SECTOR

HERNÝ MAGAZÍN

09/2010

RECENZIE

HALO REACH

CIVILIZATION V, R.U.S.E.
LARA CROFT, ENSLAVED
HAWX 2, MONKEY ISLAND 2 SE, DRAGON QUEST IX

ČLÁNKY

ASSASSIN'S CREED BROTHERHOOD, JAPONSKO VS CELÝ SVET, YAKUZA OF THE END, ČESKOSLOVENSKÁ INDIE SCÉNA

NOVINKY

- GEFORCE GTS 450
- ICO A SOC SA VRÁTIA
- DEVIL MAY CRY 5

NINTENDO 3DS HANDHELD DOSTAL DÁTUM

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

aDQo2811
????

Články nájdete aj na
www.sector.sk

ÚVODNÍK

Je jedno, či začínate trilógiu, vraciate sa na jej počiatok, zahryzli ste sa do začiatku konca, ukončujete ho v bludnom kruhu, ktorý vás vedie k otvorenému koncu, alebo otvárate trilógiu prežívaním práve jej konca. Je jedno, kde sa to práve deje a kde sa v tom momente nachádzate.

Počuli ste niekedy o tom, ako miesta môžu byť zároveň tak blízko a predsa tak ďaleko? Je jedno v akom poradí, či sú najskôr bezprostredne pri vás alebo tisícky kilometrov od vás.

Môžete byť doma, môžete byť na dovolenke, môžete byť na opačnom konci sveta, niektoré veci sa jednoducho nemenia. Časy, kedy bol joystick pripojený k televízoru 24 hodín denne, sú preč, ale tá MOC jediného červeného tlačítka zostala nezmenená, tak ako aj fundament ovládacej schémy.

Môžete vyjsť z cviku, ale komunikovať s hrami nikdy nezabudnete. Je to ako naučiť sa plávať alebo bicyklovať. Ak sa to raz naučíte, už to viete do konca života. Potom nezáleží, na slovníku, aký hra používa, pretože ten základný komunikačný jazyk je zrozumiteľný pre každého hráča. A kedysi to mohlo byť so slovníkom na kolenách a štvorčekovým papierom na stole, kam sa zakreslovali mapy. Kedysi automapping bol prehnaným luxusom.

Boj s prekážkami prebiehal tak na dvoch frontoch a ak sa z rovnice odstránila jazyková bariéra, reč hier bola zrozumiteľnejšia a pomohla nám pochopiť príbehy, no ovládacie schémy zostali v nás zakorenené tak, že sa na tutoriály pozeralo cez prsty. A mohlo to byť pri prvých krokoch piatej Civilizácie alebo tesne pred koncom svetov v Halo: Reach.

Komunikácia sa za tie roky nezmenila, potrebuje vaše vstupy a je jedno či držíte v rukách 16 tlačidlový gamepad, máte prst na spúšti zbrane alebo stojíte pred Kinectom a rukami dirigujete natrieskaný štadión. Žiadna ovládacia schéma nie je cudzia, ak ste centrom diania vy.

Pavol Buday

OBSAH

PREDSTAVENIA A PRIBLÍŽENIA

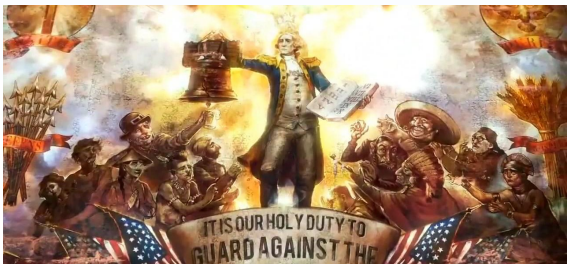
Assassin's Creed Brotherhood.....4
Tokyo Game Show 2010.....36
Japonsko vs celý svet.....40
Yakuza of the end.....42
Ni No Kuni.....44
Mafia 2: Joes Adventures.....52
Top Spin 4.....53
Čo nového v Cauldrone.....54
ČeskoSlovenská Indie scéna.....56
Table Soccer X.....,.61

GALÉRIE

Battlefield Bad Company 2: Vietnam.....20
ICO & Shadow of the Colossus Collection.....48
Devil May Cry 5.....62

UŽÍVATELSKÉ ČLÁNKY

Metro 2033 očami čitateľa knihy.....70
Worms Reloaded.....72



RECENZIE

Civilization V.....8
Spiderman Shattered Dimensions.....12
Halo Reach.....14
R.U.S.E.....22
Monkey Island 2 SE.....26
Enslaved.....29
Lara Croft and Guardian of Light.....32
Dragon Quest IX.....38

TECH SECTOR

Nintendo 3DS.....64
Apple zariadenia.....66
Samsung Galaxy Tab.....67
Nvidia Geforce GTX 450.....68

BONUS

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

ASSASSIN'S CREED:

Prečo sa ísť pozrieť na Assasssin's Creed: Brotherhood v Tokiu nie je až taká veda. Po minulom roku a predvádzačkách druhého dielu a Avatara, majú Japonci Ubisoft radi. Minulý rok sa čakalo tri hodiny, tento sa rady naťahovali na skromných 90 minút, čo potvrdzuje, že renesančné prostredie a zabijak v hlavnej roli sú v kurze. Všíma si to aj Square Enix a vyrába okamžite figúrky. PR manažér Michale Ferron sa mi tesne pred prezentáciou stihol zveriť, že Brotherhood bude väčší ako dvojka, ale presnú odpoveď na to, čo robí Assassin's Creed tak úspešnou hrou aj na východe, nedokázal nájsť.

Nám to vysvetlovať nemusí, sladká Jade Raymond ako marketingová páka zafungovala, no čo ho vystrelilo do výšin bol druhý diel, ktorý rozprávanie, hernú mechaniku a obsahovú stránku posunul na úplne inú úroveň a vyvolával neustály hlad po bonusoch, vedľajších misiách až do takej miery, že ste hru neodložili, kým nebola kompletne pokorená. Brotherhood je prísľubom ešte dlhšieho gameplayu a pre zberačov pokladov máme výbornú správu, hľadať sa nebudú iba pierka, ale aj zástavy, pretože Rím je obrovský. Aký obrovský? Má trikrát tak veľkú rozlohu ako Florencia v Assassin's Creed II.

Večné mesto

Rím je v hre rozdelený na 12 štvrtí, každá má odlišnú architektúru, pamiatky, sociálnu vrstvu a obrovskú vežu, ktorá ako výstražný prst týčiaci sa k nebu upozorňuje, že ak niekto vystrčí rožky, toho stráže na príkaz Borgiovcov potrestajú. Tento mocný rod získal vládu nad Rímom silou a zastrašovaním a postaral sa aj o to, aby Eziova vila na vidieku padla. Majstra zabijaka nebolo nutné dvakrát presviedčať, aby sa presťahoval do Ríma a mesto spod tyranie a utláčania oslobodil. Cieľom Assassin's Creed: Brotherho-

: BROTHERHOOD

od je vrátiť do ulíc život, zbaviť obyvateľov strachu – vniesť do Ríma renesanciu.

Na to by však Ezio bol prikrátky, bez pomoci svojich starých známych - Machiavelli a DaVinci – ich vynálezov, obyvateľov ochotných postaviť sa tyranii a hlavne obnoveného bratstva zabijakov by sa nikam nedostal. Samotné bratstvo hrá v ACB dôležitú úlohu a nejde iba o podtitul, ale priamo sa podpisuje pod Eziov vplyv a je neoddeliteľnou súčasťou sociálno-ekonomického systému, ktorý je chrbtovou kosťou hry. Do bratstva môžete nabrať maximálne tucet zabijakov, sú neustále na blízku a za ich služby sa im postupne upgradujú schopnosti a rozširuje výbava zbraní. Navyše im môžete zmeniť farbu tuník, aby ste ich v bojovej vrave ľahšie rozpoznali.

Integrácia zabijakov rozšírila aj obsahovú stránku, ktorú podporí aj séria úplne nových misií od obchodníkov a DaVinciho. Komunikácia s vašimi zverencami prebieha cez správy z holubníkov na strechách. Zatiaľ čo v dvojke ste si sem šli po misie, v Brotherhood odtiaľto môžete levelovať zabijakov, upravovať ich vzhľad a vysielať ich na kontrakty po celej Európe! Na globálnej mape vidíte mestá, ktoré vás žiadajú o pomoc, aj zadania úloh a ich náročnosť s percentuálnou úspešnosťou. Čím viac pošlete zabijakov do terénu, tým väčšia šanca na úspech, vysvetľuje Nicolas LeFebre, product manager Ubisoftu.

Elitný klub zabijakov

Každá z misií mimo Ríma niečo trvá, na jej výsledky si musíte počkať vždy niekoľko minút. Ak počas výkonu prídete o zabijaka, strácate ho nadobro a musíte si partiu doplniť novým členom a toho od

začiatku vytrénovať, dodáva LeFebre. Zabijaci v teréne vám nemôžu pomôcť pri plnení iných úloh, čo znamená, že sa nezapoja do veľkej bitky, v ktorej ste sa ocitli, nespravia za vás špinavú prácu pri odstraňovaní lukostrelcov zo striech, ani vám nebudú po ruke, ak potrebujete odlákať pozornosť. Zabijakov máte na povel, môžete ukázať na cieľ a oni sa už postarajú o zvyšok. Tento systém volá Ubisoft BAM – Brotherhood Assisting Manoeuvre. Bratstvo tvoria tri štvorčlenné skupiny, takže si na misiu môžete zobrať dve a tretiu poslať do Lisabonu zabiť nejakého dôležitého hodnostára.

„Chceli sme od začiatku, aby bol hráč agresívnejší," vysvetľuje LeFebre a snaží sa vyvolať skupinovú bitku s aspoň siedmymi strážami.

„Motto tímu pri vytváraní súbojového systému bolo: „uder rýchlo a uder prvý,"" začína prvými údermi budovať kombo. Aj keď sa môže na prvý pohľad zdať, že sa nič nezmenilo, boje sú rýchlejšie a atraktívnejšie na pohľad. Ezio podľa zvolenej zbrane a prostredia, v ktorom sa nachádza, vo víre bitky s nabitým kombom sám dokáže jedným úderom poslať k zemi kohokoľvek. Stačí však, aby vás niekto zasiahol a kombo je prerušené. Animácie v boji sú pritom náhodné, takže by sa finiše nemali opozerať.

„Stráže nebudú čakať na útok, sú ofenzívnejšie, takže si musíte kryť chrbát a neustále sledovať okolie," upozorňuje LeFebre a dodáva, že sa zmenilo aj chovanie nepriateľov. Tažkoodenci tentoraz odrazia každý váš útok, musíte ich najskôr vyviesť z rovnováhy kopancom a keď odkryjú obranu, zaútočiť. Zaujímavým spestrením je prehľadávanie mŕtvol a branie obojručných zbraní, ktoré vám po boji zostanú. V ďalšej bitke môžete rovno použiť halapartňu alebo ju hodiť a uderiť tak prvý. Získané Floriny môžete otočiť v obchodoch a zbytočné predmety predať u obchodníkov.

Viva la Renessaince!

V závislosti od vašich činov sa mení Rím, z bedače sa stávajú schopní predavači, z pouličných umelcov zase renomovaní sochári a maliari, do ulíc sa pomaly vracia život, otvárajú sa obchody, rozširuje sortiment a tým pádom aj ponuka zbraní, oblečenia, upgradov a pochopiteľne aj misií. Motivačný charakter Brotherhood ťaží zo sociálno-ekonomického systému, ktorý tiká ako švajčiarske hodinky a už v dvojke dokázal udržať na dlhé desiatky hodín hráčov pri plnení všetkých misií. Le Febre mi prezradil, že niektoré budú previazané na nové vynálezy Da-Vinciho ako gatling gun alebo padák, ktorým môžete zoskočiť z veže priamo do sedla.

Na to, aby sa obnovil obchod v uliciach, potrebujete zbaviť jednotlivé štvrte veže Borgiovcov. A tie nepadnú samé od seba, ale musíte sa k nim dostať a zabiť bez vyvolania zmätku jej veliteľa. Ak vám pred nosom utečie, musíte si počkať 24 hodín na výmenu stráži a potom to znovu skúsiť, možno ďalší nebude taký zbabelec, ale postaví sa vám v priamom súboji. K niektorým vežiam vedú tajné chodby, iné musíte dobyť s pomocou bratstva. Zničenie veže sprevádza výbuch a jej kolaps, čo je signál pre ľudí, že sú slobodní a pre stráže to znamená oslabenú morálku, takže ich môžete ľahšie doraziť.

„Ide o najväčšie mesto, ktoré sme pre potreby Assassain's Creed postavili," nemusí sa LeFebre chváliť rozlohou, pretože tá je evidentná od prvých momentov. Rozloha ide ruka v ruke s

dohľadnosťou a monumentálnosť je daná aj mnohými stavbami ako Koloseum. A aby presun v Ríme bol plynulejší, Ubisoft popracoval na doprave. Priama integrácia koní dovolí aj také psie kusy ako pristávanie do sedla na padáku, zabíjanie vysokopostavených veliteľov z výšky, kradnutie koní, preskakovanie zo sedla do sedla alebo využívanie koňa na dosiahnutie nedostupných miest. Priamo z chrbta môžete začať skákať na budovu alebo obeť.

„Assassin's Creed: Brotherhood je priamym pokračovaním Assassin's Creed II,"

týmito slovami začal LeFebre prezentáciu, ja ich použijem na záver. Podľa slov vývojárov má ponúkať približne 20 hodín gameplayu (viac ak sa rozhodnete všetko pozbierať) a prepracovaný multiplayer, ktorého beta začína 4. októbra. O ňom si niečo viac povieme v najbližších dňoch. Už teraz môžeme povedať, že singleplayer bude dôstojným nástupcom dvojky a skráti čakanie na nevyhnutnú trojku.

Pavol Buday.

Opäť je tu osvedčená značka doplnená o véčko, ktoré môže naznačovať víťazstvo, ale hlavne definuje piatu hru v strategickej sérii Sida Meiera. Ak si trúfate, postavte sa na čelo vybranej civilizácie a pokúste sa, previesť ju z hlbokej minulosti až do vedecko-fantastickej budúcnosti.

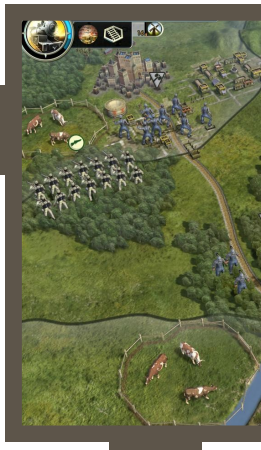
Tituly Civilization vždy boli orientované hlavne na manažment a rozvoj sídla a nie inak je tomu aj v najnovšom pokračovaní. Princípy a tradičné mechanizmy hry sa zachovali, ale tvorcovia urobili niekoľko praktických úprav a ponúkli za hrsť vylepšení a to hlavne vo vojenskej oblasti. Podrobnejšie si však túto oblasť priblížime, až keď postavíme prvé mesto, čo je tradičný začiatok, či už v hre pre jednotlivca alebo multiplayeri.

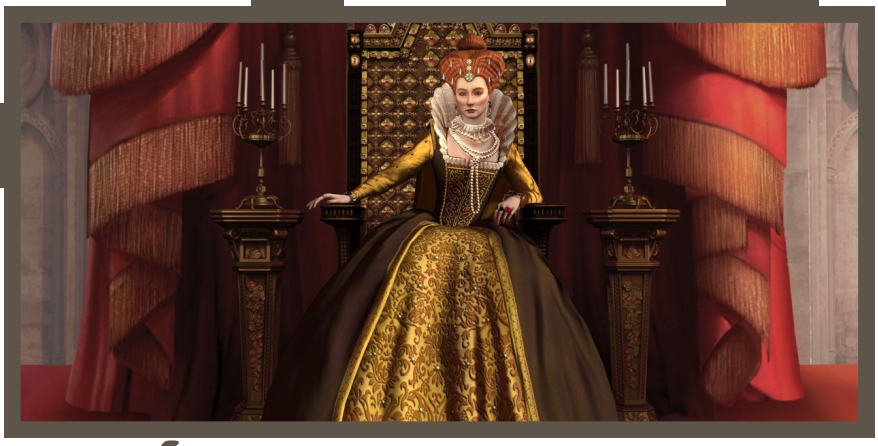
Civilization V má skutočne pôsobivé intro s výjavmi bojov a arabským šejkom, ktorý zveruje do rúk svoj národ mladíkovi, ktorý vyzerá ako Princ z Perzie. No je škoda, že táto vízia nesúvisí s príbehom, ktorý Civilization už tradične úplne odignorovala. Nevadí, náhodne generovaná

mapa, alebo scenár s bohatými voľbami tiež nie je na zahodenie. Voľba lídra určí, aký národ povediete cestou ku sláve. Každá mocnosť má na výber len jedného vodcu, čo ale neprekáža. Podstatné je vybrať vhodnú mocnosť s patričnými bonusmi a špeciálnymi jednotkami charakteristickými pre danú civilizáciu. Nájdete tu bezmála dvadsiatku národov od Francúzska pod patronátom Napoleona až po Washingtonových Američanov a orientálne krajiny.

Ďalej si zvolíte formu a veľkosť terénu, jednu z ôsmych obtiažností a nastavíte intenzitu plynutia času, čím je myslené členenie procesov podľa počtu kôl. Pokročilé možnosti dovolia vybrať konkrétnych susedov a určujú podmienky na mape, čo môže byť maximálny počet kôl do ukončenia scenára, prítomnosť potulných barbarov a podobne. Ak sa vám nechce začínať v hlbokej minulosti, môžete odštartovať v ľubovoľnom zo siedmych období. A napokon je na vás, či umožníte víťazstvo dosiahnutím prvenstva v kultúrnej oblasti, vede, diplomacii, rozhodnete sa len pre celkovú dominanciu alebo zhodnotenie v rozmedzí stanoveného času. Podobné voľby nájdete aj v multiplayeri, ktorý sa hrá na lokálnej sieti a internete. Do sieťovej hry sa popri živých účastníkoch dá zapojiť aj AI a prebieha na kolá, ktoré hráči vykonávajú simultánne.

Prvým krokom v hre je vytvorenie domovského mesta, čo má na starosi zhluk osadníkov. Ideálne je vybrať lokalitu v blízkosti bohatých zdrojov potravy a surovín. Ak sa chcete plaviť, usídlite sa v blízkosti mora. Pri pobehovaní krajinou môžete naraziť na ruiny a unikátne scenérie, ktoré po prebádaní prinesú peniaze a bonus k spokojnosti obyvateľov. Mesto je rýchlo postavené a priestory v jeho okolí by mali zušľachtiť robotníci. Ich možnosti závisia od získaných technológií a medzi základné aktivity patrí výstavba fariem, baní, ciest, neskôr obchodnej stanice, či dokonca pevnosti. Podobne, ako v prípade iných jednotiek, môžete nastaviť automatiku a potom robotníci bez ďalších pokynov zveľaďujú všetko v dosahu. Mesto vytvára jednotky, budovy, divy sveta a doplnkové projekty.





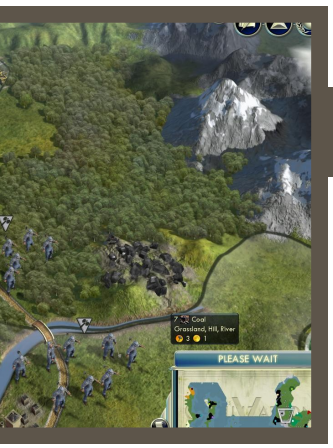
VLÁDNITE SVETU!

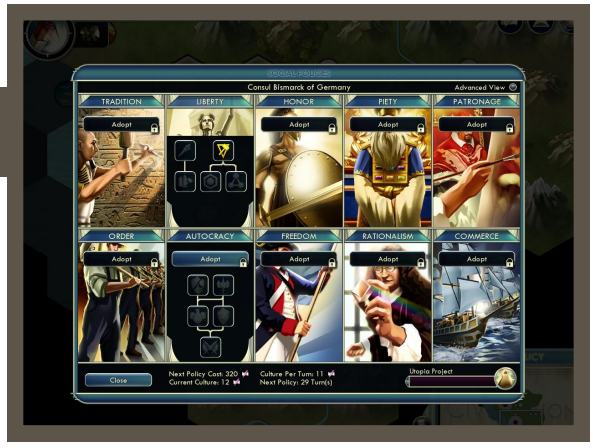
V každom meste sa súčasne produkuje len jeden prírastok, preto treba zvážiť, čo je prioritou pri jeho rozvoji. Spočiatku sa hodí orientovať na jednotky, či už plodíte viac skupín osadníkov, robotníkov, skautov, alebo vojenské zložky.

Na pokročilý rozvoj mesta a kumulovanie bodov kultúry a vedy, zvyšovanie množstva financií a potravy a spokojnosti občanov, treba stavať budovy. Divadlo, sýpka, vojenská akadémia, obranné múry, všetko má svoj význam a nejakým spôsobom sa zúročí. K lepším budovám a jednotkám sa ale dostanete len neustálym vývojom nových technológií, ktoré sú vzájomne viazané. Od základných činností ako je hrnčiarstvo, či ťažba sa presuniete k matematike a filozofii, objavíte kompas alebo kníhtlač a dostanete sa k najmodernejším výdobytkom ako je elektronika a lasery. Pri výskume vždy vynaliezate len jednu technológiu. Spočiatku sú procesy pomalé, ale rozvinuté sídlo už umožňuje rýchlejší pokrok, hlavne keď prežíva rozmach v obdobiach zvaných zlatá éra. Pri rozvoji miest pomáha aj dokupovanie okolitých pozemkov.

