SECTOR

HERNÝ MAGAZÍN

07/2010



RECENZIE

StarCraft II

APB, CRACKDOWN 2, ARMA2: ARROWHEAD, DISCIPLES 3, SHREK 3, RUNAWAY 3, LEGO HP

ČLÁNKY

E3 Electronic Entertainment Expo

CRYSIS 2,HALO REACH, COD BLACK OPS,NFS HOT PURSUIT MEDAL OF HONOR, KILLZONE 3, MOTORSTORM 3

NOVINKY

- Mafia 2 - masívne preview
- Nový herný 007
- Geforce gtx 460

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
Dado 513
Jendy

Články nájdete aj na
www.sector.sk

ÚVODNÍK

Letné prázdniny trvajú dva mesiace, to je presne obdobie, ktorému vládne sezóna bez velikánov, bez zaručených hitov. A predsa aj motyka vie vystreliť. Nielen júlu bude dominovať StarCraft II, august sa zase garantovane bude niesť v mafiánskom štýle

Na pokračovanie prvého menovaného sme čakali 12 rokov, na ten druhý „len“ osem. Zaujímavé je, že oba majú premiéru naplánovanú na 27. deň v danom mesiaci. Nech to už znamená čokoľvek, o úspech StarCraftu II sa nik báť nemusí, najrýchlejšie predávaná RTS všetkých čias, ako bola označená po prvých 48 hodinách na trhu, má o budúcnosť postarané. Veď ide o začiatok plánovanej trilógie a Blizzard je jednoducho Blizzard.

O Mafiu II sa však obávam. Nechcem byť poslom zlých správ, mám strach z reakcií komunity. Očakávania sú tak prestrelené a tak prehnané, že keby sa odmerali Hypemetrom, tak by nestačila stupnica. 2K Czech si ustrážilo mnohé tajomstvá, no o hre sa vie takmer všetko a kto chcel, vie ešte viac.

Bude to zázrak a matka všetkých hier, o ktorej sa budú viesť živé diskusie až do konca roka? Uvidíme, ja v ten zázrak verím, zároveň ma desí predstava zo situácií, kedy si poviem, aha to som už videl. Preto tie obavy.

Obom hrám sa v aktuálnom čísle venujeme podrobne, jednak v recenzii StarCraft II a súhrne všetkých dôležitých informácií, ktoré by ste mali vedieť predtým, než nadíde koniec dovolenkového obdobia a vy budete bežať do obchodu po svoju kópiu Mafie II. Možno sa tam uvidíme.

Pavol Buday

OBSAH

PREDSTAVENIA A PRIBLÍŽENIA

World of Tanks.....4
Mafia 2 + Interview.....6
Need for Speed Hot Pursuit.....18
Crysis 2.....32
Call of Duty Black Ops.....34
Killzone 3 + Interview.....36
007 Blood Stone.....41
Medal of Honor.....42
Motorstorm 3 + Interview.....46
Halo Reach + Interview.....52
Apache Air Assault.....65
WRC.....79





GALÉRIE

Shogun Total War 2.....22
Street Fighter vs Tekken.....80



UŽÍVATELSKÉ ČLÁNKY

Známe–neznáme tváre hier 2.....90
Sniper Ghost Warrior.....94
Star Wars: The Old Republic.....96



RECENZIE

Starcraft II 24
Arma 2: Operation Arrowhead.....60
All Points Bulletin.....62
Disciples III.....66
Shrek Forever After.....70
RunAway 3: Osudový zvrat.....72
LEGO Harry Potter Years 1-4.....72
Crackdown 2.....74

TECH SECTOR

Geforce GTX 460.....82
Xbox360 slim test.....84
Kinect cena.....87
Microsoft Interview.....88



BONUS

Onlinehry.....100
Plné hry a demá.....100
Videá mesiaca.....101

pred hlavňou sa síce zobrazia v červenom podfarbení, to ale nezaručuje, že cieľ naozaj trafíte. Vplyv na zásah má okrem pohybu cieľa hlavne terén. Prekážky v dráhe zastavia strely podobne, ako nezrovnalosti povrchu. Okrem toho až na výnimky treba na zneškodnenie tanku niekoľko striel a keďže nabíjanie je pomalé, vyrovnaný duel sa natiahne aj na niekoľko minút. Aj keď pri dobrom zásahu a vhodnej munícii sa to môže urýchliť. Tu za zmienku stojí poškodenie pásu, ktoré sa síce po niekoľkých sekundách automaticky opraví, ale toto zdržanie môže byť niekedy osudným. Obvykle však nejde o duely jednotlivcov, ale prestrelky viacerých tankov súčasne a vtedy smrť prichádza rýchlo. O víťazovi konfliktu nikdy nerozhodne jednotlivec, ale správny koordinovaný postup celého tímu a v bete na to evidentne mnohí hráči zabúdajú. Úplne nechránená centrálna vlajka, či zlé rozloženie síl pri útoku môže dostať na lopatky aj zdanlivo silnejšie družstvo.

V boji sa využíva technika rozdelená do niekoľkých tried. Ľahké, stredné a ťažké tanky, ničitelia tankov a mobilná artilléria. Správny výber súvisí s uprednostňovanou taktikou v boji. Ťažké tanky majú silný útok a veľa znesú, naproti tomu ľahké tanky sa horšie zasiahnu, pretože sú rýchle a to ich aj predurčuje na prekvapivé obsadenie nepriateľskej centrály, alebo identifikovanie cieľov. Odhalení protivníci sú potom ľahkým cieľom pre mobilnú artilériu s veľkým dosahom a špecifickým systémom mierenia. Artilléria veľmi pomaly nabíja, rýchlo sa dá zničiť, ale má smrtonosné strely, ktoré hráč navádza na známy cieľ pri prepnutí pohľadu z výšky. Jednou, maximálne dvomi presnými strelami naveky uspí každého odporcu. Pre hráčov v tradičných tankoch sú to veľmi nepríjemné jednotky, pretože vďaka nim sú vyradení z boja ničivými strelami, o ktorých ani netušia, odkiaľ prichádzajú. Postup popri skalách a obydliach však znemožňuje artilérii presné mierenie a tam sú tanky pred touto hrozbou v relatívnom bezpečí. V boji každý hráč používa iba jediný tank, ktorý si vybral a pripravil v depe pred vstupom do boja. Po zničení tanku zostáva na bojisku ako pozorovateľ.

Tankové depo je miesto, kde hráč uskladňuje a upravuje svoje tanky. Nová technika, vybrané doplnky, ako aj extra parkovacie miesta sa dokupujú za kredity a zlato. Pokročilé tanky a vylepšenia sa odomykajú pomocou skúsenostných bodov, ktoré pribúdajú podľa úspešnosti v boji. Jednotlivým tankom sa potom za XP môžu zabezpečiť lepšie pásy, hlavne, vysielačky a iné doplnky a odomknú prístup k príbuzným tankom, ktoré patria do rovnakej vývojovej línie. Tie ale aj tak treba zakúpiť, len bez vývoja to nie je umožnené. Takto napríklad hráč získa prístup od nemeckých pantherov nižšej triedy až k elitnému tigrovi a podobne. Pred bojom si treba vždy doplniť muníciu, čo môže prebehnúť aj automaticky a vo výbave je niekoľko druhov striel s rôznym efektom a prieraznosťou. V depe sa aj opravujú poškodené a úplne zničené tanky po bojoch, samozrejme nie zadarmo. Najnovší update do hry priniesol do hry nové prvky a úpravy, ktoré ale treba ešte doladiť. Napríklad tankom pribudla posádka, ktorú je možné v depe meniť a do istej miery ovplyvňuje správanie techniky na bojisku.

Grafika je na tom dosť biedne, ale s každou novou úpravou sa zlepšuje. Modely tankov sú síce spracované slušne, ale prostredia výrazne zaostávajú. Pričom niektoré mapy vyzerajú prijateľne, iné sú dosť odfláknuté. Fyzika ako-tak funguje, ale nie vždy a stáva sa, že tanky prechádzajú cez objekty a tie tam zostávajú, hoci by nemali. Inak tanky niekedy rolujú stromy a aj domy, ktoré vyzerajú skôr ako skladačky z papiera. Pripojenie na server je pomerne stabilné aj pri troch desiatkach užívateľov na jednej mape. Ak vám náhodou hra predsa len padne, po opätovnom nalogovaní sa vrátite do už rozohratého boja, kde ste naposledy pôsbili. Nová verzia klienta priniesla určité grafické a technické zmeny a je vidieť snahu tvorcov o zlepšenie.

World of Tanks bude nenáročný tankový titul na odreagovanie. Keby sa za hru malo platiť, bolo by otázne, či sa to oplatí. Ale ako free titul je fajn a hlavne je to niečo iné, ako väčšina dostupných MMO a preto si hra v treťom, respektíve mimo ruských krajín v poslednom štvrťroku 2010, kedy vychádza, nájde svojich priaznivcov.

Uzavretá beta World of Tanks bola už spustená a ak sa chcete zapojiť vyžiadajte si beta kód na našej stránke www.sector.sk/specialkeys.aspx?id=10

Branislav Kohút





MAFIA II®



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

Mafia, značka ktorá svojho času ovládla českú a slovenskú hernú scénu, po siedmych rokoch znovu ožíva. Prechádza do novej generácie na nové platformy s novým hrdinom v novej dobe... jednoducho všetko je nové, znamená to však aj lepšie? Na to nám odpovie až koniec augusta, kedy Mafia II vychádza. Zatiaľ sme dostali k dispozícii preview verziu, z ktorej už čo-to môžeme vyčítať.

Život mafiána

Život v Amerike bol v 40-tych rokoch ťažký, ešte ťažší mal život syn sicílskych emigrantov Vito Scaletta, hlavný hrdina, ktorý sa v roku 1945 vracia z vojny späť domov, do Empire Bay. Pôvodne to mala byť len krátka dovolenka na zotavenie sa so zranení, ale jeho pobyt sa predĺžil, potom ako mu jeho priateľ Joe vybavil prepustenie z armády a vtiahne ho do mafie. Začína to nevinne ako malá výpomoc, ale udalosti ho vťahujú stále hlbšie, postupuje v mafiánskom rebríčku, získava si pozornosť šéfov a ako poznáme udalosti z prvej hry, nikto nevie, ako to celé skončí a čo zavŕši jeho osud.

Určite bude koniec prekvapivý, ale vyzerá, že prekvapivý bude aj začiatok. Totiž prvá kapitola hry začína už dva roky pred vstupom Vita do mesta, ale keďže sme ju ešte nevideli, môžeme odhadovať, že uvidíme udalosti v Empire Bay pred jeho odchodom na vojnu.

Samotný gameplay hry sa pohybuje presne v štýle akčných adventúr, teda ponúka jazdenie na autách, prechádzky mestom, bitky, prestrelky a všetko dokonale zabalené do prestrihových scén. Všetko je do detailov prepracované, napríklad prestrelky majú kvalitný cover štýl, na aký sme zvyknutí zo štandardných strieľačiek, nechýba ani prechádzanie v prikrčení okolo rohov alebo objektov. Bitky majú tiež nečakane hlboké prepracovanie, kde sú k dispozícii ľahké a ťažké údery, kombá a aj dorážačky v spomalenom čase s možnosťou využívania okolitých objektov. Z ďalších detailov nechýba stealth prístup, ktorý bude v niektorých misiách vyžadovaný a ako sa na dnešnú dobu patrí, zdravie sa dopĺňa automaticky. Samozrejme, nepohybuje-

te sa na rambo pôde, takže aj dva náboje tesne za sebou vás dokážu eliminovať, takže pozor si bude treba dávať a to ako v bojoch, tak aj pri jazde vo vozidlách, keďže airbagy ešte v 50-tych rokoch neboli a pri väčšom náraze neprídete len k úrazu, ale aj o život. Znamená to, že autori zapracovali moderné prvky, ale hra stále ostáva v čo najreálnejšom poňatí.

Mafia II nie je žiadne GTA, podobne ako jednotka, stavia na silnom príbehu a mesto je len prostriedok pre dosiahnutie živého okolitého sveta. Preview verzia neponúkla taxikárčenie alebo rozmanité skoky v meste, koncetrovala sa výhradne na misie, v ktorých nezvyčajne v tomto žánri vynikajú hlavne prepracované vnútorné priestory budov.



Atmosféra mafiánskeho prostredia ako vyšitá.

Mesto ako doplnok

Mafia II sa odohráva vo fiktívnom meste, naposledy to bolo Lost Heaven, tentoraz to je Empire Bay, inšpirované štvrťami New Yorku, Chicaga a Detroidu, teda veľkých mafiánskych miest 50-tych rokov. Mesto má rozlohu viac ako 10 kilometrov štvorcových, ale ponúka iba betónovú džungľu bez vidieka, dediniek alebo pretekárskych okruhov ako tomu bolo v jednotke. Nájdete v ňom však ako industriálne zóny, štandardné centrum, aj okrajové štvrte napríklad s idylickými rodinnými domčekmi. Žiaľ za hranice krajných ulíc okolo mesta sa nedostanete, takže žiadne výlety do blízkych kopcov alebo návštevy okolitých lúk sa nekonajú. Napriek tomu, že z pohľadu na mapu to tak nevyzerá, mesto je rozľahlé a dostatočne veľké pre potreby hry, ktorá je primárne postavená na misiách.

Empire Bay je síce obmedzené, ale napriek tomu je stále iné. V hre totiž prežijeme 10 rokov a uvidíme zmenu mesta. Napríklad v druhej kapitole začíname v zasneženom meste 40-tych rokov, ktoré je celé šedé, depresívne, ale neskôr ako pokračujeme hrou, prepracujeme sa do 50-tych rokov, kedy vyjde slnko, staré vozidlá nahradzujú nové silné stroje a hot rody. V rádiách už nehrá jazz, ale prišiel rock and roll, ktorí už tak nepíli uši (Nerúhaj sa! pozn. Junker). Jednoducho zatiaľ čo na začiatku hry budete o svoje prežitie spolu so svetom bojovať, v druhej polovici si vy a aj svet začína užívať.

Jednu zaujímavú vec, ktorú si v meste všimnete, je to, že hra ponúka len autá, žiadne lode, žiadne bicykle, ani lietadlá alebo helikoptéry. Je to síce očakávané obmedzenie, ale trochu škoda, napríklad taký výlet na lodi by nebol zlý, aj keď nebezpečný, keďže vaša postava nevie plávať. Vozidiel však je prisľúbených 50, majú sa postupne meniť a pribúdať a vy si ich budete môcť mierne upgradovať, vylepšovať, alebo si meniť aj značku. Keďže je Vito mechanik, dokáže si opraviť auto aj priamo na ulici, ak je úplne rozbité, dokáže ho dostať aspoň do stavu schopného pohybu. To bude dôležité hlavne, ak nechcete o svoje fáro prísť.

Teda nie, že by ulice boli prázdne, tie sú niekedy dokonca preplnené, ale obyčajní ľudia väčšinou jazdia v slabších vozidlách

Nová hlavná postava Vito Scaletta





Engine zvláda zobraziť pôsobivé scenérie...



...a rovnako aj pôsobivé explózie

a ak máte svoj super rýchly hot-rod alebo kabriolet, ťažko sa s ním lúči a presadá do starej masívnej šunky alebo dreveného auta. Mimo toho nájdete v meste aj ťahače, cisterny, vojenské vozidlá, obrnené vozidlá. Všetko, čo sa v tej dobe na cestách vyskytovalo.

Dokonalosť mesta dotvára množstvo už spomínaných vnútorných priestorov. Samozrejme, nemôžete vojsť všade, ale mimo misií môžete navštíviť reštaurácie, bary, obchody s oblečením, môžete dokonca vstúpiť do benzínovej pumpy a ďalších priestorov. Všetko je bez loadingov, jedine pri spustení hry sa chvíľu čaká, kým sa nahrajú základy mesta. Zvyšok sa už streamuje, tak ako sme na to zvyknutí pri tomto štýle hier.

Engine, základ všetkého

Mafiu II mal pôvodne poháňať engine Renderware, ale toho sa museli autori pre zrušenie podpory vzdať a tak zobrali svoj engine z Mafie 1, prispôsobili ho na nové platformy a vyšiel z toho priam dokonalý základ novej Mafie. Nebudeme teraz opisovať konzolové verzie, ktoré fungujú podľa prezentácií takmer plynule, ale pozrieme sa na PC verziu, kde engine ukazuje svoju skutočnú silu a optimalizáciu.

Z okolitých obrázkov môžete vidieť, že grafika je ostrejšia ako v GTA IV, detailnejšia a to najdôležitejšie, čo zatiaľ nevidíte, je to, že je rýchlejšia. Nerobili sme benchmarky na rôznych systémoch, to však ani netreba, DualCore 2 GHz s 9800 GTX zvládol najvyššie nastavenia pri 30 fps, len v minime scén klesal framerane nižšie, ale mesto išlo prakticky na plynulej tridsiatke, priam filmovo vyzerajúce prestrihové scény bežia na vyššom framerate. Navyše vďaka konzolám autori pekne zoptimalizovali streaming textúr, teda pamäť 1,5 - 2GB s prehľadom postačia. Možno ešte na pár miestach by sa mohlo odstrániť malé zatrhanie väčšinou pri tuneloch alebo mostoch, kde sa nahráva nová časť mesta, ale nie je to nič výrazné.

Čo sa týka rozdielov v nastaveniach PC verzie hry, je to veľmi strohé a základ nastavení tvoria tiene a detaily v diaľke. Obe spolu s vypnutím parametru ambient occulsion dokážu zvýšiť framerate o 10 až 15 fps. Výrazný dopad na kvalitu obrazu to nemá, ale okolie tým už stráca hĺbku a stáva sa mierne plochým, v prípade nutnosti sa to dá ožalieť. Antialising nechýba, ale nastaviť sa dá len jeden stupeň a nastavovať si môžete aj filtering textúr. Mimo grafiky je najvýraznejšie nastavenie podpory PhysX, ktorú sa oplatí zapnúť, ak máte Nvidia kartu alebo výkonný procesor. V našom teste sa framerate znížil o 10-20 fps pri maximálnom vyťažení.

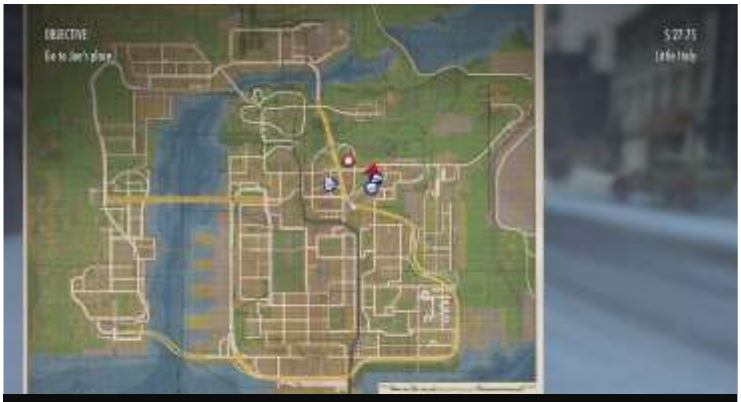
PhysX podpora má tri štádiá - základnú, ktorú majú všetky PC a všetky konzoly, kde sa fyzikálne emulujú veci ako krabice, pohyb oblečenia hlavnej postavy, simulácia vozidiel. Medium a High nastavenia si môžu nastaviť užívatelia na PC a tu dostanú emulovaný dym, masívnejšie explózie s tlakovými vlnami, úlomky z omietok, stien, skiel, reálnejšie oblečenie. Napríklad pri PhysX je dym z kolies vozidiel prepočítavaný a dokáže spraviť peknú hmlu. Bez fyziky ide dym len za autom, ale s fyzikou sa dym rozširuje okolo vozidla, odráža sa od vozidiel a vyzerá veľmi pôsobivo. Všetko s Physx podporou sú drobnosti, ale robia svet hry živším a interaktívnejším. Aj tu sa nájdu rôzne drobné chyby, kde sa malé čerpiny zaseknú napríklad v aute a potom tam vibrujú, čo z dokonalosti uberá



Vozidiel bude 50 a nájdete tam rozmanité kúsky



Explózie dotvorí PhysX tlakovými vlnami.



Mesto nie je veľké, ale pre štýl hry viac ako postačujúce



Prestrelky ponúkajú prepracovaný cover štýl

(aspoň v preview verzii).

Physx funguje aj na ragdolle postáv, ktoré sú pôsobivo prepracované. Nie je to euphoria ako v GTA, ale efekt je prakticky podobný, rovnováha, dynamické reakcie postáv, odhadzovanie ľudí vozidlom. Z iných interaktívnych vecí je zapracovaný aj sneh, ten sa hromadí na autách a vytvorí vrstvu, ktorú zase vaša jazda sfúkne. Podobne sneh spadne napríklad z lampy, ak do nej nabúrate. Sneh reaguje aj na jazdné vlastnosti vášho vozidla, autá sa viac šmýkajú a ťažšie sa ovládajú ako na suchej ceste. Samozrejme, to záleží aj od nastavenia jazdného modelu, Mafia II totiž dáva na výber medzi dvomi módmi - Normal a Simulačný. Normal je takým štandardom akčných adventúr, auto v pohode udržíte na ceste bez väčšej námahy, simulačný už dá zabrať, auto viac rozhádže, viac berie do šmyku a pri misiách sa musíte viac venovať riadeniu, aby ste to neopreli do múru a bezpečne ušli pred políciou alebo prenasledovateľmi.

Čo sa týka šoférskej AI, minimálne v preview verzii by som jej vodičák nedal. Policajti často búrajú, zaseknú sa, nevedia sa otočiť a po chvíli ich ľahko strasiete. Na druhej strane, ak vás dobehnú, už je problém. Obkľúčia vás a vy dostanete možnosť podplatiť, alebo utekať, čo väčšinou nie je najlepší nápad. Keďže stačia zo dve dobré rany a môžete skončiť tvárou na asfalte. Podobne sú nebezpeční aj nepriatelia v misiách, skrývajú sa, strieľajú z krytia a vám neostáva nič iné len opatrnosť.

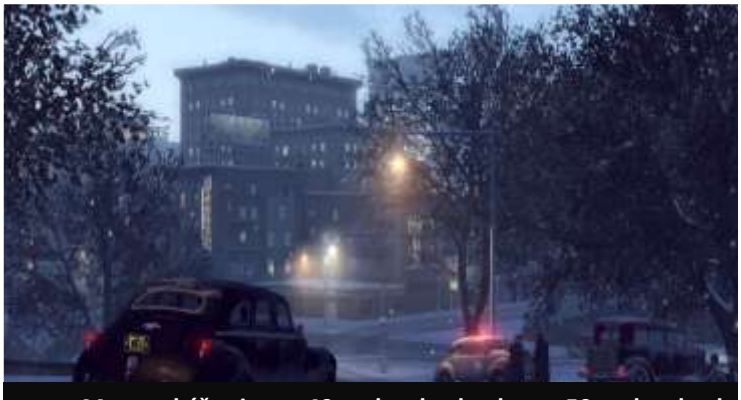
Štandardné neduhy akčných advetnúr ako objavovanie sa vecí a vozidiel nechýbajú a na PC sú len minimálne a všimnete si ich len občas. Možno trochu škoda, že viditeľnosť nie je v nastavení detailov. Ďalším obmedzením enginu oproti konkurencii je napríklad absencia plynulej zmeny dňa a noci, ktoré sa nastavujú podľa aktuálnej misie. Ale vzhľadom na to, že hra nie je na tom postavená, ide o drobnosť. Len jedna vec mohla byť v PC upravená a to niektoré textúry, zatiaľ čo väčšina je perfektná aj pre 1080p rozlíšenia, niektoré ako napríklad sneh na vozidlách pôsobia vo svojom nízkom rozlíšení mierne rušivo. Môžeme však zhodnotiť, že je to momentálne najkrajšie vyzerajúca mestská akčná adventúra a aj s najlepšou optimalizáciou.

Nie je to GTA, je to Mafia !

V Mafia II nás čaká priam dokonalé mafiánske dobrodružstvo po každej stránke. Všetko vyzerá byť dotiahnuté, dopracované do detailov, ale možno jedna vec mi chýbala a to novinky do žánru, síce hra má všetko, čo má mať, ale vyzerá, že nemá nič naviac. Zatiaľ môžeme súdiť len z preview verzie, možno nás finálna podoba prekvapí. A ak nie tá, tak prichádzajúce expanzie, ktoré rozširujú možnosti samotnej hry v meste, čím by sa mohol titul viac priblížiť ku GTA a Red Dead Redemption aj v možnostiach mimo príbehu. Zatiaľ sa totiž mimo príbehu môžete koncentrovať len na hľadanie a prezeranie Playboy časopisov, alebo wanted posterov.

Demo Mafie II vyjde ešte pred vydaním hry v auguste a budete si môcť vyskúšať hlavne, ako vám titul pobeží, ale aj to ako vám sadne gameplay.

Peter Dragula



Mesto ukáže zimu v 40-tych rokoch a leto v 50-tych rokoch



V garážach môžete svoje autá upgradovať a meniť

Nastavenia kvality grafiky v hre



PC verzia titulu ponúkne ako zvyčajne dostatok nastavení grafiky. Zaujímavé však je, že finálnu kvalitu obrazu ovplyvňujú len mierne. Ukazujú to aj oba zábery približujúce detail najvyšších a najnižších nastavení.

Viac menej sú to hlavne tiene a Ambient Occlusion, ktoré dokážu mierne zvýšiť alebo mierne znížiť kvalitu obrazu. Ale v zásade ak vám titul nepôjde plynule na maximálnych nastaveniach o veľa pri prepnutí na minimum neprídete.

Kvalita textúr ostáva stále rovnaká takže hlavné čo sa mení sú tiene, ktoré zvyšujú výraznosť a reálnosť mesta.

Finálnu kvalitu obrazu môže vylepšiť aj antialiasing, ktorý sa však dá len zapnúť, alebo vypnúť. Možnosti 4x, 8x absentujú. Filtering môžete zapnúť na 16x čím získate výrazné textúry aj vo väčšej diaľke.



Cez 50 dvojstránok Playboya priamo v hre

Autori do hry pridali element, ktorý sa skutočne oplatí zbierať a budú to prvé čísla Playboyov z 50-tych rokov, kde ich náš hrdina bude počas celej hry hľadať a kochať sa pohľadmi na autentické vnútorné dvojstránky. Dve z nich vám prinášame a ďalšie budú rovnako inšpirujúce ku svojmu nájdeniu.



Mimo Playboyov budú hráči môcť po meste hľadať Wanted postery, ktoré však nebudú až také zaujímavé.

PhysX fyzika a jej implementácia v titule

Fyzika je jednou z nosných častí PC verzie titulu a aj keď nerozširuje samotný gameplay, rozširuje dynamiku sveta a dodáva mu život. Primárne si po zapnutí všimnete masívne črepiny skiel, úlomky zo stien pri streľbe a aj drobnosti ako kvalitný dym vychádzajúci spod pneumatík, ktorý je fyzikálne odrážaný od prekážok a tak vychádza priamo od kolies.

K tomu všetkému si môžete prirátať explózie, ktoré majú tlakovú vlnu a rozbíjajú všetko v dosahu a rovnako aj simuláciu oblečenia, ktorá je okrem hlavnej postavy simulovaná aj na všetkých ľuďoch v meste.

Samozrejme má to svoju cenu a ak nemáte výkonnú grafickú kartu od Nvidie, musíte sa uspokojiť so štandardným nastavením fyziky. Neprídete tým o veľa, ale napriek tomu je hra so zapnutým PhysX pôsobivejšia.













MAFIA 2 Interview

Niekde medzi hraním Mafie II, prehliadkou štúdia 2K Czech a zoznámením sa s procesom vývoja najočakávanejšej hry v dejinách, sme si sadli s Martinom Zavřelom a takmer celú hodinu debatovali na tému hra, odklady, optimalizácia, fyzika, ale aj úskalia vývoja.

Kamarát, kolega, herný publicista, vývojár. Zavřel je developmnet manager, ktorý zabezpečuje komunikáciu medzi vývojármi, rieši problémy za behu, upravuje plány tak, aby vývoj napredoval a nie spomaľoval. Okrem iného sa stará aj o to, aby videoherná knižnica 2K Czech nikdy nezývala prázdnotou a boli v nej iba tie najnovšie kúsky hodné povšimnutia.

Rozhovor prebehol koncom mája priamo v štúdiách 2K Czech.

Aká je tvoja náplň práce, ako vyzerá tvoj obyčajný deň?

Moja pozícia je vývojový manažér. Deň začína tým, že prídem do práce, zapnem počítač a všetky programy, v ktorých ten manažment vykonávam. V prvom rade je to email, zistím, čo za informácie a problémy prišli zvnútra štúdia ako aj od vydavateľa a keďže sa starám aj o lokalizácie, tak aj od partnerov z iných európskych krajinách. V ďalšom programe sledujem bugy – chyby v hre a ďalší slúži na výrobu harmonogramu, kde musím sledovať stav jednotlivých úloh a či ľudia dokončili to, čo mali dokončiť predošlý deň, alebo či nepotrebuje niektorá z úloh dodatočnú pomoc alebo extra čas.

V priebehu dňa sa objavujú ďalšie problémy, ktoré nie sú riešiteľné v programoch alebo emailom, tak začínam obehávať štúdio, stretávam sa s ľuďmi, organizujem mítingy atď. Práca vývojového manažéra je niečo medzi administratívnou prácou pri počítači a náročnou komunikáciou.

V očiach netrpezlivých fanúšikov bola Mafia 2 odložená snáď miliónkrát. Naposledy to bolo kvôli Majstrovstvám sveta vo futbale.

To je len dohad, nikdy sme to nepovedali.

Nečaká Mafiu 2 nejaký ďalší odklad, napríklad kvôli najväčšej výstave na svete GamesCom?

Dátum vydania je 27. august. Na 100 % ďalší odklad nebude.

Komu fandíte na Majstrovstvám sveta vo futbale?

Ja šport až tak veľmi nesledujem. A ak sa už na niečo v televízii dívam, tak je to skôr mafiánsky film.

Čo je esenciou a ťažiskom Mafie, ktorá dokáže presiaknuť všetkými vrstvami od nehráčov, príležitostných okukávačov až po skutočných hard core hráčov, ktorí sledujú vývoj mimoriadne podrobne?

Mafia 2 je zážitok z príbehu. A to konkrétne z príbehu o kamarátstve. Ústrednou témou sú postavy Vito a Joe, ich vzťah a veci, ktoré spolu prežívajú. Joe je pre Vita niečo ako rodina, aj keď v skutočnosti nie sú bratia, ale kamaráti z detstva. Je to o to zaujímavejšie, keď vstúpia do mafie. Mafia, ako organizácia, je považovaná za rodinu a má svoje vlastné zákony a pravidlá. To je téma z hľadiska zážitku, príbehu.

„Mafia 2 je zážitok z príbehu. A to konkrétne z príbehu o kamarátstve. “

Z hľadiska hry je ústredným prvkom akcia. Najväčší dôraz bol kladený na prestrelky a snažili sme sa ich odladiť tak, aby boli zábavné, nielen po stránke ovládania, ale aj z pohľadu zbraňového arzenálu. To znamená, aby boli zbrane smrtonosné, aby tam bola maximálna deštrukcia, aby každý padol o dvoch troch zásahoch, aby mal hráč pocit, že bol v poriadnej intenzívnej a adrenalínovej prestrelke.

Veľa hráčov sa obáva a mnohí to tvrdia, že konzolové verzie ubrali Mafii na obtiažnosti a celkovo sú zodpovedné za dva jazdné modely. Čo je pripravené v Mafii 2 pre tých skutočných hard core hráčov?

Nemôžem hovoriť absolútne o všetkom, ale viem presne, kam s touto otázkou mieriš. Sú to práve veci, o ktorých chceme hovoriť neskôr.

Čo však môžem povedať, tak v meste sú poschovávané Playboye. Väčšina z nich sa neváľa len tak niekde, ale sú skutočne schované. Ak hráč jedno číslo nájdete, tak sa mu otvorí niekoľkostránkový plagát vo vysokom rozlíšení najkrajšej ženy v tej dobe (väčšinou bez oblečenia). Hráč si celý tento obrázok môže zoomovať a prehliadať, ako sa mu zachce. V hlavnom menu sa tvorí celá zbierka, kam sa môže vrátiť a ďalej si ich užívať.

Je to jedna z vecí, o ktorých vieme, že v hráčoch prebudí chuť hľadať všetky čísla. Určite je to lepšie ako v iných hrách, kde sa zbierajú ikonky, hviezdičky alebo niečo podobné.

Okrem Playboyov sú v hre iné veci, môžete sa obklopiť najluxusnejším oblečením, vybavením bytu a autami, čo stojí pochopiteľne nemalý obnos peňazí. Môžete sa venovať vedľajším úlohám ako kradnutie áut a pod, čím sa dá takisto stráviť veľa času.

Je za nazbieranie všetkých Playboyov achievement/trofej?

Predpokladám že áno. Dizajn niektorých odmien sa však ešte finalizuje.

Takže s achievementami zo zoznamu, ktorý unikol na web, nemôžu hráči počítať?

To bohužiaľ nemôžem komentovať.

V Mafii 2 budú existovať dva jazdné modely – simulačný a normálny. Môžeš ich v skratke priblížiť?

Normálny jazdný model môžu hráči poznať z iných open-world hier. Ovládanie auta dáva do istej mieri realistický zmysel, je cítiť zotrvačnosť, treba si strážiť povrch, po akom idete, ale všetky autá sa ovládajú približne rovnako.

Ťažisko simulačného modelu spočíva v tom, že auto bolo vymodelované, zostavené a navrhnuté z niekoľkých dielov – nápravy, tlmiče a pod. Každá z nich má svoju váhu, prepočítava sa náhon a to všetko vplýva po prekalkulovaní fyzikou na ovládanie. Váha auta, povrch, miera poškodenia a







Prvé dva sťahovatelné balíky ohlásené !

2k Games ohlásili prvé dve expanzie, ktoré nám do mesta prinesú novú postavu Jimmyho mierne pripomínajúcu Bruca Willisa. Jimmy rozpúta v meste chaos v množstve nových úloh. Expanzie neponúknu serióznu a opatrnu hra v štýle kampane, ale titul s nimi dostane arkádový feeling.

Prvá expanzia **The Betrayal of Jimmy** bude exkluzívne pre PS3 a vyjde spolu s hrou.

Druhá expanzia **Jimmy's Vendetta** vyjde po vyjdení hry na všetky tri platformy a ešte rozšíri možnosti v meste, pridá misie, rebríčky, súťaže.

ktorá časť je poškodená, sa podpíšu pod to, ako sa bude ovládať. So simulačným modelom sa dajú robiť veci, ktoré pri nastavení normal, nie je možné, ako napríklad šmýkanie sa.

A keby sme ho porovnali s pôvodnou Mafiou?

Simulačný model má na starosti rovnaký človek, ktorý dal dohromady model pre Mafiu 1. Jeho cieľom bolo mať to isté, ale omnoho prepracovanejšie. Sám hovorí, že to množstvo výpočtov robí zo simulačného modelu 100x kvalitnejší a prepracovanejší ako u pôvodnej hry.

Kedysi nám Dan Vávra povedal, že fyzikálny model Mafie 1 počíta aj s pružením sedadiel v autách.

Jazdný model počíta so množstvom vecí. Svoju rolu zohráva aj to, koľko ľudí sedí v aute a koľko každý z nich váži. Ak zveziete tlsťocha, tak bude auto pružiť oveľa viac ako keď vám do auta sadne štíhly človek.

Dostalo sa do hry niečo, čo sa tam dostalo náhodou a naopak, nedostalo sa tam niečo, čo sa tam dostať malo?

Samozrejme, ale tých vecí sú stovky. Niektoré vznikli z dlhých chvíľ, iné sa nechtiac vytvorili spojením dvoch systémov a s niektorými prišiel náš vydavateľ, iné sme museli vyhodiť, pretože by sme mali problémy s ratingom a s inými vecami.

Pre mňa osobne bolo najvtipnejšie okrem UFA, ktoré sa muselo z mesta zmazať, že ak ste obehli na križovatke okolo semaforov trikrát za sebou, tak vám k nohám zosadol 20 metrový holub. Ale aj táto šialená vec, musela byť odstránená.

Keď sme sa bavili na začiatku o tej filozofii a ťažisku Mafie 2, tak my sa snažíme, aby bola hra autentickým zážitkom z amerického mesta 50-tych rokov so všetkým, čo k tomu patrí. Realizmus a autenticita sú aj o tom, že tam nechceme mať vyložene nezmyselne poschovávané veci, ktoré by ich v konečnom dôsledku narúšali.

Okolo Mafie 2 je toľko informácií, že si jeden môže povedať, že je známy každý aspekt hry. Neuškodí to hre?

Toto nie je problém iba Mafie 2, ale každej veľkej hry. V dnešnej dobe je ten marketing tak živelný, že kto sleduje pozorne vývoj a nedá si pokoj, tak je tesne pred vydaním vie toho až príliš.

Na druhej strane, sú určité veci, na ktoré máme vyhlásené prísne informačné embargá, ktoré tajíme pred celým svetom, a som si istý, že do vydania neuniknú.

Osobne som bol prekvapený, keď som si k hre len tak sadol a skúsil si ju chvíľu zahrať, aký je rozdiel, keď si to človek odskúša na vlastnej koži ako keď len vidí jednotlivé zložky vo videách.

Moderná doba si žiada trilógie, je na obzore Mafia 3 pripravovaná na rok 2013?

Nemôžem nič potvrdiť, ani vyvrátiť. Môžem len povedať, že Mafia nás stále baví a vieme si predstaviť, že by sa pustili do ďalšej.

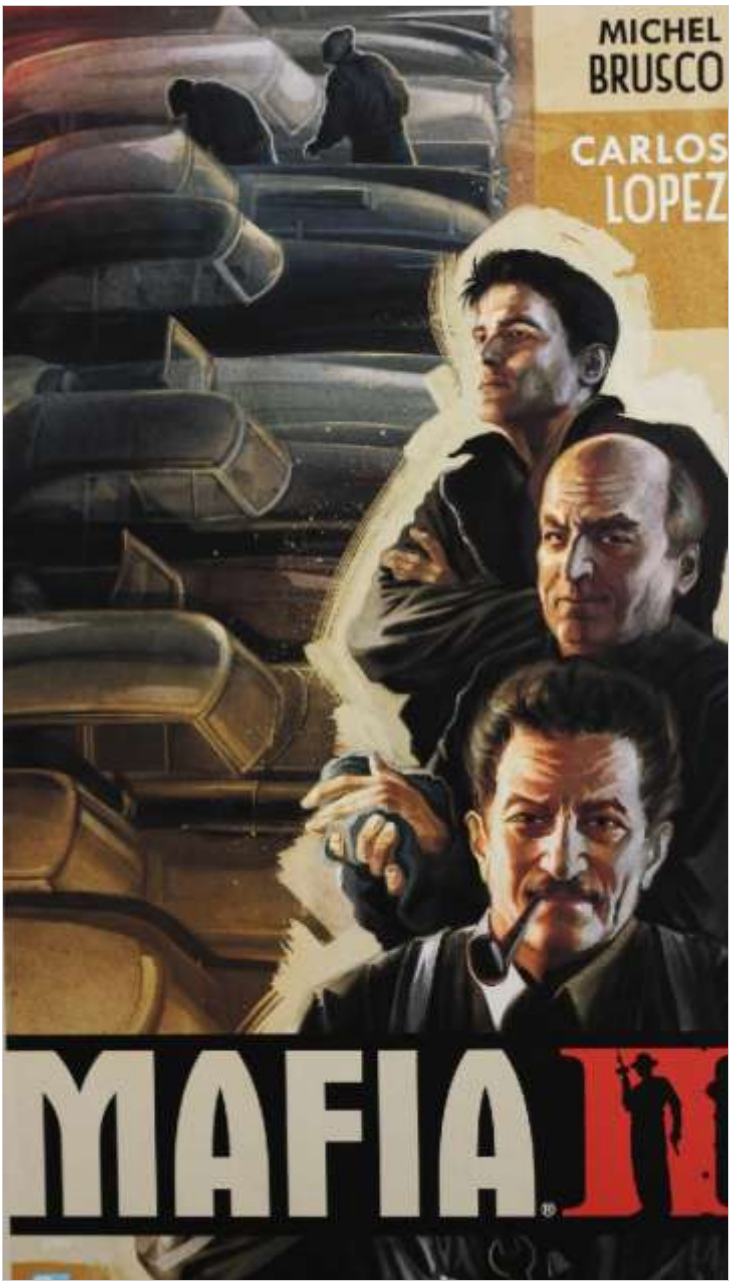
Máte ambície rozširovať značku mimo herného žánru?

