SECTOR

HERNÝ MAGAZÍN

05/2010

RECENZIE

RED DEAD REDEMPTION

GOD OF WAR COLLECTION, SILENT HUNTER 5, 2010 FIFA WORLD CUP SOUTH AFRICA, LOST PLANET2,RIG'N'ROLL

ČLÁNKY

HALO: REACH - BETA
KRVAVÉ HRY ■ X-COM
MAFIA 2 ■ ASUS TABLETY

NOVINKY

- FABLE 3 AJ PRE PC
- KILLZONE 3 OHLÁSENÉ
- SHAUN WHITE SKEJTUJE

OUTLAWS TO THE END

OBSAH

Vydáva

Sector s.r.o.

Layout

Peter Dragula (Saver)

Šéfredaktor

Pavol Buday (Spacejunker)

Redakcia

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

Užívatelia v čísle

P3x0
N_GaGE092101

Články nájdete aj na
www.sector.sk

ÚVODNÍK

Ako odmerať hrateľnosť? Chválospevmi, superlatívmi, oslavnými ódami, piesňami pri ohni? V divokej prérii by mohla akákoľvek snaha kazateľa pripravujúc obyvateľov zavšivaveného mestečka na príchod nového mesiáša, ktorý sa postará o poriadok, navnivoč. Možno by výkriky do tmy nik nepočul a keby aj, ako by ho odmenili?

Meno cudzinca sa však skloňuje v každej vete a strháva na sebe všetku pozornosť. Čo tam po nejakom inštalatérovi a jeho planetáriu!? Red Dead Redeptiom je v meste a spolu s ním aj zákon nefalšovaných akčných adventúr.

Preklínam ťa John Marston, preklínam ťa Rockstar! Na trhu sa objavila povinná jazda, ale delia ma od nej tisícky kilometrov. Od virtuálneho divokého západu je to ďaleko, k tomu reálnu mám zase veľmi blízko. V Los Angeles sa totiž koná E3 a Sector tam vysiela opäť svojich ľudí. Nebude to prechádzka ružovou záhradou, ale skutočná divoká jazda na najzápadnejšom konci sveta, Kalifornii.

Preklínam Red Dead Redemption aj za to, že všetci moji kamaráti na PS3 lovia divú zver, cválajú na koni a nikto so mnou nechce hrať aktuálne výbušné racingy. V lobby Split Second som naposledy čakal rovnú hodinu! Som trpezlivý, ale nemôžem sa oddať prérii, prieskumu miest duchov, prepadávaniu dostavníkov a účastniť sa duelov pred salónmi. Kvôli práci, zamestnávajú má iné hry. Vy si však najnovšie dielo Rockstaru nenechajte ujsť.

Späť k úvodnej otázke. Nemusíme premýšľať nad tým, ako odmeniť ani ako odmerať vysokú hrateľnosť. Od toho máme predsa známky a ďalšia 10 padla.

S koltami zavesenými prekliato nízko Rockstar spravil ostatným škrt cez rozpočet.

Pavol Buday

OBSAH

PREDSTAVENIA A PRIBLÍŽENIA

X-Com....4
Mafia 2....6
LittleBigPlanet 2....8
Assassin's Creed: Brotherhood....13
Lost....19
Killzone 3....23
Halo: Reach Beta....28
Shaun White Snowboarding....45
Fable 3....49

GALÉRIE

LA Noire....8
Rage....24
Crysis 2....31
Medal of Honor....32
Call of Duty Black Ops....34
HAWX 2....58

UŽÍVATELSKÉ ČLÁNKY

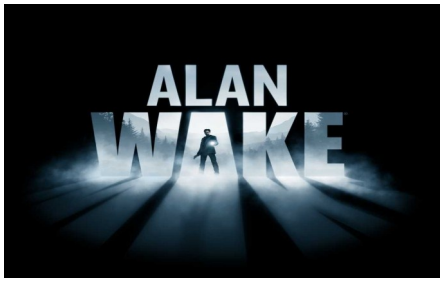
Známe neznáme tváre hier 90-tych rokov....66
Alan Wake....70
LA Noire....73

RECENZIE A ČLÁNKY

Krvavé hry....9
Silent Hunter 5....14
Fifa World Cup South Africa....16
God of War Collection....20
Red Dead Redemption....36
Lost Planet II....40
Skate 3....44
Hazen Dark Whispers....48
Whispered World....52
Rig'N'Roll....54

TECH SECTOR

Asus EEE Pad a EEE Tablet....60
Exo PC Slate....61
Pandora je otvorená....62
Veľkosti herných svetov....63
Mass Effect 2 do filmu 64



BONUS

Onlinehry....74
Plné hry a demá....74
Videá mesiaca....75

.....Analyzuj

X-COM

Prvé zábery na **X-Com** ukazujú netradičný art štýl a Ameriku 50-tych rokov. V zásade celá hra ukáže netradične akčný štýl pre pôvodne strategickú sériu, ale môžeme zhodnotiť, že to vyzerá minimálne zaujímavo. Gamesradar k tomu pridal aj preview s detailnými informáciami o hre.

Dostaneme sa do ameriky okolo roku 1950, kedy začína invázia mimozemšťanov na našu planétu. My sa ju s postavou FBIA agenta Williama Cartera budeme snažiť zastaviť. S naším tímom budeme prvou a poslednou obrannou líniou planéty Zem.

Základ titulu je podobný ako v prvých Xcom hrách, v podzemnej základni XComu sa zbierajú všetky hlásenia o mimozemšťanoch ale s tým rozdielom, že tu to budeme robiť osobne. Budeme analyzovať telefónne hovory, vysielania polície a podľa nich určovať miesta nového kontaktu a vyberať si kam pôjdeme Môžeme tak ísť preskúmať údajný útok zvieraťa, alebo záhadné zmeny počasia.

Zoberieme svoje vozidlo, dvoch kolegov, a ideme. Budeme zachytávať miesto na foťáky 50-tych rokov, fotiť všetky telá, zničené veci a popritom si dávať pozor na prvý kontakt. Vytiahneme detektor blobov a môžete sledovať kde sa objaví anomália nazvaná Blob, mimozemské monštrum pohlcujúce telá ľudí olejovým slizom. Môžete ho zastreliť, ale rátajte s tým, že je len jeden z mnohých. Kde sa vyskytujú bloby je aj vzácny mimozemský element Elerium. Ten je v hre základom vášho výskumu a je potrebný pre vývoj ďalších zbraní, brenenia a gadgetov. Ale jeho zaistenie nie je vôbec jednoduché, vznáša sa vo vzduchu a okolo neho sa ovíjajú Bloby. Musíte si ho vybojovať.

Hra ukáže netradične akčný štýl pre pôvodne strategickú sériu.

Boj bude najťažší z misie, keď sa skončí, vaši agenti sú pravdepodobne mŕtvi, dom, v ktorom sa element nachádzal je rozbitý. A to stále nie je koniec. Následne sa obloha nad vami roztvorí. A objaví sa nový element, kruh v oblohe nazývaný Titan, rozdvojuje sa, mení sa, vťahuje všetko okolo. Dom, nábytok... a aj vás. Nemôžete ho zastreliť, môžete len sledovať ako sa svet za vami rozpadá.
Musíte utiecť. Možno nabudúce už vyvinú vedci vo vašom labáku aj zbraň proti tomuto. Zatiaľ musíte prechádzať misie prinášať vedcom čo najviac údajov a čakať kým proti tomu vyvinú zbraň. Medzitým vás budú aspoň lepšie vybavovať a umožnia vám zostať na bojiskách dlhšie a získať viac údajov.

To je všetko čo 2k games zatiaľ o hre prezradili, môžeme čakať viac typov mimozemšťanov, ale tentoraz sa držiacich v jednej línii jednej elementárne založenej rasy. Vyzerá, že nebudú mať

Invázia začína. Čierny slíz pohlcuje ľudí.

...zbieraj údaje..

.....bojuj

žiadne fyzické telá, bude to skôr nehmotná rasa prejavujúca sa vlastným špecifickým štýlom. Rovnako autori nepriblížili multiplayer ani kooperačnú hru, ale dávajú malú nádej na kooperáciu troch hráčov a eventuálne aj nastavenia classov v tíme.

Grafický štýl hry je postavený na dielach Normana Rockwella, podľa ktorého bol spracovaný aj Team Fotress 2. Toto nemá od TF ďaleko, ale ani k nemu blízko, je to viac posunuté k realistickejšiemu znázorneniu sveta, ale stále so špecifickým spracovaním postáv.

50-te roky, čas politickej paranoje + narýchlo vyrobené gadgety + mimozemšťania. Rok 2011 nám to ukáže.

Peter Dragula

Detektor čierneho slzu— Blobov.

Titán bude silný nepriateľ. Pohltí všetko.

Veľkú úlohu v hre zohrá fotenie.

Vedci budú pre vás vyvíjať zbrane

Mesto v hre bude mať 10 km štvrocových

MAFIA II ukazuje mapu a fyziku

Druhá Mafia sa blíži a autori spolu s Nvidiou začínajú prezentovať PhysX fyziku na PC s novými Apex funkciámi,

Zbraňové efekty: S PhysX budú projektilmi zničené povrchy vytvárať APEX častice a to od častíc prachu, úlomkov dreva až po omietky. Tieto častice budú vytvárane z viac ako 20 povrchov

Úlomky skla: Každá časť skla sa rozdrví na niekoľko menších APEX častíc, toto môžeme vidieť ako na oknách, masívnych kockách skla, a aj na sklách v aute. Každá táto častica sa odráža od prostredia a áut.

Úlomky z objekov v leveloch: Môžete napríklad prevrátiť smetný kôš, smetiak, zhodiť poštovú schránku. uvidíte ako z nich vypadávajú objekty alebo pošta, rozkotúľajú sa po okolí a ostanú tam.

Explózie: Všetky spomenuté úlomky realisticky reagujú aj na explózie áut, granátov a ďalších ingame sekvencii. Dodáva to prostredí a hre na vernosti.

Apex oblečenie: Hlavná postava a aj sekundárne postavy dostanú fyzikálne dynamické APEX oblečenie. Všetky Vitove obleky budú plne interaktívne.

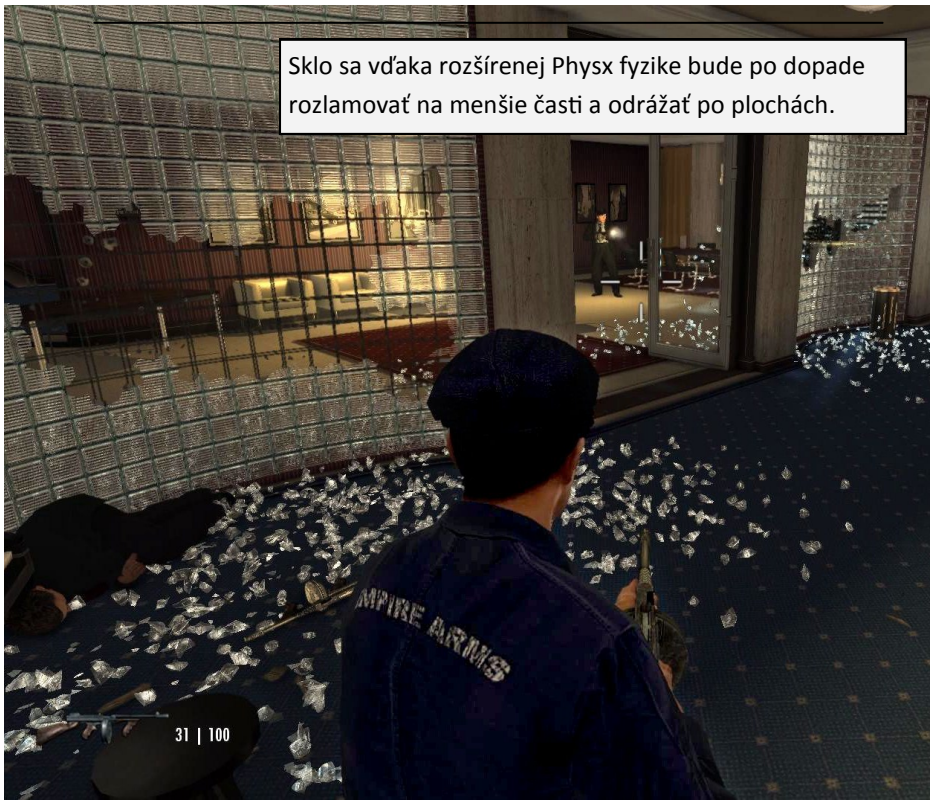
Popri fyzike tu máme aj leaknutú mapu, ktorej design nám však potvrdzuje záber zo zberateľskej edície. Samotné mesto v hre bude mať 10 kilometrov štvorcových, na ktorých autori spojili tie najzaujímavejšie štvrte amerických miest 40-tych a 50-tych rokov.

Zberateľská edícia dostane kovovú krabicu, Made Man sťahovatelný obsah, art book, Mafia II orchestrálny soundtrack a nakoniec mapu mesta Empire Bay. Zatiaľ zberateľská edícia zatiaľ nemá cenu, ale 27. augusta je tu aj so štandardnou edíciou.

Peter Dragula

Akčná adventúra / 2K Czech / PC, Xbox360, PS3

Explózie v PC verzii vytvoria viac particle efektov a budú na reagovať objekty v okolí.



Sklo sa vďaka rozšírenej Physx fyzike bude po dopade rozlamovať na menšie časti a odrážať po plochách.

Fyzika oblečenia

Regdoll fyzika

Úlomky budú ostávať v leveloch

Odstreľovať sa budú dať aj povrchy stien

LA NOIRE

Akčná / 2K / PC, Xbox360, PS3

Séria nových záberov nám približuje jesenný LA Noire, ktorý bude nasledovať augustovú Mafiu 2. Hry sa odohrávajú v rovnakom období, rovnako v Amerike, ale Noire bude už podľa názvu čisto v LA a bude sa koncentrovať hlavne na vyšetrovanie a viac na adventúrové prvky ako na akčné. Grafikou mesta na Mafiu nebude mať, ale autori sa vraj veľa povenovali motion capturingu ako celých postáv, tak aj mimiky tváre, podľa ktorej spoznáme, či vypočúvaný svedok klame. Vzhľadom na absenciu videí to zatiaľ ťažko posúdiť. E3 nám pravdepodobne ponúkne nejaké prvé videoukážky.

KRVAVÉ HRY - krv, násilie, brutalita

Nasledujúce riadky môžu u niektorých dvihnúť vlnu odporu, pôsobiť vulgárne, nevhodne, poburujúco. Článok obsahuje množstvo odkazov na hry, ktoré nie sú súce osobám mladším ako 18 rokov. Ak sa napriek tomu rozhodnete čítať a konzumovať tu predstavené tituly so svojimi zlými snami a výmenou čistého spodného prádla sa potom obracajte na vašich rodičov, vychovávateľov, učiteľov.

Článok v žiadnom prípade neoslavuje brutalitu a redakcia Sector.sk odcudzuje zohavenie ľudských tiel, brutalitu na zvieratách a porušovanie ľudských práv. Nasledujúci text má informačný charakter, v úvodnom odstavce obsahuje jeden veľký (označený) spojler.

Krv a brutalita idú ruka v ruke, ale nemusí byť všetko vyfarbené na červeno a miestnosť dekorovaná rozťahanými vnútornosťami, aby sa dostala do hľadáčika a úzkeho výberu nášho skromného zoznamu najbrutálnejších hier. SPOJLER. Ešte živo mám v pamäti záverečnú scénu zo Silent Hill 3, kde mladučká Heather vyvracia potvoru a celá vyčerpaná sa trasie na zemi. KONIEC Spojleru. To je nechutnosť priatelia. Po Mokrých hrách, sme vzdali hold God of War III a zaostrili na brutalitu, ale nie krvavú, ale bolestivú. Takú, akú napríklad predvádza legendárna všetkými cenzormi odcudzovaná scéna z Phantasmagorie II, kde sa ústa zatvárajú spinkovačkou. Komu niet rady, tomu niet pomoci. Niekto tie hlasivky musel umlčať.

Dlhý zoznam kandidátov sa opäť škrtal a selekcia bola tentoraz nanajvýš prísna, pretože napísať zoznam krvavých hier nie je nič v porovnaní, ako bádať a spomínať, či nás to vtedy virtuálne bolelo, či sme sa po dohraní cítili previnile a aspoň v mysli sa zbičovali ako mučeníci a šli sa novým objavom – vytrhnutou chrbticou – pochváliť kamarátom. Od raných čias strávených v kabinete nad prvotinami Carmacka a Romera, cez stredovek, renesanciu, až po modernú dobu, ktorá pomocou shaderov a správneho prepočítavania svetla dodáva násiliu šťavnatosť. Od krvavých fľakov na obrazovke, cez vyvrhnuté vnútornosti, odstrelené končatiny, až po držkopády a odvrátenú stranu freestyle športov.

Náš výber nemusí zodpovedať vašim rebríčkom a preferenciám. Zaručene by však všetky boli šmahom jednej právnickej kľučky zakázané Jackom Thomsonom. Hry sú zoradené podľa abecedy vzostupne od A po Z.

Carmageddon

Na zapnuté stierače pri zrážaní a čistení ulíc v Quarantine si možno už nikto nespomenie, auto zabijak má väčší cveng v Carmageddon. Deštrukčné derby sa rokmi menilo, no v základe zostalo kosenie chodcov a hrabanie bonusov za zrazených okoloidúcich. Ak sa vám ich podarilo zlikvidovať všetkých, tak ste mali víťazstvo vo vrecku! Pochopiteľne a práve kvôli tomu kontaktovali ratingové spoločnosti vydavateľa SCi, aby chodci boli nahradení zombíkmi alebo robotmi so zelenou krvou. V Nemecku sa to podarilo presadiť, v UK sa hra odkladala celých desať mesiacov, no nakoniec jej bola udelená veková prístupnosť so všetkou krvou a brutalitou. Hra vychádzajúca z Death Race to nemala ľahké ani v ďalších pokračovaniach.

Doom II

V tomto prípade porušíme pravidlo výberu jedného zástupcu z jedného žánru. Dokonca jeden to má aj v názve (Blood), ďalší to skúšal hneď na začiatku s páčidlom (Kingpin), ale naše sympatie má pradedko. Keď ste v prvom leveli nevykročili vpred, ale vzad, za rohom našli tú žlto-vreštiacu vec a rozrezali prvého mariňáka na s**čky, neubránili ste sa odporu. Rozprzkávajúci sa kakodémon, dvojitá brokovnica do papule impa a bolo vymaľované. Doom II možno stratil z údernosti vlastnej vizualizácie násilia, ale vtedy, vtedy bolelo. Sakramentsky. A aj teraz, keď si spomeniete, ako ste po firemnej sieti naháňali a rezali kolegov.

God of War

Niekto mi raz povedal, že v recenzii God of War III nebolo použité v súvislosti s Kratom pomenovanie najväčší grécky mäsiar, alebo skrátene mäsiar. Kratos ním je a je najväčší. Mnohé sekačky sú len sekačkami, ale ak je hlavným hrdinom veľká sviňa, ktorá svojmu umeniu rozumie, tak tá sekačka nielenže vystupuje z rady, ale ostatným sa smeje, ako sa len snažia napodobiť to, čo ona zvláda ľavou zadnou. BŘŘŘ, UF, AU. Nie nebolo nám ľúto gréckeho panteónu, ako mu je natrhávaný zadok, ani chvíľu. Kratos je jednoducho pán mäsiar.

Grand Theft Auto IV

Prečo štvorka a prečo nie zrážanie chodcov z top down pohľadu, prečo nie prvé mlátenie okoloidúcich v poriadnom 3D pohľade? Existencia série GTA vystrelila vývojárov Rockstar a samozrejme vydavateľa Take Two do stratosféry, zároveň však priťahovala čoraz viac moralistov, rôzne zoskupenia, občianske združenia, menšiny a politikov. GTA je najpretriasanejšia hra, ktorá je spájaná mimo iného aj s vyvolávaním agresívneho chovania u mladistvých a je esom v rukáve pri presadzovaní zákona o predaji hier mladistvým. GTA sa spája so všetkým krvavým, násilným, brutálnym a všetkým zlým. Z hry sa vďaka popularite stalo boxeristické vrece a obetným baránkom pre všetkých. Tak preto a aj preto, že sme jej dali v recenzii čistých 10.

Harvester

Rarita medzi adventúrami s predrenderovanými pozadiami a nasnímanými hercami vystupujúcimi v zvrátenom príbehu o hrdinovi s amnéziou, ktorý sa snaží dostať do fanatického rádu, aby získal odpovede. Mesto Harvest je plné chorých a zvrátených obyvateľov. Muž, ktorý si chce vziať svoju dcéru za ženu, je tým najmenším zlom. Harvesteru sa zobrazovanému násiliu vo svojej dobe vyrovnalo iba máločo, v čase vydania (rok 1996) sa však na hre objavil zub času a komerčne prepadla. Dnes je považovaná za kultovú klasiku.

Chiller

Či skutočne nejakým spôsobom vplýva násilie na charakter človeka, necháme na odborníkov. Pochopiteľne, že ak ho konzumujete veľa, tak to tak aj vyzerá a práve Dangerous Dave vyvolával u môjho spolužiaka na strednej stavy, kedy sa odreagoval a potom sa vydal do triedy na slabších vybíjať zlosť. Možno to bolo spôsobené tým, že on chudák tu hru nevedel poriadne hrať. Ale z tejto doby je tu ešte staršia vec, kde po ľuďoch zostávali krvavé kopy a ňou je light gun akcia Chiller. Keby sa dostal do kontaktu s touto hrou, kto vie, či by zostalo iba u vykrúcaní rúk a kričania. Chiller je jediná hra, ktorá bola na území UK zakázaná. Išlo v nej o strieľanie všetkého, čo je na obrazovke, vrátane uväznených ľudí v smradľavom dungeone. Ak si myslíte, že Soldier of Fortune bol prvý s oddeľovaním končatín, tak nekričte hop.

Manhunt

Rockstar má v našom zozname dve pozície, šialená adaptácia snuff filmov mixnutá s reality show chorého uvádzača, ktorý sa ukája na vykonávanom násilí je tu právom. Igelit na tvár, mučenie, dorážanie sekerou, lámanie väzov kolenom, zasekávanie páčidla do krku, bodanie, pichanie, škrtenie, rezanie končatín. Možnosti, ako odstaviť nevinných, ale aj nepriateľov z cesty, vás nútili siahať po čoraz brutálnejších ťahoch. Ani sa nečudujeme, že britská ratingová spoločnosť dostala Manhunt 2 pred súd. V šľapajách Manhunt kráčajú aj iní kandidáti ako Punisher, kde finiše ako nohy napred do drviča konárov boli obzvlášť efektné. Nesmieme zabudnúť ani na vypočúvacie techniky Godfather či MadWorld, monochromatickú poctu najcennejšej tekutine na svete, ktorú prelievate na litre znehybnením útočníka pneumatikou a prepichnutia hlavy dopravnou značkou.

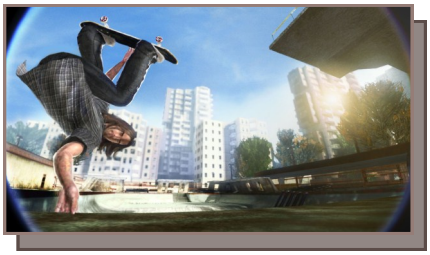
Mortal Kombat II

Hra, ktorej chybu ste odhalili v momente, ak sa na jednej klávesnici stretla dvojica hráčov, ktorá tie postavy vedela dokonale ovládať, rozbíjať držku efektne a mimoriadne šťavnato. Hra, ktorá sa dostala pred britský parlament a hra, ktorá v dvojke povýšila finiše na umenie, v našom zozname nemôže chýbať. Kvôli obrazovke Finish Him sa dokončovačky ťažko cvičili a potom pred kamošmi predvádzali s posmechom. Vytrhávanie chrbtice, charakteristické čvachtanie, napichávanie na ostne, hltanie hlavy, upálenie a pod. Samé chuťovečky.

Postal

Running With Scissors vravia, že Postal je tak brutálna, ako jej to dovolíte. Inými slovami, ak na vás pľujú obyvatelia Paradise alebo vás zahŕňajú nadávkami tak ako manželka v prívese, keď sa vyberiete do obchodu pre liter mlieka, môžete ich ignorovať a splniť svoje denné úlohy bez úhony. Alebo môžete rýľom stínať hlavy, potom si s nimi zahrať aport a nakoniec sa na zohavené telá vymočiť. Upaľovanie, mučenie a nastrčenie mačičky na zbraň ako tlmič sú len zlomkom toho, čo Postal Dude dokáže, ak to naňho príde.

Skate 2



Čo tu robí šport? Vo Fight Night je každé KO prežívané s výkrikom a pózou so dvihnutými rukami nad hlavou, ale v Skate si môžete naraziť rozkrok po chybnom slide na zábradlí, chytiť cestnú lišaj, padnúť držkou na asfalt, hodiť korytnačku z druhého poschodia a akoby to nebolo málo, sebapoškodzovaniu je venovaný celý jeden herný režim Hall of Meat. Rozbiť sa tak, že vás nedajú dokopy ani v Insbrucku a zhrabnúť za to prachy je choré a mimoriadne bolestivé. Stačí si vyskúšať demo Skate 3, kde môžete v kung fu štýle skočiť z budovy.

Soldier of Fortune

V pokročilom veku už tá pamäť až tak neslúži, ale na amputovanie nôh vojakom od stehna sa nezabúda. A keď sa s rykotom zvalil na zem, mohli ste pokračovať v patológii. Odpadla ruka, druhá noha a ďalší výstrel donútil lebku explodovať. Oddeľovanie končatín tu už bolo skôr (spomeňme na Die by The Sword), no efektivita zbraní a zohavovanie tiel boli povýšené na majstrovstvo a Soldier of Fortune bola zrazu preferovaná pred ostatnými FPS-kami s obyčajnými krvavými fľakmi na stenách.

Pavol Buday

Kreativita bublajúca v štúdiu Media Molecule sa po mnohých DLC k LittleBigPlanet sústreďuje na pripravované pokračovanie predstavené svetu minulý týždeň v Londýne. Po dvihnutí embarga je internet zaplavovaný obrazovým materiálom, ale aj dojmami z LittleBigPlanet 2 ako napríklad na Eurogamer.net.

Pokiaľ ste nečítali náš súhrn o chystaných novinkách a príjemných zmenách, tak vedzte, že LittleBigPlanet 2 umožní vytvárať vo vlastnom editore kompletne celé hry, levely sa budú dať linkovať za sebou, čiže môžete dobrodružstvo rozdeliť na epizódy a tie potom prepojiť prestrihovými scénami s nahranými vlastnými zvukmi.

