SECTOR

HERNÝ MAGAZÍN

08/2010

RECENZIE

MAFIA II

KANE AND LYNCH 2, NFS: WORLD, SNIPER GHOST WARRIOR, VICTORIA II, DEMON'S SOULS

ČLÁNKY

DEUS EX: HUMAN REVOLUTION DRAGON AGE II, GAMESCOM 2010, GRAN TURISMO 5, JAMES BOND 007: BLOOD STONE, WITCHER ASSASSINS OF KINGS

NOVINKY

- BATMAN: ARKHAM CITY
- AGE OF EMPIRES ONLINE
- BIOSHOCK 3 OHLÁSENÝ

PREDSTAVUJEME PLAYSTATION MOVE

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
BablAqUA

Články nájdete aj na
www.sector.sk

ÚVODNÍK

Musím sa k niečomu priznať. Mafiu II som ešte nehral. Nezapadol by som na chodby, ktoré sa po zazvonení zaplnia diskusiami o tom, ako bolo v Empire Bay a záujem o fotografie z letnej dovolenky v novom mobile ochabne ako padajúcie lístie.

Zvykol som si robiť veci inak a ak sa dobre pamätám, za mojich čias som si v aktovke nosil ako malú spomienku na leto hračku a nie handheld, okrem nej aj prezúvky a v hygienickej taštičke vodové farbičky.

Mafii II patrí čestné odpálenie najnatrieskanejšieho obdobia jeseň – zima, ktoré začína s pomerne hlučným treskom. Veď príde ku skaze planéty Reach a dostaneme sa na začiatok Halo trilógie a na druhej strane barikády sa začne oficiálne písať predlžovanie aktuálnej generácie konzol s Move. Novému motion zariadeniu sa venujeme podrobne a rozoberáme aj kvality launchových hier exkluzívne v Magazíne.

Sony prichádza s Move presne v čase, kedy sa sťahujú párty spod slnečníkov do komornejších interiérov a zatemnených izieb, kde dostanú opäť zabrať aj pohovky a pohodlné kreslá. Návrat do herných brlohov bude spestrený takou nádielkou, že by sme tu s nimi len strácali čas. Každý vie, na čo čaká, nie?

September to však nie sú iba nové hry a žeby som ich mohol vymenovať spokojne ďalších desať bez mihnutia oka. V čase, kedy čítate tieto riadky, sú prípravy na Tokyo Game Show v plnom prúde, vlastne oni už finišujú. Ozveny herného šialenstva sa internetovými kanálmi dostanú aj na stránky Sectoru, pretože v Tokiu nemôžeme chýbať ani tento rok.

Keď premýšľam príliš dopredu, začínam mať husiu kožu nad výhliadkami na najbližšie mesiace. Čaká nás mimoriadne bohaté a šťavnaté zavŕšenie roka, ktoré sa nebojím nazvať najplodnejšie od legendárneho roka 2006.

Čas vylihovania na osuškách, močenie nôh v morskom príboji a popíjanie chladených nápojov skončilo. Nadišla chvíľa postaviť sa čelom novej nádielke. Ste na ňu pripravení? Lebo my áno!

Pavol Buday

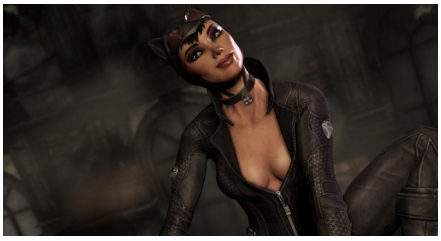
OBSAH

PREDSTAVENIA A PRIBLÍŽENIA

007 Blood Stone.....4
Bioshock Infinite.....7
Deus Ex Human Revolution.....20
Deus Ex Interview.....22
Zaklínač 2.....24
GamesCom 2010.....28
Gran Turismo 5.....34
Age of Empires Online.....46

RECENZIE

Retro: Mafia 1.....8
Mafia 2.....10
Kane and Lynch: Dog Days.....36
Sniper Ghost Warrior.....38
Demons Souls.....40
Victoria II.....44
Need For Speed World.....48
Start the Party.....59
Sports Championship.....60
Kung Fu Rider.....62



GALÉRIE

Batman Arkham City.....18
Gamescom 2010.....30
Duke Nukem Forever.....50
PS Move.....64

TECH SECTOR

Kinect.....52
Windows Phone 7.....55
PS Move.....56

UŽÍVATELSKÉ ČLÁNKY

Need for Speed Klasická éra.....66
15 days.....72

BONUS

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

007 BLOOD STONE

Akčná / Bizzare / PC, Xbox360, PS3

Čokoľvek sa môže stať po záverečnej. Kolínske výstavisko sa oficiálne zatvára o 18.00, po rýchlej káve v Ubisofte trielim do oproti stojaceho stánku Activision a hľadám môj kontakt. Je po funuse, ale na recepcii je natrieskané. Zjavne unavená recepčná ma posiela k stolíku, kde sedí rovnako unavený mladík flirtujúci s čašníčkou. Si tu kvôli Bondovi, pýta sa. Áno, odvetím. Patrí k tímu, ale šarmu nepobral, snaží sa to rozbaliť na mulatku slovami „Mala by si ísť za svojimi snami," hovorí.

Vo svete Iana Flemminga agent s licenciou na zabíjanie plní sny tvorcom racing série Project Gotham Racing. Neil Thompson mi v krátkom rozhovore po vyčerpávajúcej prezentácii a poslednej v daný deň prezradil, aká veľká česť je to pracovať na tak svetoznámej značke. „Britskí vývojari pracujúci na Bondovke?" pýta sa sám seba, Nemôžete si želať viac, skáče mu do reči kolega. „To musíš mat tu," ukazujúc si na srdce.

Bizarre nezaujíma, že nejaký 23. celovečený film s Bondom v hlavnej úlohe sa nezrealizuje v najbližšej dobe. „Naša hra je postavená na pôvodnom scenári bez prepojenia na akékoľvek filmy," To, že film bol zrušený umožňuje britom vystúpiť z radu. „Cítime tlak zo strany fanúšikov, ktorí čakajú novú Bondovku a keďže nedostanú tak skoro film, ponúkneme im interaktívnu verziu."

Rysuje sa ďalšia typická filmová hra? Omyl. Blood Stone je presne to, čo by ste od poriadnej Bondovky čakali. „Máme tu Judy Dench ako M, Joss Stone ako novú Bond Girl, hodinky Omega, Aston Martin, exotické lokality a, ehm, Daniela Craiga ako Bonda."

Bizarre, Bizarre Creations

Nie je to tak dávno, čo som sa každý večer venoval štúdiu Bondoviek od najnovšej Quantum of Solace až po vôbec prvú Connerovku Dr. No z roku 1963. A Blood Stone pôsobí ako tá Bondovka, ktorej prípravu filmové štúdio MGM stoplo. Keď sa ma po prezentácii Thompson spý-

tal, čo na to hovorím, vravím: „Je to presne ako Bondovka." Viac som hovoriť nemusel, obaja vývojári nadšení z toho, že sa pred pol hodinou dozvedeli, že boli nominovaní na cenu „Najlepšie z GamesComu", si vydýchli, vlastne aj ja, pretože zatiaľ čo oni rozprávali, ja som hral. Pekné gesto.

Blood Stone vychádza z novej podoby agenta jeho veličenstva stvárneného Danielom Craigom. Jedná inštinktívne a nebojí sa fyzického kontaktu, dokonca aj gadgety ustupujú do úzadia a kraľuje im smartphone, ktorý v priestore dokáže lokalizovať nepriateľov, ich výzbroj, ale aj tajné dokumenty rozvíjajúce do hĺbky príbehovú líniu. Bonda sme zastihli v druhej misii v Istanbule pri pátraní po vedcovi zapletenom do vývoja biologických zbraní. To, že zmizol, je samo o sebe podozrivé a to, že jeho signál sa stratil niekde na stavenisku, dvakrát.

MI6 posiela Bondovi koordináty a on s ľahkosťou prichádza na miesto, odkiaľ ho odvedú pracovníci do unimobunky. Pochopiteľne, že ide o pascu. Hladný stavebný stroj sa zahryzne do malej ubikácie, dvihne ju vysoko do vzduchu s úmyslom spustiť ju do priekopy. Bond však rýchlo vyskakuje a lanom sa zošuchne späť na zem. Blood Stone (podľa prezentácie) nemá hluché miesto, pokojné pasáže len odďaľujú nevyhnutné, bitku, prestrelku alebo naháňačku.

Boj je niečo, čo sa veľmi ťažko popisuje. Ak ste videli úvod Casino Royale, viete, aké bitky môžete očakávať v Blood Stone. Medzi trénovanými chvatmi je evidentný ľudský faktor, ktorý z Bonda nerobí smrtonosný a neomylný stroj na zabíjanie, ani uhľadených naškrobených aristokratov (rozumej, Connery a Moore). Všetky tie kopačky z kotúľu, vykrúcanie rúk, páky, odzbrojovanie získavajú uveriteľný rozmer vďaka tomu, že nie sú strojové, bezchybné. Pri škrtení zápasí Bond so vzpierajúcou sa obeťou, dokonca by sa dalo povedať, že viete podľa hádzania tela určiť, koľko váži. Súbojový systém je vďaka tomu brutálny, surový, stačí, aby ste videli ako jedným kopancom vykĺbi (chudákovi) koleno. A to nie je všetko, zážitok z bitiek znásobuje výborné audio s funením, bolestivým vzdychaním a pestrými zvukmi cielených tvrdých úderov.

Licencia na divokú jazdu

V Blood Stone pôjdu situácie riešiť silou, v tichosti alebo kombináciou zbraní a stealth postupu. Je absolútne jedno, ktorý si zvolíte, hra je tak dynamická, že dokáže plynule z behu prejsť do krytu a odtiaľ v ďalšej sekunde vykopnúť brokovnicu z rúk hliadkujúcemu a ďalšieho efektným kotúľom nad krytom, kde sa schováva, poslať k zemi. Pri namierenej zbrani Bond vďaka Focus Aim (ekvivalent techniky Mark & Execute zo Splinter Cell) vie aj počas šprintu rozdávať headshoty. Pasáže, ktoré obyčajne trvajú minúty, vie vyriešiť v priebehu pár sekúnd. A nechýba mu pritom štýl a typický britský humor ako napríklad pohŕdavé odhodenie prilby pri vstupe na stavenisko.

Obrovskému tempu zodpovedá aj výber lokalít a pochopiteľne aj problémov. Bond sa nemôže ocitnúť v obyčajných situáciách. Útek pred vrtnou sústavou na prehlbovanie tunelov by sme obyčajným nenazvali. Keď sa rozsvietia svetlá a roztočí vrták, vstávate zo stoličky od napätia a svojím postojom chcete pomôcť Bondovi udržať rovnováhu a vstať, keď sa potkne o lietajúcu suť. Dynamicky sa meniaca kamera vám vždy na malý moment ukáže, že ak nepohnete zadkom, zahryzne sa vám doň obrovská oceľová beštia.

A keď si už myslíte, že by hra mala popustiť uzdu, nasadá Bond do Astona a začína naháňačka v uliciach Instabulu s únoscami vedca. Na tomto mieste treba povedať, že išlo o mimoriadne prehnanú scénu, v ktorej vybuchujúca cisterna, benzínová pumpa a lietajúci záhradný nábytok, tak trochu popierajú ideu Bizarre držať sa pri zemi. Áno, Bondovky sú plné riskantných kúskov, ale kvôli toľkým výbuchom, tlakovým vlnám a trasúceho sa obrazu strácate kontrolu nad vozom. Neviete, či sa máte dívať, hľadať v dyme cestu doprava alebo doľava alebo riadiť športiak.

Naháňačky majú tvoriť približne 1/3 hry a zatiaľ čo Bond vymení rôzne dopravné prostriedky (čln v úvode), tak majú spoločnú charakteristiku, sú vizuálnou žranicou, ale stoja tak trochu v ceste komfortu. Thomson nám ešte pred úplným záverom ukázal útek z vybuchujúcej rafinérie niekde na Sibíri spojený s prenasledovaním vlaku, kde sa vezie ruský oligarcha. Ceste z továrne sa vlní ako had a je

plná cisterien (pochopiteľne, že vybuchujú), kolabujúce prostredie, čierny dym a chvejúca sa kamera nie sú za dobre s rýchlou jazdou. Chaos z priemyselnej zóny sa zmenil na poriadny adrenalín, keď Bond efektným skokom unikol smrti o vlások a pokračoval v naháňačke s vlakom po zamrznutej rieke kopírujúcej koľajnice. Praskajúci ľad, klopené zákruty a nosníky podpierajúce mosty menia úplne dramatické prenasledovanie na súboj s časom a šmýkajúcim sa povrchom. Bond nakoniec na vlak nasadne – zapichnutím Astona do jedného z vagónov.

Project Bond Racing

Chovanie vozidiel vychádza z dlhoročnej tradície Bizarre, akčná zložka sa zase tej naháňačkovej snaží vyrovnať vysokým tempom a výbušnou náplňou, ktoré je vo filmoch dokonale vyvážené. Zatiaľ to vyzerá tak, že sa na nás rúti pravdepodobne najlepšia Bondovka aj keď s kratučkou kampaňou. „Radšej mať 8 hodinovú intenzívnu akciu, ako 20-hodinový nudný maratón." vysvetľuje Thompson a dodáva „Poslednú vec, ktorú chceme urobiť, je sklamať fanúšikov. Dostanú presne to, čo im ponúka film."

Pavol Buday

BIOSHOCK INFINITE

Ako sme aj čakali, tvorcovia Bioshocku ohlásili nový **Bioshock: Infinite**. Tretia časť série nás zavedie na oblohu do nového sveta 20. storočia nazvaného Columbia, mesta visiaceho na balónoch nad Amerikou.

Presnejšie sa dostaneme do roku 1912, kedy preberieme pinkertonovho detektíva Bookera DeWitta, ktorý bol vyslaný na záchranu Elizabeth, mladej ženy väznenej v Columbii od svojho detstva. Booker ju nájde a spoja svoje schopnosti, aby mohli utiecť z mesta doslova padajúceho z oblohy.

DeWitt sa bude pohybovať po meste pomocou vzdušnej lanovky Skyline, bojovať s nepriateľmi v oblakoch, vo vonkajších priestoroch a aj vnútorných priestoroch a samozrejme k tomu dostane rozsiahlu ponuku rozmanitých zbraní a možností.

Hra vyjde najskôr v roku 2012, takže viac informácii bude nasledovať priebežne.

Akčná / 2k Games / PC, Xbox360, PS3

MAFIA

Každý sa musí nejako živiť. Je ťažká doba. Život v meste nie je žiadna slasť, zvlášť keď nebola robota zrovna výnosná. Vždy som si doprial trochu pohodlia v starom kresle a so spoločnosťou whisky som sa ponáral do hlbokých úvah o živote. Ale väčšinou som brázdil ulice, ktoré som poznal ako svoju dlaň a prevážal som ľudí z jedného miesta na druhé. Tým to pre mňa zhaslo. Vždy som chcel robiť poctivo svoju prácu, aby som sa na druhý deň mohol spokojne prebudiť a neprísť tak o flek. Volám sa Tommy Angelo, som taxikár a toto je môj príbeh.

Za projektom Mafia stojí český tím Illusion Softworks, predstavovať ho by bolo nosením dreva do lesa. Predstavu si môžete spraviť, keď nazriete do našej reportáže práve z týchto štúdií.Po nespočetných informáciách a obrázkoch sa k nám konečne dostala review verzia, plná verzia by sa už mala v tejto dobe predávať v obchodoch.

Vždy som sa tešil na chvíľu, keď budem môcť odstaviť svoju káru, skontrolovať jej stav, zapáliť si cigu a rozmýšľať, ako prežijem zvyšok dňa. Bola jeseň roku 1930. Práve som zaparkoval taxík na krajnicu a zasnene som hľadel ani neviem kam. Bežný deň, tešil som sa na sprchu a posteľ. Dnes mi už nič iné nemôže chýbať. Moje predstavy o pokojnej noci by sa naplnili keby... Spoza rohu sa ozvala rana ako z dela, zostal som zmätene stáť, ale moja zvedavosť bola väčšia. Pomaly som kráčal k rohu budovy, keď sa predo mnou vynorila hlaveň zbrane a za ňou dokonale oblečený muž. Za ním sa dotackal ďalší, pravdepodobne jeho parťák, tackavou chôdzou sa doplazil k taxíku kričiac „Rýchle preč!“ Bolo mi jasné, čo treba robiť. Nezostávalo mi nič iné, ako vyhovieť týmto gentlemanom a uspokojiť ich želanie. Idyla dnešného večera sa rozplynula ako ranná hmla na vodnej hladine.

Prvá misia z celkového počtu 20-tich začína práve v Tomyho taxíku, ktorým musíte ujsť od prenasledovateľov a svojich zákazníkov zaviesť do bezpečia (Salieri Bar).

Po dobre odvedenej práci som dostal tučnú odmenu a na druhý deň spokojne robím svoju prácu, lenže ...

Práve som si dával obedňajšiu prestávku, keď prišli ku mne kamoši, ktorým som minulú noc ušiel. Začali basebalkami rozbíjať môj taxík a chystali sa aj na mňa. Neďaleko bol Salieriho bar a tak som tam zbehol po pomoc. S prenasledovateľmi bol koniec, skončili niekde v kanáli, ale čo bude so mnou? Som bez práce, ako budem žiť? Don Salieri mi ponúkol prácu, ktorú som musel zobrať, ak som chcel prežiť. A tak som sa stal jedným z nich. Jedným zo zatracovaných, nenávidených, podlých aj čestných, zlých. Stal som sa mafiánom.

Na rok 2002 hra ponúkala peknú grafiku, aj keď na náročnosti hry sa to prejavilo.

Výlety mimo mesto neponúka ani Mafia 2

O pôsobivé scenérie nebola núdza.

Mafia by sa dala porovnať, ba je veľmi podobná, nedávno vydanému GTA3. Spája autá a pešiu chôdzu do jedného celku. Misia vždy začína a končí v Salieriho Bare, kde si vyzdvihnete inštrukcie, vyzbrojíte sa, vyberiete auto a môže sa vyraziť. Misie sú rôznorodé, od na prvý pohľad banálnych, v ktorých sa vždy niečo poserie (vyberanie výpalného, doprevádzanie Sáry domov) po absurdne ťažké (dlho omieľané závody na okruhoch, galéria, garáž, kostol). Jedným z dôvodov je automatický saving, hra sa uloží niekoľko krát za misiu, ale keby bol integrovaný aspoň jeden save, ktorý môžete ľubovoľne použiť, bolo by to jednoduchšie a ušetrili by sme nadávky. Druhým dôvodom môže byť reálna fyzika vozidiel, priznám sa, som sviatočným hráčom racingu (autíčok) a aj ja som mal problém na okruhoch (na 18krát sa to podarilo), takisto som mal problém pri naháňačkách s policajtami, nestíhal som časové limity. Pri hraní Mafie si treba uvedomiť, že to nie je arkádovka štýlu GTA, navyše každé auto sa chová inak, treba si chvíľu na ne zvykať, potom už nebude problém počas jazdy konštatovať, ktoré auto má predný a ktoré zadný náhon a sem tam pošteklit chodcov streľbou počas jazdy. Autá reagujú na povrch, po ktorom jazdíte, na zaťaženie vozu (keď ste naložený, pomalšie akceleruje), na poškodenie (s troma kolesami alebo defektom sa veru ťažko jazdí, verte mi), fyzika ráta dokonca aj so zraňovaním cestujúcich, väčšina z nich sa pri vysokých rýchlostiach stáva neovládateľnými, takže pozor! S čím však neráta, sú pokrivené a odletujúce plechy, áno odletí nárazník, ale tým to končí. Dočkáte sa iba škrabancov na prehnane nablýskaných karosériách.

A kde že sa to budete premávať? Mesto Lost Heaven je rozdelené na tri časti, každá so svojimi jedinečnými štvrťami a architektúrou. Nájdete tu mrakodrapy, vládne budovy, nemocnice, kostol, milionársku a robotnícku štvrť, malé Taliansko, prístav a mnoho ďalších. Mesto sa nahráva naraz, takže sa môžete povoziť po všetkých troch častiach, ktoré sú navzájom prepojené mostami a podchodmi. Autori navyše rátali s možnosťou vyraziť si za mesto a pokochať sa dedinskou atmosférou, výhľadom na letisko alebo priehradu, povoziť sa na nadzemnom vlaku (a vidieť tak mesto z trochu iného uhla). Ak by ste zablúdili, je tu mapa, na ktorej sú všetky ulice, výnimku tvoria cesty mimo mesta. Po uliciach prúdia autá a zástupy ľudí a hlavne strážcovia zákona (fízli). S nimi si užijete kopec srandy, za nedodržanie rýchlosti (dá sa zapnúť limiter), prejdenie na červenú alebo ťuknutie do ich auta

Mafia by sa dala porovnať, ba je veľmi podobná, nedávno vydanému GTA3.

Preteky boli pekným prídavkom do titulu

Policajné blokády nechýbali ani v 30-tych rokoch

znamená, že ich už máte v pätách. Zaplatíte pokutu a ide sa ďalej, tí odvážnejší (čo aj doporučujem) si užijú naháňačku, po ktorej sa z pokuty stáva pobyt v lochu (pokiaľ im neuniknete). K policajtom sa pridávajú ďalšie a ďalšie hliadky, nádherný rozruch hneď z rána. Tasenie zbrane na verejnosti rovnako ako únik, vyvoláva v policajtoch závodnú horúčku.

Kradnutiu áut sa bolo treba určiť.

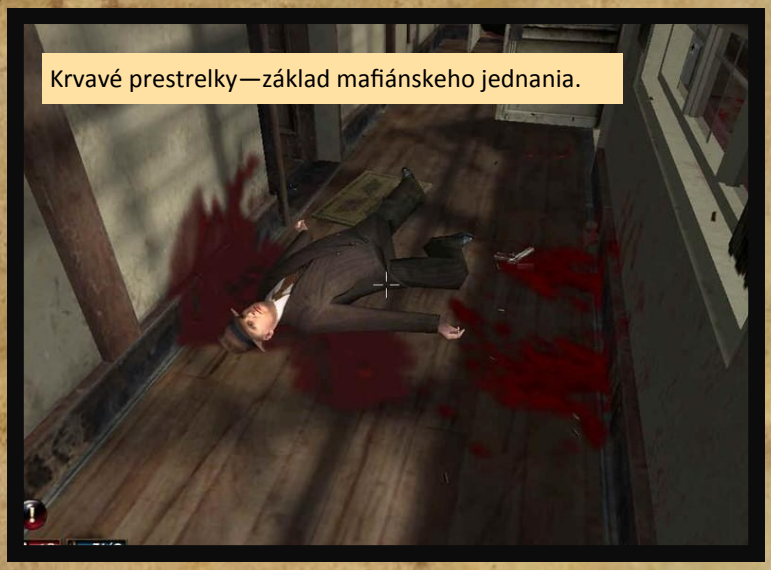
Záhadná AI alebo demencia okoloidúcich ?

Nemôžem nespomenúť jednu z najväčších chýb v inak dokonalej Mafii a tým je AI. Autá v meste nedokážu predbiehať iné autá. V prípade, že sa im postavíte do cesty (autom, ináč vás bez milosti prejdú!) vytvorí sa zápcha, každý len vytrubuje a pritom by mohol kľudne vyjsť do druhého pruhu a neprehlbovať si vrásky. Každý dodržuje predpisy, nevidel som počas celého hrania, že by fízli naháňali niekoho iného ako mňa. Podobne je to aj s inými gangami, ktoré po mne strieľajú, ale milí policajti idú po mne, pretože som prekročil hoc len o trošičku rýchlosť!

Prechádzky mestom konkurovali GTA

Iné je to pri prestrelkách v interiéroch, protivníkom dochádza munícia, počas nabíjania sa snažia ukrývať a hľadať výhodné miesto na útok. Aj na to som našiel liek. V prípade, že sa niekto dostane príliš blízko, stačí sa prikrčiť a protivník (protivníci) akoby oslepol, jednoducho vás nevidí. Môžete v kľude nabiť a odpraviť ich na druhý svet. Ku kontroverznej misii so závodmi výhrady nemám. Na elimináciu je tu široká škála koltov a ručných zbraní, ďalej brokovnice, tomy gun, snajperka, boxer, basebalka a holé ruky.

Počas hrania je vám vyrozprávaný príbeh Tomyho, ktorý hľadá ochranu u policajného dôstojníka, v úžasných in-game animáciách filmovej kvality. Akoby to ani nebola hra, dynamická kamera, výborný scenár, je to radosť pozerať. A ako to celé vyzerá ? Určite ste si už pozreli obrázky, ktoré sa tu niekde poflakujú. Grafika je nádherná, veľké textúry, hipolygónové postavy (rozpohybované motion capture), všetko je na správnom mieste. Tu je naozaj škoda slov, keď to vidíte v pohybe po prvý krát, kašlite na singleplayer kampaň a poprechádzajte sa, stojí to zato. Podobne je na tom zvuková stránka, vynikajúca dobová muzika, čisté a verné zvuky a dabing. Mal som možnosť zahrať si ako anglickú tak aj českú verziu a tá česká je trochu vulgárnejšia, ale viac mi sedela angličtina. Je to ale môj osobný názor. V českej lokalizácii môžete počuť Marka Vašuta, Petra Rychlého a mnoho iných známych českých hercov.


Krvavé prestrelky—základ mafiánskeho jednania.

K technickému popisu patria aj hardvérové nároky a tie sú, nebojím sa to povedať, krvavé (na najvyšších detailoch). Treba mať naozaj výkonný hardvér, aby ste si mohli v plnej kráse vychutnať tento kúsok a on za to stojí. Pre porovnanie Celeron 1GHz + 256RAM + GF2 v meste okolo 15fps (možno bol problém na mojej strane, ale čokoľvek som nastavil, vždy tam bolo okolo 15-20, v interiéroch to bolo okolo 40-50). Ďalej sa mi nepodarilo rozbehnúť Mafiu na 5.1 reproduktoroch, vždy hrali len dva alebo štyri.

Ďalšie módy hry (okrem singleplayer kampane):

Free Ride (voľná jazda): jedná sa o móď "zarábaj prachy a bav sa". Na začiatku si vyberáte časť mesta, kde chcete začínať, či chcete jazdiť v noci alebo počas dňa, nastavíte si vhodný pomer premávky, policajtov a môžete vyraziť. Je to vlastne GTA3, bez príbehu,

Prestrihové animácie dotvorili jedinečnú atmosféru

Vozidla mali priam simulačné ovládanie.

Vnútorné priestory boli prepracované

zarábate prachy, kupujete autá, opravujete si ich, vraždíte, vozíte sa na taxíku, kupujete zbrane, preháňate chodcov, vyhýbate sa fízlom. Je to prakticky na vás, či budete len tak blúdiť mestom, alebo niekoho pošteklíte. Škoda, že sa nedá vylúpiť banka a navštíviť všetky lokality, ktoré už poznáte z hlavnej kampane.

Extreme Free Ride (extrémna jazda): tento mód je odmenou za úspešné dokončenie hlavnej dejovej linky Mafie, po ktorom sa odomyká. Obsahom extrémnej jazdy je 19 misií, zameraných hlavne na jazdecké schopnosti hráča. Je k dispozícii celé mesto so všetkými štvrťami okrem výjazdov za mesto, v jednotlivých častiach mesta sa nachádzajú 19 maníci, ktorí vám budú kývať a tým na seba upozornia, že by mohli mať pre vás zaujímavú prácu. Za každé splnenie misie sa odomyká jedno bonusové auto (a že nie sú nejaké obyčajné, posúďte: rýchle formule, diabolský taxík s kravskými rohmi na streche a mnoho ďalších). Je vidieť nielen na bonusových autách, ale aj na náplni misií, že autori trošku popustili uzdu svojej fantázii a tak sa dočkáte naháňania chlapa v trenírkach, ktorého je problém dobehnúť aj na aute (Speedy Gonzales), parkovanie taxíkov s bombou do rieky, likvidovanie bômb umiestnených po celom meste. Akoby to nestačilo, vždy je tu krkolomný čas, ktorý je často neúprosný a tak je treba misiu hrať znovu, nie je možné sa vykašlať na problematickú misiu a ísť si po novú, musíte dokončiť to, čo ste začali. Našťastie v meste nesliedia policajti, takže porušovať predpisy je povinnosťou! V tomto móde narazíte aj na skokanské mostíky ala GTA3, takže si môžete skúsiť preskočiť rieku, pokiaľ máte chuť.

Multiplayer: tento mód sa v Mafii nenachádza, dôvod je jednoduchý. Keby ho chceli Illusion predsa integrovať, vydanie hry by sa znovu odložilo a my sme už dlhšie čakať nemohli. Malo sa jednať o preteky na okruhoch alebo vonku za mestom. Vraví sa, že bude vydaný MP patch, ale to ukáže až čas.

Mafia splnila očakávania, výborný príbeh skombinovaný do jedného celku s akciou a naháňačkami na autách, okorenená dvoma ďalšími módmi a českým dabingom. Bohužiaľ s chýbajúcim multiplayerom a podivnou AI. Jedná sa o titul, ktorý jednoducho treba mať bez kompromisu.

Pavol Buday

HODNOTENIE

+grafika
+český dabing
+napínavý príbeh
+30-te roky
+Mafia

-podivná AI
-zvláštne EAX HD
-obtiažnosť niektorých misií
-krvavé hardwarové nároky

9.0

Akčná Adventúra / 2k Czech / PC, Xbox360, PS3

Česká firma Illusion Softworks v roku 2002 priniesla jedinečný akčno adventúrový titul Mafia, ktorý zaujal ako svojim netradičným zasadením do roku 1930, tak aj skĺbením akčno adventúrového štýlu s priamym vyrozprávaním príbehu, ktorý ponúkal nový zážitok z otvoreného mesta. Hra si síce požičala otvorený štýl hry z GTA 3, ale zmenila ho k obrazu svojmu a zožala úspech.

O 8 rokov neskôr už ako 2k Czech vo svojom štýle pokračuje a posúva ho do aktuálnej doby. Musíme zdôrazniť, že vo svojom štýle, preto od titulu nečakajte žiadne GTA. Vieme, aký štýl viedla prvá Mafia a druhá nie je iná. Je to znovu prísne príbehom vedená akčná adventúra umiestnená v otvorenom meste bez výraznejších vedľajších možností a aktivít. Možno to uberá voľnú zábavu, ale umožnilo to

autorom sústrediť sa viac na príbeh, ktorý má znovu filmové spracovanie hodné aj eventuálneho sfilmovania.