V minulosti nebolo naše štúdio najšikovnejšie čo sa týka rozširovania značky, povedal by som, že sme nemali toľko príležitostí. Teraz pod krídlami 2K Games sa to bude meniť. Lastovičkou je webová hra Príbeh Frankieho Pottse, kde hráči môžu prežívať život jednej z postáv a zistiť, ako to je s organizovaným zločinom v Empire Bay.

Budú na E3 oznámené všetky funkcie a všetky tajomstvá Mafie 2?

Myslím, že máme ešte toľko vecí v klobúku, že okrem predstavených noviniek na E3, budeme mať čo oznámiť aj po skončení výstavy.

Pavol Buday



Otázky čitateľov



Mafia 2 ani brnenské štúdio 2K Czech nepotrebujú dlhé predslovy. Ešte pred odchodom na prehliadku štúdií sme vám dali možnosť spýtať sa vývojárov najočakávanejšej hry v našich končinách na čokoľvek. Mnohé otázky už boli zodpovedané, iné nie. Vybrali sme tie najzaujímavejšie a pretlmočili.

Vy ste sa pýtali, Martin Zavřel za 2K Czech odpovedal.

Aká bude dĺžka hry?

Záleží od spôsobu, akým ju človek bude hrať. Či si vypočuje všetky konverzácie, či si pozrie všetky prestrihové scény, či prijme vedľajšie úlohy. Ja by som povedal, že nebude možné dohrať hru pod 10 hodín, nech bude robiť čokoľvek. Táto hodnota bude však znásobená dva alebo tri krát ak na ľudí doľahne prepracovansť príbehu a mesta, pretože sa tam dá zažiť množstvo vecí.

Budú v Mafii 2 odkazy na originál?

Garantovane.

Boli finalizované hardvérové požiadavky?

Ak by boli, už by boli zverejnené. Do poslednej chvíle sa budeme snažiť optimalizovať, aby boli čo najrozumnejšie.

Plánujete po vydaní hry uvoľniť DLC, multiplayer, nové herné režimy, Extrémnu jazdu?

V dnešnej dobe väčšina veľkých titulov dostáva automaticky časom nejaký sťahovateľný a prídavný obsah, takže sa asi dá čakať, že by sa Mafia 2 mala dočkať niečoho podobného, aj keď nemôžem nič potvrdiť.

Koľko trval vývoj Mafie 2?

Odpovedať na túto otázku je zložité. O tom, že urobíme niečo ďalšie, sme uvažovali už v roku 2002, kedy sme dokončili pôvodnú hru. Pôvodne sme chceli urobiť viac misií pomocou rovnakej technológie, za použitia rovnakých materiálov, no keď sme videli úspech hry, tak sme si povedali, že by to nebolo dôstojné pokračovanie. Chceli sme urobiť viac.

Rozbehli sme vývoj pre ďalšiu generáciu konzol, ktorá v tej dobe nastupovala. Najskôr sme používali middleware Renderware, ktorý po odkúpení spoločnosťou EA sme museli zrušiť a vytvoriť si svoj vlastný engine, čo prinieslo veľa výhod.

Je ťažké vymedziť presný časový vývoj Mafie 2 v tej podobe, v akej pôjde na trh. Medzitým sa totiž udialo mnoho, vrátane prepisovania scenára.

Mafia 2 je v produkčnej fáze posledné tri roky, kopec práce sa urobilo už predtým a bude to vidieť na prepracovanosti a detailoch.

Budú miznúť stopy po guľkách a mŕtvoly na chodníkoch s pribúdaním ďalších?

Tak teraz ste ma dostali. Nejaký systém na čistenie pamäte tam musí byť, ale ako sú presne nastavené hodnoty to neviem, pretože sa isto ešte ladia. Určite by to nemalo byť tak, že stopy po guľkách budú miznúť okamžite.

„Mafia 2 je v produkčnej fáze posledné tri roky, kopec práce sa urobilo už predtým a bude to vidieť na prepracovanosti a detailoch.“

Ktorú časť z konceptu prvej Mafie ste museli prepracovať tak, aby zapadala do obrazu pokračovania. Na čo si fanúšikovia musia nechať zájsť chuť, čo určite v druhej časti oproti prvej nebude?

S Mafiou 2 sme sa sústredili na akciu, na zážitok z prestreliek, čo je možno na úkor tej adventúrnej variability, ktorá v jednotke mohla byť viac zastúpená. Nie je to však fér povedať to tak-

to, v hre máme určite ďalšie elementy, len je tu viac strieľania.

Mnohí čitatelia si všimli a vyčítali nízky počet áut a chodcov na uliciach. Ako to bude vo finále?

Fanúšikovia môžu byť kľudní. V uplynulých mesiacoch sme ukazovali drasticky zoptimalizované verzie, pretože sme engine ešte ladili. Aby som to skrátil, na všetkých platformách bude na uliciach viac chodcov a áut ako ste doteraz videli vo videách z posledného obdobia.

Robili sa zásadné kompromisy kvôli konzolám?

Pôvodne áno. Keď sme začínali, mali sme veľké problémy rozbehnúť hru na konzolách. Tak sme znížili počet tamtoho a onoho, ale ako sme sa blížili k dátumu vydania, programátori mali viac času na optimalizácie, tak sme tam postupne drvivú väčšinu vrátiť spať. Všetky verzie sú viac menej identické. Samozrejme, na počítači si môžete dať vyššie rozlíšenie a bude podporovať systém Apex od Nvidie.

Je napísaný príbeh Mafie 2 rovnakou osobou ako u Mafie 1?

Autorom príbehu Marfie 2 je Daniel Vávra ako v prípade Mafie 1. So spracovaním scenára mu neskôr pomáhal americký kolega Jack Scalici, ktorý je pôvodom Talian, ale žil a vyrastal v Amerike, čo z neho robí ideálneho adepta, aby upravil dialógy tak, aby zneli americky a zapadali do gangsterského sveta hry.

Podieľa sa na hre ešte nejakou formou Vávra?

Práca Dana Vávru na Mafii 2 skončila. To je všetko, čo k tomu môžem povedať.

Na akú vysokú školu musím ísť, ak chcem u vás pracovať?

Máme miesto pre výtvarníkov, grafikov, programátorov, manažérov. Pre tieto obory existujú ekvivalentné vysoké školy. Skôr ide o to, aby sa človek o hry zaujímal, aby si skúsil urobiť niečo na freewarovej scéne a aby to myslel vážne.

Herný vývoj je náročný na komunikáciu všeobecne, kto je osamelým vlkom a má problém uznať názor ostatných, tak nemá šancu v tomto prostredí prežiť.

Ktoré súčasné hry máte radi a považujete ich za špičku?

Nedá sa to generalizovať, líši sa to človek od človeka. Veľa zamestnancov hráva vo voľnom čase Warcraft 3 DOTA a tituly so silným príbehom ako Heavy Rain, Alan Wake, Splinter Cell Conviction. Všetko, čo obsahuje realizmus, silný príbeh, uveriteľné postavy, je u nás populárne.

Ďakujeme za rozhovor.



Konfigurácia

Minimálna konfigurácia:

OS: Microsoft Windows XP (SP2 alebo vyšší) / Windows Vista / Windows 7
Procesor: Pentium D 3 GHz alebo AMD Athlon 64 X2 3600+ (Dual core) alebo rýchlejší
RAM: 1,5 GB
Grafická karta: nVidia GeForce 8600 / ATI HD2600 Pro alebo lepšia
HDD: 8 GB
Zvuková karta: 100% DirectX 9.0c
Periférie: klávesnica, myš alebo Windows kompatibilný gamepad

Doporučená konfigurácia:

OS: Microsoft Windows XP (SP2 alebo vyšší) / Windows Vista / Windows 7
Procesor: 2,4 GHz Quad Core processor
RAM: 2 GB
Grafická karta: nVidia GeForce 9800 GTX / ATI Radeon HD 3870 alebo lepšia
HDD: 10 GB
Zvukovka: 100% DirectX 9.0c
Periférie: klávesnica, myš alebo Windows gamepad

Požiadavky pri zapnutom PHYSX/APEX
OS: Microsoft Windows XP (SP2 alebo vyšší) / Windows Vista / Windows 7
Minimálny procesor: 2,4 GHz Quad Core procesor
Doporučený procesor: 2,66 GHz Core i7-920
RAM: 2 GB

Požiadavky pre APEX medium nastavenia:

Minimum: NVIDIA GeForce GTX 260 (alebo lepšia) na grafiku a dedikovaná NVIDIA 9800GTX (or alebo lepšia) na PhysX

Doporučená: NVIDIA GeForce GTX 470 (alebo lepšia)

Požiadavky pre APEX high nastavenia:

Minimum: NVIDIA GeForce GTX 470 (alebo lepšia) na grafiku a dedikovaná NVIDIA 9800GTX (alebo lepšia) na PhysX

Doporučená: NVIDIA GeForce GTX 480 na grafiku a dedikovaná NVIDIA GTX 285 (alebo lepšia) na PhysX

NVIDIA GPU ovládač: 197.13 alebo novší

NVIDIA PhysX ovládač: 10.04.02_9.10.0522. Pridaný automaticky v inštalácii hry.



MAFIA II

Demo na hru vychádza 10. augusta



NEED

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

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

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

Jeden na jedného

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



FOR SPEED

jazdilo v horskej oblasti s parkom, vysokými ihličňanmi a vrcholkami hôr. Už z názvu musí byť každému jasné, o čo v novom NFS pôjde. Okrem tradičných pretekov a jázd na čas to hlavne budú naháňačky policajtov s pirátmi ciest.

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

Naháňačka je predvedená s policajným Bugatti Veyron a diabolsky červeným Koenisegg CCX. Hráči majú k dispozícii power-upy, ktoré sa postupne dobíjajú po použití. Policajt sa vám snaží znepríjemniť život blokádou, cez ktorú treba na správnom mieste preletieť, môže vás zasiahnuť EMP impulzom, zasahujúc riadenie vozidla (napravo je naľavo a naopak) a nakoniec privolať vrtuľník, z ktorého je zhodená zábrana plná klincov. Pirát na druhej strane je vybavený rušičkou radaru, môže aktivovať návnadu na zmätenie orientácie, keď chcete obalamutiť poliša, že ste šli iným smerom ako v skutočnosti a napokon je tu Overdrive, čo je ultranitro, ktoré vás vystrelí neuveriteľnou rýchlosťou vpred. Sullivan hovorí, že po použití naberiete najvyššiu rýchlosť v histórii NFS. Neklame, obraz sa zakriví, auto sa ocitne ako keby v tuneli a všetko okolo sa tak rýchlo mihá, že sa musíte sústrediť iba na cestu, pretože každý bodíček, každá kolízia uberá zo života.

Ak je damage na hodnote 100 %, tak je pirát zatknutý efektnou búračkou, ktorá poukazuje na to, aby ste nezabudli, s kým máte dočinenia. Policajtom môžete uniknúť iba čistou jazdou pod podmienkou, že sa im stratíte z dohľadu. A nemusíte vždy ísť na doraz, stačí trochu použiť rozum, aktivovať návnadu, schovať sa v skratke pod skalami, počkať kým nedočkavý policajt prejde a potom sa rýchlo vydať opačným smerom. Na papieri to pôsobí zábavne, ale demo nám ukázalo







iba prázdne cesty a naháňačku dvojice áut, ktorá pôsobila ako keď sa dvaja hráči hľadajú na mape pre 32 ľudí. O ďalších módoch ani o tom, ako bude fungovať hra viacerých, nechceli autori vôbec hovoriť. Criterion Games si s adrenalínovými naháňačkami tyká už dlhšie (od uvoľnenia prídavku Policajti vs Lupiči pre Burnout Paradise) a z predvedenej ukážky ťažko vyvodzovať závery, nás demo sklamalo.

Vždy pripravený, vždy online

Na NFS Hot Pursuit je poznať rukopis Criterionov, pod kapotov tiká agresívna pohonná jednotka, ani by sme sa nečudovali, keby sa v pretekoch dali rozdávať takedowny. Čo spája nový projekt s Burnout Paradise, je hlad po štatistikách, vyhodnocovaní výsledkov, zdieľanie rekordov a mapovanie progresu hráča. Autori sú tak trochu posadnutí telemetrickými dátami, čo vyústilo do vytvorenia vlastného Facebooku alebo NFSbooku. Sociálna sieť, vytvorená pre potreby Hot Pursuit, sa volá Autolog a ide o systém, ktorý sa stará o to, aby ste boli nielen informovaní o tom, čo sa deje, ale aj o tom, kto vás prekonal alebo kto objavil niečo, čo vy ešte nie.

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

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

Sociálny aspekt je srdcom hry, Autolog sleduje výsledky každého eventu a vedie si rebríčky podľa dosiahnutých bodov. Ak sa vám nedarí, tak klesáte a naopak. V Hot Pursuit je získavanie Bounty (= expy) rovnocenné v sólo kariére aj v online priestore. Je jedno, kde hráte, zbieraním







bodov si odomykáte nové autá, eventy a pod. Po dohraní sa výsledky na pozadí uploadnú a stiahnu nové, takže okamžite viete, že máte o 20 sekúnd horší čas ako váš kamarát alebo že niekto prekonal váš rekord, ktorý ste pilovali posledných 5 hodín. Jedným tlačítkom môžete túto chybu napraviť a skúsiť ho opäť prekonať.

Criterion doporučuje

Autolog takisto bude doporučovať činnosti, ktoré ste ešte nerobili a informovať o stavoch, ktoré ste nedosiahli. Interface však nie je plný čísiel, dát a informácií, všetky elegantne plávajú v priestore a sú doplnené obrázkom hráča. Orientácia je prirodzená, pretože Autolog je všade a máte ho neustále na očiach. Okrem osobných štatistík plánuje Criterion Games zasypávať všetkých hráčov dátami zo serverov o najhoršom kole, najobľúbenejšom, najpopulárnejšom aute, móde, trati či najlepšom čase v naháňačkách. Ako perlička potom pôsobí neustále narastajúci počet bodov Piráti vs Policajti. Počas E3 vyhrávali o chlp policajti.

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

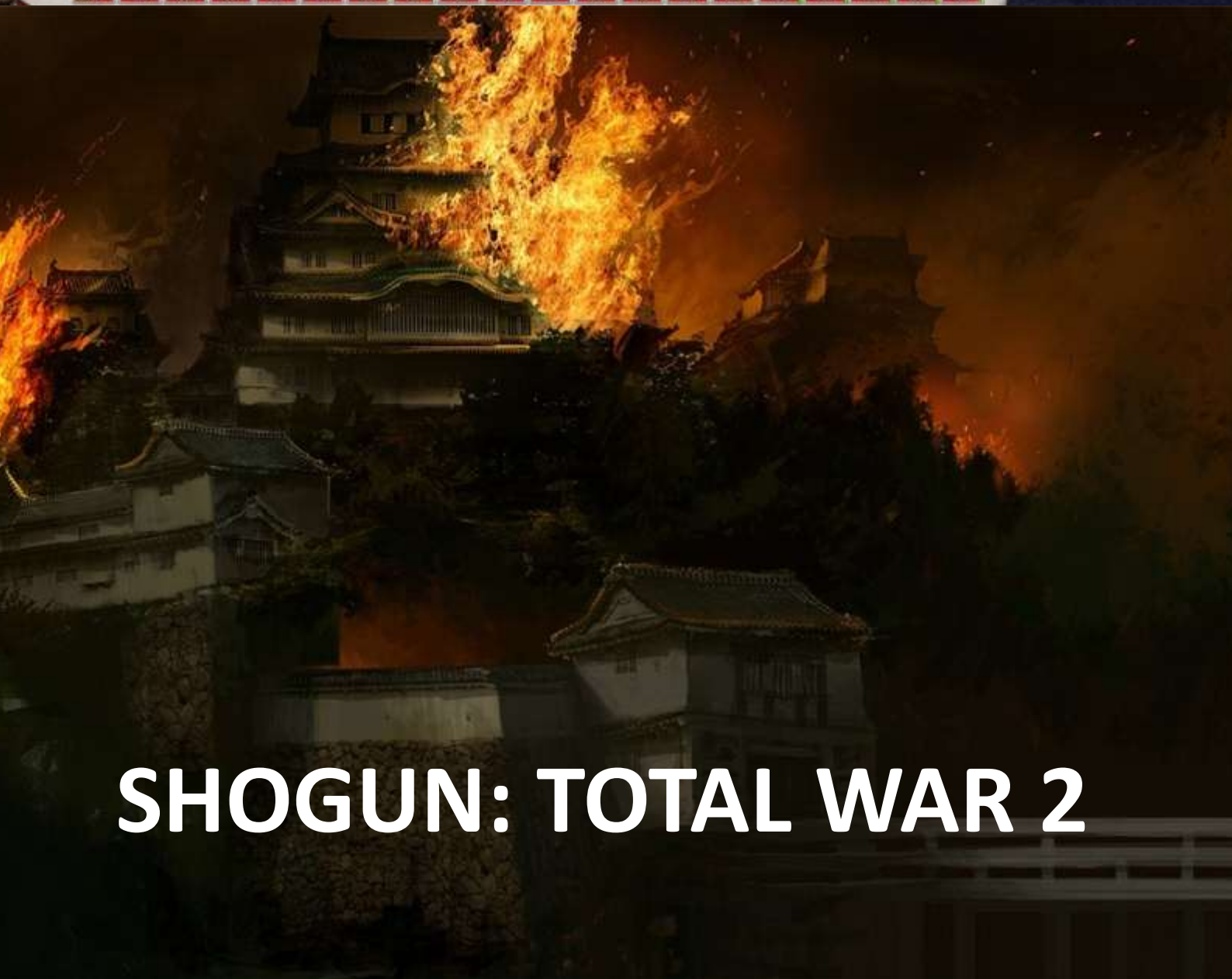
Pavol Buday



GALÉRIA

Realtime stratégia / Creative Assembly / PC





SHOGUN: TOTAL WAR 2



STARCRAFT II

Legenda sa vracia a príbeh, ukotvený medzi hviezdami nekonečného vesmíru, bude dopovedaný. Starí rivali povstávajú, aby z rôznych pohnútok znovu vstúpili na bojový chodník. Na tento moment sa čakalo roky a chvíľa pravdy konečne nadišla. O aktuálnom vývoji situácie vás bude spoľahlivo informovať neomylné vesmírne spravodajstvo UNN.

A máme tu ďalšiu aktuálnu správu. Zločinec Jim Raynor so svojim prisluhovačmi prepadol kolóniu plnú civilistov a zákerne využil moment, keď bola oslabená útokmi Zergov. Náš milovaný vodca Arcturus Mengsk je pohoršený, rovnako ako kolonisti, ktorí zázrakom prežili a podarilo sa im uniknúť z pazúrov spomínaného kriminálnika.

Keď budete naďalej sledovať spravodajstvo UNN, dozviete sa viac. Ale viac pravdy, alebo lží? Najlepšie bude, keď počkáte, kým si Jim Raynor dopije svoj drink a vydáte sa spolu s ním na križnik Hyperion a až potom vyvodíte závery. Ľutovať určite nebudete.

StarCraft II je RTS s tradičným herným systémom,

použitým v originále a desiatkach iných stratégií, ktoré kombinujú boje s výstavbou a ťažbou surovín. Tri rasy ale ponúkajú diametrálne odlišný zážitok, pretože sa líšia nielen sortimentom jednotiek, ale aj formou produkcie a výstavby. Ľudia - Terrani majú okrem iného lietajúce budovy, ideálnou obranou sú bunkre s mariňákmi a základne plienia obliehacími tankmi a nulkleárnymi strelami. Jednotky a budovy protossov majú štíty, ktoré sa samočinne regenerujú a navyše stavby musia byť v dosahu energetických pylónov, avšak robotníci- sondy ich nemusia stavať, len ich aktivujú. Protossovia majú jednotky na vysokej technologickej úrovni a najsilnejšie letectvo. Zergovia sú cudzopasné organizmy a budovy získavajú morfovaním na slizovitom povrchu základne. Jednotky sa rodia v hniezde z vajec a osvedčenou taktikou v boji je početná prevaha a rýchle dopĺňanie posíl. Nie je to ale systém hry, čo robí z Wings of Liberty unikát.

Ak ste nehrali prvý StarCraft, prišli ste o jedinečnú stratégiu. Príbeh je ale struč-



WINGS of LIBERTY

ne zrekapitulovaný počas inštalácie pokračovania. Úvod nového ťaženia vo Wings of Liberty pristihne pri poháriku veteránom dobre známeho Jima Raynora, ktorý sa cíti zodpovedný za zlý osud Sarah Kerrigan, ktorá pre neho bola rozhodne viac ako len špecialistka na tajné operácie. Vtedy konal pod velením vodcu rebelov Arturusa Mengska a veril, že koná správnu vec. Až do chvíle, kým Mengs neponechal Sarah napospas krvilačným zergom a navyše kvôli moci obetoval tisíce bezbranných civilistov. Z lídra rebelov sa stal diktátor a nespokojný Raynor bol vyhlásený za zločinca a nepriateľa nového Domínia. Nastal však čas zraziť hrebienok pokryteckému diktátorovi. Navyše sa po štyroch rokoch opäť objavila na scéne Kerriganová, vo svojej démonickej podobe, v ktorej pred časom začala vládnuť zergom ako kráľovná čepelí. Staré rany sa otvárajú...

Kampaň zahrňuje bezmála tridsiatku misií,

kde povediete do boja terranské jednotky Jima Raynora. Na chvíľu sa ale stotožníte aj s frakciou Protossov a určite radi pobudnete s temným templárom Zeratulom. Úlohy a ciele sú pestré a prakticky nenájdete dva scenáre, ktoré by mali podobnú náplň. Navyše sa bojuje za odlišných podmienok, ktoré ešte viac zatraktívňujú misie. Ocitnete sa na žeravej planéte, kde musíte vyťažiť dostatok minerálov, ale pritom treba dávať pozor, aby vašich robotníkov nezaliala láva, ktorá stúpa a klesá v pravidelných intervaloch. V inej lokalite sa počas noci bránite útokom mutantov a cez deň, kedy nevychádzajú, musíte ničiť infikované budovy. Na ďalšej mape treba prepadávať a zničiť konvoje domínia, či eliminovať kolónie zergov zlikvidovaním chladiacich zariadení na plošine. Inokedy sprevádzať a doze-





Misie ponúknu rozmanitosť, napríklad ťažbu na nestabilnom povrchu, ktorý pravidelne zalieva láva.

rať na neprispôsobivého veliteľa v bojovom stroji alebo dbať na bezpečný odlet kolonizačných lodí. V niekoľkých prípadoch budete mať na výber, akým spôsobom splníte misiu. Voľby sú niekedy ťažké, ale nevyhnete sa im. Napríklad keď budete mať v rukách osud infikovanej kolónie. Pridáte sa k protossom, ktorí chcú hrozbu riešiť likvidáciou kolonistov, alebo sa postavíte na odpor a budete pred nimi sídlo brániť, pretože kolonisti majú šancu, že budú vyliečení?

Kampaň je nelineárna, hoci záver vás už bude neomylne viesť od jedného určeného scenára k druhému.

Väčšinou však budete sami určovať, ktorú misiu uprednostníte a nepochybne vás ovplyvní aj to, že na každej mape odomknete inú jednotku. Zaujímavosťou je, že sa takto dostanete aj k jednotkám, ktoré boli v pôvodnej hre StarCraft, ale v multiplayeri Wings of Liberty ich nenájdete. Poteší vás lietajúci prízrak (Wraith), ktorý sa zneviditeľňuje, starý dobrý motocykel sup s pavúčími mínami a iné chuťovky. Príbeh dopĺňajú zaujímavé predelové scény. Nie všetky sú v povestnej Blizzardovskej kvalite, ale každá stojí za zhliadnutie a navyše občas sú okorenené trefným čiernym humorom.

Popri hlavných úlohách sa vyskytujú aj bonusové, ktoré prinášajú okrem achievementov a extra kreditov aj cenné body na výskum zergovských a protossovských technológií. Aplikujú sa na kríženiku, ktorý slúži ako vaša centrálna základňa, kde plánujete postup a pripravujete sa na misie. Obsahuje štyri sekcie. V laboratóriu sa oddelene kumulujú zergovské a protossovské body a postupne sprístupnia sériu jedinečných technológií. Určite padne na úžitok automatizovaná ťažba plynu bez robotníkov, alebo veža na ovládnutie, či spomalenie Zergov. Pritom sa vždy sa odomykajú dve alternatívy a vy si musíte vybrať len jednu z nich. Uprednostníte možnosť produkovať masívne prepravné lode s extra kapacitou, alebo radšej doplníte posily o štvornohých predátorov? Bunkre zlúčené s obrannou vežou alebo opevnenú bázu?

V zbrojnici sa vylepšujú budovy a všetky odomknuté jednotky. Každej môžete prikúpiť dve vylepšenia, ktoré sa aplikujú v nasledujúcich misiách. Štíty, vďaka kto-



Rozmanitosť bojísk v novej hre nebude chýbať.



Systém hry a výstavba sú prakticky identické, ako v prvom Starcrafte.

rým majú mariňáci viac životov, väčšia kapacita bunkrov, neviditelnosť duchov bez míňania energie. Všetko padne vhod, len treba zarobiť dosť kreditov. A to by vám ešte nejaké mali zostať na kontrakty so žoldniermi, ktoré uzatvoríte v kantíne, aby ste ich potom mohli privolať na bojisku. V kantíne si okrem toho pozeráte spravodajstvo a môžete sa pobaviť pri arkádovej minihre, kde s raketou likvidujete nepriateľov a bossov, ktorí vám letia oproti. Na lodi nechýba veliteľský mostík, kde si vyberáte nasledujúcu misiu, alebo si môžete znovu zahrať tie predošlé, najlepšie na vyššej obtiažnosti. V jednotlivých priestoroch lode (aj misiách) sa potĺkajú rôzne postavy, s ktorými si môžete podebatovať a tvoria súčasť príbehu. Osudy sú rozohrané, ale neraz nedopovedané a očakávame, že sa budú viac do hĺbky rozvíjať v ďalších dvoch častiach StarCraft II.

Singleplayer dopĺňajú výzvy, ktoré sa ideálne hodia ako tréning na sieťovú hru. S každou rasou vás čaká niekoľko máp a predvolených scenárov, kde si musíte vystačiť s pridelenými jednotkami. A aj tu sú zaujímavé situácie a podmienky víťazstva. Na niektorých mapách treba pridelené vojsko rozdeliť na tri stanoviská, ktoré treba ubrániť. Po štarte sa hráč postupne presúva z jedného sektoru do druhého a musí vystačiť s tým, čo tam zanechal. Na inej mape musia Zergovia dobyť základňu, pričom väčšinu armády tvoria infestori, schopní ovládnuť nepriateľskú jednotku.



Multiplayer je prakticky identický ako v prvom Starcrafte, čo nie je prekvapivé, keďže sytém hry je nezmenený. Upravil sa jedine sortiment jednotiek a rozhodne sa výrazne zlepšila AI a možnosti ovládania. Niektoré pôvodné jednotky zostali, s inými sme sa museli rozlúčiť (prípadne sa objavili len v kampani) a



Výskum protossovských a zergovských technológií prináša unikátne vylepšenia.



V sekciách krížnika Jim Raynor plánuje postup, získava vylepšenia a pozerá spravodajstvo.

nahradili ich nové. U ľudí zaujme Viking, ktorý sa transformuje z pozemnej formy na lietajúcu, či masívny chodiaci kolos Thor. Protossovia majú teraz silnú materskú loď a keď vzducholode podporia smrtiace lúče jednotiek Void Ray, sú prakticky neporaziteľní. U Zergov sú to infestori, či Brood Lord, ktorý nahradil lietajúceho guardiana a na nepriateľov chŕli hordy hryzúcich parazitov. Vďaka letectvu má jednoznačne mierne na vrch strana protossov a Blizzard by mal pouvažovať o úprave parametrov jednotiek. Rebríčkové hry sa hrajú v režimoch jeden na jedného až štyria proti štyrom a cieľom je eliminácia súperov. Konečne je v hre možnosť posielať súperom suroviny, ktorá v jednotke chýbala. S týmto by sa ale málokto dlhodobo uspokojil, no Blizzard, líška prešibaná vie, ako udržať hráčov online.



Ponuka multiplayeru je bohatá vďaka jedinečnému editoru,

v ktorom môžu hráči vytvárať nové mapy, scenáre a dokonca celé kampane so všetkým, čo k tomu patrí, vrátane predelových scén, dialógov a nadefinovaných pohľadov kamery. Prvé mody a zaujímavé režimy sa už objavili a nepochybne pribudne množstvo ďalších tak, ako v prípade prvého StarCraftu. A nie je to len klasický režim obrany postu (tower defense), ale aj rôzne neštandardné verzie. Ak ste sa zúčastnili beta testu a myslíte si, že už máte StarCraft II dokonale oťukaný, ani netušíte, ako veľmi sa mýlite. Multiplayer neobsahuje podporu hry po lokálnej sieti, nepovažujem to však za mínus, keďže hra pri spustení aj tak vyžaduje online prihlásenie. Internet na aktiváciu (bohužiaľ) v súčasnosti vyžaduje už takmer každá hra a keď musia byť všetci hráči online, LAN stráca opodstatnenie.

S Wings of Liberty bol do života uvedený nie len StarCraft II, ale aj nový Battle.net. Je to vcelku priateľský online systém, kde nechýba členenie komunity, rebríčky, achievementy a za zmienku stojí možnosť komunikácie hráčov v rozdielnych hrách od Blizzardu. Má však svoje mušky, ktoré sa prejavujú hlavne v multiplayeri. Napríklad keď je host mimo klávesnice, neraz blokuje prístup k rovnakej mape ďalším užívateľom v poradí. Hra pokračuje v odpočítavaní štartu aj keď niekto odskočí a podobne.

Grafika hry je slušná. Aj keď nie špičková, plne vyhovuje potrebám modernej stratégie. Nechýbajú pekné efekty, fyzika, obľúbené 3D portréty pri výbere jednotiek. Ozvučenie je výborné, hlavne po novej záplate, keď už bez problémov funguje aj režim 7+1. Nastavenia umožňujú prispôsobiť parametre hry prakticky každej PC zostave z posledných rokov a to považujem za veľké plus.



Tri rasy sa znovu stretli - Človek, Zerg, Protoss

Postihnutá kolónia. V noci sa treba brániť pred mutantmi a cez deň plieniť infikované sídlo



Napriek istej skepse a pochybnostiam pri hraní beta testu, teraz môžem z plného hrdla zakričať, že StarCraft II je skvelý a jedinečný. Blizzard dokázal dodať rokmi používanému a už značne ošúchanému hernému systému nový rozmer. Forma kampane s originálnymi prvkami nemá medzi stratégiami obdoby. Multiplayer nezunuje vďaka bohatým možnostiam editora, s ktorým už teraz hráči vytvorili nevšedné mody. Hardvérové nároky sú na dnešnú dobu priam zázračné. Čo viac môžete chcieť? No predsa, aby tu bolo čím skôr pokračovanie StarCraft II: Heart of The Swarm!

Branislav Kohút



HODNOTENIE

+ výborná kampaň s jedinečným konceptom
+ výzvy pre jednotlivca, pestré módy v multiplayeri
+ veľmi ústretové hardvérové požiadavky
+ editor s bohatými možnosťami
- tradičný herný systém ako v iných stratégiách
- menšie technické chyby
- mušky v systéme Battle.net a multiplayeri

9.5

Inzertná plocha



História Starcraftu



Starcraft - 1998

Prvá hra zo Starcraft série postavená na Warcraft II engine zaujala masy a to ako svojim príbehom, tak aj multiplayerom, vďaka ktorému žije dodnes. Za 10 rokov predala cez 11 miliónov kusov a pri vydaní dvojky toto číslo ešte narástlo.





Masívny launch vo svete

Ako každý titul Blizzardu aj Starcraft II sprevádzali dlhé rady a polnočné predaje všade na svete. Masívne reklamné kampane nasledovali masívne predaje, kde za prvých 48 hodín predala hra v obchodoch 1.5 milióna kusov a stala sa tak najrýchlejšie sa predávanou realtime stratégiou v histórii.

Hra sa začala predávať na 5 kontinentoch v 11 jazykových mutáciách súčasne. O polnoci bolo otvorených 8000 obchodov s hrami. Medzi nimi aj Brloh.







Starcraft: Brood War - 1998

Expanzia na seba nenechala dlho čakať a o menej ako rok už rozžhavila Pentium procesory do červena. Nasledovali ešte dve neoficiálne expazie Insurrection a Retribution, ale tie už nedosiahli kvalitu pôvodne Blizzardovských titulov.



Starcraft Ghost

Akčná hra určená pre konzoly na motívy príbehu série bola vyvíjaná tak dlho až nakoniec nestihla svoju generáciu konzol a Blizzard titul zrušil. Či niekedy dokončia hru pre konzoly je u nich otázne, ale podľa vlastných slov, plánujú sa znovu ponoriť aj do tejto sféry.











CRYSIS 2

Akcia / Crytek / PC, Xbox360, PS3

Crysis. Pojem, ktorý je v hernej branži magickým zaklínadlom. Otvára sa ním brána do sveta realistickej grafiky a pýchy PC hrania, ale tiež do pekiel večného platformového súboja a do bezútešnej no extrémne úradnej krajiny nekonečných flamewarov. Na pôvodný originál sa môžeme pozerať z viacerých uhlov. Niekto si všimne iba vonkajší obal, tzn. grafiku, ktorá v dobe uvedenia na trh nemala obdoby a v mnohých smeroch kraľuje technológii i po 3 rokoch. Ďalší nakukli pod pokrievku a zistili, že pod nádherne vyzerajúcim obalom sa ukrýva rovnako dobrá hrateľnosť založená na voľnosti a rozmanitých prístupov k hre. Niekto rád priamu akciu, iný zas stealth a Crysis rovnako dobre uspokojil všetkých. Titul dosahoval tie najvyššie méty v hodnoteniach novinárov, medzi fanúšikmi si takmer okamžite vybojoval pozíciu legendy a tak bolo logické, že po „spinoffe“ Warhead musí prísť plnohodnotné pokračovanie.

Samostatný odstavec venovaný originálu naznačuje, aký dôležitý bol pre všetkých Krízistov moment ohlásenia druhého dielu (z pripravovanej trilógie). Na zdesenie hard core fanúšikov sa v EA rozhodli opustiť relatívne bezpečný materský PC prístav a nasmerovali svoje ďalšiu plavbu do konzolových oceánov. Aj u nás na Sectore sa každá novinka či článok čo i len trochu súvisiaca so značkou Crysis vo všetkých prípadoch zmení na slovné prestrelky medzi oboma tábormi. Padajú argumenty z jednej i druhej strany, argumenty sa neskôr menia na flame a ten ako obyčajne na zbytočné urážky. Nikto s tým už ale nič neurobí. Crysis 2 bude aj pre Xbox, aj pre PS3. Otázne je, ako sa to prejaví, či za cenu zvýšených predajov EA nezaplatí nižšími hodnoteniami a nevôľou skalných.

Mnohé naznačila E3 prezentácia pripravovaného bestselleru. Crysis 2 si našiel svoje miesto na novinárskom evente, kde bol dokonca predvedený v 3D verzii a jeden šťastlivec si okuliare s logom hry už teraz môže vyložiť v poličke vďaka našej súťaži. Trailer si je možné v 2D verzii pozrieť aj u nás a ak mám zhodnoť dojem z 3D priestoru, použil by som asi slovo „zaujímavé“. Nemal som pocit, že by sa v prípade Crysis 2 v kombinácii s 3D režimom mohlo hovoriť o dychberúcom zážitku, skôr sa len v Cryteku vezú na populárnej vlne obrazu s pridanou hĺbkou.

Titul mal samozrejme tiež vlastnú predvádzaciu miestnosť v rámci EA expozície. Úvodný preslov nás ubezpečil o tom, že Crysis 2 bude stále v prvom rade otvoreným dobrodružstvom, i keď zelené peklo džungle vystriedal zničený New York. Stále má platiť, že hráčovi budú k dispozícii dané prostriedky, teda nanooblek, zbrane a jasný cieľ. Akým štýlom bude cieľ dosiahnutý, je už len na jeho šikovnosti a predstavivosti. Voľnosť pohybu po ploche má ale v prípade amerického veľkomesta nahradiť tzv. vertikálny sandbox.

O Nanosuit 2.0 sme už toho popísali dosť, určite viete, že jeho funkcie budú po novom zoskupené, aby tak viac reflektovali rôzne štýly hrania. Často sa spomínajú dva základné prístupy – Predator (neviditeľnosť, útoky zo zálohy) a Armor (priame útoky). Crytek preto zameral prezentáciu skôr iným smerom, konkrétne na AI nepriateľov. Podľa slov vývojárov má byť umelá inteligencia postáv v hre tým najlepším, čo sme kedy mali možnosť na obrazovkách vidieť. Spolubojovníci aj nepriatelia budú reagovať na streľbu, aktívne sa kryť, vyhľadávať najlepšie spôsoby útokov atď.

Všetky novinky sme si po úvodných slovách mali možnosť vizuálne otestovať hneď na dvoch predvádzaných ukážkach. Prvá sa odohrávala v uliciach Veľkého jablka a úlohou hlavného hrdinu (Nomad) bolo dostať sa k vlakovej stanici. Druhá

misia bola zasadená práve do interiéru Central Station.

Sľubovanú otvorenosť som si bohužiaľ ani v jednom z levelov nevšimol (u toho druhého to je logické, keďže sa odohrával v interiéroch). Nomad pobehoval v koridore, zasypával nepriateľov ranami svojich zbraní, občas sa prepol do stealth módu, inokedy využil zvýšenú rýchlosť. Otvorenosť sa prejavovala maximálne v tom, že na mimozemšťanov bolo možné zaútočiť zprava alebo zľava. Naopak, páčilo sa mi vytváranie krytov z ťažkých kusov plechu, ktoré vojakovi aspoň na chvíľu poskytli ochranu proti tvrdej nepriateľskej paľbe. Zaujal aj moment, kedy Nomad na vrak obďaleč stojaceho vozidla primontoval výbušninu a celé auto odkopol smerom k útočníkom. Boje v uliciach boli ozvláštnené prítomnosťou spojeneckých vojakov, ale ako celok akcii chýbal punc výnimočnosti a ani nový Nanosuit, ani nové prostredie vo mne nezmazali dojem priemernosti. Alebo za to mohol práve nový Nanosuit a práve New York?



Interiérová misia z Central Station sa niesla v znamení boja s bossom, ktorého bolo možné vidieť v jednom z trailerov. Nomad používal ťažké zbrane (raketomet) v kombinácii so silami obleku a stacionárnymi zbraňami, aby bossa po tuhej prestrelke porazil. To však v uliciach vypukla ďalšia vlna šialenstva a to, že nad stanicou sa začal rúcať mrakodrap, príliš k ukľudneniu situácie nepomohlo. Nomada z bojiska vyzdvihol vojenský jeep, ktorého posádka sa ešte pri úteku pred padajúcou budovou snažila pomôcť zavaleným civilistom. Neúspešne. V tom momente prezentácia hry skončila.



