SECTOR

HERNÝ MAGAZÍN

04/2010

RECENZIE

ALAN WAKE®

SPLINTER CELL CONVICTION
JUST CAUSE 2, DRAGON AGE: ORIGINS - AWAKENING, SETTLERS 7, COMMAND&CONQUER 4,RED STEEL 2

ČLÁNKY

COD: MODERN WARFARE 2 VS BF: BAD COMPANY 2
- MOKRÉ HRY
- MODNATION RACERS
- STRAŠIAK MENOM 3D

NOVINKY

- TEST DRIVE UNLIMITED 2
- GEARS OF WAR 3 OHLÁSENÉ
- XCOM POKRAČUJE

"SAM FISHER, AKO STE HO POZNALI ,JE MŘTVY. ZABIL HO OPITÝ ŠOFĚR KEĎ ZRAZIL JEHO DCÉRU."

SPLINTER CELL CONVICTION

Vydáva
Sector s.r.o.

Layout
Peter Dragula (Saver)

Šéfredaktor
Pavol Buday (Spacejunker)

Redakcia

Peter Dragula (Saver)
Branislav Kohút (uni)
Jaroslav Otčenáš (Je2ry)
Vlado Pribila (Fendi)
Andrej Hankes (Andrei)
Matúš Štrba (matus_ace)

Užívatelia v čísle

Terzeus
Life28

Články nájdete aj na www.sector.sk

Tip: Môžete kliknúť na ich názvy

Úvodník

Čo je nové? Na obálke prečesáva hrdina baterkou nepriepustné ihličnaté lesy v snahe nájsť ďalšiu stránku z ešte nenapísanej knihy a stratenú manželku. On sa volá Alan, ona Alice a tá vec z papiera Departure. Majú mená, názvy, tvár. Nazvime sa aj my pravými menami. Nie metaforicky, ale naozaj. Doslova.

Pomenujme ľudí. Mám na mysli NAŠICH ľudí, ktorí každodenne prinášajú obsah konzumovaný inými ľuďmi. VAMI. Naše sú prezývky a nicky, ale na verejnosti pod nimi nevystupujeme. Aj my máme svoje vlastné mená zapísané od 15-tych narodenín na malej identifikačnej kartičke.

Nik nás k tomu nedonútil ani si nemyslíme, že naše „druhé mená“ už nie sú cool, to nie, cítime potrebu vykročiť smerom bližšie k vám a započať novoformujúcu sa „inú“ úroveň komunikácie. A každá začína predstavením. Zatiaľ čo na web stránkach budete ešte vidieť nicky a prezývky redaktorov, tak v magazíne sa už podpisujú pravými menami.

Ako na každú zmenu aj na používanie mien a priezvisk si treba zvyknúť. Dúfame, že to nebude dlho trvať a že čoskoro si k menám priradíte aj tvár.

Kto je kto? S dešifráciou mien vám pomôže tiráž.

Moje meno nie je Spacejunker, ale...

Pavol Buday

Články

Strašiak Menom 3D.....4

Dead Rising 2.....6
Mokré hry 9
ModNation Racers.....11
Versus BF2 vs MW2.....14

Recenzie

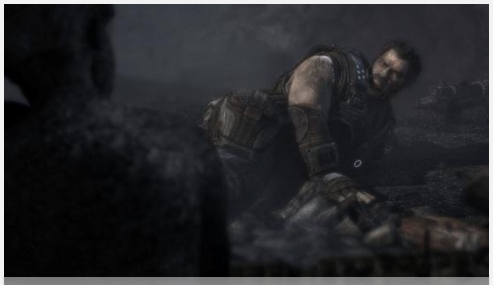
Alan Wake.....18
Splinter Cell Conviction.....22
Just Cause 2.....26
Red Steel 2.....30
Supreme Commander 2.....34
Command and Conquer 4.....36
GTA Episodes from Liberty City.....40
Dragon Age: Origins.....42
Settlers 7.....46

Tech

Graficke karty.....60
PS3 dostalo nové vnútornosti.....60
Ako nás vidí Natal?.....61
Kin One a Kin Two.....62

Novinky

Bungie sa upísalo Activisionu.....17
Call of Duty: Black Ops.....17
X-Com sa vracia.....29
Nail'd.....39
Gothic 4.....45



Gears of War 3 ohlásený.....50
Test Drive Unlimited 2.....52
Bulletstorm.....54

Galéria

Red Dead Redemption.....56
Aqua.....58

Užívatelia

Hudba v hrách.....64
All Points Bulletin.....66

Bonus

Online hry.....68
Na stiahnutie.....68
Videá 69

STRAŠIAK MENOM 3D

Správny čas a správne miesto, je niečo, čo potrebuje absolútne každá technológia, aby sa stala akceptovateľnou pre masy. Len nedávno nastupovala HD éra a každá sféra, ktorá má niečo dočinenia s čiernou technikou, ju žmýkala ako nový marketingový nástroj do sucha. Situácia sa zopakuje aj s 3D, ktoré je absolútne všade, ak sa vyberiete smerom ku kinosálam. Nástup novej zobrazovecej technológie dodávajúcej obrazu hĺbku považujem osobne za módny trend, ktorý vystrelí naprázdno.

Herným svetom musí ešte pred 3D prehrmieť búrka motion zariadení a až potom možno príde na rad 3D. Možno s príchodom nového handheldu od Nintenda. Možno. 3D však v hrách nie je cudzím termínom používaným od nástupu prvých grafických akcelerátorov a hojného využívania polygónov. To dnešné 3D sa však vzťahuje na stereoskopický obraz, no ani ten nie je nováčikom. Nebol to Avatar, ale už kedysi dávno v dobe Magic Carpet (písal sa rok 1994) sa už experimentovalo s tretím rozmerom. Legendárny titul od Bullfrogu podporoval ako zobrazenie stereogramov, tak aj anaglyfný stereoskopický obraz - dva obrazy viditeľne oproti sebe posunuté sa menili po nasadení okuliarov s červeným a modrým sklíčkom na nefalšované 3D.

Anti3D

Na podobnom princípe pracuje aj technológia TriOviz 3D, ktorá poháňa aktuálnu Game of the Year edíciu najlepšej hernej adaptácie komiksovej predlohy Batman: Arkham Asylum (recenzia). Na vnímanie 3D obrazu sú vyžadované okuliare (v balení nájdete rovno dvoje s motívom Batmana a Jokera), sklíčka sú však sfarbené do ružova a zelena.

TriOviz 3D nepracuje s posúvaním rovnakého obrazu, ale na báze hĺbky samotnej scény bez toho, aby sa zásadným spôsobom ovplyvnilo vnímanie farieb. Inými slovami, aj s nasadenými okuliarmi dokážete rozoznávať odtiene, teplé aj studené farby. Chce to však čas a zrak si musí zvyknúť, čo pri Batman: Arkham Asylum môže byť malý problém.

Pre dotvorenie atmosféry šialeného prostredia sanatória Arkahm mení hra vo vybraných lokalitách základnú farebnú paletu. Obraz je raz ladený do modra (laboratóriá), do zelena (záhrady) alebo hnedo-žlta (vonkajšie nádvorie). Prechodom medzi týmito lokalitami si musíte zvykať na nové farebné podmienky, nehovoriac o tom, že vybrané prvky ako zelené graffiti na úplnom začiatku pôsobia na stenách rušivo (sú krikľavo biele).

TriOviz 3D kladie vyššie nároky na váš zrak, čo si uvedomíte v momente, keď si po cca 20 – 30 minútach zložíte z očí okuliare. Farebná dezorientácia sa dá prirovnať snáď iba dlhému pohľadu do slnka.Ak si už raz oči privyknú na farebné filtre, tak je teoreticky jedno, koľko strávite hraním v 3D móde, ktorý sa dá v menu zapínať a vypínať podľa potreby. TriOviz 3D nie je veľkým kamarátom ani s grafickým efektom Depth of Field, rozmazávajúc objekty v popredí alebo v pozadí, čím sa prehlbuje scéna, na ktorú sa dívate. Po niekoľkých hodinách strávených hraním 3D módu sme došli k záveru, že je dôležité dívať sa stále dopredu a nezdržovať sa obdivovaním architektúry stĺporadia. Počas rozhovorov, kde je Depth of Field evidentný, sú postavy namiesto 3D rozmazané po stranách. Tento drobný problém pomáha vyriešiť korekcia kamery.

Bez 3D ani na krok

Či ste sa už prechádzali v Arkhame a padli do pasce Jokera, alebo nie, 3D posúva Batman: Arkham Asylum na vyššiu úroveň. Cez perforované sklo viete určiť, aká veľká miestnosť sa skrýva za dverami, postavy sú plastické a celá geometria sa akoby zrazu prepadala do vnútra obrazu. Výborne sa pozerá na bitky a hlavne dokončovaky, ktoré neboli nikdy tak efektné. Keď vyletia netopiere po prirátaní EXPov z obrazovky, možno sa naplašíte, keď sa objaví nová úloha na HUDe, vnímate ju ako nápis nalepený na hernom prostredí a chcete ho odlepiť. 3D funguje aj v cut-scénach, no nič sa nevyrovná Detective módu zahalenom v modrom šate.

Keďže je tento mód nevyhnutný pre hľadanie hádaniek, úkrytov, vetracích šachiet, rôznych elektronických zariadení, káblov a dôležitý aj na identifikáciu nepriateľov, budete ho používať najčastejšie. A keď ho zočíte v 3D, pravdepodobne prejdete v ňom celú hru. Využívanie odtieňov modrej farby a zvýrazňovanie objektov nažlto hrá do karát TriOviz, ktorá naplno ukazuje svoj potenciál. Všetko je plastické, bez rušivých elementov a skutočne 3D. Je absolútne jedno, v akej dennej dobe hráte, odporúčame však nočné hodiny s vypnutými okolitými svetlami.

3D je hlavnom devízou Batman: Arkham Asylum GOTY, na disku však nájdete ako bonus šesticu challenge máp, predtým vydaných ako DLC. Bohužiaľ Jokerove mapy zostávajú naďalej exkluzívnym materiálom pre PS3. 3D nie je hlavným dôvodom investovania peňazí do tejto edície, ak už kópiu vlastníte, pokiaľ sa vyslovene nechcete pochváliť pred kamarátmi, že máte doma trojrozmernú hru. Kto ešte neprišiel do styku s najlepšou komiksovou akciou, mal by tento hriech napraviť okamžite. Pavol Buday

priblíženie

DEAD RISING 2

vývoj Capcom
platformy PC,Xbox360, PS3
napísal Peter Dragula

Vyvražďovanie zombíkov v otvorenom GTA štýle sa vracia. V novej hre sa dostaneme do postavy bývalého motokrosového šampióna Chucka Greena, ktorý prišiel do Fortune City, gamblerského raja, aby sa predviedol v televíznej show Terror is Reality. Násilnú a nechutnú hernú show, v ktorej musí hráč prežiť v zombie prostredí. Chuck riskuje všetko len preto, aby získal lieky pre svoju nakazenú dcéru.

Totiž len denná dávka lieku Zombrex dokáže zastaviť jej premenu na zombíka. A keďže je to jediný liek na trhu, cena je vysoká. Nejde však všetko podľa plánu, vo Fortune City vypukne nová zombie epidémia a Chuck musí prežiť 72 hodín, nájsť liek pre svoju dcéru a v pozadí všetkého odkryť veľkú konšpiráciu stojacu za epidémiou.

Tentoraz budeme znovu používať na kosenie zombíkov všetko, čo bude poruke, znovu budeme plniť rôzne misie na rozľahlom území, ale tentoraz už nebudeme musieť byť sami. Hra podporuje kooperáciu pre dvoch hráčov, kde si môžete kedykoľvek pomocou in-game vysielača zavolať priateľa na pomoc. K tomu bude prítomná aj kooperácia pre 4 hráčov v Terror is Reality - gladiátorských zápasoch proti vlnám zombíkov.

Prevleky a rozmanité spôsoby zabíjania zombíkov sú základom titulu.

zombíci sa vrátili.... párty môže pokračovať

Na oboch čakajú tisíce zombíkov na obrazovke, stovky vecí slúžiacich ako zbrane a tentoraz aj možnosť používať naraz dve veci. Budete môcť kombinovať veci prakticky ako v adventúrových hrách a vytvárať ešte smrteľnejšie zbrane, kde za správne spojenie dvoch vecí získate Prestige Points.

K hlavnej kampani vyjde ešte Xbox Live exkluzívna epizóda pred vydaním hry nazvaná Dead Rising 2 CASE ZERO. Ktorá bude zachytávať udalosti tri roky pred hrou, konkrétne hlavnú postavu Chucka Greena a jeho dcéru, ktorí sa ocitnú uväznení v malom mestečku Still Creek. K tomu sa bude hra odohrávať dva roky po pôvodnom titule a pomôže príbehovo prepojiť oba tituly.

Hra vyjde v septembri pre PC, Xbox360 a PS3, prequel epizóda vyjde v auguste.

Prequel epizóda sa bude odohrávať v malom mestečku v púšti.

Kooperácie pridá zabíjanou zombíkov nový rozmer.

Kooperačný zombie skateboarding?

tri skupenstvá, jeden element

MOKRÉ HRY

Aj hry môžu byť meteosenzitívne. Nejde teraz o dynamickú zmenu počasia, ovplyvňovanie vlastností vozovky súvislou vrstvou ľadu ani používanie prírodných efektov na posilnenie katarzie v úplnom závere. Nie, voda je pre nás nevyhnutnou súčasťou života a vodou sa polievali dievčatá v pondelok.

Pôvodne sa Mokré hry nemali vzťahovať na Veľkú noc. Téma o vode bola predom venovaná dvom zásadným hrám mesiaca február – Heavy Rain a Bioshock 2. Obe sú z iného súdku, no napriek žánrovej odlišnosti ich spája práve element, ktorý sa podpisuje pod budovanie atmosféry. Povedzme si na rovinu, Bioshock by nemohol fungovať na pevnine a beznádejnú atmosféru hľadania syna by asi ťažko doplnili slnečné lúče.

Voda nie je nič výnimočné, berieme ju ako samozrejmosť už od ranej tvorby na 8-bitoch. Nás však nezaujíma žiadna história, prvé použitie vody ani jej korektné spracovanie na úrovni presného prepočítavania vĺn búšiacich do trupu lodí. Od River Raid, Froggera, Tomb Raidera, až po úžasné pláže v Crysis. Voda tu vždy bola, je a aj bude. Zo zoznamu množiacich kanditátov v zozname Mokrých hier sme postupne škrtali, ŠKRTALI a selektovali. Vyhodili sme prechádzku so samopalom v ruke vo Far Cry, nezabudnuteľné kvapky vody na prilbe a červené brzdové svetlo vo zvírenej vodnej hmle v F1, detekciu dinosaurov podľa mokrých stôp v Dino Crisis, cestovanie loďou vo Wind Waker, únik pred tsunami v Disaster: Day of Crisis.

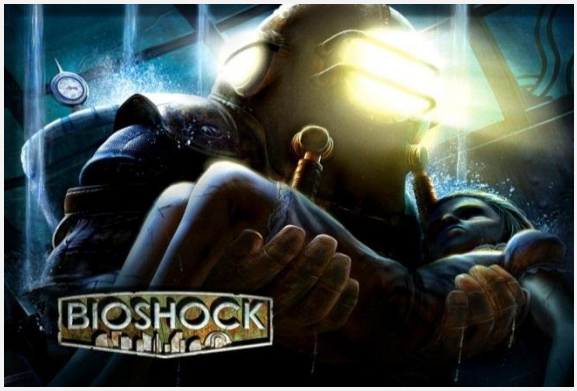
Výber sme ešte pritvrdili, zbohom sme dali aj Ecco the Doplhin, Silent Hunter a zo športových hier sme volili iba jedného kandidáta na základe najdramatickejšieho momentu. Hokejisti prepáčia, ale ľad sa stále nedá prelomiť reťazovkou a loviť za modrou ryby. Vodný element nás nezaujímal ani ako kúzlo, ani ako logická hádanka. Taká vodná mágia je v každom druhom RPG a ak nejde vyslovene o tekutý stav, tak sa metajú mrazivé/ľadové kúzla. A tie sú tiež z vody. Ignorované boli aj všetky hasičské hry, pretože skôr ako voda, je v nich dominantný práve oheň, proti ktorému bojujete.

Aby to nebolo také jednoduché, tak sme sa zamerali iba na tituly, kde voda zásadným spôsobom ovplyvňuje nielen atmosféru, ale aj samotnú hrateľnosť postavenú na tomto prvku. A to prosím pekne po väčšinu hracej doby. Toto bolo skutočne tvrdý oriešok a testom pamäte. Nakoniec sme vylovili dolu popisované kúsky. Nejde o žiadnu Top 5, uber desiatku, sedem statočných, super tucet či neohrozenú trojku. Vybrali sme tie, ktoré si zaslúžia byť spomenuté, berte však v úvahu, že ide o náš výber.

Voda tvorí 71 % zemského povrchu, je základnou a nevyhnutnou súčasťou pre život, za normálnych okolnosti je bezfarebná, číra, bez zápachu, vyskytuje sa v troch základných skupenstvách: kvapalnom, plynnom a pevnom. Voda ochladí motory, je dobrá na čistenie, do ostrekovačov, zahasí oheň, môže pri nadmernej konzumácii zabiť. Bez vody by nasledovné nemohli existovať.

Blade Runner

Dodnes si pamätám, ako partia kamarátov omylom navštívila v kine projekciu Blade Runner. A po nej z rozčarovaním pomenovali Scottovu snímku za najväčší komerčný hnoj. Mainstream. Im a kope ďalších uniká podstata filmu, že v ňom leje ako z konvy. A leje so zámerom. Kde to nedokáže monochromatický vizuál, tam to spraví zaručene temný kyslý dážď. Nemusíte stáť priamo na ulici, aby ste vedeli, že dážď tvorí atmosféru takým spôsobom ako v Heavy Rain. Bez neho by jednoducho stratil nielen snímok, ale aj hra svoju tvár. Radšej si ani nepredstavujte LA v roku 2019 zaliate slnkom a Deckarda ako u Číňana kupuje nanuk Battymu, lebo je teplo. V Blade Runner prší zámerne, aj v tej adventúre.



Bioshock

Andrew Ryan z rovnakého dôvodu umiestnil Rapture na samé morské dno. Utiekal k hlbinám a nechal zrodiť novú spoločnosť, podivnú a pološialenú vďaka DNA experimentom. Utekal pred bohom tam hore a chcel sa ním stať tam dolu. Rovnoprávnosť však nevyšla a Bid Daddy musel ukončiť jeho neposlušnosť. Bioshock je na zozname nielen pre to, že sa týka aj jeho nasledovníka, ale aj z iného dôvodu. Aj vás zamrazilo, keď ste cez trup lietadla, ktoré prerazilo sklenenú spojovaciu chodbu, vchádzali do novej časti Rapture? Aj vás zamrazilo, keď ste si pomysleli, kedy už tie sklá prasknú a zaleje priestor voda? Nemusíte ďaleko chodiť po odpoveď, stane sa to až v dvojke. [viac o hre]

Cold Fear

Dážď po druhýkrát. Áno, mohol tu byť za svoju úvodnú epizódu na tankeri Metal Gear Solid 2 a sledovanie vašej pozície strážami podľa mokrých stôp. Mokrý horor, ako sme kedysi dávno Cold Fear nazvali, je tu oprávnene. Zoberte tomuto žánru zvukový prejav a napätie sa vyparí ako ranná hmla. Zoberte dážď Cold Fear a stane sa z neho len obyčajná 3rd person akcia na lodi, ktorá sa hompáľa na rozbúrenom mori. Bičovanie paluby búrkou, ktorá vás môže odfúknuť do temného oceánu a neustála hrozba hryzenia do krku by tratili zo svojej šokujúcej nátury najviac. Kto sa nebojí zmoknúť, Cold Fear je výbornou alternatívou ešte aj dnes, aj The Thing, ktorá bola mladším kolegom vytlačená. Bohužiaľ.

Cryostasis

„Zima ako v ruskom filme“ dokonale vystihuje atmosféru hororovej FPS odohrávajúcej sa na palube ľadoborca uväzneného niekde na severnom póle. Cryostasis ako jedna z mála hier využíva všetky tri skupenstvá vody nielen na kozmetické účely. A má naše sympatie aj za najkrajšiu snehovú búrku. Vypúšťanie vody z nádrží, uzatvorenie tlakových ventilov, odmrazenie miestností, odparenie námrazy sú druhoradé, no pritom životu prospešné. Kľúčom prežitia v Cryostasis je zvládnuť mrazivú klímu zohrievaním tela u rôznych tepelných zdrojov.

Fahrenheit

Stúpajúcu výšku zrážok majú Fahrenheit a Heavy Rain spoločné. Vo Fahreheit však bol dôležitý ešte jeden údaj a ním bola klesajúca vonkajšia teplota naznačujúca blížiaci sa koniec sveta. Vŕzgajúci sneh pod nohami, poletujúce vločky a chumáče pary vystupujúce z úst a nosa môžu znieť romanticky, ale ak po svete pobehuje sériový vrah a vyberá si obete náhodne formou rituálu posadnutia, zabudnete aj na držanie sa za ruky. A keď mesto zaleje slnko, zakonzervované udusené ulice pod nánosmi snehu sa prebudia opäť k životu.

Hydrophobia

Najnovší kandidát, ktorý zatiaľ nevyšiel, pracuje s vodou asi najkreatívnejšie ako zvyšok vymenovaných. Voda sa tu stáva hlavným herným elementom, priateľom, spoločníkom, zbraňou, ale aj zlým pánom. Manipulovanie s tekutinami v potápajúcej sa zaoceánskej lodi bude nevyhnutné na prežitie. Zaplavovanie komôr, vypustenie paliva na hladinu a potom jeho vznietenie pre odstránenie živých prekážok, sú len zlomkom toho, čo vás čaká na palube Queen of the World.. Navyše hrdinka Kate trpí strachom z vody. Ako tam môže vôbec prežiť, mať presnú mušku a chladnú hlavu je záhadou.

Pipe Mania

V žilách deduška z konca osemdesiatych rokov koluje sliz Flooz, ktorý sa prižmúrením oka môže považovať za nefalšovanú vodu, alebo lepšie povedané odpadovú vodu, keďže v Pipe Mania skladáte kúsky potrubia tak, aby ste splnili požiadavky daného levelu. Buďte zlým inštalatérom a sliz zaplaví obrazovku, zmarí sa hackovanie minihry v Bioshock a pod. Pipe Mania a základy tohto logického rýchlika sú už dnes natoľko prevarené, že pôvodný sliz musí byť krištáľovo čistý a pramenito osviežujúci.

Shaun White Snowboarding

V športových hrách malo váhu moje slovo, sám snowboardujem a viem, aký stres chytá človeka, keď visí na stene, nevidí ani na krok a pod ním sa trhajú mikrolavíny. Mlieko nedokáže vstup Ubisoftu do vôd snowboardingu simulovať, ale vzrušenie z odtrhnutej lavíny, to áno! Síce ju do mesta z vrcholkov nedonesiete, ale ešte stále si môžete točiť indy a backside flip, pričom kamera jedným očkom v dolnom okraji necháva bublať sneh, ktorý vás pri strate rýchlosti zožerie. Na to, aby ste pocítili, že príroda je mocná, musíte však ísť von. Nečakajte, že Shaun White vám spred prahu odhádže sneh.

Super Mario Sunshine

Obézny inštalatér nemá pokoja ani na dovolenke. Krátko po príchode na ostrov Isla Delfino je obvinený zo znečistenia a pošpinenia letného rezortu graffitami. Jeho úlohou, okrem zachránenia princeznej Peach, je práve čistenie, umývanie, drhnutie a leštenie sveta v tvare delfína do pôvodnej krásy. A tomu napomôže aj rozprašovač, pumpa skombinovaná s jetpackom FLUDD (Flash Liquidizing Ultra Dousing Device), naplnená ničím iným ako vodou. Tlak malej nádržky dokáže Maria vyniesť do výšok, pomôže pri zrýchľovaní, ale hlavne čistí prostredie. Maria musia zbožňovať v Greenpeace.

Mokré hry odštartovali sériu článkov, ktorými budeme dopĺňať vydania veľkých a zásadných titulov. Námatkovo nás napadajú brutálne hry alebo používanie baterky. Už viete, o aké pôjde?

Pavol Buday

prvé dojmy MODNATION RACERS

platforma PS3, PSP

napísal Pavol Buday

Sony sa už druhýkrát pokúša dokázať, že motto Create, Share & Play funguje bez ohľadu na žáner, ak je herná náplň a kreatívna stránka postavená tak, že sa dá pochopiť zábavným spôsobom a je dostatočne bláznivá a obohacovaná užívateľským obsahom, že sa k nemu s radosťou opakovane vraciate. ModNation Racers netreba špeciálne predstavovať, pod kapotu rýchleho racingu s mocným editorom tratí sme sa už pozreli v preview. Povedali sme si už o vytváraní postavičiek (modov), zaostrili sme na menu, ktoré neexistuje, ale ho supluje vlastné námestie, kam sa môžu pripájať ďalší hráči online, ako aj o distribúcii herného obsahu a jeho publikovanie, sortovanie a pod.

