, generála Sarrana. Človeka, ktorý ich podviedol a ktorý je teraz znovu na dosah. Teoreticky na dosah, malá pirátska loď proti veľkému krížniku nemá šancu. Všetci si to mysleli, až pokým sa obe lode v plameňoch nerútili na planétu Stygia, na ktorej začne cesta za pomstou. Na planétu,



ars of War s planétou Sera, len tu všetko dotlačil do extrémov.

Rovnako ako planéta je prepracovaný je gameplay štýl, ktorý je založený na bodovaní vašej brutality. Zbadáte to už pri prvom kontakte s nepriateľmi, ale až po úvodných kapitolách, ktoré vás dostanú do deja, spoznávate skutočnú hrateľnosť. Nachádzate totiž Leash, elektronický náramok na ruku vystreľujúci energetický lúč, ktorý z vás spraví skutočného bojovníka. S lúčom budete môcť priťahovať nepriateľov a hádzať si ich k sebe alebo rozmetávať na prach. Často si s ním vytvoríte aj cestu ďalej. Leash však hlavne aktivuje virtuálne elektronické systémy, ktoré vám budú automaticky počítat body za zabitia - Skillshoty. Máte k dispozícii

stovku skillshotov aj s návodmi a budete sa snažiť splniť všetky. Čím náročnejší, tým viac bodov vám pribudne. Napríklad Fireworks vyžaduje vyhodenie protivníka do vzduchu a rozstrelenie ho na ohňostroj, Shiskebab je prestrelenie protivníka cez elektrické pole, Juggler je žonglovanie s nepriateľmi vo vzduchu, samozrejme, pomocou zbraní. Zarobené body môžete následne mieniť na upgrady zbraní, kúpu zásobníkov v drop pointoch.

Náramok je však len jedna z nestrelných zbraní v hre, druhá je vaša noha, tá je často účinnejšia ako desiatky vystrelených nábojov. Budete ňou odkopávať rozmanité a hlavne explozívne veci k hordám nepriateľov alebo aj samotných protivníkov, či už do stien, do elektriny,

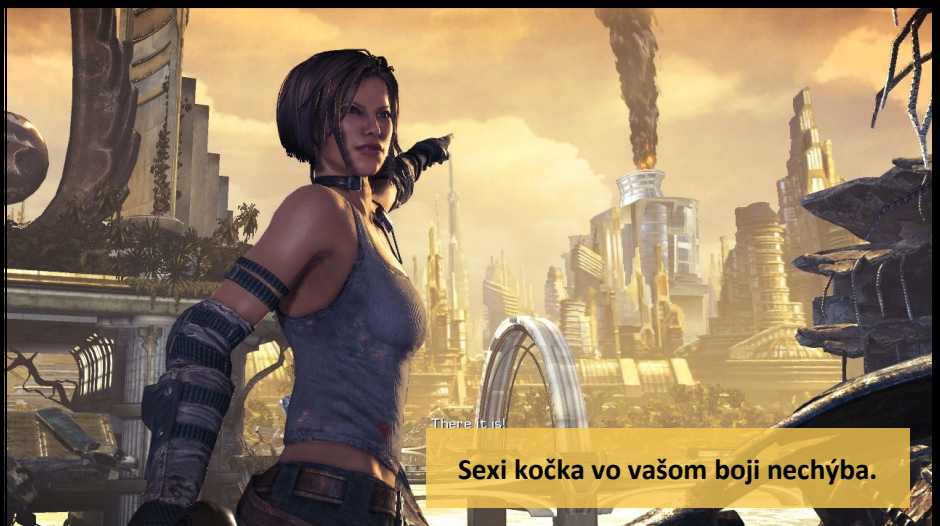
"What? What does that even mean? You're gonna to kill my dick? I'll kill your dick! How about that?"

ktorá kedysi bývala vesmírnym Las Vegas, ale teraz je opustená a jej kedysi veľkolepé mestá sa postupne rozpadávajú. Vy čoskoro prídete na to prečo.

Kampaňou s dĺžkou 6 - 8 hodín prejdete každým typom terénu, aký planéta môže ponúknuť, zistíte prečo je opustená, ako aj podstatu vašej zrady. Nečakajte, žiadny prepracovaný príbeh plný slz a utrpenia, ale ani jednoduchú cestu z jedného miesta na druhé. Je to decentný štandard pre FPS hry, z ktorého je cítiť prepracované univerzum. Napríklad len samotná planéta má hlbšie pozadie ako jednotlivé postavy a to je najdôležitejšie, keďže ona je v tejto hre vašim najlepším priateľom, ale aj najhorším nepriateľom. Záleží od situácie, v ktorej sa práve ocitnete. Epic sa s planétou pohral podobne ako v Ge-



Deštrukcia na každom kroku



Sexi kočka vo vašom boji nechýba.



"Internal logic indicates low probability of survival"

na kaktusy, alebo z mostov, aby ste získali čo najefektívnejší Skillshot. Bude na vás, akú smrť ktorému nepriateľovi vyberiete.

Mimo útokov na blízko nechýbajú štandardné útočné pušky, pištoľ, obmena brokovnice, granátometu, ale aj kuše, všetko s charizmou priam nevyhnutnou pre prežitie v pustom svete plnom mäsožravých rastlín, mutantov a vojakov čakajúcich len na vás. Napríklad kuša nie je kušou, ale zbraň vystreľujúca oceľové vrtáky, ktoré nielen že prikvačia nepriateľov k stene, ale ich aj roztočia, brokovnica má štyri hlavne, sniperka má manuálne navádzané projektily. K tomu každá zbraň má aj sekundárnu funkciu, ktorú musíte špeciálne aktivovať a je obmedzená na niekoľko použití. Napríklad guľa do granátometu zostane skákať po prostredí dostatočne dlho, aby zlikvidovala každého protivníka, ktorý pôjde okolo.

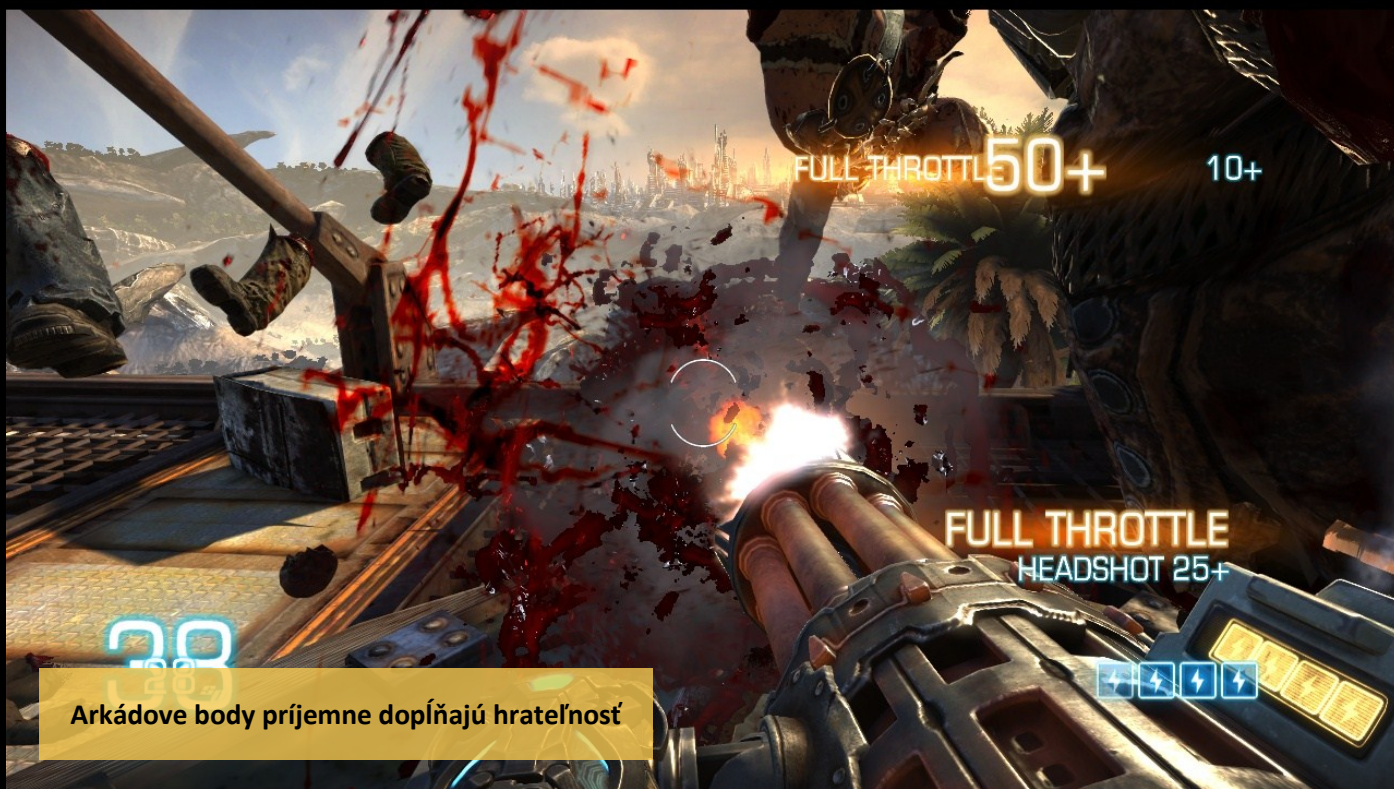
Zo špeciálností občas dostanete rotačák, ktorý však nefunguje na náboje, ale na energiu a tá, žiaľ, sa rýchlo mihá, takže si ho často užijete len chvíľu. Budete preberať aj rôzne vozidlá, ktoré síce sami nešoférujete, ale vychutnáte si jazdu ako

sa patrí, či už vo vesmíre, na rôznych plošinách na zemi, na vode, pričom budete ostreľovať všetko, čo sa pohne. Zaujímavým prekvapením je napríklad ovládanie gigantického tyranosaura, ktorý je mechanický a po zuby vyzbrojený ako aj prídanie skutočnej godzilly rozbijajúcej celé mesto. Takýchto veľkých bossov v hre nebude veľa, čo je pri nápaditosti dizajnérov škoda, ale pridaním množstva malých bossov to hra dosta-

točne vynahrádza.

Akčný gameplay ešte občas predeľujú príbehové prestrihové scény aj arkádovo zapracované quicktime eventy, ktoré nie sú o tom, či stihnute stlačiť tlačidlo, ale o tom, ako rýchlo ho stlačíte. Podľa reakcií dostávate body. Budete napríklad rúčkovať, kde sa rátajú reakcie na ľavú a pravú ruku, ale aj sledovať eventy v prostredí, kde čím skôr sa na





Arkádove body príjemne dopĺňajú hrateľnosť

určité miesto pozriete, tým viac bodov získate.

Samotná kampaň ale nie je kompletná ponuka Bulletstorm, tú dopĺňa arkádový mód Echo a kooperačný multiplayerový mód Anarchy. Echo vám umožní zahrať si vybrané scenáre z kampane, prejsť ich na body a porovnať si dosiahnuté skóre s ostatnými hráčmi. Tu na rozdiel od kampane sa musíte skutočne posnažiť a porozmýšľať, ako naložíte so životom každého protivníka. Budete pre nich vyhľadávať najlepšie smrti a pokúšať sa ich zrealizovať. Anarchy mód je jediný multiplayerový prídavok, ide o kooperáciu štyroch hráčov v štýle hordy z Gears of War. Len na rozdiel od hordy tu hráči na každej mape dostanú úlohu, teda Skillpoint skóre, ktoré musia dosiahnuť.

V Bulletstorm chýbajú dva módy, ktoré by hru robili kompletnou. Prvým je kooperácia kampaňou, ktorej absencia je záhadná, hlavne keď si zoberieme, že stále s vami chodí minimálne jedna postava a Epic si tento štýl už na Gears of War pekne nacvičil. Rovnako chýba aj kompetitívny multiplayer, teda najlepšie čistý deathmatch, kde by sa hráči mohli navzájom likvidovať na najrozmanitejšie spôsoby. Možno autori nestíhali, možno čakajú na úvodné ohlasy a následne ponúknu sťahovateľný obsah, žiaľ hre to dosť chýba. Nerobí ju to horšou, ale vďaka

ka tomu mohla byť ešte zábavnejšia.

Graficky Bulletstorm ukazuje zvýšenú kvalitu Unreal Engine, prináša epické výhľady, kolosálne stavby a ich následnú deštrukciu, naháňačky trvajúce niekoľko kilometrov a jedinečné explózie a deštrukcie nie budov, ale celých miest. Vylepšili sa svetlá, tieň, kvalitnejšie vyzerať aj postavy a textúry. Na konzolách síce ešte vidieť neduh streamovania textúr, teda postupné načítavanie kvalitnejších verzií textúr, ale to je už zminimalizované oproti úvodným hrám na tomto engine, na PC to nezbadáte vôbec. Fyzika exceluje hlavne v ragdolle, ktorý je veľmi dôležitou súčasťou každej smrti protivníkov, v prostredí je aplikovaná len na explózie a drobné úlomky, všetky väčšie deštrukcie sú naskriptované, ale napriek tomu úchvatné.

Shishebab 200+

Keď si to zhrnieme, Bulletstorm ponúka veľmi príjemný únik od vojnových FPS do sféry, v ktorej ide čisto o zabíjanie, štýlové zabíjanie a zábavu. Je od Epicu, je veľmi podobná Gears of War v mnohých ohľadoch, len na arkádovej úrovni a v FPS žánri. Čiastočne síce repetitívna a len s minimalistickým príbehom, ale o to tu ani nejde. Ide popravdy na sto spôso-

bov, pre ktoré si hru jednoducho treba zahrať. Negatívami sú skutočne len veci, ktoré hra neponúka a to obsiahlejší multiplayer, ako aj obsiahlejší kooperačný mód.

Napriek pár mínusom Bulletstorm práve otvoril novú generáciu arkádových akcií. Do leta sa k nemu pripoja aj Duke Nukem Forever a Serious Sam 3, dve dlho očakávané legendy.

Peter Dragula

HODNOTENIE

- + veľká rozmanitosť prostredí s epickými scenériami
- + leash ponúka úplne nový typ zbrane
- + systém upgradovania za body zo skillshotov
- + snaha o odomknutie všetkých typov zabíjania
- aj zabíjanie na tisíc spôsobov môže byť postupne repetitívne
- multiplayeru chýba deathmatch
- kooperácia príbehom absentuje

8.5



KILLZONE 3

FINISH THE FIGHT

Synovia a dcéry Helghanu, kde začať? Všetko, čo ste počuli o **Killzone 3**, je pravda. Niektorí tvrdia, že prešli kampaňou ako nôž maslom, nám to trvalo na druhý pokus necelé štyri hodiny. Všetci sa zhodujú na tom, že príbeh za veľa nestojí, ale prečo hľadať vo vojenskej hre, kde o nič iné ako o dráždenie heroického ega, komplikované zvraty a obhajovanie na hlavu postavených činov dvojice hrdinov? Veď im preboha zakázali hrešiť! Možno ste počuli o Move a 3D podpore. Je tam toho, nové technológie potrebuje Sony odprezentovať, ale nemohlo byť vsadené na lepšieho plnokrvníka. Poznajte to, veľa filmov je v 3D, ale iba jeden je Avatar. Dochádza? Killzone 3 je tým herným Avatarom.

Tam, kde je Killzone, tam je vojna

Guerrilla Games na hlasy kritizujúce fádnosť prostredia a použitú farebnú paletu predchodcu opovedali mimoriadne prehnanou pestrosťou. Každá z desiatich úrovní je iná od tej predošlej a tempo prechodu z jednej do druhej je tak vysoké, že nestihniete spočítať svetielkujúce mimozemské kvety a už vám šľahá do tváre arktický vietor a o pár momentov neskôr sedíte exoskeletone a čistíte mesto od hliadok pre bezpečný presun

jednotiek ISA. Temná ťažoba

vojny a smrti, ktorá visela neustále vo vzduchu, je utlačená do úzadia akčnejšími a výbušnejšími scénami. V prílišnej variabilite prostredia sa odráža snaha vyrovnáť sa najpredávanejšej, veď vy viete ktorej série.

Na malej rozlohe sa rozhoduje o výsledku konfliktu, pričom sa nehladí na neložickosti. Z ISA sa stali hlupáci a v istých momentoch držíte palec Helghastom. Hrdinovia sa nachádzajú v situáciách, kde stačí povedať veliteľovi „F*ck you,“ Sev vynadá Ricovi a sám sa vydá zničiť obrovského pavúkobotu MAWLRL, pre ktorého celá tanková divízia predstavuje laskominu. Kapitán Narville nestačí štekať rozkazy, to vy už ale dirigujete vlastný ohňostroj. Pre človeka neznalého predchádzajúcich udalostí je veľmi ťažké nájsť spojenie s postavami alebo mať pre nich zľutovania. Ich konanie je podmienené rozbehnutým tempom a tak trochu nutnosťou uzatvoriť konflikt a krátkej stopážii prispôbiť aj zrýchlené rozprávanie a ignorovanie miest, ktoré by zapadli do zvolenej schémy - častého ovládania stacionárnych zbraní.

Na opačnej strane barikády sa po smrti Visariho chystá k puču, paradoxne tých pár scén a ostrá výmena názorov je protipólom k bezhlavému konaniu ISA. Guerrilla si Helghastov hýčka a to aj výberom hercov, ktorí postavám prepožičali nesmiernu charizmu a dostatočnú vojenskú autoritu. Odhladiť od pletiek starých veteránov je kampaň veľkolepejšia, zachovala si surovú národu a aj napriek živšej palete farieb sa umiera často aj vďaka zmenám správania AI, ktorá sa po





Počas kampane ste ako na horskej dráhe, zastaví sa až na konci.

každom reštarte snaží zaujať iné rozostavenie nepriateľov a mení ich pozície. Táto taktika sa dá prečítať, ale nikdy si nie ste istí, či tam náhodou ešte niekto nie je. Skrývanie sa za prekážky je preto na vysokých obtiažnostiach nevyhnutné, i keď sa hra nebráni ani rush technikám zakončeným mimoriadne brutálnymi dokončovačkami ako zakrútenie noža zarazeného cez očnú bulvu do lebky Helghasta.

Partizáni počujú každé slovo

Killzone 3 je otvorenejší širšiemu publiku, hranie aj na obtiažnosti Veteran (Hard) je zjednodušené častými debnami s muníciou a tretím slotom pre zbraň, kam patria všetky tie ťažké kalibre ako raketomet, rotačák, kolíkomet alebo neskutočný experimentálny rozprašovač tiel Arc Projector, ktorý nahrádza účinný elektromet z Killzone 2. Nepriateľov v zelenom oblaku nechá vypariť za sprievodu implózie, inými slovami roztrhá každého ako žabu. Naraz môžete niesť tri zbrane, odpadá starosť s presným mierením a strach z nedostatku munície sa objaví iba v momente, kedy dostaneť do rúk WASP, raketomet chrlíaci vý-

bušné granáty s vysokou kadenciou.

V arzenáli narazíte aj na trojhľavňový revolver s neuveriteľným spätným rázom, staré klasiky boli inovované, útočné automaty majú nové hladáčky, puška ďalekohľad a u sniperky už nie je nutné držať DualShock 3 v pokoji, aby ste presne zamerali. So zbraňami súvisí aj upravená ovládacia schéma, ktorá prešla radikálnymi zmenami. Odozva je kratšia, ovládanie presnejšie, nepôsobí vôbec ťažkopádne aj pri kladení dôrazu na pocit z držania zbrane. Zabudnite na to, že ak zoskočíte na zem alebo naopak preskakujete prekážku, že môžete zároveň



ISA berie nohy na plecia, nepriateľ tasí tie najsilnejšie zbrane.



aj páliť. Postava je na malý moment zraniteľná, pretože rukami udržuje balans. Tento realistický komponent sa podpisuje pod najvernejšie spracovaný pohyb a narábanie so zbraňami z pohľadu vlastných očí.

Guerrilla Games novú ovládaciu schému do bodky zužitkovali v multiplayeri, kde bol ubraný maximálny počet hráčov z pôvodných 32 na 24 a 16 podľa módu. Z Killzone 2 bol kompletne prenesený bez zmien základ v podobe dynamicky sa meniacich misií v móde Warzone. V časovo obmedzených kolách sa v náhodnom poradí striedajú DM, Assassination, Capture & Hold, Capture & Retrieve a pod. Obe strany si vyskúšajú, aké to je poľovať na cieľ, hľadať propagandistické vysielacie a doniesť ich na nepriateľské územie alebo brániť strategické miesta pred detonovaním, ktoré v skutočnosti naozaj vybuchnú a vybrané miesta na mapách sa stanú nepoužiteľnými.

Menej náročný na tímovú spoluprácu, zároveň nevhodný na rozcvičku kvôli krátkej životnosti, je Guerrilla Warfare. Ide o Team Deathmatch, ktorý sa hrá prevažne na malých, kompaktnějších mapách, za zmienku stoja tuneli v džungli alebo ulice s námestím v rozpadnutom meste, kde sa užívia aj stacionárne guľomety či sniperky. Mapy pre Warzone aj Guerrilla Warfare sú výborne vybalansované a všetky nesú spoločné znaky, majú komplikovanú architektúru, na ktorú si

za ISA aj Helghastov musíte zvykať. Hneď na začiatku si nevšímnete pletiva namiesto podlahy, cez ktoré sa dá ísť o život alebo rafinovane poukladané visuté chodníky so schodmi. Miest na pokojné oddychovanie nenájdete, k bezpečnému úkrytu vedú vždy viaceré cesty. Na všetkých mapách bez ohľadu sa vytvárajú úzke hrdlá, kde sa zomiera najčastejšie a poskytujú aj priestor pre využívanie prevýšení či výhod poschodových budov.