Autori v Mafii II neposúvajú vpred len pôvodný štýl, ale aj čas, dostávame sa do kože nového hrdinu Vita Scalettu vracajúceho sa z vojny do mesta Empire Bay v roku 1945. Vracia sa späť k svojej rodine a svojmu problémovému priateľovi Joemu. Priateľovi, ktorý ho veľkodušne privíta a prakticky okamžite zatiahne do kriminálneho života. Tak či onak, nemal na výber, v meste je kríza a Vito potrebuje zaplatiť dlhy svojho mŕtveho otca, pre ktoré úžerníci ohrozujú jeho rodinu. Ponára sa tak do miestneho podsvetia a začína svoju 10-ročnú cestu plnú prekážok, zrady, prekvapení a to ako pre neho, tak aj pre hráčov. Poriadna dávka brutality a nečakané prepojenia s prvou hrou nechýbajú.

Hra je založená na príbehu bez vedľajších aktivít v meste, tie pridajú až expanzie

Prejsť 15 kapitol kampane potrvá okolo 10 hodín a hra v nich ponúka jednoliaty príbeh obohatený množstvom prestrihových animácií ešte zvýrazňujúcich atmosféru tejto prelomovej doby. Hlavné postavy počas spoznajú tri mafiánske rodiny v meste, zajazdia si v zimnom Empire Bay v 40-tych rokoch a letnom období v 50-tych rokoch, postrieľajú malé bezvýznamné gangy, budú zachraňovať priateľov, eliminovať nepriateľov a pokúsia sa postaviť proti vyšším zvieratám. Jednoducho vyskúšajú si ťažký život mafiánov, budú si vychutnávať silu a zažijú aj tienisté stránky tohto nebezpečného povolania.

Mesto Empire Bay má rozlohu slušných 10 kilometrov štvorcových, na ktorých sa rozkladá centrum, prístavy, industriálne štvrte, šrotovisko, rodinné domčeky, nechýba trochu zelene a samozrejmosťou sú rieky a mosty. Prostredie však nie je statické ako v konkurenčných hrách, neustále sa mení, menia sa ročné obdobia, kde si vychutnáte sneh a zľadovatené cesty, neskôr aj letnú pohodu a daždivú sychravú jeseň, k tomu sa mení noc a deň, ale najvýraznejší rozdiel vidieť pri prechode rokmi, kedy sa mení mesto, autá na cestách, hudba v rádiách, oblečenie postáv a aj apartmány hrdinov. Všetko sa vyvíja a posúva vpred.

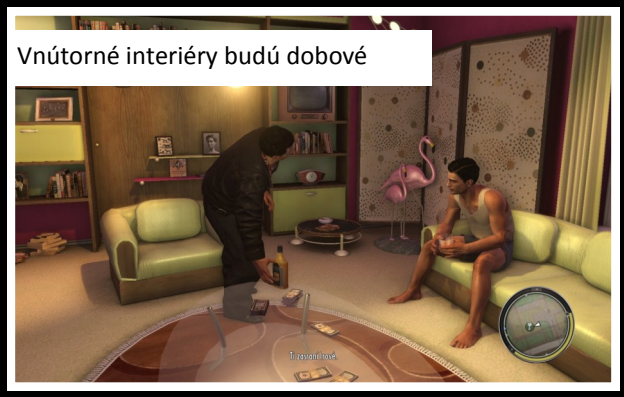
Mesto nikdy nenudí. Teda minimálne nie v misiách, mimo nich je to už otázne, keďže ako sme spomínali, nie je to GTA a môžete si tu skočiť jedine do reštaurácii na drink alebo malé jedlo, zastaviť sa v obchode s oblečením, alebo na pumpe. Z užitočných vecí sa dá zájsť do servisov, kde sa dá upraviť alebo upgradnúť auto, prípadne zmeniť značku, ak ju už policajti majú poznačenú. Jediná reálna aktivita v meste je možnosť zarábať si vozením áut na šrotovisko. Nevyužité v meste ostávajú telefóny, kontakty a priam z toho všetkého cítiť pripravenosť na ďalší obsah. Z drobností sa však v meste oplatí hľadať 50 Playboyov, prípadne aj cez 150 nezaujímavých Wanted posterov polepených po meste. Všetko sa ukladá do galérií, v ktorých si obrázky spolu s postupne sa odomykajúcimi artami môžu hráči prezerať. Nechýba tu ani autopédia, ktorá vám podobne ako v jednotke umožní poprezerať si časť z 50-tich vozidiel a od sledovať ich parametre.

Vozidlá sú vďaka rozsiahlosti pokrytého časového obdobia v hre rozmanité, sú tu vojenské vozy, staré a pomalé autá zo 30 - 40 rokov, na

Pôsobivá deštrukcia

Jazda ponúkne aj simulačný mód

Misie budú rozmanité


Vnútorné interiéry budú dobové

Mafiánska atmosféra sa nezaprie

Jedna z 50 dvojstránok Playboya, ktoré môžete v hre zbierať

ktorých začínate, postupne prídu rýchlejšie autá z 50-tych rokov a hlavne upravené hot-rody, s ktorými sa stanete pánmi ciest. Malým doplnkom sú autobusy, kamióny a rôzne náklaďáky, na ktorých si tiež môžete zajazdiť, ale inak sa využiť nedajú. Mimo vozidiel nečakajte žiadne motorky, lode ani lietajúce stroje. Autori však výrazne zapracovali na ovládaní vozidiel, ktoré má ako jednoduchý normal mód, tak aj náročnejší a reálnejší simulation mód. V prvom ovládate vozidlá bez problémov, tak ako v ostatných akčných adventúrach, ale v simulačnom si bude treba dávať pozor na rýchlosť, akceleráciu a stabilitu vozidla, keďže sa ľahšie vymkne spod kontroly a v misiách to môže byť osudné.

Autá sa samozrejme každým narazením rozbíjajú, postupne sa horšie ovládajú, začínajú dymiť, prasknúť alebo rozstreliť sa dajú aj pneumatiky. Ak svoje auto úplne odpíšete, Vito ho dokáže opraviť aspoň do akého-takého pojazdného stavu. Znamená to, že o novonadobutnuté vozidlo nemusí hráč prísť a dokáže ho doviesť aj v zničenom stave do servisu, alebo do svojej garáže.

Podobne ako s vozidlami sa autori pohrali aj so samotnou akciou. Oproti prvej hre sa tentoraz posunula kamera z pohľadu tretej osoby na pohľad cez plece, ktorý v skombinovaní s dynamickým cover štýlom funguje perfektne a to ako v prestrelkách, tak aj mimo nich v stealth misiách.

Môžete sa tešiť na prestrelky v prepracovaných a masívne zničiteľných prostrediach, kde popritom ako sa bude Vito krčiť za barovým pultom, rozstrieľa sklenené výplne, fľaše, projektily poodlupujú časti stien a samozrejme zloží aj v krytoch sa skrývajúcich nepriateľov. Na prestrelky budú prístupné rozmanité dobové zbrane ako séria pištolí, pušiek, vojenských samopalov, až po ikonický Tommy gun. Čas od času budú k dispozícii molotovove kokteily alebo granáty, s ktorými nepriateľské zástupy rýchlo prečistíte. Jediné, čo v ponuke chýba, je sniperka a aj zbrane na boje na telo, kde zapojíte iba päste.

Počas bojov bude platiť, že krytie je základ. Nepriatelia majú už vytrénovanú presnú mušku a zdravie postavy znesie len pár zásahov. Dobíja sa síce samé, ale len do určitej miery, teda po prvých zásahoch už ostane rýchlejšie zraniteľná. Po boji sa dá zdravie doplniť na maximum len malým občerstvením v baroch alebo reštauráciách. Oproti prestrelkám sa pri bitkách na telo energia nedopĺňa, takže si musíte dávať pozor. Treba sa kryť, dávať protiúdery, využívať ľahké a tvrdé údery, kombá, aby Vito protivníka zložil skôr ako on jeho. Bitky sú prekvapivo hlboko prepracované, aj keď v samotnom boji jednoduché na ovládanie. Bojovať sa dá na ulici s rôznymi obyvateľmi, ale nutné to bude hlavne v misiách, kde sú bitky náročnejšie a často si treba poradiť s ťažkou váhou.

V prvých expanziách pre hru uvidíme Jimmyho alias Brucea Willisa

Ak náhodou bitky alebo prestrelky postava neprežije, hra sa vracia na najbližší checkpoint. Väčšinou je ich niekoľko počas misie, takže sa netreba obávať výraznej repetívnosti pri náročných prestrelkách. Hra má tri obtiažnosti a po prejdení kapitoly sa dá každá zahrať na zvolenej obtiažnosti, čo umožňuje vyskúšať si tvrdších protivníkov.

Všetko, čo hra ponúka, je na vysokej úrovni, misie sú rozmanité, rovnako ako mesto. Mínusy však môžeme hľadať hlavne vo veciach, ktoré v hre nie sú, napríklad oproti pôvodnému titulu chýba extrémna jazda, rovnako sa napriek prídavku hot-rodov do hry nedostali ani preteky. Nečakajte ani pridanie kooperačnej hry alebo multiplayeru. Mimochodom vedeli ste, že pôvodná Mafia mala mať multiplayer s pretekmi? My sme ho ešte v pôvodnom Illusion štúdiu pred rokmi hrali, žiaľ do plnej verzie sa už nedostal, ani vtedy a ani teraz. Možno je to aj tým, že AI šoférov na vozidlách je veľmi slabá, výrazne to vidieť na policajtoch, ktorí prakticky vždy keď vás začnu naháňať skončia v prvom stĺpe, aute, alebo sa pár minút nevedia otočiť na ceste. Je síce príjemné, že od nich máte pokoj, ale narušuje to dokonalosť mesta.

Výbornú mafiánsku atmosféru dopĺňa grafická a zvuková stránka, obe na veľmi vysokej úrovni. Zvuková časť poteší lokálnych hráčov hlavne pridaním českého dabingu, ktorý má svoj špecifický štýl a hra v češtine vyznie trochu inak ako v angličtine, hlavne nadávky sú rozmanitejšie. Určite sa titul oplatí zahrať v oboch jazykoch. Mimo dabingu hlavných postáv si budete môcť v meste vypočuť aj rozhovory obyvateľov, občas sa pri niekom pristavíte a niečo vám porozpráva, ponadávajú si na vás, ak ich chcete prejsť, alebo počujete aj vysielačky policajtov. Trochu škoda, že nie sú predabované aj rádiá, v ktorých sa hudba spája s komentárom aktuálnych udalostí vo svete. Samotná hudba v rádiách je v klasickom dobovom štýle a rovnako ako mesto aj ona sa postupne mení. Zatiaľ čo v prvej časti hry je to jazz a rôzne staršie skladby, v 50-tych rokoch prichádza rock and roll, hudba dostáva energiu a dodáva šťavu naháňačkám na vozidlách. Hlavný tón titulu udáva jedinečná orchestrálna skladba.

Z grafického hľadiska nemáme čo Mafii II vytknúť. Perfektná optimalizácia vlastného enginu 2K Czech v spojitosti s kvalitnou grafikou zachytávajúcu autentickosť doby posúva grafické spracovanie v akčných adventúrach o krok vpred. Celé to dopĺňa fyzika znásobená PhysX deštrukciou. PhysX na PC ponúka rozšírenia, kde mimo základného nastavenia, kde je fyzika aplikovaná len na niekoľko objektov, pribudne fyzikálne prepočítavaný dym, tlaková vlna z explózii reaguje na okolité objekty, sklá pod tlakom praskajú, papiere lietajú všade okolo, odpadávajú kúsky stien a veľa ďalšieho. Zaujímavé je aj plne fyzikálne emulované oblečenie postáv. Tieto nastavenia hru oživujú a robia ju dynamickejšou, ale ak na to nie je potrebný hardvér alebo hráči hrajú konzolovú verziu, atmosféra vypnutím fyziky neutrpí. Pre hráčov, ktorí sa chcú hlbšie ponoriť do tohto mafiánskeho sveta, je na PC 3D podpora prostredníctvom Nvidia Vision okuliarov.

Ako sme už spomínali, mesto má letný a zimný dizajn, každý v jedinečnom výtvarnom štýle. V zime k tomu bude vietor sfukovať sneh z kapoty vozidiel, pri nárazoch bude padať z objektov, svoje spraví aj zľadovatená vozovka. Noc pridáva svetu intenzívne nasvietenie, svetlá vozidiel sa zapínajú, prekrývajú a ponúkajú nečakane pestré efekty. Znovu je tu však rozdiel oproti GTA, nastavenie dňa, noci, dažďa, ročných období závisí vždy od misie, neprechádzajú medzi sebou plynule.

Cover štýl sa bude dať využiť všade

V meste bude cez 50 áut

Prestrihové animácie prekonávajú aj GTA

Polícia v meste nechýba

Zbrane a explózie - základ v misiách

Množstvo misií bude s vašim parťákom Joeom

Po stránke hardvérových nárokoch čakajte na priemerných kartách ako je 9800 GTX okolo 30 fps pri najvyšších detailoch bez zapnutia Physx fyziky, ale napríklad hru zvládnu v 30 fps aj staršie karty na úrovni 8600 GT, len tam už treba ísť na 720p rozlíšenie, prípadne vypnúť niektoré nevýrazné efekty. Na PhysX odporúčame aspoň GTX 280 kartu alebo rýchlejšiu, keďže záťaž prepočítavania fyziky je miestami vysoká. Procesor postačí Dual-Core 2 GHz, ale platí, že čím vyššia frekvencia, tým lepšie. Pamäť vďaka streamingu nerobí problém a s 2 GB spustíte hru bez zatrhávania a spomaľovania. Nastavenia majú aj možnosť antialiasingu, ale nie je to štandardný MSAA, a viac ako vyhladzovanie vytvára nepotrebné rozmazávanie. Pri nastaveniach absentuje nastavenie viditeľnosti, ktorá by na PC mohla byť kľudne vyššia, aby sa zamedzilo objavovaniu sa objektov.

Čo sa týka konzol, Xbox360 a PS3 tie sú približne graficky rovnaké, PS3 má mierne urezané detaily, ale má však jednu výhodu a to prvú expanziu Betrayal of Jimmy, ktorú dostala už pri vydaní. Tá pridáva sériu arkádových misií a rozširuje tak možnosti mesta mimo hlavného príbehu. Presnejšie to je 20-ka arkádových úloh s rebríčkami a novou postavou. Ďalšia expanzia Jimmy's Vendetta bude nasledovať a príde pre všetky platformy. Je veľká škoda, že tieto expanzie neboli už v hre, hlavne hráči odchovaní na GTA by ich prijali, rovnako by sa rozšírila hracia doba a trochu odľahčila príliš vážne ladená kampaň.

Keď to zhrnieme, fanúšikom pôvodnej Mafie musíme hru odporučiť, už minimálne pre priam epické previazanie oboch titulov, ale aj pre jedinečný príbeh, rozmanité misie a dokonale vyladenú akciu. Oproti tomu fanúšikov GTA musíme varovať pred totálnou absenciou aktivít v meste. Tie sú zároveň jediným výraznejším sklamaním hry. Či už to je nedostatkom času v 2K Czech, alebo snahou o zárobok na expanziách v 2K Games, určite tu obohatenie hry mimo hlavnej kampane chýba.

Nakoniec nám ostáva dúfať, že expanzie budú pribúdať a Mafii 3 to nebude trvať tak dlho ako dvojke a ukáže nám mafiu v 60-tych rokoch.

Peter Dragula

HODNOTENIE

+prepracovaný príbeh a postavy
+kvalitne spracované mesto a doba
+akcia a dokonale zapracovaný cover štýl
+epické prepojenie s prvou hrou
+český dabing
+simulačný jazdný model
-žiadne vedľajšie možnosti v meste, ani žiadne preteky
-slabá AI policajtov na cestách

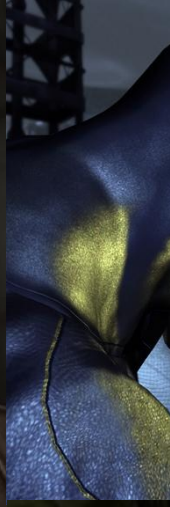
9.0

Porovnanie máp z oboch Mafia hier

Prvá Mafia síce mala výrazne menšie mesto ako dvojka, ale zase ponúkala jedinečné výlety po vidieku a možnosti odreagovania sa od mesta. Mafia 2 mesto je väčšie hustejšie má viac ulíc , detailov, ale výrazne tam chýba okolie mesta, výlety na vidiek, rovnako aj pretekárske okruhy, alebo letisko. Škoda, že práve tieto zábavné prvky autori orezali.

BATMAN: ARKHAM CITY

Akčná Adventúra / Warner / PC, Xbox360, PS3



ARKHAM
PERIMETER
WALLS ARE
MONITORED

DEUS EX HUMAN REVOLUTION

Veľké neznamená automaticky lepšie. A i keď ste možno počuli sto iných prirovnaní, kde veľkosť zohrávala väčšiu rolu, v prípade Deus Ex: Human Revolution to neplatilo. Netradične v prezentačnej miestnosti nebol nainštalovaný iba jeden obrovský LCD panel, ale ďalšie dva, ktoré svojou uhlopriečkou vyzerali ako chudobní príbuzný, no napriek tomu ponúkali ostrejší, kontrastnejší a detailnejší obraz ako meter a pol veľká TV, kde sa objavili zuby a všetky nedostatky alfa verzie predvádzaného dema, ktoré sa na debug kite PS3 zaseklo trikrát vždy na inom mieste.

Eidos priniesol na GamesCom nové demo a ako všetky nové ukážky určené pre nemeckú výstavu majú spoločného menovateľa - nízku kvalitu vizuálu. V prípade Deus Ex: Human Revolution však absenciu mäkkých tieňov, korektného nasvietenia, vyladenú kolíziu polygónov, vysoko detailných postáv, plne supluje herný svet podliehajúci pravidlám viacerých ciest vedúcich k jednému cieľu.

Zlato v márnici

Hlavného hrdinu Adama Jensena zastihne šéf Sarif nervóznym telefonátom a domáha sa neurálnej siete. Jensen mu odvrkne, že ju nebude také jednoduché získať, pretože sa nachádza v stráženej policajnej stanici. Cieľ misie je daný, kocky sú hodené a hlavný dizajnér Jean Francois Dugas len dodáva, že do márnice vedú rovno tri cesty, ktoré sú ľahko naznačené aj virtuálnym Sarifom v telefonáte. Run & gun je vraj posledná možnosť, ale Dugas ju volí ako prvú.

Vstup cez hlavný vchod sa zaobíde bez nejakých komplikácií, no ďalšie dvere napravo od recepcie zahatí strážnik a vystretými rukami radikálne blokuje cestu. Pre Jensena nejaké "len pre zamestnancov" neplatí a vchádza cez strážené dvere, na čo je aktivovaný alarm a celá stanica je okamžite v pozore. Prvému strážnikovi v efektnom súboji na blízko vráža čepeľ z predlaktia pod rebrá a na druhého, ktorý si krátil čas smskovaním, dáva headshot z taseného revolvera.

Jensen sa rýchlo presúva ku kopírke a zaujíma pozíciu v momente, kedy do miestnosti vtrhne skupinka a zasype ho olovom. Kopírka nie je staticky prikovaná k hernému pristrediu, ale s ňou môžete manipulovať a tlačiť ju do strán alebo pred seba a zostať tak v relatívnom bezpečí. V hre funguje aktívny cover systém, dovoľuje sa prilepiť k prekážke, kedy sa prepína pohľad a na Jensena sa pozeráte z tretej osoby, môžete páliť naslepo, alebo vykúkať spoza nej a presnejšie mieriť. Medzi prekážkami sa hrdina presúva elegantne kotúľom, doskakuje k nim šmýkačkou.

Implantáty (ne)povinné

Čistka policajnej stanice pokračovala demonštráciou úpravy zbraní a používania podporných kyberneticky vylepšených

Akčná RPG/ 2k Czech / PC, Xbox360, PS3

schopností. Revolver sa v inventári nabil výbušnou muníciou a výsledok okamžite rozhádzal strážnikov do všetkých strán. Pre zvýšenú ostražitosť je aktivovaná schopnosť identifikovať živé ciele aj cez steny. Okamžite bolo vidieť mŕtvych, takticky postupujúcich policajtov, ale aj trasúcich sa úradníčkov schovávajúcich hlavu medzi kolenami. Násilné vniknutie do márnice ukončila rana do spánkov patológa a nadišiel čas na rovnako hlučný únik, pri ktorom sa použili míny schopné udržať sa na ktoromkoľvek povrchu a rev samopalu.

Protipólom k akčnému spôsobu riešenia problému, ktorý nemá ďaleko od tradičných FPS, je diplomatický prístup. Jensen priamo na stanici pozná bývalého kolegu Waynea, ktorý si spytuje svedomie za udalosti spred dvoch rokov. Nielenže sa zvrtol priebeh misie, ale utrpelo ním aj sebavedomie, keď sa z veliteľa špeciálnej jednotky stal obyčajný úradník za stolom. Jensen využíva svojho vplyvu a prisľúbi mu, že si nájde čas na vypočutie jeho problémov. Wayne mu za odmenu pomôže a udelí mu voľný vstup. Od toho momentu sa dá voľne pohybovať po policajnej stanici, počúvať dialógy, hľadať predmety alebo získavať informácie. Podľa Dugasa bude mať v plnej verzii tri poschodia a na každom sa nájde niečo užitočné, čo hráčom pomôže v postupe.

Tretím riešením problému získania neurálnej siete bolo najzaujímavejšie. Išlo o stealth s dôrazom na intenzívne využívanie tichej eliminácie a používania schopností (augmentations). Namiesto hlavného vchodu sa používa ulička s požiarnym schodiskom, pod ktoré je nutné nanosiť krabice, aby sa naň dalo vyskočiť. Na jeho konci sú umzamknuté dvere elektronickým zámkom. Pre kyberneticky vylepšeného Jensena to nie je problém. Aktivuje hackovaciu minihru, ktorej cieľom je prechádzať sieťou medzi jednotlivými uzlami až k serveru, kde sú kódy, pričom si dávate pozor, aby vás nezdetekoval antivírus.

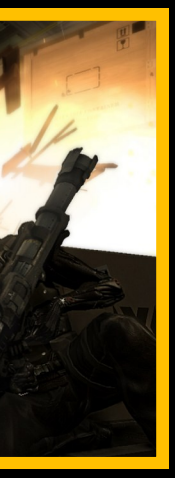
Ľudská revolúcia

Za dverami sa nachádza chodba ústiaca na balkón, kde priestor kontroluje bezpečnostná kamera a dvojica stráži. Načasovať si kroky tak, aby vás nevideli, je rutina. Pred márnicou však dochádza k problému, automatické dvere sa otvárajú iba ak pred nimi stojí strážnik. Situáciu komplikuje aj nainštalovaná kamera, ale nič nie je nemožné. Jensen vyčkáva a keď policajt vyjde z márnice von a kamera je otočená opačným smerom, aktivuje neviditeľnosť a nacvičenými chvatmi ho posiela k zemi. Za nohu ho dotiahne pred dvere, tie sa otvoria a bezvládne telo odhodí pri skrinkách ako smetie. Patológ ho privíta a odovzdá mu to, po čo prišiel.

Krátka misia s priamočiarym cieľom sa zamotáva v závislosti od toho, akým spôsobom sa ju rozhodnete prechádzať. Ako nám neskôr povedal producent David Anfossi, vôbec nemusíte použiť kybernetické schopnosti, alebo strieľať po nepriateľoch, dokonca bude možné odohrať celú hru bez toho, aby ste niekoho zabili (okrem bossov). V predvádzanom deme si je možné cestu do márnice ozvláštniť blúdením vo vetracej šachte. Či už sa rozhodnete počúvať dialóg dvojice policajtov na jej konci, omráčite ich špeciálnou energetickou zbraňou alebo ich zabijete, je už len na vás. Takisto sa môžete venovať detailnému prieskumu prostredí, viesť dialógy alebo len tak sledovať, ako nad ulicou prechádza vlak, či sledovať dianie na veľkoplošných obrazovkách.

Deus Ex: Human Revolution je prísľubom kybernetických radovánok, nesmierne živý sci-fi svet by mal ponúkať dostatok implantátov a gameplayu, aby uspokojil aj tých najnáročnejších.

Pavol Buday



DEUS EX 3 INTERVIEW

Tretí Deus Ex je pod lupou, odkedy bol ohlásený. Warren Spector sa síce hrá niekde v Disneylande s farbičkami, ale Eidos sa drží tradícií a rešpektuje pôvodný originál tak, že si necháva radiť aj od scenáristu predchodcov, aby nedošlo k nedorozumeniam a hra neutrpela na atmosfére.

Producent David Anfossi, ktorý ma potrápil angličtinou silne prifarbenou svojou rodnou francúžtinou, je nadšený z Human Revolution aj z toho, že môže svoje zážitky zdieľať s novinármi. Striktný časový limit mi však nedovolil pokračovať ďalej. Hodiny sú neúprosné a ukazovali, že môj čas vypršal. Napriek tomu vieme, že už vzniká DLC, že Warren Spector ešte nevidel hru, ale aj to, aká bude jej dĺžka a že ju bude možné prejsť bez zabitia.

Než som stihol položiť prvú otázku, Anfossi spovedá pre istotu mňa.

My sme sa už niekde stretli, že?
(Prekvapene sa naňho dívam)

Museli sme sa vidieť v Montreale alebo na E3.
V Montreale som nikdy nebol, ale na E3 áno. Na prezentáciu Deus Ex som sa bohužiaľ nedostal. Mali ste plno.

Prepáč, moja chyba.
Nič sa nestalo. Nabudúce ma už spoznáte (smiech).

Môžete nám niečo povedať o Jensenovi, kto je hlavný hrdina a akú rolu zohráva v príbehu jeho šéf David?

Adam Jensen je bezpečnostným špecialistom, pracuje pre biotickú korporáciu Sarif Industries. David Sarif je jeho priamym nadriadeným, jeho bossom. Jednoduchšie to už ani nemôže byť (smiech).

Na úplnom začiatku je Jensen zranený počas útoku mechanicky vylepšenej špeciálnej jednotky. Z tohto dôvodu je donútený, aby podstúpil nejaké tie augmentácie aj on. Nemal na výber. A tak sa snaží zistiť, kto stojí za útokom, a prečo to urobil. Sarif ho v tom podporuje, pretože súčasne išlo aj o útok na korporáciu.

Taký je príbeh Deus Ex.

Formujú nejakým spôsobom vylepšenia charakter Jensena?
Priamo nie. Vplývajú však na to, ako hráte. Nenútime vás používať vylepšenia, je to plne vo vašich rukách. Môžete sa rozhodnúť, že nebudete vôbec vylepšovať vašu postavu počas hrania.

Je veľmi dôležité nechať rozhodovať hráča. Nech hrá to, čo chce a ako to chce hrať.

Je možné prejsť hrou bez toho, aby som niekoho zabil?
Áno, okrem bossov.

Pred malou chvíľou som sa vrátil z prezentácie a videl som časté loadingy, keď sme vošli do interiéru aj keď sme vyšli von na ulicu z budovy. Budú súčasťou plnej verzie?
Je to dané limitmi technológie. Keď sa objavíte po loadingu na policajnej stanici, už žiadnu inú nahrávaciu obrazovku neuvidíte.

Ako dôležitý je prieskum prostredia v porovnaní so štýlom, keď sa rozhodnem používať zbrane a zabíjať každého, koho uvidím?
Najlepšou odpoveďou bude, ak nechám prehovoriť čísla. Hlavná časť hry vám zaberie približne 20 hodín. Ak sa rozhod-

nete venovať všetkým vedľajším aktivitám, čítaniu každého emailu, sledovaniu správ v novinách a televízii, predĺži sa gameplay na 35 – 40 hodín.

Môžete hovoriť o počte koncov?
(David sa nakláňa nad diktafón, aby bolo jeho odpoveď poriadne počuť a chvíľu počká)
NIE. (Smiech)
Žartujem.
Sledujeme, ako postupujete hrou a podľa toho bude vrcholiť niektorým z koncov. Nebude ich možné vidieť všetky.

Takže môžeme očakávať, že sa hráč bude v kľúčových momentoch rozhodovať o postupe ďalej?
To sa odohrá až v samotnom závere. Funguje to inak, dám vám príklad, v niektorej z častí sa rozhodnete zachrániť rukojemníkov namiesto toho, aby ste sledovali zloducha, alebo ho môžete nasledovať a rukojemníkov necháte zomrieť.

Do ničoho vás nútiť nebudeme, určite sa v hre neobjaví obrazovka „rozhodnite sa teraz", všetko podlieha akcii. Hra bude sledovať vaše činy až do konca.

Pôvodný Deus Ex je veľmi populárny medzi PC hráčmi, ktorí hovoria, že konzoly pokazili druhý diel. Ako pristupujete k vývoju po stránke uspokojenia každého hráča?
Musím povedať: áno je to pravda, majú pravdu. Nevyvíjame hru na rovnakej platforme, teraz máme kapacity, ktoré znásobia zážitok z hrania Deus Ex. Sústredíme sa na plynulý, veľký, epický zážitok v otvorenom svete. V tomto absolútne rešpektujeme sériu.

Teraz už nemáme problémy s produkciou hry Deus Ex aj pre konzoly.

Aký je veľký tím, ktorý pracuje na Deus Ex: Human Revolution?
Práve v tejto chvíli ho tvorí 135 talentovaných ľudí.

Videl už Warren Spector vašu hru?
Zatiaľ nie.

Ako je to možné?
Pozvali sme ho viackrát pri príležitosti rôznych eventov a akcií. Viete, je veľmi zaneprázdnený s Epic Mickey. Dúfame, že sa mu to podarí na tejto výstave.

Neviem, či ste to zachytili, ale nechal sa počuť, že je mu veľmi ľúto, že nemôže pracovať na ďalšom Deus Ex.
Má podpísaný kontrakt s Disney, je to škoda.

Pamätám sa, že kedysi dávno prišiel k nám Harvey Smith (dizajnér pôvodného Deus Ex, ponz. Junker) pozrieť sa na to, čo robíme a urobilo to naňho dojem. Prišiel aj Sheldon Pacotti, scenárista prvých dvoch hier, ako konzultant a pomohol nám, aby sme zostali verní univerzu Deus Ex. Všetci boli spokojní a užívali si spoluprácu.

Išlo o obchodené rozhodnutie, že ste sa rozhodli oživiť túto sériu alebo tento nápad pochádza z hláv producentov, ktorí si povedali: „spravme trojku"?