Pri každom vyslovení "Crysis" sa jedným dychom zvykne dodať tiež "grafika". Áno, grafika v demách vyzerala dobre. Dobre ale v prípade Crysis podľa mňa nestačí. Sivošedivý New York na prvý pohľad nevyzerá tak vábivo ako džungľa, detaily zanikajú, práca grafikov tak trochu vychádza na zmar. Ak sme v prípade prvého Crysis hovorili o technologickej revolúcii, tak dvojka už zrejme rovnako hrdo vystupovať nebude.



Nebudem obchádzať okolo horúcej kaše. Môj dojem z Crysis 2 nie je príliš pozitívny. Hru nemôžem označiť ani za to najlepšie, čo som na E3 videl vo všeobecnosti, a čo je ešte horšie, ani za najlepšiu E3 FPS akciu. Iste, môžeme viesť nekonečnú diskusiu, že za to môžu konzoly a dookola vymenovávať veci, ktoré bývajú s tým spojené. U mňa ale Crysis 2 pohorel skôr na zvolenej pasáži, ktorou sa odprezentoval. Nenechala vyniknúť takmer ničomu ani grafike, ani novým prvkom hrateľnosti, ani akcii. Ako o bombastickej ultrahre skôr môžeme podľa ukážky hovoriť o obyčajnej strieľačke. A to je málo. Hre podľa mňa uškodilo aj to, že si pobalila dovolenkové kufre a z nádherných tropických destinácií sa odsťahovala do nepríliš zaujímavého zachmúreného New Yorku (stále hovorím iba o deme a dúfam, že zvyšok hry na tom bude s prostrediami o poznanie lepšie).



Práve kvôli týmto dôvodom je pre mňa Crysis 2 spolu s Fable 3 najväčším sklamaním tohtoročného záťahu v Los Angeles. Keďže som však optimista, rovnako ako v prípade tretieho Albionského dobrodružstva aj v prípade New Yorskej inváze verím, že na koniec to všetko dopadne ako v rozprávke. Princezná, poľ kráľovstva a vysoké hodnotenia v recenziách.

Na vydanie si ešte počkáme, keďže pôvodný novembrový termín vydania bol zrušený a nový dátum znie na prvý štvťrok roku 2011

Jaroslav Otčenáš



Limitovaná edícia hry bude obsahovať Nanosuit vak (rozmery 46x34 cm) s charakteristickou chrbticou z metalického materiálu a 20 cm figúrka Propheta. Ďalej v balení bude 176-stranový artbook, SCAR hologram, prístup k špeciálnemu obsahu v hre a to všetko v plechovom obale. Cena 158 EUR.



CALL OF DUTY: BLACK OPS

Dojná krava, oslík otras sa, žmýkanie do sucha, kutie železa, kým je horúce. Akokoľvek hanlivo označíte sériu Call of Duty, pre Activision to vždy bude znamenať len jedno - milióny dolárov putujúce do firemného hlineného prasiatka. Zastaviť produkciu hier z tejto série by bolo zo všetkých hľadísk pre spoločnosť nevýhodné, i keď o tom, čo je dobré pre hráčov, môžeme debatovať. Tak či onak, ďalšia časť série Call of Duty sa blíži, tentoraz (opäť) od Treyarchu a s podtitulom Black Ops.

Tajomstvo príbehového pozadia Black Ops je prísne strážené. Našli sa jedinci, ktorí sa snažili dej vydedukovať z trailerov či in-game obrázkov, ale oficiálne nebolo potvrdené skoro nič. Vieme, že časť hry sa bude odohrávať vo Vietname a príde aj na ustupujúci námet Studenej vojny.

Rovnako ako mnohé iné predvádzačky na E3, autori sa pochválil hneď dvoma rozličnými ukážkami. Black Ops podľa samotných autorov opäť prinesie kinematický zážitok plný akcie, výbuchov, odskakujúcich nábojníc a všetkého, čo máme tak radi na CoD sérii. Zvláštna pozornosť bola venovaná dizajnu misií a variabilite gameplayu. Hráči by mali dostať oveľa viac možností pri dosahovaní cieľov misie a hlavne, výstavba misií by mala zotrieť označenia „toto je stealth level“ a „toto je akčný level“. Náplň sa bude meniť, čo začne ako tiché vniknutie do tylu nepriateľa bude pokračovať ako zúrivá prestrelka a skončí útekom na vrtuľníku.

Vráťme sa k prvej ukážke. Dvaja piloti pomaly nastupujú do lietadla SR-71 Blackbird. Majestátny čierny taktický stealh prieskumník schopný prekročiť rýchlosť zvuku trikrát (Mach 3) vzbudzuje rešpekt v hre, rovnako ako v realite. Ocitáte sa v koži jedného z pilotov, usadá do kabíny a vypočuje si predletové príkazy. Motory sa zapaľujú, okolitá krajina sa začne rozmazávať a lietadlo sa odlepí od zeme. Určite vás zaujíma, či je možné Blackbird pilotovať priamo. Veľmi, veľmi obmedzene áno.

Black Ops sa razom mení na real-time stratégiu! Priamo z paluby Blackbirdu rozdávate príkazy

Po tom, čo sa lietadlo dostane do operačnej výšky, pilot začne ovládacími prvkami nastavovať obraz na jednom z monitorov. Po chvíli ladenia sa na obrazovke objaví skupinka vojakov a Black Ops sa razom mení na real-time stratégiu! Priamo z paluby Blackbirdu rozdávate príkazy jednotkám, staráte sa o ich krytie, navigujete ich medzi hliadkami nepriateľa.



Prichádza strih a RTS pohľad strieda klasická FPS perspektíva. Vojaci, ktorých ste pred pár sekundami sledovali z niekoľkokilometrovej výšky náhle stoja hneď vedľa vás. Dianie na obrazovke veľmi nebezpečne pripomína Modern Warfare 2. Zasnežené

prostredie, tichý postup vpred, nepriateľské hliadky a kuša dávajú jasné predpoklady, ako sa situácia bude vyvíjať. Keď však dôjde k momentu prezradenia, tichá kuša sa vďaka explozívnym hlaviciam šípov zmení na ničivú zbraň a všetci pamätníci si určite zaspomínajú na najlepšie pasáže z filmového Rambo.



Prienik k budove, kde sa podľa inštrukcií majú nachádzať podozrivé ruské zariadenia, pokračuje zlaňovaním skalného previsu a následným efektným vniknutím do budovy cez okno. Akcia sa spomalí a v záplave úlomkov skla treba každému nepriateľskému vojakovi olovenou pripomienkou vysvetliť, kto je tu momentálne pánom.

Táto misia sa skutočne veľmi podobá MW2. Od grafiky (aj keď na nej je vidieť menšie vylepšenia), cez skripty navodzujúce filmovú atmosféru, až po spracovanie prestreliek samotných. Fanúšikova sa budú cítiť ako doma, naopak ak sa vám MW2 nepáčil, ani do Black Ops sa zrejme nezamilujete.

Počkajte, ešte neodchádzajte!

Black Ops samozrejme nie len obyčajnou kópiou posledného dielu Call of Duty. Treyarch sa nás o tom snaží presvedčiť v druhom predvádzanom deme. Áno, hovorím o tom deme, v ktorom môžete plne kontrolovať ťažký ruský bojový vrtuľník. To je pre mnohých fanúšikov očakávaná správa, ale ešte pred tým, než sa k nemu dostanete, totiž zažijete skutočný pocit klaustrofóbie.

Útok na vrtuľník totiž začína krátkou prechádzkou v tuneloch Vietnamcov a ako nám to ukazovali dokumentárne filmy (či iné hry), tunely 1,5 metrov vysokých domorodcov sú pre 2 metrových hrmotíkov zo západného sveta skutočným peklom na zemi. Ozbrojený iba blikotavou baterkou a šesťranovým koltom sa hrdina prediera uzučkými kobkami, je svedkom bojov medzi svojimi spolubojovníkmi a mačetami ozbrojenými Vietnamcami a snaží sa vyšplhať k dennému svetlu skôr, než mu povolia nervy. Z predvedených prostredí mali práve tunely najväčšiu atmosféru, pocit stiesnenosti a čiastočnej bezmocnosti sprevádza každý váš krok.

Hustá džungľa zamorená nepriateľskými hliadkami je predzvesťou, že naša cesta tunelmi nebola zbytočná. Po chvíli skutočne na čistinke uprostred stromov zbadáme stojaci kolos. Získanie Hindu je cieľom tejto misie, stačí pár dobre mierených výstrelov zo samopalu a niekoľko ešte lepšie mierených granátov a cesta k vrtuľníku je voľná. Nasadáme do vrtuľníka (áno, je naozaj ho možné ovládať v plnom rozsahu) a pomaly sa odlepujeme od zeme.

Prelet vrtuľníkom ponad nepriateľské územie je jedna veľká akčná prehliadka, kde výbuch strieda výbuch a spúšte zbraní sú neustále pod tlakom vašich ukazovákov. Rakety Hindu si poradia so všetkým, s nepriateľskou dedinkou rozloženou pri rieke, visutým mostom alebo ťažkou technikou, ktorá sa vám odváži postaviť. Armagedon na obrazovke nekončí, do rany prichádzajú ozbrojené lode, ba dokonca aj vrtuľník. Všade sú trosky, plamene, dym... nie nadarmo sa táto misia volá Payback.

Výbuchy. Akcia. Skripty. Násilie. Boje. Zbrane. Atmosféra. Výprava. Hudba. Grafika. Efekty. Akcia. Akcia. Výbuchy. Skripty. Vrtuľník. Akcia. Výbuchy. Call of Duty. November 2010.

Jaroslav Otčenáš





KILLZONE 3

Úvodné štyri odstavce obsahujú spojlery týkajúce sa príbehu a prostredí Killzone 3.

Killzone má u nás vždy špeciálne miesto, z časti pre oddanosť samotnej sérii, z časti je to tým, že na bojisku nám tá surovosť vždy sedela a z časti tým, že jednoducho drsné a silno atmosferickú FPS môžeme konzumovať za akýchkoľvek podmienok kedykoľvek. Generalizovať? Áno. Podpora Move a podpora 3D. Veľká vec? Veľmi!

„V Killzone 3 sa pozrieme do rôznych prostredí počas objavovania Helghanu, domácej planéty Helghastov." otvára prezentáciu Hermen Hulst, managing director Guerrilla Games „Pozrieme sa do mimozemských džunglí plných Helghastov, prejdeme cez arktické polia a nakoniec skončíme v otvorenom vesmíre," prezrádza kulisy príbehu prirovnaného k súboju Dávida s Goliášom.

Príbeh Killzone 3 priamo nadviaže na koniec dvojky, kedy Sev a Rico popravia tyranského vládcu Helghanu Visariho. Dvojica hrdinov si síce vydýchla, ale vojnová mašinéria rozdrvila inváznu útok jednotiek ISA aj za pomoci odpálenej nukleárnej bomby a nad palácom v Pyrrhuse sa začínajú zlietať nepriatelia ako osy na med. Roztrúsené jednotky spojencov sú teraz na území, ktoré po odrazení útoku, opäť ovláda nepriateľ a ich cieľom je útek z prehranej bitky. Zatiaľ čo jednotka replikovala blitzkrieg, dvojka inváziu, tak trojka bude o nohách na pleciach. Vodca je síce mŕtvy, ale vojna nie je zďaleka u konca, hovorí Hulst.

„Vákuum, ktoré vzniklo počas mocenského režimu pod tvrdou rukou Visariho, sa stalo živnou pôdou pre politické hry v pozadí, intrigy a nakoniec vraždy. Dvaja najmocnejší ľudia na Helghane bojujú o moc nad svetom vybudovaným podľa predstáv tyrana. A teraz bude roztrhaný na kúsky," dodáva jedným dychom. Tým Goliášom nebude jedna osoba, ale celá vojnová mašinéria. Dávida zastupujú vojnou zocelení Seth a Rico, ktorý tentoraz slovník nadávok obmedzil, ale to jeho konštantne nahnevanému charakteru neublížilo. Čelo má stále pokrčené od rozčúlenia a kričania príkazov.

Technologická búrka pojmov

„Bude to skutočná jazda ako na húsenkovej dráhe, počas ktorej neviete, čo môžete očakávať za rohom," načína Hulst tému technická stránka. „Každé jedno SPU sme vyžmýkali, aby Killzone 3 bol ešte väčším zážitkom," hovorí na margo enginu, ktorý je po všetkých stránkach vylepšený. Ako príklad uvádza streaming, ktorý zabezpečí, že všetko od levelov, textúr, až po muziku je načítané bez páuz. Vylepšený základ dovolil nafúknuť levely a nepriateľov čo do veľkosti, zbrane čo do ničivejších efektov a zvýšiť aj počet vozidiel.

„Tu predvádzaný level je približne 10x väčší ako level v Killzone 2, čo znamená, že máte pred sebou oveľa väčší priestor na preskúmanie a niekoľko ciest k tomu." A aby tých prirovnaní nebolo málo a svoje číselné tvrdenie podložil, Hulst vyťahuje tri minúty trvajúce otvorenie arktického levelu (ide o štvrtú kapitolu Killzone 3). Úvod s výbušným náletom na výsadkovom module a kropenie nosných stĺpov ropných plošín stacionárnym guľometom má oveľa viac objektov na scéne, ako celý úvodný level v Killzone 2 s výsadkom na pláži.

„Hry Killzone boli vždy o intenzite a silnom zážitku. Pre potreby Killzone 3 upravujeme engine tak, aby ste boli priamo TAM. Killzone 3 bude kompletne hrateľný v 3D. Na 3D móde sme začali pracovať hneď od počiatku vývoja a prináša ovocie už teraz. Viete rýchlejšie prečítať bojisko, jednoduchšie mieriť,



orientovať sa v priestore, lepšie identifikovať nepriateľov v prostredí." Hermen Hulst vie, o čom hovorí. Jeho rozplývanie nad tretím rozmerom nie je výstrel do prázdna, zažili ho na vlastnej koži účastníci Sony tlačovky, ktorý ohkali a vzdychali pri každom zaprskaní trysiek na jump packu. 3D funguje.

Pekelný 3D Helghan

Ako sme sa na vlastnej koži mohli presvedčiť, 3D pridáva nielen tretí rozmer, ktorý laicky rozmazáva všetko, čo je mimo vášho zorného uhla. Nie je to ani tak hĺbka, resp. šírka záberu ako keby ste sa dívali do krabice, ktorej okraje zakrývajú scénu rozťahujúcu sa po stranách. Aj obyčajné snehové vločky, za normálnych okolností považované iba za doplnok scény, vyzerajú inak, reálnejšie. Ostro kontrastujú a nechávajú vyniknúť v bielo-šedej krajine industriálne stavby pokryté ľadom. Padajúci sneh je vrstvou ponad všetko ostatné, vy sa medzi vločkami prechádzate, sú ako normálne objekty. Okrem toho vysielajú do sveta aj správu, že v Guerrilla Games dokážu robiť aj iné ako šedohnedé levely a vedia sa aj pohrať s počasím. Veď Holanďania už skrotili blesky.

Sneh dokonca zavadzia pri mierení a prekáža v dobrom slova zmysle. A to sú iba obyčajné vločky, vrtochy počasia. Keď sa od kovových stien spustí spŕška iskier z odrazených guliek, keď vám vbehne do úsmevu Helghast a vy mu spravíte očnú inšpekciu nožom, zisťujete, že ste zadýchaní. Na bojisku Killzone 3 vás dokáže vyčerpať každý súboj. Neobyčajne brutálna nátura vo vás vyburcuje zúrivého býka a každú ozvenu hlasov nepriateľa chcete potrestať efektnou dokončovačkou. Šliapnutie na hlavu kanadou je po vysypaní zásobníka na schovaného nepriateľa mimoriadnou satisfakciou.

Helghani pôsobia démonickejšie. Ako keby ich červeň bola v očiach o stupeň pekelnejšia. Ich bojové výkriky trhajú na kusy prázdnotu v opustených budovách nakláňajúcej sa plošiny. A čo je najlepšie, že pri hraní pre vás prestáva existovať okolitý svet, aj keď je reprezentovaný zvedavcami, ktorí sa nakláňajú cez vaše rameno. Vďaka depth of field audiu je zvukový prejav tak pohlcujúci, až z toho behá mráz po chrbte. 3D nie je bubák. Ak sa zapájate aktívne do diania pred vami, zrazu ani tá povinnosť nasadiť si okuliare neprekáža. Je naozaj ťažké prirovnať zážitok z hrania v 3D k niečomu existujúcemu, je to ako keď si zapnete/vypnete zvuk pri horore. Po nasadení okuliarov sa





dostaví úplne odlišný pocit, ktorý nastavuje latku tam, kam sa dá dosiahnuť a porozumieť mu, iba ak ho zažijete na vlastnej koži.

Tajomný multiplayer, skvelý jump pack

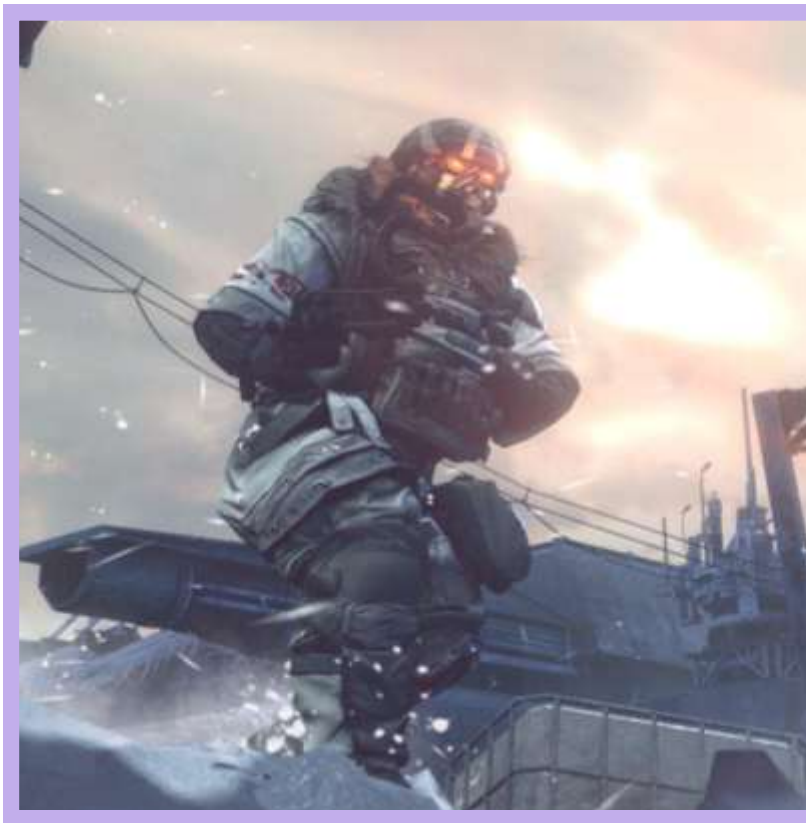
Môžete mať okuliare, hrať v 2D alebo len tak z nudy pri čakaní na rozhovor bez slúchadiel, svet Killzone 3 je zvláštny svojou mnohotvárnosťou. Keď odoberiete jeden vnem, zastúpi ho druhý, resp. posilnia sa tie, ktoré sú zapojené do hry. Či už na zemi alebo vo vzduchu, kosiť Helghastov nebolo nikdy tak uspokojujúce. Killzone 3 sa od svojho staršieho bračeka odlišuje po vizuálnej aj zvukovej stránke. Vyzretejšia technológia napumpovala na obraz pokročilú fyziku látok, oveľa väčšie lokality, dohľadnosť a perfektná práca so svetlom dodáva spolu s výtvarným štýlom Jan-Barta van Beeka hre charakteristický opotrebovaný vizuál.

A koho by zaujímalo, čo sú tie skákacie pasáže s jet packom, tak ide o malú vsuvku, ktorú môžete s tým čudom opakovať, koľko sa vám chce. Jump pack (pretože s tryskami zavesenými na chrbte nezmôžete dlho lietať) sa dá vyskočiť na vežu a skočiť do tváre Helghasta, vie vás vystreliť do výšky a pohodlne môžete pokropiť vojakov zatiaľ čo vás už tlačí gravitácia neúprosne dolu. Ale vie vás dostať aj cez ľadové popraskané pole a umožní vletieť na vzdialenú plošinu ako Mario na steroidoch.

Podľa Hermena Hulsta si v Guerrilla Games vypočuli všetky námietky komunity, je to poznať aj na alpha verzii na ovládaní. Už nie je tak cítiť váhu zbrane a je upravené rozloženie tlačítok, aby vyhovovalo dlhoročným hráčom FPS. Vraj ovládaciu schému bude možné kompletne preprogramovať podľa chuti. Autori boli skúpi na slovo, keď prišiel na pretras multiplayer, ale máme minimálne čakať nové módy a väčšiu prístupnosť. „Myslím, že sme integrovali do hry všetky featúry, ktoré boli tak žiadané," dodáva Hulst.

„Killzone 3 bude mať kolosálnu kampaň," aká bude dlhá? To sa presvedčíme vo februári 2011. Dovtedy budeme o novej kapitole v helghanskom konflikte ešte počuť, napríklad aj v nasledujúcom rozhovore.

Pavol Buday



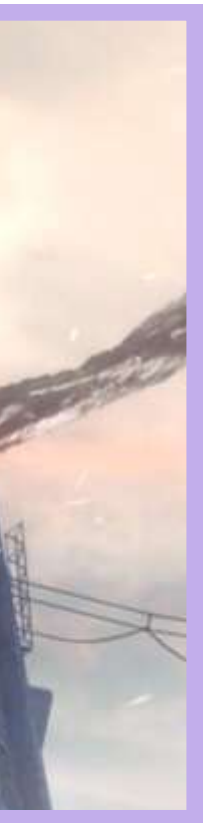
INTERVIEW



V preplnenej obývačke Sony je veľmi ťažké nájsť voľné a hlavne tiché miesto na rozhovor. To si tak sedíte na gauči, uploadujete správy na Twitter, vedľa vás prejde David Cage a pri chladničke s nápojmi čaká Hermen Hulst, moja najbližšia obeť. Minútu pred začiatkom nášho rozhovoru sa mi stráca z dohľadu a človek z realizačného tímu mi oznámi, že šéf Guerrilla Games má bohužiaľ sklz, ale že vyspovedať môžem Stevena Ter Heide. Než som si stihol s producentom podať ruky, už ho ťahali zodpovední opačným smerom. Aj on je obsadený. Čakať sa ale vyplatilo.

Mojim smerom kráča Arjan Brussee, technický riaditeľ a jeden zo spoluzakladateľov Guerrilla Games, už len nájsť vhodné miesto, kde sa bude dať sadnúť a nikomu nevylejete z plechovky kolu. Na schodoch pri demo stojane Move je to nebezpečné a príliš neformálne. Kým sa hľadá miesto, roztápajú sa ľady nezáväznou konverzáciou, až sme obaja usadený do tmavého kúta vedľa vozíka s použitým riadom z cateringu. Nedá sa nič robiť, pridelených 10 minút už beží.

Pána Brusseeho si pamätám z Holandska, je to mimoriadne zbehlý človek v technických termínoch a skôr ako o hre vám povie, koľko svetiel je na scéne, koľko framov dokážu programátori vytiahnuť z jednotlivých SPU a ako kopírujú odletujúce iskry polygónové modely. Zdal sa byť tvrdým orieškom, nakoniec nešlo o diplomatický rozhovor, ale prišlo aj na výbuchy smiechu a odviazanú debatu. Na moje prekvapenie mi Brussee ďakuje za položené a dobre zostavené otázky.



Hneď na začiatok by ste nám mohli povedať, aká je story za Killzone 3?

Tak v skratke, po udalostiach v Killzone 2, kedy ste zabili veľkého zloducha Visariho, sa prakticky odnikiaľ zrazu objavilo niekoľko frakcií, ktoré boli v úzadí Helghanu a bojovali medzi sebou o moc. Jedna z nich má kontrolu nad armádou, tá druhá zase nad špeciálnymi technológiami a obe idú po vás. Dochádza k výmene úloh, v dvojke ste boli súčasťou invázie armády a teraz sa musíte dostať z planéty preč, pretože vás s pomocou posledných výkrikov technologických hračiek vás chcú poslať k zemi.

A ten lov sa natiahne cez rôzne prostredia. Dnes sme ukázali level zasadený do arktickej časti planéty, samozrejme, príde aj na iné a odlišné kulisy. Už sme hovorili napríklad o džungli a pod.

Čo je však na Killzone úžasné, že sa odohráva kompletne na mimozemskej planéte, nie je tým, čo si pod pojmom mimozemská predstavíte, ale príde vám skutočná. A to platí aj o technológii, nie je nadčasová, ani precízna ale môže evokovať sovietsku vojenskú techniku, zastaranú, špinavú, ale stále funkčnú.

Po dokončení Killzone 2 sme si uvedomili, že môžeme pustiť do oveľa odvážnejších vecí ako jump packy a môžete vytvoriť oveľa šialenejšie zbrane. Stále sa nachádzame vo futuristickom svete, takže je nám dovolené robiť bláznivé veci.

Visari je mŕtvy, kto je novým nepriateľom? Je to spomínaná dvojica vysokopostavených ľudí, o ktorej ste hovorili, je to nastupujúci nový režim po páde tyrana alebo ide o helghanskú propagandu?

V pozadí figuruje niekoľko politikov, ktorí sa usilujú o dosiahnutie ultimátnej moci nad planétou. Nemôžem však rozoberať ich plány a prezrádzať kompletné pozadie. V príbehu budú vystupovať viacerí, ktorí sa snažia o to isté.

Na vlastnej koži som sa presvedčil, že Helghasti pôsobia pekelnejšie, odrazí sa to aj na vyzývavejších a ťažších súbojoch?

Niekde sa snažíme pridať, niekde ubrať. Po vydaní Killzone 2 sme videli, že ľudia majú na niektorých úsekoch väčšie problémy na iných zase menšie. Konkrétne posledný level - útok na palác - dal asi každému zabrať a veľa ľudí ho ani nedohralo. Snažíme sa to hráčom spríjemniť, aby sa nezasekávali.

Môžete pár slovami popísať, aký herný zážitok prináša Killzone 3 oproti predchodcovi?

Je to veľmi všeobecná otázka. Naším ťahákom je ohlásenie 3D podpory, ktorá vás jednoducho vcucne do diania. S Move ovládačom máte zase úplne odlišný pocit z mierenia a trochu väčšiu slobodu. Obe sú však iba doplnkom, nie sú povinné, ale ponúknu vám oveľa hlbší zážitok z hry ako pri použití štandardnej TV a DualShocku.

Nebojíte sa, že veľa ľudí nespozná na vlastnej koži Killzone 3 tak ste ho v prvom rade nadizajnovali s 3D a Move podporou?

Je to veľké riziko. Veľa ľudí si možno práve teraz zabezpečilo HDTV a o 3D ani len nesníva. Ale ak sa vrátite k hre povedzme o rok, možno už časť z nich bude mať 3DTV alebo bude o kúpe uvažovať. Kto vie, možno si kúpia nový televízor a starý presunú do spálne alebo detských izieb ako to bežne chodí (smiech).

Myslím, že o rok koncová cena nebude až tak vysoká. Každá nová technológia má svoju krivku nástupu, ak sa pozriete na 240 Hz televízory, tak tie prakticky spadajú do cenovej kategórie 3D. Táto technológia určite nebude pre ľudí nedostupnou.

Ešte pred E3 kolovali internetom rôzne špekulácie, že Naughty Dog vám pomáha s technológiou Killzone 3. Čo je na tom pravdy?

Sú to len reči. Všetci v rodine štúdií Worldwide Studios zdieľame medzi sebou nápady, tipy a triky, aj sa navzájom navštevujeme. Priamo s technológiou nám nepomáhali, ale podelili sa s nami o zopár trikov.

My to voláme honba za krajšou grafikou, čo vytvára konkurenčné prostredie vo vnútri WWS. Vybehli sme s Killzone 2 a oni žasli, oni vybehli s Uncharted 2 a zašli sme pre zmenu my. Konštantne zápasíme o prvenstvo. Na Naughty Dog urobilo veľký dojem naše 3D, možno nabudúce urobia niečo lepšie ako my. Nechajme sa prekvapiť.

Kto momentálne vedie v honbe za krajším vizuálom?

Naše tituly vychádzajú ob rok a každá hra, ktorá má bližšie k vydaniu vyzerá vždy lepšie, ako tá, ktorá je práve vo vývoji.

O multiplayeri zatiaľ nehovoríte, nechcete sa podeliť o zlepšenia a nové featúry?

Bohužiaľ nemôžem, Killzone 3 bude zaručene obsahovať aj multiplayer, nič však zatiaľ neohlasujeme v tejto veci.

A čo kooperatívny mód?

Zatiaľ nič nebolo ohlásené.

Osobne mi nedá nespýtať sa, bude Joris de Man zodpovedný opäť za hudbu v Killzone 3?

Bez debaty. Mimoriadne nás potešilo, že Joris nedávno prebral veľké ocenenie za hudbu v Killzone 2 a čo je na tom najlepšie, že na odovzdávaní cien Ivor Novello Awards bola naša hra ocenená po prvýkrát v úplne novej kategórii Najlepší herný soundtrack.

Všetky veľké blockbustre vychádzajú vždy v trilógiách, uzavrie Killzone 3 vojnový konflikt medzi ISA a Helghastmi?

(Smiech) O tom je ešte priskoro hovoriť.

Ďakujem za rozhovor.

Pavol Buday





007 BLOOD STONE



Agent 007 povstáva zo svojho herného zatratenia a to z rúk Bizzare, tvorcov racingovej PGR série. Nová hra sa bude volať James Bond 007: Blood Stone a Bond sa tentoraz bude točiť okolo speváčky Joss Stone, ktorá dostala v hre úlohu a naspievala aj titulnú sklabu hry I'll Take it All. Zo zvyšného Bond inventára tam nechýba Daniel Craig ako hlavná postava a M preberie Judi Dench.

Tešiť sa môžeme hlavne na racingové elementy, ale ani prestrelky a boje na telo nebudú chýbať. Samozrejmosťou bondoviek sú aj rozmanité lokality ako Atény, Bankok, Monako a Instanbul, v ktorých bude Bond odhaľovať medzinárodnú konšpiráciu. Popri príbehovom móde bude titul obsahovať aj multiplayer pre 16 hráčov, v ktorom sa hráči rozdelia na špiónov a žoldnierov.

Hra vyjde pre PC, PS3 a Xbox360.

Peter Dragula











V aktuálnych dojmoch nemôžeme priniesť komplexnejšiu skúsenosť obsahujúcu aj zážitky z kampane, ale vďaka uvoľnenej betaverzii prinášame podrobný pohľad na nekonečné a krvavé boje v multiplayeri očakávaného pokračovania Medal of Honor. A myslím si, že neprezradím vôbec priveľa, keď spomeniem, že jednoznačne je o čo stáť. Možno to viete, možno nie, no za hrou viacerých hráčov stoja profesionáli na slovo vzatí – chlapíci zo švédskeho DICE, ktorí len pomerne nedávno dokončili Bad Company 2, ktoré stále rozširujú, ale s vervou sa hneď pustili do boja aj na fronte nového Medal of Honor.

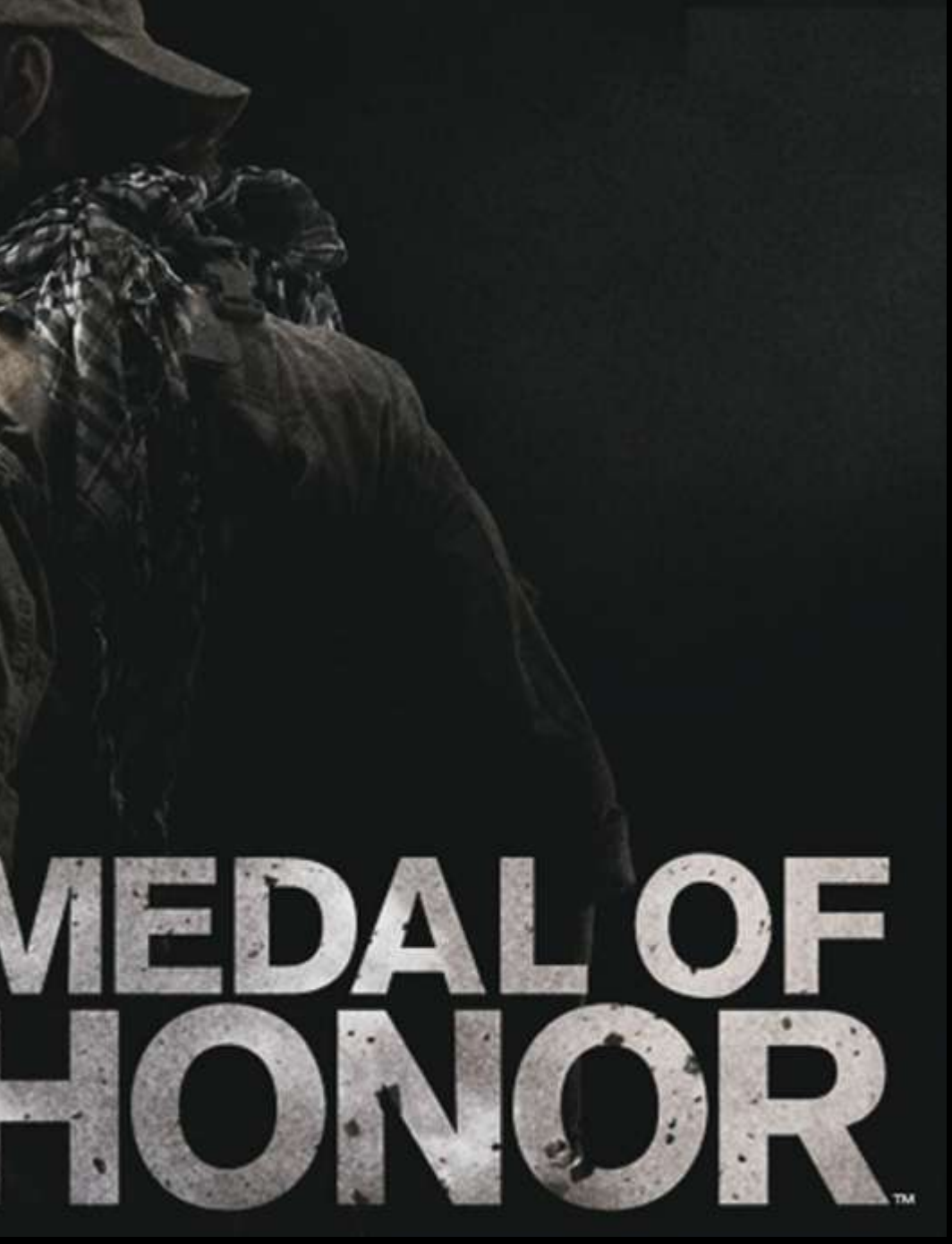
Už v úvode si však všimnete (samozrejme ak za sebou máte BC2), že multiplayerová časť hry pôsobí ako taká lite verzia zaužívaného štýlu sálajúceho z každého novšieho kúsku od DICE. Zjednodušene pôsobí aj samotné rozhranie a menu, no na druhú stranu sa tu uplatnilo staré známe, že v jednoduchosti je krása. V tomto ponímaní to teda znamená, že okamžite bez zložitého naťahovania sa dostanete ku všetkému, čo len potrebujete a prekvapivo (na betaverziu) je rovnako rýchly a bezproblémový aj matchmaking, či už rýchly (pričom vyhľadá vždy aspoň približne adekvátne skillovaných hráčov), alebo aj načítanie všetkých serverov. Tých je mimochodom naozaj veľmi slušné množstvo a nie je ani najmenší problém v akúkoľvek dennú dobu mať na výber slušný zoznam.

Príjemné sú aj možnosti cutomizácie pravidiel serverov, prípadne hard core režim známy aj z Bad Company 2. V prípade, že sa považujete za ostrieľaných veteránov multiplayerových vojen, tak jednou z ďalších možností je aj realistické zdravie. To je defaultne postavené na automatickej regenerácii počas chvíľky pokoja, pričom štandardne je intenzita zranenia prezentovaná červenaním obrazu (nie až tak agresívne ako v MW2) a aj smer príchodu výstrelu je indikovaný ukazovateľom. Vypnutie/









spadá do klasickej kategórie. K tomu sa pridávajú ešte možnosti rozmiestnenia ammo packov po mapke, spotting nepriateľov a nastavenie odomykateľných vecí, ku ktorým sa neskôr tiež dostanem.

Počet classov sa obmedzuje iba na 3 pre každú stranu, pričom rozdiely ktoré ich charakteristiky definujú, nie sú až tak výrazné. Jedná sa teda o klasického assaulta, special ops a snipera. Postupom vašou „kariérou“ sa však rozdiely prehlbujú podľa toho, ako si za dané postavy počínate a tým pádom výbava postavy závisí aj od vášho skillu. Rovnako ako tomu je aj v BC2. Pre každú triedu je v hre 8 levelov (vrátane základného), pričom každý level predstavuje jeden kus výbavy pre postavu. Pre assaulta tak napríklad získate granáty, lepšiu optiku, pre special ops brokovnicu a napríklad bazuku, no a pre snipera taktiež lepšiu optiku a lepšie sniperky. Podobnosť s BC2 je ešte viac zreteľná tým pádom.

Rovnako podobný je aj systém awardov udeľovaných za počínanie si v boji. Možnú motiváciu pre hráčov teda predstavuje tridsiatka medailí a ďalšia tridsiatka stúh, pričom platí to isté, čo aj v BC2 – získanie medailí je náročnejšie. Medzi stuhy sa zaraďujú elementárne veci ako dosiahnutie savior killu, revenge killu a podobne. Úprimne, ak máte doma Bad Company 2 a hrávate ho, tak v týchto ohľadoch multiplayerová časť nového Medal of Honor nemá čo ponúknuť oproti BC2. Nielen že to tak vyznieva z týchto riadkov, ale je to tak aj v skutočnosti. Autori zobrali svoj nedávny koncept, obliekli ho do iného kabátu a dokonca aj mierne orezali. Na tie pozitívne a pravdupovediac najmä vlastné chvíle však netreba dlho čakať.

Beta nám na vyskúšanie ponúka 2 mapy pre 2 herné režimy a tie aj znamenajú ukážku dvoch rozdielnych herných štýlov. Najprv si v zničenom Kábule vyskúšate boj protiteroristických jednotiek proti teroristickej hrozbe z Blízkeho východu v režime Team Attack. Jedná sa o tradičný team deathmatch bez akýchkoľvek väčších zmien.





Bonus v Limitovanej edícii MOH

Ak si kúpite túto edíciu, dostávate pozvánku do beta multiplayerového testu **Battlefieldu 3**. Hra síce nebola ešte oficiálne ohlásená a priblížená, ale keďže je beta test je naplánovaný na budúci rok môžeme už teraz odhadovať vydanie Battlefieldu 3 na jeseň roku 2011.

Titul vyjde na PC, Xbox360 a PS3.



Dôležitý je však štýl, ktorý sa tu prezentuje. Mapa Kabul City je rozlohou veľmi malá, na pomery BC2 až nezvykle a v Rush móde by zabrala možno tak oblasť jedného stanoviska. Taktika tu priestor nenachádza, avšak dynamika a rýchly spád áno. Aj napriek slovíčku „team“ v názve je to každý sám za seba, s taktickejším postupom len veľmi ojedinelým (prakticky len keď necháte kolegu najskôr vybehnúť z postrannej uličky do otvorenejšieho priestranstva, aby to schytal prvý). Rýchlosťou tento režim pripomína MW2. Životnosť postavy ani v tých najlepších prípadoch nedosiahne dĺžku celej hry a povolanie snipera je tu rovnako platné ako šálka horúceho Earl Grey v aktuálnych horúčavách.