Zdieľanie obsahu, resp. jeho propagácia alebo vyhľadávanie bude zjednodušené spustením stránky LittleBigPlanet.me. Každý jeden hráč bude mať svoj vlastný online profil, kde sa bude zaznamenávať jeho činnosť (príspevky, komentáre, hodnotenia, levely a pod). Či už ste v práci alebo v teréne, priamo na svojej stránke si môžete vytvoriť playlisty z nových alebo nájdených levelov a po príchode domov a spustení hry si ich rovno zahrať! Distribúcia levelov počíta aj s QR kódmi vytlačenými na promo materiáloch alebo vizitke. Kód potom stačí prečítať kamerou PS Eye a už ho môžete hrať.

Už pri pohľade na obrázky si môžete všimnúť vylepšenia na úrovni skvalitnenia materiálov, pôsobia luxusnejšie a drahšie vďaka priesvitnosti. Do editora tak pribudne okrem reálnejších plastov a skla napríklad aj srsť. LittleBigPlanet 2 bude kompatibilná so všetkými levelmi vytvorenými v pôvodnej hre ako aj s DLC.

Sackboy sa po novom naučí vystreľovať kotvičku, pomocou ktorej bude prekonávanie jednoduchých prekážok hračkou a zrýchli sa tak aj pohyb. Plávajúce skákanie a nepresnosti v ovládaní eliminuje Sixthaxis Direct Control Seat. Pod týmto dlhým názvom sa skrýva kompletná kontrola nad ovládacou schémou. Môžete si ju meniť podľa ľubovôle a tlačítka premapovať podľa chuti, čiže už žiadne ťahanie za páčky, ak chcete riadiť vzducholoď. Tú budete ovládať priamo. LittleBigPlanet 2 bude podporovať aj PlayStation Move, no pri vydaní nevyužije celý potenciál motion zariadenia.

Ďalšou novinkou je programovanie chovania strojov, monštier, kreatúr, bossov, jednoducho komplikovaných mechanizmov - Sackbotov. Nepriateľom môžete povedať, aby niekde len hliadkovali, aby vás sledovali, alebo sa prispôsobovali situácii. Tu však už bude potrebné ísť hlbšie a ich chovanie a logiku programovať priamo do mikročipu. Sem zadáte parametre ako zmeny zvukov, interakcie s prostredím a pod.

LittleBigPlanet 2 autori označujú ako platformu pre hry. V editore bude možné vytvoriť racing, strieľačku v štýle R-Type alebo Space Invaders, plošinovku alebo puzzle adventúru. Fantázii sa medze nekladú. Dátum vydania LittleBigPlanet 2 zatiaľ nemá upresnený dátum vydania, no na trh sa dostane ešte tento rok.

Pavol Buday

RENESANČNÍ SUPERHRDINOVIA

Ubisoft naznačil niekoľko ďalších detailov o **Assassin's Creed: Brotherhood** odhaľujúcich bratstvo, ktoré bude naším tímom v novom titule. Ezio už nebude bojovať sám, ale dostane troch spoločníkov, ktorí mu budú pomáhať Da Vinci, Machiavelli a Caterina Sforza. Samotná kampaň bude trvať cez 15 hodín a prežijeme ju v žijúcom Ríme.

K tomu tentoraz v hre dostaneme aj multiplayer, v ktorom si vyberiete jednu postavu zo zamaskovaných templárov v štýle superhrdinov a budete likvidovať Assassinov v niekoľkých módoch. Každá z postáv bude mať svoje špeciálne zbrane a špecifický štýl eliminovania protivníkov. Postavy budú postupne pribúdať a niektoré už Ubisofti pridáva k predobjednávkam titulu.

Hra vyjde už na jeseň na PC, Xbox360 a PS3.

Silent Hunter 5

Simulácia / Ubisoft / PC

Zobudili vás čoskoro ráno na palube ponorky. Ono možno ani nebolo ráno, kto vie, na ponorke je to vlastne jedno, noc privolávate jedine, ak lovíte korisť, svojho najbližšieho spojenca. Niečo sa deje, prišli nové rozkazy všetkým dôstojníkom, pošuškáva sa, že začala vojna. Konečne ukážete Kriegsmarine ako ste pripravení, ukážete celému svetu, ako je Kriegsmarine mocná. Dokonca sa dozvedáte, že k tomu dostanete vlastnú ponorku spolu so skúsenou posádkou.

Klasika, druhá svetová vojna, námorníctvo, úlohy, polovičný tichý chod vpred. Nič sa nezmenilo. Znova vás povolali do služby ako jednu z legiend kapitánskeho mostíka plniť si svoju úlohu - potápanie nepriateľských plavidiel. Opäť nič iné, žiadne zmeny, žiadne nápady, iba ničenie určeného množstva plavidiel v určenom čase. Príbeh je jednoduchý, už tisíce krát vyrytý do večného kameňa histórie, najväčšia a najkrvavejšia bitka minulosti ľudstva sa opäť začína. V **Silent Hunter 5**.

Malá zmena ale predsa len nastala, tento krát už nebudete mať na výber z toľkých druhov kovových zabijakov. Žiaľ v Silent Hunter 5 má Kriegsmarine k dispozícii len jeden druh ponorky, každá má síce tri verzie, ale to je oproti minulým dielom výrazný posun k horšiemu. Našťastie ostala možnosť ich postupne za získané body v bojoch vylepšiť, ale aj táto možnosť už nedosahuje kvalít predchodcov. Nahradiť sa to snažili autori pravdepodobne novou možnosťou voľného pohybu po ponorke a prípadnými konverzáciami so svojou posádkou.

....ukážete celému svetu, ako je Kriegsmarine mocná...

Či vás to ale bude baviť viac ako len raz skúsiť a nechať tak, ťažko povedať. Ak čakáte námornú simuláciu zbraňových systémov, taktiky a bojového poľa, tak vám nebudú prechádzky po palube lodi ani konverzácie s posádkou blízke, ba čo viac, budú odvádzať pozornosť od podstatných vecí, či dokonca otravovať. Totiž zakaždým ak budete chcieť zmeniť stanovište, budete sa musieť najprv k nemu fyzicky presunúť. Ďalej stále dookola klikať na periskop vás tiež po pár hodinách prejde a osudy posádok riešiť asi tiež nebudete. Jedine, že by ste boli rodený hráč adventur, ale to si potom asi nepustíte simulátor ponoriek.

Tu ale prichádza ďalší problém, simulácia. Opäť žiadne zmeny, všetko ostalo pri starom. Starý neupravený model poškodenia ostal znova neupravený, dokonca sa občas zdá, že je ešte horší ako predtým. Takmer všetky lode potrebujú presne tri zásahy torpédom bez ohľadu na to, kam ste ich trafili. Všetky zásahy robia rovnaké diery do trupov lodí, všetky vyzerajú rovnako a ani to nijako neovplyvňuje ich chovanie. Ovládanie samotnej ponorky ale zmien doznalo, hlavne čo sa týka ovládacieho rozhrania. Predtým bol vynikajúci, intuitívny, prispôsobiteľný pre každého. Teraz je úplne nevhodný, neprakticky! Nedá sa určiť kurz, natočenie vzhľadom na plavidlo, nič, len kliknúť na mapku alebo šípkami na klávesnici, čo je totálne nepoužiteľné. Ešte aj s ovládaním hĺbky je problém. Použiteľné je ako tak zadávanie rýchlosti.

Ono ho možno ani moc nie je treba, umelí kapitáni sú lahšia korisť ako kedykoľvek predtým, takže vám ani rýchle intuitívne ovládanie nebude treba.

Niekedy jednajú iracionálne, nelogicky, vyslovene robia základné, osudové chyby. Ak si chcete zaloviť spolu s kamarátmi a nahradiť tak AI, vzhľadom na uPlay to nebude také jednoduché. Nie len, že uPlay stále otravuje so synchronizáciou hry, uložených pozícií a podobne, ale aj v prípade nestabilnejšieho netu máte ďalší problém navyše. Takto nájdete len málo vlkov, aby ste vytvorili loviacu svorku.

Jedine, že by ich lákala stará známa chuť atmosféry, ktorá aj keď negatívnymi zmenami dostala trpkú príchuť, stále má rovnaké tlaky ako voda v hĺbke tristo metrov. Ak ste na hladine počas silnej búrky, pripravte si deku k monitorom, obraz vás tak pohltí, že budete cítiť bičovanie vetra ešte aj po vypnutí hry. Keď sa ponoríte do temnoty, ostane vo vás klaustrofobický pocit, akoby ste boli aj v skutočnosti obklopený miliardami ton zvedavej vody, snažiacej sa nakuknúť do útrob ponorky. Pocitom rozhodne pomáha po všetkých stránkach vylepšené technické spracovanie, dobre optimalizovaný chod celého námorného dobrodružstva a hororové zvuky tlakom namáhanej ocele.

Tie vás budú prenasledovať spolu s nepriateľmi prehľadávajúci hlbiny pomocou zvukových špičiek. Šplechy hlbinných náloží premietnu celý život, presné balistické strely do spozorovaného periskopu tesne nad vlnami trhnú i silnejšími povahami. Aby ste mohli účinne bojovať naspäť, budete potrebovať nie len dávku odvahy, ale aj šikovnosti. Opäť je tu možnosť presne nastaviť všetky potrebné parametre každého jedného torpéda pre čo najpresnejší zásah.
Samozrejme, je ich viac druhov, takže ich taktická kombinácia v situáciách spolu s palubnými delami je viac než nutnosťou, je to priamym rozkazom. Na druhú stranu, je tu aj viac pomôcok ako kedykoľvek predtým. Máte k dispozícii niečo ako poradcu, ktorý dokáže väčšinu týchto úloh spraviť za vás, čo môže prilákať nie len starých vlkov, ale aj ešte suchých začiatočníkov.

Andrei Hankes

HODNOTENIE

+ atmosféra
+interiér ponorky
+ vylepšená grafika
- bugy a AI
- uPlay
- interface, ovládanie
- málo ponoriek
- model poškodenia
- veľmi málo zmien

6.0

2010 FIFA World Cup South Africa

Ak by sme chceli byť mimoriadne struční, stačilo by napísať, že oficiálna videohra tohtoročných Majstrovstiev sveta vo futbale vychádza z dosiaľ posledného riadneho dielu série FIFA, teda z „desiatky“ a v súlade s ním predstavuje vynikajúci futbal, azda ten najlepší, aký sme si mohli priať. Hra zostala, zmenili sa okolnosti, kulisy, prostredia, všetko korešponduje s faktom, že hráme majstrovstvá sveta, ktoré sa konajú tento rok v Južnej Afrike.

Ryža? Samozrejme! Čistá ryža, totálny komerčný produkt v tom najlepšom slova zmysle, vopred zaručený zisk, lebo hru si kúpi nielen každý ortodoxný fanúšik videohrenného futbalu, ale aj ľudia, ktorí fandia futbalu ako takému a k tomu videohernému aspoň pričuchli, respektíve vlastnia platformu, na ktorej sa dá spustiť. A dobre, urobia, všetci, pretože z **2010 FIFA World Cup South Africa** (ďalej len WCSA) budú sklamaní iba tí, ktorí sa už vopred rozhodli, že sa im hra nebude páčiť a ľudia, ktorí sa z nejakého dôvodu potrebujú navážať do EA.

Futbal je v prvom rade veľký biznis, to asi nepotrebujeme riešiť, nikto predsa nemôže čakať, že všetci, čo s ním majú čo dočinenia si snažia urvať čo najväčší kus. EA ku cti slúži, že v prípade WCSA urobila čosi viac, ako by sme od takéhoto, vopred vynikajúco predávajúceho sa titulu mohli očakávať. Ono by totiž stačilo zmeniť krabičku a textúry a s hrou samotnou nerobiť nič a predávalo by sa to aj tak. Lenže v EA si povedali, že nie, že skúsia FIFU 10 predsa len ešte vylepšiť a hlavne, skúsia to urobiť tak, aby sa vlk nažral, a aj sviatoční hráči zostali celí. Kompromis? Áno, navyše celkom legitímny, lebo cieľová skupina je širšia.

V praxi to znamená, že WCSA je už na úrovni výpravy a prezentácie užívateľsky prístupná čo najširšej mase. Zreteľná, prehľadná, stručná, informujúca v loadingoch a prestirhových pasážach povedzme o najväčších úspechoch Malajzie v súvislosti s majstrovstvami sveta, či o počte obyvateľov Saudskej Arábie, to všetko preto, aby sa gramotný hráč nenudil ani vo chvíľach, keď sa mu nahráva aktuálny match. Táto zdanlivo banálna featúra však o WCSA hovorí viac, akoby sa na prvý pohľad mohlo zdať, EA nám totiž aj takýmto spôsobom dáva vedieť, že za naše peniaze nám chce ponúknuť skutočne čo najlepšiu „sviatočnú“ hru.

Sviatočnú preto, že futbalové majstrovstvá sú sviatkom. Davy, nadšení fanúšikovia, vyzdobené štadióny, ohňostroje, konfety, radosť dívať sa.

Zákazníci zo šťastnejších krajín, a tento krát k nim patríme aj my, môžu začať priamo v záverečnom turnaji, zápasmi v skupinách presne podľa rozpisu, tí menej šťastní, nech sú hneď aj zo Šalamúnových ostrovov, môžu svoj národný tím previesť aj kvalifikáciou a vyhnúť sa tak neschopnosti ich skutočných futbalistov. Lebo keď svetový šampionát, tak skutočne svetový, v hre je takmer dvesto národných tímov.

Slovensko majstrom sveta !

WCSA je arkáda, respektíve, môže byť arkádou, subjektívny dojem z hrania to len potvrdzuje, ovládanie, hoci sa takmer nezmenilo, akoby bolo menej presné (či presnejšie) umožňuje aj taký hráčsky prístup, v ktorom sa menej hrá a viac mačkajú čudlíky. Hráči robia, čo vedia, herné mechanizmy ich vedú, sviatočný hráč asistuje. Možný je samozrejme aj opačný prístup – ortodoxný, keď sa hráč snaží mať nad všetkým absolútnu kontrolu, tu však dochádza občas k nemilým prekvapeniam, ktoré sú dôsledkom nie najšťastnejšie zvolených algoritmov. Hra sa totiž snaží zohľadňovať, kto hrá – ako skúsený hráč – za koho hrá – silu reálneho tímu a zároveň kompenzuje rozdiely, ak sú príliš veľké.

V praxi to znamená, že začiatočník má pocit, že mu to ide celkom dobre a skúsený futbalový videoherný dravec, ak hrá za papierovo slabšie mužstvo, musí hrať skutočne naplno, aby jeho tím zvíťazil. Slovensko sa teda skutočne môže stať majstrom sveta vo futbale, aspoň virtuálnym, ale nebude to ľahká cesta.

Ak by sa tento problém týkal iba hrania proti AI, mohli by sme ho pokojne ignorovať, keďže sa ale objavuje aj v online zápasoch, ktoré sú tradične vrcholom hry, môže sa z hrania WCSA online stať pomerne frustrujúca záležitosť. Nie je totiž jednoducho v poriadku, ak človek, čo už má svoje nahraté, vyhrá ledva ledva s úplným začiatočníkom len preto, že kvalita reálneho slovenského tímu je kdesi inde ako kvalita takého povedzme Portugalska. Aspoň, že naopak to neplatí.

Pomyselným centrom hry je pochopiteľne záverečný turnaj,

veľmi príjemné na jeho spracovaní je, že je akoby príbehom. Hráči majú svoje tréningové ihrisko v mieste, kde budú v Južnej Afrike pôsobiť, v ňom čakajú na ďalšie zápasy, môžu trénovať, sledovať novinky a postup iných mužstiev a tak ďalej. A práve tento asi psychologický moment hry – moment vedomia akejsi základne, domáckeho prostredia v cudzom svete je veľmi, veľmi, veľmi dobrým prvkom. Zrazu totiž nejde len o turnaj, ale naozaj o príbeh, o príbeh vášho mužstva na turnaji. A to sa nám páčilo mimoriadne.

Ako som už naznačil, vrcholom hry je online hranie, rýchle zápasy s kýmkoľvek a potom skutočný virtuálny turnaj o majstra sveta, v ktorom sa každý jeden so zapojených hráčov stane kúskom štatistiky, možno rozhodujúcim vo finálnom zúčtovaní. Veľmi pekné. Aby som ale len neospevoval hru, ktorú si aj tak každý kúpi, treba čosi aj ku chýbam povedať, a že sú, a nie celkom malicherné, o tom netreba pochybovať. Iste, sú to chyby, ktoré sú dôsledkom vlastne dobrého úmyslu – nepredávať ešte raz tú istú hru, len s iným menami na dresoch a inými mužstvami, ale to je jedno.

Z hľadiska hrateľnosti najzásadnejším inovačným prvkom, alebo najzjavnejším, je strieľanie pokutových kopov – vylepšené, ale vylepšené mimoriadne zle, priamo nehanebne. Premeniť jedenástku bez tréningu je aj pre ostrieľaného borca problém, celé sa to treba učiť nanovo a celé je to na dve veci. Odhadovanie, triafanie sa do zelenej, určenie smeru a intenzity kopu a lopta letí aj tak kam chce, čím ďalej od brány, tým lepšie. Nakoniec sa to dá zvládnuť, ale zamrzí to o to viac, že hra priamo predpokladá, že si ju mohol kúpiť ktosi, kto už má FIFU 10, čosi v nej nahral, získal skúsenosti atď, aby o ne neprišiel, môže si ich WCSA implementovať. Týka sa to napríklad vlastných hráčov v Be a Pro móde, ktorého zjednodušenú variantu nájdeme aj tu.

Čo ďalej? Azda aj nič, len vás poslať do obchodu, nech sa môžeme virtuálne stretnúť a za to naše Slovensko si poriadne zahrať. A ozaj, ešte čosi som chcel, Hamšík sa nepodobá, a ani ostatní virtuálni chlapci si z oka nevypadli, ale to je jedno, lebo fakt tam sú a fakt sa s nimi ten šampionát dá vyhrať. Tak o čom ďalej?

Pavol Buday

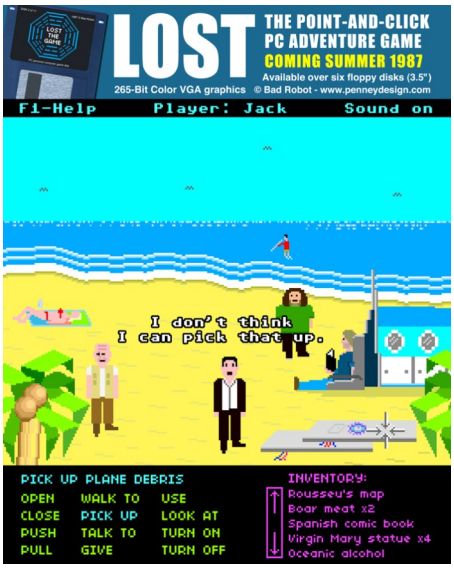
HODNOTENIE

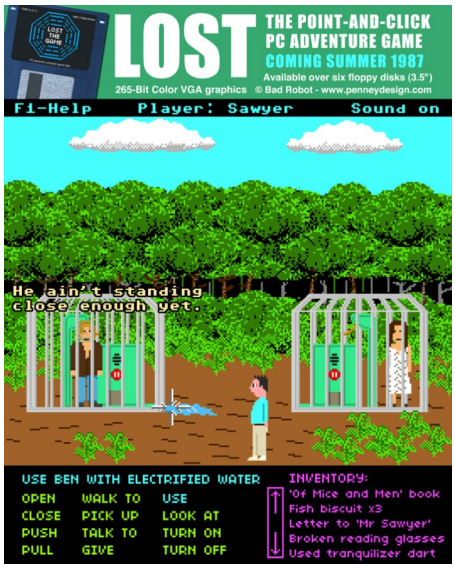
+ jediná šanca, ako sa môže Slovensko stať futbalovým majstrom sveta
+ oficiálna licencia
+ atmosféra
+ prístupnosť pre sviatočných hráčov
- pokutové kopy
- „nadržiavanie“ veľkým na úkor

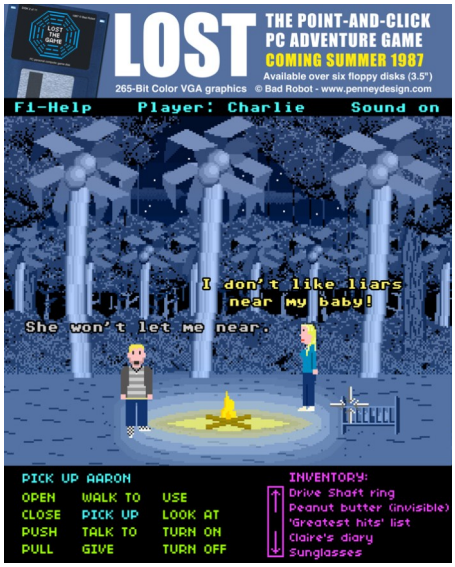
9.0

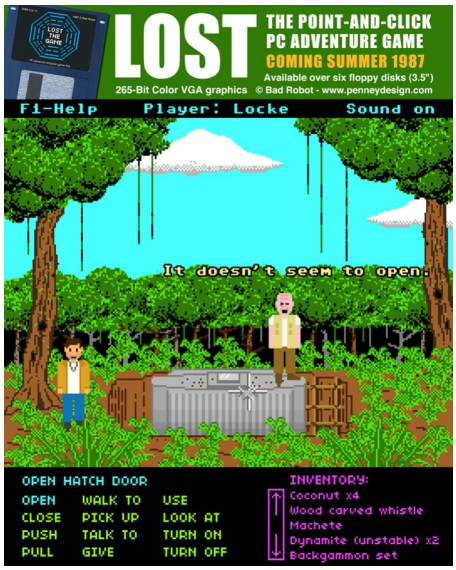
Hra Lost z roku 1987

Ako by vyzerala hra Lost, keby by vyšla v roku 1987? Zaujímavo. Nakoniec obrázky od Penney Design nám to približujú. Išlo by o klasický LucasArts SCUMM adventúrový štýl. Ktorý napodiv ani dnes nevyzerá zle. Možno by to mohli spracovať aj do plnej free hry. Adventúrový štýl s VGA grafikou na šiestich 3,5" disketách by zaujal aj dnes, aj keď tie diskety by trebalo zmeniť za flash verziu.









GOD OF WAR Collection

Kherným remakom a kompilačným edíciám sa viaže predovšetkým nostalgia. Odhliadnuc od výročných edícií (GOTY – Game of the Year) je emočný útok pozitívnym stimulom negatívne vplývajúc na peňaženku. Je to rovnaké ako pri CD, knihách alebo DVD vo vašich knižniciach. Určite sa nájdu tituly, ktoré by ste sem zaradili vo vynovenej forme s pridanou hodnotou. Remastrovaný obraz a zvuk ocení predovšetkým fanúšik, novopečený majiteľ nebude rozoberať dôvody ani ho zaujímať nebudú, prečo je tomu vlastne tak. Velikáni si to však zaslúžia.

Sony nie je jedinou spoločnosťou, ktorá sa vracia v čase späť a zo svojej bohatej zbierky vyťahuje drahokamy a dáva ich opätovne prebrúsiť. Nemohlo sa vsadiť na lepšiu sériu, akou je God of War. Pri ohlásení God of War Collection sa strhla vlna otázok, či spoločnosť nezačína prinášať na svoju vlajkovú loď PlayStation 3 tie najväčšie PS2 hity, keďže spätne kompatibilná so svojou staršou sestrou už nie je. ICO a Shadow of the Colossus, pálili salvy média, fanúšikovia jasali. Ruku na srdce, nie je remake ako remake. Prepis God of War je prepisom prvoplánovým.

Uvedenie God of War III čakal celý svet, vychádza na platforme, kam Kratos patrí a ktorá dokáže rozpovedať záver trilógie mohutnou salvou, akú si pád Olympu vyžaduje. Collection zapadá do marketingovej kampane, do plánov vzbudiť záujem o predošlú tvorbu a diely, ktoré „to“ začali.

God of War Collection bohužiaľ "trápi" skutočnosť, že nemá žiadne regionálne kódovanie, ktoré spôsobilo, že koncoročná ochutnávka majstrovského umenia najväčšieho gréckeho mäsiara (pozn.: to je pre toho, kto vie, že to je preňho určené, pozn. Junker) bola najhromadnejšie importovaným titulom pred Vianocami (Inými slovami, kto naň čakal, ho už dávno má). Ďalší drobný problém opäť spojeným s načasovaním je uvedenie na trh v PAL regiónoch až po premiére God of War III. Na záujem o značku to vplyv nebude mať, kto bude chcieť viac, nájde na pultoch Collection a kto dohral najskôr Collection, vrhne sa na trojku. Zo strany chronologickej a dejovej náväznosti by bolo logickejšie, keby sa kolekcia dostala na trh skôr. Možno práve pred koncom minulého roka ako v zámorí.

God of War (2005) a God of War 2 (2007) mali nielen na svoju dobu výborne postavený bonusový obsah motivujúci k lepším a vyšším výkonom na jeho odomknutie v sérii krutých challengov. Bonusový obsah sa však nezmenil, je zachovaný v pôvodnej podobe, čo znamená, že nemá žiadnu pridanú hodnotu. Collection by si

zaslúžila minimálne komentár vývojárov alebo všeobecného video sprievodcu celou sériou. Na druhej strane, kostýmy, arény a prehliadka vystrihnutých monštier vás zamestná rovnako ako pred rokmi.

Obe hry bežia vo vysokom rozlíšení so zapnutým antialiasingom pri 60 fps. V prípade God of War je vek poznať na chudobnejších efektoch a práci so svetlom, ktoré v HD bijú do očí, podobne ako iba upscalované prestrihové renderované scény. God of War II obstojí kvalitou vizuálu aj dnes, hýbe sa a vyzerá jednoducho skvele. Drobnou užívateľskou nepríjemnosťou je nutnosť po každom spustení nastavovať v options obraz, aby sa natiahol na celú obrazovku.

V krabičke s hrou je jeden jediný Blu-ray disk až po okraj naplnený krvou a glorifikovaným násilím s tak zbytočným manuálom, ktorý si nezaslúži, aby bol vôbec spomenutý. Aspoň že sú puritáni, jazykoznalci a vyznávači zákonov uspokojení. Po spustení sa objavuje jednoduché menu, odkiaľ priamo spúšťate:

God of War 1

God of War predstavil svetu v pravom svetle Davida Jaffeho, oslavovaného, úprimného herného poloboha, ktorého skolila vlastná hra a jej úspech. Aj dnes vie predviesť kolotoč brutality a krvi, ktorý sa aj napriek viditeľným znakom a veku oplatí opäť prejsť. Trúfate si na zlatú trofej a zvládnete prvé Kratove dobrodružstvo za päť hodín?