V predošlých civilizáciách si hráči veľmi nezabojovali a hoci ani v päťke nečakajte komplexné bojové situácie, vojnové konflikty dostali väčší priestor. Nová forma umožňuje jednoduché taktizovanie, je príjemným spestrením a pritom nestrháva hru do vojnových orgií. Ale ak budete veľmi chcieť, užijete si boje do sýtosti. Bežné bojové jednotky môžu zaútočiť na protivníka na susednom poli a krátka animáca s figúrkami na mape predznamená výsledok. Ale ak majú vojská možnosť útoku na diaľku, ako napríklad lukostrelci alebo artiléria, môžu súpera ostreľovať zo vzdialenejšej pozície. Takýmto spôsobom je aj možné loďami ostreľovať oponentov na pevnine, ale rovnako aj z pevniny útočiť na lode. Mestá sa pred útokmi dokážu brániť bombardovaním a okrem toho môžu pojať jednu vojenskú jednotku na obranu.

Efekt bojových jednotiek ovplyvňujú rôzne faktory. Záleží na tom, či sú na vlastnom alebo nepriateľskom území, v pohotovostnej formácii, v bežnom teréne, alebo horách. Navyše ich môže posilniť prítomnosť figúrky generála na susednom poli a so zvyšujúcimi úrovňami im hráč priradí bonusy. Poškodené jednotky môžu zaujať pokojový status, kedy sa doliečujú a dopĺňajú stavy. Elitné vyžadujú na produkciu špecifické suroviny, ktorých býva naraz obmedzené množstvo. Napríklad Rimania postavia legionárov, len ak majú popri peniazoch aj zásoby železa. Jednotky sa dajú darovať suse-





dom. Je zrejmé, že sa tvorcovia snažili, ale hlavne u modernejších vojsk vidieť, že sa nie celkom ideálne popasovali s parametrami armád. Protitankové delo nemá efekt voči tankom, ale má šancu zostreliť vrtuľník, vojaci s puškami neútočia na diaľku, ale len zblízka a podobne. Nad tým, že niekedy na obrnený transportér zaútočia potulní barbari ešte s mečmi, môžeme prižmúriť oko.

Civilization V je ťahová stratégia a všetky procesy sa počítajú na kolá, čiže postup akýchkoľvek jednotiek v teréne, výstavba aj výskum. Výnimkou je diplomacia, ktorá prebieha okamžite po nadviazaní kontaktu. Hráč môže kedykoľvek osloviť lídrov civilizácií, ktoré identifikoval na mape. Základné dohody umožňujú bezstrestný prechod územiami, čo inak susedia vnímajú negatívne a zhoršujú sa tak vzťahy. Ďalej uzatváranie tajných spojenectiev a vyvolanie vojny spoločnému nepriateľovi. V neposlednom rade je to aj výmena surovín. Dokonca je možné odkúpiť aj celé mestá a spoločný výskum zas po čase prinesie novú náhodnú technológiu. Okrem toho funguje aj jednoduchá diplomacia s mestami. Stačí kliknúť na vybrané mesto a ukáže sa nenáročné menu, ktoré zahrňuje vyvolanie vojny a zlepšenie vzťahov finančnými darmi. Mestá ponúkajú aj nepovinné úlohy, za ktoré sa odmenia priazňou, statusom priateľstva a niekedy aj finančne, alebo jednotkami. Môže to byť napríklad výzva na vyplienenie sídiel potulných barbarov v dosahu, alebo pomoc proti inému mestu.

Postup hráča sprevádzajú rady poradcov pre ekonomiku, vojenskú oblasť, vedu a zahraničný styk. A nie sú to len odporúčania v samostatnej tabuľke, ale aj farebné symboly v menu produkcie a výskumu, ktoré naznačujú, na čo by bolo vhodné sa zamerať. Okrem toho civilizáciu ovplyvňujú aj voľby v menu vládnej politiky. Jedná sa o adaptovanie nových smerov, ktoré na pokrok vyžadujú dostatok bodov kultúry. Každý z desiatich smerov, či už sa jedná o komerciu, tradície alebo autokraciu, ponúka niekoľko zaujímavých prvkov. Väčšinou sa jedná o pasívne bonusy, ktoré majú formu perkov, výrazne zlepšujúcich pôsobenie hráča vo zvolenej oblasti. Zdokonalenie armády, vylepšenia vzťahov so všetkými národmi, permanentné zvýšenie produkcie, alebo zvýšený výskyt osobností v mestách, rozhodne poteší.

Napriek tomu, že pri výpočte aktivít sa zdá byť Civilization V zložitou hrou, opak je pravdou. V nemalej miere k tomu prispieva aj veľmi priateľské ovládanie spojené s upozorňovaním na dôležité procesy v hre. A tým nemám na mysli vyskakovacie okná tutoriálu, aj keď aj tie tu nájdete. Všetky procesy zvládnete bez problémov myšou, či už brázdite po mape alebo sa hrabete v menu jednotiek a miest. Kliknutím všetko aktivujete a pri ukázaní na položku alebo objekt vám naskočia detaily. Navyše keď sa dokončí aktuálny výskum, niečo vyprodukuje, alebo sa vám v teréne flákajú jednotky, o všetkom ste upovedomení neprehliadnuteľným spôsobom. Ikona na potvrdenie ukončenia kola sa zmení na odkazovač, ktorý sa skrátka nedá ignorovať. Po kliknutí vás presunie do menu produkcie, výskumu, alebo na miesto, kde sa povaľujú osadníci, až kým uspokojivo nevyriešite každý pálčivý problém. Spočiatku sa vám môže zdať, že stačí bezhlavo navoliť, čo od vás hra chce, je to však klamlivý dojem. Aj keď z hry niečo aj vypadlo, napríklad už vôbec nemusíte riešiť náboženstvo, čím viac do nej preniknete, tým viac bude vyžadované vaše samostatné myslenie a uvážené činy.

Graficky sa Civilizácia V pochlapila, pozerá sa na ňu dobre. Na pekne formovanú krajinu aj mikro-boje priamo na mape. Ale hlavne na krátke animované vstupy lídrov pri diplomacii, čo je inak asi jediný priestor, kde sa zjavne prejavuje, či hráte s podporou DirectX 11 alebo bez. Ozvučenie je v poriadku, hudba vhodne dotvára atmosféru. Hra je stabilná, načítavanie a kalkulácia ťahov zvyčajne netrvá dlho.

Civilization V je stratégiou, ktorá napriek svojej komplexnosti dokáže zaujať skúsených harcovníkov, aj menej obratných laikov. Päťke výrazne prospel trochu väčší priestor venovaný bojom. Maximálne zjednodušené ovládanie s našepkávaním síce skúsení užívatelia nepotrebujú, ale pre nováčikov je to požehnanie, vďaka ktorému sa s hrou rýchlo skamarátia. Aj väčšina ostatných úprav Civilizácii iba prospela a ďalšie spestrenie očakávame od pripravovaných modov. Séria Civilization nikdy nesklamala. Ani tentoraz.

Branislav Kohút

HODNOTENIE

+ viac priestoru venovaného bojom
+ maximálne zjednodušené ovládanie
+ praktické úpravy pri správe miest a manažmente
+ presuny na hexagónovom poli
- absencia príbehu
- málo herných režimov (očakávame editor na mody)
- nedoladené parametre vojenských jednotiek

9.0

Spider-Man: Shattered Dimensions

Akčná / Activision / Wii, PS3, Xbox360

Ďalší Spíďo a ďalšia priemerná hra. Niečo v tomto duchu som si pomyslel, keď mi šéfredaktor zadával k recenzovaniu Shattered Dimensions. Marvelovskí hrdinovia to majú v hrách ťažké. S ich obrovskou popularitou sa snažia firmy vyťažiť čo najviac peňazí za čo najmenej muziky a ľudia im to, zdá sa, stále žerú. Námatkovo som skukol zopár obrázkov a potvrdil si svoje konštatovanie, že toto bude po Web of Shadows a otrasnom Friend or Foe znova len Spíďovský priemer. Ako to však býva, aj majster tesár sa dokáže utnúť a aj po desiatich rokoch v branži si s kľudom natriem maslo na hlavu. Nový Spider-Man je totiž výborný.

Všetko sa začína v nočnom múzeu, kedy Mysterio pri svojej neautorizovanej návšteve narazí na exponát s názvom „Tabuľka poriadku a chaosu“. Nebol by to však Spider-Man, keby sa tak ako svokra zjavil vždy v tú najnevhodnejšiu chvíľu. V momente prekvapenia a krátkom súboji však tajomná tabuľka končí na zemi roztrieštená na malé kúsky, ktoré sa časopriestorom dostanú do štyroch rôznych dimenzií a pre nastolenie poriadku ich Spíďo opäť musí zložiť dokopy.

Skrz dimenzie sa ujmete vystrelovacích sietí klasického Spíďa (Amazing Spider-Man), Spider-Mana časov minulých (Spider-Man Noir), Spider-Mana z možnej budúcnosti (Spider-Man 2099) a Spíďa alternatívnej prítomnosti opantaného symbiontom (Ultimate Spider-Man). Tak sa vlastne stretnú štyri rôzne verzie komiksov v jednom poriadnom príbehu, a každý disponuje svojimi špecifickými vlastnosťami.

Najprv hoďme očkom do siete úžasného (teda toho klasického) pavúka, od ktorého môžete čakať obligátne zhupnutia sa na sieti, oslepovanie a dočasné paralyzovanie nepriateľa, mrštnosť mačky a silné kombinovanie kombo úderov a kopancov. Náprotivok z roku 2099 navyše disponuje spomalením času po obmedzenú dobu a alternatívec so symbiontom v tele ho na niekoľko momentov dokáže pustiť z reťaze a zadupať do zeme nepriateľov skôr než poviete spáájdrmééén. Na koniec tu spletá svoje siete Spíďo v roku 1930, ktorý sa od všetkých predošlých odlišuje hlavne v tom, že toho pod paľbou zbraní a ani v osobných súbojoch veľa nevydrží a tak musí využívať moment prekvapenia a tmu ako svoje hlavné zbrane.

Noirový Peter Parker je vôbec najväčším

odklonom od ostatných. Svoje ciele si musí vyberať obozretne a hlavne po jednom. Ak je totiž zočený, zostáva mu len chvíľka, pokiaľ z neho nepriatelia urobia sieťku na ovocie. Musí sa opäť skryť niekam do tmy a až sa nepriatelia ukludnia a vrátia na svoje pozície, skúsi šťastie znova. Všetky noirové stealth úrovne z diaľky zaváňajú Splinter Cellom alebo Metal Gearom, ak chcete, a vháňajú do akčných sietí ostatných Spíďov čerstvý vzduch.

Akčné vložky a súboje s nepriateľmi však tvoria alfu a omegu zostatku hry. Do prvej tretiny hry je síce akcia obmedzená na dve-tri kombá, no so stúpajúcimi úrovňami stúpajú aj schopnosti útokov a aj diverzifikácia nepriateľov. Kombinovať rôzne útoky na rozmanitých nepriateľov je povinnosťou a na obrích neohrabancov platí iná taktika ako na jednotky so štítmi. Kapitáni sú zasa obkolesení hŕbou obyčajných posluhovačov a vedia si útok zorganizovať. Taktiež svojich zverencov môžu vyhecovať k masívnejšiemu útoku a dodávajú im aj väčšiu silu.

V každej úrovni narazíte na nové a ťažšie výzvy pri ich likvidácii a ku koncu hry, kedy už ovládate väčšinu zdrvujúcich komb a nepriatelia takmer zo samotného pekla útočia po stovkách, nestíhate ani mrkať a s otvorenou hubou sledujete, ako všetko lieta okolo a aké neskutočné útoky dokážete pomocou niekoľkých tlačidiel vytvoriť. Potom prichádza na súboj so samotným bossom, ktorý ale môže byť natiahnutý aj na celú úroveň a pri finálnom zúčtovaní musíte prísť s neortodoxným prístupom jeho porazenia. Do týchto súbojov sú zamotané aj pästné súboje z pohľadu prvej osoby alebo naháňačky pri páde z obrovských budov a potreba vyhýbať sa poletujúcim predmetom, ktoré záporák „trúsi“. Všetko s nonstop akčnosťou filmov Johna Woo, kedy mačkáte tlačidlá ako v tranze a nemáte čas sa ani poriadne nadýchnuť pri odrážaní a uhýbaní sa projektilom, ktorého MoCap ako by vypadol z filmu Matrix. Pri nápise Level Clear na konci sa zmôžete len na „Wau, chcem ešte“.

Lenže za nejakých 6 hodín sa toto dobrodružstvo končí (na najťažšej obtiažnosti maximálne 8) a vám nezostáva nič iné, len skúsiť sa do toho pustiť znova na vyššej obtiažnosti alebo rozohrať už prejdené úrovne a dokončiť série minutých výziev, za ktoré získate body, ktoré môžete obratom investovať do nových vlastností. Tie vám ale asi budú na nič, keďže ste hru pokorili.

Okrem krátkej životnosti je problémom aj kamera a ovládanie pri pohybe Spíďa po stenách. Je síce len málo miest, kde túto schopnosť musíte využiť, no o to viac lezie na nervy, keď sa znenazdajky začnú prepínať pohľady kamery a ovládanie voči nej je relatívne, takže páčka vpred znamená pri zmene pohľadu v pohode aj pohyb vzad alebo do strán a než zistíte novú orientáciu, tak sa zasa zmení pohľad. Našťastie lezenie nemusíte veľmi často používať.

Pri sviežich a neotrelých nápadoch ako únik pred vlnou tsunami alebo ohňom sa však vyskytujú aj slabšie. Je to hlavne preto, že ich autori recyklujú. Také zachraňovanie civilistov po piatich alebo aj šiestich kusoch v takmer polovici všetkých úrovní prišlo už otravné a nudné. Nezvrháva sa to však až na princíp svätej trojice (znič tri generátory/autá/mutantov/čokoľvek) ako napríklad vo Web of Shadows.

Každý zo štyroch hrdinov má iné grafické pojatie a štýl, najviac sa však líši Noir Spider-Man, ktorý je ladený len do odtieňov hnedej a čiernej a absentujú takmer všetky ostatné farby. Zvýraznenie okrajov objektov hrubými linkami pripomína celshadovanú grafiku a prostredie roku 2099 je, samozrejme, úplne iné ako to v súčasnosti. Nechýbajú tematicky zamerané prostredia ako kolotoče, stavenisko, vojenská základňa alebo zničené mesto, ktoré nedegradujú vizuálny zážitok na zopár prefabrikovaných kociek o rôznych farbách, ale plnohodnotne ponúkajú veci, ktoré by ste na tých ktorých miestach aj hľadali. Hudobný podmaz je štylisticky rozdelený pre každého hrdinu a tiež nevzniká dojem opočúvanosti.

Shattered Dimensions bol pre mňa príjemným prekvapením a po nevýrazných predchodcoch a zlátanín podľa filmov sa ani niet čomu čudovať. Adrenalínová akčná jazda okorenená typickým Spíďovým humorom (Jeden za všetky: Je to zelené a robí to strašný hluk. Čo to je? Incredible Honk), kopa starých známych (Juggernaut, Mysterio, Sandman), ale aj tých menej známych (Kraven, Vulture, Hammerhead) ako bossovia. Na druhej strane je hra vcelku krátka a po dohraní toho veľa neponúka. Tiež nepoteší kamera a ovládanie pri lezení po stenách a recyklácia niektorých herných mechanizmov. Pre fanúšikov pavúčieho muža však môžeme smelo odporučiť.

Vladimír Pribila

HODNOTENIE

+ viac priestoru venovaného bojom
+ maximálne zjednodušené ovládanie
+ praktické úpravy pri správe miest a manažmente
+ presuny na hexagónovom poli
- absencia príbehu
- málo herných režimov (očakávame editor na mody)
- nedoladené parametre vojenských jednotiek

8.0

Akčná / Bungie / Xbox360

PAMÄTAJTE NA REACH

Pred deviatimi rokmi vytvorila firma Bungie legendu konzolových FPS titulov - Halo. Titul, ktorý rozbehol FPS scénu na konzolách a ukázal, že aj tento žáner môže fungovať na gamepade. Popritom tom bola značka aj pionierom konzolového online multiplayeru a nakoniec aj dôvodom, prečo je dnes Xbox tam, kde je.

Halo: Combat Evolved začal v roku 2001 cestu neohrozeného spartan bojovníka Master Chiefa, ktorá o štyri roky neskôr pokračovala druhým titulom Halo 2 ešte na prvom Xboxe, aby treťou časťou posunul sériu do next-genu na Xbox360 a uzavrel trilógiu tohto hrdinu. Séria však treťou hrou neskončila, minulý rok prišli dve hry - Halo: ODST, krátka ale inovatívna vsuvka do trilógie a Halo Wars, netradičné stratégia pre konzolu, ktorá ukázala situáciu 20 rokov pred FPS hrami. Teraz prichádza posledný titul, ktorý sa vracia do časového pásma trilógie Master Chiefa, presnejšie titul, ktorý jej predchádza a ukazuje nám posledné dni planéty Reach. Planéty, kde to všetko začalo.

Hra priblíži dôležitosť plánety pre ďalší vývoj vojny ľudstva s nepriateľskou alian-

VITAJ NOBLE SIX

ciou rás nazvanou Covenant, ktorá vo svojej slepej viere plánuje eliminovať život v našej galaxii. Ľudia sa ale nevzdajú bez boja. Vysielajú do boja svojich najlepších bojovníkov - Spartanov, geneticky upravených vojakov so špeciálnymi oblekmi. Vy budete jedným z nich.

Ste bezmenný hrdina bez tváre, ste Šestka, nemáte minulosť a vaša budúcnosť je viac ako otázna. Podobne ako Master Chief ste elita, ale kým príde na scénu on, musíte pre neho pripraviť pôdu. Po výsadku na planéte Reach sa pripájate k jednotke Noble a spolu sa idete pokúsiť zastaviť inváziu nepriateľov a zachrániť ľudí. Netušíte do čoho sa to vlastne hrniete. História však nepustí, planéta Reach bude zničená a vy prežijete posledné jej dni. Zomriete spolu s ňou? Ujdete? Zachránite niečo alebo niekoho dôležitého? Zistíte, až keď kampaň prejdete a to buď sám, alebo s tromi priateľmi kooperačne.

Hra ide presne v šľapajách Halo série, vylepšuje grafiku, pridáva nové prvky, ale je to stále to Halo, aké si hráči pamätajú. Arkádové, farebné a zábavné. Aj keď v tomto prípade môžeme povedať, že farieb ubudlo, štýl je temnejší, drsnejší a viac zachytávajúci atmosféru boja o prežitie na planéte, ktorá sa nedokáže ubrániť masívnej invázii. Deštrukcia je všade naokolo, čakajú na vás zničené stanice, mestá, tajné základne, úteky a pokusy o zadržanie nepriateľských síl. Na rozdiel od cesty Master Chiefa nie ste sami, máte vždy po boku vašich spartanských kolegov, ako aj armádne jednotky snažiace sa zastaviť nepriateľskú inváziu. Masívne boje, ba priam vojna vás bude sprevádzať na každom kroku.

Úpravy enginu totiž autorom umožnili dostať na bojové pole viac jednotiek, viac vojakov a celé to posadiť do masívnejších otvorených prostredí, ktoré budete prechádzať či už pešo, alebo na rozmanitých vozidlách. Warthog bude vaše primárne vozidlo, ale nechýbajú ani štvorkolky, preberiete ovládanie helikoptér v zničenom meste a tentoraz prekvapivo aj vesmírnu loď, s ktorou sa prvýkrát v sérii vyberiete do bojov v otvorenom vesmíre. Vesmírna vsuvka je krátka, ale pôsobivá a nesmierne sa hodí do neustále sa meniacich prostredí a misií. Tentoraz už autori neopakujú prostredia, nechodíte neustále cez rovnaké skopírované miestosti, ale dizajn levelov je moderný, dynamický aj napriek tomu, že hracia doba sa skrátila na približne 7 hodín je to neustála akcia nadopovaná atmosférou a novinkami do Halo série.

Noble one, two, three, four, five...

Výrazným prídavkom do kampane sú upgrady pre oblek, v leveloch nájdete rozmanité taktické upgrady ako neviditeľnosť, šprint, obranu, silové pole, ale tie najzaujímavejšie sú hologram a jet pack. Hlavne hologram je jednou z vecí, ktoré dokážu zmeniť taktiku bojov a dostať vás aj z bezvýchodiskovej situácie. Môžete totiž vyslať svoj holografický obraz iným smerom a odlákať tak nepriateľov, alebo ťažké zbrane smerom od vás. Jet pack oproti tomu umožní získať nový pohľad na bojisko, aj keď žiaľ v kampani je prístupný, len v určitých úsekoch, keď ho budete skutočne potrebovať na prekonávanie priepastí a výškových rozdielov.

Zbrane sa výrazne nezmenili, ale prispôsobili na požiadavky bojov, teda útočná puška s malým ďalekohľadom z ODST je takmer štandardom na ostreľovanie prichádzajúcich vĺn Covenantov, ale ani brokovnica alebo granátomet nie sú na zahodenie. Spolu v hre uvidíte okolo 15 nových zbraní a približne rovnaký počet starých známych zbraní od raketometov až po sniperky. Jednoducho zbrane sa budú cez vaše ruky len tak sypať. Samozrejme, musíte brať v úvahu, že vždy unesiete len dve a výber je kľúčový hlavne na vyšších obtiažnos-

tiach. Podobne unesiete aj dva typy granátov, ktoré budú proti hordám nepriateľov jednou z najúčinnejších zbraní. Nie je nič krajšie ako prilepovací granát na pobehujúcom Elite vojakovi.