Nie som oprávnený hovoriť o stratégii série, ale môžem vám povedať, že nebudeme vydávať každý rok nový diel. To vám garantujem. Trvalo nám štyri roky, kým sme sa s trojkou dostali až sem.

Už sme začali pracovať na DLC, v ktorom prídete do kontaktu s rovnakým svetom, ale budete sa naň dívať z iného uhla. Nechcem však zachádzať do prílišných detailov.

A spolu s hlavným dizajnérom Jeanom Francoisom Dugasom sme už začali premýšľať, čo by sme mohli pre sériu urobiť v budúcnosti a ako priniesť nové zážitky, ale zároveň zostať verní odkazu série.

Takže už teraz experimentujete s rôznymi nápadmi ako ich zakomponovať do série?
Presne tak.

Ďakujem za rozhovor.

WITCHER 2: ASSASSIN'S OF KINGS

RPG/ CD Projekt/ PC, Xbox360, PS3

CD Projekt Red nikdy nesklamal. Poľský tím mám rád, aj keď ich celosvetovo úspešný debut mám stále na poličke a čaká, kým buď upgradnem svoj štvorročný notebook alebo bude White Wolf úspešne reinkarnovaný pre konzoly. Po čistkách už medzi vývojármi nemám toľko kamarátov, ale ide stále o veselú partiu, ktorá dáva najavo, že vie, čo robí a že to robí s radosťou. V Amerike sa tlačili v stánku spolu inými titulmi od Atari, na nemeckej pôde bola koncentrácia vývojárov znásobená náročnejšou prezentáciou.

Prečo píšem práve o veciach, ktoré nesúvisia so Zaklínačom 2, má svoj dôvod. Spôsob, akým je vám odprezentovaná hra, sa odrazí v texte. Suché fakty zostanú suchými faktami, ak nie sú podporené správnym komentárom. CD Projekt Red si vždy potrpel na netradičné pohostenie a o desiatej ráno taktne odmietam poľské tretinkové, pretože ide o moju prvú prezentáciu a verím, že namiesto zlatistého moku budem do seba liať jednu kávu za druhou.

V malom stánku je zopár stoličiek a na nich položená podivná krabica. Čo spočiatku vyzeralo ako prototyp krabičky finálnej verzie sa ukáže ako podarený vtip Polákov. Witcher 2: Papercraft of Kings je snáď najlepší a ojedinelý z press kitov, ktoré sa už úspešne pretavili do elektronickej podoby. Herné balenie obsahuje tri postavičky (vystrihovačky), nálepku, poviedku od Sapkowskeho v nemčine a skvelý zápisník s perom. Dokonca sa na prvých stránkach nachádzajú aj poznámky z prezentácie, nezabúda sa na spomenutie pivečka, porovnávačky, ako aj to, že CD Projekt je jednoducho strelená parta. Ale späť k Witcherovi.

Zamotaná cesta

Ak by sa predsa len niekomu zacnelo za číslami, tak Witcher 2 bude obsahovať tri začiatky, 16 koncov, 6 znamení, 150 minút prestrihových scén a viac ako 30-ku brnení. A keď už sme pri porovnávačkách, odporúčam pozrieť sa na grafickú vizualizáciu questov. Pavúk, ktorý tvorí iba jednu časť celého príbehu, snáď sám vypovedá o tom, že nech sa budete ako-

koľvek rozhodovať, tak vaše činy nezostanú nepovšimnuté. Naše prvé zoznámenie so zaklínačom začína pri jeho podobizni. Od originálu je jeho tvár ošľahaná questami a znameniami, dokonca sa objavujú na nej aj nové jazvy, no je to starý dobrý Geralt.

Neviem, ako to robí CD Projekt Red, ale keď vám BioWare ukazuje Dragon Age 2 a snaží sa vás slovami opiť, že bola vylepšená grafika a na obrazovke vidíte niečo, čo je kvalitatívne horšie ako originál, spomeniete si na Witchera 2 a jeho ostrú, detailnú a bezchybnú grafiku s úžasným zmyslom pre detail a atmosféru. Tá rovnica TW2 (gfx) > F:NV > DA2, DOH v poznámkovom bloku nie sú prázdne slová. Witcher 2 je najkrajšou RPG, ktorá v dohľadnej dobe vyjde. Nový engine je multiplatformový, no momentálne sa autori sústredia iba na PC verziu, konzolová verzia nie je vylúčená, ale o nej sa nehovorí.

666 Ways to escape Prison

Centrom prezentácie je demonštrácia rôznych rozhodnutí na queste, kedy je Geralt uväznený v cele hlboko v zámku rodiny La Vallete. Witcher 2 má tri začiatky a tie sa odvíjajú od vašich krokov v pôvodnom Zaklínačovi a ak náhodou nevyhrabete sejvy, tak o kľúčových momentoch sa rozhodnete ešte pred začiatkom nového dobrodružstva. Z väzenia sa dá ujsť štyrmi rôznymi spôsobmi, nie je ich 666 ako stojí v poznámkovom bloku. Dva súvisia priamo s rodinou La Valletovcov a od záchrany jedného alebo druhého člena rodiny sa potom odvíjajú ďalšie dve možnosti, ktoré majú dočinenia so štýlom hry – Ninja Style alebo Butcher Style.

Witcher 2 vďaka novému enginu nebude mať 700 loading obrazoviek ako originál, ale iba štyri. Streamovacia technológia dokáže divy a hra plynule vie prejsť z interiéru do obrovských exteriérov, ako aj zo statickej obrazovky s tipmi a trikmi priamo do dungeonu, kde Geralt visí za ruky na reťaziach. Hra od tohto momentu sa nedá označiť inak ako moderná 3rd person hra s prepracovanými RPG prvkami. Geralt to skúša na stráže s rečami o nevine a potom zavalitejšieho vojaka vyprovokuje, že jeho slová stratia na váhe, ak nebude medzi nimi stáť mreža.

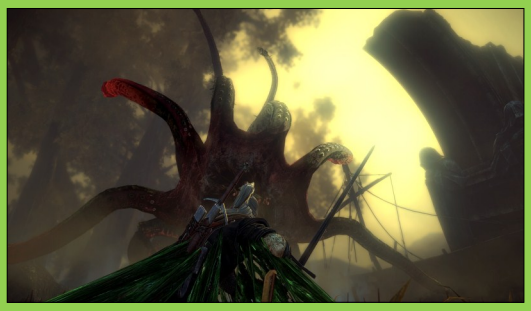
Oslobodiť sa z pút je možné aj s použitím kľúča, ktorý hrdina získal od kamaráta. Provokatér Geralt sa po otvorení mreží spúšťa na zem a posiela prvú stráž rýchlymi chvatmi na zem ako vycvičený agent. Pri druhom nepriateľovi kamera zaujíma pozíciu tesne nad ramenom a sme svedkami dynamického boja so symbolmi po stranách, ktoré signalizujú nekryté miesta súpera alebo nutnosť bloku. V normálnej RPG by sme nič takéto nečakali, no boje na blízko majú štýl a dobre sa na ne pozerá vďaka výbornej choreografii a plynulosti pohybov.

Paralely

Aby CD Projekt RED demonštroval rôzne možnosti úteku, priniesol na stánok rovno dva počítače. Ak sa už raz rozhodnete, nie je cesty späť a verte, že rozhodnutia nie sú dobré a zlé, ale sú postavené na menšom a väčšom zle. Ako prvý štýl je predvádzaný Ninja postup, inými slovami stealth. Geralt znameniami zhasína fakle a vytvára si pôdu pre tiché napredovanie, lepenie sa o steny a využívanie tieňov. Ak nám táto časť niečo pripomína, tak je to práca Sama Fishera v teréne. Z inventára vyťahuje lektvar a po jeho užití, vidíme nepriateľov cez steny. Nejde však iba o jednoduché zvýraznené siluety, ale na žltých telách pulzujú tepny!

Geralt cvičenými údermi zozadu v tichosti eliminuje jednu stráž za druhou až sa dostane k cele, kde poklopom sa v podlahe prešmykne hlbšie do podzemia a zastane pri miestnosti, kde je mučená Mary Louisa La Vallette. Strhnutý zvršok blúzky odhaľuje jej plné prsia a kat sa chystá ukojiť svoje mučiarske chute. Zaklínač ho v krátkom súboji na meče zabije a Mary mu s neochotou poďakuje. Nemá od nej čakať žiadnu pomoc, pretože Geralt je zodpovedný za smrť jej syna. Skôr než sa zaklínač dostane von, do mučiarne vojde emisár Nilfgardu Shillard Fitz Oeasterien. Ponúkne pomocnú ruku šľachtičnej aj nášmu hrdinovi tak, že vyvolá falošný poplach a pošle zvyšné stráže do teraz už prázdnej cely. Cesta je voľná.

Pri akčnejšom štýle Butcher sa zabúda na akúkoľvek stealth techniku, ale so strážami sa komunikuje s mečom. Čo je zaujímavé, tak jednotlivé zbrane bude možné modifikovať, vylepšovať, čo sa prejaví aj na ich grafickom znázornení. Čo je ešte zaujímavejšie, schopnostiam Geralta sa neprispôsobuje sila ani počet hit pointov nepriateľov. Postavu definuje výzbroj a investované body do schopností. Pre Witcher 2 sú prisľúbené desiatky modifikovateľných zbraní, no teraz je dôležitejší obojručný meč. V stiesnených priestoroch skupinové boje nevynikajú, ale na akrobaciu sa dobre pozerá, až má človek



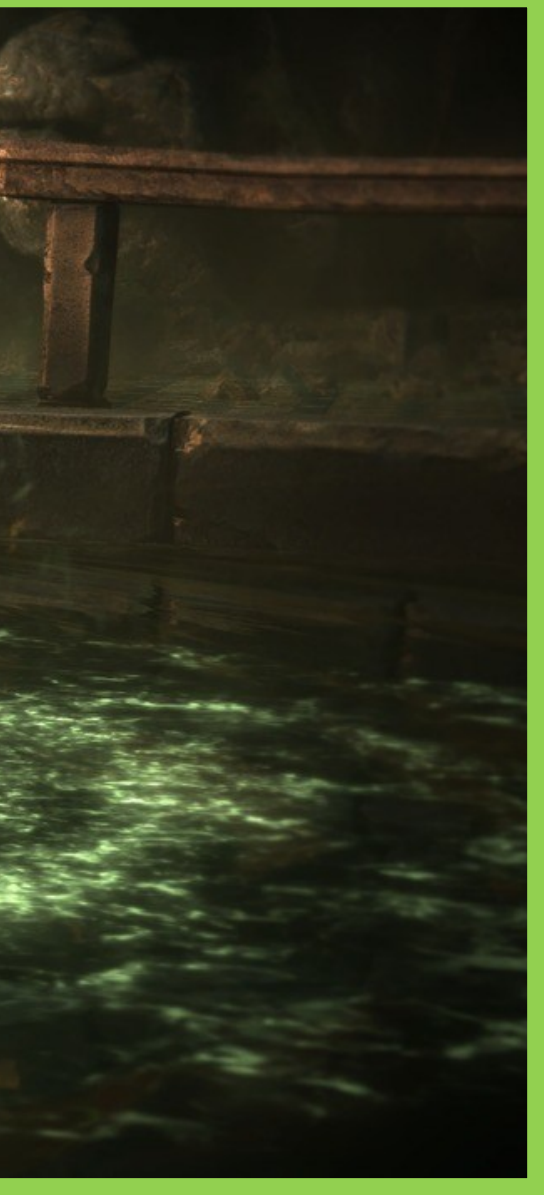
pocit, že ide o nacvičenú sekvenciu aktivovanú jedným tlačidlom.

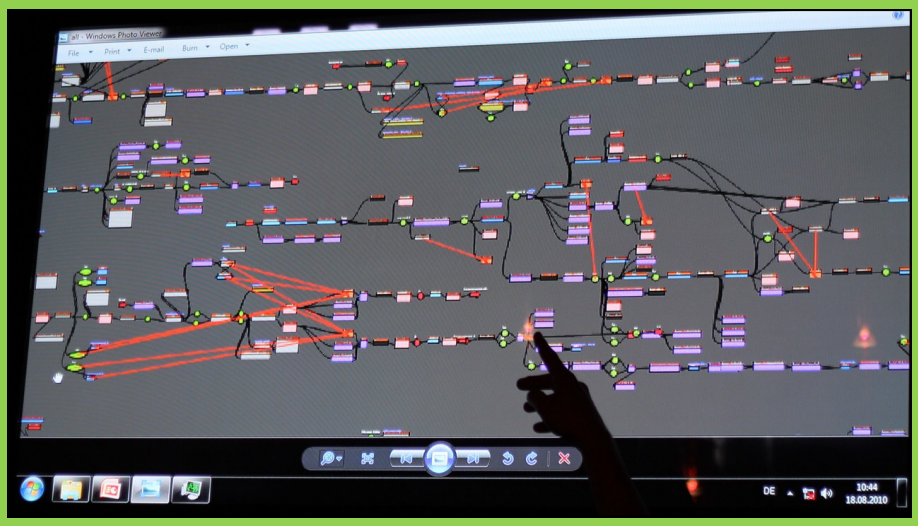
Čas na bossa

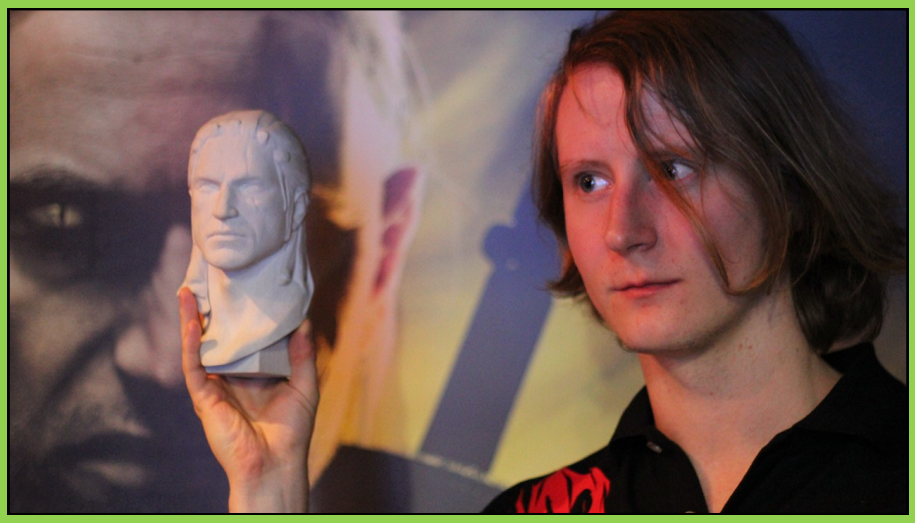
Geralt sa z väzenia preseká do chodby, kde dvojicu stráži vypráši mladý La Vallete. Keďže Arjan žije, tak vám vyčíta smrť jeho matky Mary. Mladík je však zranený a pokiaľ nevyčistí zvyšok podzemia, nemôže pomôcť v úteku. Po sérii rýchlych súbojov Geralt berie na plece Arjana a dopraví ho do skladiska, kde je tajná miestnosť. Stena sa otvorí a na jej konci je vytúžená sloboda. Arjan pre istotu zapáli sudy s alkoholom, ktoré v zápätí vybuchujú a zavalia tajnú chodbu.

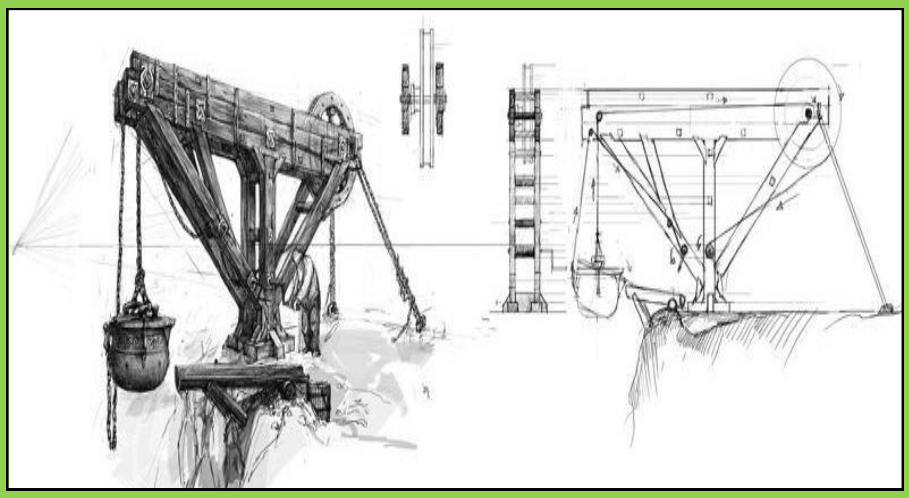
Vo výbave Geralta sa objavuje po novom medailón, ktorý po aktivácii zvýrazňuje v prostredí dôležité objekty alebo pasce. Napríklad modrý dym sa vznáša nad mlákami v dungeone. Ak by ste cez ne prešli, stráže by vás začuli a snaha o tichý útek by bola zmarená. Zaklínač sa naučil aj jedno znamenie naviac, bude ich celkom 6 a stávajúce prejdú drobnými obmenami.

Po queste s útekom nám autori ešte bleskovo ukázali boj s obrovským bossom. Išlo o démona Drauga na poli plnom nemŕtvych vojakov a duchov. Draug mení svoje chovanie, privoláva dážď šípov, zhadzuje obrovské balvany na vás alebo sa mení na tornádo, ktoré vytrháva zo zeme objekty a roztáča ich vo víre. Fyzikálny engine toho zvláda dosť, dokonca niektoré prostredia budú zničiteľné a nepôjde len o obligátne krabice a sudy. Čo bolo však oveľa úžasnejšie, bol pohľad krátko po východe z väzenia. Otvorila sa scéna s hradom týčiacim sa k nebesám s vodnými priekopami a priľahlým mestom vybudovaným v skalách. Autori tvrdia, že bude možné ísť kamkoľvek, kam dovidíte a bude tam viesť cesta.









Netrúfam si odhadnúť, akú viditeľnosť dokáže vykresliť nový engine, ale začínam veriť slovám autorom o najlepšom engine pre RPG v súčasnosti.

Witcher 2: Assassins of Kings sa odohráva 2 mesiace po udalostiach originálu a niekoľko rokov po knihách. Už teraz sa hovorí o dodatočnom obsahu a online funkcionalitách (Cloud saving), no CD Projekt Red má ešte kopec práce pred sebou. RPG Redefined, slogan, ktorým sa kedysi prezentoval pôvodný Zaklínač, sa mimoriadne hodí aj na pokračovanie, ktoré bude veľkou udalosťou budúci rok. Už sa nevieme dočkať.

Nikto nečíta tie drobné písmenká v dokumentoch, však? My sme ich čítali a dozvedeli sa niečo strašné: „Geralt zomrie vo Witcher 4!" Zdroj: poznámkový blok z press kitu.

Pavol Buday

GAMESCOM 2010

Dvestopäťdesiatštyri tisíc ľudí. Taká je návštevnosť aktuálneho ročníka GamesCom, ktorá po piatich dňoch zatvorila na nasledujúcich 12 mesiacov svoje brány. GamesCom si zaslúži predložku každého superlatívu. NAJ patrí najvyššej návštevnosti spomedzi všetkých podujatí, kde je interaktívna zábava kladená na prvé miesto. 254 000 je päť a pol krát viac ako návštevnosť E3. A tento rekord má opäť šancu prekonať iba nasledujúci ročník GamesCom, ktorý sa bude konať 17. - 21. Augusta 2011.

Kapacity kolínskeho výstaviska Koelnmesse sú využívané štedro, no skrývajú rezervu. Bude zaujímavé sledovať, kde sú limity hál a obrovských koridorov. Môj skromný odhad je 270 000, ale rád by som sa mýlil. Svoje produkty predvádzalo počas štyroch verejných dní (streda patrila iba profesionálom a novinárom) 505 vystavovateľov z 33 krajín sveta.

GamesCom je blízko, no predsa tak ďaleko, napriek tomu by ju mal navštíviť každý, kto si hovorí hráč. Nie je to ani kvôli tomu, že pri Diablo III sa ťahá dvojhodinový had, rozdávaniu lakťoviek pri trhaní sa o darčeky, ktoré lietajú vzduchom ani kvôli tomu, že po získaní trička vystúpite z radu, pretože vás ten Portal 2 aj tak neberie, prechádzaní sa popri majstroch, ktorí modujú svoje PC, ale kvôli atmosfére a davovej psychóze, kedy je každý, kto vkročí do haly, naladený na jednu vlnu – tú hernú.

Zrazu sú nepodstatné hádky, vytráca sa vierovyznanie, pretože tu je každý fanboyom, sem každý prišiel kvôli hrám. A keby ste sa aj rozhodli presadzovať svoj názor, vaše hrdlo neprekričí audiovizuálnu žranicu jednotlivých stánkov, ktorým by sa hygiena nepotešila. Oslepujúce efekty a hlasitosť vytočená za hranicu únosnosti vás kŕmi z každej strany najnovšími trailermi a presviedča o svojich kvalitách. A kde nepomáha video, tam sú booth babes alebo iné atrakcie. Hry sa stali náboženstvom a tá švrťmiliónová masa dokazuje, že keď príde na zábavu, je si každý seberovný.

GC z pohľadu návštevníka

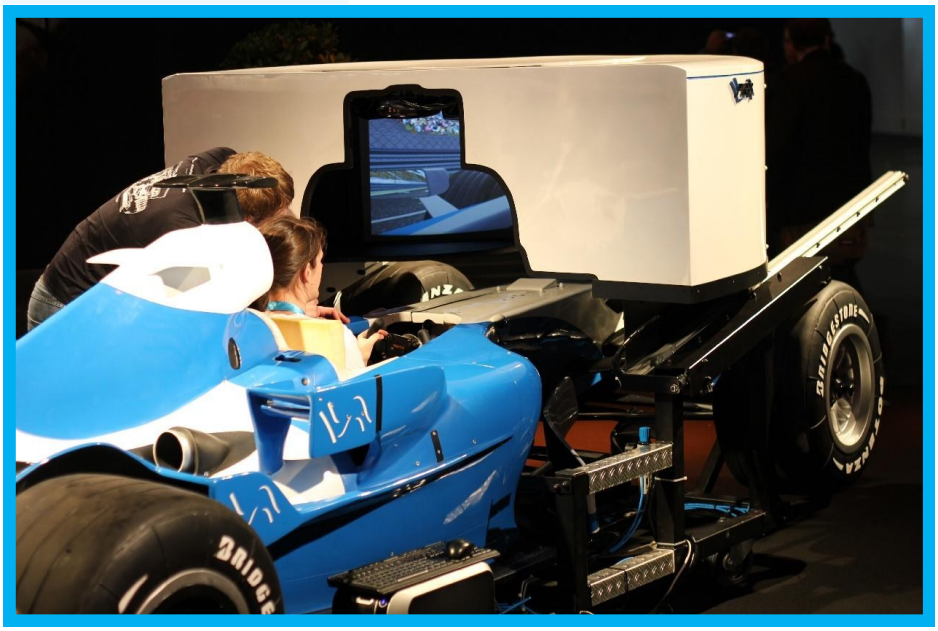
Pôvodný plán vydať sa do Kolína ako návštevník a prechádzať sa bez stresu z časovej tiesne medzi stánkami, vyskúšať si drahý hydraulický simulátor, ktorý ste doteraz iba fotili, možno sa dať ostrihať v odstavenom kaderníckom kamióne, skolaboval. Profesionálna deformácia sa

ozvala skôr ako by som mohol protestovať a odmietať stretnutia s vývojármi, partnermi a vidieť veci, ktoré som ešte nevidel. Zrazu sa vytratil fun faktor a z GamesCom sa stala práca.

David Silverman z BioWare sa ma pýta, čo je najlepšie na showfloore. Ja krútim hlavou, pretože na výstavnej ploche som ešte po štyroch hodinách od vstupu nebol, ak nepočítam nakuknutie cez brány hál. Dokonca z predvádzačky Dragon Age II som musel odísť skôr, pretože o nejakú minútku o pár stovák metrov ďalej začínala prezentácia Deus Ex: Human Revolution.

Aj keď to vyznie zvláštne, Nemecko má odlišné chute ako povedzme krajiny smerom na západ. Jednotlivé expozície sú prispôsobené platforme PC, ktorá je tu dominantná a tunajšiemu hráčovi srdce zaplesá. Ale stačí sa prejsť po obchodoch a nazrieť do ich ponuky a zistíte, že nie každá PC hra je PC hrou. Silno pochybujem, že vám dvihne tlak pohľad na Garten alebo Motorrad Simulator.

Na výstavisku je to však iná pesnička, NCsoft tu predvádza Guild Wars 2, EA má na stánku Dragon Age II a vo vysunutom boxe aj Star Wars: Old Republic, v 2K Games si ľudia odstáli radu na demo Mafie II (bohužiaľ), Deep Silver vie, prečo priniesol Gothic 4. Obrovským prekvapením je stánok Valve, kde sa iba premieta niekoľko levelov z Portalu 2. Podobne je na tom aj Black Ops, ale Activision nepotrebuje ďalšie Call of Duty, stačí sa pozrieť o kúsok ďalej, aká je obsadenosť počítačov v sekcii World of Warcraft: Cataclysm a Diablo III. Bolo tam natrieskané.



Dôvod na recykláciu

Kto prišiel, našiel to svoje, pokiaľ nehľadal tituly od SEGA, Capcom alebo Codemasters. Títo vydavatelia absentovali, v prípade posledného menovaného ide o tradíciu, ale dvojica japonských spoločností bola prekvapením ešte pred konaním výstavy, odmietli účasť vzhľadom na dátum konania GC a finančnú čiastku, ktorú by zhltla príprava a samotná realizácia expozície.

Na minuloročnej GC bola ohlásená PS3 Slim, z tábora Microsoft predviedol Molyneux Fable III, Blizzard prišiel s Diablom, tento rok ste sa zásadného ohlásenia, ktoré by vás dostalo do kolien, nekonalo. Rezervovanejší prístup je jasne definovaný trendmi určujúcej E3, ktorá vystrelila salvy a teraz je na európskych odnožiach veľkých vydavateľských domov, aby dráhu projektilov nasmerovali na potencionálnych kupcov, pre ktorých je GC výkladnou skriňou s možnosťou si všetky tie jesenné a zimné hity odskúšať v predstihu na vlastnej koži.

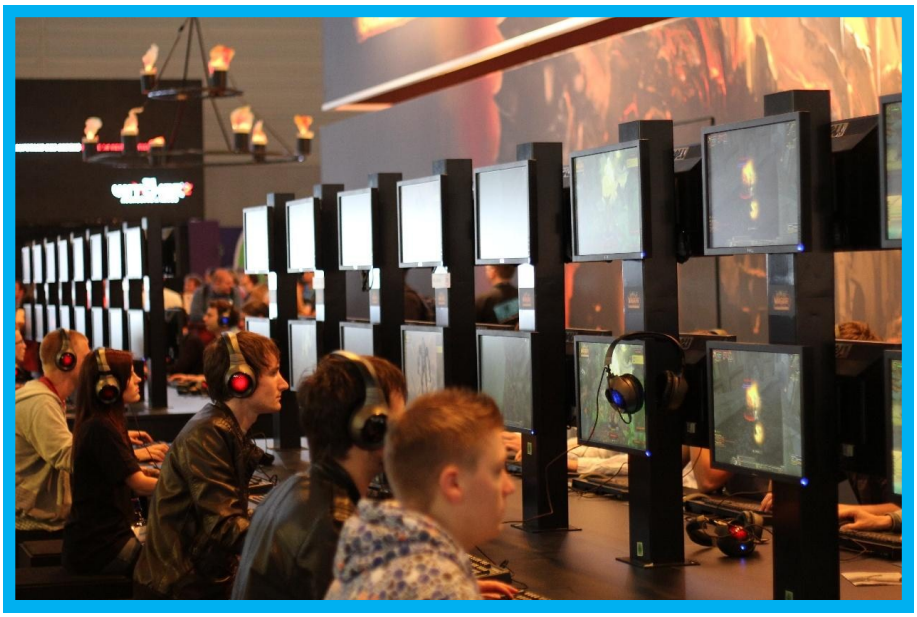
GC je situovaná medzi americkú E3 a tokijskú TGS, čo je unikátna pozícia pre koncových zákazníkov. Ide o spätnú väzbu, niečo ako verejný focus testing a pre vystavovateľov aj skúšku ohňom. Niekoľko mesačné rozdiely medzi najväčšími výstavami však neprajú veľkým ohláseniam a preto bola tohtoročná GC iba súhrnom toho, čo ste už videli, resp. hrali na E3. Väčšinu z toho si môžete priamo zahrať, alebo sa dozviete koncovú cenu či presný dátum vydania ako v prípade Kinectu či Gran Turismo 5.

Oslávte hry

Medzi 200 nemeckých, európskych a svetových premiér, ktoré dostali priestor na GC, patrí aj PlayStation Move a Kinect. Motion zariadenia sú fenoménom a odsúvajú každú udalosť na vedľajšiu koľaj. V nákupnej zóne Neumarkt v centre Kolína sa hrá Kinect Adventures rovno na ulici a svoj mini stánoček má aj v sieťach obchodov s elektronikou či hrami (GameStop, Media Markt, Saturn). Okrem toho, že lokálne televízie zaujíma iba pohybové ovládanie, PlayStation Move dominuje reklamným plochám. Od momentu, kedy sa otvorili automatické dvere na letiskovom termináli, vás Move prenasleduje na každom kroku. Je na citylightoch, billboardoch, plagátoch.

Ovládače sú porozhadzované na mäkkých vankúšoch na stánku Sony, ktorý opäť zaujal kreativitou a dokonale vystihnutím priestoru so stojanmi. Singstar sa teda spieval v sprchovom kúte, hard core tituly v márnici alebo po ležiačky na nemocničnom lôžkach. Sú tí hráči ale pacienti, že? Na druhej strane Kinect mal na stánku Microsoft desiatku kójí. Neviem si živo predstaviť, čo sa tu muselo odohrávať, keď na výstavisko vtrhla verejnosť. Microsoft a Nintendo priniesli na GC osekané expozície a viditeľne šetrili, kde sa len dalo. Cirque du Soleil a odhalenie Kinectu v zámorí nebol lacný špás, preto stánok odráža chudobnejšiu ponuku a vytlačený v kúte sám zakrýva vystavené stojany s hrami a telefónmi Windows 7 Phone. Nintendo tu malo Zeldu, ale bohužiaľ žiadne 3DS.