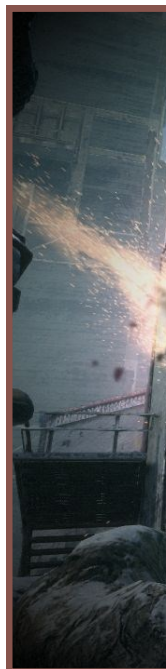
Operácia Helghan

Každá mapa je unikátna svojim podnámim aj farebnou paletou, rozložením strategických miest aj otvorených priestranstiev. Do pamäte sa vryje mapa s pokrivenou perspektívou, ktorá vás núti otáčať hlavu a vyrovnávať nerovnosti horizontu spôsobené explóziou. Jednoznačne najlepším módom v ponuke multiplayeru je Operations. Je ho možné hrať na trojici máp, ale tento nedostatok vyvažujú úlohy a dynamický presun bojovej fronty po ich splnení. ISA v Operations útočí na pozície Helghastov, ktorí sa snažia brániť v položení bômb, otvorení mostov a ciest. Tieto drobné úlohy kulminujú v jeden veľký cieľ, ktorým je od cudzenie tankera, osedlanie pavúkobota MAWLR či strhnutie priehrady.

Tímová spolupráca je nevyhnutná, rovnako aj dokonalá znalosť zákutí máp. O výsledku bitky rozhodujú aj sekundy a

priebeh je aj v poslednom momente otvorený vo váš prospech. Ak by sme mali vybrať jednu operáciu, bol by to únos tankera, ktorý začína extrakciou batérií v snehovej búrke. Nízka viditeľnosť spôsobuje, že na krátku chvíľu neviete, či silueta vojaka patrí spojencovi alebo nepriateľovi, zvířený sneh totiž robí neviditeľným aj nick nad hlavou. Čo robí multiplayer mimoriadne návykovou záležitosťou je systém získavania skúsenostných bodov, ich utrácanie za perky a prekopenie povolaní.

S každou novou hodnotou získate body na odomknutie vybavenia, zbraní alebo schopností, medzi ktoré patrí označovanie nepriateľov, ožiovacia drona, schopnosť privolať leteckú podporu, kladenie veží, neviditeľnosť alebo kradnutie podobizne nepriateľa. Každé povolanie disponuje unikátnymi schopnosťami a k nim je ušitý aj arzenál, kde nájdete aj tlmené zbrane. Modifikovaním a výberom výzbroje sa tak na bojisku môže ocitnúť medik s útočnou puškou s tlmičom, tichými krokmi a dronou, ktorá ho po smrti opäť postaví na nohy. Diverzifikovanosťou classov sa eliminoval jedno preferované povolanie a s prísunom nových bodov ste nútení (aj vlastnou zvedavosťou) skúšať a prispôbovať voľby aktuálnej situácii na bojisku. Vaše konanie je potom aj odmeňované jednorazo-



vými medailami ako rýchlejšie mierenie, bleskové prebíjanie, zvýšený damage, dvojnásobné body a pod. Prepojenie na oficiálnu stránku so sledovaním progresu je samozrejmosťou, jediná škoda, že sa zápasy už nenahrávajú a nie je ich možné späťne sledovať.

Tretí rozmer

Killzone 3 po technologickej stránke predčí predchodcu a nielen to, je rovnako dôležitý ako pred dvoma rokmi Uncharted 2. Naughty Dog a Guerrilla Games súperia o technologickú dominanciu na domovskej platforme, priznal nám kedysi priateľskú rivalitu Ajran Brussee. Že hra počíta s tretím rozmerom, je jasné od prvých momentov, kedy si podáte ruky s veliteľom, bozkáte ruku dcéry a do ksichtu vám zaostrí objektív kamery. 3D posúva zážitok z hrania na úplne novú úroveň. Plasticita a rozoznávanie vzdialených nepriateľov od inak obyčajných červených svetiel je nič v porovnaní s množstvom a úrovňou detailov, ktoré vás vtiahujú do diania na obrazovke.

Lasery sniperov rozrezávajú smerom von zariadenie bytu, môžete vidieť do tubusu ďalekohľadu, keď nesiete zbraň a svieti doň svetlo, na paneloch je badateľná forma, ktorá ich odliala, z betónu jedným okom zrátate pokrivené pahýle železnej konštrukcie a rýchlejším odhadom vzdia-

lenosti si dovoľte aj viac riskovať. V prestrihových scénach sa zase pracuje s viacnásobnou úrovňou hĺbky obrazu, vy si pohľadom určujete, či chcete vidieť ostro postavy v popredí alebo objekty za nimi. Holografické projekcie, displeje monitorov, na HUDoch vidíte každúčké jedno písmeno, v debnách sa môžete granátov a zásobníkov dotknúť, pohľadom cez sklenené podlahy viete presne identifikovať, čo je za odrazom, aká je veľká miestnosť, čo v spojení s priestorovým ozvučením vytvára mimoriadne sugestívnu audiovizuálnu žranicu.

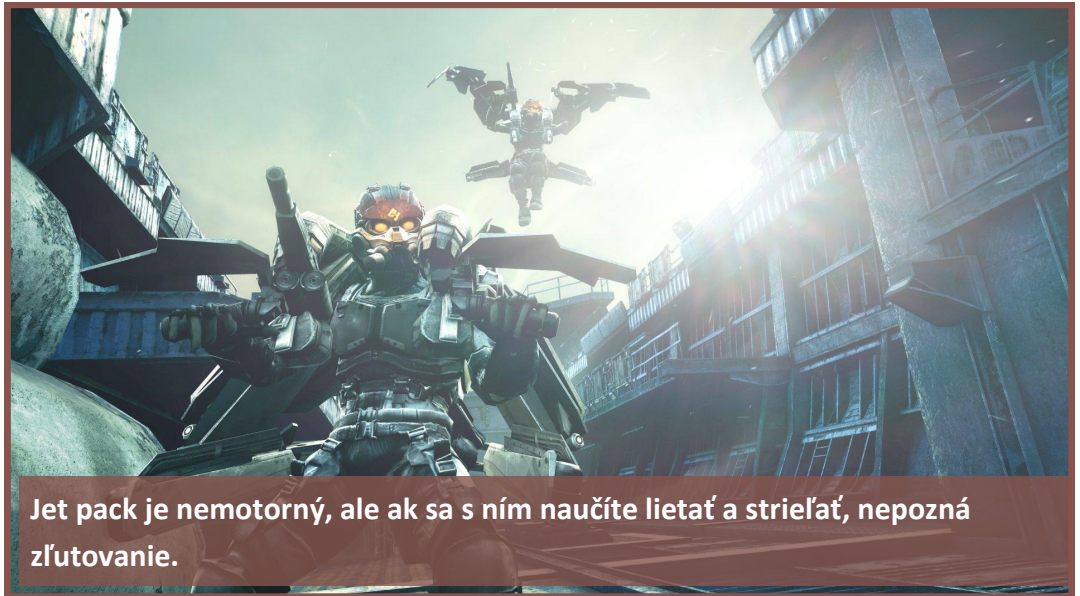
Netradičný mix známych zvukov a ruchov vytvára nehostinné prostredie, ktoré je zároveň zvláštnym spôsobom známe. DTS formát hurónskemu zvukovému prejavu dodáva potrebnú dravosť a nespútajú surovosť. Výbuchy, explózie, ale aj strelba vysielajú jasný signál, že ak bude-

te v ich blízkosti, prídete o život.

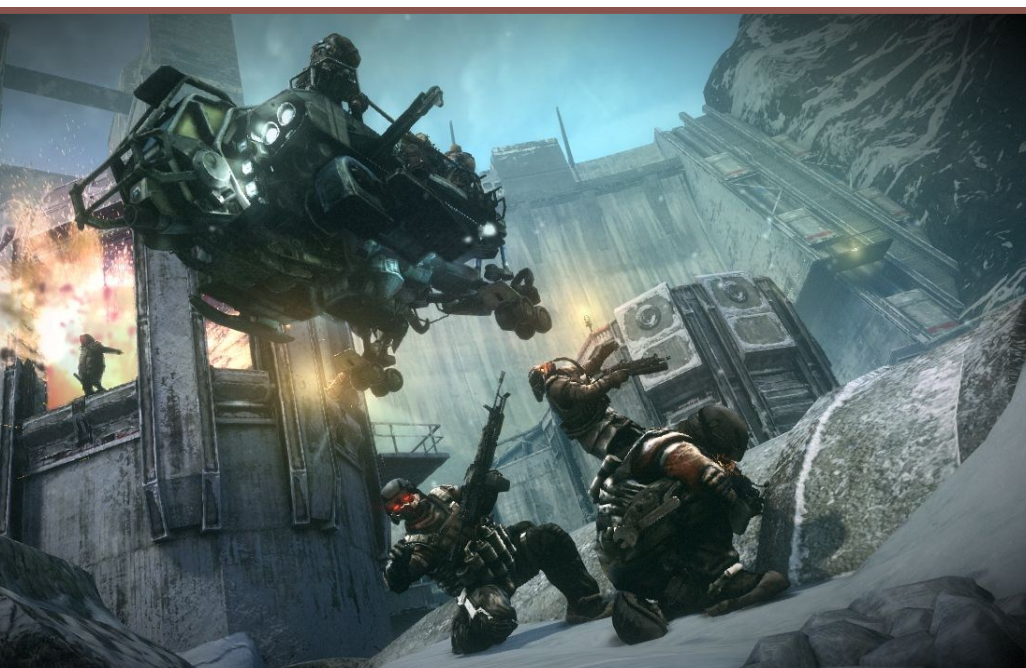
Navonok Killzone 3 nepôsobí zásadne, po kreatívnej stránke sa dokončuje to, čo sa začalo pred dvoma rokmi, investícia do stroja tikajúceho v pozadí sa vyplatila. Má na svedomí úplne nový zážitok z hrania. Výsledkom je síce kampaň s kolísajúcou príbehovou zložkou a kooperatívnym módom iba v splitscreene avšak s precíznym ovládaním, nekompromisným 3D, skvelým audiovizuálnym prejavom s charakterom letného blockbustera a silne návykovým multiplayerom, ktorý momentálne nemá na PS3 konkurenta.

Killzone 3 bol testovaný na 3DTV Bravia 40LX900. Ďakujeme spoločnosti Sony za zápožičku.

Pavol Buday



Jet pack je nemotorný, ale ak sa s ním naučíte lietať a strieľať, nepozná zľutovanie.



HODNOTENIE

- + vyladené ovládanie
- + pohlcujúci pocit z FPS pohľadu
- + fenomenálna podpora 3D
- + intenzita a variabilita kampane
- + multiplayer
- + zvuková kulisa
- + co-op (Splitscreen)
- co-op iba offline
- krátka kampaň
- neznalí sa stratia v udalostiach

9.0



MASS EFFECT 2

Vrátiť sa po roku k Mass Effect 2 dáva už teraz zmysel celej tej misii s vrakom starej Normandy, prehľadávaní miesta havárie a stavaniu pomníka padlým, ktorí sa nestihli katapultovať pred požiarom pohlcujúcou najvyspelejšiu loď v galaxii. Shepard nájde aj svoju hemlu. Či je to už po druhýkrát, keď vyrazáte na samovražednú misiu alebo je to podobne ako u mňa druhý pokus na druhej platforme, pracuje a funguje to. Tá sentimentálna nostalgia a spolu s ňou aj posolstvo.

Za ženu, za muža, s výhliadkou mimozemského lesbického sexu, BioWare majú recept na ideálnu hru, ktorá obstojí v čase ako míľnik nie technológiami ani rozhodnutiami formujúcimi absolútne celý príbeh s previazaním aj na tretí diel očakávaný mimoriadne netrpezlivo či dokáže zopakovať kvality dvojky. Mass Effect 2 nie je hrou roka pre nič za nič. A pre nič za nič sa nebudete obzerať o rok, o dva, možno o tri alebo o päť, keď si poviete, dám si sériu od začiatku. Uvedomíte si, že cesta kapitána Shepharda mala zmysel aj mimo platformy, mimo obývačku a mimo média, na ktorom sa nachádza.

Mass Effect 2 je zásadnou hrou z jedného jediného dôvodu. Nezmění to ani známka, nezmení to ani tisíce príspevkov v diskusii a už vonkoncom nie snaha zarobiť

na oblekoch pre trojicu hrdinov vo forme DLC. Presne po dvanástich mesiacoch od premiéry na PC a Xbox360 sa dostáva „vo vylepšenej forme“ aj na PS3, čím potvrdzuje štatút klasiky. Mass Effect 2 patrí medzi žánery definujúce tituly, také, ktoré sa neboja ísť vlastnou cestou a vytvárajú svojim vplyvom priestor pre nové.

Je zrkadlom našej generácie a vypovedá aj o prístupe herného priemyslu k vysokorozpočtovým projektom.

Ak sa o päť rokov obzriete, motion capture technológie budú už inde, takisto aj vnímanie počítačovej grafiky či vyjadrovanie emócií na tvárach postáv. Tie v

Mass Effect 2 sú však živé, filmové techniky pomáhajú dodávať aj tým nudným rozhovorom na dôležitosť, takže ich nepreskakujete. Symbiózou mnohých zásadných prvkov a mimoriadnym spádom oslovuje širokú hernú obec a pritom nie je závislá na minihrách, primitívnej hernej mechanike ani na roztomilých

Hra roka vychádza aj na PS3

postavičkách. BioWare sa podarilo posunúť žánr RPG do konzumnejšieho štýlu a vybudovať na prvý pohľad zložitý svet, ktorý pochopíte a budete sa v ňom pohybovať ako ryba vo vode. Obrovský vesmír sa stane nástenkou príležitostí a vy ochotne siahnete po každej, pretože



Tím potrebuje vás a vy sa bez tímu nepohnete ďalej.

príprava na samovražednú misiu môže presiahnuť aj 30 hodín.

Komiksové začiatky

Majitelia PS3 sú však v nevýhode, prvý diel Mass Effect na tejto platforme nikdy nevyšiel a nikdy ani nevyjde. Autori sa uchýlili k prerozprávaniu deja predchodcu formou animovaného komiksu. V spolupráci s Dark Horse sa podarilo vytvoriť interaktívny prológ, ktorý mapuje všetky dôležité udalosti a necháva vás rozhodovať o osude nielen svojho tímu, ale aj o osude celej Citadely a jej budúceho vedenia. Rozbeh Mass Effect 2 je o to viac komplikovaný a než vôbec prvýkrát v labákoch siahnete po zbrani, budete na bleskový vývoj a rýchlu rekapituláciu zmätene pozerieť. Komiks odvádza dobrú prácu, netreba sa báť, že by ste neskôr neboli oboznámení s tým, prečo Krogani majú k vám negatívny postoj alebo prečo na stolíku v kajute stojí zarámovaná fotografia zosnulého člena posádky. Je toho na začiatok len trochu priveľa.

BioWare dvanásť mesačné čakanie na svoje dielko kompenzuje, ako to býva v takýchto prípadoch zvykom, bonusovým obsahom, ktorý bol inak k dispozícii za poplatok. Príbehové misie sú zadarmo, no ak si chcete vyfintiť kostýmy alebo siahnuť po silných zbraniach, musíte vytiahnuť virtuálne peňaženky. Doplnujúce epizódy sú previazané na členov posádky a rozširujú už tak mohutný obsah vedľajších a nepovinných úloh, kam patrí aj zháňanie fľaše brandy či nákup kvalitnejších surovín do kuchyne. Mass Effect 2 svoje RPG korene nezaprie, zatiaľ čo na misiách väčšinou prehovávajú biotické sily a rýchlosť zbraní, na palube spoznávate svojich podriadených, rozpletáte ich problémy a pritom sa zamotávate do komplexného sociálneho systému.

Každá postava má potreby, každá má čo povedať a môže to byť aj obyčajné „dnes žiadne nové správy, kapitán“. Službičkami si získavate ich náklonnosť a odhodlanosť ísť aj na smrť, ak im to poručíte. Okrem toho sa postavám odomknú nové sily a schopnosti, takže venovanie pozornosti nie je otázkou potreby, ale priorit. Z hviezdnej mapy môžete s Normandy brázditi celé galaxie, ťažiť na planétach minerály a za ne



MADSPIKE
DEVIANART
COM



Do boja nejdete nikdy sami, ovládať parťákov môžete iba nepriamo cez príkazy.



Cover and shoot mechanika je nevyhnutná v každej prestrelke.

upgradovať obleky, zbrane aj loď samotnú. Skenovaním vzdialených systémov sa otvárajú nové príležitosti, ako získať potrebné skúsenostné body pre rozvoj postáv.

Bud'te sami sebou

Ekonomický systém dovoľuje utrácať peniaze z hacknutých sejfov, osobných počítačov alebo odmeny za splnené úlohy v obchodoch, kde okrem zbraní môžete investovať aj do obyčajných modelov lodí a s nimi si vyšperkovať kapitánsku kajutu. Môžete si kúpiť rybičky a potom ich nechať zdochnúť, môžete sa stať búľavou vrúbou a zbaliť Mirandu. Môžete, ale nemusíte. A to je na Mass Effect 2 jedinečné, vaše rozhodnutia sa priamo podpisujú nielen na vývoj udalostí, ale aj

na to, ako na vás reaguje okolie. Žiadne nie je čiernobiele, obyčajne vyžaduje obety. Napísať byť dobrý alebo zlý, by bolo urážaním košatých dialógov s doplnujúcimi informáciami o rasách, svetoch aj pomeroch v danom systéme. Niekde si ostrým slovníkom vyboxujete zľavy, inde zase budete potrebovať šarm. Kapitána Sheparda si pamätajú takého, za akého sa vydávajú. Ak vám pripomenú, že sa im nepáči vyradenie mimoriadne dôležitého výskumu, viete, že ste barbarstvo páchané na nevinnnej osobe museli zastaviť. Rozhodnutia hrajú rolu už aj pri výbere povolania, za aké chcete hrať. Výsledky v boji sú podobné, ale ich spôsoby diametrálne odlišné, zatiaľ čo expert cez zbrane môže nabiť svoj samopal ohnivými strelami trhajúcimi štíty, biotik ich odstaví hodením fireballu. Rozdielnosť povolaní nie je priepastná, ale do

rúk sa dostávajú iné zbrane a úplne iné sily, čo hrá do karát znovuhrateľnosti.

Tá však nie je posilnená len chuťou vyskúšať, aké to je zbaliť člena posádky, ale aj prevažne zvedavosťou, čo by sa stalo, keby ste sa rozhodli inak, resp. ako by skončila hra, keby celý tím zostal pohromade. Mass Effect 2 dovoľuje ísť ľubovoľnou cestou a vyberať si misie podľa sympatií voči neustále sa rozrastajúcemu tímu, rozvíjať vlastnosti iba obľúbeným a ostatné ignorovať. Hra na prvý pohľad ponúka obrovské pole pôsobnosti, je veľká, ale nie odstrašujúca. Približne v polovici narazíte na jej hranice, potom sa ukazuje, že misie zdieľajú rovnakú schému, unikátne ich robia práve problémy postáv. Nie ste neohrozeným ani obávaným hrdinom, máte v rukách celú posádku aj jej osud. Ak sa jej nebudete veno-



Každé jedno rozhodnutie sa podpisuje pod vývoj udalostí.



Na všetky misie a zakúpenie v

vať, dopadne škaredo, ale ani precízne prípravy a prehnaná pozornosť nemusia priniesť vítané výsledky.

Mass Effect 2 nestarne, zatiaľ. Technická stránka sa nedá pomýliť so žiadnou inou hrou, prehnaný lens flare, odrazy svetiel, jemná vinetácia na okrajoch obrazovky, používanie moderným materiálov a plastov na oblekoch postáv. Aj PS3 verzia trpí prepacom frameratu v cut-scénach, nový systém svetiel tu a tam prehnané narába s expozíciou, vizuál je však stále nezameniteľný. Je to stále Mass Effect. Ak raz budú čisté žánre vyhynutým druhom a ak niečo v tej dobe poukáže na výpravné poňatie, bude to Mass Effect a poďakujeme za to BioWare. Zásadné dielo zapisujúce sa do novodobej histórie hier poriadne veľkými písmenami. Majitelia PS3 si môžu konečne povedať, najlepšia hra minulého roka je konečne doma.

Pavol Buday

HODNOTENIE

- + prepracované charaktery postáv
- + zodpovednosť za posádku, sociálna stránka
- + dlhodobé aj krátkodobé rozhodnutia vplývajú na vývoj príbehu
- + znovuhrateľnosť
- príliš komplikovaný začiatok
- kompletný zážitok si užijú iba majitelia PC a Xbox360

10



šetkých upgradov si vyhradíte desiatky hodín.

MASS EFFECT



Rôzne typy zbraní, majú rôzny účinok na nepriateľov.

