SECTOR

HERNÝ MAGAZÍN

06/2011

RECENZIE

INFAMOUS 2, RED FACTION ARMAGEDDON, ALICE MADNESS RETURNS

ČLÁNKY

E3 2011, DARKNESS II, XCOM, COD ELITE, PREY2, BIOSHOCK INFINITE, BATMAN ARKTHAM CITY, TUNNELERS, FENOMÉN DUKE, ELDER SCROLLS SKYRIM

NOVINKY

- WINDOWS 8
- VOLANTY PRE XBOX360
- PLAYSTATION VITA

DUKE NUKEM SA VRÁTIL

Vydáva

Sector s.r.o.

Layout

Peter Dragula (Saver)

Šéfredaktor

Pavol Buday (Spacejunker)

Redakcia

Peter Dragula (Saver)
Branislav Kohút (uni)
Jaroslav Otčenáš (Je2ry)
Vladimír Pribila (Fendi)
Andrej Hankes (Andrei)
Matúš Štrba (matus_ace)
Michal Korec
Juraj Malíček (pinkie)
Kvetoslav Samák (quit)

Články nájdete aj na
www.sector.sk

ÚVODNÍK

Milujem uhorkovú sezónu. Nie kvôli letným dovolenkám, tie by som v okamihu menil za zasnežené vrcholy kopcov, nie pre povolenú uvoľnenú atmosféru, i keď aj tá má svoje výhody a keď tak premýšľam, tak bez horúčav by sa odevy neskracovali, ale predlžovali, o to však nejde. Milujem uhorkovú sezónu kvôli dieram v line-upoch, ktorých vedľajším účinkom je voľný čas. A ten vždy využívam na dohnanie restov, leto je jediné obdobie v roku, kedy sa môžem vrátiť späť k hrám, ktoré som ešte neodohral, nespustil alebo neotvoril.

Keď boli ohlásené konzoly aktuálnej generácie, sľúbil som si, že budem poznať drvivú, ak nie všetky hry vydané pre PS3, Xbox360 aj Wii. Omyl. Poznať po názve teoreticky, poznať na základe aspoň hrateľnej ukážky ani zďaleka nie. Čo tie zapadnuté hity, instantné klasiky z digitálnych kanálov alebo podozrivo nazvané béčka? Kedy bude na ne čas, keď už teraz sme svedkami úsvitu novej generácie?

Vita a WiiU predstavené na výstave E3 sú za rohom, 3DS je už tu niekoľko mesiacov. Leto 2011 je poslednou uhorkou, po ňom (nie bezprostredne po ňom), príde ku generačnej výmene, s ňou aj kopec nových hier a ja si budem musieť zobrať ďalšie predsavzatie.

Nová generácia je súčasne vzrušujúca pre tajomstvami opradené herné skrinky, kritizovaná za skorý nástup, nevyhnutná v diskusných prestrelkách, ale súčasne pôsobí ako strašiak, pretože aktuálny hardvér ešte rozhodne nepovedal posledné slovo, stačí vymenovať zopár hitov: Bioshock Infinite, Skyrim, Prey II, Batman: Arkham City.

Generačná výmena nás neminie, skôr či neskôr sa hry začnú opätovne kopiť a uhorková sezóna nebude zatracovaná, ale pre tie diery v line-upoch oslavovaná.

Pavol Buday

Dojmy

E3 2011, Darkness II, XCOM, Call of Duty Elite, Prey 2, Bioshock Infinite, Batman Arkham City, Elder Scrolls Skyrim, Tunnelers, Fenomén Duke

GALÉRIE

Booth Babes #1, #2, #3, Halo CE Anniversary Edition, FarCry 3, Tomb Raider, Hitman Absolution

RECENZIE

Duke Nukem Forever, Infamous 2, Fable III, DoA, Dragon Quest VI, Dungeon Siege III, Red Faction Armageddon, Dangerous Hunts 2011, Men of War Assault Squad, Alice, Hunted, Kung Fu Panda II

TECH

Predstavenie PS Vita, Windows 8, Volanty pre Xbox360

UŽÍVATELIA

World Ends With You, Tactics Ogre, Tomb Raider Chronicles

Boli sme, zažili a prežili E3 2011

TROJÉČKOVÁ VÝSTAVA v LA

Je utorok večer, v hľadisku doznieva aplauz, diváci rušne konverzujú a so vzrušením zostupujú zo schodov na improvizovanú výstavnú plochu schovanú po celý čas za oponou. Niekde tam je NGP, ktorý už svet pozná ako Vita, Uncharted 3, niekde tam je aj vychladené pivo a chutné hotdogy. Je utorok večer a ja sedím priklincovaný k stoličke premýšľajúc, čo mali všetky predošlé tlačovky EA, Ubi, Microsoft spoločné práve s tou, ktorá pred sekundou skončila a aká vlastne bude tohtoročná E3.

Obzriem sa doľava, prázdne sedadlo, obzriem sa doprava a vedľa mňa mladík divoko ďatluje do klávesnice. Nepíše Live report ani nebloguje, ale zaznamenáva odozvu publika na predstavené novinky, demá, ohlásenia. Je špiónom Microsoftu a je pripravený odoslať mail informujúc toho na druhej strane, že bolo vsadené na istotu. Ak by mal odmerať kvalitu potlesku z

mojej strany, blikal by kurzor v prázdnom dokumente. Namiesto slov ako primeraný potlesk, hurónske skandovanie a absolútne žiadna reakcia, použijem oveľa priamočiarejšiu stupnicu 1 - 10.

E3? Tri?

Aká bola tohtoročná E3? Bolo by jednoduché uviesť neutrálnu známku 7, dopísať plusy a mínusy, ktoré tak milujete, a odpochodovať ďalej. Neurobím to, pretože za každým ročníkom sa skrýva oveľa viac ako len prezentácie noviniek. Je to formovanie ďalších 12 mesiacov a to nielen prichádzajúcimi novinkami, technologickými vychytávkami, ale aj nastolením trendu. Zatiaľ čo minulý rok to bola dominancia pod patronátom 3D a prevažne motion gamingu, E3 2011 ukázala konzervatívne prešľapovanie na mieste, ktoré poukazuje na vyčkávaciu stratégiu veľkých spoločností.

Zatiaľ čo Nintendo ohlasuje WiiU a kráča v ústrety nech to už bude akýkoľvek úspech alebo pád, zvyšok vydavateľských domov zvolilo taktiku pripomínajúc záložný plán B.
EA niekoľko týždňov dopredu avizovala, akú deviatku titulov ohlási. Kto pozorne sleduje dianie v hernom svete vedel, že desiate výročie série Halo bude oslávené HD remakom Combat Evolved, že Michel Ancel toho Raymana preportuje aj na veľký formát, že komečne úspešné Kinect tituly sa dočkajú pokračovaní. Bez pompy, bez dramatických zavádzajúcich reklamných kampaní, na veľkých štadiónoch, i v intímnejšom prostredí starých kín na Broadwayi.

Aby som parafrázoval slová Johna Riccitiella, E3 nepotrebuje celebrity, ale bez nich sa nezaobíde, tak ako keď si chce prezident EA vystreliť z Microsoftu za využitie rappera Ice T a potom prostredníctvom Petra Moora pozve na pódium trojicu amerických futbalistov v rámci ukážky NFL12. Sony nemala Kevina Butlera, ale Kobe Bryant si zamával s Move, v Ubisofte si pozrel prezentáciu Assassin's Creed Revelations Steven Spielberg, ukázal sa aj Hulk Hogan. Hlavnými hviezdami E3 2011 však boli hardvérové novinky - handheld Vita a nová konzola Nintenda WiiU. Obe v hrateľnej podobe.

Čo budeme hrať?

V radoch dlhých ako na banány za socializmu sa čakalo aj na Rage, Skyrim, Battlefield 3, Batman: Arkham City, Deus Ex, Gears of War 3, Forza Motorsport 4, Zelda: Skyword Sword, prakticky každý titul, ktorý pasujete za kandidáta na hru tohto roka. Ale nie sú to iba vysokorozpočtové projekty, aj co-op akcia Heist dokázala zaujať netradičnou brutalitou alebo akčná RPG Bastion, kde sa rozprávanie príbehu o hrdinovi prispôsobuje vašemu tempu a levely sa podľa rýchlosti postupu skladajú pod vašimi nohami. Unikátne herné zážitky však dali prednosť tomu, čo je známe, rýchlo akceptovateľné a tomu, čo sa práve predáva.

Heslo E3 "Exceeding Imagination" bolo z istého hľadiska zavádzajúce. Toľko opatrnosti a vsádzania na istotu som u veľkých spoločností už dlho nevidel, odvážne experimentálne projekty dostali červenú a hromadne bolo privítané pekelné obdobie na prelome 80. - 90. rokov. Microsoft nám ukázal, že aj úplne mŕtvy žáner interaktívnych filmov sa môže vrátiť vo výmodenej forme vďaka Kinectu. Nikomu nevadí koľajnicový systém, čo na tom, že novú hru o bohatieroch robí Crytek? Ešte smiešnejšie vyznieva nová Star Wars hra alebo Rabbids od Ubisoftu.

Samozrejme, že sa v nich ukráva vysoký predajný potenciál a to, čo nepredal Dance Central minulý rok, spraví dvojka a Kinect aj vďaka strelenému a chytľavozábavnému FunLabs opäť zvýši predajné čísla. Nehovoriac o úžasnom novom dashboarde a zakomponovaniu ovládania hlasom do hier. Lenže z týchto hier aj z tých pre Move, aj z tých pre WiiU sa vytráca gaming ako taký a nahrádza ho zábavne sa tváriace pozlátko, pri ktorom sa nepočíta s hlbokým interkatívnym zážitkom.

Bez čísiel

Preto sa nik na tlačových konferenciách ani neobťažoval číslami, nikoho už nezaujíma, koľko sa predalo ktorých konzol ani prebiehajúca vojna o tom, aké má konzola attach ratio, koľko má developerov na palube a aký spravili malé hry obrat. Nečakaný krok absencie štatistík a venovaniu sa hrám kvituje snáď každý. Hráči sa konečne bavia o hrách. Fanúšikovstvo je v tomto ohľade neospravedl-

niteľné, pretože sa E3 otvára čoraz viac novej skupine, ktorá herné médium spoznáva práve cez tento typ hier. Preto som takmer zaspal na Ubisoft tlačovke, preto mi pripadala Microsoft a Sony tak obyčajná a preto EA vyhráva. Nie preto, že by ostatné nemali core tituly, ale nebála sa ich ukázať a Simsom venovala jedno reklamné video a koniec. Preto hráči milujú Battlefield 3 a nenávida, veď vy viete ktorú hru budete tak či tak hrať v novembri.

Módnym trendom neporučíte, herný biznis je kolotoč, kde sa točia obrovské peniaze a keby sa nerozširovali obzory, asi by sme hýkali nad 16-timi farbami a joystickmi s dvomi tlačítkami, ako to robila skupina v sekcii Indie, ktorá bola tento rok novinkou, takisto ako aj múzeum či koncert talentovaného dua 8-bit Weapon.

Aj keď vyznievajú tieto riadky ako frflanie dôchodcu, každý si na výstavnej ploche rozkladajúcej sa v dvoch halách našiel presne to, čo hľadal. Ak to neboli gadgety, masívne skiny pre konzoly, nové formy projekcie na superširoké plátna tromi projektormi, boli to pekné booth babes, darčeky alebo samotné expozície, ktoré boli lákadlami samé o sebe.

S kolegami z branže aj s vývojármi sme sa zhodli v názore, že tohtoročná E3 je menej pompézna, aj keď to pred vypuknutím vyzeralo úplne inak. Výstavu navštívilo tento rok počas troch dní 46 800 návštevníkov, čo je o 1200 viac ako rok

predtým. E3 nemožno uprieť status najprestížnejšieho herného podujatia na svete, kam sa oplatí vždy vrátiť a zažiť ten chaos na vlastnej koži. Ja som nakoniec rád, že som ju prežil a nie zažil. Dôvod? Zápal mandlí.

Vidíme sa na E3 2012, ktorá prebehne 5. - 7. júna.

DARKNESS 2 - TEMNOTA VÁM PRISTANE

Poznáte to, niekoho pohryzne pavúk, niekto zdedí miliardy, iný sa musí rozpadnúť na kvadrilión molekúl, ďalšieho musia nadopovať experimentálnou látkou, iní sa takí už rodia, aby sa stali hrdinami. Jackie Estacado, koniec koncov ako každá komiksová postava, o schopnosti nikoho neprosil, ale je ťažké určiť, či v jeho prípade sú kliatbou alebo skutočným darom, keď mu pomohli stať sa hlavou mafiánskej rodiny Franchetiovcov. Jackie je od dovŕšenia dospelosti posadnutý Temnotou a celý svet mu leží pri nohách, teda až na ten ženský, pretože nemôže mať sex. To by ho zabilo.

Naposledy sme sa s Jackiem stretli pred štyrmi rokmi vo videohernej adaptácii komiksu od TopCow. Odvtedy sa veľa zmenilo, životná láska Jenny je mŕtva, Jackie sa vydáva opäť s pomocou Temnoty vyriešiť vojnu gangov, možno sa raz a navždy zbaviť svojho prekliatia a Švédi zo Starbreeze odovzdali štafetu Digital Extremes. Obavy boli namieste, no boli zbytoč-

JACKIE SA VRACIA

né. Na základe prezentácie krátkeho úseku z hry môžeme povedať, že licencia je v dobrých rukách ani komiksová štylizácia jej neublížila. Graphic Noir, ako nazývajú výtvarný štýl autori, robí to, čo spravil cel-shading (na protesty mnohých) s Borderlands, vystupuje z radu. Keď sa bližšie pozriete, tak uvidíte jemné kontúry zvýrazňujúc objekty a postavy pokryté vysoko kontrastnými textúrami. Ako keby ste sa dívali na XIII len s realistickou grafikou.

Zhasnite svetlá, lebo...

The Darkness II nerobí originálnym iba vizuál, ale je to herný systém a chytré zakomponovanie Temnoty, ktorá vás robí takmer nesmrteľným. Jackie totiž stojí tentoraz proti frakcii Brotherhood, bratstvu, ktoré existuje niekoľko storočí a jeho jedinou úlohou je zbaviť sveta Temnoty. A keďže majú toľké skúsenosti, vedia, že hrdinovi nerobí dobre svetlo. Členovia tak útočia so všetkým, čo emituje fotóny vo viditeľnej vlnovej dĺžke. Do cesty sa vám postaví auto so zapnutými diaľkovými, nepriatelia sa zdržujú vo veľmi dobre osvetlených lokalitách, pod pouličnými lampami a pod. A to nie je všetko, hádžu oslepujúce granáty a okrem zbraní majú v rukách aj baterky.

Skutočným nepriateľom sa tak stáva svetlo a sily na oboch stranách sú zrazu vyrovnané. Najskôr sa treba vysporiadať s nebezpečím, zhasnúť reflektory, rozstrieľať žiarovky a zahodiť chytrákov so svetelným zdrojom. A tomu najviac rozumejú dve chápadlá dopĺňajúce dvojicu zbraní v rukách hrdinu. V The Darkness II sa cítite, ako keby ste mali tretiu ruku, robíte dve aj tri veci naraz – strieľate, pričom jedného z gaunerov škrtíte ako anakonda svoju obeť. Chápadlá zbierajú za vás muníciu, dajú vám do rúk zbrane zo zeme, ale predovšetkým napichávajú, nabodávajú telá, prerážajú hrudníky, vytrhávajú srdcia, omotávajú sa, hryzú hlavy, čokoľvek, čo by ste našli v príručke 100 finišov pomocou chápadla Temnoty.

Za každé zabitie sa zbierajú expy (Essence) a tie sa zase investujú do upgradov rozdelených do štyroch oblastí, jednou z nich je aj Gun Chanelling. V podstate ide o autofire berserk, temnota posadne akúkoľvek strelnú zbraň a tá po určitú dobu akceleruje nekonečnú muníciu s obrovskou rýchlosťou tam, kam namierite. Jackie sa dokonca naučil aj vidieť cez steny, takže upratať lokality so schovanými nepriateľmi po zhasnutí svetiel nie je vôbec problém.

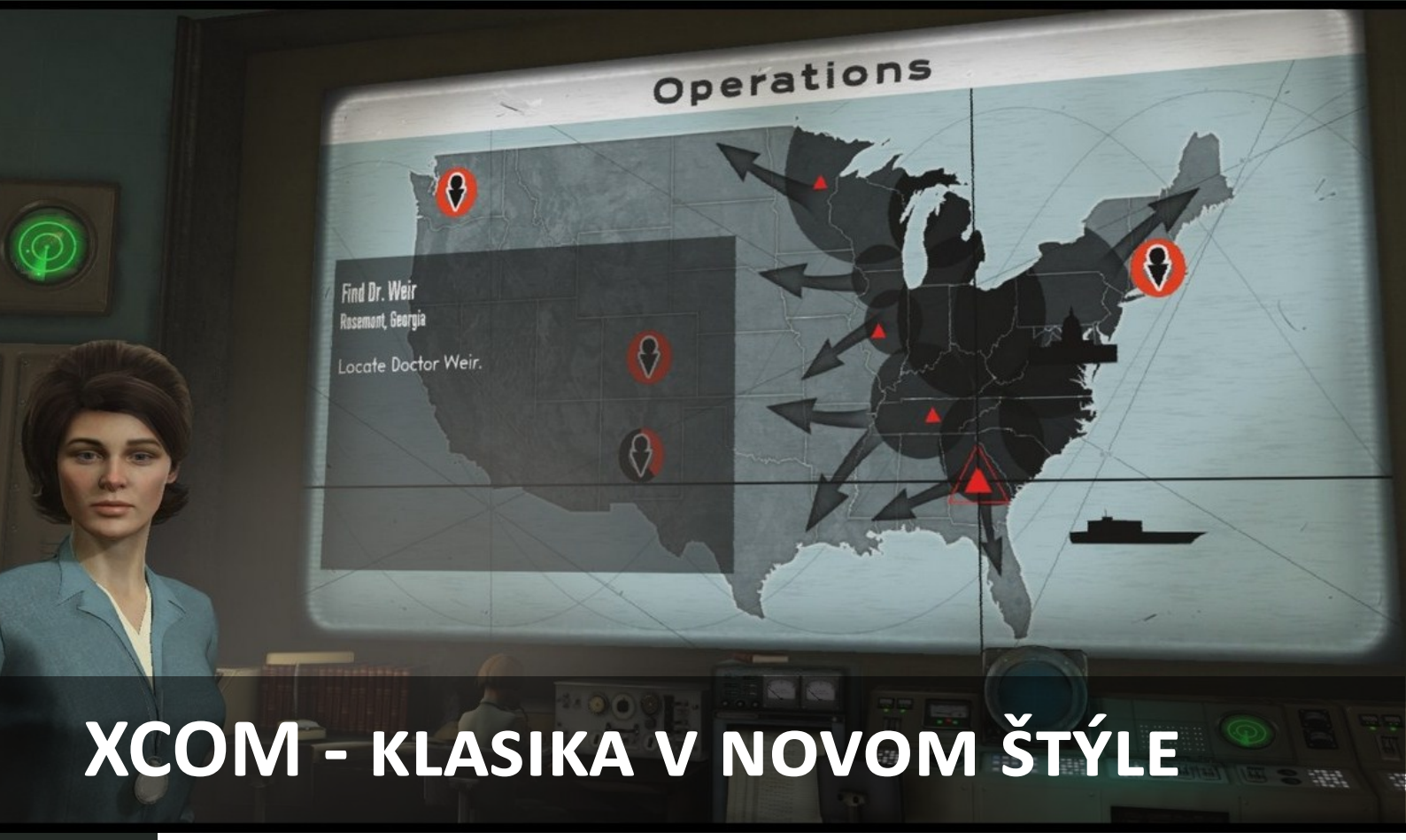
Kamarát na zožranie

E3 demo sa odohrávalo v lunaparku Hellgate Fields, kam Jackieho ťahajú vidiny nielen mŕtvej Jenny, ale aj Victor Vilante, člen Brotherhood. Hrdinu sprevádza aj malý, roztomilý Darkling, ktorý je svojím morbídnym spôsobom na zožranie. Ocikáva mŕtvoly, kope do nich, niekoho vám „akože" podrží a hovorí vám, aby ste ho čo najskôr dorazili. Milý spoločník však v tých najtuhších bojoch stiahne chvost a teleportuje sa preč. Prezentácia The Darkness II skončila zaujímavým zvratom - na Jackieho sú namierené silné reflektory a o pár minút neskôr sa prebudí na nemocničnom lôžku a prístojaci doktor sa chystá vykonať zákrok.

Krátka ukážka nás skôr prekvapila, ale neuspokojila, o to viac budeme sledovať The Darkness II, pretože štandardné FPS obohacuje prvkami temnoty a byť temným je vždy dobré.

The Darkness vychádza 4. októbra pre PC, PS3 a Xbox360.

Pavol Buday



XCOM - KLASIKA V NOVOM ŠTÝLE

Skôr než si prečítate o tom, že na novom Xcome nepracuje Julian Gollop, že to nebude vôbec ťahová stratégia a že sa skôr podobá na Brothers in Arms s bojmi ala Fallout 3, dovolím si pár riadkov venovať prezentačnej miestnosti, pardon, veliteľskému mostíku, kde bežne armáda robila pre pilotov, vojakov a vysoko postavených politikov brífingy o blížiacej sa hrozbe. Steny sú posiate nástennými hodinami ukazujúc čas z rôznych pásiem, tlačítkami, teplomermi, budíkmi, ovládacími panelmi a ktoviečím ešte, čo môže za bežnej prevádzky ukazovať, kde buchla bomba, akou silou dopadla, koľko si odniesla obetí a iné. V preplnenej miestnosti by som povedal, že ak by ukazovali teplotu, bol by to úspech.

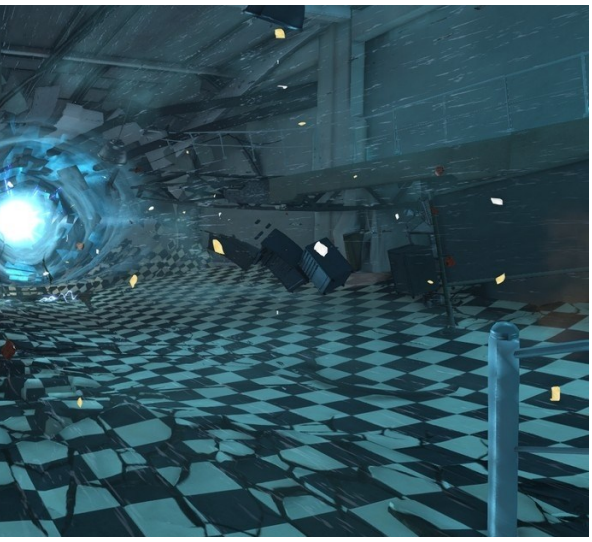
Dekorácia však plní svoju úlohu na jednotku, keď zabliká plátno (televízor), ocitnem sa v základni XCOM a prechádzame sa chodbami, som tam, v 60-tych rokoch, v časoch, keď svet zachvátila mimozemská invázia a ľudstvo opätovalo útoky sformovaním špeciálneho oddelenia, kam sa nalievajú miliardy ako kedysi do vesmírneho programu počas Studenej vojny. Atmosféra XCOM je vynikajúca a treba oceniť, že práve sem autori zasadili taktickú FPS, pretože je neopozerané a súčasne atraktívne. Je to taký kríženec Falloutu, Bioshocku a prvých Bondoviek.

Je rok 1962 a v kancelárii, v koži Williama Cartera, súčasného riaditeľa XCOM, sledujeme mimozemskú inva-

ziu z amatérskych záberov z kamery, ktorá so šťastím zachytila prvý kontakt s mimozemskou entitou reprezentovanou levitujúcimi a spájajúcimi sa geometrickými útvarmi. Za sebou zanecháva iba smrť a kryštalickú stopu, ktorá infikuje prostredie a zasklieva ho. Kameraman už také šťastie nemal, to už sa Carter prehrabáva záznamami a vyberá regrútov u veliteľa Barnesa. Noví agenti sú definovaní rôznymi classmi a neskôr aj perkami a schopnosťami, ktoré sa levelujú ako v iných RPG hrách.

Cestou do iného oddelenia za plexisklom vidíme inžinierov ako testujú nové zbrane, to nám už Angela na mape Ameriky ukazuje dôležité príbehové misie a niekoľko náhodne generovaných vedľajších úloh. Nás zaujíma záchranná akcia s cieľom lokalizovať a odviezť do bezpečia mladého Dr. Weira, mimoriadne cenný prírastok do tímu. Agenti naskákali do Skyrangeru a ten už plachtí ponad predmestie s katalógovými domčekmi so vždy veselou fasádou a perfektne skoseným trávnikom.

FPS pohľad sa ani po výsadku nemení, vystrieľaná vojenská základňa naznačuje, že prvý kontakt na seba nenechá dlho čakať. Prostredie je zmineralizované, všade zakopávate o telá a niekde v popredí počujete ruchy. Z kancelárie sa proti tímu rozbehne uniformovaný vojak, ktorý sa v zápätí premieňa na jedného z mimozemšťanov, v hre sú familiárne nazvaní Outsiders. Okamžite modré telo zasypú dávky zo samopalov. O pár metrov ďalej, už dochádza k plnému stretu. Medzi postavami tímu sa prepínať nemôžete, ale poslúchajú na slovo, zaľahnú ku krytu, presunú sa, kam im ukážete a opätujú paľbu alebo strhávajú na seba pozornosť, zatiaľ čo vy sa nerušene presuniete za chrbát a napálite to do Outsiderov. Postup z veľkej miery pripomína Brothers in Arms, prakticky každá prestrelka bola vyriešená rovnako a bolo jedno, či na vás mali zálusk traja, piati alebo celá čata s podpornou vežou, alebo Titanom strieľajúcim spaľujúci laser.

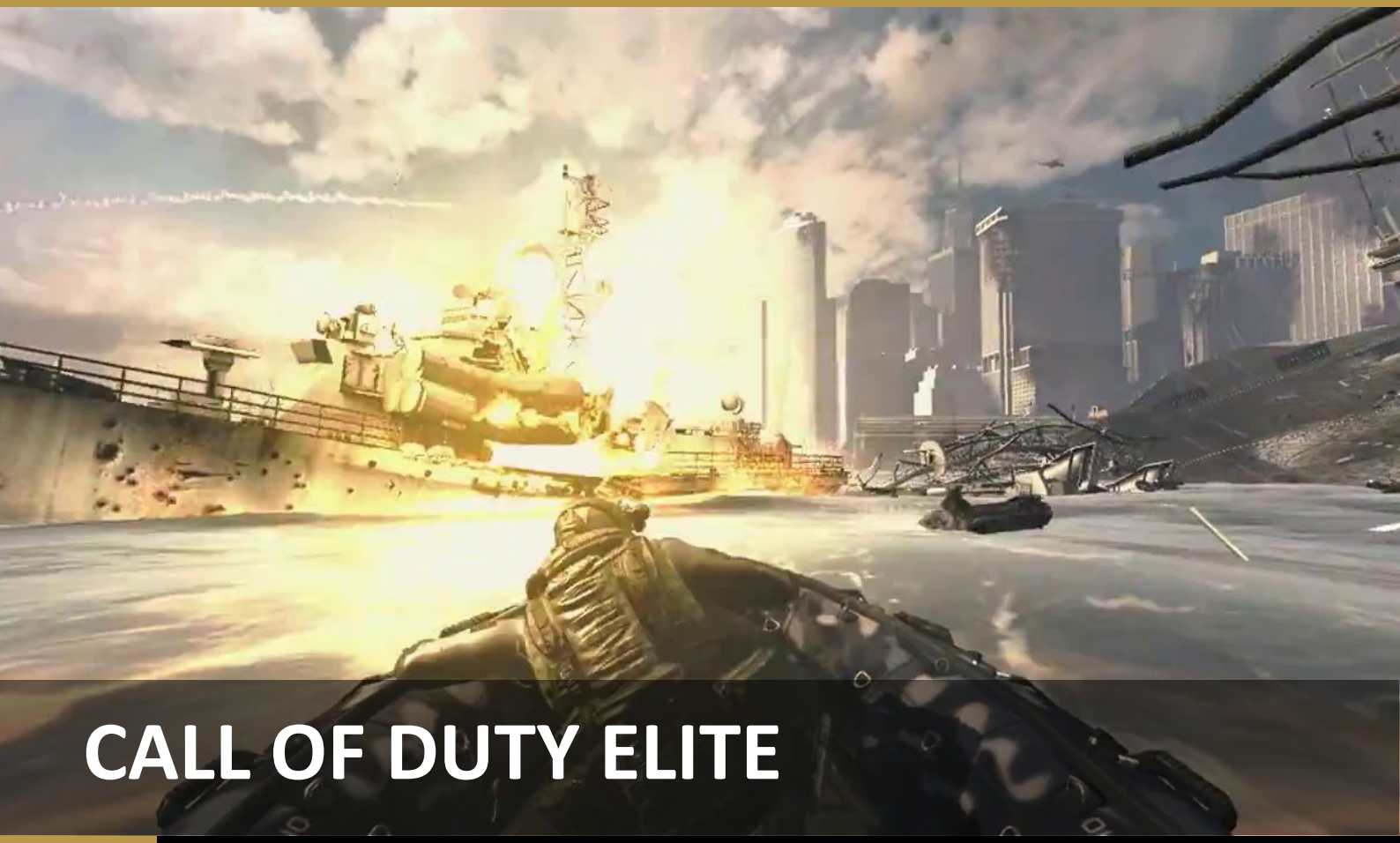


Od pôvodného XCOMu sa nový odlišuje aj tým, že hranie je mimoriadne dynamické a akčné, na mapu sa z materskej lode neustále teleportujú nepriatelia, aby pušky nevychladli. No vy okrem zbraní, nasadzujete aj špeciálne schopnosti, ktoré potrebujú Action Points, aj mimozemskú technológiu, ktorú môžete zajať a neskôr odniesť do laboratórií na detailnejšiu analýzu. Zajať sa dokonca dajú aj nepriatelia. Do boja o doktora na pozemku univerzity používajú Outsideri čoraz silnejšie zbrane a tím XCOM ich obracia na svojich pôvodných majiteľov a s transformovaným Titanom otáča bitku na svoju stranu.

Weir je však v poslednej chvíli unesený niečim, čo pripomína modré priesvitné chápadlo. Carter neváha ani sekundu a rozbehne sa do portálu, ktorý sa za ním zavrie. Po precitnutí sa zobúdza na palube materskej lode, v ktorej útrobách sa niečo obrovské presúva, skladá a opätovne rozoberá - z jednotlivých blokov vzniká niečo, čo môže zhltnúť planétu ako jednohubku. V tomto momente prezentácia XCOM skončila.

Na veliteľskom mostíku sa rozsvietili svetlá a preškolení agenti (novinári) postupne schádzajú zo schodíkov a premietajú si, čo vlastne videli. XCOM sme mali možnosť vidieť už pred rokom, to nás však 2K zaskočila rozpracovanou verziou ako prekvapila hrou, na ktorú sa môžeme tešiť. Hra v pohybe, s funkčnou taktickou zložkou a manažmentom tímu i základne, zbieraním technológií a ovládaním tímu už znie oveľa lepšie, i keď majú autori ešte do budúceho marca plné ruky práce. XCOM totiž po grafickej stránke vôbec neohromí.

Pavol Buday



CALL OF DUTY ELITE

Platiť odmietam!

Elite nebude riešená jednorazovým aktivačným kľúčom sprístupňujúcim multiplayer cez voucher dodávaný k hrám EA či THQ. Služba napriek tomu, že bude priamo integrovaná do lobby aj do dashboardu, nebude viazaná iba jednu platformu, ale k niektorým funkciám pristúpite aj cez mobilné aplikácie pre Android a iOS. Elite má pochopiteľne aj množstvo odporcov v čele s prezidentom EA Johnom Riccitielom, ktorý sa pripravuje na nevyhnutnú férovku Battlefield 3 vs Modern Warfare 3. V niečom však má pravdu. Za čo sa bude platiť a čo bude zadarmo?

„Chcel by som na začiatok vyvrátiť pretrvávajúce špekulácie. Spoplatníme multiplayer? Nie! Spoplatníme Elite? Nie! Budú zadarmo." otvára prezentáciu Noah Heller z Activision. „Chcete DLC? Áno, za tie si už vypýtame peniaze." dodáva. Okolo členstva sa množia ale ďalšie otázky, ktoré by mali byť zodpovedané do dvoch mesiacov. V súčasnosti autori o predplatnom, jednorazovom príspevku či zakúpení členstva alebo inej forme platenia za premium funkcie nehovoria. Nehovoria ani o tom, ako bude prebiehať, ani ako sa bude volať.

Takže, čo vlastne Elite ponúkne? Štatistiky, tony štatistík, údajov, čísiel, tabuliek, grafov, z ktorých by sa aj futbalovým manažérom zatočila hlava. „Nechodím často von," žartuje Jay Puryear z Treyarchu pri otvorení svojej profilovej gamer karty, kde svieti neprehliadnuteľný údaj o počte hodín strávených hraním Call of Duty: Black Ops. „Všetko, čo som urobil od začiatku Black Ops, je zaznamenané v mojej karte," dodáva. Vidieť posledných desať zápasov, na akých mapách boli odohrané, aké boli preferované zbrane, akými boli zabití súperi, koľko bolo killov, kto zabil jeho. Na termálnej mape zase vidieť, kde a v ktorú sekundu padol, kedy koho zabil, aká bola vzdialenosť aj to, ako dlho vydržal stáť na nohách. Jay má nahraných 643 hodín.

Elitno-sociálny aspekt

Štatistiky sa dajú sledovať aj na úrovni jednotlivých máp a potom výsledky porovnávať s priateľmi alebo kýmkoľvek, koho meno zadáte do políčka search. Do grafu sú premietnuté všetky dáta, ktoré autori považujú za cestu k zlepšeniu hrania Call of Duty. Heller používa analógiu s golfom, v ktorom musíte vedieť, aký je váš handicap alebo pri pokri, koľko je v banku. Porovnávať je možné čokoľvek, ktorý mód je preferovaný alebo aké používajú hráči loadouty. Výzbroj do Modern Warfare 3 pôjde zostaviť aj cez mobilnú aplikáciu. Cestou z práce si tak pripravíte loadout a po prihlásení do hry ju môžete okamžite použiť.

Nad štatistikami je sociálna vrstva nazvaná Connect. Každý hráč sa môže zapísať do ľubovoľných 64 skupín, nájdete si obľúbenú kapelu, svoj fut-

balový tím, zbraň alebo si niečo vymyslíte ako v Treyarchu „Karate Sleep-over" Skupiny sú filtrované v lobby aj vo vyhľadávačoch hier, čiže môžete na jednej mape hrať iba so svojimi kamarátmi alebo ľudmi, ktorí fandia Lakers či Taylor Swift. Okrem skupín sa hráči budú zgrupovať aj v klanoch. Jeden pojme stovku členov a sú exkluzívne iba pre Modern Warfare 3. Klany aj skupiny budú zadarmo v rámci Elite.