Veľká časť prezentovaných titulov, resp. hrateľných ukážok sú recyklované demá



z E3 a čo je nové, treba brať s rezervou, pretože v tak krátkom čase nie je možné vyladiť ani predvádzané demá, ani tie v stojanoch na stánkoch tak, aby vyzerali špičkovo. To sa nedá, rovnako ani to, že sa pod jednu strechu vojde všetko a potom to všetko vidieť.

Kto nie je pripravení na davy, neobrní sa trpezlivosťou, tak toho zožerie zaživa beštia menom GamesCom.

Štatistiky návštevnosti

Stačili dva roky, aby GamesCom dostala na mapu každého hráča mesto Kolín, kde sa každoročne koná najväčšia videoherná výstava na svete. Tohtoročnú päťdňovú oslavu interaktívnej zábavy navštívilo 254 000 návštevníkov, čím bol stanovený nový rekord.

GamesCom 10 mapovalo 4 400 novinárov zo 49 krajín sveta a sledovalo spolu s verejnosťou 200 nemeckých a európskych premiér, medzi inými aj hrateľnú verziu Guild Wars II, 3D technológie a pochopiteľne Kinect a Move, ktoré strhávali na seba pozornosť. Ďalších 100 000 návštevníkov sa zúčastnilo festivalu v centre mesta.

Keď už sme pri tých číslach, tak GamesComu prechádzala konferencia vývojárov GDC 10, ktorá takisto predčila očakávania organizátorov. Vystúpilo tu 170 prednášajúcich vrátane Warrena Spectora a Hermena Hulsta, konferencie sa zúčastnilo 1 500 účastníkov a 300 novinárov.

Ďalší ročník GamesCom sa bude konať v dňoch 17. - 21. augusta 2011.

To najlepšie z GamesCom

Gran Turismo 5 (SONY)
Portal 2 (Valve)
Crysis 2 (Crytek)
Star Wars The Old Republic (LucasArts)
Civilization 5 (2K)

Najlepší hardvér/príslušenstvo

PlayStation Move (Sony)
Kinect (Microsoft)
Cyborg R.A.T. 7 (Mad Catz)
Nástroje k Rock Band 3 (MTV)

Najlepšia konzolová hra

Gran Turismo 5 (Sony)
MAFIA II (2K)
Assassin's Creed Brotherhood (Ubisoft)
Fallout: New Vegas (Bethesda)
FIFA 11 (EA)
Kirby's Epic Yarn (Nintendo)

Najlepšia handheldová/mobilná hra

Super Scribblenauts (Warner Bros.)
The Sims 3 (EA)
God of War: Ghost of Sparta (Sony)
Professor Layton and the Unwound Future (Nintendo)

Najlepšia online hra

Guild Wars 2 (NCsoft)
Poisonville (Bigpoint)
Black Prophecy (gamigo AG)
Star Wars The Old Republic (LucasArts)
World of Warcraft: Cataclysm (Blizzard Entertainment)

Najlepšia PC hra

Crysis 2 (Crytek)
Civilization 5 (2K)
Portal 2 (Valve).

GALÉRIA

EVERYTHING
OF YOU

KINECT
for XBOX 360
KINECT
for XBOX 360
KINECT JOY RIDE
KINECT JOY RIDE
KINECT JOY RIDE
KINECT JOY RIDE
game studios

EVERYTHING
IS HERE BECA
OF YO
ART

MAFIA II

GRAN TURISMO 5

Vieme, akým je Kazunori Yamauchi zapáleným fanúšikom motošportu a aj to, že s ničím nie je spokojný. So svojím 140 členným tímom Polyphony Digital sa ženie do extrémov a plní si sen o dokonalom a jedinečnom automobilovom simulátore. Od legendárnej hlášky „chcem ovládať svoje auto na televízore," ktorou získal peniaze na vývoj vôbec prvého Gran Turisma, uplynulo už bezmála 14 rokov.

Ak by sme sa Yamauchiho spýtali, čo mu chýba, aby bolo Gran Turismo kompletné, už by to neboli formule, pretože tie už v hre sú (aj keď chýba stále licencia), určite by si našiel niečo, čo by prekvapilo každého, tak ako zaradenie motokár, ktoré boli spolu s ďalšími novinkami ohlásené na tohtoročnej GamesCom.

Modro-červené GT

Mnohí sú oboznámení s tým, čo to je a ako sa hrá B-Spec mód. V skratke ide o manažment akéhokoľvek preteku priamo z boxov rozdávaním príkazov cez rádio vodičovi. B-Spec mód bol prvýkrát vydaný krátko po premiére Gran Turismo 3, no až v GT5 bude mať úroveň, ktorou bude môcť vraj konkurovať aj A-Spec, teda bežnému jazdeniu. Aj v hlavnom menu majú rovnako veľkú ikonku a zaberajú najväčšie miesto v ponuke iných položiek. B-Spec uvítajú hlavní tí, ktorí na vytrvalostné preteky nemajú čas, ale chcú zdolať každý jeden pretek, každú jednu výzvu.

V B-Spec začínate iba s jedným jazdcom, no neskôr ich môžete mať až šesť, pričom štyria sú nevyhnutní napríklad pre absolvovanie Le Mans. Jazdci sa odlišujú vlastnosťami, pričom sa berie ohľad aj na agresiu, psychickú pohodu a fyzičku. Ak na pilota tlačíte, nemusí poslúchnuť vaše pokyny a taký pokus o predbiehanie ignoruje. Okrem tohto môžete jazdcovi prikázať, aby si udržoval aktuálnu pozíciu, aby zrýchlil a pod. Počas B-Spec preteku máte prehľad absolútne o všetkom, čo sa deje na trati, vrátane časového rozostupu medzi jazdcami, stavom pneumatík, poškodením vozidla. A čo nevidíte priamo na ukazovateľoch, tam sa pozriete prepnutím kamery. B-Spec je takým interaktívnym sledovaním nedeľňajšieho preteku.

Na druhej strane A-Spec, o ktorom ste doteraz čítali v každej novinke a preview, neobíde tiež pár zmien, tie sa však skrývajú pod kapotou. GT5 má nový fyzikálny

MOTOKÁRY A E

engine, ktorý berie ohľad na parametre tlmičov a pneumatík. Absolútnou novinkou sú už spomínané motokáry. Malé žihadlá mali dokonca byť súčasťou až GT6! V menu A-Spec sa budú nachádzať všetky známe položky, na ktoré ste zvyknutí z GT4 – díler vozidiel (rozdelené do kategórií Kart, Production, Rally, Race a Formula), nákup ojazdených vozidiel, tuning, autoškola, Practice, či Photo režim.

Narastajúca garáž

Ten po novom bude produkovať 3D snímky. Foto mód bude podporovať všetky funkcie, aké nájdete na fotoaparátoch (korekcia expozície, ISO, rýchlosť uzávierky, clonu, plus efekty). Medzi pozadiami, pred ktorými budete svoju kolekciu zvečňovať, bude aj hangár Red Bullu v Rakúsku. Fotky bude možné priamo exportovať na USB a kľúč a potom s nimi robiť čo len chcete.

Vozový park Gran Turismo 5 bude obsahovať tisícku áut, to je známy fakt. Medzi nimi budú aj také unikáty ako superšporty zo 60-tych rokov, ktoré sa zúčastnili preteku 24h Le Mans. Konkrétne ide o Ferrari 330 P4, Ford Mark IV Race a Jaguar XJ13. Posledný menovaný sa však na štartovnú čiaru nedostal a podobný osud zdieľa aj Lamborghini Miura Bertone, z ktorého sa vyrobili iba dva kusy, pričom zostal zachovaný iba jeden exponát. Do gáraže pribudli aj Subaru Impreza WRX Sedan, Lexus IS-F Racing DTM a Pagani Zonda R, presne ten športiak, ktorý nedávno zlomil rekord na Zelenom pekle.

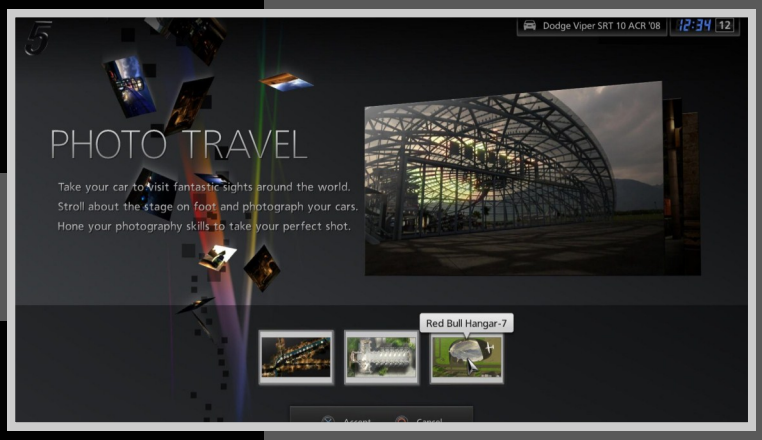
Počet unikátnych tratí sa zastavil na čísle 70, ale bude ho možné rozšíriť takmer do nekonečna. Zabezpečí do ďalšia novinka – Course Maker. Nejde v pravom zmysle slova o editor, pretože stávajúce trate nemožno upraviť, ale pomocou tohto nástroja sa dajú vytvoriť nové veľmi rýchlo a pomocou pár parametrov. Podľa nich sa vygeneruje uzavretý okruh alebo trať z bodu A do bodu B. Yamauchi sa obáva, že komplexný editor by bol príliš náročný na používanie a jeho komplexnosť by odrádzala od jeho používania. Trať je potom možné podľa počtu

DITOR TRATÍ

segmentov jemne doladiť a upraviť výskyt zákrut, ich ostrosť, náklon, šírku vozovky, počasie, dennú dobu a pod. Jedna trať môže mať maximálnu dĺžku 10 km a nemusí ísť výhradne o asfaltový povrch, kľudne to môže byť aj zaprášená rally trať. Samozrejme, že na vlastných výtvoroch sa bude dať jazdiť online.

Kedy bude šéf Polyphony Digital spokojný a Gran Turismo 5 dokončené? Snáď to bude 3. novembra, kedy sa očakávaný racing konečne dostane aj na náš trh.

Pavol Buday



KANE & LYNCH 2: DOG DAYS

Akčná / IO interactive / PC, Xbox360, PS3

IO Interactive, známe hlavne svojou kvalitou Hitman sériou, sa nám namiesto Hitmana 5 rozhodlo pripraviť pokračovanie rozporuplného, ale komerčne úspešného titulu Kane & Lych. Možno chceli autori ešte predbehnúť prichádzajúci film s Bruceom Willisom a zvýšiť tak popularitu značky, ale otázkou je: bolo to správne rozhodnutie?

Zatiaľ môžeme skonštatovať, že Dáni nerozvážne znovu vypustili psychopata Lyncha spolu s problémovým Kaneom do ulíc bez pomyslenia na následky. Tentoraz to sú ulice Šanghaja, ktoré budú po ich návšteve hore nohami. Ani tentoraz nebudú nikoho loviť, oni budú korisť a to všetko pre jednu malú chybu pri hone na miestneho dílera. Zle vystrelenú guľku schytala dcéra miestneho bossa, ktorý žiaľ ovláda políciu, armádu a aj gangy v meste. Rozpúta najväčší lov, aký kedy mesto zažilo. Lov na dvoch mužov, ktorí postupne strácajú všetko. na čom im záleží a ostáva im len jedno - pomsta.

Hráči sa na tento lov pozerajú prostredníctvom kamery virtuálneho reportéra, ktorý to celé sníma spoza chrbta oboch hrdinov. Zábery nie sú najkvalitnejšie, obraz sa rozpadáva, na kameru strieka krv, ale ukazuje presne to, čo sa stalo, reálne a nezostrihané, aj keď vzhľadom na brutálnosť a nahé telá občasne cenzúrované. Je to hra presne v štýle amatérskych filmov, respektíve reality show. Teda štýl, aký sme v hrách ešte nevideli, čo jej dodáva na originalite.

Hráčov čaká brutálny a adrenalívnoý beh dvoch prenasledovaných a zničených mužov, ktorí nie a nie zomrieť. Bude to skôr šprint ako beh, pretože samotnú kampaň prejdete za štyri hodiny bez väčšej námahy. Síce sa vám budú do cesty stavať stovky Číňanov v rozmanitých podobách, skývajúcich sa za všetkým možným prakticky v každej miestnosti, do ktorej Kane a Lynch vstúpia, nedokážu výrazne rozšíriť dĺžku hry ani na vyšších obtiažnostiach. Možno je to aj dobre, lebo levely sú veľmi stereotypné a vystrkajúce hlavy nepriateľov začnú rýchlo iritovať. Akú-takú záchranu kampane ponúka kooperačný mód, kedy pri hre s priateľom akcia dostáva tú správnu šťavu. Väčšina levelov je totiž vytvorená na možnosť dvoch paralelných ciest, na ktorých obaja hráči spolupracujú a odlákavajú si navzájom protivníkov.

Okrem krátkosti a stereotypnosti prináša Kane & Lynch 2 mierne nedoladenú cover akciu doplnenú o netradičnú kameru a extrémnu brutalitu. Hra totiž nemá akékoľvek zábrany a level s dvomi nahými dorezanými krvavými chlapíkmi je asi to najnezvyčajnejšie, čo nám tento rok hry priniesli. Žiaľ len tento level a ešte jedna malá oddychová misia na helikoptére upustia od stereotypu a spravia malé pauzy v inak jednoduchom príbehu.

Spomínaná helikoptéra ako jediná poskytne masívnu palebnú silu, mimo nej si musíte postačiť s rozmanitými pištolkami a samopalmi, ktoré budete zbierať po padlých protivníkoch, dopĺňať si náboje a postupovať prekážku za prekážkou vpred do ďalšej miestnosti, kde na vás budú znovu čakať poschovávaní protivníci. Takticky nečakajte žiadne výrazne možnosti, keďže prvé čo nepriatelia spravia, je, že sa schovajú a ostreľujú vás z krytu. Hráčom neostáva nič iné ako čakať, kedy každý vykukne a postupne ich zneškodniť. Žiadnu výraznú inteligenciu z ich strany nečakajte a rovnako ani žiadne prekvapenia.

Muži so znakom smrti.

Prekvapiť hráčov môžu jedine ľudskí protivníci v troch multiplayerových módoch. Všetky sú s miernymi obmenami pravidiel zamerané na kradnutie peňazí. Neča-

kajte od toho nič špeciálne ani inovatívne, ale za vyskúšanie určite stoja a možno s nimi strávite pár hodín navyše. Ak náhodou nemáte internet, náhradu týchto režimov ponúkne arkádový mód pre jedného hráča, kde sa v sérii máp budete snažiť nazbierať čo najviac peňazí. Všetko ide do rebríčkov, porovnáva sa s ostatnými hráčmi, vašimi priateľmi a ponúka vám prehľad, aký ste dobrý.

Multiplayer a arkádový mód sú malými a pozitívnymi prídavkami ku kampani, ale oveľa lepšie by bolo keby autori namiesto toho popracovali na dlhšej, respektíve lepšej kampani, ktorá je v tomto prípade hlavným nosníkom hry a môžeme zhodnotiť, že Kane & Lynch 2 veľmi neprospieva. Prekvapuje, miestami zaráža, ale chýba jej masívnosť, pôsobí ako prvá epizóda z niekoľkodielnej série na stiahnutie. Spolu s nedotiahnutou hrateľnosťou výrazne sťahujú potenciál pôvodnej myšlienky priniesť niečo nové v novom vizuálnom štýle.

Na grafiku sa dá pozerať z dvoch strán, jedna je celkový dojem, vďaka filmovým filtrom vzniká priam realistická atmosféra mesta a bojov, ale na druhej strane slabé detaily postáv, animácií a textúr kazia finálny obraz. Keby sa autori ešte viac pohrali s prepracovaním, mohli ponúknuť priam dokonalý drsný zážitok z reality podsvetia v Šanghaja. Takto to uviazlo niekde v polovici podobne ako zvyšok hry. Pri kamerových efektoch sa však skutočne pohrali a to už pri loadingu, ktorý je v štýle bufferingu videa, rozmazávania a odrazov svetiel a zašli až do takých detailov ako rozpadávanie obrazu typické pre mpeg, ktoré nastáva pri zásahoch alebo explóziách. Je to pekný efekt, ale výrazne znepreh ľadňuje boje. Ak by ste sa ho chceli zbaviť, môžete vypnúť kamerové efekty, ale to z hry spraví titul graficky na úrovni Kane & Lynch 1.

Krv bude špliechať na objektív.

Samotná rýchlosť enginu je na PC veľmi dobrá, aj na slabších kartách nemáte problém dostať nad 30 fps pri plnom rozlíšení, kedy kamerové efekty skutočne vynikajú a čiastočne zakrývajú ostatné nedokonalosti grafiky. Trochu škoda, že na konzolách autori zvolili subHD rozlíšenie, pri ktorom už ani ďalšie filtre veľa nezmôžu. Popri obrazových filtroch sa autori pohrali aj so zvukmi, ktoré sa vyrovnávajú netradičnosti obrazu a dodávajú titulu na reálnosti a to ako hlasy, tak aj zvuky zbraní.

Kane and Lynch 2 je netradičnejší, drsnejší, akčnejší a aj keď má niečo do seba, chýba mu ale herná prepracovanosť a hĺbka Hitmana. Dúfajme, že sa autori čoskoro vrátia späť k Hitmanovi, Kane & Lynch stále vyzerá len ako experiment štúdia, v ktorom neustále niečo autori skúšajú, ale nikdy to poriadne nedotiahnu. Navyše má titul zásadný problém, vychádza popri Mafii 2, ktorá ako akciu, tak aj cover systém zvláda napriek inému zameraniu lepšie.

Celkovo by sme Kane & Lynch 2 hodnotili úplne inak, ak by to išlo o sťahovateľnú sériu alebo budgetovku. Vtedy by bol takmer dokonalý, ale pri cene 60 EUR ho ťažko odporúčať. Našťastie je k dispozícii demo a každý si môže netradičný štýl aspoň skúsiť.

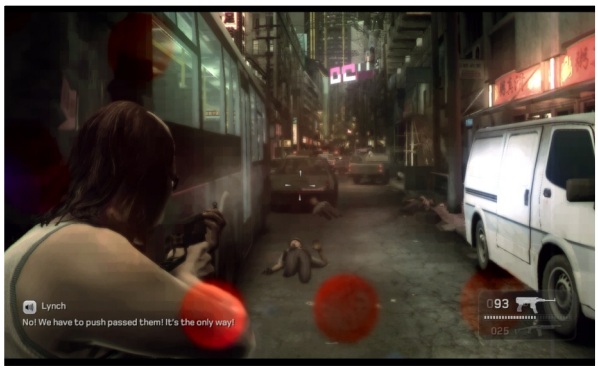
Peter Dragula

HODNOTENIE

+ neokukaný a ešte nikde nepoužitý
+ vizuálny štýl
+ doslova drsná hra
+ kooperačný mód

- extrémne krátka kampaň
- až prílišný stereotyp
- jednoduchý príbeh

6.0



SNIPER: GHOST WARRIOR

Jeden z ďalších zloduchov naštval niekoho koho nemal a tak sa dostal do zameriavača elitného snipera vyslaného priamo z dielní City Interactive. Poslali vás za účelom očistenia krásnej Zeme od ďalšieho diktátora, drogového magnáta so svojou vlastnou súkromnou armádou, bla, bla, bla. To vám stačiť ani náhodou nebude. Na vašej strane je moment prekvapenia, prostredie v ktorom sa stratíte ako tieň za tmy, ale hlavne vražedný stroj, sniper.
No čo, je to len dalšia úloha, len ďalší deň na prekrásnom ostrove, dobré miesto na smrť, ale nie na moju. Akurát neviem či som zobral dosť nábojov, hemží sa to tu ako krysy po záplavách. Vojakov stretávate možno až príliš veľa, až by ste si niekedy mysleli, že hráte nejakú automatovú arkádovku, ale pozitívom je, že každého jedného z nich zastrelíte jednou guľkou. Tu si hlavne v spomalených záberoch vychutnáte ragdoll efekty, alebo detialy na letiacu guľku niekedy aj cez celú mapu. Prostredia rozhodne nepatria k tým rozľahlým, v takomto type hry mohli byť aj menej lineárne. Idete jedným veľmi, ale extrémne úzkym tunelom, nemôžete skoro ani na meter odbočiť doľava či doprava, nemáte žiadny priestor na improvizáciu, nemôžete nič urobiť podľa seba.

Väčšinou sa pohybujete v pralesoch, sem tam narazíte na ruiny, prípadne nejaké stavenisko, dedinku, ropnú vežu, či tajnú vojenskú základňu. Prostredia sa šikovne menia tak, že vám nebude ani vadiť jeho mierne slabá variabilita. Dôležitejšie sú úlohy, s ktorými sa autori pohrali, tak si vyleštite optiku na naozaj rôzne, zaujímavé situácie. Takmer vždy sa začínajú prekvapením z ich strany, ale neraz končia útekom práve zo strany vašej. Nepriateľov je naozaj veľa a sú až príliš presní na to, aby ste sa dokázali schovávať večne. Rýchle mierenie je neraz vaším východiskom, ako zostať nažive.

To však nebude ľahké, pripravte si naslinený prst, pár krát hoďte jablkom a predstavenie sa môže začať. Do trajektórie letiacej guľky sa bude vždy započítavať nie len klasicky Isaacova gravitácia, ale aj vietor a jeho prúdenie, nehovoriac o pohybujúcich sa cieľoch, kde musíte odhadnúť bod zásahu vopred. Čím väčšia vzdialenosť, tým šialenejší zásah. No niekedy si môžete pomôcť aj inou taktikou, nie vraždenie na diaľku, ale práve na blízko, prikladať nešťastníkom pozinkované ostrie na krk.

Vtedy využijete stealth stránku boja. Namiesto aby ste posielali olovo cez celú mapu, budete mať hlinu medzi zubami pri plazení sa v kríkoch. Rozhodne tým znížite svoj profil a šancu na prežitie. Plus pomalé pohyby či úplne znehybnenie, splynutie s tieňmi zabezpečí úspech pre vás, smrť pre nich. Preveliká škoda linearity levelov, pretože tento postup, či kombinácie by hre výrazne prospeli či už v samotnej hrateľnosti i znovuhrateľnosti. Obyčajne ich použijete iba vtedy, kedy to chceli autori, ako to chceli, kde to chceli, a to je naozaj škoda. Stráca to čaro, kúzlo zo zabíjania, aké môže prežiť len ozajstný predátor medzi elitou.

Lietajúcie projektily.

Nepriatelia patria medzi elitu, aspoň čo sa ich mierenia týka. Dokážu spozorovať ukrytého, zamaskovaného snipera aj na

stovky metrov ďaleko a to aj po zmenách pozície. To však žiaľ nie je všetko, nepriateľ dokáže aj veľmi presne na túto vzdialenosť viesť paľbu, takže buď ho rýchlo zasiahnete vy, alebo on vás. Hra tým stráca na uveriteľnosti, ale aspoň z toho profituje obtiažnosť, inak by ste hru prešli asi až príliš rýchlo. V stealth situáciách zase dokážete ležať bez spozorovania aj pár krokov od hliadky. Správanie umelej inteligencie veľmi podlieha skriptom, čo taktiež nepridáva na dynamike a vierohodnosti.
Variabilite nepomáha ani slabý výber zbraní, ten je síce opodstatnený, ale sem tam by nezaškodilo okúsiť sniperovanie z iných typov zbraní. Hlavne pri útočných misiách, kedy sniperka ani neprichádza do úvahy, vtedy by nejaká "bezbolestná" padla vhod. Niektoré misie sú totiž čistý útok vpred. Obsadenie a doslovné vyčistenie ropnej veže je toho jasným príkladom. S takýmito zbraňami by sa uživilo aj ničenie prostredia, domov, kosenie stromov a maľovanie listov na červeno. Žiaľ, budete sa musieť zmieriť s tým, že aj nachatrnejšia prekážka zastaví každú jednu guľku.

No aspoň sa máte za čo schovávať, každá jedna prekážka je ako soľ nad zlato. Stačí jedna guľka a nepriateľ leží na zemi, ale ani vy nepotrebujete veľa, aby sa zatemnila vaša optika navždy. Zdravie sa síce doplní vždy aspoň na tridsať percent, ale aj tak si rozmyslíte každý jeden krok tri krát dopredu. Stačí neohrabane vystrčiť hlavu, bežať k trochu viac vzdialenej skrýši a už je koniec. Poruke je síce vždy dosť lekárničiek, len aby ste ich stihli aj použiť predtým ako vás skosí Smrť. Atmosféra má spravidla veľmi vysoké tempo, neustále padajú desiatky nepriateľov. Teda okrem vašich kamarátov, pre nich je kosa Smrťky akosi pritupá.

Znesú všetko a tak si môžete dovoliť počkať, kým vyčistia okolie, čo síce znižuje obťiažnosť, ale zase zvyšuje pocit autentičnosti boja. Guľky svištia okolo, granáty vybuchujú neďaleko, vojaci vykrikujú oproti, atmosféra boja je na pomerne vysokej úrovni. Jediné, čo to dokáže zlepšiť, je už iba multiplayer so živými hráčmi.

Koho na takúto misiu poslať, kto má šancu prejsť až na jej samotný koniec? Misia Sniper: Ghost Warrior nepatrí medzi najdlhšie, ale určite však medzi tie najkrajšie. Možno nemá super možnosti s nekonečným gameplayom, ale má za to nižšiu cenu už teraz. Sniperom sa nestanete každý deň ani si každý deň nezastrieľate na stovky metrov. V Sniper: Ghost Warrior áno, dokonca sa naučíte, aké to je splynúť s vetrom.

Andrej Hankes

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

7.0

RPG/ From software / PS3

Nejeden hráč si zaobstaral PlayStation 3 pre objavovanie neskutočných herných zážitkov servírovaných japonskými tvorcami. Exkluzivít je málo, vzácne chuťovky z ďalekého východu skôr absentujú, ale netreba podceňovať ďalší vývoj. A nebáť sa vyštartovať za kusom toľko netradičným, že bežný majiteľ konzoly v ňom neprežije prvý level a radšej sa vráti ku Call of Duty.

Pravda, v Európe sme museli opäť čakať. Od premiéry v Japonsku ubehol takmer rok a pol a anglická verzia sa dala importovať tiež dlhé mesiace. Nedajte sa odradiť od neskoršieho príchodu titulu, je to nestarnúci kúsok. Pravda, na prvý pohľad nemusí vzbudzovať toľko nádejí, keď tvorcovia venovali doteraz čas rozličným hrám na čele s repetitívnou sériou Armored Core či ľahko nadpriemernými žánrovkami ako napríklad RPG Enchanted Arms pre X360 i PS3.

Ale From Software vie prekročiť svoj tieň, upriamiť sa na zvolený žáner a vydestilovať z neho pravú esenciu hrania. Presne o tom je Demon's Souls. Ide o akčnú RPG starej školy, kde vyhrávajú hráčove vlastné pocity z hry ako celku, absolvovanie náročných častí a nie monotónneho pochodu kampaňou s bombastickou výpravou, ako ukazujú typické západné AAA hity. Demon's Souls nemá vlastne ani pútavý príbeh, ktorý by vás držal v snahe uchvátiť neskutočnou výpravou na súčasnom hardvéri, aj keď jej nemožno uprieť úsilie, ako tvorí svoj svet, kráľovstvo Boletaria odsúdené na putovanie i smrť hráča na každodennom poriadku. Úhlavný nepriateľ menom The Old One stojí na jednej strane a jeho zverenci úspešne plienia toto územie a ohrozujú čoraz sympatickejších obyvateľov, ktorým postupne prídete na meno, pretože u nich budete nakupovať lepšiu výzbroj či najnovší upgrade. Žiadne náhle zmeny či motivácia konania postáv, ale stále prítomné opodstatnenie, prečo hrať ďalej.

DEMON'S SOULS

Pamätníkom sa môže vybaviť napríklad 15-ročný dungeon Stonekeep, ktorý tiež nemal najoriginálnejší príbeh, vedel však vtisnúť hráčovi potrebu putovať hlbšie do dungeonov a pomstiť sa.

Aj Demon's Souls spôsobí chuť nazrieť do ďalšieho sveta, ktorých je tu celkovo päť a medzi nimi leží pokojný Nexus, kde si môžete vydýchnuť pred pokračujúcou odyseou voči tvári smrti. Svety sú navyše k dispozícii od skoršej fázy hry, ale obtiažnosť je taká vysoká, že nemáte šancu sa vrhnúť do nich naraz. Každý z nich ponúka štyri rozmanité časti, ale netreba sa tešiť na rozmarnú fantáziu, lebo dianie stále nesie spoločný menovateľ temného nádychu. Takže či bojujete medzi stenami rozsiahleho hradu alebo zavítate do neďalekých tunelov, jaskýň, priesmykov, stále budete dýchať stredoveký pach a neradno čakať náhly prechod do trávnatých plání, zlatistých pláží či zasnežených hôr.

Napriek tomu sa možno tešiť na rozmanitý zážitok, ktorý je doručený predovšetkým voľnosťou hráča a možnosťou putovať hrou v koži hrdinu podľa vlastných preferencií. Tradičná RPG dáva na začiatku klasický výber triedy a povolania. A tak sa už v druhej minúte musíte pevne rozhodnúť, či to tentokrát rozbalíte za bojovníka, lukostrelca či mága. Demon's Souls túto úvodnú voľbu ignoruje, namiesto nej vás rovno hodí do úvodného levelu skúšať ovládanie. V prvých 15 minútach zistíte, že hranie je úplne plynulé a môžete sa venovať aj bezhlavým útokom. Skrátka pohodlná akčná RPG, ktorá starú školu ale vôbec nepripomína. Je to však optický klam, pretože po niekoľkých vlnách nepriateľov príde skúška nacvičovania tlačidla obrany a vhodného načasovania na protiúder. Obtiažnosť oponentov sa nenápadne začne zvyšovať, kým dosiahne úroveň hier známeho lámača gamepadov Ryu Hayabusa. No Demon's Souls je viac ako iba stredovekým Ninja Gaiden.

Svedčí o tom práve pestovanie správania hráča a voľba štýlu. Ak to chcete skúsiť za bojovníka so silnou výdržou, pôjdete do boja na telo. Ak ste povahou skôr Ranger, určite si vychutnáte streľbu na diaľku, aj keď je otázne, do akej miery si ju dokáže nacvičiť, keď sa niekedy proti vám rozbehne viac nepriateľov. Ťažko sa budete v takých momentoch skrývať, hľadať lepšiu pozíciu na smrto-

nosné šípy či inú pohodlnú formu deštrukcie. A aj keď tých nepriateľov nie je tak veľa ako v presilovkách iných akčných hier, stále sa dá uvažovať o kariére mága, ktorý dokáže čarovať mocné kúzla. I keď mágia sa skôr hodí na liečenie či obranu. Možností je skrátka veľa ako v správnej RPG hre, no vy sami si volíte, akej sa venovať v priebehu hrania a na základe nej potom investujete do patričných skúseností i snahe pokúsiť sa kombinovať aspoň niektoré (bojovník a magické fľašky, to vždy šlo nejako dokopy, nie?)