Štruktúre, ktoré bola rokmi vypilovaná k dokonalosti, boli položené základy v roku 2005. Dnes je na nej poznať zub času predovšetkým na množstve animácií, ich plynulosti a dnes už základného súbojového systému. Kedysi najplynulejší s možnosťou reagovať na úrovni myšlienky nemôže súperiť s mladšími súrodencami a už tobôž nie s chirurgicky nebezpečnou Bayonettou.

To nie. God of War má však stále to neopakované čaro prekvapiť epikou dizajnu. Od úvodného momentu, kedy na vás šokujúcim momentom zabrechá jedna z hláv hydry v podpalubí, až po sekanú v podzemí.

"Hra, ktorá berie z úst slová a vyráža dych bezkonkurenčnou produkciou. Vlastnou interpretáciou antickej mytológie sa odpútava od zaužívaných, preskúmaných svetov, čo jej pridáva na atraktivite. Hra, ktorá vo vás vzbudí záujem o klasiku od Homéra, Hesioda či Ovidia. Slová strácajú zmysel a preto si God of War (GOW) odnáša jedno z najvyšších hodnotení v histórii Sectoru!"

22. júna 2006, Junker

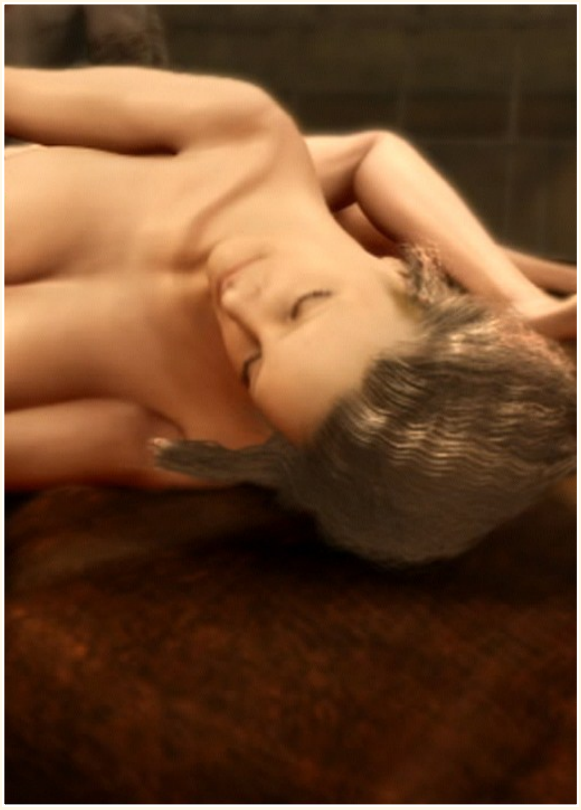
God of War II

Až teraz môžeš zomrieť! Najväčšia akcia v histórii PlayStation 2 láme väzy svojej domovskej platforme bezkonkurenčným technickým spracovaním, ktoré posúva za hranice možností. Je dokonané, krajšia hra na PS2 už nebude!

Anotácia k pôvodnej recenzii nemôže výstižnejšie vystihnúť kvalitatívnu hodnotu trojročnej hry, ktorá zmietla pri svojej premiére dohady o kvalite grafiky do koša. Kratos stál na najvyššej hore Olympu, chcel spáchať samovraždu, no stál aj u konca domovskej platformy a hrdo ukázal prostredník prichádzajúcej nablýskanej zbroji next-genu.

Od svojho predchodcu vymenil predovšetkým šéfa vývoja. Stal sa ním vtedy bývalý animátor a hlavný grafik Cory Barlog, ktorý rozhýbal jednotku. Posolstvo predchodcu preniesol na novú úroveň, štruktúra s mixovaním akcie, rýchleho riešenia logických puzzlov a prekonávania prekážok bola vybalansovaná a dokonale sa jednotlivé časti navzájom dopĺňali. Zbraňový arzenál otvoril dvere novým zbraniam, kombám a úderom tak tvrdým, že ešte teraz behá mráz po chrbte, keď Kratos ladným pohybom odkrajuje krídla gryphonov.

„God of War II je presne tou hrou, o ktorej počujete zakaždým z úst marketingových oddelení, a o ktorých hovoria tie pompézne popisky na preba loch krabíc. Je to hra s božským statusom okamžitej klasiky, o ktorej sa bude ešte dlho hovoriť, ako o hre, ktorá technológiu posunula za hranice možností PS2. God of War II zaslúžene sedí na tróne najlepších akcií. Korunu mu nasadzuje bezkonkurenčná výprava a božská hrateľnosť“ 30. apríla 2007, Junker



“Kolekcia súca každej kvapky krvi”

Vynikajúca cena, dve špičkové akcie a jeden úžasný antihrdina minulej aj tejto generácie sú dostatočnými dôvodmi na investíciu do God of War Collection. Závan nostalgie nie je tak silný ako v prípade iných starších kúskov, ale vidieť Krata ako seká potvory v HD a zvuk duní v Dolby Digital je pádnym dôvodom. Kto umenie mäsiara ešte nevidel, mal by chybu napraviť, zvyšok sa vráti k prejdeniu Collection na platinu.

Pavol Buday

HODNOTENIE

+ hodnota celej kolekcie vzhľadom na cenu
+ prídavok trofejí
+ Kratovi to v HD pristane
+ rovnako intenzívna hrateľnosť ako kedysi
- kvalita renderovaných filmov v jednotke
- nutnosť nastavovať fullscreen v menu pri každom spustení

9.5

KILLZONE 3

Planéta Helghan padla, s ňou aj Scolar Visari a hrebienok Helghastov. Víťazstvo ISA netrvalo dlho, ticho pre búrkou, ktoré vystriedalo mobilizáciu vojsk, poukazuje na to, že odvekých rivalov poriadne ostrý konflikt ešte len čaká.

Managing director Hermen Hulst prirovnáva v preview Gamepro (skeny nájdete tu) príbeh Killzone 3 k snímku Inglorious Basterds od Tarantina alebo k boju Dávida proti Goliášovi. Helghasti síce prehrali už druhé kolo vojny, ale rýchlo sa postavia na nohy, zatiaľ čo vás aliancia nechala dolu na Helghane. Malá skupinka vojakov, medzi ktorými nebude chýbať Sev a Rico, operuje na území nepriateľa počtom prevyšujúc vojsko ISA.

Helghasti sami seba vnímajú ako obete, mutáciu a exodus hádžu na plecia ľudstvu. V Killzone 3 má nepriateľ ukázať skrytú ľudskú stránku a samotný príbeh sa zase ukázať v šedých farbách, čo znamená, tradičný boj dobra proti zlu dáva priestor malému a veľkému zlu. Vojaci na bojisku musia robiť zásadné rozhodnutia, od ktorých závisí ich život.

Boje v Killzone 3 sa odohrávajú na Helghane, ale presúvajú sa mimo území zničených vojnou. Jedným z nedotknutých prostredí sú ľadové pláne Frozen Shores. Do lokality zaplnenej vrakmi tankerov a ropných plošín sa pozriete v štvrtom leveli a budete v ňom zachraňovať kapitána Narvilla. Level podľa preview začína rovnako ako nechvalne známy target render - výsadkom na nepriateľskom plavidle. Na ňom je namontovaný stacionárny guľomet, ktorým čistíte pristávaciu plochu. Hulst dodáva, že počas tohto bleskového výsadku možno spôsobiť toľko škôd ako v celom jednom leveli Killzone 2! Okrem Helghastov môžete poslať do horúcich pekiel aj ropné plošiny!

Po zosadnutí na zem sa dynamika boja nemení. Dolu zúri snehová búrka, ktorá v 3D vyzerá vraj úchvatne. Killzone 3 bude natívne podporovať 3D.

Snežný level je len jedným z mnohých, v žiadnom prípade sa hra nebude odohrávať v tieni ľadovcov. Demonštruje snahu autorov odpútať sa od identických úrovní a ponúknuť hráčom rozmanitosť. V Killzone 3 sa levely nemajú predviesť iba v novom šate, ale impresívna je na nich hlavne rozsiahlosť a veľkosť.

Všetko by malo byť väčšie, silnejšie, intenzívnejšie. To sa týka aj zbraňového arzenálu, kam pribudnú nové kúsky. V preview sa spomína zbraň hromadného ničenia Wasp, ktorá vystreľuje roje rakiet a v sekundárnom móde vypáli naraz celý obsah zásobníka. Druhou zaujímavou novinkou je jet-pack s namontovaným palubným kanónom. Boje sa teda presúvajú zo zeme aj do vzduchu, pričom Sev sa naučil aj chvaty a brutálne finiše. Súboje na blízko sa nebudú obmedzovať iba na omráčenie pažbou a útokom s nožom, ale budú osobnejšie – omráčenému Helghastovi pristúpite tvár kanadou.

S jet-packom súvisí aj nová herná mechanika – skákanie. V článku sa spomína, že vám pomôže prekonať vzdialenosti na ľadovcoch, čo je skôr pasáž hodná Super Maria ako Killzone. Hermen Hulst hovorí v súvislosti so skákaním, že sa celá séria mení, no v základe zostáva stále strieľačkou. Nečakajte preto od jet-packu zbieranie hviezdičiek alebo peňazí na nedostupných miestach.

Killzone 3 sa v plnej paráde ukáže na E3.

Pavol Buday

galéria **RAGE**

síce odsunuté na rok 2011, ale stále lepšie vyzerajúce

Wellspring
Speedway

Logická / 2k Games / Xbox360,PC

The Misadventures of P.B. Winterbottom

Pred dvoma rokmi sme sa po prvý raz mali možnosť stretnúť s logickou 2D skákačkou menom Braid, ktorá nevídaným spôsobom ovplyvnila vývoj videoherného trhu v tomto segmente. Kritici aj hráči boli nadšení a nezávislé jednoduché indie projekty vytvárané iba malou skupinou ľudí sa začali dostávať do pozornosti. A to nie len do pozornosti hráčov a herných médií, ale najmä väčších vydavateľských domov. Giganti zistili, že aj v rámci malých hier sa dá prísť k nemalým peniazom a prvou lastovičkou ukazujúceho sa trendu bolo dielo Lucidity spracované pod krídlami Lucasovcov. S ďalším podobným počinom máme tú česť práve dnes a či nad touto hrou symbolicky ohrniem svoj veľký nos, to sa dozviete ďalej.

Matt Korba a Paul Bellezza, dvaja páni zo štúdia The Odd Gentlemen, stoja za pôvodnou verziou hry vydanou na Xbox Live, PC verzia The Misadventures of P.B. Winterbottom sa kvalitatívne nijako neodlišuje. A ako sa už neraz potvrdilo, tak z rúk iba dvoch ľudí dokážu vzísť často veľmi zaujímavé a kvalitné produkty. V prvom rade však zaujme príbeh, ktorý dokonale zodpovedá názvu štúdia. Hlavným hrdinom je guľatý nenásytný pán s dobrým čuchom na problémy a koláče. A viditeľne nedokáže ani jednému odolať. Pri svojej snahe zjesť všetky koláče sveta narazí na jednu obzvlášť nezvyčajnú pochúťku, za ktorou je ochotný vydať sa kamkoľvek. Aj naprieč prúdu času. Táto posadnutosť spustí rad neočakávaných udalostí, ktoré náš pažravec musí napraviť.

Ďalšou vecou, ktorá vám doslova udrie do očí, je vizuálne spracovanie. Dej hry sa odohráva v prvých dekádach predchádzajúceho storočia a tomu je prispôsobený aj celkový výtvarný štýl. Príbeh je prerozprávaný pomocou titulkov vždy, keď nastane intermezzo medzi jednotlivými úrovňami, okolo obrazu je tradičný rám filmov tejto doby, na obraze je vidieť defekty ako v ranej kinematografii. Jednoduché čiernobiele tónovanie s minimum farebných vstupov pôsobí priam očarujúco. Prostredia sú rovnako štylizované v duchu 20. rokov a cítiť v nich výrazné expresionistické tendencie, aké by sme mohli pozorovať napríklad v tvorbe Roberta Wieneho. Nájdeme tu teda množstvo zvýraznených ostrých hrán s výrazným tieňovaním a typických kulís diania na jednotlivých obrazovkách. Tu môžete zanedbať akékoľvek technické finesy, nakoľko celkové grafické pojatie si vás podmaní a jednoducho nepustí. V rovnakom duchu sa nesie aj hudobná stránka pozostávajúca zväčša z klavírnych melódií, ktoré sa však aj napriek značnej monotónnosti nedokážu tak jednoducho opočúvať, aj keď teda o niečo málo väčšia variabilita by hudbe neuškodila. Kto niekedy videl a počul 70 rokov starý film a páčil sa mu, tak bude spokojný aj tentoraz.

Váš hon za sladkými dobrotami nebude vôbec prechádzkou ružovou záhradou spočívajúcou v skákaní po plošinkách. Lahodné pochúťky sú často po úrovniach porozmiestňované na tých najnemožnejších miestach a je

iba otázkou vášho dôvtipu, ako sa k nim dostanete. Navyše tu neexistuje vždy len jediné správne riešenie, ale často je hráčom daná voľnosť, ktorá pridáva rozmer väčšej rôznorodosti aj pri opakovanom prechádzaní. K obyčajnému skákaniu sa postupne pridávajú mechanizmy ovládané pákou, hojdačky a vystreľovacie plošinky. Objavíte vo svojom inventári dáždnik, ktorý vám umožní odhadzovať neskôr svoje klony a práve toto je hlavným elementom hry. Po prechode časom nadobudnete schopnosť nahrávať svoje konanie a to potom prenášať na svoje klony.

Tých je vždy určité obmedzené množstvo a tak isto záznam, ktorý môžete zaznamenať, je časovo obmedzený. Kooperácia medzi ovládanou postavou a nahratými skutkami je kľúčom k progresu ďalej. Ani toto však nie je definitívny stav hry a pridávajú sa ďalšie úlohy ako zbieranie koláčov v presne určenom poradí. Zlé klony a využívanie svetla dopĺňajú zoznam záludností, s ktorými budete musieť rátať, ktoré však dokážu hrať i vo váš prospech, ak ich dokážete správne využiť. Je síce pravda, že občas sa presné načasovanie akcií nedá dosiahnuť iným spôsobom ako systémom pokus-omyl, ale v žiadnom prípade však nemožno hovoriť o akejkoľvek frustrácii. Práve pilovanie a dolaďovanie čo i len o jedinú sekundu má taktiež svoje čaro a niekedy sa aj pristihnete, ako už prejdenú úroveň opakujete pre dosiahnutie čo najlepšieho výsledku.

Bohužiaľ chválu už nemôžem zniesť na dĺžku hry, ktorá nie je nijak zvlášť oslnivá. Väčšinu úrovní dokážete odohrať za niečo okolo jednej minúty, iba minimum z nich je dlhších. Takto preskáčete piatimi tematicky ladenými časťami a ste hneď na konci. Každá z nich obsahuje 10 na seba naviazaných úrovní plných puzzlov a po ich zdolaní sa vám odomkne aj obdobná časť medzi bonusovými úrovňam, ktoré už nie sú tak kvalitne navrhnuté ako tie príbehové. Sú len takým drobným bonusom mierne predlžujúcim dobu hrania. Ani sa nenazdáte a tých pár chvíľ preletí a hra je za vami.

From pickle to stinkberry... worse and worse.

Nehody, ktoré zažijete s pánom Winterbottomom, sú podmanivým dielom tvorivého ducha (teda konkrétne dvoch) v nezabudnuteľnom vizuálnom stvárnení, aké tak často nemáme šancu vidieť. Hra preverí váš intelekt, ale na druhú stranu zas nepoškodí prípadné väčšie ego hráča. Logika v podaní tejto hry nebolí a nefrustruje, naopak baví a motivuje k ďalšiemu hraniu. Či už teda fandíte konzolám alebo PC, neváhajte po tejto hre siahnuť. Stojí za to.

Matúš Štrba

HODNOTENIE

+ Cena
+ Visual
+ Puzzly
+ nefrustruje, baví

- možno by neuškodilo viac skladieb do OST
- dĺžka
- občasné spomalenie hry

8.5

Akcia/ Bungie / Xbox360

September tohto roku bude pre všetkých fanúšikov značky Halo veľkým sviatkom a zároveň mesiacom smútku. Séria dostane nový diel s podtitulom Reach, no bude to labutia pieseň vývojárskeho štúdia Bungie. Nie že by v Bungie úplne skončili s hrami, to nie, iba sa rozhodli svoje sily zamerať na nové svety a aj nové platformy. Ak teda bude niekedy ďalšie Halo (a my všetci veríme, že bude), Bungie pod sa pod ním už nepodpíše.

Nerozoberajme však na tomto mieste budúcnosť, zamerajme sa na prítomnosť, ktorou žijú všetci majitelia Xboxu 360. Od 3. do 19 mája bolo práve cez hlavné menu ODST dovolené vkročiť na planétu Reach a vyskúšať si, aká je posledná správa Bungie pre všetkých Sparťanov a Elite bojovníkov.

Beta bola postavená na princípe postupného pridávania herných módov. Zatiaľ čo na začiatku boli dostupné iba základné herné varianty, v priebehu bety sa pridali ďalšie, zaujímavejšie alternatívy. Začnime tou, ktorá bola pridaná ako posledná – Network Test 1 a.k.a. Generator Defense. Pre mňa osobne bol tento mód zo všetkých najzábavnejší a to hneď z niekoľkých dôvodov. Hlavným je okamžité pochopenie princípu hry, kedy traja Sparťania musia obrániť tri generátory pred útokom troch Elitárov. Na relatívne malej mape je teda vašou úlohou zničiť/ubrániť reaktory, pričom ľudskí vojaci majú možnosť každý z generátorov „zamknúť“ (nie je možné ho poškodiť) po dobu 30 sekúnd.

Generator Defense tak núti pri hraní rozmýšľať, avšak vďaka faktu, že sa hrá iba 3 vs 3 a na malej mape, mód sa vyznačuje poriadnou dávkou akcie a zábavy. Je treba dodať, že pozemšťania majú v Generator Defense o čosi navrch práve vďaka lockdownu. Po odohratom kole sa strany vymenia a tak sa miska váh spravodlivosti prikloní k druhému tímu.

Reach sa nesnaží kráčať cestou takticko orientovanej FPS ako napríklad MAG, aj keď mód Invasion by sme s prižmúrenými očami za niečo „taktické“ označiť mohli. Šestica Sparťanov opäť bráni, Covenanti útočia. Hra prebieha v niekoľkých fázach, kedy sa 6 Elite bojovníkov musí postupne plnením čiastočných úloh dostať až do srdca nepriateľského územia. Mapa Boneyard, ktorá je pre Invasion dostupná, je vôbec tou najväčšou, akú kedy v Bungie pre potreby MP vytvorili. Vďaka svojej rozľahlosti autori do mapy mohli zakomponovať vozidlá a dokonca aj lietajúcej techniku, čo iste ocenia všetci „battlefieldisti“.

Ostatné herné módy vychádzajú z klasík žánru s niekoľkými drobnými obmenami. Máme tu Slayer alebo klasické CTF a práve z pravidiel CTF vychádza aj režim Stockpile. Hráči rozdelení do dvoch družstiev po štyroch členoch musia najprv získať náhodne umiestnené neutrálne vlajky a s nimi sa dostať do svojej základne.

V poradí zábavnosti sa na druhom mieste za Generator Defense v mojom subjektívnom rebríčku umiestnil mód Headhunter. Z každého zabitého protivníka vypadne lebka. Lebku treba vziať a odniesť ju na stanovené miesto, až v tom momente sa pripočíta jeden bod. Lebiek je možné v jeden okamih vlastniť aj niekoľko, no ak vás nepriateľ zabije, všetky drahocenné poklady sa rozsypú po zemi a môže sa nimi obohatiť ktokoľvek. Čaro Headhunter spočíva v tom, že hráči vidia počty lebiek svojich protivníkov a dokonca aj ich približnú pozíciu na mape. Budete teda radšej odnášať lebky po jednej, alebo sa ich pokúsiť nazbierať viac, pri čom však riskujete, že sa z vás stane štvaná zver?

Každý mód vo väčšej či menšej miere necháva vyniknúť asi najpodstatnejšej novinke v multiplayeri Halo: Reach. Po vzore ostatných akčných FPS si totiž pri každom respawne môžete zvoliť povolanie, špecializáciu, kit, alebo aký názov si vyberiete. Povolanie je charakterizované jednak zbraňou a tiež jednou unikátnou schopnosťou. Zatiaľ čo zbraň je kedykoľvek možné vymeniť priamo na bojisku, schopnosť vám ostáva až do ďalšieho respawnu. Bungie pripravili skutočne zaujímavé kúsky, ktoré často úplne zmenia štýl hrania. Jetpacky napríklad dávajú výhodu vo vertikálne orientovaných mapách, šprint uľahčí boj s masívnym kladivom alebo energetickým mečom. Rýchle kotúle Elite dokážu neraz zachrániť pred nepriateľskou paľbou, schopnosť aktívneho maskovania sa si vychutnajú tichí zabijaci. Mimochodom, stealth zabitia sú po novom odmenené jednou zo sady špeciálnych animácii, kedy detailne vidíte, ako sa z potupeného protivníka stáva figurína na nácvik smrtiacich chvatov.

Po smrti si je možné okrem povolania zvoliť aj miesto respawnu, čo hrá dôležitý význam najmä v Invasion. Invasion všeobecne žmýka možnosti Reach do maxima, pre ešte väčšiu variabilitu napríklad odomyká jednotlivé kity až po tom, čo sa podarí útočníkom dobyť niektorý z čiastkových cieľov.

Zmien a prídavkov sa dočkáme aj v ponuke zbraní, obľúbené klasiky sa vracajú vo vylepšenom grafickom kabáte a k tomu pribudlo pár úplne nových zbraní - Covenantská snajperská „zváračka“ strieľajúca lúč energie, Plasma Repeater nahradzujúci Plasma Rifle alebo granátomet s manuálne aktivovateľnými projektilmi.

Úspechy v multiplayerových zápasoch znamenajú nárast hodnosti a zvyšovanie stavu kreditov na účte. Kredity slúžia na dokupovanie

nových častí brnenia, ale napriek tomu, že v ich popisoch sa udávajú aj vylepšenia vlastností, efekt na bojisku som si nevšimol. Možno sú tieto vylepšujúce efekty skutočne minimálne a možno celá funkcionalita upgradov začne fungovať až v plnej verzii. Všeobecne Bungie neherným doplnkom venovali množstvo času. Okrem spomínaných vylepšovaní brnenia tu máme vytváranie vlastných grafických tagov, prepracovaný systém matchmakingu umožňujúci vyhľadávanie

súperov podľa rôznych kritérií, prehľadne zobrazených práve hrajúcich priateľov, hlasovania o mapách a ďalšie vychytávky.

Rôzne drobnosti si všimnete aj priamo na bojisku. Lekárničky instantne doplňujúce hodnoty zdravia patria k tým „filozofickým“ zmenám, grafika a animácie naopak k tým „praktickým“. Bungie o niečo ubrali z palety farieb, no na Reach je stále jasne rozpoznať rukopis farebného Halo univerza (krikľavé farby v hre nie sú vôbec použité náhodne).

Vizuál je o niečo detailnejší, ale jedná sa o multiplayer, ktorý by nemal byť hlavnou grafickou devízou Reach. Na tú si treba počkať do singláča. Každopádne, hra vyzerá solídne a hýbe sa viac ako dobre, snáď okrem pár lagov v móde s príznačným názvom Network Test 1 som si nevšimol značné problémy. Iste, prvé hodiny po uverejnení bety sa nebolo možné nikam prihlásiť, ale na to sme si už pomaly zvykli aj z konkurenčných titulov. Po upokojení situácie bolo nájdenie ideálneho zápasu otázkou pár desiatok sekúnd.

Multiplayerová beta Halo: Reach nesklamala. Bungie vedia namixovať kokteil zo správnych ingrediencií a v správnom pomere a opäť to dokázali aj v tomto prípade. Reach sa v hre viacerých hráčov síce podobá na svojich predchodcov, ale prináša aj dostatočný počet noviniek, aby dokázal zaujať aj starých Halo harcovníkov. Rýchle, akciou nabité zápasy pripomínajú doby Quake 3 môžu znamenať len jediné. Bungie sa s Halo značkou rozlúči skutočne vo veľkom štýle.

Jaroslav Otčenáš

CRYSIS 2 ukázal mimozemšťanov

EA vypustilo dva nové zábery na Crysis 2 približujúce nových mimozemských útočníkov, pozemských nepriateľov a aj prepracovaný HUD. Aj tentoraz budú údaje projektované na váš priezor na helme, ale popresúvané a designovo upravené. Viac o titule sa dozvieme na E3 v polovici júna.