Kampaň je kvalitná a je asi len jediný detail, ktorý môže vadiť a to málo informácií o vlastnej postave. Všetci hovoria, že spravila veľké veci, hrdinské, kruté, ale všetko ostatné ostáva skryté. Ste to síce vy a je to vaša postava a vaše činy, ale aj tak hlavne pre dôležitosť vašej postavy chýba hlbšie prepojenie s ostatným svetom. Chýba, ale plne ho vynahradzuje ukončenie hry, ako prvé, tak aj to druhé, ktoré sa vám spustí po titulkoch.

Kampaň je však len menšia časť Halo Reach, prakticky ako v každom Halo. Hlavným ťahákom je multiplayer, ktorý je tentoraz najmasívnejším a najprepracovanejším z celej série. Autori zúročili skúsenosti z posledných štyroch častí Halo, spojili to najlepšie a pridali inovácie po každej stránke.

Spolu má tri typy multiplayeru a to kompetetívny, kooperatívny a aréna mód. Najrozsiahlejší je kompetitívny, kde si hráči zahrajú proti ostatným, či už v tímoch alebo sami v rozsiahlej ponuke módov. Zaujímavou novinkou v tejto oblasti je hlavne Invasion, kde si Spartania zabojujú proti Elite nepriateľom. Kooperačný multiplayer mimo podpory kampane ponúka Firefight mód, kde sa s priateľmi budete obraňovať pred vlnami

Kruh sa uzavrel

nepriateľov a pridáva aj malý bonus Score Attack, kde pre zmenu súperíte s priateľmi o čo najlepšie skóre v prežití. Nakoniec je tu Arena, špeciálny typ multiplayeru v Slayer a Team Slayer módoch pre hardcore hráčov hrávajúcich každý deň. Len ak budete hrávať pravidelne, udržíte si svoj rank.

Masívna novinka v multiplayerovej časti je Forge 2.0 editor, ktorý editáciu posúva ešte ďalej ako prvý editor v Halo 3. Minule sa dalo s editorom len pridávať veci a zbrane na mapy. Teraz autori pridali možnosti budov a objektov a teda môžete vytvoriť prakticky čo len chcete (mimo upravovania terénu). Na každú mapu budete mať obmedzený rozpočet a teda nemôžete ju úplne prepchať zbytočnými objektmi, ale môžete sa pohrať s efektným postavením budov, mostov, krytov, respektíve ciest a vytvoriť tak pôsobivé prostredia a úplne zmeniť ráz jednotlivých máp. Rozhádžete vozidlá, zbrane a upgrady a máte vašu prvú mapu. Po vytvorení mapy si nadefinujete pravidlá boja a môžete sharovať a hrať. Najlepšie využitie má editor na Forge World mape, kde dostanete rozsiahly, ale prázdny hornatý terén čakajúci na to, čo z neho vykúzlite. Tu nás určite čakajú zaujímavé prekvapenia.

Mimo módov samotný gameplay teraz výrazne ovplyvňujú upgrady armoru, ktoré môžete takticky využívať a spraviť tak z arkádovej prestrelky taktický boj. Celkovo multiplayer jednoducho ukazu-

História HALO série

HALO COMBAT EVOLVED 7.5

Prvé Halo priniesol fps hry na konzoly a zaujal milióny hráčov. Na PC prišiel neskôr ale už nemal čím zaujať.

HALO 2 9.1

Pokračovanie cesty Master Chiefa pridalo aj multiplayer cez Xbox Live a otvorilo novú dimenziu titulu.

HALO 3 9.5

Tretie Halo posunulo sériu na next-gen konzoly a uzavrelo cestu Master Chiefa.

HALO MMO

Ensemble chvíľu skúšalo vytvoriť MMO v Halo univerze, ale Microsoft ho nakoniec zrušil.

je, prečo Halo nemusí vychádzať každý rok ako Call of Duty. Nakoniec je tu ešte jedna novinka dopĺňajúca ako single, tak aj multiplayerovú časť a to kredity, ktoré získava vaša postava za takmer všetko. Prechádzanie kampane, editovanie máp, multiplayer. Kredity môžete míňať na editovanie vašej postavy do stále hlbších detailov a pretvárať si ho na vlastný obraz.

Graficky sa Halo Reach nesnaží byť najkrajšou hrou na konzolách, ale zato z umeleckého hľadiska znovu ponúka jedny z najkrajších scenérií a to priam na každom kroku. Zničená planéta je jednoducho rajom na scenérie. Okrem toho engine vylepšuje detaily prostredí a objektov, vďaka ktorým masívne bojiská vyzerajú priam neuveriteľne. Pridaná emulácia filmového motion bluru, niekedy síce vadí, ale v konečnom dôsledku robí hru filmovejšou. Rýchlostne sa hra drží na 30 fps, ale v niektorých prestrihových scénach, alebo masívnejších bojov vidieť malé spomalenia. Autori dokázali vtesnať na obraz niekoľkonásobne viac jednotiek a náležite to v hre aj ukazujú. Zaujímavosťou a aj trochu škoda je, že Reach je prvé a aj posledné použitie tejto verzie enginu. Bungie už pre novú hru robí ďalší multiplatformový engine a zrejme rovnako 343 Studios použije pre ďalšie Halo iný engine.

Zvuková a hudobná stránka ako je štandardom v Halo sérii excelujú a ponúkajú jedinečné dotvorenie atmosféry planéty na pokraji zničenia, ako hudba tak aj zvuky zbraní a tlmené ozveny vo vesmírnych lodiach. Dabing má svoju úroveň a zo zaujímavostí tentoraz mimo angličtiny sa v hre mihne aj maďarčina, keďže väčšina zničeného územia, ktorým prechádzate, bola pred útokom maďarskou kolóniou (a nie, neprešiel tade Slota na tankoch, ale Covenanti na vesmírnych lodiach).

Halo Reach nie je Halo 4, je to podobné rozšírenie príbehu ako ODST, ale tentoraz masívnejšie využívajúce novinky z ODST spájajúce ich s veľkolepými scenériami ala Halo 3. K tomu pribudol Firefight a nový Forge editor sľubujúci zábavu na niekoľko ďalších rokov. Bude na vás, či vás chytí viac alebo menej ako Halo 3, kampaň nie je taká epická ako v Master Chief sérii, ale multiplayer je priam dokonalý. V každom prípade ani po jednej stránke vás nemá ako sklamať.

Teraz bude zaujímavé sledovať, akým smerom sa ďalej pohne Bungie a akým smerom bude Microsoft ďalej tlačiť sériu v novom 343 štúdiu. Jedno je isté - Master Chief sa ešte vráti.

Peter Dragula

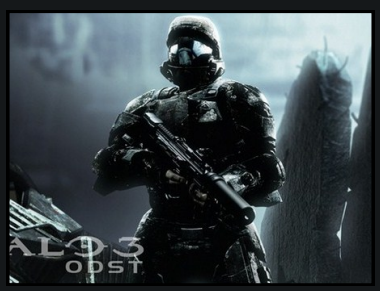
HODNOTENIE

+ dynamická kampaň s neustále sa meniacimi prostrediami
+ nové prvky hrateľnosti od jetpacku až po vesmírne boje
+ kompletná super ponuka single, coop, multi a editor
- upgrady brnenia sú v kampani zapracované len letmo
- len minimálne pozadie hlavnej postavy v kampani

9.5

HALO WARS 8.5

Po MMO sa pustilo Ensemble do Halo stratégie pre konzolu a uspelo, aj keď firmu Microsoft následne zatvoril.



HALO ODST 8.5

Krátka vsuvka medzi Halo 2 a 3, priblížila boje obyčajných vojakov proti Covenantom.

HALO LEGENDS

Animovaný súhrn príbehov ukazujúcich Halo univerzum z rôznych strán.

HALO FILM

Popri animákoch, komixoch a knihách plánuje Microsoft aj film. Momentálne ho skúša spracovať Spielberg

GALÉRIA

Akcia / DICE / PC, Xbox360, PS3

Battlefield: Bad Company 2 Vietnam

Battlefield sa po šiestich rokoch vracia späť do **Vietnamu**. Tentoraz nie ako samostatná hra ale ako multiplayerová expanzia pre **Battlefield Bad Company 2**, do ktorého pridá nové dobové mapy, nové zbrane a vozidlá.

Presne to bude 15 zbraní (M79 granátomet, Navy SEAL XM22 guľomet), šesť vozidiel (Huey, T54 tank..) zo 60-tych rokov a bojovať sa bude na 4 nových multiplayerových mapách.

Expanzia vyjde v priebehu jesene.

R.U.S.E.

Ak sa vám ešte nezunovali stratégie s tematikou druhej svetovej vojny, túto by ste rozhodne nemali obísť. Starý, nespočetnekrát omieľaný konflikt tentoraz prichádza v novom ponímaní. Ako to už u atypických vecí býva, sú prijímané rozporuplne a nie inak je to aj v tomto prípade. No RUSE je určite závanom svieže ho vetra, ktorý rozčerí statickú hladinu stratégií. Kto chcel, mohol sa už s hrou slušne oboznámiť v multiplayerovom betateste a nedávno aj v demo verzii pre jednotlivca. Plnohodnotný zážitok však poskytuje len kompletná hra, ktorá odhalila klady aj neduhy RUSE. Skalpel je pripravený, môžeme začať pitvu.

RUSE ponúka rozsiahle ťaženie s viac ako dvadsiatkou misií. Možno preto, že sa tvorcovia snažili pridržať histórie a súčasne ju okoreniť dobrodružnou fikciou, kampaň nedopadla úplne ideálne.

Príbeh o jednom americkom karieristovi, všetečnej blondínke a boji (nie len) za slobodu je dosť fádny a chýba mu dynamika. Možno sa tvorcovia mali vykašlať na zlepenie máp nepresvedčivým dejom a hráčovi tupo naservírovať prostoduché bojové brífingy, ako väčšina RTS z druhej svetovej. Snaha sa síce cení, ale bohužiaľ nie v tomto prípade. Reakcia väčšiny hráčov je totiž odpadnutie od ťaženia asi tak v jeho polovičke. A to je škoda, pretože náplň misií, hlavne v pokročilom štádiu je dosť pestrá a bojové situácie ponúkajú rôzne výzvy. Udržanie obliehaných pozícií, obsadenie nepriateľského veliteľstva, ochraňovanie tankovej kolóny, či zásobovanie frontu delostrelectvom počas výpadov nepriateľov. A nie, väčšinu misií neprejdete len pomocou lietadiel, v mnohých prístup k letectvu dokonca ani nemáte. A keď už, musíte kalkulovať s obmedzenými zdrojmi surovín. A ak navyše hráte na najvyššej obtiažnosti, počítajte aj s reštartom misií, či nahrávaním checkpointov.

AI síce nie je výnimočná a hlavne vaši spojenci sú banda ľavorukých trubirohov, ale nie je na tom až tak zle, hlavne na vyššej obtiažnosti. Navyše autormi nastavené príkazy postupu AI a sťažené podmienky vám zaručia horúce chvíľky. Napríklad keď sa musíte prebiť silnou nemeckou obranou a obsadiť centrálu za zúfalo krátkych 15 minút, navyše s obmedzeným sortimentom jednotiek. Kampaň začína v Afrike, pokračuje v Taliansku, Francúzsku, Holandsku, Belgicku a vrcholí

v Nemecku. Medzi misiami sú fiktívne aj reálne historické operácie, ako vylodenie v Normandii a operácia Market Garden. A v neskorších fázach to už nie je len boj Američanov proti nacistom, ale intrigy, do ktorých je zainteresovaná iná veľká mocnosť a hrá sa dokonca aj s nacistickými jednotkami.

Okrem kampane RUSE obsahuje samostatné scenáre, vrátane páru kooperačných máp a samozrejme multiplayer.

Je možné nastaviť si obdobie, ktorému sa prispôsobí sortiment jednotiek a časový limit. Víťazí sa totálnou porážkou súperov alebo dosiahnutím vyššieho skóre. To pribúda hlavne za zabitých protivníkov. Za úspechy v hre pre jednotlivca aj multiplayeri hráč získava skúsenosti a vyššie úrovne. Ponuka máp v sieťovej hre je bohatá, ale bojuje sa len v tímovom móde alebo režime každý proti každému. Menšie výhrady mám aj k balansovaniu jednotiek. To by ani tak nevadilo, ale nestabilita pripojenia a padanie hráčov už prekáža. A tento nedostatok je vzhľadom na dlhodobé testovanie multiplayeru prekvapivý.

V RUSE funguje základný trojuholník - hromadenie zdrojov, výstavba budov a produkcia jednotiek. Zdrojom príjmov sú zásoby zo skladov, ktoré sa privážajú do základne, prípadne administratívne budovy, ktoré pomaly kumulujú financie. Budovy sa okamžite postavia po príchode konštrukčného vozu na miesto určenia a ich poloha je v blízkosti ciest. Jednotky sa produkujú po výbere v menu budovy priamo v teréne, alebo v hornej časti obrazovky. Niektoré vyžadujú okamžitý jednorazový výskum, po ktorom môže nasledovať vylepšená verzia. Hráč priamo ovláda všetky jednotky. Lietadlám obvykle stačí stanoviť cieľ útoku, alebo polohu a po splnení úlohy sa vracajú na letisko. Špecialitou je používanie taktických prvkov, nazývaných „ruse". Po výbere sú krátkodobo aktívne vo vybranom sektore a ponúkajú výhody hráčovi a jeho spojencom, alebo postihy pre nepriateľov. Napríklad kamufláž dočasne ukryje všetky budovy, špionáž identifikuje protivníkov v oblasti, propaganda prinúti súpera skôr ustúpiť a fingovaný útok vyvolá klamné ciele, ktoré zmätú protihráčov.

Pri bojoch zohrávajú úlohu rôzne podmienky a parametre jednotiek. Technika sa rýchlejšie presúva po cestách a pomalšie po otvorenom teréne. Pechota a vybrané jednotky, napríklad

protiletecké delá, sa môžu usadiť v lese, kam sa vozidlá nedostanú. Tu majú dobré krytie a nič netušiaceho nepriateľa v dostrele zasypú strelami s bonusom za prekvapivý útok. Zvlášť efektne si takto (a aj v meste) pechota dokáže poradiť s tankmi , ktoré prechádzajú okolo. Jednotky pod ťažkou paľbou automaticky ustupujú a dočasne nie sú bojaschopné. Niektoré druhy vojsk majú väčší dostrel, ako dohľad a pomôžu im džípy či prieskumné lietadlá. Väčšina vojsk môže útočiť len na identifikované ciele, hoci hráč niekedy vidí polohy neurčitých nepriateľských armád. Efekt jednotiek zvyšujú alebo znižujú spomínané taktické doplnky ruse.

Ťaženie má nezáživný príbeh, ale zaujímavé misie.

Všetky procesy sa uskutočňujú na mape, ktorú je možné priblížiť tak, že hráč vidí rozkreslené všetky jednotky aj detaily terénu. Pri vzďaľovaní sa už vojská zobrazujú vo forme žetónov (Ak sú známe, aj s nákresom jednotky) a vtedy titul pôsobí dojmom stolovej hry. Pri veľmi vzdialenom pohľade hráč vidí prepracovanú minimapu, kde má prehľad o polohe vojsk, styčných bodoch a členení sektorov. Vtedy má mapa formu makety na veliteľskom stole a dokonca v okolí vidieť postavy a zariadenie miestnosti. Takýto zoom s dokonale zakreslenými vojskami a terénom nemá v stratégiách obdoby a umožňuje naozaj masívne boje aj na viacerých frontoch. O niečo podobné sa síce pokúšal Supreme Commander, ale dosiahol len veľmi jednoduchý náhľad bez štýlových a významných parametrov bojiska, ktoré RUSE na mape má.

Čo sa týka technickej stránky, treba zaplátať multiplayer, aby hráči nepadali ako hnilé hrušky. Inak hra funguje bez problémov a ani s aktiváciou neboli žiadne starosti. Grafika na PC je výborná, samozrejme ak máte na to dostatočne výkonnú zostavu. Aj keď efekty by mohli byť výraznejšie. Originálne riešené video -sekvencie v kampani, ktoré zaberajú hornú tretinu alebo sa objavia zboku na polovici obrazovky, majú niečo do seba. Aj keď pri vyskočení v zápale boja sú občas mätúce. Plynulé približovanie a vzďaľovanie kamery je pôsobivé, ozvučenie vydarené. U konzol je grafika na tom slabšie a PC myš nepreko-najú ani pomocou interaktívneho stola.

RUSE je hra, ktorá právom nesie nálepku stratégia a kde taktizovanie víťazí nad bezduchým chŕlením jednotiek (hlavne nepodceňujte súperovu artilériu a letectvo). Keby sa vyhla zbytočným chybám, hlavne v multiplayeri, hodnotenie PC verzie by sa vyšplhalo o niečo vyššie. Menej presvedčivá je konzolová verzia, ktorá je kvalitatívne slabšia a horšie sa ovláda a v jej prípade uberte od hodnotenia jeden bod. Stále však hovoríme o nadštandardnom titule. Dvojka by sa medzi hráčmi určite nestratila, hlavne ak by tvorcovia skúsili moderné obdobie a zahrnuli aj ovládanie lodí a ponoriek.

Branislav Kohút

HODNOTENIE

+ taktické aktivovateľné prvky „ruse“
+ mapa so zmenami pohľadu a rôznymi parametrami bojiska
+ možnosť bojovať na viacerých frontoch súčasne
+ atmosféra a inovatívny prístup

- nezáživný príbeh v kampani
- nestabilný multiplayer
- menej vydarená konzolová verzia

8.5

Digitálno - Lifestylová SHOW
KTORÁ ŤA POSADÍ NA ZADOK.

nextgen EXPO 2010

Dotkni a vyskúšaj si najnovšie technológie:

- v hrách
- v 3D zobrazovaní
- do domácností

Zapoj sa do turnajov:

- PC
- Xbox 360
- PlayStation 3

Vypočuj si zaujímavé prednášky z oblasti hier, technológií a nakúp za najlepšie ceny.

- **12. - 13. novembra**

DOPLER
Bratislava

... a veľa ďalšieho.
PRE KAŽDÉHO NIEČO MÁME.

organizuje
SECTOR ONLINE ENTERTAINMENT

www.nextgenexpo.sk

partneri

XBOX 360 · KINECT for XBOX 360 · PS3 · BRLOH Ten najlepší úlet · EA · SAMSUNG

medialni partneri

PC REVUE · fantázia · PLAYBOY · OK!

Nebýva nepísaným pravidlom, ba je to skôr väčšinou práve naopak, že väčšine herných klasík sadne moderný kabát. A už vôbec sa o tom nedá hovoriť, pokiaľ od vydania originálu uplynuli už takmer dve desaťročia. Existujú však aj prípady, kedy sa to podarí. Je síce ťažké udržať pôvodného ducha a bez straty čara ho zmodernizovať, ale vôbec to nie je nemožné. Jeden z najlepších príkladov predviedli minulé leto Lucas Arts svojou reinkarnáciou nestarnúcej klasiky v podobe Špeciálnej edície titulu The Secret of Monkey Island (recenzia). Ťah sa osvedčil, hra sa predávala a tak, o rok neskôr, putuje do distribúcie Monkey Island 2 Special Edition (aj keď názov v štýle „Madafakin exact remake Edition" by sa hodil o niečo málo viac).

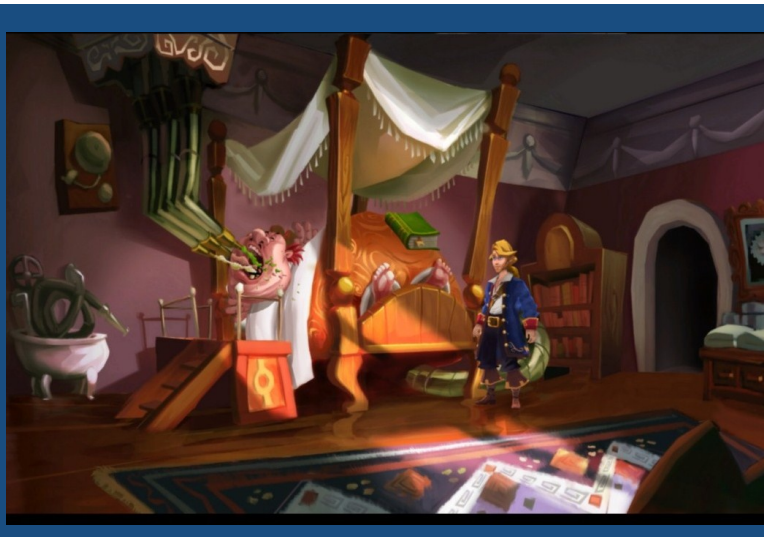
Je ťažké recenzovať niečo, čo som už raz, veľmi dávno hral. A je to ešte o niečo náročnejšie, keď s obdobným článkom ste sa na našich stránkach stretli už pred rokom. Rovnako, ako remaky filmových klasík sprostredkúvajú ich kultový status novým generáciám, tak to je aj v prípade tohto titulu a tak na to treba aj nazerať. A ak patríte k mladším hráčom, tak verte tomu, že LucasArts si označenie legendy žánru adventúr právom zaslúžili. V prvom rade ich série, počítajúc aj Monkey Island, vynikali kvalitne napísaným príbehovým pozadím. Nie je tomu inak ani v prípade druhej časti. Guybrush Threepwood, dôvtipný podvodník, klamár a hlavne pirát, sa ocitá v prekérnej situácii – visí nad priepasťou na nie práve najis-

tejšom lane, takže sa dá povedať, že jeho život visí na vlásku. Čarovná Elaine si však najskôr žiada podrobné informácie o celom príbehu predtým, než mu podá pomocnú ruku (a v konečnom dôsledku aj srdce).