Údolie rieky Helmand v Afganistane je priestorom pre dianie ďalšieho režimu – Combat Mission. Údolie je pomerne rozľahlé a ponúka teda podobné vyžitie ako mód Rush z BC2. Čo podobné, presne také isté! Tímy sú rozdelené na obrancov a útočníkov, pričom ide o dobytie/ubránenie istého počtu stanovísk. Tentoraz aj za využitia celej palety classov a dokonca aj bojovej techniky. Svoje miesto tu teda majú aj tanky (a tu si dovolím tvrdiť, že sa jedná presne vo všetkých aspektoch o čistú kópiu z BC2) a stacionárne guľomety. Gameplay sa výrazne rozrastá o taktické prvky, akurát systém squadov chýba. Osobne som však z BC2 tohto štýlu prejedený, no Team Attack bol pre mňa skutočnou lahôdkou. Dynamika a akcia pomaly rýchlejšia ako ukazovák na spúšti v spracovaní DICE má svoje čaro a hrá sa vynikajúco. Navyše ak budú po dizajnérskej stránke aj ostatné mapy (malo by ich byť 8) na tom podobne ako predvedené dve, tak sa máme na čo tešiť. Iba Combat Mission poskytuje priestor nekalým praktikám (nonstop zhadzovanie mortaru na nahrabanie čo najväčšieho počtu killov).

Vyššie spomínané odomykateľné bonusy predstavujú zaujímavý element pre hráča, navyše ho motivujú zostať nažive čo najdlhšie. Zabitia po sebe sa reťazia a sú bodovo ohodnotené (aj či sa jedná o





headshot, multikill a pod) a po zreťazení na určitú bodovú hodnotu sa hráčovi odomkne možnosť mortaru, prípadne odhalenia pozícií nepriateľov. Samozrejme, iba po dobu, dokedy zostane medzi živými. Ide o malú taktickú výhodu, no jej nevyužitie nie je problémom, zvlášť práve v režime Team Attack.

Technická stránka bety nijak nevybočuje z dnešného priemeru, textúry by mohli byť ostrejšie, modely detailnejšie, ale v porovnaní s Modern Warfare 2 má Medal of Honor navrch. Mapy obsahujú množstvo detailov, ktoré len zhusťujú atmosféru boja. Stále tu niečo poletuje, preletuje, sadá prach a podobne, badateľné hlavne v Kábule. Zvuková stránka je výborná, zvuky zbraní pomerne vierohodné, len tie výbuchy by si zaslúžili lepšie prevedenie. Fyzika je výrazne ochudobnená o deštrukčné možnosti a zničiť možno len malé množstvo objektov, čo je skôr na škodu.

Ak autori odstránia nedostatky, vypilujú sa do dokonalosti mapy a hlavne kampaň bude plnohodnotná, tak tu máme veľmi slušnú hru vyváženú po všetkých stránkach, navyše s multiplayerom, ktorý by mal byť príjemnou alternatívou k stávajúcim titulom na trhu. Síce orezaná, no rýchlejšia, akčnejšia a aj jednoduchšia verzia BC2. A určite si svojich fanúšikov nájde.

Matúš Štrba



LINKIN PARK v MEDAL OF HONOR

Známa skupina Linkin Park dostala titulnú skladbu novej Medal of Honor hry a bude z ich nového albumu A Thousand Suns, ktorý vychádza v septembri. Skladba sa bude volať The Catalyst.

K tomu dostal Linkin Park možnosť aj zrežírovať trailer z hry s vlastnou hudbou. Réžie sa ujal Joe Hahn a trailer je k dispozícii už od 1. augusta. Nájsť ho môžete na Sector.sk

http://www.sector.sk/video/12048/linkinpark.htm





MOTORSTORM APO

Tak ako ma naučil WipEout počúvať dunivú elektroniku a agresívny rýchly punk séria Burnout, tak ma naučil MotorStorom počúvať drum & bass, hovorím Mattovi Southernovi, šéfovi vývoja MotorStorm: Apocalypse v priateľskom rozhovore krátko po prezentácii. Máš rád Pendulum, pýta sa. Tak to ťa poteším, odpovedá si v zápätí a nechávam mu na papier kvôli silnému britskému prízvuku napísať mená zodpovedných za soundtrack. Elite Force namixuje muziku od Lalo Schrifrina (Dirty Harry, Mission Impossible, Starsky & Hutch), dodáva to hre filmový nádych, hovorí Southern.

Nemôžeme nesúhlasiť, MotorStorm: Apocalypse znie a vyzerá úplne inak. Nie je to striekajúce blato na vyprahnutom kuse zeme, ani modré lagúny exotického ostrova, ale betónová džungľa, ktorá ladne kolabuje za tónov razantnej a vôbec nie lámavej kolosálnej hudby, akú počujete skôr vo veľkofilmoch ako v hrách a už vôbec nie v racingoch. Výbuchy dotvárajú dielo skazy, ale vám je to jedno, upaľujete cez práve otvorenú dieru v zemi, zapínajú sa reflektory krájajúc tmu pred vami a dávate pre istotu bodíček súperovi, ktorý nestíha vybrať správnu skratku von z tunela metra a zatiaľ čo jeho zamestnávajú pevné základy stĺpu, vás na popraskaný asfalt katapultuje zlomená betónová doska a ste vonku.

MotorStorm: Apocalypse má nabrúsenú náladu od prvého momentu, keď si zoberiete ovládač do ruky. Akoby aj nie, organizátorov festivalu, ktorý presunuli najnovší ročník do prostredia zemetrasením zničeného mesta, nemá v láske súkromná armáda, ktorá tu stráži majetok a už vonkoncom ich neznesú blázni, ktorí sa hádžu pod kolesá a znepríjemňujú vám život napríklad cisternou ťahanou za kamiónom, ktorá sa znenazdajky o vás oprie zprava práve v momente, keď je odpísakaný pretek a vy sa z chaotickej výmeny laku snažíte predrať do vedenia.

Dole, dole, dole

Ničenie prostredia a okolie trate máme ešte zakorené z explozívneho gameplayu Split Second, ale treba brať na zreteľ, že v MotorStorm: Apocalypse neexistujú žiadne zbrane ani diaľkovo odpaľované nálože. Zmenu prostredia v meste má pod palcom zemetrasenie a mení sa dynamicky. „Ako jazdíte, bude v reálnom čase roztrhané na kusy sériou ničivých otrasov," hovorí Nothern. A aby toho nebolo málo, tak mesto je perzistentné, čo znamená, že ak v jednom preteku budete vidieť ako sa dvom mrakodrapom podlomia nohy, tak v ďalšom





OCALYPSE

ich nájdete v hlbokom objatí na zemi.

Ak navštívite lokalitu, kde ste už predtým jazdili, objavia sa aj nové skratky a otvoria nové možnosti ako pretekať a bojovať nielen s nepriateľmi, ale aj vybuchujúcim prostredím.

V kampani má byť približne štyridsiatka unikátnych pretekov, pričom v každom uvidíte nejaké tie zmeny. My sme mali možnosť odohrať iba kratučký úsek, ktorý bol o to zaujímavejší, že pretek štartoval aj končil za pochodu, navyše cieľovú rovinu mal zavesenú pod sebou vrtuľník. Dynamiku kampane podtrhuje aj fakt, že sa na celý festival dívate z troch uhlov.

Postupne sa zoznámite s tromi jazdcami, ktorý predstavujú aj úroveň obtiažnosti. Rookie, Survival a Veteran, každý z nich má svoj vlastný príbeh, jazdia však v odlišných častiach mesta proti inej AI simultánne, teda naraz. Len hráč sa s nimi zoznámi sekvenčne, od najväčšieho amatéra až po ostrieľaného profíka. Všetkých však spojí koniec a tým je únik z mesta na lietadlovú loď, spojluje Nothern. Medzitým si užijete jazdy po stenách mrakodrapov, ktoré pod kolesami klesajú k zemi, na ich strechách s úžasným výhľadom na celú scenériu, cez pokrútené mosty, zničené nábrežie, alebo v interiéroch kancelárskych budov. „Toto nie je klasické jazdenie na cestách, ale MotorStorm v urbanistickom prostredí." Aby sme parafrázovali Nothernove slová, keď príde MotorStorm do mesta, nezabudne si od starostu vypýtať kľúče.

Kľúče od mesta

Kampaň by mala predstavovať 8 – 10 hodín jazdenia. Na MotorStorm to nie je veľa, ale autori vsádzajú všetky prachy do masívneho Wrecreation módu. „Počítame s tým, že tu strávia hráči viac ako 150 hodín," vysvetľuje Nothern. Tento režim už možno poznáte z predošlých MotorStorm hier, no tentoraz ponúka viac ako len zmesku iných módov. Vy si môžete vytvoriť nové s vlastnými pravidlami a potom sa o ne podeliť s priateľmi online. Wrecreation inšpirovaný mottom Create, Share & Play umožní nastaviť všetko od počtu kôl, časového obmedzenia, počtu áut na trati až po také veci, čo je vlastne cieľom vašeho módu. Môže to byť napríklad počet predbehnutí kamió-







nov na klopenom ovále. Apocalypse obslúži štyroch hráčov v splitscreene a 16 hráčov online, tieto počty môžete ďalej ľubovoľne kombinovať. Štyria môžu hrať na jednej konzole proti tuctu ľudí online. S vytváraním vlastného obsahu súvisí aj tunovanie a modifikovanie vozového parku. Od spojlerov, častí karosérie, vinyly, cez farbu laku, až po nálepky a rôzne nápisy môžete meniť na vozoch všetko a potom sa s vašimi výtvormi pochváliť. Okrem vonkajších úprav sa bude dať upraviť aj výkon auta rôznymi perkami. Je to systém podobný Bluru. Jednotlivé upgrady sú rozdelené medzi riadenie, boost a boj, pričom v každej kategórii sú ďalšie a ovplyvnia rýchlosť alebo odolnosť voči nárazom. V garáži Apocalypse sa objaví päť nových tried vozidiel, ktoré sú prispôsobené pre jazdu v meste. Ide o muscle autá, superšporty, superbajky a choppre. Všetky ostatné z Pacific Rift vrátane kamiónov, monster truckov, rally áut, ATV a motoriek sa takisto zúčastňujú šialeného festivalu.

A keď sme už u tých áut, tak treba spomenúť, že po prvýkrát v histórii série sa v Apocalypse objavia dynamické svetlá. Predsa, počas jazdy v kanáloch alebo v noci medzi sutinami potrebujete vidieť, treba si však dávať pozor, stačí jedna kolízia a reflektory si rozbijete a neuvidíte na cestu. Mantrou MotoStormu bolo jazdenie cez deň a párty v noci, teraz sa to mení. „Toto sú preteky a párty nonstop po celý deň," ukončuje prezentáciu Northern.

Off road Apokalypsa

Najväčšou inšpiráciou pre Evolution Studios boli tie najväčšie dobrodružstvá a FPS akcie dneška, čím sa modifikovala a viditeľne upravila tradičná agresívna nátura jazdenia proti rôznym triedam vozov na jednej trati súčasne. „Toto je kompletné prekopanie MotorStormu," dodal Northern na úplný záver.

MotorStorm: Apocalypse si udržuje charakteristický feeling špinavého racingu a pretekov bez pravidiel. A keď tu neplatí fair play, tak prečo malo mať prostredie nejaké hranice? Držíme Evolutions Studios palce, tretí diel MotorStorm vyzerá luxusne.

Pavol Buday



MOTORSTORM INTERVIEW

Obyčajne, keď príde na rozhovor zoči voči, niet času na váhanie. V okamihu, keď si s vami podá ruku Simon Barlow, ktorý vyzerá ako správny týpek z tímu zodpovedného za extra deštrukčný MotorStorm: Apocalypse, viete, že si môžete dovoliť aj trochu viac ako formálno-všeobecné otázky s cieľom vytiahnuť viac než by vývojár chcel povedať. Pri vyberaní vhodného miesta na rozhovor v preplnenej obývačke Sony sme našli schody, ktoré viedli k stojanu Move.

Medzi kokpitami Gran Turismo 5 a novou generáciou interakcie sme sa rozprávali s Barlowom aj o tom, ako veľmi sú v Evolution Studios strelení, keď nechajú zničiť celé mesto, o tom, čo znamená Apokalypsa a čo za festivalovú oslavu brutálneho off road racingu bude tretí MotorStorm.

Čo predstavuje podtitul Apokalypsa v názve tretieho MotorStormu?

Už pri hľadaní nového miesta, kam by sme sa mohli s festivalom MotorStorm posunúť, sme vedeli, že chceme ísť do mesta. Chceli sme ho zasadiť do urbanistického prostredia, ale to nestačilo.

MotorStorm nie sú obyčajné preteky na cestách, tak sme premýšľali nad tým, čím by sme hru mohli ozvláštniť a potom nás to napadlo - masívnym zemetrasením. Tým sa vytvorilo akési mestské ihrisko. Zemetrasenie previazané na podtitul (Apocalypse) nám však aj umožnilo transformovať charakteristické črty MotorStormu ako rôzne skratky a rôzne triedy vozidiel a vložiť ich do mestského prostredia.

Zemetrasenie roztrhá mesto na kusy aj s mrakodrapmi, aj so zemou a vy sa tak môžete ocitnúť v tuneli metra, keď padne mrakodrap, môžete jazdiť po jeho stenách, dokonca aj po strechách, zatiaľ čo okolo vás padajú ďalšie. Je to neuveriteľný zážitok.

Čiže Zem postihla prírodná kataklyzma?

Nie je to koniec sveta ani postapokalyptický scenár. Je to prírodná katastrofa.

Napriek tomu sú na uliciach ľudia, ktorých môžete zrážať.

Príbeh hovorí o evakuácii mesta, no je prázdne iba na oko. Kto by tam zostal, keď hrozí, že zemetrasenie nepovedalo posledné slovo? Iba blázni! Ulice sú plné týchto šialencov, lupičov a gangov, ktorí využívajú mesto pre vlastné pobavenie.

Do toho všetkého sa primieša vláda, ktorá si povie, „musíme chrániť naše investície," a tak si najme súkromnú armádu, ktorú tu nechcú zase blázni. A tak vypukne boj medzi frakciami o teritórium v ruinách mesta. Účastníci MotorStormu však chcú jazdiť, kašlú na nich, ale nachádzajú sa niekde v strede medzi bláznami a PMC.

Ľudia si však uvedomujú a chcú od racingu viac ako len autá a jazdiť dokola... chcú viac. A tejto skupine chceme ponúknuť MotorStorm koncipovaný ako akčný film.

A preto zosielajú vrtuľníky, aby ma zostreli na ceste?

Nikto nechce v meste MotorStorm, lupiči ani PMC. Ale vy tu chcete byť, pretože toto je skvelá príležitosť pre jazdenie.

Hrali ste SplitSecond?

Som zaneprázdnený našou hrou, nemám príliš veľa času na hranie iných hier, ale áno, mal som ju možnosť hrať. Je veľmi zaujímavá.

Obe hry sú si veľmi podobné, v čom sa bude odlišovať MotorStorm?

Je veľmi zaujímavé sledovať, čo sa deje v žánri racingov. Motor-Storm Apocalypse je už nejakú chvíľu vo vývoji, približne 2 – 2,5 roka. Ľudia si však uvedomujú a chcú od racingu viac ako len autá a jazdiť dokola... chcú viac. A tejto skupine chceme ponúknuť MotorStorm koncipovaný ako akčný film.

Apocalypse je ekvivalentom hollywoodskeho letného blockusteru. Na PlayStation 3 máme tri typy raicngov, je tu Gran Turismo, čo je ultimátny racing simulátor, ktorý osloví najzapálenejších fanúšikov, a na opačnej strane je ModNation Racers, ktorý je výhradne o zábave a kreativite. Apocalypse je niekde medzi nimi. Pokrytý je široký rámec žánra, ale všetky spomenuté hry nie sú tradičnými racingami, každá z nich ponúka niečo viac.

V UK existuje akási kultúra medzi vývojárskymi štúdiami, Black Rock aj Bizzare sú z ostrovov a aj my sa chceme s racingom posunúť ďalej, kde ešte nik nebol. Každý to robí po svojom a Apocalypse predstavuje našu víziu cesty, ktorou by sa mal žáner uberať.

Čo ste sa naučili z predchádzajúcich dvoch dielov?

Úprimne, bolo toho veľa. V Apocalypse sme uviedli päť nových tried vozidiel k už existujúcim z Pacific Rift. Držíme Guinessov rekord za najvyšší počet rozličných tried vozidiel pretekajúcich na jednej trati simultánne. A už teraz sme ho prekonali o päť (smiech)!

Je to šialené, ale keď sa do toho pustíte, naučíte sa jednotlivé vozidlá medzi sebou vybalansovať. Každé z nich má iný výkon a inak sa chová. MotorStorm robíme už dlhé roky a vieme ich udržať vybalansované, čo nás utvrdilo v tom, že spokojne môžeme pridať ďalších päť tried do hry bez toho, aby tým utrpela hrateľnosť.

Počas singleplayer kampane, ktorá obsahuje tri odlišné cesty pre každú z troch hrateľných postáv, uvidíte festival z úplne inej perspektívy.

Viete bližšie popísať nové triedy vozidiel?

Apocalypse sa odohráva v meste, čiže sme prirodzene chceli aj vozidlá, ktoré sú pre toto prostredie ideálne. Máme tu superšporty, muscle autá, superbikes, chopre, všetky sú stavené pre mesto, ale každé zapadá aj do filozofie MotorStormu. Čiže ak napríklad uvidíte superšport, tak to nie je rovnaký typ, aký vidíte v iných hrách, ale presne taký, aký by súťažil iba v šialenom festivale, akým je MotorStorm.

V každom MotorStorme sa snažíte vyťažiť z daného prostredia maximum, v aktuálnom traileri sme videli padajúce budovy a mrakodrapy, zbláznili ste sa?

Keď to hovoríte vy (smiech). Ak chcete vytvoriť hru takéhoto



ranku, musíte byť trochu aj blázon.

Už viete, kam sa posunie festival, keď vydáte Apocalypse?

To nikto nevie.

S takýmto ničivým tempom o chvíľu už nebudú mať kde jazdiť účastníci?

(Smiech) Čo vám zostane, keď zničíte svet, že?

Akým spôsobom sa modifikujú trate počas preteku?

Počas singleplayer kampane, ktorá obsahuje tri odlišné cesty pre každú z troch hrateľných postáv, uvidíte festival z úplne inej perspektívy. Ide o 48-hodinový racing, zatiaľ čo okolo vás kolabuje mesto. Zemetrasením zasiahnutá oblasť nás časovo ohraničuje, takže bude vidieť čoraz viac a viac zničené prostredie.

Každý pretek je unikátny, čo je veľká vec. Máme viac ako 40 unikátnych pretekov, žiaden neuvidíte dvakrát.

Ide o kompletne perzistentnú kampaň?

Presne. Začínate hrať s postavou menom Rookie, pochádza z Aljašky a vo festivale MotorStorm je úplným nováčikom. Ak absolvujete jeho časť, nastúpi Survivor, s ktorým sa budete pohybovať na miestach, kde ste predtým jazdili s Rookiem. Vy sa s postavami zoznámite v hre postupne, no v hre jazdia simultánne. Ak niekde padla budova a vy budete prechádzať tým miestom s novou postavou, tá budova bude ležať na zemi.

Aké rozdiely sú medzi postavami?

Reprezentujú tri stupne obtiažnosti. Rookie je easy, Survivor je niečo ako medium, a myslím, že veľa hráčov nájde v ňom ideálnu výzvu, a potom je tu Big Dog. Ide o veterána festivalu a patrí k jedným z pôvodných organizátorov. S ním absolvujete jedny z najťažších pretekov v celej sérii.

MotorStorm je ďalšou hrou vybavenou 3D módom, myslíte, že aj hráči, ktorý nemajú potrebné vybavenie si ju užijú tak ako ste ju pôvodne navrhli?

3D nám otvára nové dvere. V štúdiu Evolution máme vlastnú skupinu ľudí, ktorá pre Sony pracovala na 3D, takže sme o tejto technológii vedeli pomerne skoro a chceli ju mať okamžite v našej novej hre. Od úplného začiatku sme pracovali tak, aby Apocalypse vyzeral úžasne aj v 2D, ale ponúkal novú úroveň pohltenia v 3D. Snažíme sa z oboch módov dosiahnuť ten najkrajší vizuál. Čo sa týka kvality grafiky, oba módy sú identické, ale 3D ponúka nevídanú hĺbku. Viete si predstaviť, ako na vás padajú budovy a otvárajú sa nové skratky?

Vlastne, si to predstavovať nemusíte, môžete si to rovno zahrať (ukazujúc s úsmevom na stojan MotorStormom).

Kedy si ju zahrá zvyšok hráčov?

Dátum vydania MotorStorm Apocalypse je predbežne stanovený na začiatok budúceho roka.

Ďakujem za rozhovor.





HALO REACH vás víta

Bungie uzatvára s Halo Reach kruh, aby sériu opustilo s poriadnym treskom, aký si budeme pamätať. Americké štúdio dokázalo v rekordnom čase pre potreby nového majiteľa prerobiť ambiciózny projekt a vyhnúť sa oblúkom platformám PC a Mac, aby položilo základy jednej z najvplyvnejších značiek v hernom odvetví. Bungie ale svojmu dieťaťu spätého licenčnými motúzmi s materskou firmou Microsoft dáva posledné zbohom. Kto preberie štafetu a či to bude 343 Industries, kto bude stáť za Halo 4, nie je dôležité. Autori Halo sa vracajú na začiatok v prequeli, kvôli ktorému vytvorili nový svet, aby ho na konci mohli odpáliť do horúcich pekiel. Niečo musí zomrieť, aby niečo iné rozkvitlo novým životom.

Približne dvadsiatka ľudí v útrobách mníchovského klubu Neuraum vie, kto sú hlavné postavy katastrofického scenára o konci jednej planéty. A Brian Jarred vie, že my vieme a tak sa nezdržuje zbytočnými rečami o dôležitosti značky ani o tom, ze Reach je poslednou Halo hrou Bungie. Vie, že Halo nepotrebuje bližšie predstavenie a my sa mu takto elegantne vyhneme. „Dobrý deň, dnes vám ukážeme nové prvky Halo Reach," začína bez okolkov.

„Ide o najambicióznejšiu Halo hru, na akej sme pracovali. Pevne veríme, že ide aj o najlepšiu, akú sme mohli za tie dlhé roky vyprodukovať. Bude v nej toľko súčastí a prvkov, koľko sa predtým v žiadnej inej Halo hre neobjavilo." Jarred spúšťa ako prvý editor levelov Forge s masívnymi vylepšeniami, ktoré teraz umožnia jednoduchšie a oveľa precíznejšie vybudovať kompletne nové levely alebo upraviť stávajúce. Zaujímavosťou Forge World, ako sa editor volá, je, že vlastne ide o jedno obrovské ihrisko. Môžete naraz ôsmi budovať (štyria v splitscreene), alebo len si tam nahádzať zbrane a strieľať po sebe.

Bungie novou sadou nástrojov spríjemňuje staviteľom budovanie máp. Forge World je jeden veľký svet, je tu zákutie s vodopádom, kde je v zápätí ukázaná mapa The Cage, ktorá vykúka z útesov, ďalej je tu malý ostrovček, v skalách zapustený hangár, čistinka na vrchole hôr. Všetky tieto lokality môžete použiť naraz, alebo sa koncentrovať na jednu a na nej vybudovať svoj výtvor. Halo Reach bude obsahovať približne päť doplňujúcich máp, ktoré vytvorili autori pomocou Forge. „Išlo o interný test. Ak to dokážeme my, naši fanúšikovia to zvládnu tiež, ľavou zadnou," hovorí o prístupnosti editora. Forge bude obsahovať 150 rôznych častí, ktoré sa dajú skladať ako LEGO. Objekty teraz môžu plávať vo vzduchu, zapadať do seba, alebo prechádzať cez seba.

You are coming with me, Noble Six

Forge World je ako plátno, medzi jednotlivými lokalitami a zákutiami prechádza Jarred na palube dvojrotorového lietajúceho stroja Falcon, ktoré má po bokoch miesto pre dvoch strelcov. Rozloha a obrovská viditeľnosť nie sú len prázdne slová, ale v diaľke sa dvíhajú k horizontu vysoké bralá, dostávate reálnejší pocit z hĺbky, výšky aj dĺžky. V kampani, ktorou nás previedol hlavný dizajnér misií Neil Sankey, sa zrazu necítite byť ohraničení, zrazu nie je vidno jednoznačnú cestu vpred, ale každý zo štyroch kooperujúcich hráčov má priestor pre manévrovanie aj boj.

Reach. Horúca, rozpadajúca sa, nestabilná, odfukujúca paru, planéta odsúdená skôr, než sa objavuje na obrazovke. Akoby chceli autori povedať, že nezostane na konci kameň na kameni. Kamera prechádza nižšie a kopíruje terén, do obrazu vchádza charakteristická helma Spartanov s prestreleným výzorom. O sekundu si podobnú nasadzuje šiesty člen Noble tímu. Nová posila sa zvíta po zosadnutí Falconu v provizórnej základni so zvyškom a okamžite vyráža na prvú misiu, ktorá otvára kampaň Reach.



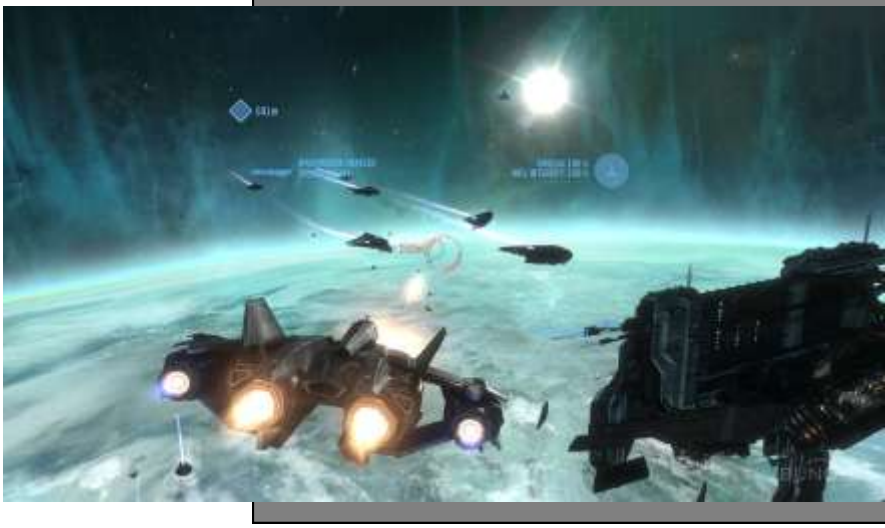
Je to rutina, nájsť a identifikovať signál z majáku prieskumného tímu, ktorý sa počas pátrania po záhadnom núdzovom volaní stratil. Falcon sa odliepa od zeme a opäť sa nám ponúka pohľad na rozvŕtaný povrch hlbokými kaňonmi, ostrými hrebeňmi dekorovanými zvláštnymi veternými elektrárňami a flórou zároveň cudzou, no známou, aby nevyvolávala mylné myšlienky, že tu nie je žiaden život. Na zemi sa to mení, po pláňach pred hladáčikom prebehujú divé pštrosotilopy. Noble tím okamžite začína snoriť, komunikácia cez vysielačku je rušnejšia, ale pokojná. Nikde ani živej nohy, nikde náznak nebezpečenstva. A to ani v momente, keď narazíme na horiaci Warthhog a maják.



Úvodných pár minút nepadol ani výstrel, ale podivné ticho nás udržuje v napätí. Keď zapípa termosenzor a nájde živé formy v budove, máte chuť vypáliť zásobník do otvárajúcich sa dverí. Tak sú nervy napnuté. Spoza dverí vybehnú vystrašení roľníci a až tu si všímate, že Reach používa motion capturing pre nasnímanie pohybov. Všetko je dôveryhodnejšie a do interakcie sa zapája aj reč tela, nielen drsné hlasy veliteľa. Reach nás privítala ľahkým letným dažďom, v spolupráci so slnkom a tmavými skalami vytvára výborný kontrast medzi tým, ako si Halo pamätáte, a aký je Reach. Lentilkové farby nahrádzajú tmavšie tóny s vyzretejšou farebnou paletou reagujúcou na klimatické podmienky a zmeny, ktoré len prídu.



Späť k prieskumnej misii. Skutoční nepriatelia prichádzajú o nejakú minútku neskôr pri prehľadávaní opustených budov. Teatrálny vstup s výsadkom ich prezradil a príchod jednej hliadky mení okamžite náladu v tíme. Padnú prvé výstrely z okien budov a potom sa boj premení na šprint do kopca. Grunti sa nedajú len tak popraviť. Vzdorujú, ale pre šiestich Spartanov sú rozcvičkou. Dynamiku boja zásadne ovplyvňujú nové schopnosti obleku. Power upy nie sú jednorazové ako predtým. „Takýto systém distribúcie stavia hráča do neistej situácie „mám ho použiť, alebo ušetriť, pretože neviem, čo to vlastne robí?" Schopnosti môžete používať, koľko sa vám zachce (pred novým použitím však treba počkať na dobitie), kým ich nevymeníte za ďal-



šiu. Môžete tak využiť šprint pre rýchly presun, charakteristických bubble štít, jet pack, dočasnú nezraniteľnosť na úkor mobility alebo hologram, ktorý vyšle do terénu vášho dvojníka – návnadu (mimoriadne účinné pri sniperoch).

Prieskumná misia sa po prvej potýčke dostáva hlbšie do údolia, ktoré je možné preskúmať na civilnom pick-upe. Šmýka sa na mokrej ceste ako sa derie bohvie kam. Druhý kontrolný bod síce na HUDe vyskakuje, je však príliš ďaleko, aby sme sa tam dostali, pretože prezentácia kampane v tomto momente končí. Tú si s príbehom stráži Bungie ako oko v hlave. Na programe je drasticky povylepšovaný Firefight, ktorý bude sekundovať multilpayeru so všetkými známymi módmi.

S raketami na konfety

Firefight si možno pamätáte z ODST ako odpoveď na mód Horde od Epicu. Hrateľnosť sa však nemenila, odrážali ste jednu vlnu za druhou, v Reach je to inak. „Môžete sa rozhodnúť, proti akým nepriateľom budete bojovať, ako dlho bude trvať vlna, koľko budete mať životov, dokonca máte kontrolu aj nad výzbrojou (loadout), ako rýchlo sa Spartani pohybujú, aký damage spôsobujú. Navyše si vlastné hry môžete uložiť a uploadnúť ich na Xbox Live," hovorí Jarred o modifikovaní Firefight pomocou Lebiek (Skulls). Kombinácií je neuveriteľné množstvo a ich počet znásobujú aj samotné módy a systém hry. Výbornou správou je, že Firefight bude podporovať matchmaking.

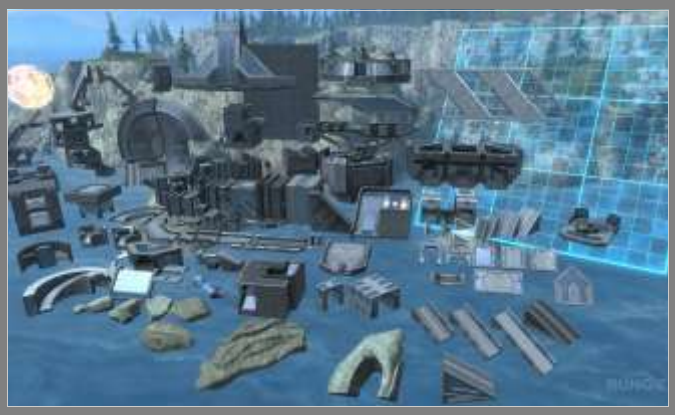
Firefight je pôvodom kooperatívna hra, teraz sa môže štvorica rozdeliť na dva tímy a všetky ponúkané módy hrať s kompetitívnou príchuťou. Jedna dvojica zastupuje Spartanov, druhá zase spolupracuje s nepriateľmi v koži bojovníkov Elite. Jedna bráni, druhá útočí. Po vyčerpaní času, resp. spotrebovaní všetkých životov (ktoré sa dajú získať zabitím hráčom ovládaného nepriateľa), sa úlohy vymenia. Z vlastných skúseností vieme, že bez ohľadu na vybraný mód a úlohy sa Versus ku koncu mení na štandardný deathmatch. Veď, kto by sa aj zapodieval s gruntmi, keď za Elite alebo Spartana je najviac bodov a navyše vám pridáva aj život?

Okrem Versus je výborným spestrením Score Attack, ktorý je prepojený priamo na celosvetové rebríčky. Máte dvanásť minút na to, aby ste z konštantne prichádzajúcich posíl vytrieskali čo najviac bodov. Novinkou je aj Generator Defense, kde musíte brániť generátory, ktoré sú napádané vlnami nepriateľov. Pri nízkom počte hráčov ide o mimoriadne obtiažnu úlohu, bez kooperácie a vzájomného navigovania ľahko stratíte všetky bránené pozície.

Bez debaty najzábavnejšími Firefight módmi sú Rocketfight a Gruntpocalypse. V tom prvom má každý k dispozícii raketomet s nekonečnou muníciou. Čo zostane s vlnami snáď netreba dodávať. Je to čistý masaker a obrovská zábava, ktorú sme si zopakovali na všetkých štyroch predvádzaných mapách. V Gruntpocalypse čelíte iba radovým nepriateľom, ktorí vybuchujú v konfetách. Aj vo Firefight si po každej smrti počas respawnu môžete zmeniť povolanie, resp. výzbroj (loadout). Každá je definovaná jednou špeciálnou schopnosťou a potom základnou zbraňou, medzi ktorými je aj navádzanie rakiet vypustených z orbitu. Schopnosti (odlišné pre Elite a Spartanov),

Forge 2.0

Forge 2 bude jednou z najväčších noviniek hry, ktorá bude hru držať roky. Map editor totiž dostane svoj vlastný masívny svet, v ktorom si hráči budú môcť s pridelenými dielmi robiť čo len chcú a teda vytvárať masívne štruktúry, cesty, budovy, fyzikálne ladené zábavky. Prakticky sandbox ala LittleBigPlanet len pre multiplayer fps hráčov. K tomu sa budú dať editovať aj herné mody a vytvoriť tak napríklad preteky vozidiel na pripravenej trati v masívnom forge svete.







Halo Reach edícia Xbox360 slim konzoly



Halo Reach dostane ku svojmu vydaniu aj špeciálnu verziu Xbox360 slim konzoly. Presnejšie bude to strieborná edícia s Halo vzormi, dvomi halo ovládačmi a hrou. Konzola navyše dostane aj špeciálny upgrade, kde zvuky zapnutia a otvorenia mechaniky budú nahradené Halo zvukmi. Takže zabudnite na pípanie.

Zároveň bude Halo edícia prvá možnosť ako získať novú slim konzolu v inej ako čiernej farbe. Totiž čierna bude aj arcade slim verzia.



spolu s rozostavenými lekárničkami a debnami s muníciou vám umožňujú meniť taktiku aj používanú stratégiu zakaždým, keď skočíte do hry. Budete používať brokovnicu so štítom alebo jetpack so samopalom?

My ťa vidíme

Bez ohľadu na to, aký mód hráte, získavate na účet kredity. Okrem zvyšovania ranku si môžete za kredity vylepšiť vaše brnenie. Pochopieľne ide o kozmetické a vizuálne zmeny, no ak počas Firefightu budete hovoriť hlasom členov Noble tímu alebo Cortany, to už niečo značí.

Aká je šanca, že Bungie sklame v otázke multiplayeru? Jedna k bilión? Pri dumaní nad kurzom nezabudnite brať do úvahy, že títo páni boli u zrodu Xbox Live a položili tak povediac základy tomu, čo dnes berieme za samozrejmosť. Bungie vkladá do Halo Reach absolútne všetko a je to sakramentsky poznať. Je to rozlúčka so sériou aj s dlhými rokmi budovaným univerzom. Začiatok konca je blízko..

Pavol Buday





HALO REACH INTERVIEW

V mníchovskom klube Neuram, kde prebehla prezentácia Halo Reach, sa nehrala iba posledná kapitola v sérii od Bungie, ale k dispozícii bola aj dvojica vývojárov Brian Jarrard a Niel Sankey, ktorí ostro sledovali dianie počas hrania Firefight a medzitým odpovedala na zvedavé otázky novinárov.

Bungie sa nachádza na hrane, ukončuje svoje pôsobenie v univerze, ktoré vybudovalo a zároveň začína budovať nové. A tu prišla dilema, venovať sa jednej alebo druhej téme? Aj napriek štedrému priestoru nebolo možné položiť všetky otázky, čo je paradox, pretože obyčajne stačí na všetko, čo chcete vedieť, akademická štvrťhodinka. Nám nestačila.

Spáchali sme najdlhší rozhovor v histórii, Brian Jarrard bol tak úprimný, že nám prezradil ako drasticky prebehli rokovania s budúcimi partnermi, aké silné slovo má Bungie v hernom odvetví, že Halo by nebolo také haló bez Xboxu, ale aj o svetlej budúcnosti a novinkách predstavených v Halo Reach.

V čase nášho rozhovoru (mimochodom posledného v daný deň) vyzeral Jarrard mimoriadne čerstvo, nad otázkou, ako zvláda jet lag, keď pred dvoma dňami bol na Comic-Cone, len mávol rukou „na všetko sú dnes tabletky".

Čistých 18 minút v spoločnosti community manažéra, bez prestávok, bez reklám. Jarrard, ja a diktafón.

Hneď na začiatok sa nám predstavte, aká je vaša úloha v Bungie?

Moje meno je Brian Jarrard a starám sa komunitu. V Bungie som približne 8 rokov.

Čisto hypoteticky, čo by sa stalo, keby Halo vyšlo pre PC a Mac ako bolo pôvodne zamýšľané? Myslíte, že by to bol takisto tak veľký hit?

X-IMG1RTo je dobrá otázka! Nie som si celkom istý. Nikdy sme nedúfali v to, že séria Halo bude tak veľká ako je tomu teraz. Dosiahli sme to kombináciou vynikajúcej hry a sveta, v ktorom hráči chceli tráviť čas. Určite to má niečo dočinenia s tým, že sa dostala do pozornosti širokej verejnosti, pretože bola spájaná s launchom nového herného systému.

A keby vyšla pre PC a Mac? Myslím, že by to bola takisto vynikajúca hra, ale nepodarilo by sa jej preraziť, ako sa jej to podarilo. V danej dobe neboli PC a Mac tak mainstreamové ako vtedy Xbox. A Halo určite z toho ťažilo.

Ktoré elementy robia z FPS výnimočnú strieľačku?

Zaujímavé otázky kladieš. Jedna z prvých vecí, ktorá musí byť kľúčovou a zásadnou, je ovládacia schéma pre hráča. Vaša hra žije a zomiera na základe toho, ako pôsobí, ako reaguje. Hráči sa musia cítiť mocní a musia mať kontrolu nad tým, čo sa deje na obrazovke. To je jedna z vecí, ktorú Bungie urobilo pred desiatimi rokmi a dokázalo, že je to možné spraviť aj pomocou dvoch analógov, čím sa definoval feeling Halo. Aj v dnešnej dobe, ponúkajú hry podobnú ovládaciu schému ako Halo.

Mne osobne musí hra sadnúť, musí sa hrať čisto a precízne. A mimo toho? Neuškodí, ak má zaujímavý príbeh, zaujímavý vizuál, zábavnú hernú dynamiku. Všetko však začína a končí, ak jednoducho hra nesedí.

Existuje veľa hier, ktoré vyzerajú úžasné, majú zaujímavú premisu, ale jednoducho neprebehne medzi ňou a vami iskra, nie je to ono.

Ktoré sú vaše najobľúbenejšie FPSky?

(Nádych na odpoveď)

A žiadne Halo!

Musím povedať Halo, som zaujatý. Doteraz som najviac hral hry z tejto série. Ale ak by som mal vybrať hru pred Halo, tak asi Half-Life, pretože ponúkala výbornú hrateľnosť, ale dokázala do FPS žánru vniesť aj príbeh. Je jednoducho úžasná, všetci v Bungie sme fanúšikmi Valve.



Halo Reach je prequelom k trilógii Master Chief, akú veľkú slobodu ste mali pri vytváraní a dizajnovaní monštier, zbraní, sveta?