MEDAL OF HONOR

GÁLÉRIA

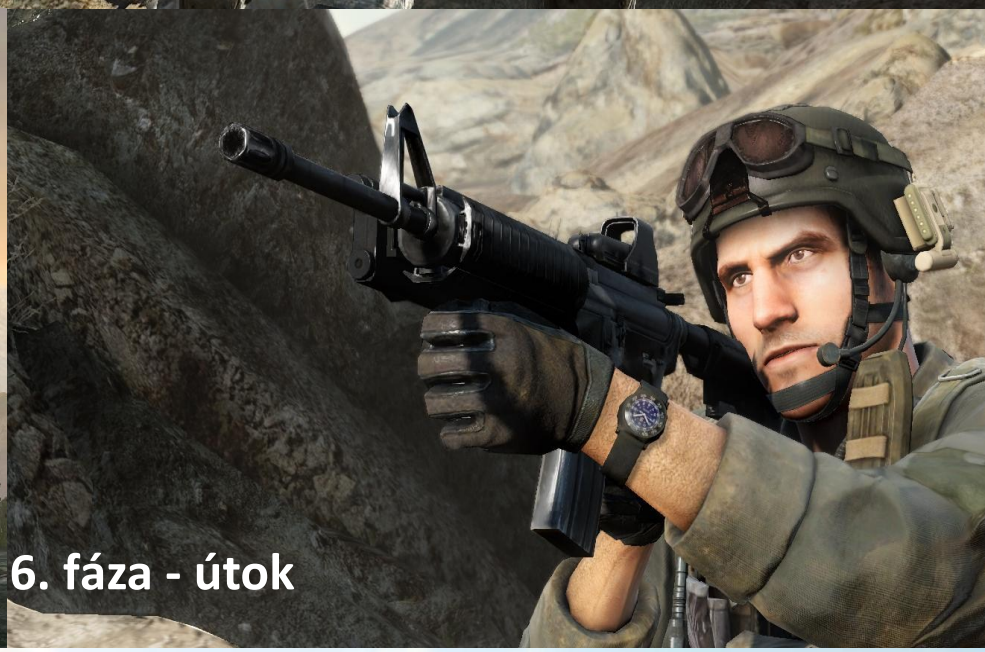
1. fáza - prílet

2. fáza - nevyhnutné straty

4. fáza - útek

3. fáza - výsad

5. fáza - prieskum



6. fáza - útok

dok

7. fáza - počítanie mŕtvych

Call of Duty: Black Ops

miesto: Sibír

miesto: Vietnamské džungle

miesto: Huey City

RED REDE

Do

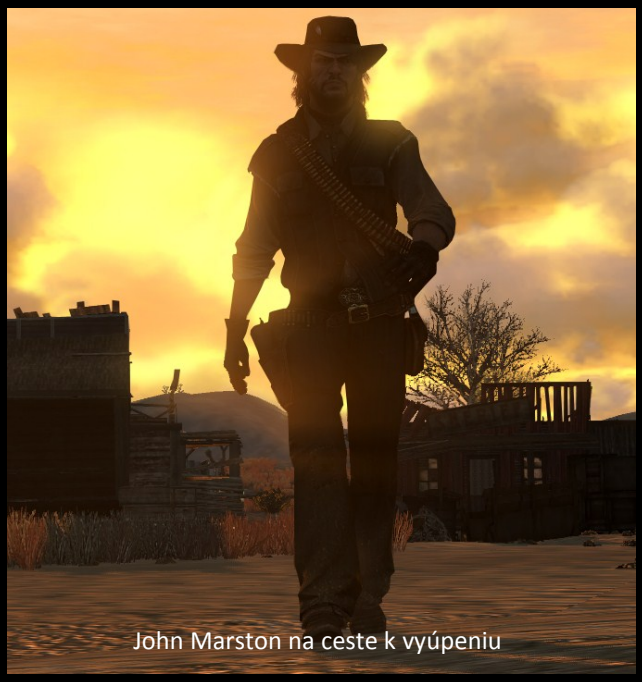
Akčná adventúra / Rockstar / Xbox360, PS3

John Marston bol členom obávaného gangu západu, no keď ho jeho parťáci nechali ležať v kaluži krvi, modlil sa, aby im to niekedy oplatil. Ako však plynul čas, tak aj John pomaly zabúdal na udalosti z minulosti a začal si žiť svoj vlastný život so ženou a dieťaťom. Selanka však trvala len dovtedy, pokým sa na jeho prahu neobjavili vládni agenti. Tí mali pre Johna ponuku, ktorá sa neodmieta. John dostane svojich bývalých partákov živých alebo mŕtvych a oni sa mu zatiaľ „postarajú“ o rodinu. Nastal čas, aby sa John vykúpil zo svojich starých hriechov.

Sandboxový štýl GTA hier od Rockstaru chytil nejedného hráča za srdce. Zasadiť takýto štýl do obdobia končiaceho divokého západu nie je taký náhodný ako by sa sprvoti zdalo. R* už majú za sebou Red Dead Revolver, a Redemption je vlastne jeho duchovným pokračovateľom, no už so všetkými atribútmi GTA. Ak si však myslíte, že RDR je len obyčajnou kópiou tohto bestselleru, mýlite sa. Redemption odštartoval novú frančízu ktorá sa pri jednom diely a nejakom tom prídavku len tak nezastaví.

To, čo vás ohromí nazačiatku najviac, je herný svet. Je nádherný. Nie, on je NÁDHERNÝ. Nejde ani tak o použitý engine Euphoria, ktorý sme videli už v GTA, ani o ostrosť a detailnosť textúr, ale o spôsob akým sa dívate na svet. Tak krásne východy a západy slnka v prérii nad horami proste inde neuvidíte. Po ceste aj pomimo sa vietor pohráva s povestnými chuchvalcami trávy, vánok vie jemne rozkolísať koruny stromov a aj suché steblá jednotlivých bylín žiadajúcich vodu. Tieň každého objektu vám ohlási koľko môže byť asi hodín a pripomenie, že so zapadajúcim slnkom už préria nepatrí vám, ale zvieracím predátorom.

D DEAD EMPTION™


John Marston na ceste k vyúpeniu

O MESTA PRIŠIEL ZÁKON!

Mexiko už čaká

Ak ich stretnete osamotených, zväčša radšej ustúpia, no svorka vlkov, či kojotov si na vás rada trúfne ak im pred nosom zabijete srnu, či divého koňa, ktorých chceli práve večerať. Ak tento súboj ustojíte, mŕtve zveri môžete stiahnuť z kože a tie aj s mäsom alebo inými trofejami môžete predať obchodníkom. Viac samozrejme zaplatia tí, pre ktorých je to v regióne väčšia vzácnosť a tak dostanete inú ponuku od kupcov v Mexiku a inú na severe krajiny. Stiahnuť z kože a predať je možné každé zviera od najmenších králičkov, hadov, tchorov, medvedíkov čistotných cez pumy, vlkov, psov, koňov, srny, kravy, kozy, až po obávaných medveďov. Zbieranie kvetín a lúčnych bylín je taktiež užitočné, no nie až tak zábavné ako lovenie zveri. Zver sa dá vábiť zakúpenými návnadami a na špecifické buriny a kvety vám pomôže mapa pre babky bylinkárky.

Život na divokom západe je vôbec pestrejší ako by ste si mohli predstavovať. Po cestách necestách sa preháňajú koče s nákladmi, rýchli kurieri, banditi a chudoba ide samozrejme na pešo. Z času na čas vás niekto pristaví a poprosí o pomoc a je len na vás, či pomôžete alebo chudáka ku všetkým jeho útrapám ešte aj okradnete. Dobrý pocit z vráteného koňa, drožky, či záchrana života pred svorkou vlkov však dúfam u vás zvíťazí. Ak však budete až priveľmi dôverčivý, tak kľudne skončíte v prachu cesty bez peňazí, koňa alebo s guľkou v hlave. Dostavníky, ale aj ostatných pocestných môžete prepadávať a po aplikovaní šatky na tvár vás v meste nikto nespozná. Nepohodlných svedkov sa síce zbavíte za pochodu, no vypísaná odmena na vašu hlavu priláka lovcov odmien, ktorí učinia spravodlivosti za dosť alebo budete rýchlejší a požadovanú sumu zaplatíte na telegrafickej stanici vy.

Miesto auta je vaším verným a najbližším priateľom samozrejme koník, ktorého si môžete sami lasom chytiť a v minihre pripomínajúcej ródeo aj skrotiť. Treba sa však naučiť lokácie, kde sa darí dobrým plemenám, lebo

Odchytávanie zločincov....

....hazardné hry....

...a prestrelky nechýbajú.

vychudnutý chcípák neutečie ani svorke kojotov. O tom, že laso nie je len na chytanie koní vás presvedčia tzv. bounty misie. V meste si strhnete plagát na ktorom je výška odmeny za dolapenie zločinca a za živého sa platí viac. Postrieľaním jeho kumpánov v skrýši sa inkriminovaný dá na útek a vtedy si ho môžete pekne zalasovať, pritiahnuť a zviazať. Potom ho vyhodíte na koňa a víťazoslávne odveziete k najbližšej väznici, alebo ho len proste budete ťahať za koňom, čím však riskujete, že cestu pomedzi ostré kamene a kaktusy nemusí prežiť. Navyše v meste spôsobíte pohoršenie ľudu. Pre zvedavcov: áno, aj šľapky môžete zalasovať, zviazať a odniesť do zakúpeného apartmánu či domu, no to je všetko. Žiadne hot coffee sa tentoraz nekoná.

Zarobené peniaze treba niekde minúť a najlepšie to ide pri hazarde. R* hodilo do pléna hry ako poker, hod podkovou, kocky, pretláčanie, ďubanie nožom do stola pomedzi vlastné prsty a blackjack. Každá so svojimi vlastnými pravidlami a spracovaním. Na niektoré je potrebný um, na iné šikovnosť, no na všetky aj kúsok šťastia. Ak chýba kus šťastíčka, tak vás rýchlo môžu protihráči prichytiť pri podvádzaní a potom nie je iná možnosť len vybaviť to ručne stručne v duely s koltami.

Duely boli prevzaté z Red Dead Revolver a čas sa v nich spomalí tak, aby ste mali dosť času nasúkať krížiky na nepriateľa ako predpokladaný zásah. Manuálne spomalenie Dead Eye využijete aj pri jazde na koni a povoze, pretože trafiť banditu z chrbta bežiaceho koňa je niekedy nad ľudské možnosti. S presnejšou winčestrovkou, či snajperkou s ďalekohľadom tak trafíte lepšie ako s koltom. Na zašitých mučačos a rozháňanie davu je však lepší dynamit alebo zápalná fľaša a na záškodnícku činnosť a nepozorované vniknutie zasa vrhacie nože.

Dejová linka pozostáva zhruba zo 60 misií, no je veľa spôsobov ako si celkovú hernú dobu viac spríjemníte a predĺžite. Prechádzkami v prérii a gemblovaním strávite niekoľko hodín ani neviete ako a okrem samotných náhodných stretnutí sú

na mape ešte vedľajšie misie označené otáznikom, len ich plnením sa ukazovateľ hravo prenesie cez 10 hodín. Na dosiahnutie legendárneho štatútu je potrebné plniť taktiež série výziev ako zabíjanie svorky vlkov len nožom, skolenie grizlyho jednou ranou alebo hľadanie pokladov a kvetín. Keď už tu chýba ryžovanie zlata, ktoré by bolo pravdepodobne neaktuálne, máme aspoň hľadanie pokladov. Na zakúpenej, resp. inak získanej mape je v hrubých náčrtkoch vypovedané a zobrazené, kde sa poklad nachádza a je len na vašich schopnostiach a pamäti, či miesto nájdete.

Ešte som sa nezmienil o multiplayeri, ktorý je taktiež veľmi podarený a so svorkou kamarátov môžete plieniť mestá a zužovať obyvateľstvo, alebo im od podobnej pliagy pomáhať. Ak sa prihlásite do Rockstar klubu na interntete, tak nielenže získate nový oblek pre Johna, ale taktiež môžete súťažiť v sériách výziev, ktoré inak v hre nenájdete.

Samozrejme, že by som našiel aj nejaké zápory a bugy, no tie sú oproti všetkému ostatnému v hlbokej defenzíve. Občas sa zasekne koník za prekážku keď ho zavoláte a tak si nevie nájsť cestu a vo verzii pre PS3 pokulháva chvíľami plynulosť obrazu v zložitejších scénach s veľa pohybujúcimi sa objektmi, ale nejde o nič závažné a nič, čo by kazilo celkový herný zážitok.

Hranie RDR je o pôžitku z čistej a nefalšovanej hrateľnosti a zábave. Úžasné vyobrazenie divokého západu so všetkým, čo k tomu patrí. Môžete byť kladným ale aj záporným hrdinom a podľa toho vás budú ľudia na ulici buď zdraviť a oslovovať vás alebo s krikom utečú. Obrovský živý herný svet ponúka plno príležitostí na vyskúšanie takmer všetkého, čo ste si ako kovboji so striekacou pištoľkou v desiatich rokoch vysnívali pri sledovaní Winetoua. RDR skrátka nie je len o hrateľnosti, ktorá už aj tak strieka z uší, ale o slasti, prežitku z hrania a maximálneho ponorenia sa do inej skutočnosti. Ja sa totiž volám John Marston a vraciam sa späť do reality, späť na divoký západ.

Vladimír Pribila

Útočiť sa bude môcť na vlaky....

..... a aj na dostavníky.

HODNOTENIE

+otvorený svet s voľnosťou
+ poker + ostatné gemblovanie
+ lasovanie
+ fauna a flora
+ skvelá atmosféra divokého západu
+ množstvo možností ako si hru užiť

- framedropy (PS3)
- nedajú sa kúpiť šľapky

10

LOST PLANET 2

Akcia / Capcom / PC, Xbox360, PS3

Píše sa rok 2007 a Xbox 360 dostáva jeden zo svojich prvých hitov, zasnežené dobrodružstvo Lost Planet. Hra sa neskôr objavila aj na iných platformách a aj keď nedostávala absolútne najvyššie hodnotenia, rozhodne sa jednalo o veľmi solídny nadpriemer. Dnes sa píše rok 2010 a my sa opäť vyberáme na Stratenú Planétu v honbe za životodarnou energiou T-ENG.

Návrat do strateného raja

Planéta E.D.N. III sa počas desaťročného obdobia od začiatku kolonizácie poriadne zmenila. Súvislú snehovú prikrývku na niektorých miestach vystriedali lesy či dokonca hustá džungľa, mestá, priemyselné oblasti, obrovské prístavy a ďalšie neklamné znaky ľudskej prítomnosti. Rozširovanie civilizácie má jeden cieľ – nazbierať, vyťažiť či ukradnúť čo najviac T-ENG, ktorá okrem iného spôsobuje urýchlené hojenie, alebo sa používa na pohon všetkých mechanizmov. T-ENG však zároveň využívajú obyvatelia planéty, hmyzoidný Akridi. Masívna kuca paca na planéte teda smeruje k jedinej nevyhnutnej udalosti – občianskej vojne.

Lost Planet 2 vás ponorí práve do tohto konfliktu, pričom si vyskúšate hranie za takmer všetky zúčastnené frakcie. Dej samotný veľa priestoru nedostáva, ale na úplnom konci hry sa dostavil aspoň malý pocit uspokojenia z toho, že roztrhané kúsky skladačky do seba krásne zapadli. Keď ste s jednou frakciou unášali obrnený vlak, s ďalšou sa pokúsili dobyť vznášajúcu sa pevnosť a s inou sa zamerali na laserovú zbraň na orbite zdanlivo bez vzájomného prepojenia, obrovskýk Akridský organizmus si vyžiada spoluprácu doteraz nezmieriteľných skupín.

Co-op nadovšetko

Co-op, co-op a ešte raz co-op. Všetko, alebo takmer všetko, v pokračovaní Lost Planet je podriadené základnej idei, že spoluprácu hráči jednoducho milujú. A keď ju milujú, nie je čo

riešiť. Lenže, ako to už býva, všetkého veľa škodí a inak to nie je ani s kooperáciou. Najdôležitejšou zmenou prekonal systém misií. Ten sa dá vzdialene prirovnať k Monster Hunter. Partička 4 hráčov (ak nezoženiete živých jedincov, ostatných členov tímu si na starosť zoberie AI) je postupne „vhadzovaná“ do levelov, ktoré viac ako čokoľvek iné pripomínajú arény. Za 10 až 15 minút arénu vyčistíte, zobrazí sa obrazovka so štatistickými údajmi a o pár sekúnd vás hra vrhne do inej arény. Takéto kúskovanie akcie nepôsobí dobre ani na zážitok z hrania, ani na atmosféru a vyslovene prekáža, keď príbehovú kampaň hráte osamote.

Aby mohla takáto štruktúra misií fungovať, museli by byť počítačom riadení spolubojovníci aspoň z malej miery schopní vykonávať činnosti, ktoré od nich očakávate. Už z konštrukcie predchádzajúcej vety je jasné, že LP2 vzorovou AI netrpí. Na bežné „killovanie“ ako tak stačí, ale akonáhle sa vyžaduje nejaká spolupráca, nastáva problém. Ideálnym príkladom je misia s vlakom, kedy treba do megakanóna ládovať strelivo, to obohacovať energiou, kanón natáčať podľa potreby a v prípade poškodenia ho chladiť sústavou ventilov. 4 živí hráči = pohoda najväčšia. 1 hráč + 3 boti = pohoda najmenšia, ba až žiadna.

Vo vŕtaní do co-opu by sme mohli pokračovať, spomeňme ešte jednu (na prvý pohľad) banalitu. Pauza. Hra neumožňuje vzhľadom na svoju orientáciu pauzovať. Aj keď vyvoláte menu, hra na pozadí beží, navyše aj medzi misiami sa odpočítava 30 sekúnd pauza a bojuje sa znova. Ani keď hráte s botmi, nebudete si môcť odskočiť, spraviť si chlebíček, zatelefonovať,

pozrieť sa, koľko Slovensko zase prehráva na Majstrovstvách sveta, skontrolovať nedeľňajší obed a vlastne žiadnu inú činnosť vyžadujúcu odchod od obrazovky.

Už to nie je tá E.D.N. II, čo bývala

Osobne mi na potulkách po E.D.N. II vadila jej premena. Chápem, že to je len otázka vkusu, ale práve nehostinná krajina a zamrznuté pustatiny planéty boli najväčším lákadlom pôvodnej hry. Neustále súboje o prežitie v boji s agresívnymi Akridmi, nechutné monštrá, obrovský bossovia, to všetko robilo z LP pomerne originálnu záležitosť. Aj teraz sa sem tam nejaký ten Akrid pred vašim zameriavačom mihne, no nezvyklo veľa priestoru dostávajú súboje s ľuďmi v mestských prostrediach. Rôzne predmestia, stanice, doky a interiéry budov nasmerovali EDN II tam, kde asi skončiť nechcel. V záplave podobných akčných strieľačiek s rovnakým námetom a prostrediami. A pritom stačilo tak málo, nechať vyniknúť Akridov v plnej ich kráse, zasypať hráčov gigantickými monštrami a posadiť ich do po zuby ozbrojených mechov.

Našťastie aspoň na posledné dva vymenované atribúty sa môžete tešiť. Súboje s bossmi patria k tomu najlepšiemu, čo hra ponúka a arzenál VS (Vital Suit) sa dočkal zmien i vylepšení. Budete ovládať rôzne veľkých mechov, tie najväčšie dokonca pojmú naraz niekoľkých hráčov (co-op!) Nájdete medzi nimi aj transformerov – dokážu sa premeniť na lietajúce zariadenia a s mechmi si zabojujete aj pod vodou. Mechovia sú stále zábavní, ovešaní novými zbraňami (meče, multirakeromety, atď) spôsobujú v radách nepriateľov ešte viac paniky ako kedykoľvek predtým.

Ešte jeden Data Post a ...

Fantázia level dizajnérov Capcomu je nekonečná. Ako inak nazvať plné priehrštia nápadov, ktoré tvoria náplne jednotlivých misií. Vymenujem len niektoré z nich: aktivovať data post, data posty vyžadujúce aktiváciu, data posty aktivované v správnom poradí, data posty aktivované v časovom limite, data posty bránené v časovom limite, aktivovať data posty a aby som nezabudol, tak hlavne aktivácia data postov. Aha, a zabudol som na data posty!

Data posty sú malé zariadenia, ktoré aktivujú mapu, vytvoria vám respawn point a pridajú život. Životy sú všeobecne dôležité, pretože ak ich všetky miniete, začínate od posledného sejvu, ktorý sa koná tak raz za tri misie (a to je zároveň jediný moment, kedy si môžete odskočiť na malú). Aktivovanie datapostov tvorí hrubým odhadom 95 % náplne všetkých misií. Ku koncu kampane už začnete byť na toto slovné spojenie alergickí a ani by som sa nečudoval, keby svetová zdravotnícka organizácia už čoskoro v najnovšom zborníku vyhlásila datapostiádu za chorobu liečiteľnú antidepresívami a mentálnymi stimulantmi.

Čo ďalej?

Co-op, resp. kampaň tvorí základ hry, ale v menu nájdete aj ďalšie položky. Pomerne veľa priestoru je venované customizácii postáv, za nazbierané body nakupujete nové gestá, schopnosti (získavanie T-ENG, lepšie ovládanie mechov, atď) a zbrane. Postava za dosiahnuté výsledky stúpa v hodnostnom rebríčku.

Levely sú prenášané do mulitplayera. Ten ponúka klasické herné režimy, kde rovnako ako v kampani okrem zbraní (puška, brokovnica, snajperka, raketomet, plazma + zbrane

odtrhnuté z mechov) a granátov využijete aj VS mašinky a samozrejme kotvu. Špecialitkou multiplayeru je mód, v ktorom po vzore MAG jednotlivé frakcie v časovo ohraničených periódach bojujú proti sebe a snažia sa v danom období uhryznúť si čo najviac z „koláčového grafu“.

Všetkého veľa škodí

Presne tak, Lost Planet 2 trpí tým, čo malo byť jeho najväčším pozitívom. Co-opu je podriadené všetko ostatné, čo sa v mnohých prípadoch ukázalo ako kontraproduktívne. Iste, akonáhle budete kampaňou prechádzať s partičkou známych, výsledný dojem bude o niečo lepší. Ale nezmyselné rozdelenie hry do arén a odklon od pôvodného LP štýlu výrazne hre uberá na atraktivite bez ohľadu na počet zapojených živých hráčov.

Stratené body sa nedajú získať ani mechmi, ani súbojmi s bossmi, ani grafikou (ktorá je mimochodom celkom pekná, aj keď prostredia sú často relatívne jednoduché). Stratená planéta tak asi ostane verná svojmu menu a v záplave ostatných akčných hier sa jednoducho stratí.

Jaroslav Otčenáš

HODNOTENIE

+ súboje s bossmi
+ mechovia
- až priveľká orientácia na co op
- AI príliš nepomáha
- odklon od pôvodného štýlu
- rozsekanie akcie na misie
- data posty

6.0

SKATE 3

Šport EA sports / Xbox360, PS3

Skate sleduje svoju vlastnú kariéru po vzore hlavných hviezd, ktoré skrotili neposlušnú dosku na štyroch kolieskach, diktujú v bazénoch, ulici, parkoch a ich podobizne zasypávajú magazíny mapujúc tento šport. Nespútaný rebel zahájil útok na špicu hitparády, kde poriadnym štuchancom odstavil unaveného Tony Hawka, potom na seba zoslal škandál a vrátil sa do mesta, aby ho oslobodil od odporcov skejtovania. V Skate 3 opúšťa vyžehlenú metropolu San Vanelona a v novom meste zakladá vlastný tím. Port Carverton je pre nový label ako stvorené.

Ak je v kariére Skate cítiť únava a snaha vrátiť ten krkolomný trik, ktorým sa dostala na špicu, je to práve teraz. Na seba navlieka prilbu, lakťovky a kolenačky a pre istotu podpisuje životnú poistku, ktorou je v dnešnej dobe kooperatívna hra. Ak ste nikdy žiadnu hru zo série nehrali, máte ideálnu možnosť siahnuť po snáď najkompletnejšom ročníku, zároveň máte možnosť uzrieť začiatok pádu, resp. počiatočnú vyčerpanosť a opakovanie rovnakých trikov.

Nikoho snáď už dnes neprekvapí, že charakteristické ovládanie Skate zostalo aj v trojke zachované. Je pozoruhodné, že EA a Black Box arogantne odmietajú ladiť a upravovať niečo, čo funguje dokonale, ak to drilujete dlhé hodiny. Áno, je perfektné na bežeckej dráhe skákať Hippie Jumpy ponad každú bránku, darkslidnúť zábradlie, alebo tweaknúť air Judom z desiatich. Tentoraz už nie je vyťažená iba pravá páčka, ktorou švihom dávate všetky základné triky. Ollie, nollie a flip tricky nebudú na konkurenciu v parkoch stačiť a musíte zapojiť prakticky všetky tlačítka a ich kombinácie, aby ste dominovali v národných súťažiach alebo rebríčkoch.

Predaj milión dosiek

Ovládacia schéma navzdory svojej zložitosti a komplikovanosti ponúka nepreberné možnosti a tak povediac absolútnu slobodu pri jazdení. Sekunduje jej encyklopédia s dopodrobna popísanými a zobrazenými trikmi. Strmá krivka obtiažnosti Skate 3 nie je pre netrpezlivých. Správny odhad vzdialenosti, pumpovanie do rádiusov, výška skoku a iné faktory zohrajú svoju rolu pri opakovaní a drilovaní svojej lajny, či už v niektorom z challengov alebo pri jamovaní s kamarátmi na spote s lavičkami a schodmi v strede mesta. Čiernou škvrnou na ovládaní je stále vysoká citlivosť pravej páčky, resp. príliš veľa funkcií napamovaných na tento ovládací prvok, čo znamená, že občas sa stane, že namiesto obyčajného olíčka spravíte kick flip alebo pop shove-it. Stále sa nedajú nastavovať dead zones, ale na HUDe si možno zapnúť Trick Analyzer, takže viete, kde robíte chybu. Novým zobrazovacích prvkom je aj Manual Meter.

Skate 3 vás do nenúti do ničoho. Po úvodnom tutoriali, mimochodom s geniálnym obsadením trénera Franka ako vystrihnutého zo začiatku 80-tych rokov, je vám celé mesto a úvodná sada challengov k dispozícii. Nemusíte absolvovať tréning, ak to nechcete, ale rovno sa môžete ísť rozbíjať v Hall of Meat alebo sa vrhnúť na niektorú zo stoviek náročných challengov. Hra vás na začiatku zoznámi so starými známymi (Reda a Shingo) a povie, aby ste založili svoj vlastný biznis. Na radu príde vlastné logo, postupne prídu tímoví jazdci a vaše triky sa začnú objavovať na billboardoch, obálkach časákov a vaše video v profilovej stránke.

Celá mechanika Skate 3 funguje ako marketingový nástroj. Je jedno absolútne, čo robíte, vaše výsledky predávajú skejty a lenivý manažér Reda si kupuje domček na pláži. Už nejde o sponzoring, ale o váš tím a rozširovanie značky, ktorá sa virálne šíri aj online. Stačí sa pripojiť, jamovať v parku, odohrať zopár výziev a vaša značka sa objaví na plagátoch a nálepkách. Na druhej strane sa skejteri iných hráčov budú premávať v uliciach vašeho mesta, aj keď nie ste online a naopak. Pod povrchom všetkých tých ukrutných a krkolomných trikov tiká nástroj, ktorým sa svetu prezentujete. Výsledky sú sledované a dôkladne zapisované do skate.Reel, ktorý je prístupný aj online cez PC.

Sociálny charakter pridáva úplne nový, ak chcete skutočný, rozmer. S tímami súperite o prvenstvo v rebríčku, tímovým jazdcom narastá rovnako počet predaných skejtov a zúčastňujú sa spolu na pretekoch so skutočnými hráčmi. Kompetitívny charakter športu sa tak dostal aj do hry, i keď na úkor pohodlnosti.

Príliš slávny na skejtovanie?