Zo singleplayer kódov pre PS3 i PSP sme opäť múdrejší a už teraz môžeme smelo vyhlásiť, že ModNation Racers má šance stať sa Mario Kartom pre PS3. A to je pocta najvyššia. Začneme bleskovo editorom tratí v PSP verzii, ktorý je identický. Dovoľuje veľmi rýchlo a flexibilne vytvoriť trať behom minúty dvoch, ak ste už zoznámení s ovládaním, ktoré prejde rýchlo do ruky, a ponukou stavebných prvkov. Editor vám sám ponúkne dokončenie trate, ak ste v úzkych, automaticky vyplní okolie objektami, môžete však prevziať iniciatívu, nastaviť si výškové rozdiely, vytvoriť priepaste plné vody, aj položiť trampolíny, pasce, power upy, zrýchľovače a iné. Potom stačí len trať otestovať, pomenovať a publikovať. Je to tak jednoduché. V PSP verzii však nie je až taký pokročilý editor autíčok ani modov, nemôžu sa napríklad nálepkovať kde len chcete, resp. nemôžete až tak do detailu šperkovať postavičku. Na rozdiel od veľkej sestry, nemá PSP verzia takisto ani centrálny dvorec ModSpot, kde sa pohybujete voľne so svojím autíčkom, sledujete najrýchlejšie časy na veľkoplošných obrazovkách, skáčete cez fontánu alebo obdivujete najobľúbenejšie výtvory iných hráčov. Namiesto toho vás hra rovno vrhne do hlavného menu, odkiaľ máte prístup do singleplayer a multiplayer ponuky. Zo zatiaľ potvrdených módov bude ModNation Racers obsahovať: Quick Race (Pure Race (iba jazdenie), Action Race (povolené aj zbrane), Time Trial a Last Kart Standing (= eliminator). Na strane multiplayeru je to Splitscreen pre štyroch (iba PS3 verzia) a 12 online v prípade PS3 verzie, šiesti lokálne i online u PSP verzie.

Challenge everything

Spoločným módom je kariéra, ktorá je moderovaná dvojicou strelených komentátorov, ktorí nešetria jeden druhého parádnymi vtipmi. Kariéra sleduje vzostup vášho jazdca po rebríčku popularity medzi elitu v celosvetovom šampionáte ModNation Championship. Čo je v racingoch dnešnej doby nevídané, sú prestrihové scény plné humoru, v ktorých sa zoznámite s celým vašim tímom. Medzi pretekmi je vyplnený čas dokonca aj reklamami!

Kampaň je odstupňovaná podľa obtiažnosti a jednotlivých pohárov odomykaných postupne. Ak sme rátali správne, tak v ModNation Racers na vás čaká na 40 pretekov naprieč 27 traťami, ktoré pripravili autori. Nemusí ísť však o finálne čísla. Každý jeden pretek je doplnený o tri challenge úlohy, po splnení ktorých si odomykáte nové predmety, textúry, oblečenie a doplnky do editorov postavičiek a tratí. Zo začiatku ide o jednoduché úlohy typu: skonči prvý alebo nazbieraj tri power upy, neskôr je ich splnenie komplikovanejšie, musíte nazbierať 15 000 bodov za otočky vo vzduchu a skončiť najmenej na treťom mieste alebo objaviť všetky skratky či úspešne bodíčkovať súpera.

Challenge sú mimoriadne motivujúce aj z hľadiska rýchlosti a dynamickosti samotného preteku. Každý sa ide na tri kolá a trvá nanajvýš tri minúty. Ak neuspejete v úlohách, môžete si okamžite reštartovať závod a odomknúť tak všetky dobroty. K výbornému pocitu z jazdy prispieva prístup k distribúcii power-upov, ich upgradovania počas jazdy a strategický náboj. ModNation Racers sa nespolieha na pravidlá fair play, ale vyváženosť a aplikovanie systému „na každú zbraň existuje protizbraň“ má šancu prakticky ktokoľvek vyhrať celý pretek, aj keď celú dobu bol na chvoste. Na ľavej strane obrazovky sú zobrazené portréty súperov a ikonky nad ich hlavami signalizujú, či práve neboostujú a pod.

Spodná časť je zase venovaná výstrahám aktivovanej superzbrane alebo bezprostrednému nebezpečiu, proti ktorému sa môžete brániť celý pretek, aj keď celú dobu bol na chvoste. Na ľavej strane obrazovky sú zobrazené portréty súperov a ikonky nad ich hlavami signalizujú, či práve neboostujú a pod.

Taktika a stratégia

Štít, ale aj boost a bodíček, ktorým môžete pripraviť súpera o nahromadené power-upy, potrebujú na svoju funkciu energiu a tá sa získava skokmi, trikmi vo vzduchu, dopadom na všetky štyri, driftovaním alebo draftovaním (jazda v tesnom závese). Či sa budete spoliehať iba na defenzívne prvky, alebo iba na ofenzívu, je iba na vás. ModNation Racers na prvý pohľad vyzerá jednoducho, no samotné jazdenie je prepracované a ponúka neobvyklú hĺbku.

Power-upy sa dajú upgradovať a zväčšovať tak ich silu a efekt. Také blesky na prvej úrovni vystrelia jeden nekontrolovaný prúd energie. Ak zoberiete ďalší power-up a ten prvý ste ešte nepoužili, tak z blesku je zrazu riadená strela, no a na tretej úrovni je to už búrka s tendenciou zasiahnuť aj okolitých súperov. To platí aj na nitro, ktoré vás vystrelí takmer až do vesmíru.

Dobrý deň vážení športoví priatelia, vítame vás pri dnešnom priamom prenose z dôležitého boxerského zápasu o kráľa mutliplayerových FPSiek. Bez akýchkoľvek ďalších rečí prepájame na naše kamery priamo v hale a prajeme vám ničím nerušený zážitok.

Výkonné žiarovky v sále zhasínajú a jediným osvetleným miestom sa stáva boxerský ring. Diváci pískajú, hulákajú a atmosféra vo vnútri nemá ďaleko od davovej psychózy. Otvárajú sa dvere zo šatní, v prvých sa objavuje zbraňami ovešaný borec v modrých trenkách s veľkým žltým smajlíkom vykresleným cez celú hruď. Z opačnej strany sály vchádza jeho oponent, vojak v červených kraťasoch s okuliarmi na nočné videnie a skenerom tlkotu srdca. Obaja zápasníci prichádzajú k ringu, nadvihujú povrazy, vypočujú si posledné pokyny od trénerov a súboj Battlefield Bad Compeny 2 vs. Call of Duty Modern Warfare 2 môže začať.

1. kolo: Príbeh

MW2 sa pripravuje k prvej rane, na rukavici má napísané „príbeh“. Príbeh? Čože? Ozývajú sa zdesení diváci. Áno vážení, MW2 má príbeh a je rozhodne zaujímavejší ako ten v BC2. Problémom je ale jeho podávanie. MW2 sa hýbe príliš rýchlo, príliš bez rozmyslu a občas až zmätočne. Chcelo by to priamejší postup, menej strihov, viac vodítok pre divákov.

Stav po prvom kole: MW2 vs BF2 1:0

2. kolo: Singleplayer

V rýchlom slede za príbehovými údermi nasleduje výmena výborných i menej podarených singleplayerových direktov. Kvalita je podobná na oboch stranách, obaja borci dokážu občas predviesť neuveriteľne atmosferický zážitok, inokedy ale boxujú ako dorastenci z obecného oddielu v Rohožníku. Polovica divákov v sále je spokojná, druhá naopak hlasne nadáva. Nespokojná poukazuje na starý, niekoľkokrát opakujúci sa štýl zápasu. Spokojní diváci naopak zdôrazňujú atmosféru, dynamické súboje, explózie a epické momenty.

BAD COMPANY 2

Rozhodcovia pri poradnom stolíku sa nenechávajú ovplyvniť ani jednou, ani druhou stranou a pridávajú každej strane po jednom bode.

Stav po druhom kole: MW2 vs BF2 2:1

Prestávka po druhom kole:

Inde možno predvádzajú svoje vnady sporo odeté modelky, tu prichádzajú na rad police a stoly zaplnené zbraňami a vojenským vybavením. Oba znepriatelené tábor ponúkajú rovnako bohatý výber a ani jedna strana nemá výrazne navrch.

3. kolo: Multiplayer

Obaja borci sa pýšia práve v tomto kole a budú chcieť ukázať najviac. Ich prístup je však diametrálne odlišný. Zatiaľ čo v modrom rohu sa spoliehajú viac na taktiku, veľkú voľnosť pohybu a vozidlá, červený tím inklinuje k priamej akcii, komornejšiemu prostrediu a „perkom“. Jeden i druhý spôsob boja majú niečo do seba a nedá sa preto povedať, že by v okamžitom porovnaní mala jedna alebo druhá strana navrch. Rozhodujú detaily.

MW2 sa bije skôr sám za seba, dôraz na spoluprácu v tíme je menší a dôležitý je naozaj iba v profesionálnych zápasoch. Obyčajné tréningy či boxovanie s náhodne okoloidúcimi väčšinou prebiehajú štýlom vlka samotára. Naproti tomu spolupráca v zoskupení okolo BC2 je základom celého fungovania. Od člena zastrešujúceho zdravotný stav, cez pozorovateľa a vyhľadávača najbližších protivníkov, rozrážača fanyniek, až po opravára starajúceho sa o výbavu telocvične musí každý zastať svoju úlohu na 100 %.

SUS

MODERN WARFARE 2

No a potom tu máme vozidlá. Tam kde BC2 prichádza na vrtuľníkoch, jeepoch, tankoch a člnoch, MW2 si musí vystačiť s veľmi sporadicky sa vyskytujúcim posedom za guľometom útočnej helikoptéry. Deficit sa športovec v červenom snaží dohnať už spomínanými špecialitkami (perkami), no aj keď sa mu nedá uprieť snaha, modrý borec je na tom lepšie. Multiplayerové kolo teda patrí BC2, aj keď to nie je vôbec také jednoznačné, ako by sa mohlo na prvý pohľad zdať.

Stav po treťom kole: MW2 vs BF2 2:2

4. kolo: Technické spracovanie

Bum, bác, tresk. Zápasník v modrom ako keby pokropený živou vodou rozdáva jednou ranu za druhou. Grafika. Prásk, hák priamo na bradu. Fyzika. Prásk, prásk, PRÁSK. Tri priame údery do hlavy. MW nemá čím oponovať, nemá sa čím brániť, sily dochádzajú. Drvivý útok po línii grafiky a najmä fyziky hovorí jasne v prospech BC2. Vojak so smajlíkom znova a znova útočí svojou najsilnejšou zbraňou, Frostbite enginom. Tu máš ešte jednu za zničiteľné budovy! A tu ďalšiu za zničiteľné ploty! Ďalší a ďalší úder dopadá na MW2, ten sa iba ťažko spamätáva, motá sa po ringu a padá na zem! Diváci šalejú! Rozhodca začína odpočítavanie, BC2 radostne „tancuje“ nad sokom a pripravuje si pre prípad potreby zbraň na dorážku, ktorou sú zvuky.

Lenže čo-to? Spomedzi hlúčika trénerov MW2 sa ozýva silný, presvedčivý hlas. Kamera zoomuje na jeho majitelia a milióny ľudí na celom svete v prekvapivom úžase spoznávajú Hansa Zimmera. „Môj soundtrack ťa povedie,“ prihovára sa zápasníkovi ležiacemu na kolenách. Ten pomaly, oťapeno vstáva tesne pred tým, ako rozhodca stačí napočítať do desať. Úplné KO to nebolo, ale veľa nechýbalo.

Stav po štvrtom kole: MW2 vs BF2 2:3

Prestávka po štvrtom kole:

Kým organizačný tím okolo BC2 baví obecenstvo množstvom podarených vtipov, členovia MW2 tábora sa snažia konkurovať divadelnými drámami „Vyťahujem si nožík z hrude“ alebo „Toto je ako záver z filmu Skala“. Úspechy u obecenstva sa striedavo prilievajú na jednu i druhú stranu.

5. kolo: Trvácnosť

Z hľadiska vytrvalosti a kondície sú na tom obaja športovci veľmi dobre. Jeden i druhý dokazujú svojich fanúšikov baviť veľmi dlho najmä vďaka multiplayeru. Sledovanie vylepšovania borcov zaberie dlhé hodiny i dni a tak po tomto kole rozhodcovia udeľujú jeden bod pre každého.

Stav po štvrtom kole: MW2 vs BF2 3:4

6. kolo: Vzťahy s verejnosťou

Nebudeme si klamať, ani jeden z borcov to s verejnosťou príliš nevie. BC2 je často nedostupný a hlavne zo začiatku svojej kariéry ho takmer žiadny fanúšik vôbec nemal šancu vidieť. O nič lepšie na tom nie je ani MW2, ktorého trápia časté chyby a rôzne výstrelky. Manažér zápasníka sa snaží vždy promptne reagovať, no keď sa mu podarí vyžehliť jeden problém, MW2 vyvedie ďalšie dva.

Rozhodcovia sa napriek tejto rovnosti rozhodli za morálneho víťaza v tejto kategórii označiť BC2 vďaka pridaným zápasom, ktoré si fanúšikovia môžu v nových prostrediach vychutnať zadarmo. MW2 sa snaží o niečo podobné, ale za ťažko zaplatené vstupenky diváci v jeho prípade dostali iba (spočiatku) nefunkčné, pokazené predstavenie.

Stav po šiestom kole: MW2 vs BF2 3:5

Konečný stav

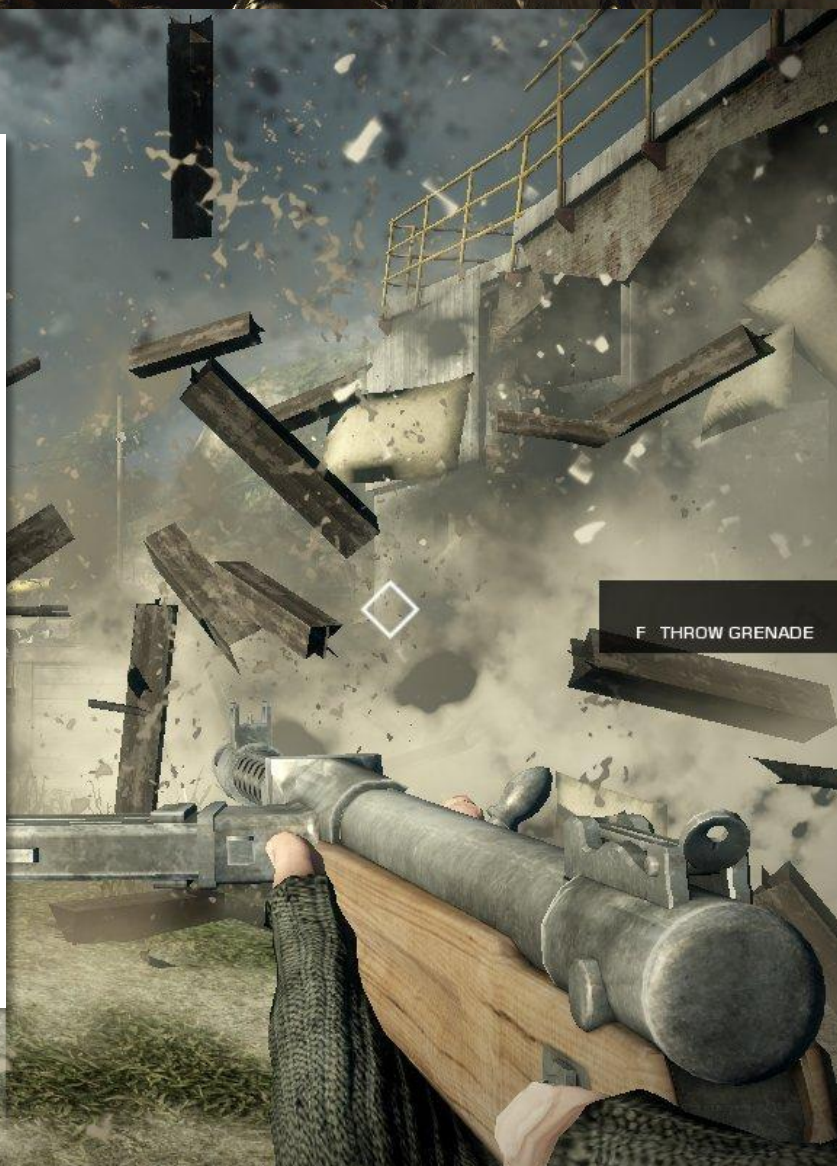
Matematika je jasná a nepustí. Súboj sa stal korisťou Bad Company 2. Modern Warfare 2 bojoval so cťou a až na jedno odpočítavanie v 4. kole bol pre víťaza takmer rovnocenným konkurentom.

Víťaz - Battlefield: Bad Company 2

Množstvo divákov sa teraz dožaduje prídavku a porovnania schopností s tretím veľkým silákom žánru. Nemal by ním byť nik iný ako MAG. Koľko kôl by dokázal boxovať proti BC2 alebo MW2, ako dlho by vzdoroval? Náš skromný odhad zo štúdia znie, že zápas by to bol nesmierne zaujímavý a dokonca by v niektorých momentoch mohol mať MAG aj navrch.

Tým náš dnešný priamy prenos končíme, s pohľadom na odchádzajúcich ľudí a pomaly sa vyprázdňujúcu halu sa s vami lúčime. Dovidenia pri ďalšom športovom popoludní.

Jaroslav Otčenáš



Firma Bungie sa upísala Activisionu

Firma Bungie, tvorca Halo série, spravila tento mesiac zaujímavý krok a to podpísanie 10-ročnej zmluvy na distribúciu svojich hier s Activisionom. Stalo sa tak len deň po tom, ako odstúpil CEO spoločnosti a možno deň predtým ako sa Infinity Ward úplne rozpadne.

Na druhej strane Bungie je dostatočne silná na to, aby si mohlo klásť svoje podmienky a podmienky sú samozrejme dve a to, že firma ostáva samostatná a bude vlastniť práva na všetky svoje značky. Takto sa vyhla dvom závažným chybám, ktoré spravilo Infinity Ward.

K tomu prezradila, že ich prvá hra je už vo vývoji a vyjde na všetky platformy. Zrejme tam myslia všetky štandardné platformy: PC, Xbox360 a PS3. Pracovné ponuky na stránke prezrádzajú štýl akčnej RPG a registrácia značky Marathon, možno prezrádza pokračovanie série.

Bungie sa momentálne venuje dokončovaniu Halo Reach.

Call of Duty: Black Ops

vývoj Activision / Treyarch

Activision spolu s prebraním firmy Bungie ohlásilo nové pokračovanie série Call of Duty, ktoré ku nám príde už na jeseň.

Volať sa bude Black Ops a podľa očakávaní sa bude odohrávať počas Vietnamskej vojny, ale nie len počas nej. Chýbať nebude Kuba, Arktída a príbehové prepojenia so studenou vojnou. Z prvého traileru vieme, že istá časť sa bude odohrávať v súčastnosti. Z akcie vidíme vystreľujúce rakety počas studenej vojny, prieskumné sub-orbitálne lietadlo SR71 aj s pilotom, scény v arktickom pásme, dostatok Vietnamských bojov, kde to občas vyzerá, akoby sme hrali za dve strany. Let helikoptérou s pohľadu pilota dáva náznaky na možnosť ovládania vozidiel.

recenzia

ALAN WAKE

vývoj Microsoft/ Remedy
platform Xbox360
napísal Pavol Buday

Alan Wake balansuje na hranici skutočnosti a fikcie. Otázka, čomu veriť a čomu nie, bude rezonovať čoraz častejšie pri ponáraní sa hlbšie do mysteriózneho príbehu ako vystrihnutého z kníh majstra hororu. Alan Wake má presah a to nielen popkultúrny. Naprieč celou hrou sa prelínajú dve línie – tá skutočná, resp. tá, ktorá by mohla byť skutočná a tá vymyslená, ktorá sa odvíja za zmyslom nášho chápania. Kulisy, obsadenie, hlavný hrdina a vysvetlenia lámajúce hypotézam väzy robia z toho, čo je za zrkadlom hmatateľné neskutočno.

Alan Wake je meno hlavného hrdinu, ktorého charakter je koncipovaný ako skutočný. Ani by sme sa nedivili, keby ste ho našli niekde v telefónnom zozname. Príjemný vzhľad, obyčajná minulosť a tak povediac obyčajné zamestnanie (ak odpočítame bohémsky život a finančné zázemie z predaja svojich bestsellerov, ktoré napísal), dokáže predať ilúziu, že to môže byť kľudne aj váš sused. Alan Wake je jednoducho regulárnym obyvateľom planéty, ktorý potrebuje dovolenku a únik pred vlastnou realitou.

Alan Wake je aj názvom novej hry Remedy, tvorcov Max Payne. Fíni s ambíciami vystúpiť z tieňa kultovej akcie vyrazili cestou vzdania holdu Stephenovi Kingovi pomocou televízneho formátu, resp. minisérie na pokračovanie. Rokmi prerábaný koncept a päťročný vývoj si ale berie svoju daň v podobe dizfunkčnosti delenia narácie a budovanie chuti pokračovať zvratmi, šokujúcimi odhaleniami a epizodickými trikmi „nabudúce uvidíte“ a „v minulých dieloch ste videli“. Môže zato predovšetkým rozdielna stopáž každej z kapitol. Z tradičnej hodinky sa zotrvanie na bohom opustených miestach naťahuje až za minutáž celovečerného filmu. Alan Wake by sa zaobišiel aj bez akéhokoľvek delenia a páuz vyplnených iba suchým nápisom Koniec prvej epizódy.

Vitajte v nočnej more

Snaha o televíznu atmosféru vychádza z odkazu seriálu Twin Peaks, ktorý podobne ako Kingove knihy poslúžil výborne ako predloha pre mimoriadne silný príbeh o spisovateľovi zúfalo hľadajúc inšpiráciu na odľahlom mieste v horách. Provinčné mestečko Bright Falls, kam prichádza Alan s manželkou Alice, je typickým zapadákovom, zabijakom snov, liahňou historiek, mýtov, ale aj plné odporne vtieravých obyvateľov, ktorí pri pohľade na cudzinca vetria príležitosť, ako sa utvrdiť v názore, že zostarli v tejto diere len preto, pretože tam vonku je to veľmi nebezpečné.

Pokojné denné misie sú len krátkym premostením k ďalšiemu nočnému boju.

Dobré ránko Bright Falls

Alan Wake je spisovateľ, sakramentsky dobrý spisovateľ, ale už dva roky nenapísal ani čiarku a čo je znepokojujúcejšie ako kreatívny blok, že veci sa v Bright Falls dejú podľa predpripraveného scenára – knihy, ktorú si napamätá, že by napísal, ale na nájdených stránkach spoznáva svoj rukopis. Udalosti po príchode naberú veľmi rýchly spád a skôr než si stihnete vychutnať dychberúci výhľad, hlbinu roklín a výšku smrekov, Alan bojuje o svoj život s temnotou a hľadá v hrozivo vyzerajúcich lesoch stratenú manželku.

Príbeh po mätúcom až Lynchovskom začiatku prudko akceleruje a upaľuje vpred ako lokomotíva. Alan si začína uvedomovať, že to, čo sa deje vonku, je nad jeho schopnosti a testuje psychickú výdrž na doraz. Mysteriózny náboj si zachováva počas celej svojej dĺžky a čo je najdôležitejšie, nie je vôbec priehľadný. Ak už si myslíte, že došlo k rozuzleniu, tak má vždy pripravený zvrat, ktorým vaše teórie rozdupe ako pristávajúci kombajn. Záver jasne poukazuje na nevyhnutné pokračovanie, ale story Alan Wake je ukončená v rámci konvencií televíznych seriálov správne – vytvára priestor pre DLC alebo rovno celému pokračovaniu, no hlavne vyvoláva hlad po novom obsahu.

Cut-scény, celoobrazovkové scény, flashbacky a rozhovory, počas ktorých sa môžete voľne pohybovať, tvoria chrbtovú kosť rozprávania, unikátne sú však opisy prostredí, kde sa práve nachádzate Alanom v minulom čase. Čo je bizarné, že súčasne prežívate príbeh spisovateľa, ktorý on píše. No a potom sú tu stránky nenapísanej knihy, ktorá vám prezradí, čo asi tak príde za rohom o pár minút neskôr (osobne ju odporúčam čítať až po dohraní hry). Paralela medzi skutočnom a fikciou sa dotýka aj mnohých odkazov a referencií na existujúce diela alebo osoby. Priamo aj nepriamo sa hovorí o rôznych dielach, vybrané sa objavujú v epizódnych úlohách, iné zase prežívate na vlastnej koži, dokonca dochádza k literárnym cross overom. Znalci Kinga spoznajú Shining, Misery či Tajomné okno, ďalej sa tu mihnú Frailty, Evil Dead, paralely s hrami Silent Hill, Alone in the Dark. V závislosti od toho, koľko toho máte nahrané a napozerané v žánri horor/triler ľahšie prečítate postavy. Nemusíte počúvať každý ich rozhovor ani dávať pozor tomu, čo hovoria. Ich oblečenie prezrádza všetko, čo o nich potrebujete vedieť, pričom sú predstavované tak, ako by ste ich poznali a žili s nimi v Bright Falls po dlhé roky.