Čo z toho, že mocný a udatný Guybrush v predchádzajúcej časti porazil zlovestného pirátskeho ducha LeChucka, keď mu to aj tak nikto neverí. A aby dokázal svoju mocnosť a udatnosť, tak sa snaží aspoň nájsť záhadný poklad zvaný Big Whoop. A tu prichádzame k jednému z najlepších herných úvodov, aké boli kedy vytvorené. Hráči hru spúšťali často odznova, skúšali niečo inak, veď predsa museli spraviť niečo zle. Či nie? Každopádne nakladačka je len nádychom pred vyrozprávaním bláznivej horskej dráhy príbehu honby za pokladom a popri tom opäť aj záchrany sveta pred krutovládou (tentoraz mierne nahnitého a zombifikovaného) piráta LeChucka. O zábavu sa báť netreba, cesta to ani zďaleka nebude jednoduchá a už vôbec nie nudná. Vykrádanie hrobov, hľadanie máp, žaláre, voodoo kúzla a dokonca aj pľuvanie do diaľky, to je len veľmi stručný výpis toho, čo pre vás hra má prichystané v rukáve a k povestnému esu sa to ešte stále neblíži. Počas celej hernej doby, ktorá pre nováčikov môže predstavovať približne 8 - 9 hodín, sa v hre nenachádza hluché miesto. Aj keď, samozrejme, vracanie sa do už videných lokalít mohlo byť menej časté už v roku 1991.

Ron Gilbert, Tim Schafer a Dave Grossman sú pravdepodobne páni, ktorí sa vedia baviť. Jednak to ukazujú v autorských komentároch, ktoré voliteľne môžu doprevádzať titul. V nich spomínajú na roky svojho pôsobenia v LucasArts, navzájom si zo seba uťahujú, robia si vtipy z iných a čo to prezradia z pozadia tvorby titulu, vždy závisle k dianiu na aktuálnej obrazovke. Svoj zmysel pre humor ukázali ešte aj vo svojom dieťati. Irónia, sarkazmus, pikantné poznámky a schopnosť okomentovať akúkoľvek situáciu – schopnosti zdobiace Guybrushov charakter. Taktiež aj schopnosti, vďaka ktorým sa, mladí aj starší, vždy pousmejú. A celý titul prekvitá situáciami, kedy sa úškrnu nevyhnete (až na niektoré, kedy vám z tváre bude sálať frustrácia z nedostatku vlastného dôvtipu). A to nie je všetko. Nechýbajú odkazy na (stále aktuálnu) spoločnosť, subkultúrne ikony (Blues Brothers, konkurenti zo Sierry) a autori si dokonca vďaka HD rozlíšeniu mohli dovoliť odkazovať aj sami na seba. V jednom z domov tak môžete napríklad naraziť na „nenápadný“ obraz postavy z hry Grim Fandango (hra vydaná až v roku 1998). Kto vie, či už v roku 1991 mali autori tak jasný obraz o postave skrývajúcej sa za zhlukom nevýrazných svetlých pixelov.

Pred rokom sme v recenzii remaku prvej časti vizuálnu stránku titulu výrazne zvozili, osobne sa mi taktiež na prvý pohľad nepozdávala grafika, predsa len ručná kresba je mi k srdcu bližšie, no pri aktuálnom podrobnom zahryznutí som si po nejakej dobe začal zvykať a zistil, že vizuál vlastne nie je až taký zlý. Chýba tam síce čaro ručnej kresby a vážnejšie poňatie postáv, aktuálna jednoduchosť a veľmi bohatá farebná paleta však taktiež nie sú na zahodenie. Snáď len animácie pohybu postáv mohli byť prepracovanejšie. A pozadia by si tiež zaslúžili trochu viac srdiečka pri spracovaní. Slová chvály



však musia smerovať ku veľmi kvalitnému hlasovému obsadeniu. Dominic Armato, Guybrush Threepwood na Opičom ostrove od čias jeho Kliatby sa po epizodických Tales of Monkey Island a predchádzajúcej Special Edition vracia aj tentoraz.

A spolu s ním veľa ďalších mien, priam ako ušitých na mieru jednotlivým postavám. Z nich vám možno niečo bude hovoriť hlas zlosyna LeChucka. Ten patrí hercovi Earlovi Boenovi, ktorí je najznámejší hádam ako psychológ Dr. Silberman z prvých troch Terminátorov. Ani jedna z hlavných postáv však nie je tou, ktorú by ste si najviac obľúbili. Horst Fuchs videoherného sveta a obchodník s používaným čímkoľvek (v tejto časti s truhlami, pomníkmi) Stan sa vracia a jeho vtieravý dabing, otrasné kárované sako a nepredvídateľné gestikulačné tiky si jednoducho musíte zamilovať aj napriek tomu, ako strašne táto postava dokáže hráčov iritovať (zas a znova).

Hudbu taktiež nemožno hodnotiť inak, ako veľmi kvalitnú.

Ale niečo nie je v poriadku. Prečo musí ísť o presný prepis pixel po pixeli? Prečo nemohli autori pridať nejakú krátku hernú pasáž navyše ako v prípade Broken Sword? Prečo nemohli pridať aspoň nezmyselné infantilné a jednoduché pľuvacie minihry dostupné z menu? Cena hry je síce veľmi príjemná, to však neznamená, že by ju autori nemohli skúsiť nejako kreatívne rozšíriť. Hra pokojne môže zostať zachovaná, ale niečo navyše by určite potešilo. Koncepty a komentáre sú možno trochu malou prídavnou hodnotou k novému technickému spracovaniu. A nezachraňuje to ani prítomnosť pôvodnej hry (prepínanie pomocou F1), rovnako ako pred rokom.

Už pred rokom sme sa sťažovali na nedostatok užívateľského komfortu. Boli tu problémy s prácou s inventárom, nemožnosť nič urýchliť, preskočiť a podobne.

Hádajte, čo z toho sa zmenilo? Nič. Stále musí postavička pomaly prejsť celú šírku obrazovky, aby sa dostala na jej druhý koniec, vypočujete si celé časti dialógov znova a rovnako aj znova strávite celú večnosť sledovaním plavby lode po mapke. Nejaký rýchly snack by som asi mal uviesť v odporúčaných požiadavkách. O to viac to nahnevá, keď si uvedomíte, že často sa budete pohybovať medzi jednotlivými lokalitami. Nelineárne riešenie situácií si asi vyžiadalo svoju daň a tak sa veľa nacestujete.

Na pôvodnú hru mám krásne spomienky. Na remake asi dlho nevydržia. Síce takmer dokonale funguje, ale pre znalcov ponúka pramálo nových lákadiel. Pre nováčikov tu však je skvelý oldschool logicko-nelogický fantastický dobrodružný príbeh plný vtipu, ktorý by za žiadnych okolností nemal nikto zmeškať a ktorý sa za investovanú sympatickú sumu bohato odplatí. Má síce svoje muchy, okrem vyššie spomenutých ešte napríklad kostrbaté skrolovanie pôvodnej verzie, ale to všetko sú len chybičky krásy na veľmi vydarenej hre. Ak ste s hrou ešte nemali tú česť sa stretnúť, tak neváhajte jedinú chvíľku. Ak je druhý príbeh z Opičieho ostrova (na ktorom sa paradoxne ani chvíľku neodohráva) vašou starou známou, tak je pravdepodobne lepším krokom uchovať si spomienku v podobe tej zatlačenej nostalgickej slzičky.

Matúš Štrba

HODNOTENIE

+ z pôvodnej hry nič neubudlo
+ vynikajúci dabing a veľmi dobrá hudba
+ stále kopa vtipu
+ pôvodná verzia hry, komentáre tvorcov
+ príjemná cena
- do hry autori nič nepridali
- absolútne nič nie je možné urýchliť
- vizuálna stránka otázkou vkusu, mnohým nesadla
- časté opakovanie lokalít

8.0

ENSLAVED
Oddysey to the west

Ninja Theory sa bez herca Andyho Serkisa nevie zaobísť. Používa ho ako inventárny nástroj teraz už nielen pre snímanie motion capture, alebo performance capture, čo je technika, pod vznik ktorej sa podpísalo britské štúdio (naraz sa sníma hlas aj pohyby hercov), Andy je v procese vývoja zainteresovaný oveľa viac, dokonca má prsty aj v scenári. Ten si ale zobral na mušku Alex Garland, ostrieľaný tvorca 28 Later, či the Beach a uspel. Adaptácia Cesty na západ v netradičnom prostredí dostala nevídané krivky.

Film a filmové techniky nie sú Ninja Theory cudzie a na hrách je to sakramentsky poznať. Či už je to Heavenly Sword alebo najnovšie dielo Enslaved: Oddysey to the West, technika performance capture je posunutá o stupienok ďalej, pristihnete sa, ako si hovoríte, že nejde o precíznosť pohybov, ale hovoríte už o herectve. Čítali sme už z pier, aj sme cítili, aj prežívali vnútorné boje, postavy v Enslaved to mali ťažké a na hercov boli kladené vysoké nároky a to nielen fyzické, ale hlavne preto, že scenár zasadil hru do prostredia, kde ľudstvo takmer neexistuje a spoločnosť vám robia roboti poľujúci na preživších. Z postáv tak vyžarujú osobnosti a viete, že za každým kotúľom, kopancami a skomi niekto stál a musel si to poctivo odmakať.

Scenáru ani výkonom najatých hercov ale ľudoprázdno nezlomilo väz, práve naopak, dokázali sa popasovať s prázdnotou, ktorej dominujú mechanoidy a necháva vyniknúť predovšetkým formujúcu sa chémiu medzi hlavnými hrdinami, ktorá neskôr prechádza do varu a doslova bublá pod povrchom. Monkey a Trip sú otrokmi nadradenej rase agresívnych robotov a od úteku z otrokárskej lode aj lovnou zverou. Oboch spája tak trochu zvláštne puto – čelenka s diaľkovo ovládanou náložou. Technicky zdatná Trip si nasadením tohto „šperku" hromotĺka priviaže k telu pod zámienkou bezpečného eskortu domov. Ak zomrie ona, zomrie aj on.

Jednoduchá matematika

Hneď v úvode sformované nezvyčajné priateľstvo je odsúdené na vzájomnú spoluprácu, ktorá na rozdiel od módnej vlny potrebuje iba jedného hráča. Zdolávanie prekážok s využívaním predností oboch postáv funguje na jednotku a i keď všetku špinavú prácu musíte urobiť svojpomocne, nemáte pocit, že by ste boli na všetko sami. Trip dokáže nalákať streľbu na svoj hologram, čím vytvorí okno potrebné na prerúčkovanie po strmej stene až k statickej strážnej veži, ktorej vykrútite krk a obrátite okamžite hlaveň na prichádzajúcu vlnu nepriateľov napádajúcich krehké žieňa.

Technika a vôbec rôzne hračky sú jej záľubou, vážkou vie zmapovať okolie, označiť ciele, identifikovať hrozbu, aj zvýrazniť míny. Je mozgom dvojice, bez nej by Monkey neotvoril ani dvere. Na druhej strane sa nemôže púšťať do súbojov, nedokáže skákať a tak ju musíte vziať na plecia, prehodiť na druhú stranu mostíka, z ktorého sa ako na potvoru zošmykne a balansuje vo výške sto metrov na jednej ruke, vyhodíte ju na visuté miesta a ona vás za odmenu vylieči alebo upgradne schopnosti za nájdené orby vypadávajúce z nepriateľov a lemujúce cestu vpred.

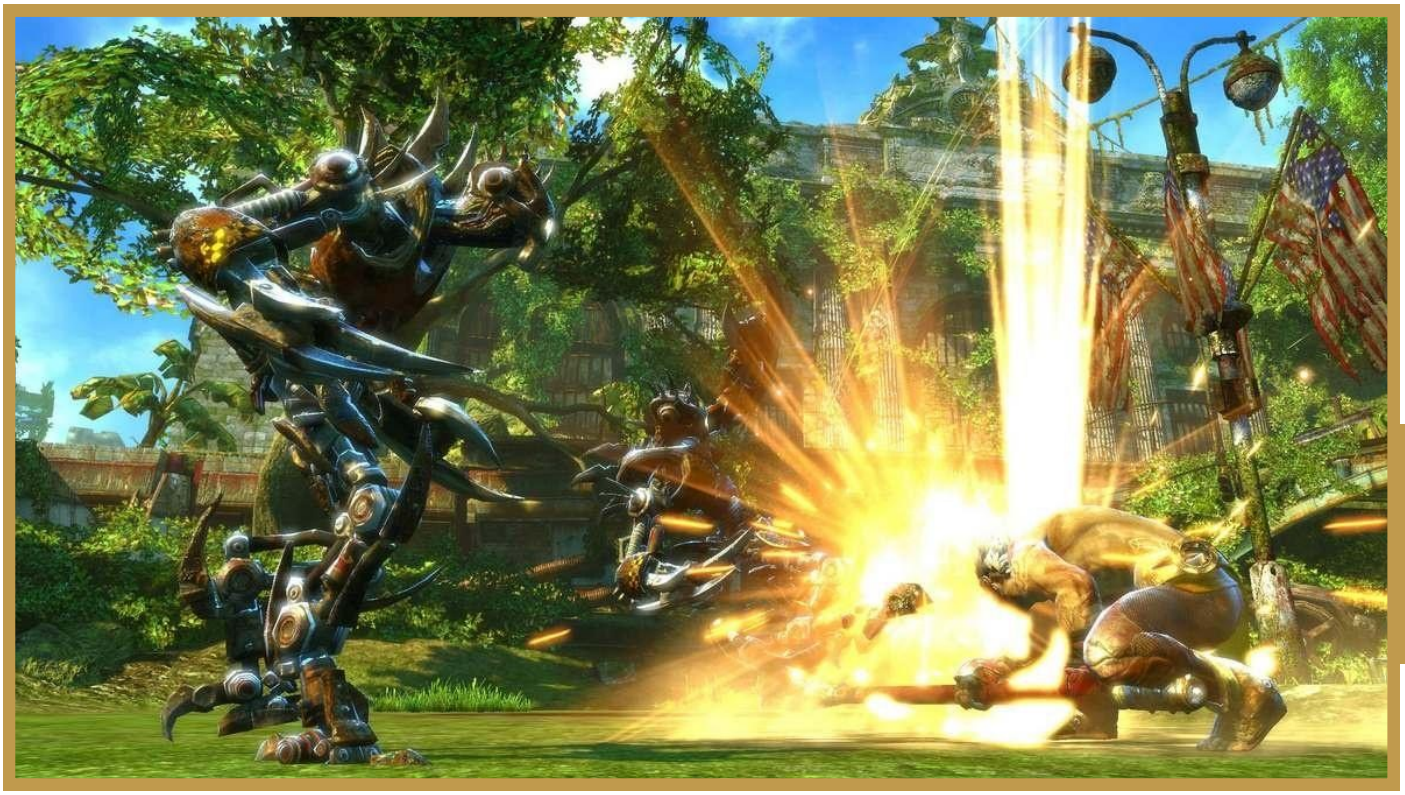
Upgradovať je možné štyri oblasti – zdra-

vie, štít, boj a palica – čím sa otvárajú nové útoky, zvyšuje sa účinnosť striel, ich počet v zásobníku, narastá zdravie aj schopnosť odraziť útoky štítom. Monkey sa spolieha v boji na tvrdé päste a jedinú zbraň, z ktorej dokáže páliť paralyzujúce a plazmové strely. Munície je však ako šafranu a je zväčša tam, kde autori od vás požadujú, aby ste nepriateľov zlikvidovali na diaľku. Obyčajne k riešeniu situácií vedie iba jedna cesta, aj keď by sa uživilo niekoľko (aj omnoho efektnejších variánt). Snaha obísť spiace stráže bez vyvolania poplachu alebo ich eliminácia z inej ako preddefinovanej pozície vedie k nevyhnutnému.

Boj o život

Súbojový systém sa zbavil postojov z Heavenly Sword a otvorene sa hlási ku škole God of War. Silný, slabý útok a skok dokážu relatívne jednoduchými kombináciami vykúzliť dynamický výkon plný obratov, dorážačiek, vražedných piruet a nahnevaných úderov. Pohľad na boj je mimoriadne atraktívny a srší z neho hnev voči nepriateľom, čo sa vždy odzrkadľuje aj na tvári Monkeyho, keď likviduje v spomalenom detailnom zábere posledného robota na obrazovke. S upgradmi palice a zväčšujúcimi sa zásobníkmi sa vkráda do skupinových stretov aj kus stratégie a využívanie špeciálnych druhov robotov, ktorých zničenie prináša bonusy.

Takýto druh je vždy označený ikonkou, podľa ktorej dokážete identifikovať cielenú explóziu alebo paralýzu. Stačí len správneho plecháča poslať k zemi a doraziť ho aktivovaním útoku obyčajne spúšťajúceho QTE. Enslaved vsádza na vizuálnu žranicu a tak stláčanie tlačítok odpadá, dokonca v niektorých momentoch quick time eventy chýbajú, alebo sa aspoň pristihnete, ako sa pripravujete vyťukať kombináciu. Veľkou škvrnou Enslaved je práve snaha o čo najfilmovejší zážitok. Postavy nie sú kompatibilné s prostredím, často nad ním levitujú a interakcia medzi nimi a lokalitami je mizerná. Nemôžete skočiť tam, kam chcete, nemôžete ísť tam, kam chcete, resp. skočiť z výšky na zem z kadiaľ chcete. Existuje vždy iba jedna cesta a ak si autori povedali, že nebude možné preskočiť tento kryt, tak ho nepreskočíte,



pretože je určený na krytie pred streľbou.

Veľmi iritujúca je hlavne počas bojov kamera. Enslaved používa voľnú, ale aj uzamknutú kameru pre dramatizovanie diania na obrazovke. Chce byť filmovou za každú cenu a hľadá ideálne uhly, čo sa jej nie vždy podarí. Pri bojoch sa zbytočne otáča, mení pozíciu, čím vás mätie a ak je statická, tak je ovládanie voči nej relevantné. Inými slovami, pohyb vpred po zmene orientácie môže znamenať vzad alebo von z obrazovky. V takýchto momentoch dokončujete reťaz komba často na úbohom plote, ktorému to aj tak nič nespraví. Duo kamera & ovládanie robí psie kusy aj pri mnohých pasážach, kedy lozíte, rúčkujete a zároveň sa schovávate pred streľbou. Hre sa to dá prepáčiť, ale ide o zbytočnú školácku chybu, ktorá komfort a plynulý zážitok zráža na kolená a pri smrti frustruje.

Farebnejšie zajtrajšky

Enslaved je o dvojici na úteku, čomu Ninja Theory prispôsobili tempo tak, aby ste nikdy nestáli na mieste a neprešľapovali pri hľadaní cesty vpred. Akcia je premiešaná s jednoduchými logickými problémami, tie ústia do lozenia a zdolávania prekážok aj pomocou Trip. Prelety vážky vám ukazujú vždy cieľ, na HUDe vyskočí vzdialenosť od neho, svietiace plošinky zase upozorňujú, že tadiaľto vedie cesta a celkovo máte dokonalý prehľad o tom, čo vás čaká a neminie. Vo finále ide hlavne o tú Oddysey, čo je aj referenčný materiál, z ktorého autori vychádzali.

Na rozdiel od 400 rokov starého literárneho diela je hra zasadená do svetlej postapokalyptickej budúcnosti, ktorá sa nedá nazvať inak ako plná života. Nestretnete síce ani živú nohu, ale opustené budovy New Yorku sa pomaly rozpadajú a pohlcuje ich príroda. Všetky lokality sú opotrebované až do takej miery, že preživší len hádajú, na čo mohol slúžiť taký žeriav. Na predošlú generáciu sa jednoducho zabudlo, zostali po nej iba trosky a farebná škála silno inklinuje k Uncharted. Porovnanie s týmto titulom nie je náhodné, Enslaved rovnako mixuje rôzne herné štýly do jedného celku. Hra však nie je tak vyladená a do detailov prepracovaná.

Skladba prvotriedneho performance capturingu, výkonu hercov, bojového umenia, zaujímavých lokalít a zvládnutého tempa v postupne gradujúcom deji vytvára svieži koktejl v nevídanom postapokalyptickom svete. Enslaved: Oddysey to the West má chybičky, mnohé z nich dokážete prepáčiť, no napriek všetkej filmovosti sa zabudlo na bonusový obsah. Making of videá by sa pri takejto produkcii uživili, znovuhrateľnosť je tak poháňaná iba motiváciou získať všetky achievementy.

Pavol Buday

HODNOTENIE

+ fungujúca chémia medzi postavami
+ skvelý performance capture, dabing
+ na jednotku zvládnutý scenár a prostredie
+ chytré súboje s bossmi
- loadingy medzi kapitolami a cutscénami
- ovládanie voči kamere
- po dohraní málo dôvodov na znovuzahranie
- drobné chybičky

8.0

Lara Croft and the Guardian of Lig

Práve v momente, keď sme si už mysleli, že Lara zo svojich koltov vystrieľala všetky náboje, zrodil sa v hlavách vývojárov z Crystal Dynamics geniálny nápad. Použime Laru Croft - hniezdu, legendu, ikonu, alebo akokoľvek túto sympatickú, nadmierne obdarenú, večne mladú archeologičku už teraz môžeme označiť, ale miesto klasického akčného dobrodružstva ju použime v kulisách... iného akčného dobrodružstva. Iného? V čom spočíva tá inakosť? V prvom rade v pohľade a v druhom, treťom, štvrtom a všetkých ostatných radoch v hrateľnosti. Guardian of Light tak zároveň je, aj nie je klasickou Tombraiderovkou, ktorou si vďaka digitálnym distribučným kanálom (Steam, XBL, PSN) môžete svoj stagnujúci platonický virtuálno-milenecký vzťah s hnedovlasou copaňou okoreniť.