V Skate 3 je každý jeden komponent od seba oddelený stenou loadingu a ukladania progresu. Dokonca aj po krátkom predstavení profesionálnych jazdcov v cut-scénach (Dyrdek, Way, Cole, Dill) sa objavuje čierna obrazovka. Pokiaľ sa vzdialite od svojho markera (teleportu), nasleduje loading a to dokonca aj v parku postaveného vo vnútri obrovského štadióna!!! Hra konštantne nahráva, pri zahájení challengu, po jeho dokončení, spustením skate.Reel, a keď nenahráva, tak ukladá, pričom hudba si dáva počas tohto momentu pauzu. Zabudnite na neprekonateľnú integráciu multiplayeru do otvoreného sveta v Burnout: Paradise, v Skate 3 si loadingom pripomeniete, že reštartujte challenge, že ju opúšťate, že chcete vypnúť kampaň a len tak pobehovať, alebo vstupujete do lobby.

Technická stránka je jednoznačnou slabinou Skate 3 a ak už dokážete zažmúriť oko nad čakaním, tak prídu na radu lagy v multiplayeri a evidentná absencia zlepšení po vizuálnej stránke navyše s trhaním obrazu. Prešľapovanie na mieste môže stáť diktátora bez progresu krk. Zvukovo je hra mimoriadne vyzretá, počuť každý povrch, točenie ložísk na prázdno pri manualoch a perfektne namixovaný soundtrack správne pumpuje náladu do žíl, aj keď práve trieskate ovládačom o zem, pretože neviete dať transfer medzi dvomi múrikmi.

Skate 3 rozširuje aj počet trikov o darkslide, čo je opak slideu - po zábradliach sa šúchate gripom. Po novom sa snaží osloviť čo najširšiu skupinu hráčov zaradením niekoľkých obtiažností. Názvy Easy a Hardcore hovoria snáď za všetko. Prvá menovaná berie ohľad na začiatočníkov, doska je ako magnet na prekážky, má dokonalý grip a triky padajú jeden za druhým. Na druhej strane môžete pri hard core hodiť držku aj pri obyčajnom kick flipe z miesta. Berie sa väčší ohľad na váhu jazdca, fyzika je nekompromisná a neodpúšťa absolútne žiadne chyby. Hard core je výhradne pre tých, ktorým bude imponovať aj ťažšia úroveň v challengoch. Každú jednu výzvu môžete splniť (own) alebo zabiť (kill). Pri zabíjaní sú podmienky na víťazstvo hnané do extrémov, séria predvolených trikov v jednej lajne je niekedy takmer mimo dosah a nad vaše sily.

Dokonca aj Coach Frank valí bulvy

Dôležitou súčasťou Skate 3 je Skate.park. Nahrádza budovanie vlastných spotov alebo šperkovania objavených, ktoré aj teraz môžete cez Object Drop skrášliť lavičkou, smetiakom alebo inou z neba privolanou prekážkou. Skate.park vám umožní vytvoriť si svoj vlastný vysnívaný park. Bodka. S odomykanými stavebnými prkvami sa základné raily umiestnia do fun boxov, alebo ignorujete telocvičňový look a vybudujete si poriadne bazény s poriadne vysokým rádiusom. Skôr než začnete jasať nad tvorbou vlastného piesočku, treba brať ohľad na zložité ovládanie a manipulovanie s prekážkami. Vlastné parky, tak ako všetky fotografie, videá a skejterov, môžete sharovať s celým svetom cez skate.Reel.

A keď je už reč o parkoch, tak Port Carverton je tým najväčším. Samotné mesto je vybudované tak, aby na každom metri padali kruté triky. Nájdete tu široké schody, kopce, prázdne kanály pre dažďovú vodu, obrovskú priemyselnú zónu, zelenú univerzitnú pôdu, mramorové námestia, tiché centrum s vodopádom, mosty s parádnymi piliermi, ale aj šialené a obrovské rampy, chátrajúce konštrukcie lodného trupu, vilovú štvrť a rozľahlé ihriská. Medzi tromi štvrťami sa pochopiteľne presúvate pomocou **teleportu** nasledovaného loadingom. Ulice mesta Port Carverton zívajú prázdnotou, sú tu iba pre to, aby ste si sem privolali kamarátov alebo AI parťáka. Počítačom ovládaní protivníci vám pravidelne lezú do cesty pri jamovaní alebo súťažiach, občas prekvapia neuveriteľným diktátom a v ďalšej sekunde sa rozbijú o nizučkú prekážku. Mňa osobne mrzí odklon od kreatívnej stránky a premýšľanie nad trikmi pomocou okolitých objektov (na hand plant na doske basketbalového koša sa nezabúda).

Ak vás nikdy nebavil skejt alebo skejtovanie, s trojkou sa nič nezmení a nezmení sa na tom ani to, že Tony Hawk má čo doháňať. Séria Skate je unavená, predvádzané triky sme už videli, ale stále má vo svojom žánri vybudované tak silné meno, že u divákov dokážu výkony vyvolávať otvorené ústa. Fanatici a Skate sériou nedotknutí si k výslednému hodnoteniu prirátajú bodík k dobru.

Pavol Buday

HODNOTENIE

+sociálny charakter skate.Reel
+napumpovaný soundtrack
+editor vlastného parku
+vysoká obtiažnosť
-neustály loading, save a tým prerušovaný zážitok z jazdy
- stagnujúci vizuál
- vysoká obtiažnosť
- na sérii je badať únavu

7.0

SHAUN WHITE SKATEBOARDING

Šport / Ubisoft / PC, Xbox360, PS3

Shauna Whitea každý pozná ako skvelého snowboardera, ale málokto vie, že rovnako dobre mu to ide aj na doske so štyrmi kolieskami. Nová hra nesúca meno lietajúcej rajčiny bola už letmo ohlásená začiatkom tohto roka a teraz tu máme poriadne detaily.

Shaun White Skateboarding sa má na skateboarding pozerať cez inú optiku. Predstavte si Skate mixnutý s Mirror's Edge a de Blob. Podivná kombinácia? Svet v SWS je bez nápadu a nad originalitou a kreativitou vyhráva na plnej čiare pohodlnosť, preto je všetko šedé a bez života. Prostredia sú však posiate zábradliami, schodíkmi, úzkymi uličkami a príležitosťami na vrátenie nejakého toho triku.

A ak sa vám podarí, tak sa sem zrazu začne vkrádať farba, na stenách sa ocitnú plagáty a upravuje sa aj zvukový prejav. To však nie je všetko. Prostredie samotné sa morfuje a mení pod vašimi nohami. Stačí, aby ste sa po ňom prešli a zo steny zrazu vylezie quarter pipe, zo zeme vyrastie rampa, cesty sa prepadnú až na úroveň koľajníc metra a pod. Transformovanie prostredia vašou prítomnosťou je jednou z devíz hry a môžete ju vidieť v skvelom filmovanom traileri.

Nie sú to však len kickery a rampy, ale také zábradlie môžete naťahovať do dĺžky, do výšky, prepojiť s ním viaceré objekty a dokonca ho dostať na miesta, kam by ste sa normálne nedostali. Meniace sa prostredie bude zaplnené množstvom challengov, odomykateľných pasáží a úloh.

Shaun White Skateboarding bude podporovať sériu multiplayerových a kooperatívnych režimov na jednej konzole aj online. Dátum vydania hovorí o tejto jeseni. Viac o hre prinesieme z E3.

Hazen:Dark Whispers

Diablo III tak skoro nebude a tak hráči nepohrdnú ani inými akčnými RPG a hack and slash titulmi, niekedy lepšej, inokedy horšej kvality. K tým vydarenejším patrí Torchlight, ktorý sa môže pochváliť predajnosťou viac ako pol milióna kusov, čo je na nízko rozpočtový projekt veľmi slušné. Ku ktorej skupine za zaradí Hazen, to uvidíme.

Hazen je epizodická RPG a zámerom tvorcov je postupne vydať štyri epizódy, pričom každá bude fungovať samostatne. The Dark Whispers je prvým kúskom kolekcie a od úspechu tohoto počinu zrejme bude závisieť aj osud jeho nasledovníkov. Menu ponúka príbeh pre jednotlivca, nič viac a nič menej. Do hry vstupujete s predurčeným hrdinom a okamžite s ním vyprášite hŕstku prvých nepriateľov, ktorí slúžia ako uvítací výbor. Po mostíku prejdete do prvej dediny, kde sa flákajú domorodci, ktorí vám zadávajú úlohy, klasicky vysvietení výkričníkmi a otáznikmi nad hlavou. Nechýba predajca vecí všetkého druhu a za zmienku stojí možnosť za určitú sumu kúpiť špeciálny predmet, ktorého kvality ale spoznáte, až keď ho máte v inventári, pretože kupujete naslepo. Z osady sa poberiete do sveta zamoreného tradičnými nepriateľmi, kostlivcami, pavúkmi, banditami a rôznou inou háveďou.

Jednoduchá a zábavná RPG

Boje majú klasický priebeh, útočíte a pohybujete sa pomocou myši a pritom používate zručnosti, ktoré reprezentujú ikony na lište. Okrem toho pri stretnutí s bossmi používate doplnkovú klávesu na blokovanie špeciálnych útokov, ktorými každý takýto nezmar disponuje. Ovládanie je nenáročné, ale dalo by sa vyriešiť aj lepšie. Zatiaľ čo bežní protivníci padnú po jednom alebo dvoch zásahoch, s bossmi je viac práce. Tí slabší nepredstavujú zásadný problém, ale narazíte aj na kreatúry s poriadne tuhým korienkom. Nákup množstva liečivých odvarov, prípadne many, je pred bojom so šéfmi veľmi dobrý nápad. Inak sa totiž môžete ocitnúť v smrtiacom kolotoči, kedy po niekoľkých ranách, čo uštedríte oponentovi, ste KO, vzápätí sa nablízku oživíte a nepriateľ vám okamžite ide po krku.

Našťastie zranenia bossovi zostávajú a aj keď sa pomaly doliečujú, skôr či neskôr

prvá epizóda fantasy akčnej RPG

ho dostanete. Hoci možno budete potrebovať viac ako deväť mačacích životov a bude vás deprimovať strata XP. Pri každej smrti totiž prídete o časť skúseností, takže do bitky so silnými súpermi je najlepšie pustiť sa tesne po získaní nového levelu (Bežné potvory sa dosť často, až príliš frekventovane respawnujú, takže sa nemusíte báť, že vám bude chýbať trochu XP do túžobného „level up“ momentu.) Inak sa vám môže stať, že početné úmrtia vás oberú o všetky skúsenosti, potrebné na ďalší postup postavy a to, čo ste pracne získali, bleskurýchle stratíte. Ak sa vám takto rozpŕchne trištvrte levelu, budete mať chuť hru okamžite odinštalovať. Ale ak to neurobíte, hra sa vám dokáže zavďačiť pútavým, i keď zďaleka nie bezchybným obsahom.

Zvýšenie úrovne postavy je tiež dôverne známa vec. Je tu investovanie skúsenostných bodov do atribútov, pričom hra si bohato vystačí s tromi, silou, šikovnosťou a inteligenciou. Samozrejme ovplyvňujú výkonnosť hrdinu, počet životov a efekt v boji a popri tom aj podmieňujú používanie zbraní a oblečenia. Postava je univerzálna, čo znamená, že nemá striktne určené povolanie a preto si ľubovoľne vyberáte z troch setov zručností. Samozrejme, sú to schopnosti pre bojovníka, kúzla pre mága a chuťovky pre lukostrelca a vylepšíte ich kdekoľvek skúsenostnými bodmi. Celkovo to predstavuje šestnásť možností, čo pri deľbe tromi nie je bohviečo. Aspoň že sa každá schopnosť dá vylepšovať a väčšinou sa jedná o užitočné prvky. Vzhľadom na to, že jednotlivé zručnosti sa dajú aplikovať len pri použití stanovenej zbrane a výmena je zdĺhavá, asi sa uspokojíte s jediným povolaním. Odporúčam zameranie na mágiu, čiže investovanie do kúziel, ktoré používate pri nosení magickej palice. Hneď prvé kúzlo je na nezaplatenie, jedná sa o doliečovanie, ktoré vždy padne vhod. Pekné je napríklad ničenie skupinky oponentov vyvolaním zhubného útoku smrtky, ktorá ich pekne zotne kosou. Dobre padne aj pomoc vyvolaného strážcu.

HAZEN konkurencia pre TORCHLIGHT?

Hazen ponúka veľa úloh, sú rôznorodé a nápadité. Budete hľadať stratené dievča, protijed, alebo kľúč, aby ste uzatvorili prístup do dediny, prevádzať do tábora stratených bojovníkov, ale aj zatúlaného oslíka, pátrať po pôvode tajomného zvitku, či sledovať indície zosnulého dobrodruha. Okrem toho ochraňovať sochy Bohov pred kreatúrami, ničiť katapulty sudmi s výbušninou, či zbierať vzácne relikvie chránené strážcami.

Inventár hrdinu obsahuje maketu postavy a tri sekcie na zbrane, výzbroj a špeciálne predmety, kam patria úlohové veci, ale aj prstene, amulety a jednorazové zvitky. Každý predmet zaberá jeden slot, vždy s rovnakou veľkosťou. Hra ponúka päť hlavných zón s rôznym povrchom, z ktorých každá zaberie priemerne hodinku, ale životnosť predlžujú menšie podzemné bludiská, kde môžete naraziť na strážené poklady a tie najlepšie veci. Navyše sľúbené sú záplaty, ktoré obsah epizódy rozšíria.

Prakticky všetko od piky je v hre notoricky známe a klasické, tvorcovia sa ani neunúvali niečo v hre riešiť po novom. Vlastne by to ani neprekážalo, ale ignorácia osvedčených prvkov a vylepšení je trochu nepochopiteľná. Hráč používa len jeden set zbraní. Pri odievaní postavy by sa hodilo porovnanie akosti noseného a vybraného predmetu. Chýbajú portály v teréne na návrat do dediny, aj keď lokality nie sú až také rozsiahle. Zručností by rozhodne malo byť viac a nezaškodilo by ich vetvenie.

Nepoteší statická kamera bez zoomu. K tomu technické chyby, nie veľmi valná AI, chvíľkové zasekávanie nepriateľov a dosť nešťastný respawn po smrti pokojne aj uprostred hordy nepriateľov. Aj ovládanie sa ešte dalo vylepšiť. Skrátka to, čo sa v úvode javí ako príjemná RPG s nenáročnými princípmi, sa postupne vykryštalizuje do polotovaru plného nedorobkov.

K vydarenejším súčastiam hry patrí príjemná a prítulná grafika, hoci s poloprázdnym priestorom v úzadí a slušný dizajn úrovní, kde narazíte aj na originálne spracované lokality. Napríklad boj v inom priestore, kde sa pohybujete po akomsi hviezdnom prachu a z tmy vystupujú protivníci zahalení štýlovým temným osvetlením, má svoje čaro. A pekne to ladí s veľmi príjemnou a štýlovou hudbou. Hoci inak sú zvuky na tom slabšie a pri rozhovoroch s postavami nepočujete ani slovo, iba čítate text.

Hazen je zaujímavý počin, len škoda, že tvorcovia viaceré veci nedotiahli. Ak prižmúrite oko, v istých momentoch aj obidve, a dáte tomuto titulu šancu, zrejme zistíte, že sa jedná o celkom vďačnú hru, hoci do istej miery mrzačenú zbytočnými chybami a nedorobkami. K dobru slúži reálne stanovená cena, ktorá zodpovedá stavu tovaru. Za 8 EUR dostanete zďaleka nie perfektný, ale rozhodne nie zlý produkt, ktorý vám ponúkne príjemnú a nenáročnú zábavu.

Branislav Kohút

Hardverové požiadavky:
Minimum: Intel Pentium 4 2 GHz, 1,5 GB RAM (1 GB XP), VGA 128 MB

HODNOTENIE

+ vydarená grafika a hudba
+ sortiment úloh s pestrou náplňou
+ atmosféra
+ cena
- množstvo nedorobkov
- neobsahuje multiplayer
- málo zručností
- opakované prechádzanie lokalitami bez teleportov

7.0

FABLE 3 aj pre PC

Táto jeseň nám prinesie nové pokračovanie Fable a v obchodoch bude ako v štandardnej, tak aj v špeciálnej edícii. Navyše K tomu hru tentoraz okrem Xbox360 verzie uvidíme znovu aj na PC. Xbox360 verzia hry bude za 60 euro, PC verzia za 50 euro, špeciálne edície pridajú k cene 10 euro.

Špeciálna edícia bude u nás obsahovať:

Hracie karty Fable III, ktoré zobrazujú každý druh postavy sveta Albion – od hrdinov, panovníkov, buričov, až po zločincov.

Mincu Tulenieho cechu, ktorá zobrazuje na jednej strane dobro (modrá), na druhej zlo (červená) a pomáha hráčovi pri vytváraní dôležitých rozhodnutí na dobrodružnej ceste magickým svetom.

V zahraničných baleniach si hráči nájdu aj kód na nový quest, v ktorom budú odhaľovať záhadu strašidelných lesov Silverpines a získajú legendárny meč Wolfsbane. Ten prinesie aj exkluzívnu časť mapy v hre, ktorá bude ideálna na usídlenia sa so svojou rodinou, ako aj na hľadanie ďalších pokladov. Novú rasu psa známeho pre svoju lojalitu - boxera a nový oblek ako ženský, tak aj mužský dovezeného zo zeme Aurora, novej lokality vo Fable univerze.

Hra vychádza na jeseň, Xbox360 verzia bude podporovať aj motion system Natal.

Peter Dragula

The Whispered World

Prerozprávam vám príbeh. Príbeh tak čarovný, že sa vzťahuje na každého človeka. Každý sa v ňom nájde. Či už je to kúsok reflexie nášho detstva alebo reminiscencia detských radostí z rozprávok, každému z nás má čo ponúknuť. Kedysi dávno, v jednom zázračnom snovom svete si nažíval malý klaun Sadwick spolu so svojou kočovnou rodinou. Brázdili krajinu s vystúpeniami a vyčarovávali úsmevy na ľudských tvárach. Pri tom všetkom však nikto z nich ani len netušil, že dávno zabudnutá minulosť tejto krajiny ju ešte raz doženie a zamieša kartami osudu tak, ako sa nedalo čakať ani v tých najfantastickejších snoch.

Kto by to bol povedal, že ťarcha osudu sveta dopadne na plecia mladého šušľajúceho pesimistického klauna, ktorý je navyše sužovaný depresiami kvôli svojmu nenaplnenému a vlastne aj zbytočnému životu. Je paradoxom, že niekto, kto spôsobuje radosť ostatným, je sám, ako už meno napovedá, celý život smutný. Príbeh o vnútornom boji malého chlapca, o starodávnom kráľovstve a ešte starších proroctvách nie náhodou pôsobí ako z rozprávkovej knihy, ale eso si príbeh v rukáve ponecháva až do samotného záveru. Vtiahnutie do príbehu je dokonalé, avšak nie pozvoľné. Nárazovo sa ocitáme v nočnej more, z ktorej plynulo prechádzame hlbšie cez nevinný začiatok.

Whispered World nemôže pochádzať z inej krajiny ako z Nemecka, bašty žánru adventúr. Aj keď úvodný opis sa môže zdať až príliš dobrý, predsa len sa treba mať na pozore a nemusíte sa báť chovať drobnú nedôveru voči hre. Tvorcovia zo štúdia Daedalic nepatria k tým najskúsenejším a ani s tým minimálnym portfóliom, ktoré majú zatiaľ za sebou, neurobili dieru do sveta. Titul nesprevádzala ani masívna reklamná kampaň a do sveta bola hra vyhodená ako nechcené šteniatko po Vianociach na daždivú ulicu – ticho a tak, aby o tom nikto nevedel. To je však obrovská škoda, nakoľko titul rozhodne má čo ponúknuť.

Už na prvý pohľad na okolité obrázky musí byť každému jasné, že je nemožné sa do hry nezamilovať. Vizuálna stránka hry si berie to najlepšie z ručne kreslenej grafiky a hra je dokonalým príkladom toho, že vďaka šikovným rukám aj v roku 2010 stále stačia dva rozmery. Farebná paleta priam neuveriteľná, detailnosť až prekvapivá a čaro podmanivé. To sú devízy, vďaka ktorým nie len, že zaujme na prvý pohľad, ale aj očarí každou novou obrazovkou, ktorú si vždy najskôr podrobne prezriete len preto, aby ste sa pokochali. Stretávame sa tu s tým najlepším z expresionizmu nemeckej školy, čo dokazujú hlavne temné a pochmúrne lokácie. V iných zas farebnosť žiari viac ako peračník prváka na základnej škole.

Pri všetkej tej kráse však hra beží plynulo aj na priemerných kuchynských spotrebičoch, čo ju sprístupňuje širokému pub-

Adventúra / Deep Silver / PC,DS

liku (keby to bola pravda, už by bola dohraná, ale môjmu notebooku to nevysvetlíš, pozn. Junker). A aby tých superlatívov po príbehu a grafike nebolo málo, tak sa k nim pridáva ešte úchvatná zvuková stránka. Dabing prakticky všetkých postáv na vrcholovej úrovni im dodáva na vierohodnosti, čo napomáha celému svetu a hráčovi v zžití sa s ním. Minimalistické tendencie hudobnej časti nemožno vyčítať, nakoľko jednoduché a jemné melódie nenápadne hrajúce v pozadí hre sedia ako sedí povestný šerbeľ na zadok. Prakticky je teda hudba jednou z tých najviac atmosférických zložiek titulu. V technickej oblasti síce je pár mušiek, k tomu však až na záver.

Adventúra ako sa patrí

Aj keď možno na niekoho môže Whispered World pôsobiť infantilne, opak je pravdou. Jej vyspelosť nedokazuje len hlboký príbeh, ale aj náročnosť. Jedná sa o tradičné hádanky zložené z množstva úloh spočívajúcich v používaní predmetov, ich zbieraní, vzájomného kombinovania a neraz vyžadujú poriadnu dávku dôvtipu, prípadne šťastia a náhody. Pritom príklady na tie náročnejšie puzzly by som nemusel dlho hľadať v pamäti. Našťastie si na úlohách dali autori záležať a metódy v štýle pokus-omyl sú skôr ojedinelé. Náročnejšie úlohy dopĺňajú hádanky v podobe skladačiek, šachov a iných podobne zameraných puzzlov. Okrem toho sa tu taktiež stretávame aj s questami, kedy treba niekoho niekam dostať a konečne, po dlhej dobe, sa jedná o adventúru, v ktorej hrajú dialógy významnú úlohu aj v postupe ďalej.

Mohli sme sa stretnúť s ojedinelými dialógmi, ktoré determinovali hráčov postup, tu však na nich záleží vcelku. Či už sú to hádanky, ktoré vám dávajú kamenní bratia, alebo persuázia postáv vhodným výberom otázok a odpovedí, prípadne aj opakovaním. Navyše pri riešení hádaniek nie ste sami. Sadwickovi skoro neustále robí spoločnosť jeho verný červík Spot, ktorý postupne nadobudne schopnosť meniť formu, ktorú často v hádankách využijete (bežný červík, nafúknutý červík, ohnivý, sploštený a rozdelený na viac menších). Ak ste si Spota zamilovali už pri čítaní týchto riadkov, tak sa máte na čo tešiť, nakoľko jednu pasáž strávite aj priamo v jeho koži! Celkovo sa hra skladá zo 4 aktov, ktorých prejdenie vám, podľa schopností, zaberie nejakých 10 hodín v tom najlepšom prípade, inak sa v hre zdržíte aj o pár hodín viac.

Aj napriek tomu, že Sadwickov život nie je prechádzkou ružovou záhradou, tak si dokáže udržiavať na nadhľad aj v najťažších situáciách, čo sa prejavuje na jeho monológoch a povzdychoch. Koncepcia tohto charakteru je tak unikátna, že väčšiu dávku ironizácie by ste dnes hľadali len márne. Sviežosť použitého humoru je taktiež smerovaná na nie práve najmladšieho hráča a pôsobí ako grilované kurča po týždňovej hladovke. Štipľavými poznámkami potom Sadwick nečastuje len svoju vlastnú existenciu, ale aj aktuálne dianie, svoje okolie a iné postavy taktiež. Vyššie spomínaný dabing potom spolu so spomínanými charakteristickými črtami vytvárajú nezabudnuteľný charakter. Medzi humorné prvky sa samozrejme nezaraďuje len sám Sadwick, ale aj iné postavy, ako napríklad senilný starý otec a zmätený posol.

Hovorí sa, že nie je všetko zlato, čo sa blyští a aj napriek tomu, že tu je ten jas až enormný, tak chybičky sa tu nájdu taktiež. Prvou sú loadingy, ktoré sú časté a dlhé, pritom hra často loaduje aj bez toho, aby o tom dávala vedieť, proste sa iba sekne a načítava. Herný zážitok je tak rozkúskovaný, čo mu neprospieva. Ďalším mínusom sú minimálne možnosti nastavenia, ktoré taktiež nepotešia. Osobne ma dosť hnevalo aj zavadzanie postáv, ktoré obľubovali také postavenie v scéne, kedy za niečím zacláňali. Všetky spomenuté nedostatky však vyvažujú nepopierateľné pozitíva titulu, vďaka ktorým Whispered World pôsobí skutočne jedinečne a sviežo.

Matúš Štrba

HODNOTENIE

+Atmosféra
+ príbeh
+ Postavy
+ grafická stránka
+dabing a hudba
+ svieži humor v poznámkach
-občasná nelogickosť
-loading
- nastavenia
- opakovanie obrazoviek

8.0

Rig'N'Roll

Mnohí z nás radi cestujú, niektorí na dovolenky, niektorí pracovne, a pre niektorých sa cestovanie stalo životnou náplňou, až ostali uväznení niekde medzi domovom a asfaltom. Namiesto nálady meníte jazdné pruhy, namiesto kolegov v práci máte veľké oceľové monštrum, namiesto neskorých príchodov máte zápchy na diaľnici. Hovorí vám to niečo? Ak áno, tak určite máte vodičák skupiny C, ošúchaný spacák a zaujíma vás, ako dopadne kariéra nového kamionistu v Rig'n'Roll.

Príbeh začína niekedy v budúcnosti, čo je pre tento typ hry pomerne nezvyčajné. Dôvod, prečo sa tak autori rozhodli, ostáva pomerne neznámy, keďže žiadne zmeny ani vplyvy, ktoré by mohla budúcnosť na túto oblasť mať, sa nijako nepremietajú do samotnej hry. Autá sú staršie či z dnešnej doby, tak isto kamióny, diaľnice, cesty, mestá, svet, všetko. Jedine vo vašej kancelárii máte namiesto počítača holografickú obrazovku, to je všetko. Ak tým autori chceli spraviť svet príťažlivejší, ostalo len pri nápade, na realizáciu sa pozabudlo. Nič to nemení na tom, že začínate ako obchodník v oblasti dopravy. Na začiatku máte k dispozícii slušné prostriedky, aby ste sa mohli odraziť, ale to je nič oproti tomu, čo všetko musíte zarobiť, aby ste sa stali úspešní.