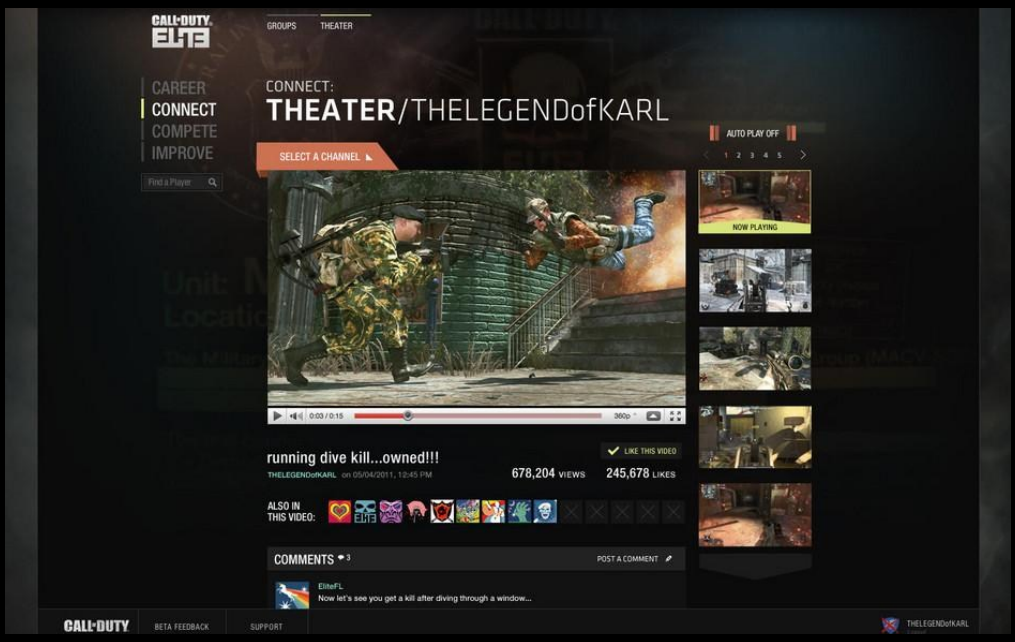
V časti nazvanej Theater nájdete užívateľské videá a obrázky, ktoré môžu hráči hodnotiť. Len pre zaujímavosť, autori budú automaticky hráčov tagovať, takže ak vás niekto zosmiešnil a urobil z vás totálneho nooba, môžete byť hviezdou v sekcii Epic Fail. Poslednou sociálnou funkciou je Compete, ide o kalendár akcií, zápasov, challengov a turnajov. Tie sa delia na Events a Operations. Do prvej skupiny patria súťaže hodnotené porotou, pôjde napríklad o najkrajšie zabitia plameňometom zachytené na obrázkoch a pod.

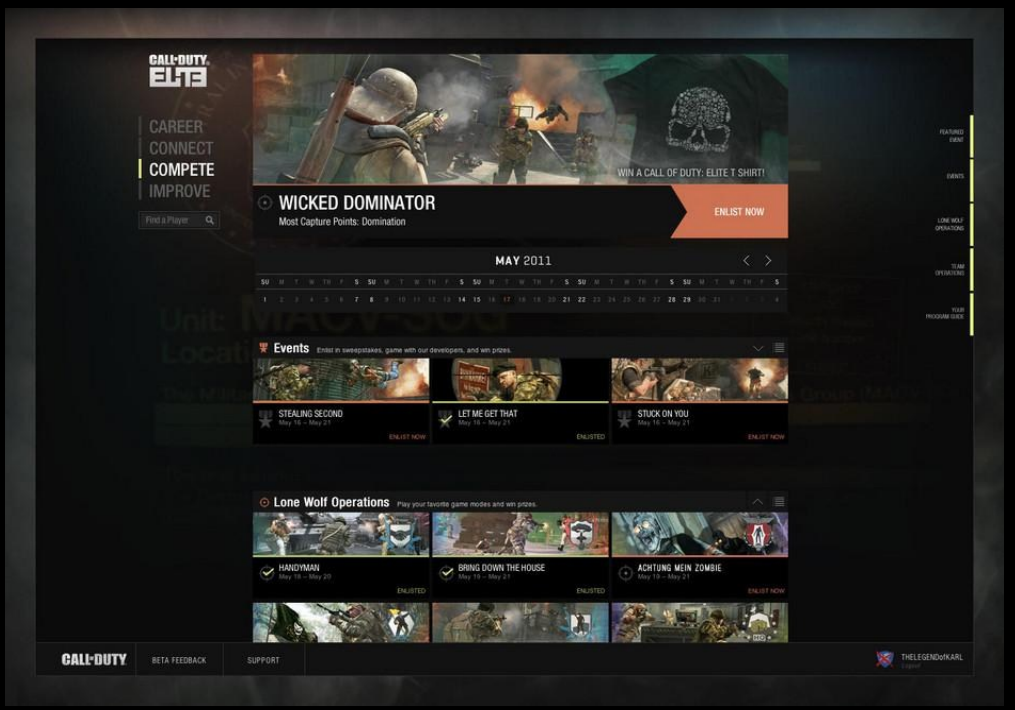
Operations sú založené čisto na štatistikách, o víťazovi rozhodne vždy vyššie skóre, vyšší počet killov, vrátených vlajok, headshotov, jednoducho čohokoľvek, čo si autorský tím dovolí sledovať. V Operations sa nebude hrať iba o in-game ocenenia, ale aj o skutočné ceny ako iPady, televízory či autá. Platiaci členovia Elite majú mať navyše prístup k väčšiemu počtu cien.

Dutybook?

O komunitnú nadstavu Call of Duty sa bude starať dedikovaný tím, ktorý bude zabezpečovať aj dostatok Eventov a Operácií. Elite na papieri aj v skutočnosti vyzerá ako rozšírenie, ktoré má pridanú hodnotu pre tých, ktorí sa venujú výhradne online bojom a o kampaň ani nezakopnú. Služba bude priamo integrovaná do Modern Warfare 3 a s malými obmenami bude dostupná aj pre Black Ops. V podobe, v akej je popísaná v článku, bude zadarmo, o premium (spoplatnených) funkciách sa dozvieme viac v nasledujúcich mesiacoch.

Pavol Buday





PREY 2 - Blade Runner na konci galaxie

Predstavte si, že vychádzate plný nadšenia z prezentácie Skyrim, do rúk je vám vtisnutý ovládač a ste postavení pred voľbu, ktorú zo šiestich misií Rage odohráte a len tak mimochodom je vám povedané, že o pár minút začína komentované demo **Prey 2**. Čo spravíte? Ja som urobil to, čo každý, pridal hlasitosť, zložil tašku pod nohy, taktne odmietol pomoc od zamestnanca Bethesdy s ovládaním a pustil sa do postapokalyptického preteku, po ktorých nasledoval lov na monštrá a súčiastky potrebné do novej buginy. Po dohraní som sa šiel pozrieť na ten Prey 2 a zoznámil sa s čiernym koňom tohtoročnej E3.

Indián Tommy je preč, aj hra s portálmi, myslieť si, že Prey 2 bude len ďalšou obyčajnou sci-fi akciou je veľký omyl. Pri pohľade na lovca odmien Samuelsa, ako ladne prekonáva prirodzené prekážky, dáva ruky pred seba, aby preniesli telo cez jednotku klimatizácie na streche, ako sa zachytia na rímse a vytiahnu ho o poschodie vyššie, kde šprintuje v ústrety novým výzvam, nebol som sám, kto si pre seba hovoril: „Je to Mirror's Edge vo svetoch Mass Effect a Blade Runner?"

Svet Exodus akoby vypadol z filmu Ridleyho Scotta, pri obchodíkoch stúpa para, na uliciach je čulý ruch, v zapadnutej uličke svalnáči kopú do nešťastníka na zemi, centrálne osvetlenie neexistuje, ale suplujú ho desiatky neónových nápisov žiariacich všetkými farbami. Chýba už len dážď, ale aj ten je nahradený lesklými kovovými chodníkmi, podlahami, roštami a inými metalickými povrchmi. Efekty odrazu svetla a lens flare zase silne kričia Mass Effectom. Súčasne je Exodus tmavý, ale nie nevyhnutne temný a nie tak cudzí, aby ste nerozoznali, že bar je osvetlený na červeno a obývaný mimozemšťanmi, ktorých budete loviť.

Živý alebo mŕtvy

Podľa slov autorov, môžete ísť kamkoľvek, kedykoľvek, vybrať si akúkoľvek misiu a tie plniť ako len chcete. Svet v Prey 2 je otvorený, môžete vyšplhať na čokoľvek, čo je zdolateľné a v silách Samuelsa, či už je to krabica alebo levitujúce autá či vlaky križujúce vzdušný priestor a vytvárajúc príležitosť ako sa dostať vyššie premostením dvoch inak nedostupných budov. Hra nepoužíva vôbec vysoko kontrastné farby ako Mirror's Edge, signálom, že

túto prekážku možno efektne kotúľom preskočiť, že na tamten visutý chodník sa môžete vytiahnuť, je vystretá ruka hrdinu, ktorá naruší inak čistý výhľad. Prey 2 nepoužíva HUD, v miestach, kde nakupujete, získavate informácie ani počas presunu nevidíte vôbec zbraň.

Ak ju vytiahnete, zmení sa chovanie obyvateľov, niekto môže byť agresívny, iný zase vyklopí aj to čo nevie, v ďalších vyvoláte strach. Systém vplyvu a nálady NPC odhaľuje skener, ktorý sa bude používať často nielen na identifikáciu, či je niekto pripravený tasiť zbraň, keď vás uvidí, ale aj na hľadanie príležitostí ako si zarobiť. Skenovaním zistíte aj to, či je na niekoho hlavu vypísaná odmena a či ho klient chce živého, alebo mu stačí iba telo. Samuels je love odmien a ako taký potrebuje prachy na vylepšovanie svojho arzenálu, upgrady aj na gadgety, ktorých má byť vo finále okolo 30. Jednými z nich sú aj tryskové topánky na predĺženie skokov alebo krátkodobú levitáciu.

Na lov sa dá ísť viacerými spôsobmi, môžete pomôcť tomu chudákovi v zadnej uličke, vyriešiť pouličné bitky, naraziť náhodným skenovaním na darebákov alebo sa napichnúť do Bounty Wire, kde sa budú hromadiť aj príbehové misie. Počas prezentácie bol vybraný lov na Dra'Gara, podmienkou ho bolo dostať živého. Ciele je možné aj zabiť, no odmena je oveľa nižšia a niektoré misie sú v tomto prípade označené za nesplnené.

Obeť beží o život

Aktivovaním misie sa v priestore objavia navigačné majáky k informátorovi, pretože Samuels nemá presné koordináty, kde sa cieľ nachádza. Informátor je však obchodník a to, čo vie, nedá zadarmo, jeho osobní strážcovia na povel rozpútajú okamžite prestrelku a vytvoria diverznú akciu, počas ktorej sa schová na horné poschodia budovy. Prey 2 využíva mimoriadne dynamický cover systém, tradičné priskakovanie, šúchačky, vykuknutie, pohľadu cez mieridlá, vypustenie dávky, schovanie sa, prebitie zbrane, je všetko plynulé a rýchle. Pohyby na seba nadväzujú a v kombinácii s akrobaciou sú prestrelky atraktívne aj na pohľad.

Informátor nakoniec po odprataní posledného bodyguarda všetko vyklopí s dodatkom, že v budúcnosti pre vás niečo možno urobí. Či to bude ďalšia pasca alebo pre istotu vypísanie odmeny na vašu hlavu, sa už nedozvedáme, to už Samuels trieli smerom k baru, kde sa schováva Dra'gar. Skener cieľ okamžite lokalizuje, cestou je zobratý pod krk jeden z jeho poručníkov ako rukojemník, no on nechce vyjednávať. Strhne sa ďalšia prestrelka, v ktorej je ručná zbraň vymenená za raketomet na ramenách s riadenými strelami a brokovnica s efektom, ktorý telá rozstrieka na všetky strany. Ani tie však nedokážu trafiť schovaných nepriateľov za prekážkami. Tu prichádzajú k slovu gravitačné granáty, po explózii vyhodia čokoľvek do vzduchu, kde spomalene levitujú. Postrieľať ich už je hračka.

Dra'gar je bežec, navyše sa dokáže teleportovať. Časť lovu budú tvoriť naháňačky cez mesto, kde sa naplno ukazuje parkour potenciál a mimoriadna atletickosť postavy. Odráža okolostojacich, derie sa cez dav, preskakuje vo výškach s ladnosťou ako by len prekračoval mláku na ulici a čoraz viac sa približuje cieľu. Keď ho dostihne, nalepí mu na telo Capture Device, ktoré ho okamžite môže teleportovať klientovi. Zariadenie sa však dá využiť aj na vypočúvanie, môžete tak získať ďalšie informácie vedúce k novej misii, upgradom a pod. Ak to preženiete, cieľ zomrie a odmena bude nižšia. Dra'gar sa pred teleportovaním ešte dožadoval prepustenia a k výslednej odmene prihodil ešte o 200 kreditov viac. Samuels sa uplatiť nedal.

Celý priebeh a dynamiku hry výborne zachytáva CGI trailer, z ktorého môžete zachytiť atmosféru Exodus, ako aj prácu lovca odmien. Prey 2 sme priamo nehrali, no prezentácia odhalila ambicióznu kombináciu akrobatickej akcie zasadenú do sveta, ktorý je atraktívny a plný príležitostí na zárobok. Bude zaujímavé sledovať, ako sa autori popasujú s variabilitou misií a ich priebehom. To sa dozvieme až budúci rok, kedy Prey vychádza pre PC, PS3 a Xbox360.

Pavol Buday

Na Zemi bol korisť, vo vesmíre je lovec

Bioshock Infinite - do oblakov

Prvý dojem robí veľa a v prípade 2K Games to bolo ako predpoveď počasia. Údernosť dnešnej prezentácie Bioshock Infinite sa bude na stupnici od 1 - 10 pohybovať na úrovni 9,75 a koncentrácia celebrít prekračuje známe limity. Do stráženého chrámu s prísne limitovaným počtom sú vpúšťaní novinári ako pri lotérii. Ak budete počuť svoje meno, vojdite dnu, hovorí zamestnanec. Ray Muzyka a Greg Zeschuk z BioWare stihnú odchytiť Kena Levina a spoluzakladatelia Naughty Dog Evan Wells a Christophe Balestra sa tvária nenápadne, ale aj oni sú tu, aby vošli do Columbie, mesta postaveného v oblakoch predstavujúc zrkadlo prosperity a elitárstva, ktoré sa otočilo proti svojim tvorcom.

Popísať Bioshock Infinite a nepoužiť pritom superlatívy je nemožné, osobne ju považujem za hru tohtoročnej E3 a to nie preto, že na 60" obrazovke vyzerala hra mimoriadne ostro s vyhladenou každou hranou, bežala ako vystrelený vozík na húsenkovej dráhe a svet, ktorý si vysníval Ken Levine, má tento raz hore nos. Nie z pýchy, ale z hlavy otočenej smerom k nebu, kde pláva Columbia. Vitajte v roku 1912, v časoch, kedy sa utópia zmenila opäť na domček z karát a došlo k rozpadu spoločnosti a vyformovanie dvoch frakcií - Founders (Zakladateľov) a Vox Populi (Hlas ľudu), ktoré medzi sebou vedú boj.

Premenlivo, oblačno, u

Bodyguard, ale Kevin Costner to nie je

V Columbii nie je nič normálne, i keď to navonok vyzerá ako usporiadané ukážkové mestečko s výhľadom na nezaplatenie. V skutočnosti škriabe rukami a kope nohami snažiac sa udržať pri živote a to aj za podmienky, že si to odnesie nevinný človek ako poštár, ktorého sa na ulici chystá banda pred skandujúcim davom popraviť. Zvrátenosť dotvárajú propagandistické plagáty, projekcie na steny, založené vatry, drancovanie, vyhadzovanie dokumentov von oknom, nepokoje, aj celková nálada obyvateľov, ktorí vám s kľudným svedomím nevraživý pohľad opätujú dvihnutým prostredníkom.

Podobne ako v Bioshocku je venovaná mimoriadna pozornosť histórii, pozadiu a detailom, ktoré sú schopné predať ilúziu fikcie. Rebélia, architektúra, funkčná infraštruktúra, závraty vyvolávajúce scény, drobné dialógy, hlasné názory, obchody plné tovaru, ale aj scénky predstavujúce oboch hrdinov - agenta Brookera DeWitta a jeho chránenkyňu Elizabeth. V deme sme ich zastihli na ceste ku Comstockovi, vodcovi Founders, ktorý môže dievčaťu pomôcť dostať sa z Columbie, kam ju Brooker prišiel hľadať, kde ju aj našiel a kde medzi nimi začne pracovať chémia.

Stačí, aby si Elizabeth nasadila hlavu prezidenta Lincolna a Brooker to humorne okomentoval, okamžite viete, že medzi nimi je viac ako len pracovný vzťah. V správaní je badať pohyby zalúbeného dievčaťa, ktoré sa nemusí ani snažiť o pozornosť, pretože len čo cez okno nakukne niečo zlé, jedovaté, nahnevané, mechanické a Elizabeth sa pritisne k pultu a drží si trasúcimi sa rukami ústa, aby ju TO vonku nenašlo, viete, čo bude vašou prácou.

utopisticky

Červená, oranžová, zelená

O pár minút sa dvojica dostane von, prostredie sa otvorí v celej svojej skazenej podobe. Elizabeth pribehne k zomierajúcej kobyle pod obhorenými stromami. Zavrhne eutanáziu zbraňou a sama sa pokúsi s použitím svojich doposiaľ neobjavených síl vrátiť zvieraťu život. Lenže ona ich nedokáže kontrolovať ani netuší, čo všetko dokáže. Kobyla sa na krátky okamih snaží postaviť na nohy a z kmeňov stromov zmiznú žeravé uhlíky a popol, ale iba na chvíľu. A potom sa úplne nekontrolovateľne otvorí portál do iného času a po rovnakej ceste, ale v alternatívnej realite sa na nás rúti sanitka. Booker kričí, aby dieru zatvorila, ale ona stráca kontrolu nad situáciou. Tesne predtým, než stihne auto vyletieť, sa portál zavrie. Čo to bolo?

Okolo celej Columbie sa ako had obtáča systém koľajníc, ktorý zastupuje prepravné trasy pre zásoby, ľudí, ale aj cesty a cestičky pre tých vybavených hákom. Jeden má aj Booker. Pomocou neho sa dostanete z jedného konca na druhý rýchlo, pohodlne a budete navyše svedkami aj krkolomnej jazdy strhmhlav dolu. Lanová dráha sa stane v zápätí kľúčovým prvkom v prestrelke, ktorá vypukne krátko po prerušení popravy poštára. Spustí sa poplach, do lokality prichádzajú noví a noví nepriatelia s hákmi a na obzore sa objaví vzducholoď.

Boj v Infinite má veľa spoločného s Bioshock, no veľkou výhodou je práve vertikalita prostredia a široké pole realizácie. Súboj je vďaka koľajniciam jazda na húsenkovej dráhe. Môžete využiť schopností Elizabeth zhmotniť nákladný vozeň, ktorý rozpučí nepriateľov vyhodených do vzduchu telekinézou, nechať ju zoslať lokálnu búrku, v ktorej bleskami usmažíte zmočených protivníkov, vyškriabať sa do výšky a odtiaľ sniperkou likvidovať alebo zostať na zemi a brokovnicou-rozprašovačkou rozbiť odpor. Zatiaľ čo na nádvorie prúdia ďalší a ďalší banditi, Booker letí smerom k vzducholodi, ktorú po rýchlom vyčistení posiela v oblakoch ohňa a dymu k zemi. A potom to príde.

Z neba, s krikom, rýchlo, nečakane. Songbird. Krvou podliate sklenené oči odrážajú zlobu, mocnými pazúrmi uchopí Bookera a odhodí ho nevedno kam. Keď otvorí oči, okrídlená beštia si otvára strechu ako konzervu a chystá sa na posledný smrteľný úder ako keď Big Daddy víťazoslávne nastokne trofej na svoj vrták. Do cesty mu skočí Elizabeth a odvádza pozornosť. Hrdina leží bez mocne na zemi a sleduje, čo spraví s krehkou dievčinou. “Prepáč, nemala som odísť,” červené oči menia farbu na oranžovú. “Zober ma so sebou,” oranžová je zelená. Beštia utíchne, uchopí Elizabeth a odnáša ju od hrdinu. Poslednú vec, ktorú vidíte, je strach v očiach a krokodílie slzy kotúľajúce sa po guľatých lícach.

Kam, čo a prečo?

Songbird je novou tvárou série Bioshock, Big Daddy je oproti lietajúcemu tvoru slabý odvar, pretože takýchto potápačov si dáva na raňajky a zapíja ich Veľkými sestrami. Strážca Columbie je ako zmyslov zbavený žiarlivý priateľ, ktorý koná impulzívne a nepredvídateľne. Aj z tohto dôvodu budí mimoriadny rešpekt ako keď ste prvýkrát zočili Big Daddyho. Aký tvrdý a ťažký bude Songbird sa môžeme len dohadovať, rovnako aj to, čo spravil Elizabeth a aká je jej úloha v príbehu, pretože v Columbii strávila dlhých 12 rokov.

Demo Bioshock Infinite bolo mimoriadne silným zážitkom a i keď je do vydania ešte ďaleko, už teraz sa môže pochváliť super ostrou a rýchlou grafikou s nevýdanou detailnosťou až je ťažké uveriť, že bežalo na PS3. Ken Levine a Irrational Games má zarobené na ďalší hit a my sa nevieme dočkať, kedy sa do Columbie pozrieme opäť.

Pavol Buday

Batman: Arkham City

Catwoman pomôže Batman

Rocksteady sa s Batmanom kamarátia od kedy spravili dieru do sveta a priviedli na obrazovky najkrajšiu a najlepšie spracovanú videohernú adaptáciu komiksu. Arkham Asylum započal vzburu, ktorá prekročila múry sanatória a teraz sa plazí po uliciach mesta. A mesto potrebuje svojho ochrancu, rovnako ako zloduch potrebuje svoju nemesis. A rovnako ako Arkham Asylum ukážkovo skombinoval boje na telo, používanie gadgetov s prieskumom prostredia a detektívnu prácu Temného rytiera, Arkham City nezostáva nič dlžná originálu.

Všetko, čo robí Batmana Batmanom, nájdete aj v pokračovaní vrátane temnej štylizácie, steroidmi značky Unreal ako aj kategorické odmietanie zatiahnuť oblohu inou ako čierno-modrou farbou. Arkham City už nie je obmedzovaný vnútornou architektúrou sanatória, ak sa postavíte na vysokú budovu pod vami sa rozprestiera mesto pulzujúce kriminálnikmi, zločinom, príležitosťami pre hrdinu, neónmi, na obzore zase výškovými budovami a oblohu križujú silné reflektory. Všetku akciu sa však snaží opäť udržať medzi štyrmi stenami a aby sa nejaká rozbehla, Batman vyťahuje nový gadget – skener rádio frekvencií (Cryptographic Sequencer).

Nedá sa povedať, že by suploval úlohu radaru alebo kompasu, no na malej obrazovke si podobne ako v Arkham Asylum s použitím nástroja na hackovanie naladíte pomocou oboch analogov požadovanú frekvenciu a už počujete hlásenie o lúpeži a pod. Nájdené volania potom zostanú na displeji a môžete sa medzi nimi prepínať a vyraziť tam, kam chcete. E3 demo však jasne ukazovalo iba na budovu, kde je údajne väznená Catwoman.

Dvojitá tvár a mačacia žena

Mačacia žena strkala pracky kam nemala, pretože visí dolu hlavou nad kaďou plnou kyseliny. Na margo jej osudu prednáša monológ Two Face a nervózne si pohadzuje mincu, ktorá na jeho prekvapenie rozhodne o jej ušetrení. Vo svete zloduchov však aj áno znamená nie a než si Catwoman stihne depilovať ušká zelenou tekutinou uštedrí Harveymu oslobodzujúci úder, ktorý mu zanechá na tvári krvavé stopy po pazúroch. Akcia naberie obrátky, Two Face sa stiahne a nechá mrštnú beštiu v latexe obkľúčiť svojimi prisluhovačmi. To už však sleduje v tieni ukrytý Batman.

Ladne sa spúšťa na zem a likviduje plynule ako kedykoľvek predtým jed-

ného nepriateľa po druhom. Súbojový systém sa nijak dramaticky nezmenil, stále útočíte jedným a druhým tlačítkom prechádzate do protiútoku, ak sa nad hlavou objavia blesky, indikujúce prichádzajúci útok. Rozdávanie kopov, chvatov, spodných hákov, podkopávanie je doplnené novým útokom plášťom, ktorý vám na dáva priestor na stiahnutie sa alebo nepozorovaný útek do bezpečia. Batman sa naučil zopár efektných sált a iných akrobatických trikov, ktoré mimoriadne osviežujú ťažkopádne boje z jednotky a robia ich oveľa rýchlejšími. Cítite sa tak oveľa mocnejší aj v oveľa početnejších skupinkách. V súbojoch je opäť kladený dôraz na reťazenie úderov a nahrabanie čo najväčšieho počtu bodov kumulovaním indexu násobiča.

Po boji Batman uchopí Two Facea a zavesí ho na miesto, kde sa predtým hompáľala Catwoman a prebehne vypočúvanie. Koketná Mačacia žena však nemá iba jedného nepriateľa, keď prehluší rozhovor výstrel, nadíde chvíľa pre detektíva a mód označujúci stopy, nepriateľov, ich výzbroj aj aktuálny duševný stav. Batman analýzou dvoch dier v okne a podlahe vypočíta trajektóriu guľky a označí zvonicu na kostolnej veži ako miesto, odkiaľ vystrelil sniper.

Kto to ťahá za povrázky?

Batman opäť vychádza do ulíc, cez strechy, vodné nádrže na vysokých konštrukciách a stožiaroch preskáče ku svojmu cieľu, ktorého vchodové dvere stráži skupinka. Po novom sa môže hrdina strmhlav rútiť smerom k zemi aj naberať rýchlosť pomocou vystreľovacej kotvičky. V hlavnej chrámovej lodi dochádza k teatrálnemu vstupu Harley Quinn, ktorá nechá Batmana napospas ozbrojenému komandu. Ešte že má za opaskom dymovnice. Bleskový únik a už sa dívame na dezorientovaných bezkrkých protivníkov zhora. Kto hral Arkham Asylum, bude okamžite doma, preskakovanie po sochách gargoylov, tichý zostup poza chrbát, stealth kill, vytiahnutie sa pod strop, plachtenie s nohou do ňufáku atď.

Odzbrojenie štvorice netrvá dlho a už sa objavuje nový problém - nevinných držia ako rukojemníkov v spovednici. Batman pomocou detective módu identifikuje slabú priečku a cez stenu vytiahne zloducha smerom von. Cesta do zvonice je voľná. Nepoužívajú sa schody, ale na trámy sa vystreľuje kotvička a keď Batman dorazí hore, zistí, že je v pasci.

Díva sa na automatickú pušku riadenú na diaľku obklopenú monitormi a na nich známy napúdrovaný ksicht so zelenými vlasmi. Kto si myslel, že Harley Quinn mohla naplánovať rafinovanú vraždu Catwoman, tak sa mýli. Joker je späť a s nimi aj efektný koniec dema, ktorý vyhodí do povetria kostolnú vežu.

Joker, Two Face, Harley Quinn nie sú jedinými zloduchmi, o slovo sa prihlási aj Zsazs, Penguin a každý z nich má svoje vlastné plány s Arkhamom. Batman bude mať plné ruky práce a preto mu bude pomáhať aj Catwoman ako hrateľná postava. Oracle robí ako vždy spojku cez rádio.

Na Batman: Arkham City cítiť, že Rocksteady zužitkováva všetky skúsenosti s licenciou a vôbec nie opatrne otvárajú prostredie novým príležitostiam a toľkým zločinom, koľko im to dovolí. Fanúšikovia sa už teraz môžu tešiť na minimálne tak kvalitné komiksové spracovanie ako pred dvomi rokmi.

Batmanov signál na oblohe hľadajte 21. októbra.

ELDER SCROLLS SKYRIM

Približne 30 sediadiel v hľadisku z bielej kože je obsadených do posledného miesta, odvážlivcov sediacim na schodoch to nevadí. Bethesda za zatvorenými dverami listuje v knihe najväčších RPG a predstavuje novú kapitolu Elder Scrolls. Skyrim v prvom rade počujete. Nadýchané, nevtieravo monumentálne hudobné motívy sú magické, no nie rozprávkové a vôbec nepripomínajú tradičné sladké fantasy s pestrými farbami. Je to taká hudba, ktorá vás okamžite prenesie na pláne, tam, kde oblohu brázdia draci a pahýle stromov sú spálené na uhol. Je to taká hudba, že vo vás evokuje túžbu okamžite uchopiť meč a vyraziť. Taká, pri ktorej si poviete, že s ňou chcete zažiť nové dobrodružstvo.

Skyrim je nasledovník Oblivion a ako taký ponúka neskutočnú rozlohu a viditeľnosť. Tam, kam dovidíte, môžete ísť, aj na vrchol vysokej hory. To nesie so sebou aj jednu nepríjemnú vlastnosť, stratu detailov. Stále vidíte mäkké tiene, ktoré presne kopírujú nerovnosti jaskyne a podľa vzdialenosti od zdroja sa správne naťahujú, no nie je to prepracovanosť a kvalita materiálov ako povedzme u Xboxovej verzie Zaklínača 2. Ak budeme hovoriť o výtvarnej stránke a štylizácii, Skyrim hrá za úplne inú ligu.

Ak nebol pre potreby 20-minútovej prezentácie vytvorený dungeon a každý zo 150 podzemných bludísk sa má meniť pri každom kroku, pôjde o absolútnu šialenosť. Od vstupu do horského priesmyku sa snáď za každým krokom zmenila nielen architektúra, nasvietenie, farebná paleta, ale aj sada nepriateľov, smrteľné pasce. Mohli ste si všimnúť, čo vytvorili ľudia, čo zase vyhĺbila voda, kam vedú schody a načo asi slúžila zrúcanina. takáto miera pozornosti nie je venovaná iba dungeonom, ale aj vonkajším prostrediam, NPC postavy majú zamestnania, vykonávajú rutinu, pracujú, krajinu obývajú neutrálne tvory, zver a pod.

Ľavá, pravá ruka

Demo Skyrim začína na úplne normálnych pláňach, v doline, cez ktorú sa vinie cestička ako z katalógu okolo bystriny, v ktorej ryby skáču pomedzi okrúhliaky proti prúdu, slnečné lúče oblizujú nízke porasty, koruny stromov, aj srsť vlkov. Šelmy nemajú ani vo svorke najmenšiu šancu. V Skyrim sa môžete dívať na hrdinu aj zo 3rd person pohľadu, ale je to práve pohľad z vlastných očí, ktorý vyvoláva pocity, že sa skutočne bránite so štítom, že sekáte a že čepeľ naozaj dopadá na otvorenú papuľu plnú ostrých zubov.

Boj je zaujímavý aj tým, že môžete držať v pravej a ľavej ruke nezávisle kúzlo, zbraň, meč, štít alebo ľubovoľnú kombináciu. Môže to byť v jednej

VSTÚPTE DO ZEME DRAKOV

dlhá čepeľ a v druhej kúzlo alebo si do oboch navoliť rovnaké kúzlo a frajersky medzi dlaňami vytvoriť magickú guľu so zvýšeným účinkom. Takto sa dajú metať aj guľové blesky alebo tlakové vlny. Jednoducho v dvoch rukách je viac sily ako v jednej. Bojovník sa môže spoliehať na oceľový meč a štít alebo ho vymeniť za elfami ukovanú najsilnejšiu verziu sklenenej čepele.

Na Skyrim je unikátny aj interface, voľba toho, čo bude hrdina držať v ruke vzdialene pripomína systém z MGS, v inventári si každý predmet, každú bylinu aj s koreňmi, runy na zbroji, reliéfy na štíte môžete prezrieť v 3D, otáčať a kochať sa nimi. Bez loadingov, bez čiernych obrazoviek, bez čakania. Technológia poháňajúca Skyrim je ukážková a zachádza do takých extrémov, že pri vyvolaní mapy, sa dívate na model krajiny z vtáčej perspektívy, vidíte oblaky, môžete ňou rotovať a keď viete, v ktorej časti sa nachádzate alebo ako ďaleko budete v sedle koňa cválať do cieľa, tak ju vypnete.

Menu skrýva štyri základné smery, kam sa môžete vydať, naľavo je umiestnený inventár, napravo mágia, dolu mapa a ak sa pozriete hore, k oblohe, zobrazí sa hviezdna mapa. Súhvezdia predstavujú skilly a konštelácie sú poskladané z hviezd a nimi sú perky. Celkovo ich bude 280! Skyrim sleduje každú jednu akciu, čokoľvek spravíte, sa odráža na kumulovaní bodov, za švihanie mečom jednou rukou, za bránenie, kúzlenie, ohnivú mágiu, obranu, streľbu šípom, spôsobené zranenia a pod. Komplexicitu celého RPG systému počiarkuje výroba vlastných lektvarov, výroba zbraní v kováčskych dieľňach a ďalšie nie úplne štandardné a prepracované činnosti, ktoré sú dobrovoľné.

Nemusíte venovať pozornosť ani rečiam v dedine, ale môžete sa dozvedieť klebety alebo si s niektorou postavou úplne nezáväzne vymeniť pár slov bez prerušovania. Pristúpite k nej, vyberiete pozdrav a rozprávate sa, žiaden zoom na portréty a keď vás brúsič mečov prestane baviť, jednoducho od neho odídete. Dynamicky sa mení aj krajina, s nadmorskou výškou sa na kameňoch objavuje čoraz viac snehu, obloha má oceľový nádych a viditeľnosť sa znižuje hustým snežením. Zelená a kamenistá dolina zmení plynule tvár.

V horách sa hrdina neocitá náhodou, jeho cesta vedie cez prechod a jaskynný systém plný nepriateľov, ale pascí aj puzzlov ako nastavenie troch symbolov na trojici kruhov podľa rún na kľúči, ktorý musíte najskôr preskúmať v inventári. Na jeho konci čakajú dvaja draci, ale ešte pred nevyspytateľnými beštiami sme svedkami toho, ako svet reaguje na vašu prítomnosť. Pred hrdinom sa promenáduje dvojica mamutov so štyrmi klami a ich pastier. Ak si ich nevšímate, nevšímajú si ani oni vás. Ale ak ich pošteklíte fireballom, okamžite útočia. Späť k drakom.

Dračí slovník

Hrdina má dračie korene a pozná prastarú dračiu reč - rev tvorenú zo slov. Tieto nachádzate vytesané do kameňov a z nich skladáte mimoriadne silné kúzla ako spomalenie času, tlaková vlna, chŕlenie ohňa či kontrolovanie počasia. Presne tak, revom sa dá privolať búrka! Aby sa slová pretavili do kúziel a stali sa použiteľnými potrebujete dračiu dušu a tú získate iba skolením týchto beštií. A to nie je jednoduchá úloha. Draci sa od seba líšia, zatiaľ čo jeden opakovane pristával, ďalšieho dostanete na zem iba ak ho unavíte kúzlami a šípmi.

Drak sa len tak nenechá zabiť, útočí, robí nálety, zabíja vojakov, vyhadzuje ich do vzduchu, spaľuje zem a neustále krúži nad hlavou. Nakoniec padol ohnivý aj ľadový drak a hrdina absorboval duše, čím sa skončilo demo jednej z najočakávanejších RPG tohto roka.

Nikdy som nebol fanúšikom Elder Scrolls, ktorá má vždy desila svojou rozlohou a možnosťami. Skyrim je prvou hrou zo série, ktorú si nenechám ujsť, ktorú chcem hrať a to hneď. V novembri bude poriadne dusno, pretože Bethesda má v rukáve viac ako len nové pokračovanie, Skyrim je viac ako len RPG.

Pavol Buday

TUNNELERS - TUNELOVANIE PO SLOVENSKY

Slovenských herných projektov je ako šafránu a každý nový počin si zaslúži našu plnú pozornosť. Tunnelers od Floating Minds sme už predstavovali na Sectore v novinkách i článkoch viackrát. Hoci beta mala byť spustená ešte minulý rok, neustále vylepšovanie všetkých aspektov hry si vyžiadalo viac času. Dlhé čakanie sa však skončilo a dnešným dňom vám spolu s autormi prinášame jedinečnú možnosť zapojiť sa do betatestu obmedzeného pre Slovenské a české herné publikum. My sme si medzitým mohli vykopať pár tunelov už v predstihu a toto sú naše dojmy.