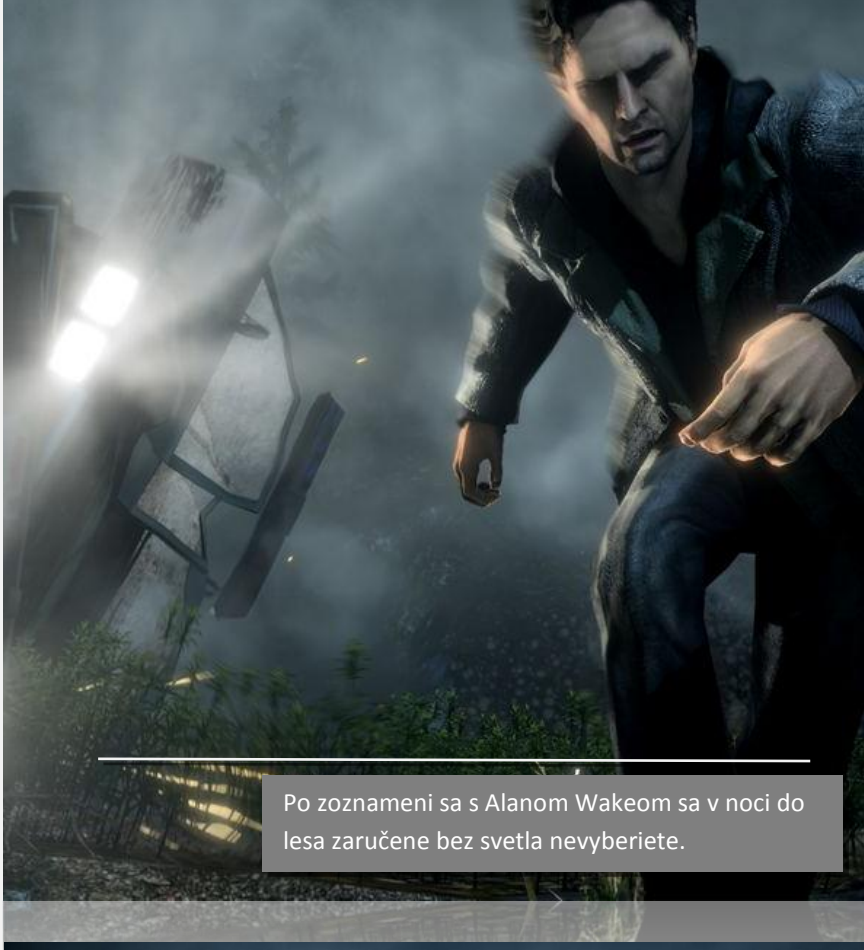
Hmla padla na Bright Falls

U Remedy je silné príbehové pozadie charakteristické, pre potreby akčného trileru bolo nevyhnutné. Na hre sú však badateľné stopy po akčnej adventúre, ktorou Alan Wake mal pôvodne byť. Veľké otvorené priestranstvá, kde sa pohybujete autom, pôsobia mŕtvo. Na cestách žiaden pohyb, stavebné stroje sú opustené, nik vás nepozdraví ani neuvidí. Narazíte na rôzne zaujímavé vyhliadky alebo budovy, kde by sa niečo mohlo udiať, no takýto prieskum je len stratou času alebo chuťou pozbierať všetky bonusové predmety. Autori si značne pomáhajú lesným porastom, skalami, umelými zábranami, prirodzenými prekážkami, kŕdľom vrán, ktoré vám nedovolia zablúdiť. Veľa slobody nemáte, jediná cesta vedie vpred.

O navigáciu sa navyše stará zvláštny kompas bez minimapy a svetlá v diaľke. A práve tie zohrávajú hlavnú rolu. Dôraz v Alan Wake je kladený na súboj dobra so zlom. Boj proti tieňom pomocou svetla nemá preto len symbolický význam.

Svetlo z akéhokoľvek zdroja, či je to obyčajná príručná baterka, svetlomet auta, oslepujúci granát, svetlica alebo lampa pouličného osvetlenia poháňaná generátorom, je vašou svätyňou, vašou bezpečnou zónou. Ak padne na Bright Falls noc, nikdy neviete, čo vyskočí za najbližším kríkom. Iba pomocou svetla môžete oslabiť prízraky a posadnutých obyvateľov natoľko, aby ste im mohli vpáliť do tela guľku a zbaviť sa ich navždy.

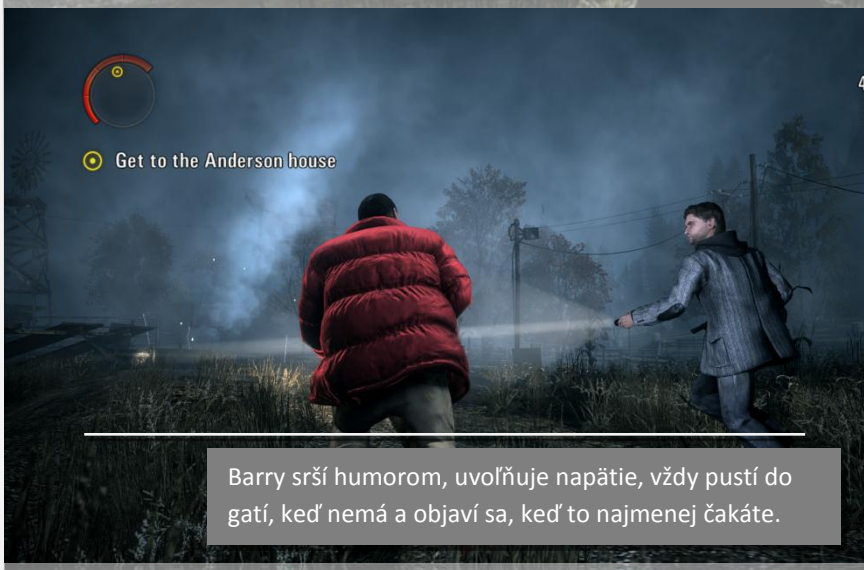
Originalita tohto súbojového systém spočíva v lúči svetla zastupujúceho neexistujúci klasický zameriavací kríž a jeho nemotornosť. Alan nie je rodený lovec ani zabijak, zbraňou sa vie oháňať, ale chýba mu mrštnosť a istota pri obranných manévroch nešťastne napamovaných na tlačítko, ktoré obhospodaruje aj šprint. Únik od tlupy nepriateľov je nemožný, pohybujú sa rýchlejšie ako vy a ak sa medzi nich dostanete, zabijú vás sekerami, motorovými pílami alebo mačetami. Úkroky do strán sú v takomto prípade zúfalo neúčinné a jedinou záchranou je odpálenie granátu alebo svetlice, pretože Alan nepozná súboje na blízko.



Po zoznameni sa s Alanom Wakeom sa v noci do lesa zaručene bez svetla nevyberiete.

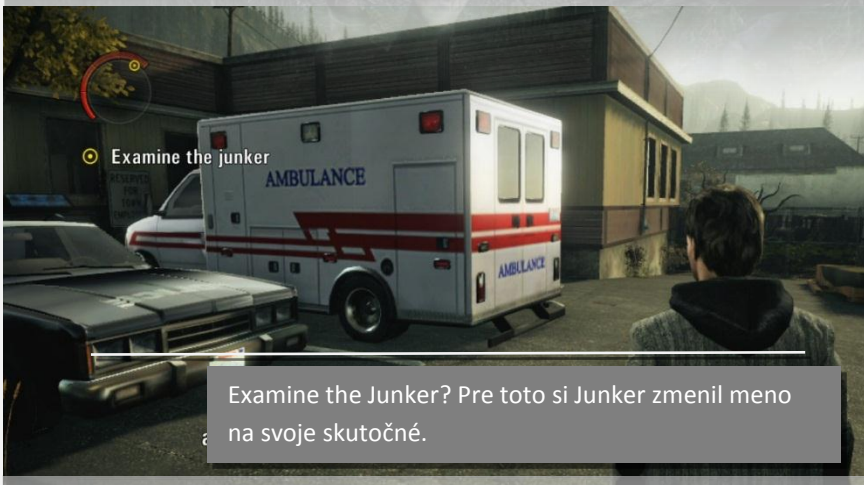
Pre vašu bezpečnosť: držte sa vyznačených trás

Držanie odstupu, taktizovanie a šetrenie munície do silnejších zbraní tu pracuje rovnako úspešne ako v Resident Evil. Za všetko môže strach a pocit bezmocnosti, pretože sa pohybujete výhradne po turistických chodníkoch, opustených cestičkách a lesoch obklopujúcich Bright Falls. Spoľahnúť sa môžete iba na vernú baterku, ktorá v zápale boja, potrebuje novú energiu ako náboje revolver. Svetlo prízrakom ubližuje a ukrajuje im zo života zobrazovaného čoraz zmenšujúcou sa kružnicou, no iba chargovaným svetelným lúčom tento proces urýchlite. A čím výkonnejšia lampa, tým rýchlejšie spotrebuje batérie.



Barry srší humorom, uvoľňuje napätie, vždy pustí do gatí, keď nemá a objaví sa, keď to najmenej čakáte.

Čeliť nebudete len posadnutým obyvateľom, ale aj prízrakom a poltergeistom v neživých veciach. Alan Wake rúca teórie o účinnosti strelných zbraní (v hre sú iba štyri) a realizuje aj predstavy, akoby to vyzeralo, keby začali z neba padať traktory, vagóny alebo rovno tonové oceľové bloky. Únik pred dažďom stavebného materiálu alebo lietajúcim pneumatikám nepomáha kamera bez periférneho videnia. Je príliš blízko zavesená postave nad plecom a i keď s ňou môžete voľne hýbať, v skupinových bojoch strácate prehľad o tom, kto kde stojí, resp. či môžete ustupovať vzad. Čo funguje v interiéroch, zlyháva v exteriéroch.



Examine the Junker? Pre toto si Junker zmenil meno na svoje skutočné.

Kto povedal, že svetlice sú len na signalizáciu???

Alan Wake exceluje vo výbornej práci svetla a tieňov, ako aj používaní temných farebných paliet a poveternostných efektov na vytvorenie desivej a ťaživej atmosféry. Nič nie je na prvý pohľad také ako sa zdá. Ani tma nie je čierna, ale má tmavomodrý odtieň, stromový porast nie je neprechodný, ak stojíte u kmeňov, skaly zakrývajú chodníčky. Remedy využíva často momenty prekvapenia na udržanie hráča v strehu napríklad spomaleným záberom na prichádzajúceho nepriateľa od chrbta. Nie vždy však ide o bezprostrednú hrozbu, les si žije vlastným životom a zlo mení jeho tvár. Na druhej strane rokliny tak môžete vidieť padajúce stromy alebo vystrelenú svetlicu či počuť tajomné hlasy, nehovoriac o tom, že mnohé predmety evokujú z diaľky nebezpečie. Výstrel do prázdna nie je aktom zbabelca.

Bolo to ako z nočnej mory, ale ja som bdel!

Konštantná zmena prostredí potláča stereotyp z jednotvárnych súbojov a opakovaných aktivít. I keď sa po väčšinu času odohráva Alan Wake v noci a v lese, autori si výborne poradili s kulisami. Rozpadnuté chatrče, opustené posedy, chátrajúce prístrešky, hrdzavejúce vraky stavebných alebo ťažobných strojov vypovedajú svoj vlastný príbeh o úpadku regiónu Bright Falls. Ten je paradoxne živý folklórom, históriou a dominantami atraktívnymi pre turistov. Obrovské množstvo času bolo venované uveriteľným dejinám, pravidelnej každoročnej oslave vysokej zvery, pamiatkam, ale aj miestnym legendám, poverám, televíznej relácii či vysielaní v rádiu. A to až na toľko, že mestečko začnete hľadať na mape.

Veci, aké počujete iba z úst ľudí, ktorí patria do miestnosti s mäkkými stenami a plášťa s tak dlhými rukávmi, že sa dá za chrbtom spraviť uzol, sa v hre zhmotňujú. Remedy vzdáva hold tvorbe Stephena Kinga a nijako to nezakrýva, no dlhý vývoj a zub času si vyberajú daň, ktorú badať na modeloch postáv, ich pohyboch a mimike. Alan Wake je predzvesťou príchodu niečoho väčšieho, potenciál na to má, len ho musí niekto napísať. Možno to bude práve Alan Wake.

Hodnotenie

Plusy:
+ unikátny súbojový systém
+ uveriteľné prostredie, postavy
+ príbeh s presahom
+ množstvo odkazov na existujúce aj fiktívne diela
+ desivá atmosféra živého lesa

Mínusy:
- absencia útokov na blízko
- nemotorné úkroky do strán
- kamera v exteriéroch
- na hre je badať zub času

8/10

recenzia SPLINTER CELL:

vývoj Ubisoft/Ubisoft Montreal
platforma Xbox360,PC
napísal Peter Dragula

Sam Fisher sa vracia. Jeden z najlepších agentov bol už na dôchodku, ale smrť jeho dcéry mu ani po troch rokoch nedala spávať a rozhodol sa spraviť poslednú vec - vypátrať jej vraha. Nestihne ani poriadne začať a zisťuje, že situácia nie je taká jednoduchá ako by čakal. Z úlohy sa stáva jedna z najťažších skúšok jeho života.

Musíte pochopiť jedno, Sam Fisher, ako ste ho poznali, je mŕtvy.

Séria Splinter Cell po dlhé roky ponúkala fanúšikom stealth hier jedinečnú možnosť reali-zácie svojej tajnej túžby - plížiť sa v tieňoch a zabíjať každého potichu a odzadu. V Splinter Cell: Conviction môžeme konštatovať, že na-priek takmer kompletnej zmene štýlu v tom pokračuje aj ďalej. Autori totiž otvorili hru širšiemu spektru hráčov, ale dokázali pritom zachovať základné princípy série.

Keď sa však pozrieme späť na dlhú históriu vývoja, uvidíme, že sme nemuseli mať toľko šťastia. Autori totiž pôvodne plánovali hru spraviť v štýle Assassin's Creed, v ktorom by nás čakali len denné misie a jedinou stealth možnosťou by bolo strácanie sa v dave. V polovici vývoja sa uvedomili a vrátili späť do náručia tieňov.

Síce zdržanie si vyžiadalo svoje obete, ale napriek tomu Conviction ponúka nečakane kompletnú ponuku. Dokonca kompletnejšiu ako napríklad Modern Warfare 2. Single-playerovú kampaň, kooperačnú kampaň, multiplayer a aj samostatné misie. Každý si tu nájde to svoje. Síce single kampaň je skôr v štandardnej dĺžke aktuálnych akčných titulov (6 - 7 hodín), ale kooperačná kampaň pridá ďalšie dve až tri hodiny a rovnako aj ostatné doplnkové misie ponúknu hodiny zábavy. K tomu si môžete zarátať vysokú znovuhrateľnosť, kde fanúšikovia stealth prístupu môžu hľadať tú najefektívnejšiu cestu levelmi, alebo si postupne zvyšovať obtiažnosti.

V single kampani znovu preberiete star-núceho Sama Fishera, ktorý už nie je pod velením agentúry, práve naopak, je zatiahnutý do boja proti nej. V príbehu sa tentoraz skĺbi politické ohrozenie samotných základov Ameriky a katastrofálne zásahy dostáva aj srdce Sama Fishera postupne odkrývajúceho pravdu za smrťou svojej dcéry.

Amerika ho zabila, žiadala od neho, aby obetoval príliš veľa...

Zrady striedajú pre-kvapenia, sklamania a aj odhalenia, aké sme v sérii ešte nevideli. Dopĺňa to jedinečne spra-cované rozprávanie, ktoré autori postavili na projekciách videí na steny v leveloch a rozprávaní príbehu treťou osobou, ktorá sa na cestu Sama Fishera pozerá zo svojho uhla. Pridáva tým aj pohľady na konanie iných postáv a všetko spolu tak vytvára dokonale ucelený príbeh s priam perfektným záverom. Celá hrateľnosť je tentoraz iná a vychádza z toho, že Sam Fisher je už mimo agentúry, bez svojich hračiek, kontaktov, zbraní. Čiže si musí poradiť s tým, čo má po ruke. Znamená to, že namiesto špiónskej minikamery bude používať odlomené zrkadielko z auta a o nočnom videní môže pri začatí svojej misie len snívať.

CONVICTION

Ako sa však dostáva hlbšie a ďalej, nachádza kvalitnejšie zbrane, dostáva kvalitnejšie vybavenie. Ku koncu už bude vybavený lepšie ako za starých čias v agentúre. Čas totiž pokročil a hračky sú ešte dokonalejšie. Napríklad nočné videnie je teraz skombinované s ultrazvukom a spojí obe predchádzajúce termal a night vision do jedného, chýbať nebudú prilepovacie a vybuchujúce minikamery, alebo EMP impulzy, ktoré odstavia elektroniku, aj svetlá. K tomu pribudne rozsiahla ponuka zbraní, ktoré si už ale Sam nevyberá pred misiou, keďže nemáte od koho, ale nájde ich v skladoch v misiách, kde si vždy môže vybrať dve z ponuky a zároveň si ich aj upgradnúť. Vylepšuje presnosť, silu nábojov, ale aj veľkosť zásobníka.

Autori gameplay rozšírili širšiemu spektru hráčov, ktorý umožňuje napríklad niektoré levely prechádzať akčne, čo je niekedy rýchlejšie ako stealth, ale zároveň nebezpečnejšie, pretože na vašu smrť stačí pár zásahov. Nepriateľov nie je síce v leveloch veľa, ale o to viac sú nebezpečnejší.

Totiž nie je to žiadna vojnová strieľačka, kde prechádzka vychádzkovým krokom a vystrieľanie stovky nepriateľov, ktorí sa priam vrhajú do rany. V Conviction ak sa proti vám postavia dvaja a ste nekrytí, už je vaša smrť takmer istá a tu navyše neplatí, že nepriateľov zlikvidujete jedným výstrelom. Pištoľ s tlmičom je síce smrtiaca, ale len ak trafíte presne do hlavy, zameranie chvíľu trvá a často dostanete len jednu šancu. Preto postupovať v tieňoch, strieľať spoza prekážok, skrývať sa a hľadať najtemnejšie pasáže je cestou k prežitiu. Inteligencia protivníkov síce neoslňuje, ale má svoje vzorce správania a reagovania, ktoré rýchlo zistíte a budete podľa toho postupovať.

Typy levelov budú ponúkať rozmanitosť od voľného pohybu, cez prenasledovanie nepriateľa, zakrádanie sa medzi kamerami, až po vyslobodzovanie, eliminovanie, explodovanie. Všetko je v kampani namiešané v akurátnom pomere a to v rozmanitých vonkajších a vnútorných lokáciách, či už za dňa alebo v noci. Zbrane sú vaša istota, ale cestou skutočnou k prežitiu budú boje na telo, kde nepriateľov zlikvidujete zblízka rýchlo a potichu.

Opitý vodič ho zabil, v momente keď zrazil jeho dcéru. Bola tým jediným, čo ho robilo človekom...

Tieto likvidácie aktivujú novinku v Splinter Cell sérii a to funkciu Mark and Execute, kde za adrenalínovú likvidáciu nepriateľa získate možnosť označenia protivníkov a ich automatického zlikvidovania kliknutím jedného tlačidla. Je to pekná funkcia, vďaka ktorej presne a rýchlo zlikvidujete protivníkov, aby stihli vyvolať poplach. Na druhej strane, ak nechcete, nemusíte ju vôbec používať, môžete postupovať klasickým štýlom likvidovania protivníkov jeden po druhom.

Sam Fisher sa pustí do boja proti svojej materskej agentúre

Je len na hráčovi, akú z ciest hrou a levelmi si vyberie. Pomalú bezpečnú taktickú, rýchlu akčnú, alebo niečo medzi tým. V tomto hra skutočne dáva na výber. Vzhľadom na to, že je Sam Fisher naštvaný, niektoré jeho cesty za zistením vraha svojej dcéry nedokážete ovplyvniť. Budú to hlavne brutálne prostriedky, ktoré Sam využíva pri vypočúvaní dôležitých postáv. Postupuje heslom - ak niekto nepovedal to, čo chceš, rozbíjaj s ním všetko okolo, až kým nezistí, že tade cesta nevedie. Vypočúvania sú síce jednoduché a ide skôr o interaktívne dialógy ako o minihry, ale sú príjemným oddychom medzi misiami a sú aj ďalším prostriedkom k vyrozprávaniu príbehu.

Ukončením single kampane sa ponuka Conviction nekončí, pre mnohých sa bude titul len rozbiehať. Kooperačná kampaň s príbehom umožní dvom agentom z konkurenčných agentúr odhaliť obchodníkov so zbraňami a priblížia tak príbeh pred samotnou kampaňou. Táto kampaň vďaka oblekom a vybavením pripomína klasický Splinter Cell, no doplnený o nutnú spoluprácu, ako v plnení úloh, tak aj vo vzájomnom sa oživovaní, ak jeden z dvojice padne. Hrať sa dá v splitscreene aj online.
Ak by vám to nestačilo, hra ponúka aj sériu samostatných misií v móde Deniable ops si môžete prejsť sami, alebo s priateľmi v Hunter a Last Stand .

V Hunter budete tichým lovcom, v Last Stand čelíte vlnám protivníkov. Nakoniec vo Face Off móde si zahráte proti priateľovi. Hráte dvaja s tým, že vašou úlohou je nielen zlikvidovať sa navzájom, ale eliminovať aj čo najviac AI ozbrojecov.

Graficky má Splinter Cell svoj štýl, ale má ďaleko od top kvality. Vidieť v ňom starý Unreal 2 engine, ktorý je síce dlhé roky vylepšovaný a zmenený na prakticky úplne iný, ale samotná architektúra enginu je už zastaralá a na niektorých elementoch to aj vidieť. Napríklad vegetácia v afgánskej misii priam ničí celý dizajn mapy.

Oproti tomu zvyšné levely, ktoré buď kombinujú svetlo a tmu, alebo ponúkajú rozsiahle územia na pohyb, sú často oku lahodiace. Jedinečnosť im dodávajú aj nápisy a projekcie na stenách, ktoré ako dotvárajú atmosféru, tak vás navigujú smerom vpred a niekedy premietajú aj myšlienky hlavnej postavy.

Žiadne brífingy ani približovania situácie, všetko nájdete na stenách. Zaujímavosťou je pridanie čiernobieleho efektu znázornenia, keď ste skrytí pred nepriateľmi. Je to pekný efekt, ale žiaľ to znamená aj to, že ak idete prísne stealth cestou, takmer polovicu hry budete hrať čiernobiely titul. Nie je to vyslovene mínus, ale nie každému to musí sadnúť.

Grafika je len jednou z vecí, ktorá neustálym odsunom a prerábaním titulu utrpela. Autori sa otvorene priznali, že napríklad prenášanie tiel jednoducho nestihli zapracovať, teda telá musia ostať tam, kde ste ich zlikvidovali. To s obmedzenými možnosťami odlákavania protivníkov vytvára nové problémy, ako dostať nepriateľov tam, kam potrebujete. Dajú sa na to nájsť rôzne spôsoby, ale žiaľ žiadne hodenie fľaše už titul neponúka.

Keď si to celé zhrnieme, nový Splinter Cell: Conviction je viac ako dôstojným štartom novej éry série, je iný, kvalitný a stále stealth. Nie je dokonalý, ale je to začiatok niečoho nového. Do série prináša jedinečné rozprávanie, pohráva sa s časom, kombinuje prestrihové scény v gameplay móde a veľa ďalšieho tak potrebného pre modernú hru. Fanúšikov pôvodnej série možno zo začiatku sklame niekoľko nezapracovaných vecí, ale potom ako okúsia samotný gameplay, určite ich vysoká náročnosť titulu uspokojí.