Všetka vaša snaha je zabalená do akéhosi príbehu, v ktorom sa stretávate s rôznymi NPC postavami. Žiaľ, príbeh a hlavne jeho podávanie je na úrovni ojazdenej pneumatiky, takže žiadne veľkolepé scény či zvraty nečakajte, skôr ho budete ignorovať a preskakovať. Omnoho dôležitejšie bude sledovanie podnikových štatistík. Síce začínate iba vy, ale časom si vybudujete vlastné prepravné impérium schopné zarábať peniaze aj bez vašej priamej účasti. Samozrejme, na to budete potrebovať ďalšie kamióny, vodičov, kancelárie po celom území, aby ste rozširovali pole svojej pôsobnosti a v neposlednom rade kus šťastia. Začnete s kúpou starších, slabších strojov, ale nič vám nebráni časom kúpiť kúsky, na ktoré bude vaše impérium náležite hrdé. To je ale len polovica úspechu. Dôležité je mať šikovných a hlavne lojálnych vodičov. Záleží to od vás, aké im dáte platy a na aké úlohy ich budete posielať. Každému môžete predefinovať základné správanie, aké má brať úlohy, ako sa má chovať pri plnení misií, ako sa má starať o svoje auto a mnoho iného. Od toho nebude záležať len jeho úspech, ale aj jeho lojalita k vám a to, koľko vám bude jeho práca vynášať.

Na toto sme čakali 6 rokov?

Potom si budete môcť dovoliť nie len bežné úpravy ťahača zlepšujúce výkon či jazdné vlastnosti, ale aj nový lak, poťahy, zmeny v interiéri, aké si len viete predstaviť, no proste všetko. Akékoľvek mechanické úpravy na stroji pocítite minimálne, alebo vôbec, takže motivácia nie je veľká. O grafickom spracovaní ťahačov to platí dvojnásobne. Sú tak škaredé, že vám bude úplne jedno, či tie hranaté krabice sú natreté na žlto alebo na červeno. Celkovo sa nie je na čo pozerať a rovnako je na tom aj prostredie, ktoré je hlboko pod dnešným priemerom, čo sa týka technického i obsahového spracovania. Pusté krajiny s dlhou niekoľkoprúdovou cestou zatáčajúcou sa raz vpravo, raz vľavo, sem tam nejaké to akože mestečko či dedinka. Síce máte neustále sa dynamicky meniace počasie i dennú dobu, je to všetko málo. Najhoršie na tom je nesmierne zlá optimalizácia,

vďaka ktorej vám nebude stačiť asi žiadny počítač na svete pre plynulý chod tejto hry.

Plynulá nebude ani cesta po nekonečných diaľnicach Kalifornie. Autá si jazdia ako chcú bez viditeľnej logiky. Hocikedy hocikto sa preraďaje z jedného do druhého pruhu v okamihu bez toho, aby sa to dalo predpovedať. Ak idete rýchlejšie, tak vám neraz vzniknú úplne zbytočné problémy pridávajúce na frustrácii. Nehovoriac o tom, že aj keď je cesta troj či štvorprúdová, autá jazdia najrýchlejšie aj v tom najpomalšom prúde a naopak, či vo všetkých prúdoch paralelne vedľa seba. Klaksón okrem toho, že znie neskutočne otrasne na nich nepomáha. Keby sa to objavovalo sporadicky tak ako v skutočnosti, je to v poriadku, ale ste toho svedkom takmer vždy, čo je hlavne problém pri samotnej náplni hry - pri jazdení. Oba druhy misií, ktoré môžete prijať vrátane tých náhodných získaných v baroch, pozostávajú z čo najrýchlejšej jazdy z bodu A do bodu B bez akýchkoľvek zmien.

Rozdiel je iba ten, že v prepravnej misii máte príves, v druhom závodnom type príves nemáte, ale v oboch začínate ďaleko za súpermi. Z nejakého dôvodu majú vždy náskok, ktorý sa práve v takejto premávke mení na ďalší zdroj frustrácie. Stačí menší náraz do iného auta, prejdenie cez žltú čiaru, zbadá vás pri tom policajt a máte prúser. To platí aj pri prekročení povolenej rýchlosti, ak vás namerajú. To sú už problémy vyplývajúce z reálneho sveta, ale v skutočnosti nepretekáte v bežnej premávke s konkurenčnými kamiónmi. V hre áno a zakaždým, takže na nejaké pokojné jazdy s úmyslom dodržiavania všetkých cestných pravidiel a vyhadzovaním blinkrov rovno zabudnite.

Jazdný model je taký, aký je. Má síce pár svetlých momentov, prepracovaných detailov ako napríklad nefungujúce brzdy, pokiaľ máte vypnutý motor, prenášanie ťažiska a podobne, ale všetko je spravené príliš jednoducho na to, aby ste s tým mohli nejako viac vyhrať a zžiť.

Keď už nič iné, aspoň zo zlého jazdného modelu a nepredvídateľných situácií na ceste neraz vyskúšate model poškodenia ovplyvňujúci jazdné vlastnosti, ale aj odkusujúci časti z vášho miláčika. Nie je to síce žiadna revolúcia, ale poteší, aj keď kontaktným situáciám sa budete čo možno najviac vyhýbať nielen kvôli nákladu, ale aj kvôli drahým opravám.

Tak isto zabudnite na parádny hudobný nášup na dlhých cestách. Teda jedine, že by ste si do adresára nahrali vlastné mp3jky, inak čakajte treťotriedne stále sa opakujúce pesničky, z ktoré vám budú poriadne píliť uši.

Rig'n'Roll má zopár svetlých momentov, dokonca sviežich nápadov, ale i tie nie sú dotiahnuté do konca a jadro hry vás bude neustále prenasledovať hlboko podpriemernou kvalitou nie len technického spracovania, ale i slabou kvalitou obsahu. Ostaňte radšej vo svojom starom, aj keď už ojazdenom ťahači, tento nebude žiaľ stačiť ani menej náročným dobrodruhom.

Andrei Hankes

HODNOTENIE

+ veľký svet
+ budovanie impéria
- hudba a grafika
-dialógy
- optimalizácia
-jazdný model
- cestná premávka
- stereotyp a frustrácia z hrania

3.0

Monster Hunter Tri

Monster Hunter je dlhé roky doménou PlayStation a Sony jej môže ďakovať za maximálnu popularitu PSP v Japonsku, kde táto séria dokáže držať v centre pozornosti celú platformu. Nintendo Wii možno nie je najvýkonnejšia konzola na trhu, kde môže Capcom realizovať fantastické výpravy dobrodruhov za skolením smrtonosných príšer, no umiestnenie nového dielu na Wii a nie na PS3 má napríklad zmysel pri celkovej báze majiteľov japonských domácich konzol. Čísla neklamú, favorizujú aj menej výkonný hardvér – a takto sa môže Capcom revanšovať aj iným výrobcom (o čom svedčí konverzia Monster Hunter Online na X360, kompromisne má každý aspoň jeden diel série).

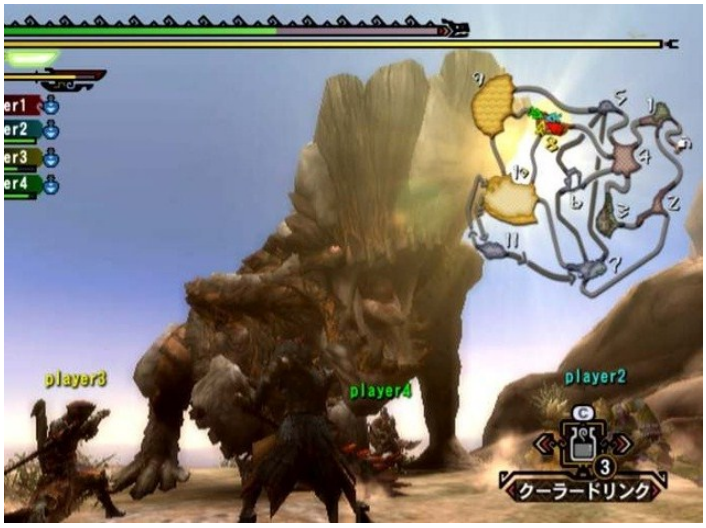
Monster Hunter Tri je akčná RPG, ktorá sa v jadre sústredí na lov beštií, zisk surovín, ich využitie pre výrobu lepších zbraní, aby ste mohli zahlušiť ešte väčšie monštrá. Je to jednoduchý koncept, úplne jasne uchopiteľný a skomprimovaný do jednej vety, až sa našincovi nechce veriť, že z neho možno uvariť hru, ktorá vás drží pri singleplayeri niekoľko desiatok hodín a v multiplayeri snáď ešte viac.

Ale Monster Hunter Tri by sme spočiatku krivdili, ak by sme mu nepriznali prítomnosť príbehu. Vaša postava vchádza do Moga Village, malebnej dedinky sužovanej zemetraseniami a vodnou beštiou Lagiacrus. Časy sú zlé, miesto sa drží na nohách, no v skutočnosti ho treba stále opravovať a chrániť pred divokými zvermi. Preto je váš príchod oslavovaný s veľkou nádejou – dostanete dom, začnete žať na farme, spoznáte okolité lesy. Úvod MH Tri nie je bleskový, naopak, dáva si načas, pretože ráta s tým, že sa tu nezišli iba znalci série s odohranými stovkami hodín na PSP, ale aj nováčikovia.

Hra začína neodmysliteľnou tvorbou postavy, kde si možno vymodelovať chrabrého svalnáča alebo aj blonďavú hrdinku so slušným dekoltom. Prvé štyri hodiny sú veľký tutoriál, pretože paradoxne prostý koncept Monster Huntera je prepracovaný do detailov, že si ho zaslúži. Zoznámite sa s niekoľkými obyvateľmi potrebnými pre dobrodružstvá – obchodníci z trhu či kováč na výjazdovej ceste do Moga Woods. Prehodíte s nimi pár slov a miestny šaman vás pošle do lesov za synom. Najprv ho musíte nájsť, potom dostanete ľahkú úlohu splašiť pár kusov mäska. Neskôr budete pomáhať pri zbere surovín pre opravu dediny. Dobre, dobre, pýtate sa, a kde je sľúbený lov monštier a brúsenie zbraní?

Drobných bylinožravcov a mäsožravcov možno začať hlušiť po hodinke, zber surovín je k dispozícii tiež. Všetko so všetkým súvisí, zdanlivá komplikovanosť rýchlo mizne, keď zistíte herné mechanizmy. Výlet do divočiny je náročný. Stále musíte sledovať dva ukazovatele – zdravie a staminu. Čím dlhšie ste preč, tým skôr sa stamina minie. Navyše pri boji sa ničia zbrane, takže ich treba stále ostriť. Každý druh monštra má miesto, na ktorom sa objavuje. Boj umožní sekať, skákať, hádzať sa do kotúľov – viac ako gymnastika sa cení vaša taktika. Bežní nepriatelia znesú málo, no majú vyvinutú inteligenciu i správanie. Obyčajní raptori radi útočia vo svorkách, nedajú vám vydýchnuť, ak im chcete napadnúť hniezdo a vždy keď sa už-už načahujete po dýke, aby ste z nich ukrojili kus mäska či kosti, napadne vás ďalší. Niektorí nepriatelia vyžadujú omráčenie, aby ste si z nich mohli uchmatnúť kus koristi – no to je ešte horšia alternatíva, pretože v takom móde dlho nevydržia a zaručene sa objaví ďalšia drzá papuľa. Už bežné boje teda poskytujú napínavé momenty, pretože AI oponentov nie je trúfalo nízka.

Na väčších bossov samozrejme treba zvoliť ešte vyspelejšiu taktiku, sledovať slabé miesta – a priniesť si silnejšiu zbraň. Monster Hunter totiž nefunguje na báze levelov, zvyšovania charakteru či vlastností postavy, volí realistickejší prístup – a



na ťažších nepriateľov musíte tasiť lepšiu zbraň. Práve tu vzniká typický kolobeh série. Zatiaľ čo na pár prvých mečov si vystačíte s niekoľkými surovinami, poriadne zbrane si vyžadujú opakované súboje s bossmi pre dostatočné množstvo žiadaných predmetov.Esenciou Monster Huntera sú totiž práve súboje s veľkými bossmi. Prvý prichádza zhruba po ôsmich až desiatich hodinách (t.j. tam kde máte už Call of Duty pomaly dvakrát dohrané) a je to boj s veľkým jašterom, ktorý sa správa dosť nepredvídateľne. Očakávali by ste, že po desiatkach súbojov s raptormi budete vedieť ako naňho, no zväčša vás na prvý raz dorazí. A už keď sa vám konečne podarí vyzrieť na túto beštiu, prichádza nová výzva – poraziť ju znova a znova, aby ste mali dosť surovín na nové brnenie. Toto je definujúci moment Monster Huntera, ktorým sa môže zapáčiť i znechutiť.

Monster Hunter Tri (podobne ako celá séria) je totiž kráľom grindovania, stelesnenia japonskej nátury a ich úpenlivej usilovnosti do hrateľnosti. Je tu určitá miera stereotypu daná absenciou príbehu a ešte aj potreby vlastného odhodlania putovať ďalej a plniť podobné úlohy. Aj keď vás po tomto súboji čaká otvorenie sveta, resp. sprístupnenie ďalších štyrochpiatich väčších máp a množstvo ďalších variácií, bude to stále opakovanie toho istého. Nový časť sveta – nový boss – viac surovín – väčšia zbraň. Ale pretože každý boss je neopakovateľne krásny a náročný, porazenie každého (aj opakovane), je silnou devízou hry a bude sa vám chcieť hrať ďalej. Nehovoriac o nastavení AI, že aj šiesty či deviaty súboj s tým istým bossom môže priniesť nový, prekvapujúci ťah oponenta. Akoby Japonci našli tú správnu mieru variácie a aj pri zdanlivo jednoduchom koncepte zberu, boja a kovania nových zbraní. Každý quest je pritom vybavený časovým limitom, takže obtiažnosť sa zvyšuje aj týmto, nie nepodstatným elementom. Je to paradox, že na Wii vyšla konečne poriadna hard-core hra? Ale nie je nehrateľná ani pre nových záujemcov, len si budú musieť osvojiť pár vlastností.

Hrateľnosť MH Tri je nastavená tak, že na ťažkých bossov by ste nemali vyraziť sami. Single-player preto obohacuje drobca menom Cha-Cha s cieľom pomáhať vám. Je to nezbedník, ktorý nehrá rolu poriadneho sidekicka príliš dôstojne, pretože si neraz robí čo chce. Ale na druhej strane vám dokáže občas zachrániť život, vyčarovať svojím tancom to správne ochranné kúzlo alebo aspoň odraziť útoky nepriateľa tak, že môžete do neho šiť riadne údery. Pravda, zhruba po 50-60 hodinách by ste mali byť natoľko s MH Tri zžití a vytrénovaní, aby ste sa vydali na multiplayerové cestičky. Hra nádherne rozdeľuje offline a online porciu: dedinka určená pre offline, v online smerujete do mesta, kde sa stretávate s množstvom iných borcov a vo štvorici sa vydáte na veľkých bossov. Možnosti taktiky sa zrazu výrazne rozšíria, pretože už to nie je štýl: Cha-Cha schytá pár úderov a vy sa pokúsite zasadiť najlepší úder v danom momente. Vo štvorici sa delia roly – jeden nastaví pascu, druhý pojme veľkú časť úderov a zvyšní dobrodruhovia skáču, útočia na rozličné končatiny či chvost.

A ako sa líši Monster Hunter Tri od svojich PSP súrodencov? Svoju hrateľnosť si ponecháva a stále je tvrdým orieškom aj pre znalých hráčov, no v kontexte série je predsa len prístupnejší a neľútostná PSP obtiažnosť je predsa len znížená. PSP sčasti trpelo dlhočizným načítavaním jednotlivých obrazoviek – ani Wii verzia sa načítavanie jednotlivých časti mapky nezbavila, ale sú podstatne rýchlejšie a tempo hry tým ostáva zachované. Pravda, najväčším lákadlom pre MH Portable znalcov budú bitky v úplne nových prostrediach – najmä titulný lov na Lagiacrusa si užijú. Celkovo je hrateľnosť podstatne lepšia, má lepší spád a ponecháva si to dobré: questy rozdelené podľa postupnej náročnosti, prácu v guildách a spoločenské hranie i výbornú púť jedného hráča. A samozrejme, potom je tu fantastická grafika, čo žmýka z Wii úplne maximum a právom ju možno zaradiť medzi jedny z najlepšie vyzerajúcich hier systému. Pripočítajte si ešte Dolby Surround ozvučenie a rozdiely oproti PSP sú jasne odlíšiteľné.

Osobne si sériu cením, vidím na nej síce repetitívnu hrateľnosť a toľko kritizované japonské prvky, no zároveň nedokážem zabudnúť na pilný týždeň recenzovania a lovu, kedy som sa rozhodne nenudil. V sérii ide určite o najlepší diel – a teraz má možnosť osloviť nových hráčov. Neriešte príbeh, bohaté možnosti atribútov či veľkú partiu bojovníkov, Monster Hunter Tri má hrateľnosť oholenú na kosť, ale kvalitnú a najmä štedrú, čo sa týka odmien. Keď zareve prvý obrovský boss v Sandy Plains, odskočíte od neho s rešpektom, ale po chvíli sa na neho vrháte, aby ste po 20 minútach skončili s kúskom zdravia i staminy, ale už víťazne, potom pochopíte okolo čoho sa vlastne celý humbug Monster Huntera točí.

Michal Korec

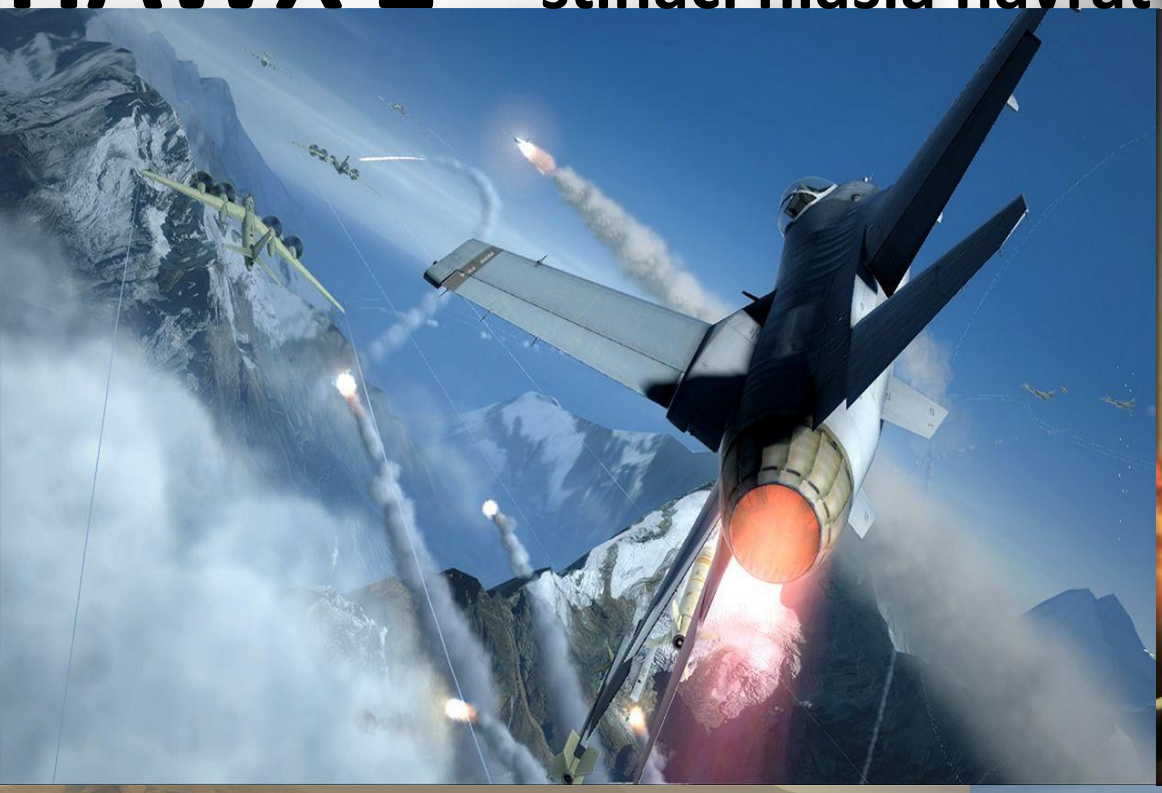
HODNOTENIE

+jednoduchá, no variabilná hrateľnosť
+množstvo monštier a bossov
+vysoká inteligencia nepriateľov
+excelentná audiovizuálna stránka
- svet mohol byť rozľahlejší

8.0

GÁLÉRIA

HAWX 2 - stíhači hlásia návrat



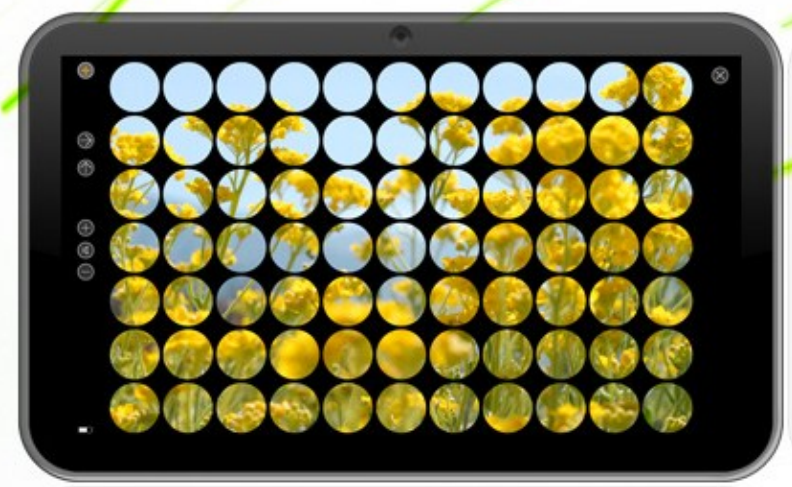
ASUS predstavil

EEE Pad a EEE Tablet

Asus na aktuálnom Computexe predstavil svoj nový **EEE pad** a prekvapuje zaujímavým hardvérom. Tablet EP121 ponúkne 12" displej, Intel Core 2 Duo CULV a plnohodnotným Windows 7 systémom. Bude mať k tomu USB port a kameru a výdrž batérie okolo 10 hodín. Cena by mala byť okolo 399-499 dolárov s tým, že si naň počkáme až do prvého štvrťroka 2011.

K 12” padu pribudne aj menší brat 10" EP101TC s jednoduchým systémom Windows embedded a Tegra čipsetom. Tento pad bude určený pre menej náročných užívateľov, primárne na internetovanie, čítanie, pozeranie videí a špeciálne aplikácie.

K tomu firma Asus priblížila aj **EEE tablet**, čo bude digitálny zápisník s vysokým 2450 dpi a podsvieteným TFT LCD. Firma ho nazvala jedným z najpresnejších a najcitlivejších tabletov. V tablete čakajte synchronizáciu dokumentov s PC, možnosť čítania kníh, kameru na skenovanie dokumentov, 8 palcový 1024 x 768 displej. Cena bude okolo 199-299 dolárov.



nádejný ExoPC Slate

Zrušenie Slate a Couriera možno nechá viac vyniknúť menším a menej známym výrobcom počítačov s tabletom v pláne, ku ktorým patrí aj spoločnosť Exo PC. Jej tablet postavený na platforme Intel PineTrail a procesore Atom N450 1,66 GHz sa dočká premiéry 7. septembra v USA, Kanade a Francúzsku.

O tablete sa tiež vie, že dostane 11,6“ displej s rozlíšením 1366x768, 2 GB RAM, 32/64 GB SSD, WiFi a Bluetooth. Bezproblémové prehrávanie 1080p videa má na starosti dedikovaný čip Broadcom Crystal HD a vďaka HDMI výstupu sa tablet razom premení na domáce multimediálne centrum (umožňuje vysielať obraz aj bezdrôtovo). Dopomôžu mu k tomu aj 1,3 Mpix kamera a čítačka SD kariet.

ExoPC bude fungovať pod Windows 7, pričom ako užívateľské rozhranie použije firma vlastnú aplikáciu, ktorá, ako vidíte na obrázkoch, priam zbožňuje kruhy a krúžky. 850 g ťažké zariadenie s rozmermi 288 x 190 x 14.0 mm bude v 32 GB verzii stáť 549 Eur. 64 GB verzia bude rovnako v predaji.

Tým čím sa bude ExoPC Slate líšiť od konkurencie je prezentačná vrstva postavená na kruhovom užívateľskom menu, kde sa dá každý krúžok nadefinovať na aplikáciu, v ponuke nebude chýbať ani App marketplace, kde budú môcť vývojári uploadovať svoje aplikácie a hry určené primárne pre tento tablet. Ak budete chcieť viac ako jedoduché menu, môžete sa presunúť späť Windowsu 7 a pracovať s čím len potrebujete.

Jediným mínusom pre tablet bude zrejme 5 hodinová výdrž batérie, ktorá je prakticky o polovicu nižšia ako konkurečný EEE Pad, alebo aj iPad. Na druhej strane väčší 12 palcový displej a možnosť prehrávania 1080p videí si žiada svoje.

Viac o tablete nájdete na oficiálnej stránke www.exopc.com.

Peter Dragula

PANDORA JE OTVORENÁ

Dlho očakávaný handheld Pandora nasledujúci open source handheldy **GP32** x **GP2X** je konečne vonku. Pravdepodobne ho nepoznáte, keďže nie je zameraný na masy, ale ponúka úplne iný biznis model orientovaný na open source komunitu, emulátory a freeware hry. Navyše je plne vytvorený komunitou GP32x.com, ktorá sa snažila vytvoriť ultimatívny open source handheld. Teda jednoducho - platíte len za hardvér, hry sú zadarmo.

Pandora vonkajším dizajnom výrazne pripomína DS-ko, ale má len jeden väčší nedotykový displej, pridaná je aj klávesnica a okrem d-padu a tlačidiel sa hry budú dať ovládať aj dvomi stickmi.