Preto je dobré vedieť, že staré dobré štatistiky, zber predmetov a investícia do vlastností fungujú. Na druhej strane menu predstavujú práve duše, žiadne naháňanie za tuctovými či zelenými predmetmi, ktoré pôjdete predať do mesta, aby ste sa zrazu zmenili na neporaziteľného. Zlepšovanie vlastností hrdinu nikdy nepodlieha inflácii, lebo kľúčová vlastnosť hry – nesmierna obtiažnosť – sa javí často ako imúnna proti viacerým zlepšovákom.

Samotný boj nie je jednoduchý, pretože popri sledovaní tlačidiel na obranu a útok sa budete musieť zaoberať aj dvomi nie úplne excelentne zvládnutými finesami. Po prvé, zameriavanie nepriateľov nie je najľahšou aktivitou vo frenetických momentoch zachraňovania posledných dielikov zdravia. A po druhé, ani Demon's Souls sa nevyhla klasickému neduhu neposlušnej kamery. Niežeby sa zasekla do mŕtveho uhlu a boj bol vopred stratený, ale občas sa nešikovne nasmeruje do inej časti dungeonu, kde stojíte a už sa musíte pohnúť na miesto, kde viete, že utŕžite možno úder navyše, ktorý vás bude stáť...

...rovno celý život. Nikto sa s vami nemazná a neraz stačí inkasovať jeden-dva údery, aby ste padli. Paleta nepriateľov je náramne široká, o život sa vás snažia pripraviť spočiatku bežní vojaci s mečmi, neskôr pribudnú nebojácni kostlivci, šľahači ohňa, chápadlové beštie a ak budete dostatočne trpezliví, postavíte sa aj voči samotnej Smrti. Počet nepriateľov vybiehajúci na vás nie je zbytočne premrštený, Demon's Souls dáva prednosť postupnému príchodu, nie nehorázne veľkým presilám, ktoré nemáte šancu opticky, ani prakticky zničiť. Aj boj na jedného či dvoch vám dá dostatočne zabrať.

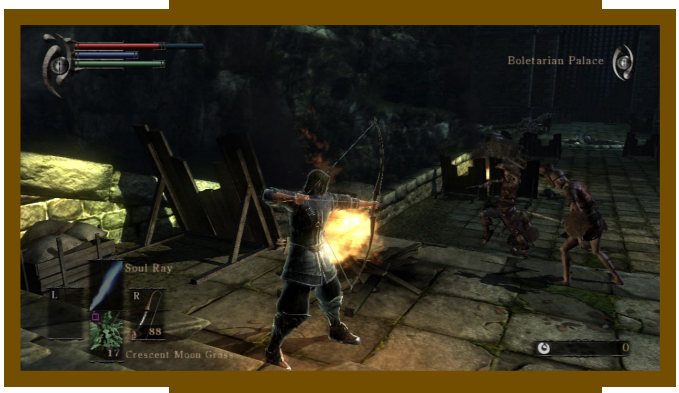
Hlavnou rolou Demon's Souls je však brutálne vybičovaná náročnosť hry a systém, ktorý je neraz totálne nemilosrdný. Vaše putovanie totiž pri smrti nekončí, v podobe ducha sa budete chcieť vrátiť k svojmu telu. Tak už bežíte a vidíte, že bude potrebné poraziť nepriateľa. Vyskúšate to – ak sa podarí, hráte ďalej. Ak nie, zomierate znova, no prídete o nazbierané duše a skúsenosti. A tak bežíte naprieč levelom, aby ste dostali späť duše, čo vám patria. No medzitým si na vás zase brúsia zuby nepriatelia a tretia smrť už definitívne znamená stratu duší. Poznáte ten pocit z World of Warcraft, kde ste sa raz rozhodli okúsiť dungeon, na ktorý nemáte a zomreli ste päť či desať ráz za hodinu a väčšinu času išli k svojmu telu, aby ste na minútu okúsili boj s ťažkými protivníkmi na podstatne vyššom leveli, aký máte vy? Áno, ten pocit, keď ste väčšinu času ako duch blúdili svetom. V Demon's Soul je to veľmi podobné.

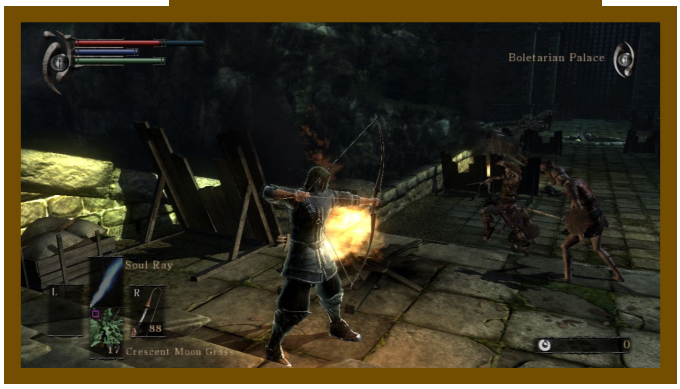
Hej, hej, ale to nie je predsa fér??? Čo je to za systém? Keď sa vám to stane raz, ešte sa so stratou duší zmierite, ale pri desiatom vám to jedno nebude a začína boj s frustráciou, sebou samým i chuťou hrať ďalej. Na tomto mieste si uvedomíte, že hra je nemilosrdná a budete sa snažiť nájsť spôsoby, ako ju preľstiť. No nefunguje tu systém známy z japonských RPG, že pri ďalšej a ďalšej smrti ostanem na pár hodín v jednej lokalite, kde sa pustím do grindovania a z opakovaného hlušenia znovu oživených nepriateľov pri mojej smrti dostanem toľko

skúseností, že si zvýšim postavu o päť levelov a potom sa mi ľahšie podarí likvidovať tých ťažších. Nie, hra má vopred stanovené kritéria, ako poraziť nepriateľa a vy sa učíte ich slabé stránky metódou pokus-omyl. A viete si ešte predstaviť, že každý svet má bossa so smrtonosnou metódou boja? Pridajte si aj on-line element, pri ktorom môžete buď oceniť tuhé boje hráčov navzájom alebo sa aj pustiť do celkovo smutného sveta frustrovaných bojovníkov a ich beštií.

Demon's Souls je kombinácia poctivej old-school hry s vysokou obtiažnosťou a pomerne originálneho štýlu postupne derúceho sa na povrch. Začiatočná hodinka je zahrievacie kolo, ale potom príde herné peklo vyvolávajúce vo vás spomienky na všetky ťažké hry, kde ste bossa zdolali na osemdesiaty alebo aj stoštyridsiaty raz. Pripravte sa, že táto hra chce tieto počty pokusov prekonať. No viete si vôbec predstaviť ten slastný pocit, keď bossa na konci sekcie, sveta i celej hry jedného dňa skutočne zdoláte?

Michal Korec





HODNOTENIE

+ rozmanitý stredoveký svet a jeho atmosféra
+ mechanizmus hrania a štýly boja
+ široká ponuka nepriateľov a bossov

- extrémna náročnosť
- občas neposlušná kamera

9.0

VICTORIA II

Akčná RPG/ Eidos / PC, Xbox360, PS3

Keď sa povie Paradox Interactive, mnohým sa v hlave vybavia predovšetkým manažmentové stratégie. Do tejto kategórie spadá aj titul Victoria II, ktorý je pokračovaním nápaditej hry spred niekoľkých rokov. Ak je pre vás komplexný manažment krajiny príliš veľké sústo, k tejto hre sa radšej ani nepribližujte. Ak ste naopak manažérsky tip a máte radi ekonomicko-politické výzvy, táto by mohla byť pre vás tá pravá.

Prvá Victoria u kritiky príliš nezabodovala, no hráči si ju naopak nevedeli vynachváliť. Príčinou je už spomínaná náročnosť a natoľko detailný manažment s početnými faktormi, že skrátka bežného užívateľa k smrti nudil. Lenže fajnšmekri slintali blahom. Dvojka sa nesie presne v duchu prvej časti a okrem kozmetických úprav stojí za všimnutie nový 3D grafický kabátik. Vzhľadom na povahu hry však nie je až taký podstatný, hoci mapa s možnosťou priblíženia a ikonami jednotiek je sympatická.

Základom je veľkolepé ťaženie, kde si môžete vybrať spomedzi niekoľkých desiatok národov. Potom sa už pustíte do spravovania svojej veľmoci, ktoré začína v roku 1836 a trvá až do počiatku dvadsiateho storočia na sklonku prvej svetovej vojny. Pri výbere krajiny treba vziať do úvahy počiatočnú prestíž, vojenskú a industriálnu silu a mocenské zriadenie.

Najvplyvnejšie mocnosti sa nazývajú veľkou silou a môžu ovládať menšie národy. Sem patria napríklad Spojené štáty a Rusko, ktoré začína s bezmála desiatkou podradených krajín vrátane Litvy, Arménska a Estónska. Druhá osmička najvplyvnejších krajín má status sekundárnych veľmocí, môže kolonizovať a pokúsiť sa o dosiahnutie vyššieho postu. Napokon sú tu civilizované a necivilizované národy.

Hra prebieha v reálnom čase a dá sa kedykoľvek zapauzovať alebo urýchliť. Pri rozvoji krajiny sa venujete rôznym aktivitám primárne usporiadaným do ôsmych sekcií. Okienko produkcie zahrňuje výstavbu a vylepšovanie továrni. Nájdete tu zoznam komodít, miest s infraštruktúrami, počty robotníkov či investorov. Továrne je vhodné budovať podľa predispozícií a lokality miest. Niekedy sa ich oplatí podporovať a zveľaďovať, tie čo nevykazujú zisky, je lepšie zatvoriť. Priveľa nezamestnaných obyvateľov v regióne predznamenáva vzbury a rebélie. V sekcii s rozpočtom koordinujete výšku daní pre boháčov, strednú vrstvu a spodinu. Okrem toho určujete investície do sociálnej sféry, vzdelania, administratívy, národných zdrojov a armády a v prípade potreby môžete požiadať banky o pôžičku.

V ďalšom menu vás čaká zoznam technológií týkajúcich sa armády, námorníctva, finančnej oblasti, kultúry a industrializácie. Inovácie získavate postupne a prinášajú nové jednotky, zbrane, patenty, viac prestíže, zefektívňujú a zrýchľujú produkciu. Niekedy sú však zlepšenia v jednej oblasti na úkor inej. Guľomet, parná turbína, železnica, či modernizované banky rozhodne posunú vašu veľmoc vpred. Prístup k niektorým vynálezom je pod-

mienený aktuálnym časovým obdobím.

Politické okienko ukazuje vaše spoločenské zriadenie, rozloženie politických síl v krajine, ponúka zoznam potenciálnych reforiem a podriadených národov. Sekcia populácie sa venuje rozloženiu tried, povolaní a potrieb obyvateľov v jednotlivých lokalitách. Ponúka prehľad zamestnanosti, požiadaviek a vierovyznania. Nasleduje obchodná sekcia, kde je možné uplatniť automatický nákup a predaj komodít. K tomu samozrejme diplomatické menu, kde sa vylepšujú vzťahy so susedmi, dohadujú aliancie, vyvolávajú vojny a uzatvárajú pakty. A napokon samozrejme vojenská sekcia s prehľadom a možnosťou nákupu pozemných, námorných a neskôr aj leteckých jednotiek.

Určujúcou silou v krajine je obyvateľstvo, ktorému venovali tvorcovia veľkú pozornosť. Rôzne triedy a zamerania vytvárajú predpoklady pre rozvoj a napredovanie v jednotlivých odvetviach. Sú tu vojaci, ktorí samozrejme môžu bojovať so znepriatelenými štátmi, ale treba ich aj na potlačenie rebélií. Na čele armád stoja oficieri a admiráli, zabezpečujú veliteľské body a majú vplyv na efekt vojsk. Treba kalkulovať s výdavkami na plat a stravu vojakov. Robotníci sú zamestnaní ťažbou v baniach, či prácou na píle. Farmári chovajú dobytok, ovce, pracujú na poliach. Tieto povolania sú platené zo ziskov z predaja daných komodít. Remeselníci sú potrební v továrňach, kde celkový efekt produkcie vylepšuje prítomnosť vzdelaných úradníkov, ktorí navyše prinášajú body výskumu.

Duchovní sú náboženskí vodcovia, dozerajú aj na gramotnosť a súčasne potláčajú povedomie obyvateľov, ktorí sú pokojnejší a menej sa búria. Taktiež produkujú body výskumu. Byrokrati zas pomáhajú pri spravovaní veľmoci a vyberajú dane. V absolutistickej monarchii im asistujú aristokrati, ktorí ale sú ale o niečo menej efektívni pri zvyšovaní výdatnosti administratívy. Rozhodne nezanedbateľní sú kapitalisti, ktorí majú dostatok peňazí na rozbehnutie privátnych projektov ako sú továrne a železnice. V prípade niektorých spoločenských zriadení dokonca iba vďaka nim prebieha výstavba. Peniaze získavajú z profitu z továrni, môžu investovať v bankách. Čím viac je kapitalistov v regióne s továrňami, tým menšie sú náklady na prevádzku. Novinkou vo Victoria II sú umeleckí remeselníci, ktorí sa venujú samostatne nejakej aktivite, prevádzkujú vlastné obchodíky a živia sa z predaja toho, čo vytvorili.

Koordinácia výstavby, produkcie, obchod, dozeranie na požiadavky obyvateľov, aktivity vo vojenskej oblasti a reakcie na dianie vo svete tvoria hlavnú náplň hry. Situácia vo svete sa neustále mení a hráč je so všetkým oboznámený. Či už umrel líder frakcie, prebehli neúspešné rokovanie alebo sa zmenilo zloženie hornej snemovne. V mnohých prípadoch je treba zaujať stanovisko k vzniknutej situácii. Napríklad musíte rozhodnúť, či budete tolerovať nové smery, alebo potlačíte snahu o akúkoľvek zmenu v krajine. Ku komu sa pripojíte vo vojnovom konflikte, ako sa vysporiadate s cholerou, alebo ako zareagujete, keď iná veľmoc urazí vášho veľvyslanca. Vaše rozhodnutia vám pridajú alebo naopak uberú body v rozličných odvetviach. Okolité veľmoci pohotovo reagujú na situácie a vedia využiť vaše slabiny.

Keď už dôjde k najhoršiemu, prehovoria zbrane vašich vojakov. Armády sa presúvajú po mape vo forme figúrok, môžu sa rozdeľovať alebo zlučovať a ich výkonnosť ovplyvňuje dostatočná sila, úroveň zásobovania a organizovania, ktorá v boji klesá a mimo neho sa znovu zvyšuje. Výsledok boja sa vygeneruje pri stretnutí znepriatelených armád, kde číselná ikona označuje bojovú silu každej strany. Na jednotlivých územiach osoží pri obrane výstavba pevnosti a okrem toho sa tam dá postaviť námorná základňa a železničná trať. Vďaka niekoľkým režimom si môžete prepínať prehľad o územnom členení, infraštruktúre, potenciálnom risku rebélií a ďalších faktoroch. Skúsenosti z hry pre jednotlivca môžete uplatniť v multiplayeri.

Victoria II je kúsok od tvorcov Europa Universalis a Hearts of Iron a ak vás oslovili uvedené tituly, sadne vám aj tento. V porovnaní s Hearts of Iron III sú procesy v hre riešené o niečo jednoduchšie a hráči si cestu k Viktórii nájdu ľahšie. Aj tak ale patrí do kategórie náročných titulov, ktorým na chuť príde len úzky okruh záujemcov.

Branislav Kohút.

HODNOTENIE

+ komplexný manažment
+ prehľadné a pomerne zrozumiteľné aj pre menej skúsených užívateľov
+ 3D mapa
-zaujme len úzky okruh hráčov
- tutoriál ťažkopádne objasňuje princípy hry
- miestami nevyvážené

8.0

Popri už avizovanom titule Fable III Microsoft predvádza na Gamescom 2010 aj hru Microsoft Flight a **Age of Empires Online**.

Známa stratégia dostane formu online univerza, kde sa môžete stretávať s inými hráčmi z celého sveta. Užívatelia sa najprv zoznámia s gréckou civilizáciou a aktivity budú koordinovať prostredníctvom hlavného mesta. Priestor dostanú konštrukčné haly, vojaci budú mať sortiment zbraní a výzbroje. Rozvíjať civilizáciu, obchodovať a plniť úlohy bude možné v kooperácii s inými užívateľmi. V PvP režime sa zas bude bojovať na náhodne generovanom bojisku proti inému hráčovi.

Hra má byť free-to-play a bude fungovať s podporou Games For Windows Live.

CLUBMAN, SPEARMEN LV 1-5
Hypaspist
Age 3-4+

TownCenters
Uno
Dos
Tres
Four
Spartan robot

HIPPIKON LEVELS 1 - 3
Spartan robot

NEED FOR SPEED WORLD

Need For Speed má už za sebou roky plné automobilových pretekov. Niektoré časti sa podarili viac, iné menej, ale stále sa jedná o renomovanú sériu, ktorá sa najnovšie pokúsila ukázať svoju silu a jedinečnosť v plnohodnotnom MMO titule. A takto to dopadlo.

Prečo taká nízka známka? Ak ste už Need For Speed World hrali, zrejme sa ani nečudujete. Pre tých, čo zatiaľ nevyužili možnosť bezplatného hrania, alebo nebodaj uvažujú o priplatení za pokročilé súčasti hry, je tu naša recenzia, ktorá môže poslúžiť aj ako výstraha. Nie všetko, čo má honosný názov a licencované vozidlá, totiž znamená kvalitu. Skôr ako vezmeme online Need For Speed útokom však treba pochváliť tvorcov aspoň za to, že základ hry je skutočne bezplatný. Každý tak má dostatočný priestor na to, aby sa rozhodol, či hre upíše svoju dušu a peniaze, ktoré treba investovať, aby nezostal visieť na desiatej úrovni. Väčšina ale nebude potrebovať ani tú desiatku a zrejme radšej siahne po inej online racingovke, alebo si zvolí inú časť Need For Speed. Tento kúsok totiž naozaj nie je bohviečo. Navyše 20-dolárový starter pack nie je až taký super. 40 úrovní navyše, exkluzívna Mazda speed 3 a niekoľko tisíc zlatých kreditov na kúpu nadštandardným somariniek, prípadne prenajatie vozidiel, nijako zásadne nevylepšuje hrateľnosť, ktorá dosť pokrivkáva.

Nedá sa povedať, že to, čo Need For Speed World ponúka, je zlé. To ani náhodou. Na plnohodnotnú MMO je toho ale čertovsky málo. Produkt by určite uspel ako doplnkový multiplayer k tradičnej hre a kampani pre jednotlivca, ale ako online perzistentný svet zlyháva. Chýba mu totiž hĺbka, aspoň náznak príbehu a hlavne pestrý sortiment súťaží a aktivít v žijúcom univerze. Prípadne aj úlohy, ktoré by neustále burcovali hráča, aby sa hnal stále ďalej a objavoval skryté zákutia sveta NFS.

Hra má arkádový systém a pohyb sa ovláda niekoľkými klávesami. Titul je vlastne len súborom tratí, ktoré sa postupne odomykajú, v závislosti od levelu hráča, a ponúkajú len veľmi málo druhov pretekov. Sú tu trate, kde sa treba dostať z miesta A do miesta B rýchlejšie ako ostatní a okruhy, kde je nutné odjazdiť

stanovený počet kôl. Okrem toho sa môžete zahrať na mačku a myš s policajtmi v mestečku, kde inak nie je čo robiť, ak neholdujete vyhliadkovým jazdám. Totiž na všetky dostupné preteky sa dá behom okamihu teleportovať pomocou minimapy, takže odpadá pomalšie presúvanie ulicami. V tomto prípade je táto funkcia mapy skôr kontraproduktívna.

Stereotyp sa dostaví veľmi rýchlo a nepribrzdí ho ani fotografovanie auta na štadióne, ani tuning, maľovanie a ďalšie úpravy auta v garáži. Dokonca aj keď na to použijete nielen štandardné strieborné kredity, ale zlaté, za ktoré môžete na niekoľko dní prenajať zaujímavejšie autá, dokúpiť miesto pre ďalšie vlastné vozidlá, či získať nové vzory na dvere a kapotu. Každá trať sa dá odjazdiť v multiplayerových pretekoch, kde si merajú sily postupne prihlásení živí hráči. Okrem toho môžete vyzvať konkrétnych hráčov na privátnu súťaž alebo si dokonca zajazdiť v singleplayeri s vlažnými počítačovými oponentmi. Multiplayer je hodnotený najlepšie. Bez ohľadu na umiestnenie hráč vždy zinkasuje odmeny. Stačí sa dostať do cieľa, kým neuplynie časový limit, ktorý začne plynúť, keď do cieľa dorazí prvý pretekár. Ak nie ste totálne drevo, aj napriek búračkám to bez problémov stihnete. Zvlášť keď využijete aj skratky.

Po úspešnom dorazení do cieľa získate reputáciu, vďaka ktorej sa vám zvyšuje level a tým pádom aj odomknú nové trate (väčšinou len jedna pri každej úrovni), autá a jazdecké zručnosti. Za body k týmto zručnostiam si zabezpečíte permanentné vlastnosti v kategóriách jazda, stíhanie a prieskum. Môže to byť predĺženie účinku nitra, lepšia odolnosť pri zrážkach, zaznamenanie policajných hliadok na mape a podobne. Ďalej v cieli zinkasujete kôpku peňazí-strieborných kreditov na nákup základnej výbavy a nejakých áut (ak na ne máte za zlaté prikúpené miesto v garáži). K tomu vás čaká ešte šťastný ťah, čo znamená že si zvolíte jednu z ponúkaných kariet, ktorá vám prinesie užitočný bonus. Môže to byť extra reputácia alebo financie, no najčastejšie sú to podporné „powerup" prostriedky. Vďaka nim máte šancu na víťazstvo v ďalších pretekoch aj keď nie ste najlepší jazdec.

Každý druh pretekov, ako aj naháňačka s policajtmi a jazda mestom má vyhradený sortiment podpory. Súčasne môžete používať maximálne štyri vybrané prostriedky a toľko krát, koľko ste ich zakúpili alebo získali v šťastnom ťahu. Okrem obľúbeného nitra, ktoré krátkodobo extrémne zvýši rýchlosť, sú to rôzne zaujímavosti. Napríklad príliš rýchleho hráča spomalíte, keď ho označíte magnetom na dopravu. Vtedy mu budú do cesty často vbiehať civilné autá a blokovať trasu. Na okruhoch dokonca môžete dobehnúť stratu, keď pridáte kolo navyše!

Graficky je na tom hra slušne, hoci kvôli online forme tvorcovia zjavne upustili od najlepších efektov. Rozhodne sa však na NFS World pozerá lepšie, ako na APB a aj hardvérové nároky sú oveľa prijateľnejšie. Po novšej záplate hra už nemá ani problémy s dlhým nahrávaním tratí. Ak však nechcete lagy, nepreháňajte to s nastaveniami. Porovnanie NFS World s APB nie je náhodné. Obidva tituly majú totiž dosť veľa spoločného. V tomto prípade je ale reč len o negatívach. Predovšetkým je zjavné, že ani jedna z týchto hier nie je schopná poskytnúť aspoň základný štandard MMO a obe pôsobia zúfalo ako slepec, ktorý sa pokúša niekomu zostreliť z hlavy jablko. Need For Speed ani APB skrátka nevedia vo vodách online zábavy plávať, topia sa a iba splašene mávajú rukami. Sú príkladom toho, ako sa nemá robiť MMO a ukazujú, že vytvoriť dobre fungujúci online svet nie je až taká brnkačka, ako sa zdá.

Need For Speed World je slabučká hra, ktorá by sa chcela zaradiť do kategórie najlepších MMO, ale nemá ani najmenšiu šancu. Pri hre vám možno klesne sánka, ale jedine pri zívaní. Občas si hru zapnúť a odjazdiť jednu-dve trate alebo pár okruhov, to sa dá, hlavne keď je zadarmo, ale hovoriť o jedinečnom zážitku z jazdy v žiadnom prípade nemožno. A priplácať si už vôbec nemá zmysel. Skúsiť môžete, ale viac vás pobavia iné racingové MMO alebo iný Need For Speed. Skúste si napríklad počkať na nový Hot Pursuit. Hru nájdete na http://world.needforspeed.com

Branislav Kohút

HODNOTENIE

+ základ hry zdarma
+ licencované vozidlá
+ odmeny za jazdy a podporné „powerup“ prostriedky
- málo druhov pretekov a aktivít
- nespĺňa základné kritériá kvalitnej MMO
- stereotypné
- platené doplnky, ktoré nič výrazné neponúkajú

6.0

JA SA VRACIAM !

2011

KINECT

O zázraku menom Natal sa popísali stohy papiera, rozvírila nejedna diskusia a ortodoxní sa slovne aj stihli niekoľkokrát vyfackať. Keď sa transformoval na Kinect a motion zariadenie dostalo zelenú na vstup do nového trhu, kde si ako prasa v žite zatiaľ krochká Nintendo, ukazovali sa chrbty. Oprávnene. Kinect je novou platformou a ako nová technológia potrebuje hry, medzi ktorými zatiaľ pre hádzanie granátov, sledovanie pohybu hlavy alebo premyslené pózy nie je miesto. Ponuka launchových titulov je šitá na mieru len a len rodinám a orientuje sa výhradne na skupinovú zábavu.

Po niekoľkých hodinách strávených v spoločnosti Kinect a hier Kinectimals, Kinect Sports, Kinect Adventure, Joy Ride a niekoľkých diagnostických softvérov, máme urobený dokonalý obraz o tom, čo môžete od nového zariadenia s cenovkou 149,99 EUR čakať.

Ja ťa vidím

Krátko po E3 vznikla séria špekulácií a nezrovnalostí o tom, či Kinect funguje, ak sedíte. Funguje. Prečo by aj nemal, keď ovládate autíčko v Joy Ride iba rukami a boostujete trhnutím rúk od seba? Problém nastáva, ak sa rozhodnete predkláňať a nakláňať do strán a robiť triky vo vzduchu. Kinect vďaka motorickému podstavcu môžete postaviť pod stôl, na televízor alebo na koberec, kdekoľvek, kde ho nakalibrujete.

Postavili sme stoličku pred Kinect a spustili diagnostiku, ktorá rozoznáva okamžite každého, kto sa ocitne v jeho zornom poli. Môže byť otočený, s rukami za chrbtom alebo šaškovať s upažovaním, vždy je správne identifikovaný skelet s rukami, krkom, hlavou a nohami. Postavy, ktoré sú blízko, sú vyhodnocované ako hráči (horúce – žlto-oranžové siluety), postavy v pozadí Kinect vidí, ale ich pohyby neregistruje. Obecenstvo za vami je chladné, modré, neaktívne, čím je aj definovaný priestor pre hranie. Počas prezentácie v bratislavskej Zoo, kde bolo najväčšou atrakciou 3-mesačné mláďa Tigra bieleho, Kinect fungoval bez väčších komplikácií pred 20-kou ľudí usadených na stoličkách.

Ale späť k testu, Kinect podľa vzrastu vie určiť výšku hráča, teda, ak si dospelý človek sadne, je identifikovaný ako dieťa. V sede môžete aj predkopávať, kamera vaše pohyby zachytí, otázkou je, prečo by ste si sadali k niečomu, čo vyžaduje aktívny pohyb pred televízorom? Kinect sa nedá oklamať, žiadne podvádzanie švihaním zápästia. Vidí vás a na obraz prenáša to, čo robíte.

Aha, som v telke

Bez ohľadu na spustený titul, váš pohybový prejav musí byť mierne prehnaný. Subtílne pohyby pri tele nie sú vôbec zachytené. Ovládanie autíčka pomocou otáčania zápästí na vystretých rukách nefunguje, musíte zdrapnúť vo vzduchu veľký volant a otáčať s ním ako v kamióne, to platí aj o nakláňaní a vyberaní zákrut. Ak ste na bežeckej dráhe, musíte naozaj bežať na mieste a ak si chcete vyskočiť, nestačí sa postaviť iba na špičky.

Pohyb pred televízorom je tak aktívny, že už teraz máme obavy o susedov bývajúcich o poschodie nižšie a rozbité zariadenia v byte alebo dome. Kinect potrebuje veľký priestor a ak sa pred televízorom hýbu dvaja hráči, mali by na dĺžku paží stáť od seba, inak si budú zavadzať. Pri kooperačnej jazde na rafte v Adventures veľmi rýchlo zistíte, čo ešte potrebujete odsunúť a čo zase dať z cesty preč. Pri skákaní, nakláňaní a rôznych pózach sa človek okamžite začína potiť.

V mojom prípade sa ozvali aj narazené ramenné kĺby a vybrané športy boli bolestivé. Kinect kladie vyššie nároky na pohyb, aj fyzičku, ono hopkať si len tak pred telkou nie je žiadna sranda a po prvých metroch ste zadýchaní. Ak už raz stojíte pred obrazovkou, robíte všetko intuitívne. Bez dlhého rozmýšľania alebo čítania návodu beriete zo zásobníka guľu a vrháte ju na bowlingovú dráhu. Zabúdate na čas a prekonávate skóre predošlej dvojice alebo prepisujete históriu s dvomi po sebe nasledujúcimi strikeami. V každej jednej minihre drieme kompetitívny charakter, ktorý je vodou na mlyn skupinovej zábavy. Aj ten najostýchavejší si to po predvedení chce vyskúšať na vlastnej koži.

Nepotrebujete nikoho nič učiť ani mu ukazovať ovládaciu schému. Kinect sám prihlasuje a odhlasuje (ne)aktívnych hráčov, kto má profil, vidí svojho avatara (ak to daná hra podporuje), inak sa náhodne generuje pre hosťa postavička. Pri hraní nepotrebujete vôbec žiaden gamepad. Stačí opustiť priestor pred televízorom a hra sa sama zapauzuje. Položky v menu sa ovládajú kurzorom s natiahnutou ru-

kou pred telom (póza na Supermana s otvorenou dlaňou). V spolupráci s hlasovými povelmi, ktoré predvádzaný kus nepodporoval, sa bude dať nielen hra, ale aj konzola vypnúť.