V kooperačnej kampani si dvaja hráči užijú vlastný príbeh

Hodnotenie

Plusy:

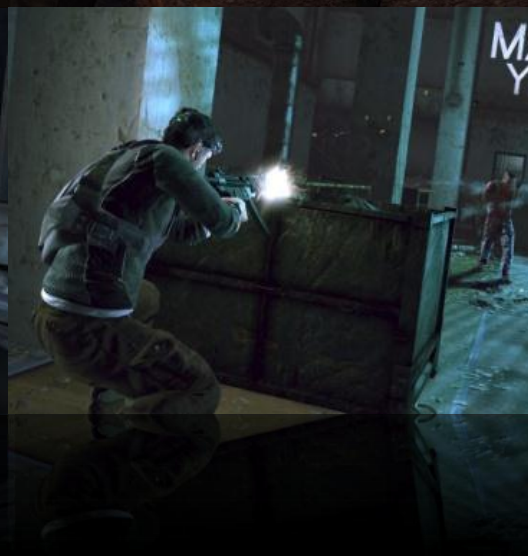
+ jedinečne spracovaný príbeh
+ kompletný balík - coop, single, multi, challenge úlohy
+ možnosť prechádzať misie rôznymi prístupmi
+ nové prídavky do taktiky

Mínusy:

- chýbajú niektoré možnosti predošlých dielov
- niektoré nedotiahnuté grafické prvky

9/10

Pôvodný design hry mal viac pripomínať Assassin's Creed. Žiadna tma len davy ľudí.



recenzia JUST CAUSE 2

vývoj Eidos / Avalanche Studios
platformy PC, Xbox360, PS3
napísal Peter Dragula

Keďže sa GTA vo svojej poslednej časti zmenilo na príliš seriózne, na ničím neobmedzenú akčno-adventúrovú zábavu potrebujete niečo iné - potrebujete **Just Cause 2**, pokračovanie simulácie politického prevratu v tropickej krajine.

Znovu sa zmocníte postavy agenta CIA - Rica Rodrigéza, experta na prevraty, ktorý dostáva novú úlohu, nový štát, nový prevrat. Tentoraz to bude **Panau,** ešte rozsiahlejšia a ešte nebezpečnejšia krajina, v ktorej sú navyše stopy pôsobenia bývalého kolegu z agentúry. K tomu sa pridajú tri frakcie, ktoré sa snažia ovládnuť krajinu a na vrchole všetkého stojí despotický prezident držiaci krajinu v strachu. A v strachu drží aj celý svet. Však prezident banánovej republiky bez jadrových zbraní by bol ako Rico Rodrigéz bez háku a padáku - úplne zbytočný a bezcenný.

Našťastie obaja hlavní protagonisti svoje hračky majú a tak na Rica čaká rozsiahla ostrovná krajina ponúkajúca všetky typy prostredí, od vysokých zasnežených hôr, cez tropické zalesnené oblasti, až po púšte. Moria, jazerá a rieky celú krajinu dolaďujú, samozrejmosťou sú stovky mestečiek, desiatky vojenských základní, niekoľko letísk a raketových základní. Je tu jednoducho všetko, čo by ste od diktátorskej krajiny čakali a vojskom sa to tu priam hemží. Prekvapenia nechýbajú a pri prechádzaní nájdete chuťovky ako ostrov zo seriálu Lost alebo lietajúce fantasy loď s balónmi.

Postaviť sa sám proti celej krajine nebude ľahké a preto si budete postupne získavať priateľov. Skontaktujete sa s miestnymi odbojovými skupinami a budete im pomáhať rozširovať svoje územia. Budete pre nich plniť rozmanité misie, ničiť nepriateľské opevnenia a zatláčať armádne zložky stále hlbšie k hlavnému mestu krajiny. V tomto vám bude výrazne pomáhať miestny obchodník plniaci nemožné na počkanie, ale samozrejme len ak máte peniaze. Stačí len zavolať, jeho helikoptéra vám tovar dodá kamkoľvek a aj vás kamkoľvek odvezie.

Ale spolupráca s obchodníkom a aj otváranie herného sveta má svoje podmienky. Všetko závisí od toho, koľko vecí zničíte.

Podľa ničenia sa vám plnia pásiky ukazovateľa sprístupnenia ďalších misií na jednotlivých úrovniach. Najpomalšie sa bude napĺňať pásik agentúrnych misií, ktoré sú najrozsiahlejšie a najzaujímavejšie, druhými misiami v poradí je dobývanie pevností pre jednotlivé frakcie, tretím sú menšie a jednoduché misie pre frakcie, na ktoré narazíte na každom kroku.

Bonusový ukazovateľ sa napĺňa u obchodníka a ten vám postupne odomyká stále ďalšie veci. Žiaľ hlavne vozidlá, ktoré by vám mohli pomôcť sa odomknú až ku koncu hry a dovtedy si musíte poradiť len s tým, čo nájdete, respektíve čo si ukradnete.

Vitajte v raji.....

Podobne ako v jednotke aj tu sa autori orientovali viac na sandboxový gameplay ako na vedenie príbehom. Príbeh je znovu len minimalistický, čo je trochu škoda, keďže atmosféru by dokázal zintenzívniť, ale v tomto prípade to voľnosť a možnosti hry plne vynahradzujú.

Na rozdiel od iných akčný adventúr, kde sú dôležité zbrane, tu je vašou najväčšou devízou hák a padák, ktoré sú do hry zapracované priam dokonale. Dostanete sa s nimi, kam chcete a vyskočíte, odkiaľ len chcete. K tomu, ak si zaobstaráte helikoptéru, lietadlo, nejaký ten tank a nič vám nestojí v ceste. V hre síce budete mať záplavu rozmanitých zbraní, ale hneď zo začiatku zistíte, že najlepšie je sústrediť sa na jednu, maximálne dve, ktoré si budete u priekupníka vylepšovať a zdokonalovať. Budú tak silnejšie a efektívnejšie. Žiaľ nábojov nebude nikdy dostatok a preto tam, kde sa dá, sa treba chopiť pevného guľometu alebo vozidiel s rozmanitými delami a raketami s nekonečnými zásobníkmi. Vtedy pravý chaos len začína. Napríklad s takou helikoptérou s dvomi rotačákmi ukážete nepriateľom, čo je to deštrukcia. Nie je to síce totálka, ale zapracovanie fyziky je masívne a väčšina objektov a menších budov padne pod vašimi projektilmi. Navyše fyziku vám pekne predvedie váš hák, s ktorým sa zaháknete za hocičo, alebo hocičo zaháknete za hocičo. Napríklad plynovú bombu spojíte s chudáčikom vojakom a ten si následne zalieta ako Superman. Alebo ak ste na brutálne spôsoby, môžete si nepriateľského generála zaháknuť za auto a trochu sa s ním poprechádzať po púšti.

Je len na vašej predstavivosti, ako sa dokážete realizovať a žiaľ v misiách to bude aj treba. Väčšina misií je totiž jednoduchá a priamočiara. Pre spestrenie musíte skutočne využívať všetky elementy, ktoré Just Cause 2 ponúka, teda rôzne vozidlá a možnosti útokov. Pre misie za frakcie budete len naháňať nepriateľov, kradnúť vozidlá, dovážať niečo na určené miesto.

S chlapcami sme sa skvelo bavili....

Vyhliadkové lety tu boli na nezaplatenie...

Miestny prezident sa k ľudu prihováral neustále.

Prevažne rýchle a jednoduché. Podobne ani dobývanie pevností neoplýva komplikovanosťou - prakticky len vtrhnete do pevnosti a vystrieľate ju. Pekným odreagovaním sú príbehové misie pre Agentúru, ktoré ponúkajú prestrihové scény a aj plnohodnotné misie s niekoľkými fázami a cieľmi.

Zo zaujímavých misií budete napríklad eliminovať atómové rakety a to ako na zemi, tak aj vo vzduchu, zabojujete si na vrcholkoch mrakodrapov s nebezpečnými vodcami z rôznych krajín, alebo budete vyslobodzovať svoje kolegyne z pazúrov nepriateľov. Najatmosferickejšia misia však určite bude na tajomnom ostrove spracovanom v štýle Lostu, plnom tajných experimentov.

Prejdenie Just Cause 2 vám zaberie približne 15 hodín, ak budete chcieť splniť úplne všetko čo hra ponúka, rátajte aj s 30 - 40 hodinami. Žiaľ celú tú dobu si zahráte len sami. Hra nepodporuje ani multiplayer ani kooperáciu. Nie že by to vyslovene chýbalo, ale potenciál pre kooperačné vyšantentie by sa tam určite našiel.

Zatiaľ čo hrateľnosť vás určite chytí, grafika vás uchváti. Technologicky dosahuje Just Cause 2 niečo, o čom sa konkurencii v tomto žánri ani nesníva. Viditeľnosť desiatok kilometrov s vysokými detailami a stabilným framerate.

Grafika síce nie sú sadomaso Crysis orgie, ale skôr také jednoduchšie Far Cry 2 miniorgie, ktoré sú však na rozsiahlosť hry viac ako pôsobivé. Navyše tu nie je jeden typ prostredí ako v prvom Just Cause alebo Far Cry 2, ale takmer všetky, na ktoré si dokážete pomyslieť. Autori sa veľmi pekne pohrali aj s objavovaním sa detailov prostredí pri približovaní, kde terén a stromy postupne nadobúdajú na detailoch.

Žiaľ stále si neporadili s objavovaním sa vozidiel vo vašom zornom poli a doskakujú niekedy až príliš blízko. Ale to je už detail, na ktorý pri nádherných východoch a západoch slnka za horami ostrova zabudnete.

Keď si to zhrnieme, Just Cause 2 je veľmi kvalitne spracovaný titul ako po grafickej, tak aj po hrateľnostnej stránke, žiadne výraznejšie chyby, ani problémy. Na druhej strane sú samotné misie väčšinou jednoduché, málo zaujímavé alebo málo náročné. Sú tam oživenia, ale viac nápaditosti by titul potlačilo ešte na vyššiu úroveň.

Hodnotenie

Plusy:
+ grafické orgie s jedinečnou rozsiahlosťou
+ návyková hrateľnosť
+ rozmanitosť prístupu k misiám
+ hák a padák
+ deštrukcia

Mínusy:
- málo rozmanitosti v cieľoch misií
- ovládanie niektorých vozidiel a lietadiel
- príbehové pozadie je minimalistické

8.5/10

ohlásenie XCOM

vývoj Take 2 / 2k Marin

2K Games tento mesiac ohlásil vývoj nového titulu **XCOM**, pokračovania známej značky tentoraz však v akčnom štýle. Hra je vyvíjaná exkluzívne pre Xbox360 a PC štúdiom 2K Marin, ktoré doteraz vyvíjalo Bioshock 2 a teda vieme, čo od hry môžeme očakávať.

Nebude to stratégia ako predošlé diely Xcom série, ale príbehom vedená FPS záležitosť, v ktorej nám autori priblížia tematiku útoku mimozemšťanov na našu planétu z inej perspektívy. Dostaneme sa do kože agenta FBI, ktorý má za úlohu identifikovať a eliminovať nastávajúcu hrozbu. Prostredníctvom neho budeme cítiť napätie, strach a nebezpečenstvo od nepriateľov bez tvárí snažiacich sa otvoriť si cestu na tento svet.

Dátum zatiaľ nebol ohlásený

UFO: ENEMY UNKNOWN

XCOM: TERROR FROM THE DEEP

XCOM: APOCALYPSE

XCOM 2010

recenzia

RED STEEL II

vývoj Ubisoft
platforma Wii
napísal Pavol Buday

Upozornenia pred spustením každej hry pre Wii sú zúrivo odklikávané a prehliadané. Ak by sme ich počúvali, museli by sme si každú hodinu dať na 15 minút pauzu od hrania. Utiahnutie poistky na zápästí, ubezpečení sa, že v okruhu dvoch metrov nie je nič krehké ani nič, čo by ste vlastným pohybom mohli poškodiť alebo by sa podieľalo na poškodení zariadenia, v prípade Red Steel II odporúčame dodržať do bodky. Nie, nerobíme si srandu a nie, ani my nečítame manuál.

V hre nie sú doporučenia na okrasu, sú tu pre vašu bezpečnosť. Dokonca natoľko, že by som odporúčal autorom prihodiť ešte jedno, ktoré by hovorilo o krátkej povinnej rozcvičke pred hraním. Ak poviete pred kamarátmi, že máte svalovku na jednej ruke, tak sa nebudú pýtať, čo ste robili, ale z chuti sa zasmejú. Do švihania mečom sa opriete s takou vervou, že nepriatelia nebudú stíhať vykrývať vaše silné výpady, ktorými ich obranu rozbijete. Zapojenie celého tela do boja má na svedomí atmosféra a chuť ublížiť potomkom kovbojov a ninjov a na druhej strane detekcia úderov. Už v hlavnom menu si môžete vybrať jeho citlivosť, no ani na najvyššej úrovni Motion Plus akosi nevie pri toľkom švihaní, ktorá bije. Red Steel II je jednou z mála hier, vyžadujúc rozšírenie, ktoré každý veľkým oblúkom obchádza. Osobne som presvedčený, že hra by sa bez neho zaobišla a nijak by to neublížilo hrateľnosti. Jeho presnosť v súbojoch vôbec nie je relevantná a má tendencie reagovať oneskorením, ktoré vás stojí krk.

Prvé minúty si budete pripadať ako neohrozený ninja, meč presne kopíruje pohyby vašej ruky. A keď preventívne rozsekáte u trénera Jiana prvé drevené figuríny a rezy sú vedené pod uhlom, pod akým držíte Wiimote, nepotrebujete poznať ani príbeh, ktorý je podávaný mizerne spracovanými prestrihovými scénami, nepresvedčivými rozhovormi a nič nehovoriacimi plytkými postavami. Dôležité je, že držíte v rukách meč!

Po prvých dvoch hodinách zistíte, že všetky údery, výpady, švihy a finiše sú vedené, a teraz pozor, iba v horizontálnom a vertikálnom smere! V týchto dvoch rovinách vedú útoky aj nepriatelia a presne iba v dvoch rovinách sa môžete proti nim brániť. Žiadne diagonálne vedené útoky, žiadny omračujúci útok rukoväťou. Nič.

Súbojový systém delí výpady na slabé (švihnutie zápästím) a silné (švih so zapojením ramena), ktoré sa dajú v prípade nepriateľa countrovať.

„Red Steel II je jedna z mála hier, ktoré sa musia hrať po stojačky"

trochu odlišná fps

Rezanie, sekanie a bodanie v zápale akcie občas zlyháva, nejde však o nič tragické, to len Motion Plus hľadá svoju východiskovú pozíciu a nerozpozná, že šviháte zhora dolu a chcete doraziť ležiaceho vagabunda. Automatické zameriavanie nepriateľov je na tom horšie. Vyberá ciele podľa vzdialenosti od vás, nevyhodnocuje hrozbu ani nepočíta s tým, že zatiaľ čo sa kamera otáča k ninjovi s mečom, ďalšia dvojka z úzadia do vás dávkuje olovo so samopalov. A keď už dôjde na duel, prepnúť sa na nový cieľ je takmer nemožné, pokiaľ na vás neútočí, alebo ho nevidíte vo výhľade. Pri malých skupinkách sa to dá prehliadnuť, vo veľkých počtoch vaše prežitie závisí vo veľkom od vašej rýchlosti a zvládnutých techník.

Na každý druh nepriateľa platí trochu odlišná taktika, niekoho stačí rozsekať, inému treba postupne olúpať brnenie a potom ho zapichnúť ako prasa výpadom vpred, ťažkotonážnici s rotačákmi majú slabé miesta na chrbte a takí teleportujúci sa ninjovia majú slabosť pre kadenciu samopalu. S postupným učením sa špeciálnych úderov a nových bojových umení získavate veľkú výhodu nad celými armádami. Ovládanie nekladie vysoké nároky na zapamätanie finišov ani silných útokov, rýchlo prejde do krvi a ak ho skutočne zmáknete, je radosť sekať jedného nepriateľa za druhým a vychutnávať si, ako ho vyhodíte ho vzduchu a počas letu ho dorazíte dávkou z brokovnice. Prepínanie medzi katanou a strelnými zbraňami je bleskové. V hre sú iba štyri a hrajú druhé husle.

Nepriatelia dokážu mečmi odrážať guľky, v neskorších fázach sú žalostne neúčinné a uplatnia sa iba pri otváraní krabíc, dorážaní alebo vyvolaní bitky prvým výstrelom. Autorom sa podarilo komicky integrovať Dead Eye z Red Dead Revolver. Pridržaním kohútika (B) môžete označiť viacero cieľov a poslať ich dávkou k zemi. Problémom však je, že v momente, keď podržíte B, tak hrdina vystrelí a zalarmuje skupinku ohrievajúcu sa pri ohni, namiesto toho, aby čakal, kým sa spúšť nacharguje. Veľmi podivne funguje aj ekonomický systém. Finančné odmeny za splnené misie, úlohy, efektnú likvidáciu nepriateľov, sa hromadia takým spôsobom, že si môžete dovoliť vykúpiť celú ponuku obchodov. Peniaze sú jednoducho všade, v krabiciach, skriniach, trezoroch a čo je najlepšie, že ak opustíte lokalitu a vrátite sa do nej opäť, tak sa všetky tie debny respawnujú a môžete opäť lootovať. Red Steel II sa snaží evokovať v hráčovi, že je posledným z bájnych bojovníkov Kusaragi (aj sa jej to darí), ale obtiažnosť vďaka rýchlemu nákupu upgradov, špeciálnych útokov, zbraní, brnenia a poistky v prípade druhého života trpí a hrou sa prerežete (na nastavení Normal) aj za menej ako 10 hodín so splnenými všetkými misiami.

Red Steel II zdieľa rovnakú štruktúru ako akčné adventúry. Vaším východiskovým bodom je centrála trojčlenného odboja proti zlosynovi Shinjirovi, ktorý hubí jeden klan za druhým. Na nástenku sa ako plagáty hľadaných osôb potom pripínajú misie a vedľajšie úlohy. S jednou hlavnou sa väčšinou aktivuje minimálne jedna bočná. Ich náplň sa obmedzuje na hľadanie plagátov s vašou podobizňou, odrazenie útokov banditov, hľadanie zlata alebo kúskov meča v úkrytoch, ničenie zásob zbraní a pod. Systém misií nedovoľuje napredovať plynule, ale musíte sa vždy vracať cez už preskúmané lokality späť na centrálu. Prechod medzi prostrediami je vždy zdržovaný častými loadingami zamaskovanými za otváranie dverí. Je to daň za výbornú, rýchlu a čistú grafiku. Autori pre vystúpenie z radu zvolili výtvarný štýl kombinujúci východnú kultúru a prostredia samurajov s divokým západom a hypermodernými sci-fi prvkami. Je to ako keby divoký západ navštívil Jackieho Chana na východe. Cel-shading dodáva celému vizuálu punc uveriteľnej fikcii. Majstrom zvuku sa opäť stal Tom Salto, ktorého treba pochváliť za chytľavé gitarové rify a vybrnkávacie pasáže ako vystrihnuté z filmov s muzikou Morriconeho.

Red Steel II na svojho kvalitatívne mizerného predchodu nijak nenadväzuje, ale prekonáva ho vo všetkých smeroch. Jediné, čo s ním zdieľa, je názov. Dvojka však mohla byť o chlp lepšia, dlhšia a vyladenejšia. Jednotvárnej kampani robí garde challenge mód bodujúci váš progres naprieč siedmymi kapitolami, ale ani ten vás pri hre po dohraní dlho neudrží.

Hodnotenie

Plusy:
+ ovládanie meča
+ výtvarný štýl
+ intenzívne súboje
+ hudba

Mínusy:
- backtracking
- štedrý ekonomický systém
- švihanie mohlo mať vyššiu odozvu
- stereotypná náplň misií
- mizerne rozprávaný príbeh
- častý loading

7/10

recenzia

SUPREME COMMANDER 2

vývoj THQ
platforma PC
napísal Branislav Kohút

Vojny vždy boli a vždy budú, každá je iná a predsa sú všetky rovnaké. Horšie je, keď sa najbližší a najvernejší otočia proti vám, keď sa stane vojna osobná, keď sa dostanete pred rozhodnutia medzi zlými a tými horšími voľbami. Vtedy môžete nájsť priateľov, spojencom tam, kde by ste ich nikdy nehľadali, napríklad medzi vašimi bývalými úhlavnými nepriateľmi. Ale sú to naozaj priatelia? Ak nie, tak ste ostali sami, sami proti všetkým, aj proti vaším najbližším.

Nové dejiny večných vojen sú hneď zo začiatku mierne zamotané, to aby ste mali pocit ako dobre je dej **Supreme Commander 2** napísaný, ale to je len počiatočné zdanie. Plytkosť, detinskosť, jednoduchosť príbehu a hlavne jeho podávanie je na úrovni béčkových čiernobielych filmov. Postupne ho odhalíte v troch kampaniach za tri rôzne, staré známe strany, žiaľ nudiť vás bude podobne ako kampaň sama.

Misie a jednotlivé úlohy sú na úrovni začiatkov dejín real-timových stratégií, takže od začiatku máte zadané "ochráň alebo znič". **Žiadne prekvapenia, zvraty, pamätné momenty, nič, len stereotyp a nuda.** Presúvate sa z planéty na planétu, ničíte jednu základňu za druhou, ťažíte suroviny, staviate základne a neustále povolávate hromadu jednotiek.

Tu sú aj prvé najväčšie zmeny oproti predchodcom tejto série. Jednotiek je podstatne menej, všetky vyzerajú ako z nejakého lacného hračkárstva, stratili vyváženosť, rôznorodosť i využiteľnosť.

Tak ako predtým sú tri hlavné skupiny, do ktorých sa delia vaše stroje skazy: vzdušné, námorné a pozemné. Na každú vám stačí jedná továreň a z každého druhu máte len pár kusov na výber. Ich sila je mierne nevyvážená a v neskorších ťaženiach, či pokročilejších štádiách vojny je väčšina z nich nepoužiteľná. Vtedy prichádzajú na rad experimentálne jednotky, ktoré taktiež stratili zo svojej monumentálnosti.

Už sú v podstate takmer bežnou jednotkou, bez ktorej sa žiadny víťazstvachtivý veliteľ nezaobíde. Vyrobíte ich do jednej či maximálne dvoch minút, nestoja veľa zdrojov a taktiež rýchlo padajú v boji. Potrebujete ich väčšie množstvá a tak sa neskôr stáva každé divokejšie bojisko len súbojom týchto kedysi unikátnych jednotiek. To, že ich môžete mať behom pomerne krátkej doby, súvisí nielen s pomerne rýchlym a menej komplexným gameplayom, ale aj s faktom, že surovín budete mať k dispozícii dostatok.

Nebudete musieť až tak taktizovať pri ich manažmente, ani pri stavbe základne a aj budovanie armády stratilo nádych šachového turnaja. Rýchla akcia, rýchla stavba, rýchle boje, kopec “cool” efektov, málo zábavy. Ani s budovaním základne, ani s manažmentom surovín už nemáte toľko starostí, všetko je jednoduchšie tým nesprávnym spôsobom, žiaľ. Budov je len pár, praktických stavieb ešte menej, tempo vysoké, stratégia nulová. **Jediné, čo budete naozaj potrebovať, je kvantum jednotiek, inak neporazíte na kolená ani toho menej schopného protivníka.** Najúčinnejšia taktika je postaviť čo najviac čo najsilnejších jednotiek a označiť nepriateľskú základňu. Veľmi zastaralé a hlavne na sériu, ktorá sa pýšila tak komplexným, prepracovaným, hlbokým a premysleným gameplayom plným taktiky a stratégie, to všetko žiaľ zmizlo.

Zmizli aj prekrásne svety, planéty, ktoré nie len že boli svedkami tých najničivejších bojov, ale dýchali životom, alebo prekypovali atmosférou opustených, nikdy neobjavených panenských planét, kam ešte žiadny tank nevyryl stopu svojimi oceľovými pásmi.

Všetko je mŕtve, jednoduché, strohé. Ono to vlastne väčšinou ani nie sú svety, ale len arény, umelé úrovne, plošiny, kde môžete bojovať. Zvyšok sveta je len kulisa, tapetou ohraničeného sveta. Pôsobí to skľučujúco, stráca atmosféru a kradne pocit monumentálnych bitiek v šírom vesmíre.

Nový je aj prístup k stále silnejším jednotkám. Tu prichádza na rad "nová surovina" - vývojové body. Tie získavate z laboratórií neustále produkujúcich tieto body v určitom množstve za sekundu. Akonáhle ich nazbierate dostatok, môžete si odomknúť niektorú z technológií či iných jednotiek v jednom z piatich stromov. Každý technologický strom prezentuje inú sféru vývoja.
Technológie sú dostupné pre pozemné, námorné, vzdušné jednotky, pre samotné stavby a pre hlavného komandéra. Zlepšujú ich v rôznych smeroch, od obrany, útok, cez silu, až po prídavky rozširujúce samotné možnosti jednotiek. Týmto odpadá povinnosť budovať stavby pre každý technologický strom zvlášť ako tomu bolo doteraz. Musíte ale budovať technologické laboratóriá a zároveň továrne pre experimetnálne jednotky, ktoré v minulosti taktiež nebolo treba. Znižuje to nároky na stavebný manažment, ale aj taktiku, čo v konečnom dôsledku znižuje aj hrateľnosť.

Nízke nároky Supreme Commander 2 nepotrápia len vašu šedú kôru mozgovú, ale aj hardvér vo vašom počítači. Aj pri vysokých nastaveniach a priemernom stroji nie je žiadny problém hrať plynulo dokonca ani v okamihoch, keď je na bojisku veľký počet jednotiek, čo je v podstate takmer neustále. Všetko sa krásne hýbe, lieta, strieľa, vybuchuje, svetielkuje, bliká, žiari, až moc prehnane.