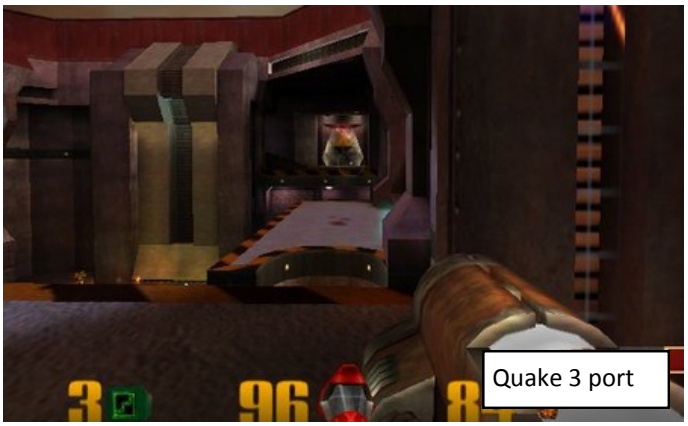
Vnútro Pandory tvorí hi-end PDA linux systém prakticky s plným desktopom. Procesor je Cortex-A8 taktovaný na 600 MHz, pamäť tvorí 256 MB DDR RAM a 512 MB flashu, displej má rozlíšenie 800x480 a uhlopriečku 4,3 palca. Na ukladanie hier a dát sa použijú dva SDHC sloty, kde spolu pripojíte 64 GB. K tomu nechýbajú dva USB porty. Handheld vydrží prehrávať hry 8 - 10 hodín, 100 hodín na hudbu.

Cena Pandory je 330 dolárov.

Prvé tituly sú už vonku na www.pdroms.de

Free Heroes

Hexen port



Quake 3 port

Ako je to s veľkosťou herných svetov?

Herné svety sú od samého počiatku rozmanité. Niektoré ponúkajú len čistý tunel a cestu vpred, iné sú obmedzené športovým ihriskom a niektoré nám ponúknu voľný pohyb po meste, alebo po celej krajine. Typickými príkladmi v tejto oblasti sú GTA, alebo Oblivion, ale tie nie sú ani zďaleka najväčšími. Viac nám už ukazujú priložené zábery, na ktorých sú mapy masívnych hier.

Samozrejme veľkosť nie je vždy všetko a veľká plocha bez využitia je len zbytočná plocha. Ukázal to napríklad Fuel.

MASS EFFECT 2 do filmu

Mass Effect film je už v úvodných štádiách vývoja. Zhostilo sa ho štúdio Legendary Pictures, ku ktorému ho dotiahol producent herných filmov Avi Arad (robí aj Uncharted). Zakladatelia BioWare - Ray Muzyka a Greg Zeschuk - budú koproducenti. Scenár napíše Mark Protosevich (I Am Legend) a celé to spolufinancuje Warner Bros, ktorý rovnako preberie aj distribúciu.

Teraz nám ostáva čakať, či film dotiahnu aj do konca. Ako totiž vieme, veľké filmy podľa hier často padnú na rôznych detailoch, väčšinou sú to peniaze. Teraz vzhľadom na úspech Avatara a Star Treku by už investície do sci-fi nemali byť také rizikové. Pre nás tam je ešte jedno riziko a to režisér. Uwe Boll síce nehrozí, ale zlo môže narobiť aj lepší režisér, ktorý je neskúsený v tejto oblasti.

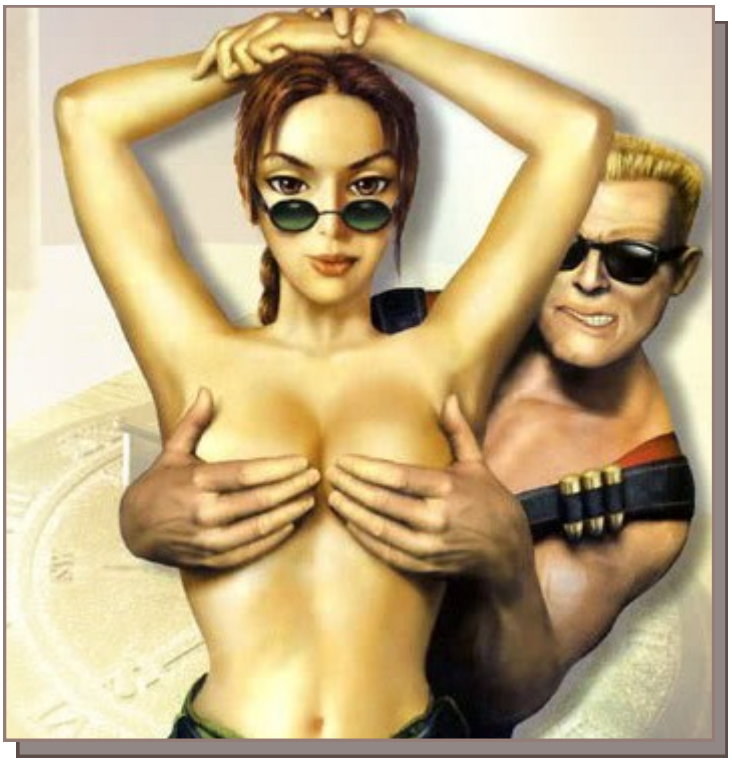
Filmové hry začínajú byť in a kvalitný Prince of Persia ukázal, že sa to dá spraviť aj s vysokým rozpočtom a dúfajme, že ďalšie kvalitné prepracovania budú nasledovať. Z prichádzajúcich filmov ako prvý herný film ponúkne 3D Resident Evil: Afterlife, hviezdne obsadenie dostane Kane and Lynch, prípadne ak by sa vám páčilo siahnuť na dno hernej filmovej tvorby, na jeseň príde BloodRayne 3. Hromada ďalších filmov podľa hier je v rôznych štádiách prípravy.

Spolu s ohlásením filmu sa rozprúdili debaty o tom kto by bol najvhodnejším adeptom na hlavnú postavu. Mimoriadne sa tam hodí Mattew Fox z práve ukončného Lostu, teoreticky by mohol na postavu ašpirovať aj Avatar Sam Worthington alebo Christian Bale známy hlavne pre svoje hrdinské úlohy.

Peter Dragula

MILLA JOVOVICH
RESIDENT EVIL:
AFTERLIFE
3D
SEPTEMBER 10 EXPERIENCE A NEW DIMENSION OF EVIL

Známe neznáme tváre hier 90-tych rokov



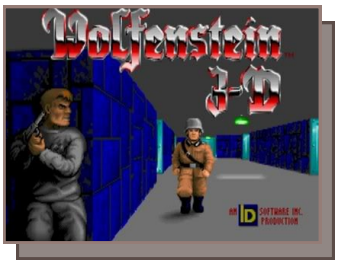
Mnohí z nás začínali s hrami už v útlom veku. Keď som mal ja nejakých päť, šesť rokov, mamin kolega z práce mal syna, ktorý dennodenne drtil hry na počítači. Pri jednej návšteve som sa odvážil nakuknúť k nemu do izby, aby som zistil, čo to tam stále robí. Zistil som, že sedí na stoličke pred blikajúcim monitorom a pred sebou má klávesnicu, na ktorej pre mňa chaoticky stláčal rôzne tlačidlá. Keď som sa pozrel na monitor, zbadal som tam chlapíka, ktorý behá po akomsi komplexe a strieľa hnedých panáčikov, zbieral zbrane, náboje, lekárničky, kľúče. Vtedy som sa prvýkrát zoznámil s fenomenálnym Doom-om. Dokonca onen chalan bol taký milý, že mi celý ten princíp hry povysvetľoval, ba čo viac, dal mi zahrať a to neskutočných 60 minút! Po uplynutí tej doby sme sa už s maminou zberali preč, a ja som si celou cestou domov predstavoval a rozmýšľal o tej hre.

Od toho dňa už prešiel nejeden týždeň, mesiac či rok. Dnes si tieto spomienky vybavujem s úsmevom na tvári. Aj preto som sa rozhodol, že vnesiem medzi nás trocha nostalgie z uplynulých rokov a oživím spomienky na zopár známych tvárí z nášho monitora. Tak poďme teda na desiatku mojich obľubených tvárí herného priemyslu.

IMP (Doom)

Každá správna nostalgická spomienka by mala začínať už práve spomínaným Doom-om. Každý chalan v mojom veku isto svoje herné začiatky spája práve týmto výtvorom id Softu. A každý chalan si spomenie na obludu menom IMP. Imp pochádza z pekla. Na základňu ľudí na Marse sa dostal cez portál, ktorý tamojší vedci otvorili. Dal by sa považovať za maskota Doomu. Jednoducho preto, že sa nachádzal takmer v každom leveli a každom in-game obrázku z hry. Od toho prvého, až po ten takmer posledný. Bol naším najčastejším protívníkom a asi bol aj v najhojnejšom počte zo všetkých pekelných kreatúr. Impa by sme si z diaľky mohli zmýliť s človekom. Má dve nohy, dve ruky a prekvapivo len jednú hlavu... ale čo ho odlišuje, sú dlhé pazúry a ostne na pleciach. A asi bude každý súhlasiť, keď poviem, že žiaden človek nedokáže metať ohnivé gule. Ak Impa vyrušíte z jeho každonnej prechádzky po UAC, najprv sa vás bude snažiť trafiť fireballom, postupne sa približuje, až nakoniec dôjde hráčovi pod nos a bude sa ho snažiť svojimi pazúrmi roztrhať na tisíc kúskov. Ale jediná dobre mierená rana z brokovnice, neskôr dvojranovej z adekvátnej vzdialenosti ho pošle presne tam odkiaľ pochádza – do pekla.

Nacista (Wolfenstein)



V poradí druhým v tomto rebríčku naj maskotov sa umiestnil verný pešiak wehrmachtu - nacista zo známeho predchodcu Dooma ;Wolfensteina. Nácek bol tak ako aj Imp najhojnejším protivníkom v celom Wolfovi. Jeho typické HALT! máta hráčov, ktorí to s touto hrou preháňali ešte aj dnes. Má na sebe hnedú uniformu, sivú helmu a preňho charakteristické sú modré oči. Ako zbraň používa pištoľ Parabelu, ktorou sa pokúša B.J Blaskowica zabiť. Veľa toho nevydrží, zopár rán z pištole či MP40 ho ale posiela do večných lovíšť.

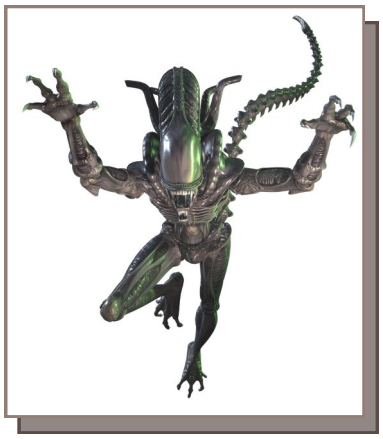
Pig-Cop (Duke Nukem 3D)

Kto nehral Duke Nukem (DN3D) nikdy nežil. Jedným z najväčších maskotov tejto hry, ale aj celkovo všetkých hier, je určite pig-cop. Prasa navlečené v policajnej uniforme. V podstate to sú zmutovaní príslušníci Los Angeleskej polície. Na túto formu sa zmenili tesne pred začiatkom DN. Sú vyzbrojení brokovnicou a aby sa lepšie kryli, dokážu zaľahnúť. V hojnom počte sa nachádzajú hlavne v leveloch odohrávajúcich sa v mestách na zemi. Pohybujú sa väčšinou po vlastných, no občas ich možno vídať aj v RPV (Recon Patrol Vehicle), čo je akási malá lietajúca loď, či čln, alebo v minitanku. Po zostrelení RPV sú ešte schopní ďalšieho boja. Na lunárnych základniach ich prítomnosť už abstinuje. Z prevažnej časti sú to stále humanoidné stvorenia, ktoré ešte ovplývajú inteligenciou a spomienkami z časov keď boli ľudmi, no vplyv mimozemšťanov sa na nich podpísal tak, že teraz chcú zničiť všetky zvyšky ľudstva. Majú priemernú výdrž. Po zabití z nich väčšinou vypadnú práve ich zbrane-brokovnice.

Lara Croft (Tomb Raider)

Lara Croft - nepochybne jedna z najkrajších herných postáv, ale aj najznámejších mimo herného priemyslu. Vo filme stvárnená krásnou a zvodnou Angelinou Jolie. Na svojich monitoroch sme ju mali možnosť vidieť niekoľkokrát, konkrétne v deviatich dieloch. Päť z nich radíme medzi klasické diely a štyri medzi moderné. Medzi klasiku patria: Tomb Riader (TR) I,II,III, TR:The Last Revelation a TR:Chronicles. Medzi tie moderné zase TR:Angel of Darkness, TR:Legend, TR:Anniversary a TR:Underworld. Lara okrem svojich ženských zbraní, obľubuje dve špeciálne upravené 9mm pištole USP, aby pri honbe za pokladmi dokázala odolať útokom nepriateľom. Medzi jej protivníkov patria v tých prvých dieloch divá zver a rôzne pasce. Moderné diely, upustili od adventúrneho štýlu a zamerali sa skôr na ten akčný. Aj olovo má preto za cieľ zasiahnuť poväčšinou ľudských protivníkov. Lara pochádza z aristrokratickej rodiny a je dcérou Lorda Henshinglyho Crofta. Vyrastala v prepychovej vile v Surrey. Svoje „hobby“ - hľadanie pokladov ani tak nepokladá za prácu, či koníček, ale skôr za životný štýl. Život má zabezpečený a o peniaze nemá núdzu, preto sa môže svojmu „životnému štýlu“ venovať naplno. Okolo TR sa v dobách svojej najväčšej slávy strhla doslova mánia. Zaujímavosťou je, že prevažná väčšina fanklubu ani tak nefandila hre, ako Lare samotnej. Mnohí ju dokonca považovali za sex symbol. Veď môžme sa týmto ľuďom čudovať, keď túto hernú postavu stvárnili modelky ako Nathalie Cook, Rhona Mitra, Vanessa Demouy, Jill De Jong a mnohé iné, ktoré by isto stáli za hriech?

Votrelec (Alien vs. Predator)

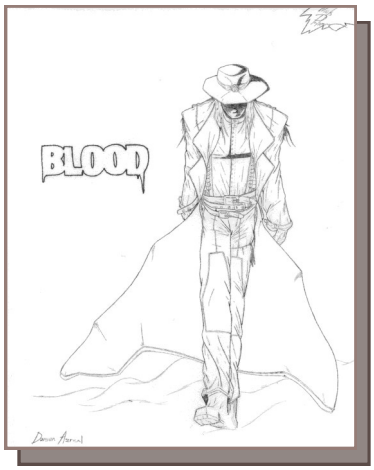


Mohli by ste namietať, že toto monštrum by sa dalo považovať skôr za filmového maskota, ale argumentovať proti tomu, že hra Aliens vs. Predator sa stala kultom svojej doby by bolo zbytočné. Veď podľa tejto predlohy bol natočený aj celkom podarený béčkový film. Monštrum, ktoré vytvoril H.R. Giger, sa prehnalo neuveriteľnou rýchlosťou aj cez naše monitory. Iste nie jeden hráč mal obavy, že jedného dňa sa preberie z bezvedomia, vedľa neho bude ležať mŕtvy facehugger a o necelú chvíľu pocíti tlak v hrudi. Posledným, nie veľmi pekným bude pohľad na krv a hnusného malého červa vyliezajúceho z hrudného koša von. No fuj! Nevedno odkiaľ pochádza, ale svoj pôvod takmer so 100 % istotou nemá na Zemi. Toto slizké stvorenie obľubuje tichý pohyb v tme a nečakaný prepad svojho protivníka najlepšie od chrbta. Ako zbraň používa vnútornú čeľusť, ostré pazúry a dlhý chvost. Charakterizuje ho pretiahnutá lebka, dokáže sa pohybovať po dvoch alebo aj štyroch nohách. Obľubuje spoločnosť svojich kamarátov, či lepšie povedané bratov. Dáva prednosť frontálnemu útoku vo veľkých húfoch pred premysleným prepadom. Jeho životnou prioritou je ochrana matky, za ktorú by dokázal položiť aj život. V žilách mu koluje životu nebezpečná kyselina, ktorá sa prederie oceľou ako horúci nôž maslom. Stavím sa, že nik by nechcel zažiť schôdzku s týmto „chrobákom“. Votrelci by sa dali prirovnať k takým mravcom. Je ich veľa, kyselina, obrana matky, domov v chodbičkách veľkých komplexov, tma. Snáď mravce jedného dňa nenadobudnú také rozmery, aby nám ukázali, aké sú na*rané a čo dokážu. Dovtedy si užime ich zadupávanie späť do zeme.

Gordon Freeman (Half-Life)

Charizmatický, tichý, zarastený chlapík, nosiaci okuliare, v oranžovo-čiernom ochrannom obleku so znakom lambdy. Bývalý vedec, ktorý svojho času pracoval v istej tajnej základni. No kto by sa ho už len bál? Nepatrí medzi prívetivé typy, nie je ani svalnáč a tak nie je dôvod na obavy. Lenže keby ste zažili to, čo on, zmenilo by vás to na nepoznanie. Svojimi obeťami sa veľmi nechváli, tak spomeniem veľmi hrubo odhadované štatistiky jeho obetí. Približne 300 - 400 príslušníkov polície a ozbrojených zložiek mesta City 17, 500 - 600 zombíkov a mimozemšťanov z inej dimenzie už pri čísle 2000 každý prestal počítať. Tak čo ? Naskakuje Vám husia koža ? Mne by schôdzka s týmto chlapíkom prišla minimálne čudná a nechcel by som ho nahnevať. V každom prípade Gordon je bojovník dobra, tak by som sa dúfam nedočkal jeho prejavu hnevu. Gordon je bývalý pracovník a vedec výskumného strediska Black Mesa. Na nej sa podarilo otvoriť portál do inej dimenzie a celá základňa padla. Gordon sa doslova prestrieľal von, aby ho neskôr osud zaviedol do mesta City 17. Po vybavení účtov so zloduchmi teraz smeruje nevedno kam, ale jedno je isté, znova zachráni životy mnohým ľudom v nasledujúcom pokračovaní HL.

Caleb (Blood)



Málokomu bude meno Caleb niečo hovoriť. Ale hru Blood si isto bude pamätať mnoho ľudí. Caleb je upír, ktorý sa vrátil zo záhrobia, aby zabil samotnú Smrť. Caleb bojuje proti zombíkom, nemŕtvym mníchom, gargoylom, vojakom a mnohým iným odporným potvorám a vlastne stojí proti všetkým a všetkému. Táto hra, v dobe keď vyšla, bola jednou z tých najkrvavejších a najzábavnejších. Odkopávanie hláv mŕtvol, kopec fŕkajúcej krvi po stenách, dobre nadizajnované, temné, hororové levely, kopec zaujímavých zbraní, takto by sa dalo charakterizovať dielo Monolithu. Caleba by sme spoznali podľa dlhého čierneho plášťa, kovbojského čierneho klobúka, krvavo červeným pohľadom, diabolským úsmevom a zimomriavky naháňajúcim hlasom. Medzi jeho hobby patrí kochanie sa smrťou svojich nepriateľov. Doslova mu to vyčaruje úsmev na tvári, ktorý sa pretavuje až do hrôzostrašného uštipačného smiechu. Obľúbenou zbraňou sú prekvapivo vidly ale nepohŕdne hocičím, čo dokáže nepriateľa rozsekať, spáliť či inak znetvoriť. Caleb nás potešil v dvoch dieloch v rokoch 1997 a 1998. Škoda toho potenciálu. S dnešnou technikou by to mohol byť veľmi zaujímavý počin.

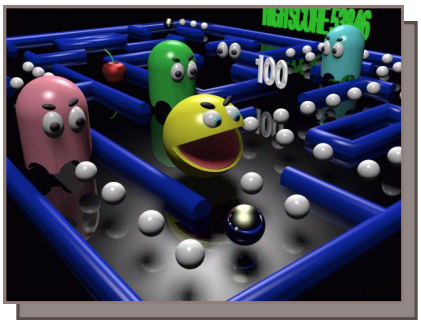
Sub Zero & Scorpion (Mortal Kombat)

Každý mi dá za pravdu, keď poviem, že Mortal Kombat (MK) je najlepšia bojovka, aká kedy bola vydaná na PC. Bola taká úspešná, že dokonca bola aj sfilmovaná. Film síce nebol žiaden trhák, ale svoj účel splnil. Ja si pod názvom tejto hry nepredstavujem Lui Kanga ani Lao Kunga. Japonských, či čínskych kung fu majstrov je už aj tak dostatok v rôznych filmoch. Ale v iných filmoch stopercentne nenájdete ninjov, ktorí ovládajú mágiu a bojové umenia tak dokonale ako práve Sub Zero a Scorpion. Odvekí nepriatelia, podobní vzhľadom, no odlišní schopnosťami a ideálmi – oheň a voda doslova. Sub Zero pochádza z klanu Lin Kuei. Popravde, Sub Zero už ani nie je tým Sub Zerom z tohto klanu, jeho meno prevzal jeho mladší brat po tom, ako ho Scorpion zavraždil. Sub Zero nosí modrý kostým (overal) a má zahalenú tvár v kukle a tvárovej maske. Je to cryomancer a okrem umeniu boja sa priučil aj dokonalému ovládaniu vody pod bodom mrazu – ľadu. Dokáže protivníka zamraziť do ľadovej sochy či vyčariť ľadový projektil s ničivou silou, alebo ak má dostatok vôle, dokáže zamraziť čokoľvek, čo len bude chcieť. Veľmi podobný, ale aj odlišný, je Scorpion. Ďalší z radov ninjov série MK. Scorpion prezentovaný v hre sa v skutočnosti volá Hanzo Sasori Hasashi. Mal 32 rokov, keď zomrel. Stal sa z neho Scorpion a dostal do daru nesmrteľnosť. Vstúpil do radov klanu Shiray Riu a je jeho najlepším bojovníkom. Scorpion sa oblekom nápadne podobna Sub Zerovi, s tým rozdielom, že je zahalený do žltej farby. Je to práve Scorpion, kto zabil pôvodného Sub Zera. Scorpion dokáže okrem bojového umenia ovládať aj plamene, ktoré dokáže vyšľahnúť po sňatí tvárovej masky. Ovláda aj chápadlo, tzv oštep, ktorý má pôvod v jeho dlani a dokonale si osvojil umenie teleportácie. Stojí priamo pred vami a po žmurknutí už stojí za vami a je s vami koniec. Sub Zero reprezentuje stranu dobra, kým Scorpion je jeho náprotivok na strane zla.

Garrett (Thief)

Thief bol hrou, ktorá za svojich mladých čias položila základy nového herného žánru. Iste možno aj pred touto hrou boli hry, ktoré mohli o sebe vyhlasovať, že obsahujú stealth prvky, no bol to práve Thief, ktorý tento žáner – stealth akciu – tak rozšíril. A vďačíme práve tejto hre zato, že dnes si môžme zahrať hry ako Splinter Cell a podobné. Garrett nás potešil celkovo trikrát v troch dieloch nazvaných Thief: The Dark Project, Thief 2: The Metal Age a Thief: Deadly Shadows. Garrett sa živí svojím remeslom, tým čo mu ide najlepšie – okrádaniu ľudí. Dokáže otvoriť hocijaký zámok a vidieť veci, ktoré mnohí nevidia. O minulosti Garretta sa toho veľa nevie. Vieme, že stratil oboch rodičov, žil na ulici a neskôr vstúpil do radov strážcov. Neskôr z tohoto rádu vystúpil a odišiel. Je majstrom zakrádania, dokáže okradnúť kohokoľvek o čokoľvek. Nie je mu cudzia streľba z luku a svoju dýku ovláda s milimetrovou presnosťou. Nie je fanúšik otvorených bojov ani zástanca vrážd, ak to nemusí byť, radšej sa za svoju obeť prikradne a omráči ju. Domovom Garretta sú tiene a strechy domov, po ktorých sa nenápadne môže dostať takmer kamkoľvek. Nuž čo viac k tejto postave dodať? Ako by Garrett povedal: „čo je zamknuté, môže byť otvorené, čo je skryté, môže byť nájdené, čo je tvoje, môže byť moje“.

PAC-MAN



Prekvapený práve z tohoto výberu? Isto ste čakali niekoho z Resident Evilu, Gears of War či Far Cry alebo niečoho iného. Ale ktorá hra je tak rozšírená na rôznych kartridžových zariadeniach, handheldoch, herných automatoch či iných platformách ako práve žltá guľka z očami a ústami? Rozdávala sa takmer zadarmo ku každému kúpenému hernému zariadeniu. Je to jedná z mála hier, ktorú nájdete na PS1, PS2, PS3, Xbox, PC, Nintende, DreamCaste či hocičom na čom sa hrajú videohry. Pac-Man je obyčajná guľka, resp. kruh s očami a ústami. Jeho jedinou úlohou je žrať žrádlo či body, nazvime to akokoľvek, po jednoduchom leveli, ktorý je tvorený obyčajnými čiarami a ešte aj dnes je rozšírený v 2D móde. Ale aby to Pac-Man nemal také ľahké, po úrovniach sa hýbu aj bubáci. Pôvodný koncept hry bol postavení len na oklamaní týchto bubákov a zožraní všetkých guličiek. Dnes sa už tento koncept upravil, takže bubákov po zjedení bonusu možno zožrať tiež. Videl som už aj nápad, kde bol Pac-Man a Bomberman spojený do jedného, čo mi už neprišlo také zábavné. V každom prípade, prehistorický Pac-Man by sa mal nachádzať na každom bilboarde reprezentujúcom hry a herný priemysel. Aké jednoduché, no zároveň geniálne dielo.

Myslím, že herné "legendy" boli predstavené. Koho by ste dali vy na pomyselný stupienok víťazstva, alebo doplnili tento rebríček maskotov hier? Koho by ste vy zvolili za reprezentanta všetkých videohier na svete? Maxa Payna, Rayne (Blood Rayne), známu postavu zo ságy Resident Evil, Kaina alebo Raziela (Legacy of Kaine) či snáď niekoho iného ? Všetko tu už raz bolo, menia sa len mená. Či sa ten upír volá Rayne, Dracula, Kain, Pišta, Fero, Paľko, je to jedno. Ale nechajme sa prekvapiť, možno sa o desať rokov nájdu ďalšie zaujímavé postavy z radov hrdinov našich monitorov.

Ďakujem za pozornosť, dúfam, že sa Vám tento článok páčil. A ak aj nie, tak že aspoň skrátil obedňajšiu pauzu v práci či škole, alebo len zabil pár nepotrebných minút medzi vašimi dôležitejšími vecami a „eventmi“ života.

P3x0

Akčná / Remedy / Xbox360

ALAN WAKE

Steven King raz napísal, že nočné mory existujú mimo hraníc logiky. V hororovom príbehu mysľou obete prebieha jediná otázka "PREČO, PREČO PRÁVE JA?" a opakuje sa stále znova a znova. No odpoveď neexistuje, mala by vôbec nejaká existovať?