To je práve tá dobra vec na vývoji prequelu. Ak by sme spravili Halo 4, o ktorom sme sa interne bavili, museli by sme si zaťažiť plecia a pokračovať v tom, čo sme začali.

Možnosť vyrozprávať niečo úplne nové, ako prequel v samostatnom príbehu, nám dalo oveľa viac flexibility. Bolo však nevyhnutné nájsť zlatú strednú cestu, ako napríklad použitie takej útočnej pušky, ktorá je ikonou od Halo Combat Evolved.

Tak sme ju vzali, výtvarný tím ju redizajnoval, aby vyzerala a pôsobila drsnejšie, no zachovala si ducha predchodcu. Medzi novým a starým je veľmi tenká čiara. Dizajnéri aj výtvarníci mali oveľa viac kreatívnej slobody, zároveň nepopustili uzdu fantázii tak, aby výtvory nezapadali do univerza Halo.

Ľudia sa nás stále pýtajú: „Ako je možné, že pred Master Chiefom a pred Halom mali Spartani veci, ktoré nik iný nemal?" Planéta Reach bola domovom programu Spartan, domovom bojovníkov a celého výskumu, no nakoniec bola celá zničená. V ten deň prišiel svet o mnoho prototypov. Často žartujeme na túto tému, ako zostať verný, ale pritom vymýšľať nové veci, ktoré nik nevidel.

Nové schopnosti oblekov sú veľká vec, môžete nám ich v rýchlosti priblížiť?

Ide o evolúciu výbavy z Halo 3, kde ste nachádzali predmety – power-upy, ktoré ste v správnu chvíľu použili, alebo ich ušetrili, pretože ste sa báli, že ich už nezískate a potom než ste ich stihli použiť, hra skončila.

Páčilo sa nám, ako dokáže výbava zmeniť tempo a ako dynamicky ovplyvňuje boj, ale potrebovali sme sa zbaviť neistoty a strachu z otázok, ako použijem power-up, kedy ho použijem, mám si ho ušetriť, čo vôbec robí. Schopnosti brnenia sa stali prirodzeným rozšírením power-upov, ale zostávajú verné filozofii Halo, pretože naraz máte iba jeden podobne ako zbraň, ktorú si vyberáte, zároveň však umožňujú hráčom používať ich opakovane.

Pre mňa osobne je dnes už veľmi ťažké hrať Halo bez nich, pretože sú integrálnou súčasťou Sandboxu (= Bungie takto nazýva všetko, čo súvisí nejakým spôsobom s bojom, pozn. Junker)

Ukázali ste systém odmien, keď si kúpim helmu alebo inú časť brnenia, pôjde iba o kozmetické vylepšenie, alebo sa zlepší niektorá z vlastností obleku?

Bolo pre nás mimoriadne dôležité, aby išlo o čisto kozmetické zmeny. Iné hry sú postavené na iných filozofiách a iných herných štýloch. V Halo je dôležité, že sú všetci seberovní. Sme pevne presvedčení, že ak do našej hry vstúpia zdatní hráči, zvíťazí ten lepší, nie preto, že sa mu podarilo odomknúť tú „super vec", ktorú vy nemáte. V našom prípade by to pokazilo celú hru.

„Snažili sme sa Forge spraviť precíznejší a umožniť ľuďom vytvárať oveľa komplexnejšie mapy, oveľa väčšie, aké sme videli v Halo3."

Upravili ste Forge tak, aby vyhovoval sadou nástrojov hráčom a tým uľahčil aj vytváranie nového obsahu. Čo ste všetko pomenili?

Môžem o nových nástrojoch hovoriť len v krátkosti, pretože ich je tak veľa a sú tak rozsiahle, že ani ja si niektoré nepamätám.

X-IMG3RForge vychádza z minulosti, keď sme pred tromi rokmi videli, čo všetko dokázali hráči pomocou neho vybudovať a ako posúvali jeho hranice tam, o ktorých sme ani nevedeli, že to bude možné.

Z tých základných funkcií editora je to napríklad manipulácia s objektom. Každý jeden môžete fixne umiestniť v priestore, zostane jednoducho tam, kde ho necháte. V Halo 3, ak ste chceli, aby visela plošinka vo vzduchu, museli ste ju podoprieť najskôr kopcom krabíc a potom ich zmazať. Forge sme dávnejšie popísali, ako domček z karát. Je krehký a delikátny, ak vezmete nesprávnu časť, všetko čo ste vytvorili, sa zrúti.

Ďalšou cool vecou, ktorú spravili fanúšikovia v Halo 3, bolo, že našli spôsoby vytvárania objektov, ktoré sa medzi sebou prelínajú, v komunite tomu hovoria geo-merging, spojením dvoch objektov vytvoríte jeden nový. V Reach môžete každú jednu časť spojiť s inou, alebo s ňou prechádzať cez geometriu levelu alebo iný objekt ako keby boli priesvitné. Môžete vziať čokoľvek, spájať to dohramdy a vytvoriť tak niečo zaujímavé.

No a potom sú tu jasné a jednoduché vylepšenia. Neviem, či si konkrétne pracoval s Halo 3 Forge (krútim hlavou na znak nesúhlasu), ak si chcel vybudovať rovnú stenu, bolo veľmi obtiažne postaviť všetky časti do súvislého radu. Teraz môžeš vziať každý kúsok a automaticky ho prilepiť pod rôznym uhlom o akýkoľvek objekt. No a potom môžeš jeho pozíciu ešte jemne doladiť.

Snažili sme sa Forge spraviť precíznejší a umožniť ľuďom vytvárať oveľa komplexnejšie mapy, oveľa väčšie, aké sme videli v Halo3.

Čo sa stane, keď príde dátum vydania a Reach bude na pultoch. Budete naďalej podporovať hru po launchi, alebo keď ju dokončíte, tak ste s Halo sériou skončili a presúvate sa ďalej?

Určte ju plánujeme podporovať aj po vydaní. Komunita je pre nás mimoriadne dôležitá. Môžem už teraz povedať, že sa chystá nový obsah do budúcnosti. Budeme mať špeciálne jeden tím ľudí, ktorý sa o Reach a našu komunitu bude starať naďalej, zvyšok sa presunie na nové projekty.

Po nejakú dobu budeme hru podporovať na takej úrovni, na akú sú fanúšikovia zvyknutí, príde však doba, keď dôjde k presunu tejto podpory na tímy v Microsofte. Ešte stále pracujeme na tom, ako k tomu dôjde.



Aký je váš vzťah s 343 Industries?

Nepracujeme spolu. Keďže sme načali a hovoríme o budúcnosti Reach, oba tímy sa budú snažiť, aby hra a komunita netrpeli. Sme dva rôzne tímy, my nevieme, na čom pracujú oni, oni nevedia, aká bude naša ďalšia hra, máme však spoločný záujem na tom, aby fanúšikovia mali úžasný herný zážitok s Halo.

Koniec Reach je jasný ako facka, plánovali ste opustiť sériu takto štýlovo, s obrovskou explóziou?

(Smiech) Je to zvláštne. Nikdy som neuvažoval nad tým, že eventuálne skončíme tým, že vyhodíme planétu do vzduchu. Zaujímavé je na tom pre mňa to, že ukončíme náš vzťah so sériou, uzatvoríme kruh a vrátime sa na jej začiatok. Koniec Reach vás zavedie k začiatku Halo: Combat Evolved. Pre nás je úžasné, že všetko stmelíme dokopy.

Je to kruh života.

Alebo ako niekto povedal, halo (kresliac vo vzduchu kruh ukázovákmi oboch rúk).

Reach je vašou poslednou hrou zo série Halo, ako sa vyrovnávate s najhardcorovejšími fanúšikmi. Je každý spokojný, že ste sa rozhodli ísť inou cestou?

Bezprostredná reakcia väčšiny bola nahnevaná, nevedia si predstaviť svet Halo bez toho, kto ho stvoril a nevedia si predstaviť, že my nebudeme robiť ďalšie Halo. Chceme, aby ľudia vedeli, že nás posledná Halo hra inšpirovala a motivovala tak, že bude aj najlepšia. Bude taká, na ktorú budeme môcť byť hrdí.

Reach určite uspokojí hlad po Halo na dlhú dobu. Fanúšikovia by sa nemali obávať, ešte stále sme ten istý tím, ktorý vytvoril Halo, a stále plánujeme robiť úžasné veci v budúcnosti.

Je to šťastná budúcnosť, keď ste podpísali 10-ročný kontrakt s Activisionom?

Určite bude, asi ťažko by sme potom podpísali takú zmluvu, keby nebolo v našom záujme a byť všetko čo chceme byť. Pre nás je dôležité, že budeme vlastníkmi nášho nového sveta, že budeme vlastniť IP (= Intellectual Property, duševné vlastníctvo, pozn. Junker), že stále budeme nezávislou spoločnosťou, že budeme mať stále kreatívnu slobodu. Máme toľko prostriedkov a toľko kreatívy ako nikdy v celej histórii štúdia.

V spojení s väčším a oveľa talentovanejším tímom máme šancu urobiť oveľa väčšie veci ako predtým.

Aké je to pracovať na niečom, na čom ste pravdepodobne chceli pracovať celý život?

Stále máme radi Halo, Bungie tvorí mix novej a starej krvi. Keď som prišiel do štúdia, začínalo sa s Halo 2 a keď vyšlo, Bungie malo približne 60 zamestnancov. Teraz je to 180. Čiže väčšina nášho tímu robila iba na jednej Halo hre. Väčšina nie je unavená sériou ani nie je vyhorená kreatívne, oni prišli do Bungie kvôli Halo. A my budeme mať vždy špeciálne miesto pre Halo.

Bez ohľadu na to, pre nás je vzrušujúce to, že čelíme novej výzve. Môžeme to zopakovať a vytvoriť novú sériu a nové univerzum, ktoré pohltí hráčov? Sme motivovaní takýmito výzvami a čo je najlepšie, že čokoľvek spravíme, budeme to vlastniť. Robíme to pre nás, nerobíme hru pre niekoho iného.

Je pre Bungie dôležitejšie vlastniť značku alebo zostať nezávislý?

Zostať nezávislý. Pred pár rokmi sme sa odtrhli od Microsoftu a aký je zmysel nezávislého štúdia, ak bude robiť hry pre niekoho iného? Tieto dve veci idú ruka v ruke, nerobíme licencované produkty. Halo bolo pre nás iné, pretože sme ho vytvorili a potom sme s Microsoftom pracovali na ňom. Čím viac sme sa stávali nezávislejšími, tým viac sme mali viac a viac príležitostí vydať sa iným smerom.

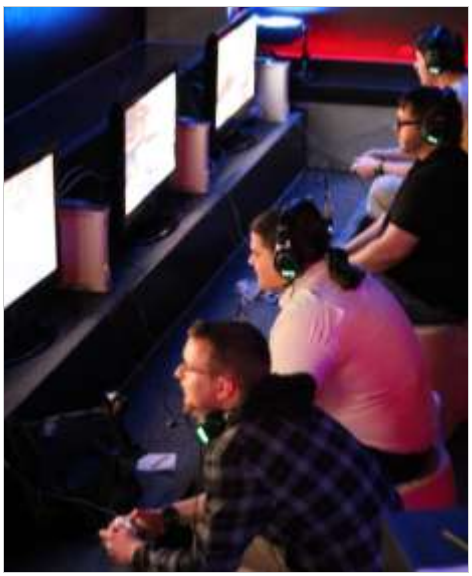
Môžete predstaviť váš nový projekt?

Počiatky siahajú ďaleko do minulosti.

Koniec Reach vás zavedie k začiatku Halo: Combat Evolved. Pre nás je úžasné, že všetko stmelíme dokopy.

Zakladateľ Jason Jones je tu od začiatku a spolu s jadrom tímu stáli u vzniku Halo, Marathon a Myth. Títo ľudia sú stále súčasťou nášho štúdia a na položení základov nového univerza pracovali veľmi tvrdo. Pristupovali sme k nemu podobne ako pri Myth, Marathon alebo Halo.

Bungie začína vybudovaním zaujíma-



vých herných univerz, svetov, lokalít, postáv a konfliktov. A potom začneme v týchto svetoch rozprávať príbehy a zasadíme sem hry. Takto k tomu budeme pristupovať nasledujúcich 10 rokov.

Pôjde o nové akčné univerzum. Už máme stanovené základy typy herných základov a príbehov, ktoré predvedieme v najbližšej dekáde.

Myslíte, že keby ste sa nevydali smerom k novému projektu, ovplyvnilo by to nejakým spôsobom kreatívu vo vnútri štúdia?

X-IMG5RNerozmýšľali sme takto o tom, nemôžete spochybňovať vaše rozhodnutia. Po dlhé roky sa riadime filozofiou, že vytvárame hry, ktoré chceme hrať v prvom rade my. S Halo sme prišli pretože, ľudia v tíme boli veľkí sci-fi fanúšikovia a chceli hrať hru vo veľkom svete, s pestrými postavami, vozidlami a zaujímavým bojom, ale v tej dobe taká nebola, tak sa ju rozhodli sami spraviť. Takto chceme pristupovať k novému projektu.

Veríme v našu históriu, poslanie, dedičstvo, kreativitu, talent a zapálenosť, že vytvoríme niečo také, čo si užije rovnako zvyšok sveta rovnako ako my.

Ste spokojní s tým, čo ste spravili so sériou Halo, nebude vám ľúto, že niekedy v budúcnosti vám bude chýbať?

Ale samozrejme. Ešte sme s ňou neskočili, pretože hra ešte nevyšla a väčšina členov ešte nie je pridelená k novému projektu. V priebehu dvoch mesiacov to na nás doľahne, "skončili sme, už sa k tomuto svetu nevrátime". Bude to v istom slova zmysle smutné, ale na druhej strane budeme pyšní, že Halo Reach je najlepšia naša hra, že sa môžeme za ňu postaviť a uspokojiť ňou fanúšikov, no a potom, že začíname odznovu a pokúsime sa to zopakovať.

E3 a ComicCon sú za nami, TGS a GC pred nami, čo si myslíte o tom cirkuse menom motion gaming a 3D?

Ako hráči a fanúšikovia moderných technológií ich sledujeme z diaľky a čakáme, kam sa budú obe uberať. Bez ohľadu nato, ktorú skupinu hráčov zasiahnu, myslím, že v budúcnosti bude oveľa viac spôsobov ako ľudia prídu do kontaktu s vecami v hernom odvetví. Stačí sa pozrieť na to, čo sme spravili na webových stránkach, s animovaným



seriálom, knihami. Herný zážitok už nebude tak izolovaný, bude väčší a pribudnú ďalšie príležitosti ako ho prežiť.

Ako som už povedal, budeme čakať a uvidíme. Rozhodovať bude softvér, ľudia musia robiť hry, ktoré budú posúvať hranice technológií.

Nepamätám si kde, ale niekde som čítal, že Reach bude podporovať Kinect. Je to pravda?

Od ohlásenia Natalu sme sa snažili komunikovať, že nemá priestor v Reach. Nehodí sa pre tento štýl hry. Reach bol už dva roky vo vývoji, keď bol Natal ohlásený, nedával zmysel.

Možno v budúcnosti pre iný projekt, kto vie. Ale v Reach nie je miesto pre Kinect, žiadna podpora ani formou DLC. Nie je to ani technicky možné.

Patríte medzi pár posledných veľkých nezávislých štúdií, aké veľké slovo máte počas rokovaní s Microsoftom a teraz s Activision? Môžete povedať „Nie, nebudeme to robiť"?

Je to tak, môžeme. Strávili sme rok hľadaním ideálneho partnera. Dokonca aj Activision povedal, že existuje iba niekoľko developerov na celom svete, ktorí môžu prísť na rokovanie a povedať: „Toto je naša hra, chceme od začiatku vlastniť IP, chceme mať kompletnú slobodu pri jej vytváraní a chceme byť nezávislí." Toto si nemôže dovoliť povedať každý.

Sme nesmierne vďační za úspechy, ktoré sme dosiahli. A sme nesmierne vďační fanúšikom, bez podpory ktorých by sme tu vôbec neboli.

Ak by ste postavili do jedného rohu Master Chiefa a do druhého Marcusa Fenixa, kto by komu nakopal zadok?

(Smiech) Master Chief. Musím povedať Master Chief, kto iný?

Ďakujem za rozhovor.

Pavol Buday



Bohemia Interactive pripravili pre fanúšikov vojenskej simulácie Arma II standalone datadisk, aby im predĺžili v armáde aktívnu službu. Operation Arrowhead sa odohráva tri roky po vojne v Čiernorusku, takže kolotoč skazy sa roztáča znova, tentokrát v Tadžikistane. Vlády sa opäť nedohodli, politici prerušili kontakt a tak ostáva osud takmer bezbranných obyvateľov znova na hrubej sile USA. Presnejšie, ostáva to na vašej špeciálnej jednotke, ktorej úlohou bude druhý pokus o zvrhnutie neľútostného diktátora Muhammada Azíza, keďže prvý sa nepodaril. Dostanete sa do oblasti Zeleného mora, do víru udalostí, kde trpia hlavne obyčajní ľudia.

Tam to však ale všetko len začína. Terén Tadžikistánu ešte nepoznáte a neviete, čo môžete čakať ani od jeho obyvateľov. Pod tlakom strachu čakajú, na ktorú stranu sa prikloniť, či na stranu domorodých utláčateľov, alebo na stranu okupantov s veľkými sľubmi. Ich rozhodnutia neraz zasiahnu do taktiky boja. Dostanete sa do situácií, kedy sa budete musieť rozhodnúť medzi viacerými voľbami ovplyvňujúc udalosti okolo vás. Pomôžete bezvýznamným roľníkom s bandou grázlov? Oni potom pomôžu vám s významnými úlohami, ktoré inak dosiahnete podstatne ťažšie. Rozhodnutí je viacej, sú na vás a neraz od toho závisí život vašich vojakov. Najprv len dostávate rozkazy, ale neskôr ich sami zadávate. Niekedy na čele prepadového komanda pod ochranou noci, inokedy zase velíte jednotke ťažkých obrnených vozidiel.







Tu spoznáte ďalšie zmeny, ďalšie možnosti ako pokoriť svojho nepriateľa. Ale aj on disponuje novými možnosťami, ako vyskúšať je vaša vesta skutočne nepriestreľná. Nové letecké jednotky, pozemné obrnence, ale i pechotné zbrane presne pre vaše skúsené ruky. Je ich vyše tristo, takže máte čo robiť, musíte znovu nastúpiť do rozšíreného výcvikového tábora. Po ňom nasleduje už iba pravá skúška ohňom. Jedna guľka, jedna smrť, jedna chyba, jeden load, jedna nepozornosť, jeden reštart. Obtiažnosť rozhodne ostala na svojej pôvodnej úrovni. Stále máte pocit ozajstného boja, nič prehnane akčné ani príliš pomalé, tak akurát. Jedine trochu spádu či nápadu by nezaškodilo, trošku zamotať príbeh a správne ho gradovať ako sa podarilo v pôvodnej Arme II.

Naopak, mnohé iné veci doznali značných vylepšení. Zbraňová optika, nočné FLIR videnie poskytujúce výraznú prevahu nad slabo vybavenými nepriateľmi, ale i lepší model priestrelu materiálov, ktorý je ako vždy dobrý sluha, ale zlý pán. Dobrým sluhom sa stanú aj nepilotované letecké prostriedky použiteľné na detailný prieskum terénu, ktorý je jednou z najväčších zmien.

Obrovské pusté púštne pláne preveria schopnosti splynúť s prostredím na maximum. Tu pochopí aj najlepší sniper ako ťažké je skryť sa na kope piesku. Väčšie možnosti ale dostanete v mestských zastavaných prostrediach, kde zase budete preklínať každú jednu uličku, každé jedno okno či dvere, z ktorých sa môže kedykoľvek zosypať smršť neľútostných guliek a prekaziť tak vašu úlohu. Tých dostanete niekoľko v jednej kampani, ale i v ďalších samostatných misiách. Rôznorodosť určite neklesla a ani obsah nemá problém zaujať kohokoľvek na dlhé hodiny. Dostanete sa v nich ako aj do bezvýchodiskových situácií, tak aj do situácií, kedy sa budete cítiť ako páni sveta, aj keď tieto pocity rozhodne nepotrvajú dlho a vždy takmer okamžite pocítite svoju zraniteľnosť. Zažijete útočné misie proti opevneným základniam, infiltračné, sniperské, obranné, ale neraz aj úteky pred vražednou presilou. Ak si na to nebudete trúfať sami, môžete sa do kampane i ostatných multiplayerových módov pustiť s niekým po internete. Technické spracovanie, optimalizácia i ostatné stránky ostali viac menej nezmenené. Umelá inteligencia sa správa podľa nastavenej obtiažnosti tak ako kedysi vražedne a jazdný model vozidiel stále sem tam robí psie kúsky. Autori pomerne spoľahlivo vynechali bugy, čo je výborná správa, a pridali zopár ako vždy kvalitných skladieb pre dotvorenie opäť vynikajúcej atmosféry bojiska.



Nové misie, nová kampaň pre singleplayer i multiplayer, nové prostredie, rôzne zbrane a pár vylepšení. Pre niekoho to môže byť málo, pre niekoho je to dostatok, aby ho vojna pritiahla do novej služby. Ak vás nechytila pôvodná Arma II tak tento standalone datadisk na tom vôbec nič nezmení. Ak ste ale predtým slúžili so cťou, radi sa vraciate do kokpitov a radi by ste zažili nové misie, tak Operácia Arrowhead je pre vás presne to pravé.

Andrei Hankes



Obrnené jednotky vrážajú do ulíc.



Nočné misie majú svoje čaro.



Nová základňa, dočasná a krehká.

HODNOTENIE

+UAV
+kampaň
+standalone
+nočné misie
+nové zbrane
+rôzne vylepšenia

- málo zmien
- trochu plytké misie

7.0



All Points Bulletin

GTA je legenda, GTA je kult, GTA milujú hráči na celom svete! Tak prečo to nevyužiť a nevytvoriť virtuálny online svet postavený na podobných herných princípoch? Takúto MMO budú hráči milovať, kvôli tomuto titulu sa budú ťažko odliepať od monitorov a ráno vstanú s červenými očami. Asi takto si to predstavovali tvorcovia titulu APB. Aká je realita?

Nuž, realita býva drsná a ružové okuliare na nose autorov GTA majú popraskané sklá. Výsledok totiž hráčov nepresvedčil. Teda niektorých si aj získal, ale APB má za sebou len prvé týždne hrania a nadšení prívrženci hry čoskoro zistia, že tento online svet im nemá čo ponúknuť na dlhé mesiace, či dokonca roky. A keď MMO titul nespĺňa túto základnú požiadavku, je odsúdený na neúspech. Možno bude mať dosť konzumentov, aby o chlebe a vode prežil na silnejúcom trhu s výdatnou online konkurenciou, ale dieru do sveta rozhodne neurobí. Nie, že by hra neobsahovala zaujímavé súčasti, ale z dlhodobého hľadiska ponúka čertovsky málo a stereotyp je najväčším nepriateľom MMO (okrem vysokých mesačných poplatkov).

Vyčíňanie podivných živlov, nebezpečné gangy, rozbíjanie áut a klopanie na dutinu lebečnú vyplašeným civilistom. Anarchia a svet, kde sa môžete stať utlačovateľom, alebo zástancom utláčaných. Teda povedané s určitým pátosom. V skutočnosti nie je nejaký zásadný rozdiel medzi tým, či sa pri vytváraní postavy pridružíte ku kriminálnikom alebo enforcerom, ktorí by ich mali zastaviť. Možnosti a dokonca aj úlohy sú pre obe strany takmer identické, až na menšie odchýlky. Aj jedni aj druhí kradnú autá (ochrankári ale šoféra nevykopnú, ale úctivo ho odprevadia na stred cesty), alebo si môžu zadovážiť vlastné, v obchodoch a aukciách nakupujú a predávajú zbrane, tetovanie, praktickú výbavu aj luxusné zbytočnosti a oblečenie.

Môžu robiť bordel v meste, rozstrieľať vozidlá, až kým explodujú, aj vraždiť prihlúplych občanov. V neposlednom rade prijímajú úlohy od sprostredkovateľov,







ibaže jedni od zástupcov podsvetia a druhí od poriadkových organizácií. Gangstri sprejujú logá gangov, aktivujú nálože, prenášajú špeciálne zásielky. Ochrancovia presprejúvajú logá gangov logami mravnostných organizácií, deaktivujú nálože a prenášajú zásielky. Teda je tam ešte pár zadaní naviac, ale v konečnom dôsledku ide vždy len o to, dostať sa na miesta určenia, niekedy v limitovanom čase a stlačiť aktivačnú klávesu. Nikto vás pri tom neohrozuje, takže je to brnkačka. Asi si viete predstaviť, aká to čoskoro začne byť nuda a zvýšenie reputácie u sprostredkovateľov a nejaké bonusové predmety a achievementy to nezachránia.

Ale predsa je jeden dôvod, prečo by si hráči so zvýšeným sklonom k násiliu mali vybrať post gangstra. Zločinci totiž môžu na ulici pristavovať civilistov a doslova z nich vymlátiť peniaze. Ochrancovia sa spoliehajú hlavne na odmeny za zavŕšené misie a občania ich majú na háku. Ale ak vás nahnevá, že nerešpektujú váš post ostrahy, pokojne ich môžete „picnúť", alebo prejsť „športákom" či ukradnutou sanitkou. Budete mať z toho nanajvýš tak škodoradostný úškľabok na tvári, ale nevadí, jeden trpák s kravatou hore-dole. Gangstrom však za podobné úlety hrozí prenasledovanie. Zvyšuje sa miera ich vandalizmu, čo sa v tomto prípade pokladá skôr za pozitívne, až sa napokon stanú hľadanými osobami, ktoré treba zatknúť, alebo eliminovať. A tu konečne začne byť zábava. Ruku zákona totiž reprezentujú výlučne hráči druhej strany, teda tí, ktorí sa pridali k ochrankárom. Keď je na gangstra vyhlásená odmena, ochrancovia dostanú výzvu, aby sa zapojili do prenasledovania. Lenže aj gangstri môžu držať spolu a tak dochádza k zaujímavým prestrelkám medzi dvomi opozičnými tímami. Gangstrom často stačí udržať na určitý čas prenasledovateľov od tela a sú za vodou. Ochrancovia naopak musia využiť čas na eliminovanie prenasledovaných, ktorí majú obvykle pri úteku vyhradené tri životy. Pestrejšou obdobou sú boje spojené s obsadzovaním určených stanovísk.

APB nie je GTA

Využiť tímovú spoluprácu je možné aj pri štandardných úlohách od sprostredkovateľov. Stačí osloviť iných hráčov, alebo využiť automatické hľadanie tímu. Napríklad zneškodnenie viacerých nálož, keď sa družstvo rozdelí a každý sa sústredí na iný cieľ, je praktické. Zaujímavé je, že hráči v APB bojujú iba proti iným hráčom a nekoná sa žiadna poľovačka na nepriateľov s umelou inteligenciou. A zgrupovanie záujemcov je riešené naozaj dobre a niekedy ho využijú aj vlci samotári. Keď chcete, spolupracujete, keď nie, riešite veci na vlastnú päsť a pri vypísanej odmene sa skrátka spolupodieľajú na love všetci záujemcovia rovnakej strany, čo prijali výzvu. Treba oceniť snahu tvorcov vyhnúť sa tradičnému grindu, ale faktom je, že ani konflikty výlučne medzi skutočnými hráčmi nezabránia nastupujúcemu stereotypu. Navyše hráči na seba nemôžu útočiť kedykoľvek, ale len za určitých podmienok. Inak ich útoky skrátka nemajú účinok, čo v praxi pôsobí čudne.

Krátka video exkurzia svetom APB.Okrem podcenenia úloh tvorcovia urobili chybu aj v tom, že sa ani nesnažili o vytvorenie nosného príbehu. Hráči síce odomykajú nové doplnky a predmety a budujú si reputáciu, ale keďže je to bez nejakého hlbšieho zmyslu a zápletky, ktorá by postupne gradovala, len sa poflakujú ulicami miest, rozdelených na dištrikty. Spestrením by mala byť už spomínaná nákupná zóna so všemožnými predmetmi. Avšak hráči nesiahajú po APB kvôli odievaniu a šperkovaniu hrdinu, aj keď okrajovo túto možnosť určite radi využijú. Takže týmto hra príliš nezaboduje.

Grafika je prijateľná, aj keď to nie sú žiadne animované orgie. Nájdu sa aj predmety vytŕčajúce zo vzduchu a iné malé bugy, ale to sa dá tolerovať. Chýba však realistický model deštrukcie áut, pri streľbe neprestrelíte sklo a všimnete si aj ďalšie detaily, ktoré sa žiadajú, aby titul pôsobil realisticky a nie umelo. Hardvérové nároky sú pritom neúmerne vysoké a hra je mizerne optimalizovaná. Ideálne je mať 4 GB pamäte, inak sa vám pohyb mestom môže zmeniť na sekanú, navyše titul je alergický na niektoré zvukové zariadenia. Keď už je reč o ozvučení, v autách s nenáročným ovládaním sa dá počúvať rádio a je implementovaná sympatická možnosť vybrať si hudbu rôznych žánrov a dokonca si vytvoriť vlastný playlist z dostupných songov.

Za užívanie APB treba platiť. Hra však ponúka niekoľko foriem platieb a za to treba udeliť zaslúženú pochvalu. Osobne





si myslím, že väčšinu hráčov APB zunuje ešte predtým ako minú 50 hodín predplatených v balení, ktoré si treba kúpiť. Ak však zostanete APB verní aj po toľkom čase, môžete sa bez ďalších platieb potulovať v sociálnej zóne, kde sa vaše činnosti obmedzujú na rozhovory s inými hráčmi, nákup predmetov a úpravy imidžu. To odporúčam všetkým priaznivcom bezduchého klebetenia na Facebooku a Barbie maniakom, ktorí sa vyžívajú v prezliekaní. Ak sa ale chcete zabávať vandalizmom v akčných zónach, môžete si predplatiť 30 dní alebo kúpiť výhodné 20-hodinové sety, kedy sa vám odpočítava len čas reálne strávený hraním. Je jedno, či ho vyčerpáte za mesiac, alebo za pol roka. Šikovní hráči sa však môžu vyhnúť poplatkom úplne a pritom bez obmedzení. Stačí si pri hraní zarobiť dostatok virtuálnych peňazí (Realtime Worlds Points) a tie sa dajú vymeniť za doplnkový herný čas. Za 280 RTW bodov si kúpite 20 hodín a za 400 bodov hráte celý mesiac.





Všetko potrebné o APB bolo povedané a napísané, popasovať sa s finálnym hodnotením ale nebolo ľahké. Hra má svoje svetlé aj temné stránky a ako v prípade recenzentov, tak aj hráčov, jedni ju chvália, iných niekedy až znechutila. Mňa napokon presvedčila na známku, ktorá bije do očí v úvode recenzie. Stručne zhrniem prečo a potom do mňa pokojne hádžte hnilé paradajky, ak máte takú potrebu.

APB sa pokúša nastoliť akčné potýčky bez grindovania, kde medzi sebou bojujú výlučne živí hráči a spôsob hry je diametrálne odlišný ako v iných MMO.



Pozitívom je aj možnosť úplne sa vyhnúť tradičným poplatkom a zostaviť si vlastný hudobný playlist. Lenže APB baví len v rozmedzí niekoľkých (desiatok?) hodín a potom zábava nekompromisne upadá. To je v prípade MMO titulu priam kritický nedostatok. Mestské zóny sú jednotvárne, rovnako ako misie. Hre chýba nosný príbeh, ktorý by motivoval k postupu, a neustále meniť imidž sa vám chcieť nebude. Zlá optimalizácia, slabé efekty, chabý deštrukčný model a ďalšie prvky tiež hovoria v neprospech APB.

Je možné, že počas prvých dní sa pri hre pomerne výdatne zabavíte, ale nanajvýš tak jeden z desiatich bude hrávať APB aj po mesiaci, či nebodaj po pol roku. Ešte raz prízvukujem, že sa jedná o MMO a takéto hry musia v prvom rade zabezpečiť hráčom zábavu na dlhé mesiace a to sa APB zúfalo nedarí. Situáciu môžu pozmeniť nové doplnky a záplaty, ale oveľa lepšie to už bohužiaľ nebude.

Branislav Kohút

HODNOTENIE

+ žiadny grind, bojuje sa iba s inými hráčmi
+ prakticky riešená spolupráca a zoskupovanie hráčov
+ možnosť platiť herný čas virtuálnou menou
+ hudobné playlisty, nákup všemožných doplnkov
- absencia nosného -príbehu, jednotvárne misie a zóny
- rýchlo nastupujúci stereotyp
- zlá optimalizácia a neprimerané HW nároky
- nedokáže dlhodobo zaujať

6.5



Apache: Air Assault



„Žiadna z hier pre súčasnú generáciu konzol sa nevenovala simulácii vrtuľníkov, to sa však túto jeseň zmení," oznamuje tlačová správa Activision, ktorá ohlasuje na koniec roka príchod hry Apache: Air Assault od ruských vývojárov Gaijin Entertainment (autorov konzolového IL-2 Sturmovik: Birds of Prey).

Lietať nad územím Afriky, horami Stredného východu a niekde nad Mexikom budete výhradne iba v kokpitoch vrtuľníkov Apache. K dispozícii budú rôzne varianty s odlišnou výzbrojou a vybavením, upraveným tak, aby ste v 16 rozsiahlych misiách jednotlivé modely aj prevetrali pri ničení vzdušných a pozemných cieľov a zabránili tak vypuknutiu teroristických útokov.



Apache: Air Assault bude ponúkať dva modely ovládania (arkádový a realistický), co-op kampaň pre dvoch hráčov a niekoľko multiplayer módov vrátane TDM, Ground Attack, Capture the LZ a Ground Strike.







Ťahová stratégia Disciples III bola ohlásená pred niekoľkými rokmi. Dlhá a strastiplná bola cesta k finálnej verzii, ktorá sa nám konečne dostala na stôl, či lepšie povedané na hard disk. Povzbudení kvalitou prvých dvoch častí a zaujímavými obrázkami, ktoré nám tvorcovia servírovali dlhé mesiace, odhodlane a súčasne s menšími obavami sme vstúpili do osvedčeného fantasy univerza.



Bohužiaľ obavy boli oprávnené a očakávania nenaplnené. Kvalita hier z rusky hovoriacich krajín pokrivkávala, ale práve tam sa rodia najodvážnejšie a často originálne nápady, vďaka ktorým sme ochotní zabudnúť na často nepekné technické chyby. V prípade anglickej verzie Disciples III sme sa síce dočkali takmer bezchybného stavu (na rozdiel od Američanov, ktorí originálnu hru nedokázali ani rozbehnúť), ale obsah je vyslovene sklamaním. Možno je to práve preto, že sériu prevzala po Strategy First spoločnosť Akella.

Disciples III ponúka tri ťaženia a sympatický by bol režim horúceho kresla, keby ponúkal viac ako hŕstku narýchlo zbúchaných máp. Pre tých, čo nevedia o čo ide, súperiaci hráči striedavo absolvujú svoje ťahy pri jednom PC. Ale ani kampane nie sú žiadna sláva, ako zistíte už v prvej misii, či už pri hre za Impérium, Légiu padlých alebo Alianciu Elfov. Ťaženia sú vzájomne prepojené a mali by ste ich absolvovať v takom poradí, ako sú uvedené frakcie, aby ste získali ucelený príbeh v správnom slede. Keďže sú však všetky hneď prístupné, môžete hrať za ľubovoľnú stranu. Začína to putovaním za hviezdou v pozícii lídra Impéria, ktoré však hráča nezavedie k Ježiškovi, ale k anjelskej Inoel, kvôli ktorej sa začne urputný boj veľmocí. Každá strana má iné pohnútky a odlišné zámery s Inoel, v každom prípade práve s ňou je úzko spätý



ďalší osud celej krajiny.

Herné princípy zostali zachované, aj keď doznali kozmetických zmien. Hráč putuje po krajine s hrdinami a priradenou skupinkou jednotiek. Získavajú sa v hradnom sídle, kde sa dá obchodovať a zakúpiť nové budovy a ich vylepšenia. Väčšina budov slúži na sprístupnenie povýšení pre jednotky, ktoré sa vyvíjajú a potom sa dajú viacnásobne transformovať na pokročilé povolania. Pár doplnkových objektov umožňuje liečenie a oživenie padlých hrdinov aj jednotiek v hrade a nákup kúziel. Tie sa používajú priamo na globálnej mape, kadiaľ putujú hrdinovia, ale aj v boji. Jedná sa o niekoľko variácií liečivých, ochranných, vyvolávacích a útočných kúziel. Spravidla je možné použiť jedno denne, pokiaľ si hráč pri štarte ťaženia nezvolil post arcimága, vďaka čomu kúzli dvakrát denne, teda dva razy v každom kole. Inak je na výber ešte Warlord a ten spôsobí vyliečenie 15 % zranení jednotiek v každom kole a Guild master, ktorý zas pravidelne prináša o 30 % viac surovín.

Za všetko sa platí peniazmi a surovinami získanými najčastejšie z podrobených území. Na ovládnutie územia treba okupovať vyhradené posty, kde sa potom automaticky vytvorí a dokonca aj zdokonaľuje silný strážca, spútaný s daným miestom. V každom kole má hráč limitovaný počet krokov pre armády hrdinov. Pri putovaní sa zbierajú predmety, dočasné bonusy a skúsenosti pre hrdinu aj jeho sprievod, keď porazí nepriateľov, ktorí blokujú väčšinu prechodov.

Pri stretnutí s protivníkom sa hra prepne na detailne spracované a tentoraz plne 3D bojisko. Jednotky hráča a súpera, vrátane hrdinov, v určenom slede vykonajú svoje akcie, čo znamená, že je možné ich presunúť a následne použiť útok, prípadne špeciálnu schopnosť alebo kúzlo, ako je jedovatý opar alebo vampirizmus. Taktických možností je ale podstatne menej ako napríklad v Heroes V, nie je tu žiadne preloženie ťahu, nefunguje blokovanie súperových strelcov a krytie vlastných jednotiek. Za zmienku stoja jedine špeciálne políčka v teréne, na ktorých má jednotka podstatne vylepšený efekt. Boje sprevádzajú veľmi pekné animácie, ktoré ale zdržujú priebeh bitiek a tie sa tak neúmerne predlžujú. Našťastie je tu možnosť využiť režim rýchlej automatickej bitky. Ten ale odporúčam len keď máte zjavnú prevahu, inak to AI pravdepodobne pokašle.

Momentky z nenáročných bojov.Ako som už spomenul, jednotky, ktoré dosiahnu dostatok skúseností, sa dajú opakovane povyšovať na pokročilé povolania, po zakúpení príslušných vylepšení budov. Hrdinovia sa dajú posilniť lepšími zbraňami, odvarmi a výbavou v inventári. A majú samozrejme komplexnejší rozvoj. Zahrňuje priradenie bodov k tradičným atribútom zvyšujúcim silu, počet životov a podobne. Okrem toho je tu zvláštne zadováženie osobných schopností. Tie sú totiž rozložené na priestore, ktorý pripomína skladačky domina. Hráč používa body na aktivovanie týchto skladačiek a získava prístup k ďalším, ktoré sú k nim pripojené. Pritom sortiment zahrňuje dosť chaoticky naukladané pasívne aj aktívne schopnosti a dokonca črty. Tu si hráč dodatočne pridá bonus k sile, odolnosť voči elementom, či zvýši počet krokov pri pohybe krajinou. Alebo aj získa schopnosť, ktorá zmení protivníka na sedliaka, alebo oživí padlého spojenca a dokonca zvýši dôležité vodcovstvo. To je potrebné, aby hrdina mohol mať sprievod zložený z viacerých, nie len troch jednotiek.