DCS - A-10C Warthog



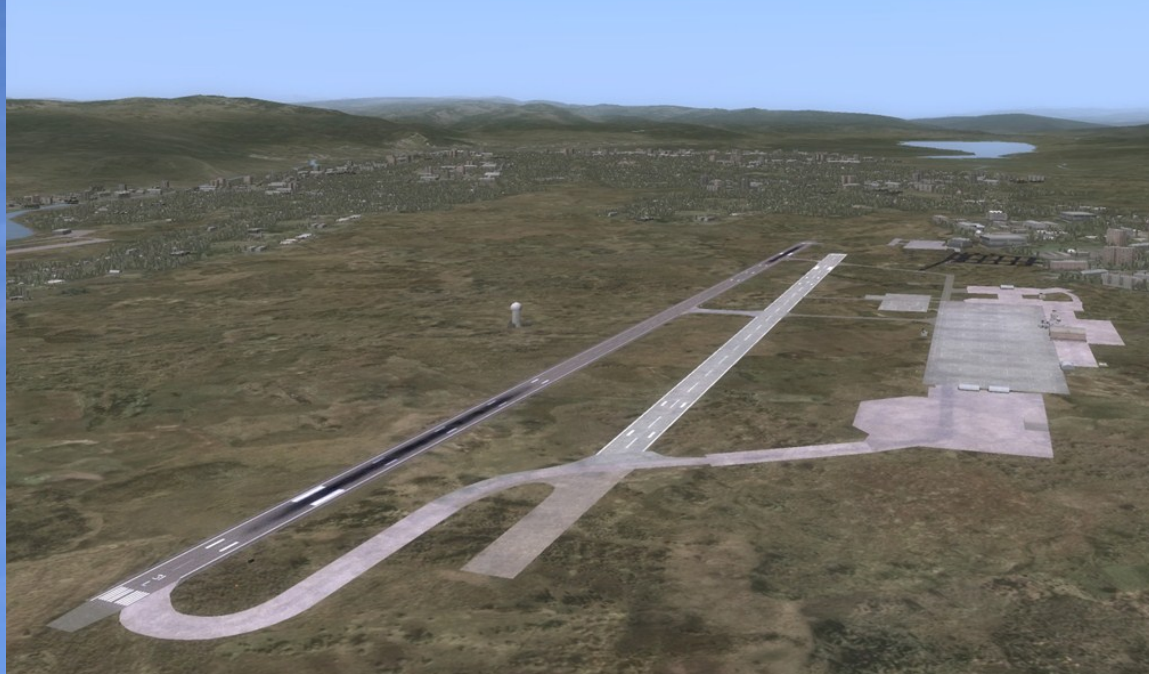
Eagle Dynamics tento týždeň oficiálne ohlásili novú simuláciu a to DCS A10: Warthog tentoraz sa po helikoptére Black Shark (10/10) pozrú na bojové lietadlo a znovu prinesú najrealistickejšiu simuláciu na PC.

Tentoraz bude hra ako pre hardcore

fanúšikov simulátorov, tak aj pre fanúšikov herných lietadielok bez skúseností s pilotážou. Pre fanúšikov simulácií bude mať hra Realistický mód, zatiaľ čo pre ostatných bude prítomný Game mód, teda zjednodušený režim viac pripomínajúci bežné letecké hry.

Budeme lietať v Rusku a v kaukazskej oblasti okolo Červeného mora, kde prejdeme tréningovými misiami ako aj bohatou kampaňou a samostatnými misiami. Hrať môžeme aj kooperačne a proti iným hráčom. Ako zvyčajne editor misí a kampaňu nechýba.







BAD COMPANY 2 - VIETNAM

Battlefield v názve hry už druhýkrát spomína zlú spoločnosť. Priaznivci akčného multiplayeru však vedia, že táto spoločnosť je naopak veľmi dobrá. Partia z úspešnej dvojky sa nedávno presunula do Vietnamu. Aj keď nám cesta za more chvíľu trvala, teraz prinášame reportáž z nového bojiska.

Ak vás Bad Company 2 chytila za srdce, určite už dávno brádzite po džungli a kopcoch spálených napalmom. Recenzia je pre vás ako nosenie dreva do lesa. V tom prípade ju čítate len preto, aby ste si overili, či aj na recenzenta zapôsobil

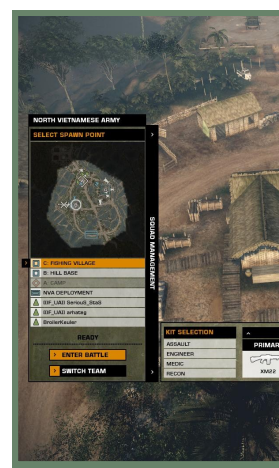
Vietnam tak, ako na vás. Kto nehral BC2, mal by si najskôr prečítať recenziu, prídatok totiž vyžaduje inštaláciu kmeňovej hry. A preto ani nemá zmysel podrobne tu rozoberať systém hry a môžeme hneď pristúpiť k novinkám.

Bad Company 2 je od začiatku navrhnutý ako multiplayerová akcia a kampaň pre jednotlivca nebola podstatná. Služila len na rozbeh. Vietnam už čaká na ostrieľaných hráčov, takže sa ani neunúva s nejakou kampaňou. Kľúčovým pre hráčov je nové prostredie a séria máp do online hry. Po tom, čo podstatne úspešnejší vojaci na PC odomkli mapu

Operation Hastings, je ich celkovo päť na každej platforme.

Hráči si vychutnajú všetky tradičné režimy na detailne spracovaných mapách menších rozmerov. O čo menšia je však rozloha, o to prepracovanejšie je terén, kde medzi palmami zahliadnete nepriateľa často až vtedy, keď sa váš vojak klátí k zemi. Prostredie plné porastu a tradičných vietnamských obydlií, prípadne

Vôbec nie zlá spoločnosť



A screenshot from the video game Battlefield 4, showing a tank in a jungle environment with smoke and a helicopter in the sky. The scene is viewed from a first-person perspective, with a weapon's sight visible in the bottom right corner. The tank is positioned in the center, surrounded by thick white smoke. In the background, a helicopter is flying in the sky. The environment is lush with green foliage and trees. The game's HUD is visible, including a mini-map in the bottom left corner and a score display in the bottom right corner.

Nie náhodou je Bad Company 2 hodnotená ako najlepšia multiplayerová akcia roku 2010. A určite má na tom zásluhu aj vietnamský doplnok, ktorý znásobil už aj tak skvelú atmosféru hry a pridal extra porciu adrenalínu. Ak si to chcete rozdať s inými hráčmi, BC 2 je v súčasnosti bez debaty najlepšou voľbou. (Teda keď nazbierate nejaké úrovne, pretože začiatočníci sú výrazne znevýhodnení.) Ukázalo sa, že zlá spoločnosť vo Vietname je pre hráčov v skutočnosti tá najlepšia.

Výbornú atmosféru výrazne podčiarkuje hudba 60-tych rokov, typická pre toto obdobie. K tomu komentáre vojnovnej situácie, pokriky vojakov, dym a zvuky explózií. Vojaci sa krčia v labilných úkrytoch a ponad hlavu im poleťujú kúsky odstrelených vetiev alebo sa pred nimi zrúti palma, či rozpadne dom po zásahu tanku. Skutočne dokonalá atmosféra, ktorú si vychutnáte, aj keď každú chvíľu z polohy mŕtveho vojaka. Niekedy stačí len na sekundu vystrčiť hlavu a ...medíííííííí. Ak bola v Bad Company významná spolupráca a efektívne zaradenie do štvorčlennej čaty, tu to je priam životne dôležité. Osamelý vlk je kontraproduktívny a sám môže veľké guľové. Aj keď má vysoký level, ktorý je mimochodom zdieľaný s BC2, čiže skúsenosti a (poupravené) špecializácie platia pre tú istú postavu aj v základnej hre, aj v DLC. Aj v dobre zohratom tíme sa niekedy postupuje ťažko, ale šanca uspieť je výrazne vyššia, ako u jednotlivca. Vietnam vám ukáže, aký absurdný je nesmrteľný Rambo, ktorý sa sám a

Popri náležitej technike sú, samozrejme, zastúpené aj dobové zbrane vojakov, ktoré nahradili väčšinu strelných prostriedkov u všetkých štyroch povolaní. Klasické samopaly

9.0



DC UNIVERSE ONLINE

Staňte sa komiksovou legendou

Na trhu je nepreberné množstvo MMORPG. V súčasnosti už dokonca aj veľa bezplatných titulov alebo kvázi bezplatných s mikrotranzakciami. Má medzi nimi šancu uspieť online svet s mesačnými poplatkami, aj keď sa tam osobne zoznámite so Supermanom a Batmanom?

Určite áno, aj keď by prehodnotenie výšky poplatkov stálo za zamyslenie. Ale keďže **DC Universe Online** len pred pár týždňami vyšla a ide na dračku, zatiaľ k tomu SOE nemá dôvod. Uvidíme, ako sa časom vyvinie. Nás však primárne zaujíma obsah tohoto sveta, ktorý sa odvážil naservírovať hráčom najznámejších hrdinov DC komiksov. Hoci sa nestanete Batmanom alebo Lexom Luthorom osobne, budú to vaši tútori alebo trofeje (podľa výberu strany), ktorým pôjdete po krku. A to je predsa tiež veľmi lákavé, no nie?

Hneď v úvode upozorňujem, že DC Universe nemá nič spoločné s hrami typu World of Warcraft.

Ak čakáte niečo v tomto štýle, stopercentne budete sklamaní a voči DC-čku budete mať neopodstatnené predsudky. Kto si ale žiada kvalitu, ktorá slepo nekopíruje stereotypný algoritmus väčšiny MMO, je na správnej stope. Teda ak nemá nič proti komiksom a dynamickej akcii. DCU je totiž veľmi akčne poňatá MMO s precíznym vývojom postáv. Ak vám takáto charakteristika nevonia, ruky preč.

Precízne naplánovaný zrod (anti)hrdinu

Na začiatku DCU je, samozrejme, vytvorenie postavy. Natolko precízne, že pravdepodobne strávite desiatky minút len úpravami tváre, kostýmu a charakteristikami vášho supermuža alebo superženy. Možností je veľa a fantázii sa medze nekladú. Vzhľad ale nie je až taký kľúčový. Každý novozískaný kus výbavy v hre totiž zmení váš výzor. Ale nemusíte to akceptovať, hrdina sa môže stále zobrazovať v pôvodnom odeve, ale s bonusmi novej výstroje. Významnejší je výber mentora, preferovaný štýl boja a pohybu. Tútor určí či vaše sily



vychádzajú z technologických vymožeností, sú vrodené alebo božským darom. U kladných postáv tieto formy reprezentuje Batman, Superman a Wonderwoman, u záporákov Joker, Lex Luthor a božská Circe.

Nasleduje voľba bojového štýlu. Zahrňuje bitkárské formy a boje bez zbraní, s palicou, chladnými, ale aj strelnými zbraňami či energetickými výbojmi. Vyberte si len jeden štýl, ale neskôr je možné osvojiť si aj iné. K tomu si pridáte špecializáciu alebo ak chcete povolanie postavy. Môžete sa orientovať na rôzne elementárne či prírodné zručnosti, mentálne schopnosti, moderné technológie alebo mágiu. Napokon je tu preferovaná forma špeciálneho pohybu. Superrýchlosť umožní extrémne rýchly beh, akrobacia šplhanie po budovách a hádajte, na čo je lietanie? Na prvý pohľad výrazné rozdiely, ale všetky tri formy umožňujú hrdinom bezproblémový presun v akomkoľvek teréne. Je vlastne jedno, či na strechu budovy vyleziete, vybehnete alebo preletíte. S pohybovou schopnosťou však súvisí príslušný set doplnkových zručností. Tak ako so všetkým, čo ste generovali pri vytváraní postavy.

Najkomplexnejší RPG vývoj postavy v MMO



DC Universe Online má pravdepodobne najkomplexnejší RPG vývoj postavy v MMO hrách. Váš (anti)hrdina má hneď niekoľko setov unikátnych schopností a síl. Každá zbraň a bojový štýl má sériu odomknuteľných komb a pasívnych bonusov. K tomu je tu ešte kolekcia špecialít viazaná na superpohyb. Napríklad ak ste si zvolili beh, môžete rozraziť obranu protivníkov alebo ochromiť nepriateľa vyvolaním vzdušného víru a podobne. To je kategória zručností. Okrem toho je ale tu množstvo prvkov v kategórii síl. Po dva sety zručností ponúka špecializácia postavy. Niektoré povolania inklinujú k fantasy schopnostiam ako je ohnivá strela, mrazivý dych, ľadová smršť a podobne. Iné sa spoliehajú na vyvolanie bojového drona, detonátory, jedy alebo elektrošoky. Ďalej je tu set ikonických síl podľa predispozícií postavy so zbierkou extra zručností a bonusov. Tu môžete nájsť liečivý blesk, ničivý pohľad a iné chuťovky. Táto bohatá zmes zručností a síl, súhrnne črty, umožňuje vytvoriť diaľtrálne rozdielne postavy. Lenže body na prístup k schopnostiam sú delené len do dvoch skupín, podľa hlavných kategó-

rií. Takže neraz je ťažké rozhodnúť sa, do ktorej superveci je vhodnejšie investovať. Našťastie sa črty sa dajú za poplatok resetovať a body prerozdeliť.

Aktivovateľné schopnosti sa ukladajú do lišty na obrazovke. Ani to však nie je úplne klasické. Hráč si totiž môže prepínať dve lišty s odlišnými funkciami – regulácia a poškodenie. V každej môžu byť rovnaké kúzla a útoky, lenže efekt po vyvolaní má niekedy bonus navyše. Napríklad pri zmrazení s reguláciou je oslabená odolnosť nepriateľov voči chladu. Zmrazenie s poškodením má o 30% ničivejší účinok.

Samotné boje sú veľmi akčné a dynamicke a využívajú kombináciu rýchlych komb a efektívnych schopností. Spravidla hráč zasadí niekoľko rýchlych úderov alebo striel a kľbko nepriateľov rozpráši vyvolaním devastačného kúzla alebo špeciality. Schopnosti vyžadujú dostatok energie, ktorá sa dobíja už tým, že zasadzujete rany v boji. Zbraň môže byť v akcii neustále. Zručný hráč aj niekoľko minút bojuje non-stop a za sebou nechá-



V DC Universe Online je rušno na každom kroku.

va spúšť. Je to divoká jazda pohodlne ukormidlovaná ovládačom alebo myšou a okorenená devastačnými schopnosťami. Niekedy sa však treba aj brániť a určenou klávesou prelomiť puto, keď sa nepriateľovi podarí zajať vás a znehybniť. Víťanou pomôckou v boji sú predmety, ktoré sa dajú zodvihnúť a hodiť. Najmä sudy, na ktorých je označené či zasiahnutý cieľ zmrazia, alebo spália. Podobné sú aj sudy s liečivom, skvelé pri boji s bossmi, kde vám alebo tímu hoja rany. Adrenalinová akcia tvorí hlavnú náplň hry. Či už bojujete ako osamelý vlk, alebo v skupine, na PvE alebo PvP serveroch, kde početné bitky zdramatizuje prítomnosť AI prívržencov každej strany.

Misie, prehliadka veľkomesta a legendy v arénach

DC Universe Online však nie je len nezmyselné mlátenie každého, kto vám príde do rany. Obsahuje tony úloh a čím viac ich plníte, tým viac ich pribúda. Väčšiu časť zadaní dávajú významné postavy

a superhrdinovia z komiksov (áno presne tí, z obálok časopisov) na policajných staniciach (dobrí) a v baroch (zlí). Tieto úlohy odomykajú ďalšie, ktoré majú súvis s predošlými. Pekne plynú za sebou, stupňuje sa ich náročnosť a tvoria pomyseľné epizódy a samostatné malé príbehy. Napríklad začínate s plienením mäsožravých rastlín v uliciach a postupne sa prepracujete do úkrytu Poison Ivy. Boje, kde sa postavíte proti najznámejším legendám DC, sú čerešničkou na torte. Často vám v takých chvíľach asistujú iné, spriatelnené komiksové ikony. Kto je s vami a kto proti, samozrejme, záleží od toho či ste hrdina, alebo zloduch. Takže v prvom prípade vám napríklad Robin podá pomocnú ruku, v druhom prípade ho naopak musíte spacifikovať. Hoci cestou k splneniu úloh je vždy boj, obvykle je súčasťou aj prenášanie objektov, oslobodzovanie zajatcov, vyzbieranie zásielok, aktívacia a podobne, ale nie ďaleko od centra diania. Zaujímavé je zdieľanie úloh, aj keď hráči nie sú v jednom tíme. Napríklad keď treba aktivovať spínače, chránené bandou gangstrov. Jeden hráč bojuje, druhý, náhodný hráč, aktivuje spínač, a výsledok sa zohľadní pri plnení úlohy obom. To isté platí pri útoku na bossov. Keď zbadáte skupinku, ktorá likviduje hoci minotaura a zasadíte mu tiež niekoľko dobrých rán, zabitie sa za-

počíta tímu aj vášmu hrdinovi.

Okrem bitkárskeho misie, ktoré môžu byť po čase trochu monotónne, sú tu aj iné, ktoré zabránia narastajúcemu stereotypu. Svojské pretekárske, kde hráč otestuje svoju schopnosť superpohybu a koordináciu. Po štarte je treba prebehnúť a preliezť cez kontrolné kruhy až do cieľa v určenom časovom limite. Ďalej oddychové, bádateľské úlohy. V podstate spoznávacie zájazdy, pri ktorých hráč navštívi informačné búdky v okolí pamätihodností mesta. Sú nenáročné a za dobrú odmenu, navyše pohľady z výškových budov sú úchvatné. Všetky tieto úlohy sa dohrávajú v uliciach dvoch miest Metropolis a Gotham City. Väčšinou vonku, ale bossov niekedy chytáte v malých inštatných zónach v domoch. Tieto mestá asi pozná každý. V hre predstavujú zóny, kde sa hráč pohybuje od počiatku až po dosiahnutie vysokých úrovní. A predsa sa vám nezunujú. Ako je to možné? V prvom rade sú neuveriteľne masívne a ani so superpohybom ich len tak ľahko neobsiachnete celé. Okrem toho obsahujú aj štvrte s rozdielnou architektúrou a vzhľadom, napríklad čínska štvrť, park, továrenské priestory. Tisíciky domov, domorodcov, gangstrov superhrdinov a superzločincov, to všetko pôsobí veľmi živo a uveriteľne. Akoby ste naozaj žili v komik-



se. Hlavne keď preskakujete z jedného mrakodrapu na druhý a pod sebou vidíte dokonale spracované prostredie.

Úlohy v mestách dopĺňajú externé arény a instantné zóny. Ponúkajú odlišný herný zážitok, ale aj výrazne iné prostredia, ako je lávové pole, praes, púšť a podobne. Obsahujú niekoľko doplnkových herných režimov. Odomykajú sa postupne, podľa vyspelosti hráča a majú pestrú náplň. Sú tu tímové PvP arény, kde stoja „dobrí proti „zlým“. Zábavné sú kooperačné misie s malým tímom, ktoré tvorí niekoľko zadaní a vrcholia bojom so silným bossom. Zaujímú špeciálne PvP arény, kde sa hrá v koži superhrdinov, ako je Robin, Harley Quinn alebo dokonca Batman. Každý má set vlastných zručností a nové postavy treba odomknúť. Od tridsiatej úrovne sú prístupné misie pre dvojice a spoločné nájazdy-raidy hráčov, aj keď zatiaľ to vyzerá len na menšie skupinky účastníkov. Všetky režimy arény sú aj na PvE serveroch.

Koniec dobrý, všetko dobré?

O DC Universe Online by sa dalo písať ešte veľmi dlho a zrejme by som stále nespomenul všetko. Tak aspoň v skratke. V hre môžeme pochváliť pohodlnú navigáciu pomocou mapy. Tiež hľadanie miest a úloh na minimape aj v meste s osvetlenými kľúčovými stanoviskami. Výstroj postavy má, hlavne neskôr, väčší význam ako úroveň hrdinu, pretože zásadne mení jeho atribúty a výkon. Za zmienku stojí úspešné, i keď spočiatku váhavé, fungovanie verzie pre PS3. Na konzolách tento žáner ešte nie je samozrejmosťou a jedná sa o prvú komerčne úspešnú MMO pre túto platformu. Grafika online sveta je, vzhľadom na povahu, veľmi dobrá, atmosféra jedinečná. Nočné Gotham City budete milovať. Komiksové stránky pri porážke bossov sú interesantné.

Samozrejme, nie všetko je úplne super. Centrálna veža, kde je sústredených najviac obchodníkov, je zbytočne veľká a zabľúdnite tam aj s navigáciou. Komunikácia medzi hráčmi nie je ešte uspokojivo doriešená a vyskytujú sa určité technické chyby. Takéto neduhy však u celkom novej MMO nie sú nič výnimočné a je



predpoklad, že sa postupne odstraňia. Mladé online svety bežne potrebujú aj niekoľko mesiacov na vychytanie výraznejších chýb. V prípade SOE však môžeme oprávnenne očakávať rýchle nápravy. Okrem toho však tvorcovia nutne musia popracovať aj na doplnkovom obsahu. Súčasná náplň hry je síce atraktívna, ale hráči získajú prakticky všetko už po týždni-dvoch hrania. V tomto termíne sa dá bez problémov dosiahnuť maximálna tridsiata úroveň postavy a splniť väčšina úloh. A to v MMO nie je práve ideálne.