„Volám sa Alan Wake a som celkom úspešným spisovateľom. Venoval som sa tvorbe fiktívnych krimi príbehov. Vždy som mal veľmi bujnú fantáziu a veci som si dokázal veľmi živo predstaviť. Ale sen, ktorý sa mi prisnil, bol divoký, temný a veľmi zvláštny a to dokonca aj na môj vkus. Aj tento príbeh začína snom, snom, z ktorého sa nedokážem prebudiť. Ako každý desivý príbeh, či sen začína, aj tento môj sa odohrával počas temnej a chladnej noci.

Sedel som v aute. Veľmi som sa ponáhľal do cieľa, ktorým bol maják, pre dajaký dôvod, na ktorý si už nespomínam. Pritlačil som nohu na plynový pedál, aby som tam bol čím skôr. Hnal som sa veľkou rýchlosťou kľukatou a úzkou cestou lemovanou skalami v domnienke, že tam dorazím včas. Vyrútil som sa zo zákruty a vošiel do jedného s tých oblúkovitých nedlhých tunelov, kde je taká hrozná tma pre chýbajúce osvetlenie. Zrazu bum – začul som náraz a po asi sekunde som si uvedomil, čo sa stalo. Chlapa pri krajnici som zbadal neskoro a zrážke sa už nedalo vyhnúť. Ten človek pravdepodobne stopoval. A ja som ho zrazil. Bol to hrozný pocit. Bez váhania som vystúpil z auta, aby som zistil, ako na tom je. Dobehol som k nemu a naklonil sa nad telo, či žije. No stopár bol už mŕtvy. Mysľou mi prebehlo, že ma asi zatvoria – využil som fantáziu a predstavil si, ako mi nasadzujú putá, vedú k policajnému autu a zadržiavajú. Všade bolo plno novinárov a noviny boli plné titulkov. Nechcel som dopadnúť ako jedná z tých stroskotaných celebrít, ktorým jediný okamih zničil celý život, kariéru. Bol som presvedčený, že svoju jedinú lásku Alice už nikdy neuvidím. V tej chvíli ma z fantazírovania prebralo to, že svetlá na mojom aute náhle zhasli. Obzrel som sa, aby som zistil, čo sa deje. V tom svetlá opäť naskočili a oslepili ma. Kým si moje oči zvykli na prítmie a kým som sa pozrel pred seba, trvalo možno 5 sekúnd. Mŕtvola zatiaľ zmizla, nebolo po nej ani stopy, jednoducho sa vyparila. Mávam ozaj divné sny?!

Prebral som sa do slnkom zaliateho dňa. Sedeli sme v aute na trajekte. „Zlato, už sme skoro na mieste, v Bright Falls. Pozri sa na ten nádherný výhľad. Hory, jazero, malá zabudnutá a tichá dedinka. Bude to skvelé miesto na inšpiráciu, čo povieš ?“ povedala Alice.

„Ach, áno zlato, to určite bude,“ odvetil som. Sú to už dva roky čo som vydal svoju poslednú knihu. Odvtedy som nedal na papier ani slovo a toto tiché a odľahlé miesto bude skvelou inšpiráciou, aspoň dúfam“.

Príbeh, príbeh, príbeh

Hrdina prichádza do dedinky Bright Falls, ktorá sídli kdesi v horách, aby načerpal inšpiráciu pre svoju novú knihu. Jeho

životnou partnerkou je Alice. Párik sa rozhodol zakotviť na malom ostrovčeku na jazere Divers Isle, na ktorom stojí starý dom a chystajú sa tu stráviť príjemné chvíľky v romantickom duchu. Ale dvojica sa hneď po svojom príchode pochytí a nastane slovná výmena názorov. Alan sa rozhodne, že vyjde na vzduch, aby si prevetral hlavu. Nestihne sa ani pokochať okolitou prírodou, keď Alice začne kričať o pomoc. Alan nechá všetko tak a uteká Alice na pomoc. No to, čo sa stane, zmení osudy celého Bright Falls.

Samotná temnota opustila svoj brloh a vystúpila na „svetlo“. Alice bola unesená temnotou a uväznená na dne jazera pod ostrovom. Alan sa síce svoju lásku snaží zachrániť, no je už príliš hlboko na to, aby ju dokázal vytiahnuť. Ostáva na móle so svojimi výčitkami lapajúc po dychu. Neskôr zlo vezme na seba podobu starenky a príde ponúknuť pomoc Alanovi - ak napíše román podľa jej vôle, tak Alice bude prepustená. Samozrejme, nebude to žiaden romantický scenár, ale naopak – katastrofický. Alan je predsa profesionálny spisovateľ a niečo také mu predsa nerobí žiaden problém, je predsa zvyknutý písaním stráviť aj celý deň. Alan ale po týždni otročenia nadobudne kus zdravého rozumu a ujde. A tu nastáva konflikt záujmov, pretože zlo má s Alanom iné plány. Chce ho priviesť späť a preto vypustí svojich posluhovačov, aby Alana doviedli. Alan stratí pamäť a zdravý rozum nadobudne až po dlhom týždni. Nič si nepamätá a vylieza z vraku svojho auta, ktoré leží rozbité na okraji temného lesa. Súboj o život práve začína.

Okrem iného aj...

Príbeh v tejto hre je podávaný formou epizód ala seriál Lost alebo Prison Break, teda celkovo hra má podobu seriálu. Treba uznať, že to má niečo do seba. Základná časť má 6 epizód, počas ktorých Alan čelí nástrahám lesa, zla a podobne. Týchto 6 častí zožerie asi niečo približne 15 hodín nášho drahocenného a „lepšie stráviteľného času“ v bare pri pive a cigarete, v posteli, práci učením či niekde inde. No už na

„začiatku“ upozorňujem, že kto čaká bullet time, hordy nepriateľov a litre krvi, tak by mal siahnuť po inej hre. Nie nadarmo je toto dielo radené medzi triler. Kto má naopak rád Silent Hill alebo ešte lepšie Resident Evil, je na správnej adrese.

Väčšinu času Alan strávi sám v temnom lese, plnom zlých monštier. K dispozícií mu bude baterka a rôzne zbrane. Zbraní nebude zase až tak veľa. Do rúk dostaneme poľovnícku pušku, dvojranovú či pumpovaciu brokovnicu a revolver. Ďalej ešte bonusy v podobe oslepovacích granátov, svetlíc a záchrannej pištole na svetlice. Nepriatelia nebudú tak ledajakí. Čo ich odlišuje od zloduchov v iných hrách, je to, že sú chránení temnotou. Tej sa zbavíte jednoducho tak, že dostatočne dlho posvietite baterkou na nepriateľov a potom stačí už len zatiahnuť za kohútik. Pištoľ na svetlice je kategória sama o sebe, je to niečo ako bazooka v inej hre.

Aby sme stále nemuseli byť rušený neustálym ukladaním hry, tak sú prichystané checkpointy a sú rozmiestnené celkom dobre v podobe svietiacich lámp v lese. Tieto lampy sa nazývajú „bezpečné nebo“ a doplnia hráčov život a občas na stĺpe s lampou je pripevnená aj skrinka zo zásobami. Alan postupne prejde lesom, dedinkou, horami, opustenou baňou, elektrárňou, farmou a liečebným ústavom. Lokalít je celkom dosť na 6 epizód, finta spočíva v tom, že nie sme prerušovaní „čítačkami“ a epizodá končí až po ukončení istej časti príbehu nie levelu. Levely sú veľmi dobre nadizajnované. Zdanlivo otvorené priestranstvá vyvolávajú klamlivý pocit, že možno ísť kamkoľvek. No fakt je ten, že sme v tuneli. Ale ten je zato šikovne ohraničený, teda žiadne umelé prekážky typu neviditeľná stena alebo plot niekde v šírom poli. Samozrejme, že na farme ploty sú, ale inak napríklad v mestečku robia prekážky zničené autá, domy a podobne. Inak krásne hrejivý pocit pri srdci utvorí scéna, keď sa obzriete a za sebou vidíte celú tú cestu, odkiaľ ste prišli. Všetko okolie je 3D modelované a len ozaj v diaľke je natiahnuté 2D pozadie. Zaujímavosťou oproti iným hrám je možnosť naskočiť do auta a zajazdiť si. Jazdný model sa samozrejme nevyrovná ani novým zbabraným NFS častiam, ale nato, že tu vôbec nemusela táto možnosť byť, je aj toto zvládnuté na výbornú.

Engine, grafika, zvuk

Pre začiatok si Remedy vytvorili unikátny engine s príhodným menom Alan Wake Engine. A neostáva mi nič iné len tlieskať. Dokáže plynulo a bez väčších problémov simulovať rôzne počasia, ročné obdobia, striedať deň a noc, zobraziť rozsiahle plochy, modely, realistické tiene a celkovo takmer reálny svet. Tiene budú zohrávať veľmi dôležitú úlohu. Nielenže dotvárajú temnú a pochmúrnu atmosféru, ale v neposlednom rade, temnota je predsa domovom príšer. Okrem iného aj fyzika je simulovaná dostatočne vierohodne a celkovo každému detailu je venovaný dostatok času. Prestrihové scény sú perfektné, tak ako všetko ostatné. Mimika tvárí ma síce trocha rezervy, no napínavosť scény tento detail premaľuje tak, že si túto prasklinu v stene vôbec nevšimnete.

O tejto hre sa hovorí, že sa na nej podpísal zub času. Nóó ja neviem akýže to je ten zub, no faktom ostáva, že Alan vyzerá fantasticky, čo by sa z obrázkov nemuselo zdať. Je dobre nasvietený a farby sú správne zvolené, takže celkovo nedostatky sú chytro maskované. A kto by sa díval na staré rozmazané textúry, keď okolité prostredie v človeku vzbudzuje úžas a pocit skutočného sveta? Pekné rozľahlé exteriéry a detailne urobené interiéry. Kto by si všimol akési textúry, keď z kopca máte možnosť vidieť obrovskú farmu zo všetkými tými stodolami, mlynmi a domami. A najkrajšie na tom je, že do väčšiny z nich sa aj pozriete.

Ďalej čo sa zvukov týka, nieto čo dodať. Asi sa vám zdá, že to píšem všade, no je to bohužiaľ tak. Postavy sú skvelo nadabované, okolité prostredie žije nielen po vizuálnej, ale aj zvukovej stránke. Atmosféru dotvárajú typické zvučky a efekty, ktoré vyvolávajú pocit napätia a strachu. Hudobný podmaz tvorí príjemná pomalá pop-rocková hudba. Fínska hudobná skupina Poets of the Fall nesie takmer všetky zásluhy na tejto časti hry.

Záver

Možno sa bude zdať, že v tomto článku som nevenoval prílišnú pozornosť grafike, zvukom, či ostatným technickým aspektom. No faktom ostáva, že Alan Wake sa nesnaží na hráča zapôsobiť neprekonateľnou grafikou, dokonalými efektami či inými lacnými trikmi. Snažil som sa opísať tú atmosféru, ktorou Bright Falls žije, že temnota číha v každom tieni, je pripravená zhasnúť všetky svetlá života a ponoriť svet do temnoty. Táto hra zanecháva hlboký dojem a pekné spomienky. Práve pre takéto výtvory sú ľudia ochotní kúpiť si kus plechu zabalení v plaste nazývajúci sa konzola.

Po dohraní takejto hry nadobúdam pocit, že čas strávený hraním hier nie je len obyčajným sedením pred monitorom, ale prežívaním majstrovsky zvládnutého príbehu a nasávaním čara umeleckého diela.

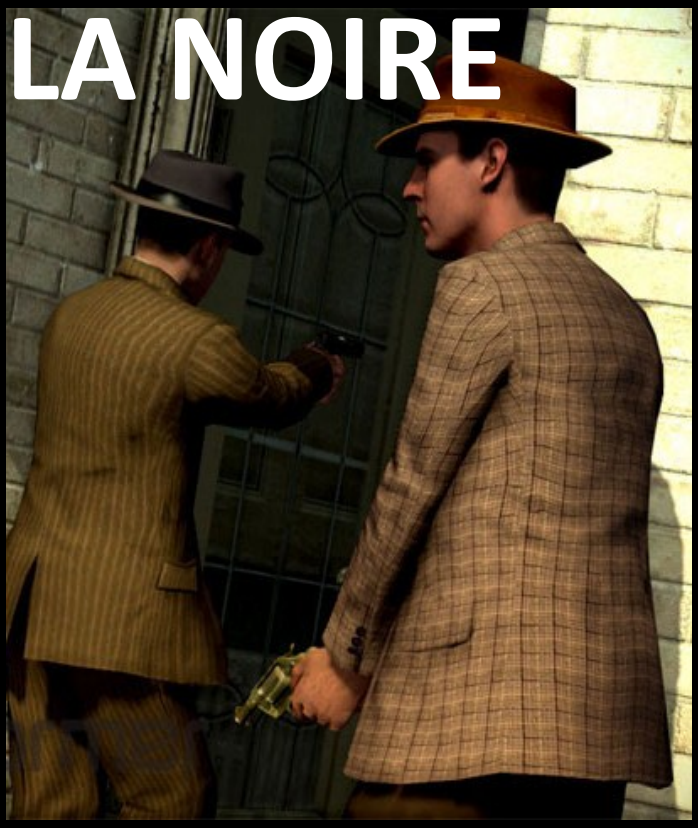
P3X0

HODNOTENIE

+Grafika,
+Príbeh a jeho podanie,
+Zvuk, dabing,
+Ovládanie,
+Dobré vyladená hra bez výrazného poklesu frame rate.
-Navykové
- Mierné nedostatky v grafike,
-Krátke,
-Občasné chybyčky krásy tu a tam, ktoré nič zásadneho neovplyvňujú.

9.5

LA NOIRE



Staré športové veterány, upravené obleky doladené hnedým klobúkom a celkovo, dovolím si povedať, retro atmosféra, ktorá bola najkrajšie vykreslená (už vtedy) v hlučných amerických metropolách. Nikto nevedel, ako a čo bude vyzerať v budúcnosti inak. Nikto nevedel, ako a čo bude v budúcnosti inak. No jedno vedel. Každý sa potreboval finančne zabezpečiť, pretože vedel, že budúcnosť bude mať to isté telo, len zmenený „fejs“. Takže vedel že aj v budúcnosti budú peniaze potrebné. Každý si takto zarábal iným spôsobom. Tí, ktorí boli trpezliví a riadili sa sympatického príslovia „remeslo má zlaté dno“, sa dočkali. Z iných sa stali prví veľkomestskí bezdomovci, no niektorí nežili luxus, ale treli skromnosť a biedu. Tí, ktorí boli netrpezliví a chceli finančné prostriedky hneď pod nosom, zostali oddychovať v chladnej cele alebo tie (nemalé) finančné prostriedky majú. Zatiaľ ich možno trápi svedomie alebo ich mierne odsudzuje verejná mienka, a bezpečnosť štátu niečo tuší. Už asi každý vie, o čom alebo presnejšie, o kom hovorím. Áno, hovorím o tajnom spolku, ktorý má (starý) známy názov Mafia.

Určite každý pozná horúceho kandidáta na hru roka, ktorý ešte poriadne nevyšiel, no veľa krát bol odložený. Uhádli ste, hovorím o druhom dvornom pokračovaní úspešnej českej akčnej hry Mafia. A teraz náhoda či taktický plán? Nová doteraz neznáma, avšak až veľmi podozrivo podobná hra, ktorá nesie názov LA Noire vám z prvých obrázkov na plátno premieta takmer to isté, čo ste vedeli pri pilotných screenoch k novej Mafii. Aby náhod a prekvapení nebolo málo, predpokladaný (a dúfam že viac krát neodkladaný) dátum vydania spomínanej hry sa prekrýva s vydaním českej Mafie 2. Už pri prvých informáciách a krátkych správach bolo potvrdené, že vývoj hry bude mať pod palcom (doteraz) nové, pomerne neznáme herné štúdio Team Bondi.

A teraz si dávam otázku, ďalšia náhoda alebo mierne zápasenie konkurentov? Dobre čítate, slovíčko konkurent som musel neodkladne použiť do predchádzajúceho súvetia, pretože hra bude mať starého známeho vydavateľa, ktorý prvý konkurenčný krok proti Mafii použil, a to očakávaným pokračovaním Grand Theft Auto. Avšak pokračovanie Mafie bolo viackrát odkladané, takže Rocksar možno podnikol ďalší krok s krycím menom Team Bondi. Všetko sú zatiaľ len dohady a len samotný čas dokáže alebo možno odhalí, či všetko bola len náhoda alebo strategický ťah Team Bondi v spolupráci s Rockstar Games. V La noire sa však postavíte na opačnú stranu mesta, a budete bojovať proti Mafii, ktorá najíma ľudí, ktorí majú vraždy na svedomí. Vžijete sa do policajného detektíva Cola Phelbsa, ktorý sa bude snažiť vyčistiť ulice mesta. Nebude to ľahké, keďže mesto je od hora až po spodok úplne skorumpované.

Prečo? Kde a ako? Detektívny príbeh podfarbený akčnými prvkami vás zavedie do 40-tych rokov minulého storočia. Hra sa bude odohrávať v povojnových uliciach Los Angeles, ktoré skrývajú zločincov a vrahov, ktorí majú na svedomí sériu vrážd, ktoré vám zaberú nemalý herný čas. Na rôznych miestach budete zbierať rôzne indície, poznávať stopy a zbierať podozrivé predmety súvisiace s daným prípadom. Napríklad ak nájdete na mieste činu okuliare, môžete ich zodvihnúť a spozorovať detaily, typ, značku alebo údaje, ktoré sú vyryté na vnútornej strane rámu. Všetky detaily alebo podozrivý chod udalostí si budete môcť zapisovať do zápisníka, a tak si neskôr informácie prečítať, a použiť ako pomôcku. Zaujímavý bude tiež systém rozhovorov, v ktorom autori použili novú technológiu, ktorá môže zmeniť štýl tvorby hier. Všetko je do najmenšieho detailu zachytené do pretvoreného 3D modelu. Počas rozhovorov budete musieť sledovať výraz a reakcie postáv. Podobne ako v Mass Efect bude hneď niekoľko možností vedenia rozhovoru. Hra ma (zatiaľ) aktuálne platformy PC, PS3 a tradične Xbox360.

No a nám nezostáva nič iné, ako čakať na ročné obdobie jeseň a dúfať, že hra nebude ďalej odkladaná.

N_GaGE092101

Akcia / 2K / PC, Xbox360, PS3

ONLINE HRY

Cursed Treasure - Dont Touch My Gems
Prekliate poklady v tower defense hre.

Construction Yard Bike
Nové prostredie pre vašu motorku, tentoraz je to stavenisko.

Building Blaster 2
Likvidujte budovy dynamitom.

Knight Elite
Bojujte s rytierom proti vlnám orkov

Rush Bike
Prejdite s malou motorkou rozmanité trate.

Treasures Of Montezuma 2
Klasická logická vymieňačka kryštálov.

Homerun in Berzerk Land
Vystreľujte človeka a upgradujte odpaľovacie pálky.

Gibbets 2
Zachráňte obesencov v druhej gibblets hre.

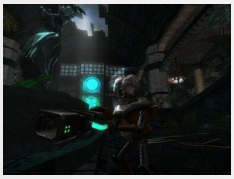
Rapid Reaction Xenon
Plňte jednoduché úlohy na šikovnosť.

DEMÁ

Split Second
Demo na aktuálnu racingovku Split Second vám ukáže čo je to rýchlosť a čo sú to explózie

SBK X
Black Bean games ponúkli demo na nové pokračovanie motorkových pretekov.

PLNÉ HRY



Alien Arena 2010
Najnovšia verzia retro sci-fi FPS, zameranej na deathmatch,ktorá ponúka 5 nových úrovní, vylepšenie tieňov a rendering.

MechWarrior 4 + Mekpak
Výborná akcia s chodiacimi bojovými strojmi je k dispozícii úplne zdarma a navyše obohatená o prídavný balíček.

Platt ! 3D WM Edition
Pekná verzia "Človeče nezlob se", ale v nemeckom jazyku. Hráč si vyberie tím a hádže kockou (loptou), potom určuje pohyb figúrok, ktoré pri tom gestikulujú.

Zworx
Veľmi pekná logická hra, kde sa prekopávate podzemím, zbierate predmety a musíte sa dostať k východu.

Mario Learns About Colors
Pekná platformová hra s logickými prvkami a známym hrdinom Mariom. Vaša postavička musí meniť farby podskočením pod danými blokmi.

Ede Kowalski
Ste policajtom a musíte eliminovať čo najviac zlodejov v meste, ale pritom nezraniť civilistov. Hra na štýl Moorhuhn.

VIDEÁ MESIACA

Call Of Duty: Black Ops - Reveal

Trailer odhaľujúci viac z nového Call of duty titulu. Explózie verzia 2.0?

Medal Of Honor - Leave A Message (CZ)

Emotívnym trailerom sa nám znovu približuje Medal of Honor, ktorý vyjde už 15. októbra.

Sniper: GhostWarrior - Headshots

Dokáže sa poľská firma City Interactive povzniesť z podpriemeru s novým Sniperom?

Mafia 2 - Taking Care Of Business

V poradí druhé developer diary sa zameriava na zbrane, bitky a vozový park netrpezlivo očakávanej gangsterky.

Crysis 2 - devdiary

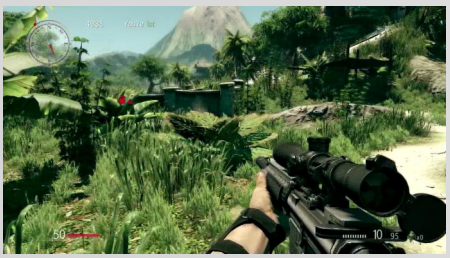
Krátke vývojárske video približujúce Crysis 2 z aktuálneho Londýnskeho eventu EA.

Test Drive Unlimited 2

Druhý trailer na nelimitovaný Test Drive nám približuje ďalšie možnosti titul.

Prince Of Persia: The Forgotten Sands - Intro

- Princ z perzie prezentuje intro zo svojej novej hry.



Sniper: Ghost Warrior - Multiplayer

V ambicióznej akcii sa budú rozdávať headshoty aj v multiplayeri.

COD: Black ops teaser

Nový teaser naznačujúci ďalšie poodhalenie nového Call of Duty na 18.5.

FEAR 3 - Pointman

Čiastočne herný a čiastočne filmovaný trailer na FEAR 3 približujúci hlavnú postavu

Jún, mesiac E3

Jún bude na herné informácie silný mesiac a môžeme sa tešiť na masívny zával noviniek z výstavy E3 v Los Angeles.

- Project Natal
- PlayStation Move
- Nintendo 3DS
- Crysis 2
- Mafia 2
- Gears of War 3
- Killzone 3
- Fable 3
- LittleBigPlanet 2
- DeusEx 3
- Test Drive U2
- Shogun 2: Total War

Nakoniec sa očakáva chuťovka od Valve, ktorá by mohla zatieniť konkurenciu a to **nový Half Life** titul. Či už to bude Epizóda 3 alebo rovno tretia časť zatiaľ nevieme, možno ani jedno. Valve však sľubujú „prekvapenie".

A LETNÝCH ODDYCHOVIEK

Na druhej strane mesiac ponúkne menej zaujímavých herných titulov.

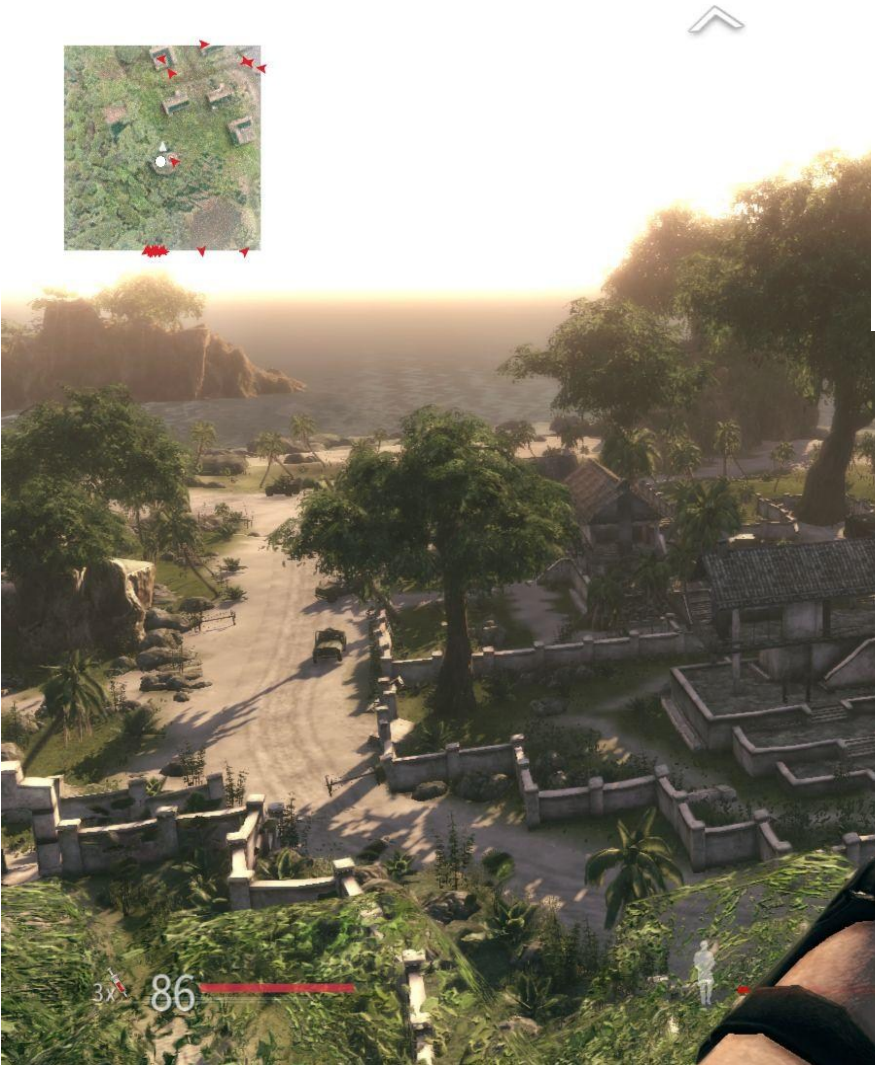
Z najväčších vecí čakáme:

SINGULARITY (PC, Xbox360, PS3)

SUPER MARIO GALAXY 2 (Wii)

MGS: Peace Walker (PSP)

SNIPER: Ghost Warrior (PC, Xbox360)



CALL OF DUTY
BLACK OPS
11.09.10