Hra celkom pekne vyzerá, disponuje grafikou s veľmi osobitým štýlom a prechod do 3D je v poriadku. Avšak čo sa týka zábavnosti, Disciples III veľmi neexceluje. Úlohy sa obmedzujú na pobehovanie z miesta na miesto, v čom vám samozrejme bránia všade nastrkaní nepriatelia. Postup krajinou je na nervy, pretože často sa nemôžete presunúť na požadované miesto, hoci je prázdne a zjavne dostupné a dostávate nezmyselné hlášky o tom, že sa tadiaľ ísť skrátka nedá. Boje síce lahodia oku a to aj napriek niekedy naozaj hlúpej kamere, ktorá sa dá našťastie



väčšinou ľubovoľne polohovať. Lenže veľmi rýchlo sa stanú stereotypnými, pretože sú príliš pomalé a rozťahané a tak čoraz častejšie využijete automatiku.

Obtiažnosť tiež nie je veľmi vyvážená, často už v prvých misiách ťažení dostanete zabrať a to aj napriek vyslovene imbecilnej AI. Keď pri obmedzenom sprievode prídete o jednu, či dve postavy, alebo sú ťažko ranené, a nemáte potrebné predmety, či kúzlo na oživenie, musíte sa pracne vracať do vzdialeného hradu, inak riskujete, že sa stanete ľahkou korisťou pre ďalších číhajúcich protivníkov. Prístup k jednotlivým položkám hradu, či hrdinu je tiež dosť nepodarený a zbytočne zložité preklikávanie nepoteší. Hodilo by sa aj porovnávanie štatistík predmetov, ktoré chcete postave vymeniť. Zabudnite. Skrátka a dobre, žiadny komfort, nijaké pohodlie, všetky procesy zdĺhavé, hre chýba náboj a dynamika a pôsobí unavene, ako baník po 12-hodinovej šichte. Ani by neprekážalo, že hra v podstate neponúka nič nové, keby prevedenie do praxe nebolo také ťažkopádne.

Disciples III má veľmi zaujímavú grafiku a dizajn a môžeme oceniť snahu tvorcov o prechod do 3D. To je ale asi tak všetko, čo stojí za pozornosť. Rozhodne viac pobavia predošlé časti hry a lepšou voľbou je aj King's Bounty a ľubovoľný diel stratégie Heroes of Might and Magic. Vlastne akákoľvek fantasy ťahová stratégia je zrejme lepšia ako Disciples III. Trojka vôbec nemusela vzniknúť a nebola by to škoda. Niekoľkoročné čakanie nestálo za to.

Branislav Kohút



Na boje sa dobre pozerá, ale sú zbytočne rozťahané.



Za všetkým treba hľadať ženu. Platí to aj v zápletke Disciples III.

HODNOTENIE

+ osobitý grafický štýl a dizajn
+ bonusový efekt v boji pre jednotky na špeciálnych políčkach
+ režim horúceho kresla (ale málo máp)
- problematický pohyb po mape krajiny
- rozťahané boje, ťažkopádne procesy v hre
- nudné a zle vyvážené kampane
- chýba dynamika a náboj

6.5



Niekedy vás súper zastihne v nevhodnom čase, keď vaše jednotky nie sú zregenerované.



Spore + Diablo = DarkSpore, takto sa dá v skratke identifikovať pokračovanie spórov. Autori z hry tentoraz spravili sci-fi akčnú RPG, ktorá nás zavedie do temného vesmíru už začiatkom budúceho roka na PC.

V hre musia hráči regrútovať kreatúry z celej galaxie, budovať armádu s rozmanitými možnosťami, aby porazili nepriateľov na infikovaných planétach. Ovládli ich totiž temné spóry šíriace sa vesmírom ako mor. Hráči vybavia svoje kreatúry zbraňami, brnením, upravia ich možnosti Spore Creature Editorom a vyšlú do boja. Boje prebiehajú v štýle Diabla a podobných akčných RPG, kde príde na sekanie, behanie, strieľanie a využívanie špeciálnych schopností.

Hra sľubuje epickú sci-fi kampaň, ktorú si zahráte singleplayerovo alebo kooperatívne. Chýbať nebudú ani multiplayerové arénové boje.

Peter Dragula















Shrek: Forever After

Akčná adventúra / ACtivision/ PC, Xbox360, PS3, Wii

Ďalší nový film úspešnej série sa rovná ďalšiemu hernému paškvilu. Toto je pravidlo, ktoré takmer vždy platí. Samozrejme, existujú výnimky potvrdzujúce pravidlo, no Shrek štvrtý zostal na pol ceste. Hlavným antagonistom sa tento raz stal zlý Rumpeltstiltskin, ktorý so Shrekom podpíše zákernú dohodu. Shrek sa ocitá v alternatívnej realite, kde sa jeho láska stala vodcom vzbúrencov a čo je horšie, vôbec si na Shreka nepamätá. Zelenému hrdinovi to veľmi nevonia, no kontrakt dokáže zrušiť len bozk milovanej osoby.

Forever After je klasickou arkádou, akých podľa filmov vzniká tony. Ovládate Shreka, Fionu, oslíka alebo kocúra a vzájomne medzi nimi prepínate D-padom. Každý má okrem primárnej svoju špecifickú zbraň (alebo kúzlo, ak chcete), no ich účinok je na nepriateľov zakaždým rovnaký. Shrek disponuje mohutným zrevaním, Fiona trúbi na bojový roh, oslík spieva paralyzujúce pesničky a kocúr nahodí ľútostivý pohľad. Účinok na nepriateľov je zakaždým omračujúci. Nie že by bol taký zdrvujúci, ale všetky tie zákerné tekvice, rytieri v brneniach, sedliaci s vidlami a ježibaby s metlami použitím týchto zbraní zostanú omráčení na niekoľko sekúnd.

To je ten správny moment, aby Shrek použil svoje pästi, chlpáč briskný kord, osol svoju dutú hlavu a Fiona rytiersky meč. Ako bitkári sú všetky postavy taktiež vyvážené a k útoku sa používa jediné tlačidlo, takže pri kooperatívnej hre nenastanú žiadne šarvátky ako napr. pri Golden Axe v súboji o trpaslíka. Možno by nezaškodilo pridať ešte aspoň jedno tlačidlo na obranu, či iný druh útoku, lebo takto je z toho len button mashing s tupučkými nepriateľmi nabiehajúcimi priamo na meč/kord/pästi. Záverečné súboje s bossmi sú taktiež na zasmiatie primitívne a jednoduché. Viem že je to hlavne hra pre malé deti, ale také hlúpe deti nemôžu mať ani v Amerike, či?

Všetky úrovne sú tematicky ladené podľa filmu, navštívite pirátske ostrovy, malebný lesík, bažiny, hradné mestečko, strašidelný zámok, ale aj Zlobriu pevnosť, ktorá zároveň slúži ako centrálny level, z ktorého sa dostávate do ostatných úrovní. Tu môžete nezáväzne pokecať s tromi prasiatkami, a dostať od nich nejakú zaujímavú radu do života (na ktorú by ste bez nich určite neprišli). Navštíviť sa dá aj zelený predavač s klasickými bonusmi ako zvýšenie zdravia, zvýšenie bojových a obranných bonusov, či zlepšenie účinku zbraní.

Graficky by sa dal Shrek: Forever After označiť ako maximálny priemer. Všetky objekty aj prostredia sú vytvorené tak, len aby boli. Nevidel som štipku náznaku nejakej invencie alebo nedajbože záblesk geniality. Žiadne detailné textúry alebo komplikovanejšie modely. Je to ako s tofu syrom ala rezeň, ktorý síce možno zjete, ale nevyvolá absolútne žiadne emócie a bravčový rezeň je, samozrejme, bravčový rezeň. CGI animácie nie sú priamo z filmu, sú renderované samostatne, čo znamená, že popri filme pripomínajú veľmi chudého príbuzného. Väčšinou sú dosť statické a odohrávajú sa len v jednej miestnosti, pokiaľ možno len s jednou postavou, ktorá si hovorí pre seba. Ale veď kto by ten render platil, ak sa jedná o rýchlo kvašku podľa filmu, že?

Naproti tomu sa level dizajnéri až prekvapivo vyhrali s jednotlivými hádankami. Nie je to len opičie ťahanie a premiestňovanie debien, aj keď, samozrejme, aj na to príde, ale do pľacu dali celú plejádu rôznych hádaniek a puzzlov, ktoré sa navyše

ani neopakujú v úrovniach a sú priamo závislé na zvolenej postave. Každý z hlavných protagonistov má nejakú tú špeciálnu schopnosť a tak Shrek dokáže pohybovať ťažkými predmetmi ako už spomínané debničky a tiež jediný dokáže zobrať a niesť predmet (prečo tomu tak je, je pre mňa záhada). Oslík vie svojimi mocnými kopýtkami rozbiť zámky na dverách alebo otáčať zrkadlá. Kocúr zasa ovláda techniku lozenia po múroch a skákania po závesoch. Posledná v partii, Fiona, ovláda lampáš, s ktorým zakúri pod kotlom alebo nechá zhorieť prekážajúce drevo.



V kombinácii týchto zručností sa kumulujú vcelku zábavné hádanky o posúvaní zrkadiel, ktoré musí Shrek premiestniť a Oslík správne natočiť, aby mohla Fiona podkúriť pod kotlom, ktorý vystrelí cez všetky zrkadlá magický lúč, ktorý zasa pomôže malému kocúrovi preskočiť a otvoriť dvere. Príkladov vzájomnej spolupráce by bolo samozrejme viac, no niekedy je potrebné, aby ruku k dielu priložil aj druhý hráč, bez ktorého sa niektoré hádanky nedajú vyriešiť. Tak vznikne veľmi zaujímavá kooperačná hra, kde jeden robí to a druhý zasa ono, prepínajú sa medzi jednotlivými postavami a vzájomne si pomáhajú prekonať prekážky.



Zvukovú kulisu by som označil ako uspokojivú a uchu lahodiacu. Počas riešenia puzzlov hrá na pozadí nevtieravá orchestrálka a v akčných scénach zasa rockový podmaz prebratý z filmu, napr. I am a Believer od Smash Mouth alebo Bad Reputation od Half Cocked. Dabing postáv verne sedí s originálom, no neviem povedať, či ide o originál alebo boli najatí dabéri. V tej záplave čínskych programátorov som ale Mikea Myersa, Cameron Diazovú, či Eddieho Murphyho nenašiel.



Štvrtý Shrek ako hra v porovnaní s ostatnou šlichtou popcornovej zábavy nedopadá úplne zle. Ponúka zaujímavé a meniace sa hádanky a sympatickú kooperačnú hru. Ak by sme brali len tieto filmové hry, tak by bol určite v top rebríčku. Bohužiaľ v nesmiernej konkurencii ostatných hier, ktoré hýria nápadmi, grafikou a inými atribútmi, sa prepadáva do priemernej párhodinovej odreagovačky.

Vladimír Pribila

HODNOTENIE

+ pekné hádanky
+ štyri postavy na hranie
+ co-op
- krátke (cca 6 hodín)
- nulový bonusový a pridaný obsah
- minimálna znovuhrateľnosť
- hlúpučkí a slabučkí nepriatelia a bossovia

6.0



Vtedy je koniec, keď povedia, že je koniec. Pendulo Studios potrebovali dve pokračovania, aby sa dostali v štýlovom kruhu, akým sa ukončujú veľké trilógie, na začiatok. K výbornej road adventúre, k svojej prvotine. Zároveň potrebovali na dokončenie jedného cyklu tretí diel, ktorý sa zbavuje číselného hodnotenia a tým aj nálepky „pokračovanie". Maskovacia technika hodná politických slovných hračiek sa nedá prekuknúť až do momentu, keď je obyčajne neskoro.

Pendulo hrajú na dve strany. Tí, ktorí posielali výhražné listy s tikajúcim obsahom na adresu Španielov po ignorovaní poriadneho zakončenia v Korytnačom sne, môžu jasať, pretože príbeh Osudového zvratu má nielen vysvetlenie o tom, ako Brian zachránil Ginu, ale aj to, prečo začína pohrebom hlavného hrdinu a dáva aj odpovede na otázky, či je naozaj mŕtvy. Kto Runaway nikdy nehral, bude po stránke pomaly rozbiehajúceho sa príbehu v kompaktnejších prostrediach, kde nemá veľa priestoru pre gradáciu, a celkovú krátkosť, mierne sklamaný. Bude sa dobre baviť, ale prepojenia na predchádzajúci diel v stratenej epizóde s dôležitými momentami a situáciami z predošlých dvoch dielov vypichnutých formou rozhovoru, vyšumia do stratena. Chémia medzi postavami takto nebude fungovať, má však šancu vyvolať záujem o predchodcov. Čo je len dobre.

Runaway spravila sedemročné kolečko a dostala sa tam, kde... začala. Osudový zvrat je nostalgický návrat k pôvodnému charakteru veľkého road movie bez toho, aby ste sa nacestovali a zodrali pneumatiky. Výmena lokalít na úrovni miestneho okresu nevadí a je vybraná presne tak, aby ste spočiatku boli nesvoji a po pretnutí ciest Briana a Giny došlo k hlasnému plesknutiu na čelo. Osudový zvrat má dva začiatky a jej zdvojená osobnosť sa v jednej fáze roztrojí, kde na scénu vstúpi tretia postava. Kooperácia s cudzincom vyústi do zaujímavého gameplayu s hľadaním odpovedí v navonok obyčajnej konverzácii. A keď sme u tej kooperácie, tak aj medzi hlavnými hrdinami príde na výmenu predmetov a názorov.



Hra osudu

Rozoberané problémy dospievajúceho vzťahu, snahy o jeho definovanie a zápach predsvadobného života zaváňa dobrou romantickou komédiou, kde dochádza k napätiu, hádkam, udobrovaniu, objatiam, ale aj rozoberaniu pochybnej minulosti. Stále to medzi nimi iskrí. Vedeli ste, že Gina sa živila ako tanečnica v nočnom klube a že Brian je večný šprt, ktorý tajne nad hanbatými



časopismi s podobnými dámami dúfa v spasenie? Spolu dali na kokos mafiánom, prežili výlet do púšte s nepodarenou skupinkou transvestitov, aj haváriu lietadla. Podarení hrdinovia. Pendulo pridali na scenári, už nejde o okatú vykrádačku filmov, poschovávané vtipy a narážky nebijú do očí, fungujú. Parodovanie nevychádza nazmar, ale dokáže sformovať kútiky úst do úsmevu.

Kompaktné scény o rozlohe niekoľkých obrazoviek sú nasekané do piatich kapi-



tol, ktorými prejdete približne za 10 hodín. Nebyť používania starých trikov atakujúcich komfort pri hraní, skúsení by to zvládli aj oveľa rýchlejšie. Postavy v Osudovom zvrate už konečne počúvajú na dvojklik, no v niektorých lokalitách stále vystavujú na obdiv svoju lážo-plážo chôdzu práve vtedy, keď tadiaľ prechádzate už po stýkrát. Pendulo má stále problém s miznutím hotspotov, ktoré aj po preskúmaní stále okupujú obrazovku, a pixelhuntingom našťastie eliminovaným pomocníkom na zvýraznenie aktívnych miest. Kurzor nie je inteligentný, ale pravým myšítkom musíte prepínať medzi jeho funkciami a k pohodlnejšiemu hraniu nepomáha ani inventár na separovanej obrazovke. Veľký dôraz sa kladie na prieskum prostredí, zbieranie predmetov a ich vzájomné kombinovanie a neskoršie



používanie, ale ak ani po použití nemizne, dochádza zo strany hry k zavádzaniu.

Po prvýkrát sa v sérii Runaway objavuje aktívny pomocník, ktorý je vyriešený šibalsky – volaním na horúcu linku Pendulo Studios. Vzhľadom na to, že po dokončení hry nik nie je v kanceláriách, o podporu sa stará upratovač Joshua. A nie je sám, kto dostal vhodnú rolu, objavujú sa aj starí známi mafiáni, ale aj mnohé nové šialené postavy ako stroskotaný bezdomovec či čašník s hereckými vlohami. Ich sny sú nakoniec dokonale zneužité v prospech hrdinov. Hádanky, triky a prekážky sú vzhľadom na nízku rozlohu herného prostredia rafinovane zakomponované, že im musíte zatlieskať. Aj také odlákanie bodyguarda alebo pôvodná idea, že sa ho fingovaný taliansky boss bude báť, či spôsob akým sa vytiahne predmet zo studne alebo spod pohovky, sú zaujímavé. Snaha o inovovanie aj na poli inak intuitívnych a automaticky vykonávaných riešení je hodnotná hlavne pre znalcov.

Mokré sny

Nie je snáď fanúšika, ktorí by nechcel priamo ovládať Ginu. Osudový zvrat plní sny mnohým, Gina poslúcha na slovo a teraz je to ona, kto tak povediac zachraňuje kožu Brianovi a hláškami „určite by povedal, že sa to takto nedá," si ho aj doberá. Komentovanie veľmi napomáha k napredovaniu, pozoruhodné je, ako slepo dokážete nasledovať zákazy Giny. Verte, že ak povie, „do toho nestrčím ruku ani keby som mala na sebe rukavice," tak ich vyskúšate použiť. Postavy sú výborne nadabované a zvolené hlasy aj s prízvukmi výborne dopĺňajú ich šialený charakter. Česká lokalizácia je iba v podobe českých titulkov, čo v tomto prípade kvitujeme.

Adventúry Runaway si vždy udržiavali vysokú úroveň ručne animovanej grafiky, Osudový zvrat ide o niečo ďalej v práci so svetlom, odtieňmi a celkovo vložením animovaných postáv do inak statického prostredia. Odzvonilo trikom, kedy boli kľúčové predmety či objekty odhalené živšími farbami, postavy presne sedia aj vrhajú tiene, navyše sa ich veľkosť prispôsobuje uhlu kamery a vzdialenosti, kde sa pohybujú. Plynule prechádzajú z pozadia do popredia aj dokonale pracujú s prostredím pri podávaní predmetov alebo ich používaní.

Je koniec?

Počas hrania Osudového zvratu sa neviete zbaviť pocitu, že ide o časť niečoho väčšieho, čo je asi najväčším problémom. Znalosť predošlého dielu je vítaná, ak nie kľúčová pre pochopenie konania všetkých postáv. Tretí diel Runaway na to rovnako ako Korytnačí sen dopláca. V aktuálnom horúcom období ide o príjemné, povedal by som až dovolenkové spestrenie, ktoré nemá prchavosť kratučkých letných lások.

Pavol Buday

HODNOTENIE

+ uspokojivý záver trilógie
+ hrateľná postava Giny
+ použitý humor a fungujúci scenár na malej ploche adventúr
+ výborne napísané nové postavy a dabing používanie starých praktík
- pre neznalých mätúci príbeh
- pôsobí ako časť niečoho väčšieho

7.5



LEGO HARRY POTTER Years 1-4

Arkáda / Traveller Tales/ PC, PS3, Xbox360, Wii

Spojenie populárnej dánskej stavebnice a virtuálneho sveta počítačových hier sa s odstupom času ukázalo ako veľmi dobrý ťah. Tituly z LEGO série sú síce na prvý pohľad určené tým mladším, ale svojich fanúšikov si našli aj medzi už odrastenými profíkmi. Po Indianovi Jonesovi, Batmanovi či Rock Band sa v stavebnicovej podobe všetkým hráčom bez rozdielu otvárajú brány ďalšieho dobrodružstva, tentokrát si milióny lego kociek vychutnáme v koži Harryho Pottera a jeho kumpánov.

Ako už napovedá podtitul hry, Years 1 – 4, hra sa zaoberá prvými 4 rokmi Harryho pobytu v Rokforte. Fenomén mladého čarodejníckeho učňa je určite každému viac ako známy. Ak by ste posledných pár rokov žili v jaskyni alebo v uzatvorenej stavbe určenej na simulovanie letu na Mars, vedzte, že Harry Potter je mladý anglický chlapec, ktorý zistí, že obaja jeho rodičia boli čarodejníci, že po nich zdedil svoje nadanie a že jeho úhlavným nepriateľom je temný Voldemort. Harry svoje neobyčajné nadanie odhaľuje postupne, s každým rokom stráveným na čarodejníckej škole sa učí nové kúzla a odhaľuje pozadie príbehu.

Inak tomu nie je ani v LEGO Rokfote a práve získavanie nových kúziel je asi najväčšou novinkou v porovnaní s ostatnými stavebnicovými hrami. Postavy totiž začínajú s minimálnym znalosťami, po absolvovaní výučbových hodín sa postupne paleta ich kúzel zvyšuje. Neplatí už teda, že každá postava vie iba niečo (iba bičom priťahovať veci, iba lopatou kopať poklady), ale dokážu sa navzájom v niektorých situáciách zastúpiť.

Harry, rovnako ako Hermiona alebo Ron sa na začiatku naučia napríklad kúzlo Wingardium Leviosa, ktoré slúži na zdvíhanie a „opravovanie“ vecí. Pomocou neho teda dokáže poskladať porozbíjané skladačky alebo poukladať kocky na seba tak, aby vytvorili požadovaný tvar. Ďalším spoločným kúzlom je tiež Lumos na osvetlenie tmavých zákutí a ďalšie. Existujú samozrejme aj výnimky, ktoré nútia postavičky kombinovať, či dokonca levely prechádzať znova s novo odomknutými charaktermi. Ronov potkan „na diaľkové ovládanie“ je preborník v lezení do úzkych potrubí, Hagridovej sile neodolá žiadny zaseknutý mechanizmus, jeho pes Fang sa dá použiť pri vykopávaní zahrabaných predmetov, Harryho plášť neviditeľnosti poslúži pri tichom zakrádaní. Schopnosti sú uložené do prehľadného kruhového menu, prístup k nim je bezproblémový.

Z posledného LEGO dielu, v ktorom často práskal bič a znela známa Tam ta ta taaaa melódia, si Harry požičal systém hub-u a splitscreen hrania. Splitscreen je jasný – v prípade, že sa postavičky od seba vzdiala, obrazovka sa rozdelí na dve polovice a každý z hráčov si môže ísť po svo-







jom. O tom, že hra ako celok je pre dvoch živých hráčov rádovo zábavnejšia než pre vlka samotára a počítačom riadenú AI ani nemá zmysel debatovať. Podebatovať by si ale s Travellers Tale bolo treba o online koope. Ako to, že znova úplne absentuje!?

Hub, alebo ak chcete centrála miestnosť je logicky reprezentovaná Rockfortským zámkom. Cestu k ďalšej misii vám pomáha nájsť duchovný (doslova) sprievodca. Stačí nasledovať jeho kroky, prípadne navigačné šípky na dverách a ani v rozľahlej škole nezablúdite. Občas si budete musieť odskočiť aj do Šikmej uličky, kde sa kupujú doplnkové kúzla, nové postavičky a v banke si za pozbierané zlaté tehličky pootvárate cestu k bonusovým levelom. Huby bohužiaľ trápi ich rozvláčnosť, presuny trvajú dlhú dobu a všetkému dáva korunu loadovanie bonusových levelov, ktoré vyslovene otravuje.

Dobrodružstvá Harryho a jeho priateľov pomerne verne kopírujú dianie v knihách, pričom sú vystavané na klasických LEGO herných mechanizmoch. Spolupráca medzi postavičkami, používanie ich schopností, rozbíjanie a opravovanie predmetov, zbieranie kociek, akčné pasáže, puzzle pasáže, skákacie pasáže. Ak ste predtým hrali niektorú LEGO hru, do sveta mágie sa dostanete takmer okamžite, ak nie, všetky nuansy hrateľnosti zvládnete behom pár minút. Z noviniek ešte stojí za spomenutie varenie elixírov (po nájdení 3 prísad majú postavičky na chvíľu k dispozícii špeciálnu schopnosť, napr. zvýšenú silu), metlobal (iba Harry je v lietaní na metle skutočne profík, ostatné postavičky majú s metlou značné problémy) a iné vychytávky.

Veľkým plusom putovania po Rokforte je jeho dĺžka. Titul pokrýva 4 roky Harryho štúdia, teda môžeme hovoriť o 4 samostatných kapitolách. Každá kapitola pozostáva zo 6 levelov, medzi ktorými sa ale treba učiť nové kúzla, objavovať zákutia hradu, plniť bonusové levely atď. Navyše, ako som už spomínal, pre 100 % dohranie je nutné odomykať postavičky a prechádzať s nimi už raz dohrané pasáže, čo vôbec neotravuje, naopak celkom baví. Herná doba je teda prispôsobiteľná vášmu vkusu, resp. láske k príbehom pani Rowlingovej a môže sa ľahko vyšplhať nad 10 - 12 hodín.







Z celkového prevedenia hry mám pocit, že autori ňou mieria na o čosi staršie publikum ako pri ostatných tituloch.

Môže za to najmä spracovanie niektorých puzzlov, súboje s bossmi a najmä skladanie kociek do rôznych útvarov. Ovládanie je príliš citlivé a aj obyčajné vyskladanie schodíkov z troch blokov dá občas riadne zabrať, nehovoriac o zameriavaní, ktoré vyslovene irituje. Taktiež zamrzí zhoršené rozoznávanie postáv, najmä ak sa hrdinovia zapletú medzi ostatných študentských učňov a majú podobné oblečenie. Občas je problém rozoznať, kto je kto. Ani Harry Potter sa nevyhol klasickým problémom LEGO hier, niekedy je problém odhadnúť hĺbku prostredia a postavičky sa tak neúmyselne menia na hŕbu roztrúsených kociek.

Pre absolútnych fanatikov bude výbornou správou zakomponovanie LEGO editora. Stačí trochu popustiť uzdu fantázii a pre Harryho veľmi ľahkou, hravou formou vytvoríte tony nových dobrodružstiev. Tu znova prichádza výkričník smerom k tvorcom hry – zdieľanie a vymieňanie užívateľských levelov sa stále nekoná.

Grafická stránka stavebnicových hier väčšinou nebýva problematická a ani v tomto prípade to nebude inak. Technické spracovanie si zachováva svojské LEGO črty, avšak základné výzorové charakteristiky postáv sú pri detailných záberoch jasne rozpoznateľné. Hre nechýbajú známe filmové melódie, ako obyčajne však musíme oželieť dabing. Postavičky vydávajú iba mumlavé chechece zvuky, no aj vďaka nim nie je núdza o humorné a vtipné momenty.

Harry Potter nie je najlepším dielom LEGO série. To ale neznamená, že fanúšikovia čarodejníka s bleskom na čele by si ho mali nechať ujsť. Práve naopak. A pravdu povediac, pri hre sa celkom slušne zabavia všetci, len najmenší budú potrebovať staršieho sprievodcu.

Jaroslav Otčenáš

HODNOTENIE

+ je to klasická LEGO hra
+ co-op
+ zábava dlhý čas
+ niektoré nové prvky
- riešenie HUBu
-ovládanie a občasná neprehľadnosť
- pre menšie deti dosť ťažké
- stále chýba online coop a výmena levelov

7.0



CRACKDOWN 2

Ktorý analytik povedal, že exkluzivita nemá v súčasnej generácii žiadne opodstatnenie? Všetci vieme, že výrobcovia konzol si najväčšie esá z vlastnej stajne nechajú pre seba. Microsoft si pred niekoľkými rokmi povedal, že vytvorí pre Xbox 360 vlastnú sandbox akciu, v ktorej bude môcť naplno ukázať svetu, že monopol na žáner nemá iba GTA a že sám prinesie čosi vlastné, cenné a hráčsky príťažlivé.

Prvý Crackdown bola pomerne osviežujúca akcia vo veľkom meste, kde ste postupne šli po krku 21. gangom, získali čoraz lepšie schopnosti hrdinu a kochali sa cel-shade grafikou. Vyšla v relatívne prázdnom mesiaci (február 2007), takže mala pre seba množstvo priestoru a zaistila si veľmi slušné predaje. Po pokračovaní hráči volali dlhé roky, medzitým vyšla podobná hra na supehrdinu aj pre PS3 (inFamous) a boj sandbox exkluzivít sa môže začať od začiatku pri druhých dieloch.

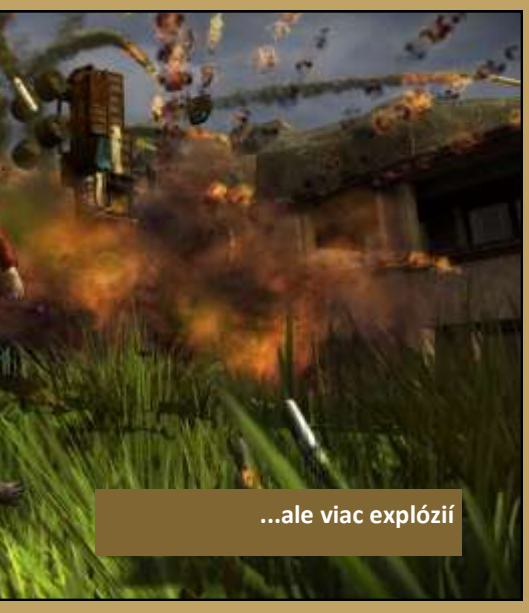


Rovnaké mesto ako v prvej hre, rovnaký sandboxový štýl....





Intro Crackdown 2 nás zavedie do Pacific City, desať rokov po skončení prvého dielu je zamorené infekciou, ktorá postupne mení obyvateľov na zombíkov, tí vyvolávajú skazu, anarchiu a metropola sa postupne vymyká kontrole. Nevľúdne prostredie so smutným osudom a la Racoon City, kde situáciu treba urgentne riešiť, a tak sú do akcie povolané špeciálne jednotky a vy ste jedna z nich. Štart je pomerne dynamický a už tutoriál neplytvá zbytočne minútami strávenými pre prechod do akcie. Svetelné lúče vám pomôžu doskákať v úvodnej časti mesta na vyvýšené miesta, k trom druhom zbraniam (fyzický boj, strelné zbrane a granáty) a k prvým nepriateľom. Je to efektívna forma výuky, ktorá presne dokáže motivovať na prechod do reálnych častí mesta a začať konať.



...ale viac explózií

Vstup do reálnej akcie sprevádza efektná jazda vrtuľníkom s priklincovaným autom ako zásielkou, ktorá bude doručená do industriálnej časti za účelom plnenia prvých úloh. Po zosadnutí bojujete proti dvom vlnám presily a postupne sa prebojujete do srdca mestskej časti so stovkami kontajnerov a pár žeriavmi. Keď splníte aj túto úlohu, svet sa konečne otvorí v celej kráse a získate možnosť voľného pohybu. Ba čo viac, začína naháňačka za lepšími vlastnosťami a zber orbov. V hre sa ich povaľujú stovky, pričom sú umiestnené na zdanlivo nedostupných miestach a rozdelené do niekoľkých kategórií. Zelené orby zvyšujú vaše fyzické vlastnosti superhrdinu – napríklad skákanie je spracované tak, že bez orbov si sotva vyskočíte na jeden vyšší kontajner, nehovoriac o viacerých. Po zozbieraní cca prvej dvadsiatky dokážete zrazu vyskočiť dvakrát toľko. A stále viete, že po svete sa ich pre túto kategóriu vlastnosti nachádza niekoľkonásobne viac. Progresívny postup naprieč vlastnosťami hrdinu je viditeľne spracovaný a zo zberu orbov sa rýchlo stáva návyková aktivita, ktorá vás dokáže udržať pri hre hlboko do noci. Je to sympatický prístup k hráčovi, ktorý si lepší stav doslova vybehá a nie je predstavený iba prechodom niekoľkými checkpointami, kedy sa z protagonistu stane väčší búchač.

Rovnako potešia aj prepracované tri spôsoby boja. Aj keď zjednodušené, stále celkom variabilné pre vašu púť skazonosným mestom. Mlátenie pästami je jednou z najviditeľnejších možností porážania infikovaných rezidentov, strelné zbrane sú síce fajn spracované, ale viacerí nepriatelia používajú iné typy, takže vás čaká neustála výmena či hľadanie munície. Granáty potešia pri dobývaní stanovených bodov, aspoň sa netreba pracne vybavovať s jednotlivcami.

Nie vždy musíte riešiť účty iba po vlastných. Zakomponovanie vozidiel je vítaným oživením behania po podobných lokalitách a presunu do živších destinácií. Paleta nie je zúžená iba na ústredný





modrý športiak, ale vehikle si môžete postupne zobrať aj na ulici. Ich počet je solídny, takže možno stvárať kaskadérske kúsky, nechať ho zničiť a využívať ako spotrebný materiál. Pre jazdu na štyroch kolesách je navyše pripravená séria úloh naháňačiek fialových orbov, pri ktorých sa snažíte naučiť trajektóriu orbu a predbehnúť ho i chytiť. No pretože sa tak deje v obrovskej rýchlosti, môže dôjsť k neželaným stratám na životoch – prechádzanie chodcov (a neskôr už zombíkov) náramne pripomína Carmageddon.

Na tomto mieste je fajn pozastaviť sa na malé porovnanie s prvým dielom. Návyková hrateľnosť, séria vlastností i chuť hrať za superhrdinu ostáva a nestráca nič zo svojej príťažlivosti. Na rozdiel od prvého dielu sa zlepšila prehľadnosť v bojoch, ale viaceré neduhy ostávajú v platnosti. Prvé tri hodiny ukážu veľkú časť z Crackdown 2 náplne vrátane cca piatich druhov úloh, ktoré sa začnú cyklicky opakovať. Raz treba dobyť určené, inokedy ho chrániť, poradiť si s presilou a najmä vyčistiť bunky energie od nepriateľov a zabezpečiť postupné vyčistenie mesta. Toto zopakujete deväťkrát, pozbierate 500 orbov, poradíte si s ďalším zberom a dostanete sa na koniec hry. I keď sandbox nátura je prirodzene ľstivá pre budovanie príbehu, primárne Grand Theft Auto exemplárne ukázalo ako skombinovať naráciu príbehu s otvorenosťou sveta.

Crackdown však príbeh takmer ignoruje a s výnimkou prvých minút a určenia miesta pre dej sa jeho prepojenosť s vaším konaním vytráca a ostáva tu len málo príležitostí pre pútavý maratón hrania. Tento fakt sa môže otlačiť aj do formy hrateľnosti – zatiaľ čo prvých pár hodín je pre Crackdown 2 výsostne pozitívnych, potom si musí začať hráč pochod hrou kúskovať, pretože sotva tu vydrží vykonávať repetívne úlohy celú noc v kuse. Žiadne šesť či osemhodinové seansy teda netreba očakávať – príbehové akcie a la inFamous ukázali krásne dopĺňanie vývoja hrdinu, rozmanitosti sveta a konania postáv. No Crackdown 2 pri veľkej absencii príbehu ponúka iba hrateľnosť oholenú až na kosť – a daň sa platí v podobe nesúrodého hrania.

Pravda, platí to opäť primárne pre singleplayer porciu. Co-op hranie v kampani či multiplayer paleta je opäť na silnej úrovni, takže pokiaľ máte dostatočné množstvo kamošov, čo investujú do tejto hry, môže vás čakať séria fajn letných nocí. Ale na druhej strane nepredpokladám, že Crackdown 2 v top rebríčku najhranejších hier prežije viac ako tohtoročné prázdniny.

Na rozdiel od mnohých pokračovaní neprináša Crackdown 2 niečo väčšie, razantnejšie, efektnejšie, ale skôr varíruje odskúšaný koncept. V prvom diely vás mohla dostať hĺbka a rozmanitosť mesta či chuť na porazenie 21 gangov, dnes vás čaká známa lokalita, stále príťažlivá, zábavná a ponuka vlastností hrdinu na poriadny upgrade. Ale pri absencii príbehu je to menej, ako by ste čakali. Preto sa nemožno čudovať mierne nižšiemu hodnoteniu oproti jednotke či v kontexte celého žánru. Na druhej strane, pri súčasnej cenovke 40 eur nejde o zlú investíciu, pretože mechanizmy v hre fungujú a pokiaľ si budete hranie dávkovať ako ja v druhej časti recenzovania, strávite s hrou celkom dobrú časť leta.

Michal Korec



Zombíci sú novou hrozbou mesta

HODNOTENIE

+ chytľavý systém upgradov hrdinu
+ dobrá akcia na nohách i na kolesách
+ rozľahlé mesto
+ dostatočne zábavné co-op hranie
- monotónna náplň
- absencia príbehu
- oproti jednotke chýbajú inovácie

7.5

WRC







Black Bean a Milestone so svojou oficiálnou rally hrou WRC vyrazia na prvú etapu 8. októbra. So zverejnením dátumu premiéry sa autori podelili aj o nové obrázky, medzi ktorými nájdete aj vôbec prvé in-game zábery so všetkými ukazovateľmi.

WRC sa vracia na obrazovky monitorov po piatich rokoch, licencia zabezpečí, že všetky stajne, jazdci, spolujazdci a etapy budú zodpovedať aktuálnemu ročníku rally pretekov. V hre sa má nachádzať 500 km ciest pretínajúcich 13 krajín sveta a 78 rôznych úsekov. Zastúpené budú triedy vozidiel P-WRC, S-WRC a J-WRC. Zaujímavosťou bude cesta naprieč WRC - kampaň, v ktorej zabojujete o 50 rôznych trofejí.



Na jeseň sa rozhodne, či budú Taliani s licenciou stačiť na progresívny Dirt 2, nekorunovaného kráľa špinavých okruhov.





GALÉRIA

Bojovka / Capcom / Xbox360, PS3


Street Fighter vs Tekken



GeForce GTX 460

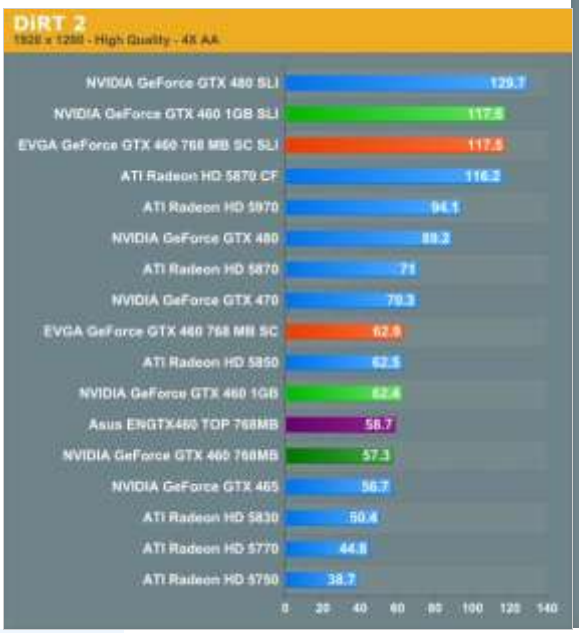
za 199 dolárov

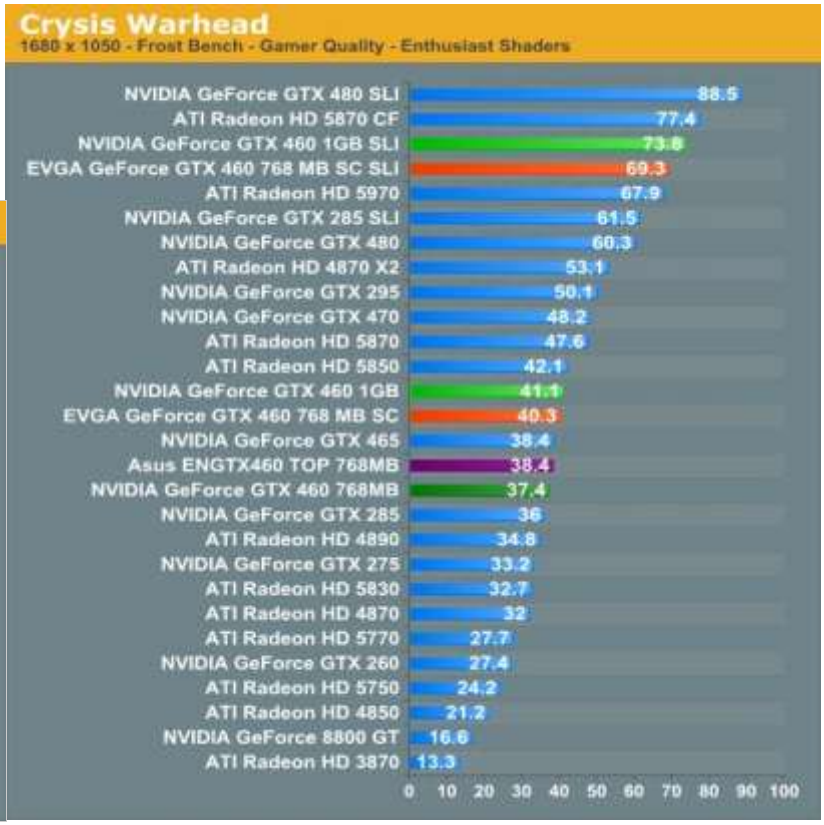
Nvidia predstavila nečakané slušnú kartu Geforce GTX 460, ktorá bude vážnou konkurenciou pre ATI HD 5850. V zásade je karta približne na úrovni HD 5850 a aj GTX 465, v niektorých hrách je rýchlejšia, v niektorých mierne pomalšia. Dôležité je, že je lacnejšia, neprehrieva sa a je aj tichá. K tomu má DX11 podporu, Physx a 3D. Cena je 199 dolárov, čo je o 50 až 100 menej ako HD 5850. Podľa recenzií karta svojou cenou a výkonom prakticky ničí hodnotu HD 5750, HD 5770, HD 5830 a HD 5850.