DC Universe Online je akčne ladená MMO s interesantným RPG vývojom postáv. Nič pre WoW maniakov, ale chuťovka pre akčných hráčov. Zvlášť pre tých, ktorých fascinujú komiksy a neznášajú pestrofarebných klaunov. Môže sa pochváliť tým, že je najrýchlejšie sa predávajúcou hrou od SOE a kvality sú skutočne nepopierateľné. Ak však chce SOE momentálny príliv hráčov aj udržať, hre treba urgentne pridať viac obsahu, vyššie úrovne, nové výzvy. Nastávajúce mesiace preveria pripravenosť SOE a stabilitu virtuálneho komiksového sveta, ktorý zatiaľ stojí na vratkých nohách. Alebo DC

Universe dosiahne absolútny vrchol, alebo padne.

Branislav Kohút

HODNOTENIE

- + jedinečná atmosféra, život v komikse
- + komplexný RPG vývoj postáv
- + legendy DC ako spojenci a nepriatelia
- + doplnkové úlohy a režimy, pestré módy v arénach
- + zdieľanie úloh, aj keď hráči nie sú v tíme
- + prvá komerčne úspešná MMO pre PS3
- mesačné poplatky
- neuspokojivé komunikačné možnosti hráčov

8.5



MAGICKA

MAGICKÁ RPG S CHYBAMI

Nízkorozpočtová Magicka od nezávislého štúdia sa neobjacne vtlačila do pozornosti hráčov aj kritiky a narobila celkom slušný vietor. Prečo je táto hra taká magická a čím očarila hráčsku verejnosť? Prezradím vám to, len čo odložím magickú palicu a očistím rúcho zanesené zmesou prachu a krvi nepriateľov.

„Volám sa Vlad a nie som upír,“ tvrdí podivné individuum, ktoré vás uvíta na počiatku dobrodružstva. Aká je pravda, to sa dozviete až neskôr, po tom čo sa zapletiete s bandou orkov, goblinmi, zlomyseľnými čarodejmi a všakovakou hávedou, ktorá ohrozuje krajinu. Boje v satirickej akčnej adventúre na každom kroku spestruje suchý humor, niekedy s narážkami na známe motívy z populárnych hier a filmov. Celé sa to odohráva vo svete poznačenom severskou mytológiou, kde sú hrdinami štyria mágovia tajného rádu.

Hoci Magicka ponúka zážitok aj pre jednotlivca, oveľa zaujímavejšia je v multiplayeri. A nezáleží na tom, či v aréne likvidujete vlny nepriateľov, alebo absolvujete s tromi spoločníkmi kooperačnú kampaň. Postup so živými spolubojovníkmi dodáva Magicke šťavu, na rozdiel od singleplayeru, kde hra už po prvých epizódach dochádza dych. Titul je jednoznačne navrhnutý ako multiplayerovka a pri postupe osamelého vlka je to veľmi cítiť. Obtiažnosť je stavaná pre štvor-

členný tím a sám vojak v poli to má na mnohých miestach pekne ťažké. Či už v súboji s niektorými bossmi, alebo keď čelí ničivej prevahe protivníkov. To, čo je pre kvarteto mágov banalita, znamená pre osamoteného hráča ťažkú výzvu, ktorá sa často končí respawnom pri poslednom kontrolnom bode. Singláč vás skrátka nebude dlho baviť, aj keď predstavuje poriadnu výzvu. Ušetríte si nervy, keď sa do ďalších epizód pustíte s partičkou.

Nanešťastie práve sieťová hra je zameraná chybami ako politici klamstvom a korupciou. Ani po viacerých záplatách, ktoré chrlia vývojári už od premiéry, sa ich nedarí zbaviť. Divoká multiplayerová jazda je neustále brzdená defektmi na každom kroku. Zapojiť do hry sa už dá takmer bez komplikácií, ale udržať sa online, je stály problém. Tucet epizód na jeden záťah s dobre zohratým tímom je nespĺniteľným snom. Jednu-dve epizódky tím vydrží, ale potom sa rozpadne ako domček z karát. Sem-tam niekto skrátka vypadne, musíte reštartovať súboj s bossom, ktorý zabudol umrieť či nárazovo stratíte kontakt s celým tímom. Bohužiaľ sa to stáva často a, samozrejme, v najnevhodnejších chvíľach. Ako dlho budú ešte tvorcovia lepiť málo účinné mikrozáplaty, je otázne.

Výčitku si zaslúži aj nepraktická kamera, ktorá neraz spôsobuje zbytočný chaos a úmrtia hrdinov. Tímové postavy by sa

mali držať čo najviac pri sebe, nielen z taktického hľadiska, ale aj preto, že postava pozadu je vtlesnaná na okraj obrazovky, kde vidíte veľké guľové. Aj v hre pre jednotlivca je však mág niekedy snímaný v najhoršej polohe a umiestnený v nevhodnom poli obrazovky. Možno chybou, ale možno zámerom, je nemožnosť zasiahnuť štandardným kúzlom protivníka na vyvýšenom alebo zníženom povrchu. Pre niekoho bude negatívom guľomet, ktorý si môže privlastniť váš mág. Je účinnejší ako bežné kúzla a pri jeho použití hrozí hre sklz na úroveň obvyčajnej arkády. Keby sa k hráčovi dostal na jednej z najvyšších úrovní, bola by to príjemná recesia. Je však kontraproduktívne, získať rýchlopalnú zbraň už v jednej z prvých epizód. V multiplayeri navyše nie je fér, keď sa spolubojovníci potia pri vytváraní komb a vy len držíte klávesu s účinnou rýchlostreľbou. Samopal je





síce zaujímavá výstrednosť, ale v tejto hre naozaj zbytočná. Už preto, že systém mágie je unikátny a nie je potrebné miešať ho s cudzími prímiesami.

Váš mág je postava veľmi šikovná. Môže v jednej ruke držať magickú palicu a v druhej meč alebo kladivo a rozdávať údery ako zručný bojovník. Palice často pridávajú pasívny aj aktívny bonus. Napríklad samotným nosením sa zvýši maximálna úroveň života a popri tom vystreľujete ničivé výboje. Postava môže mať vždy len jednu palicu a jednu zbraň v ďalšej ruke. Zobrať predmetu na bojisku sa dovtedy používaný kus odhodí na zem. Najvýznamnejšou formou boja je však je-
noznačne samotná mágia.

Váš mág používa osem rôznych elementov, z ktorých sa dá pred vyvolaním vytvoriť vysokoúčinný set. Použitím jednej vrstvy zeme sa vrhne kameň, ktorý poraní protivníka. Použitím štyroch vrstiev zeme sa dosiahne také silné poškodenie, že znásobený útok zabije nepriateľa a hoci aj roztrieška dvere. Elementy nemusia byť využívané len v boji. Mág nevie plávať a chlad sa priamo ponúka na zmrazenie rieky. Osvetlenie zas začne fungovať po vypustení blesku do generátora elektrického napätia a podobne.

Účinok mágie sa ešte výraznejšie zvyšuje kombinovaním elementov. Obvyčajný blesk síce na sekundu poštekli protivníkov, ale keď ho skombinujete so živlom tajomstva (arcane), vytvorí sa jeden z najničivejších útokov v hre. Vzniknutý elektrický lúč pri podržaní klávesy pôsobí ako laser a drví nepriateľov na kašu. Elementy sa kombinujú aj vtedy, keď sa križujú magické útoky spolu bojovníkov. Výsledok je niekedy veľmi zaujímavý. Pri čarovaní zohráva

úlohu aj to, ktoré klávesy použijete pri zosielaní. Pri neopatrnom použití môžete navyše namiesto nepriateľa ublížiť sami sebe, alebo spojencom. Spravidla pravé tlačítko myši aplikuje kúzlo na zameraný cieľ, stredné na postavu samotného mága a použitie so shiftom zasiahne okruh okolo mága. Takže pri použití ohňa v prvom prípade popálite protivníka, v druhom ugrlujete sami seba, v treťom vyvoláte ohnivý prstenec. Element života vyvolá liečivý lúč, ktorým je ideálne podporiť spojenca alebo ošetriť iba vás, alebo regeneruje všetko v okolí postavy. Nechtiac môžete liečiť aj protivníkov, nemŕtvych však lúč života zabíja.

Niektoré protichodné elementy sa vzájomne negujú, môže to mať pozitívny, ale aj negatívny efekt. Týka sa to aj priamo postavy mága. Keď hrdina prejde cez brod, je mokrý. Ak potom vyvolá blesk, nastane reakcia, mága potrasie a stratí časť života. Preto je treba privolať na seba oheň, a ten usuší vodu, ktorá sa odparí. Túto skúsenosť ale môžete využiť v boji aj vo svoj prospech. Keď privoláte na súperov dážď a potom vyvoláte blesk, dostanú pekne zabráť. Najúčinnnejšie magické kombá sa hráč postupne učí a to hlavne prostredníctvom nájdených kníh. Je v nich zaznamenaný postup na zoslanie konkrétneho kúzla a hráč si môže v zozname listovať priamo na bojisku. Neskôr ich použije spamäti. Rozhodne sa hodí zrýchlenie, teleport a v multiplayeri každú chvíľu aj oživenie padlého. Na škodu nie je neviditeľnosť, vyvolanie elementála, či dážď meteoritov (ktorý ale zasiahne aj vás). Teraz už zrejme chápete, prečo sú hlavnými postavami výlučne mágovia. Tento systém by bol pri iných povolaniach ťažko realizovateľný.

Dobrodružstvo si užijete v príjemnej, rozkošnej grafike. Prostredia v hre sú pekné a niektoré veľmi nápadité. Budete bojovať v húštinách, horách, v nepriateľských zákopoch, kobkách, mestečkách, ale aj na palube vzdušných lodí. Animácie postáv sú milé, niekedy pekne krvavé, zvuky v poriadku. Škoda len tej zle riešenej kamery. Ovládanie je prijateľné, ale dalo by sa vyriešiť aj o niečo lepšie. Napríklad výber magických elementov pomocou kurzora myši by hre pomohol.

Magicka príjemne prekvapila. Hoci technický stav zodpovedá silne zhrdzavenej karosérii Moskviča, skvelú jazdu zaručuje funkčný motor z Ferrari. Od nás si táto hra odnáša dve pomyselné ceny. Prvenstvo v kategórii najviac zabugovaná hra za niekoľko posledných rokov a medailu za najinovatívnejšiu akčnú adventúru / RPG od čias Diablo II s najlepšou kooperáciou v tomto žánri.

Branislav Kohút

HODNOTENIE

- + originálny systém používania kúziel a mágie
- + výborná kooperácia pre štyroch hráčov
- + atmosféra a pekný dizajn úrovni
- + cena
- otupujúci singleplayer
- milión technických chýb
- kamera

7.5





ARMA II

PRIVATE MILITARY COMPANY

Ak ste prežili všetky predošlé konflikty, možno hľadáte nový. Možno nemáte dosť, možno má vaša nepriateľská ves-ta ešte nejaké miesto nepoškvrnené a radi by ste vyskúšali, koľko nábojov vám ostalo v zásobníku. Private Military Company vás zavedie do Takistánu a predostrie nový konflikt, v ktorom budete zastupovať nezaujatú stranu. Kto zaplatí prvý a kto zaplatí viac, bude určovať vaše ciele.

Stanete sa členom súkromnej organizácie ION, ktorú si najme armáda pre zaistenie členov organizácie OSN pri prehliadke krajiny, aby skontrolovala takistánsky jadrový program. Hovoríte si, pre niekoho s takou históriou, akú máte vy, s takým vojnou zoceleným tímom, úplná pohodička. Čo ale zo začiatku vyzerá ako rutina, sa neskôr zvrtné, čo príbeh naznačí pomerne obsažnými a v predošlých dieloch nie bežnými cut-scénami hneď v úvodnej misii. Žiaľ, aj keď príbeh je miestami poriadne výbušný, jeho podanie už také adrenalínové nie je. Suché rozhovory, suchý dabing, spád aj kamera rozhodne nepatria k tomu najlepšie-

mu. Narozdiel od predchodcov je kampan' podstatne lineárnejšia, vždy sa však môžete v kľúčových okamžikoch rozhodnúť, čo zvyšuje replayabilitu. Do úzadia je zatlačené aj velenie, čo je daňou za hlbší príbeh.

Misie sú spracované na úrovni, sú pomerne náročné a patria me-

dzi adrenalínové momenty, na ktoré si radi zaspomínate. Budete neustále sledovať okolie kvôli dobre informovaným guerilla útočníkom, pretože ich prepady zo všetkých strán vás čakajú na každom kroku. Popri tom ešte chrániť okrem svojho krku aj helmy pozorovateľov OSN, budete rozháňať agresívny dav civilistov, zažijete ostreľovanie konvojov



špeciálnou puškou a podobné viac či menej klasické úlohy.

Našťastie nie ste na všetko sami a tak slušná, aj keď niekedy zabugovaná umelá inteligencia vám v tom bude po celú dobu veľkou oporou. A nielen spoluvojníci, ale aj nové zbrane či dopravné prostriedky. Nový vrtuľník Kasatka, prípadne obrnené SUV, do ktorého sa budete môcť vracieť, odkladať zbrane, vám bude slúžiť ako vztyčný bod, ktorý sa v horúcich situáciách vyplatí mať na blízku.

Viac vám ale pomôže, ak sa do konfliktu pridá živý kamarát a zahráte si tento súkromný biznis kooperatívne vo dvojici. Nie je totiž nič lepšie, ako keď si v takto nehostinnom a nepredvídateľnom prostredí kryjete chrbát navzájom a to hlavne v prostredí takéhoto typu, kde zrúcaniny a staré, zničené, opustené mestá poskytujú úkryt pre zákerných útočníkov.

Technicky sú tieto prostredia síce na slušnej úrovni a vidno, že sa autori naozaj snažili urobiť všetko, čo možno najpestrejšie ako to len v takomto prostredí ide, veľmi sa im to však nepodarilo po stránke obsahovej. Väčšinou pôsobia dojmom narýchlo poskladaných lokalít v nejakom



'Tanny' Radcliffe: "Who? Reynolds? I can't remember... Two or three hours at least. Just you be thankful that it's quiet, huh?"

Opustená továreň plná protestujúcich

jednoduchom editore, sú nepresvedčivé, chýba im autenticita. Za všetky príklady s rozhádzanými vrtuľníkmi navôkol bez štipky fantázie.

Zvuky, hudba, fyzika ani technické spracovanie taktiež nič nové neprinesli, takže si vystačíte so starým hardvérovým arzenálom a žiaľ, pri starom ostali aj klasicky rôzne chyby v hre, takže môžete čakať aj nemilé prekvapenia. Našťastie, nepríjemné prekvapenia budú pomerne často striedať tie podarené ako napríklad hneď v

úvode originálne spracované titulky a typický gameplay tejto série, ktorý zostal nedotknutý, čo nejedného veterána rozhodne poteší. Na druhú stranu, mohlo byť rôznych noviniek či úprav o niečo viac, aj keď na takýto prídavok to nie je zlý výkon.

Pre desiatnikov nepredstavuje Private Military Company rozhodne nič, za čo by stálo za narukovanie do v podstate tej istej vojny, ale pre guľkami ošľahaných veteránov ide o zaujímavú voľbu, ako si spraviť nejaký ten zárez navyše. Nová kampaň s veľkými i malými drobnosťami, stále aktuálne technické spracovanie, to všetko budete mať v príručnej výbave, ak sa vydáte na túto súkromnú misiu.

Andrej Hanks

Najlepší biznis je vojna



Hmmm, kto vie čo ma tam čaká.

HODNOTENIE

- + nové zbrane
- + originálnejšia kampaň
- + co-op kampaň pre 2 hráčov
- dialógy
- cutscény
- prostredia

7.0



TEST DRIVE UNLIMITED 2

Dva exotické ostrovy plné výziev

Píše sa rok 2006 a hernú automobilovú scénu zasiahla menšia revolúcia. Prvá MMOR hra ukázala svetu, kam sa až dá s láskou k autám zjsť. Samozrejme, tou hrou bol Test Drive Unlimited. V čase, kedy nám ostatné racingy ponúkali niekoľko tratí a áut, TDU nám dal celý ostrov a takmer stovku vozidiel, motorky nevynímajúc. Okrem toho sa v hre objavili aj virtuálne reprezentácie druhého ja - alebo ako sme si ich už zvykli volať - Avatary. Toto všetko sa spojilo do výnimočného herného zážitku, ktorý sme od tej doby v žiadnej inej hre nevideli.

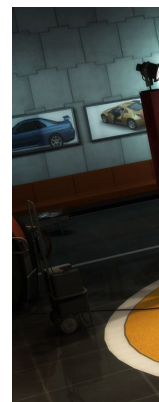
Teda až do teraz. Čo sa na ostrove **Test Drive Unlimited 2** zmenilo? V prvom rade je to ostrov samotný, teda aspoň v úvodnej fáze hry, kedy sa ocitneme na Ibize na vlastnej narodeninovej párty, ktorá je ideálnym miestom na výber avatara spomedzi účastníkov oslavy. V

tomto momente sa začína príbehová časť hry, ktorá vás v úvode prevedie krátkym tutoriálom možností áut a interakcie s prostredím a pokračuje predstavením niekoľkých hlavných postáv. Váš avatar sa až podozrivou (ne) šťastnou náhodou ocitne na VIP šampiónate Solar Crown, ktorý nakoniec vyhráte. Ups, dúfam, že som vám nepokazil prekvapenie. Pred samotnými pretekmi absolvujete krátky jazdecký kurz pre každú kategóriu pretekov, po ktorého dokončení získate pretekársku licenciu.

Preteky sú rozdelené do troch hlavných kategórií: Asphalt, Classic a Offroad. Bohužiaľ primitívnosť pokračuje celým príbehom vašej cesty na vrchol, ktorá začína na už spomínanej Ibize a neskôr sa presunie na starý známy Havaj. Tieto dve rozsiahle prostredia vzbudzujú po-

cit, že sa toho v hre udeje veľa, no opak je pravdou. Je síce pravda, že samotných pretekov sa v celej súťaži nachádza požehnané a hlavná príbehová línia je doplnená o vedľajšie úlohy, no už po pár najazdených kilometroch a splnených misiách zistíte krutú pravdu. Všetko sa opakuje. Moderátorka súťaže komentuje každý začiatok závodu snád štyrmi frázami, ktoré sa náhodne striedajú.

Podobne sú na tom vedľajšie misie, ktoré sú zaradené do niekoľkých kategórií a rovnaká kategória znamená rovnaké zadanie misie napriek tomu, že jej názov naznačuje niečo iné. Týchto misií je v hre 100, z ktorých 40 sa odohráva na Ibize a 60 na Havaji. Tvorcovia sa mohli na týchto misiách vyblázniť, no namiesto toho túto časť hry absolútne odflákli. Dôka-



zom toho je napríklad fakt, že niekoľko krát budete viesť stopárku, ktorá hľadá rýchlu cestu domov a pritom ju vysadíte uprostred ničoho, niekoľko kilometrov od najbližšej civilizácie. Alebo za neprázdnenej slečne zoberiete auto do servisu a necháte ho uprostred poľa.

Mimo hlavného príbehu a vedľajších misií ostrovy ponúkajú aj ďalšie aktivity ako hľadanie automobilových vrakov, z ktorých vám miestny mechanik po nájdení všetkých potrebných častí postaví funkčné auto alebo fotenie fotografií zaujímavých lokalít pre miestneho fotografa, ktorý z nich nakoniec vytvorí fotoalbum. Táto činnosť je celkom jednoduchá, horšie je to s vlastným fotením, foto mód sa správa úplne inak a dostať kameru do želanej pozície vyžaduje hodnú dávku trpezlivosti. Ďalšou, dobre známou aktivitou, je nakupovanie nehnuteľností, ktorých budete potrebovať čoraz viac, ako vám budú pribúdať autá vo vašej zbierke.

V TDU2 nám tento proces tvorcovia spríjemnili vlastným upravovaním interiéru, nákupom nábytku a zmenou dekorácií s možnosťou pozvať do vašeho skromného príbytku vašich priateľov. Tu sa dostávame k sociálnym funkciám, ktoré robia hru tým, čím je, a v ktorých paradoxne aj absolútne zlyháva. Problémy so servermi sú len špičkou ľadovca, ktorý potápa očakávania hráčov v inak tropickom prostredí ostrovov. V dohľadnej dobe by mal vyjsť opravný patch, ktorý by mal vyriešiť všetky problémy s online komponentom. Kým sa teda budete môcť naplno vrhnúť na online hru so všetkým, čo k tomu patrí, poteší vás aspoň fakt, že je čo robiť aj offline.

Celý postup hrou je zaznamenaný do prehľadného systému, ktorý je rozdelený do štyroch kategórií, každý po 15 levelov. Sú nimi Pretekánie, Objavovanie,



Zbieranie a Socializácia.

Každá kategória je plná rôznych úloh, ktoré plníte samotným hraním, a za ktoré ste odmenení skúsenostnými bodmi. Výsledok sčítania úrovni každej kategórie je váš celkový level, ktorý môže dosiahnuť úroveň 60 (s DLC Casino je to 70). Okrem už spomínaných aktivít sú tu ešte obchody s oblečením, holičstvá, plastické kliniky a samozrejme autosalóny.