Ak ste sa zatiaľ s Tunnelersami ešte nestretli, budete potrebovať aspoň základnú množinu informácií. Jedná sa o čisto multiplayerovú záležitosť s populárnym modelom free-to-play, teda základné hranie bude zdarma a dokupovať sa budú extra doplnky v jednom balíčku (viac o spoplatnených funkciách neskôr). V hlavnej úlohe sa predstavia scifi tanky, ktoré bojujú o zvyšky neskutočne drahého nerastu v hĺbkach našej zeme. Bojov sa zúčastnia dve znepriatelené strany, PICaDor, Clayram. Každá armáda vyšle na bojiská tri rôzne typy tankov s rozličnými parametrami a hovorí sa tiež o príchode tretej frakcie, ktorá do bojov prinesie ešte viac rôznorodosti.

Ľahký ,stredný a ťažký tank už podľa svojho označenia naznačujú, čo od nich môžeme čakať. Ľahký je najrýchlejší ale najmenej vyzbrojený, naopak ťažký je neohrabaný a ovešaný smrtiacim arzenálom. Stredný logicky kombinuje všetky vlastnosti vo vyváženom pomere.

Uzatvorený betatest, ktorý sme mali možnosť vyskúšať, nás privítal profesionálne spracovaným inštalatérom. Aj všetky ingame menu a celý užívateľský interface pôsobí čistým, účelným a napriek tomu dobre vyzerajúcim štýlom. Hra nebude ponúkať žiadnu singleplayerovú časť, ani súboje s botmi, celé úsilie autorov smeruje k dokonale vypilovanému multiplayeru. Základné menu ponúka klasické voľby – vytvoriť lobby, pripojiť sa na existujúci server a tiež sociálne funkcie. Priamo pri vytváraní hry si je možné zvoliť jeden z nasledovných módov:

Free for all – obľúbený deathmatch v najčistejšej podobe
Team deathmatch – hráči sú rozdelení do dvoch družstiev, ktoré bojujú proti sebe
Capture the flag – získajte nepriateľskú vlajku a odneste ju do svojej
V príprave je ešte 4. mód. Ten by mal celú hru posunúť o stupienok vyššie čo sa týka kooperácie a plánovania útokov a podľa autorov sa rozhodne máme na čo tešiť.

Maximálne sa na jednej mape bude môcť v súbojoch proti sebe postaviť až 16 živých hráčov. Keď už hovoríme o mapách, na začiatku bude k dispozícii celkovo 6 máp s rôznym dizajnom. Nájdete tu lávové mapy, mapy s podivnou podzemnou flórou, čisto „technické“ mapy atď. Všeobecne treba povedať, že na indie hru sa naši Tunelári môžu pochváliť výbornou a najmä rýchlou grafikou. Grafické efekty podčiarkujú akčný charakter hry, hudba dynamicky sa meniaca podľa diania na obrazovke by mohla sprevádzať nejeden AAA titul.

Ale vráťme sa ku hre samotnej. Ovládaciu schému tvorí klasické kombo WSAD a myška, klávesmi pohybujete tank po mape a myškou ovládate smer streľby. Ľavé tlačidlo na myši slúži k primárnej streľbe, pravé riadi sekundárne zbrane. Na mapách sa tiež povaľujú rôzne powerupy, ktoré sa aktivujú manuálne tlačidlami Q a E (naraz môžete mať na tanku dva takéto upgrady) a práve vylepšenia vnášajú do bojov aj dávku taktiky a rozmýšľania. Aktivujem si zväčšený damage už teraz alebo počkám, kým nepriateľ získa vlajku? Bude v nasledujúcich momentoch potrebovať opravárenský modul, alebo si ho skúsim ušetriť na neskôr? Extrémne zábavným upgradom je kamikadze. Ten z vašeho tanku spraví pohyblivú výbušninu a tá silou svojej explózie zničí všetko vo svojom okolí.

Často kladenou otázkou u nás v diskusiách ale tiež na oficiálnom fóre je, či sa v hre myslelo aj na prekopávanie tunelov. Táto featúrka v hre s názvom Tunnelers nemôže chýbať a my môžeme potvrdiť, že prekopávanie je späť. V niektorých mapách síce voľne zničiteľná zemina absentuje, ale v iných je zásadným prvkom hrateľnosti. Budete teda vŕtať tunely, prestrieľavať sa zeminou, utekať pred nepriateľmi a hľadať najoptimálnejšiu cestu ku svojej báze. Tankom totiž kontinuálne klesá zásoba energie a okrem upgradov je jednou možnosťou dobitia práve návrat do vlastnej bázy.

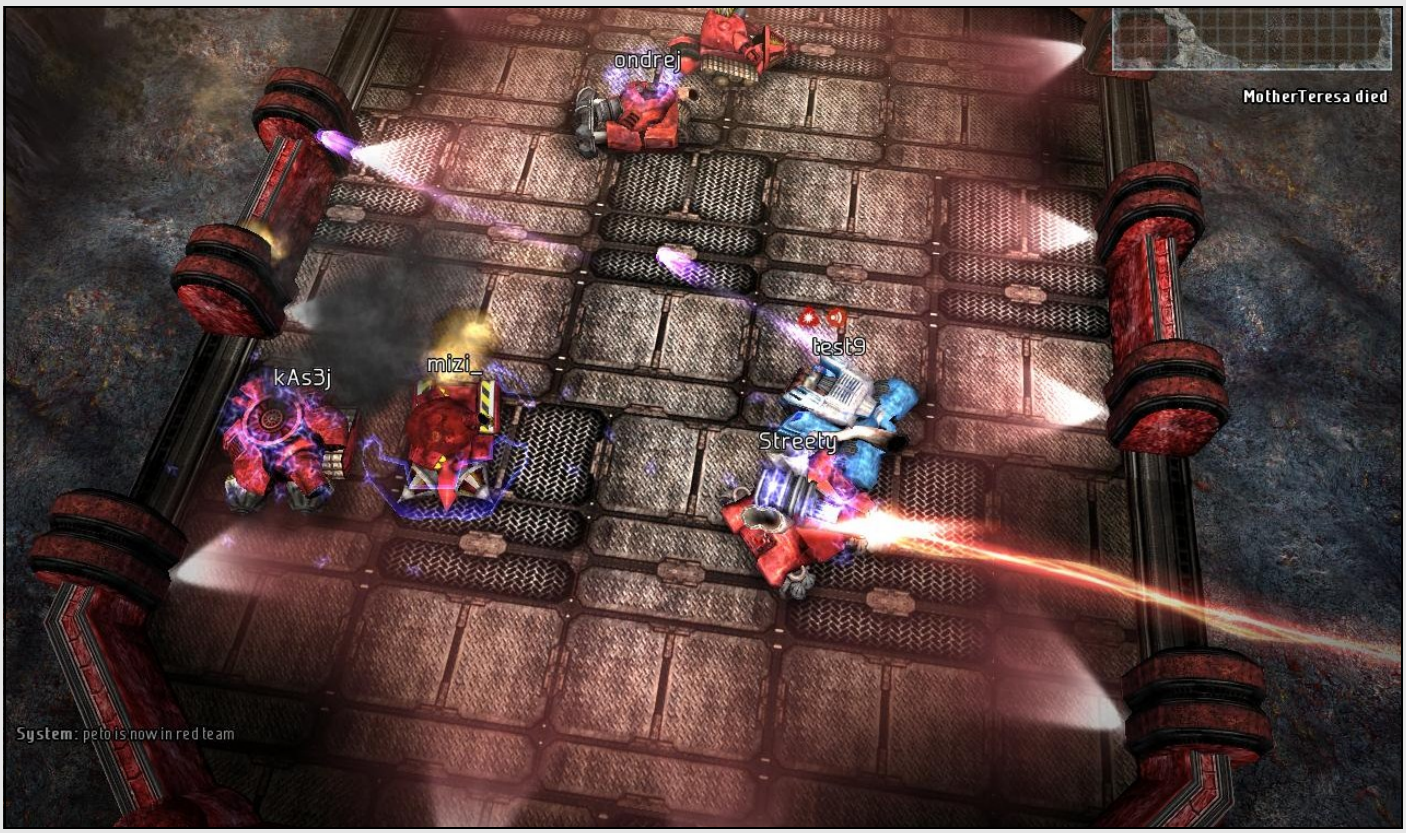
Po niekoľkohodinovom testovaní musíme skonštatovať, že hra celkom príjemne prekvapila. Napriek niektorým drobným problémom (napríklad optimalizácia sieťového kódu, ktorá je ale momentálne vo Floating Minds priorita číslo 1) hra funguje tak, ako autori sľubovali. Rôzne tanky sa skutočne správajú inak, powerupy dokážu behom sekundy zmeniť situáciu na bojisku. Hromadné strety tankov na malom priestore vedú k frenetickým prestrelkám, ktoré zvyknú končiť divokými výkrikmi (či už radosti alebo zlosti). Herný model podporuje často žiadaný systém zbierania skúseností a získavania nových hodností, čo môže v konečnom dôsledku zásadne predĺžiť čas, ktorý Tunnelerom venujete.

Určite vás zaujíma, čo si presne vo Floating Minds predstavujú pod pojmom free-to-play. Základný model umožní ihneď skočiť do akcie s bezmenným bojovníkom a vychutnať si podzemné boje na vlastnej koži úplne bez poplatkov. Ak si ale budete chcieť vytvoriť vlastný profil, postupovať v rebríčkoch, získavať nové hodnosti a achievementy, využívať služby matchmakingu a ostatné vychytávky viazané na profil, bude to už niečo stáť. Dôležitá je tiež informácia, že platiaci hráči budú mať prístup k rozšíreniam v podobe pridaných tankov a máp.
Takýto model ja javí na prvý pohľad ako férový, neplatia sa totiž funkcie, ktoré by prinášali jednoznačné výhody na bojisku, ako to je pri iných F2P tituloch. Spoplatnené sú skutočne iba bonusové funkcie. Známe sú už aj ceny za tento extra balíček: 2 mesačný bude stáť 8,99 €, 6 mesačný 17,99 € a 12 mesačný 29,99 €.

Verejný betatest hry začína práve dnes a vás tým pádom delí iba niekoľko klikov na domovskej stránke projektu a všetky naše dojmy si môžete vyskúšať na vlastnej koži. Betatesteri sa navyše môžu tešiť na špeciálny achievement, ktorý po spustení plnej verzie už nebude dostupný .

Ešte raz si zrekapitulujme všetky podstatné fakty. Slovenská hra. Je zábavná. Vyzerá dobre. Je zadarmo. Kombinácia týchto vlastností by určite nemala ujsť vašej pozornosti a keďže pre vás, našich čitateľov, urobíme všetko, v spolupráci s Floating Minds vám prinášame exkluzívnu možnosť zahrať si internú betu už teraz. Stačí zavítať na http://beta.tunnelers.com, alebo si stiahnuť klienta (cca 200 MB) priamo od nás a okamžite skočiť do akcie. Interná beta je určená iba pre Slovenský a Český trh a výbornou správou je, že v rámci nej budú všetky spoplatnené funkcie aktivované zdarma. Na oficiálnej stránke tiež nájdete fórum, v ktorom môžete nahlasovať prípadné bugy alebo nápady, ako hru vylepšiť.

Jaroslav Otčenáš



FENOMÉN DUKE NUKEM

V piatok 10. júna 2011 čosi skončilo, v tej najbanálnejšej rovine čakanie, v tej najpodstatnejšej vek, v ktorom sa zrodili videohry vo svojej dnešnej podobe – sebavedomé, autonómne, plnohodnotné diela, ktoré môžu byť umením rovnako dobre ako zábavou. Súčasť populárnej kultúry, podobne ako kinematografia, komiks, literatúra, televízia, hudba a tak ďalej. Vyšiel Duke Nukem Forever, hra, z ktorej sa stihol stať mýtus, hra, ktorá možno nakoniec nikdy nemala vyjsť, aby ten mýtus mohol žiť ďalej.

Nedopadá to najlepšie, s takýmito vysnívanými projektmi, čím dlhšie fanúšikovia čakajú, tých sú ich očakávania vyššie a tým bolestnejšie je vytriezvenie. Poznáme to veľmi dobre, stalo sa to už niekoľko krát. V roku 1989 mal premiéru tretí filmový Indiana Jones, o štvorke sa začalo vravieť vzápätí, a vravelo sa, a vravelo až do roku 2008, keď sa vravieť prestalo, lebo Indiana Jones a Kráľovstvo krištáľovej lebky uzrel svetlo sveta. A nebolo to bohviečo, naopak, ten film je s každým ďalším pozretím horší a horší a prvým trom robí akurát tak hanbu. Priveľká daň za devätnásť rokov čakania, určite to nestálo za to.

Rok 1993, fanúšikovia Guns N´Roses počúvajú The Spaghetti Incident?, nový album kapely, ktorý mal byť nástupcom fenomenálneho opusu Use Your Illusion I a II z roku 1991 a neveria vlastným ušiam. Nejde o typickú radovku, ale o album rarít a coververzií, na skutočne nový album si ešte bude treba počkať. Nie rok, dva, päť, desať rokov, ale rokov pätnásť. Chinese Democracy vychádza tiež v roku 2008 a hoci je menším sklamaním ako štvrtý Indy, nikoho už vlastne nezaujíma. Hudba sa posunula, svet je kdesi inde, Čínska demokracia ťahá za ten najkratší koniec povrazu.

Už to chvíľu vyzeralo, že aj Duke Nukem Forever vyjde v roku 2008, bolo by to veľmi pekné, rok 2008 by bol už navždy rokom, v ktorom sa fanúšikovia dočkali troch azda najočakávanejších popkultúrnych diel, filmového, hudobného a videoherného, ale Duke nie, Duke je sám sebe pánom a tak si dal ešte tri roky načas.

Teraz je vonku, svet sa neotriasol v základoch, recenzie sú skôr vlažné až skeptické, videoherná komunita prišla o jeden zo svojich základných atribútov – čakanie na Dukea a nový nezískala – len sa čakanie zmenilo na hranie. A nič viac, žiadne prepisovanie dejín, len hra, čo dlho nevyšla a teraz vyšla a nikto už z nej nie je tak paf, ako to vyzeralo, že bude.

Skutočne? Neviem, minimálne sa odvážim tvrdiť, že Duke Nukem Forever je v čomsi zásadne iný ako Indy štvorka a Chinese Democracy a teraz nevravím o tom, že jedno je film, druhé hudobný album a tretie videohra, skôr o tom, že tam, kde film a hudobný album prichádzajú prekonávať samých seba, či aspoň nejako sa vysporiadať s legendou, ktorá sa k nim a k ich tvorcom viaže, Duke prichádza hlavne preto, že vtedy a tam nebolo dosť. Ba čo viac, rovno napíšme, že ho bolo málo a ani zďaleka nevyčerpal všetok svoj potenciál.

Z celej frančízi, ktorá nesie Dukeovo meno, je onou pamätníckou legendou iba Duke Nukem 3D, svojho času skutočne revolučná FPS, Duke Nukem Forever je jej priamym pokračovaním, tie ostatné hry spomenúť môžeme, ale kvôli nim by Duke dávno nikoho netrápil.

Duke sa predstavil v roku 1991 na PC (vtedy ešte s operačným systémom MS DOS), šlo o typickú akčnú plošinovku, ktorej dej sa odohrával v budúcnosti – v roku 1997 a Duke v nej bojoval proti šialenému Dr. Protonovi a jeho svetovládnym ambíciám. V druhej verzii hry sa Duke chvíľu volal kvôli akýmsi problémom so zdvojením s inou postavou z inej hry Duke Nukum, ale to je z hľadiska zaujímavosti asi tak všetko. V hre samotnej sa trocha cestovalo v čase, ničili sa nepriatelia, zbierali body a bola dosť úspešná na to, aby sa dočkala pokračovania.

To, nazvané prozaicky Duke Nukem II, vyšlo v roku 1993, odohrávalo sa v roku 1998, Duke si to znova rozdal s Dr. Protonom a jeho najzásadnejším prínosom je skutočnosť, že Duke v nej dostal slnečné okuliare. Duke Nukem II tiež ešte bežal pod MS DOS, ale v roku 1999 sa dočkal portu na Game Boy Color a to je tak všetko, čo sa o ňom oplatí napísať.

Lebo skutočne to vypuklo až v roku 1996, kedy vychádza Duke Nukem 3D, hra, ktorá redefinovala ešte stále rodiaci sa žáner FPS a získala si také množstvo fanúšikov, že niekomu stálo zato vyrábať jej pokračovanie pätnásť rokov. Najzásadnejšia

zmena bila do očí, prevažná väčšina ľudí, ktorí Dukeovi prepadli, ju však vôbec nepostihla, predchádzajúce dve 2D hry totiž vôbec neregistrovali, 3D Duke pôsobil ako zjavenie, ako blesk z čistého neba. Hra vyšla 29. januára 1996 pre PC, stala sa okamžitým hitom a v priebehu dvoch rokov sa dočkala portu na všetky vtedy aktuálne herné zariadenia, azda s výnimkou flašinetu. Sega Saturn, Nintendo 64, PlayStation, Mega Drive, Apple, nikto nezostal bokom. A portovanie neprestalo svojim spôsobom vlastne dodnes, Duke Nukem 3D je k dispozícii na Xbox Live, na iOS aj na Nokiáckych mobiloch.

Rôzne verzie a edície Duke Nukem 3D ponúkali všakovaké bonusové záležitosti, zväčša nové úrovne či prostredia, ba dokonca, celé epizódy a stali sa na niekoľko rokov svojho druhu malým samostatným videoherným odvetvím. Duke sa stal značkou a začal sa pomaly rozpúšťať v svojom vlastnom obraze. Nie všetky pokračovania a spin-offy boli úplne márne. Duke Nukem Advance pre Game Boy Advance z roku 2002 bol napríklad vynikajúco hrateľná handheldová FPS, avšak dominovať začali hry, ktoré by žiadny iný hrdina, okrem Dukea, neutiahol.

Duke Nukem: Time To Kill pre PlayStation zmenila žáner z tradičnej FPS na akčnú adventúru Larrynho strihu, pobehujúci a poskakujúci Duke mal čo robiť, aby si uchoval aspoň zvyšky charizmy a dôstojnosti, na druhej strane ale celkom slušne strieľal z kuše a čuchal si k podpažiu. Pokračovanie - Land Of The Babes - už predstavovalo nižší štandard, Duke a slečny, to síce bolo to najprirodzenejšie spojenie, avšak o týchto videoherných vystúpeniach už platí skôr, že ikone robili medvediu službu.

Žiadny z nich sa totiž veľkému 3D Dukeovi ani len nepriblížila, tieto hry udržiavali nažive hrdinu, a zároveň s ním aj očakávanie, kedy sa znova v plnej sile objaví v svojom najprirodzenejšom prostredí – 3D, FPS. Dočkali sme sa, podaktorí z nás vytisli nostalgickú slzu, iný tomu humbugu vôbec nerozumejú a iný (ja) majú chuť znova s videohrami skončiť, lebo žiadnu inú hru k šťastiu už nepotrebujú.

Možno sa opakujem, ale šediny na mojich spánkoch sú jasným signálom, že už na to mám nárok. Nakoniec, neschopnosť opustiť myšlienku je jedným z príznakov, že človek starne. Duke Nukem 3D bol posledná hra, ktorú som hral na PC, spolu so „Z" predstavovali v roku 1996 vrchol mojich hráčskych ambícií. Boli to krásne časy, Doom a spol., ale ako dvadsaťdva ročný mladík som mal vtedy pocit, že hrám už som venoval dosť času, mal by som konečne dospieť a začať sa venovať dôležitým veciam. Dohral som Dukea, predal komp a začal zisťovať, v ktorom že ročníku vysokej školy som, a čo to vlastne študujem.

Chýbal mi jedine a práve Duke, kvôli nemu som si kúpil PlayStation a kvôli nemu začal znova hrať. Prišli iné videoherné maximy, Duke ale zostal istotou, aj kvôli už vtedy pochopiteľne ohlasovanému pokračovaniu som nakoniec šiel do PS2. Pokračovanie nevyšlo, ba čo viac, za ten čas sa z neho stal až videoherný folklór, variácia frazeologizmu až naprší a uschne. Svojho hrdinu som sa ale nakoniec dočkal, mám tridsať sedem, manželku, dcéru, hypotéku, šedivé vlasy a čoraz intenzívnejšie premýšľam nad tým, že by som mal konečne dospieť a začať sa venovať dôležitým veciam. Mož-

no, keď dohrám Dukea.

Duke je najväčší, a nie je to zvolanie zúfalca, skôr konštatovanie faktu, ktorý už si za všetkým tým balastom nemusíme uvedomovať. Videohry prešli dlhou cestou, mnohé míľniky obrástli machom, ak sa ale obzrieme a poriadne sa zadívame, môžeme ich ešte v diaľke zahliadnuť.

Tak poďme, prečo Duke?

Lebo do videoherného sveta, ktorý má permanentné tendencie brať sa až príliš vážne vniesol nadhľad. Duke Nukemovi sú fundamentálne vlastné irónia a sarkazmus, Duke Nukem má v sebe to najlepšie z klasických akčných hrdinov, od Spartaka až k Rambovi, akurát s tým rozdielom, že podobne ako trebárs John McClane, Duke neberie sám seba ani svet vôkol príliš vážne, respektíve, nedá sa prijať, ak ho vážne berieme my, ľudia, čo sa s ním hráme. Machistické sexistické testosterónové hovädo, nadčlovek s guľami z ocele, hrana chlap, ktorý má v sebe ale toľko psychologickej hĺbky, že sa mu dá uveriť.

Keď osloví striptérku a podá jej peniaze, nechce sex, ale tanec, a je v tom nielen výzva, ale i neha. Keď zazrie biliard alebo autodráhu, zahrá sa, hoci zachraňuje svet. Poriadne si uľaví, keď sa nikto nedíva a samoľúbo okomentuje svoj obraz v zrkadle. A zaspieva si, falošným hlasom, ale od srdca, motorkársku klasiku od Stepenwolf. Born To Be Wild. Humor v Duke Nukemovi však nie je prvoplánový, nejde o paródiou - Duke sa nevysmieva, ale o pastiš - Duke si strieľa z každého akčného klišé, ale tak, že nám je jasné, že si strieľa z čohosi, čo má bytostne rád a tak tomu vlastne skladá poctu, oslavuje to, klania sa tomu.

Duke nepodvádza, išlo o hru, ktorá napriek svojej odľahčenosti nie je ľahká, ale predstavovala pre hráčov vtedy a tam skutočnú výzvu. Nešlo len o bohapusté priamočiare jatky, bolo treba i popremýšľať, trochu, strategicky pracovať s pipe bombami, využívať míny, hľadať cestu, všímať si detaily a nájsť v nich zmysel. Dodnes si veľmi živo pamätám moment, v ktorom som sa jednoducho zasekol a skúšal ako ďalej metódou pokus omyl, až dovtedy, kým som nevystrelil do prasknutej steny. Dávalo to zmysel, lebo Duke bol presne tá hra, v ktorej nebolo nič len tak.

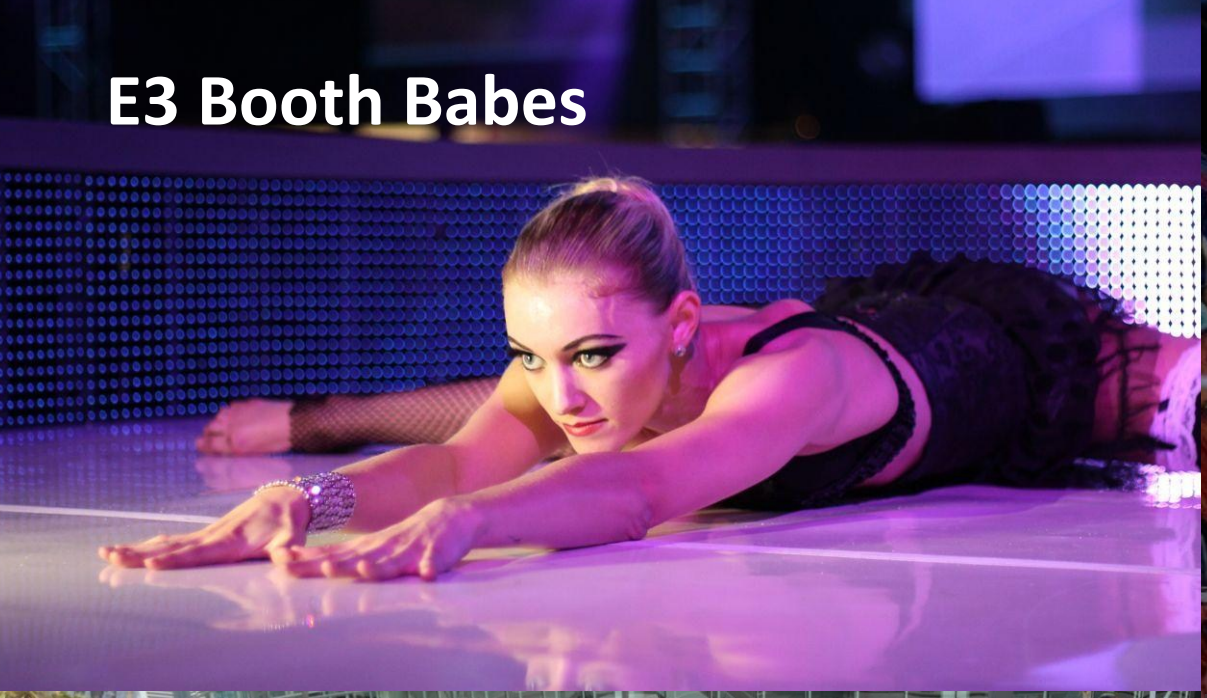
A najväčšou devízou toho nadupaného blonďáka bolo a je, že človek si k nemu dokázal vytvoriť skutočný vzťah, mám ho jednoducho rád, ako muž muža, neťahajme sem žiadne štvorpercentné menšiny, Duke je chlap, macho, ktosi, kým by som sám v skutočnosti nechcel byť, ale vo videohre predstavuje to najlepšie alter ego. Je mi cťou stať sa ním, lebo rovnako ako ja, i on si je vedomý svojich limitov, hoci nahlas by to nepovedal.

Duke je jednoducho týpek a reprezentuje v našom svete kvality, ktoré už fungujú len na symbolickej úrovni. Sotva by som kedy sám šiel zachraňovať svet, ktorý ma poriadne srdí. Duke ide, lebo je nad vecou, lebo je chlap a zachraňovať svet je chlapská robota.

Vitaj späť Duke, tvoji ľudia ti stále rozumejú!

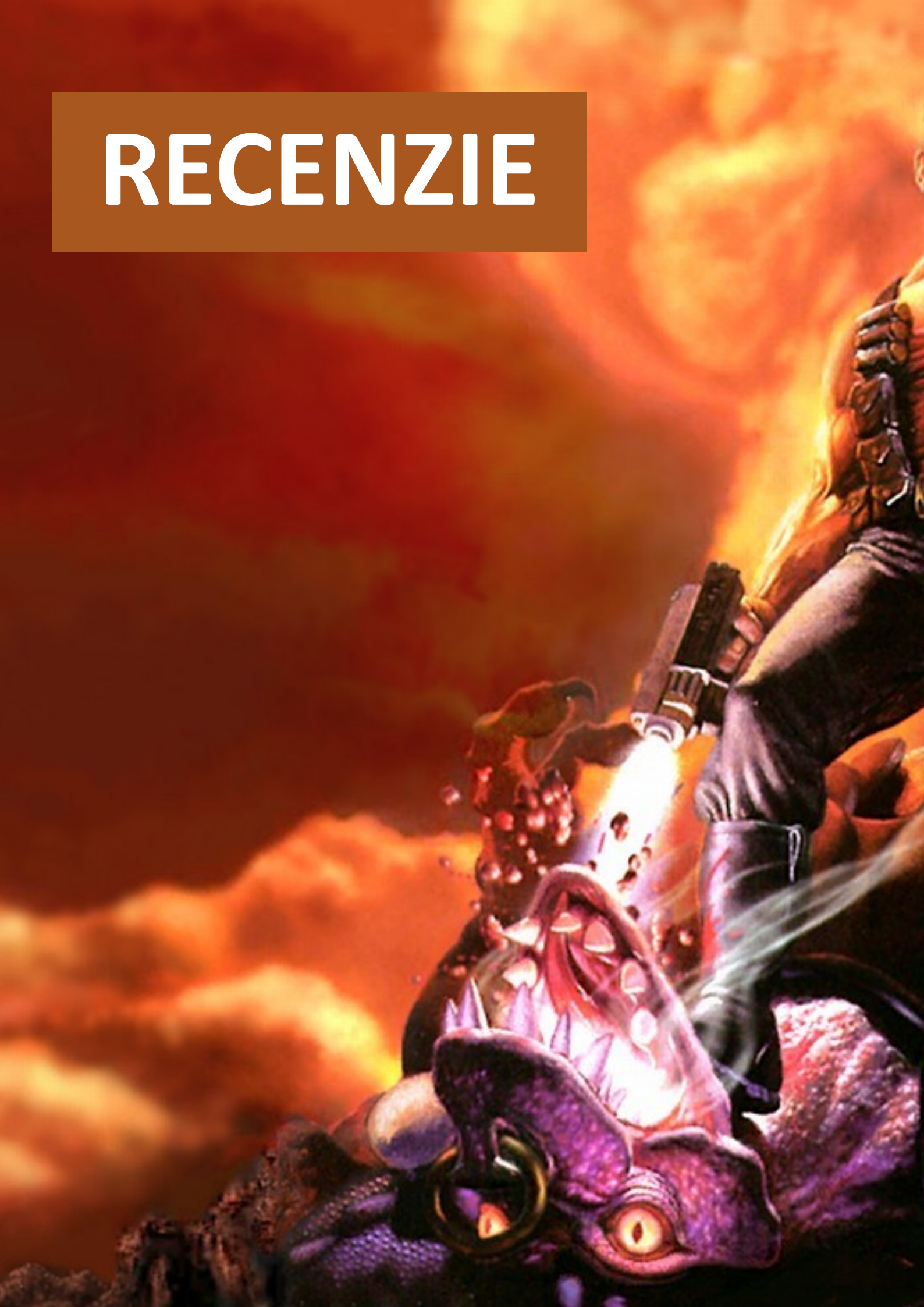
Juraj Malíček

E3 Booth Babes



SSX
SSX
SSX

RECENZIE



Recenzia - Gearbox - Akčná - PC, Xbox360, PS3

DUKE NUKEM FOREVER

Plusy

+ rozmanitosť prostredí a gameplay štýlov
+ množstvo puzzle elementov
+ zábavný oldschool multiplayer

Mínusy

- variabilná kvalita vizuálu odzrkadľuje dlhú dobu vývoja
- chýba dynamika akcie
- animácie a zvuk
- lagy v multiplayeri

6.0

Tak a je to tu, 14 rokov vyvíjaný, veľakrát odkladaný a dokonca aj raz zrušený **Duke Nukem Forever** konečne vychádza, aby nám ukázal, ako sa má bojovať proti mimozemskej hrozbe so štýlom. Aj keď treba dodať, že s oldgen štýlom, keďže dlhý vývoj zanechal na titule nezmazateľné stopy sťahujúc ho hlboko pod vysoké očakávania fanúšikov. Prekvapivo však ponúka niektoré prvky, ktoré sú v dnešnej dobe repetitívnych strieľačiek osviežujúce.

Duke Nukem Forever začal vyvíjať 3D Realms hneď po dokončení Duke Nukem 3D, prvá verzia mala byť hotová okolo roku 2000, ale šéfom štúdia sa titul neustále nepáčil, menili sa enginy, vylepšovali a nakoniec sa tak zacyklili, že bol rok 2009 a hra stále nebola hotová. Bola však takmer pred dokončením, keď 3D Realms zrušil svoju vývojovú divíziu, začal súd s Take 2, ktorý ukončilo až riešenie v podobe Gearboxu, ktorý titul prebral a za rok a pol pozliepal štrnásť rokov práce. S ohľadom na odozvu je otázne, či spravil dobre, keďže za dva roky sa dá postaviť nový titul od základov.

Nech je ako chce, Duke pokračuje v štýle, v ktorom pred rokmi skončil a teda ponúka svoju typickú arkádovú hrateľnosť, bez krytia, náznakov taktiky, ale za to s masívnym prídavkom ega hlavnej postavy. Oproti aktuálnym titulom zastal Duke niekde na polceste ako spracovaním, tak aj hrateľnosťou, ale to neznamená, že je všetko úplne zle. Zastal totiž v čase Half Life 2 a adoptoval si z neho puzzle úlohy, ktorými je priam preplnený a ktoré príjemne oživujú priemernú akciu. Mimo toho nechýbajú masívni bossovia, výlety

ZOSTARNUTÝ HRDI

na vozidlách a Duke Nukem by nebol kompletný bez zmenšovača, ktorý ponúka novú dimenziu hrateľnosti.

Titul je kooperačný, spolupracuje Duke a jeho EGO

Príbeh sa odohráva 12 rokov po Duke Nukem 3D, kedy sa mimozemšťania vracajú, aby

pomstili úvodnú porážku. Pomsta bude však osobná, Dukeovi ukradnú jeho dvojičky a unášajú aj ďalšie ženy, čo hrdina sveta nemôže napriek zákazu amerického prezidenta nechať len tak. Berie zbrane a znovu vyráža do boja proti starým známym nepriateľom.

V približne 10 hodinovom príbehu prejdete svetom výrazne poznačeným hrdinstvom Dukea nad mimozemšťanmi. Je v tomto svete legendou a modlou, všetkým, ktorí ho stretnú, sa podlamujú kolená. Duke má sídlo obložené zlatými sochami a svojimi postermi na každom kroku, má fastfoodový reťazec a napríklad aj videohru, ktorá celý titul otvára. Popri sídle sa Duke dostane do kasín, ulíc mesta, ale napríklad aj slizom zaplnených lokalít, kde si potvrdí svoju domnienku o dôvode únosov pozemských žien a zajazdí si aj na monsters trucku, chýbať nebudú ani útroby mimozemskej lode.

Rozmanité lokality ponúkajú aj prekvapivo rozmanité typy hrateľnosti. Duke bude napríklad zmenšený musieť šikovne prechádzať v skákačkovom štýle rozmanité miestnosti, ovládať autíčko na diaľkové ovládanie alebo adventúrové prvky ponúkne striptérka, pre ktorú budeme musieť nájsť pukance, kondóm a vibrátor pre následné spoločné potešenie. Puzzle prvky dopĺňa prepájanie rúr alebo otáčanie rôznych napájaní, aby vás hra pustila ďalej. Príjemným prídavkom sú aj interaktívne možnosti ako napríklad

NA SA VRÁTIL

hry na automatoch, používanie rozmanitých vecí v prostredí, s ktorými sa autori za tie roky skutočne pohrali.

Zrejme jediný element, ktorý bol zmenený do moderného štýlu, je zdravie, to sa zmenilo na EGO, teda autoheal. Guľky totiž Dukea nezrania, ale uberú mu z jeho ega, to sa po chvíli pokoja regeneruje, respektíve rýchlo regeneruje, ak vlastnoručne dorazí nepriateľa. EGO je tu navyše zapracované ako RPG element a pri každom jeho pomasírovaní, napríklad pohľadom do zrkadla alebo porazením bossa sa ešte viac nafúkne.

"Come Get Some!" alebo radšej nie?

Celou cestou budú Dukea obťažovať staré známe monštrá, siahajúce od malých chrobákov, cez prasacích policajtov, jetpackových teleportujúcich sa vojakov, až po vznášajúce sa mozgy a masívnych bossov. Nepriateľov dopĺňajú aj potkany, keďže niektoré levely prechádzate zmenšený a potkany ešte nevedia, kto je Duke Nukem. Veľké zmeny nespravili autori ani v ponuke zbraní, pištoľ, brokovnica, trojhlavňový samopal, raketomet tvoria základnú výzbroj. Laserové nástražné nálože dopĺňajú ten pravý dojem z Duke Nukem sveta.