Karta bude dodávaná v dvoch verziách s 768MB za 199 a s 1GB pamäťou za 229 dolárov. 1 GB verzia je pri rôznych hrách o pár frejmov rýchlejšia ako 768MB. Recenzie:

Hothardware - kartu doporučuje
tweaktown 768 MB - Awesome - 94%
tweaktown 1 GB - 93%
Anandtech - 200 dolárový kráľ.

Viac vám už napovedia doprovodné grafy a porovnania.





GeForce GTX 460

CUDA Cores	336
Gfx / Proc Clock	675 / 1350 MHz
Memory Config	1GB / 256-bit GDDR5 768MB / 192-bit GDDR5
Memory Speed	3.6 Gbps
Power Connectors	6-pin + 6-pin
Power	160W (1GB) 150W (768MB)
SLI	2-way
Length	8.25 inches
Thermal	Dual Slot Fansink
Outputs	DL-DVI DL-DVI mini-HDMI

The Gamers' Sweet Spot



Source: Valve Steam Survey May 2010
Gamers' GPU Installed Base by Price Point

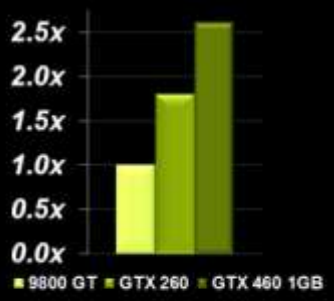
A New Class of Fermi



Designed for:	Maximum Firepower	The Gamers' Sweet Spot
CUDA Cores	480	336
Polymorph Engines	15	7
Texture Units	60	56
Board Length	10.5"	8.25"
Power Connectors	8-pin + 6-pin	6-pin + 6-pin
Max Board Power	250W	160W
MSRP	$499	$229 - $199

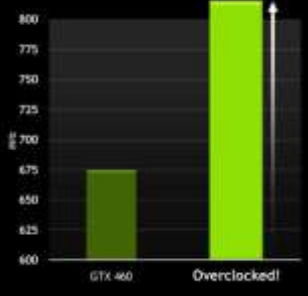
2.6x Game Performance





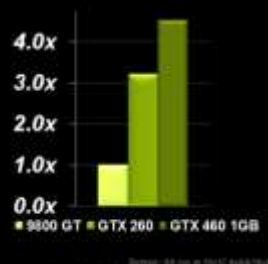
Far Cry 2 run at 1920x1200 4xAA/16xAF
Benchmarks run on Core i7-965, X58, 6MB DDR3, Win7 64

GTX 460 is an Overclocker's Dream



4.5x PhysX Performance





Source: MA run at 1920x1200 4xAA/16xAF
Benchmarks run on Core i7-965, X58, 6MB DDR3, Win7 64b

GTX 460 is DX11 Done Right!

50% Faster than the competition!

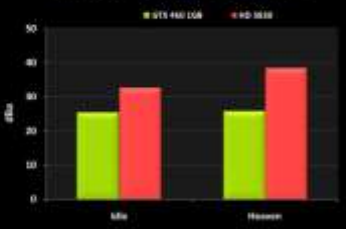


75% Faster than the competition!



GeForce GTX 460 1GB vs. Radeon HD 5830
Benchmarks run at max "playable" settings (>25fps) with High Tessellation
Unigine Heaven 2.0 - 1920x1200 4xAA / Stone Giant - 1920x1200 4xAA
Benchmarks run on Core i7-965, X58, 6MB DDR3, Win7 64b, NVIDIA Driver: 258.70, AMD Driver: Cat 10.6

... AND Whisper Quiet





Xbox 360 250GB

Nadišiel deň, kedy Microsoft píše novú kapitolu v živote svojej vlajkovej lode. Xbox 360 sa dočkal nového redizajnovaného modelu, ktorý ide dnes do predaja za doporučenú koncovú cenu 259 €. Nejde však o výkonnejšiu konzolu pumpujúcu na obrazovku desaťkrát viac polygónov ani o nástupcu stávajúceho modelu akoby si mohla laická verejnosť myslieť. Slim verzia (použijeme tento familiárny názov vzťahujúci sa na všetky zmenšeniny originálu, i keď Microsoft používa na komunikáciu názov Xbox360 250 GB) je oživením a evolučným stupňom v živote jednej konzoly a nebojíme sa povedať, že práve nový kabátik priláka k Xboxu nové tváre (ostatne indikátormi sú už prvé rebríčky predaja).

„Prvá zásielka je už v obchodoch, na začiatok predaja je však nových modelov v celej Európe menej akoby sme si predstavovali. Dopyt momentálne ďaleko prevyšuje zásoby." hovorí Marek Fedorov, zástupca Microsoftu. „Rovnaká situácia je v USA, kde nový model láme letné rekordy v predajoch. Najväčší nápor však očakávame koncom roka, kedy by už mal byť dostatok zásob, samozrejme, aj s Kinectom a vianočné predaje ukážu, ako úspešný bude celý rok, zatiaľ to vyzerá veľmi dobre." dodáva jedným dychom.

A aký je ten nový Xbox? Týždňové testovanie nás len utvrdilo v tom, že ak si zvyknete na lepšiu alternatívu, ťažko sa už vrátite k „tej horšej". Dennodenne ten pocit silnel a kulminoval až do takej miery, že rozčarovanie nad spracovaním, zvolenými materiálmi a riešenie ovládacích prvkov na tele konzoly, za ktoré boli PSP i PS3 zlynčované, zrazu zmizlo ako ranná hmla a slim verzia bola považovaná za jediný správny dizajn a na ten pôvodný sme si už ani len nespomenuli napriek tomu, že im v žilách koluje rovnaká DNA. Pôvodný a nový model sú ako brat a sestra. V prípade nežného pohlavia sa však za ňou otočí každý krk.

Nabrúsený introvert

Microsoft vsadil na čiernu farbu, doteraz používanú iba pri modeli Elite, ktorý nová slim verzia nahrádza. Nesie tak ďalej pochodeň a odkaz, že tmavá farba je určená pre najvýkonnejšiu alternatívu, resp. najvybavenejšiu. Upustilo sa od veľkých oblín, konkávny profil však zostal zachovaný a je dokonca drasticky aplikovaný aj na čelo. Vcucnuté zakrivenie tela je navyše zvýraznené ostrými linkami a asymetricky vedenými zlomovými čiarami, na ktorých sa láme svetlo. Telo je totiž vyrobené z vysoko lešteného plastu a každý vie, čo to znamená – vyššie nároky na údržbu a čistenie. Už po vybalení z krabice sú plasty a chrómované obruby pokryté odtlačkami. Pri nešetrnom zaobchádzaní, resp. ak zoberiete Xbox do prírody ako my, sa telo ľahko doškrabe.

Povrchová úprava vyžaduje starostlivosť, na druhej strane pôsobí luxusne aj pre oko nezainteresovaného, čomu pomáhajú aj strieborno-chrómované prvky ako nápis Xbox360 na mechanike, obruby po okrajoch a samozrejme dotykové tlačidlá Power a Eject. Už ich nie je potrebné stláčať, stačí jeden dotyk a mechanika vypľuje DVD alebo sa konzola zapne/vypne. Vzhľadom na tento fakt, sa ovládacie prvky hlásia zvukmi s nepríjemne vysokým tónom.

Po zapnutí prichádza najväčšie prekvapenie, konzolu nie je vôbec počuť. Nech už ste v stand-by režime, pozeráte videá alebo robíte poriadky v Pacific City, Xbox si tíško odfukuje a nerobia mu problémy ani pretrvávajúce horúčavy vonku. Produkuje síce stratové teplo a mriežka, za ktorou je ventilátor a vedľa aj pevný disk, je horúca, no teraz vám neunikne žiadna tichá pasáž. Konečne nemusíte zvyšovať hlasitosť a budiť susedov zvukmi mľaskajúcej lancerky. Hlučnosť Xboxu je na úrovni PS3 Slim, čo ocení každý. Prepad v hlučnosti pri prechode z Elite alebo pôvodného modelu (s architektúrou Falcon) je priepastný.

V prvom rade môže za tichý chod vnútorné usporiadanie komponentov, ktoré vyžaduje iba jediný ventilátor umiestnený na bočnej strane. Klesol aj počet ventilačných mriežok a ventilátor nezvyšuje otáčky do stratosféry ani keď je zakrytý uterákom (V žiadnom prípade to neskúšajte doma, ani to nehovorte Microsoftu, stalo sa to nedopatrením). V prípade, že sťahujete súbory na pozadí, Xbox je rovnako tichý ako notebook = vôbec









si nevšimnete, že v miestnosti beží nejaká elektronika chladená vzduchom. Toto ocenia hlavne tí, ktorí cez noc sťahujú veľké objemy dát.

Ach tie strieborné kotúče

No a potom je tu nová DVD mechanika, ktorá je najväčšou slabinou nového Xboxu. Je nová, je tichšia, ale keď do nej vložíte hru, pripomenie vám, kde má konzola korene. Microsoft vsadil na zapúzdrenú mechaniku s podávacím mechanizmom pre 8 a 12 cm disky, čo pri roztočení média budete počuť. Prázdny vzduch vo vnútri začína rezonovať a pri vysokých otáčkach rozvibruje celé telo konzoly. V závislosti od toho, na čom Xbox stojí a v akej je polohe, podľa toho produkuje adekvátny hluk. Odporúčame postaviť Xbox na všetky štyri (položiť ho horizontálne), kedy sú vibrácie medzi podložkou a telom pohltené gumovými nožičkami. Veľkým faktorom vplývajúcim na mechaniku je, samozrejme, jej vek a z toho vyplývajúca únava. Môže sa stať časom hlučnejšou a to platí aj o ventilátore v závislosti od priestoru a podmienkach, v akých je Xbox používaný.

Microsoft montuje do svojich konzol viacero typov mechaník, čo sa môže odraziť jednak na hlučnosti a potom aj na samotnej rýchlosti. Počas nášho testovania sme došli k záveru, že oproti launchovému Xboxu je mechanika v Slim modeli v priemere o 16 % pomalšia pri inštalovaní hier na pevný disk a o 6 % pomalšia pri štandardných loadingoch. Pre istotu sme naše merania konzultovali priamo s Microsoftom a kolegami z Bonusweb (thx, Michael), no výsledky boli rovnaké (hlasy zo zámoria ani Nemecka nič podobné nehlásia, čo naznačuje existenciu rôznych typov mechaník). Xbox Slim nám dokázal nainštalovať Crackdown 2 za 5 minút 24 sekúnd, starší model za 4 minúty 36 sekúnd, prvý disk Forza Motorsport 3 bol prekopírovaný za 12 minút 5 sekúnd (10 minút 18 sekúnd) a Mass Effect 2 za 10 minút 58 sekúnd (9 minút 20 sekúnd).

Rozdiely pri načítaní trate Amalfi Coast (full) s autom Honda Acura vo Forza Motorsport 3 a prológu Metro 2033 bolo s 1 – 2 sekundovým náskokom v prospech staršieho modelu, naopak úvod Fable II rýchlejšie načítal Slim. Pochopiteľne, ide o údaje, ktoré zaujímajú prevažne tých, ktorí merajú všetko so stopkami, nejde o nič tragické vzhľadom na to, že nový Xbox je vybavený mimoriadne štedrým úložiskom o kapacite 250 GB, kam vojde všetok herný i neherný obsah. Obrovská kapacita vyzýva k tomu, aby ste si všetky tituly rovno nainštalovali na pevný disk. Potom vás už nejaké rozdiely v nahrávaní ani vibrácie DVD mechaniky nebudú vôbec trápiť.

Na výbave sa (ne)šetrilo

Okrem dvojnásobnej kapacity hard disku oproti Elite, vie Xbox komunikovať so svetom aj cez Wi-Fi. Už nemusíte ťahať káble

cez pol obývačky, aby ste si zahrali s kamarátmi, stačí sa len pripojiť na hot spot a môžete rozdávať headshoty. Wi-Fi si rozumie so všetkými protokolmi, vrátane najrýchlejšieho N. Na tele Slim nájdete rovno päť USB portov (dva vpredu, tri vzadu), HDMI konektor, A/V konektor a na zadnej strane takisto aj konektor pre napájanie a komunikáciu s Kinectom a optický výstup. Zaujímavosťou je, že po pripojení staršieho A/V kábla s optickým výstupom (s A/V káblami je Slim kompatibilný), Xbox pumpuje zvuk do oboch optík a je možné živiť dva externé zosilňovače. Xbox Slim je živený novým externým adaptérom, ktorý je menší a pochopiteľne aj menej energeticky náročnejší (135 W, resp. 175 a 150 W v prípade architektúr Falcon a Jasper). Ku konzole sa pripája novým konektorom.

Vymeniteľný pevný disk je schovaný za mriežkou na spodnej strane, ide o zapúzdrený HDD, ktorý nie je kompatibilný so staršími modelmi ani ho nie je možné vymeniť za bežne dostupný pevný disk zakúpený v obchode. Kto preferoval tunovanie čelných panelov, toho sklamene, na novom modeli sa čelo nedá vymeniť ani tu nenájdete obligátne dva sloty pre pamäťové karty. Ostatne na čo aj, narušil by sa tak inak perfektný dizajn a jednotlivé plastové dielce by mali medzi sebou väčšiu vôľu. A máme tu ešte jednu radu pre tých, ktorí si už pripravili poličku pre nový model, ak položíte Xbox horizontálne, tak vetracia mriežka je na jeho hornej strane, preto pozor na nízke police či priehriadky. Ak sa Xbox prehreje, aktivuje sa ochrana a tá zariadenie sama vypne.

Paradoxne najluxusnejšie balenie Xboxu neobsahuje komponentný ani HDMI kábel, iba obyčajný kompozitný, na to aby ste si hry a filmy vychutnali v HD, musíte do prepojovacieho káblu investovať. Balenie navyše obsahuje jeden čierny gamepad (rozdiely oproti predošlým sú v nablýskanom Xbox tlačítku a nápise Xbox 360 na prednej strane) a čierny headset. Priamo na disku je predinštalovaná hra Hexic HD a trial verzie Peggle a Pinball FX.







Boj o teritórium

Odpoveď na otázku „starú alebo novú verziu?" zodpovie o pár týždňov samotný trh. „Zatiaľ budú koexistovať spolu, na Slovensku však máme minimálnu zásobu Elite, očakávame, že toto prechodné obdobie nebude trvať dlho. Nejaké výrazne zľacňovanie, alebo veľké výpredaje preto nemožno čakať." hovorí Fedorov, no o tom, čo sa stane s Arcade verziou nám prezradiť zatiaľ nechcel nič napriek tomu, že sa už hovorí o 4 GB verzii. „Arcade zatiaľ zostáva v starom dizajne, ďalšie informácie o jej osude sa dozviete určite ako prví."

Kúpiť alebo nekúpiť? Laboratóriá Sector jednoznačne hovoria v prospech Xbox360 250 GB a to sme sa nenechali opiť novým vzhľadom ani menšími rozmermi. Obrovský priestor na disku, nižšia energetická náročnosť, rovnaká cena, Wi-Fi konektivita a bezhlučná prevádzka sú najväčšími devízami nového modelu. Nebyť absencie HD káblu v balení, tak hovoríme o dokonalom nástupcovi modelu Elite.

Základné parametre Xbox360 250 GB:
rozmery - 270 x 75 x 264 mm (309 x 83 x 258 mm)
váha - 2,9 kg (3,5 kg)
úložisko – 250 GB HDD (120 GB / 20 GB)
príkon – 135 W (Falcon – 170 W, Jasper 150 W)
konektivita – RJ 45, Wi-Fi, 5x USB port
špeciálne konektory – optický výstup, Kinect konektor
*- údaje v zátvorke sú z Elite modelu

Pavol Buday





Cena Kinect senzoru a nový Xbox360 Arcade

Microsoft ohlásil oficiálnu cenu svojho **motion zariadenia Kinect** a je to už dlho sklo-ňovaných 149 dolárov, respektíve pre nás je to rovnako **149 eur.** Kinect balenie bude v sebe obsahovať hru Kinect Adventures s 20 minihrami. Motion zariadenie vyjde v novembri spolu s úvodnými viac ako 15 hrami. Všetky Microsoft Kinect hry budú za 50 eur, hry od tretích strán budú stáť štandardných 60 eur.

K tomu Microsoft ohlásil aj novú **Xbox360 Arcade 'slim'** verziu s implantovaným 4 GB flashom za **199 eur**. Táto verzia vyjde už 20. augusta a pridá sa tak k novému Xbox360 250GB modelu. Čo bude ale zaujímavé, Arcade verzia bude mať čiernu matnú farbu, ostane v nej Wi-fi, ale HDD bude absentovať. Nové verzie HDD zatiaľ Microsoft neohlásil.

Nakoniec je ohlásený aj **bundle Xbox360 Arcade, Kinect** a Kinect Adventures, ktorý bude stáť **299 eur**. Bundle vyjde spolu s kinectom v novembri.

V obrázkoch máme pridané aj Microsoft grafy ukazujúce ceny jednotlivých motion systémov pre dvoch hráčov, ako s novou konzolou, tak aj bez konzoly.





Je to už dobrý mesiac, čo sme sa vrátili z E3, bodkou za spravodajstvom a všetkými materiálmi, ktorými sme vás kŕmili posledných 30 dní, je rozhovor s Microsoftom, ktorý ste viac menej spravili vy. Vybrané otázky položené našimi čitateľmi sme papagájovali presne vo výške 10 360 m niekde na pol ceste medzi Grónskom a Islandom. Vonkajšia teplota – 54°C, vzdialenosť od E3 6309 km, cestovná rýchlosť 926 km/h, vedľa mňa sedí Marek Fedorov, zástupca Microsoftu.

Kedy bude konečne spustený Xbox Live na Slovensku?

Ako sme sa dozvedeli na E3, Slovensko je vyňaté ako jediné zo zoznamu európskych krajín, kde je Live dostupný. Dôvodom sú bližšie nešpecifikované technické problémy.

V susedných Čechách sa Live spúšťa, na Slovensku si naň budú musieť hráči počkať. Budeme sa to snažiť urýchliť tak, ako sa len bude dať.

Bude v nejakej forme lokalizovaný?

Bude lokalizovaný tak ako sa dá, no niektoré texty zostanú zatiaľ v angličtine.

Bude lokalizovaný aj Kinect?

Kinect ako samotný produkt bude lokalizovaný, o hrách zatiaľ nemám informácie.

Plánujete lokalizovať aj iné tituly okrem Fable III? Napríklad Halo Reach.

My by sme boli určite radi, keby boli lokalizované, ale záleží to od vývojárov, pretože Microsoft ich môže iba odporučiť. Záleží to aj od trhov a konkrétnych titulov. Preto nebol lokalizovaný ani Alan Wake lokalizovaný, lokalizovať tak rozsiahlu hru a zložité texty kvôli nášmu trhu (myslím tým Českú Republiku a Slovensko) by bolo veľmi nákladné.

Všetko závisí od objemu textu v konkrétnej hre?

Jednak od objemu a potom od zložitosti textov. Napríklad Crackdown 2 je vybavený lokalizáciou vzhľadom na niekoľkonásobne nižší objem a náročnosť textu oproti spomínanému Alan Wakeovi.

Prečo je cena hier tak vysoká v pomere s našimi priemernými platmi?

Cena hier je nepomerne nižšia u nás ako v okolitých krajinách. Ako sme sa na letisku presvedčili, napríklad Alan Wake mal v Nemecku cenovku 69,90 EUR a u nás sa predávala limitovaná edícia v predobjednávkach za 35,90 EUR. Snažíme sa čo najviac priblížiť s cenami lokálnym podmienkam a robiť maximum pre to, aby sme s nimi oslovili čo najširšie publikum. Crackdown 2 bol v predobjednávkach za 39,90 EUR.

Ako sme sa dozvedeli na E3, Slovensko je vyňaté ako jediné zo zoznamu európskych krajín, kde je Live dostupný. Dôvodom sú bližšie nešpecifikované technické problémy.

Prečo neplatia pre hry v Európe rovnaké pravidlá?

Ak sa bavíme čisto iba o Xbox Live, je to dané veľkosťou trhu a prioritami. Ak si porovnáme počet predaných kusov Xboxu v Nemecku, v susednom Maďarsku alebo Českej republike, tak počet predaných kusov na Slovensku v porovnaní s týmito krajinami zaostáva.

Môže napríklad za to, že Xbox Live nie je spustený na Slovensku, miera pirátstva?

Určite áno. Vzhľadom na ceny AAA titulov je neúmerne vysoká.

Ako plánujete bojovať proti pirátstvu ako takému?

Motiváciou, aby nemali ľudia dôvod siahnuť na nelegálnu kópiu. Uvádzali sme Halo ODST minulý rok v predobjednávkach za približne 24 EUR, Alan Wake limitovanú edíciu za 35,90 EUR. Ak to porovnáme s cenami v okolitých krajinách, tak sú mnohokrát aj o polovicu nižšie.

Ako hodnotíte spoluprácu s českými a slovenskými vývojármi Arcade hier?

Výborne, za všetkých by som spomenul hru Ancient Trader od Petra Leviusa, ktorá určite pobaví nadšencov obchodno-strategických hier. Veľmi odporúčam.

Je ťažké bojovať s presvedčením, že všetko čo sa pripojí k televízoru, je považované za PlayStation?

Náskok PlayStationu oproti Xbox 360 je na Slovensku väčší, celosvetovo je na tom inak, konkrétne v US vedie Xbox. Situácia sa však začína meniť už aj u nás a ľudia začínajú rozlišovať herné konzoly od viacerých výrobcov.

Prečo má Xbox viac predaných kusov oproti PlayStation 3, keď práve PlayStation má tak bohatú históriu platforiem a tak širokú základňu, ktorá z toho vyplýva?

Jednak je to preto, že má výborný Xbox Live, ďaleko väčšie portfólio hier, a určite aj lepšiu cenu.

Prečo sú balenia pre SK/CZ regióny oklieštené o kupóny s dodatočným obsahom?

Pretože u nás nie je Xbox Live. Je to jednoduché. To sa ale s príchodom Live bude meniť a pravdepodobne už koncom roka tieto kupóny nájdu hráči v baleniach s novými hrami.

Čo mi ponúkne viac Xbox oproti PC okrem predražených hier?

Nemyslím si, že by hry pre Xbox boli predražené, práve naopak. Často sa dostávajú pod cenu PC titulov, v prípade starších hier „Classics" aj výrazne pod ne. Rozdiel medzi PC a Xboxom je pre mňa hlavne v komforte hrania. Netreba nič inštalovať, optimalizovať, preinštalovávať, jednoducho si sadneš do kresla, alebo ľahneš do postele a hráš.

Čo oficiálne pijete v Microsofte?

Máme výbornú kávu, širokú ponuku sýtených a nesýtených minerálok a sladkých nápojov. Neoficiálne rum, Havanu, najlepšie 7-ročnú.

Ktoré hry momentálne považujete za špičkové a ktoré vás aktuálne zamestnávajú mimo pracovných povinností?



Interview bolo čisto o Xboxe, ale pozrime sa ako je na tom Microsoft s PC podporou.

Ako vieme, posledné roky Microsoft PC hernú scénu takmer úplne opustil, už žiadne Flight Simulátor tituly, žiadne Tycoony a žiaľ ani žiadne pokračovania Age of Empires. Firma všetku svoju hernú tvorbu primárne orientuje na Xbox360. Pri vydaní novej konzoly sa ešte snažila vytvárať crossplatformové tituly ako ShadowRun, snažil sa portovať xboxové hry na PC kde priniesli Halo 2 alebo Gears of War, ale záujem o porty neboli dostatočný. Po týchto pokusoch sme už nevideli ani port Halo Wars, ktorý by sa na PC viac ako hodil.

Miesto vyvíjania hier sa Microsoft pustil do Games for Windows Live systému, ktorý je príjmaný veľmi rozpačito, hlavne pre úvodné pokusy Microsoftu zaviesť platenie za multiplayer aj na PC platforme

Posledné mesiace však začíname cítiť, že sa s PC scénou Microsoft niečo snaží robiť. Ohlásili Fable 3 pre PC, ktorý síce nevyjde priamo popri Xboxovej verzii , ale predsa titul uvidíme. K tomu sa objavili prvé informácie o novej stratégii od Robot entertainment, štúdia vytvoreného zo zrušeného Ensembles teda tvorcov Age of Empires. Hra bude v zábavnejšom duchu, ale stále postavená na základe Age of Empires, pribudnú formácie, upgrady, hrdinovia. Zatiaľ však nič bližšie k hre nemáme, len jeden leaknutý záber.

Ako to bude všetko pokračovať? Uvidíme čoskoro.

Osobne mi imponuje stále Forza Motorsport 3, keďže pravidelne sú uvoľňované nové a nové balíky áut a stále sa bavím aj pri hraní s inými ľuďmi cez Live, konkrétne aj s tebou (ukazujúc na mňa). Najviac sa teším na Fable III, extrémne na Gears of War 3 a, samozrejme, na asi najväčšiu pecku Halo Reach.

Ďakujem za rozhovor.

Pavol Buday

Známe-neznáme tvárie hier (miléniové roky)

Nuž, sľúbil som, alebo aspoň spomenul, že napíšem aj druhý diel článku o známych, alebo neznámych tvárach hier. V tomto pokračovaní opíšem postavy z hier, ktoré sa nám dostali do povedomia po roku 2000. Tak nebudem to naťahovať dlhými úvodnými rečami a prejdem rovno k veci. Dúfam, že s mojím výberom budete spokojní a bude sa Vám páčiť. Prajem príjemné čítanie.

(*pozn.: Tento článok môže a pravdepodobne aj bude obsahovať spoilery*)

1.Max Payne (Max Payne):

Môj výber začína už v roku 2001. Hrou roka vtedy bol Max Payne. Nie veľmi známe vývojárske štúdio Remedy zo sídlom vo Fínsku sa vtedy postaralo o totálnu mega-super-bombu na poli počítačových hier. Nikto pred nimi totiž nedokázal tak dobre spracovať bullet-time (spomalenie času). A veru nebol to iba bullet-time, ktorý túto hru urobil takou obľúbenou. Príbeh Maxa, ktorý je zamestnancom NYPD (New York City Police Department , alebo aj polícia) začína, keď prichádza domou za svojou ženou a dieťaťom. Už prvé momenty po vstupe do bytu naznačujú, že niečo je zle. Jeho byt prepadli neznámi chlapíci, ktorý fičali na drogách a vzali všetko, čo bolo Maxovy najdrahšie. Rodinu. Rozhodol sa, že svoju bolesť premení na niečo krásne, niečo čo mu dodá silu žiť. Žiaľ sa zmenil na pomstu. Nie nadarmo sa aj hlavná postava volá Max Payne (pozn.: maximálna bolesť, po zamenení písmenka Y-I). Max vstúpi do služieb DEA, čo je protidrogová jednotka a ničí feťákov, ktorý mohli za smrť jeho ženy. Postupom času Max zisťuje, že pavučina kartelu siaha čoraz na vyššie miesta a za obchodom s drogami môžu vysokopostavený a vplyvný ľudia. Max je svoju pomstu ochotný dokonať za každú cenu a proti sebe si poštve aj svojich bývalých kolegov z polície. Začne jednať na vlastnú päsť a všetko čo poňom ostáva, sú plné vrecia na mŕtvoly a kilá prázdnych nábojníc. Maxov príbeh dostal aj pokračovanie s podnázvom The Fall of Max Payne, pád Maxa Payna alebo pád do lásky. Max spolu so svojou novou láskou Monou Sax bojujú proti gangu zlých chlapcov a mafii, a priebeh to má veľmi podobný prvému dielu. Ani tu nieje núdza o hromady mŕtvol a olovo. V súčastnosti sa táto obľúbená značka mení na trilógiu a už je aj oznámené pokračovanie. Nuž uvidíme ako sa to celé vyvinie a či sa Max nakoniec usadí a odíde na zaslúžený dôchodok.



2.Bezmenný hrdina (Gothic):



Nestáva sa príliš často, aby hrdina hry nedostal meno. Nedozvedeli sme sa ho v prvej, ani druhej časti. Až tretie pokračovanie Gotiky nám naznačilo, ako by sa asi mohola táto postava volať. No, meno mu chýba, ale vynahrádza to trochou sarkazmu, vtipu a dôvtipu. Aj pre tieto vlastnosti bolo veľmi zaujímavé počúvať dialógy vedené v tomto super-hardcore-nemeckom fantasy RPG. Postupne sme si prešli trestaneckú kolóniu, ostrov Khorinis a Myrtanu. Veľmi zaujímavo sa krútil príbeh, ktorý sme mohli aj ovplyvňovať. Táto hra sa ako jedná z mála charakterizuje tým, že máme možnosť ovplyvniť priebeh hrou. Mali sme možnosť stať sa členom sekty, tieňov alebo banditov, neskôr v druhom pokračovaní boli na výber trocha honosnejšie povolania a tým určiť ďalší priebeh hrou. Gotiku 2 sme si mohli prejsť ako Innosov vyvolený bojovník a teda paladin alebo ohnivý mág a Innosov priamy zástupca na zemi. No a tretie povolanie bolo tak trocha prízemné a špinavé. Práca za peniaze, ktorú by robili iba žoldnier. A posledný diel nám dal na výber už len zamerania skôr politického rázu, a mohli sme byť prakticky čímkoľvek, od mága až po rúbača ľudí a monštier. Proti nášmu bezmennému stáli hordy nepriateľov v podobe nemŕtvych, orkov, ľudí a ďalších iných príšer, s ktorými ale po rozumnom rozdelení bodov do štatistík nebol problém zatočiť. Na svojich potulkách nebudeme sami. Počas svojho putovania si nájde priateľov na život a na smrť: Miltena, Gorna, Diega, Leeho a Lestera. Tohto bezmenného chlapa nezastaví asi nič na šírom svete. Dôkazom toho je aj to, že sa pričinil sa o pád bariéry v trestaneckej kolónií, zabil mocného démona Spáča, poslal do večných lovísk štyroch drakov rôznych elementov a jedného nemŕtveho draka. Zažehnal aj orkov. Jednoducho šialený výkon. Bezmenný hrdina rozhodne svojím deťom bude môcť rozprávať šialené a neuveriteľné príbehy, ktoré zažil pri svojom putovaní. Aj táto hra už má svoje pokračovanie ohlásené v podobe štvrtého dielu. škoda, že o vývoj možno už posledného dielu sa už nestará Piranha Bytes.

3.Arthas, Thrall (Warcraft 3):



Tretím v poradí bude treti diel Warcraftu. Presnejšie dvojica Arthas a Thrall. Ťažko povedať, kto stojí na strane dobra a kto na strane zla, možno by bolo lepšie povedať, že každý stojí na svojej strane. Príbeh tohto univerza je tak neskutočne zložitý a zamotaný, že sa určite oplatí povenovať jeho rozuzleniu a aj prečítať si o tomto svete v knižnej podobe. Základným kameňom tejto série je nenávisť ľudí voči orkom a s toho prameniaca takmer nekonečná vojna. Pekelné stvorenia ušili riadne veľkú sieť intríg, aby presadili svoju vôľu. Rozpísať sa tu o príbehu a o tom, ako to všetko začalo by trvalo možno týždeň a stále by som sa nedostal k tomu, čo chcem povedať. S tohto si už môžte utvoriť obrázok o tom, aké zložité a veľkolepé toto dielo je. Napíšem preto len niekoľko riadkov, ktoré možno ani nebudú dávať zmysel niekomu nezainteresovanému. Poďme nato. Arthas je paladin a bojovník svetla. Bojuje za alianciu, pomáha bezbranným a obyčajným ľudom Východného kráľovstva. Ničí zlo, orkov, nemrtvých, pekelníkov a vlastne všetkých nepriateľov aliancie. Arhas je zároveň aj synom kráľa a jediným dedičom koruny. Jedného dňa sa z nenazdania objaví nový, ešte horší nepriateľ , ako sú samotný orkovia. Priam samé peklo a jeho zástupcovia sa predrali na denné svetlo. Prišli zahaliť celý svet do rúška temnoty, smrti, chaosu a teroru. Táto hrozba sa pomenovala plamenná légia. Na čele Plamennej légie je Kel´ Tuzád. Tomu zasa velí kráľ lichov, sídliaci na vrcholci sveta, na Northrende. Arthas sa rozhodne, že najlepším riešením na zažehnanie zla, bude frontálny útok a odseknutie hlavy hada. Kel´Tuzáda pri tomto útoku pokorí a zabije. A potom hor sa so svojím vojskom priamo na Northrend. Lenže to ešte nikto nemohol vedieť, že kráľ lichov presne toto mal v pláne a Arthas padne do pasce, pričom sa rázom sa s paladina stáva presne jeho náprotivok. Arthasovo srdce pod minútou sčerná ako uhoľ. Mení sa na lichovho šampióna, na rytiera smrti. Zavraždí kráľa a svojho otca zároveň a uvrhne ríšu ľudi do záhuby a na pokraj vyhynutia. Počas toho, na opačnej strane sveta v Kalimdore sa odohráva celkom iný príbeh. Thrall vedie svoj orčí klan za lepším zajtrajškom. Plamenná légia nemá v úmysle zničiť len alianciu, ale všetkó živé na svete. A aj orkovia sú vyhnaní z Východného kráľovstva. Thrall uteká pred Alianciou, ale hlavne pred Plamennou légiou do Kalimdoru, zemi zasľúbenej a neprebádanej. Tam si založí vlastnú mocnú ríšu a zmaže všetku minulosť. Postaví hlavné mesto, baštu a poslednú pevnosť orkov a trollov, Ogrigammar. No tieň minulosti dohnal časom aj túto rasu a pekelníci nenechávajú dlhy orkov nesplatené. Tichondrius, vládca pánov desov sa rozhodne vziať si všetko na starosť a osobne sa vydá zelenokožcov vyhubiť. Bude boj o život a prežitie zelenej rasy sprevádzať Thralla až do smrti?



4, Malak, Raven (Star Wars: KotOR):



Opäť tu máme duo. Ďalšia legenda, ktorú stvoril neprekonateľný George Lucas. Univerzum, ktoré sa vyrovná aj Star Treku, ba povedal by som, že je oveľa lepšie a poetickejšie spracované. Priamo za Ravenom a Malakom nestojí sám „veľký“. Za týmito dvoma antihrdinami stojí Bioware. Obaja žili ešte 4000 rokov pred filmovou sériou a Lukom Skywalkerom, Darthom Vaderom alebo Imperátorom. Príbeh týchto dvoch sa odohráva v starej republike, keď bol vesmír ešte rozdelený na Republiku a Sithov – predchodcov impéria a pôvodcov zla. Raven a Malak bojovali v Mandaloriánskej vojne. Boli to členovia rádu Jediov a generáli a viedli armádu republiky do boja za spravodlivosť, slobodu a mier. Vojnu republika nakoniec vyhrala, no straty boli ohromujúce. Tucty zničených svetov, ešte viac stratených lodí a nespočet vojakov. Ale čo bola najcitelnejšia strata, to boli chýbajúci Jediovia, ktorých už nik nenahradí. Vo vesmíre po nich ostala veľká diera. Mnohí zahynuli, ale ešte viac ich prapadlo temnej strane. Zlákala ich vidina moci. Postupom času, bez toho aby si to uvedomovali, svojimi činmi nekonali dobro, ale zlo. Nieje ťažké uhádnuť, kto si vzal týchto jediov pod krídla. Áno, boli to presne Sithi. A ani Ravena a Malaka nepostihol iný osud. Malak sa stal učencom Ravena. Spolu sa stali kľúčovou silou na strane zla a v ťažení proti republike. Neskôr bol Raven náhodne zajatý republikou. Toto Malak využil a vyhlásil sa za pána Sithov, obrátil sa proti svojmu učiteľovi. Aj táto séria je riadne zložitá, ale určite sa nenechajte zmotaným kĺbkom príbehu odradiť. Táto hra isto nejedného hráča pripraví o mnoho hodín života v reálnom svete.



5. Tommas Angelo (Mafia):

Koľký z Vás si už povedali, že všetko by bolo ináč keby ste sa len v tú danú minútu nachádzali na inom mieste? Koľký si povedali, že ten a ten človek mohol žiť, keby nenastúpil do toho auta? Koľký si povedali, že nemuseli ísť do banky vybrať peniaze práve v deň, keď tam prebehla lúpež? Podobnú otázku si možno položil aj Tommy. Presúvame sa do 30tych rokov minulého storočia. Ameriku bičuje kríza a každý je rád aspoň zato čo má. Tommy má svoj taxík, ktorý síce veľa nevynáša, ale mohlo byť aj horšie. Jedného dňa po šichte sa len tak poflakoval po meste, zastavil v Hobokene, aby si dal cigaretku. Ešte si ani nestihol poriadne vychutnať prvý ťah, keď začul streľbu. Zrazu spoza rohu vybehli dvaja chlapíci v oblekoch so zbraňami v rukách. Jeden bol škaredo postrelený na nohe, ten druhý, menší už kričal na Tommyho, nech vlezie do káry. Kto by odmietol poslúchnuť, ak na Vás mieria pištole? Donútili ho nastúpiť do taxíka a šoférovať. A toto bol práve Tommyho osudný moment. Jediná nesprávna minúta na nesprávnom mieste, a celý život nabral diametrálne odlišný smer. Tomas sa po tomto incidente pod ťarchou udalostí pridal do rodiny mafiánov, ktorej členmi boli aj daný dvaja chalpíci Paulie a Sam. A bol to práve Paul, kto sa stal najlepším Tomasovým priateľom. Veď je lepšie umrieť mladý a bohatý, ako starý, chorý a chudobný. To si povedal aj Tom a stal sa jedným z najobávanejších pištoľníkov Salieriho rodiny. Celé Malé Taliansko malo pred ním rešpekt a úctu. Zrazu každý poznal jeho meno a každý vedel, že im môže pomôcť, ale aj pekne po*rať život. Tommy nakoniec neumrel mladý, ale jeho život rozhodne nebol tým príkladovým. Kto premeškal výbornú Brnenskú Mafiu, nemožno ho nazývať pravým hráčom. Ešte aj dnes ma táto hra udivuje svojím filmovým podaním, ktorým by strčila do vrecka nejeden skutočný film. V dobách keď Mafia brázdila naše monitory, ju mohlo prekonať už len GTA3. To ale rozhodne nedosahovalo kvality Mafie v žiadnom ohľade. Mafia rozhodne nepadla do "jámy pekelnej" Dana Vávry. Ktovie prečo?