Už v nich síce nenájdete aj motorky, ako tomu bolo v predchodcovi, ale ponuku cestných aut doplnili offroady. Ovládanie aut je čiastočne arkádové a to je úplne v poriadku. Takejto hre sedí ako uliate, no na svoje si prídu aj majitelia volantov. Vyšantíte sa na rovných diaľniciach aj kľukatých cestách, po asfalte aj po hline, cez deň aj v noci, za slnka aj za dažďa. Počasie v TDU2 je zvládnuté takmer dokonale, mimoriadne efektná je jazda po daždi, kedy sú na cestách ešte mláky a auto sa podľa toho aj správa. Celkovo však grafika oproti prvému dielu príliš nepokročila. Najzreteľnejšie je to na samotných postavách. Tak slabé modely sa už proste v dnešných hrách len tak nevidia. A dabing tomu takisto nepridáva, je naozaj zlý.

Na druhú stranu zvuky motorov sú miestami až orgasmické a fantasticky dotvárajú atmosféru jazdy v naozaj výkonnom stroji. Výbornú zvukovú stránku tak narúšajú iba momenty kolízií so stromami, stĺpmi a inými objektami, ktoré často nesprevádza žiaden zvukový efekt. Plusom nie sú ani rádiostanice, ktoré sú iba dve. Hrajú síce kvalitnú hudbu a sú doplnené o vtipné fiktívne reklamy, no poskytujú iba cca 2 hodiny hudby, čo je pri hre s hra-

Detailne spracovaný interiéru má každé auto.

teľnosťou niekoľkých desiatok hodín žalosťne málo.

Test Drive Unlimited 2 je veľmi zaujímavá a zábavná hra, ktorá ale ani zďaleka nevyužíva svoj potenciál a dopláca na nedostatočný čas venovaný detailom. Ten mal byť venovaný intenzívnym záťažovým testom, aby sa tak predišlo problémom so servermi, na ktoré teraz doplácajú hráči na všetkých platformách. Hra, ktorá zlyháva na plnej čiare v tom, čo ju malo odlišiť od ostatných racingov a čo v podstate fungovalo už v jednotke, si jednoducho nezaslúži vysoké hodnotenie. Dojem z nedokončenej hry len ťažko vyváži fakt, že to, čo nám autori naservirovali, je v hrateľnej a zábavnej podobe.

Dest

HODNOTENIE

+ rozloha prostredia
+ motivácia pokračovať
+ počasie
+ krátke loadingy

- celková nedotiahnutosť
- recyklácia
- zastaralá grafika
- sčerače nestierajú
- foto mód

6.5





DUNGEONS

DUNGEON MASTER SA VRACIA

B ľudská máme radi. Hrdina alebo skupina dobrodruhov v úzkych chodbách verzus monštrá strážiace poklady. Na konci silný boss, ktorému treba poriadne nasoliť do kožucha. Má to svoje čaro. Ale čo tak skúsiť si to z druhej strany? Ste pripravení na likvidovanie hrdinov vo svojom vlastnom labyrinte?

Veteráni na poli videohier vedia, že tento nápad nie je pôvodný. Prvýkrát sme hrdinov chytali do pascí v bludiskách hry Dungeon Keeper a jej pokračovaní. Odvtedy už ubehlo pekných pár rokov a je celkom dobre, že sa niekto rozhodol

túto ideu oprášiť a znovu použiť. **Dungeons** však nie je prostoduchý klon, ktorý ťaží z popularity predlohy. Hoci sa v niečom podobá na hity starého dobrého Bullfroga, v mnohom sa líši, kráča vlastnou cestou a experimentuje. Chvilami úspešne, miestami trochu nešikovne, ale s gurážou.

Hráč je pánom bludiska. Oklamaným a degradovaným pánom, ktorého zradila rohatá družka a navyše ho buzerujú arogantní nadriadení. Začína sa neľahká ces-

ta späť na vrchol okorenená túžbou po pomste. A štartuje sa v podstate od nuly, len s našepkávaním otravného poradcu s jedinou a navyše zelenou nohou. Postupne servírovaná náuka o fungovaní bludiska síce má zmysel, ale vďaka tomu je úvod dosť ťažkopádny. Postupom času sa to však slušne rozbehne, bohužiaľ o niečo neskôr zas príbrzdí. Vo chvíli, keď hra začne naozaj baviť, sa minú tvorcom nápady a začína nastupovať stereotyp.

Správne bludisko musí mať dostatok cho-



dieb a chodbičiek, kde na opovážlivcov číhajú krvilačné kreatúry. O tunelovanie nových priestorov sa v Dungeons starajú goblini. Malí, ustráchaní, trochu dementní, ale užitoční. Bez reptania kopú, kde prikážete a svojmu pánovi prinášajú zlato z vyhlíbených štôlní a pozostatkov hrdinov. Monštrá sa rodia v blízkosti pentagramov, ktoré ľubovoľne umiestnite vo svojom labyrinte. Na týchto miestach sa znovu oživuje hŕstka zodpovedajúcich potvor či už sú to kostlivci, netopiere, obrie potkany

alebo iná háveď. Nikdy nechodia ďaleko od pentagramu a útočia len na protivníkov v ich blízkosti. Kapacitu pentagramov ovplyvňuje počet privlastnených hniezd a obydlí v okolí bludiska. Pentagramy rozširujú dôležitú sféru vplyvu. Mimo tejto zóny je obmedzená výstavba a pán bludiska znevýhodnený.

Sila pána bludiska súvisí s úrovňou prestíže. Prestíž sa zvyšuje hlavne úspechmi pri boji s hrdinami a dekorovaním. Kostry prikované k stenám, svietniky, hroby, monumenty, otvory s výparmi, nielen skrášľujú, ale aj pridávajú energiu a zdravie temnému lordovi. Navyše sprístupňujú rôzne objekty a vytvárajú podmienky

na ďalší rozvoj. Lenže dekorácie, ako aj pokročilé vymoženosti bludiska, vyžadujú energiu z duší. A hádajte, z akých duší sa extrahuje.

Energia duše je príčinou, prečo musíte do vášho panstva prilákať čo najviac hrdinov. Po zabití z nich získate malú jednorazovú dávku, preto sa oplatí postaviť cely. Goblini do nich navláčia porazených dobrodruhov a energia sa extrahuje postupne v cenných dávkach. Hrdinovia sa do bludiska dostávajú bránami v stanovených intervaloch. Zaujímajú ich hlavne poklady, ktoré im treba pripraviť. Nepohrdnú však ani kúskami v zbrojnici alebo vedomosťami v podzemnej knižnici. Pre-

to nie je na škodu vytvoriť tieto miestnosti a vyplniť ich zaujímavými vecami. Ešte lepšie je poblíž umiestniť niekoľko pentagramov s monštrami. Hrdinovia sa tak, aj s pomocou dekorácií, dajú viesť presne tam, kde ich potrebujete. Ak je vaša ponuka chudobná, môžu sa vykašľať na bádanie a odídu. Väčšinou však zamieria k srdcu bludiska a to už ide do tuhého. Špeciálna skupina najodolnejších hrdinov, takzvaní šampióni, sa na srdce zamieria vždy.

Srdce bludiska je počiatok a koniec vášho panstva. Nesmie byť zničené, inak ste KO. O jeho bezpečnosť sa slušne stará prikúpený obrí ochranca, ale aj tak treba byť v





strehu. Okrem toho srdce ponúka užitočné vylepšenia, za ktoré sa platí energiou duší. Nie je na škodu zadovážiť viac goblinov a rozhodne sa oplatí zvýšiť úroveň kreatúr. V prípade núdze sa za príplatok aktivuje liečenie poškodeného srdca.

Pán bludiska v Dungeons nie je spirituálna entita, ako tomu bolo v Dungeon Keeper, ale má fyzické telo. V zásade sa správa ako tradičný hrdina RPG titulov až na to, že navyše koordinuje fungovanie labyrintu. To znamená, že sa osobne zapája do boja, používa kúzla, zručnosti a zdokonaľujú sa jeho atribúty. Jednorazové kúzla môže získať z padlých hrdinov, permanentné si hráč osvojí výberom v tabuľke zručností. Tabuľka má tri kategórie s pasívnymi a aktívnymi schopnosťami ako jedovatý šíp, vylepšenie strážcu, posilnenie kreatúr a podobne. Po úmrtí sa pán bludiska oživí pri srdci, ktoré vtedy utrpí zranenie.

Ťaženie je tvorené sériou máp, kde hráč musí splniť určité úlohy. Treba získať stanovenú úroveň prestíže, porozbíjať predmety v pivniciach, prežiť niekoľko organizovaných nájazdov hrdinov, či zničiť srdce konkurenčného pána. Okrem toho sú aj vedľajšie úlohy, ktorých nesplnenie skomplikuje postup. Rozmarný pán nemŕtvych žiada peniaze, či poliatie kvetov na hrobe jeho milovanej, inak pošle

agresívnych kostlivcov alebo vpustí šampióna. Postup pri plnení úloh je po čase dosť repetitívny

Pohyb kľúčovej postavy aj manažment prebiehajú súčasne a s rovnakým ovládaním a to spôsobuje chaos. Mapa a minimapa pomáhajú len čiastočne. Dôležité pozície a úlohy sú síce označené, ale bez užitočnej nápovedy. Celé je to skrátka dosť neprehľadné a nepohodlné. Graficky je hra na tom celkom dobre. Solídna 3D grafika je v poriadku a nechýba možnosť priblíženia lokality a rotácie. Pri väčšom počte hrdinov a kreatúr na obrazovke sa však váš počítač zapotí aj pri výkonnej zostave.

Pri porovnaní titulu Dungeons so staručkou klasikou vidíme niekoľko podobností, ale aj zásadných rozdielov. Dungeon Keeper sa sústredil výlučne na manažment a potreby kreatúr v bludisku, bez prebytočnej figúrky najvyššieho. Ponúkol rôzne taktiky s použitím pascí, zamykateľných dverí a fungovalo to na jednotku. Dungeons primixoval kontroverznú akčnú zložku s fyzickým pánom bludiska. Ponúkol navyše RPG prvky a priamy boj, lenže na úkor správy bludiska. Táto hra sa nezaobrá obyvateľmi labyrintu, ale naopak paradoxne poskytuje komfort hrdinom, ktorí ho ohrozujú. Hoci Dungeons stavia bludiská, nie je to inovovaný

Dungeon Keeper. Ak dáte medzi tieto dve hry znamienko „rovná sa“, je pre vás Dungeons stratený. Toto totiž v žiadnom prípade to nie je nástupca Keepera. K tomu možno budú mať bližšie pripravované hry Dungeon Empires a Dungeon Viva.

Ak vás láka možnosť vybudovať a spravovať vlastné bludisko, možno ste narazili na správnu hru. Zvážte, či vám vyhovuje solídny mix tycoonu, tower defense a RPG. Ak nemáte námietky, Dungeons vás celkom dobre pobaví.

Branislav Kohút

HODNOTENIE

- + výstavba bludiska v kombinácii s RPG elementmi
- + inovatívny prístup a neošúchaná téma
- málo možností pri výstavbe bludiska, chýba hĺbka
- miestami neprehľadné a chaotické
- kontroverzná akčná zložka hry
- technické nedostatky

7.5



DUNGEON SIEGE III má finálny dátum

Square Enix a Obsidian Entertainment ohlásili dátumy vydania očakávanej RPG Dungeon Siege III. Verzie pre PC aj konzoly sa na trh dostanú v máji. Pre PAL regióny je určená aj limitovaná edícia, dostupná exkluzívne v predobjednávках. Obsahuje navyše štyri predmety do hry, ktoré po aktivovaní zlepšia schopnosti hrdinu.

Hráč prevezme úlohu jedného zo štyroch legiónárov v kráľovstve Ehb, kde sa rozhodnutia zohľadnia pri ďalšom napredovaní. Lahôdkou bude kooperácia štyroch účastníkov, ktorí sa môžu kedykoľvek pridať alebo odstúpiť z hry.

Dungeon Siege III vychádza v EU 27. mája a v Amerike si hru dožičia 31. mája.

Hráči môžu získať bonusy navyše pri predobjednávках u predajcov GameStop (in-game predmety Burning Band of Scorch, Talisman of the Grand Mage), Amazon (prsteň Bite of the Arakun), Best Buy (amulet Sacred Heart of the Legion), Walmart (mini-komiks a strategická príručka) a Steam, ktorý v cene hry zadarmo ponúkne aj Dungeon Siege I a II!



ČITATEĽSKÁ HRA ROKA 2010

Vybrali ste najlepšiu hru roka

Viac ako štyritisíc platných hlasov rozhodlo o čitateľskej hre roka, o najlepších hrách na jednotlivých platformách.

Minulý rok nebola práve najlepšia úroda v histórii, ale nakoniec vy ste rozhodovali o oceneniach najvyšších. Nepochybne Mass Effect 2 a Red Dead Redemption boli jedinečné tituly a náležite ste ich aj ocenili, ale pozrime sa aj na ďalšie platformy a kategórie:



PC

Akcia - Call of Duty: Black Ops (29 % hlasov, druhé Bad Company 2 - 18 %, tretie Metro 2033 - 17 %)
RPG - Mass Effect 2
MMO - World of Warcraft: Cataclysm
Šport-racing - NFS: Hot Pursuit
Akčná adventúra - Assassins Creed II
Stratégia - Starcraft II (50% hlasov s veľkým náskokom pred Civilization V - 12%)
Simulácia - Arma 2: Operation Arrowhead
Adventúra - Posel Smrti 2
Prekvapenie - Metro 2033
Sklamanie - Mafia II (38 % hlasov, druhé Call of Duty Black Ops - 16 %)
Grafika - Metro 2033

Xbox360

Akcia - Alan Wake
FPS - Call of Duty Black Ops (28% podobne ako pri PC, BC2 - 17 % Metro 2033 - 15 %)
RPG - Mass Effect 2 (49 % s veľkým náskokom pred Fable III - 16 %)
Racing - NFS: Hot Pursuit
Akčná adventúra - Assassins Creed: Brotherhood (37 % tesne pred RDR - 35 %, Mafia II - 15 %)
Kinect hra - Kinect Sports
Multiplayer - Battlefield Bad Company 2
Párty hra - Kinect Sports
Šport - FIFA 11 (40 % vs NHL 11 - 30 %)
Xbox Live Arcade - Lara Croft and the Guardian of Light
Stratégia - R.U.S.E.

PS3

Akcia - God of War III
FPS - Battlefield: Bad Company 2 (32 % vs 31 % Call of Duty Black Ops)
Racing - Gran Turismo 5
Akčná adventúra - Red Dead Redemption
RPG - Fallout New Vegas (tesne pred Dragon Age Awakening a Final Fantasy XIII)
PSN hra - Lara Croft and the Guardian of Light
Party hra - Guitar Hero: Warriors of Rock
Multiplayer - Battlefield: BC 2
Move hra - Sports Champions
Šport - FIFA 11 (36 % vs NHL 11 - 33 %)
Adventúra - Heavy Rain
Stratégia - R.U.S.E.

PC hra roka

Mass Effect 2

1. Mass Effect 2
2. Battlefield: Bad Company 2
3. Call of Duty Black Ops
4. Metro 2033
5. StarCraft II: Wings of Liberty

Na PC tento rok povychádzali pekné tituly, ale Mass Effect 2 si získal najviac vašich srdc, nasledoval ho Bad Company 2 a Black Ops. Starcraft II sa prekvapivo ocitol na piatom mieste, ale to je už dané strategickým štýlom. Akčné tituly sú preferovanejšie.

Xbox360 hra roka

Red Dead Redemption

1. Red Dead Redemption
2. Mass Effect 2
3. Call of Duty Black Ops
4. Halo Reach
5. Alan Wake

Pri Xboxe nastalo malé prekvapenie, kde o jedno percento prekonal Red Dead Redemption hitovku Mass Effect 2. Call of Duty obsadil tretie miesto, Halo: Reach a Alan Wake doplnili rebríček.

PS3 hra roka

God of War 3

1. God of War III
2. Red Dead Redemption
3. Heavy Rain
4. Gran Turismo
5. Call of Duty: Black Ops

Na PS3 sa ešte minulý rok neocitol Mass Effect 2, čo umožnilo God of War s prehľadom zvíťaziť a získať veľký náskok pred Red Dead Redemption. Umiestnil sa aj Heavy Rain a Gran Turismo 5, ktoré prebehli Call of Duty.

DS hra roka

1. Pokémon HeartGold/SoulSilver
2. Final Fantasy: The 4 Heroes of Light
3. Dragon Quest IX
4. Infinite Space
5. Professor Layton and the Lost Future

Na DSKu jednoznačne vedú RPG záležitosti, prvé tri miesta s tesnými rozdielmi to dokazujú. Pokemon však vládne.

PSP hra roka

1. God of War: Ghost of Sparta
2. Metal Gear Solid: Peace Walker
3. SOCOM: US NS Fireteam Bravo 3
4. Kingdom Hearts: Birth By Sleep
5. EyePet PSP

Dve hitovky sa na PSP pobili, ale Snake na Krata jednoducho nemá, 61 % je priam ultimátne víťazstvo pre God of War: Ghost of Sparta.

Wii hra roka

1. Super Mario Galaxy 2
2. EA Sports Active 2
3. Red Steel 2
4. Metroid: Other M
5. DJ Hero 2

Pri Wii nie sme ani trochu prekvapení výsledkom, kde Super Mario Galaxy 2 s prehľadom zdolal menej výraznú konkurenciu.



Podobne ako v našom rozhodnutí na Sectore, aj u vás zvíťazil Mass Effect 2 a potvrdil tak najlepšiu hru minulého roka. Prekvapivo druhé miesto získala Mafia 2, nasledovaná Black Ops. Metro 2033 sa vyšvihlo na pekné piate miesto.

Čitateľská hra roka 2010 - Mass Effect 2

1. Mass Effect 2 (23 % hlasov)
2. Mafia 2 - 15 %
3. Call of Duty: Black Ops - 10 %
4. Assassins Creed: Brotherhood - 8 %
5. Metro 2033 - 7 %
6. Red Dead Redemption - 6 %
7. Starcraft II - 6 %
8. World of War Cataclysm - 4 %
9. God of War III - 4 %
10. Gran Turismo 5 - 3 %