Umelecká stránka hry je na bode mrazu. Príliš prefarbičkovaná, preefektovaná len aby vyzerala čo najviac “cool”. Jednotky sa snažia pôsobiť strašne “mega”, no výzorom sú niekde na úrovni béčkového scifi filmu z 30tych rokov minulého storočia. Eštože hudba ostala už klasicky monumentálna, ktorá sa len tak neopočúva.

Tá sa vám zíde hlavne pri dlhých zákopových bitkách, do ktorých sa pri celkom slušnej umelej inteligencii neraz dostanete. Nepriateľ nie len že dobre využíva svoje možnosti, ale aj pomerne správne reaguje na zmeny vo vašej stratégii či obrane. Ani neviete, kedy sa na vaše štíty znesú tony bômb a zároveň neustále dorážanie tankových formácií, každého presvedčí o aktívnej taktike počítača. Lepšie od nej budú snáď už len triky od vašich kamarátov cez internet.

Len či ich nájdete dosť, pretože Supreme Commander 2 rozhodne nie je pre každého. Teda určite nie pre pôvodných fanúšikov série hľadajúcich vylepšenie a ducha predchodcu v novom pokračovaní. Tí budú nielen sklamaní, ale aj rozhorčení negatívnymi zmenami vo všetkých oblastiach. Ostatných možno osloví nenáročnosť, komerčnosť, ale i slušné technické spracovanie a samozrejme duch predošlých častí, ktorý aj napriek mnohým chybám zaručuje slušnú porciu zábavy. Stačiť to ale pre väčšinu z vás bude len ťažko. Už to nie je starý známy Supreme Commander, ale niečo, čo sa snaží podobať na iné už osvedčené tituly či série, ktoré ale už svojich fanúšikov majú. Séria tak prišla nielen o svoju identitu, ale pravdepodobne aj o vás. BK.

Hodnotenie

Plusy:
+hudba, interface, optimalizácia

Mínusy:
- málo stavieb a jednotiek
- nudná kampaň
- nepotrebnosť taktiky

6/10

recenzia

Command and Conquer 4

vývoj EA/ EA LA
platforma PC
napísal Branislav Kohút

Vojna o ložiská cenného tibéria vrcholí, sága sa uzatvára. Ako skončí charizmatický záporák Kane? Ktorá frakcia napokon zaznamená definitívny triumf? Podarilo sa EA dôstojne ukončiť veľkolepú ságu, ktorá v posledných rokoch zaznamenala úpadok? To sú otázky, na ktoré vám teraz dáme odpovede.

Séria **Command & Conquer** patrí medzi kultové. Predovšetkým prvé časti, ktoré nám servíroval Westwood boli jedinečné, či už hovoríme o tibériových vojnách, alebo kolekcii Red Alert. V rukách EA však tento klenot niečo stratil zo svojho lesku, hoci novodobé pokračovania neboli vyslovene zlé. Po vyhlásení, že Command & Conquer 4: Tiberian Twilight je finálnym tibériovým ťažením, boli mnohí hráči zvedaví, či to bude dostatočne honosná rozlúčka hodná legendy. Pri pohľade na výsledné hodnotenie je jasné, že ani veľmi nie.

Čo sa týka grafiky a dizajnu, v tomto smere nie je dôvod rýpať, hráči môžu byť spokojní. Pekne modelovaný 3D terén, vydarené efekty, prijateľný vzhľad jednotiek. Tu sa do hry nebudem zbytočne navážať a za technické spracovanie dávam bodíky k dobru. Dokonca sa nemienim pozastavovať ani nad tým, že aj v režime pre jednotlivca je nutné byť neustále zavesený na internete. Väčšina hráčov je tak či tak online. Či chceme, alebo nie, internet je už bohužiaľ nevyhnutný na hranie, či aspoň spustenie takmer každej (legálnej) hry. Takže prejdem k závažnejším faktorom.

Kampaň pre jednotlivca sa nesie v znamení dvoch dobre známych frakcií GDI a NOD, ktoré však kupodivu, uzavreli dlhoročné prímerie! Vyžiadal si ho samotný Kane, ktorému sa lysá hlava leskne stále tak ako kedysi. Vlastne ani jedna strana nemala veľmi na výber, pretože bolo treba zabrániť globálnej katastrofe, týkajúcej sa všetkých a spoločne vytvoriť Tibériovú kontrolnú sieť (TCB). Situácia sa ustaľuje, krehký mier sa však pomaly začína lámať a hoci sa ako protivník koalície javí tretia strana – Zabudnutí, otrávení tibériom, skutočného nepriateľa treba hľadať inde. Kane má nový temný plán, ktorý postupne vychádza najavo.

Hráč vystupuje v pozícii veliteľa GDI, avšak po prvých (v podstate výukových misiách) sa rozhodne, či bude podliehať veleniu Kanea, alebo plukovníčky Jamesovej, ktorá by najradšej holohlavému vykrútila krk, len keby mala vhodnú zámienku. Na základe voľby sa potom líši ďalší sortiment misií a tiež vojska. Ponuka zahrňuje viac-menej známe jednotky, ktoré však prešli známe jednotky, ktoré však prešli určitými zmenami, ako je napríklad buldog, mammoth tank, orca fighter či scorpion tank. Spôsob produkcie však doznal dramatických zmien.

Mnohí hráči budú rozčarovaní, pretože hra úplne zmietla zo stola stavbu základne. Až na pár obranných štruktúr sa nestavia vôbec. Všetko potrebné zabezpečuje chodiaci kolos - crawler. Sú tri druhy týchto mobilných báz: ofenzívna, defenzívna a podporná. Každá produkuje len vybraný sortiment jednotiek. Ofenzívna ponúka hlavne bojové vozidlá a tanky. Druhá sa orientuje na pechotu, ktorú dopĺňa o bunkre a obranné veže. Podpora ponúka hlavne letecké jednotky a aj sa presúva vzduchom. Jednotky je možné vyrábať aj za pohybu, do terénu sa však dostanú, až keď je crawler v ustálenej pozícii na zemi.

Okrem posíl Crawleri poskytujú rôzne vylepšenia a niekedy doplnkové možnosti, napríklad vytvoria mínové pole, alebo ochranný štít, na čo sa využíva energia, ktorá sa samočinne dopĺňa. Prístup k vylepšeniam a bonusom však zabezpečujú jednorazové kryštály tibéria roztrúsené v teréne.

jediný význam tejto suroviny, v hre totiž nie je zakomponovaná ani ťažba. Jednotky sa môžu vyrábať neustále a jediným limitovacím faktorom je stanovená maximálna kapacita. Pokročilé jednotky, ktoré sa postupne odomykajú s pribúdajúcimi levelmi hráča, sa vyrábajú o niečo pomalšie a rýchlejšie naplnia limit.

Misie v kampani majú rôznorodú náplň, od prenasledovania nepriateľskej mobilnej bázy a prevencie autodeštrukcie, cez transport dôležitej osoby do cieľovej stanice, až po hackovanie siete. Lenže by ich mohlo byť o niečo viac a hlavne, ich štruktúra vôbec neladí s novo zavedeným herným systémom. Najväčším problémom je, že sa musíte postaviť veľkému počtu nepriateľov, pričom prísny limit vám umožní mať vytvorenú sotva desiatku vlastných bojovníkov. Spravidla je to jeden váš crawler proti minimálne dvom, plus protivníci sú navyše rozhádzaní po celej mape. Odolať nie je až také ťažké, ale eliminovať súperovo sídlo, alebo nebodaj ochraňovať niekoľko dôležitých pozícií s hŕstkou vojakov na rôznych miestach, dá zabrať. V podstate neustále chŕlite ďalšie a ďalšie jednotky a pokúšate sa v duchu systému 'kameň papier nožnice' pretlačiť súpera vhodnými posilami. Pričom niekedy vám to komplikuje tretia, nezávislá strana a jej vybuchujúce trojnohé potvory. Boje, ktoré by mali trvať niekoľko minút, sa neúmerne predlžujú a hra sa stáva frustrujúcou. K nekonečným naťahovačkám prispievajú aj neúmerne výkonní inžinieri. Opravárenské jednotky má každá mobilná základňa a sú užitočné, dokonca aj bojujú. Ale je absurdné, keď traja inžinieri opravujú crawlera rýchlejšie ako ho 10 štandardných jednotiek protivníka stihne poškodzovať.

Spomalené, vlastne takmer nulové reakcie vašich bojovníkov na podnety, sú v hre asi len na to, aby sa vám ešte ťažšie hralo. Kým im nepriateľ nevstúpi priamo do rany, neunúvajú sa ani pohnúť a nepomôže, ani keď im priradíte obranný, agresívny mód alebo iný bojový režim. Povely väčšinou statočne ignorujú, preto je najlepšie všetko na bojisku korigovať manuálne a nespoliehať sa na to, že by urobili niečo samostatne. To ostro kontrastuje s AI protivníkov, ktorá je na tom citeľne lepšie a niekedy vám pripraví

To ostro kontrastuje s AI protivníkov, ktorá je na tom citeľne lepšie a niekedy vám pripraví horúce chvíle. Hoci keď súper pozná vaše pozície aj na zakrytej mape a jeho primárny cieľ je útok na vás, to sa potom „machruje“. Ale taktizovanie s mobilnými bázami ovláda. Niekedy ich zloží hneď pri tej vašej, vypúšťa jednotky a keď sústredíte paľbu na crawlera, zbalí sa a odíde.

Túžbu hrať singleplayer neumocnia ani videá, ktoré sú všeobecne nadštandardné, ale zďaleka nedosahujú kvality scén prvých hier Command & Conquer. Navyše tvorcom došli už aj pekné ženy. Škaredá babizňa, ktorú vám príbeh vnútil ako vašu polovičku, vo vás namiesto túžby niekde ju pomilovať, vyvoláva skôr potrebu dobehnúť k záchodovej mise. Čo sa týka vyvrcholenia príbehu a teda aj ságy, niekde som čítal veľmi výstižné prirovnanie od istého hráča: „Videl som pornofilmy, ktoré mali zaujímavejšiu zápletku a dej.“

Kampaň pre jednotlivca je skrátka na tom zle, avšak keď ju absolvujete v kooperácii s iným hráčom, zážitok je podstatne lepší a zabavíte sa oveľa viac. Taktiež so silnejšími jednotkami sa dojem zlepší. A rýchlejší prístup k nim vám zabezpečí tréning v multiplayeri, keďže úroveň hráča sa navyšuje a platí spolu so všetkými výhodami pre obidva režimy súčasne. Čo je super vec. A je to práve spomínaný multiplayer, čo zabraňuje totálnej blamáži hry.

V multiplayeri má konečne opodstatnenie rozdelenie crawlerov na tri druhy s odlišným sortimentom. Keď si hráči vyberú rôzne mobilné bázy, môžu sa efektívne dopĺňať. A zatiaľ čo sa hra pre jednotlivca odvíja desivo pomaly, multiplayer pre dvoch až desať hráčov v tímoch je rýchly a dynamický. A je to aj preto, že limit už nie je taký drastický ako v kampani a je možné vyrobiť viac jednotiek. V sieťovej hre nejde o elimináciu oponentov, ale o obsadzovanie stanovísk, ktoré kumulujú body. Kto ich získa viac, víťazí.

Bohužiaľ iné režimy tu nie sú, ale tento je dostatočne zábavný. Ale opäť to platí, až keď už máte odomknuté lepšie jednotky a doplnky. Tie potom priamo na bojisku sprístupníte bodmi za jednorazové kryštály tibéria, ktoré zanesiete do domovskej zóny. Ak ste sa pred časom zapojili do beta testu, už viete, ako multiplayer prebieha a ak vás nezaujal, je pre vás hra nadobro stratená.

Tímové hranie je totiž soľou hry a bez nej by ani nestála za povšimnutie.

Command & Conquer 4 sa veľmi nepochlapila. Zavedenie nových herných princípov je veľmi odvážny krok a bohužiaľ vývojárom vôbec nevyšiel, hoci potenciál by tu bol. Novátorský prístup poprieť nemožno. Určite ho však mali tvorcovia vyskúšať pri úplne inom titule. Pretože aj keby boli lepšie vybalansované jednotky a bázy, atraktívnejšie ženy, videá a dej kampane, drastickou zmenou rokmi preferovaného systému v Command & Conquer, vývojari odpudili skalných priaznivcov série. Nedorobky v každom smere napokon odradili aj väčšinu z tých málo stratégov, ktorí dali hre šancu.

Na záver chcem poďakovať EA, že uzatvorili tibériovú ságu a nebudú ju dehonestovať ďalším chabým pokračovaním. Aj keď sa hovorí, nikdy nehovor nikdy. **BK.**

Hodnotenie

Plusy:
+ multiplayer a kooperačný režim
+ zdieľanie levelu hráča v single aj multiplayeri
+ originálny systém hry založený na mobilných bázach
+ posledná hra v sérii

Mínusy:
- slabá kampaň s lacným dejom
- odbúranie výstavby neprospelo
- fádne videá
- zle vybalansované jednotky
- dramatické obmedzenie produkcie posíl
- dementné správanie vlastných jednotiek

6/10

predstavenie NAIL'D

Od poľského Techlandu nik nečakal, že po úspešnej FPS Call of Juarez a neustále vyvíjanej zombie akcii Dead Island, sa vrhne do vôd arkádových racingov. **Nail'd** bude vydaný pod hlavičkou Deep Silver a zatiaľ to podľa debutového traileru a obrázkov vyzerá ako kópia výborného 4x4 adrenalínu Pure.

Nail'd sa pýši najväčšími výškovými rozdielmi a skutočnými lokalitami ako napríklad Yosemitský národný park v Kalifornii. Okrem ATV si zajadíte aj na jednostopých motorkách a to aj v online multiplayeri.

Nail'd vychádza koncom roka pre PC, PS3 a Xbox360.

vývoj Take 2/ Rockstar
platformy PC, Xbox360, PS3
napísal Peter Dragula

Minuloročné GTA IV epizódy exkluzívne pre Xbox360 sa objavujú aj na zvyšných platformách - PC a PS3, a ako jednotný balík ponúkajú masívnu zábavu. Možno už v obohranom meste a možno už mierne jednotvárne, ale sú tam prvky, ktoré hráčov dokážu pritiahnuť späť do náručia Liberty City.

Prvá epizóda Lost and Dammed nás zavedie do temnoty podsvetia motorkárskeho gangu, jeho brutality a neustáleho boja o prežitie. Druhá epizóda Ballad of Gay Tony ponúka hi-society sveta Liberty City, kde sa nočné kluby stanú naším druhým domovom. Obe expanzie majú svoje upgrady a vylepšenia do základnej hry a jej možností a to ako vo vedľajších misiách, tak aj v multiplayerovej časti. Vzhľadom na to, že obe expanzie sme už recenzovali každú zvlášť a výsledné hodnotenia sa nemenia, zhrňme si ich a pripomeňme silné stránky.

STRATENÝ A ZATRATENÝ GANG (9/10)

Temnejšia kampaň plná špiny a spálenej gumy nás zavedie do sveta Johnnyho Klebitza, člena gangu Lost práve v momente, kedy ide so svojou družinou privítať naspäť do rodiny z odvykačky prepusteného prezidenta gangu Billyho Greya. Práve návrat tejto výstrednej osoby na trón jednej z motorkárskych skupín rozvíri inak pokojné hladiny miestneho podsvetia, čo sa rozhodne Johnnymu nepáči. Behom niekoľkých hodín totižto Billy rozpráši akékoľvek príméria a obchodné dohody na prach a uvrhne tak dovtedy fungujúci mikro systém do totálnej anarchie, neprospievajúcej žiadnemu zo zúčastnených subjektov.

Začína tak masívna 15-hodinová kampaň, v ktorej spoznáme inú časť Liberty City ako v pôvodnom titule s Nikom Bellicom. Ale keďže ide znovu o kriminálnu časť, prepojenie príbehov oboch hrdinov je neodvrátiteľné. Mimo príbehu ponúka epizóda aj dostatok externého obsahu a to napríklad zábavku so zostreľovaním čajok, minihru pretláčania rúk a aj prídavku gang wars, kde sa v uliciach stretnete s nepriateľskými gangmi. A keďže prakticky nikdy nechodíte sám, v pôvodnej hre malé prestrelky sa tentoraz zmenia na skutočné vojny.

Veľkej expanzie sa dočkal multiplayer, kde pribudli tri nové módy: Own the City, Club Business, Witness Protection, ktoré k pôvodnej ponuke dodávajú komplexnosť a nové možnosti. Z menších, ale dôležitých detailov, bol upravený model ovládania a správania motoriek, ktorý je prirodzenejší a jednoduchší. Totiž takmer celú hru prejazdíte na motorkách a túto zmenu hra priam potrebovala.

BALADA O TONYM GAYOVI (9.5/10)

Druhá expanzia pripomína viac Vice City ako Liberty City. Prináša totiž pohľad do farebného sveta nočných klubov, bohatých investorov a lakotných kriminálnikov žijúcich na vysokej nohe. Vďaka tomu v tejto expanzii dostanete k chuťovkám ako k zlatej helikoptére alebo rýchlym autám s nitrom a pre kaskadérsku časť hry konečne dostanete aj padák, s ktorým sa vo vedľajších vybláznite dokonale.

V hlavnej kampani sledujeme príbeh ochrankára Gaya Tonyho, depresívneho homosexuála vlastniaceho najväčšie nočné kluby v meste. Budete ho ochraňovať ako pred jeho nepriateľmi, tak aj pred sebou samým. Jeho labilná povaha je niekedy ešte horšia ako jeho najhorší nepriateľ. Budete mu pomáhať, ako sa bude dať, popritom budeme spoznávať ľudí z konkurencie, plniť pre nich úlohy a občas aj porozmýšľate nad odchodom. Váš príbeh sa pretne ako s Nikom Bellicom z pôvodnej hry, tak aj s Johnym Klebitzom z predchádzajúcej expanzie. A ako inak, pôjde o diamanty, ktoré spájajú všetky tri hry a ktoré narobili v meste najviac problémov.

Čakajú vás rozmanité misie napríklad ukradnutie súpravy metra, sledovanie Nika Bellica z helikoptéry, priam vojnové scény na obrnenom transportéri, ktorý je novým prídavkom do hry, vyvraždíte časť motorkárskeho gangu a napríklad aj zničíte výletnú loď s ozbrojenou helikoptérou. Pomedzi to si pôjdete oddýchnuť do klubov, zatancujete si a zahráte rozmanité minihry, alebo sa bližšie spoznáte so šéfkou klubu.

Z oboch expanzií cítiť kvalitu, prepracovanosť a aj masívnosť, ktoré sa na jednom disku multiplikujú, pričom sú dostupné za peknú cenu (27 € PC/Xbox360, 37€ PS3 v našom shope). Žial každá expanzia sa spúšťa samostatne a tak možnosti a aj ich multiplayerové časti spustíte len v danej epizóde, čo príliš narušuje jednotný zážitok z GTA IV. Prečo by napríklad Niko Bellic nemohol dostať padák? Na to vie odpoveď len Rockstar a nám ostáva dúfať, že v GTA V sa už poučí a vytvorí expanzie kompaktnejšie.

Nakoniec obe expanzie majú aj jednu malú chybičku - vyšli neskoro. Neskoro to už bolo aj minulý rok pri Xbox360 verzii, nie to ešte tento rok. Takmer presne po dvoch rokoch by už hráči čakali novú hru, nie znovu to isté. Napriek tomu pre fanúšikov GTA alebo akčných adventúr ponúkajú obe expanzie príjemných 30 - 40 hodín hry.

Hodnotenie

Plusy:
+ dve masívne kampane
+ množstvo nových možností do mesta
+ prelínanie príbehov s GTA IV

Mínusy:
- samostatné spúšťanie a oddelenie titulov

9/10

recenzia

DRAGON AGE: ORIGINS

vývoj EA / Bioware
platformy PC, Xbox360, PS3
napísal Branislav Kohút

Najlepšia RPG minulého roka ešte nepovedala posledné slovo a opäť povoláva do boja. Na obzore sa zjavili noví nepriatelia, na ktorých platí iba meč a kúzla. Nie je čas na oddych, treba zachrániť krajinu. Vytiahnite z komory brnenie a berte do ruky zbraň, na ktorej ešte nezaschla krv z minulých bitiek. Spolu s novou vlnou zla musíte precitnúť aj vy.

Hovorí sa, "Mier do času, vojna na veky". A Ferelden si mier, po páde veľkého zla, vlastne ani nemal kedy užiť. Krajina je vystavená novým silám temnoty, ktoré sa snažia dokončiť prácu svojho predchodcu. Na veľké prípravy nie je čas, všade sa bojuje, nikde nie je bezpečne. A všetci veria, že situáciu vyrieši nový vodca Šedých strážcov, ktorý prichádza do pevnosti Vigil's Keep, aby obnovil rád. A hoci sa jedná o ostrieľaného hrdinu, ktorý má na chrbte bezmála 20 levelov, nebude to mať ľahké. Treba naverbovať nových členov a s hŕstkou verných chrániť neďaleké mesto, farmy a obchodníkov a popri tom ešte pátrať po sídlach nových hlavných záporákov.

Tentoraz sú totiž na čele temných hneď dvaja vodcovia, ale vo váš prospech hrá to, že medzi sebou veľmi nevychádzajú. Netreba však podceňovať ani kreatúru zvanú Matka ani prefíkaného Architekta, ktorého poslanie je dlho nejasné. A pozor si treba dávať aj na ich generálov, ktorí nie sú len bezduché poslušné bábky, ale uvažujú, koordinujú jednotky a dokonca vedia aj rozprávať. Popri tom si zmeriate sily s ďalšími vedľajšími bossmi, či už pokryteckou barónkou v bažinách, spektrálnym, alebo čiernym drakom a inferno golemom. Skrátka, protivníkov, ktorí predstavujú väčšiu výzvu, bude pomerne veľa.

Dynamická expanzia

Príbeh síce zďaleka nie je taký rozsiahly ako dej Origins, ale je o to dynamickejší a rozhodne sa nebudete nudiť. A predĺžiť si ho môžete plnením vedľajších úloh, ktoré získate aj z inzerátov na vývesných tabuliach.

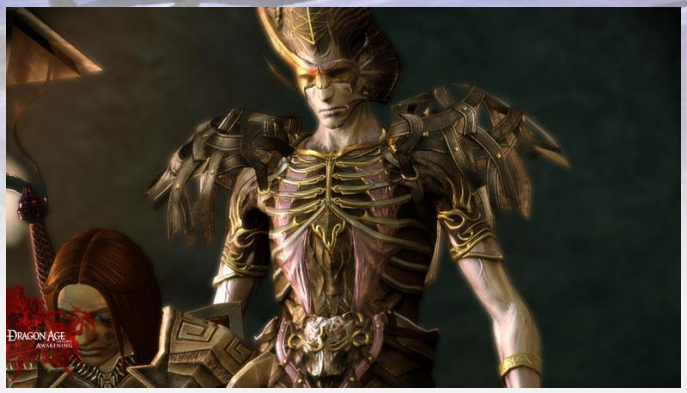
Spestrením (teda, ako pre koho) sú audiencie v sídle Šedých strážcov, kde budete musieť z času na čas vyniesť vážne verdikty a súdiť spory.

Ak sa vám na disku povaľujú uložené pozície z pôvodnej hry, môžete pokračovať s hlavou postavou z Dragon Age: Origins. Ak nie, prevezmete úlohu nováčika, ktorý ale už má značnú autoritu aj schopnosti. Príbeh expanzie to nijako zásadne neovplyvňuje, len keď hráte s vašim veteránom, obyvatelia vás vítajú ako žijúcu legendu a o to viac starí známi, ktorí to s vami tiahli v minulých bojoch. Avšak možno vás sklame, že zo starých druhov vás tentoraz môže sprevádzať len jediný, ryšavý trpaslík Oghren, ktorého stretnete už v prvých minútach hrania. Zrejme radi aspoň prehodíte slovíčko s Alistairom a liečiteľkou Wynne, no bohužiaľ väčšinu starých harcovníkov vôbec neuvidíte. To ale neznamená, že si nevytvoríte zaujímavú partiu.

AWAKENING návrat do krajiny drakov

Okrem spomínaného trpaslíka Oghrena vám (tiež už od úvodu) pomôže sarkastický mág Anders a možno využijete aj zlodejské schopnosti Nathaniela Howe, hoci vás spočiatku viní z nespravodlivej vraždy svojho otca. Zazerať na vás bude aj elfka Velanna, ktorá zas nenávidí ľudí, lebo verí, že ublížili jej sestre. Napriek tomu môže byť cenným spojencom, aj keď je len menej výraznou náhradou čarodejnice Morrigan z pôvodnej hry. Na vašej strane bude aj Spravodlivosť, čo v tomto prípade nie je len abstraktný pojem. Spravodlivosť totiž ožije v tele mŕtveho bojovníka a zrejme to bude váš obľúbený tank.