Lara sa opäť raz zamotala do problémov, ktoré jej prerastajú cez hlavu. Už pred 2000 rokmi zúrila v južnej Amerike vojna medzi Totecom, strážcom svetla a Xolotlom, vyvrheľom temnoty. Vďaka chamtivým archeológom sa Xolotl dostáva k moci a je na Lare, aby dve tisícročia nahromadenej zloby poslala do večných lovísk. Permanentne.

Totec je priam ideálnou nahrávkou na kooperačný smeč. Spolupráca dvoch či viacerých hráčov je dnešným dňom takmer štandardom a ani Tomb Raider sa tomuto trendu nemohol brániť večne. Spojenie dvoch odlišných postáv, rýchlej, šikovnej sexice a silného bojovníka nie je vôbec náhodné, navzájom sa výborne dopĺňajú a pri troche snaženia dokážu vytvoriť efektnú dvojicu. Pred tým, než co-op rozoberieme podrobnejšie, sa však najprv povenujeme singleplayerovej kampani.

Prvý pohľad do nového Larinho sveta je menším šokom. Preč je klasické 3D zobrazenie, zmizla kamera zavesená za pôvabným pozadím slečny. Ak by sme pohľad mali opísať po technickej stránky, použili by sme asi pojem „izometrický“, ak by sme ho naopak chceli prirovnať k inej hre, použiť by sa dali tituly ako Diablo alebo staručká séria Crusader. Hlavnú hrdinku vidíte z vtáčej perspektívy, ovládate ju fakticky len v dvoch smeroch, pričom pohyb je vykonávaný jednou analógovou páčkou a mierenie druhou.

Zmena umiestnenia kamery priniesla nový pohľad na boje. Pavúky, aligátory, kostlivci a rôzne formy Xolotlových prisluhovačov na vás budú väčšinou zo všetkých strán a hrdinka sa bude musieť doslova obracať, aby sa ich zbavila. Boje sú zábavné aj vďaka nadštandardnej ponuke zbraní, kde sa postupom času od klasických dvojpištoliek dostanete až k rotačným guľometom, plameňometom, granátometom či raketometom. Zabíjanie monštier a zbieranie pokladov je odmeňované zvyšujúcim sa skóre a tiež narastajúcim „power metrom“. Skóre je dôležité pri konečnom súčte snaženia za daný level, power meter po naplnení sprístupňuje niektorú z vybraných superschopností.

Larine schopnosti vo všeobecnosti hrajú v Guardian of Light veľkú rolu. Nielenže si pomocou špeciálnych predmetov dokáže zvoliť svoj superútok, navyše si vďa-

ka dvom rozširujúcim slotom môžete slečnu priamo „nakonfigurovať“ podľa vlastného štýlu hrania. Chcete, aby sa Lara zamerala viac na streľbu? Alebo na používania granátov? Alebo naopak na obranu či rýchlosť? Jednotlivé čarovné totemy sú poschovávané v separátnych miestnostiach, ktoré síce v levoloch svoje miesto majú, no kvôli postupu v misii za zastavením Xolotla do nich vôbec vkročiť nemusíte. Jedná sa o akési challenges, teda minilevely založené na logických hádankách. Sladkou odmenou za potrápenie mozgových závitov je práve získanie ďalšieho „upgradovacieho“ totemu.

Logické hádanky a puzzle boli vždy silnou stránkou akéhokoľvek Tomb Raider titulu. Ani najnovšie dobrodružstvo sa nezaobíde bez občasného zloženia prstu zo spúšte automatickej pušky a naštartovania sivej kôry mozgovej. Budete posúvať kamenné gule na podstavce, budete sa vyhýbať letiacim šípom, preskakovať horiace podlahy, vyhýbať sa padajúcim balvanom, ale tiež odstreľovať prepínače na diaľku výbušninami, prechádzať okolo jedovatých kvetov a vykonávať iné krkolomné kúsky. Keď si k tomu pripočítate Larin vystreľovací hák, tlakové prepínače, časové spínače, otočné plameňomety a ďalšie dobrôtky, dostanete celkom dobrú predstavu o bohatosti adventúrnych prvkov.

O boji sa rovnako ako o puzzle vložkách dá povedať jedno – sú príjemne obtiažne a občas sa pri jedných či druhých v tom najlepšom slova zmysle zapotíte (v medziach dnešných hier). Jednotlivé misie vás navyše motivujú systémom akýchsi subquestov (dohraj level za X minút, pozbieraj všetky červené lebky, znič všetky urny, prejdi cez rieku bez dotyku s vodou, atď.) k viacnásobnému dohratiu. Napriek tomu, že číslo X v predchádzajúcej vete sa väčšinou pohybuje v rozmedzí 5 - 10 minút, reálne trvá jeden level pri prvom prejdení cca 4-krát dlhšie, čo pri celkovom počte úrovní (14) a výbornej motivácii k znovuhraniu robí z „arkádovky“ za „pár korún“ konkurenta aj tým najväčším AAA titulom.

A to sme ešte ani nezabrdli do najväčšieho Larinho tromfu a klenotu. Tým je, ako v prípade každej ženy, jej... muž. Co-op režim stavia vedľa seba Laru s jej rozsiahlym arzenálom a Toteca vyzbrojeného magickou kopiou (v prípade singláču má kopiu k dispozícii Lara) a štítom. Aktivácia co-opu má zá následok dokonca mierne zmeny v dizajne levelov, aby možnosti spolupráce dvoch hráčov ešte viac vynikli. Tam, kde predtým dáma vyskočila sama, sa teraz musí odraziť z pánovho štítu. Inde, kde sa v obyčajnej kampani dostala cez priepasť ľahko sama, musí teraz pre partnera vytvoriť povrazový mostík. Jedinou, o to závažnejšou chybou kooperačného módu je, že v dobe písania tejto recenzie bol dostupný iba v onffline režime, t.j. s kamarátom cez internet sa Guardian of Light vychutnať nedal. Patch napravujúci túto hroznú krivdu je naplánovaný na september, no to nič nemení na fakte, že mohol (mal) byť zakomponovaný od začiatku.

Skonštatovali sme, že akčná i adventúrna časť hry spĺňa tie najprísnejšie kritériá aj na klasickú krabicovku, takže jediné, čo by mohlo výborne vyzerajúcu jachtu s názvom Strážca svetla potopiť, je technické spracovanie. Našťastie sa tak nestalo a aj v tomto smere si nová Lara Croft poradila viac ako dobre. Izometrický pohľad na rozpadnuté chrámy, džungľu, lávové polia či pradávne hrobky titulu veľmi pristane, grafika je príjemná a dostatočne detailná. Oku ulahodia bohaté efekty, uchu zas výborne ozvučenie i akčná hudba.

Za dané peniaze je Lara Croft and the Guardian of Light takmer ultimátnou kúpou. Ponúka hodiny skvelej zábavy, ktorú si navyše budete chcieť kvôli bonusom a predmetom zopakovať. Aby toho nebolo málo, hra ponúka vyhľadávaný koop režim a ak by bol v online podobe prístupný hneď pri začatí distribúcie, viem si predstaviť, že by Lara z tohto dobrodružstva odchádzal s absolútnym hodnotením.

Lara Croft and the Guardian of Light je zatiaľ k dispozícii iba pre Xbox360, PS3 a PC verzie debutujú 28. septembra, kedy bude uvoľnený aj patch pre online co-op.

Jaroslav Otčenáš

HODNOTENIE

+ výborne skombinovaná akcia a adventúra
+ RPG atribúty
+ co-op
+ technické spracovanie
+ zbrane, totemy, challenges
+ skvelý pomer cena/výdrž
- Online coop „až“ formou patchu

9.5

MADE IN JAPAN – GALÉRIA TGS 2010

XBOX 360
XEA
Xbox Event Attendant

TM

V čase, kedy píšem tieto riadky, v poradí 15. Tokyo Game Show vrcholí posledným dňom, kedy sa medzi stánkami nedá takmer chodiť a čakačky na hry presahujú viac ako tri hodiny alebo sú rozdané všetky tikety na daný deň.

Po minuloročnom fiasku, kedy tu debutovala hrateľná ukážka Final Fantasy XIII a k lístkom zaručujúcich 15-minútové hranie dema sa rozchytali vo chvíli, kedy sa otvorili brány výstaviska, sa jemne upravila distribúcia tiketov. Počas novinárskych dní to nemá až taký zásadný význam, no keď haly zaplní široká verejnosť, systém rozdávania lístkov už nie je až taký smiešny, ale predsa vyvoláva úsmev.

Najväčší cirkus je okolo stánku Sony, ktorý má najširší záber a najlepší line-up hier. Nájdete tu všetky najväčšie pecky, na ktoré sa u výrobcov čakajú dlhé hodiny. Ak si povedzme chcete zahrať Ni no Kuni, GT5 v 3D alebo Monster Hunter Portable 3, postavíte sa do radu, ale ak máte chuť na niektorú z hier pre Move, musíte si odstáť radu do stánku, kde dostanete časenku. Mne sa prihodilo nasledovné.

Rozhodol som sa odskúšať pirátsky prídavok Deastorm Pirates, ktorý bude súčasťou Time Crisis: Razing Storm. Vchod do kóje s rozkošnou hosteskou bol zozadu, kde ma zamestnanec poslal pre časenku. Slečne v okienku som povedal, že chcem hrať Deadstorm Pirates, vybrala mi lístok a poslala naspäť ku kóji, kde by som obyčajne stál v rade. Keďže bol novinársky deň, pribehnem k vyhadzovačovi, ukážem lístok a on mi vraví, že čas na lístku ukazuje, že mám prísť až o pol hodinu! O 30 minút ma vpustil do vnútra a s hostesku sme rozohrali tak atraktívny co-op, že sme sa ocitli v oficiálnom traileri!

V Japonsku momentálne zúri horúčka menom Apple, Softbank, ako jediný operátor, má exkluzívne práva na predaj produktov iPhone a iPad. Japonci absolútne prepadli týmto zariadeniam, čo sa odzrkadlilo na výstavnej ploche a masívnej podpore hier. Oproti minulému roku narástla aj PC sekcia, ktorá je okato ignorovaná. Dôvodom nie sú vystavované hry, ale fakt, že PC softvér je tu dvakrát tak drahý ako tituly pre konzoly. Svoj mini stánok tu má aj Crytek, ktorý ukazuje Crysis II v 3D formou videa.

3D je takmer všade, Ridge Racer 7 dostane update za 500 JPY, ktorý prehĺbi perspektívu, PacMan sa vracia vo filme, Resident Evil Afterlife má svoje miesto v Capcome, Irem kontruje katastrofickým scenárom Disaster Report 4 a Sony všetko, čo môže, má v 3D. Dokonca aj na verejné premietanie trailerov sa rozdávajú okuliare.

V pavilóne mimo vystavovaných hier sa pripravujú majstrovstvá v hraní na automatoch, medzi halami sa zase premávajú cosplayeri, obchody lákajú svojou luxusnou a bohatou ponukou všemožných potrebných, ale aj zbytočných vecičiek s motívmi najväčších hier. Figúrkam a darčekom sa budeme venovať v špeciálnom článku, rovnako ako aj sekcii Sense of Wonder, ktorá je rezervovaná kreatívnemu mysleniu mimo hraníc klasických

hier. Hľadanie mín v Minesweeper v sprievode muziky je slabým odvarom toho, čo tu tímy z celého sveta predviedli.

Ak by sme mali vybrať najlepšiu hru tohtoročnej TGS, je to jednoznačne Ni no Kuni od Level-5. PS3 verzia je k zožraniu, k DS-kovej sa bude dodávať 400-stranová kniha s beštiárom a pomôckami na vyriešenie logických problémov. Už teraz premýšľame, že si ju napriek jazykovej bariére importujeme.

Tokyo Game Show 2010 sa po minulom roku prebudila a aj napriek koncentrovanejšej forme a za menšej účasti vystavovateľov sa podarilo výstavnú plochu zaplniť atraktívnymi a zaujímavými produktami, ktorých najväčšou chybou je, že si sa k nim západný svet buď nedostane alebo si počká poriadne dlho na lokalizovanú verziu.

Pavol Buday

TGS 2010 AWARDS

Hneď na výstave si japonskí vývojári vybrali aj hry roka a vybrané tituly boli:

Hlavný víťaz: New Super Mario Bros.

Vítazi:

Idolmaster 2 (Bandai Namco, X360)
Vanquish (Sega, PS3/X360)
El Shaddai (Ignition, PS3/X360)
Gran Turismo 5 (SCE, PS3)
DanceEvolution (Konami, X360)
Dissidia 012 Final Fantasy (Square Enix, PSP)
Ni no Kuni (Level-5, DS)
Final Fantasy XIV (Square Enix, PC/PS3)
Monster Hunter Portable 3rd (Capcom, PSP)
Yakuza Of the End (Sega, PS3)
Games Designer Award: Heavy Rain

Ocenenia kvality:

Inazuma Eleven 2 (Level-5, DS)
Wii Sports Resort (Nintendo Wii)
Friend Collection (Nintendo DS)
Dragon Quest IX (Square Enix, DS)
New Super Mario Bros. Wii (Nintendo Wii)
Final Fantasy XIII (Square Enix, PS3)
Bayonetta (Sega, PS3/Xbox 360)
HeartGold & SoulSilver Pokemon (Pokemon, DS)
Monster Hunter 3 (Capcom, Wii)
LovePlus (Konami, DS)
Yakuza 4 (Sega, PS3)

Najpredávanejšia hra: Dragon Quest IX (4.26 milióna)
Game design: Heavy Rain

V živote recenzenta sú niektoré hry opradené jemnou vrstvou sentimentu či túžby. Po dlhých rokoch im síce nemôže venovať takú pozornosť, ako by chcel v roli obyčajného fanúšika, no stále vyčnievajú a pýtajú si pomyselný piedestál. Môže to byť prvá hra na novom systéme, nový diel v obľúbenej sérii, prípadne úplne posledná hra, ktorú bude na danej platforme hrať. Dragon Quest IX je pre mňa prvá hra, kvôli ktorej som bol ochotný investovať do Nintendo DS. V hantýrke nášho biznisu ide o system-seller – ak by prišla v prvej fáze života NDS, predala by milióny konzol, aj tú moju. Tým, že prišla neskôr, atakovala iné rekordy a patrí jej titul najlepšie predávanej hry v Japonsku za rok 2009. Teraz je otázne, či si na Slovensku nájde viac ako iba jedného nadšeného hráča.

Dragon Quest je totiž japonský pojem. Na poli vlastného žánru JRPG, s renomé najznámejšej série vo svojej domovine (áno, prekonáva aj Final Fantasy) – a v ostatnom svete dosahuje iba zlomok úspechu. Je to obrovská škoda, lebo táto séria v sebe skrýva mamutiu porciu hrateľnosti, akú jej môže závidieť 95 % ostatných hier priemyslu.

Úvodné minúty. Buble vo vás enormná miera očakávaní. Naplnia sa skoro. Deviatka rozpráva príbeh o ochrancoch, ktorí zo svojho vzdušného zámku s obrovským stromom Yggdrasil zostupujú na zem, aby sa venovali ľudkom, chránili ich pred zlom, boli im duchovnou oporou. Za dobré skutky získajú esenciu láskavosti, tú obetujú stromu na streche Observatória a celé roky čakajú, kým na ňom začnú kvitnúť figy. V tom momente príde Nebeský expres a zoberie ochrancov do zasľúbenej zeme.

Prvá hodina vás prepína medzi jednotlivými svetmi – Observatóriom s kolegami s aurami a dedinkou príznačne nazvanou Angel Falls, kde v neviditeľnej podobe pomáhate dedinčanom so stratenými predmetmi či lekciami správania sa k druhým. Väčšinu času skúmate zákutia domov, studní a vidíte, čo si o vás ľudkovia myslia. Na oplátku, tam hore kecáte s kolegami, čo nie sú aktuálne vo svete ľudí a zisťujete, ako sa všetci tešia na prichádzajúci deň. Je to síce pomalý rozbeh, no dáva zmysel a ani na sekundu sa nenudíte. Svet ľudí strieda deň s nocou, tam hore zase odhaľujete nové zákutia zámku a to očakávanie cítiť vo vzduchu. Je to očakávanie poriadnej porcie hry – a tá začne po dvoch hodinách.

Keď sa hlavný hrdina ocitá nie v zasľúbenej zemi, ale známom prostredí Angel Falls. Bez aury, no s opásaným mečom a novými známymi. Spočiatku nevie, ako sa z tejto šlamastiky dostať, preto volí cestu dobra, rozhodne sa konať správne skutky ako doteraz v domnienke, že tak nájde cieľ. Na svojom putovaní skríži cestu s viacerými starostlivými charaktermi jeho formátu, ktoré nemali podobne kúsok šťastia – rytier úfajúci po svojej milej pod kúzlom čarodejnice či celej dedinky sužovanej nešťastím. Práve z nej sa vydá hrdina do sveta plniť väčšie i menšie úlohy, až sa mu príbeh stratí medzi prstami.

Pretože na rozdiel od Final Fantasy, kde vás príbeh stále ženie vpred a je jedným z dôvodov hrania, tu sa možno uspokojiť s úplne prepracovaným svetom. Z kvarteta JRPG vlastností príbeh-postavy-svet-boj sa po pár hodinách prvé duo nenápadne vytráca a dáva priestor druhému. Je to prirodzená súčasť tejto série, ktorá ani nepotrebuje do vašej cesty postaviť mocného zloducha so skupinou menších bossov s vykreslenou minulosťou. Zlo nemá jasnú podobu a nepriateľov stretávate náhodne v divokom neprebádanom svete, nie kvôli túžbe poraziť niekoho nenásytného po

moci. DQ IX je cnostná rozprávka s lineárnym postupom, kde vás po stranách čakajú desiatky NPC núkajúce väčšie i menšie questy. A najmä výlety za pokladmi a tajnými zákutiami pestrých pláni či lesov.

Najprv si vystačíte pri vandrovke o jednej osobe, kde môžete hľadať, skúmať a trošku aj súperiť, no pokiaľ si boj chcete skutočne užiť, treba mať vyrovnanú partiu kamošov. Iste, nemôžete pri nich rátať s úplne majestátnym stromom vlastností, ale rozdielne charaktery budú k dispozícii presne tak, ako si ich v pomerne detailnom editore stvoríte. Môžete tráviť desiatky minút pri voľbe výzoru, dôležitejšie však bude určenie povolania – bojovníka, mága, kňaza, zlodeja či majstra bojových umení.

Potom ich vyskúšate v súbojoch na ťahy v klasickom štýle, kde vás nemá čo prekvapiť – fyzické útoky, mágia či použitie predmetov. Ale zároveň aj archaická vlastnosť, že v boji neviete odhadnúť poradie, v ktorom vaši kamoši bojujú, klasický to neduh série. Oveľa lepšie zistenie je, že z náhodných súbojov sa séria postupne dostáva k modernejšiemu zobrazeniu nepriateľov na mapke. Nepriatelia sú rôznorodí a autori sem nasypali živých, neživých, drakov, banditov a nevynechali pre sériu typických slimov. Samozrejmá je špecializácia na určité typy zbraní, brnenia, kúzel i distribúcia získaných bodov do schopností. Menej tradičná je možnosť vystriedať celú profesiu s nadobudnutými vlastnosťami, takže oddaní hráči budú môcť na jednej postave vytrénovať jednu a potom aj inú profesiu s väčšinou výhod. Stále platí, že prvotná voľba je veľmi dôležitá a určuje rovnorodé zloženie partie.

Popri skúmaní a boji objavíte megalomanský aspekt hry. Okrem základných questov tu nájdete kopu vedľajších. Môžete sa vrhnúť do alchýmie, ktorá núka tisícku predmetov, kde kombinujete všemožné ingrediencie typu konské lajno až po mocný artefakt z dungeonu. Nezabúdajte na všetky truhlice, kde sa skrývajú potrebné kľúče. A určite si nenechajte ujsť honbu za pokladmi roztrúsenú po celom svete, lebo čo poklad, to náhodne generovaný dungeon s bossom. Povedať dĺžku hry z fleku je nemožné – príbeh azda zaberie 35-40 hodín, ale tie desiatky hodín zábavného skúmania sveta čo nasledujú...

Putovanie je akoby rozdelené do mnohých oblastí, svetová mapa je rozsiahla a skrýva množstvo obsahu. Základná formula znie nasledovne: opustíte dedinu, vandrujete po svete, aby ste sa dostali cez kus sveta do ďalšej dedinky. S vlastným ekosystémom, obyvateľmi v núdzi a občas sa na spestrenie dostávate k ďalšej spirituálnej otázke. Časť questov vám totiž zadávajú duchovia, ktorí tu bezcieľne vandrujú po zemi a vedia, že pokiaľ im niekto nepomôže, nenájdu cestu k vykúpeniu. To je pomaly až ukážka Aligieriho putovania duší v očistci, ktoré sa z patovej situácie nevedia pohnúť. No vďaka vášmu zásahu (nezabúdajte, že ste bývalý prisluhovač s aurou) sa môžu vyslobodiť. Je to veľká miera satisfakcie podporená dobrým scenárom – a najmä odzrkadľuje jeden obrovský podstatný fakt. Questy v DQ IX nie sú nahádzané do sveta iba samoúčelne, aby ste sa nenudili a autori našli pre ňu využitie.