DIABLO III 2005 vs 2011



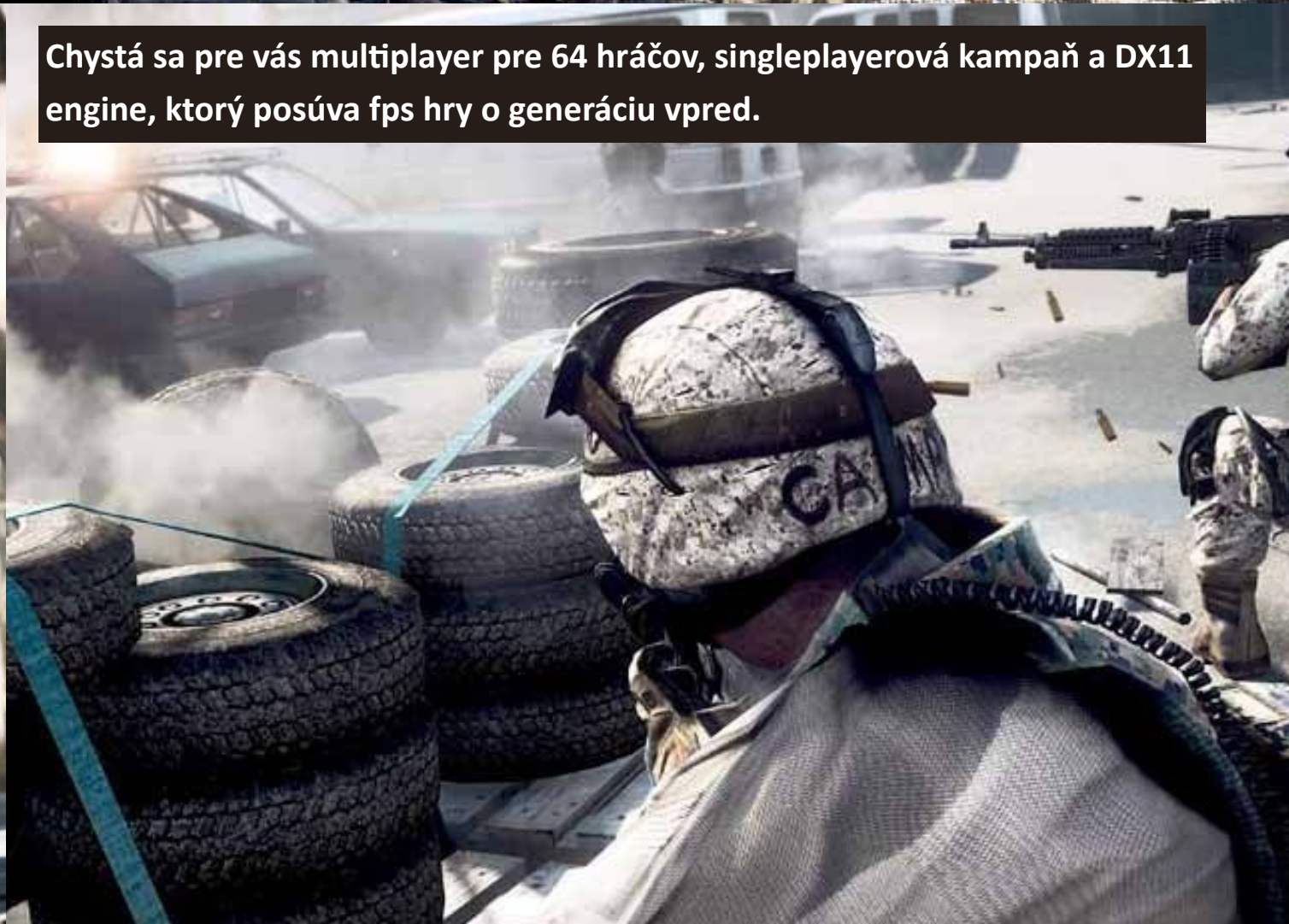






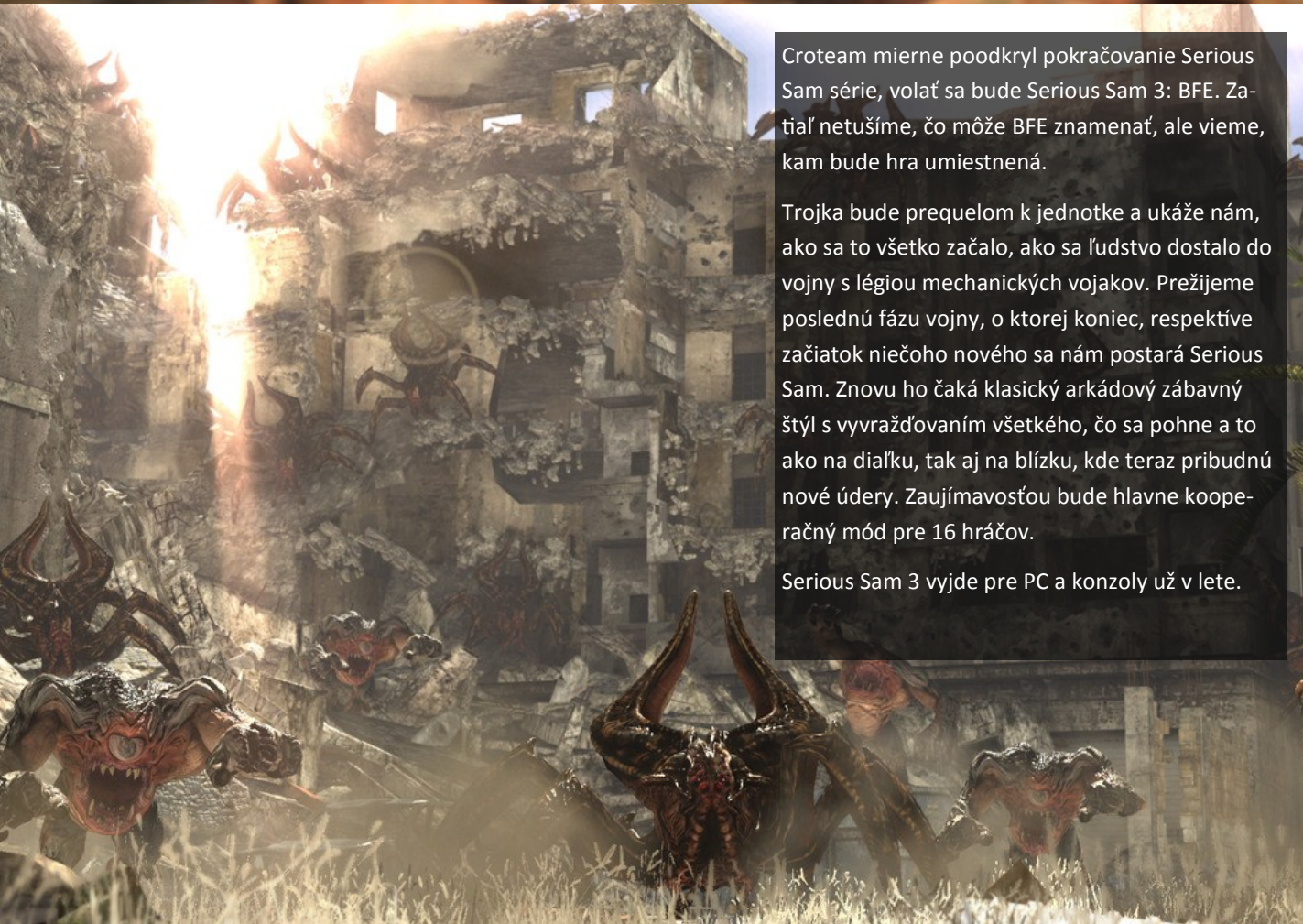
BATTLEFIELD 3

Chystá sa pre vás multiplayer pre 64 hráčov, singleplayerová kampaň a DX11 engine, ktorý posúva fps hry o generáciu vpred.





SERIOUS SAM 3



Croteam mierne poodkryl pokračovanie Serious Sam série, volať sa bude Serious Sam 3: BFE. Zatiaľ netušíme, čo môže BFE znamenať, ale vieme, kam bude hra umiestnená.

Trojka bude prequelom k jednotke a ukáže nám, ako sa to všetko začalo, ako sa ľudstvo dostalo do vojny s légiou mechanických vojakov. Prežijeme poslednú fázu vojny, o ktorej koniec, respektíve začiatok niečoho nového sa nám postará Serious Sam. Znovu ho čaká klasický arkádový zábavný štýl s vyvražďovaním všetkého, čo sa pohne a to ako na diaľku, tak aj na blízku, kde teraz pribudnú nové údery. Zaujímavosťou bude hlavne koope-račný mód pre 16 hráčov.

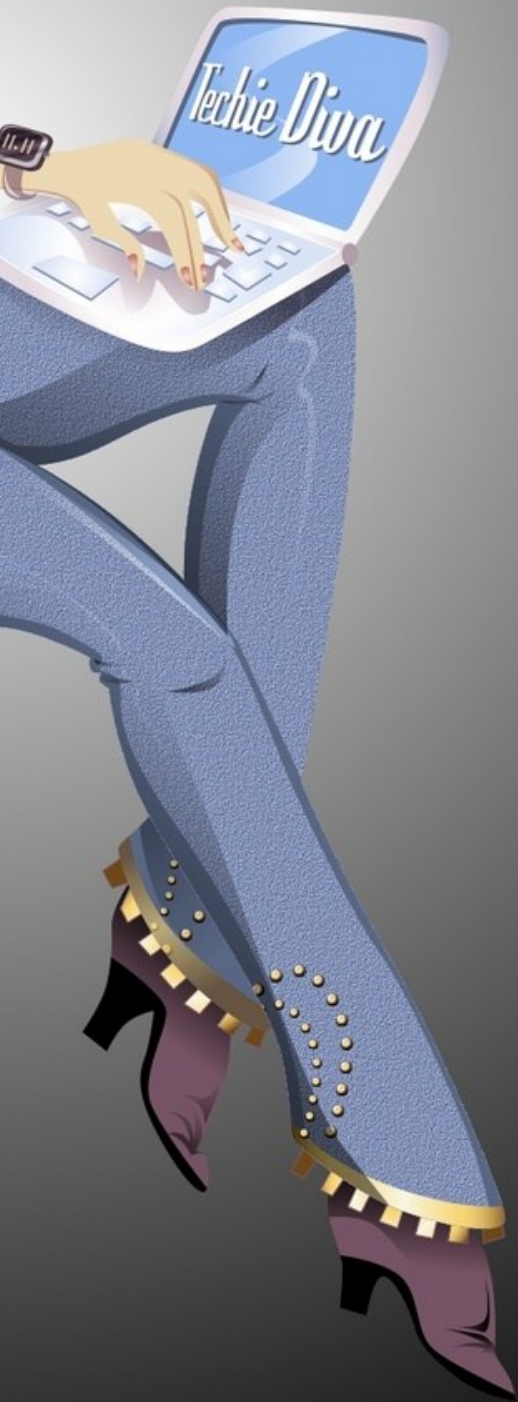
Serious Sam 3 vyjde pre PC a konzoly už v lete.





TECH sekcia







3D HRANIE: TOSHIBA SATELLITE A665

Skúšali ste už hrať v 3D na PC? My sme pre vás otestovali hranie v 3D na notebooku na modeli **Toshiba Satellite A665**, ktorý sa predáva aj v 3D verzii s pribalenými okuliarmi.

Hardvér

Toshiba Satellite A665 je dizajnový aj materiálmi kvalitne spracovaný notebook, nič zlé sa nedá povedať ani o jeho vnútornostiach, ktoré sú na úrovni vyššieho štandardu. Nie je to maximum v tejto oblasti, ale ponúka konfiguráciu, na ktorej bez problémov rozbeháte väčšinu herných titulov

na vysokých alebo stredných detailoch a k tomu aj na prácu bohato postačí. 3D je čerešničkou na torte. Samozrejme, že

Harman Kardon, ktoré dodajú hram a filmom veľmi kvalitné ozvučenie. Nakoniec podsvietená klávesnica vytvorí at-

Ako sa hrá v 3D na notebookoch?

niečo stojí, notebook v tejto konfigurácii vyjde cez 1200 Eur.

mosféru večernému hraniu, ak však chcete v posteli pozerať filmy, môžete podsvietenie vypnúť.

Popri kvalitnom spracovaní dodáva zážitku z notebooku kvalitný (ale aj lesklý) TruBrite HD LED 3D displej s uhlopriečkou 15,6 palcov, 120 Hz obnovovacou frekvenciou a rozlíšením 1366x768 rozlíšením. Predinštalovaný Windows 7 systém beží na Intel i7-740QM quadcore

procesore s taktom 1,7 GHz (2,93 GHz v turbo móde), pamäťou 4 GB, o grafiku sa stará Nvidia GTS 350M s 1 GB pamäťou. Nechýba Blu-ray mechanika pre 3D filmy a 650 GB HDD. Obraz doplnia stereo reproduktory

procesore s taktom 1,7 GHz (2,93 GHz v turbo móde), pamäťou 4 GB, o grafiku sa stará Nvidia GTS 350M s 1 GB pamäťou. Nechýba Blu-ray mechanika pre 3D filmy a 650 GB HDD. Obraz doplnia stereo reproduktory

Podľa vlastných utilít notebook spotrebáva 30 W s vypnutým monitorom a okolo 40 - 50 W v idle režime. Napríklad Mafia 2 ťahala okolo 100 W a batéria pri ňom vydržala presne hodinu.

Nvidia 3D Vision



3D funguje cez Nvidia 3D Vision technológiu s Nvidia 3D okuliarmi, keďže momentálne ako jediná firma ponúka toto zobrazenie na PC. AMD sa v tejto oblasti žiaľ nesnaží preraziť a je to škoda, keďže viac konkurencie by trhu len prospelo, znížili by sa ceny a rozšírila podpora 3D.

Všetko potrebné k 3D je priamo priložené k notebooku - okuliare aj externý wireless box pre synchronizáciu. Trochu škoda, že Nvidia ešte nelicencovala tieto zariadenia do notebookov, rovnako škoda, že okuliare stále ostávajú v pôvodnom dizajne, už by to chcelo model pre 2011 (na obrázkoch máme aj prvé Nvidia okuliare z roku 2000, kedy spolupracovala s Asusom na rozbiehaní 3D revolúcie). Síce sú podobne masívne a neelegantné ako väčšina 3D okuliarov k TV, ale na druhej strane majú aspoň nabíjanie, na

ktoré TV výrobcovia ešte často zabúdajú. Samotné sledovanie cez okuliare je však bezproblémové a pri 120 Hz žiadne blikanie nevidíte.

Hry a výkon

3D pri Nvidii funguje čisto cez ovládače, či už hra má alebo nemá zapracovanú 3D podporu. Nvidia ponúka preddefinované 3D pre takmer 500 hier, niektoré 3D podporujú priamo a idú bezchybne, iné sú emulované a v niektorých môžeme zbrať 2D efekty, ktoré kazia finálny obraz. V zásade platí, čím novšia hra, tým väčšia kompatibilita. Nvidia vám však priamo v každom titule odporučí nastavenia pre najlepší zážitok. Niekde treba vypnúť dodatočné efekty, niekde je dobré vypnúť štandardné mieridlo a zapnúť defaultné, ktoré je v 3D.

Z nových hier veľmi pekne 3D podporujú napríklad Mafia 2 alebo Call of Duty Black Ops. Oproti tomu Crysis je štyri roky starý a vidieť, že pri niektorých efektoch sa nepočítalo s 3D a veľa z nich je vytváraná postprocesingom v 2D móde, ktoré vám kazia finálny obraz keďže sa pre každé oko zobrazujú rovnako a vyčnievajú tak z obrazu. Môžete si síce aj tu povypínať efekty, ale kvalitný dojem tu z 3D prakticky nedosiahnete. Oproti tomu 2D verzia funguje na notebooku svižne a bez problémov.

Z titulov, ktoré sme v 3D testovali, najlepšie na notebooku fungovali: Mass Effect 2 a Batman Arkham Asylum, ktoré boli ako kvalitatívne obdivuhodné tak dávali aj pekných 30 fps v natívnom rozlíšení (60 fps v 2D móde). Za nimi nasledovala Mafia 2, ktorá sa pri stredných nastaveniach a 720p móde pohybovala okolo 25-30 fps, rovnako v nízkych nastaveniach si zahráte aj Bad Company II 3D pri 30 fps. Call of Duty Black Ops nie je príklad najlepšej optimalizácie, framerate sa pohyboval ako na hojdačke medzi 15 - 30 fps a na 3D v titule síce zapracovali a má plnú podporu, ale autori zvláštne obmedzili hĺbku, ktorá sa pár metrov pred vami stráca a mení akoby na 2D. Pri Metro 2033 sme ani nedúfali, že by ho mohol notebook utiahnuť a fungoval v 3D móde okolo 10 fps na najnižších nastaveniach, ale zato ponúkol najkrajší zážitok z 3D grafiky z testovaných titulov.

Ak by vás nebralo 3D v štandardnom 2D móde na tomto notebooku rozbeháte prakticky všetky tituly, síce si niekedy bude treba znížiť nastavenia, ale zato si na 120 Hz displeji priam vychutnáte hry aj 70 - 100 fps. Napríklad Starcraft II na nižších nastaveniach ide okolo 70 fps, Stalker: Call of Pripjat rovnaký framerate dá na stredných. Určite by ste našli aj hry a nastavenia, ktoré dajú plných 120 fps a ktorými ulahodíte svojim očiam.

Keďže my sa na benchmarky nešpecializujeme, prikkladáme benchmarky Anandtechu, ktorý na tomto notebooku testoval hry v natívnom rozlíšení v 2D aj v 3D módoch a rovnako porovnal notebook s porovnateľnou konkurenciou v 2D zobrazení hier, kde Toshiba dominovala a rovnako vo výkonových testoch s prehľadom poráža konkurenciu vo väčšine benchmarkov.





Filmy

Zatiaľ čo 3D hry sú výkonovo obmedzené hardvérom, 3D filmy majú svoj maximálny štandard, ktorý notebook spĺňa a prehráva 3D filmy, či už z blurayu, alebo cez Nvidia 3D player, ktorý prehráva ľubovoľný systém 3D enkódovania vo videách. Dokonca načíta 3D aj z dvoch súborov a následne ich spojí. Fungujú s ním aj 3D obrázky, ak máte 3D foťák, môžete sa s notebookom znovu ponoriť späť do mora na fotografii z vašej dovolenke. Prinajhoršom si môžete pozrieť napríklad 3D obrázky z hier, ktoré vám nagraňuje nový fraps.

Prehrávanie a aj vnímanie 3D filmov na notebooku je rovnaké ako na TV, menšia obrazovka 3D nijako neobmedzuje, len samozrejme vnímanie a atmosféra môže byť iná ako pri 3DTV alebo v kine na 3D filme. Záleží ako ste zvyknutí. Pre 3D fanúšikov to môže slúžiť ako mobilné 3DTV.

Vo filmoch prekvapivo Nvidia umožnila presúvať hĺbku, ale samozrejme predrenderované obrazy hĺbku meniť neumožnia a teda sa obraz rozdvíja. Ale ak už budete mať dosť 3D môžete si hĺbku vypnúť.

3D alebo ne3D?

Toshiba Satellite A665 je designovo a konštrukčne veľmi kvalitný notebook, rovnako nezostáva ani hardvér. Má dostatok pamäte, dostatok výkonu, rovnako aj na bežné 2D hry je úplne postačujúci, pri 3D sú tam samozrejme obmedzenia výkonom a náročnejšie tituly si neužijete, ale od notebooku ani nemôžeme čakať Metro 2033 na maxime, od toho sú už desktopy.

Otázkou skôr zostáva, či nastúpiť do rozbehnutého 3D vlaku, alebo ho nechať utiecť a počkať na ďalší? Po otestovaní

3D môžeme zhodnotiť, že nepochybne posúva zážitok do nového rozmeru, ale či to dostatočne vyváži súčasný nedostatky ako sú cena, a nutnosť okuliarov, to už bude individuálne. Je to bonus, za ktorý si priplatíte. Ak máte nejakú stovku-dve pri tisíc eurovej investícii navyše, oplatí sa porozmýšľať.

Tento rok očakávame nádielku 3D titulov vedenú Crysis 2 a Batman Arkham City. Samozrejme všade bude len ako bonus pre majiteľov 3D. Okrem titulov tentorok prídu aj notebooky a LCD monitory bez nutnosti okuliarov a určite sa na ne pozrieme.

Peter Dragula





Microsoft na aktuálnom mobilnom kongrese ohlásil vylepšenia do **Windows Phone 7** systému.

Už vieme, že prichádzajúci zrejme jarný update pridá do systému copy&paste, vylepšia sa rýchlosti načítavania aplikácií a ohlásená bola podpora CDMA rádií, ako aj rôzne malé drobnosti.

- Pripravuje sa **multitasking**, ktorý bol už predvedený. Funguje stlačením a držaním Back tlačidla, kedy sa na obrazovke zobrazia menšie obrazovky jednotlivých taskov, medzi ktorými si listujete.

- **IE9** príde do Windows Phone 7, čo mimo iného znamená rýchlu hardvérovú akceleračnú grafiku.

- Zapracovaný bude **Skydrive**, teda cloud systém, kde si budú môcť užívatelia ukladať a načítavať svoje dáta už aj cez mobil.

- **Twitter** integrácia príde do každého HUBu a priame zapracovanie podobné ako Facebook do PeopleHubu.

Prepojenie s Xbox360 a Kinectom:

Mobil bude môcť dopĺňať Kinect hry a ukázali multiplayer, mobil vs Kinect hráč, respektíve hráči. Konkrétne odprezentovali loptovú hru Ricochet z Kinect Adventures, kde hráči z mobilu posielali lopty (ťukali na displej), ktoré musel následne užívateľ hrajúci na Kinecte vychytávať. Je to zatiaľ úvodný koncept, ktorý nám naznačuje zaujímavé previazania do budúcnosti.

Nokia vstupuje do partnerstva s Microsoftom. Nokia konečne po dlhom rozmýšľaní zahodila svoje zastaralé systémy a posunula sa vpred. Uzatvorila strategickú zmluvu s Microsoftom a bude ponúkať ich **Windows Phone, Bing, Xbox Live a Office** vo svojich mobiloch. Je to očakávané spojenie, ktoré pomôže obom firmám, Nokiu povznesie späť do smartphonového trhu a Microsoftu dodá svoj 60 % podiel na mobilnom trhu a 200 miliónový trh Symbian smartphonov.

Nokia bude teraz ponúkať Windows Phone 7 ako svoju primárnu smartpho- ne platformu. Samozrejme, nie všetky mobily prejdú na Windows Phone 7, Nokia bude ďalej vyrábať aj svoje lacné mobily, stále bude mať aj Symbian mobily a stále plánuje aspoň jeden Meego mobil tento rok.

Čo sa stane s online prvkami No- kie? Ovistore sa v novom systéme stane súčasťou Marketplace, Nokia Mapy rovnako ostanú, ale budú poháňané Bing mapami a AdCentrom. Hry sa presúvať nebudú, tam zostane Xbox Live ponuka. Vyhľadávač bude defaultne Bing, čo spraví Microsoftu veľký skok v percentách vyhľadávania. Microsoft dodá Nokii vývojové

nástroje, čo bude znamenať flexibilnejšie lokalizácie, lokálne služby a rozsiahlejšiu ponuku ako by dodal samotný MS.

Čo sa stane s Windows Phone 7 v rukách Nokie? Minimálne to, že sa masívne rozšíri, ale je veľmi pravdepodobné, že keďže si ho firma prakticky adoptovala, bude mať výrazný vplyv aj na jeho ďalšie funkcie a vývoj, čo môže systému len pomôcť. Microsoft zrejme už má v rukách požiadavky od Nokie. Pri Nokii je však pravdepodobné, že úvodne unifikovaný hardvér systému skončí a bude fragmentovaný na minimálne niekoľko konfigurácií.

V každom prípade Android a iOS môžu oficiálne privítať Windows Phone 7 ako výraznú konkurenciu.





XPERIA PLAY

Z horúcej Barcelony ešte horúcejšie dojmy

Po rokoch nekonečných chýrov a posledných mesiacov leaknutých obrázkov či skutočného TV spotu počas Superbowlu sa konečne toľko očakávaný PlayStation Phone dožil svojho predstavenia. Jeho výrobcom je Sony Ericsson, ktorý možnú spoluprácu s brandom PlayStation naznačoval celé roky. Možno musel prísť jasne zafinovaný a kompatibilný operačný systém (našiel ho v Androide). Možno musel najprv výrobca nájsť spoločné rozhranie so Sony, aby mohli byť hladko doručované hry (PlayStation Suite). A možno len čakali na moment, kedy už PSP bude končiť svoj životný cyklus, do uvedenia nového ešte ostáva takmer rok, a tak by túto dobu mohol preklenúť iný systém.