Žiaľ veľa toho kazí samotná hrateľnosť, kde na dnešné pomery viazne dynamika akcie, streľba do nepriateľov nie je dostatočne efektívna, niektoré závaly nepriateľmi sú frustrujúce, ale na druhej strane dodávajú nádych obtiažnosti. AI sa ani rozoberať neoplatí, lebo tu prakticky nie je žiadna, keď si prirátate minimum animácii, zistíte, že postavy buď na

vás čakajú, alebo bežia vám oproti, väčšina nehrateľných príbehových postáv, ktoré stretnete, len postáva a prestrihové animácie prakticky neexistujú. Titul na tomto všetko mierne padá, nerobí ho to nehrateľným, len si treba zvyknúť na typ hrateľnosti a po prvej hodine-dvoch sa do toho hráč dostane, žiaľ práve úvodné hodiny sú spracované asi najslabšie a zrejme nejedného hráča okamžite odradia.

Multiplayer je v Duke Nukem Forever skôr malým doplnkom ako výraznejšou zložkou, možno je to aj škoda, lebo ponúka old-gen štýl založený len na zábave zo zabíjania nepriateľov. Osem hráčov si môže zahrať v klasických módoch DM, TDM, CTF a Hail to the King. Zabojujú si so zmenšujúcimi zbraňami, nechýbajú jetpacky a neviditeľnosť. Pozitívom je levelovanie postavy, ktoré obohacuje možnosť vybavovania virtuálnej miestnosti získanými trofejami. Žiaľ hranie vám môžu znepríjemňovať lagy a padanie serverov.

Keď ste starý, svaly sú vám na nič.

Z grafického hľadiska používa Duke Nukem Forever staršiu a výrazne upravenú verziu Unreal Enginu 2.5, čo dodáva hre svojský vizuál, ale žiaľ vidieť na ňom celý 14-ročný vývoj. Niektoré lokality sú totiž pekne prepracované takmer do aktuálnej kvality, niektoré zase textúrami ostali v roku 2005 a niektoré polygóny ako by boli vystrihnuté z roku 2000. Stane sa tak, že autobusy zložené z niekoľkých polygónov striedajú vnútorné prostredia s kvalitnými efektmi vody, na ktoré by bol aj Bioshock hrdý. Detaily postáv a nasvietenie oku neulahodia a rovnako od

animácií nečakajte zázraky, sú jednoduché, kostrbaté a okolo motion capturingu neprešli ani rýchlikom. Je to daň za dlhý a nespojitý vývoj, ktorý začínal neustále od začiatku a titul tak skôr pripomína štýl HD remaku. Podobne ako grafika nestíha ani zvuková stránka, slabé nahovorenie postáv a lacné Dukove hlášky už nie sú tým, čím bývali. Miestami síce pobavia, ale väčšinou vyznejú naprázdno ako šomranie starého dôchodcu.

Technickú stránku mierne oživuje prídavok deštrukcie, kde zapracovaný Havok engine umožňuje ničiť rôzne obranné prvky, vonkajšie drevené objekty, zabezpečuje aj puzzle elementy založené na fyzike a jazdný model vozidiel, ktorý sú najdynamickejšími prvkami.

Na to ako vyzerá, nefunguje poriadne ani na PC, ani na konzolách, síce na PC sa nedá povedať, že by na aktuálnom hardvéri výrazne trhal a okolo 40 fps na priemernej konfigurácii dosiahnete, ale framerate mohol byť pri takejto kvalite grafiky aj dvojnásobný a ďalších efektov by sa tam ešte dalo natlačiť viac, podobne subHD na konzolách je priam neospravedlniteľné.

Škoda tejto technickej stránky, keby vymenili engine za UE3, upravili dynamiku bojov, mohli by docieliť presne to, čo plánovali - rozmanitú dynamickú akciu zameranú na zábavu. Ako to celé malo vyzerať nám zrejme ukáže Gearbox v nasledujúcich rokoch, keďže spolu s dokončením Duke Nukem Forever získal aj práva na vývoj ďalších titulov. Teraz nám ostáva dúfať, že nasledujúce roky sa nepremenia na nasledujúcu desaťročnicu.

Duke sa vrátil, je starý, chodí o paličke a pokrivkáva

Keď si to zhrnieme, Duke Nukem Forever konečne po 14. rokoch vyšiel a vďaka nekonečnému vývoju a nekonečnému čakaniu zo strany hráčov dopadá veľmi rozporuplne. Dlhý vývojový cyklus titul zdeformoval a máloktorému modernému hráčovi sadne a rovnako máloktorému fanúšikovi naplní jeho rokmi sa stupňujúce očakávania. Určite nie je zlý, má hrateľnosť, má štýl, ale ich kombinácia je skôr hodná budgetového titulu ako cenovky 50 EUR na PC a 60 EUR na konzolách. Dôležité je neísť do titulu s veľkými očakávaniami, hráč vtedy nebude sklamaný.

Pri niektorých tituloch odporúčame, aby ste ich nevynechali, tento si kľudne môžete nechať ujsť alebo aspoň odložiť, pokým nezlacnie, čo zrejme nebude trvať dlho. Ak chcete čistú arkádovú akciu, skúste radšej Bullestorm alebo počkajte ako dopadne nový Serious Sam.

Peter Dragula

Recenzia - Sucker Punch- Akčná adventúra - PS3

INFAMOUS 2

Plusy

- originálne prostredie
- stvorené na dvojnásobné prejdenie
- výborne fungujúca paleta superschopností
- cutscény
- užívateľské misie

Mínusy

- občasné technické problémy
- presúvanie sa po mape

9.0

Katrina. Jediné slovo, ktoré pre státisíce ľudí znamená symbol smrti, utrpenia a straty domova. Hurikán, ktorý sa mestom New Orleans prehnal v roku 2005 mal katastrofické následky. V meste po besniacom živle prepukla humanitárna katastrofa s ďalekosiahlymi dôsledkami na celé USA. Kríza sa nevyhla sa ani vtedajším politickým špičkám a ešte dlho sa diskutovalo, či vláda zasiahla dostatočne skoro a dostatočne účinne. Možno ako memto, možno ako upozornenie, možno ako svoj odkaz spoločnosti, alebo snáď ako výstrahu sa práve hurikánom zničené mesto v Sucker Punch rozhodli použiť ako kulisy pre druhý príbeh hlavného hrdinu inFamous 2.

Netvor je 1123 míľ od New Marais

Bez ohľadu na to, aký dôvod sa skrýva za výberom New Orleans, štúdiu treba za tento odvážny krok pogratulovať. Hoci sa herné mesto volá New Marais, odkazy na Katrinu sú na každom kroku a tak originálne prostredie sme tu už dlho nemali. Ako keby nestačila prírodná katastrofa, New Orleans New Marais čaká ďalšia hrozba. Cole McGrath, superhrdina, ktorý prežitím záhadnej explózie nadobudol schopnosť manipulovať s elektrinou, sa práve do tohto mesta ukryl pred Netvorom. Netvor, obrovský humanodiný

ELEKTRIZUJÚCA ZÁB

tvor s nezdravo červenou farbou tela, postupuje po východnom pobreží USA, ničí jedno mesto za druhým a Cole bude musieť v New Marias veľmi rýchlo vymyslieť plán, ako ho zastaviť.

Dopomôžu mu v tom starí známi, jeho priateľ Zekea agentka Kuo, zoznámi sa ale aj s novými postavami, ktoré mu pri kompletizovaní zbrane proti Beštii nejakým spôsobom skrížia cestu. V prvom rade je tu starosta Bertrand a lokálna domobrana, ktorá sa za akýchkoľvek podmienok snaží v meste udržať aspoň náznak poriadku. Nesmieme zabudnúť ani na tajomnú Nix, ktorá je rovnako ako Cole obdarovaná nadprirodzeným schopnosťami.

Vitajte v meste

inFamous 2 vychádza v plnej miere zo svojho

predchodcu. Dostane sa vám pod kontrolu hrdina v otvorenom meste plnom nepriateľov i obyčajných obyvateľov, netvorov a ľudí so superschopnosťami. Budete plniť hlavné úlohy, vedľajšie questy, čistiť jednotlivé štvrte mesta od zločincov a upgradovať svoje schopnosti. Príbehové misie posúvajú dej dopredu, rozpletajú a znova spájajú príbehy všetkých postáv (pre ich lepšie pochopenie je potrebné pozbierať všetky audionáhrávky z vypadajúce poštových holubov) aby ste sa vo finále dozvedeli, čo Netvor hľadá a kým vlastne je.

Najmä príbehové misie sa môžu pochváliť takmer dokonalými cutscénami. Nejde ani tak o kvalitu grafiky, ako o celkový pocit z toho, ako postavy na obrazovkách „prežívajú“ svoje role. Za všetkým určite stojí prepracovaný motion capture, ktorý postavám vdýchol esenciu života a pozdvihol ich nad obyčajné herné charaktery.

Vďaka za pevnú zem

Príchod do New Marais Coleovi napovie, že okrem prípravy na finálny boj s približujúcou sa Beštiou sa v meste bude musieť sústrediť aj na ďalšie problémy. Ozbrojená domobrana začína až príliš zasahovať do života nestranných obyvateľov, starosta sa prejavuje podivnými chúťkami. Z ostrovov v bažinách vyliezajú zmutované monštrá a aby toho nebolo málo, do situácie výrazne zasiahne aj ďalšia frakcia.

AVA

Mesto tak bude potrebovať kompletnú očistu, štvrť za štvrťou je možné cez bočné úlohy oslobodiť a zabrániť tak ďalším násilnostiam. Na uliciach je treba zabrániť prepadom, podať prvú pomoc zraneným občanom, zamedziť bombovým útokom alebo zastaviť prebiehajúci únos. Bočné úlohy sú rozmanitejšie ako v InFamous 1 (budete zabíjať, fotiť, prenasledovať, napájať transformátory, odnášať dôležité balíčky, atď) a hoci mikroúlohy (únosy, prepady, bomby) sa stále opakujú, na celkovú bohatosť hry to nemá negatívny dopad aj vďaka dobre napísaným hlavným questom.

New Marais pozostáva z dvoch ostrov, ktoré sa postupne otvárajú v doprovode hlavnej dejovej línie. Prvý ostrov je relatívne nedotknutý hurikánom a tvoria ho klasické domy, obchodné štvrte, megalomanský kostol a podobná architektúra. Druhý ostrov stál ale presne v dráhe prírodnej katastrofy a jeho prvá polovica si ničivú kombináciu vetra a vody odniesla v plnom rozsahu. Väčšina domov je pod vodou, všade vládne špina, neporiadok, smútok, strach. A netreba zrejme pripomínať, čo sa stane, ak sa elektrinou nabitý Cole na dlhší čas dostane do kontaktu s vodou. V týchto momentoch budete skutočne ďakovať za každý meter štvorcový pevnej zeme (a strechy).

Karma is a bitch

Aký požič, taký vráť. Každá akcia vyvoláva reakciu. Všetko, čo spravíte, sa nejakým spôsobom prejaví a vráti ako bumerang späť. V InFamous 2 má rovnako ako v prvom diele karma zásadný vplyv na celé mesto. Navyše došlo k „zhmotneniu“ prístupov, zatiaľ čo pomáhanie Kuo z vás spraví ozaj ozajstného Hrdinu, Nix a jej brutálne a často šialené nápady z vás v očiach ľudí spravia ďalšieho krutého zlosyna. Občania v meste vás vnímajú podľa vašich predchádzajúcich činov. Inak sa správajú, keď ich budete liečiť alebo vysávať z nich život, inak keď budete pomáhať miestnej polícii alebo okrádať pouličných hudobníkov.

Často sa budete musieť medzi „dobrým“

a „zlým“ prístupom rozhodnúť s vedomím, že tým pozmeníte celú hru, lebo iné misie sa vám po tomto rozhodnutí zablokujú a ostanú navždy neuskutočniteľné. Rozkošatený strom morálnych volieb má na špici súboj so samotným Netvorom. Tu ešte celý svoj postup budete môcť prehodnotiť, možno zistíte, že ste si nevybrali najlepšiu cestu a svoj karmický postoj prehodnotíte o 180°.

Dvojaký prístup je extrémnym motivačným mechanizmom prejsť si hru ešte raz a to hovorím aj z vlastnej skúsenosti. Nestáva sa mi často, aby som si po dohraní hru okamžite spustil znova, ale Coleho jednoducho musím zažiť aj v jeho najtemnejšej podobe. Tentokrát dostane ten úbohý plebs v New Marais poriadne na prdel.

Superhrdina a superschopnosti

Bývalý poslíček má k elektrine mimoriadne pozitívny vzťah, to všetci dobre vieme. Dokáže metať elektrické blesky, granáty alebo rakety, zvláda grindovanie koľajníc a elektrických káblov, ovláda obmedzenú formu telekinézy a dokonca tak trochu aj lieta.

Zeke, jeho kamarát z mokrej štvrte, stále cíti potrebu vymazať svoj prešľap z Empire City a všemocne sa snaží McGrathovi pomôcť. Hneď na začiatku napríklad od neho dostane zbraň – obušok s funkciou elektrického šoku. Tá v zásadnej miere zmení boje telo na telo, je dokonca možné ju vylepšovať a nakupovať tzv. finish údery.

Cole je tiež šikovný parkourista, dokáže bleskovo vyšplhať na akúkoľvek budovu, dopadnúť z veľkej výšky do kotúľu, behá ako srnka, skáče ako zajac. Lenže vo svojej podstate je iba človek, stačí pár dobre mierených výstrelov a jeho život skončí rovnako ako kohokoľvek iného. Preto je závislý na elektrických zariadeniach, z ktorých dokáže vysávať silu potrebnú pre svoje superschopnosti a ktoré ho tiež dokážu vyliečiť efektívnejšie ako nič nerušené postávanie na ulici.

Špeciálne schopnosti sa rovnako ako celá hra rozdeľujú do dvoch veľkých vetiev, ktoré nemožno otvoriť pri jednom hraní. Schopnosti sa dajú vylepšovať po splnení určitého počtu vedľajších úloh, resp. po dosiahnutí určitej hodnoty karmy. Na zakúpenie schopností ešte následne treba nazbierať dosť skill bodov. Hra vás týmito bodmi odmeňuje za každý vykonaný skutok a platí, že extravagantnejšie akcie znamenajú viac expu. Ak trafíte nepriateľa v lete, alebo ho zhodíte zo strechy, prinesie vám to viac bodov než jeho klasická likvidácia.

Paleta superschopností je namiešaná veľmi umne. Kto chce, bude hrať na strednú diaľku pomocou bleskov a granátov. Opatrnejší zvolia ostreľovací mód či rakety. Elektrický obušok sa stane voľbou č. 1 pre fanúšikov tesných súbojov. Nechýbajú ani extrémne ničivé elementálne útoky (tornádo, elektrická búrka, atď) a ako celok tieto kombinácie fungujú viac ako dobre.

Do čo najpodrobnejšieho preskúmavania mesta Coleho ženie túžba nájsť všetky úlomky zvyšujúce jeho kapacitu. Čím viac úlomkov nájde, tým viac dokáže elektriny vo svojom tele uchovať a tým menej je závislý na externých zdrojoch. Úlomkov je síce v meste vyše 300 , našťastie ich nie je problém odhaliť vďaka internému elektromagnetu, ktorý ich výskyt spolu s polohou najbližších elektrických zariadení ukazuje na mape.

Keď vyrastiem, budem herný dizajnér

Kreativita ľudí nemá obmedzenie. Prečo nevyužiť túto vlastnosť a nedovoliť ľuďom pretvoriť do skutočnosti vlastné nápady? Sucker Punch práve takúto možnosť prinášajú a vo svete New Marais si veľmi jednoducho a pritom účinne budete môcť navrhnúť svoje vlastné dobrodružstvá.

Priamo v hre je zabudovaný editor misií,

ktorý v reálnom čase dokáže vaše nápady pretransformovať do novej misie. Vyberiete si rozloženie postáv, dopíšete texty, naklikáte skriptové udalosti a takto vami vytvorenú misiu môžete ponúknuť ľuďom online. Tí si ju zahrajú, ohodnotia ju a vy sa možno aj vďaka tejto skúsenosti stanete skutočným herným dizajnérom.

New Marias nepatrí k najväčším open world hrám v histórii, ale jeho rozloha je dosť veľká na to, aby Colea pri presúvaní sa z jedného konca na druhý boleli nohy. Iste, dokáže grindovať, obmedzene sa vznášať a preskakovať medzi budovami. Pred koncom hry sa tiež sprístupní ešte jedna zaujímavá možnosť presunu, no nie každý spôsob sa dá použiť univerzálne a tak najmä prechody medzi ostrovmi resp. presuny kvôli bočným misiám z jedného konca mapy na druhých občas zbytočne zaberajú veľa času.

Rôzne detaily, ktoré si možno na prvý pohľad ani nevšimnete, obohacujú vizuálnu kompozíciu hru. Tu sú to popraskané rúry, inde zhrdzavené železá, značky, nálepky, úsmevné názvy produktov či filmov premietaných v kinách a stovky iných drobností, ktoré oživujú vizuál mesta. Grafika je vzhľadom na štýl hry pôsobivá, aj keď svoje korene z inFamous 1 nezaprie. Občas najmä pri grafických efektoch vidieť nepekne (ne)vyhladené okraje. Čo je ešte horšie, raz som sa úplne zasekol vo vnútri budovy (prepadol som sa do textúry) a musel som reštartovať celú misiu od začiatku. Občas sa tiež po použití telekinézy objekty nesprávajú tak, ako by sa mali, ale na celkový dojem to nemá zásadný vplyv. Na druhú stranu, zvýšená bola miera zničiteľnosti a aj keď je to skôr iba na efekt, niektoré budovy, prístavby či lešenia sa dajú v doprovode obrovského rachotu zrovnať kompletne so zemou.

Sila elektriny

Fanúšikovia InFamous možno budú pri hraní dvojky reptať na nedostatok inovácií. Nehas, čo nepáli je ale v tomto prípade ten správny prístup a inFamous 2 na overený základ pridáva nových nepriateľov, nové schopnosti, nové rozhodnutia a najmä celé nové mesto . Nepopierateľným bonusom sú užívateľské misie a potom tú máme takmer povinné dvojnásobné prejdenie celej hry kvôli odomknutiu všetkých možných misií. Takže rozbíjajte prasiatko a vyťahujte peniaze z ponožiek lebo inFamous 2 si vašu investíciu určite zaslúži.

Jaroslav Otčenáš

FABLE III - REVOLÚCIA SA VRACIA NA PC

Plusy

+ široké možnosti hrdinu
+ bezplatné DLC
+ humor a vedľajšie úlohy
+ plnohodnotný 3D režim
+ prijateľné ovládanie,myš, klávesnica,gamepad
- potlačenie RPG prvkov
- lineárny dej
- príliš jednoduché, nič pre hardcore hráčov
- nevhodne umiestnené titulky

8.0

Po verzii pre Xbox 360 sa rozprávkové dobrodružstvo vrhá na PC komunitu. Znovu sme sa vydali do kráľovstva Albion, aby sme zistili, či to, čo je dobré pre konzolu, bude dostatočne zábavné aj na tejto platforme.

Séria Fable nie je na PC nováčikom, v roku 2005 aj „písíčkári" mohli zdolať stratené kapitoly (podnázov hry), no dvojka už bola výlučne konzolovou záležitosťou. Pri Fable III už tvorcovia túto chybu neurobili, aj keď sme chvíľu čakali, kým sa vysporiadajú s myšou a klávesnicou. Brána do kráľovstva je teraz definitívne otvorená a všetci sú srdečne vítaní.

Do hry vás uvedie hravé intro, kde sa s vydesenou sliepkou rozkukáte po krajine, v ktorej sa odohráva nasledujúci príbeh. Úvod hry je ako z románu pre ženy. Ste princ, alebo ak vám to viac vyhovuje, princezná, na kráľovskom dvore, hýčkaný blahobytom a usmievanými dvoranmi, s krásavicou, ktorá vám ochotne venuje sladký bozk . Veľmi rýchlo však zistíte, že je to len klamná ilúzia, v ktorej ste žili do chvíle, keď vám brat Logan veľmi nepekným spôsobom otvoril oči a zranil srdce. Logan stojí na čele kráľovstva, ale je to nenávidený tyran, ktorému sa budete musieť postaviť. Lenže sám nič nezmôžete a tak s dvojicou svojich verných musíte uniknúť a získať si dôveru rebelujúceho ľudu, ktorý do vás vkladá nádej na lepšiu budúcnosť. Pri potulkách sa dostanete do rôznych končín

NÁVRAT KU KOREŇOM

kráľovstva, ktoré poznačila priemyselná revolúcia a chrabrými činmi, ale aj vľúdnym prístupom a sľubmi získavate nových spojencov. Potom nastane čas na návrat do hradu, kde však rozsiahly príbeh zďaleka nekončí.

Možnosti Fable III vychádzajú z predošlých titulov, čo ale vôbec neprekáža, keďže na PC prichádza po niekoľkoročnej odmlke. Fable III nie je tradičná hra na hrdinu a vlastne RPG prvky stoja dosť v úzadí. V skutočnosti sa jedná o mix hneď niekoľkých žánrov, ktorý hráčom ponúka veľké množstvo aktivít. Ne-

sadne však každému a ak ste ortodoxným vyznávačom tradičných RPG, hra vás trpko sklame. Rozhodne sa však nejedná o zlý titul, ibaže je určený pre inú cieľovú skupinu.

Boje a prebíjanie sa cez hordy nepriateľov, od ľudí až po kostlivcov síce nechýbajú, ale sú len slušivým doplnkom. Svedčí o tom už samotná obtiažnosť bitiek, ktorá je veľmi nízka, navyše hrdina prakticky nemôže zahynúť, iba nakrátko zamdlie a ide sa ďalej. Systém boja však nie je odfláknutý, dokonca je veľmi praktický a dobre si rozumie s myšou, aj gamepadom. Hrdina využíva zbrane na blízko, meče a kladivá, útočí z diaľky pištoľou alebo puškou a používa magické rukavice na zosielanie kúziel. Výzbroj sa dá obmieňať a zdokonaľuje sa hlavne častým používaním, kedy sa mení vzhľad aj účinok predmetov. Režim boja sa prepína stredným tlačítkom myši, ľavým sa vykonáva primárny útok zosilnený pri podržaní a pravým sekundárny. V prípade chladnej zbrane to znamená výpad a vykrývanie, pri streľbe rýchle vypálenie a zameranie cieľa, pri kúzlení útok na jednotlivca a masívny útok s plošným efektom, ktorý zasiahne viac cieľov v okolí. V prípade mágie neskôr zaujme používanie dvoch rukavíc a ničivý efekt kombinovaných elementov, napríklad tornáda a ohňa.

Ovládanie si rýchlo osvojíte aj pri interakcii, či už je to komunikácia s postavami alebo používanie predmetov. Väčšinu funkcií zvládnete myšou, ale každý úkon sa dá vykonať aj samostatne klávesnicou alebo gamepadom. Cítiť konzolový formát, najmä keď niekedy treba podržať klávesu, kým sa otvorí truhlica, alebo dvere, ale vcelku si tvorcovia s ovládaním poradili dobre. O niečo viac prekážajú chaoticky rozhádzané voľby na obrazovke , napríklad pri oslovení, najmä keď sa spoliehate na myš, ktorú musíte presúvať z jedného okraja na druhý. Samotná komunikácia s osobami ponúka široké možnosti, ktoré však získate postupne. Pre začiatok si potriasate rukou, grgáte a môžete hocikoho schmatnúť za ruku a odtiahnuť. Neskôr si aj zatancujete, poskytnete objatie, alebo ak chcete byť grázlom, vystrčíte zadok a začnete s posmeškami. Vľúdne gestá zvyšujú náklonnosť obyvateľov a keď sú časté, môžu prerásť do priateľstva a dokonca do ľúbostného vzťahu. Tvorcovia zašli až tak ďaleko, že dovolili hlavnému hrdinovi oženiť sa, splodiť deti, alebo si nejaké adoptovať. Navyše si hrdina privyrába kováčstvom, hraním na lutnu a pečením, smie kupovať domy, upravovať ich, prenajímať a obchodovať. Keď k tomu pridáte zmeny oblečení, tetovania, účesy, a ďalšie doplnky, sú to The Sims ako vyšití.

Upravovať , meniť a použiť sa dá prakticky čokoľvek vrátane verného psa, ktorého môžete trénovať, premenovať a dokonca mu zmeniť rasu. Havkáč vás sprevádza už od počiatku a určite si ho obľúbite a to nie len kvôli maznaniu, aportovaniu a roztomilým gestám. Pes totiž aj vypomáha v boji, vyňuchá truhlice a zakopané predmety a navedie na správnu stopu. Toto všetko do istej miery zabraňuje stereotypu pri postupe v lineárnom príbehu, kde je hráč neustále vedený za ručičku a všetko je príliš jednoduché, až to lezie na nervy. Okrem ľahkých bojov sa pri každom zastavení v hornej časti obrazovky ukáže aktuálna úloha a v teréne vodiaca línia a zarobiť peniaze je otázka niekoľkých minút pri primitívnych minihrách, kde sa znásobuje váš bank. Napriek vydarenému humoru a neraz naozaj originálnym, vedľajším úlohám, ako je vstup do knihy s rôznymi hereckými úlohami, či lákanie sliepok vo vtáčom kostýme, tak hra stráca na svojej pútavosti.

Všetko od bojových techník, cez gestá, zamestnania a doplnky sa sprístupňuje a vylepšuje v mystickej zóne označenej ako cesta k trónu. Je to chodník rozdelený bránami, ktoré sa postupne otvárajú a dovoľujú hrdinovi odomknúť truhlice s novými súčasťami. Na odomknutie je vždy vyžadovaný určitý počet cechových pečatí, ktoré získate za úspechy v boji, komunikáciu a splnené úlohy.

Úpravy hrdinu sa uskutočňujú vo svätyni, kam sa hráč môže kedykoľvek premies-

tniť z hocijakého miesta v krajine. Je to vlastne základňa kde má hrdina šatňu, zbrojnicu, policu s trofejami, mapu s detailnými popismi, cez ktorú sa dá okamžite presunúť do inej lokality. Súčasťou je miestnosť s rôznymi výstrednosťami, kde sa dá cez Live systém stiahnuť sada bezplatných DLC doplnkov. Za zmienku stojí aj možnosť pripojiť sa k hre iných hráčov, či už sú to známi, alebo náhodní jedinci. Behom krátkej chvíle sa ocitnete po boku iného dobrodruha a pomáhate mu s riešením konfliktov. Nie je však úplne v poriadku, že sa pripojíte aj k hráčovi, ktorý je výrazne ďalej v príbehu ako vy. Takto sa predčasne dozviete, čo vás ešte len čaká, keď budete pokračovať vo vlastnom dobrodružstve.

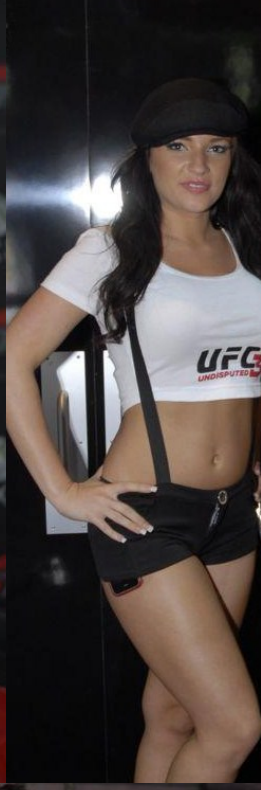
Grafika hry je solídna a hoci by bolo čo vytknúť, dizajn úrovní je miestami veľmi očarujúci. Za zmienku stojí plnohodnotný 3D režim hry, ktorý podporujú moderné zardiania. Ozvučenie je skôr priemerné, hudba neurazí. Český preklad sa podaril, ale umiestnenie textov takmer v polovici obrazovky je rušivé. Implementácia Windows live je nutné zlo, ale aspoň DLC sú zadarmo a doplnkov nie je málo.

Fabble III je hravé rozprávkové dobrodružstvo, kde sa simsovia zlučujú s prvkami RPG, akcie a adventúry. Bohatú zmes žánrov nestrávi každý a hráči, ktorí sa bavili pri predošlých tituloch, budú rozčarovaní prílišnou jednoduchosťou pokračovania. Pri Fable III sa však dá dobre relaxovať a žijúci svet, bez veľkých nárokov na zručnosť, môže skvele sadnúť milovníkom psov, mladším hráčom a vašim nežným polovičkám. Na PC navyše pôsobí Fable III dosť exoticky vďaka svojmu ojedinelému konceptu.

Branislav Kohút

HALO CE ANN

NIVERSARY EDITION



E3 Booth Babes

UFC3

ORLD OF TANKS

AR.Drone
Parrot
AR.Drone
Parrot
AR.Drone
Parrot
AR.Drone

Recenzia - Tecmo - Bojovka - 3DS

DEAD OR ALIVE DIMENSIONS 3D

Plusy

+ kvalitná SP časť
+ najlepšie spracovanie 3D
+ svižná grafika
+ hrateľnosť
+ kvalita animácií

Mínusy

- nedotiahnutý MP komponent
- move list na displeji
- pokles FPS pri maximálnej hĺbke 3D
- slabšie podanie príbehu

8.5

Je trošku prekvapujúce, že ďaleko najkvalitnejším titulom na novinku od Nintenda na trhu handheldov, 3DS, je nie len, že 3rd party titul, ale ešte aj bojovka. Super Street Fighter 4: 3D Edition sme si v recenzii rozobrali pred niečo vyše mesiacom a zaslúžene si odniesol pochvalné slová a výborné hodnotenie. Treba uznať, že kvalitatívna medzera za týmto titulom je pomerne široká a ako sa už neraz spomínalo, tak doterajšia produkcia na 3DS zaostáva za očakávaniami. Do tejto medzery sa teraz snaží vstúpiť priama konkurencia pre Street Fightera. **Dead or Alive** séria, ktorá sa poslednú dobu prezentuje skôr ukazovaním polygónových pŕs, na handheld vtrhla s titulom **Dimensions** a nabrala ďalší rozmer. A nie len v zobrazení.

Úprimne, po dvoch nevýrazných predchádzajúcich častiach série, ktoré s bojovkami mali pramálo spoločné, sa do hry príliš veľké nádeje nevkladali. Prvé recenzie naznačili niečo, čo dnes potvrdíme aj my. Konkurencia pre vynikajúceho Super Street Fightera je totiž vážna a rozhodne má šancu zamiešať kartami na trhu. Pätnásty diel sa vracia k tomu najlepšiemu, čo séria vyprodukovala a ponúka vyváženú hrateľnosť a nie len to. Chyby a aj menšie chybičky však nájdeme aj tu. Prekonala hra doteraz najlepší titul na 3DS?

Trošku netradične sa najskôr na zúbok pozrieme technickému spracovaniu. To totiž doslova udrie do očí ako prvé. Nemám teraz na mysli ani tak kvalitu grafiky, ale doteraz najlepší 3D efekt, aký sa na 3DS podarilo spracovať. Hĺbka prostredí je úžasná a postavy sa v nich nie len hýbu, ale aj budia dojem, že z nich vychádzajú von. Zvlášť víťazné pózy umožňujú postavám v troch rozmeroch vyniknúť a ich ruky môžete často vidieť aj pred obrazovkou. Dane sú za to bohužiaľ až dve. Jednou je agresivita 3D zobrazenia. Zvykať si treba dlhšie a skôr by som odporučil hĺbku pomaly zväčšovať. Druhou je náročnosť tohto zobrazenia. Framerate pri slideri posunutom na maximum totiž klesá niekde na úroveň 30FPS a to je už aj badať, keď máte možnosť porovnať s už spomínaným SSF4 3D.

Čo sa týka ostat-

ných parametrov, tak hra ponúka svižnú a pomerne detailne spracovanú grafiku, ktorá síce nie je lepšia ako v SSF4 3D, no rozhodne neurazí a príjemne sa na ňu pozerá. Zvlášť teda na rozsiahle arény. Za zmienku stoja aj príbehové animácie, tie síce nudia svojou náplňou, no kompenzujú to spracovaním. Zvuková stránka je na pomery bojoviek štandardná. Nejaká tá jednoduchá melódia doprevádzajúca hráča, veľa ruchov a osobne oceňujem kvalitný originálny (japonský) dabing postáv, aj keď niektoré hlasy sú pozmenené.

Ťažiskom titulu je režim Chronicle. Ten vás v piatich kapitolách prevedie príbehom Dead or Alive ságy v koži jej najznámejších postáv. Tešiť sa teda hlavne môžete na Kasumi, Ayane, Helenu a samozrejmosťou je aj Ryu Hayabusa, stálica Ninja Gaiden série. Okrem nich samozrejme narazíte aj na ostatné už známe postavy. Bohužiaľ sa nemôžete tešiť na žiadnu novú hrateľnú postavu, niektoré známe si strihnú len drobné cameo. Taktiež, ako som už vyššie spomínal, tak príbehové pozadie hry príliš nenadchne. Možno nie tak ono samotné, ako jeho podávanie, kedy zjavne obsah už spomínaných animácií ustúpil forme. Kvalitné sú ako enginové animácie, tak aj CGI.