Naopak, tvorca série Yuji Horii zvolil láskavý, horlivý prístup a ten postupne prenáša na vaše hranie a vlastné pocity. Sú to pocity zadosťučinenia a zároveň si nemožno nevšimnúť, ako si Japonci do hry prepašovali svoje otázky duchovna a náboženstva. Tých pár pohanov medzi vami sa nemusí zľaknúť, je to skôr otázka, ako do hry zapadajú kostoly (ukladáte v nich postup v hre prostredníctvom spovede – dokonca aj pri vypnutí DS dostanete požehnanie) či kňazi (slúžia na oživenie parťákov, keď umrú v boji a preto ich musíte dotiahnuť k duchovnému zástupcovi). Ale ten hlavný odkaz hry je pomáhať svojim blížnym – iste, túto mantru vyznávame aj pri desiatke iných RPG, no tu sa pri absencii pomsty či iných pocitov vynára na povrch oveľa rýchlejšie a zreteľnejšie.

A keď sme pri pomoci blížnemu, nemožno nespomenúť multiplayer. Síce iba v lokálnej forme, preto sme si pri minulej návšteve Tokia nemohli nevšimnúť davy ľudí pri obchodných domoch či vybraných železničných uzloch, kde sa Japonci zastavili na ceste z práce či zo školy bojovať vo virtuálnom svete. Na výstave Tokyo Games Show sa priamo rozdávali questy cez Wi-Fi, čo je ďalšia ukážka využitia on-line módu. Wi-Fi komunikácia funguje naplno pre tri aktivity – hranie s ostatnými, získavanie nového obsahu (vedľajšie questy majú čísla, časť máte v hre hneď, ďalšie sa každý týždeň objavujú na stiahnutie) a Canvass mód. Táto sociálna vychytávka umožňuje zavrieť vaše DS so zapnutou hrou a cestovať po meste. Keď nájde podobne zapnuté DS, prebehne medzi nimi výmena charakterov, t.j. váš hrdina sa objaví v cudzom DS a iný zase v krčme u vás. Potom si možno pozrieť jeho vlastnosti, výbavu alebo aj cenné mapky pokladov. Toto je ale opäť primárna otázka na Japoncov, ktorí nakúpili viac ako 4,3 milióna kópií hier a po jazde metrom majú plné krčmy hrdinov. V západnom svete zatiaľ Square-Enix predal cca 450 tisíc kusov, takže na stretávanie a výmenu predmetov by bolo potrebné skôr vyhlásiť samostatný snem hráčov. Viete už, prečo Japonci takto stoja pred obchodmi? Ale pozor, ak sú medzinárodné verzie hry kompatibilné, podniknem v septembri experiment a postavím sa vedľa nich, či mi neposunú pár zaujímavých mapiek. To bude už pravý suvenír z Tokia!

Dragon Quest je fenomén a najnovší diel šitý na mieru DS je výbornou ukážkou žánru. A dôkazom, že JRPG nie sú mŕtve! Majú stále miesto v hráčskom svete, odzbroja vás svojou hrateľnosťou i prístupom a na pomery DS je to audiovizuálne príťažlivá hra s peknou grafikou a podmanivou hudbou. Tento rok nemá zmysel investícia do ničoho iného, DQ IX vydrží minimálne do Vianoc. Jeho nekonečný obsah je navyše krásna ukážka, ako hráča udržať pri hre aj po záverečných titulkoch. Nie, nielen ten, DQ IX je vôbec lekcia pre herný priemysel ako tvoriť hráčske klenoty.

Korec

HODNOTENIE

+ rozprávkový dej a krásny svet
+ tempo hry
+ bohaté súboje a nepriatelia
+ prepracované povolania a kombinácie
+ tisícka predmetov
+ skvelá grafika i hudba
+ obrovská porcia end-game obsahu
+ Canvass mód
- iba lokálny multiplayer

9.5

Japonsko vs celý svet

Sedím vo vlaku smerujúceho na Makuhari Messe a už viem, že tohtoročná Tokyo Game Show bude lepšia ako tá predošlá. Predtucha a deň predtým ohlásené tituly menovite Asuras Wrath od Capcomu, Shadow of the Damned od EA a stanovený predbežný termín vydania The Last Guardian, sú len kvapkami v mori, ktoré nesie meno japonský trh.

Už sme veľakrát počuli z úst vysoko postavených a rešpektovaných vývojárov (Kojima, Inafune), že japonský development upadá a mal by sa uberať západným smerom. Najnovšie sa hovorí o päťročnom sklze. Prečo to práve hovoria vývojári, ktorí sa zúfalo snažia byť západnými, keď doma majú tak veľký trh, ktorý nemusí vôbec nikoho z nás zaujímať, pretože je sebestačný? Stojí však v ceste progresu udávanej nami akceptovateľnou západnou produkciou, ktorá skrotila taje nastupujúcej novej generácie konzol. Na východe sa bohužiaľ stále nosí prešľapovanie na konzervatívnom koberčeku.

Problém nie je japonské hry hrať ani ich kritizovať, ale ich správne pochopiť, porozumieť im. V Japonsku sa stále bojuje so stereotypmi, ktoré sú dnes považované za prežitky. Musí sa počítať s tým, že jednoduchšiu hru treba ovládať aj na d-pade aj na analogu, že jednoducho tá druhá analogová páčka na ovládanie kamery je nepotrebná.

Počuli sme veľakrát, že Japonci nestíhajú za západom, čo je munícia do všetkých slovných prestreliek. Ako hráčom je nám jedno, kto za projektom stojí, koľko stál vývoj alebo koľkokrát sa menil dizajn, to sú informácie, ktoré sa žiadnym spôsobom nepodpisujú pod herný zážitok. Nás zaujíma celok a prezentácia zabalené v krabici v košíku. Ak niekto hovorí, že Japonsko je pozadu, nevie, o čom hovorí.

Kladieme si správnu otázku?

Japonci sú pozadu. Ale v čom? Je to počet publikovaných hier ako v dávnych časoch na PS2? Sú to nápady, košaté príbehy, tony šialených bojoviek alebo v skutočnosti, o čom hovorí Kojima aj Inafune, ide o technologické postupy, metodiku práce, distribúciu ľudských zdrojov pridelených na projekt a efektívnosť? Je to téma pripomínajúca večnú diskusiu o tom, či ten PC trh zomiera alebo už zomrel ako žáner adventúr, ktorý vraj zmizol z herného sveta už pred niekoľkými rokmi.

Bol v dobe vydania pozadu Super Mario Galaxy 2, bol za opicami Resident Evil 5, mal päťročný sklz Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots? Kto vie, ako by zareagovala západná obec na hru, keby nebolo Ryana Paytona, jedného z prvých ľudí zo západu na tak vysokom poste v Kojima Productions, ktorý sa postaral o to, aby hra vyhovovala aj nám. Vyvolával by tak silné spomienky návrat na Shadow Moses, keby ho dizajnoval niekto iný ako Shaun Eyestone?

Nástup novej generácie je pre mnohých ešte stále silnou prekážkou a už dávno neexistuje koncentrácia iba na jeden herný systém. Na E3 si to dokonca uvedomil aj tvrdohlavý Valve. Zvýšené náklady na vývoj a náročnosť na ľudské zdroje sú pri nízkych výnosoch nerentabilné. A zatiaľ čo Capcom a Square si na pol ceste uvedomili, že je načase investovať do multiformátovej technológie, väčšina sa otočila tvárou k DS, Wii a PSP, pretože vývoj je pre tieto platformy jednoduchší

a nebude sa musieť rozširovať tím o ďalších dizajnérov a grafikov. Japonci nekalkulujú tak ako na západe a preto sa na niektoré skvosty čaká tak ukrutne dlho. Začínajú si však uvedomovať pri desiatkach miliónoch predaných konzol, že penetrácia PS3 a Xbox360 je na takej úrovni, aby sa im oplatilo investovať do vývoja. A môže to byť aj Disaster Report 4, ktorý nakoniec vyzerá ako upscalovaný PS2 titul.

Hráme správne hry?

Pohľad na line-upy vystavovaných titulov Square Enix, Capcom a Konami jasne poukazujú na vysokú koncentráciu a obľúbenosť handheldov. Square dokonca ignoruje HD konzoly a tieto Vianoce uvedie na trh iba PSP a DS tituly. Na TGS sa kašle na Halo: Reach, pretože v nedeľu je tu Pokémon Black a Pokémon White, ktoré dohromady predali za dva dni neuveriteľných 2,6 miliónov kópií, a v pondelok je tu Black Panther: Yakuza. Nikoho na showfloore nezaujíma, že pol roka stará hra Final Fantasy XIII sa konečne dostáva na zelenú konzolu.

Nik ju nechce hrať, dokonca som bol svedkom, ako hosteska takmer za ruku ťahá návštevníka, aby sa postavil k stojanu a aspoň si pozrel intro. Trinástka tu už svojich 15 minút slávy mala. A nielen ona. Dragon Quest IX už nemá miesto pred najväčším obchoďákom s elektronikou v Akihabare. Priestor pri chodníku Yodobashi Camera je pripravený pre blížiacu sa pecku Dragon Quest Monsters: Joker 2. A zatiaľ čo západ sa venuje questovaniu a canvas módu, v Japonsku sa už nehrá s takou vervou ako kedysi. To bolo pred 18 mesiacmi.

Po tejto stránke je západ pozadu. Najlepšia hra výstavy Ni no Kuni sa možno nikdy nedostane na západ v takej podobe, v akej bude uvedená tento december na trh. S predajnou cenou nastavenou na hodnotu konzolovej hry by sa u nás musela dodávaná 400-stranová kniha predávať iba v limitovanej edícii. Rád by som sa mýlil. A ak to nespraví Square Enix s Dissidiou a Kingdom Hearts, tak na handheldoch rozbije bank Level-5 s pomocou rešpektovaného animovaného štúdia Ghibli, ktoré dodalo nezameniteľný výtvarný štýl príbehu malého chlapca presúvajúceho sa medzi svetmi, aby zachránil svoju matku. Ni no Kuni stojí a padá na lokalizácii. Japonci nie sú pozadu, oni sú popredu a je im jedno, že testosterónoví chlapi v marci obtiahnu lancerky a z druhého tábora sa zapíska do boja proti oranžovookým.

Na západe nič nové

Ak chcete hrať niečo japonské, narazíte obvykle na dva problémy – jazykovú bariéru a ak ju prekonáte, tak je to regionálne kódovanie. Spomeňme si na všetkých Professorov Laytonov, ktorí vychádzajú s dvojročným meškaním, právnikov Ace Attorney od Capcomu alebo sériu Yakuza, ktorú SEGA vôbec nechcela na západe ani vydať, pretože sa tu predá sotva pár desiatok tisíc kópií! Aj v Japonsku sa nosia a uprednostňujú fenomény a známe série. Po HAWX 2 nikto neštekol a veríme, že ak by Namco Bandai mal na stánku Ace Combat, tak sa tam vytvorí dvojhodinový rad. Nie sú lietadlá ako lietadlá.

Sú jednoducho veci, ktoré sa dajú pochopiť, až keď ich vyskúšate na vlastnej koži a tým nemyslím, že si zahráte racing s malými dievčatkami na chlapácky vytunených športiakoch, ale že tú atmosféru nasajete priamo z bežného života, pretože v Japonsku je gaming previazaný aj na merchandising, životný štýl a mobilných operátorov. To ostatné je len hranie, aké poznáme aj my. Je iné obliecť sa do kostýmu a ísť na con, je iné dať na seba parfum obľúbenej postavy, na krk zavesiť šperk, ktorý nosí postava v hre, a ísť do práce, je iné mať vytetovanú Lightning a vložiť si dokumenty do obalu s jej podobizňou.

Ak je Japonsko pozadu, tak je to v stratégiách, ktoré nás konieckoncov nemusia zaujímať, ak sa nepodpíšu pod navýšenie koncovej ceny. Hranie je rovnaké, len my inak chápeme slovko zábava a inak ho chápe tvrdý kravaťák, ktorý si kúpi simulátor randenia od Konami (áno, oni robia aj MGS). Náš export je mimo hru, tamojší gaming je o krok vpredu, pre nás vzadu, pretože ide o exotický import a vyhovuje nám rozmaznávanie predsudkami, ktoré sa dajú chápať aj ako prirodzený obranný mechanizmus pred obavami, že by tuzemskú tvorbu mohla „iná" produkcia schovať do vrecka. Nezabúdajme, že raz tomu tak bolo. Japonské hry nie sú iné, len komunikujú iným jazykom, doslova a do písmena.

Pavol Buday

YAKUZA OF THE END

Prehnaný život mafiánov sa dostáva o stupienok bližšie ku koreňom, z ktorých vychádza. Módna vlna zombíkov dorazila aj do Segy a čo je hlavné, prichádza s trendom co-opu. Je to zaručený recept, ktorý už zafungoval v mnohých podobách a mnohí sú už unavení z toho, čo naštartoval L4D, ktorému by mal patriť dohľad nad všetkým, čo obsahuje nemŕtvych. V prípade Yakuza vychádza táto kombinatorika smiešne, zaváňa prvoplánovým profitom, no zároveň je prísľubom satisfakcie, že unavená herná mechanika dostáva kopanec do správnych miest, aby sa zo série nestala iba obyčajná vykrádačka samej seba.

Na Tokyo Game Show bol predvedený koniec Yakuzy (na čo odkazoval podtitul Of the End), ako ju poznáme. Štvrť Kamurocho je okupovaná, zničená a obliehaná vojskom, dôvodom na karanténu nie je nič iné ako virálna epidémia meniaca všetkých živých na chodiace mŕtvoly. Dôverne známa štvrť je tak obohnaná vysokým oplotením, čím sa šikovne stanovili hranice hernej plochy, ttakže tá priesvitná stena, za ktorú obyčajne nemôžete ísť, je zhmotnená. Teraz vás už nebude trápiť, prečo nemôžete vyjsť na chodník, pretože je tam tonový pontón, za ktorým je sloboda. Lenže vy nebudete vonku, ale vo vnútri!

Yakuza je prehnaná, kto sa už zoznámil

so životom mafiánov, temným svetom zabijakov, podvodníkov, lupičov, zlodejov a luxusných prostitútok, vie, že niektoré veci jednoducho nemôžu fungovať, i keď vychádzajú z reality a reflektujú ako približne to podsvetie pracuje. Vždy, keď sa objavil hlavný hrdina tejto série, akoby svetlá v miestnosti trochu pohasli. Toľko charizmy bolo naliate to jeho osobnosti, že stačí, aby proti vojenskej stráži pred jednou z brán do pekelnej jamy Kamurocho plnej smrti vykročili biele kozačky a začína sa vytvárať koridor. Po ulici nejde nik iný ako Kazuma Kiryu a beda tomu, kto si myslel, že ho nemŕtvi ochránia pred smrťou. Ten niekto mu uniesol milovanú nevlastnú dcéru a nikto, nikto si s Harukou nebude zahrávať. Kazuma nemusí nič povedať, stačí zaťať päste a vzduchom už lietajú nepriatelia.

Oceľ namiesto päsť

Kazuma na záchranu Haruky nebude sám, pomocnú ruku mu ponúkajú presne tí, ktorým už kedysi nakopal zadok. Konkrétne ide o pánov: Ruiji Goda, Goro Majima a Shun Akiyama. V predĺženom traileri v stánku Segy sa všetci štyria postavili proti hordám nemŕtvym, no z japonských tituliek bolo ťažké vyčítať, ako vôbec bude kooperácia medzi nimi pracovať. Vo videu boli viditeľne ovládaní viacerými hráčmi.

Yakuza of the End mení základný súbojový systém a päste vymieňa za poriadne strelné zbrane, môžete stále riešiť veci ručne-stručne, no pästné súboje sú utlačené do úzadia, čím sa zvyšuje aj dynamika akcie. Hlavnými hviezdami sú strelné zbrane, to najsilnejšie, čo ste v hrách Yakuza mohli držať v rukách. Každá z hlavných postáv má svoju špecializáciu a tým pádom aj obľúbenú zbraň, Kazuma má k dispozícii útočnú pušku, Akiyama si udržuje štýl dvomi pištoľami, Goro sa spolieha na brokovnicu a Ruiji si z ruky ala Adam Jensen z Deus Ex vie poskladať rotačák. Samozrejme, že do rúk môžu zobrať aj zbrane iných, medzi nimi aj také exotické kúsky ako vejár.

U zbraní zatiaľ nie je isté, či sa budú opotrebúvať, vieme však, že kľúčové, ktoré prislúchajú hrdinom sa dajú upgradovať a zvyšovať tak ich účinnosť v teréne. Strieľať sa bude po stovkách zombíkov, ktorí narozdiel od iných sú na steroidoch a hýbu sa mimoriadne mrštne. SEGA vkladá do novej Yakuzy prekvapivo mnoho iných prvkov ako využívanie vozidiel a ich priame ovládanie. V traileri sa mihol tank a keď takáto plechovka vybuchne, tak explózia si vezme so sebou aj okolostojacich.

Zábava musí byť

Napriek zombie horúčke však mesto v Yakuza of the End funguje normálne, stále sa tu dá obchodovať aj plniť misie či pochôdzky pre ľudí v núdzi. Mimo akcie príde na staré dobré vybavovanie účtov, prehováranie do duše, uplácanie, ale aj vymlátenie duše kvôli kúsku informácie. Z nútenej karantény povstali nové postavy so zaujímavým charakterom a svoje miesto si tu našli aj populárne minihry. Za utŕžené peniaze si budete môcť zahrať pachinko, karaoke, ping pong s dievčatami, loviť ryby, šípky, randiť s hostekami alebo odpaľovať s bassebalkou na billboady loptičku.

Dobrou správou je, že Yakuza mení akčnú zložku. Nech sa môže akokoľvek likvidovanie zombíkov v Tokiu zdať akokoľvek smiešne, zmenu vítame s otvorenou náručou. Teraz už len ostáva čakať na ďalšie detaily a hlavne na to, kedy a v akej forme SEGA uvedie Yakuza of the End na západ.

Pavol Buday

NI NO KUNI

V tomto momente už mnohí z vás vedia, že Ni no kuni je v našich očiach pasovaná za najlepšiu hru poslednej TGS a všetci do radu sa zrejme pýtate prečo. Možno ste videli ten dvaapolminútový trailer, ktorý na dlhý čas paralyzoval prakticky všetkých návštevníkov prechádzajúcich okolo stánku Level 5. Alebo tú 90-sekundovú ukážku s dominujúcou grafikou PS3 a neľútostným termínom 2011.

Ni no kuni predovšetkým spája dva geniálne prvky do jediného diela. Azda je otázne, prečo sa Japonci rozhodli pre ich kombináciu až teraz vzhľadom na ich obojstrannú nesmiernu popularitu. Vznikol nápad zobrať audiovizuálnu stránku filmov štúdia Ghibli (Princezná Mononoke, Cesta do fantázie, Môj sused Totoro) a výbornú hrateľnosť na pomedzí adventúry a RPG so zmyslom pre detail z dielne Level 5. Z formálneho hľadiska na výsledku pasuje prakticky všetko – od nádhernej sťa maľovanej grafiky, jemný dabing, soundtrack Joea Hisashiho (dvorného skladateľa filmov Hayao Miyazakiho). Ghibli toho nedodáva málo – niekoľkominútové nádherné animácie uchvátia už na DS, nehovoriac o parádnej PS3 verzii. A do tohto fantastického sveta má Level 5 zasadiť svoju hru.

Dve verzie nespomínam náhodou. Projekt vznikal pôvodne pre Nintendo DS, no koncom júna 2010 sa rozhodol Level 5 aj pre PS3 verziu. Dvojica hier však nebude rovnaká, o čom svedčí aj rozdielnosť podtitulov – mali by zdieľať jeden príbeh, ale priniesť odlišnú hrateľnosť. Ten spájajúci príbeh má potenciál byť ďalším majstrovským kúskom tvorby Ghibli. Malý chlapec si spočiatku užíva detské huncútstva, no keď mu zomiera mama aj vplyvom ním spôsobených udalostí, upadá do hlbokého smútku. No jedného dňa mu jeho vlastný žiaľ pomôže nájsť cestu do iného sveta Ni no kuni, ktorý existuje paralelne s tým civilným – a snáď mu umožní mamu zachrániť. Cynicky si poviete, na pohľad je to obyčajný príbeh smútku a trošku putovania vo fantasy svete. Jasné, na papieri to neznie tak monumentálne, ako keď začnete reálne hrať...

Na výstavisku TGS som Ni no kuni hral spolu šesťkrát a moje dojmy sú nasledovné. Do veľkej miery ovplyvnené japonskou verziou hry a faktom, že DS a PS3 demá sa hrajú úplne inak, ale spoločný zážitok je neskutočný.

Ni no Kuni pre DS

Štyridsať stojanov v stánku Level 5 čakalo pre netrpezlivých hráčov a už aj počas biznis dní sa neraz dĺžka čakania vyšplhala na 30 minút. Obrovské prekvapenie prišlo v momente príchodu k stojanu s DS – vedľa handheldu popri tradičnom papieriku s popisom ovládania tróni nádherná kniha. V nej sa skrývajú nielen ručné kresby, ale aj tipy na riešenie hádaniek obsiahnutých v hre či vzorcov pre tvorbu ornamentov spúšťajúcich rôzne

mechanizmy. Ich exekúcia bude jednoduchá – stačí stylusom načrtnúť obrázok.

Demo obsahovalo dve časti hry. Prvá je samotným začiatkom, kde sa zoznámite s civilným mestom, ústrednými postavami – chlapcom a jeho kamošom. V adventúrnom štýle chodíte po ulici, rozprávate si o novinkách zo školy a dohodnete sa na dobrodružnom pláne. Potom prídete domov, zvítate sa s mamou, zhltnete kus večere. Po zotmení sa postupne zakrádate von a so svojím okuliarnatým kamošom nájdete v jeho dielni starého štvorkolesového veterána. Dáte ho dokopy a v krásnej animácii sa ho vydáte vyskúšať. Hodíte si los o to, kto si na ňom zajazdí a aj keď šťastena spočiatku nesadá na vás, nakoniec sadnete za volant. No jazda končí po dvoch minútach vo vodnej priekope. V tom momente má vaša mamička sen, v ktorom sa jej syn prepadá do prázdnoty a volá za ňou. Strhne sa, zobudí, nenájde vás izbe a vybehne von do mesta, aby vás našla v poriadku. Ale mama nakoniec upadá do bezvedomia, zomiera a chlapca prepadne obrovská miera smútku.