Dnes je to už jedno, PlayStation Phone sa oficiálne volá Sony Ericsson Xperia Play a vhodne zapadá do produktového radu Xperia. Je to slider s osvedčenou konštrukciou už z PSPgo a zároveň s ním má veľa skúseností aj Sony Ericsson, napríklad z modelu Vivaz Pro i novej Xperia Pro. Na dizajne to cítiť – žiadna stoeurová plastová krabička, ale celkom elegantný model. Má kvalitný displej s rozlíšením

854x480 pixlov – podstatne lepší ako malo prvé PSP, s LED podsvietením, silným kontrastom a výborným zobrazením farieb. iPhone 4 má síce ešte trochu vyššie rozlíšenie, ale v zásade sú oba porovnateľné. Aj fyzická veľkosť displeja (4 palce) je postačujúca.

Ovládacie prvky sú podľa očakávaní bohaté i výborne rozložené. Výsuvný mechanizmus je dobrý, nie príliš ľahký na oddelenie oboch častí ani sa príliš nezadrháva – dovoľm si tvrdiť, že aj po niekoľkých mesiacoch používania môže slúžiť v rovnakej kvalite a nebude príliš labilný či roztrasený. Ťažisko prístroja je podobné ako pri PSPgo. Počas hrania však nepociťujem z výsuvného mechanizmu žiadne nevýhody a dokážem si predstaviť aj dlhodobé hranie na tejto forme handheldu. (Pre úplnosť dodám, že rovnako nemám problém hrať hodiny ani na DSi XL, čo je z trojice Xperia Play - PSPgo najväčší prístroj.) Spodný panel nie je na obrázkoch príliš rozmerný, ale v skutočnosti zaberá veľkú plochu. Platí to najmä pre dva analógové plochy umiestnené v strednej časti; dostatoč-

ne veľké aj pre väčšie palce a ich ovládanie je úplne intuitívne a pomerne presné. Dokážem si predstaviť, že rýchlo nahradia pohyb pri arkádovej hre typu Angry Birds a nebudete mať „zapatlaný“ displej, ale pokojne môžete odpáliť vtáčikov tlačidlom. Z pohľadu hráča je to predsa len známejší štýl ako ovládať hru.

Staré známe tlačidlá sú umiestnené blízko bočných hrán prístroja. Štyri pohybové sú dostatočne veľké, ale počas prvých minút som si zvykal na ich nižší zdvih, pri bláznivej akčnej hre si nemusíte byť najprv istí, či ich stláčate dostatočne silno. Po čase sú štyri smery pohybu zvládnuté hravo. To štyri PlayStation tlačidlá majú napriek menšiemu rozmeru istejší zdvih a ovládajú sa výborne. Ďalšie tlačidlá (Start, Select) používate minimálne. No ako ma upozornila hosteska, netreba zabúdať ani na bočné tlačidlá L a R. Kde ich Sony Ericsson uložil? Na očakávané miesto spodného panelu, budete ich hľadať skôr hmatom. Ako znalec DualShocku či PSP ich prirodzene očakávate a sú tam, no ak sa na Xperiu Play pozeráte ako na telefón či doteraz ste Sony konzoly nepoznali, môžete ich najprv minúť. Sú veľké, rozmerné, výborne sa stláčajú, no autori budú musieť zakomponovať ich ovládanie.





huje najlepšie kvality. Osobne som od nej očakával najmenej (bežnú konverziu z mobilnej hry), ale na Xperia Play vyzerá fantasticky. Grafika je svižná, detailná, modely áut sú parádne a hra spoľieha na viaceré reálne miesta ako Kapuské mesto. Ovládanie je zjednodušené na štyri tlačidlá a pridávanie plynu či brzdenie rieši pár tlačidiel. Touchpad v tomto prípade nie je potrebný, klasické tlačidlá postačujú a je to oveľa lepší pocit z jazdy ako šmátrať po dotykovom displeji po určenej ploške. Asphalt 6 je navyše ukázkou, že Xperia Play so svojím procesorom i grafikou zvládnu aj rýchle, náročnejšie hry, akčné i pretekárske tituly majú šancu na najlepšie spracovanie.

Škoda, že Xperia Play neobsahovala aj originálne PS One tituly či ďalšie tradičné žánre ako behačky. Zatiaľ však vyzerá stále sľubne, osobne ma prekvapili väčšie rozmery prístroja a na pomery telefónu i vyššia hmotnosť. No ovládacia schéma je vskutku parádna a známe žánre ako bojovky či preteky sa budú na ňom hrať výborne. Je zaujímavé vidieť, že niektorí autori uprednostnia ešte stále aj možnosť využitia dotykového displeja, iní sa vrhnú na tradičné tlačidlá.

Otázna je finálna cena prístroja i hier, prvotný prísľub 7 nainštalovaných a 50 kompatibilných hier postačuje, ale uvidíme, ako sa bude vyvíjať ďalej. A keďže do vydania NGP je ďaleko, získalo Sony zaujímavú zbraň proti štartu 3DS. Možno práve to podnietilo, že Xperia Play je zrazu od nás iba pár týždňov.

Michal Korec

Ako hardvér teda Xperia Play celkom obstojí a má výhodu, že v prípade úspechu môže Sony Ericsson vydať nové revízie so silnejším hardvérom. Zatiaľ má 1 GHz procesor Scorpion ARMv7 s grafickým čipom Adreno 205 GPU a grafika sa hravo vyrovná PlayStation 2 hrám.

V Barcelone boli na Xperia Play nainštalované spravidla tri hry rozličného žánru: bojovka Bruce Lee, racing Asphalt 6 a vesmírna striedačka Star Battalion. Ako správny hráč odchovaný PlayStation som začal bojovkou. Bruce Lee je pre mňa neznámy, no spĺňa základné kritéria – obsahuje rôznu paletu bojovníkov, arén a má solídnu grafiku. Autori sa očividne zamerali viac na spracovanie postáv ako prostredí, no polonahí búchači majú skutočne pekné textúry a dobrý pohyb na bojisku. Bruce Lee sa ovláda ôsmimi tlačidlami, ľavá štvorica slúži na pohyb po bojisku (zväčša v smere vpred i vzad) a pravá slúži na rozdávanie úderov. Najprv skúšam základné vysoké a nízke údery, pridám aj ne jeden kop. A spomaľujúci efekt. Až prvé kombinácie si vyžadujú viac cviku, no pri nižšej obtiažnosti to nie je problém. Bruce Lee nie je žiadny Mortal Kombat, ale ako akčná hra za 5 - 6 Eur by obstála. Na touchpadoch si v nej ale nezahráte – skôr je zaujímavý, že možnosti v menu stále ovládate dotykom.

Star Battalion pripomína starších Wing Commanderov, no hrať ich na menšom

displeji a s odlišnou ovládacou schémou je dokonca nový zážitok. Grafika je solídna a čo je podstatnejšie, táto hra naplno využíva dvojicu touchpadov pre ovládanie v priestore. Iste, na odpálenie rakety a pohyb kamery je to vlastne najideálnejšia kombinácia a je fajn vidieť, ako funguje. Všetky tlačidlá sú aktívne pre ďalšie možnosti, najmä pre ovládanie primárnych a sekundárnych zbraní cez krížik i kruh. Tréningová misia má solídne tempo, som zvedavý, či budú autori z Gameloftu takí ambiciózní, aby hru obohatili ešte aj príbehom alebo sa skôr spoľahnú skôr iba na sériu misií.

Asphalt 6: Adrenaline je ďalšia hra od Gameloftu, ale z predloženého tria dosa-





SAMSUNG PREDSTAVIL SVOJE VLAJKOVÉ LODE

Na mobilnej konferencii Samsung vytiahol svoje esá z rukáva a ukázal nasledovníka svojho tabletu a aj svojho najlepšieho mobilu.

Samsung Galaxy S 2

Displej 4,27 palcový SuperAmoled WVGA, 8,49 mm hrúbka, 116 g váha. HSPA+, Wifi 802.11bgn, Bluetooth 3.0 + High speed, 1 GHz dualcore procesor, 8 MPx kamera pre Full HD nahrávanie, gyro senzor, HD link pre TV a pamäť 16 GB alebo 32 GB. Systém bude Android 2.3 a z funkcií ponúkne Readers Hub, Social Hub, Games Hub, Music Hub.

Samsung Galaxy Tab 2

Displej 10,1", rozlíšenie 1280x800, teda 16:10, dualcore Tegra 2 procesor, Android 3.0 systém, 8 Mpx kamera pre Full HD nahrávanie. Dva surround reproduktory. Plus všetky štandardné wifi technológie. Bude vo verziách s 16 a 32GB flashom



LG PONÚKNE 3D MOBIL A 3D TABLET

LG sa pustili do mobilov z inej stránky ako všetci ostatní a prináša to, čo na trhu ešte nie je. Minule predstavili dualcore mobil, teraz 3D mobil Optimux 2X.

Optimus 3D

Ich nový Optimus 3D bude prvý mobil s 3D displejom (bez nutnosti okuliarov) s 3D kamerou, ako aj možnosťou uplodia a sharovania videí cez Youtube 3D. 3D hry nebudú chýbať ale samozrejme bude záležať od rozšírenia mobilu, či sa autorom oplatí modifikovať hry aj pre toto zariadenie. Minimálne nejaké porty z 3DS by sme mohli uvidieť. Na mobile je 3D aj samotné menu.

Optimus Pad

Popritom na výstave prezentuje aj Optimus Pad, 8,9 palcový tablet s rozlíšením 1280x768, ktorý bude mať 3D kameru a rovnako 3D zobrazovanie. Na prezeranie 3D však budete potrebovať okuliare. Budete môcť sledovať vlastné zábery, videá aj filmy a hry. Ak by vám malá obrazovka nestačila, budete ho môcť káblom prepojiť s 3DTV. Tablet bude podporovať 1080p nahrávanie a poháňaný bude Tegra 2 čipom so systémom Android 3.0. Tegra 2 nám aj tu sľubuje podporu herného Nvidia marketu. Tablet vyjde už na jar. Prvá odhadovaná cena je 999 Eur.



HTC prináša herný tablet a zavádza facebook tlačidlo



Aj HTC chcelo na mobilnej konferencii predviesť niečo nové a okrem toho, že na mobily zaviedlo facebook tlačidlo prináša aj tablet na ktorom rozbeháte aj Crysis, ale s tým, že hru nebude púšťať priamo ale pôjde cez terminálový systém OnLive a teda hra bude pustená na vzdialených serveroch. Žiaľ u nás je tento systém zatiaľ nedostupný.

HTC Flyer

7" tablet, ktorý bude konkurovať rovnako veľkému Samsung Tabu. Bude mať v sebe 1,5 GHz procesor, 1 GB RAM, 32 GB flashu. Prichádza aj s kapacitným perom citlivým na tlak. Nechýba kamera a spomínaný OnLive systém. Vyjde v druhom štvrtroku.

UŽÍVATELIA





UBERSOLDIER 2

Nieko sa zaoberá myšlienkou ako ľudom priniesť mier, iný zase ako vyhrať vojnu... Akú cenu má ľudský život? Jedným slovom neopísateľnú. Ľudský život je jedinečný. Nedá sa kúpiť, nedá sa vymeniť, nedá sa vyčíslieť a už vôbec sa nedá vrátiť.

Ubersoldier 2 - End of Hitler alebo East Front 2 - Crimies of War, Ubersoldier 2: Cracking The Nazi Relocation Conspiracy či Ubersoldier - Crimies of War (do paroma, kto sa v tých názvoch má vyznať?), jedná sa o jednu a tú istú hru len to nejakú múdru hlavu bavilo vydávať pod rôznymi názvami.

Ubersoldier 2 je akčná FPS od Burutu a City Interactive, ktorá vás okrem skvelej akcie zaujme najmä neobvyčajným príbehom z druhej svetovej vojny, ktorý sa rozhodli jeho tvorcovia obohatiť futuristickými prvkami. Po nečakanom úspechu Ubersoldier 1 z roku 2005 prišlo pokračovanie, ktoré má síce futuristické prvky tiež, no je ich oveľa menej. Tvorcovia dvojky sa sústredili hlavne na zmysluplný dej a akciu. O čo lepšie, Ubersoldier 2 na rozdiel od jednotky má aj multiplayer. Nedá sa povedať že by Ubersoldier 2 bol klasickou FPSkou, práve naopak, aj keď je hra v štýle Return to Castle Wolfenstein, predsa len priniesla niečo nové. Ubersoldier 1sa

Maria a ubersoldier Karl Stolz na úteku

preslávil najmä novými nápadmi v FPS hrách a skvelou hrateľnosťou s kvalitným príbehom. Nečudo, že úspech chceli potvrdiť aj v ďalšom pokračovaní, čo sa im podľa mňa podarilo.

Niečo z predchádzajúcej časti

Ernst Scheffer vedúci tzv. UberMachtu vymýšľa spôsob, ako vrátiť k životu mŕtvych vojakov. Vo svojom laboratóriu v tibetskom meste Lhasa, prišiel na to, že pomocou šoku smrti oživí vojaka a dodá mu nadprirodzenú silu, čím je oveľa silnejší a nebezpečnejší. Ale má to jeden háčik. Vojaci nie sú ako predtým. Sú neposlušní a neplnia príkazy. Každý si robí, čo chce. Urobiť z vojakov poslušných poskokov dokáže iba tzv. T9 liek. Vojak Karl Stolz, ktorého zabili v roku 1944 francúzski partizáni, dostal príležitosť začať znovu svoj život. Šok smrti mu dodal nadprirodzenú silu, ale skôr než mu dali T9 liek, utiekol a pridral sa k jednotke odboja spolu s Mariou Schneider. Podarilo sa mu zničiť komplex ZE8 a produkcii lieku zabrániť. Lenže čo čert nechcel, T9 je zase tu!

Dej 10/10

Príbeh Ubersoldier 2 je jedným slovom úžasný. Aj keď je tu oproti predchádzajúcej časti oveľa menej futuristických prvkov, čo by som nenazývala nejakým krokom späť. Som rada, že sa tento krát tvorcovia viac sústredili na dej a zase priniesli niečo nové. O čo sa jedná?

Karl Stolz sa spolu s Mariou Schneiderovou dozvedel, že T9 sa stále vyrába. V snahe zabrániť tomu zamieria do nemocničného strediska zistiť viac. Tu sa však Karl dozvedá, že éra Ubersoldierov (NadVojakov) sa ešte neskončila. Začína sa objavovať tajomný muž z helmou a maskou, ktorého jednotky dali v nemocnici zlikvidovať všetkých svedkov. Volá sa Dietrich. Nie je ani mŕtvy, ani živý ako tomu bolo kedysi. Je z neho netvor, ktorý plní rozkazy najvyššieho velenia. Ako sa mu to však celé stalo, sa dozvieme, samozrejme, v priebehu hry. Čaká vás veľké dobrodružstvo, budete putovať po krajinách, akými sú Nemecko, Tibet alebo sa dostanete do komplexu pod stredovekým sídlom, či do Al Nasirath kde sa budete musieť šplhať na

obrovskú vežu. Zažijete šialenú prestrelku vo vlaku a to už nehovoriac o prvej misii, kde je to samá akcia.

Až toto všetko prejdete, pridete na to, že to nie je ďalšia produkcia T9 lieku, čo chce Ubermacht dosiahnuť. Samozrejme sa začne dej pekne komplikovať a to najdôležitejšie sa dozviete, ako inak, na koniec. Aj tak vás čakajú zaujímavé postavy, s ktorými sa budete musieť porátať - či už je to Dietrich, ktorého povahu zmení jediné stretnutie so sestrou, alebo Klaus, ktorý to v hlave nemá ani len trochu v poriadku. Znovu sa stretnete so starým dobrým kamarátom Antonom Dreckslerom či so Shefferom, ktorý má tento krát trochu iné plány so svetom. Toto všetko čaká Karla na jeho misii, v ktorej sa chce pomstiť hlavne tým, ktorí z neho urobili ubersoldiera a zmaríť Shefferovi všetky plány. Karl Stolz sa stal ubersoldierom, ale Karlom Stolzom sa stanete vy!

Hrateľnosť 9/10

Ocitnete sa na ceste s džípom a za vami banda nacistov na sajdkách a vetrieskach. Pred vami vojaci s puškami, samopalmi a ťažkými guľometmi. Nie, to nie žiadna šialená naháňačka z Indiana Jones ani nič podobné, ale začiatok Ubersoldier 2, inak povedané báječnej FPSky. Maria prevzala kontrolu nad vozidlom a Karl má za úlohu páliť na všetky strany z guľometu, aby tak aspoň trochu zmiernil počet neustále prichádzajúcich nacistov a aby sa prestrieliť až ktovie kam. V tejto šialenej naháňačke máte jedinečnú príležitosť vybláznit sa, čo vás perfektne naladí na ďalšie misie. A teraz to najlepšie! Hrateľnosť je perfektne spravená. Ako som už spomínala, na začiatku na vás čaká akčná prestrelka. Páliť v nej budete len ťažkým guľometom, ktorý je trochu nepresný, ale narobiť vie poriadny rachot. V tejto misii je dobré strieľať aj do motorov vozidiel, čím zničíte nie len nepriateľov vo vozidle, ale aj ďalších za nimi. Okrem toho sú tu nastražené pasce. Stačí streliť do nádrže s vodou a tá padne na nepriateľa a je na chvíľku pokoj. Okrem guľometu sú tu aj iné zbrane, napríklad Karabinier, MG-42, parabellum, plameňomet a aká by to bola FPSka z obdobia druhej svetovej bez starého dobrého Thompsona.

Jedna z najlepších vecí na tejto hre, ktorá mi bude v nasledujúcich FPS bude zaiste moc chýbať, bol štít, ktorý ste si ako Karl mohli okolo seba vytvoriť. Tento štít slúži na zachytávanie menších nábojov. Je to



skvelá funkcia, pretože nepriateľ do vás môže vypáliť koľko len chce a vy si takto všetky náboje zastavíte (tak trochu mi to pripomína Nea z Matrixu). Aby toho nebolo málo, priblížite sa k nepriateľovi s týmto štítom a môžete mu všetky tie guľky vrátiť späť aj z úrokmi. Na aktiváciu slúži samostatná klávesa Q, čo je veľmi prispôsobivé ovládaniu. Štít nie je dlhodobý, slúži len nejakú tú chvíľku, záleží od toho, koľko do štítu vypáli nepriateľ, pretože čím viac, tým sa vám čas na používanie tejto funkcie skraca. Určite si ho obľúbite.

Ďalšou funkciou sú schopnosti, ktoré dosahujete počas hry. Za tri headshoty sa z vás stáva Ubersniper a potom stačí už len jeden a celý priebeh hry sa spomali, vy budete nesmrteľní, získate neobmedzenú muníciu a môžete strieľať o sto šesť. Takisto je to pri zabíjaným nožom. Tri krát zabijete nepriateľa nožikom a na štvrtý je z vás berserk (zúricec). Potom sa vám začne zvyšovať HP, podľa toho koľko

nepriateľov zabijete, môžete zbierať XPčka a ako aj pri Ubersniperovi ste nesmrteľní. Tieto módy sú chvíľkové a netrávajú dlho. Takisto počet nazbieraných headshotov či zabitím pomocou noža nie je dlhodobé. Po zabití každého sa vám začne odpočítavať čas a ak do tej chvíle nenazbierate ďalšie... zbohom vaša sila, môžete začať odznovu.

Po prejdenní každej misie sa vám otvorí tabuľka, kde si pomocou bodov, ktoré nazbierate, môžete vylepšovať skúsenosti. Za každú misiu dostanete nejaké body, ktoré si tu môžete rozmiestniť ako uznáte za vhodné. Vylepšovať si môžete svoj štít, zdravie, presnosť a emočný čas.

Nedá sa povedať že by Ubersoldier bol náročnou hrou. Môžete si voliť medzi troma obtiažnosťami, no i tak sa náročnosť zvyšuje, čím bližšie ste koncu. Pamätám si, ako mi výstup na minaret pekne znepríjemnili parašutisti, ktorí ovládli vzdušný priestor a páliť do mňa z každej strany a to už nehovoriac o Ubervoja-





koch, ktorí z každej strany prichádzali. V Tibete to boli gigantický vojaci, ktorí mi pekne prekazili plány. Okrem toho tu nájdete aj zopár bossov, ktorí vás trochu zdržia či je to už ten finálový, na ktorého postačí len trochu rozmýšľať, šibnutý Klaus a jeho elektrické útoky, alebo Dietrich, ktorý je podľa mňa z bossov najťažší. Jediným mávnutím svojho meča vás zhodí na zem, ak sa rýchlo nepozberáte, čepeľ jeho meča vás dorazí a ste KO. V niektorých misiách budete musieť zostreľovať lietadlá a tanky alebo zničiť vlak. V hre vás postihne všeličo. Dokonca sa dočkáte aj prestrelky vo vlaku, ktorá bola naozaj vynikajúca. Vyskytnú sa situácie, kedy môžete nepriateľa s plameňometom usmrtiť jediným výstrelom do jeho nádrže. Obyčajným vojakom je možné vystreliť zbraň z ruky alebo granát a tým pádom ho proti vám nemôžu použiť.

Lekárničky, ktorých je zo začiatku neúrekom, sa zdajú byť nepotrebné, no potom to budú práve ony, ktoré budete potrebovať. Adventúrne časti sú len málo kde. I to je len obyčajné hľadanie kľúčov či vypínanie prúdu. Netreba si tu lámať hlavu nad ničím.