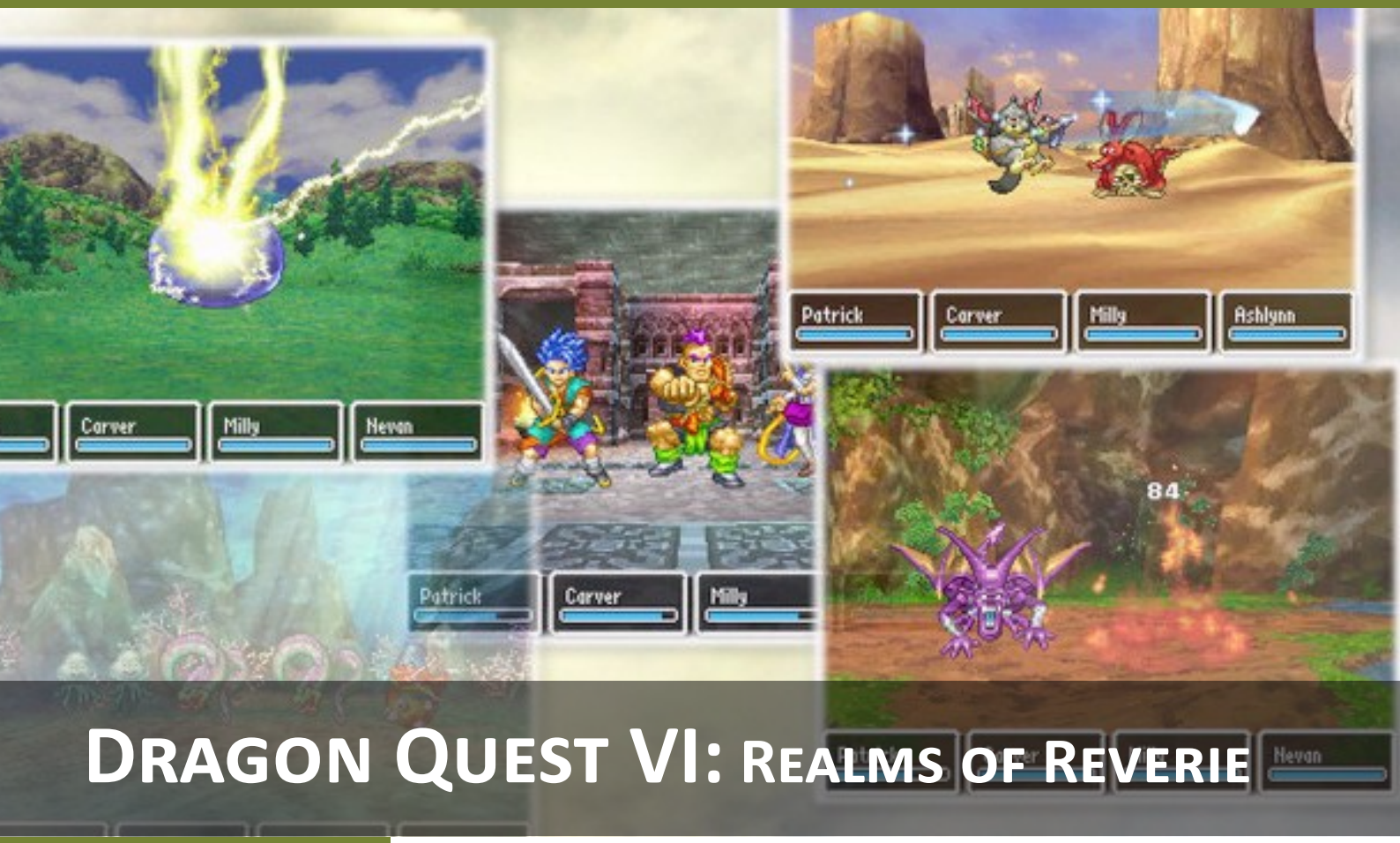
Našťastie ďalších možností ako sa pri hre zabaviť je veľké množstvo. Samozrejmosťou je Arcade režim. Ten vám postupne odomyká nové okruhy so zvýšenou obtiažnosťou, v ktorých sa postavíte proti zástupu bojovníkov. Survival režim vás zase postaví proti nekonečnému radu nepriateľov, v ktorom sa snažíte prebojovať čo najďalej. Tag Challenge by mohol byť zaujímavou voľbou, keby podporoval aj tímový súboj so spoluhráčom po lokálnej sieti medzi dvoma konzolami. Takto vám musí stačiť len AI spoluhráč proti AI tímom. No a nakoniec sú tu režimy tréningu a Free Play. V druhom menovanom si len rýchlo zvolíte postavu, súpera, arénu a púšťate sa do hry. Aj keď to tak nemusí na prvý pohľad z textu vyzerať, tak hra zabaví na dlho a veľmi dobre. Režimy samotné možno nepôsobia chytľavo, no vďaka výbornej hrateľnosti sa pri nich udržíte veľmi dlho. Sieťové možnosti hry sú prezentované trojicou režimov. Prvým je lokálny súboj proti súperovi cez wifi. Druhým, výrazne zaujímavejším, je súboj cez internet. Treba pochváliť veľmi rýchle a bezproblémový vyhľadávanie, no samotné lobby je pomerne chudobné na informácie. Nemáte teda na výber z viacerých oponentov, nevidíte kvalitu ich pripojenia a teda sa môže zo zápasu nakoniec stať slideshow a rovnako ani sieťový kód nie je až taký kvalitný, ako v prípade spomínaného hlavného konkurenta SSF4 3D. Je však jasné, Capcom sa na túto oblasť sústredí už dlhšiu dobu a Team Ninja sa ešte majú čo učiť. Samozrejme multiplayer zabaví, avšak vyžaduje si o niečo viac trpezlivosti, kým narazíte na bezproblémový zápas. Posledná sieťová možnosť využíva obľúbený StreetPass. Postavíte sa tak proti oponentom, s ktorými si vaše 3DS vymenilo informácie. Potešia podrobné štatistiky aj v tomto režime, vďaka čomu máte prehľad o ľuďoch, ktorých na ulici obchádzate. Zatiaľ takých u nás veľa nie je, no zopár sa už nájde.

Samozrejmosťou v hre sú taktiež aj početné štatistiky týkajúce sa všetkých postáv aj herných režimov. Okrem toho vám však ponúkajú aj podrobný prehľad ohľadne súbojov, ako si vediete v ofenzívnych a defenzívnych fázach hry, ako percentuálne využívate jednotlivé údery a ostatné akcie. No a nakoniec tu je aj Showcase režim. V ňom zbierate pre platformu tradičné figuríny, robíte 3D fotky a pomocou gyroskopického senzoru ich môžete zasadiť do rôznych prostredí. Gyroskopy taktiež zaujímavo využijete v interaktívnom úvodnom menu, v ktorom sa pomocou nakláňania konzoly môžete pohybovať a to isté platí aj pri náhľade arén.

No a nakoniec samotný gameplay. Ten ponúka to najlepšie z posledných bojovkových častí série, pričom ovládacia schéma je príjemne prispôsobená ovládacím prvkom konzoly. Ak ste so sériou už mali tú česť, tak si na úpravy zvyknete okamžite. Ak náhodou ešte nie, tak Chronicle, prípadne aj tréning vás jednoducho prevedú všetkým, čo k hraniu a vyhrávaniu potrebujete. Oproti SSF4 3D je však hra pre nováčikov (nepočítam jednoduchú ovládaciu schému) prijateľnejšia. Problémom by som možno označil celý zoznam pohybov vypísaný na dotykovej obrazovke, kedy môžete úplne ľubovoľne používať ktorýkoľvek pohyb bez jeho znalosti. Navyše obrazovka nie vždy reaguje adekvátne. K skvelému súboju však nechýbajú dynamické arény známe z DoA 3 a 4 skladajúce sa z viacerých úrovní, ktoré si môžete pomocou svojho súpera otvárať. Napríklad jeho skopnutím zo strechy. Týchto arén je v hre spolu 15, pričom ponúkajú aj svoje rozdielne verzie.

Ako dopadol súboj dvoch kohútov na jednom smetisku? Osobne si myslím, že nerozhodne. Hra nie je lepšia ako Super Street Fighter 4 3D Edition, no rozhodne nie ani horšia. Je len jednoducho iná. Ponúka iný pohľad na žáner a zameriava sa na iné súčasti. Zatiaľ, čo SSF4 3D je bezkonkurenčný vo svojom online komponente, tak DoA Dimensions ponúka kvalitný singleplayerový zážitok zaodetý do plnohodnotného (aj keď pre niekoho možno nezaujímavého) príbehu. Fanúšikovi žánru by rozhodne doma nemal ani jeden z týchto titulov chýbať. Koniec koncov, oba majú svoje výrazné klady a aj menšie zápory.

Matúš Štrba



Dragon Quest VI: Realms of Reverie

Plusy

+ dva pestré svety s množstvom miest
+ trvanlivá nostalgická hrateľnosť
+ súbojový system
+ nové elementy až do konca

Mínusy

- pre súčasných hráčov občas zdĺhavé

8.5

Remake Dragon Quest VI je pre najtvrdších fanúšikov JRPG jedna z najočakávanejších udalostí za posledných 15 rokov. Celý ten čas o ňom čítali chvály, predstavovali si, ako zapadá do celej tej Dragon Quest mozaiky a aká to musela byť v roku 1995 pecka pre japonských hráčov. Ubehli tri generácie konzol, kým sa aj hráči na západe mohli dostať a doplniť si ďalšiu RPG trilógiu.

Šestka Dragon Quest má príbeh pre svoju sériu typický, ale predsa plný prekvapení. Spočiatku si prirodzene dáva načas, keď vás ako mladého bojovníka chrániaceho dedinu zoznámi so svetom i nepriateľom tvoriaceho monštrá ohrozujúceho ľudí. No mladík zistí, že v skutočnosti existujú dva svety – snový a reálny. Medzi oboma sa môže premiestňovať, hľadať nepriateľov a najmä nájsť si priateľov, bojovníkov i dobrákov v núdzi. Je to stará dobrá výprava, kde všetko známe zanecháte za sebou, aby ste bojovali v divočine a oddychovali v meste s novým dobrodružstvom.

Dej má na pomery Dragon Questu nadpriemerne množstvo zmien, čo pomáha pri pútavom prvom hraní. Základná premisa dvoch svetov funguje výborne. Fantastické elementy podporujú dualitu – cestovanie medzi svetmi je spočiatku mätúce, ale po pár zmenách si zvyknete a zistíte výbornú vec: dianie má neraz recipročný charakter. Naprieč hrou sa rozprestierajú desiatky mestečiek, kde vás čakajú bláznivé mikropríbehy i okolité regióny, kde sa bojuje. Aj keď sa vydáte naplno vpred, je škoda občas sa nevrátiť, lebo svet žije vaším dianím. Nie je žiadnym tajomstvom, že Dragon Quest sa viac ako na dramatický príbeh (ten dominuje v konkurenčnej Square-Enix sérii) sústredí na pestrý svet, ktorý postupne objavujete a vychutnávate. V tomto smere koncept DQ parádne funguje a zvyšuje motiváciu niekedy nehnať sa iba do nových lokalít, ale pripomenúť si aj staré.

Niekedy sa nevedno rozhodnúť, ktorá základná časť Dragon Quest série funguje viac: hľadanie nových postáv a ich príbehov v meste alebo tá súbojová. Keď sa na scéne objaví súboj s prvým slimom, pokušenie mizne, ťahové súboje vás dostanú. Súboje úspešne reprízujú job class system z piateho dielu: k dispozícii máte tentokrát 18 typov hrdinov a hybridné možnosti. Pokiaľ chcete stráviť s hrou desiatky hodín času, pred sebou máte dlhé bádanie a kombinovanie. No silný

mág či uzdravujúci sa bojovník sú alternatívy, nad ktorými sa oplatí uvažovať. Jasne, grindovanie vás opantá hneď po niekoľkých hodinách a je typické pre sériu spolu s ďalšími vlastnosťami: súboje sú stále náhodne generované a striktne ťahové. Taktické možnosti s výberom tried však fungujú a ťažko v nich niečo zmeniť. Navyše, svety sú väčšie a rozmanitejšie ani grinding nie je striktne vyžadovaný na jednom mieste, ale môžete ich striedať viacero a plynulejšie sa posúvať vpred.

Je na škodu, že systém je rovnaký ako v piatej hre? Pri množstve obsahu a najmä pestrých nepriateľov rozhodne nie, lebo sa možno viac sústrediť na obsah ako formu. Známi i varírovaní nepriatelia vám dajú zabrať a nemusíte doraziť ani k neskorším bossom. Oponenti si často robia s vami čo chcú – tu na vás uvalia spavé kúzlo a zrazu sa ťah-dva nemožno pohnúť a to už pôsobí ďalší jed či sa medzičasom snažia oživiť svojich kamošov. Majú aj celkom silné útoky a často sa im podaria kritické ťahy či pomerne silné kúzla, čo zhltnú aj dve tretiny hitpointov.

Dragon Quest je navyše správny oldschool v tom, že na vás nevybafne všetky možnosti obsahu do 20 hodín, ale aj v dvoch tretinách dokáže odblokovať novú triedu hrdinov a ich štýly boja. Na hráča doľahne teda menšia dilema – trénovať postavy na pôvodné triedy alebo vyčkať na nové? Tvorcovia však túto otázku riešia za nich: aby ste sa dostali k niektorým vyšším triedam, treba najprv vycvičiť tie pôvodné. Šalamúnske riešenie je nechať niektoré postavy na počiatočných remeslách a iné cvičiť na nové možnosti. Je to zároveň aj ukážka, že Dragon Quest VI sa tak skoro nezunuje – popri množstve miest, lokalít sa varíruje aj boj.

A môžu sa priebežne meniť aj vaše postavy pri putovaní svetom. Možnosti podporuje cestovanie v dostavníku, ktorý má priestor pre osem bojovníkov – do boja možno nasadiť štyroch, ale ostatní sú v zálohe a možno využiť minimálne ich kúzla či vedľajšie možnosti. A pri osmičke sa už fajn rozdelí pestrý zoznam povolaní. Iste, aj výber osmičky bude ťažký, lebo vedľajších postáv je neúrekom, rovnako ako doplňujúceho obsahu.

Základná príbehová línia vystačí minimálne na 35 - 40 hodín. K tomu si môžete začať postupne prirátavať snahu objaviť vedľajšie postavy, vycvičiť všetky (i dve tajné) povolania, hľadať poklad v oceáne alebo zdolať tajný dungeon. Na jedno zahranie sa bavíme o viac ako 60 hodinách a to ste už určite stihli zmeniť aj kus sveta svojimi činmi. Druhé zahranie sa rysuje tiež, Dragon Quest VI vás skrátka nechce oklamať na množstve obsahu a servíruje ho veľa.

Je podporený aj vylepšenou grafickou stránkou – či už vybraných miest a malebných lokalít, resp. pestrejšími bojiskami. Jasné, na DQIX nedosahuje, ale v kontexte trilógie IV-VI má svoje čaro. Typické zvukové efekty v boji oceníte rýchlo a familiárnu či obmenenú hudbu si zamilujete na celé hodiny. Navyše je fajn vidieť, ako sa hra neustále snaží využívať možnosti a plochu oboch displejov, čo potvrdzuje dôraz na konverziu z pôvodného systému.

Na sklonku existencie a vydávania nových či exkluzívnych titulov pre Nintendo DS je Dragon Quest VI vítaným osviežením. Primárne pre fanúšikov série či JRPG, ale možno si k nemu nájdu cestu aj tí, čo zatiaľ túto veľkú sériu neokúsili. Ponúka klasickú hrateľnosť a desiatky hodín obsahu – a pri ročnom zúčtovaní o ňom budeme počuť minimálne v kategórii cena/výkon.

Michal Korec

Dungeon Siege III - návrat do jaskyne

Plusy

+ netradične riešený štýl boja a rozvoj hrdinu
+ solídne dialógy, početné úlohy
+ kooperačný multiplayer
+ variabilita prostredí
- ťažkopádne ovládanie na PC
- absencia obľúbených prvkov z minulých dielov
- málo zručností, oklieštený RPG vývoj postáv
- lineárny postup

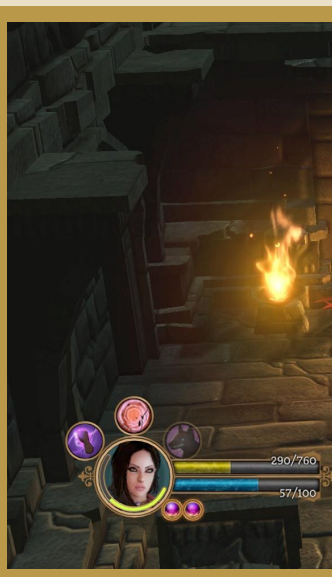
7.5

Tesne pred prázdninami nám Obsidian Entertainment naservíroval tretiu časť RPG série Dungeon Siege. Dobrodruhovia prichádzajú, aby opäť čelili zlu, ktorému neustále dorastajú korene a dajú sa zoťať iba mečom a mágiou. Nebude to ľahké, ale môže to byť zábavné. Hoci, ako pre koho.

Dungeon Siege III je úplne iná ako jej predchodcovia. Z pôvodného Dungeon Siege toho veľa nezostalo, dokonca v hre nenájdete ani obľúbené mulice na prenášanie nákladu. Nový prírastok neurobí dieru do sveta a nedosahuje kvality svojich predkov, čo ale neznamená, že sa neoplatí hrať. Niektorí skalní prívrženci jednotky a dvojky budú mať zbytočné predsudky, ale Dungeon Siege III si zaslúži šancu. Najmä ak holdujete akčným RPG a ochotne zdieľate dobrodružstvá s inými hráčmi.

Bude sa predovšetkým bojovať a to o nastolenie spravodlivosti a vzkriesenie légie, ktorá bola kedysi pýchou krajiny, až napokon totálne upadla. Ste potomkom hrdých legionárov z minulosti a pokúsite sa opäť vzkriesiť zašlú slávu uznávaného spoločenstva. Znovuvybudovanie légie je vec neľahká, treba sa vysporiadať s mnohými nepríjemnosťami, zneškodniť banditov, odpraviť tony kreatúr a presvedčiť odporcov, že ste spásou krajiny a nie jej záhubou.

Na výber sú štyri postavy, ktoré by mali ulahodiť každému, a využívajú po dva bojové štýly. Lucas sa špecializuje na boj obojručným mečom alebo kombinuje krátky meč so štítom. Reinhart sa zaháňa palicou, ale hlavne zosiela devastačné kúzla. Solídnou kombináciou tejto dvojice je šarmantná Anjali, ktorá je v skutočnosti archonom. V ľudskej forme sa zaháňa oštepom a v spirituálnej podobe zosiela ohnivé gule a spaľuje všetko, čo jej príde do cesty. Osobne mi najviac sadla Katarína, na ktorú sa jednak dobre pozerá a s puškou alebo dvojicou pištolí spoľahlivo zneškodní cieľ z patričnej vzdialenosti.



Boje sprevádzajú slušné efekty, niektoré animácie pohybov sú vydarené, iné pôsobia trochu kŕčovito. Sys-

tém boja je riešený zaujímavým a netradičným spôsobom, bohužiaľ s ťažkopádnym ovládaním v prípade PC verzie. Kde si konzolový ovládač slušne poradí, tam myš a klávesnica tentokrát prehráva. Je to chyba vývojárov, nie hardvéru, a s novou záplatou sa to má zmeniť k lepšiemu. Pohyb a základné funkcie sú v poriadku, pri používaní pokročilých možností si ale dolámete prsty. Postava používa tri bojové formy, dve ofenzívne sa jednoducho prepnú jedinou klávesou a s nimi sa zmení aktuálna zbraň aj set troch príslušných schopností, pri defenzívnej forme treba držať SPACE a ak chcete použiť niektorú z troch obranných schopností, musíte súčasne stlačiť aj číslo. Pre použitie špeciálneho komba, keď sa v boji naplnia zásobníky sfér, kombinujete myš s klávesou SHIFT. Hľadať správne klávesy v zápale boja je veľmi nepraktické a zrejme chvíľu potrvá, kým si zvyknete.

Schopnosti sa odomykajú pri novej úrovni postavy, sú v troch kategóriách od regrúta po majstra a ak ste všímaví, už viete, že ich je celkovo len deväť. Dajú sa však vylepšovať, takže pozmeníte ich účinok opakovaným výberom spomedzi dvoch alternatív. Výsledkom môže byť napríklad vyššie poškodenie pri cielenom výstrele z pušky alebo väčšia prieraznosť, takže zasiahnete viac cieľov naraz. Bonus k výdrži, presnosti a iným parametrom pridávajú talenty, do ktorých sa investujú ďalšie bodíky.

Energia na zosielanie schopností pribúda v boji. Inou formou regenerácie sú liečivé a energetické gule, ktoré vypadávajú z nepriateľov a okamžite sa použijú. Nejestvujú žiadne lekárničky, ktoré by ste uložili v inventári. Každý hrdina má však medzi obrannými schopnosťami krátkodobé samoliečenie.

Pri postupe sa dostanete do rôznych lokalít a hlavne v pokročilej fáze sú prostredia zaujímavé a boje spestrené aktivovaním spínačov, pascami, posuvnými mostmi a tajnými miestnosťami. Budete prechádzať pralesom, severskou krajinou, bludiskami, mestami a dedinkami, ocitnete sa v zlievárni, krypte či krištáľovej jaskyni. Postavíte sa na odpor banditom, divokým zverom, červom, domorodým kmeňom, pavúkom, automatonom či kyklopom. Väčšou výzvou sú bossovia, s ktorými si porovnáte sily v izolovanom priestore.

Lup sa hromadí v inventári a prebytky predávajú u obchodníkov. Praktickejšia je však transmutácia, teda okamžité konvertovanie na peniaze, nutkanie nakupovať ani veľmi mať nebudete. Pri zbieraní je podľa sprievodných ikon jasné, komu je ktorý predmet určený. Veci v inventári sú zoradené podľa kategórií v konzolovom štýle. Nechýbajú špeciálne predmety s vylepšeným účinkom.

Dej je lineárny, ale fajn spestrením sú početné vedľajšie úlohy. K riešeniu sa obvykle prebojujete, či už treba zničiť vychýreného darebáka, vypudiť ducha, nájsť a oslobodiť zajatcov, alebo zabezpečiť továreň, aby sa zas mohlo pracovať. Aktivované vodítko vám nedovolí v teréne zablúdiť a niekedy sa naozaj hodí, lebo z času na čas je oblasť neprehľadná. Tvorcovia neopomenuli dialógy, ktoré síce nemajú až takú hĺbku, ale obsahujú možnosti voľby a niekedy do istej miery ovplyvňujú dej. Napríklad rozhodnete, či porazeného rivala milosrdne prepustíte, uvázníte alebo obesíte, alebo si zvolíte, či sa postavíte na stranu utláčaných, alebo otrokárov, ktorého zástupcu mesta podporíte a podobne. Hlavná príbehová línia vás však neomylne vedie vytýčeným smerom a za druhú postavu sa vám už určite nebude chcieť hrať, lebo zážitok je rovnaký.

Spoločnosť v hre pre jednotlivca vám budú robiť ostatní hrdinovia zo štvorice v úvode príbehu. Pribúdajú postupne a sprevádzať vás môže vždy len jeden, no kedykoľvek si môžete zo zálohy vybrať iného. Bojujú samostatne, ale smiete meniť ich výstroj a určovať schopnosti pri zvýšení úrovne a v boji sú vcelku užitoční. Pri súboji s bossom neraz stačí zaujať jeho poskokov a váš partner zatiaľ pekne naštrbí hlavného záporáka. Teda ak ste si vybrali správneho pomocníka. Najviac som ocenil pomoc archona Anjali, ktorá spoľahlivo odolávala ohňu a magickým útokom. Navyše keď vás nepriatelia ubijú, partner je čoskoro pri vás a oživí vás. Podobnú službu môžete urobiť aj vy jemu.

Lepšiu príchuť hre dodáva kooperačný multiplayer. Spoluhráčov môžete priamo prizvať do svojej prebiehajúcej hry v singleplayeri alebo necháte otvorený prístup náhodným online záujemcom. Príchodzí živí hráči potom nahradia AI spoločníkov. Ďalšou možnosťou je vyhľadanie hry vytvorenej inými užívateľmi. V kooperácii postupujú maximálne štyria účastníci, pričom každý prevezme jedného z hlavných hrdinov. Úroveň postavy sa automaticky prispôsobí levelu hráča, ku ktorému sa pridáte a pripojiť aj odpojiť sa dá kedykoľvek. Postavy sú dostatočne rozlíšené vďaka rôznofarebným prstencom, ktoré ich obklopujú. Negatívom je, že sa všetci hráči musia držať blízko seba na jednej obrazovke. Akonáhle sa jeden zdrží, brzdí celú skupinu. Multiplayeru sa do istej miery prispôsobuje aj kamera.

Hra sa automaticky ukladá na vybraných miestach. Samostatne ju uložíte pri svetelných pilieroch, kde použijete interný save alebo priestor na Steame. Grafika je príjemná, dizajn prostredí vydarený, efekty dostatočne nápadité. Pri rozhovoroch sa kamera z pohľadu tretej osoby z výšky zmení na detail s priblíženými postavami a dobre čitateľnými dialógmi. Inventár a členenie zručností pôsobí trochu gýčovito a pristane viac konzolám ako PC.

Dungeon Siege III je akčne ladená RPG, ale vďaka početným úlohám a pomerne hojne zastúpeným dialógom, sa nejedná o tuctovú rúbanicu. V porovnaní s predošlými dielmi je to však chudobnejší príbuzný, ktorý stratil to, čo hráči v jednotke a dvojke milovali. Skutočným neduhom je ale nevhodné ovládanie na PC, no tvorcovia už prisľúbili nápravu. Nevyšlo to celkom podľa predstáv, ale keď niektoré veci prehltnete a hra sa rozbehne, dočkáte sa slušnej zábavy, hlavne ak si ju spestríte kooperačným multiplayerom. O niečo viac sadne hráčom na konzolách.

Branislav Kohút

Recenzia - Codemasters - racing - PC, Xbox360, PS3

Red Faction Armageddon

Plusy

+ deštrukcia
+ dobrá optimalizácia
+ arzenál
+ bojová technika
+ náboj druhej polovice kampane
- vlažná prvá polovica kampane a úplný záver
- chýbajúci multiplayer
- chýbajúca voľnosť a zasadenie do príliš lineárnych tunelov

7.0

Herná séria Red Faction je tu s nami už desaťročie. Za túto dobu nám ponúkla náhľad do blízkej budúcnosti, kde sa ľudstvo kvôli vyťaženosti vlastných zdrojov obracia na svojho najbližšieho vesmírneho suseda – planétu Mars. Osídlenie však počas storočí ani zďaleka neprebieha hladko a tak sme sa v úlohách rôznych postáv mohli ocitnúť uprostred hneď niekoľkých konfliktov boja proti utláčaniu. Nie, že by táto téma v zábavnom priemysle nebola klišé, no značka Red Faction sa radí k tým, ktoré ju (teda aspoň vo väčšine prípadov) prezentovali v kvalitnom svetle. Ukáže sa v ňom aj najnovší prírastok s podtitulom Armageddon?

Red Faction: Armageddon, podobne ako predtým Guerrilla, len veľmi zbežne nadväzuje na dianie v prvých dvoch hrách. Významne však nadväzuje práve na tretí diel série, z ktorého si neberie len pohľad tretej osoby, ale oveľa viac. Zatiaľ čo v Guerrille Volition výborne odprezentoval potenciál znovuzrodenia série, tak tentoraz ju niekam skutočne posúva. Už nie je všetko založené len na prezentácii zničiteľnosti prostredia, pričom sa rozvoj príbehovej línie odsunul do úzadia a hra časom prestúpila do stereotypu. Tentoraz je to v niektorých oblastiach takmer presne naopak.

Mars sa síce podarilo znova oslobodiť spod tyranie EDF, no žiadna idylka sa nekoná, prebiehajú práce na terraformovaní planéty. Tu vstupuje do deja Darius Mason, vnuk Aleca Masona z Guerrilly, aby potvrdil hrdinskú krv kolujúcu v žilách svojej rodiny. Päťdesiat rokov po oslobodení totiž proti obyvateľom stojí frakcia kultistov pod vedením Adama Halea. Ich jediným cieľom je zničenie terra-

formovacieho zariadenia a získanie nadvlády nad planétou. Darius však sklamal, Hale zvíťazil a ľudia sa museli presunúť do podzemných tunelov, v ktorých predtým prebiehala ťažba. O ďalších 10 rokov je Darius žoldnierom v podzemnom meste Bastion. Adamov plán získania moci pomocou pôvodných, dlhú dobu spiacich obyvateľov Marsu ho však prinúti opäť raz spojiť sily s červenou frakciou.

NÁVRAT NA ČERVENÚ PLANÉTU

Nie, že by človek pri hraní padal na zadok z príbehových zvratov, psychologicky dokonale vyprofilovaných charakterov a narácie plynule dávkujúcej napätie, no príbeh je oproti Guerrille o niečo lepší. V koži hlavného hrdinu zažijete sklamanie, pocit prenasledovateľa aj pocit byť prenasledovaný a nakoniec aj stratu, vďaka ktorej má víťazstvo trpkú príchuť. Je síce pravda, že v úplnom závere hra beží len zo zotrvačnosti a príbehu došiel dych, no stále vás príjemne a nenásilne udrží pri hraní. Navyše Darius je sympaťák so zaujímavým vzťahom ku svojej AI nazvanej S.A.M. Celý tento zážitok vám však zo života ukrojí len nejakých 8 hodín, čo nie je práve najviac. A dôvod takto krátkej kampane je jednoduchší, ako by sa na prvý pohľad mohlo zdať.

Ako som už spomínal, dej hry sa presunul do podzemných tunelov a na výstavbe levelov je to badať hneď na prvý pohľad. Úvodná pasáž na povrchu je na dlhú dobu len krátkym exkurzom, po ktorom sa ocitáte pod povrchom. V tomto prostredí nemajú možnosť vyniknúť mnohé herné mechanizmy, medzi nimi aj deštrukcia. Rovnako odpadáva aj rozsiahlosť prostredia a akákoľvek variabilita postupu. Namiesto toho je pred hráča postavená až príliš priama línia postupu. A takto to trvá zhruba do polovice kampane. Na tomto mieste si treba ujasniť, že to nemusí byť nutne zlé. Aj v týchto oblastiach je náplň zaujímavá, občas spestrená niečím iným, ale až príliš obyčajná a predvídateľná, úloha je stále rovnaká, paleta použitých nepriateľov taktiež. V momente, keď vám už tunely polezú hore krkom, nastáva výrazný obrat. Prichádzajú totiž misie na povrchu, nočné misie, taktiež množstvo času strávite v rôznej bojovej technike, medzi ktorou nájdete exoskeletony, pavúky, lietajúce stroje a za stacionárnym delom na lodi zažijete aj on-rail pasáž. Jednoducho v druhej polovici sa z hrateľnostného hľadiska stále niečo nové deje, hrateľnosť sa mení a až v samotnom závere sa zase hráči vracajú do tunelov, kde musia bojovať proti miestnej zberbe.

Ešte v spomenutej emzáckej zberbe by som spomenul, že pôsobí až príliš neoriginálne. Máte za sebou filmovú sériu Starship Troopers a dobrodružstvo na zamrznutej planéte v Lost Planet? Tak presne proti takým istým hmyzoidom sa postavíte aj tu, čo trochu zamrzí. K tomuto smerovala aj výtka v predchádzajúcom odstavci, keďže hmyzáci vás budú zabávať hlavne v tuneloch prvej polovici hry, pričom až neskôr sa ich počty rozrastú o skutočne zaujímavé kúsky.

Prvá Red Faction hra sa preslávila aj vďaka jedinečnému GeoMod enginu. Ten umožňoval zničiť časť prostredia a takto si vytvoriť napríklad alternatívnu cestu v stene. A v podobnom, no samozrejme, progresívnom duchu sa nesú aj pokračovania. Od Guerrilly však v sérii kraľuje fyzikálny engine Havoc a inak tomu nie je ani tentoraz. Možnosti ničenia prostredí sú snáď ešte rozsiahlejšie ako predtým, len je škoda, že často ich nemáte šancu využiť, nakoľko priamo povrch planéty zničiteľný nie je. Keď sa však príležitosť naskytne, tak to stojí za to. Deštrukcia je skutočne megalomanská a jej využitie je len na vás. Chcete sa zbaviť nepriateľa tak, že ho zavalíte budovou? Nie je to najmenší problém. Občas si môžete aj otvoriť inú cestu, či za sebou jednoducho zničiť most, aby vás nepriatelia (tí na dvoch nohách) nemohli prenasledovať. V prípade, že sa akurát nachádzate v exoskeletone, tak je búranie všetkého navôkol priam povinnosť. Jednak pre tú radosť, ktorú to spôsobuje, potom aj kvôli rozmerom exoskeletonu, ktorý len tak cez

dvere neprejde.

Deštrukcii je samozrejme prispôsobený aj zbraňový arzenál. Obyčajné kúsky ako samopal či brokovnica neskôr začínajú dopĺňať výrazne zaujímavejšie. Nájdete tu magnetickú pušku, časticový kanón, raketomet, granátomety a rôzne podobné kúsky strachu a hrôzy. Na konci dostanete prístup aj k emitoru čiernych dier, nechýba kladivo – povinná výbava každého marťanského banníka, no a po prejdení hry získate aj Mr. Tootsa, ultimátnu zbraň hromadného ničenia. Tento pestrofarebný jednorožec je najlepšou videohernou zbraňou za poslednú dobu. Možnosti ničenia rozširuje zariadenie Nano Forge. Okrem ničenia však dokáže zničené prostredie a aj zariadenia v ňom opravovať. V hre navyše za nazbierané body môžete vylepšovať svoje schopnosti v niekoľkých úrovniach a tak si postupne môžete zabezpečiť štít, rýchlejšiu prácu so zbraňami a iné podobné veci.

Okrem singleplayeru Armageddon hráčom ponúka ešte dve možnosti ako ich ukrátiť o čas. Prvou z nich je Infestation, režim v štýle Hordy, kedy skupina hráčov odoláva neustále sa stupňujúcim vlnám nepriateľov. Po prejdení pôvodnej zostavy máp sa odomknú ich nočné verzie. Okrem Infestation je tu ešte režim deštrukcie. V ňom je vašou úlohou len bezhlavo ničiť všetko vo svojom okolí a následne si môžete svoje výsledky v tabuľke porovnať s ostatnými hráčmi. Bohužiaľ sme sa tentoraz nedočkali žiadneho klasického multiplayerového zážitku.

Grafická stránka Red Faction: Armageddon sa od prechádzajúcej časti síce zlepšila, no nijak výrazne a hlavne v uzavretých priestoroch podzemných tunelov nenadchne. Nemožno ju síce priamo kritizovať, no ani vás neposadí na zadok. O poznanie lepšie je na tom zvuková stránka, tu autori odviedli kvalitnú prácu ako v ruchoch, hudbe, tak aj dabingu postáv. Priestorový zvuk je spracovaný kvalitne a charizma hlavnej postavy po-

chádza aj z hlasu Stevena Snydera, ktorý ho prepožičal hlavnej postave. Treba však oceniť veľmi dobrú optimalizáciu, pri vysokých nastaveniach slušne drží framerate aj v náročných scénach a verte, že v hre ich je dostatok.

Red Faction: Guerrilla ani zďaleka nebola dokonalá hra, mala svoje chyby, no priniesla aj veľmi slušné herné elementy: otvorené prostredie, multiplayer, vedľajšie úlohy. Nič z tohto sa bohužiaľ v prípade Armageddonu nekoná, čo je veľká škoda. Oproti tomu tu však je silnejší dôraz na hnanie vpred príbehom, vyladenejšia deštrukcia (aj keď stále môžete naraziť na chyby, kedy vám budova s takmer zničenými základmi jednoducho nespadne) a výborné pasáže v rôznej bojovej technike. Dokonca ani tá prvá polovica hry nie je na zahodenie, len je až príliš obyčajná. Red Faction: Armageddon má čo ponúknuť, len je toho oveľa menej akoby mohlo byť.

Matúš Štrba

UBISOFT
FARCRY3

FARCRY 3

Ubisoft ohlásil Far Cry 3 a rovno pripája aj prvé, pekne vyzerajúce zábery. Hra sa vráti späť k prostrediam pôvodného Far Cry, ale pridá interaktivitu s postavami, napätie a teror. Vydanie očakávame budúci rok.

V hre preberieme postavu Jasona Brody, osamoteného muža na kraji sveta, odrezaného na záhadnom tropickom ostrove. V tomto raji kde je násilie na dennom poriadku bude hráč diktovať ako sa bude príbeh vyvíjať. Vyberie si boje, spojencov a nepriateľov. Hráč si vyberie cestu ostrovom.

Recenzia - LucasArts - Akčná - PC, Xbox360, PS3, PSP

Cabela's Dangerous Hunts 2011

Plusy

+ Top Shot Elite, Top Shot Elite a ešte raz Top Shot Elite

Mínusy

- stereotyp
- bez ovládača nič moc
- bez tréningu môže bolieť oko, to zatvorené

7.0

Ak by Cabela's Dangerous Hunts 2011bola len ďalším obyčajným, aj keď nie priamo typickým simulátorom, asi by nemalo veľký zmysel o nej písať. Podobne ako simulátory rybárčenia, randenia, zabíjania komárov či bagrovania, predstavuje simulátor poľovačky vlastne bizarný kus herného softvéru, po ktorom siahnu okrem ortodoxných fanúšikov azda len ľudia, ktorí vyhľadávajú netypické, netradičné videoherné zážitky. Neviem, či je to v poriadku, ale platí to, herný mainstream je jednoducho kdesi inde.

Napriek tomu, alebo práve preto predstavujú takéto „okrajové", „menšinové" hry fantastické krátkodobé spestrenie, ktoré môže vo výnimočných prípadoch prerásť do dlhodobej posadnutosti, zvlášť ak hra so sebou prináša nejaké hardvérové spestrenie. A je to vonku, Cabela's Dangerous Hunts 2011 je sama osebe príjemná hra, niekoľký diel v USA veľmi populárnej série loveckých simulátorov, ale ak by práve táto hra aj na náš trh neprinášala Top Shot Elite, sotva by mala šancu výraznejšie sa komerčne presadiť. S puškou je to ale iné, s puškou je to čistá radosť, nakoniec, kto nikdy aspoň na chvíľku neprepadol žiadnemu lightgunu, vie o hrách veľmi málo.