6.Sam Fisher (Splinter Cell):

Tom Clancy, výborný autor, ktorý píše romány, ktorých náplňou je prevažne boj proti terorizmu, stojí aj za týmto dielom. Sam Fisher. Špeciálny agent Third Echelonu. Je to agentúra podobná NSA (National Security Agency) len je o trochu dosť smrtiaca a menej hlasná. Ťažko na mape ukázať miesto kde Samy nebol... vlastne ani nebol. Prečo bol aj nebol? Najlepším priateľom Sama je temnota, tichosť, precíznosť práce a jeho Five-Seven s tlmičom. Sam je v podstate duch. Nikto ho nevidel prichádzať, ani odchádzať, no každý vie, že na danom mieste bol. O tom by mohli hovoriť omráčený a zneškodnený nepriatelia. Musí to byť ťažká práca, keď agentúra jeho existenciu popiera. Sam je špecialista na boj zblízka, počítačovú techniku, zakrádanie sa a špionážnu techniku. Je vysielaní do všetkých kútov sveta v záujme bezpečnosti svojej krajiny. Jeho cieľmi sú informácie v počítačoch a vysokopostavený ľudia v nelegálnych organizáciach. O tom by nám mohol rozprávať napríklad John Brown. Sam sa *ne/* ukázal na našich monitoroch v piatich dieloch. Pravdepodobne sa dočkáme aj dielu šiesteho. Už je to nejaký ten piatok, čo sledujeme Fisherov príbeh. A bude zaujímavé sledovať, ako tento príbeh skončí. Nuž Sam Fisher, prajem ti veľa šťastia v tvojej práci.



7. Nico Bellic (GTA4):

Niko, Niko, Niko. Grand Theft Auto 4 je príbehom Nika Bellica, veterána Bosnianskej vojny. Príbeh tohoto GTAčka začína príchodom Nika do ameriky, do mesta Liberty City, kde prišiel snívať svoj americký sen. Roman je Nikov bratranec a formou listov Nikovy nasľuboval horydoly, ak príde do ameriky zaním. Niko vedení touto vidinou, ale aj pomstou sa vydá na dlhú a kľukatú cestu. Prachy, autá, ženy, toho všetkého malo byť na dostač. Ale sľuby sa sľubujú a blázni sa radujú. Zistenie, že niet ani žien, prachov ani drahých áut rozhodne nikoho nepoteší. A dokonca to nieje ani neutrálne, pretože Romanova taxíková firma ide ku dnu a na krku má vymáhačov peňazí. Je to vlasnte horšie ako zlé. Ale Niko sa nedá odradiť, keď meral takú dlhú cestu a vydá sa nie práve svetlými chodníčkami za peniazmi. Zbrane, krv a utrpenie Nika prenasledujú aj za veľkú mláku. Špinavou prácou, vraždami, lúpežami a kradnutím sa pomaly, ale isto vypracoval na seriózneho gangstu ameriky. Roman sa časom oženil a dá sa povedať, že obom sa ich americký sen splnil. Ostávalo už len dokonať pomstu ešte z čias vojny v Bosne. Ibaže za akú cenu? Nebola priveľká?



8. Princ z Perzie (Prince of Persia):

Kde bolo tam bolo, bola raz jedna rozprávková krajinka. A bolo to na orientálnom východe, ešte za čias existencie veľkej perzie. Kráľ Shahraman a jeho syn princ porazili Maharaju a ovládli tak celú indiu a získali česť a slávu. Po tomto triumfálnom víťazstve si to namierily do Azadu. V Azade bol princ zmanipulovaný vezírom a otvoril piesky času pomocou dýky času, ktorú našli v meste. Dýka, ktorá dávala možnosť manipulovať časom padla do rúk princa. A tento osudný moment zmenil jeho život o 720 stupňov. Takmer úplne vymazanie Azadu zo zemského povrchu, strata otca a neskôr brata Malika, vypustenie démona Daháku, ktorý prenasleduje držiteľa dýky, strata lásky a vládkyne času v jednej osobe Kaileeny , pád Babylonu, nájdenie novej lásky Farah. Nuž princ mal skutočné krušný život. Za nie veľmi krátky čas prežiť toľko, čo on a poraziť toľko zla, no rozhodne to dá riadne zabrať. Princ okrem manipulovania časom, takmer dokonale ovláda umenie boja s mečom a je veľmi dobrý artista. Dostane sa na také miesta, na ktoré mačky pozerajú so slzou v oku. Princ urobil životnú chybu, keď otvoril piesky času, a túto chybu si uvedomoval veľmi dobre. Za ten krátky čas, čo sa mu prihodilo toľko zlých vecí dospel a prišiel k rozvážnemu rozumu veľmi rýchlo. PoP séria, je jednoznačne hernou sériu, ktorú si nemožno nechať újsť. Spolu zo Splinter Cellom by som tieto hry vyhlásil za to najlepšie, čo ubisoft postretlo.



9.Jack Carver (FarCry):

Červená košeľa s palmami, kraťasy, slnko a Valerie, kráska, ktorá sa chcela nechať doplaviť na tajuplný ostrov. Jack Carver vlastnil malú výletnú loď a tá ho aj dobre živila. Plavil sa širim morom, tu a tam, niekoho niekam dopravil, jednoduchá, pohodová a slnkom zaliata práca. A ani Valerie nebola ničím výnimočná. Chcela sa len dostať na krásny, panenský tropický ostrov. Jej dôvod bol tak ako aj ona, krásne naivný. Robenie fotiek a kochanie sa prírodou. Ale osud chcel všetko inak. Počas plavby k ostrovu loď v noci zastihla neuveriteľne silná búrka a loď sa neďaleko pobrežia prevrhla. Obé telá boli vyplavené na pobrežie toho ostrova, kde už čakalo nemilé prekvapenie. Keď Jack nadobudol vedomie, nestihol ani vyschnúť a už sa za ním hnala džungľou čudesná obluda. Už, už mu dýchala na krk, keď Jack prepadol cez malý otvor do opusteného vojenského bunkra. Ráno, keď konečne precitol a zrovnal si všetko v hlave, našiel v bunkri pripravenú vysielačku, kevlárovú vestu a zbraň. A táto kombinácia neveští nikdy nič dobré.



Z vysielačky sa ozval neznámy doktor, ktorý sa predstavil ako Doyle. A tento doky pekne krásne vylíčil, na aký hrôzostrašný ostrov to chcela ísť Val fotiť prírodu a že vlastne ona ani nieje tým, za koho sa vydávala, ale je agentkou FBI, ktorá prišla odhaliť tajné experimenty tamojšieho šialeného a zvráteného doktora Krugera. A jeden výsledok pokusov už Jacka v noci pri príchode privítal. Tropická dovolenka, pláže a palmy už čakajú. Táto hra pri svojom vydaní takmer tromfla vtedy vychádzajúci Half-Life 2 a v pohode predbehla aj nekonečne vydávaný Doom3. CryTek so svojou krásnou až rozprávkovou grafikou vypálil rybník Johnovy Carmakovy, a aj Gabe Newell mal obavy o svoje dielo pri tomto frontálnom nemeckom útoku, ktorý prišiel odnikiaľ a objavil sa zčista jasna. Tento rok bol ozaj dobrý. Tri megapecky na poli FPS žánru. Také niečo tu ešte nebolo. A presne ako sa predpokladalo, práve tieto tri spomenuté výtvory obsadili prvé tri cenné miesta. Na treťom mieste sa usadil temný a strašidelný Doom3. Tropický ostrov, pláž a more sa ľudom páčili asi viac, ako tma a druhý tak skončil FarCry. Na stupeň víťazov sa postavilo City17 a legenda legiend, opäť prelomový Half-Life.

10. Bruce Wayne (Batman: Arkham Asylum):

Tento rebríček uzatvára pán Wayne, prezliekajúci sa za netopieriehо muža. Každé decko určite pozná tohto hrdinu pochádzajúceho z DC komixu. Mali sme ho možnosť vidieť v kreslenom filme, filme a už aj vo vynikajúcej hre. Tentokrát Batman Jokera konečne dostal a prišiel čas, aby bol poslaný tam kam patrí. Do blázinca na ostrove Arkham Asylum. Lenže Joker prichystal Batmanovy bohatý večerný program. V sanatóriu došlo k revolte a väzni premohli svojich väzniteľov a vzali opraty slobody do svojich rúk. A každý chcel len jedno, poslať Batmana do pekla. Pre netopiera nastane v tento deň najťažšia noc v roku. Poslať všetkých týchto šialencov, ktorých postupne chytal za mreže, a to v jediný deň. Jokerov plán je dokonalý a jediné čo potrebuje, je aby všetko klaplo tak ako má. Čo viac o tomto hrdinovi možno napísať? Veď už aj naši rodičia ho poznajú, dokonca aj staré babky o ňom v kostole šuškajú. Preto sa nebojme ísť v piatok večer do baru alebo na diskotéku. Batman na nás predsa dáva neustále pozor a každého zločinca rázom zlikviduje svojimi super modernými hračkami a kung-fu technikou.



Dúfam, že vám aj tentokrát môj výber postáv a tvári herného priemyslu páčili.

p3x0



Sniper: Ghost Warrior

Keď sa v kolónke vydavateľ hry objaví názov firmy CITY Interactive, každý hráč si okamžite pomyslí - ďalší prúser. Je to tak, poľski vývojári sú už v hernom priemysle dobre známy tým, že ich hry väčšinou nestoja za nič. O to je prekvapujúcejší fakt, že sa tri roky po prepadáku Sniper: Art of Victory rozhodli vydať hru s rovnakou tematikou pod názvom Sniper: Ghost Warrior (ďalej už len SGW). Žeby pokus o reparát?

Stealth akcia? Zabudnite!

Už len z názvu hry každý logicky zmýšľajúci človek vyvodí, že sa hráč vžije do úlohy ostreľovača. Myslíte si však, že ako správny ostreľovač sa budete nenápadne plaziť vo vysokej tráve, blížiť sa potichu k „lovnej zvery“, či využívať iné stealth prvky? Tak to vás musím rýchlo vyviesť z omylu, pokiaľ dostanete do rúk v SGW sa nič takého ako taktizovanie poriadne nedočkáte. Hlavným problémom je totiž AI, pretože pokiaľ je k vám nepriateľ otočený čelom, tak si buďte istý, že vás čoskoro zbadá a začne po vás razantne a musím podotknúť že veľmi presne strieľať. Fakt, že pri väčšine prípadov by vás spozoroval jedine Superman s jeho röntgenovým videním, asi výrobcov nezaujímal. Keď už sme pri tej „úžasnej AI, nedá mi nespomenúť fakt prekvapujúci nejedného odvážlivca, ktorý si túto hru odhodlal zaobstarať. Veľmi presne mierené olovo zo samopalu nepriateľa vzdialeného desiatky metrov od vás, to je ešte možné predýchať. Ale to, že súperi vás dokážu trafiť, aj keď sa kryjete za povedzme za stromom, tak to už je dosť silná káva. Čo iné sa však dá očakávať od budgetovky?

Prostredie á lá Crysis

Jednou z mála pozitívnych vecí tejto hry je prostredie. To vás vďaka veľmi dobrej grafike a vynikajúceho vykresľovania textúr prírody očarí hneď v prvom okamihu. Jeho rozmanitosť a zmeny počasia, čo len dokazuje, že výrobcovia vedia aspoň niečo dobre a to kopírovať od slávnejších titulov, ako je napríklad Modern Warfare 2, celý príbeh sa navyše odohráva na fiktívnom ostrove v Južnej Amerike a aj preto sa nejednému hráčovi v mysli vybaví hra Crysis. SGW sa však so spomínanými hrami nemôže porovnávať v žiadnom ohľade, výnimkou sú len nízke HW nároky. Keďže sa jedná (alebo skôr malo by sa jednať) o hru, kde hrajú dôležitú úlohu ostreľovačky, čakali by sme aspoň množstvo zbraní tohto typu. Ale kdeže! Hráč nakoniec sklamane zistí, že hra mu ponúke len štyri typu sniperiek (AS50, MSG90, SR25 a SVD Dragunov), ktorých zvuky navyše majú od tých reálnych rovnako ďaleko ako tučniak od úpalu.

To som už niekde videl...

Ako už bolo spomenuté, silnou stránkou CITY Interactive je kopírovanie. Nikoho preto neprekvapí, že príbeh nie je v ničom originálny. Opäť tu máme fiktívnu zločineckú krajinu, ktorá sa dostala k istej veci (v tomto prípade uránový dol) a tá môže byť príčinou medzinárodného konfliktu. Do boja proti nim zasahuje odvážna skupina amerických vojakov, v tomto prípade sniperov pobehujúcich v polovici misií so samopalmi, ktorí majú za úlohy eliminovať hrozbu nebezpečenstva. A už to ide. Zabi toho a toho, premiestni sa nepozorovane tam a tam zober tie a tie dokumenty a stále dokola a dokola. Misie rozhodne nie sú tým, čo vás k hre pritiahne, naopak, sú stereotypné a ako som už spomínal, neoriginálne. Nedokážu ich zachrániť ani väčšinou trápne pokusy o vtipkovanie v podaní postáv v cutscénach.

Headshoty spestrením hry

I keď to píšem veľmi nerád, keďže z mojich predchádzajúcich

slov iste usúdite, čo si myslím o tejto hre, jedna vec ma naozaj potešila a tou je streľba. Pokiaľ sa k tejto hre nejakou náhodou dostanete, určite si budete vychutnávať momenty, v ktorých máte na dosah osamoteného a výnimočne o vašej prítomnosti nevediaceho nepriateľa, ktorý je od vás vzdialený aj niekoľko desiatok metrov. Tu vám už postačí vaša sniperka a pevná ruka na myške. Zamieriť, priblížiť, vyrovnať sa s fúkajúcim vetrom (pomáha vám pri tom červená guličkа) a PÁĽ! Už len spokojne sledujete, ako z chudáka vytryskne fontánka krvi a on sa zvezie k zemi. Pri troche šťastie či vašich schopností sa dočkáte headshotu a s ním pôsobivého spomaleného záberu, ktorým môžete pozorovať vystrelenú guľku letiacu z vašej zbrane až do hlavy nič netušiaceho nepriateľa. Znova neoriginálny nápad, no aspoň veľmi vydarený. Nepriateľ po zásahu padá mŕtvy na zem a hneď za ním dopadá aj jeho helma, ktorú sa vám obyčajne podarí pekne zostreliť. Pre niekoho možno brutálne, pre mňa to znamenalo aspoň aké také spestrenie nudného priebehu hry.



1. Nádych, 2. Výdych, 3. Injekcia

Samozrejme nie ste jediný, kto je hladný po zabíjaní, teda ani vaši súperi nebudú zaháľať a vždy sa do vás nemilosrdne pustia (ako už bolo spomínané). Môžem vám potvrdiť, že ani na najnižšej obtiažnosti, samozrejme vďaka už spomínanej AI, vďaka ktorej vás nepriatelia vyňuchajú naozaj všade, zdravý ako buk dlho nevydržíte. V tomto prípade sa SGW trochu odlišuje od mnohých iných FPS akcií, v ktorých sa vám po pár sekundách oddychu zdravie doplní. Vydýchanie vám totiž pomôže len na obnovu tretiny života, zvyšné dve musíte nabrať tak, že si pichnete injekciu, čiže podobne ako napríklad vo Far Cry 2. Okrem neustálych a väčšinou neúspešných pokusov o nenápadné zabíjanie nepriateľov sa musíte starať aj o to, aby ste mali vždy poruke nejaké tie injekcie, ktorých zásoby obnovujete vďaka lekárničkám rozmiestneným hlavne v budovách. V opačnom prípade budete musieť čoskoro načítavať posledný checkpoint.



Záver

Sniper: Ghost Warrior nám neprináša nič iné, ako len orezané a nie príliš vydarené kopírovanie úspešnejších FPS akcií. Minimum pozitívnych vecí len ťažko môže zdvihnúť nahor hodnotenie, ktoré pod ťarchou záporov spadlo až niekam do suterénu. CITY Interactive teda opäť (ne)sklamali.

Dado513



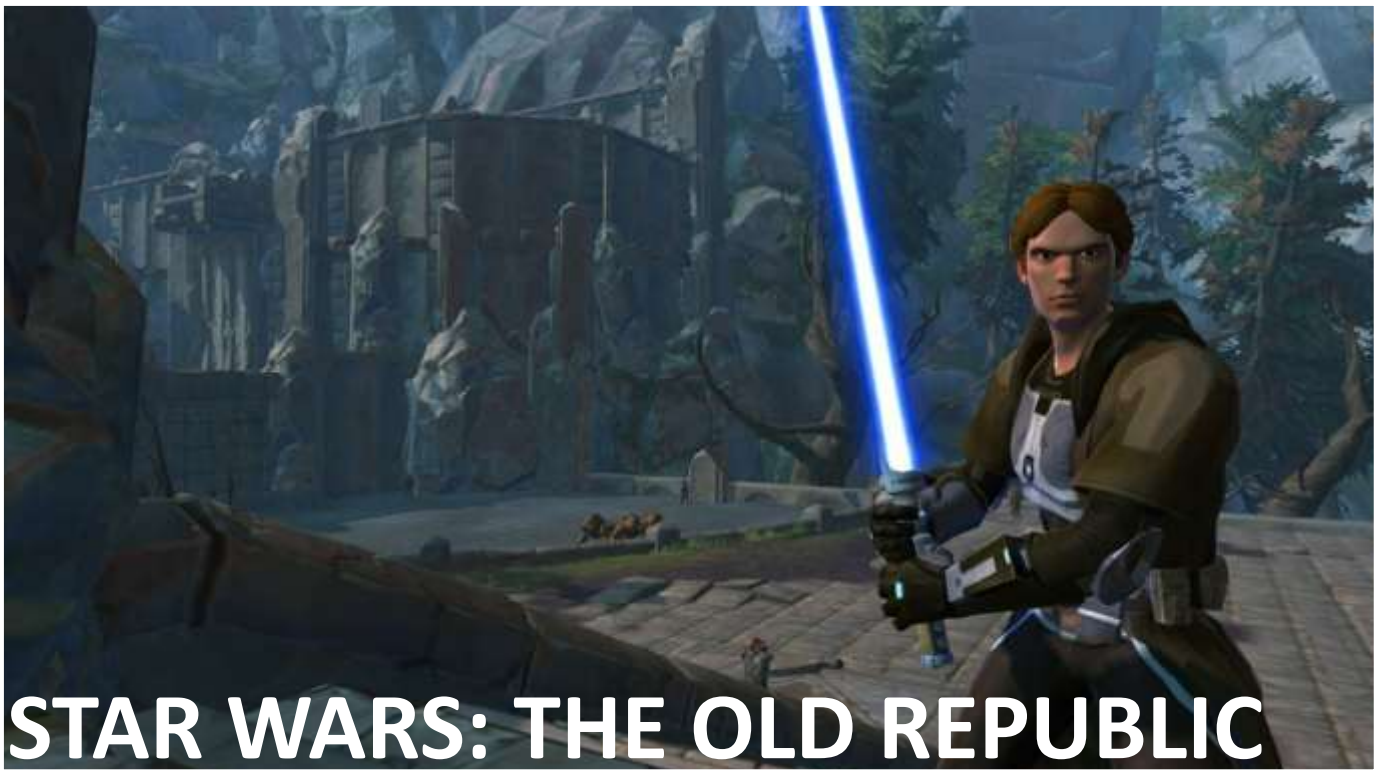
HODNOTENIE

+ veľmi dobrá grafika
+ prostredie a okolitá príroda
+ spomalený záber pri headshotoch

- nevyužitý núkajúci sa potenciál
- AI nepriateľov
- zbrane
- neoriginálny a nudný príbeh
- kopírovanie iných titulov
- bugy, bugy, bugy

4.0





STAR WARS: THE OLD REPUBLIC

Kotor, toto zvláštne slovo nenechá nie jedného fanúšika žánru RPG chladným. Knight of the Old Republic je názov kritikmi a fanúšikmi oceňovaného RPG-čka v prostredí Star Wars, vyprodukovaného americkým štúdiom Bioware, ktorého meno mnohí poznáte z úvodných sekúnd hier ako Mass Effect alebo Dragon Age. Po úspechu nasledovalo pokračovanie, Kotor 2, vyvíjané síce iným štúdiom, ale určite nie zahambujúce svojho predchodcu. Po týchto dvoch hrách sa Kotor ako keby vydal do galaxie „Far far away" a zľahla sa po ňom zem. Avšak štúdio Bioware nie je hlúpe a naslúchalo fanúšikom prosiacich o pokračovanie. V októbri roku 2008 potvrdilo fámy obiehajúce internet, že štúdio Bioware Austin nepracuje na hre Mass Effect, či Dragon Age spustením stránky Starwarstheoldrepublic.com. Stránka neobsahovala moc informácii, v podstate len informovala o existencií, teraz pozor, mmorpg-čka. Tento fakt mnohých fanúšikov dúfajúcich v nový Kotor nepotešil. To, že tento strach je podľa mňa nanajvýš neopoctatnený, vám popíšem v najbližších riadkoch.

Už od začiatku nás vývojári informovali o tom, že príbeh, nový pilier mmorpg hier, bude v tomto mmo-čku hrať významnú úlohu. Príbeh v mmo-čku? To sa vám môže zdať nezvyčajné, ale príbeh v hre od Bioware, to už až tak nie, však :). V časoch kedy na tomto poli miliónovo boduje World of Warcraft, je samozrejmosťou priniesť niečo nové na ozvláštnenie žánru, inak je hra odsúdená na zapadnutie prachom. Priniesť príbeh na motívy Star Wars do popredie je ťah skutočne brilantný, pretože jednak priťahuje fanúšikov Kotoru, ale aj ľudí ktorí ešte nepodľahli čaru mmo-čiek. Pre tých bude prítomný plnohodnotný príbeh ako z ľubovoľného singleplayer dobrodružstva, počas ktorého plnenia môžu spoznať čaro multiplayer hier. Ďalšou obdivuhodnou výhodou tejto hry je to, že hra je plne nadabovaná. To znamená, že každú úlohu v hlavnej quest linke, ktorú vám bude npc zadávať, nebude predchádzať okno s textom, ale skutočný rozhovor. V singleplayer hrách tu možno nejde o nič prevratné, ale verte mi, v mmo-čku je to neslýchané. Toto všetko ma privádza k hádam najprevratnejšej schopnosti, ktorou bude tato hra disponovať. A tým je schopnosť robiť rozhodnutia, ktoré neskôr v priebehu hry budú ovplyvňovať vášho avatara. To znamená, že v každom rozhovore s npc-čkom budete môcť riadiť smer, ktorým





sa bude rozhovor uberať. Týmto spôsobom, sa vám budú zbierať „light side“, „dark side“ a „neutral“ body. Tento systém je samozrejme mnohým známy z iných hier od štúdia Bioware. Pre tých, čo s týmto avšak ešte nestretli, to na akú stranu sa na základe bodov pridelených po určitých rozhodnutiach pridáte, ovplyvní v tejto hre výzor vášho charakteru a spôsob, akým na vás budú reagovať ostatné npc. Napríklad, budete sa k určitej postave správať zle, arogantne a tá vám v budúcnosti možno neponúkne nové úlohy. Ak sa, ale budete správať slušne a láskavo možno vám ponúkne lepšie odmeny, poprípade vás odporučí novej postave s novými úlohami. Nesmieme zabúdať, že sa stále pohybujeme v svete, kde sú okrem nás samotných, ďalšie tisícky iných ľudí. Ale ako bude tento systém fungovať v skupine ľudí, pýtate sa? Na túto otázku nám vývojári odpovedali na tohto ročnej E3-jke, kde vysvetlili, že pri menej dôležitom rozhodnutí hra losuje o to koho voľba bude zadaná a pri dôležitých rozhodnutiach sa zadá rozhodnutie, presadzované väčšinou. Na tomto princípe budú fungovať takzvané Flashpointy, čo sú vysoko prispôsobivé, na základe rozhodnutí samozrejme, časti príbehu, ktoré sa dajú prirovnať k dungeonom.

Zmieňovaný príbeh sa bude odohrávať v prostredí Hviezdnych vojen, avšak nie v tom ktoré poznáme z filmov. Odohráva sa tisíce rokov pred vzostupom Darth Vadera a stovky rokov po udalostiach Kotoru. Situácia v galaxii je ďaleko od ideálnej. Impérium útočí na klenot republiky, planétu Coruscant a ničí chrám rádu Jedi. Republika je nútená podpísať nevýhodné mierové dohody. Vojna medzi Galaktickou Republikou a Sithským Impériom je možno na prvý pohľad zažehnaná, avšak mier je veľmi krehký. Toto obdobie necháva vývojárom množstvo miesta pre zaujímavý a strhujúci príbeh pre každú profesiu osobitne. Tým pádom bude príbeh Jedi Knighta a povedzme, Bounty Huntera celkom iný. Týmto vám Bioware neponúka len Kotor 3, ale aj štyri, päť, šesť a tak ďalej. Príbeh je rozdelený do troch hlavných kategórií tzv. „class questy“, „world questy“ a „side questy“. Class questy sú pre každé povolania unikátne a práve tieto sprostredkujú ten plnohodnotný Kotor príbeh. World questy sú pre každé povolanie dostupné úlohy, ovplyvňujúce príbehy hráčov v galaxie, a dostupne na daných špecifických miestach. A nakoniec side questy sú obyčajné úlohy, ktoré do príbehu moc nezasahujú.



Tak do takejto pozície je vhodený hráč. V hre bude možné hrať za dve základné frakcie, tj. Galaktická Republika a Sithské Impérium. Čo sa týka rás, všetky možnosti nám ešte vývojári neprezradili, ale určite sa môžeme tešiť na Ľudí, Twi'lekov(sporo odeté tanečnice slúžiace Jabba Huttovi v epizóde 6) a Chissov(modrí humanoidi). Avšak povolania sú už odhalené všetky. Bude možno hrať v koži Troopera, Smugglera, Jedi Knighta a Jedi Consulara za vlajky republiky a Bounty Huntera , Imperial Agenta, Sith Inquisitora a Sith Warriora vo farbách impéria. Trooper našiel svoju predlohu v členovi elitnej jednotky vojakov, podobných stormtrooperom, avšak s pestrejším arzenálom zbraní. Smuggler je najpodobnejší Hanovi Solovi, tohto pašeráka určite poznáte z filmov a podobným spôsobom sa bude prezentovať aj v hre. So svojim verným blasterom sa bude z poza krytia(systém vysvetlím neskôr) a niekedy nečistým spôsobom (skutočne, schopnosť kopnúť protivníka do slabín a následne mu nemilosrdne







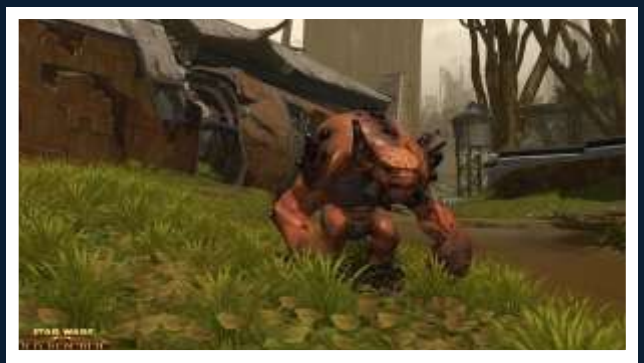
Inquisitor, ktorí sú na rozdiel od Jediov poháňaní temnou stránkou Sily. Sith Warrior je náprotivok Jedi Knightovi v používaní svetelného meča, ale schopnosti ponúkane Silou sa samozrejme menia. Bude tu prítomné priškrtenie, často používané ako výchovný prostriedok Darth Vadera. Tejto postave sa bude Warrior aj najviac podobať. Posledného v tomto balíčku nám Bioware prináša Inquisitora, ktorý ako ste si už asi viacerí domysleli, náprotivok Consularovi. Tiež sa líši schopnosťami, v tomto prípade hojne používa blesky, nielen na bezprostredné zabitie nepriateľa, ale aj na jeho dočasné paralizovanie. Taktiež bude môcť využívať meč spojený na koncoch rúčok, podobný tomu z epizódy 1.

uštedriť zopár rán blasterom do hlavy, mi pripadá prinajmenšom nie fér) dostávať z problémov, ktoré si sám vyrobil. Jedi Knight už z mena pochopiteľne prezentuje prvé povolanie, zameriavajúc sa na rytiera Jedi. V tomto prípade pôjde o povolanie zameriavajúcu sa na boj so svetelným mečom, skôr ako na používanie legendárnej sily. Vo filmoch našiel svojho predchodcu v Mace Winduovi, ktorý bol svojimi schopnosťami ovládania smrtonosnej zbrane Jediov preslávený. Jedi Consular, na druhú stranu, používa pri boji s nepriateľmi Silu, viac ako precíznu techniku ovládania meča. Pod Jedi Consularom je možné si predstaviť Qui-Gon Jinna s epizódy 1.

Fanúšikom série Star Wars nie sú určite cudzí Bounty Hunteri, čo sú v preklade lovci odmien, najímaní bohatými Huttami pre zneškodnenie nepriateľov a neplatičov. Vo filme sa hľadajú pomerne jednoducho, napríklad Boba a Jango Fett. Títo chlapíci sú vybavení nielen blastermi a brneniami, ale aj mnohými inými zlepšovákmy. Tieto sú samozrejme implementované aj v hre v podobe množstva rôznych typov granátov, zápästných raketometov, jetpackov a podobných hračiek. Predloha pre Imperial Agenta sa hľadá vo filmoch pomerne ťažko. Pod týmto povolaním je si možné predstaviť Grand Moffa Tarkina, ktorý sa objavil v pôvodnej sérií ako veliteľ vojsk impéria a ako zodpovedný za výstavbu Hviezdy Smrti. Napriek tomu, že agenti nie sú s určitosťou definovateľní z filmovej perspektívy, z perspektívy povolaní vystupujúcich v mmo-čkách, to už tak ťažké nie je. V podstate si je treba predstaviť rogueho, tichého zabijaka, v trochu modernejšom prostredí. Hlavnou zbraňou je sniperská puška, ktorá málokedy míňa svoj ciel, o ktorom je Imperial Agent už vopred poriadne informovaný. Toto povolanie bude mať tiež možnosť využívať systém krytia. Posledné dve povolania impéria sú Sith Warrior a Sith

Vyššie spomenutý krycí systém je v tomto žánri tiež novinka. Jeho používanie nie je ničím výnimočné. Ak sa nachádzate v blízkosti akéhokoľvek predmetu, za ktorý sa je možne skryť hra na to poukáže zelenou siluetou a vy už len pohodlne vkĺznete za strom, krabice a podobné veci.

Okrem ostatných povolaní vám v plnení úloh a prechádzaní dungeonov pomôžu aj spoločníci podobný tým z hier ako Mass Effect, alebo Dragon Age. Riadení





budú celkom samostatne, takže nemôžeme od nich očakávať plnohodnotné zastúpenie človekom riadeného charaktera v skupine. Avšak, keď vám bude v skupine napríklad chýbať healer, môžete sa dohodnúť a všetci použiť spoločníka healera a budete pripravený na dobrodružstvo. Budete ich môcť získavať v priebehu hry a tiež budú ovplyvnení vašimi rozhodnutiami, takže je šanca, že vás po určitom rozhodnutí napríklad opustia.

Bioware nám taktiež pred časom odhalil ich poňatie prispôsobovania si povolaní. Tomuto účelu bude slúžiť takzvaný systém „Advanced Class“. Každý charakter sa po dovŕšení levelu 10, bude musieť rozhodnúť medzi dvoma cestami, ktorý si pre nás vývojári pripravili. Zatiaľ to vyzerá tak, že každé povolanie bude mať na výber medzi „support“ stromom a „dps“ stromom. Ako už určite mnohí z angličtiny preložili správne, slovo „support“ znamená podpora. A práve okolo tejto činnosti sa bude točiť vaša aktivita v skupine hráčov. Či to bude liečenie alebo zlepšovanie atribútov v koži Jedi Consulara, azda snaženie sa o udržanie pozornosti silného nepriateľa na vašom charaktery a tým chrániť ostatných členov skupiny s pomocou napríklad Sith Warriora. „Dps“(Áno, zvláštna terminológia je súčasťou týchto hier :)) pre objasnenie znamená – damage per second, z čoho sa dá správne dedukovať funkcia tejto cesty. Vašou úlohou bude zničiť/zabiť nepriateľa čo najrýchlejšie a samozrejme robiť to čo najbezpečnejšie, čiže pri tom nezomrieť.

Netreba zabudnúť na samostatnú galaxiu. Ako ju preniesť dostatočne rozsiahlu, aby nerobila hanbu svetu Star Wars, ale zároveň ju spraviť aj dostupnou? Samotná hra sa bude teda odohrávať na 16 rôznych planétach, zmienim napríklad starý-známy Coruscant a Tatooine . Štyri búdu začiatočné svety, kde sa začínajú dobrodružstva všetkých povolaní. Štrnásť zvyšných planét, bude slúžiť ako miesto, pre rozvíjanie vášho príbehu a teda aj levelovanie vášho charakteru. Pri mapách je jedným z hlavným merítkom, ich veľkosť. A tuto treba zdvihnúť varovný prst nad vývojármi. Na tohto ročnej E3 bolo dostupné demo, ktoré obsahovalo začiatočné planéty a tu mohli novinári zistiť ako to s tou veľkosťou je. Tieto planéty, respektíve miesta, kam ste mohli svoj charakter zaviesť, boli vcelku malé. Je pravda, že ostatné planéty majú byť o VEĽA väčšie, avšak tie zatiaľ ešte nikto nevidel a toto vedie k dojmu, že planéty budú len malé uzavreté lokácie, podobne ako v Kotore, čo by pre niektorých znamenalo neprekusnuteľné mínus. Preprava medzi planétami bude možná v novo oznámených vesmírnych lodiach. Každý jeden hráč na základe povolania dostane jednu vesmírnu loď(treba si predstavovať niečo ako Millennium Falcon Hanna Sola), ktorú bude moc ovládať, meniť jej vzhľad a tu budú prebývať spoločníci, ktorých práve nepoužívate.

PVP alebo player vs. player označuje v mmo-čkách súboj proti iným hráčom. Na tohto ročnom E3 boli odhalené Warzones, čo sú inak nazvané battlegroundy známe z hier ako World of Warcraft alebo Warhammer Online. Tu budú môcť hráči súperiť s opačnou frakciou o miesta záujmu v módoch ako „capture the flag“ alebo klasickým bojom a zdroje získavané obsadením určitých lokácii vo Warzone. Zaujímavú hladinu do týchto súbojov prinášajú práve spoločníci, ktorí vás môžu nasledovať aj sem.

Na záver už len dodám, že grafika v hre je na mmo-čko štandardná, svojim vlastným art-stylom a zapracovaním physX, napríklad do hýbania oblečenia pri pohybe postavy neurazí ani neohúri. Mmo-čko má byť dostupné čo najširšej skupine ľudí a nie grafický zázrak, toto sa SWTOR-u darí. Čo už nie je ružová záhrada je nanešťastie end-game content(Možnosti pre hráča po dovŕšení maximálneho levelu, napr. Raidy). Každý kto už aspoň nijaké mmo-čko hral, vie, že toto je po dobrej hrateľnosti druhá najdôležitejšie zložka hry. Bioware sa o tejto zložke vôbec nezmieňujú a toto vedie k názoru, že po dokončení svojho príbehu začnete buď nové povolanie alebo sa začne nudiť. Ak sa budú hráči na maximálnej úrovni nudiť, prestanú hrávať a tým sa stopnú peniažky, ktoré sa kotúľajú najprv do vývoja nového obsahu a neskôr do údržby serverov. Tiež nepadajú žiadne konkrétne vyjadrenia o hráčmi oslavovanom „space combat-e“. Každý kto videl epizódu 3, určite nezabudol na boj hneď na začiatku filmu, kde sa Anakin a Obi-Wan snažia dostať na krížnik generála Grievousa. Zažiť toto proti skutočným hráčom, poprípade v nijakom raide, snažiť sa so skupinou kamarátov dostať a neskôr zničiť obrovský krížnik zvnútra alebo vyviesť odtiaľ rukojemníkov by bolo skrátka úžasné.

Snáď tieto mátajúce predstavy Bioware skôr či neskôr rozoženie novými informáciami. Ja dúfam, že som vás týmto článkom neunudiľ/neuspal a ak vás tato hra aspoň trocha zaujala, skúste zájsť na swtor.com a a prihlásiť sa do bety, ešte stále nezačala. Vidíme sa on-line na jar 2011. Jendy





ONLINE HRY



Jokey Archer
Strieľajte s lukom na rôzne ciele.



Duck Life
Starajte sa a trénujte káčatko.



Plakka Cakka
Udržte červíka na kaktuse.



BasketBall - A New Challenge
Trafte loptou do koša.



Airport Madness 3
Riaďte dopravu na letisku.



Claytus Hood - Tower Defense
Lesná tower defense hra.



Effing Worms
Zožerte s červom všetko čo sa dá.



StuntRun
Prejdite s autíčkom traťami.



Meteor Launch
Vypustite meteorit. Upgradujte ho, aby ste dosiahli vyššiu výšku



Alien Rover
Jazdite s vozidlom po planétach. Upgradujte ho.

DEMÁ



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



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



Lego Harry Potter: Years 1-4
Demo na légového Harryho Pottera, ktorý sa prečaruje prvými štyrmi rokmi školy

PLNÉ HRY



Kings Quest The Silver Lining -- Episode 1
Prvá epizóda dlho očakávaného pokračovania Kings Quest adventúrovej série. Hra je od fanúšikov a je zadarmo.



2D Knockout
Príjemná nenáročná flash hra, kde nastupujete do boxerského ringu proti súperom z celého sveta.



Cut It
Výborná logická hra, kde musíte objekty prestrihnúť tak, aby sa biela krabica dostala na zelený povrch



Super Vampire Ninja zero
Pekná bojovka, kde hlavná hrdinka, Mina, expertka bojových umení, bojuje proti démonom a nemŕtvym.



Apocalypso
Bráňte mesto pred inváziou strojov a robotov. Hlavná postava sa dá vylepšovať a používa zbraň a štít proti oponentom, ktorí prichádzajú z mesta



3 Wheeled Death Ride
Bláznivé a krvavé preteky, kde sa musíte nie len vyhýbať prekážkam, ale aj postrieľať nepriateľov skôr, ako vás zložia.

VIDEÁ MESIACA



StarCraft II - Ghosts of the Past

Závan minulosti, spomienky na dávne časy a zimomriavky vyvoláva fantastický trailer .



Mafia 2 - Developer Diary 3

Tretie developer video nám približuje mesto z hry.



DC Universe Online - Blur Trailer

Hrdinovia vs zlosyni v podaní Blur, štúdia, ktoré má na svedomí jedni z najkrajších renderovaných filmov v hernom priemysle.



Crysis 2 - TV episode 1

Stránka Mycrysis zažila relaunch a plne sa už koncentruje na Crysis 2, ktorý nám bude postupne približovať. Dnes začala prvou TV epi-



NHL 11 - fyzika

Nové na fyziku zamerané video z NHL 11 nám okrem iného ukazuje aj lámanie hoke-



James Bond: Blood Stone

Prvý trailer približujúci novú bondovku od Bizzare. Jazda na vozidle, prestrelky, boje na blízko, dievča.



H.A.W.X. 2 - CGI Trailer

Špeciálna jednotka stíhačov má opäť plné ruky práce vo vzduchu, aj na zemi.



Halo Reach - Battle Begins

Najskôr musí niečo začať, aby to skončilo v plameňoch. Kde budete vy, keď Noble



F1 2010 - Tracks and Cars

Autori F1 2010 približujú spracovanie tratí a vozidiel.



Medal of Honor - Limited edition

Zhrnutie obsahu limitovanej edície Medal of Honor. Limitka ponúkne nové zbrane.

NABUDÚCE

August, oddych

Augustové tituly:

Mafia II (PC, XBOX360, PS3)

Kane & Lynch 2: Dog Days (PC, XBOX360, PS3)

Divinity II: Flames of Vengeance (PC)

The Guild 2: Renaissance (PC)

Victoria II (PC)



PRED JESEŇOU

Výstavy:

Plus množstvo noviniek

z nemeckej výstavy

GamesCom





TIRED OF LIFE ?

call 777-303
for assignments to first wave
marine landing teams !!