Nereaguje na nikoho, ani starú pani, ktorá mu donesie kúsok koláča. Jeho žiaľ je mocný, spomienky v ňom prebudia moment, keď mu mama dala plyšáka v tvare vtáčika. Keď sa chlapec úpenlivo pustí do plaču, potok sĺz dopadá na zobákového sympaťáka – a ten zrazu ožíva do podoby mentorskej postavičky drobca s veľkým nosom a lampášom v ňom. Ten „lampašák" je jednou z ústredných postáv až ikon celej hry a vaším sprievodcom. Spolu s ním nájdete v krbe aj mysterióznu knihu, ktorej kópiu máte vedľa seba na stole. Ale v tom momente päťnásťminútovka končí a hosteska ma sprevádza von zo stánku.

Keď prichádzam znova, pustím druhú časť dema, ktorá začína niekoľkominútovým dialógom, ktorý už predstavuje aj ďalšie nové postavy – okrem chlapca a lampašáka je na scéne aj blonďavé dievča a jej postavička. Spolu sa vydáte do pirátskeho zálivu a na móle vás stretne pirát, ktorý vám dá hádanku. Aj keď ju spočiatku nechcete riešiť, lampašák vás presvedčí, že treba. Hádanka vás prepne do odlišného módu – klávesnice s množstvom znakov, kde treba naťukať potrebnú kombináciu. Jej riešenie či tip však musíte hľadať v knihe za stranou 61. Tu som prirodzene narazil na jazykovú bariéru, pretože celý proces nie je iba obyčajným hľadaním série symbolov pri príslušnom obrázku či momente hry – kniha nie je totiž návod, má obsahovať indície ako hádanku vyriešiť. Keď som sa spočiatku pýtal hostesky čo robiť, ukázala tajomne na knihu. Skúšal som v nej listovať, hľadať symboly či predmety podobné pirátskemu hádankárovi. Márne. Pred mojím zrakom sa znova a znova ukazoval panel, v ktorom bolo treba zložiť niekoľko symbolov... A opäť sa naplnil čas ísť.

Svet Ni no kuni teda ostáva stále zahalený veľkým rúškom tajomstva, aj keď hra vychádza v Japonsku už 9. decembra. Po odchode zo stánku si nemôžete nevšimnúť balenie hry, ktoré pripomína klasické veľké škatule z 90. rokov, no hneď vedľa neho čaká celá 400-stranová kniha s obalom v plnej paráde. Bude to nová vlna protipirátskej ochrany či dá sa do pohybu opäť mánia s hľadaním príslušných hesiel v manuáli? Na to by boli Japonci príliš obyčajní. Aj keď zážitok to bude podstatne zaujímavejší, hoci kombináciu handheldu a knihy vám spočiatku nemusí pasovať pri hraní na cestách.

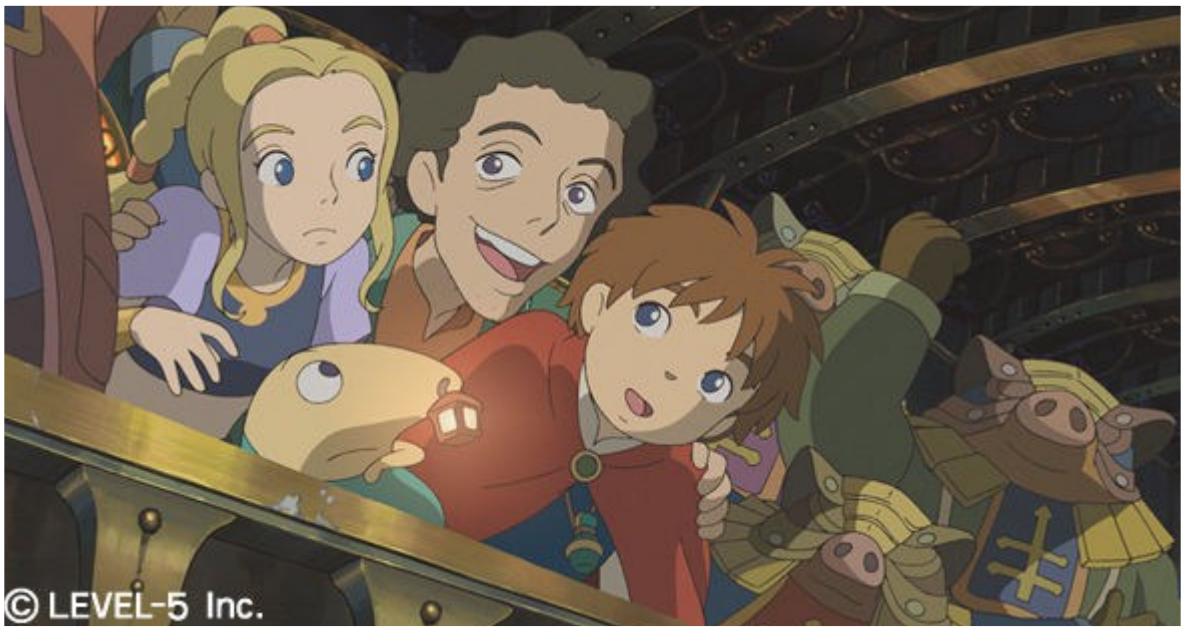
Dvojica častí dema ukázala veľa – prirodzený adventúrny systém dialógov, mapy mesta či kúsky sveta a lokácie, kde sa pohybujete s intuitívnymi šípkami. Môžete ich ignorovať a voľne vandrovať, musíte ich sledovať, ak sa chcete pohnúť ďalej v príbehu. Ale tu sa nikto ponáhľať nebude, pretože už na DS displeji je svet náramne pekný. A to sme ešte nevyskúšali všetky hádanky, maľovanie symbolov či boj neodmysliteľne patriaci k RPG žánru.

Ni no Kuni pre PS3

HD verzia Ni no kuni prezentovaná na stánku Level 5 i priamo u Sony obsahovala rovnako dve časti, ale úplne odlišne a aj inak hrateľné. Ako už zaševelila hosteska pri príchode, k dispozícii je „Stóóóry moodo" a „Battle moodo".

Pri voľbe Story mode sa odohrá 15-minútová ukážka, ktorá vás najprv vymrští zo sedadla. Začína na nádhernej zelenej pastvine, ktorá hýri akoby maľovanými farbami a po nej prechádza dvojica hrdinov – chlapec a lampášak. Ak náhodou narazíte na skákajúceho nepriateľa, zmení sa obrazovka na boj. Po niekoľkých minútach prídete do mestečka s kamennými dlažbami, úzkymi ulicami a množstvom NPC. Môžete ich vyspovedať, ako sa im dnes darí alebo čo je nové. Môžete navštíviť starú pani v jej obydlí a viesť dialóg. Vyjsť do tajomnej komnaty na priečelí zámku. Celý čas vás vpred vedie lampášak – ale môžete sa vydať svojím smerom, odhaľovať zákutia sami a užívať si voľnosť. Pokiaľ ho budete nasledovať, dostanete sa k príbehu. Vašou úlohou je dostať sa na audienciu k panovníkovi, a dvojica strážcov vás nechce pustiť do zámku. Preto začnete skúmať okolie. Tam za tajomnou komnatou nájdete pokojné malé jazierko. Ale keď zleziete do jazierka v inej časti zámku, po niekoľkých skokoch po kamienkoch nájdete rybku skákajúcu nad hladinu. Ulovíte ju – a to už lampášak vykračuje s rybkou nad hlavou a putuje k palácu. Strážcovia vás pustia dnu a potom vám je všetko jasné. Kráľovná s mačacou podobizňou si na rybičke určite zgustne a považuje ju za príjemný dar.

Adventúrna časť je teda opäť silne podávaná. Grafika mestečka je perfektná, atmosféra a dabing tiež. Je len otázne, či cesta lampášaka pred vami je nadizajnovaná iba pre účely dema (hosteska na



výstave dáva len neúprosných 15 minút na odohranie) alebo bude tak pochodovať pred vami celý čas a radiť.

Bojový mód si možno v skutočnosti vyskúšať v oboch častiach. Na začiatku Story módu sa potvrdilo, že Ni no kuni bude mať zrejme novodobý bojový systém. Budete pochodovať po svetovej mapke, kde je vidieť nepriateľov – a ak chcete bojovať alebo budete dostatočne slabí, spustí sa bojová sekvencia. Boj kombinuje real-time pohyb vašich postáv po bojisku a voľbu ťahov raz za niekoľko sekúnd – či bežný fyzický výpad alebo mocný kritický úder. Pomocou dpadu sa zároveň rozhodujete, kto vlastne bojuje. Môže to byť samotný chlapec, no ten rozdával pomerne slabé rany. Môže to byť lampašák či strapatý drobec, ktorí majú k dispozícii aj nejedno kombo či kritický úder.

Bojový mód sa navyše odohráva v tmavom lese, kde si podobne ako na lúke najskôr vyskúšate bežné súboje s niekoľkými nepriateľmi. Všetci sú krásnou ukážkou fantázie štúdia Ghibli; jeden pripomína bojovú sliepku, ďalší zase lesného obyvateľa. Oproti bežným nepriateľom z iných RPG sa na nich len nenápadne ukazujú fantastické prvky – prekvapivo s nimi nemáte chuť bojovať, ale ich skôr sledovať a obdivovať vizuálnu stránku i cit autorov pre detail.

A potom prichádza veľký boss, na ktorého sa už vydávate vo väčšej partii. Okrem trojice chlapec, lampašák a strapatý krpec s mečom sa do boja pripája aj blondínka s vlastným pomocníkom. Lesný boss má kopu hitpointov, ktoré vidno v pravom hornom rohu obrazovky, vaši bojovníci majú v tomto momente akurát pár stovák HP a je to pomerne nerovný boj. Musíte zapojiť kombináciu ľahkého šermovania a neustáleho dobiedzania chlapca so silnými údermi fantastických postavičiek. Po určitom momente sa spúšťa ďalšia animácia (zhruba na úrovni 50 % a potom 80 % množstva zdravia bossa) a až potom sa rysuje šanca na jeho porazenie. Úprimne, hosteska mi veľmi fandila, aby som rohatého bossa predsa len prešiel a veľkoryso mi dopriala ďalších cenných 5 minút, aby som ho na šiesty raz zdolal a videl finálnu animáciu i trailer na PS3 verziu.

Kedy prídu obe verzie k nám?

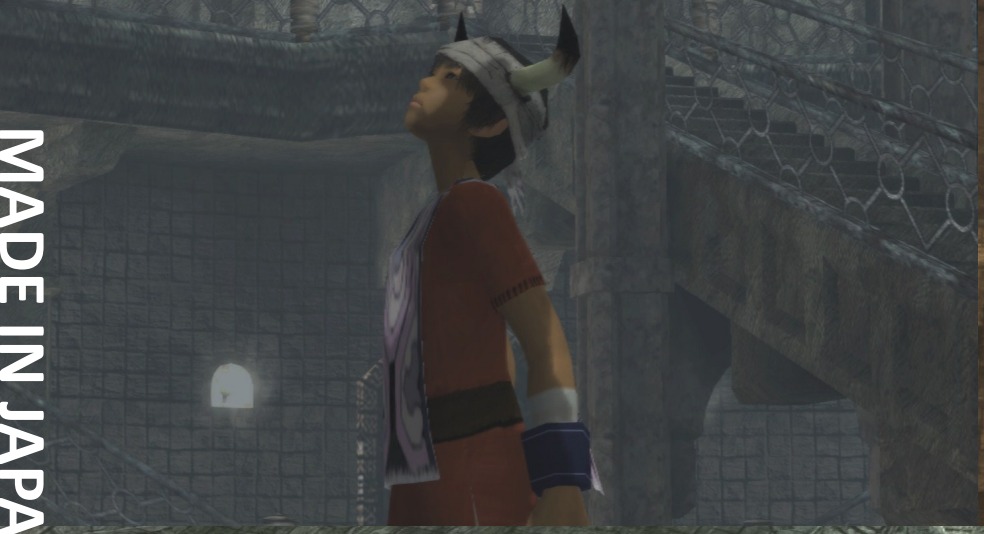
Ni no kuni je unikátny herný, resp. kultúrny zážitok. Pôsobivá audiovizuálna stránka Ghibli prítomná na každom kroku vás pohltí okamžite – a už teraz je isté, že po obsahovej stránke chce servírovať taký krásny príbeh ako Miyazakiho filmy za posledných 20 rokov. Hemží sa to tu fantastickými bytosťami, vzácnymi panovníkmi, samostatne žijúcimi mestečkami či grandióznymi kaňonmi – je to presne svet, kde chcete ostať čo najdlhšie. Do toho sa mixuje sugestívny dobrodružný príbeh chlapca i pomocníkov a veľmi dobre hrateľná adventúra i RPG zároveň.

Ťažko zatiaľ odlíšiť presné kusy obsahu na DS a PS3, pretože v súčasnosti, 10 týždňov pred vydaním DS verzie stále nie je jasné, čo bude obsahovať ktorá. Áno, DS verzia má 400-stranovú knihu a hrá sa skôr ako adventúra, zatiaľ čo PS3 je animované JRPG. Ale koľko častí príbehu a vôbec hrateľnosti bude obsahovať tá handheldová či HD verzia, zatiaľ nie je známe.

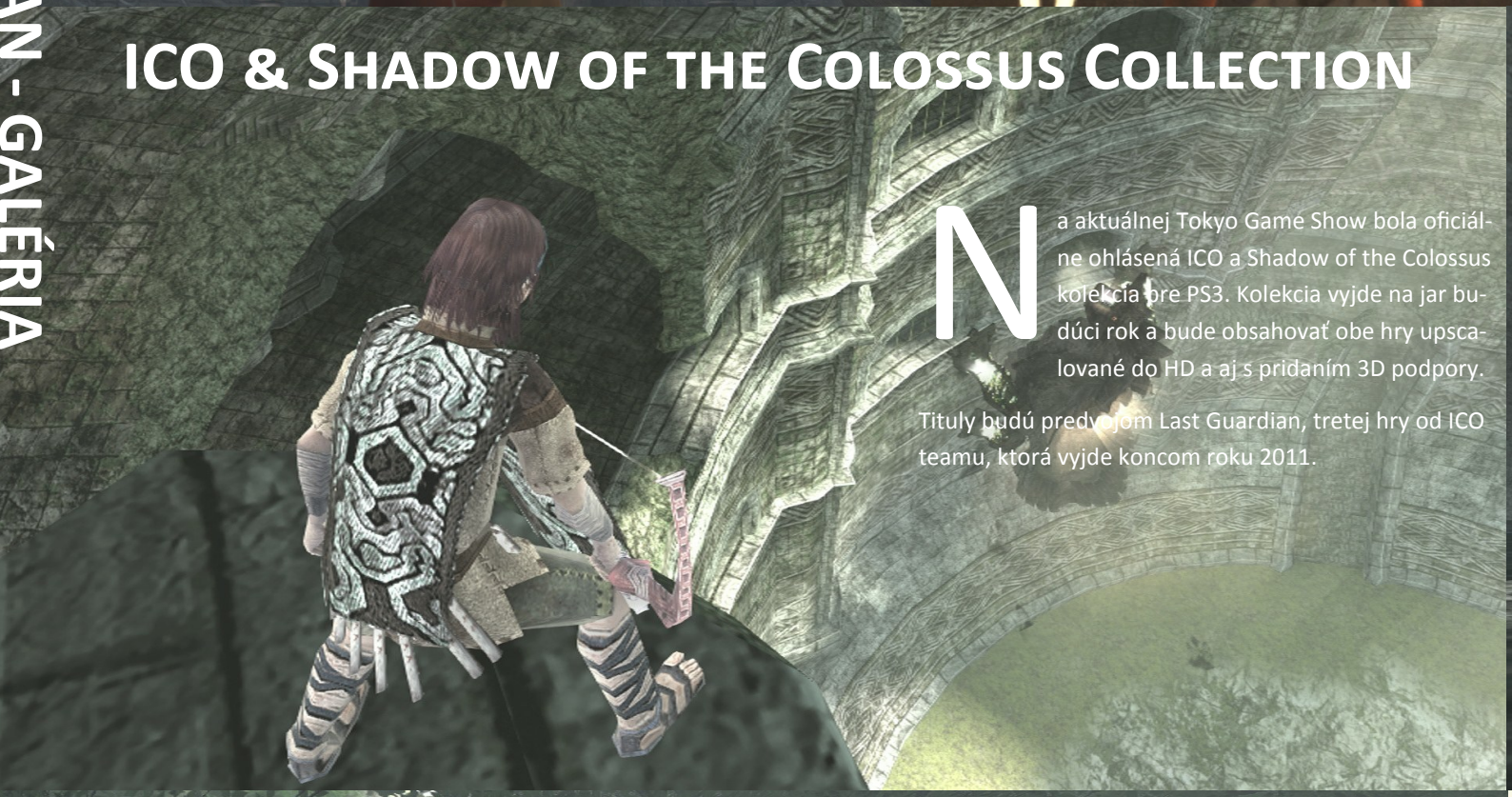
Je celkom pravdepodobné, že nás tu azda čaká dvojnásobný zážitok a pre plné vychutnanie sveta bude možné hrať obe verzie nezávisle i sériovo pre silnejšie prežitie magického sveta Ni no kuni. Ojedinelý projekt kombinujúci konzoly dvoch výrobcov má na to všetky predpoklady. Preto je už iba otázne, ako a kedy prídu k nám. DS verzia síce vyjde 9. decembra v Japonsku, no tá magická 400-stranová bichlička vyvoláva otázniky, kedy a kto ju u nás lokalizuje a vydá?

PS3 verzia má zase zatiaľ iba nejasný dátum 2011 pre japonský trh, ale je otázne, kto ju prinesie na západ. Osobne najviac favorizujem Sony, ktoré už zaštítilo distribúciu nejedného titulu Level 5 a umožní nám prežiť veľký zážitok. Pri dlhočiznej lokalizácii DS titulov Level 5 je dokonca možné, že najprv by sa k nám dostala PS3 verzia (napríklad na Vianoce 2011 či v zime 2011-12) a až potom ju bude nasledovať DS. Tak či onak, toto je najlepšia hra výstavy TGS 2010 – a prvé dojmy naznačujú, že aj ďalší míľnik tejto generácie konzol.

Michal Korec



ICO & Shadow of the Colossus Collection



Na aktuálnej Tokyo Game Show bola oficiálne ohlásená ICO a Shadow of the Colossus kolekcia pre PS3. Kolekcia vyjde na jar budúci rok a bude obsahovať obe hry upscalované do HD a aj s pridaním 3D podpory.

Tituly budú predvojom Last Guardian, tretej hry od ICO teamu, ktorá vyjde koncom roku 2011.

MADE IN JAPAN — GALÉRIA TGS 2010

PS3
XBOX 360
LIVE
MAFIA II
2010.11.11 OUT!

since
05
Jump in

UBISOFT
10-11
TITLE LINE UP

MAFIA 2:

Joe's Adventures

2k Games dnes oficiálne ohlásili tretí DLC balík pre Mafiu II, ktorý vyjde neskôr v tomto roku. Balík sa bude volať Jeo's Adventures a preberieme v ňom Vitovho spoločíka Joe Barbara.

Príbeh expanzie začne po zatknutí Vita do väzenia a bude sledovať Joea ako odhaľuje pravdu za Vitovým zatknutím a aj to čo sa vlastne deje v Clementeho rodine. Firma sľubuje dramatický príbeh a pridané budú aj arkádové vedľajšie misie aké sme videli v dvoch predošlých expanziách. Expanzia odomkne niekoľko nových lokácii v Empire bay vrátane vlakovej stanice, verejného domu, prístavu pre lode a hlavne jazero s niekoľkými novými budovami.

Balík pridá aj niekoľko nových vecí ako nové oblečenia, skladby do rádii.

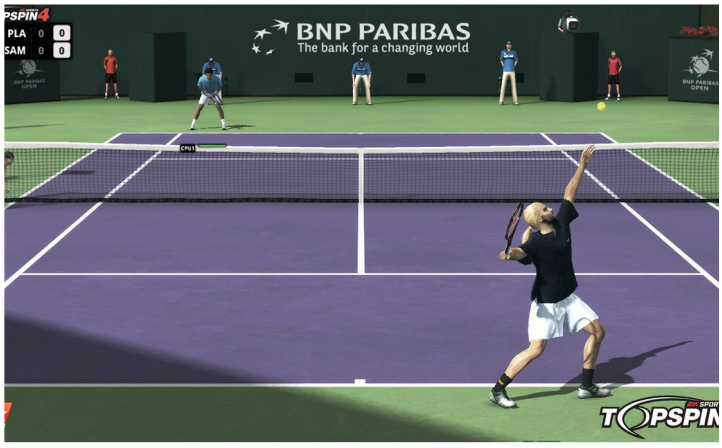
Dátum vydania ani cena ešte neboli ohlásené. Zatiaľ nám však 2k Games naordinovalo pôvodne exkluzívne balíky pre predobjednávateľov, ktoré si môžeme stiahnuť do mafie. Každý z balíkov má v sebe dve autá a obleky. Každý je za 3 doláre.