Tým, čím sú Guitar Hero plastové gitary – zmyslom – tým je v Cabela's Dangerous Hunts 2011 práve Top Shot Elite, vypiplaný light gun, kopírujúci aspoň čiastočne tvar dlhej zbrane, žiadna pištoľ ako v prípade Neg Conu, ale poctivá ručnica, ktorú treba zaprieť do ramena. Mieri sa alebo priamo, cieľnikom, alebo cez kríž teleskopického zameriavača, ktorý sa nasadí na telo zbrane. K zbrani ale neskôr, až potom, ako sa vysporiadame s tým menej podstatným, s hrou Cabela's Dangerous Hunts 2011 samotnou.

Simulátor poľovačky sa odohráva v dvoch základných hrateľných rovinách reprezentovaných módmi Gallery a Story. V Gallery ide o predovšetkým o streľbu na cieľ v rámci automatického prednastaveného pohybu v rozmanitých prostrediach. Účelom je vystrieľať „obrazovku" v stanovenom čase, respektíve strieľať dovtedy, kým ju skript naviazaný na čas, nie na počet zásahov, vymení. Strelec sa automaticky posunie na iné miesto, kde sa situácia opakuje. Na konci „úrovne" hra vyhodnotí úspešnosť a zaradí výkon do rebríčka. Je to viac menej mechanické a vskutku ide len a len o rýchlosť a presnosť. Aby však Gallery vydržala dlhšie, fungujú v rámci nej tri „podmódy", ktoré predsa len troška menia hrateľnosť.

Classic je vlastne tradičná arkáda, čosi, čo si pamätníci môžu pamätať zo staručkých lunaparkov, len vtedy to vyzeralo ako mechanická strelnica, v ktorej sa nestrieľalo na papierové ruže zastoknuté na špajdliach, ale na plechové terče v tvare zvieratiek. Tu sa strieľa v plenéry na rôzne druhy zvere. Druhý submód, Survival, ako naznačuje názov, je postavený na udržaní pozície. Vo vlnách sa na hráča valia zúriví zvierací predátori, absolútne bez pudu sebazáchovy mu idú po krku, chcú ho zničiť, zabiť, rozdriapať, roztrhať, a on ich buď stíha strieľať a prežije, alebo nestíha a končí. Tak do piatich minút maximálne.

Tretím submódom, v konečnom dôsledku asi najnudnejším je Trek, ktorý však, tento krát v rozpore s názvom, nie je pokojným výletom, túrou, spojenou s poľovačkou, ale dlhším Classic s vyšším dosiahnuteľným maximálnym skóre. Aby bol hráč aspoň trocha motivovaní, hra mu ponúka systém hodnotení, v ktorom podľa dosiahnutého počtu bodov – zásahov získava zlatú, striebornú alebo bronzovú trofej. Od začiatku ktoréhokoľvek z Gallery módov má hráč k dispozícii dve dlhé zbrane, ktoré treba podľa príslušných pokynov meniť. V zásade platí, že guľovnica s troma nábojmi v zásobníku je presnejšia na diaľku, ale má menší damage, a brokovnica – klasická dvojhlavňovka, ktorú treba pri nabíjaní zlomiť, vybrať prázdne nábojnice z hlavne a vložiť plné, je na blízko totálne likvidačná.

V podstate stačí jedna rana príslušným smerom a zviera ide dole ako ľahší kus. Na diaľku s ňou ale veľmi nemá zmysel strieľať, ak, tak iba do lietajúcej koristi. Divoké kačice napríklad padajú jedna radosť – hra dokonca od hráča pod hrozbou represie – uberá to body – vyžaduje, aby také a také zvery strieľal guľovnicou a také a také brokovnicou. Ešte že ich výmena je rýchla, veľmi jednoduchá a rieši ju priame kliknutie na tlačítko priamo z hry. Aby sa jednoduché a trocha monotónne hranie ešte trocha predĺžilo, jeho súčasťou sú všakovaké bonusy a obmedzenia – zväčša majú podobu ikoniek vznášajúcich sa nad pobehujúcou korisťou. A aby hra nebola zbytočne realistická a jej hranie nebolo frustrujúce, ďalšie lovecké finesy a vlastne aj realizmus hlavne pri prebíjaní nezohrávajú Cabela's Dangerous Hunts 2011 žiadnu zásadnejšiu úlohu.

Druhým, omnoho zmysluplnejším a vôbec zásadnejším herným módom Cabela's Dangerous Hunts 2011 je príbehový mód nazvaný prozaicky Story. V ňom sa zmení ovládanie, hráč konečne získa kontrolu nad tým, kadiaľ sa bude pohybovať, pričom vo výsledku tu máme vlastne FPS strelecký simulátor, v ktorom sa namiesto navádzania cieľnika kurzorom na cieľ, respektíve klikania myšou normálne mieri. Pohľad hráča sleduje smerovanie zbrane, pohyb sa realizuje pravou páčkou, jej stlačenie odhali aktuálnu úlohu a tak ďalej. Začína sa v temnej minulosti úmrtím, ktorému sa možno dalo, a možno nedalo zabrániť a riešia sa v ňom ako rodinné vzťahy, tak veľké mužské témy, ako sú hrdinstvo, obetovanie či česť.

Hlavný hrdina príbehu Cole Rainsford sprvu ničím nepripomína ostrieľaného zálesáka, dokonca nie je isté, či dokáže dôstojne strieľať na cieľ. Po pár presných zásahoch prestane hrdinova strelecká nekompetentnosť zohrávať úlohu a príbeh môže vypuknúť naplno. A treba povedať, že na hru, v ktorej ide predovšetkým o precízne presné strieľanie na cieľ, je celkom slušný. Jednak v jeho rámci dáva logický zmysel fakt, že lovecká hra vás potrebuje povodiť rôznymi prostrediami a lokalitami, jednak sa takto do hry dostáva princíp tradičných levelov. Veľmi rámcovo ide v Cabela's Dangerous Hunts 2011 o čosi podobné ako vo filme Lovci levov s Valom Kilmerom, treba brániť seba i nebohých domorodcov pred ľudožrútskymi zvieratami, ktoré navzdory svojej prirodzenosti neutekajú, hneď ako zavetria človeka preč z jeho dosahu, ale bežia presne opačným smerom, aby ho mohli napadnúť. Nie všetky a nie vždy, samozrejme, preto je hrateľnosť celkom pestrá. Sú tu stopovacie misie, v ktorých sa hojne využíva tzv. Hunter Sense – lovecký zmysel, misie v ktorých sa putuje z miesta na miesto a misie, v ktorých sa jednoducho kempuje, všetka aktivita je sústredená na strane divokých zverov. Jednoducho normálna FPS so všetkým čo k tomu patrí, vrátane pointy, ktorá síce veľmi nikoho neprekvapí, hru však veľmi dobre uzatvára a hráč má tak pocit, že aspoň raz a aspoň čosi sa vyriešilo.

Príjemnou povinnosťou je kooperatívny mód a masívna online podpora, to sú však všetko veci, ktoré dnes už pokladáme za štandard a bolo by škoda plytvať na ne slovami. Lebo k tomu jedinému, prečo Cabela's Dangerous Hunts 2011 ÁNO a NIE, k tomu sme sa stále ešte poriadne nedostali. Nie je to zlá hra takto sama osebe, ale ani výnimočná, Cabela's Dangerous Hunts 2011 je vec, ktorá by sa dala celkom obísť, ale nedá sa, lebo práve skrz ňu sa distribuuje Top Shot Elite, periféria, ktorá pevne verím, dá zmysel nielen tejto hre, ale aj mnohým ďalším. Ide o plnohodnotný ovládač, ako povedzme v prípade motorovej píly pre Resi 4, navyše rovnako elegantný a štýlový.

Tvoria ho bezdrôtový snímač, ktorý sa umiestni nad, alebo pod telku, kamsi k Eye Toy kamere a Kinectu, spúšťa na jednu, až tri hodiny - je totiž napájaný tužkovými baterkami a automatickým vypnutím po uplynulom čase sa predíde zbytočnému plytvaniu šťavy a samotná zbraň, ktorá síce na prvý pohľad vyzerá ako lacná plastová hračka, keď z nej ale človek prvý krát vystrelí, respektíve nie keď vystrelí, ale keď prvý krát reloaduje, alebo sa do nej hneď zamiluje alebo je to človek bez srdca. Kalibrácia, citlivosť, nastavenia, to všetko je super, dokonalým kúskom ale Top Shot Elite robí čosi iné.

Pohyblivé predpažie. Ten pohyb a ten zvuk, nič štýlovejšie neexistuje. Hore dole, cvak, cvak, jeden úsporný pohyb, prázdna nábojnica upustila komoru, plná zaujala jej miesto a čaká na ťuknutie kohútika. Paráda, paráda, pri ktorej sa človeku zo zreteľa strácajú rozumné argumenty a chce spievať a tancovať od radosti. Toto sa bude predávať ako teplé pečivo, a ak nie, tak to bude chyba len a len predajcov, momentálne som plne presvedčený o tom, že kto Top Shot Elite vyskúša, nebude už chcieť hrať strieľačky s ničím iným.

Men of War: Assault Squad

Plusy

+ 5 kampaní za všetky primárne veľmoci
+ slušný multiplayer
+ výzva pre hardcore hráčov
+ dôraz na realistický postup

Mínusy

- rovnaký priebeh misií
- zasekávanie jednotiek, zlyhávanie AI
- absencia inovácií
- technické nedostatky

7.0

Ťažké boje pokračujú. Útočný tím vyráža v ústrety nepoddajným nepriateľom. Nasaďte si prilbu a držte svoj zadok pri zemi, guľky protivníkov totiž lietajú čertovsky presne. Veliť v tejto akcii nebude vôbec jednoduché a víťazstvo si vyžiada veľa potu a trpezlivosti. Ste pripravení?

Assault Squad udržuje tradíciu hardcore stratégií pre nezlomných milovníkov druhej svetovej vojny. Najskôr tu boli Soldiers: Heroes of World War II, potom Faces of War a prišli Men of War. Nebudeme si nič nahovárať, všetky tieto stratégie vrátane expanzií vyzerajú v podstate rovnako, hrajú sa rovnako a trápia ale aj bavia hráčov rovnako. Napriek tomu, že je dookola omieľané to isté, stále sa jedná o solídnu porciu zábavy a radi ju ochutnajú starí harcovníci ale aj nové obete, ktorým môže v úžase spadnúť sánka. Systém hry je totiž veľmi komplexný s dôrazom na realistické správanie jednotiek v boji.

Na rozdiel od väčšiny iných vojnových stratégií Meno f War v súlade so svojimi predkami kladie dôraz aj na opomínané detaily. Zasiahnutá technika môže zotrvať čiastočne funkčná a napríklad tank s pretrhnutým pásom dokáže naďalej strieľať po nepriateľoch, len sa nepohne z miesta. Zo zničenej techniky vyskáče posádka. Prakticky každý, aj nepriateľský tank mimo prevádzky, môže byť opravený a prisvojený a rozhodne vám uľahčí život, ak to využijete pri každej príležitosti. Pešiaci vyliečia alebo nahradia zranenú osádku dela, či guľometu, skrývajú sa za objektmi, vlezú do zákopov a hádžu protitankové granáty. Kalkuluje sa s pohonnými látkami a zásobami munície, ktoré sa dajú popri iných predmetoch získať šacovaním mŕtvol a techniky. Rozhodne nestačí len presúvať vojsko a vhodne kombinovať jednotky. Zanedbanie zdanlivých sekundárnych maličkostí vás môže stáť ťažko získané pozície.

O každú vztýčenú vlajku na novom stanovisku sa krvopotne bojuje a pri náhlej protiofenzíve môže ľahko padnúť. Vlajky sú styčným bodom a sprístupňujú nové jednotky, ktoré hráč privoláva na pomoc priamo na bojisku. Platí sa cennými bodmi, ktoré sú získané hlavne za výkony a sortiment dostupných jednotiek je veľmi široký. Základné sily kalkulujú s útočnými tímami pešiakov, snajpermi, stacionárnymi guľometmi, či mortarom. Vojenské vozidlá a transportéry zabezpečia ľahké krytie aj ďalšie mužstvo. Na rad prídu aj delá, tanky, výsadkári, špeciálne jednotky a podpora vo forme leteckých náletov a artilérie. Treba však zvážiť, kedy a do čoho

investovať a rozhodne sa neoplatí bez rozmyslu chŕliť posily a bezhlavo ich nasadzovať do útoku.

Assault Squad ponúka štedrých päť ťažení pre jednotlivca. Prvé víťazstvo musíte dosiahnuť v úvodnej misii za USA, potom sa odomknú kampane aj za Sovietsky zväz, spojencov, nacistické Nemecko a Japonsko. Misií je nadostač a zavítate do rôznych krajín a prostredí. Bojuje sa vo východnej a západnej Európe, v Pacifiku a Afrike, v horách, džungli, či na púšti. Hodnú chvíľu potrvá, kým každú stranu privediete k úspešnému finále a v neposlednom rade je to aj kvôli značnej obtiažnosti. Je veľká škoda, že sa náplň väčšiny misií obmedzuje na prostoduché obsadenie všetkých vlajkových stanovíšť na mape. Je jedno, za ktorú stranu bojujete, je to ako cez kopírovací papier, dookola to isté. Keď si zvyknete na určitú osvedčenú taktiku, môžete ju opakovane používať takmer v každej misii. Naučený postup síce prinesie pohodlnejšie víťazstvo, ale začne vás ubíjať stereotyp.

Monotónne misie nie sú zďaleka jediným kazom hry. Snahu o realizmus naštrbuje imbecilita jednotiek. Do istej miery vedia reagovať samostatne, ale niekedy postupujú hlúpo. Dajú sa síce naplánovať jednotlivé kroky, ale v určitých momentoch sa chtiac- nechtiac musíte spoľahnúť na vlastnú inteligenciu mužstva. Absurdné je napríklad počínanie pechoty, keď ju pošlete obsadiť vlajkovú pozíciu. Muži sa rozbehnú k cieľu a keď vystrelí skrytý nepriateľ, zastanú v polovici cesty a opätujú paľbu. Obvykle stoja vzpriamení, neprikrčia sa, nekryjú a kým splnia ďalší manuálne zadaný pokyn, medzitým ich nepriateľ zameria a zmasakruje. Vyžiadané posily prichádzajú z východzieho bodu mapy a okrem toho, že sú brutálne pomalé, často sa niekde zamotajú. Ešte, že sa dajú vyhľadať pomocou ikon na ľavej strane obrazovky. A nie len povolané zálohy majú na mnohých miestach problém so schodnosťou terénu. Pričom sa jedná aj o úseky, kde nie je zjavná žiadna prekážka, ktorú by nedokázali obísť. Niekedy stačí posunúť vojaka o pár krokov do strany a opakovanie označiť cieľ, no naozaj frustruje, keď máte v najtvrdších bojoch hľadať cesty pre zaseknuté jednotky.

Assault Squad nezabúda na multiplayer, ktorý sa hrá lokálne aj online. Môžete bojovať proti iným hráčom, ale aj postupovať v kooperácii proti AI v štyroch režimoch s množstvom rôznorodých máp. V predchodcoch hry sme síce našli aj viac módov, ale táto ponuka pohodlne postačí . Porovnávanie síl so živými súpermi dodáva hre šťavu a vyznávači sieťových bitiek si prídu na svoje. Multiplayer je to, kvôli čomu sa oplatí uvažovať nad kúpou hry.

Grafika nie je najmodernejšia, ale dizajn máp s množstvom objektov je solídny. Hlavne z diaľky sa na Assault Squad dobre pozerá, hoci pri priblížení už je to slabšie a citeľne chýbajú detaily. Hru aspoň pohodlne rozbeháte aj na menej výkonnej zostave.

Men of War: Assault Squad ponúka najtvrdším stratégom ďalšie dramatické boje druhej svetovej vojny. Ťažko vydobyté víťazstvá v kampaniach za všetky primárne veľmoci sú drsnou prípravou na potýčky s inými hráčmi. Assault Squad síce v zásade neprináša nič, čo by sme nevideli u jeho predchodcov, ale realistické podmienky v boji spojené so značnou obtiažnosťou a multiplayerom odobrujeme.

Branislav Kohút

TOMB RAIDER

Recenzia - EA - Akčná - PC, Xbox360, PS3

Alice Darkness Returns

Plusy

+ výtvarný štýl
+ množstvo poschovávaných bonusov
+ pôvodná Alice na disku
- dabing
- absencia bossov
- kamera
- plytká herná náplň
- grafika
- minihry

5.5

V jednej z epizód Columba si Peter Falk (nech mu je zem ľahká) nechal vysvetliť kurátorkou výstavy moderného umenia, že samotné diela s vami niečo urobia, ak sa na ne pozeráte, alebo nie. Nepohli s ním skulptúry za tisícky dolárov ani obyčajná plastová mriežka bez popisu, ktorá patrila klimatizácii a nebola na predaj, i keď ho zaujala najviac. **Alice Madness Returns** hlad po ceste do Krajiny za zrkadlom neukojila ani ho neprehĺbila. Prešla mnou ako duch cez stenu bez zanechania nepríjemného pocitu na zátylku či chladu. Neurobila nič.

Pozerať sa na hru môžete z rôznych uhlov -je to balenie dva v jednom s pôvodnou kultovou hitovkou, pracoval na nej rovnako kontroverzný dizajnér American McGee, ktorý kedysi chodil na pivo s Carmackom, hra vznikala v Šanghaji, tak musí zákonite v nej driemať potrebné (herné) korenie, je to rozprávka, ktorú pozná každý, postavená na ruby, obsahuje krv a je temnejšia ako deti Twilightu – vždy sa vrátite k podstate Alice Madness Returns, že k návratu malo prísť bezprostredne po vydaní pôvodného originálu a nie s desať ročným meškaním. Alica za ten čas zostarla a je to na nej poznať.

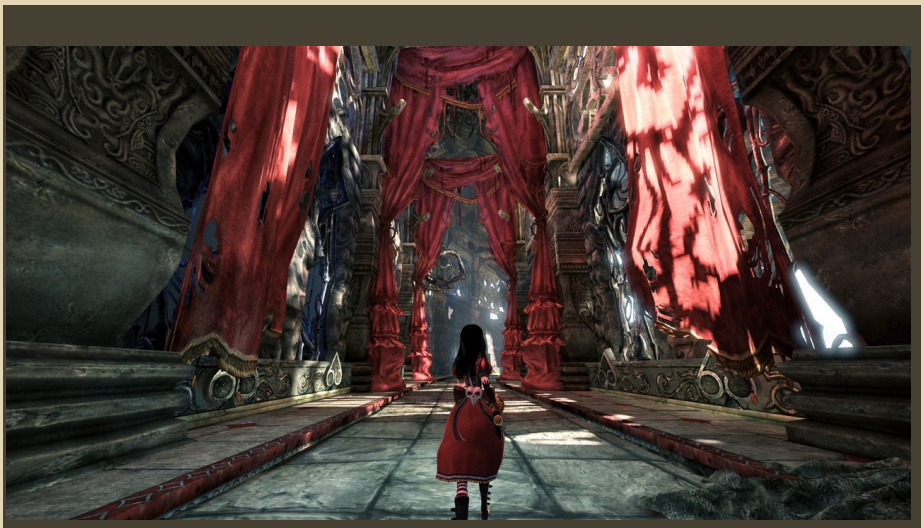
Šialenosť sa dá (niekedy) liečiť

Pôsobí odležane a je jedno, či na ňu položíte vrstvu Unreal Enginu, nezbavíte sa pocitu, že niekde ležala v šuplíku a po rokoch ju oprášili Spicy Horse s EA a bola vyšperkovaná snáď najhoršími minihrami v histórii. Alice je k tomu škaredá, nie tá, oblečená v mäsiarskej zakrvavenej zástere s Vorpalom v rukách. A ako by to nestačilo, je málo šialená, málo strelená, málo krvavá. Vlastne ani nie je tak dobrodružná za akú sa vydáva, dokončujete ju s pocitom, že musíte, nie preto, že skutočne chcete odhaliť pravdu za nočnými morami, ktoré ovplyvňujú a priamo vplývajú na Krajinu zázrakov.

Alice Madness Returns mohla byť oslavou inakosti a originality prameniacej z voľnej ruky kreatívne nadaného vodcu talentovaných výtvarníkov, namiesto toho nám American ukázal, ako za roky vymäkol a stratil pojem o tom, kam sa veľké hry posunuli a aký veľký kus cesty urazili. Prostredia sú zbytočne rozsiahle a čo na veľkosti získajú, to strácajú na detailnosti. Absurdné rozmery sa vypomstili geometrii, jediné, čo budete vidieť, budú plošinky, ktoré sa stávajú základom. Herná plocha nie je využitá, nikde sa nezastavujete, nikde nepotrebujete premýšľať, hra vám ukáže, kadiaľ máte preskákať, čo treba aktivovať, aby vás vzduchotrysky vystrelili do výšky a z nich sa zase dostali na pevnú pôdu. Madness Returns trpí prázdnotou, ktorú v prvej polovici kompenzuje katastrofálne spracovanými minihrami, ktoré boli snáď navrhnuté za dva dni pre tablety. Či už to bude raketkovina s plachetnicou poľujúcou na drevených žralokov, nechutná paródia na Marble Madness s nefunkčnou fyzikou alebo rozpohybovaná 2D maľba, majú nulovú hĺbku a postrádajú akýkoľvek zmysel. Hopsanie nijako nepenalizuje hráča, ak zletíte z plošinky, nič sa nedeje, po respawne pokračujete bez obáv ďalej. Zdolávaniu prekážok chýba vzrušenie a satisfakcia a to aj v prípade ak po niekoľkých pokusoch doskočíte na nedoskočiteľný útes a to všetko v časovom limite, pretože padacie dvere sa pomaly zatvárajú. Sada logických hádaniek sa zunuje pomerne skoro, do hrania sa vkradne rutina a neskôr nechuť k šablónovitej náplni. Síce sú pasáže a lokality naplnené častými súbojmi, Madness Returns má vždy všetko o kúsok ďalej, vyššie alebo nižšie, odhadnúť vzdialenosť pri trojitých skokoch je takmer nemožné. Pri prieskume a hľadaní bonusov sa často spoliehate na systém pokus omyl.

Za minulosť sa musí platiť

Za všetko môže kamerový systém, ktorý je sám o sebe nepriateľom. Autori radšej zamknú uhol pohľadu, aby vám ukázali váš nový cieľ na pozadí, ako by mali sledovať postavu, ktorá v zápätí zletí zo



schodov alebo sa zabije pádom z výšky. Čím je menšia miestnosť, tým je pohľad viac priblížený a keď máte odraziť skupinu nepriateľov, máte ich z dohľadu za chrbtom alebo po bokoch. Väčšina arén je visutá, takže pri manévrovaní skôr hrozí, že zletíte ako by vás mala doraziť kombinácia radových monštier s malým obrom. A keď ste na zemi, prekvapí vás, ako neschopne pracuje autolock, ktorý neberie ohľad na silu ani nebezpečie, ale náhodne sa koncentruje vždy na to nepodstatné.

Alica má k dispozícii štvoricu upgradovateľných zbraní vrátane neodmysliteľného Vorpalu, koreničky na paralýzu nepriateľov a aktiváciu spínačov, konského kladiva a mimoriadne účinného čajníka. Na každé monštrum platí vždy iná zbraň, keď sa vám podarí získať poslednú verziu čajníka, všetky ostatné idú bokom. Súboje sú v podstate klasický button mashing, nemusíte memorovať žiadne kombinácie, ale hrdinka ich súka z rukáva sama. Na brutálne epické zakončovačky, vražedné super kombá môžete rovno zabudnúť, súbojový systém sa drží pri zemi.

Okrem zbraní vie Alica odrážať projektily pomocou dáždnika a kedykoľvek sa môže zmenšiť a využiť mini veľkosť na prieskum lokalít za kľúčovou dierkou, za ktorou je obyčajne schovaný bonus alebo zuby na upgrady zbraní. V zmenšenej podobe vidíte na stenách šípky naznačujúce smer alebo cestu k pokladom a takisto aj neviditeľné plošinky štedro využívané v každej z lokalít. Madness Returns má na hopsačku malé ambície potrápiť váš mozog, na akciu zase príliš zlú kameru málo sofistikovaný súbojový systém a zbrane a na akčnú adventúru jej chýba potrebná výprava. Po grafickej stránke vôbec neohúri a je vybavená dabingom, ktorý nesedí scénam ani situáciám, akoby hlasy hercov boli nahrané bez obrazu. Je jednotvárny ako celý gameplay.

Schovaný, neschovaný, ideeem!

Prečo sa oplatí Alici dať šancu a vydať sa s ňou dolu zajačou norou? Môže za to mimoriadny cit pre výtvarný štýl premietajúci sa do každého monštra, kostýmu, novšej verzie zbrane, obyčajnej kocky ukazujúcej smer alebo krčah, ktorý po rozbitý plače krv. Výtvarníci sa na Madness Returns vybláznili až do takej miery, že dvojitý náklad ich knihy artworkov bol okamžite rozobraný. To, samozrejme, nehovorí nič o tom, že ak budete v oblakoch skákať po kartách, ktoré pod vami môžu, ale nemusia tvoriť cestu, že sa vám zatočí hlava. Že ak sa zatiahne obloha ťažkou temnotou, že budú aj Alicine očné tiene zrazu veselé a pocítite v nich leto. S grafikou to nemá nič spoločné, tá sa zahaľuje do materiálov s nízkym rozlíšením, ale toľká diverzita štýlov skombinovaných do jedného celku, ktorý trpí schizofréniou, sa len tak nevidí. Odráža skutočnosť, že sa viac venovalo tomu ako hra pôsobí, ako sa hrá.

Možno budem jediný, ale v Madnes Returns som nechal hrdinku skákať na hríbe ako na trampolíne po dlhé minúty, nie preto aby som jej videl pod sukňu

(zvedavci sa ukľudnia, nič tam neuvidia), ale preto, že niekto konečne pochopil, že pri skákaní vlasy vejú, stoja takmer dupkom, ak letíte prudko dolu, že sa nadúva sukňa a že vo vetre sa vlní aj mašľa na krížoch.

Alicu nemožno nemať rád už len z toho hľadiska, že je prototypom rozprávky. Či si ju zoberie do parády McGee, Burton alebo ktokoľvek iný, vždy musí byť iná. Madness Returns indikovala návrat šialenosti od nočného tvora, namiesto toho je to vymäknutá zlátanina, do ktorej bol naliaty obrovský výtvarný potenciál. Z herného hľadiska malá katastrofa, z výtvarného poriadna žranica, len v Spicy Horse zabudli na to, že na tie obrazy nebudete len hľadieť, ale že vy ich budete chcieť aj hrať.

Pavol Buday

Recenzia - Bethesda - Akčná - PC, Xbox360, PS3

Hunted: The Demon's Forge

Keď fantasy stretne Gears

Plusy

+ hudba
+ koop hra

Mínusy

- grafika
- bugy
- pathfinding

5.5

Hunted by sa dal, ak to berieme čisto hypoteticky, označiť ako dieťa vzniknuté menším románikom medzi Gears of war a Pánom prsteňov. Z Gearsov si prebral krytie za prekážky a štýl boja, a z Lotra fantasy námet. O tom, že nie vždy krížením dvoch dobrých vecí vznikne ešte niečo lepšie nie je lepší príklad ako práve Hunted. Malý bastard, ktorého pravdepodobne rodičia odvrhnú skôr, ako ho niekto vôbec stihne dohrať. Je to ako stým vtipom (alebo to je príbeh?), kedy vedci skombinovali vajíčko krásnej blondíny a spermiu geniálneho vedca, no nakoniec im nevznikla geniálna krásavica, ale debilný škaredý chlapček. Presne o tom je Hunted.

E'lara a Caddoc sú nájomní žoldnieri, no momentálne majú hlboko do vrecka. Jedna z posledných elfov vládnuca silou luku a majster meča prijímajú ponuku na výpravu od starostu dedinky na záchranu jeho dcéry a popritom pátrajú po artefakte o ktorom sa prisnilo Caddocovi. Príbeh klišoidný, no možno čakáte háfo dejových zvratov. Ako to však pri pohrobkoch populárnych a originálnych hier býva, nedočkáte sa. Ok, je tam samozrejme jeden, ale kto ho nečakal tak ešte pije kakao z fľaše pred spaním.

Začnime s niečím, čo vás do očí buchne ako prvé a to je samozrejme grafika. Hru poháňa motor Unreal Engine ale už v prvom levely zistíte, že niečo nie je v poriadku. Ó sladký ježíš niečo sa tu šeredne pokazilo. Polka grafického teamu sú asi vypatlaní amatéri, pretože nedokážu v UE aplikovať globálne osvetlenie a importované mesh modely vyzerajú tak absurdne a lowresovo, že by nejedno elfské oko zaplakalo. Druhá polka grafikov odviedla dobrú robotu v 3dmaxe (alebo podobnom 3d programe) a meshe sú veľmi dobré. Ide hlavne o väčšie objekty ako domy

a steny, ktoré sa importujú komplet a nie je na nich čo pokaziť. Keď sa však pozriete na detaily, ktoré majú dotvárať atmosféru aby nevyzeral svet prázdny, tak sa vám musí urobiť nevoľno. Práve toto má na starosti Unreal Engine a skutočne nerozumiem tomu prečo to vyzerá tak otrasne. Buď grafici prešli cirka len prvých desať lekcií z UE alebo sú to študenti.

Úplne najhoršie sú úrovne v lesoch a bažinách, no čím viac sa dostanete do vnútorných priestorov, tým lepšie. Na niektorých modeloch nie sú nastavené kolízie, takže prejdete cez kameň alebo strom, pohyblivé predmety a ťažké mechanizmy sa pri pohybe zabárajú a rúcajú do seba až to pripomína Filadelfský experiment. Najviac ma dostalo, keď museli hrdinovia bočnými úkrokmi prechádzať cez trhlinu v stene, no tá je tak široká (aby nedošlo ku kolízii modelov), že by prešli aj normálne. Vrchol nastal v momente, keď sa E'lara v strede takejto pukliny otočila plynulo o 180 stupňov a pokračovala úkrokmi ďalej. Amaterizmus handra.

V závere už aj tak celkom umelo natiahnutej a zbytočne dlhej hry už sú nápady zúfalé a recyklujú všetko a hlavne veľa. Dlhé úrovne neprinášajú nič okrem nárastu nepriateľov a zvyšujúceho sa počtu čistiniek s popadanými stromami alebo múrikmi, kde je jasné, že sa budete musieť kryť a pomaly postupovať vpred.

of War

Hru ako tak zachránila hudba a kooperatívna hra. Postavy sa medzi sebou podporujú, E'lara je väčšinou v úzadí a kryje Caddoca, ktorý čistí cestu mečom. Podporiť sa môžu aj magicky tak, že sa vzájomne nabijú jedným z troch spoločných dostupných kúziel. E'lara tak môže strieľať výbušné šípy a Caddoc mečom rozdávať rany nabité napríklad bleskom. Mimo to má každý trojicu špeciálnych vlastností, ktoré ale míňajú manu, tak s nimi treba narábať opatrne. Elfica disponuje rozrazením štítu, výbušným a mraziacim šípom, Caddoc na oplátku sekunduje besným „Fury" módom, mocným rozbehnutím ktorým odhodí všetko v ceste a v neposlednej rade vyzdvihnutím nepriateľov pomocou levitácie do vzduchu. Ak hráte s kamarátom, tak sa dajú tieto vlastnosti celkom dobre kombinovať. Jeden vyzdvihne nepriateľov do vzduchu a druhý ich pohodlne dorazí šípmi. Alebo rozbije štíty nepriateľom, následne spomalí mrazením a druhý bojovník poľahky ukončí ich biedny život. Toto však funguje len v koop hre a pri hraní jedného hráča takýto závan geniality a kombinácii od AI veľa krát nečakajte. Apropo, koho napadlo, že sa prepínať medzi postavami bude dať pri singly len pri špeciálnych kameňoch? Rád by som si akciu kombinoval ako uznám sám za vhodné a nie sa ťahal pol úrovne s jedným bojovníkom, keď by bol lepší ten druhý. Že vrátiť sa a vymeniť si ich? To bohužiaľ geniálny level dizajn v 90 percentách nedovolí a keď za vami zapadnú ťažké dvere, či skočíte z metrového múrika, musíte hrať stým, koho máte.

Ovládanie a hrateľnosť je nápaditá a neotrelá. Samozrejme vtipkujem. Elfka v podstate potrebuje len jedno tlačidlo na streľbu z luku (autofire a autoaim incuded) a s Caddocom používate button mashing dvoch tlačidiel pre silný a slabý úder (kombá alebo akékoľvek rozumné kombinácie not included). Nepriatelia krásne nabiehajú rovno pod nôž a niekedy majú parádne problémy s pathfindingom (programátori za grafikmi v ničom nezaostávajú a opäť si asi dali len dve lekcie v UE). S vašim kolegom to tiež nie je med lízať a vie úplne najlepšie zavadzať v úzkych chodbách. Mohol by som niečo vyzdvihnúť z RPG prvkov. Na doplnenie zdravia treba dvíhať fľaštičky a teraz pozor, zdravie sa nedopĺňa automaticky. Som v šoku (sarkazmus, ak by niekto nepochopil). Koniec RPG prvkov. Zbraní je dovedna 10 pre každú postavu, no líšia sa len kozmeticky, v rýchlosti streľby/sekania. Občas nájdete nejakú špeciálnu, ktorá ma dvihnutý damage proti nemŕtvym alebo je otrávená, no to je asi tak všetko. Štíty sa po čase ničia ale je ich všade na okolo toľko, že si stým nemusíte robiť starosti. Detto všade sa povaľujúce šípy a meče.

Veľmi amatérsky pokus z dielne Briana Farga, ktorý stál hlavne po prvých dvoch Falloutoch na hernom Olympe. Po odchode z Interplay s každou ďalšou vydanou hrou jeho inXile (čítaj „v exile") firmy, mi pripadá, že buď senilnie alebo má neschopný team. Hunted pripomína celou svojou prezentáciou aj hrateľnosťou jednu slovenskú „Bud Spencer" televíziu. Niekto to má rád, no my ostatní radšej prepneme na iný kanál.

Vladimír Pribila

Recenzia - EA - Arkáda - Xbox360, PS3, Wii

Kung Fu Panda 2

Plusy

+ nový a celkom dobrý príbeh
+ boje na Kinecte väčšinou fungujú
+ väčšinou zábavné minihry

Mínusy

- problémová obrana v bojoch
- krátky príbeh
- priemerná grafika

6.5

Letná sezóna filmových hitov sa už rozbehla a spolu s ňou aj invázia herných verzií pre všetky možné platformy. Všetci vieme, ako to v tejto oblasti chodí – rýchlo pripravené hry sa uchádzajú o peniažky filmových fanúšikov, ale pozor, občas sa objaví aj nadpriemerný kúsok. Pri Kung Fu Pande sú iba dve možnosti: z hry sa vykľuje typická behačka (PS3 verzia) alebo sa autori s možnosťami pohybových ovládačov pokúsia o niečo viac – a X360 verzia taká chce byť, keď podľa obalu imperatívne vyžaduje Kinect. Takže budeme môcť konečne bojovať vlastnými rukami a silami v dobrej hre podľa filmu?

V podstate áno. Navyše herná Kung Fu Panda 2 sa nevydala ani typickým smerom prerozprávania už známeho príbehu, ale vytvorila nový, voľne nadväzujúci na dianie z filmu. Lord Shen je porazený, Gongmen City zachránené, no rysujú sa noví protivníci. Aj zvyšky Shenovej armády, ktorá nechce kapitulovať, aj lord Xiao Dan s mocenskými chúťkami. Nový príbeh je dobre poskladaný a niekto si dal námahu nadviazať na dianie z dlhých i krátkych filmov; rešpektuje charakter postáv, dianie vo svete a doň zasadil nových súperov i akciu. Príbeh si navyše vyhradzuje solídny kus času na svoje rozprávanie, cutscén je neúrekom, len kvalita grafiky nie je na dnešné pomery práve špičková.