Iná forma interakcie

Kinect sme nemohli otestovať v zatemnenej miestnosti, Microsoft nás však ubezpečil, že ak sa zostávalo posledné dni do noci v práci, nebolo to kvôli tabuľkám. Kinect pracuje aj po tme, tu však exhibicionistov nepotešíme, fotografie, ktoré vznikajú počas hrania v momentoch, kedy ste vo výskoku alebo v krkolomnej póze, budú tmavé, nevýrazné. Takéto snímky asi nepoputujú na sociálne siete. Obrazovka sa snaží absenciu blesku kompenzovať zosvetlením obrazu, no výsledok je slabý. To platí aj v prípade, ak máte za chrbtom okno. Vo finále dúfame, že sa kvalita momentiek zlepší.

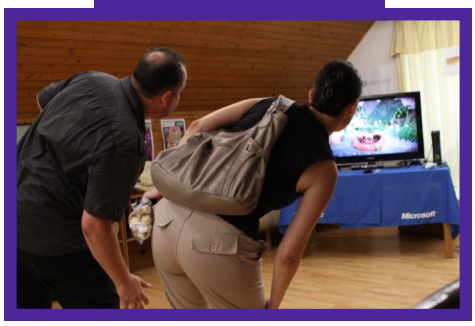
Vyladiť potrebuje aj oneskorenie v hrách, ktoré je znásobené absenciou spätnej väzby. Bez haptických vstupov a gamepadu fyzicky zvieraného v rukách je prechod z klasickej ovládacej schémy k čistým pohybom ako keď odzbrojíte vojaka a poviete mu, bojuj. Hra tak povediac stráca na presnosti a precíznosti, preto je nutné všetky pohyby a gestá nafukovať, aby boli vôbec zachytené. Rýchlosť odozvy tu však nehrá rolu, ako skôr pocit straty kontroly. Skúste si len tak teraz hodiť bowlingovou guľou na fiktívne kuželky. Na obrazovke síce vidíte, kam na dráhu dopadne guľa a akú bude mať približnú trajektóriu, začnú vám chýbať inak bežné ukazovatele sily, prípadne rotácie.

Ovládacia schéma je pre každého rovnaká, ale zároveň iná, pretože je inak vysoký, to znamená, že priestor okolo vás je ovládačom, ale nie je priamou súčasťou hry. Keď sa odrazí lopta v Richochet smerom k vám, čakáte, že vyletí z obrazovky a ste presvedčení, že ju zasiahnete až rukou (pretože sa to tak robí vonku na ihrisku). V skutočnosti však skončí za

sklom televízora a vy spravíte náprah naprázdno. Predstavte si niekoľko takýchto lôpt letiacich naraz oproti vám a v konečnom výsledku ste presvedčení, že hra nereaguje. Odhliadnuc od oneskorenia spôsobeného rozpracovanými verziami môže vzniknúť u skupiny príležitostných hráčov dojem z podvádzania zo strany hry.

Štvrtý rozmer?

Z dňa stráveného v spoločnosti Kinect si zapamätáte trojmesačné tigrie mláďa (malá krásavica sa volá Shini Aya), ale akákoľvek ďalšia debata sa zvrtne na uspokojivý zážitok z poskakovania pred televízorom, ktorý pomôže identifikovať až séria fotografií a videí. To, že Kinect dokáže rozhýbať ľudí pred televízorom nie je zázrak, ale ako rýchlo dokáže strhnúť dav, je obdivuhodné. Robí to prirodzene, asi tak ako keď odzipzujete obrazovku a vojdete do hlavného menu Sports a potom dirigujete divákov na tribúnach dvíhaním rúk. Potrebuje iba jeden voľný USB slot a elektrickú zásuvku v prípade staršieho modelu Xboxu. Niekoľkokrát padlo počas hrania „party killer", či si takéto označenie vyslúži naozaj, sa ukáže až v novembri. Potenciál a ambície na to má a nie malé.



Pokračujeme dojmami z GamesComu

Ešte pred vypuknutím GamesCom sme sa zúčastnili eventu Play Day, kde Microsoft namiesto obligátnej tlačovky dal zúčastneným priestor vyskúšať všetky hry a produkty, ktoré sa ocitnú v blížiacom sa období jeseň – zima na trhu.

Popri Fable III, Age of Empires Online, Halo Reach a telefónoch vybavených systémom Windows 7, boli najobletovanejšie stojany s Kinectom. Nás tentoraz nezaujímal obsah hier samotných, ale po intenzívnom testovaní Kinectu v kanceláriách Microsoftu, sme boli zvedaví, ako sa vylepšila odozva a precíznosť ovládania.

Už letmý pohľad na športové aktivity ako behanie cez prekážky alebo hranie futbalu v **Kinect Sports potvrdil stiahnutie oneskorenia na minimum**. Keď sa priamo do hry zapojíte, lag takmer nevnímate, pretože ste zaneprázdnení naťahovaním sa za žetónmi pri jazde na rafte dolu rozbúrenou vodou v Kinect Adventures.

Práve tento titul prekvapil svojou odozvou, navyše je ideálny na odskúšanie, pretože v každej minihre kombinuje rôzne herné mechaniky a zapája do hry celé telo. Celkovo bude v Adventures dvadsiatka rôznych aktivít a tie budú ďalej variovať či už počtom prekážkových tratí alebo zvyšovaním obtiažnosti.

Obligátna jazda na rafte tentoraz dokáže presne prečítať nakláňanie do strán, aj dvihnuté ruky či skákanie nutné pri zdolávaní trate pre dosiahnutie čo najväčšieho bodového ohodnotenia. Jazda na drezine od posledného stretnutia nemá problém s detekciou postoja a úkrokmi do strán. Zo všetkých minihier však exceluje kooperačné zbieranie bodov v bezváhovom stave, kde mávaním rúk hore a dole stúpate a ak ich pripažíte, klesáte.

Do herného priestoru sú vpúšťané bubliny a úlohou hráčov (alebo hráča, ak hráte sami) je pozbierať ich čo najviac. Trik tejto minihiry spočíva v tom, že vy sa nehýbete iba hore dolu a doprava doľava, ale krokmi dopredu a dozadu sa pohybujete v priestore, čím sa zbieranie bublín trochu sťažuje. Po absolvovaní všetkých minihier prišla na radu zábavka Living Statues, v ktorej ste vašimi pohybmi a ručaním rozpohybovali dvojicu snežných mužov. Kolegovi z Microsoftu sa do exhibície nechcelo, ale keď videl, ako ostatní ukazujú na seba prstom, nebolo ho nutné presviedčať.

Na Play Day dostalo priestor aj ovládanie dashboardu a navigácia v menu so spúšťaním jednotlivých položiek. Lietajúci kurzor v podobe bielej guličky kopíruje vašu ruku a bude len otázkou komfortu, či siahnete po štandardnom ovládači alebo to urobíte gestom či hlasovým ovládaním, ktoré bohužiaľ kvôli hluku nebolo možné odskúšať.

Vydanie Kinect je naplánované na 10. november, dovtedy má ešte Microsoft veľa času na doladenie a úplnú elimináciu lagu, ktorý po skúsenostiach s E3 demami nie je takým problémom, ako výber vhodnej miestnosti a dátumu pre skupinovú párty terapiu pred jedným televízorom.

Pavol Buday

Microsoft na GamesCom priniesol aj sériu telefónov vybavených systémom Windows Phone 7. Počas krátkeho stretnutia s jedným zo zástupcov už je jasnejšie, ako bude komunikovať telefón so službou Xbox Live.

Všetko začína a končí pri konte, buď sa prihlásite svojim už existujúcim alebo si vytvoríte nové. Ak už máte konto, na displeji sa objaví váš avatar, ktorého môžete obliekať alebo doňho štuchať a on za odmenu bude robiť opičky. Komunikácia s priateľmi je zatiaľ limitovaná, nie je možné sa zúčastniť party chatu ani posielať video správy. Ak sa vo vašej schránke zobrazí takáto správa, telefón na ňu upozorní. S textom systém nemá absolútne problém.

Je však vysoko pravdepodobné, že limity budú v ďalších updatoch odstránené, resp. pridané nové funkcie ako napríklad prepojenie herného obsahu na konzole s telefónom, alebo rozšírenie zážitku hraním časti, ktorá sa s konzolovou verziou zosynchronizuje. Vzhľadom na otvorenosť platformy nie je nič vylúčené a riešenia môžu prísť aj z tretích strán, nie nevyhnutne od Microsoftu.

Mobilná verzia Xbox Live je odlišná od služby, ktorú používate na Xbox360. Pripája sa na úplne odlišný Marketplace, čo znamená, že vaše MS pointy nemôžete používať pri platení za hry. Tie sa dajú zakúpiť dvomi možnosťami: buď za ne zaplatíte kreditkou alebo si ich cenou necháte navýšiť mesačný paušál u mobilného operátora. Hry pre WP7 sú odlišné od tých na XBL, no aj tu nájdete porty, resp. prerábky úspešných hitov ako napríklad Uno alebo Rocket Riot. Všetky hry majú nastavený limit achievementov na 200 bodov.

Samotné launch hry máme vypísané vľavo, čo je však na WP7 systéme zaujímavé, je samotný interface. Nejde o ikonkový systém ani o čisto textové menu. Je niečo medzitým, pričom displej pôsobí ako lupa pohybujúca sa po jednej obrovskej ploche. Vždy vidíte, do ktorej strany môžete rolovať obrazovku, pretože na jej krajoch už pretŕča ponuka inej obrazovky alebo text. Všetky položky majú unifikovaný štvorcový tvar. Veľmi príjemne sa s ním narába, navyše je veľmi intuitívny.

Snáď sa nám dostane telefón vybavený Windows Phone 7 čoskoro do rúk a vyskúšame ho v domácom prostredí.

Herné launch tituly Windows Phone 7

* 3D Brick Breaker Revolution (Digital Chocolate)
* Age of Zombies (Halfbrick)
* Armor Valley (Protégé Games)
*** Asphalt 5 (Gameloft)**
*** Assassins Creed (Gameloft)**
*** Bejeweled™ LIVE (PopCap)**
* Bloons TD (Digital Goldfish)
* Brain Challenge (Gameloft)
* Bubble Town 2 (i-Play)
* Butterfly (Press Start Studio)
* CarneyVale Showtime (MGS)
*** Castlevania (Konami)**
*** Crackdown 2: Project Sunburst (MGS)**
* De Blob Revolution (THQ)
* Deal or No Deal 2010 (i-Play)
*** Earthworm Jim (Gameloft)**
*** Fast & Furious 7 (i-Play)**
* Fight Game Rivals (Rough Cookie)
* Finger Physics (Mobliss Inc.)
* Flight Control (Namco Bandai)
* Flowerz (Carbonated Games)
* Frogger (Konami)
* Fruit Ninja (Halfbrick)
* Game Chest-Board (MGS)
* Game Chest-Card (MGS)
* Game Chest-Logic (MGS)
* Game Chest-Solitaire (MGS)
*** GeoDefense (Critical Thought)**
* Ghostscape (Psionic)
* Glow Artisan (Powerhead Games)
* Glyder 2 (Glu Mobile)
*** Guitar Hero 5 (Glu Mobile)**
* Halo Waypoint (MGS)
*** Hexic Rush (Carbonated Games)**
* I Dig It (InMotion)
* iBlast Moki (Godzilab)
*** ilomilo (MGS)**
* Implode XL (IUGO)
* Iquarium (Infinite Dreams)
* Jet Car Stunts (True Axis)
* Let's Golf 2 (Gameloft)
* Little Wheel (One click dog)
* Loondon (Flip N Tale)
* Max and the Magic Marker (PressPlay)
* Mini Squadron (Supermono Limited)
* More Brain Exercise (Namco Bandai)
* O.M.G.(Arkedo)
* Puzzle Quest 2 (Namco Bandai)
* Real Soccer 2 (Gameloft)
* The Revenants (Chaotic Moon)
* Rise of Glory (Revo Solutions)
*** Rocket Riot (Codeglue)**
*** Splinter Cell Conviction (Gameloft)**
*** Star Wars: Battle for Hoth (THQ)**
* Star Wars: Cantina (THQ)
*** The Harvest (MGS)**
*** The Oregon Trail (Gameloft)**
*** Tower Bloxx NY (Digital Chocolate)**
* Twin Blades (Press Start Studio)
* UNO (Gameloft)
* Women's Murder Club: Death in Scarlet (i-Play)
* Zombie Attack! (IUGO)
* Zombies!!!! (Babaroga)

PlayStation MOVE

Vie vôbec niekto prečo často kladené otázky, nikdy nemajú odpoveď na to, čo chcete vedieť? Zhrnúť a začleniť ich do jednej kapitoly venovanej iba Move je nad ľudské sily. A keby sa to aj podarilo, objavili by sa nečakane ďalšie, hlavne na témy, o čom to preboha točíme? Nie je nad osobnú skúsenosť a verte, že pri ovládači, ktorý „sprosto" okopíroval trojročný nápad Nintenda, je na nezaplatenie. Omak, materiály, ergonómia, presnosť, precíznosť, odozva a celkový feeling u ovládača, s ktorým plánujete stráviť nasledujúce obdobie a prehovoriť aj rodinu, aby sa zapojila do interaktívnych radovánok alebo len pootvoriť trochu viac brány do sveta casual zábavy, vám dá iba osobná skúsenosť.

Je zbytočné vracať sa niekam, kde to zaváňa PS2 technológiou, starými vykopávkami a prvými náznakmi augmented reality. Kamerka EyeToy zlyhala a potom prišlo Nintendo a objavilo trh, ktorý v snahe ukrojiť si z koláča zvyšná dvojica konzolových mecenášov zúfalo doháňa náskok toho, kto tu nebol prvý, ale kto uspel.

Premiéra PlayStation Move naplánovaná na 15. september je stratégiou Sony tiahnuť na vianočný trh pomaly a potom zo zbraní vypáliť ukrutné salvy launch titulov a rôznych balení. Nech si už kúpite akúkoľvek príchuť, domov si prinesiete poctivý kus hardvéru, precízne vytvarovaného tak, aby sadol do rúk pravákom aj ľavákom. Nevyžaduje absolútne žiadnu údržbu, ak nepočítame nabíjanie cez USB konektor umiestnený na spodnej strane rukoväte. Move je vybavený akumulátorom, takže odpadá starosť hľadať tužkové batérie a vyberať ich z núdze z diaľkových ovládačov. Keď sa vybije, počas hrania bude zavadzať nabíjací USB kábel.

Ono to svieti... a ... vibruje

Telo ovládača s konkávnymi oblinami je zakončené gumovou neprehliadnou loptičkou bielej farby. Je to oko Move, kto-

rým udáva kamere Eye – spojovacím mostom medzi konzolou a ovládačom – pozíciu v priestore. Nový motion systém Sony totiž okrem augmented reality požičanej z EyeToy dokáže pomocou svietiacej loptičky presne lokalizovať Move a pridať tak údajom tretí rozmer, čo Wii nedokáže. Navyše sú v ovládači senzory, ktoré zase snímajú uhol naklonenia, rotáciu, ale aj silu, ktorou šviháte vo vzduchu.

Gumová loptička mení farbu podľa počtu pripojených ovládačov pre rýchlu identifikáciu. Základom je purpurová, no zmena farby je daná do rúk tvorcov hier. Každý pohyb tak môže hráčovi dávať okrem silnej haptickej väzby aj vizuálny feedback. V KungFu Rider je každá činnosť inak reprezentovaná farbou, zlyhanie je sýto červené, skok žltý, pumpovanie rýchlosti zase zelené.

Aby Move fungoval, potrebuje sa synchronizovať s kamerou, čím mu určíte jeho východiskovú pozíciu a tak povediac vytvoríte virtuálny hrací priestor okolo seba. Ideálne je mať umiestnenú kameru pod alebo nad stredom televízora, aby zaberal čo najširší priestor pred vami. Po synchronizácii kamera nemusí za každých okolností vidieť Move, môžete ho mať schovaný za chrbtom, ležať s ním alebo sedieť. S Move aj mimo kamery môžete ovládať menu, dokonca sa dajú vypúšťať šípy a presne mieriť na ciele. Pred televízorom sa môže premávať domáci maznáčik, aj manželka vysávať, zatiaľ čo vy hráte z pohodlia pohovky frisbee golf. Hry však o tom, že nemajú v dosahu Move, vedia, niektoré na to upozorňujú, iné nie.

Aktívny pohyb

Sports Champions, ako jediná hra z testovanej štvorice, vyžaduje pred každou športovou aktivitou kalibráciu. Ide o synchronizáciu, ktorou sa meria horná polovica tela pripažením, vztýčením ruky v lakti a priložením ruky na pracku opasku pre zvýšenú presnosť. Vzhľadom na to, že táto kompilácia najviac preveruje možnosti Move, ako v jedinej zapájate aj celé telo, priblížením ku kamere sa dostane na sieť, krokom vzad zase máte šancu odraziť silné strely počas zápasu v stolnom tenise. Start The Party! vás zase vyzve, aby ste pristúpili bližšie, aby ste mohli poriadne mlátiť krtkov kladivom po hlave. Ideálna vzdialenosť od televízora je približne 2,5 metra.

U Move neexistuje ideálny priestor pred televízorom, každý má obývačku inú a aj iné svetelné podmienky. Výbornou správou pre tých, ktorých ešte dodnes straší hľadanie vhodného svetla pre fungovanie EyeToy, je, že Move pracuje aj v noci. Za denného svetla prúdiaceho do miestnosti spoza televízora aj chrbta hráča, s nočnou lampou, zo zapnutým svetlom s trojicou 40W žiaroviek alebo len so svetlom vyžarovaným z LCD panelu. Vždy bolo možné hrať, vždy sa dal ovládač synchronizovať a bez problémov fungoval bez viditeľnej strate na odozve.

Na hranie ale potrebujete mať okolo seba priestor, ideálne je všetko v dosahu rozpažených rúk odstrániť z cesty. Stolík, fotelku, taburetku, lampu, sklenené nádoby, držiak na noviny. Move to má aj v názve, budete sa pri hraní hýbať a garantujeme vám, že nikdy na to nebudete sami, ale niekto bude stále po boku.

V menu aj bez neho

Move na svoje fungovanie potrebuje kameru Eye, tá sa k PS3 pripája pomocou jedného USB konektora. Samotný ovládač má na sebe deväť tlačidiel, Star a Select po stranách zapustené do tela, tlačítko Home umiestnené tak, aby sa nestalo, že ho v zápale stlačíte omylom palcom. Pri uchopení ukazovák pristane automaticky na spúšti (T – Trigger) a palec na veľkom Move tlačítku. Okolo neho je rozostavená štvorica so symbolmi. Na rozdiel od DualShocku nie sú tieto tlačítka analogové a sú o polovicu menšie. Majú pomerne nízky zdvih a na každé z nich dosiahnete pohodlne palcom. Malý problém však spôsobuje ich umiestnenie,

keďže na DualShocku sú rozostavené do kosoštvorca, tak trojuholník nehľadajte hore a krížik dolu. Po novom majú pozíciu vpravo hore a vľavo dolu.

S Move je možné ovládať aj kompletne celú PS3. Pohyb v XMB menu je prirodzený, na prechádzanie medzi položkami neupozorňuje vibráciami a medzi početnými položkami je v rýchlosti problémové trafiť sa do požadovanej. Pri výbere medzi Áno - nie, stačí so zatlačeným T švihnúť do strany a potvrdiť voľbu tlačítkom Move. Je to tak jednoduché, v XMB menu sa situácia mení a vzhľadom na to, že nevidíte kurzor, volíte pomalé a istejšie nakláňanie do strán, ktoré nemôže konkurovať komfortnému ovládaniu DualShockom. Či Sony upraví citlivosť Move v XMB, nie je isté, jeho prekopanie by však bolo proti filozofii celého interfacu.

Balenia v predaji

PlayStation Move sa dostane na trh vo viacerých balíkoch, najzaujímavejším z nich je Starter Pack za 59,99 EUR, kde nájdete všetko potrebné na hranie – kameru Eye, ovládač Move a disk plný demo ukážok. Do košíka však odporúčame vhodiť aj niektorú z launchových hier – EyePet (29,99 EUR), Sports Champions, KungFu Rider, Start the Party! (všetky za 39,99 EUR). Pre tých, ktorí už majú kameru alebo chcú naraz hrať dvaja, stačí dokúpiť ovládač Move za 39,99 EUR. Na trhu je aj rozšírenie Sub, ide o navigačný ovládač s analogovou páčkou, ktorý zatiaľ launchové hry nepodporujú a plne ho dokáže zastúpiť DualShock. Predáva sa za 29,99 EUR.

Ak sa rozhodnete investovať do Move, treba kalkulovať okrem Starter Packu minimálne s jednou hrou, pretože demá vás dlho pri telke neudržia. A veríme, že po prvej párty budete kupovať aj druhý ovládač. Počiatočná investícia (Starter Pack + druhý move ovládač + hra) sa tak ľahko zastaví na cenovke 139,99 EUR.

Ponuka hier sa po štarte rozšíri zo štvorice launch titulov a to nielen o nové prírastky šité na mieru ako bojovka The Fight: Lights Out, TV SuperStars, Tumble, Echochrome ii, Shoot, Time Crisis: Razing Storm, ale aj pridaním podpory do už vydaných titulov ako Resident Evil 5, LittleBigPlanet, Tiger Woods PGA Tour 11. Do konca roka si bude určite z čoho vyberať.

Move je ideálnym párty spoločníkom a skvelým doplnkom každej modernej obývačky.

Kto neprepadol čaru Wii, bude krochkať blahom pohltený novou formou interakcie a aktívneho pohybu pred televízorom. Hard core obec sa nemusí obťažovať dvíhať zo stoličky, príležitostní hráči, ktorým sa na poličke váľajú Singstary, Buzz, Guitar Hero, majú dôvod na jasot. Move je presne pre nich.

Novinka Sony má pred sebou ťažké obdobie a skúšku ohňom v predvianočnom období, bude zaujímavé sledovať ako dopadne cenová vojna a ponuka titulov s konkurenčným produktom Microsoftu Kinect a ako dlho dokáže Move k sebe priťahovať pozornosť vývojárov, ktorí sa stanú kľúčovým, pretože nebude rozhodovať výška investície, ale kvalita zábavy.

Fakty o PlayStation Move:

- biela loptička je z gumy a mení farbu
- tlačítka symbolov sú menšie ako tie u DualShocku o 50 %
- je ľahší od DualSchoku 3, aj Wiimote
- celkovo má deväť tlačítok
- nabije sa cez USB približne za hodinu
- s pripojeným káblom sa nedá hrať
- má lepšiu ergonómiu ako Wiimote
- Move funguje, aj keď ho kamera nevidí
- nepotrebuje priame svetlo, aby korektne fungoval
- na hranie launchových titulov vám postačí jeden Move.

Pavol Buday

START THE PARTY

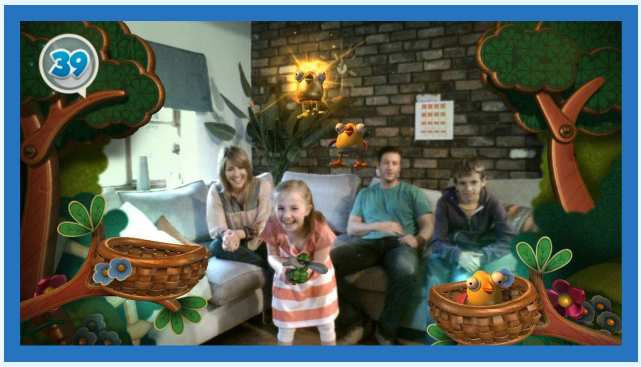
Asi ste si to už všimli, vonku už žiadnu garden párty neusporiadate, pokiaľ nepôjde o predvádzačku eskimáckej kolekcie na obdobie zima 2012. Zábava sa presúva z čerstvého vzduchu do komornejších a slabo osvetlených interiérov bytov, domov, herných brlohov. A to hrá do karát PlayStation Move, pretože nové motion zariadenie prichádza v čase, kedy outdoorové aktivity nahrádzajú iné, interaktívne párty hry. Ale ktorú vytiahnuť ako prvú? Je soundtrack SingStaru zodratý, na Guitar Hero nemáme nikdy speváka, Just Dance až po piatom drinku?

Nechcem nikomu dávať recept na ideálnu párty, ale z vlastnej skúsenosti viem, že ak sa aktivity opakujú, tak záujem o ne postupne opadáva a účastníci sa sústredia napríklad na vyprázdňovanie skla. Stačí však niečo nové a situácia dostáva dramatický obrať. Najskôr individuálne a potom spôsobuje davovú psychózu. A práve to nóvum je prvoradou zbraňou Move a Star the Party! Aktivity sú svojím spôsobom neopozerané, áno, aj pre tých, kto to už skúšal s EyeToy Play a zlyhal kvôli pol hodinovému nastavovaniu svetla, a minihry dostatočne bláznivé, aby ste pártychtivých dostali do varu.

Start the Party!, podobne ako séria EyeToy Play, pracuje s ilúziou, že hráč vždy drží v ruke nástroj previazaný na danú činnosť. Všetko to rezanie, sekanie, strihanie, varenie, mávanie, búchanie, tesanie, umývanie, ovievanie, čistenie, fúkanie, hučanie je náplňou 20-ky minihier a ide o vskutku primitívne činnosti. Lenže krtkov nemlátite po hlavách rukami, ale kladivom, z kameňa vytesávate drahokam krompáčom, bojazlivého chlapca striháte strojčekom na vlasy, kurence vraciate do hniezd ventilátorom (alebo ich s ním zabíjate), robotov ničíte paralyzérom.

Chytľavosť Start the Party! spočíva v kombinovaní priestoru pred televízorom dekorovaným jednoduchou grafikou vytvárajúc kulisy a pódium bláznivého divadla v momente, keď stlačíte Štart. Je absolútne jedno, koho postavíte pred kameru, vidí presne, čo drží v ruke a ľahko si aj bez dodatočného vysvetľovania pravidiel osvojí princípy a pravidlá minihier. Osvedčil sa princíp skúšky ohňom. Move veľmi presne a precízne prevádza každý jeden pohyb na obrazovku.

Jednoduchosť je Start the Party! druhým menom. Ani položky v menu nie sú zbytočne prerastené, nájdete tu sólo, voľnú, párty hru a survival. Viac nepotrebujete, hru dokáže nastaviť aj dieťa. Naraz môžu hrať štyria hráči, ktorých podobizeň nasníma kamera a následne si k portrétu môžu nahovoriť vlastnú prezývku. Farebne odlíšení hráči potom súperia o vyšší počet hviezdičiek na 5, 7 alebo 10 kôl, ktoré sú okorenené zákernými režimami s kradnutím bodov, či zmenou súperovej fotografie alebo mena.



Každá jedna minihra, nech je akokoľvek jednoduchá, má háčik. V prípade paralyzovania robotov to môže byť napríklad zrkadlovo obrátený obraz snímaný z kamery a vymenené strany (čo je v pravo, je vľavo), u lenivých kureniec je to limit hniezda na tri kusy, kým sa vráti naspäť po nové, musí tie predošlé vysypať, krtkov, ktorí majú na sebe helmy, treba praštiť dvakrát kladivom, viac bodov vám pridá zlatý predmet a pod. Minihry postupne pribúdajú aj do voľnej hry v hlavnom menu, ale tu ich variabilita a prepracovanie končí.

Na hranie vám postačí jeden ovládač (treba ho po spustení raz nakalibrovať), pretože v obraze je vždy iba jeden. Je jedno ako máte osvetlenú miestnosť, môžete hrať v úplnej tme, pri nočnej lampe alebo s denným svetlom. Okrem párty a masochistického sólo režimu si môžete spustiť ešte survival, kde sa v 30 sekundových intervaloch striedajú jednotlivé aktivity, až kým svojou nešikovnosťou nevyprázdnite časomieru. Keď vás omrzí pozerať dianie na obrazovke, je vtipné sledovať, čo robí hráč, ako sa tvári, aké strúha grimasy, keď sa snaží sekať vo vzduchu ovocie.

Start the Party! pomerne skoro chytí kyslíkový aj obsahový dlh. Žiadne porovnávajúce tabuľky, žiadne online rebríčky, ani režimy sofa vs sofa ako pri sociálne šitom Buzze. Hre chýba aj kompetitívny náboj, súťaženie končí pri bláznivých pohyboch a nikoho nezaujíma, kto má najviac hviezd a kto skončil ako tretí. Úvodné rozčarovanie nad novinkou v obývačke sa s každým spustením začne postupne vytrácať. Zdržanlivý prístup k aktivitám sa odrazil na ich nízkom počte a pri dvoch troch maratónoch s 10 minihrami sa začínajú nepríjemne opakovať. Start the Party! nedokáže udržať svoje vysoké tempo po dlhú dobu. Je to šprint na krátku trať.

Ako otvárač a zahajovač párty je Start The Party! ideálnym nástrojom, po ňom ale príde na radu serióznejšia zábava. Výdrž a životnosť to sú dve premenné, s ktorými akosi autori veľmi zle narábali. Hra triafa klinec po hlavičke a ukája hlad po ideálnej novej párty hre, robí to ľahko, bez zbytočného naťahovania s bláznivým vizuálom a okamžite pochopiteľnými princípmi. Investícia vo výške 40 EUR je vítaná a Start the Party! odporúčame ako ideálnu kombináciu ku kúpe Move. Ak ste rodič s malými deťmi, pripočítajte si jeden bodík k hodnoteniu.

HODNOTENIE

+ okamžitá hrateľnosť
+ bláznivé aktivity
+ primitívna náročnosť na ovládanie
+ presnosť a rýchlosť odozvy
- obsah sa rýchlo obohrá
- pre sólo hráča nevhodné
- nízka protihodnota a krátka životnosť

6.0

SPORT CHAMPIONS

Povedzme si to na rovinu, Wii Sports je fenoménom. Nech už akúkoľvek kompiláciu športov postavíte proti miliónovému bestselleru zlyhá minimálne v indentifikácii a to môže mať aj tak rázny názov ako Sports Champions. Šestica športov v snahe o získanie zlata na poli skupinového potenia pred televízorom má však jeden zásadný problém. Hra nie je pribaľovaná k novému hardvéru, ale si ju musíte kúpiť za 40 EUR. Isto, nie je to plná cena, ale ak by sa v Starter Packu Move namiesto hraťeľných ukážok usalašil Sports Champions, bol by to okamžitý hit a určite by sa to odrazilo aj na hodnotení.