Hrateľnosti by nebolo čo vytknúť, kebyže nemá svoje chyby. Tie sa prejavovali najmä ak ste sa snažili zastreliť vojaka ukrytého za debnou. Hoc mu trčal kus helmy, nebolo možné ho zastreliť. Občas sa stane, že umelá inteligencia nepriateľa zlyhá. Priblížite sa k nemu na toľko a on stále nič. Našťastie sa to stáva len zriedka.

Grafika 9/10

Aj keď pri hraní nie je čo grafike vyčítať, v ukážkach je to iné. Väčšina ukážok v hre

je robená formou komiksu. To je ten lepší prípad, horšie je to pri ukážkach s pohybmi postáv. Grafické spracovanie toho je zrnité a rozmazané. Nie je to zase najhoršie, ale predsa tá hra vznikla v rokoch, kedy by to aspoň o trochu lepšie vyzerať mohlo. Našťastie je týchto ukážok v hre len máličko. Komiksové ukážky sú na tom oveľa lepšie. Sú do nich pridané aj pohyby (napr. padajúca kvapka krvi), čo ich robí zaujímavejšie a rozmanitejšie. Taktiež je to veľmi dobrá myšlienka, pretože len v máloktovej hre sú ukážky robené formou komiksu, a toho kto má komiksy rád, to môže potešiť. Osobne obdivujem ľudí, ktorí na nich pracovali, pretože viem, čo to dá nakresliť i jediný obrázok z komiksu.

Grafika v hre je až prekvapujúco dobrá. Postavy nacistov sú detailne spracované, vozidlá, efekty, strelba tomu nie je naozaj čo vyčítať. Čo sa týka dizajnu nepriateľov, v hre je naozaj pestrí. Zo začiatku sú to obyčajní vojaci, neskôr vojaci v maskách, potom ubermacht a nacistky, až sa dostanete ku gigantickým robotom, ktorých výzor naháňa strach. Postavy ako aj bossovia sú pekne spracovaní. Ako tak si spomínam na toho finálového, ktorým je profesor sediaci v tanku, ktorý po vás strieľa akési ohnivé gule či Dietrich a jeho svietiaci meč. Môžem skonštatovať, že bossovia ako aj postavy vojakov sú spracované na jednotku. To platí





aj v prípade objektov v hre, či už sú to kyslíkové bomby, ktorými si môžete dopomôcť pri kántrení nepriateľov, alebo hocaké iné objekty, za ktoré sa môžete napríklad schovať a podobne. Dokonca tu nie je ani fašizmus propagovaný nejakými symbolmi. Hákový kríž je znázornený v inej podobe. Celá hra vyžaduje 2 GHz procesor, 512 MB RAM a 128 MB 3D kartu. Čiže to váš komp nemôže nijako zaťažiť.

Jedna z vecí, ktorá sa mi na tejto hre ľúbila, boli rady, ktoré vám sa vám ponúkajú pri načítavaní misie. Zakaždým to bol nejaký text, napríklad: ukladanie je matkou múdrosti či ako vystreliť nepriateľovi zbraň z ruky. Okrem toho v týchto loadingoch je aj text, ktorý vás aspoň trochu spresní priebeh hry.

Zvuk 7/10

Všetko by bolo dokonalé, kebyže na tom soundtracku trochu viac zapracujú. Je to občas dosť kruté keď sa túlate v nejakej misii a nesprevádza vás okrem krokov, výstrelů zbraní a rozhovorů takmer žiadna hudba. Aj keď by nebolo od veci zopár skladieb do hry prihodiť. Ak sa aj občas nejaká naskytne, je tak tichá, že i kroky postáv sú hlučnejšie. Predsa je to len FPS-ka, kde je nejaká tá akcia a bez hudby to skrátka nie je ono. Ale ak by bol celý Übersoldier 2 hluchý, nedostal by odo mňa ani tých 7. Občas keď sa to všetko zvrtné a začne prichádzať veľké množstvo nacistov, vtedy vám zahrá akčná hudba do nálady a aspoň vtedy sa hrá lepšie, aj keď by to nemusel byť stále jeden a ten istý motív. Čo sa týka zvuků

zbraní, nepripadajú ani len trochu reálne. Napríklad zvuk takého Thompsona či MP-40 sa ani len trochu nepodobal zvuku nejakej zbrane. A to už nehovoriac o rozlíšení zvuků jednotlivých zbraní. Nečakajte, že zvuky zbraní budú nejako extra rozlíšiteľné ako tomu bolo napríklad v Call of Duty 2. Aspoň že je rozlíšiteľný zvuk granátu a zbrane, lebo by ma asi šľak trafil. Jediné, čo tvorcovia na zvuku neodflákali, sú pekne nadabované postavy. Rozhovory v komiksoch, ako aj v ukážkach sú veľmi pekne nadabované. Veľmi dobre bol spracovaný robotický hlas Dietricha. Všetky výkriky nepriateľů sú v nemčine, tak ako aj rozhovory počas hry. Hoci tu celý zvuk viac menej kritizujem, nie je to až tak zlé, nebyť všetkých tých chýb, ktoré som spomenula.

Multiplayer 6/10

Samotná Inštalácia obsahuje Multiplayer s tromi módmi. Môžete si zahrať ako Deathmatch, Team Deathmatch či Über-Messer Deathmatch. Nevie, z akého dôvodu mi bol prístupný len režim deathmatch a asi 10 máp. I to nebolo nič moc, pretože tu nefungoval nepriestrelný štít ani ostatné vymoženosti v hre, čiže to bola len obyčajná strieľačka, jednoducho povedané nič moc.

Na záver nemôžem povedať nič iné len, že je to skvelá FPS-ka, ktorú sa oplatí zahrať. Ak sa rozhodnete zahrať si Übersoldier 2, bude sa vám hodiť skvelá slovenčina, ktorá je k tomu.

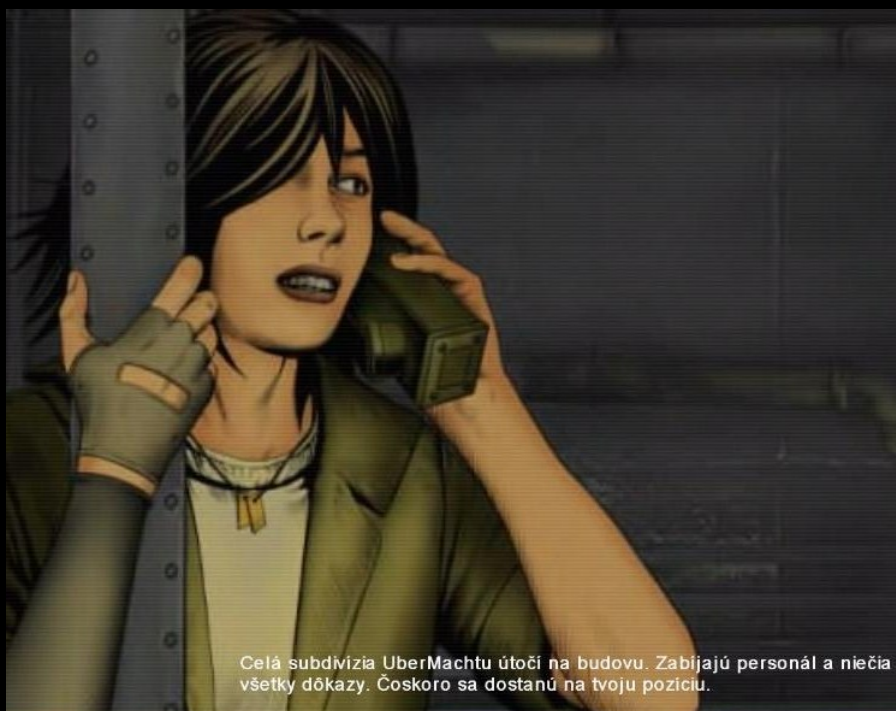
Roné

HODNOTENIE

- + Pútavý príbeh
- + Pekná grafika
- + Nové nápady v FPS hrách
- + Dobrá hrateľnosť
- + Nádherné futuristické efekty
- + Na komiksy sa dobre pozerá

- Málo soundtracků
- Dlhé loadingy
- MP nič moc
- Menšie chyby v hrateľnosti

7.5



Celá subdivízia ÜbersMachtu útočí na budovu. Zabíjajú personál a niečia všetky dôkazy. Čoskoro sa dostanú na tvoju pozíciu.



GUILD WARS 2

V roku 2005 vývojárske štúdio ArenaNet debutovalo hrou Guild Wars: Prophecies. Tá mala obrovský úspech a predala niekoľko miliónov kópií spolu s tromi datadiskami. Hra bola bez poplatkov, čo bolo celkom výhodné. Síce to bolo MMORPG, ale sami vývojári to nazvali CORPG (Competitive Online Role Playing Game). Jedná sa o to, že v hre nie je jeden obrovský svet, ktorý zdieľajú stovky a tisíce hráčov. Všetci hráči sa stretávajú v mestách, kde môžu spolu komunikovať, obchodovať alebo vytvárať partie. Ale teraz prejdime k pokračovaniu s názvom Guild Wars 2.

Hra bude zasadená do sveta Tyria 250 rokov po udalostiach prvej časti. Vo svete povstanú draci a päť národov sa musí zjednotiť a poraziť ich. Okrem súše budeme mať možnosť objavovať tajomné zákutia podmorského sveta.

Guild wars 2 sa vám môže zdať ako obyčajná MMORPG, ale nie je tomu tak. Narozdiel od klasického zadávania questov tu máme eventy. Budú fungovať nasledovne. Malá dedinka je napadnutá hordou kentaurov. Hráči, ktorí sa objavia blízko dediny, majú za úlohu ubrániť ju a potlačiť útok kentaurov. Tu sa to však nekončí, event pokračuje ďalej a vy máte za úlohu zaútočiť na táborisko kentaurov. Avšak keď nezautočíte, napadnú vás znova a keď sa neubránite, kentauri sa vydajú na mesto, prípadne

na najbližšiu pevnosť a vy ju máte za úlohu ubrániť. Môže sa vám to zdať nevyrovnané, ak partia hráčov odíde a vy ostanete sami, ale autori to vyriešia tak, že vám znížia obtiažnosť, aby ste to mohli sami alebo s pomocou NPC zvládnuť. Samozrejme na konci eventu dostanete spravodlivo rozdelenú odmenu aj achievement. Achievements sa budú zapisovať do celého vášho herného účtu a činy, ktoré vykonáte, sa budú zapisovať a aj tak vás ľudia (NPC) budú vnímať. Každá postava bude mať svoj unikátny príbeh, ktorý sa bude vyvíjať od vašich rozhodnutí. Môžete byť zlý alebo dobrý. Guild Wars 2 sa snaží priniesť pocit RPG do MMO, ktorý sa vytratil. Veď to poznáte „Zabi 10 potkanov a ja ti dám 20

strieborných.“

S PVP to bude vyzeráť nasledovne: budú klasické arény a duely alebo obrovský otvorený svet, v ktorom budú proti sebe bojovať servery a jednotlivé gildy budú obsadzovať hrady, alebo plniť úlohy. Bude možnosť expiť buď PVP-čkovaním alebo PVE-čkovaním. S dĺžkou expenia to bude inak ako v klasických MMO. Keď budete expiť z levelu 1 do levelu 10, bude to rovnako ako keď by ste expili zo 70 do 80, čiže nemusíte expiť postavu niekoľko mesiacov.

Teraz prejdime k tvorbe postavy a rasám. Okrem toho, že si vytvoríte vzhľad postavy, je tu aj BIO. Môžete si vybrať k akej frakcii sa pridáte, akého ste sociál-



neho postavenia (pouličná krysa, mešťan alebo šľachta) alebo akého ste zname-
nia. V Guild Wars 2 budú narozdiel od
prvého dielu nové rasy a to:

**Asura – malí inteligentní škriat-
kovia**

**Charr – veľké šelmy, ktoré sa ro-
zumejú do strelných zbraní**

**Človek – obyčajní ľudia, ktorí vy-
znávajú bohov**

**Norn – typickí severania, ktorí sú
schopní sa premeniť na zvieratá**

Sylvari – lesní elfovia,

ArenaNet odhalila zatiaľ iba päť profesií,
ale fanúšikovia už tušia podľa artworkov,
aké budú ďalšie tri: Elementalista, War-
rior, Ranger, Necromancer a Guardian.
Tri predpokladané sú: Mesmer, Assassin
a Druid.

Systém boja sa v Guild Wars 2 bude líšiť
od ostatných MMORPG, bude obsahovať
iba DPS, TANK a podporu či už v aurách
alebo antimagickú (tú bude mať Mes-
mer). Prečo práve bez healerov? Každá
klasa bude mať vlastný healovací skill a
ľudia už nebudú musieť hrať za healerov.
Avšak tu nastáva otázka, ako to bude s
oživovaním? Máte dve možnosti, buď vás
nepriatelia ubijú k zemi, kde máte mož-
nosť ešte použiť skill, napr. hodíte po
nepriateľovi piesok, alebo kameň a vy
môžete znova vstúpiť do boja, alebo vám
pomôže spoluhráč postaviť sa na nohy.

Hra bude bežať na vylepšenom engine
Guild Wars, už pri prvých screenshotoch
vidno, že grafika je prekrásna a efekty sú
priam úchvatné (hlavne pri prezentač-
nom videu o elementalistovi).

Prvé demo mali možnosť si hráči zahrať
na hernej výstave v Nemecku na Games-
Come a v USA na PAXe, kde dokonca
získala ocenenie najlepšia online hra
výstavy. Hra je vo fáze vývoja a momen-
tálne autori dokončujú ďalšie tri profe-
sie, podmorský svet, crafting a PVP. Hra
má mať alfa a beta testing v tomto roku,
čiže plánované vydanie hry je na budúci
rok

Oliver611



ONLINE HRY DEMÁ



Aequilibrium 3

Eliminujte veci a udržiajte rovnováhu



Football Superstar (MMO)

3D online futbal. Hrajte proti hráčom z celého sveta



Mad Trucker 3

Jazdite s kamiónom, upgradujte ho



Daddys Little Girl

Bozkávajte sa tak, aby vás otec nenachytal



Operation Fox

Ostrelujte teroristov



Sift Heads World - The Ultimatum

Nová hra do kvalitnej Sift série



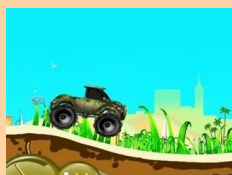
Adam and Eve

Dostaňte sa s Adamom k Eve. Prejdite celým rajom



Breakthrough

Rozbehnite sa a prerazte čo najviac stien



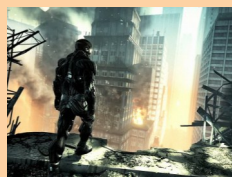
Mini Monster Challenge 2

Jazdite na monster trucku.



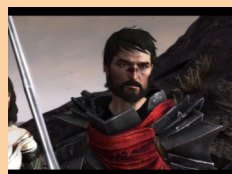
Neil the Nail

Adventúra s klincom, klikajte na veci v správnom poradí



Crysis 2 - multiplayer demo

Crytek a EA vypustili multiplayerové demo na Crysis 2. Zahráte si dve mapy a dva módy.



Dragon Age II

Demo na pokračovanie RPG série od Bioware je už vonku. Má takmer 2 Giga a ponúkne úvod z hry za jednu z postáv.



Cities in Motion

Demo na mestá v pohybe, novú manažmentovú transportnú simuláciu

PLNÉ HRY



Duty Calls - Calm before the Storm

Krátka, ale extrémna paródia na Call of Duty. Prostredníctvom jednej misie vám ukáže kompletne všetky Call of Duty hry, prevedie ich



Krautscape - alpha 3

Zaujímavý futuristický racing, ktorý treba ešte dopracovať. Ponúka online preteky, ale je možné vytvoriť server a jazdiť aj sám. Hráč



Turtix

Roztomilé dobrodružstvo so skákajúcou korytnačkou, ktoré zbiera klenoty



Turtix: Rescue Adventures

Milú korytnačku čakajú záchranné misie, kde musí oslobodiť svojich kamarátov uväznených v bublinách. Pri tom zbiera



Persian Puzzle

Veľmi pekná hra, kde spájaním rovnakých predmetov získavate body a suroviny.



OpenTTD v 1.0.5.

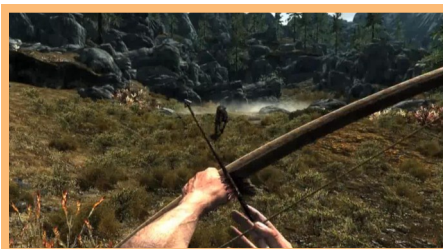
Postavte sa na čelo dopravnej spoločnosti vo bezplatnej hre inšpirovanej titulom Transport Tycoon Deluxe.

VIDEÁ MESIACA



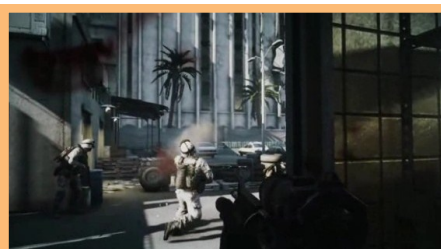
Crysis 2 - Story trailer

Nový trailer na Crysis 2 nám zhrnie príbeh mimozemskej invázie a nového útoku na New York



Elder Scrolls Skyrim - Trailer

Bethesda vypustila prvý trailer na Skyrim, nové pokračovanie Elder Scrolls série. Gameplay je z Xbox360 verzie



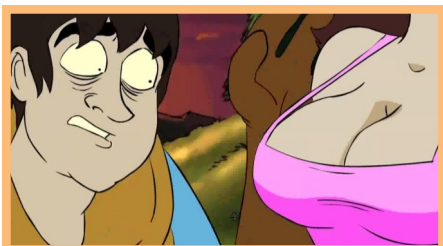
Battlefield 3 - Gameplay

Prvý gameplay z Battlefieldu 3 nám viac menej len naznačuje, ako bude hra vyzerat' v pohybe a zasadenie titulu. Konkrétne pribli-



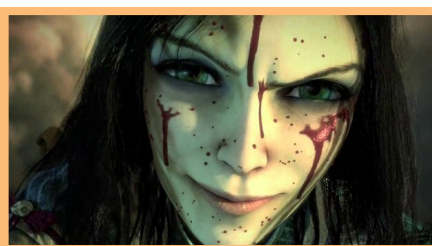
LA Noire - Orientation

Prvý gameplay trailer z LA Noire nás zorientuje vo svete hry. Ukáže nám prakticky GTA štýl kamery a ovládania, ale naznačí zameranie na



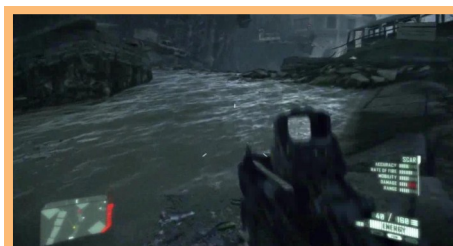
Skyrim - Fan animácia

Animátor Harry Partridge vytvoril jedinečný klip k očakávanému Skyrimu



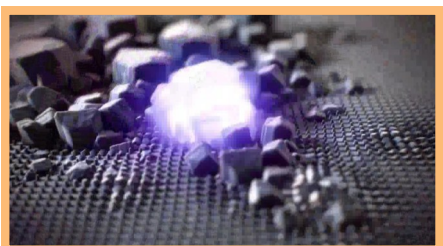
Alice Madness Returns - Teaser 3

Vo svete Americana McGee má každá rozprávka háčik. V prípade Alice v krajine zázrakov je zajačia nora rovnako hlboká, ako



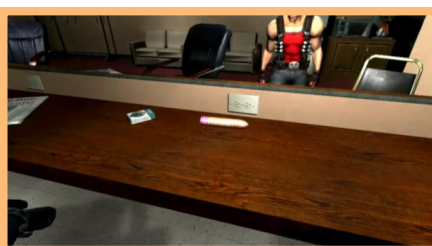
Crysis 2 - PS3 Gameplay

Nové experience video približuje ako misiu Semper Fi, tak aj gameplay z PS3 verzie.



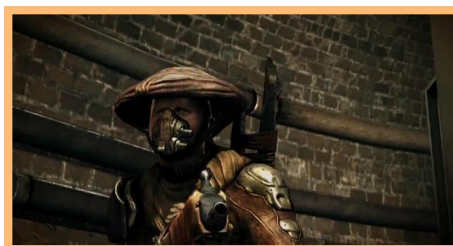
Crysis 2 - Be Invisible

Nový trailer na Crysis 2 približuje možnosť neviditeľnosti Nanosuit obleku.



Duke Nukem Forever - Gameplay Mix

Nové gameplay útržky z Duke Nukem Forever. Už sa to blíži



Rage

Nový trailer na dlhoočakávané Rage nám približuje atmosféru postapokalitického sveta

CRYSIS 2 (PC, XBOX360, PS3)
HOMEFRONT (PC, XBOX360, PS3)
DRAGON AGE II (PC, XBOX360, PS3)
TOP SPIN 4 (XBOX360, WII, PS3)
SIMS MEDIEVAL (PC)



VOJNA ZAČÍNA

SHOGUN: TOTAL WAR 2 (PC)

MOTORSTORM 3 (PS3)

DAWN OF WAR II: RETRIBUTION (PC)



GEARS OF WAR 3