Čo neznamená, že by ste sa do Story Mode nemali vôbec pustiť, skôr naopak, budete musieť, ak túžite vidieť všetko, čo hra ponúka. Spolu s Free Mode tvoria hlavnú porciu a sú videoherne prepojené. Vo Free Mode je patričná voľnosť, možnosť hrať levely dookola či s úvodným tréningom. Ale na začiatku je dostupného len málo obsahu, ten sa odomkne prirodzene počas hrania príbehovej časti.

Story Mode je však trochu nevyrovnaný celok. Že rozpráva dobrý príbeh a má kopu animácií, je fajn. Ale že trvá len štyri hodiny a animácie tvoria zhruba 30 % obsahu, to je horší rezultát. Je dobré vidieť prepracovanú líniu, oveľa ťažšie sa však zmierite s tým, že vás hra zastaví práve v čase, keď sa chcete najviac biť alebo že taký dobrý príbeh nebol vybavený väčšou porciou hrateľnosti. Možno sa hra sama reguluje v snahe, aby ste sa príliš neunavili, ale primárne publikum (deti) má veľa energie.

Dobrá správa je, že Kung Fu Panda 2 ako Kinect titul nepadla do osídiel nevýrazného titulu alebo iba x-tej kolekcie minihier. Hlav-

ná porcia herného obsahu je bojovka, kde predvádzate útočné i obranné údery. S Kinectom si hra rozumie od hlavného menu, kde jednou rukou vyberáte v priestore módy a nastavenia a ľavou rukou udierate do gongu na znak potvrdenia. Šikovná voľba, čo sa nezunuje. Údery sa učíte postupne a hra vám spočiatku radí čo a ako. Pästné chvaty sa naučíte okamžite, stačí udrieť do priestoru. Kopy sú inštinktívne, akurát si treba dávať bacha, aby ste neboli príliš blízko TV a omylom nedali nakladačku svojej 40" uhlopriečke. Kopačku z otočky či horizontálny kop a la Po síce nenacvičíte, ale môžete ju simulovať výskokom v správnom čase. Vaši protivníci sa snažia uhýbať, odskakovať a iným spôsobom znepríjemniť boj. Zásadne nebojujete proti presile, ale iba jednému protivníkovi, hoci proti vám stoja traja – oni sa postupne vystriedajú, ale naraz útočiť nebudú. Po vzore bojoviek sa zobrazia ukazovatele zdravia vás i oponentov a postupne si uberáte životy. Potiaľto by bola Kung Fu Panda 2 aj celkom dobrou hrou podľa filmu a Kinect by jej robil česť, no neskôr sa objaví problém.

Ako sa vám znamenite darí útočiť, tak vzniká problém pri obrane. Skvelá odozva Kinectu je zrazu preč a vy bojujete viac s omeškaním o tretinu až pol sekundy i presnými pózami či gestami, ktoré sa snažíte napodobniť, ako s reálnymi nepriateľmi tam v hre. Prvá lekcia s obranou ma skôr rozladila ako presvedčila o tom, že viem inštinktívne bojovať s rôznymi protivníkmi ako to hra odo mňa očakáva. Ani ďalšie momenty som nedokázal rozlúsknuť na sto percent – už si zvyknete na oneskorenie, zrazu sa treba vyrovnať s občas nevyrovnanou obtiažnosťou. V Story Mode je postup hrou celkom priamočiary – ale vo Free Mode už budete na vyšších obtiažnostiach súboje opakovať, lebo vás čo-to zradí. Moja súbojová krivka sa tak zrazu mení – to, čo zvládam na útokoch, strácam na obrane a naopak. Je to neľahký súboj, aj s Kinectom. Boje majú ešte jeden ďalší element popri postupne sa zväčšujúcej palete – mocný úder niekoho zo Zúrivej päťky: stačí zvolať Tigress či Crane a už sa vyrúti váš kamoš.

Okrem bojovania sa však do Kung Fu Pandy 2 predsa len prepašovali aj minihry. Preteky na rikšiach sú pestré, zábavné a podobne ako v Kinect Adventures využívate pohyb celého tela na uhýbanie, skok či pokrčenie sa. Kinect funguje ako má a navyše sú preteky spestrené o hádzanie predmetov a rušenie ich rovnováhy na inej rikši. Mierenie a hádzanie predmetov tvorí aj druhú minihru – v ktorej nejde o nič iné, len o útok a obranu. Opäť platí – Kinect dokáže obe aktivity pokryť akceptovateľne. Treťou minihrou je servírovanie rezancov správnej farby svojim zákazníkom. Celkom nuda, časový limit sa kráti a vy vyberáte správne farby či ingrediencie a podávate ďalej.

Keď prehryznete menšie sklamanie zo Story Mode, zistíte, že obsahovo nie je Kung Fu Panda 2 taká chudobná. Free Mode má povahu mapky, na ktorej ikony núkajú možnosti prehrať si všetky časti príbehu a obsahuje bojové, aj miniherné aktivity. Ale prekvapivo tu nemáte iba obsah zo Story Mode, t.j. všetky levely s možnosťou opakovaného hrania, vylepšovania štatistík a hrabania medailí a viac bodov za vaše snaženie. Tu a tam sa objaví nová minihra (najmä pri hádzaní predmetov a rezancoch) či možnosť bojovať rôznymi štýlmi a na viacerých obtiažnostiach. Základ je prejsť najprv Story Mode, lebo až potom sa odblokujú všetky obsahové možnosti aj vo Free Mode.

Grafika je spočiatku fajn, ale postupom času sa ukáže byť dosť nevyrovnaná. Na Poa bola minutá celá pozornosť tvorcov, na modely ostatných postáv či arény už menej. Ešteže sa striedajú rôzne prostredia aj pár exteriérov, inak by vyznela Kung Fu Panda 2 fádne. Zvuková výbava je priemerná, hoci tá skvelá hudba z filmu sem cestu nenašla a rovnako ani Jack Black či iné známe hlasy. Prekvapivo však dostali veľmi dobrých náhradníkov, takže medzi Po vo filme a v hre takmer nezistíte rozdiel.

Kung Fu Panda 2 je teda dosť rôznorodý, ale nie nehrateľný celok. V hre je dosť málo obsahu, najmä príbehový mód by si zaslúžil aj dvojnásobok. No väčšina hernej náplne funguje – minihry sú hrateľné a súboje väčšinou tiež. Akurát si musíte zvyknúť na podivnú defenzívu a neočakávať zázraky. Detský sen plný fiktívneho mlátenia pred obrazovkou v rôznych kung fu trikoch sa vám však splní.

Michal Korec

HITMAN SA VRACIA

Io Interactive ponúka nové zábery na Hitman Absolution a aj približuje samotný gameplay štýl. Podľa informácií z E3 bude tentoraz:

- Agent 47 bude obratnejší, ľahšie sa bude ovládať, bude sa môcť zachytávať o okraje plošín, balancovať na nich,
- Hra bude mať integrovaný cover systém a vrátia sa ľudské štíty.
- Skrývanie sa v temnote spraví agenta 47 neviditeľného
- Ranking za misie sa vráti a získate ho len ak zabijete len vaše ciele, optimálne by však smrť mala byť nehoda
- Hra bude mať noir atmosféru
- Dynamická hudba sa bude meniť podľa akcie
- Objekty v prostredí môžu byť použité na zničenie nepriateľov, napríklad uškrtenie elektrickým káblom

K tomu sa vracia Glacier-2 engine, vďaka ktorému na obrazovke uvidíme veľké masy ľudí, ale aj detailnú grafiku, nasvietenie a plynulé prechody medzi vnútornými a vonkajšími priestormi.

ARMA 2 je zadarmo

Vojenskú akciu od Bohemia Interactive si zahráte zadarmo! Špeciálna edícia Arma 2: Free umožňuje už tento mesiac editovať scenáre a užiť si autentickú simuláciu s reálnou balistikou a penetráciou materiálov. Viac: http://www.arma2.com/free

LA NOIRE VYJDE NA PC

Rockstar práve ohlásil vydanie kriminálnej adventúry LA Noire aj na PC. PC verziu má na svedomí Rockstar Leads a bude vraj fungovať na širokej škále hardvéru. Titul je ohlásený na jeseň, ale presný dátum zatiaľ nie je známy.

LA Noire na PC dostane ako vyššie rozlíšenie, kde vyniknú motion capturované tváre postáv, tak aj ďalšie grafické nastavenia zvyšujúce kvalitu obrazu aj 3D podporu. Nebude chýbať možnosť nastavenia ovládania na klávesnici alebo ovládanie gamepadom.

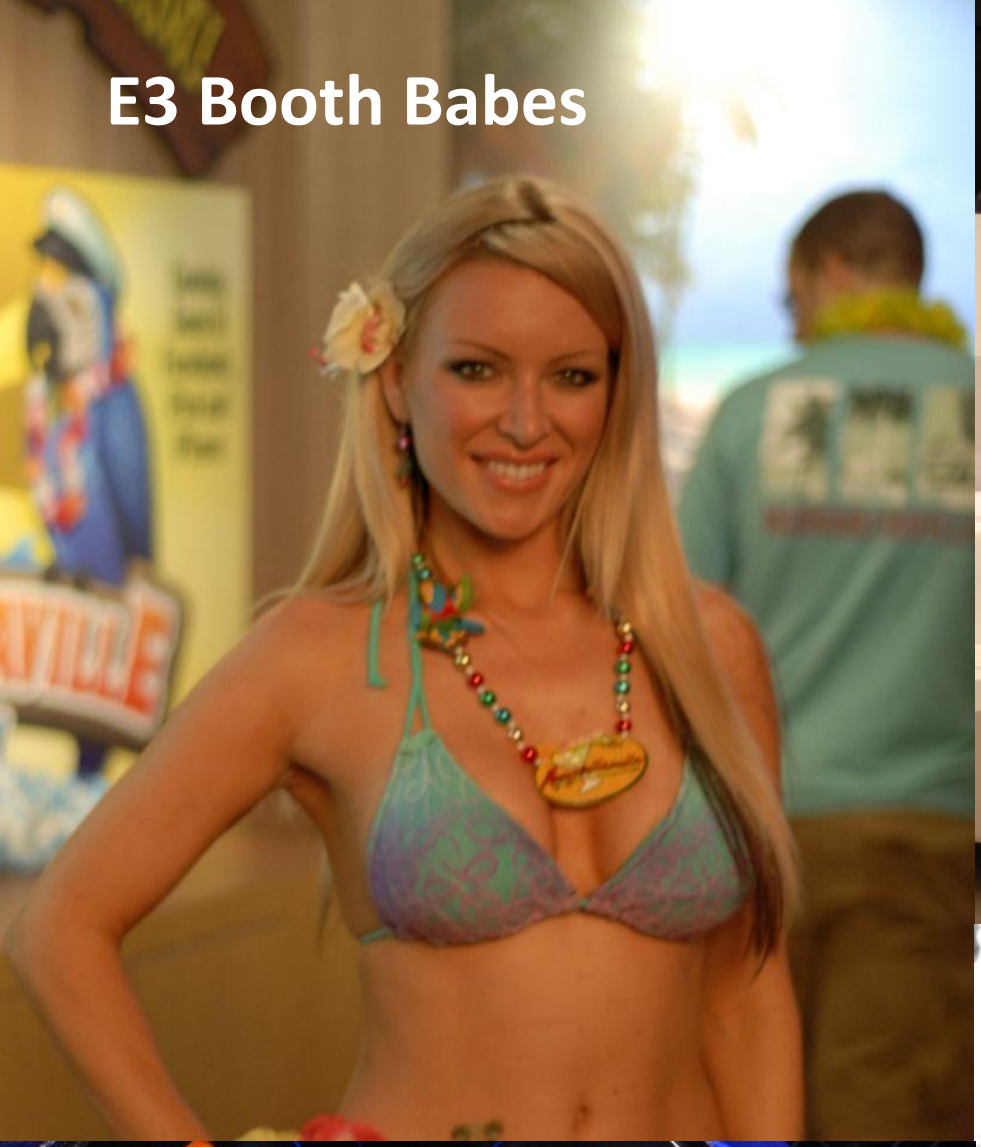
Viac menej očakávané ohlásenie, keďže túto verziu plánovali od začiatku, len žiaľ predbehlo ohlásenie PC verzie Red Dead Redemption, ktorému sa šance na vydanie na PC práve zmenšili.

Kojima predstavil Fox Engine

Kojima na preE3 press konferencii Konami predstavil nový FOX engine pre svoje budúce hry. Engine je multiplatformný a bude fugnovať na PC, Xbox360 a PS3, čo bola jedna z priorít Kojimu pre jeho ďalšie hry. Doteraz totiž vytvárali hry primárne na jednu platformu, ale na budúcnosť sa podľa slov Kojimu musia pozerať globálne.

Jeho nová hra bude multiplatformová a pre globálne publikum. Zatiaľ o tom viac nepovedal, ale možno obrázky s džunglou a malým černoškom obklopeným zvieratmi nám napovedajú o aký štýl titulu pôjde.

E3 Booth Babes



THE LINE?
EET PRODU
OSHINORI
Street Fight
and
TSUHIRO HARADA
Tekken
VEDNESDAY, 4-5P

tech sekcia

SELECT
START

Sony predstavilo PS Vita

Určite ste už o tom počuli, nasledovník PlayStation Portable neponesie názov PSP2 ani ho v obchodoch nenájdete pod už pomerne zaužívanou skratkou NGP (Next Generation Portable), ale Vita. Vita znamená život a Sony hľadá cestu, ako s novým handheldom pokryť všetky požiadavky, ktoré sú kladené na segment mobilných zariadení. Či sa to podarí alebo zápas so smartphonmi a desiatkami tisíc aplikácií bude ešte krvavejší, nie je až tak dôležité, pretože Vita predstavuje handheld vysnívaný developermi a hráčmi z celého sveta. Sony ho len vyrobila a teraz je už len na výrobcoch softvéru, aby každú trendovú featúru odomkli a chytro zakomponovali do hernej mechaniky.

Vita je nasledovník PSP a ako také, je v prvom rade prenosnou hernou konzolou a i keď sa bude predávať 3G verzia, nepošlete SMS ani si nezavoláte. Na to je príliš veľké (nikto už nechce riskovať incident N-Gage) a Sony má svoju mobilnú divíziu aj sériu Xperia. S priateľmi (online i offline) budete stále v kontakte. Vita má byť zariadenie, s ktorým budete chcieť byť neustále pripojení, integrované sociálne fukncie sledujú nielen novinky o nainštalovaných hrách, koľko máte trofejí (áno, Vita podporuje trofeje), ale aj kde sa nachádzajú ostatní hráči, čo práve robia a či náhodou nenahrali vyššie skóre v Stardust ako vy. Aplikácie LiveArea a Near plne suplujú a integrujú viaceré funkcie z XMB do pohodlnejšieho a prehľadnejšieho a hlavne rýchlejšieho získania prehľadu o tom, čo sa deje.

Do kontaktu s týmito funkciami sme priamo neprišli, na testovacích vzorkách bežali iba hry, bez možnosti opustiť rozohranú partičku v Everybody's Golf, preskúmania menu, prípadne spustenia nového titulu. Necelá hodinka strávená v spoločnosti Vita však bola výdatná a to nielen po stránke vynikajúceho line-upu a plne hrateľných verzií Uncharted: Golden Abyss, LittleBigPlanet či WipEout 2048, ale prevažne z hľadiska spracovania samotného zariadenia a hardvérovo-softvérových predností, ktoré vôbec nepôsobia silene, ale fungujú na povel, presne.

Ovládacie prvky

Vita je vybavená 5" dotykovým OLED displejom s mimoriadne vysokým kontrastom a vynikajúcim podaním farieb bez artefaktov. Jeho kvality je ešte predčasné hodnotiť, no už teraz môžeme smelo povedať, že na trhu si bude ťažko hľadať konkurenciu. Displej zvláda multitouch gestá, teda rotáciu a zväčšovanie objektov rozťahovaním prstov, ťahanie ikoniek, rýchle ťukanie, aj manipuláciu s prstami oboch rúk a to ako vpredu, tak aj na zadnej strane posiatej symbolmi PlayStation.

Dotykový nie je iba displej, ale aj kryt, na ktorý úplne prirodzene padnú prstenník a prostredník. Zrazu ťahmi prstov pretláčate pôdu pod nohami malých potvoriek v Little Deviants a navigujete ich v prostredí. Zadný panel je

štedro využívaný v každej hre, ktorá má čo dočinenia s užívateľským obsahom. V Sound Shapes rýchlo naukladáte štvorcové boxy na seba, roztiahnutím ich zmenšíte, pootáčate a neskôr spojíte, čím vytvoríte zložité vzory. V ModNation Racers zase tlakom prehlbujete a zvrásňujete povrch, pričom dotykový displej slúži na výber nástrojov a rýchle kreslenie tvaru tratí. Vzájomným kombinovaním oboch panelov je kreovanie nielen rýchlejšie, ale aj intuitívnejšie, pohodlnejšie a zábavnejšie.

Dotyk nie je jediným vstupom Vity, handheld má GPS, motion senzor a dvojicu kamier pre augmented reality hry, ktorých zástupcami sú Reality Fighters a minihry v Little Deviants, v ktorých strieľate malé potvorky okolo vás. Bojovníci sa zase mlátia na posteli, na stole alebo na rušnej križovatke, jednoducho tam, kam máte kameru namierenú. V Everybody's Golf sa zase pomocou akcelerometra môžete otáčať v hernom prostredí, sledovať a poriadne si preskúmať ihrisko tak ako keby ste na ňom stáli. Množstvo ovládacích prvkov je tak trochu desivé, pretože Vita v súčasnosti umožňuje ovládať hry na úrovni jednoduchých klikov na aké ste zvyknutí z iOS, nakláňaním zariadenia, ale aj zapojiť do hry tlačítka, aké nájdete na štandardnom gamepade.

Pre mnohých je najväčšou devízou Vity druhý analog. Ľavý je umiestnený hneď pod d-padom a pravý pod akčnými tlačítkami so symbolmi. V skutočnosti nejde o analog, aký je u PSP, ale pady nahradili malé joysticky. Páčky majú napriek nízkemu profilu potrebnú hĺbku a presnosť danú adekvátnym odporom. Čo je na nich zaujímavé, že sa nedajú stláčať (smerom dolu) a vyzerajú mimoriadne krehko. Teraz už nebude problém ovládať hry s voľnou kamerou alebo FPS ako Killzone či Resistance. Malými kozmetickými zmenami prešli akčné tlačítka, ktoré sú plochou menšie, majú nižší zdvih a sú tvrdšie, čo im zaručí, že by sa nemali častým používaním vykývať. Podobné je to aj u d-padu, ktorý nie je zapustený pod kryt, ale tvorí ho jeden kus plastu v tvare kríža.

Predné shifty L a R sa zbavili ostrých hrán, tak ako celé telo Vity. Handheld padne do rúk, nereže dlane, ale ich vypĺňa. Vajíčkovosť budí dojem macatosti, vyššej váhy a hrúbky, v skutočnosti Vita váži menej ako vyzerá na obrázku a je aj tenšia. Rozhodne však nejde o zariadenie, ktoré si pohodlne strčíte do vrecka a zabudnete, že ho vôbec máte. Veľkosť ho predurčuje, aby si našiel miesto v taške či vaku.

Herný potenciál

Herní vývojári uvítali Vitu s otvorenou náručou, v súčasnosti sa pracuje na 80-ke hier, vrátane takých grafických skvostov ako Uncharted: Golden Abyss, LittleBigPlanet či WipEout 2048. Ken Levine prisľúbil Bioshock, Capcom chystá Street Fighter X Tekken, Activision zase Call of Duty, ak ohlási Q Entertainment nové Lumines budem (a snáď nielen ja) skákať od radosti. Line-up je nielen bohatý na známe značky, ale aj nové tituly preverujúce možnosti Vity ako Reality Fighters, Little Deviants. Dust 514, Hustle Kings a WipEout budú podporovať cross platform multiplayer s PS3. Akčná RPG RUIN bude využívať cloud saving na ukladanie pozícií, takže je jedno, či hráte na PS3 alebo Vita, vždy budete pokračovať tam, kde ste skončili bez nutnosti prepájať konzoly USB káblom alebo pracne kopírovať súbory na Memory Stick. A keď už sme pri pevných médiách, softvér pre Vita bude distribuovaný na špeciálnych pamäťových kartách, kam sa budú ukladať nielen uložené pozície, ale aj updaty a patche.

Obrovskou výhodou PlayStation Vita je pochopiteľne úžasný hardvérový potenciál a všetky prvky, ktoré hranie obohacujú, či už ide o dva dotykové panely, akcelerometer, GPS alebo dva analogy. Prekvapením je však aj konkurencie schopná koncová cena 249 EUR za Wi-Fi model a 299 EUR za 3G verziu. Už teraz Vita priťahuje viac pozornosti (verejnosti aj developerov) ako svojho času PSP.

Zo zdrojov blízkych Sony vieme, že sa aktuálne rieši otázka spätnej kompatibility s PSP softvérom. Na otázku, kedy bude Vita na trhu, sme od zástupcov nedostali konkrétnu odpoveď, ale z výrazu tváre pri strieľaní termínov, november, resp. posledný kvartál Q4 vyvolával podozrivé úsmevy a iskrenie v očiach.

Na ďalšie detaily o Vita si budeme musieť počkať do GamesCom a Tokyo Game Show.

Pavol Buday

Microsoft predstavil Windows 8

Microsoft na Computexe predstavil Windows 8, presnejšie Metro UI ktoré bude základom tohto systému. Spolu s ním prezentoval aj podporu ARM procesorov, kde bude podpora Nvidie, Snapdragon a TI procesorov.

Windows 8 bude s Metro UI vyzerať približne ako Windows Phone, len roztiahnuté do šírky a Live Tiles dostanú možnosť obsiahlejšieho textu. Všetko v systéme je optimalizované na touchscreen, ale menu sa bude dať ovládať aj myšou na desktopoch a notebookoch (zapnúť sa dá aj klasický desktop). Priamo do Windowsu 8 je zapracovaný Internet Explorer 10, Office 365 a aj Store možnosť. Samozrejme nechýbajú galérie, filmy, obrázky, hudba.

Microsoft definoval aj rozlíšenia podporované novým interfacom a to 1024x768 a vyššie, kde napríklad pri rozlíšení 1024x600 spustíte len štandardný desktop. Najideálnejšie je 16:9 rozlíšenie 1366x768, kde sa obrazovka dá rozdeliť na aplikáciu a widgety, kde užívatelia budú môcť sledovať aj iné aktivity, ako napríklad rss feed, messenger, maily, počasie atď.

Čo sa týka nabootovania, systém sa spustí do šiestich sekúnd pri SSD diskoch. Na systéme budú fungovať dva typy aplikácií a to klasické Windowsovské a mobilné postavené na HTML5 a javascripte.

Pre zaujímavosť, Windows 8 je zatiaľ len kódové meno pre nový systém, Microsoft čoskoro prinesú finálny názov. Zrejme to bude v septembri kedy má Microsoft Build Windows developer konferenciu kde sa dozvieme zvyšné detaily o systéme.... napríklad ako to bude s hrami v novom UI na tabletoch.

Mimochodom k podobnému štýlu Metro UI sa pomaly blíži aj Xbox, nie je vylúčené, že čoskoro sa všetky systémy spoja minimálne v jednom designe, ak nie aj na jednom systéme.

Nové volanty pre Xbox360

Zatiaľ čo Microsoft odprezentoval volant pre nenáročných hráčov do Forzy 4, Fantec ponúkne hneď dva hardcore volanty. Budú to Forza Motorsport CSR a Forza Motorsport CSR elite

Forza Motorsport CSR ponúkne vylepšenú force feedback elektorniku a mechaniku, kovovú prevodovku a veľké pedálne, ľahký hliníkový rám volantu s Alcantarou.

Forza Motorsport CSR-Elite má plne kovový základ volantu potiahnutý carbonom, pridaná je Direct Sensor technológia a Dual Force Feedback so 120 wattovým motorom s tichým ventiáltorom na chladenie.

Ceny volantov ešte len budú ohlásené, môžeme očakávať okolo 400-500 dolárov za komplet aj s prevodovkou a pedálmi.

Samotný Microsoft Speed Wheel bude určený pre menej náročných hráčov, ktorým netreba masívne volanty a chcú niečo malé spratné a stačí, aby to malo vzhľad volantu. Volant motion senzormi detekuje natočenie, plyn a brzda sú pod okrajmi volantu vzadu a rovnako radenie rýchlosti cez D-pad je v hornej časti presne pod palcom.

Speed Wheel bude za 60 dolárov.

užívateľská sekcia

Užívateľská recenzia - Square - RPG - DS

The World Ends With You

9.0

Svet končí s vami. Fráza, ktorá je aj napriek svojej jednoduchosti, vnútorne silná a nenechá vás z nejakého neznámeho dôvodu chladným. Chceli vám tým autori zdeliť niečo na prvý pohľad klamlivo zrozumiteľné, alebo sa za tým skrýva filozofická veta, odkazujúca na minulosť, prítomnosť a budúcnosť nás, ľudských bytostí, horlivo sa usilujúcich tvorov bažiacich po úspechu, ktorý zväčša prichádza až po obetovaní niečoho alebo niekoho, čo je im srdcu najbližšie? Dokáže osud sveta fakt závisieť len na jednom jedinom z nás, ktorý by mal toľko sily, aby prekonal dokonca aj svoju vlastnú smrť, len aby zachránil tých, ktorí si ho vlastne ani vôbec nevšímajú? Človek, ktorý by toto dokázal by musel mať ozajstnú silu a vieru v priateľov, v ľudí ktorí ho podržia aj keď niekedy spraví chybu. Musel by veriť, že hoc je človek tvor omylný, má právo napriek svojmu hendikepu žiť a vyvíjať sa.

Možno si kladiete otázku, či by ste boli takí odolní voči tiaži, ktorá by vás tlačila na pleciach, a zvládli to. Jediný spôsob ako to zistiť, je vziať odvahu do hrsti, a čeliť tvárou v tvár nebezpečenstvu. Môžete napríklad vziať zbrane, čo máte doma, t.j. gumipušku alebo v horšom prípade tenkú rúrku, cez ktorú strieľate naslinené guľôčky z papiera, a ísť trebárs do USA zosadiť Obamu, Busha, alebo mocných Rokefelerovcov. Môžete ísť nastoliť poriadok trebárs do Grécka, Číny či KĽDR. Zdá sa vám to prehnané a nereálne? Ak áno, tak potom si zapnite World Ends With You na DSku.

Horné odstavce som nepísal, len tak, aby boli, ale jasne vyjadrujú celú vnútornú podstatu tejto hry. Ľudia si fakt nevšímajú chlapca – hlavného hrdinu – menom Neku. Buď ho majú totálne na háku, alebo ho otravujú kdejakými zbytočnosťami, ktorými mu len pijú krv. On sa preto radšej utiahne do svojho sveta. Dá si na uši veľké fialové slúchadlá a zapne nejaký ten japonský pop/rock. Odkedy sa mu okolitý svet zhnusil, tak žije len takto. Vo svojej vlastnej fantázii, ďaleko preč od sivej a chladnej reality tokijskej štvrte Shibuya. Prechádza sa síce plný-

mi ulicami ľudí, no cíti sa prázdno. Počuje hluk veľkomesta, no jemu sa zdá, že je to len výplod jeho fantázie. Cíti, že je reálny, no vôbec tomu neverí.

Na to, že má len 17 rokov, je na to s psychikou riadne dole. Kto by aj nebol, keď v jeden osudný deň pri prechádzaní sa mestom, náhle spadne a nikto mu nepomôže. Zdola vidí len pohybujúce sa nohy, čerstvo navoskované mokasíny a manažérske kufríky. Nikto, ani jeden mu nepodá pomocnú ruku. Ako tak hľadí na betón kde spadol, všimne si že v ruke niečo drží. Čierny odznak, s bielym ornamentom. Nechápe odkiaľ sa tam vzal, no zrazu si uvedomí, že niečo nie je v poriadku. Po chvíľke skúmania a predýchania si je istý. Dokáže čítať ľudské myšlienky, respektíve skenovať ľudskú myseľ. Aby toho nebolo dosť, zrazu mu zazvoní mobil. Prišla mu správa s divným textom „Dosiahni 104. Máš 60 minút. Zlyhaj a čeľ vymazaniu. – Reaperi.“ Čo do pekla, pomyslíte si sním. Kto sa to s vami hrá, keď aj napriek tomu, že tu správu, v domnení že je to spam, vymažete, no ona tam stále je? Klinec do rakvy tomu dá časomer odratávajúci 60 minút, ktorý sa vám vyryje do ruky.

Tak toto je prosím vás len začiatok. Verte mi, že syndróm WTF budete v tejto hre spomínať často. Až moc často. Totálne „ujeté“, ale dostatočne vzrušujúce, aby vás to prišpendlilo k posteli na tak dlhý čas, že keď pocítite na svojej tvári lúče práve vychádzajúceho slnka, tak si poviete, že spať sa už neoplatí, však už je deň, a hráte ďalej. Hry Square-Enix majú vždy to povestné čaro, a TWEWY má našliapnuté na ďalšiu sériu, ktorá by sa časom mohla stať kultovou, presne ako Final Fantasy alebo Dragon Quest. Hra má potrebný drajv a dynamiku, je vlastne ako jazda na nekonečnej horskej dráhe, ktorá ide len jediným smerom, a to dole. Nedá vám vydýchnuť a tlačí vás svetelnou rýchlosťou až k samotnému konci. Zámerne vám ďalej z príbehu nepoviem nič viac, pretože by som vás ukrátil o jeden z najoriginálnejších príbehov posledných rokov. Prezradím vám len to, že Neku nebude sám, ale vždy ho bude počas 3 kapitol niekto sprevádzať ako partner. Roztomilé dievča Shiki, tajomný chlapec Joshua alebo skejták Beat.

Každá z týchto kapitol trvá 7 dní a každý deň musíte splniť 1 misiu, aby ste neboli vymazaní a postúpili ďalej. Misie sú rôzne, od jednoduchých kedy máte dobehnúť na určité miesto a vybiť Noise (Noise je zhluk, mračno nepriateľov v podobe rôznych živočíchov ako žaby, žraloky alebo rôznej hávede podobnej nosorožcom či vtákom), až po originálne úlohy, v ktorých musíte zabezpečiť kapele svetlo na osvetlenie a podobne. Celá hra sa odohráva v tokijskej štvrti Shibyua, ktorá je z väčšej časti vymodelovaná podľa skutočnosti. Prístup do celej štvrti nemáte ale hneď. Ulice sú väčšinou blokované určitým silovým poľom, ktoré zrušíte tak, že splníte miniúlohu alebo minislužbičku po blízku stojacemu Reaperovi. Väčšinou je to o vybití určitého počtu Noise v okolí, no sú tu aj originálnejšie miniúlohy, ako napríklad priniesť Reaperovi konkrétne jedlo. Zámerne vám neprezradím, čo je to Reaper, pretože to má súvis s celým dejom a jeho pointou. Na konci každej kapitoly, čiže na siedmy deň, na vás čaká vyvrcholenie príbehu a súboj s bossom. Ale pozor, kapitoly na seba nadväzujú.

Dobre, takže viete, kto ste, kde ste, ako ste sa tu ocitli, a čo je vašou úlohou. Neviete ale ako sa to vlastne celé hrá. Gro každej RPGčky sú súboje. Na rovinu vám poviem, že keď vyskúšate tieto, už nebudete chcieť (al easpoň na DSku) iné. Je to tu riešene vskutku originálnym spôsobom. Nepriatelia, teda Noise, na vás v drvivej väčšine sami neútočia, ale vyberáte si ich sami. Stačí začať skenovať okolie, a kliknúť na zhluk nepriateľov, ten na vás automaticky zaútočí, inak nie. Nie sú to náhodne generované súboje, ale ani súboje alá Gothic, kde nepriateľov bežne stretávate v reálnom čase. Ak si už teda nejaký Noise vyberiete, prepne vás to na bojovú obrazovku. Nečakajte ale ťahové súboje ako vo Final Fantasy. Tu je to už len na vás, vašej šikovnosti, obratnosti a rýchlosti.

Postavu ovládate stylusom a môžete s ňou behávať hore dole, ako sa vám zachce. Na nepriateľov útočíte pomocou odznakov, ktoré máte práve na sebe. Dokopy ich na sebe môžete mať až 6, čo znamená 6 rôznych typov zbraní.

Odznaky majú na vás zvláštny psychický účinok a pomáhajú vám kúzliť mágiu, robiť rôzne údery či výpady. Každý typ odznakov sa ovláda inak. Ak máte napríklad na sebe odznak typu Shockwave, tak na to, aby ste uštedrili úder, musíte prejsť po nepriateľovi pomocou stylusu v horizontálnom smere. Ak vlastníte Discharge, tak začnete šúchať po prázdnom mieste na bojisku a vytvorí sa zhluk elektriny, ktorý zasiahne všetkých, ktorí sa ho dotknú. Zaujímavé sú odznaky s vlastnosťou psychokinézy, ktorá vám umožní interakciu s prostredím a pomocou nej nebude pre vás problémom zdvihnúť napríklad auto a hodiť po oponentoch. Každý odznak môžete levelovať (napríklad po level 2, alebo aj 10), čím sa stanú vaše údery silnejšie a niektoré môžu dokonca ešte aj zmutovať a dosiahnuť tým brutálnu silu. Ak si spočítate, že odznakov môžete mať v hre až 256 rôznych typov, s tým že každý môže levelovať a dokonca niekedy aj zmutovať, vyjdú vám prakticky nekonečné možnosti v súbojoch. Niektoré odznaky útočia, niektoré doplňujú život, iné majú zase podporné schopnosti. Možno sa vám to zdá ako jeden veľký zmätok, ale pravdou je že je to všetko kráse intuitívne a navyše v hre je to pekne vysvetlené do posledného detailu.

Čo až také super v súbojoch nie je, je to že bojujete vždy spolu s partnerom. Vaša postava je na dolnej obrazovke a partner hore. Zatiaľ čo vy máte systém s odznakmi, váš partner je odkázaný na určité kombo. Za každý článok komba uštedrí nepriateľom úder, a keď kombo správne spravíte, dostane sa vám možnosti spoločného úderu. Problém je v tom, že ich ovládate naraz. Správne, oba postavy naraz. Vašu postavu stylusom, a tú hore šípkami alebo písmenami, podľa toho či ste ľavák, či pravák. Súboje sú ale natoľko zbesilé a rýchle, že sa vám obe postavy prakticky nedarí ovládať. Našťastie je tu ale možnosť nastavenia, aby za vášho partnera hrala umelá inteligencia. Nie je to síce zase nič moc, ale výrazne vám to pomôže. Zaujímavosťou je, že obe postavy majú spoločné HP, teda nie je to rozhodne ľahká záležitosť. Za každý zápas dostávate expy na levelovanie postavy a body na levelovanie vašich odznakov.