Skupinke pomôže aj trpaslíčia skautka Sigrun a osoží bojovníčka Mhairi, ktorá je síce prvým vašim spojencom, ale radšej si na ňu nezvykajte. Opäť sa pohybujete v maximálne štvorčlennej skupine a členov vymieňate vo vymedzených lokalitách. A hoci si ich priazeň naďalej môžete udržovať rozdávaním darčekov a tiež sa okrajovo venovať ich osudom, komunikácia s nimi je výrazne obmedzená a na romantiku úplne zabudnite. To je ale vzhľadom na dĺžku nového príbehu vcelku prirodzené. Z istého uhla pohľadu je totiž zbytočné priveľmi sa zaoberať životopisom postáv, s ktorými pobudnete pomerne krátky čas. Členovia družiny sa teraz môžu dopracovať až k tridsiatemu levelu a to samozrejme aj znamená, že majú nové zručnosti a doplnky. K pasívnym schopnostiam napríklad pribudli možnosti dodatočne zvýšiť postave počet životov a úroveň magickej energie, počet životov a úroveň magickej energie, či vitality a už dokážete vyrábať runy. Hrdinovia majú po tri špecializácie a vyberajú si z rozšíreného sortimentu.



Nové talenty a kúzla vyžadujú určitú úroveň vybraných atribútov aj level postavy. K zaujímavým patrí napríklad ochranné mágovo pole, ktoré odhadzuje nepriateľov v jeho blízkosti, hoci pekne požiera energiu, alebo prírodné kúzla priradené povolaniu opatrovník (keeper), ktorými disponuje Velanna, či kúsky skauta legionárov u Sigrun. No pri doterajšom bohatom sortimente tvorcovia nedokázali ponúknuť vyslovene jedinečné nové talenty.

Pri putovaní navštívite zlovestné bažiny, strážené nielen vlkmi a vlkolakmi. Pozriete sa do mesta aj pod mesto, ocitnete sa na farme, v prístave, v lese s oživenými stromami, podzemnom sídle trpaslíkov, kde tiene mŕtvych rozprávajú o posledných dňoch nebožtíkov. Väčšina lokalít obsahuje obľúbené podzemné bludiská, kde si na vás počíhajú aj noví protivníci, napríklad červovité deti temnej matky. Dajú sa síce rýchlo zabiť, ale keď nedáte pozor, ochromia vám člena partie, ktorý je bez pomoci druhov stratený. Príde však aj na starých známych vrátane rohatých obrov a kostlivcov.

Samozrejme, že v Awakening sa zbierajú predmety a obchoduje. Väčšinu obchodníkov nájdete v okolí pevnosti Šedých strážcov alebo priamo v nej. Ale aj v meste a občas aj na atypických miestach. Predajcov rún, brnení, zbraní, môžete kedykoľvek osloviť a ponúkajú tiež menšie úlohy. Môžete si dať vyrobiť aj špeciálne predmety, napríklad výstroj z pozostatkov spektrálneho draka.

Dĺžka expanzie je primeraná, zaberie vám niekoľko dní, respektíve cca 15 hodín. Záleží tiež na tom, či sa venujete aj plneniu početných vedľajších úloh a niekedy aj od voľby v kľúčových situáciách. S príbehom som osobne spokojný až na záver, ktorý mi pripadal urobený narýchlo. To, čo sa pomaly rozvíjalo a odkrývalo, zrazu prepukne do prudkého a príliš priamočiareho záveru, kde vám po sérii masakrov nabehnú záverečné titulky. Narazil som ešte na pár drobných technických chýb, z nich za zmienku stojí, že pri exporte mojej postavy z Origins som expanziu začínal v spodnom prádle, našťastie so zachovaným sortimentom kúziel. Nenašiel som však nič také, kvôli čomu by som musel tvorcov posielať do horúcich pekiel. Snáď ma len mrzela neprítomnosť starých spoločníkov, či skôr spoločníčok...

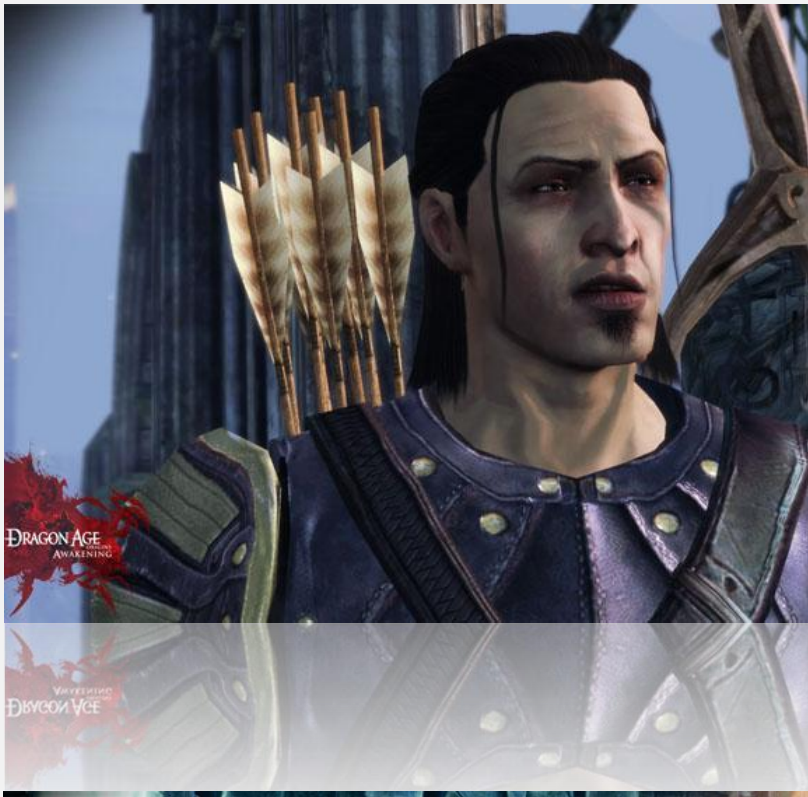
Expanzia Dragon Age: Origins – Awakening je o niečo dynamickejšia ako pôvodná hra, má rýchly spád a ženie hráča z akcie do akcie. Nie však na úkor deja a ani úlohy nie sú odfláknuté. Jedná sa o dôstojný prídavok, ktorý ulahodí každému, komu sa páčil originál. Vyvrcholenie je síce skôr vlažné, ale v zásade nie je datadisku čo vyčítať. Len večná škoda tých nepremilovaných nocí bez Leliany a Morrigan. **BK.**

Hodnotenie

Plusy:
+ dynamický prídavok s novými záporákmi
+ zvýšená úroveň hrdinov, nové špecializácie a talenty
+ možnosť importovať hlavnú postavu z pôvodnej hry

Mínusy:
- vlažné vyvrcholenie príbehu
- obmedzená komunikácia s členmi družiny
- chýbajú spoločníci z originálu

8/10



GOTHIC 4

konkurencia pre Dragon Age

Spellbound prebral **Gothic** sériu a posunul ju vpred. Zatiaľ ťažko povedať či kvalitou, ale minimálne časovo keďže sa bude odohrávať 10 rokov po udalostiach prvých troch hier.

Znovu preberáte bezmenného hrdinu, ktorý si ide vyrovnať účty s kráľom Robarom III. a ten je úplnou náhodou bezmenným hrdinom prvých troch hier. Vyzerá, že sa z neho stal zlý král, ale to bude len jedno z prekvapení, ktoré nás v hre čaká.

Hra vyjde na jeseň pre PC, Xbox360 a PS3, dokáže posunúť kvalitu na úroveň Dragon Age?

recenzia

SETTLERS 7

vývoj Ubisoft
platforma PC
napísal Branislav Kohút

Osadníci sa už siedmy raz púšťajú do výstavby nového sídla a bez vás si neporadia. Váš um a strategické myslenie rozhodne nie len o blahu obyvateľov mestečka, ale celej krajiny. A pripravte sa na to, že začnete pekne od podlahy a budete mať plné ruky práce. Nuž, kto chce vládnuť svetu, musí sa vedieť poriadne obracať. A prosím vás, neohŕňajte nos nad zašpinenými baníkmi, či pastiermi svíň. Bez ich pomoci sa vám totiž o kráľovskej korune môže iba snívať!

Po dvoch posledných, výrazne zjednodušených a dosť akčne ladených tituloch Settlers, sa vývojári z Blue Byte vracajú ku koreňom série. Stratégia si opäť plným právom zaslúži prívlastok budovateľská. Tvorcovia sa poučili a namiesto preferovania bojovej zložky, sa v sedmičke opäť sústredili na manažment sídla a výrobné procesy. Boje zostali a majú svoje opodstatnenie, no nie sú v popredí na úkor ekonomiky. Settlers 7 však prostoducho nekopíruje prvé časti série, ale ponúka nový, prepracovaný systém výstavby a viacero zaujímavých inovácií.

Prvý dojem vo vás môže vzbudiť podozrenie, že výrobné procesy a reťazce sú príliš jednoduché, až triviálne.

Nedajte sa však pomýliť tým, že na výber je len hŕstka štandardných budov, z ktorých máte postaviť prosperujúce mesto.Každé obydlie je totiž len akousi malou základňou, ku ktorej môžete pripojiť niekoľko rôznych prístavieb. K horskému prístrešku pridáte kameňolom, zlievareň, bane na zlato, uhlie, rudu, či koks, k chatrči miesto pre drevorubačov, lovcov a lesníka, pílu a rybára a podobne. Obvykle môžete pridať až tri dielne ku každému príbytku, ale treba mať v teréne dostatok priestoru.

To je bohužiaľ v pekných, ale miniatúrnych sektoroch, na ktoré je rozdelená krajina, niekedy problém. Základné budovy plnia aj iné funkcie, napríklad rezidencie aj bez prístavieb zvyšujú maximálnu kapacitu obyvateľstva. Okrem toho, keď v nich povolíte extra zásoby jedla, zamestnanci pripojených dielní sú výkonnejší.

Výrobné procesy dodržiavajú logickú postupnosť, čiže drevorubači vyrúbu stromy, tie sa musia spracovať na píle na dosky a potom môžu použiť na výstavbu domu alebo hoci výrobu kolesa. Na získanie pečiva treba obilné farmy, mlyny, pekáreň a podobne.

Tentoraz však osadníci nosia suroviny do príručných skladov, ktoré môžete za nízke náklady a v neobmedzenom počte budovať kdekoľvek v teréne.

Čím bližšie sú sklady pri dielňach, tím menej sa robotníci nabehajú a viac vyprodukujú. Osadníci sa pohybujú výlučne po cestách a chodníkoch, ktoré musia byť pripojené k budovám, inak nemôžu byť postavené a už vôbec nie funkčné. Výstavba ciest je praktická. Podobne, ako dielne, sa realizuje potvrdením príkazu na konkrétnej stavebnej ploche v teréne, teda bez vyvolávania všeobecného menu osídlenia. Určité budovy a vylepšenia sú dostupné len po odomknutí pomocou bodov prestíže. Prestíž je možné získať v boji, ale napríklad aj umiestňovaním dekorácií. Prestížne doplnky sú delené do troch kategórií a vetvené. Záleží na hráčovi, či uprednostní ekonomické, vojenské, alebo obchodné výhody. Je lepšie získať možnosť vylepšiť cesty, aby sa osadníci rýchlejšie pohybovali, alebo odomknúť výstavbu vojenskej pevnosti? A čo tak povoliť transformáciu baníka na geológa, aby tak získal extra suroviny aj zo zdanlivo neproduktívnych lomov? Niekedy je to ťažká dilema, našťastie body prestíže sa dajú nazbierať rýchlo.

cesta za korunou pokračuje

Určité budovy a vylepšenia sú dostupné len po odomknutí pomocou bodov prestíže. Prestíž je možné získať v boji, ale napríklad aj umiestňovaním dekorácií. Prestížne doplnky sú delené do troch kategórií a vetvené. Záleží na hráčovi, či uprednostní ekonomické, vojenské, alebo obchodné výhody. Je lepšie získať možnosť vylepšiť cesty, aby sa osadníci rýchlejšie pohybovali, alebo odomknúť výstavbu vojenskej pevnosti? A čo tak povoliť transformáciu baníka na geológa, aby tak získal extra suroviny aj zo zdanlivo neproduktívnych lomov? Niekedy je to ťažká dilema, našťastie body prestíže sa dajú nazbierať rýchlo.

Ďalší spôsob, ako zefektívniť procesy a budovy, je formou výskumu. Nejdem polemizovať o tom, či cirkev pomáhala rozvoju vedy a techniky, alebo ho skôr brzdila. Faktom je, že v Settlers 7 sú to práve duchovní, ktorí vám zabezpečia nové technológie.

V menu výskumu je niekoľko odvetví a technológií, na ktoré vždy musíte obetovať určitý počet mníchov. Odmenou je rýchlejšia ťažba, výkonnejšie zbrane vďaka skúmaniu balistiky, či iné užitočné vynálezy. Okrem toho majú svätuškári aj ďalšie funkcie.

Zvyšujú odolnosť vojakov v obranných sídlach a uplatnia sa aj pri plnení úloh, ktoré väčšinou spočívajú v doručení stanoveného počtu mníchov, alebo surovín na miesto určenia. Efekt záleží od toho, akých cirkevných hodnostárov používate a za trochu toho piva, čo vyžadujú, fakt stoja.

Nedostatok surovín bude neraz urgentný, pretože zásoby z baní sa rýchlo míňajú a niektoré vo vašom sektore ani nenájdete. Síce potešia odmeny, keď si za úspešný rozvoj osídlenia môžete vybrať jednorazové príspevky vo forme určitých surovín, to ale stačiť nebude. Problém dlhodobo vyrieši obchodovanie. Pri tom využijete tri druhy obchodníkov, no najprv ich musíte vyprodukovať . Potom niekoľkých obetujete pri stanovení obchodných trás na obchodnej mape.

Ďalších potrebujete, aby prenášali komodity do nákupných staníc a naopak. Kým sa pracne dostanete k chýbajúcemu tovaru alebo surovine, chvíľu to potrvá. Preto je niekedy vhodnejšie, napadnúť a obsadiť susedné sektory, kde majú potrebné ložiská. A tu sa konečne dostávame k významu bojov a vojenskej zložke.

S vašim úvodným sektorom dlho nevystačíte, jednak je malý a navyše poskytuje len niektoré suroviny, takže je dobré vyprodukovať nejakých vojakov a poslať ich dobyť centrálne opevnenie v nepriateľskom, alebo neutrálnom sektore. Teda ak radšej neuprednostníte podplácanie. Na boj sa však treba najskôr pripraviť. V krčme najmete dva základné druhy bojovníkov, ktoré vám niekedy vystačia na celú hru. Sú to kopijníci a mušketieri. Náklady sú pomerne skromné, ne-treba vyrábať každý kúsok výbavy, stačí niekoľko mincí a jedlo, akurát strelci chcú mäso namiesto chleba. Mušketieri sa uplatnia hlavne pri dobýjaní doplnkových obranných veží, ktoré môžu, ale nemusia mať nepriatelia na svojom území. Ešte lepšie sú však delá, doplnené o jazdu a vlajkonosiča. Na tieto jednotky už ale potrebujete odomknúť a postaviť pevnosť a viac druhov komodít.

Vojaci sa pohybujú výlučne pod vedením generálov, ktorí môžu mať bonusové vlastnosti. Stačí označiť generála a cieľ a ten so svojou armádou napochoduje na miesto určenia, kde prebieha automatický boj. Po eliminovaní vežičiek, prípadne aj boji muža proti mužovi, nasleduje odpočet pri obliehaní centrálneho opevnenia a potom úspešné obsadenie (alebo obrana) sektoru.

Všetky aktivity skvele fungujú vo voľnej hre, proti počítačovým protivníkom a multiplayeri so živými protihráčmi. Cieľom takýchto scenárov nie je priamo eliminovanie súperov, ale získanie stanoveného počtu víťazných bodov, reprezento-vaných hviezdami. Hviezdy získate rôznym spôsobom. Obsadením kon-krétneho sektoru, technologickou dominanciu, za to, že okupujete najviac území, alebo za progres vo výskume technológií.

Súčasťou sú hodnotené rebríčkové zápasy a zvyšovanie hodností užívateľa. Hodilo by sa ale viac máp a režim voľnej výstavby pre užívateľov, ktorí si chcú v pokoji stavať a nezaobe-rať sa vojnami a honbou za víťaznými bodmi.

Tie isté princípy, ktoré sa osvedčili v multiplayeri, sú naopak dosť ne-šikovne servírované v kampani pre jednotlivca. V ťažení hráč prevezme úlohu rozkošnej princezničky, ktorá sa usiluje zjednotiť krajinu a zasadnúť na kráľovský trón.

Musí sa však postaviť mnohým odporcom a rôznymi spôsobmi ich dostať na kolená. Samotná náplň lineárnych misií je prijateľná, predelové scény a dejové vstupy výborné, ale realizácia niekoľkých úvodných scenárov veľmi ťažkopádna. V kampani sú fázy, kedy treba vyčkávať, napríklad na zhromaždenie dostatku peňazí, alebo vojska.

Ideálne podmienky obmedzeného rozvoja pripravíte rýchlo a potom skrátka nemáte čo robiť, niekedy aj desiatky minút.. Bol by to banálny problém, keby ho vyriešilo urýchlenie času. Lenže Settlers 7 takúto vymoženosť nemá. Smola. V praxi to potom znamená, že misie sa neúmerne časovo naťahujú, hráči sa začnú nudiť a mnohí nebudú mať trpezlivosť čakať na zaujímavejšie pokročilé scenáre. A v chluchých fázach nepomôže ani implementovaný Facebook alebo štatistiky na Uplay.

Settlers 7 nie je pre príležitostných hráčov, ako to bolo v pár predošlých častiach, aj keď sa to v úvode tak javí. Práve naopak, je pre ostrieľaných veteránov, ktorí si vychutnajú dosť náročnú ekonomiku a hospodárenie v hre. Príležitostných konzumentov dlho neudrží ani kampaň, ani editor hradu, kde sa upravujú vežičky a doplnky reprezentatívneho sídla, platné pre ďalšie hry, ani dokupovanie doplnkov za virtuálne mince, získané za úspechy v kampani.

Grafika je skutočne rozkošná. Scenáre disponujú množstvom detailne vykreslených objektov a všetko pôsobí príjemne, rozprávkovo. Krajinu je možné vzdialiť až tak, že vytvorí formát mapy. Naopak pri priblížení kamery hráč vníma aj najmenšie detaily a to nie len skvele znázornených osadníkov pri práci, ale dokonca aj poletujúce motýle na lúkach. Celé to dokresľuje veľmi pekná hudba, hlavne v úvode. Pritom hardvérové nároky sú prijateľné. Skrátka spracovanie na jednotku.

Settlers 7 využíva kontroverznú formu ochrany Uplay, ktorá spôsobovala vrásky hlavne prvým hráčom. Moment-álne je však na tom už viditeľne lepšie, k čomu prispeli užitočné záplaty.

Settlers 7 je krok správnym smerom. Hoci vlažná kampaň s chýbajúcou možnosť urýchlenia času a nešikovná forma ochrany, produkt mierne degradujú, hra ako celok sa vydarila. Inovovaný a premyslený systém vý-stavby a rozvoja odstaví príležito-stných hráčov. Ale veteráni, ktorí si žiadajú pravú a nefalšovanú budo-vateľskú stratégiu, hoci niekedy s tvrdými pravidlami, dostanú to, po čom im srdce piští. **BK.**

Hodnotenie

Plusy:
+ manažment a budovanie sú opäť prioritou v hre
+ inovácie pri výstavbe a získavaní bonusov
+ veľmi pekná grafika a dizajn
+ doplnkové súčasti (Facebook, editor hradu...)

Mínusy:
- málo pútavá kampaň
- nešikovná forma ochrany hry
- chýba urýchlenie času (v ťažení)
- hodilo by sa viac máp v multiplayeri a mód voľnej výstavby bez oponentov
- málo priestoru v sektoroch

8/10

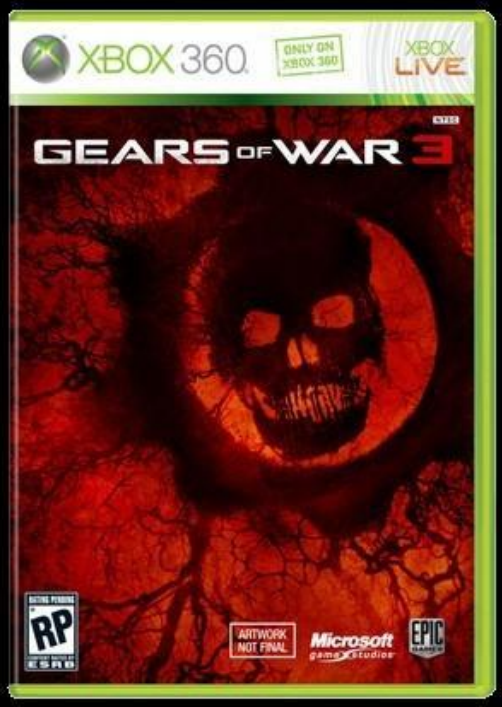
ohlásenie

GEARS OF WAR 3

legendy sa vracajú

Presne rok pred vydaním ohlásil Epic a Microsoft nové pokračovanie Gears of War série.

Trojka vyjde 5. apríla 2011 v US, 7. apríla v Japonsku, 8. apríla v Európe a uzavrie úvodnú trilógiu Gears of War série rozprávajúcu príbeh Marcusa Fenixa a jeho jednotky Delta Squad. Bude to najväčšia a najdramatickejšia kapitola o nádeji, prežití a bratstve. Po tom, ako bolo posledné ľudské mesto na planéte zničené, a preživší sú odrezaní, Marcus a jeho skupina bojuje o prežitie ľudskej rasy.



Viac detailov ešte nebolo ohlásených, ale z úvodného traileru z ktorého sú aj okolité obrázky sme už niečo vyčítali a to:

- V tíme bude ženská Anya. Tá sa vyskytovala už aj v GsoW1 a GsoW2.

- Planéta, z ktorej video „pochádza“, by mala byť Sera. Sera bola zbombardovaná orbitálnymi lasermi ľudskej armády a tak je pravdepodobné, že zhorené torzá majú na svedomí ľudia a nie Locusti.

- Prečo je Delta jednotka na Sere 18 mesiacov po udalostiach z GsoW2? Buď tam hľadá niečo nesmierne cenné alebo už jednoducho nemajú kde utiecť.

- Dom. Najväčšie emócie vyvolávajú práve zmeny u tohto vojaka. Dlhá brada a zanedbaný výzor naznačujú, že smrť jeho milovanej manželky si na ňom vyžiadala tvrdú daň. Dom sa dokonca v prestrihovej scéne, keď na neho útočí Locust, vôbec nesnaží bojovať o prežitie, čo by mohlo naznačovať jeho absolútne odovzdanie sa osudu.

- Dá sa predpokladať, že vzťahy medzi Marcusom a Domom budú práve kvôli jeho nezáujmu o život veľmi napäté a tomuto faktu nepomôže ani prítomnosť Anye.

- Cole a Baird sú späť.

- Lambenti, zelené monštrá– budú rovnakou hrozbou pre Locustov aj ľudí. Dočkáme sa vynútenej spolupráce dvoch nezmieriteľných strán?

- Nové zbrane, dvojhlavňová brokovnica s odpílenou hlavňou a Pendulum Lancer Rifle (staršia verzia obľúbenej lancerky bez motorovej píly, zato však s ostrým bajonetom na konci)

CliffyB ďalej priznal, že multiplayer v GsoW2 mal ďaleko od dokonalosti a v tretej časti sa preto zamerajú najmä na odstránenie problémov s lagmi a s matchmakingom. Tiež bol oficiálne potvrdený coop pre 4 hráčov.

Viac sa o hre dozvieme na E3 v priebehu júna.

priblíženie

TEST DRIVE UNLIMITED 2

Test Drive Unlimited 2 sa blíži a máme tu plno nových informácií. V zásade už vieme, že nás čaká rozsiahly ostrov Ibiza, po ktorého 930 kilometroch ciest sa budeme pohybovať prakticky bez obmedzení (a aj mimo nich) a to na viac ako stovke luxusných vozidiel.

Hra bude tentoraz výraznejšie orientovaná na MMO racingový štýl, ale bez poplatkov. Znamená to, že sa dostaneme do živého sveta, kde má každý hráč svojho avatara a svoje peniaze, za ktoré si kupuje oblečenie, domy, rôzne budovy alebo najprestížnejšiu cenu v hre - jachtu a samozrejme to najdôležitejšie - vozidlá. To aké vozidlá budú k dispozícii, nám budú postupne autori odhaľovať. Zatiaľ prezentujú rýchle exotické autá, aké sme videli aj v prvej hre. Vieme, že postupne prídu na rad aj off-roady. Upgrady a vylepšovanie vozidiel a aj zariadenia domov nebude chýbať.