Sports Champions do priameho súboja o najlepšiu kompiláciu nasadzuje primárne športové aktivity, ktoré dokážu využiť celú škálu pohybov Move, predviezť jeho potenciál a zapojiť hranie celým telom. Toto robí na jednotku a s ohľadom na presnosť a nutnosť sa hýbať, vás dokáže aj zadýchať pri dobrom ping pongovom zápase alebo náročnom dueli so zbraňami v aréne. Sports Champions sa nedá hrať zápästím, kameru neoklamete tým, že budete sedieť a sem tam mávnete ovládačom do strán. Počas hrania musíte stáť, čo je dobre, pretože... ehm, športujete.

Na hernom poli

Obsah Sports Champions tvorí šesť športov – frisbee golf, Bocca, plážový volejbal, lukostreľba, súboje v aréne a ping pong. Na hranie všetkých vám stačí iba jeden Move ovládač, pričom do hry systémom hot seat sa môže zapojiť až štvorica športovcov. Každý zo športov ponúka tri kampane odstupňované obtiažnosťou (celkovo 30 zápasov) a niekoľkými Challenge módmi, kde zužitkujete reflexy a schopnosť reagovať pod tlakom ubiehajúcej časomiery v snahe skórovať čo najviac bodov.

Zatiaľ čo v úvode sa AI tvári ako úplné drevo, robí naschvál chyby a necháva vás vyhrať aj za cenu toho, že bude tanier po centimetri sunúť ku košu v golfe. Pri stolnom tenise napríklad vidíte trajektóriu loptičky aj ideálne miesto, kde ju treba zasiahnuť, ktorá sa pri vyššom stupni náročnosti vyparí. Bojovníci v aréne sú tvrdší, lukostrelci presnejší, rýchlejší a celkovo sa obtiažnosť zvyšuje podľa naberaných skúseností. Prvých desať zápasov môžete brať vždy na zahriatie ako zoznámenie sa s ovládacou schémou, v tých nasledujúcich už ide do tuhého. V zápasoch môžete podľa počtu dosiahnutých bodov získať jednu až tri hviezdy a odomknúť si tak nové kostýmy pre športovcov alebo herné režimy pre voľné hranie.

Výber športových disciplín nie je vsadením na istotu, ping pong nahrádza klasický tenis, na green nebudete ťahať caddyho a palice, ale iba lietajúci tanier. Snaha odlíšiť sa od svojho veľkého vzoru vyšla, ale prináša so sebou aj akúsi neistotu z úplne neznámych športov. Nehovorte, že Boccu hráte každý deň na záhrade. Sports Champions je vyváženou kompiláciou, kde prepracovanosť jednotlivých športov neparazituje na ponuke, ale sa dopĺňa, až na plážový volejbal, ktorý je jednoznačne najslabším.

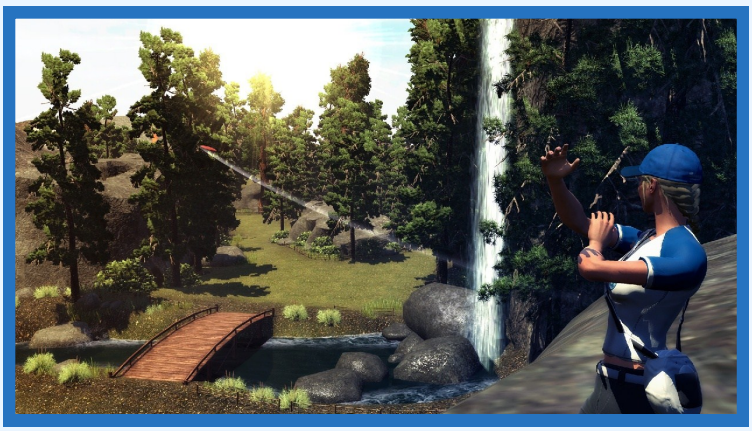
Ide do tuhého

Nad ovládanou dvojicou volejbalistov nemáte absolútne kontrolu, pohybujú sa po piesku automaticky, vám stačí už len nastaviť ruky a odraziť loptu (bágrom, lobom alebo smečom) v pravý moment. Volejbal sa dá hrať s jedným alebo dvomi ovládačmi, ale tie zážitok z dvíhania rúk nedokážu znásobiť. Druhou krivkajúcou disci-

plínou sú súboje v aréne, kde sa najviac prejavuje oneskorenie, resp. žiadne reakcie Move. Nie je to spôsobené lagom, ale chuťou rúbať do súpera s takou rýchlosťou, že zariadenie nevie, či má snímať úder alebo výpad štítom. Ak si uvedomíte, že v rukách máte ťažké zbrane, v dueloch objavíte aj také finesy ako omráčenie, rozbitie štítu nepriateľa alebo zaklincovanie úderom z výskoku. Duely počítajú aj s rýchlosťou vašeho švihu, takže je vysoká šanca, že sa poriadne zapojíte, kým nejakého súpera pošlete k zemi. Ak by sa výrobca posnažil, mohol byť Gladiator Duel samostatným produktom ako The Fight: Lights Out. V obyčajnom súboji sa skrýva vzhľadom na kompiláciu neobyčajná prepracovanosť vďaka defenzívnym ťahom, úkrokom do strán, alebo výhrou vykopnutím súpera von z arény.

Tvárou Sports Champions je lukostreľba. Určite si pamätáte naťahovanie tetivy jedným ovládačom, pričom druhým držíte v rukách luk a mierite na terč. Použitie dvoch Move zvyšuje autenticitu aj zážitok z hrania, ale na ciele je možné páliť aj s pomocou jedného. Vyťahovanie šípu spoza chrbta a mierenie na obrazovku vyznieva triviálne, pohyblivé terče, vystreľované vaky s peniazmi s balistickou krivkou alebo drobulinké ovocie hovoria niečo iné. Konštantná zmena strelnice aj pravidiel na nej a zvyšovanie obtiažnosti vás núti mieriť s rozvahou a vyberať si ciele s najvyšším bodovým hodnotením. Nehovoriac o tom, že súperovi môžete po aktivovaní power upu zabrániť v streľbe na terč.

Lukostreľba padne do oka aj do rúk ako prvá a je skvelým odrazovým mostíkom k ďalším, kde presnosť zohráva kľúčovú rolu. Bocca, ping pong aj frisbee golf dokážu prečítať držanie ovládača v rukách, jeho sklon, záverečnú rotáciu pri hode alebo odrazení loptičky raketou, v žiadnom prípade nejde ale o prehnanú presnosť Sports Resort v spojení s Wii Motion Plus.



Máte neustále kontrolu nad každým pohybom a ak tanier skončí v kríkoch alebo stratíte match point, viete, kde ste spravili chybu a nepozeráte sa na ovládač, ako keby vás podviedol a nechcelo sa mu urobiť to, čo chcete.

Kolektívna zábava

U stolného tenisu tak viete presne viesť úder nad sieť, zaklincovať vrátený lob alebo podať eso. Všetko chce čas a až potom si uvedomíte, že sa môžete krokom vpred zavesiť tesne na sieť a krokom vzad zase odrážať rýchle strely na čiaru. Kamera sníma aj vaše postavenie pri podaní a tomu prispôsobuje aj postavu, či chcete podať zľava alebo zprava. Ping pong je silne návykový, zápas odohrá ktokoľvek, dokonca príde aj na dlhšie výmeny bez toho, aby ste zle loptičku odrazili alebo nesprávne držali raketu. V tomto je Sport Resort od Nintenda tromfnutý.

Bocca k rýchlosti švihu hádania gulí zapája aj rotáciu. Podľa náklonu ovládača môžete hádzať falše, alebo zatočiť guľu tak, aby po dopade rotovala požadovaným smerom. Ak vám Bocca nič nehovorí, ide o alternatívu k známejšiemu Pétangue. Do herného poľa hádžete malú guličku a potom máte štyri pokusy, aby ste sa s väčšími kolegyňami dostali k nej k nej dostali čo najbližšie. Hra vyžaduje pevnú ruku a správne odhadovanie vzdialenosti, pretože hracia plocha je neskôr zaplnená umelými prekážkami ako pri minigolfe. Bocca má veľkú šancu na dlhší čas odstaviť aj populárny bowling.

Posledná športová disciplína je aj najťažšia. Kto v živote nehádzal frisbee, bude mať spočiatku veľké problémy a sa stane okrajovou záležitosťou. Platia tu rovnaké pravidlá ako u golfu, kde má každé ihrisko svoj par a vy sa snažíte rovnakým alebo nižším počtom hodov dopraviť tanier do koša na greene. Svoje tu zohráva aj vietor, vysoké stromy, nerovnosť terénu alebo prekážky ako drevený plot či vodná priekopa. Vedieť správne hádzať tanier však stojí za tú námahu, neskoršie zápasy sú skvelé.

Sports Champions sa prezentuje v účelovej grafike, nie je tu dôležitý počet polygónov, i keď by kvalita prostredí mohla byť o niečo vyššia. V mnohom pripomína Home a je veľká škoda, že sa nedajú importovať avatarovia. Postavy športovcov majú prehnané pohyby, fyzickú stavbu tela a pôsobia skôr rušivo ako seriózne. U Sports Champions platí ako u ktorejkoľvek športovej či kolektívnej hre, čím viac hráčov okolo seba, tým je vyššia zábava. Zabaví sa aj jednotlivec, ale po dlhom tréningu prestane byť aj AI výzvou.

Sports Champions je ideálnym doplnkom k Move, jedným z launch titulov, ktorý by s novým ovládačom mal byť jednoznačne vložený do košíka. Na rozdiel od Start the Party! má obrovskú výdrž, vyššiu komplexitu a je skôr určený starším. Navyše v presnosti čítania pohybov nepodvádza.

Pavol Buday

HODNOTENIE

+ presnosť a precíznosť ovládania
+ výborný pocit z víťazstva a podaných výkonov
+ cena, výdrž
- volejbal
- nutnosť kalibrovať ovládač pred každou minihrou
- sterilné prostredie menu, prehnané animácie postavičiek

7.0

KUNG FU RIDER

Tobin a Karin sú až po uši v problémoch. V pätách majú nabrúsených mafiánov, čo nie je podstatné, pretože si z toho evidentne nič nerobia, navyše sekretárka v obtiahnutom tope sa tomu roztomilo smeje. Netušia, prečo triáda vyslala do mesta svojich ľudí na nenápadných čiernych limuzínach, aby ich lapila. Rovnako nepochopiteľné je aj to, prečo Tobin a Karin používajú k úteku kancelárske kreslá na kolieskach!

Premisa KungFu Rider je v našom prípade nepodstatná, nemusí dávať zmysel, keď funguje a vy sa spúšťate dolu kopcom, grindujete na zábradliach, driftujete do ostrých zákrut a otočkou na stoličke likvidujete mafiánov, ktorí sa vám stavajú do cesty ako tona ďalších prekážok. Strelený nápad, poviete si a pri pohľade na obrázky si spomeniete na podobne uletený Pain, kde ste panáka vystreľovali z obrovského praku. Lenže zdieľanie výtvarného štýlu z KungFu Rider nespraví návykovú záležitosť.

Novinka od Japan Studio dopláca na komplikovanú stavbu tratí, ktorej nestačí ovládanie s nízkou odozvou. Spomedzi launch titulov Move má KungFu Rider nielen najkomplikovanejšiu ovládaciu schému, ale nepochopiteľne využíva až podobné gestá pre rozdielne činnosti. Pre rozbeh postavy na stoličke používate pumpovanie ovládačom smerom hore dole, stačí ho však trochu zápästím seknúť a ona namiesto tlačenia vyskočí. Dokonca sa stáva, že začne boostovať, na čo slúži vymrštenie ovládača smerom vpred. Zmenu smeru jazdy má zase pod kontrolou nakláňanie Move, vykloňte ho viac a postava začne driftovať.

Niečo... nie je v poriadku

Situácií, kedy sa pristihnete, že ovládač nespravil to, čo mal, je toľko, že z jazdy dolu kopcom a kľučkovanie medzi premávkou alebo chodcami v úzkych uličkách vám zotrie úsmev z tváre. Pomerne rýchlo nastupuje frustrácia a je to škoda, pretože v KungFu Rider drieme potenciál pre poriadnu PSN hru. Lenže KungFu Rider nie je sťahovateľnou kratochvíľou, ale regulárnym titulom, dokonca launch titulom Move. Kto príde do styku s touto hrou, tak si musí povedať, že kúzelná palička od Sony nefunguje, alebo si robí, čo chce.

Cieľom KungFu Rider je dostať sa v bezpečí na menej ako päť pokusov z východiskovej pozície cez sériu prekážok a kľukatých cestičiek priamo do únikového voza v podobe dodávky. Cesta je však zarúbaná viac ako by sa patrilo. Úzke miesta medzi stenami a stĺpmi pouličného osvetlenia, medzery medzi autami alebo stoličkami v reštaurácii si protirečia so zmenou smeru jazdy. Nikdy neviete, kedy môžete ovládač nakloniť ešte o kúsok viac, aby sa nedriftovalo a vás tento

omyl nestál čas a rýchlosť. Mnohé z prekážok sú tak nahusto za sebou poukladané, že ak vybehnete zo svojej ideálnej stopy a nabúrate, rozbehnúť sa je bez ďalšej kolízie takmer nemožné.

Nemusí pritom ísť o čelný náraz do auta, ktoré ako naschvál vyjde z ostrej zákruty alebo chlapík s dlhým rebríkom, pod ktorý sa nestihnete zohnúť, z rovnováhy vás môžu vyviesť debny, tlakové fľaše, vozíky alebo iné drobné objekty. Ak sa postava snaží udržať balans, stačí iba málo a váš zjazd dolu kopcom končí nepeknou kolíziou. V takomto momente strácate na malý moment kompletnú kontrolu a postava je takmer neovládateľná.

A keď už si myslíte, že jazdu na stoličke zvládate ľavou zadnou, tak vám vo výhľade bude brániť kamera, ktorá do centra obrazu stavia postavu a nie to, čo musíte vidieť pred ňou. Každú jednu úroveň tak budete prechádzať niekoľkokrát za sebou a hľadať najrýchlejšiu a najbezpečnejšiu cestu dolu. Všetky trate bez rozdielu sú dostatočne členité, obsahujú skratky a alternatívne cestičky k dosiahnutiu čo najvyššieho skóre znásobovaného kombom za triky vo vzduchu, čistou jazdou a likvidovaním peších mafiánov. Vylepšovanie výslednej známky (E za najhoršiu, S najlepšia) a motivácia zbierať všetky peniaze na trati sa vytratí a začne vás zaujímať iba jedno, aby ste jazdu vôbec prežili bez nutného reštartu.

Stolička ako dopravný prostriedok

V KungFu Rider sa jazdí výhradne na veciach s malými kolieskami, môže to byť spomínaná kancelárska stolička, malá taburetka, vysávač, nákupný košík, bubon, detská hračka a pod. Karin aj Tobin majú na výber po šesť vozidiel, líšia sa počiatočnou rýchlosťou, schopnosťou držať stopu v zákrute a odolnosťou. Je absolútne jedno, ktoré si zvolíte, ak nejazdíte čisto, nepoznáte dokonale trať so všetkými nástrahami a akože náhodne vybiehajúcich chodcov a áut, tak vás niekto počas jazdy zhodí, narazíte, alebo to nestihnete v časovom limite.

Trate sa postupne komplikujú a spájajú do jednej veľkej divokej jazdy, na ktorej sa vo Free móde môžete premávať a zbierať medaily na odomknutie vozítok. Po namáhavej jazde je vaša snaha odmenená fotkami, bohužiaľ s nimi nemôžete nič robiť, nikam ich odoslať ani ich uložiť. Na pevný disk sa daj ukladať iba screenshoty priamo z foto režimu a ďalej sa môžete pochváliť priateľom dosiahnutým skóre v online rebríčkoch.

KungFu Rider sama sebe kladie polená pod nohy, nie je ju možné hrať obyčajným ovládačom a vsadím svoje topánky, že DualShockom by to šlo dvakrát lepšie. Spočiatku rýchly nástup a motivácia k prekonávaniu rekordov sa mení na otravné hľadanie ideálnej stopy a bráni v nástupu zábavy podporenou streleným konceptom. Ovládacia schéma v spojení s preplnenými ulicami bohužiaľ nestačí splniť základné požiadavky pre rýchlu downhill hru.

Pavol Buday

HODNOTENIE

+ strelený nápad, ktorý funguje
+ spočiatku motivácia prekonávať rekordy

- frustrujúco postavené trate
- oneskorené ovládanie, komplikovaná ovládacia schéma
- nízka protihodnota

4.0

GALÉRIA

Need for Speed: klasická éra

Nielen fanúšikovia rýchlych áut a zbesilých pretekov sa stretli s pojmom Need for Speed, ale aj tí, ktorí plechové tátoše veľmi nemusia, musia poznať túto značku. Jeden z ťahúňov Electronic Arts a značka, od ktorej sa vždy veľa sľubovalo a očakávalo len to najlepšie zo sveta pretekov a motoringu. Poďme si trocha oživiť spomienky a pripomenúť si staršie, ale aj novšie diely tejto legendy.

Málokto by si uvedomil to, že prvý diel NFS sme mali možnosť hrať už v polovici 90-tych rokov. Od vtedy ubehlo už 16 či 17 rokov a táto značka stále prežíva ešte aj dodnes. Možno už nie sú v takej podobe, na ktorú máme tie najkrajšie spomienky, možno to už nie sú tie pravé orechové Need for Speedy, ktorých nové a nové diely prinášali radosť hráčom a extázu fanatikom áut. No s tým sa už raz musíme zmieriť.

Need for Speed (1994 - 1995)

Kto si ešte pamätá tento diel ruku hore. Možno teraz nedvihlo veľa z vás ruku hore. Totiž málokto z dnešnej generácie hráčov sa môže pochváliť tým, že hrávalo hry ešte pod DOSom. Aj tento NFS vyšiel pôvodne pre DOS, PS1, SEGA Saturn a istú konzolu 3DO (o ktorej som mimochodom ešte nikdy nepočul). Osobne sa priznávam, bez mučenia, že som vyrástol na dieloch ako NFS: Hot Pursuit a NFS: High Stakes. No krása týchto dielov ma prinútila nahliadnuť trocha do histórie a pozrieť sa na zúbok aj starším dielom. Prvý krát som sa s touto značkou stretol u kamaráta ešte na nejakom starom PC, ktorý mohol mať tak 100 MHz, tipnem si, že tak 4 – 8 MB ramky a boh vie akú grafickú kartu to mohlo mať.

Ale technické parametre PC ma vôbec nezaujali tak, ako mašiny na obrazovke. Ach krásne časy to boli a krásne zabitý čas s touto hrou. Tu som sa stretol s týmto fenoménom, ktorý obsahoval až deväť rôznych áut a to: Lamborghini Diablo, Ferrari 512TR, Dodge Viper, Chevy Corvetta, Porsche 911, Honda Acura, Toyota Supra a Mazda RX-7 a posledné auto bol skrytý bonus v podobe Warriora. Dnes sme už zvyknutí, že pri tejto značke je možné montovanie rôznych spoilerov, karbónových kapôt, chrómových kolies, svetlometov od výmyslu sveta, výfukov od desiatok rôznych firiem orientujúcich sa na tuning. Lenže u tohoto deduška sa na autách nedal zmeniť ani len lak, nehovoriac o iných ve-

ciach. Ale tak či onak, vo svojej dobe to bola neprekonateľná racingovka, kde ste týchto deväť strojov mohli prehnať až po siedmych rôznych tratiach. Zabudnite na akési okruhy, tu sa jazdilo na ostro, v premávke z bodu A do bodu B. Pričom bolo dosť cool niečo, čo inde asi ani nebola možnosť zazrieť, a to že počas preteku sa na vás mohli zavesiť policajti, ak ste okolo nich preleteli dostatočne vysokou rýchlosťou.

Treba povedať, že jazdiť z fízlami za zadkom nie je žiaden med lízať. A ak sa im už nakoniec aj podarilo dostať pretekára, tak mohol dostať tri pokuty a potom nasledovalo zatknutie. Vtedy keď tento klenot vyšiel, očaril asi každého, kto mal nejakú konzolu, na ktorej sa dali hrať hry. Perfektný výber áut, pekné trate, svižné tempo, dobre namixovaný arkádový štýl jazdy, možnosť pozrieť si replaye a tie aj uložiť, možnosť meniť kamery a dokonca aj jazdiť priamo z kokpitu jazdca, pričom sa aj točil volant. No, čo viac si priať? Dokumentuje to aj výrok istého recenzenta z GameSpotu, Jima Varnera, ktorý napísal: „Need for Speed je druhá najlepšia vec, ktorú môžete mať, ak ste vyhrali 200,000 dolárov v lotérii.“ Neskôr v roku 1996 vyšla ešte špeciálna edícia, ktorá bola dokonca na PC CD-ROM a obsahovala predošlú DOS verziu a už aj novú win95 verziu, ktorá na neuverenie podporovala, čosi také ako DirectX 2 a ešte čosi oveľa lepšie a to TCP/IP sieťovú podporu. Aby toho nebolo málo, tak EA Canada pridali k tomuto balíku aj dve nové trate: TRANSTROPOLIS a BURNT SIENNA. Čo viac dodať? Škoda, že vtedy keď som túto gamesu hral, som nebol starší, aby som si uvedomil, akú historickú chvíľu a hru, ktorá sa zapíše medzi „GAMEGOD“ hry prežívam.

Need for Speed II (1997)

Potreba pre rýchlosť núdzu o fanúšikov nemala. Tak prečo ľuďom a v neposlednom rade aj sebe, nedopriať viac? Druhý diel na seba nenechal dlho čakať. Hneď na druhý rok, po vydaní špeciálnej edície pre prvý diel vypukla epidémia okolo NFS2. Tentokrát si značka predošlým dielom urobila dobré meno a reklamu vo svete a tak druhý diel chcel vlastniť každý, dokonca aj nefanúšikovia tejto série to skúsiť museli. A ak nie, tak prišli o super zážitok z hry. Druhý NFS staval na základoch jednotky a ešte zlepšil to, čo robilo NFS takou výbornou hrou. Tentokrát sa v hre objavili aj nové módy pretekov. Prvým bol obyčajný Single Race, nasledoval turnaj a posledným módom bol Knockout race.

V KO race jednoducho vždy posledný jazdec v kole vypadáva a preteky preňho končia. Single race je obyčajný závod, kde sa hráč mohol zoznámiť s traťami (teraz už s okruhmi), ktorých bolo šesť, mohol si osvojiť model jazdy a skúsiť niektoré z aút. Tých malo NFS2 v garáži celkom osem a tvorili ich prevažne luxusné a do istej miery aj exotické autá. Mohli sme si zajazdiť v McLarene F1, Ferrari F50, Forde GT90, Jaguari XJ220, Lotuse GT1 a Lotuse Esprit V8, Lamborghini Cala a posledný kus je Isladera Commendatore 112i. No a turnaj bol pretek, kde súťažili všetky autá štýlom KO postupne po všetkých okruhoch a až po víťazstve v tomto móde sa sprístupnil mód KO race.

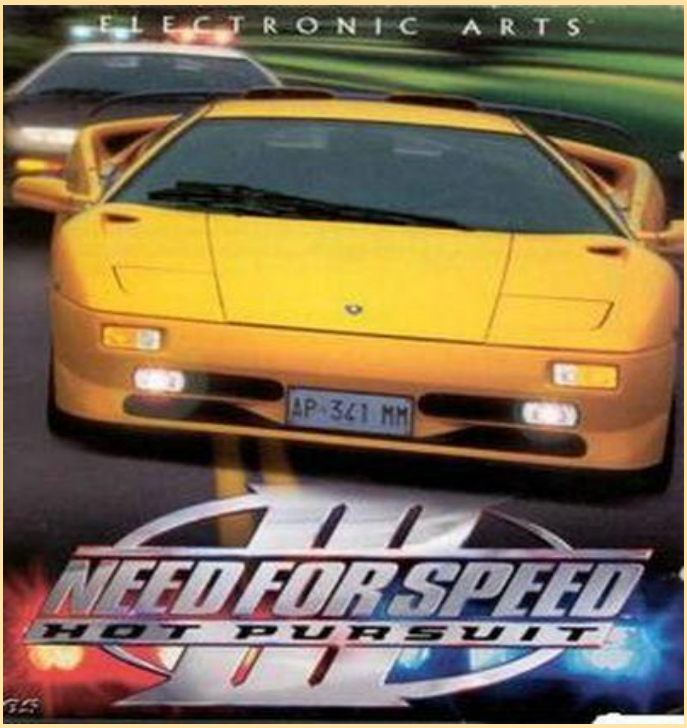
NFS2 ponúkala možnosť zmerať si sily aj cez MP. Až osem hráčov si mohlo zajazdiť cez LAN sieť, cez modem, alebo cez serial. No a posledná možnosť bola nabiť kamaráta cez splitscreen. Poprvýkrát sa pri tejto značke objavuje možnosť zvoliť si typ jazdného modelu. Na výber boli dva - arcade a simulation. Arkáda sa snažila vyhovieť ľuďom, ktorí neboli až tak zručný ako tí, ktorým vyhovovala simulácia, ktorá sa snažila vniesť aspoň kúsok reality do hry a sťažila tak hru. Zaujímavosťou tejto časti je takzvaná FMV featúra, čo predstavuje Full Motion Video. FMV sa objavila v 90-tych rokov pri hrách, ktoré už boli vydávané na CD-ROM, ak som správne pochopil, tak táto vecička dokázala ukázať, v tomto prípade auto, z 360° pohľadu bez toho, aby muselo byť ručne animované. Je to niečo ako natočenie videa a pretiahnutie textúrami (ak sa mýlim, tak sa dopredu ospravedlňujem. Chyba mohla vzniknúť keď som to prekladal z EN *(FMV znamená Full Motion Video a nie je to nič iné iba video vyrobené kamerou. Pozn: Sector)*. Takže ste si auto mohli pozrieť z každej strany a ešte aj interiéru.

Ďalej sa tu objavila možnosť, že po zadaní istých cheatov, ste si mohli zajazdiť aj v autách, ktoré tvorili premávku. Takže sme si mohli sadnúť za volant VW Beetle, Variant, BMW 530i, Mercedes-Benz a iných. Hudobný sprievod hry tvorili prevažne rockové a techno skladby. Ďalej tu bola tzv interaktívna hudba. Tá mohla byť po rozhodnutí hráča zapnutá, vypnutá. Po zapnutí reagovala zmenou hudby, napríklad ak ste šli pomaly, veľmi rýchlo,

reagovala na zrážku atď. NFS2 bola výbornou hrou vďaka celkovo dobrému zážitku z pretekov, ľahkej inštalácii a perfektnému spracovaniu interfacu a hudby. Prednosťami hry bola ešte grafická stránka, ktorá bola báječná vďaka hladkým animáciám, bohatej škále farieb a zmyslu pre detail. Týka sa to hlavne áut. No a naproti tomu, hre bola vytýkaná prílišná ľahkosť a menšia realistickosť ako u predchodcu. Aj druhý diel sa dočkal špeciálnej edície (ďalej SE). Tá prišla na konci roku 1997 pre US a na začiatku 1998 pre EU a Japonsko. Tak ako aj predošlá SE, aj táto priniesla novú trať, a až sedem nových áut, štyri plus tri v podobe bonusových. Novinkou bol aj nový jazdný model, nazvaný wild alebo divoký. V tejto dobe ľudia šaleli za 3Dfx Voodoo kartami a toto si uvedomili aj EA Canada a zareagovali. SE priniesla už aj podporu 3Dfx hardvérových akcelerátorov a opäť tak zlepšili predajné čísla NFS. Podpora 3Dfx pridala do hry také novinky v oblasti grafiky ako odrazy, lepšie spracované podnebie a počasie, zlepšená hmla, dokonca bolo podporované aj tieňovanie a tiene. Tieto vylepšenia ste v štandard verzii NFS2 nájsť nemohli.

Need for Speed III: Hot Pursuit (1998)

Dlho na seba nechalo čakať ďalšie pokračovanie. A to už hneď na druhý rok. Tentokrát už NFS dostalo aj podnázov Hot Pursuit a je jasné, že tentokrát sa okrem pretekov trocha rozšíria možnosti polície na viac, než len na obyčajnú prítomnosť. NFS3 teraz doznala trocha väčších – menších zmien. Hra bola rozdelená na dve časti. Tú prvú tvorili klasické preteky ala NFS 1 a 2, a tú druhú Hot Pursuit alebo aj naháňanie pretekárov v aute polície. Samozrejme v úlohe strážcu zákona mal hráč za úlohu dolapiť všetkých šesť pretekárov. Na výber boli všetky autá dostupné pre pretek, len boli v policajnom prevedení. No a po dokončení Hot pursuit módu, tj. dolapení všetkých pretekárov na všetkých tratiach sa sprístupnili aj ďalšie, športové verzie policajných vozov.