Už som vám spomínal, že The World Ends With you je natoľko originálna, že si robí s žánrom RPG čo len chce? Spomenul som síce zaujímavo pojaté súboje, no to nie je rozhodne všetko. Aj keď síce levelujete, tak paradoxne hrať na najvyššom leveli, ktorí ste dosiahli, je prakticky nevýhodné. Je tu totiž, možnosť nastavovať si level, podľa vlastného uváženia, samozrejme len do tej výšky levela, aký ste v skutočnosti dosiahli. Dosiahli ste napríklad práve lvl 43? Nič vám nebráni si váš

level znížiť napríklad na lvl 5. To má dopad na celú hrateľnosť, čím nižší level máte nastavený, tým sú súboje logicky ťažšie, máte menej HP, no odmena za vyhratý zápas je tým ale sladšia. Okrem toho si môžete nastavovať aj obtiažnosť hry (easy, normal, hard). Rovnica teda znie nízky level + nastavená vysoká obtiažnosť = lepší loot. Okrem toho level svojich odznakov sa vám zvyšuje, aj keď hru práve nehráte, lepšie povedané, aj po vypnutí DSka. Pri každom novom zapnutí hry sa vám spočíta čas koľko ste boli preč, a dostanete za to body. Dá sa povedať, že táto hra sa vkuse hrá. Svojím postavám, môžete kupovať rôzne veci. Tričká, bundy, tielka, nohavice, kraťasy, šaty, saká, topánky, botasky, sandále, ponožky, pančuchy, rôzne prívesky ako malých plyšákov, hodinky, náramky, či okuliare. Každá z týchto druhov vecí môže mať rôzny vplyv na vaše HP, útok či defenzívu. Okrem toho si svoje štatistiky môžete zvyšovať aj jedením rôznych jedál a to hamburgerov, hranolkami, rezancami či rôznymi sladkosťami. Ale pozor, na deň je obmedzená potreba počítaná v Bytoch, čiže si treba poriadne rozmyslieť, čo a kedy budete jesť. Kupujete si za peniaze – japonské yeny. Tie získate len jediným spôsobom, a to predávaním odznakov. Každá vec, oblečenie či odznak má svoju špecifickú značku, čo zaručuje originálnosť a hodnotu danej veci. To slúži aj k dočasnému zvýšeniu vašich štatistík, či určitej výhody v boji, pretože každá štvrť v Shibuyi má svoj rebríček naj značiek, ktoré tu práve letia. A tým pádom, ak máte na sebe nejakú vec či odznak so značkou, ktorá je práve v tej oblasti obľúbená, dôjde na zvýšenie vášho potenciálu, ktorý som už spomínal vyššie. Pekne funguje aj pripojenie cez wifi. Pomocou neho si môžete s kamoši vymieňať alebo predávať veci, čo máte v inventári.

Grafická stránka si s ničím nezadá v originálnosti s hrateľnosťou. Má svoj zvláštny cartoon/hiphopový štýl, ktorý je ďalšou poznávacou značkou tejto hry. Rozhovory prebiehajú na statických obrazovkách, no aj napriek tomu, postavy dokážu vyjadriť smútok, či zlosť. Tak ako každá hra od Square, aj táto hrá dosť na city. Postavy majú svoj život, príbeh a minulosť, ktorú niekedy nechcú vyzrádzať. Hudba je perfektná. Je moderná, niektoré kúsky sú rockové, iné popové či hiphopové. Všetko sú to piesne od známych japonských interpretov. Poviem vám, keď už pop/rock, tak jedine ten japonský.

O tejto hre by sa dalo hovoriť ešte veľa, rozpitvávať jej možnosti do najmenších detailov, ale bolo by to zbytočné. Pre majiteľov DSka je to určite povinnosť, a pre JRPG hráčov by to mal byť jeden z cieľov ich života. Je to jedna z najlepších hier pre DSko a ja som hrdý, že som mal možnosť prežiť tento síce šialený, ale o to úprimnejší príbeh. Firma Square-Enix vytvorila ďalšiu hernú značku, ktorá má na to stať sa kultovou. Verím v pokračovanie!

Grafika 8 , Ovládanie 10 , Hrateľnosť 10 , Zvuky 8 , Hudba 9
Náročnosť 7

Blackened Halo

Užívateľská recenzia - Square - RPG - PSP

Tactics Ogre: Let Us Cling Together

6.5

Tactics Ogre : Let Us Cling Together je hra, ktorá sa narodila jendej upršanej noci v stajni japonskej spoločnosti Quest. Otcom bol Yasumi Matsuno, muž, ktorý spolu so svojím tímom neskôr stál za titiulmi Final Fantasy Tactics, Vagrant Story a Final Fantasy XII. Sú to zvučné mená známych, kritikou a hráčmi ocenených hier, z ktorých každá má svojskú, nezameniteľnú atmosféru, nestarnúcu hrateľnosť a predovšetkým poriadny príbeh. Tactics ogre nie je výnimkou! O pätnásť rokov vyvážil japonský RPG-megakoncern Square-Enix práva na hru zlatom a Quest sa jej s radosťou vzdal, aby sa následne spáchal PSP remake tejto klasiky.

Nebudeme si tu klamať, ani intrigovať, ani spriadať plány na zvrhnutie kráľa, Tactics Ogre je riadna starina. Je to fakt stará, pätnásťročná hra, čo vo svete videohier znamená, že je asi rovnako stará, ako stredoveké reálie, v ktorých sa hra odohráva. Predstavte si vašu pra15 babičku, čo ju práve exhumovali z masovej stredovekej krypty. Tactics ogre vyzerá asi rovnako-graficky ozobaný až nakosť. Autori remake-u si najskôr asi povedali, že bude rozumné, ak zachovajú ducha starších verzií, a tak sa do celkového grafického spracovania priveľmi nekafrali-čo je vlastne dobre, pretože sa im tým podarilo to, o čo sa toľko usilovali. Má to však aj svoje nevýhody: príliž dobre to na dnešné pomery rozhodne nevyerá, teda aspoň pre mainstremového hráča. Ale to ani nie je cieľová skupina nasledovníkov, pre ktorých je táto vec určená, že?

V TO to nie je o shaderoch a bump mapách: v TO proti sebe stoja „zlovestne“ vyzerajúce, jednoduché sprite-ové postavičky, ktoré sa navzájom vraždia na izometrických bojiskách s kockovou (rozumej minecraftovou) štruktúrou. Tie akoby z oka vypadli tomu najlepšiemu, čo mohla konzola SNES (zhodou okolností domovská platforma pôvodnej verzie TO) v roku 1995 ponúknuť. Hra sa graficky od pôvodnej verzie veľmi nezmenila, čo je zvláštne, pretože bojiská sú vymodelované v 3D a hráč môže kameru zoomovať, a aj keď absentuje možnosť rotácie kamery, je možné sa prepnúť do pohľadu z vtáčej perspektívy, čo je omnoho užitočnejšie, ako sa zdá na prvý pohľad. Autori do hry šprcli aj štipku nových efektov a

prepracované boli interface a artworky v ňom obsiahnuté. Inými slovami-kremíkový stredovek s nezameniteľnou štylizáciou.

Čo si však väčšina ľudí na prvý pohľad nevšimne, je geniálna optimalizácia titulu. Hra šliape asi rovnako hladko, ako čerstvo naolejované a vyčistené Jager-LeCoultre (ehm, švajčiarske hodinky-nie, toto nie je product placement)-bez padania frameratu a takmer bez nahrávacích časov. A ak sa nejaký ten loading objaví, je rýchlejší ako odborná dekapitácia. Toto je omnoho príjemnejšie, ako sa na prvý pohľad zdá.

Čo je na Tactics Ogre najviac zarážajúce v spojení s jeho vekom je fakt, ako výborne sa po tých pätnástich rokoch hrá. Patrí do rodiny SRPG (strategické RPG), čo znamená ,že grom hrateľnosti sú ťahové súboje a vývoj postáv. Autori si vzali sťažnosti hráčov z internetových fór k srdcu, prekopali celý gameplay a tým vychytali z TO väčšinu chýb, ktoré pôvodná verzia urobila. A zhodou šťastných okolností sa im pri tom podarilo narobiť viacej osohu, ako škody.

Jednou z chýb, ktoré sa im nepodarilo odstrániť, je samovražedné správanie spolobojovníkov, ktorí sú ovládaní AI. Problém nastáva hlavne vtedy, ak je potrebné danú postavu stoj čo stoj udržať pri živote, či už to vyžaduje misia, alebo je daná postava jedna z významných NPC, ktoré sa môžu časom stať členmi hráčovej armády. Ešte väčší problém nastáva vtedy, ak hviezdy hráčovi neprajú a daná postava sa snaží stoj čo stoj o svoju smrť tým, že sa zakaždým samovražedne vrhne doprostred bojiska, úplne pri tom ignorujúc svoj vzácny virtuálny život a hráčov vnútorný pokoj. Toto je omnoho frustrujúcejšie ako sa na prvý pohľad zdá.

Druhou chybou je nevyváženosť. V hre existuje isté množstvo povolaní, resp. classov, ktoré určujú úlohu a schopnosti postavy na bojisku. Autori chceli predísť používaniu istej skupinky najsilnejších postáv s najvyšším levelom, preto sa rozhodli, že všetky postavy, ktoré majú rovnaké povolanie, majú aj rovnaký level-teda levely získavajú classy samotné, nie postavy. Týmto sa ale problému nijako nepredišlo, pretože povolaní je v hre veľa každé nové povolanie začína svoju púť od lvl1, čo rozhodne nie je veľmi povzbudzujúce.

Ešte väčšou chybou je, že zopár classov je omnoho silnejších a použiteľnejších, ako zvyšok. Najmä lukostrelci a nindžovia. Žiadna armáda vlastne nič iné k víťazstvu ani nepotrebuje. Zo štyria lukostrelci, zoštyria nindžovia a jeden klerik na liečenie a zabíjanie nemŕtvych a hotovo. Vyhrali sme každý boj. Takmer všetky ostatné povolania, v ktorých je v hre 40 až 50, sú menej efektívne a tým pádom aj trocha zbytočné a zmena pripadá do úvahy len v rámci zachovania zábavnosti,alebo ako prevencia pred upadnutím do stereotypu.

Mojou poslednou výčitkou je príliš veľa...ehm, asi úplne všetkého. Príliš veľa zbraní, ktoré sa dajú aj craftovať-príliš veľa nudných craftovacích procesov, príliš veľa položiek a medzi nimi aj zbytočností v inventári, príliš veľa nepoužiteľných skillov a schopností a podobne. Ak by sa z hry vyhodilo všetko nepotrebné a nanič, všetko by sa zjednodušilo a sprehľadnilo. Prílišná komplikovanosť a komplexnosť žiadnej hre veml'i neprospieva.

Jednou z najsilnejších stránok TO je spôsob, akým sa v hre dá uplatniť taktika. Dá sa hrať mnohými spôsobmi a je čisto na hráčovi, ako sa dopracuje k víťazstvu . Tomu zodpovedá aj spomínaných 50 classov. Ako som už napísal, autori to trošku nezvládli a zopár možností, či už pri stavbe postáv, alebo v samotnej takti-

ke je jednoducho omnoho efektívnejších, ako ostatné. Náplň misií zodpovedá vo vyvraždení všetkých nepriateľských jednotiek, alebo v tom lepšom prípade-v zabití vodcu nepriateľskej armády. Tieto zložité úlohy sa občas kombinujú s nepopulárnou záchranou NPC, ktorí sa, ako som už napísal, hrdinským spôsobom usiľovne snažia o suicídium. Hra stavia hráča občas na vrchol kopca, teda do pozície obrancu, občas úplne naopak, na bolestný spodok vysokého kopca s hradom navrchu, do pozície dobyvateľa. Terén zohráva v hre dôležitú úlohu a dobré plánovanie v súvislosti s ním mnohokrát zachránilo moju armádu pred rozdrvením.

Tactics Ogre je hra, kde môžu postavy zomrieť. Skutočne, zomrú a už niet, v roostri po nich zostane zdochlina z jednotiek a núl. A to nielen generické postavy, ktoré nemajú vôbec žiaden vplyv na príbeh, ale aj postavy, ktorých sa príbeh až priveľmi týka. Tuná hra postavila AI do nefér sutiácie: hráčova postava, v prípade, že z nej niekto vytlčie všetky body HP, omdlie na tri ťahy tej ktorej postavy, počas ktorých je buď nutné bitku vyhrať, alebo postavu oživiť -kúzlom alebo predmetom. Navyše, ak sa toto nesplní, majú postavy ešte tri nerealistické životy. Je to nefér preto, lebo nepriateľské postavičky umierajú okamžite a ich malé pixelové telíčka sa premenia na kartičky, ktoré vylepšujú staty, alebo na poklady v podobe peňazí, či predmetov. O tie majú kleptomani z radov CPU nesmierny záujem a väčši-

na týchto vecí, ak si nedáte pozor, skončí v imaginárnych vreckách virtuálnych nepriateľov. Toto lezie na nervy viacej, než sa môže na prvý pohľad zdať.

Tvorcovia do hry vložili aj zopár uľahčujúcich prvkov. Jedným z nich je tzv. Chariot systém, ktorý umožní hráčovi počas boja vrátiť 50 ťahov. Jedinou daňou ,ktorú hráč musí zaplatiť za použitie Chariotu, je zmienka v záznamoch hry a jeho vlastná pýcha, takže väčšina HC hráčov, ktorí sa do hry pustili, sa mu úspešne vyhnú, napriek tomu, že je táto nová utilita veľmi využiteľná. Druhou novinkou je Wheel of fortune, ktorý umožňuje vrátiť sa späť po časovej osi príbehu a spraviť iné rozhodnutia bez toho, aby sa hráč musel vzdať čohokoľvek, čo si predtým starostlivo nazbieral. Tretia novinka je tak trochu zbytočnosť- možnosť nastaviť vlastným postavám AI profil, podľa ktorého sa budú v bojoch riadiť. Tým sa samozrejme stráca nutnosť ovládania jednotiek, ako aj kontrola nad samotným dianím na bojisku. Priznám sa, že som túto možnosť vôbec nevyužíval.

Dobrá story je bezpochýb jednou z najlepších vecí, aké môže RPG mať. A TO ho má! Príbeh je chladný, o politizovaní, vojnových svinstvách, obetovaní a...vlastne závisí od hráča samotného. Vývoj udalostí môže nabrať dramatický spád presne tým smerom, akým hráč usmerní hlavného hrdinu v kritických momentoch. Rozhodnutia obsahujú morálny podtón a vlastne sa asi ani v jendom prípade nedá hovoriť od jednoznačne dobrých a jednoznačne zlých rozhodnutiach. Postavy a príbeh majú dospelší pohľad na svet, čo je aj na dnešnú dobu nezvyčajné. Celé to zvýrazňuje a podtrháva nový profesionálny preklad, ktorý je na veľmi, veľmi, veľmi vysokej estetickej a kvalitatívnej úrovni!

Celkovo sa môže zdať, že sa mi Tactics Ogre veľmi nepáčil. Opak je pravdou. Hra je to riadne stará. 15 rokov si na nej však nestihlo vybrať svoju daň. Patrí k tomu miniatúrnemu množstvu titulov, ktoré snáď nikdy nezostarnú . Nie je to hra pre každého, ale o to sa ani nikdy nesnažila. Ku TO si aj dneska môžu producenti a directori aj dneska chodiť po recept k poriadnemu RPG, a to som vzal do úvahy všetky jeho nedostatky. Tých je tak trošku škoda . Je síce pravda, že autori mohli remake vybrúsiť do briliantove j doonalosti, no aj s chybami je TOTO hra, ktorá si zaslúži pozornosť každého priaznivca žánru. Bravo!

BigBoss

Recenzia - Eidos - akčná adventúra - PS2

Tomb Raider Chronicles

Plusy

+návrat Croftovej

+nové nápady v hrateľnosti

Mínus

-málo vozidiel

-grafické chyby

-krátka doba hrania

-málo zvuku

-hra dokáže v niektorých častiach nudiť.

6.5

Bojíte sa smrti? Určite ste sa už niekedy zamýšľali aké to je zomrieť a už nikdy viac nežiť na tomto svete. To však neplatí o hrdinke Tomb Raider série. I keď ste sami boli svedkom jej smrti z predchádzajúceho diela, nie je všetko také ako sa vždy zdá. Lara Croft je späť, i keď len v podobe spomienok.

Po vydaní Tomb Raider The Last Revelation, to tvorcom proste nedalo aby nevytvorili ďalší diel. I keď to ani vôbec nemuseli vytvárať pretože tento diel je, poviem ihneď na rovinu otrasný. Volá sa Tomb Raider Chronicles a je to len zhluk spomienok a dobrodružstiev Lary, ktorými sme doposiaľ neboli svedkami. Je to najskôr tým, že tvorcov z Core Design popadla chamtivosť a tak ešte pred tým než príde PS2 chceli nejaký ten diel vytvoriť. I keď by mal byť akýkoľvek. Hlavne nech sú z toho prachy.

Dej 5/10

To najsmutnejšie je že Chronicles neobsahuje dokopy žiaden dej, len akoby črepiny zo starých dobrodružstiev o ktorých sme doposiaľ nevedeli. Je tam spomenutý Larson ako aj iný darebáci z predchádzajúcich častí, no samo o sebe to vôbec nemá zmysel. Je to asi prví diel z Tomb Raider série ktorý aspoň trochu nadväzuj na predchádzajúcu časť I ked len smrťou a zopár drobnosťami zo života Lary Croft. Lara zomrela. Jej dlhodobý priatelia sa s ňou prišli rozlúčiť k pomníku a neskôr v dome Lary Croftovej začnú pri čajíku spomínať na jej veľké dobrodružstvá. Každá postava rozpráva jeden príbeh a takýmto spôsobom Lara opäť ožíva.

Na úvod akčná ukážka.

Štyri osoby, štyri odlišné príbehy a odlišný spôsob hrania, no jedna hrdinka. Ak budú prejdené všetky dobrodružstvá, nastáva ani nie minútová ukážka nad ktorou si zase budete lámať hlavu až do zahrania ďalšieho diela Tomb Raider. Tie štyri levely v ktorých hráte mi pripadali ako filmy rôzneho žánru. V Ríme to na mňa pôsobilo ako nejaký Indiana Jones, druhý môže pripadať ako akčný film so Segalom, tretie vám príde ako nejaký horor na opustenom ostrove a posledné je čisté sci-fi. Prvá misia začína v Ríme, kde sa pokúša Pierre DuPont a Larson Conway z prvého

Tomb Raidera nájsť kameň mudrcov ktorý premieňa veci na zlato. Títo dvaja típkovia vám po celí čas čo sa ukazujú pripadajú ako riadny babráci, oproti tomu aký boli v prvej Tomb Raider. Pierre je najskôr Laryním nepriateľom, no neskôr sa veci vyvinú inak. Lara kameň mudrcou hladá pod mestom, až v katakombách kde musí bojovať s rôznymi nepriateľmi. Ako to skončí? Ako asi! Nechajte sa prekvapiť. Lara po prejdení tejto misie vymení svoje tradičné oblečenie za lampasácke a ide prenasledovať rusákov do tajnej základne, a neskôr na ponorku. Tento príbeh rozpráva Pierre. Lara sa chcela vkradnúť na ruskú ponorku, aby získala mocný artefakt Spear of Destiny. O tento artefakt sa ani ona ani boss ruskej mafie deliť nechce. Vystupuje tu aj kapitán ponorky ktorý mafiána nerád poslúcha. Veci sa vyvinú tak že Lara bude musieť ponorku opustiť a to rýchlo. Po tejto misií nasleduje druhá.

Obesení muž bez srdca.

Lara omladne a vráti sa do doby, kedy jej bolo 16 a vyvádzala hlúposti. Jednou z tých blbostí bola tá, že sa ukryla do člna s ktorým otec Dustian zamieril k tajomnému ostrvu Black Isle neďaleko Írska. Ostrov je opustený no plný záhadných javov. Po čase Lara stretáva obeseného muža na strome, ktorý chce aby mu lara priniesla jeho srdce. To je ešte nič. Neskôr to budú malí duchovia, kostry, temný rytier či morská príšera. Tomu všetkému bude musieť 16 ročná Lara čeliť. Lara to prežila, bez ujmy na zdraví a tak môže nastať ďalší príbeh kedy sa Lara vyberie na Tower Block trošku nezvyčajným spôsobom, v štýle MATRIX hľadať artefakt Iris známi už z predchádzajúceho diela na konci Kambodži. Táto budova je veľmi dobre zabezpečená a Lara je po celú dobu v spojení s heckerom ktorého si najala, aby vedela tento bezpečnostný systém odblokovať. Okrem toho jej aj dáva rôzne rady k vyriešeniu ďalších hádaniek. Toľko asi k deju bohužiaľ nie je tu toho veľa lebo hra je až odporne krátka.

Hrateľnosť 8/10

Hra na prví pohľad vyzerá zaujímavo a môžete si pod tým predstavovať všeličo, no po čase vás začne sklamávať viac a viac. To čo autori v hre odflákali sa snažili zamaskovať novými vylepšeniami. Lara má niekoľko nových funkcií. Môže rozstreliť zámok, vytrhnúť železnú tyč zo steny ale aj krútiť sa okolo vodorovnej tyči. Vylepšená je i funkcia zliezania z menších priechodov. Nemusíte sa otáčať dookola stačí Laru natočiť priamo hlavou a ona spraví kotrmelec. Lara dokáže kráčať po napnutom lane veľmi elegantne, no občas začne padať do strany kedy treba vyrovnávať rovnováhu vždy na opačnú stranu kde padá. Dokáže už aj otvoriť poklop na strope či vykopnúť prasknutú stenu. Pribudlo veľa logických úloh, na počet misií v hre je ich však akurát no nie sú rovnomerne rozmiestnené. Čím bližšie ste ku koncu tým vylepšenia pribúdajú. Ihneď na začiatok hry chcem uviesť do pozornosti vecičku ktorú má Lara a ktorá je jej prakticky k ničomu. Nie je to kompas sú to hodinky TMX GRIP CLIP od firmy Timex. Lare je to k ničomu, no tvorcovia spravili dobrú reklamu a tým aj dačo zarobili a vy to máte mať ako užitočnú vec na sledovanie času.

Občas treba v takýchto situáciach Lare pomôcť.

Vylepšil sa i ďalekohľad nie len že osvetľuje prostredie, ale dá sa aj priblížiť objekt. V tretej misií táto vecička chýba a v poslednej sa ukáže v podobe super MATRIX okuliarov s vysielačkou zabudovanou. V každej jednej misií je pomerne dosť lekárničiek. Od druhej misie sa môžu ukrývať v regáloch, skrinkách alebo zásuvkách. Takisto aj rôzne potrebné predmety, náboje či secrety. Dá sa otvoriť i odpadový šachta na podlahe, poklop na strope. Stačí si len všímať akékoľvek nerovnosti či pukliny. Pri niektorých situáciách v hre treba zachovať chladnú hlavu a vyriešiť ich inak, než spustením alarmu ako je tomu napríklad v poslednej misií. Napríklad skombinovať chloroform a servítku a potom s tým udusiť strážnika. V tretej misií na Black Isle nemáte žiadne zbrane proti démonom. Nejakou palicou by ste ducha sotva zneškodnili. Preto musíte hľadať iní spôsob ako tieto potvory zneškodniť, alebo sa ich zbaviť, keďže niektoré zabiť nejdú. Najlepšie je v tejto misií sa im uhýbať alebo pred nimi utiecť. No v prípadoch kedy máte zbrane a nie ste nijako obmedzený, môžete strieľať kade tade. Nájdu sa tu Levy, psy, netopiere, potkany, kostry s mečmi ktoré sa zjavujú pri každom

vašom kroku, ochranka, mafiani, či típkovia v zvláštnych oblekoch pripomínajúci robotov. Nepriatelia majú životnosť tak akurát. No nájdu sa aj obludy z vyššou HP. Takým typickým príkladom sú nedávno spomínaní típkovia v žltých oblekoch so zvláštnymi zbraniami ktoré dokážu Laru spáliť. Zabiť tieto obludy sa dá, no chce to do nich našiť veľa, veľa nábojov a hlavne dávať pozor aby vás nezasiahli.

To sú tý malí bieli duchovia ktorý dokážu byť veľmi nebespečný.

Na Black Isle sú to malí bieli šmatláci ktorý do vás nepríjemne strkajú a nedajú sa nijako zničiť, jedine utekať. Zvláštne. Tieto malé biele potvory mi veľmi pripomínajú koncepty na najnovšiu Tomb Raider Island ktorá sa čoskoro chystá. Keď už sme na Black Isle tak na ňom zostaňme. Nachádza sa tu aj morská potvora ktorú treba zneškodniť čudným spôsobom. Musíte ju nalákať do klietky tým že jej ukradnete lesklí kamienok a hodíte ho do klietky. Tú vzápätí Lara zavrie a príšeru aj spolu s klietkou vytiahnu malí bieli šmatláci, ako som ich už nazvala a zjedia ju. Vy sa vtedy môžete dostať do strašidelného domu. V tejto misií je veľa hádaniek. Musíte zastaviť mlyn, presúvať mostíky na obrovskej veži, zapáliť koreň stromu pomocou fakle, alebo niekde niečo skombinovať. Nájsť kriedu a napísať niečo na kameň alebo prenasledovať svetielko. V tejto misií je toho dosť. To isté je i v poslednej misií. Takisto veľa hádaniek. Spomeniem len niektoré s nich. Zažijete veľkú srandu vo výťahu ktorý sa raz utrhne a bude treba ho zastaviť. Potom budete musieť sledovať strážnika aký kód zadal, aby ste ho potom vedeli zadať aj vy. Vystreľovať pomocou špeciálnej zbrane náboj, z ktorého sa rozvinie lano. Tu by som sa chcela pozastaviť nad tým že niektoré odhady na skok z lana mohli trochu uľahčiť. Niekedy je až priveľmi ťažké sa vôbec niekam takýmto húpaním po lane dostať a málo kedy to vide na prví krát. V jednej z časti je chodba ktorá ukazuje röntgenový snímok Lary a bední spolu s obsahom. Ukazuje vám i to v ktorom je bomba a v ktorom niečo užitočné tak to nepobabrite!

Slečna Croftová, čo ste si zase zlomila?

V budove je poplašný systém, ktorý sa spustí ako náhle budete vyvádzať alebo skratka neurobíte to čo treba. Ak už sa tak stane a cestu zablokujú leisre, je potreba hľadať cestu inde. Napríklad vetracou šachtou. No máte aj vo výbave špeciálny guľomet. Môžete ho mať ako odstreľovaciu pušku alebo ako tlmičový automat. Stačí jedná presná rana a môže byť aj smrtiaca. Len treba vedieť mieriť čo je na PS1 ešte dobré, no horšie na PC kde je mierenie pekne na figu. Existujú aj na to módy. Dávka alebo nepretržitá paľba. I keď aby ste sa na ten tlmič stále nespoliehali, v niektorých častiach budovy môže aj taký vystrel spustiť alarm a zo stien vyjdú guľomety a rozstrieľajú vás na rešeto. Vtedy treba nájsť inú cestu. Buď skúsiť kráčať pomalšie alebo sa plaziť. Na ponorke začínate bez zbraní. Všetky si musíte pohľadať. Nebudú vás pri tom otravovať nepriatelia až na jedného kuchára, ku ktorému sa musíte prikradnúť a prasknúť mu po palici železnou tyčou. Táto misia sa spočiatku ani nezdá byť nejaká obtiažna, no všetko sa zmení až na ponorke nastane výbuch a začne sa potápať. Vtedy sa zelektrizuje voda a vy budete musieť stále a stále skákať ako blcha na strunách, aby ste do tej vody nespadli. V tejto misií je zakomponované i potápanie sa pomocou špeciálneho obleku. Musíte sa dostať do jaskyne v ktorej je artefakt Spear of Destiny. Stane sa však nehoda a váš oblek bude poškodený. Budete musieť pomocou dychu ktorý vám zostane, dostať sa späť na ponorku. Ihneď na začiatku tejto misie vás bude naháňať hák so žeriavu ktorý bude ovládať jeden blázon. Nič ťažké, chce to len rýchlo uhýbať a nestáť dlho na jednom mieste. Tu sa často vyskytujú ID karty, ktoré treba používať aby ste sa tak niekam aj dostali. K prvej missí a jej nástrahám len toľko že tu máte k dispozícií zameriavač na revolver, pomocou ktorého môžete rozstreliť zámok na dverách alebo streliť do zvončeka či vystreliť oči železnej oblude.

Nepríjemné útoky bossov. Hlemt Statue dokáže útok ktorý vás ihneď zabije.

A teraz k Bossom. Je ich tu zopár no vedia narobiť veľa zlého. V prvej misií je ich viac než dosť. Obrovský rytier s mečom, železná obluda, sám Larson, tri hlavy drakov a ďalší rytier tento krát s kladivom. Pri týchto bossoch nie je čo riešiť do všetkých treba len a len strieľať okrem Helmet Statue ktorému treba vystreliť obidve oči. V tretej misií je to najmä Hag. Morská príšera ktorú treba nalákať do klietky. Na záver sú to dvaja androidi. Jednému treba pustiť studenú sprchu tým že rozstrelíte potrubie a po-

tom ho zničíte až bude elektrizovať a druhému treba len utiecť, a zavrieť mu dvere. Zbrane máte na každú misiu odlišné. V prvej misií máte dve pištole, revolver, brokovnicu a uzi. V druhej všetky čo v prvej misií len namiesto revolvera máte Desert Eagle z Tomb Raider III známi. V poslednej máte guľomet s dvoma funkciami a tzv. Grapping gun ktorý vystreľuje lano len na niektoré miesta, ktoré sa vám pri zamierení zobrazia v podobe rotujúcich šipok.

A to je ten kameň mudrcov.

Neoddeliteľnou súčasťou Tomb Raider sérií sú secrety. Tak tomu je i v Chronicles. Nachádzajú sa rôzne rozmiestnené po leveloch v podobe malých zlatých ružičiek. Dokopy je ich 36 a najčastejšie bývajú ukryté v malých priechodoch a šachtách. Ak ich nájdete všetky, čaká vás odmena ktorú nájdete v ponuke options. Je to kolekcia storyboardov vytvorených počas navrhovania hry.

Grafika 6/10

I keď vás na úvod môže prekvapiť celkom slušná ukážka, začnete hru a už to tak nebude. Nič nové, nič lepšie. Tá istá grafika ako aj z The Last Revelation. K tomu pribudlo celé kvantum grafických chýb ktoré sa počas hry budú prejavovať. Jednou s nich je nová funkcia „chodenie po vzduch“. Táto grafická chyba sa mi tu dosť často vyskytovala čo ma zarazilo na to že v predchádzajúcich dieloch sa mi nič podobné nestalo.

Neviem či programátori zaspali na backspce alebo kde, no nedali si tú námahu odstrániť to.Najväčšou chybou ktorú spravili je to že tvorcovia použili zastarali engin. Ten v ktorom vzniklo aj The Last Revleation. Myslím si že z toľkých peňazí čo im Tomb Raider zarobil by nebolo problém dať sérií nový kožuch, hlavne ak sa jedná o poslednú časť pre PS1. Vtedy na takéto veci nemysleli skôr sa snažili vytvoriť čím skôr niečo, čo sa dá hrať a publikovať to pod názvom Tomb Raider. Tak to potom aj vyzerá.

Larson to asi dnes nerozchodí.

Občas sa zasekne postava alebo sa zaryje do steny. V časti kedy sa musíte ponoriť mi Lara pripadala v tom obleku ako tesne pred smrťou. Akýsi podmorský zombie v železnom obleku. Terén? Nič nové. Kockatý je i tam kde by nemusel byť. Potom to aj vidno napríklad v tretej misií kde padá dážď. Kvapôčky padajú aj na plochu kde zem nie je. Lara však mení svoje oblečenie. Z klasického sa dostanete až po čierny špiónsky MATRIX oblek, ku ktorému sú aj okuliare. Neviem čo ku grafike mám ešte dodať. Spomínať tu všetky chyby, tak to by som snáď ani neskončila. Treba si však na to zvyknúť ak to chcete hrať. I toto hodnotenie si zaslúži len pre to lebo sa dá vôbec rozlíšiť čo je čo. Bohužiaľ hodnotenie pre grafiku je slabé. A vyššie ani nemôže byť, i keby malo byť tak za čo?

Škoda že sa takýto záber v hre nenachádza.

Je tu taká podobná animácia ako bola v hlavnom menu na začiatku The Last Revelation, len tento krát tam máte zábery s nejakého kostola. Ani inventár nevylepšili. Však na čo sa namáhať, keď celá hra už je o ničom. Pre PC je hra distribuovaná na dvoch CD na jednom je hra samotná a na druhom máte editor levelov kde si môžete vytvárať vlastné levely. To vám tvorcovia darovali ako odškodné za to že hra je tak nechutne krátka. Môžete skúsiť, je tam toho na výber veľa. Rozviniete tak svoju kreativitu a kto vie, možno to bude vyzerať lepšie než hra samotná.

Zvuk 6/10

Či sa tu aj o nejakej hudbe dá hovoriť? Okrem nadabovaných postáv, zvukov ktoré vydávajú vozidlá či nepriatelia tu žiadny originálny soundtrack nepočuť iba tie z Tomb Raider The Last Revelation. Je tu zopár tak nudných že sa to všetko bude odrážať na hraní. Iba zavíjanie zvierať alebo štekanie psa spolu z orchestrom cvrčkov tu môžete počuť. Veľké plus si týmto u mňa nezískali. Na začiatku sa vám v hlavnom menu predstaví jeden soundtrack i ten je tak úbohý že sa to nedá ani len počúvať, a preto radšej ihneď začnite hru. Najchudobnejšia časť Tomb Raider čo sa týka zvuku. S ďalšími chybami navyše. Neviem posúdiť či to je chyba zvuku či grafiky no Lara v niektorých úsekoch otvára ústa aj vtedy kedy nemá. No skôr sa prikláňam k tomu že zvuk je trochu posunutý o pár sekund. Už ani na tomto si nedali v hre záležať. A bohužiaľ v hre je toho veľa na čom si záležať nedali.

Nepríjemná situácia.

Patrilo by sa na záver niečo dodať. Asi len toľko že celá hra vás môže zabaviť a budete ju hrať až do konca, no v žiadnom prípade s toho nebudete mať dobrý pocit. Je to hra ktorú treba prejsť len raz a potom na ňu zabudnúť. Podľa mňa ju mali distribuovať ako doplnkové levely k The Last Revelation. Bolo by to určite tak lepšie. Ale bohužiaľ to tak nie je, za to je to nová časť s množstvom herných, grafických či iných chýb grátis.

René

To najlepšie z júna

Online hry

Sword Fall Kingdoms

Demologic

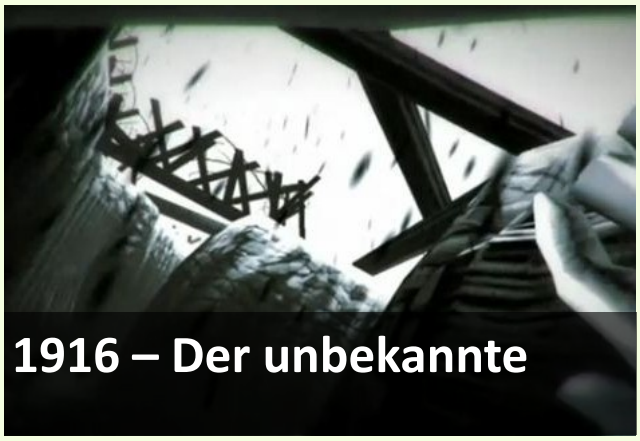
Fragile Boxes

Armored Fighter - New War

Plné hry

Tunnelers - beta

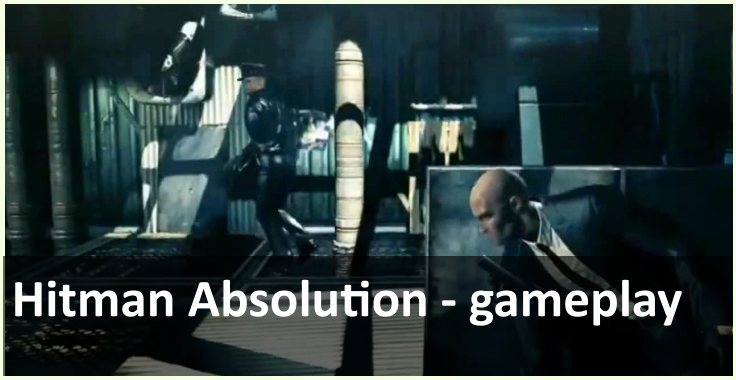
ArmA 2: Free



1916 – Der unbekannte

Abominable Fluffy Slippers

Videá mesiaca



Júlové tituly

Call of Juarez The Cartel (PC, Xbox360, PS3)

Alter Ego (PC)

UFC Personal Trainer (Xbox360, PS3, Wii)

Air Conflict Secret Wars (PC, Xbox360, PS3)