Lobby systém bol tentoraz dramaticky expandovaný a možnosti medzi hráčmi viac pripomínajú MMORPG hry. Napríklad hráči môžu voľne chodiť okolo svojich vozidiel, keď čakajú, kým sa dostavia na štartovaciu líniu všetci protivníci. Môžu nastúpiť ako pasažieri do vozidla protivníka, môžu sa stretnúť s priateľmi v obchodoch a poradiť sa, aké auto je najlepšie. Dokonca sa môžu spolu staviť aj o výsledok preteku. Na obrazovke bude môcť byť naraz 32 avatarov, každý z nich bude mať svoje oblečenie a vybavenie. Budú sa stretávať v kluboch, obchodoch, vo svojich domovoch, budú môcť komunikovať, alebo si aj posedieť vo vírivke. Ale oproti tomu hra stále nebude mať chodcov, keďže podľa autorov to nie je Sims hra a tieto elementy nepretláčali, dôležitejšia je reálnosť prostredí, prepracovanie ostrova. AI budú ovládať len vozidlá v premávke rovnako ako v jednotke.

SKUTOČNÝ ONLINE RACING

Zo zaujímavostí TDU2 bude mať kluby a párty, kde kluby budú mať vlastné konto, ktoré bude financovať jeho expanziu - vybavenie, okruhy, autá, garáže, väčšie budovy, ale aj exkluzivity ako napríklad superšport Gumpert Apollo. Peniaze bude možné "ukradnúť" od konkurenčných klanov.

Kooperačná hra titulu nechýba a bude to možnosť nasadnúť si do priateľovho auta a pomáhať mu pri jazde. Bude to hlavne navigácia pri jazde terénmi na 4x4 vozidlách. Hráči môžu používať voice chat, alebo ikonkový systém, kde navigátor naznačí smer, alebo najkratšiu cestu.

Čo sa týka fyziky, autori zahodili svoj pôvodný model z V-Rally, ktorý použili v TDU1 a napísali nový od základov. Zapracovali ovládanie pre vozidlá s rôznym pohonom, ale aj rozdiely medzi modernými a klasickými vozidlami. Bude zaujímavé sledovať, akým smerom sa pohne. V engine zapracovali aj cyklus dňa a noci, pre ktorý museli zase zmeniť celý grafický engine a hlavne pridať noc. Jeden deň v hre bude prekvapivo trvať až dve hodiny. Do neho ešte pribudnú zmeny počasia, dážď, búrky. Kamera bude tentoraz dynamickejšia, budeme cítiť pohyb vozidla. Ani ničenie vozidla tentoraz nebude chýbať, aj keď pôjde len o štandardné deformácie a kozmetické zničenie. Autori plánujú pridať aj motorky, ale tie už nestihnú vydanie hry a počkajú si, až kým autori neprepracujú novú dynamiku a fyziku motoriek.

Výlet na ostrovy

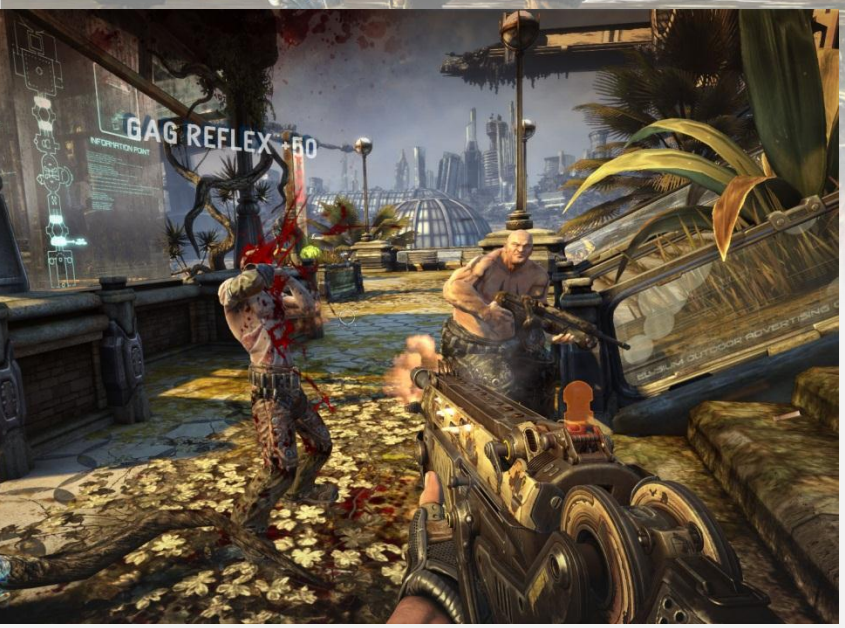
IBIZA a OAHU

Ale v titule nebude len jeden ostrov, budú dva k Ibize sa vráti aj ostrov z prvej hry - Oahu. Autori ho upravili, vylepšili a popridávali hlavne off-road cestičky. Ale dostať sa späť na ostrov nebude jednoduché. V kampani budeme začínať na Ibize a dostať sa na druhý ostrov bude vyžadovať určitý level.

Budeme musieť mať dostatok vozidiel, domov, dosiahnutého skóre a sociálnych aspektov, aby sa nám táto možnosť odomkla. Na druhý ostrov sa následne dostaneme cez terminál na letisku.

Hru uvidíme na jeseň na PC, Xbox360 a PS3

Peter Dragula



búrka guliek....

Epic nakoniec v pondelok neponúkne žiadne výrazné prekvapenia. Ako Gears, tak aj **Bulletstorm** už boli leaknuté. Konkrétne teraz tu máme zoskenovaný článok predstavujúci Bulletstorm, akciu od poľskej pobočky Epicu - People Can Fly.

Vyzerá, že sa tvorcovia Painkillera ani tentoraz nezaprú a uletený štýl v titule ostane. Bulletstorm bude FPS s heroickým príbehom a úplnou odviazanosťou. Preberiete bývalého hrdinu konfederácie - Graysona Hunta - utápajúceho sa v alkohole. Pred 10 rokmi nesplnil jednu misiu, nezabil človeka, ktorého mal a odvtedy ide jeho život do žumpy. On si túto cestu vybral. Nemohol zlikvidovať svoj cieľ. Bol to nevinný človek. Dobrý. To úloha bola zlá. Nemal na výber a dezertoval. Na jeho hlavu bola vypísaná odmena. Utiekol a skryl sa, stal sa z neho pirát, lúpil a kradol na pokraji konferačného priestoru. Až dodnes. Až pokým na neho nenatrafila masívna bojová loď Ullyses.

Spolu so svojim jediným spoločníkom a priateľom cyborgom Ishi Satom bojovali, ale na po zuby vyzbrojenu bojovú loď nemali. Grayson sa rozhodol spraviť samovražedný manéver, zničil bojovej lodi motory. Prežil a obe lode sa zrútili na planétu Stygia. Kedysi bola rajom pre bohatých (niečo ako Dubai alebo Las Vegas), teraz je už len zničenými ruinami. Noví návštevníci netušia prečo...

Celá hra je rozprávaná z FPS pohľadu, prakticky presne v štýle Half Life 2, žiadne dlhé prestrihové scény, pri ktorých si môžete dať raňajky, obed aj večeru. Budete sa prechádzať zničeným mestom, zisťovať, čo sa tu stalo. Nebude trvať dlho a zistíte to - rastliny, to rastliny všetkých zabili. Zmutovali. K nim vám ešte spoločnosť bude robiť osadenstvo druhej zničenej lode a zábava môže začať.

Podľa článku vyzerá Bulletstorm na čistú akciu v štýle egoistických hrdinov Dukea alebo Seriousa Sama. Systémom bojov miestami pripomína aj Borderlands, aj tu sa bude nad hlavami zobrazovať počet bodov, ktoré vám pribudli ku skillu. Bežná strela hodí +10, headshot dá +50, podobne +50 aj ak odkopnete nepriateľa do gigantického kaktusu. Ale ak chcete viac, môžete nepriateľa streliť do gulí a následne, keď sa krčí na kolenách, odstrelíte mu hlavu. Bude to za Mercy +100, teda za súcit. Toto bude prvá hra, v ktorej vám bude ľúto, že ste zabili nepriateľa, hlavne ak za neho dostanete len 10 bodov.

Z prvých informácií vyzerá, že hra bude mať štýl hodný Epicu, uvidíme, ako to bude vyzerať v pohybe. Zrejme už na E3.

Hra vyjde v roku 2011 na PC, Xbox360 a PS3.

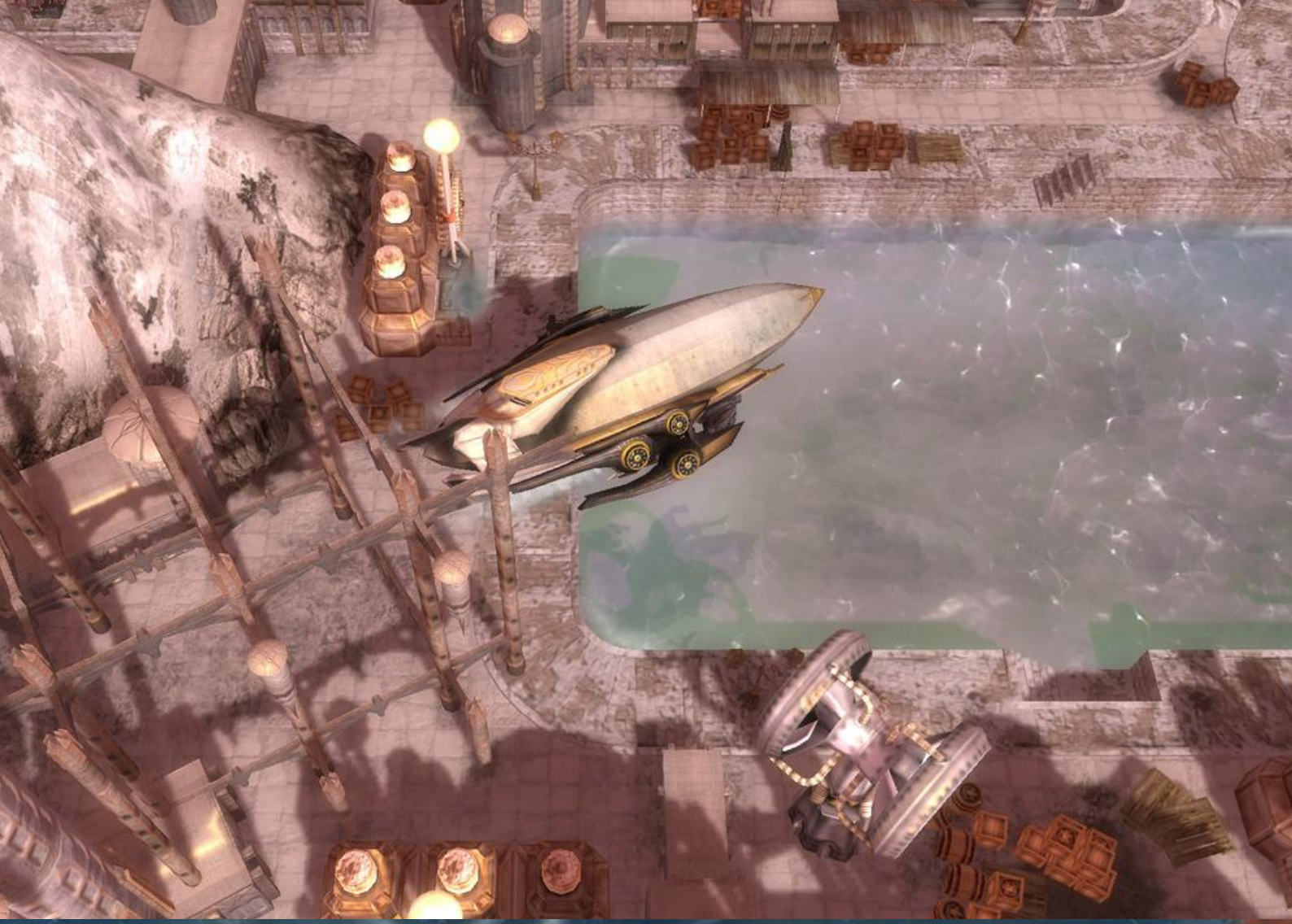
Peter Dragula

galéria

RED DEAD REDEMPTION

skutočný westernový zážitok

galéria **AQUA**



slovenská Xbox Live Arcade hra

HARDVÉROVÁ SEKCIA

GRAFICKÉ KARTY na mesiac apríl

Aprílový rebríček najlepších grafických kariet na trhu opäť zostavil tomshardware. V zozname už dlhšiu dobu chýbajú AGP akcelerátory, takže momentálne v ňom zostalo miesto pre tieto kategórie:

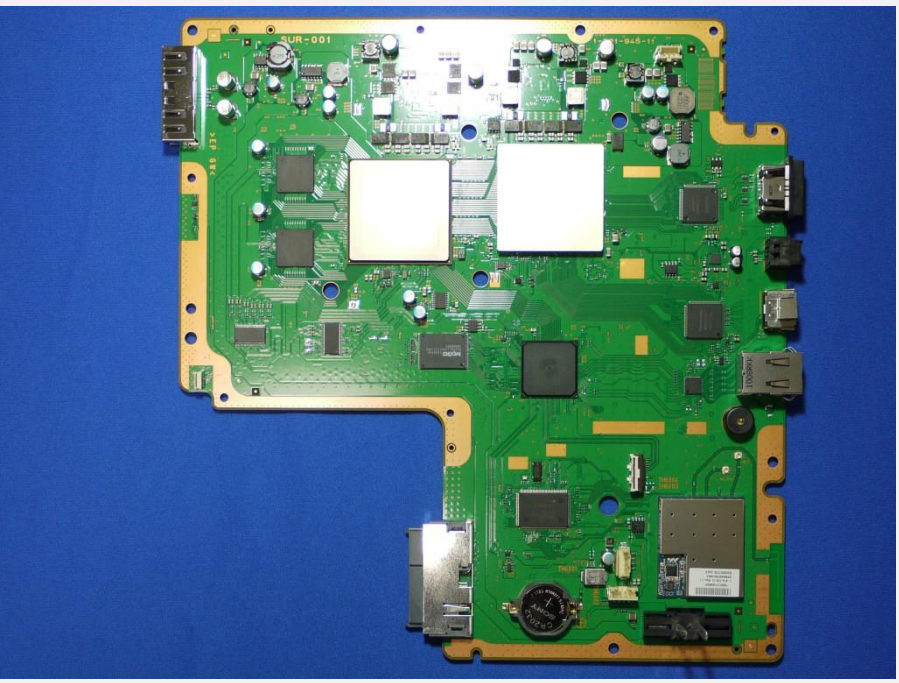
Do 50 dolárov – Radeon HD 4650 (hranie v 1028x1024, resp. 1680x1050 s nízkymi detailmi)
Do 65 dolárov – Radeon HD 4670 (stabilný výkon v 1680x1050)
Do 80 dolárov – GeForce 9800 GT (aj 1920x1200 so zníženými nastaveniami)

Do 105 dolárov – Radeon HD 4850 alebo GeForce GTS 250
Do 125 dolárov – Radeon HD 5770 512 MB (vhodný už aj na rozlíšenie 1920x1200)
Do 145 dolárov – Radeon HD 5770 1 GB (výborný na rozlíšenie 1920x1200)

210 až 230 dolárov – 2 x Radeon HD 4850 alebo 2 x GeForce GTS 250
Do 290 dolárov – Radeon HD 5850 (väčšina hier v 2560x1600)
Okolo 350 dolárov – žiadna
Do 400 dolárov – Radeon HD 5870 (2560x1600)
Do 500 dolárov – žiadna
Do 700 dolárov – žiadna

Jaroslav Otčenáš

PS3 konzola dostala nové vnútornosti



PlayStation 3 dostala dávku vitamínu NŽ, ako nové železo. Na zmeny upozornili doktori z playstationuniversity a sestričky spísali takýto protokol:

- nová revízia nesie označenie **CECH-2100A**
- najvýznamnejšie zmeny sa dotkli grafického čipu RSX, ktorý je po novom vyrábaný 40 nm (v prvých Slim-kách je 65 nm).
- zmenšený RSX znamená mimo iného o 30 g ľahší zdroj a o 137 g ľahší chladiaci subsystém
- spotreba energie po úpravách klesla o 15 %
- namiesto 4 kusov 64 MB pamäťových modulov používa CECH-2100A dva moduly po 128 MB.

Sony takéto kroky zrejme prijala, aby zastavila chorobu Yellow Light of Death, ktorá hlavne pôvodné tučnučké PS3 občas vedela na pár týždňov pripútať k nemocničnému lôžku. **Jaroslav Otčenáš**

Ako funguje NATAL?

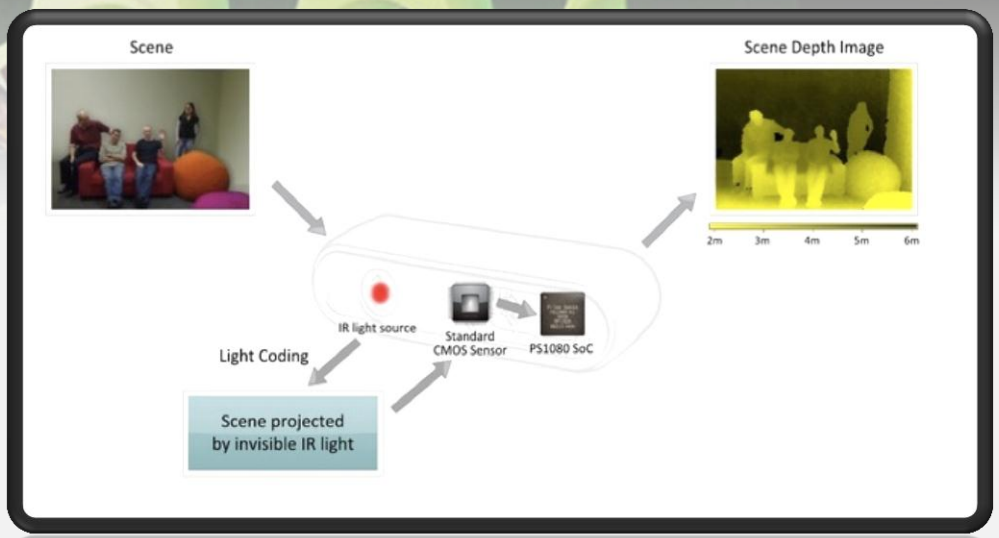
Máme tu pár ďalších detailov k samotnému hardvéru a spracovaniu obrazu v motion zariadení Natal, prichádzajúcom pre Xbox360 už túto jeseň.

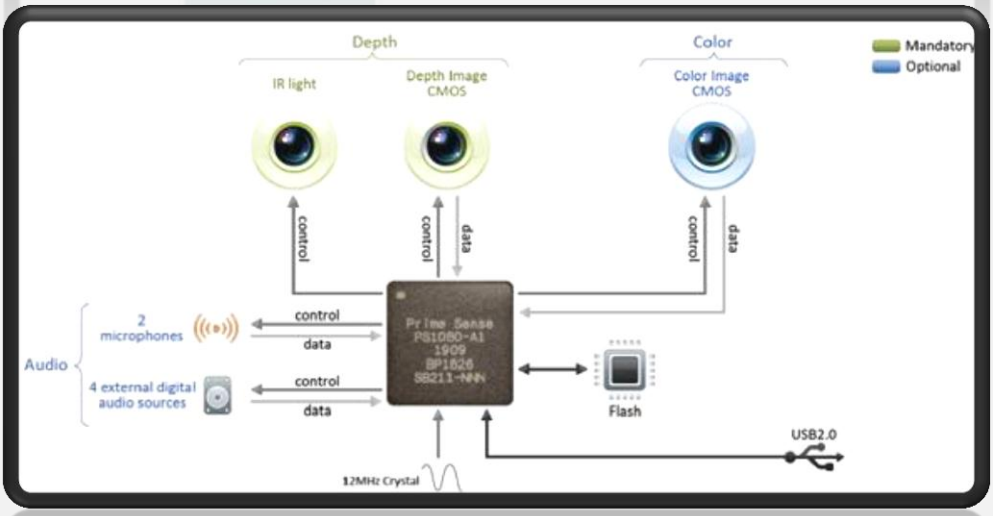
Minulý týždeň ohlásila firma Primasense prítomnosť svojho PrimaSense 1080 čipu v zariadení. Teraz tu máme detailnejšie zozbranie toho, čo vlastne robí.

Natal bude mať tri hlavné prvky a to CMOS image senzor, infračervený zdroj svetla a PS1080 čip. CMOS senzor nasníma odrazené infračervené svetlo. To zaistí, že Natal zachytí obraz aj za tmy a pridá obrazu aj hĺbku. Využitie druhej kamery, ktorá sníma štandardný obraz, je voliteľné, ak bude vyžiadané, PS čip obraz z nej presne prepojí s hĺbkovým obrazom. K tomu všetkému pripája záznam z 2 mikrofónov, prípadne 4 ďalších digitálnych zvukových zariadení.

V zásade to znamená, že Natal nepotrebuje na detekciu vzdialenosti dve kamery, stačí mu jedna, ktorá zistí vzdialenosť každého snímaného bodu. O zvyšok sa už postará softvér. Nadetekuje si vašu postavu a bude analyzovať váš pohyb za akýchkoľvek svetelných podmienok. Následne si z vášho pohybu vyberú autori danej hry to, čo potrebujú a spracujú na pohyb v hre.

Peter Dragula





Microsoft predstavil KIN One a KIN Two

Microsoft na aktuálnej prezentácii predstavil svoje dva telefóny, ktoré sme doteraz poznali pod značkou Pink. Finálne názvy nesú **Kin One** a **Kin Two** a budú primárne sociálne ladené pre užívateľov, ktorí chcú byť stále v spojení s priateľmi. Oba telefóny vyrába Sharp a dizajn bol zverený do rúk autorov Sidekick mobilov.

Oba mobily majú vlastný systém, ktorý čiastočne spája prichádzajúci Windows Phones 7 so Zune štýlom.

ONE

SEE KIN ONE

Kin One bol pôvodne známy ako Turtle, keďže je to štvorcový slider a vyzerá ako korytnačka. Ponúka 320x240 rozlíšenie obrazovky, 5 Mpx foťák, VGA nahrávanie, 4 GB miesta a menej pamäte ako dvojka. Zrejme aj zatiaľ neohlásená cena tomu bude zodpovedať.

Slide-out QWERTY keyboard
Compact size
Solid camera

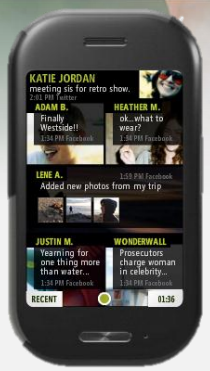
TWO

SEE KIN TWO

Kin Two je štandardný obdĺžnikový slider so 480x320 rozlíšením, 8 Mpx foťákom, 720p nahrávaním videa, 8 GB miestom.

Wider Screen
Bolder camera
More memory

sociálne mobily



Oba mobily fungujú na Tegra čipe, čo znamená rýchlu a dynamickú grafiku, ktorú mobily naplno využívajú. Majú priamo integrovaný Facebook, Twitter, Myspace, Windows Live služby, z ktorých vám automaticky pozhŕňajú kontakty a všetky ich updaty vám budú sledovať. Nechýba ani čiastočná funkcionalita hudobnej služby Zune.

Na rozdiel od iných mobilov majú Kiny funkciu **The Spot**, je to miesto na mobile, do ktorého môžete drag&dropnúť hocičo a okamžite to vysharovať, či už na niektorú zo služieb, alebo poslať cez MMS, alebo email. Druhá výrazná funkcia mobilov je prepojenie s **The Studio**, online serverom, kde si užívatelia nájdu všetky komunikácie, fotky, videá, správy chronologicky zoradené a poukladané vo vysokom rozlíšení aj s geotaggingom. Všetko je automaticky synchronizované na obe strany, teda v štúdiu môžete mazať, upravovať a aj meniť vaše kontakty. Je to ukážka, ako má vyzerať budúcnosť internetových mobilov. Ďalšie funkcie **Kin Loop** je domovská obrazovka mobilov a je takmer v štýle Windows Phone 7, **Kin Camera** ponúkne zhrnutie fotiek a videí s výrazným zapracovaním sociálnych služieb.

Mobily vychádzajú v máji v US, do EU ich prináša Vodafone na jeseň. Viac o Kin telefónoch nájdete na oficiálnej stránke – www.kin.com

Peter Dragula

Hudba v hrách

Predstavili ste si niekedy nejakú hru bez hudby? Zamýšľali ste sa niekedy nad tým, ako asi funguje hra, ktorá by nemala hudbu, ktorá by umocňovala zážitok? Určite nie (česť výnimkám), a pravdou je, že málokto z nás by si dokázal predstaviť hru bez hudby. Pre každého aj toho najamatérskejšieho hráča je hudba v hre, čosi ako najvyššia samozrejmosť. Nejde o to, či sú to len jednotlivé zvukové znelky, skladby, ktoré veľmi nenadchnú, alebo orchestrálne „zimomriavkorobiče“, ide jednoducho o to, či tam tá hudba je a má možnosť dotvárať to, čo sa na obrazovke deje. A o tom by som sa v tomto článku rád zamyslel.