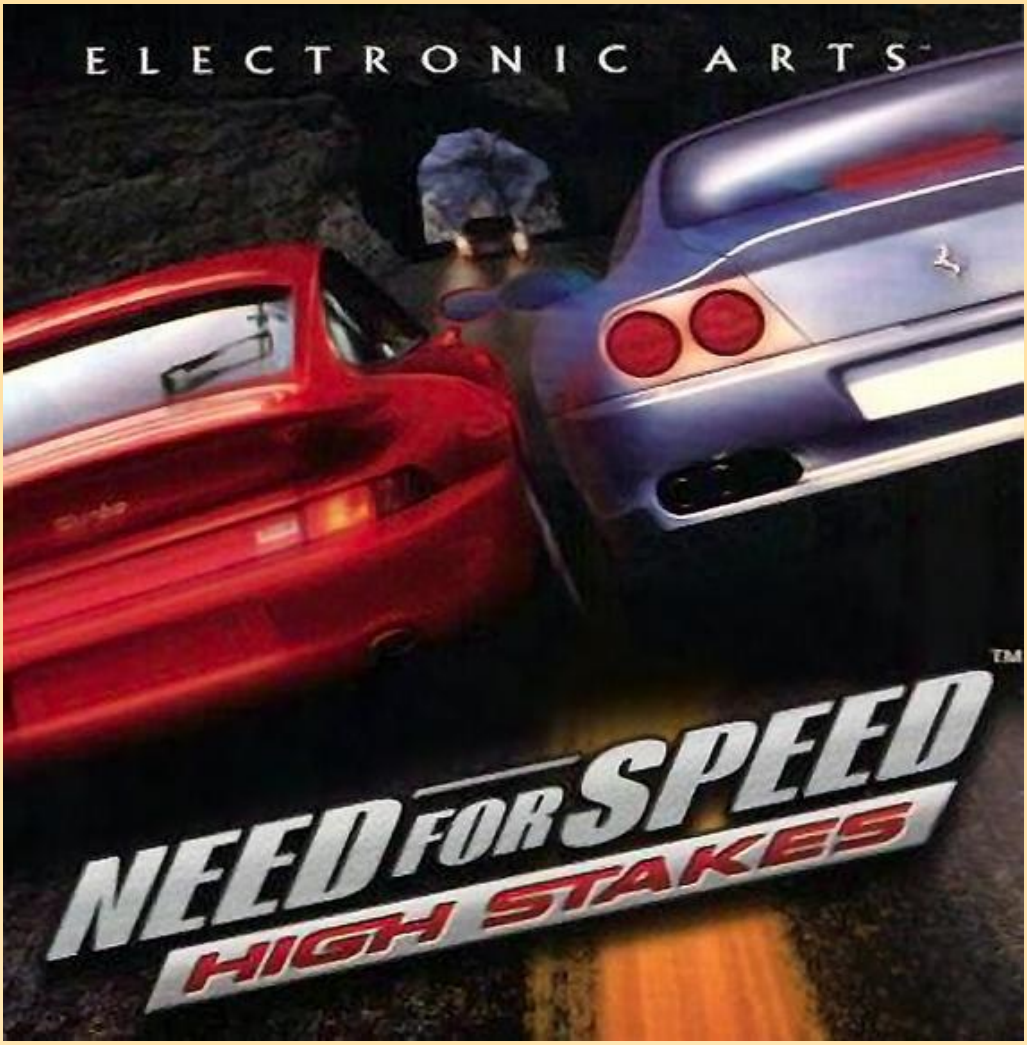


Opäť sú prítomné aj štandardné módy ako preteky, turnaj atď. Turnaj prebiehal ako pri NFS2, teda štýlom KO, kde každý okruh sa jazdil na dve kolá, pričom posledný jazdec bol eliminovaný zo štartového poľa. Trate sú pekne navrhnuté a aj dostatočne odlišné a atraktívne. Zajazdiť si možno v divokom púštnom kaňone, milých malých dedinkách a vidieku až sa dostaneme na zasnežené a mrazivé kopce a pohoria. NFS v 90. rokoch spĺňala najvyššie ambície na poli asfaltových hier. EA Canada to dokazovala nielen výbornou hernou náplňou, ale aj technickým spracovaním. Dokazuje to aj fakt, že hru bolo možné spustiť v rozlíšení až 1152x864@16bit (wide screen) čo bolo na svoju dobu fantastické až neuveriteľné (rátajme s tým, že 1024x768 sa stával štandardom až po roku 2000, pričom bežne bolo užívané ešte 800x600).

Okrem toho sme mali možnosť vidieť efekty ako chrómovanie a možnosť nastaviť si úroveň detailov a dohľadnosť. Okrem toho NFS3 bola prvou hrou série, ktorá ponúkala Direct3D podporu. Po prvýkrát sa tu stretávame aj s možnosťou tuningu auta. Nie síce v takom tom klasickom poňatí, no aj to čo ponúkal tento diel, bolo bohaté. Možné bolo meniť pneumatiky na mokré, suché, silu brzd, aerodynamiku, výšku podvozku, prevody či parametre motora. Zmien sa dočkala aj AI, ktorú bolo poznať hlavne pri počítačom ovládanej polícii. Oproti jednotke sa za hráčom nebude hnať len jedno policajné auto, ale hneď niekoľko. Okrem iného už nie je požadované, aby hráč zastavil, až tak bol pokutovaný, stačilo auto blokovať alebo vytlačiť. Okrem toho polícia mala možnosť postaviť na cestu zátarasy a aj pásy s ostňami, ktoré prepichli pneumatiky. Hru bolo možné hrať v split-screen móde, cez TCP/IP, Lan, serial port, modem alebo IPX, čo dávalo bohaté možnosti, ako si zmerať sily so živými protivníkmi. Novinkou bola aj možnosť sťahovania doplnkových áut z oficiálnej webovej stránky.

Need for Speed High Stakes/ Road Challenge (1999)

Prvý NFS a mimochodom podľa mňa prelomový a najlepší diel, pri ktorom nemáme možnosť vidieť číslo. Pri štvrtom pokračovaní nastal menší chaos pri názve hry a nie málo ľudí to možno aj zmiatlo. Nuž neviem prečo sa EA Canada rozhodla každého dopliesť. To sa už asi nedozvie-



me. Čo sa odo mňa dozviete, je to, že NFS (IV) bol vydaný pre Európu a Brazíliu s podnázvom Road Challenge, pre US sa volalo High Stakes, čo sa mi mimochodom páči oveľa viac než nejaký Road Challenge. Ale názvom ešte nie je koniec, fascinujúci a nepochopiteľný je pre mňa názov pre Japonsko a to Over Drivin´ IV, no hrôza. NFS IV stavia na dobre položených základoch trojky. Opäť sa stretáme s políciou a rýchlymi autami.

Pekné úvodné intro iste každého navnadí do zahryznutia sa do tejto hry. Hneď na úvod si v menu hry každý mohol všimnúť kopec nových herných módov. Najlepším je asi mód kariéry. Hráč má na začiatku 10,000$ a môže si vybrať, resp. kúpiť auto podľa svojej chuti. Už úvod naznačuje, že hra ponúkne skvelé kúsky prevažne bežných cestných, ale aj super športových vozítok. V čom teda spočíva tento mód? No základom je, že za istý poplatok sa prihlásite do turnaja, ten odjazdite podľa istých pravidiel (počet kôl, prítomnosť/absencia KO systému, počet protivníkov, odmeny atď) a ak sa dobre umiestnite, dostanete dohodnutú odmenu. Super novinou je, že auta sa ničia, takže hneď tak sa netešte na nové kusy. Ešte to staré je treba opraviť.

Po istom čase je s dostatočnou hotovosťou možné aj tunovať auto. Ale len v rámci troch úrovní, parametre sa zvyšujú automaticky na danú hodnotu. Zmien sa dostalo aj do Pursuit Módu. Ten má teraz až tri podmódy. Klasický, platí to, čo v NFS3. Getaway, čo je vlastne útek pred políciou s malým náskokom v určenom čase. Alebo v úlohe policajta naháňať zloducha a dolapiť ho v danom čase. Ten posledný je Time Trap. V tomto móde je treba dokončiť preteky v istom čase s policajtami za zadkom, alebo naopak v úlohe policajta. V NFS IV polícia dostala niekoľko noviniek, ako zlepšené road bloky, svetlice, alebo aj vrtuľník. Inak AI a priebeh je veľmi podobný Hot Pursuit z trojky. Okrem iného zlepšené boli aj zvuky, hudba má teraz elektronický nádych, a uznávam... je to krása počúvať, dodnes si pamätám tému z menu.

Do uší zneje aj rock, ktorý si myslím hre tak nepasuje, ako elektronický štýl, ktorý sa prejavuje aj v technostyle ladenom menu. Ďalej napríklad policajti majú rôzny prízvuk, keď ich počuť vo vysielačke, napr. britský, škótsky, austrálsky. To veští aj približné miesta, kde sú trate zasadené. Zajazdíme si v zasnežených kopcoch, dedinkách, mestečkách, v rôznych štátoch, pri rôznych počasiach, pričom ich efekty sa zobrazujú aj na „skle“. Napríklad kamienky robia v dolnej časti obrazovky prasklinky a diery, kvapky stekajú z hora dole, sneh sa lepí a topí atď. To predznamenáva opäť mierne zlepšenie grafiky a detailov.

Autá sú pekne a do detailov spracované, prejavuje sa to aj pri poškodzovaní. Sklo a karoséria sa ohýba, praská. Trate a okolie sú krásne, detailne a rozmanito spracované. Počet okruhov sa zdvojnásobuje tým, že okruhy sa opakujú pričom sa jazdí do „protismeru“. Ďalšie možnosti, ako hranie po sieti atď sú zachované s tým rozdielom, že EA po prvýkrát zriadila beta server pre NFS IV, ale aj budúce diely zvaný EA Online Racing (EAOR). Nuž ale tento projekt nebol veľmi úspešný, lebo na hráča boli kladené privysoké nároky v oblasti nervov a trpezlivosti. Projekt neskôr úplne zanikol v októbri 2003, pričom slúžil už aj NFS 5 a 6. NFS séria mala ten čas takú silnú fanúšikovskú základňu, že fanbáza NFS 5 a 6 sa spojila s fanbázaou NFS 4 zvanou High Stakes Online Scoring System (HOSS) a pomocou programu IPLounge sa v ok-

tóbri 2004 spustil nový server pre NFS, ktorý funguje až dodnes. Sila fanúšikov sa prejavila aj pri vydaní datadisku. Ten bol síce neoficiálny, ale lepšie ako hrdzavým drôtom do oka. Dali sa tak dohromady všetky oficiálne sťahovateľné, ale aj neoficiálne prídavky vytvorené užívateľmi, v podobe prevažne áut a tratí pre NFS IV a spojili sa do projektu pod názvom, ktorý by nikto neuhádol: Expansion Packu. Balík obsahoval aj také veci ako remake áut z NFS 1, NFS2SE, alebo aj trate atď. Hold vzdávam česť vrcholovému a najlepšiemu počinu z dielne EA Canada v tejto sérii.

Need for Speed Porsche Unleashed (2000)

Dostávame sa na prelom rokov 1999 a 2000 (R.I.P), prelom milénií, storočí a desaťročia a neviem čoho ešte. Prelomili sa milániá, ale aj práca EA Canada (R.I.P) vrcholila na tomto projekte. Zrkadlí sa to už aj na tom, že PS1 verziu tvorilo Eden Studio a GB: Advance verziu ztĺkli Pocketeers. NFS 5 bola poslednou z dielne Canady, ktoré mimochodom dnes zamestnáva niečo okolo 1800 zamestnancov. Zaujímavý to nasledovník NFS4. Opäť nastal menší chaos pri názvoch. Všeobecne sa používa názov Porsche Unleashed, ktorý mi aj najviac sedí, ale pre Nemecko a Latinskú Ameriku bola vydaná hra z názvom NFS: Porsche, a pre ostatnú EU NFS: Porsche 2000. Ako už názov hovorí, tento v poradí už piaty diel NFS, obsahuje autá výhradne z továrni Dr. Ferdinanda Porscheho.

V hre sa stretneme asi zo všetkými Porche autami, ktoré boli aj neboli uvedené na trh, odkedy firma Porsche vznikla. Takže si zajazdíme v dobových autách minulého storočia, napríklad aj z 30. rokov. Inovatívna to kanadská pobočka EA. Hlavnou zmenou je, že sa stratili policajti a hra sa tak vrátila ku klasickejšiemu poňatiu pretekov. Ostatná náplň tak ostáva prevažne rovnaká, módy sú klasické, rozdelené do dvoch kategórií: MP a SP. A tie sa delia už na známe turnaje, klasický závod, KO závod, evolúcia a továrny jazdec, čo sú v podstate módy založené na kariére.

V SP módoch si vyberiete auto, ktoré si nakonfigurujete: farba a niektoré technické parametre, ako prevody, výška podvozku atď. Evolúcia je kvázi kariéra. Jazdíte tu autami, ktoré boli prvými svojej triedy. Víťazstvá odomykajú nové trate, a ako čas plynie, sprístupňujú sa aj novšie a novšie modely áut. Továrny jazdec je mód, kde sa dostávame do kože testovacieho jazdca, ktorého úlohou je vyskúšať auto v každom ohľade a vybičovať ho na maximum. Prevádzate rôzne kaskadérske kúsky a podobné srandy, ktoré vytvoria nejednu kvapku potu a zúrivosti plynúcu z obtiažnosti. No a MP módy pozná už asi každý, tie sú prevažne klasické a známe ich aj z dnešných hier.

Zaujímave pri NFS je, že ste mohli HOSTovat hru, na ktorú sa mohlo pripojiť až 15 ďalších ľudí. Takže celkový počet áut vzrástol z 8 na 16. A je to práve MP, ktorý je najsilnejšou časťou hry, práve vďaka komunite ľudí, ktorá bola aktívna a o nájdenie kamarátov a súperov nebola núdza. Preteky sa odohrávali na celkom exotických a zaujímavých miestach Európy, napríklad Korzika, nemecký Autobahn, čierny les – Schwarzwald, Pyreneje, Monte Karlo, Normandia atď. Mierne rozdiely sú aj pri PC a PS1 verziách. Hra je to v podstate tá istá, len PS1 nemá také možnosti ako PC. Hlavne oblasť tuningu je úplne odstránená, iba farba sa dá meniť. Okrem toho aj hudobný doprovod je trochu iný. Naproti tomu PS1 obsahuje viac áut. Napríklad offroady GT2 a GT3, Carrera RS 911, 959, 928 a ešte ďalšie číselné modely, ktoré asi väčšine z nás, ktorí nepoznáme históriu Porsche, nič nehovoria.

Need for Speed Hot Pursuit 2 (2002)

Posledným dielom klasickej éry NFS je diel šiesty s podtitulom Hot Pursuit 2. Prvý raz od založenia tejto značky na vývoji nepracovalo EA Canada, ale hneď dve štúdiá: EA Seattle a Black Box Ga-

mes, neskôr EA Black Box. Nóó a odzrkadlilo sa to aj na kvalite hry. Niežeby bola hra zlá, ale niečo jej proste chýbalo. Nebolo to už ono. Hra bola oproti minulým dielom akási suchá, a ja som sa pri nej nudil a bol som z nej dosť sklamaný. Možno už NFS strácala dych, možno je to zmenou štúdia, neviem. No na mojom názore nezáleží. Poďme sa bližšie pozrieť na NFS 6. Hot Pursuit 2, asi ako každý predpokladá, hra stavia na základoch Hot Pursuit a prakticky celú náplň z NFS3 vycuciava. Opäť sa všetko bude točiť hlavne okolo policajtov a nelegálnych závodníkov, takže aj hráč má na výber jednu z týchto dvoch strán. V HP2 bolo opäť trochu viac času venovaného hraniu za stranu policajta, a preto sa objavil aj čisto policajný mód Be the Cop (v PS2 verzii sa volal You´re the Cop). Hráč mal možnosť zapínať a vypínať sirény, povolať na pomoc vrtuľník, dať zatarasiť cestu a podobné vymoženosti. Odmenou za zatknutia boli nové vozy.
Okrem tohto módu zmenou prešli aj ostatné módy a boli doplnené aj o nové výzvy a úlohy. Objavili sa tu Championship, Ultimate Race, Delivery, Sprint, Time Trial, Lap KO a ostatné staré známe Tournament, KO, Turnament atď. V Móde delivery bolo úlohou hráča dostať sa z bodu A do bodu B v určenom čase s políciou za zadkom. Sprint je súboj dvoch jazdcov, taktiež z bodu A do B. Time Trial je jazda na tri kolá, kde je úlohou dojazdiť v stanovenom čase. Čím lepší čas bol dosiahnutý, tým lepšie odmeny hráč dostával v podobe bronzu, striebra, alebo zlata. Lap KO je variantou na KO race. Championship je iný názov pre kariéru. Zmenou taktiež prešli aj trate, resp. ich umiestnenie. Preteky sa už nebudú odohrávať v rôznych častiach sveta, ale na jednom jedinom fiktívnom ostrove vytvorenom podľa predlohy Hawaia.

Ostrov je rozdelený na niekoľko častí, napríklad, vodopády, vulkán, pláž, mesto, dedinky, les. To dáva asi aj približnú predstavu o prostredí pomimo ciest. Po prvýkrát sa v NFS objavuje serióznejší tracklist, ktorý bol aj zverejnený, a tvorí ho napríklad Matt Regan, Hot Action Cop, Rush, Bush a iné. Zaujímavosťou je, že na PC, Xbox a CameCube verziách pracovalo EA Seattle a PS2 verizu dalo dohromady Black Box Games. PS2 verzia neobsahovala mód kariéry a nové autá sa sprístupňovali po dosiahnutí istého počtu bodov. Napríklad za bronz bolo 2500b, striebro 4000b, a zlato 5000b. Najlepšie zo všetkých vydaných NFS6 dopadla PS2 verzia.

Priemerne 88% podľa GameRankings (GR) a 89% dalo Metacritic (MC). Aj IGN a si pochvaľovalo NFS6, bohužiaľ len pre PS2 mala hra ohlasy v zmysle, že je to najlepší diel série. Trocha horšie na tom bola Xboxová hra GR 81% a MC 75%. Najhoršie dopadli GameCube a PC platformy, kde dalo GR 73% a MC iba 68%. Metracritic zpriemeroval niečo cez 31 recenzií a GameRankings až 41. Nedočítal som sa, či dokopy, alebo pre jednotlive platformy.
Hranie cez sieť teraz už podporovalo aj GameSpy, ktoré pomáhalo nájsť servery, ktoré mohli založiť aj hráči a HOSTovať hru cez internet. Zlepšenie zvukov a grafiky ani nespomínam, to patrilo medzi samozrejmosti NFS. Hra bežala na EAGL engine, na ktorých šli aj ďalšie diely až po NFS:Wanted, ktorý bežal na EAGL 3.

Budúci diel, na ktorý sa už môžte tešiť, bude obsahovať diely z tzv. druhej éry. Dúfam, že vás tento článok potešil, že niečo zaujímavé ste sa dozvedeli, ale čo je hlavné, že sme si všetci zaspomínali na staré dobré prachom zapadnuté NFS, ktoré nám prinášali radosť a pôžitok z jazdy vo virtuálnom svete fantázie.

Ďakujem všetkým, ktorý mali dosť sily, chuti a nervov a dočítali tento text až do konca.

P3x0

15 DAYS

Nemecké štúdio House of Tales, ktoré má na konte hry ako Moment of Silence či Overclocked, pokračuje v zažitej tradícií a prináša na naše monitory ďalšiu adventúru. Pokiaľ sa ich hry vyznačujú niečím výnimočným, tak sú to veľmi rozporuplné recenzie. K ich hrám môžete nájsť hordy pozitívnych a negatívnych recenzií zároveň. Čo znamená, že buď vám ich štýl sadne, alebo sa pre vás stane otravou. Nie inak je tomu ani pri ich najnovšom kúsku nazvanom 15 days.

A práve pri ňom je tá rozporuplnosť na mieste plným právom. Nie preto, že by to bola zlá hra. Skôr preto, že samotný pojem „hra“ sa stáva diskutabilným. Ak patríte k pravidelným hráčom adventúr, tak vám pravdepodobne neunikla česká hra Memento Mori, ktorá sa vyznačovala predovšetkým veľmi jednoduchou hrateľnosťou a hádankami v spojení s dobrým príbehom. Vďaka tomu mala hra viac než svižné tempo hodiace sa aj k príbehu hry, no nepredstavovala absolútne žiadnu výzvu a svojou ľahkosťou pripomínala Fahrenheit. No a pri 15 days je to rovnaké, ba priam až jednoduchšie. Najprv sa však pozrime na zúbok tomu, kvôli čomu táto hra vznikla a vďaka čomu si ju pravdepodobne aj budete chcieť zahrať.

Prirodzene sa jedná o príbeh. Snáď sa zhodneme na tom, že je to bez debaty najdôležitejšia zložka každej adventúry a v tomto prípade to platí dvojnásobne, pretože tak dobrý príbeh sa nám nenaskytne každý deň. Svoje siete rozprestiera okolo štvorice postáv. Cathryn, ktorá pred nejakým časom vyštudovala históriu umenia, sa dala dokopy s poisťovákom umeleckých diel Bernardom a s Mikeom, geniálnym, počítačovým hackerom, aby tak zostavili partiu zlodejov umeleckých diel z rôznych svetových galérií, ktorí peniaze získané za svoje akcie rozdávajú rôznym neziskovým organizáciám. V úvodnej animácii, ktorá je mimochodom spracovaná brilantne, ako aj všetky ostatné, vidíme ako Bernard a Mike kradnú priamo z veže londýnskeho Big Benu niekoľko čísel ako narodeninový darček pre Cathryn a zároveň úmrtie ministra zahraničných vecí Veľkej Británie.

Zdanlivo dve nesúvisiace veci sa ale začnú postupne zamotávať a to hlavne vďaka štvrtej postave, americkému detektívovi Jackovi Sternovi, ktorý prichádza do Londýna vyšetriť úmrtie ministra. Pitva nedokázala nájsť príčinu, no jedno-

značne vylúčila prirodzenú smrť. A tak sa to celé začína. Počas hry budete v koži troch Robinov Hoodov plánovať lúpeže a aj ich vykonávať a pri hre za detektíva sa budete snažiť trojicu nájsť a chytiť.

Príbeh by takto skvelo nefungoval, keby boli postavy len zhlukom polygónov. O dodanie života ich charakterov sa stará hneď niekoľko faktorov. Ako prvý je brilantný dabing všetkých postáv, na ktoré v hre narazíte. Každá z postáv má patričný prízvuk a slovník. Takisto sa postavy správajú primerane ich veku. Bernard je napríklad pokojný štyridsiatnik, ktorý pri rozhovoroch s mladým Mikeom často naráža na generačnú priepasť medzi nimi a od toho sa aj odvíja ich vzťah, zatiaľ čo Cathryn je teleso, ktoré celú trojku drží pohromade. Vzťahy medzi týmito troma dobrodincami sa neustále vyvíjajú a ich spoločné rozhovory si budete užívať vďaka vynikajúcim dialógom. A keď príde rad na Jacka, tak dostanete pod kontrolu „typického" amerického drsňáka, ktorý dostane nakladačku počas hry viac než by sa mu to páčilo. Príbeh má všetko, napätie, spád, akciu, drámu, no veľa lásky nemá, tá sa rieši len trochu, no namiesto toho má pár dier. Nebudem, samozrejme, prezrádzať konkrétne, ale pár medzier v príbehu sa bohužiaľ nájde. Pokiaľ však nie ste až príliš všímaví, pretože by ste to potrebovali do recenzie, tak si väčšinu ani nevšimnete :-).

Síce som spomínal, že postavy sú vykreslené dôveryhodne, vývojári mohli v ich prezentácií zájsť o mnoho ďalej. Napríklad postavy často okomentujú nejakú vec len suchým pomenovaním, pričom by stačila nejaká veta navyše o minulosti predmetu a hneď by to nadobudlo väčší význam. Človeka môžete veľmi ľahko spoznať pomocou nazretia do ich súkromia a aj keď v tejto hre doň nazrieme, rozhodne sa nepozrieme až na dno. Najlepšie napísanou postavou je jednoznačne Cathryn, za ktorú budete aj najviac hrať. Jej otec je tzv. obchodník so smrťou, ktorý predáva zbrane tým, ktorý na to majú dostatok peňazí a nepozerá sa na to, či je to nejaký krutý diktátor alebo nie. Cathryn to nemohla vydržať a tak od otca ušla, aby sa stala zlodejkou a tak pomáhala tým, čo to najviac potrebujú. Motivácie ostatných postáv sú však viac či menej zahalené rúškom tajomstva. Pri niektorých sa ich postupom hry dozvieme, pri niektorých nie. Nanešťastie pri jednej z nich dostáva príbeh poriadny kopanec priamo medzi nohy.

Napriek tomu sú postavy živé a uveriteľné. Vďačia za to aj krásnej grafike, ako sa môžete presvedčiť na okolitých obrázkoch. Jednoznačne sa jedná o jednu z najkrajších adventúr roka. Aj keď sa počas hry pozrieme len do troch rôznych miest, tie svojim vzhľadom prinesú uspokojenie každému svojou detailnosťou, reálnosťou a širokou paletou farieb. Review verzia hry obsahovala ešte pár bugov, kvôli ktorým postavy prechádzali cez stenu či cez seba navzájom, no tie sa snáď do vydania hry opravia. Sem tam potrápi interakcia dvoch postáv, ktorá vyzerá viac než neprirodzene, ale zase sa to neobjaví často. Poteší ale, že postavy aj naozaj pracujú s predmetmi, ktoré použijete. Tuzemských hráčov určite poteší česká lokalizácia tituliek, dopĺňajúcich perfektný anglický dabing. A pri zvuku ešte chvíľu zostaneme. Hrou vás bude často sprevádzať prekvapivo dobrá hudobná zložka. Len škoda, že na niektorých miestach je príliš hlasná a prehlušuje rozhovory postáv aj keď je nastavená len na polovici.

Až sa mi ráči ukončiť na tomto mieste recenziu, lebo sa mi zdá, že som už napísal všetko, čo hra ponúka. Ale ešte som nenapísal nič o samotnom hernom zážitku. No to preto, lebo ten je minimálny. Ako som spomínal na začiatku, hra pripomína Fahrenheit. Na posun ďalej v príbehu väčšinou stačí prísť do nejakej lokality, porozprávať sa s niekým a len výnimočne zobrať nejaký predmet a použiť ho úplne jednoznačným spôsobom. A keby sa aj po tomto zdala niekomu hra ťažká, tak má hráč k dispozícii aj zvýraznenie všetkých hotspotov na obrazovke, ktorých je veľmi málo. V hre je len JEDINÉ miesto, kde sa môžete zaseknúť, ale paradoxne sa jedná o veľký podraz zo strany vývojárov a musím sa priznať, že som kvôli nemu musel použiť návod. No neohŕňajte nosmi, uvidíme, ako sa vám bude blúdiť po katakombách pod Parížom, kde máte pomocou kompasu nájsť určitú lokalitu no nikto vám už nepovie, že pre postup ďalej musíte nájsť ešte jednu, ktorá ani nie je vyznačená na mape.

Z point&click adventúry sa tak stal skôr interaktívny film. To však hneď neznamená, že je to niečo zlé. Tu spočíva rozporuplnosť recenzií, kde záleží čisto na tom, či vám tento nový trend zjednodušovania adventúr sadne, alebo nie. Mňa osobne nijak nenadchol, ale ani neurazil, pretože v ňom vidím výhody, ale aj nevýhody. A od toho sa odráža aj hodnotenie. Takéto zjednodušenie vám dáva možnosť sa plne sústrediť na bravúrny príbeh. No prirodzene odstraňuje akúkoľvek výzvu, akú by ste očakávali od adventúrnej hraťľnosti a tak je na každom z vás, ako na túto hru pristúpite. A preto berte aj číselné hodnotenie s rezervou.

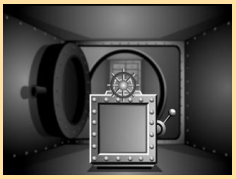
BablAqUA

HODNOTENIE

+ Príbeh
+ Postavy
+ Dialógy
+ Dabing
- Prílišná jednoduchosť
- Občas strnulé animácie postáv
- Menšie diery v príbehu, ktoré ale nemusíte postrehnúť, no sú tam

7.0

ONLINE HRY



Moonster Safe
Otvárajte sejfy.

Camper wars - Desert Ops
Zakempujte a ostreľujte ciele.

Ozee
Zábavná skákačka s fyzikálnymi prvkami.

Counter Snipe
Likvidujte nepriateľov sniperkou.

Jade Monkey
Štandardná logická hra, vymieňajte symboly.

Super Angelo
Klon Super mario skákačky.

Motobots
Pretekajte na motorkách

Birdys Rainy Day Skipathon
Preskáčte s vtákom po kruhoch

DeepDiver
Potápajte sa a upgradujte svoju ponorku.

Upstream Kayak
Plavte sa na kajaku

DEMÁ

Metro 2033
Po polroku od vydania dostáva atmosferická postapokalyptická akcia masívne demo.

Lost Horizon
Demo na prichádzajúcu adventúru od Animation Arts (Tunguska), v ktorej budete hľadať mysteriózny artefakt, aby ste odomkli bránu

PLNÉ HRY

Dungeon Defense
Obráňte svoje sídlo a kryštáľ pred nájazdníkmi pomocou magických obranných veží a kúziel. Vydarená "tower defense" hra s modernou 3D

SC2 : Goliath (Beta)
Vydarená hra z prostredia aktuálnej stratégie od spoločnosti Blizzard. Hráč ovláda bojový stroj a musí čeliť vlnám nepriateľov

Game And Watch: Turtle Bridge
Remake staršej hry, kde bolo treba po korytnačkách preskákať na druhý breh.

Action fish game
Pochytajte čo najviac rýb v troch rôznych minihrách zameraných na rybačku.

Ocean Quest
Remake klasickej hry SeaQuest s inovovanou grafikou a doplnenými súčasťami. Hráč musí v mori zachraňovať potápačov a likvidovať monštrá

Take Two
Hra, kde si preveríte svoju vnímavosť. Postupne musíte odobrať všetky skladačky z plochy tak, že vždy k sebe priradíte zodpovedajúce páry.

Pigeon Power
Ručne animované dobrodružstvo večne hladného vtáka na cestách po nebezpečných uliciach

VIDEÁ MESIACA

Dirt 3 - Debut

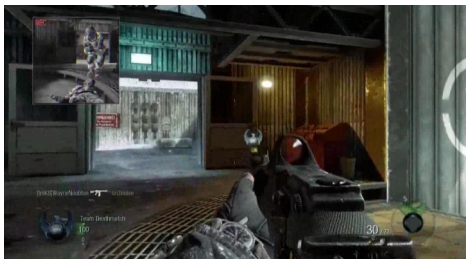
Prvý trailer na Dirt 3 nám ukazuje nové prídavky, ktoré v poslednej časti chýbali. Hlavne pribudnú rôzne

Starcraft II: Wings of Liberty - videorecenzia

Našu novú sekciu videorecenzií otvára uniho recenzia na Starcraft II: Wings of Liberty.

Deux Ex 3 - GamesCom Gameplay

Gameplay trailer približuje Deus Ex Human Revolution.



COD: Black Ops - Multiplayer

Čierne operácie približujú svoj multiplayer spracovaný v klasickom COD štýle.

Mafia II - Gameplay

Zostrih gameplayu z Mafie II ukazuje jednotlivé možnosti titulu.

Crysis - Roll'D

Čo robia vojaci v Crysis mimo služby? Zábavné video od modera nám to priblíži

Mafia II - Technology

Developer diary približujúce technológie poháňajúce hru.

Crysis 2 - Heroes' Journey Trailer

Bezmála trojminútové gameplay video z multiplayeru.

Medal of Honor - Linkin Park clip

Linkin Park videoklip s titulnou skladbou Medal of Honoru - Catalyst.

Dragon Age 2 - Gamescom 2010

Takýmto pekným súbojom sa prezentoval hrdina Dragon Age 2 na tlačovej konferencii EA

NABUDÚCE

SEPTEMBER,

Septembrové tituly:

HALO REACH (XBOX360)

R.U.S.E. (PC, XBOX360, PS3)

CIVILIZATION V (PC)

PLAYSTATION MOVE (PS3)

F1 2010 (PC, XBOX360, PS3)

Herné vianoce začínajú

Výstavy:

Plus množstvo noviniek

z japonskej výstavy

Tokyo Game Show