Predstavte si obyčajný deň. Zapnete PC či konzolu, nedočkavo vkladáte disk do mechaniky a čakáte na menu, ktoré vás vtrhne do samotnej akcie – iného sveta, sveta, kde sa odrazu všetko normálne odplaví a ako keby existoval len svet, ktorý je na obrazovke. Predstavte si, že do tohto napätého očakávania veľkých vecí vstupuje čosi zvláštne. Zapínate obľúbený level a vidíte postavy so skvelým dabingom. Všetko je proste silné, zvuky autentické, ale niečo vám tu nesedí. Do tohto všetkého nevstupuje ani raz čosi, čo vám vždy pripadá úžasné a nádherné – hudba. Čo sa do riti deje!?

Zisťujete, že vám nejde hudba. Zanadávate (a poriadne) a vypnete hru. Nemá to zmysel – povie si väčšina z vás. A tu sa dostávame k jadru veci. Skúste si len tak na pokus vypnúť reproduktory a zapnúť obľúbenú časť hry, kde vám priam primŕza chrbát k opierke. Zistíte, že vidíte len bezduché scény, síce s namakaným vizuálom a grafickou vyšperkovanosťou, ale je to strašná nuda. Postavy prejavujú emócie, no vy ich ako neregistrujete. Odrazu sa prichytíte ako už X-krát zomierate, lebo ste zaspali na sedadle.

Myslím, že väčšina z vás práve pochopila, k čomu spejem.

Hudba, a teraz úplne jedno kde (či už vo filme, divadle), je asi tým najzákladnejším nástrojom na získanie si hráčov (treba na to samozrejme, aj skvelú chytľavosť a prepracovanosť celkovej hry). Pretože hudba, je už od nepamäti čosi, pri čom oddychovali dávni králi a radovali sa dedinčania. Bez hudby je život úplne zvláštny. Nedokážeme si ho predstaviť. A to isté platí viac ako inde u hier. Teraz si opäť čosi predstavte. Zapínate hru, obľúbenú pasáž, vidíte neskutočne prepracovanú scénu, pri ktorej je dabing tak jedinečný, až máte pocit, že tie emócie existujú. Dívate sa na to všetko s otvorenými očami a v tom začne do všetkého hrať neskutočne emotívna hudba. Po srdci sa vám rozleje horúci prúd vzrušenia, neskutočného adrenalínu a po chrbte vám behajú kropaje studeného potu.

Dostávate sa k hraniu, kryjete sa za prekážkou, strieľate, usilujete sa ochrániť všetkých pred smrťou a do toho sa votrie mrazivá a podmanivá hudba, ktorá vás vtiahne do obrazu. Odrazu nesedíte v kresle, ale sedíte vo virtuálnom svete, ktorý je pre vás taký živý ako nikdy. Nevnímate svoje okolie... Vďaka hudbe a atmosfére, ktorú VYTVÁRA, sa dostávate do extázy pocitov, ktoré vás vytrhávajú zo skutočného sveta a vsádzajú do premyslene vytvoreného sveta videohry. To, čo píšem, je pravdou. Aspoň v mojom subjektívnom pohľade. A myslím, že mi málokto bude odporovať, že?

Rád by som sa teraz bližšie pozrel na niektoré špecifické hudobné zážitky z hier. Použijem len nedávny príklad, ktorý má dosiaľ v mojom subjektívnom názore prvé miesto čo sa týka hudby, atmosféry a herného zážitku celkovo – Mass Effect 2. Môžete sa pozrieť na začiatok hry a už tam vidíte vťahovanie do čohosi, čo neexistuje. A to len pomocou asi trojsekundovej hre na piane. Vidíte osamelú postavu dusiť sa a bojovať o prežitie a do toho zahrajú tri či štyri pohyby klávesov vytvárajúce živú atmosféru okolo vás.

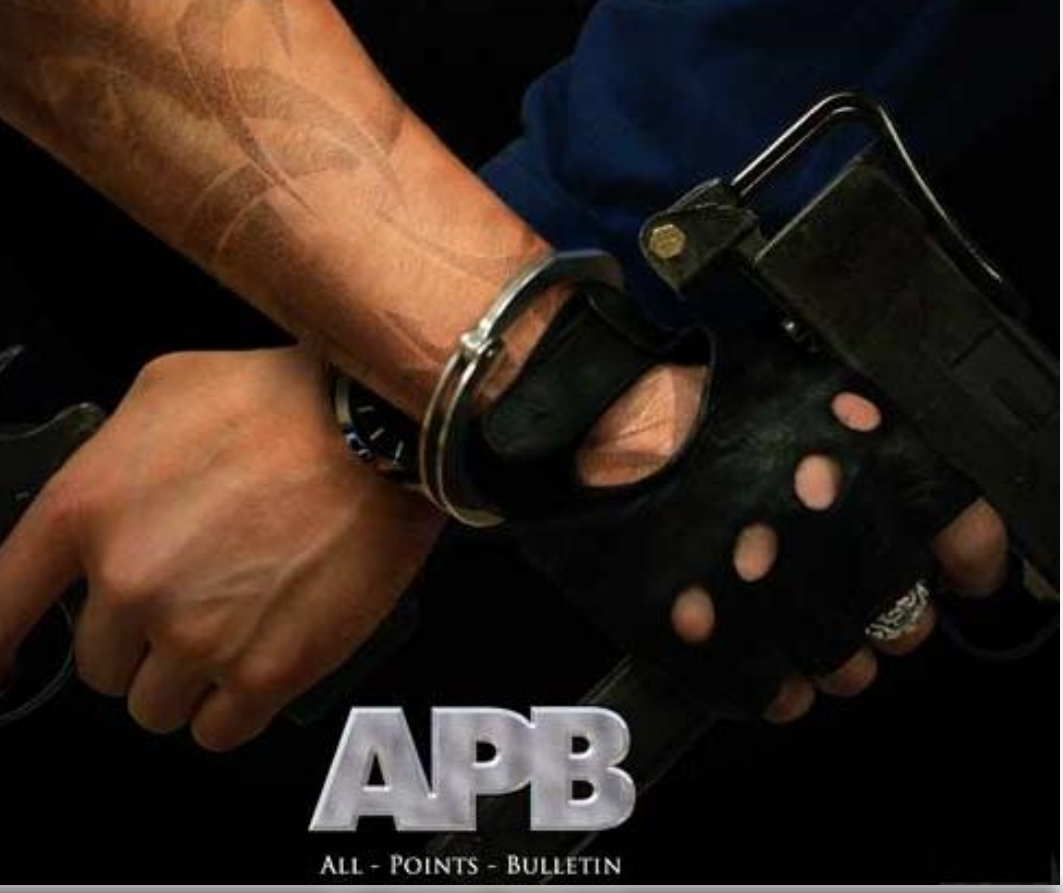
A teraz sa o hodinu presuňme ďalej. Ukazuje sa scéna – Normandy Reborn. Vidíte, ako sa z tmy vynárajú svetlá a plazia sa po kryštálovo čistom a vyhladenom povrchu lode. A začína do toho vstupovať silne očarujúca, v niektorých momentoch až rozprávkovo spracovaná hudba vyčarujúca úsmev, ktorá sa zanedlho zmení na tóny perfektne dopĺňajúce poslednú pasáž. Vaše pocity sa zmenia, alebo skôr naladia na nový typ tónu a prenesú vás ako keby na iné miesto. A záver tohto neskutočného hudobného kúsku finišuje doslova torta orchestrálnej extázy. Tú nedokážem popísať, tú treba zažiť a hltať ju budete každý deň a nebude vás z nej bolieť brucho ani po tisícom zjedení.

A presúvame sa ďalej. Na jednom mieste hrajú dlhé tóny, na druhom zasa kratšie, ale čoraz častejšie. Prichádzajú aj momenty, kedy všetka práca hudobníkov vrcholí a odľahčene klesá. Tieto momenty budete obľubovať najviac. A verte či nie, dôjde aj na hudobné témy vzbudzujúce vo vás atmosféru, ktorú by sme mohli prirovnať k strašidelnej, záhadnej, vyvolávajúcej u vás pocity, ktoré neprežívate ani v najhoršej nočnej more.

A dostávame sa ku koncu hry. Zapíname prechod cez istý vysielač (nechcem sem dať ani najmenšie spojlery) a do hry vstupuje melódia plná napätia. Priam chorobne stískate opierky a čakáte, čo sa stane. Všetko dianie na obrazovke sa posúva ďalej a vy zostávate stále zahĺbený do tónov sprostredkujúcich jeden z najlepších hudobných a herných zážitkov vôbec. Posúvame sa skrz všetko napätie k samotnému vyvrcholeniu a napäto sledujeme, čo sa stane. Do hudby tento raz vstupuje ten najstrašnejší a najchladnejší hlas (v dobrom slova zmysle) a hovorí čosi, po čom sa hudba ešte vylepšuje a vás posádza do sedadla čoraz hlbšie a dostáva vás do kolien. No a sme pri závere ukončenom hudbou dokonale vyjadrujúcou pocity, aké máte. Dostávame sa k posledným záberom a hudba rázne ustane, ako keby jej to, čo vidí, vyrazilo dych – a verte to, čo uvidíte, vám dych aj vyrazí :-).

A sme na konci článku, ktorým som chcel vyjadriť názor k hudbe v hrám. Verím, že som sa vyjadril najlepšie. Písal som o mojich pocitoch, nadchnutí čímsi neopísateľne brilantne skomponovaným a poviem vám už len jednu vetu: bez hudby by ľudstvo nebolo tam, kde je, bez hudby by neboli také hry, aké poznáme, bez hudby by sme nedokázali nič prežívať tak silne, ako prežívame. Verte mi, skutočne nič...

Užívateľ Terzeus



All Points Bullettin bola poriadne predvedená na minuloročnej E3. Na výstave PAX East 10 sme mohli vidieť, ako vyzerá kustomizácia a samotné hranie. Po niekoľko hodinovom testovaní hry vám prinášam preview. Obrázky nereprezentujú finálnu kvalitu hry.

Neviem prečo tak urobili, ale tvorcovia hry - Realtime Worlds rozdelili hráčov do 3 skupín, tá posledná pribudla len nedávno. Ja som sa ocitol na listine Furious Fighters. Prečo som to netestoval celé dni? Pretože skupiny testujú len v určitý deň a v určitý čas. Napríklad v sobotu od 21:00 do 23:00 testujú Heavy Hittlers a v nedeľu zase Furious Fighters. Je to strašne málo, keď do týždňa môžete hrať len 4 hodiny. Aj preto som sa rozhodol, že budem hrať len za jednu stranu, za gangstra. Po niekoľkých mesiacoch mi prišiel konečne mail na vstup do bety. Bol som veľmi rád, vedel som o čo ide. No keď som hru spustil prvý krát, dočkal som sa prekvapení, ale aj sklamaní.

APB je MMO v štýle GTA. V štýle, ktorý máme asi všetci radi. Voľné pobehovanie po uliciach, kradnutie áut, prestrelky. No APB má oveľa, oveľa viac ako samotné GTA.

Nie je to len prepracovaný herný systém, ale aj rôzne aktivity a misie, no najdokonalejšou je kustomizácia. Tá je priezviskom APB, je totiž taká prepracovaná a objemná, ako ešte v žiadnej hre. Pri vytváraní prvej postavy je to ako SIMS. Majte ksicht a postavu ako Brad Pitt, no s takou tvárou si rešpekt nedobyjete. Čo tak vytvoriť zabijaka s neľútostným pohľadom, so zeleným čírom na hlave a bradou? Spočiatku budete vyzerať ako stovky ďalších hráčov v bielom tričku a rifliach, no postupne so zvyšovaním levelu sa vám odomknú nevídané možnosti, ako si postavu (a nie len ju) skrášliť podľa svojej chuti a kreativity.

Po prejdení tutoriálu sa otvoria všetky časti mesta. Tou oddychovou je Social District. Stačí prísť k jednej z tabúľ a pustiť sa do úprav. Na výber máte stovky kusov oblečenia, od čiapok, cez šatky, tričká, bundy, až po hip-hoperské botasky. Detailov nikdy nie je dosť, preto si môžete na seba dať desiatky náušníc, náramkov, reťazí alebo pásy na náboje či zbrane. Pri takomto počte vecí sa nemáte šancu na niekoho podobať. Vaša kreativita urobí z biednej postavy riadneho gangstra, poprípade policajta. Niektoré kusy oblečenia sú špecializované na jednu stranu, alebo na pohlavie.

Napríklad policajtom sa skvele hodia čierne okuliare. Je len na vás, ako sa oblečiete, môžete chodiť po ulici aj nahí. Neverte, ale aj to má svoje výhody. Tetovanie. Môžete si vytetovať, čo len chcete, na výber máte ďalšie stovky vzorov, pri ktorých si môžete zmeniť farby. Ak vám bude aj to málo, prejdete k druhej tabuli - tabuli návrhov vlastného vzoru. Z kriviek, tvarov, obrázkov a všeličoho iného si vytvoríte vlastný vzor, ktorý môžete použiť ako tetovanie alebo ako polep na auto. Áno, tu si totiž môžete kúpiť vlastné autá, tie potom vizuálne upraviť, polepiť nálepkami, vzormi a vlastnými návrhmi, takže okoloidúci môžu len pozerať. Ja som si urobil len jednoduchý vzor, ale na začiatok stačí.

Postavu by sme mali, teraz prejdeme do ďalších dvoch štvrtí: Waterfront a Finnancial District. Tu sa dejú všetky tie zločiny, misie, prestrelky a naháňačky. Každá pojme až 100 hráčov, pričom po uliciach sa prechádzajú tisícky NPC amerického mestečka San Paro. Ulice ale nie sú preplnené autami, čo je možno aj pozitívum, pretože by pri naháňačkách pekne zavadzali. Obyvatelia nevadia, tých zrazíte :-). Sú tam aj na to, aby volali políciu, keby že čírou náhodou konáte nejakú nezákonnú činnosť. Najzákladnejšou z nich je vykrádanie áut. Proste vopcháte oceľový kus za okno a autíčko sa vám pekne odomkne. Nasadnete, vypnete alarm a môžete si užiť jazdu, no zárobok je dôležitý, tak ho zanesiete do jednej z čiernych garáží, kde pekne za vybraný kúsok zaplatia. V garážach máte špeciálny automat, kde spawnujete vlastné, vytunené fáro. Zo začiatku nič moc, ale keď si to môžete dovoliť, kúpite si pekné žihadlo.

Ďalšou možnosťou, ako si privyrobiť, je vykrádanie výkladov obchodu. Nabúrate doň autom, ten sa rozbije a vy si do kufra naukladáte kufríky, kamery, televízory alebo počítače. Tie potom zanesiete na určené miesto. Poslednou možnosťou, ako si „legálne“ zarobiť, je okrádanie okoloidúcich. Pohrozíte im, dáte pár faciek, nakoniec poriadnu pästovku a zoberiete, čo z nich vypadne.

Tieto činy vám ako-tak prejdú, málokedy sa stáva, že polícia na to príde, no počas celej hry budú zobrazované misie, ktoré môžete stlačením klávesu prijať.

Misie sú typu vypáčte dvere, nasprejujte dve steny, vypáľte obchod alebo auto, vyhoďte do vzduchu auto, vyhoďte do vzduchu obchod a tak ďalej. Pri týchto je už väčšia možnosť, že zasvieti logo APB a vy sa stanete terčom pre policajtov. Ak hráte práve za nich, dostanete misiu zadržať gangstrov. Obidve strany sa potom bijú o obsadenie kontrolného bodu, poprípade o doručenie zásielky. Vtedy sa rozpútajú poriadne naháňačky a prestrelky. Vyhráva ten tím, ktorý ako prvý dosiahne určitý počet zabití druhej strany.

Ďalšou namakanou vecou v hre sú gangy. Keďže v jednej štvrti môže byť až 100 hráčov, určite si aj vy založíte svoju vlastnú partiu. Nikdy som nechodil sám, pretože keď ste v skupine, jeden druhého kryje, alebo plníte dva ciele misie naraz. Ako zakladateľ skupiny máte len vy právo prijímať misie. Ciele sa zobrazia všetkým v skupine. Zatiaľ je to obmedzené na štyroch členov, čo ale úplne postačuje. Jeden zatiaľ šlohne auto, príde po ostatných a zábava začína. Vykuknutím z okna môžete terorizovať mesto, alebo strieľať priamo po unikajúcej dodávke. Má to atmosféru.

Môžeme prejsť k arzenálu zbraní. Ten je celkom pestrý a na to aby ste si kúpili dobrú zbraň nepotrebujete až tak veľa peňazí. Vyskúšal som niekoľko kúskov, od pištolí, cez SMG, kalacha, až po sniperku. Väčšina hráčov má len základné kúsky, takže postačí vám aj samotné SMG. K dispozícii sú aj granáty. Tie využijete v plnej miere, nielen na vyhodenie auta plného policajtov do vzduchu. Muníciu do všetkého možného, ako aj výmena zbraní sa praktizuje v automatoch. Samotné zbrane, oblečenie alebo autá sa nakupujú u jedného z predajcov, ktorí majú taktiež vlastné siete, takže kde nakúpite, tam vám stúpne rešpekt.

Čo sa v hre dá ešte robiť? Len tak narýchlo: liezť po rebríku, čupieť a plížiť sa, vyhrážať sa policajtom so zbraňou pri hlave, vypáčiť dvere, zapaľovať autá, mlátiť občanov, kradnúť autá, nastražiť bomby, sprejovať graffiti, vykúkať a strieľať z auta, preskakovať ploty, vykopnúť dvere, nosiť balíčky a tovar, vykradnúť obrnené vozidlo, vyhadzovať ľudí z áut a mnoho ďalších vecí.

Popri hraní môžete počúvať hudbu, ktorá vás baví, alebo predvádzať špeciálne tanečné či posmešné pohyby. Tie si tiež môžete kúpiť. Všetko sa otvára zvyšovaním levelu, ten zvýšite splnenými misiami.

Ovládanie je ako v každej MMO - milión kláves, ktoré si nikdy nezapamätáte, no tie najdôležitejšie nebudú problém. Autori ale zvolili netypické ovládanie vozidiel. Nechovajú sa reálne, no na to si zvyknete a onedlho budete jazdiť ako v GTA. Grafikou hra nevyniká, ale na to, že je to čisto MMO hra, je grafika výborná. Modely vozidiel a postáv sú prepracované, mesto pôsobí prázdnym dojmom, no keď pred vami preletí päť áut v naháňačke, zistíte, že to tam žije. Veľmi sa mi páči spracovanie hry pri loadingoch, keď sa pozeráte na krásne koncepty, ktoré vám ešte pred samotným hraním ukážu pravú tvár hry. V hre je niekoľko chýb či grafických, systémových, no na toto absolútne neberiem ohľad, keďže hra má vyjsť o niekoľko mesiacov. Sú to chyby typu prekrývanie postáv či nedokonalé tieňovanie. Pri každom teste ale vidím zlepšenie, takže dúfajme, že hru dotiahnu.

All Points Bullettin - alebo ak chcete GTA MMO je zatiaľ najlepšia MMO, čo som mal možnosť hrať. Pochvaľujem nielen akciu a systém hrania, ale aj grafické spracovanie a čo je najlepšie, samotnú kustomizáciu. Prejavte vlastnú kreativitu, vytvorte si postavu podľa vašich predstáv, založte gang, a vydajte sa pirátiť po uliciach alebo naopak na strane zákona založte oddiel a zastavte mizerných gangstrov. Určite jedna z najočakávanejších hier roka!

Užívateľ Life28

Plusy: - štýl GTA
- množstvo aktivít
- kustomizácia postáv, áut
- prestrelky majú šťavu
- kolektivita, gangy
- grafika

Mínusy: - ovládanie
- málo času na testovanie
- dlhé čakani e na vydanie

Online hry mesiaca

Castle Fight

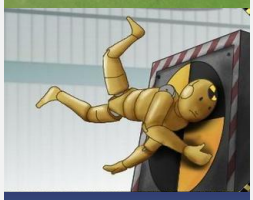
Položte svoje delo a generátor, postavte hrad a zničte generátor nepriateľa.

Ragdoll Goalkeeper

Bráňte s ragdoll futbalistom

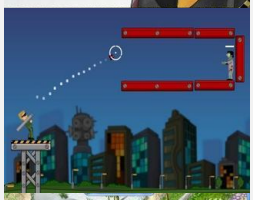
Airfield Mayhem

Pristávajte s lietadlami na letisku



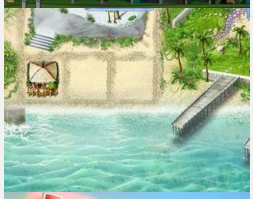
Dummy Never Fails

Vystreľte testovaciu figúrku na cieľ.



Zombooka

Odstreľujte zombíkov bazukov.

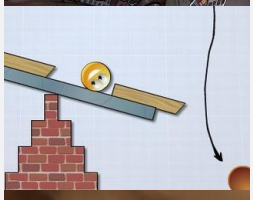


Vacation Mogul

Budujte výletné stredisko.

Ambulance Frenzy

Jazdite so sanitkou k pacientom.



Splitter 2 - Pack 1

Pomôžte smajlíkovy dostať sa k východu z levelov. Rozrežte drevo.

Prince of Persia

Flashová minihra k prichádzajúcemu pokračovaniu Prince of Persia série

Azgard Defence

Kvalitná tower defense hra

Plné hry mesiaca

Mario Lemmings

Vydarená kombinácia osvedčených titulov. V každej úrovni musíte previesť všetkých Mariov k východu.

Rolling Madness

Remake klasickej hry z roku 1984 od ATARI, kde s guľou prechádzate úrovňami s nástrahami.

Transcendence

Výborná vesmírna stratégia, kde lietate so svojou loďou ničíte nepriateľov a plienite ich základne, plníte úlohy.

Abducted:10 min.

Ste detektív a z televízie dostávate výzvu od teroristov, ktorí uniesli vašu dcéru

Cow Jones

Táto vecička sa dá stručne charakterizovať ako "kravský pacman". V bludiskách musíte vyzbierať všetky body.

Aprílové demá

UK Truck Simulator

SCS software prechádza z Európy čisto do UK a ponúka simuláciu kamiónov v tejto krajine

Whispered World

Vyskúšajte rozprávkovú point'n'click adventúru s ručne kreslenou grafikou v hrateľnej ukážke.

Miner Wars

Benchmark demo na prichádzajúcu vesmírnu akciu Miner Wars nám ukazuje alpha verziu titulu

Sam & Max 3

Demo na prvú epizódu tretej série adventúry Sam and Max. Nazvaná je Penal Zone a Max v nej získa psychické sily.

Kingdom of Keflings

Demo na zábavnú stratégiu vám priblíži ako sa so svojim obrom budete starať o dedinku liliputánov.

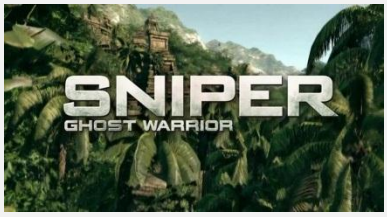
Videá mesiaca apríl

Crysis 2 - The Wall

Sinatra o takomto New Yorku vo svojej nesmrteľnej sklabe určite nespieval. Vykročte od múru nárekov smerom do náruče nového nepriateľa terorizujúceho Veľké jablko vo fantastickom traileri.

Gears Of War 3 - Ashes To Ashes

Prvý trailer ohlasujúci Gears of War 3 na apríl 2011.



Sniper - Ghost Warrior Trailer

Sniper pokračuje ako duch v peknej grafike. Dokáže zaujať aj hrateľnosťou? Uvidíme. Video nám žiaľ čistý gameplay neukazuje.

FIFA World Cup South Africa - Penalty

Viete, ako premeniť trestný kop? Nie? V Afrike sa to naučíte.

Prince Of Persia: The Forgotten Sands

Gameplay z nového pokračovania série Prince of Persia.

Dead Space 2 - Debut

Debutový trailer na Dead Space 2 ukazuje návrat temnoty a aj hlavnej postavy.

Mafia 2 - Developer Diary 1

Prvé developer diary o Mafii 2 nám priblíži príbeh a postavy.

Singularity: Last Resort

Nový príbehový trailer na Singularity. Hra by sa mala objaviť koncom júna.

F1 2010 - Handling DevDiary

Autori F1 2010 v novom developer videu prezentujú ovládanie vozidiel.

Test Drive Unlimited 2

Prvý trailer na Test Drive Unlimited ukazuje ako jazdu vozidiel, tak aj jachtu a ďalšie lokácie.

Máj, čas lásky k hrám

Máj bude hrami priam presýtený a prichádzajú killer tituly:

Red Dead Redemption

Blur

Skate 3

Split/Second

Lost Planet 2

LEGO Harry Potter: Years 1-4

UFC Undisputed 2010

Tropico 3: Absolute Power

2GAT123

DEAD
SPACE™
2