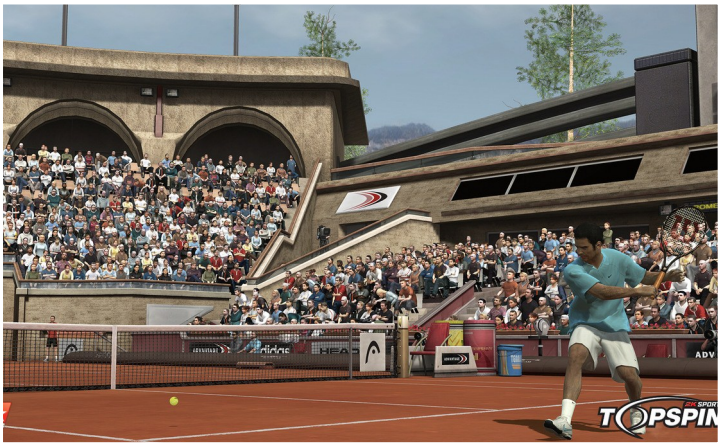
TOP SPIN 4

2k Games práve ohlásili nové pokračovanie tenisovej simulácie Top Spin 4. Nová hra vyjde v roku 2011 pre Xbox360, PS3 a Wii. Na hre robí 2k Czech, ktoré práve dokončilo Mafiu II a môže sa tak naplno pustiť do tenisu.

Štýl bonusových postáv a vecí na stiahnutie bude aj tu a napríklad pri predobjednávke dostanú hráči hrateľnú postavu Andre Agassiho.

Podľa vyjadrení má byť Top Spin 4 najrealistickejšou hrou v Top Spin sérii. Ponúkne kvalitnejšie modely, animácie, redesignované ovládanie, TV štýl prezentácie a jeden z najhlbších zoznamov hráčov v tenisových hrách.





Čo nového v Cauldrone

Čo sa zmenilo v Cauldrone za posledné štyri roky, vybieham s otázkou rovno na spoluzakladateľa Mariána Ferka pri posedení ešte počas letných horúčav na terase. „Sprofesionalizovali sme sa, výroba hier bola pred piatimi rokmi predsa len iná," odpovedá. „Výroba sa zefektívnila," a to až do takej miery, že pre momentálne posledného partnera Activision Value dokázalo bratislavské štúdio za rok vyprodukovať dve hry ročne! Začiatky spolupráce s Activision neboli prechádzkou ružovou záhradou, okrem podmienky, aby ich prvý titul bol vyrobený za rok, bola zadaná neľahká téma vojny Sever proti Juhu, kde sa strieľalo perkusnými zbraňami.

„Sprvu sa zdalo že, spraviť takúto strieľačku za rok s použitím týchto zbraní je nemožné," Cauldron to stihol za deväť mesiacov a na prekvapenie mnohých, aj vydavateľa, sa hra predávala tak dobre, že bolo odklepnuté pokračovanie a štúdiu prischol status najlepší výrobca spomedzi ostatných produkujúcich hry pre Activision Value, pre ktorý bolo v rokoch 2006 – 2009 vyprodukovaných celkovo 7 titulov, menovite Battle For Pacific, Soldier of Fortune: Payback, Civil War: Secret Missions, Secret Service, Jurassic: The Hunted a zatiaľ posledný Big Game Hunter.

Cauldron síce dokáže zvládnuť dva tituly ročne, ale takáto výroba má svoje tienisté stránky. Jeden z titulov mal vždy vyššiu prioritu ako ten druhý. Oba prichádzali na trh približne v rovnakom období, Activision to však dokázal kompenzovať počtom krabíc navozených do obchodov. Taktika kvantity sa oplatila, pretože znižovala riziká investície pri nízkych nákladoch na rozpočet. No karta sa obrátila a Activision sa v poslednom období začal sústrediť na kvalitatívnu stránku, prím už nehrá kvantita.

Lovecká sezóna otvorená

„Momentálne finišujeme iba jeden projekt, ide o Dangerous Hunts," o ktorom nemôžeme absolútne nič povedať, pokiaľ nebude na pultoch. Pre Cauldron ide o druhú loveckú hru, navyše sa pre vyvíja nová verzia zbrane. Je to reakcia Activisionu na predchádzajúci úspech Big Game Hunter, ktorá sa predávala oveľa lepšie s perifériou Top Shot ako bez nej. Doteraz má na konte Wii verzia viac ako milión predaných kusov na území US.

„Takýchto zbraní nie je veľa na trhu a za druhé, tie zbrane, ktoré sa chystajú, budú dokonalé, predpokladáme, že sa s nimi budú dať ovládať aj iné hry," Nepochybujeme a s predstihom prijímame pozvánku na súkromnú prezentáciu. Nová zbraň má na sebe oveľa viac ovládacích prvkov ako len spúšť a D-pad, navyše sa bude dať veľkostne prispôsobiť a bude vybavená aj analogom a senzorom pre PS3 a Xbox360 pre snímanie pohybu.

Ak sa pýtate, prečo má hračkársku oranžovo-bielu farbu, je to jednoduché. V US sa nemôžu zbrane ani zďaleka približovať predlohám. „Nemôžu byť z kovu ani byť čiernej farby, to je neprípustné. Keď si človek kúpi takúto vec, tak v návode stojí, že ju nesmie prefarbovať, inak poruší zákony," vysvetľuje Ferko. Značka Cabela, pod ktorou sa už predával Big Game Hunter a bude predávať Dangerous Hunts, je tak rozšírená, že je okamžite identifikovateľná a ľudia aj bez reklamy vedia o čo ide. A aj preto sa Dangerous Hunts s vysokou pravdepodobnosťou nedostane do európskych obchodov. „Activision Value sa zameriava výhradne na americký trh, je to veľká škoda, veľa ľudí nám píše s otázkami, prečo si nemôžu kúpiť naše hry v Európe."

Svet malých hier

Dlhoročné skúsenosti Cauldronu pomoholi k vzniku dalšej vývojárskej firme Top3Line založenej v roku 2008, ktorá už stihla vyprodukovať hru Puzzle Expedition, ktorá sa už v Kanade predáva. Na európsku verziu si počkáme, bude však dostupná vo verziách pre PC, DS a iPhone.

Puzzle Expedition vychádza z klasiky Quadrax a autori sa rozhodli, že pre prvotinu nebudú zásadne meniť herné mechanizmy ani zasahovať do obsahu. Napriek tomu sú jednotlivé verzie odlišné.

„Najkomplexnejšou je PC verzia, keďže je obrazovka iná ako na handheldoch, podarilo sa tam vtesnať pomerne veľa zaujímavých a komplikovaných levelov čo sa týka grafiky. Na DS sú to dvojobrazovkové levely, kde človek prechádza z jednej obrazovky do druhej, no a iPhone mal najväčšie problémy s displayom, tak sa použili iba menšie levely." vysvetľuje rozdiely Ferko.

V Puzzle Expedition ovládate dvojicu hrdinov a navigujete ich cez bludisko plné prekážok tvorené jednou obrazovkou. V PC verzii to bude rovná stovka levelov (10 z toho bonusových), pre Iphone sa ušla iba polovica.

Cauldron má na svojom triku hru snáď pre každú z existujúcich platforiem, no je uprednostňovaná tá, s ktorou majú najmenej starostí a majú zaistenú výbornú podporu a komunikáciu zo stranu držiteľa, tou je Xbox360 od Microsoftu. „PlayStation má nevýhodu, že je to veľmi odlišná platforma a ťažšie sa pre ňu vyvíja. Ak môžeme uprednostniť, tak uprednostňujeme platformy, pre ktoré sa vyvíja jednoduchšie." Takže žiadna hra pre Minis ani PSN v dohľadnej dobe.

Mračná nad Spellcross

Učite nie sme jediní, kto by uvítal pokračovanie alebo remake RTS Spellcross trebárs aj pre DS. „Spelcross pre DS by nebol zrovna ideálnou platformou, na dipslej by sa nezmestilo veľa," kontruje Ferko. Cauldron podľa jeho slov má „veľkú chuť" pokračovať nielen v Spellcrosse, ale aj v Chaserovi. „Aby ste sa pustili do takého veľkého projektu, musíte byť finančne nezávislí."

„Ak Spellcros, tak iba pre veľké displeje, aby to bolo prehľadné. Do úvahy prichádza iPad, na druhej strane je otázne, či by nebola škoda, aby sa táto hra spravila v kópii 1:1, so spritovom grafikou, len so zmeneným príbehom a levelmi." bilancuje.

„Ak pokračovanie, tak na špičkovej technologickej úrovni, so špičkovým príbehom a grafikou." Cauldron už skúšal oslovovať partnerov, no zatiaľ neúspešne. Nám neostáva len dúfať, že sa to raz podarí.

Pavol Buday

ČeskoSlovenská Indie scéna

Vzostup a obľúbenosť digitálnych služieb pre distribúciu a predaj hier nechali vzniknúť malým štúdiám a novým hviezdam vychádzajúcich z nezávislej scény. Na PSN, XBL, XNA, GamersGate, ale aj iTunes už nájdete československú produkciu, o ktorej možno ani neviete a možno niektorú z tu predstavených hier už máte dávno za sebou a ani neviete, že možno na nej pracovali iba štyria ľudia.

Nezávislé štúdiá, ale aj tie, ktoré patria veľkým vydavateľským domom, si postupne predstavíme v magazíne. Na vývoj malých hier sme sa najskôr pozreli cez optiku štyroch tímov, ktoré už majú svoje debuty za sebou.

Štyri rozdielne tituly, štyri debuty, tri platformy.

Art In Games

Na začiatok sa nám predstavte, akú pozíciu zastávate v tíme, koľko má členov a odkedy fungujete pod názvom Art in Games?

Moje meno je Andrej Svoboda a som zakladateľom spoločnosti Art In Games, v súčasnosti náš tím pozostáva zhruba zo šiestich členov + zopár externistov. Firma Art In Games bola založená v roku 2006.

Prečo práve App Store a nie iné platformy, kde sa takisto darí malým hrám?

App Store nám úplne vyhovuje kvôli jeho jednoduchosti, ale taktiež plánujeme naše pole pôsobnosti rozšíriť aj na iné platformy.

Na iTunes je obrovské množstvo titulov, aký je váš recept na zviditeľnenie toho vášho?

Náš recept na zviditeľnenie je asi taký, že treba spraviť kvalitnú hru, ktorá na iTunes nemá veľkú konkurenciu, taktiež treba investovať nejaké financie do reklamy a propagácie.

Trh s malými hrami rapídne narastá, v mnohých prípadoch ani nejde o hry ako o užitočný softvér za pár centov, nemyslíte, že o pár rokov nastane stav takej saturácie, že už nebude výhodné investovať do ich vývoja?

Osobne si myslím, že trh s malými hrami narastá, ale väčšina z nich je veľmi lacnej produkcie, takže zostávajú často bez povšimnutia. Kvalitne hry si vždy svoje publikum nájdu aj v budúcnosti.

Aké sú vaše plány do budúcnosti?

Vzhľadom na to, že náš prvý projekt má vo svete obrovský úspech, pracujeme na jeho pokracovaní a uvažujeme o jeho rozšírení aj na ďalšie platformy.

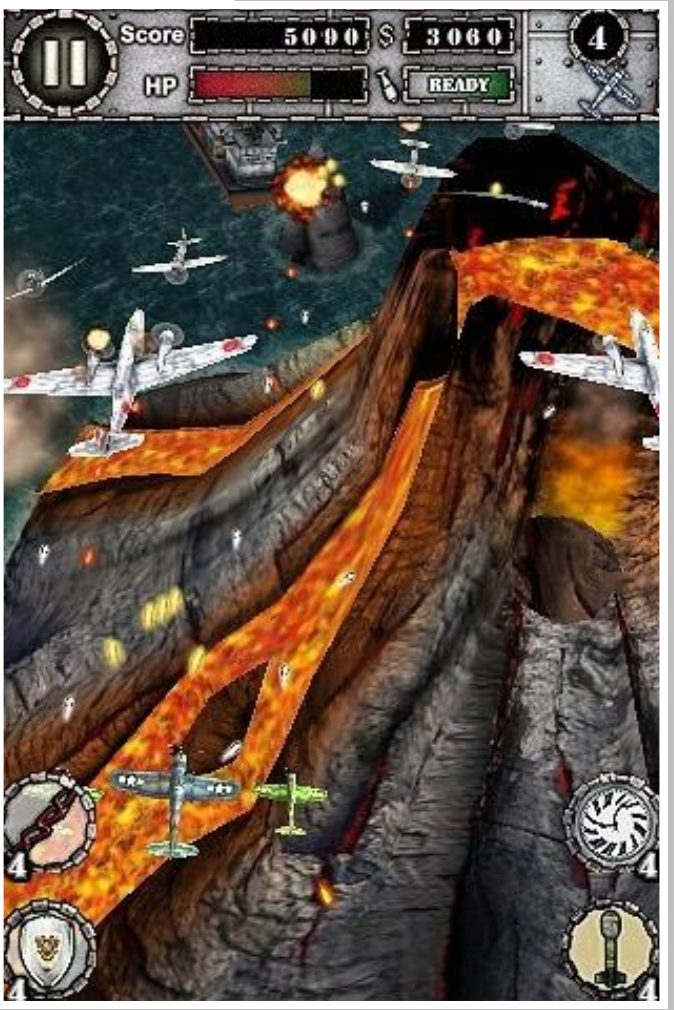
Hra: Air Attack

Platforma: iPhone / iPad
Cena: 0,79 EUR

Raketkovín, lietadielok a dobrých top down akcií nie je veľa, teda ich počet je vysoký, ale tie, ktoré stoja za to, je iba pár. Jednou z nich je všetkými iPhonmi v redakcii odporúčaná Air Attack.

Hra je poňatá veľkoryso, tri obtiažnosti, náročné úrovne plné nepriateľov, odomykateľné špeciálne zbrane za dosiahnuté výsledky a vynikajúca prezentácia v rýchlej 3D grafike plnej efektov. Air Attack je hrou, ktorú len tak ľahko nevymeníte za inú.

Motivujúci faktor špeciálnych zbraní a nákup vybavenia v lietajúcich pevnostiach v intermezzách počas urputných bitiek pridávajú na znovuhrateľnosti. Chytro vyriešené ovládanie od vás chce, aby ste len prstom navigovali lietadielko a vyhýbali sa strelám nepriateľov. Môžete použiť aj nakláňanie, ktoré pre tento typ dynamickej akcie nie je vôbec vhodné. Air Attack je povinná jazda od začiatku až do posledného bossa.



4 Kids Games

Koľkí ľudia pracovali na Ancient Trader? Počul som, že ti s vývojom pomáhalo štúdio Games Distillery, v čom konkrétne?

Základný tím tvorili štyria ľudia, ja (nápad, game design, art direction + nakreslil som obláčiky :-)), Andrej Vakrčka – programátor, Petr Včelka – grafik, Miroslav Petráško – game design.
Externe sme pracovali s fantastickým hudobným skladateľom Milqom, rád by som ho niekedy stretol osobne a poďakoval za dobre odvedenú prácu. Pokiaľ ide o Game Distillery, Andrej, Petr a Miro sú ich zamestnancami. My sme si ich od GD najali pre tento projekt a GD nám tiež významne pomáha s distribúciou, viac menej to zabezpečujú cele.

Popíš v krátkosti svoju hru, o čom je, čo môžu hráči od nej očakávať?

V krátkosti je to casual ťahová stratégia o efektívnom manažovaní zdrojov. Pointou je čo najrýchlejšie nájsť 3 artefakty, vyupgradovať si lodičku a poraziť finálnu morskú príšeru. Gameplay je o rozhodovaní sa čo upgradnem, ktorú obchodnú cestu si vyberiem, ci počas toho budem zarábať peniaze bojovaním s príšerami a hráčmi atď. Ak ste hrali klasickú vesmírnu hru ELITE, tak tato bola veľkou inšpiráciou.

Málokto vie, že s herným biznisom si spätý inak ako si to bežný človek predstavuje, dá sa povedať, že priamo od teba čerpajú výtvarníci inšpiráciu cez knižnicu 3D.sk. Aké to je ale, keď sa priamo podieľaš na vývoji vlastnej hry?

Som jedným zo zakladateľov 3D.sk, takže je trosku až iróniou, že zásobujeme celý svet podkladmi pre výrobu 3D grafiky do hier a naša prvá hra je 2D. Osobne som sa dlhý čas živil ako 3D grafik, ale v poslednej dobe mám slabosť práve pre 2D, myslím, že v 2D je oveľa väčší priestor pre detaily a dokonalé vykreslenie postavičiek a sveta. Som stará škola a mojim najväčším snom počas puberty bolo mať doma Super Nintendo s jeho fantastickou pixelovou grafikou :-)

Prečo si sa rozhodol pre platformu XNA? Odporučil by si ju všetkým začínajúcim vývojárom? Neskúšal si aj Kodu?

XNA bolo doporučené od Games Distillery, ja osobne v tom veľký prehľad pravdu povediac nemám. Práve teraz mám pocit, že XNA je jeden veľký bordel, je obrovsky problém tam napríklad našu hru niekde nájsť.

Kodu, priznám sa, nepoznám. Určite by sme chceli pridať Steam a už sa začína pracovať na porte pre iPad. Veľmi nám pomohli pozitívne recenzie na Eurogamer a v časopise Edge. O hru je záujem. Chystá sa dokonca Japonská krabicová verzia, čo je pre mňa veľké zadosťučinenie. Ak vyjde v takejto podobe, tak si ju vystavím ako obraz v pracovni :-).

Aké šance má jednotlivec, ak sa rozhodne zobrať vývoj do vlastných rúk? Späť ku garážam sa asi ťažko vrátime, že?

Osobne si myslím, že šanca tu je, viď. Alien Hominid, čo bola pôvodne flashovka, podobne ako Line Raider. Akokoľvek mám pocit, že konkurencia brutálne vzrástla a trh s hrami začína byť presýtený. Sám nestíham hrať všetko, čo by som chcel. Šanca tu vždy je, ale tá hra musí byť niečím výnimočná, aby sa ujala a tiež záleží, kde sa vydá.

Umiestnenie a marketing sú v súčasnosti rovnako dôležité ako kvalita hry. To je dobrá aj zlá sprava, dobrá pre to, ze internet poskytuje množstvo možností ako hru spropagovať viac menej zdarma. Ak sa chystáte vydať svoju hru určite si dobre premyslite, kde ju uverejníte, aby ste maximálne využili social marketing a dozvedeli sa o nej ľudia, ktorým by sa mohla páčiť. Druhou možnosťou je samozrejme nájsť profesionálneho agenta ako sme to spravili my. Tu je zase veľmi dôležité, aby to bol profesionál, ktorý vie, čo robí.

Aké sú tvoje plány do budúcnosti?

Robiť hry ma fakt baví, takže ak sa podarí, chcel by som robiť viac hier v podobnom štýle - 2D grafika, turn-based stratégie. Momentálne rozmýšľam nad hrou, ktorá by bola mixom Hero Questu s náhodne generovanými levelmi a komplexnejšími súbojmi.

za 4 Kids Games odpovedal Peter Levius

Hra: Ancient Trader

platforma: Xbox360 (Indie), PC
cena: 240 MS bodov / 9,95 EUR (PC verzia)

Ancient Trader je ťahovou stratégiou, na pochopenie ktorej nepotrebujete študovať žiadne pravidlá, stačí rozohrať prvú hru a systém pochopíte jednoduchým skúšaním. Na jej konci už budete ostrieľaným morským vlkom skúšajúc mapy so zadaniami, zvyšujúc obtiažnosť alebo náhodne generované scenáre postavené na vlastných pravidlách a podmienkach víťazstva.

Hra silne pripomína živé kresby z Verneoviek a staré mapy hojne dekorované po stranách rôznymi kreatúrami. Vy sa pohybujete na jednej námornej mape s malou lodičkou a snažíte sa preživiť na obchode medzi prístavmi, bojom s konkurenciou na otvorenom mori alebo zabíjaním bájnych príšer ako kraken. V prístavoch sa dá plavidlo za utŕžené peniaze upgradnúť palebná sila, zväčšiť nákladný priestor pre komodity, ale aj počet políčok preplávaných na jedno kolo. S upgradovanou loďou sa môžete pustiť do záverečnej kreatúry.

Boje v Ancient Trader sú kartičkové a tak ako všetko ostatné podliehajú jednoduchému a okamžite pochopiteľnému dizajnu. Napriek tomu má hra prepracovanú hernú mechaniku, aj ekonomický systém a dokonca sa na mape uživia aj bonusové predmety a jednorazové power-upy ako vietor v plachtách či vodný vír.

Ancient Trader je medzi indie hrami klenotom, už po prvom zahraní spôsobuje závislosť. Jednou mapou do nikdy nekončí, skôr naopak, bude vám ľúto, že nie je dostupná aj pre mobilné platformy,.

Sketch Games

Na začiatok sa nám predstavte, aká je vaša pozícia v tíme, koľko má členov a koľko vám trval vývoj Animal Ark?
Moje meno je Daniel „DanKanFan" Kaničar a moja pozícia v tíme je producent, game director – game dizajnér a CEO. Štúdio má momentálne 8 interných členov, pričom spolupracujeme aj s väčším množstvom externistov. Jadro štúdia však tvorí štvorica, ktorá stála aj pri jeho vzniku. Čiže ja, hlavný programátor Juraj Starinský, hlavný grafik Miroslav Harušťák a hlavný muzikant / zvukár Michal Miklovič. Sú to ľudia, ktorí už majú za sebou viacero herných titulov pre väčšinu herných platforiem v celosvetovej distribúcii. Táto skupinka je tak výsledne zodpovedná za konečnú kvalitu našich hier.

Vývoj Animal Ark – Africa nám na prvotnú, čiže iPhone / iPod Touch platformu, trval zhruba štyri mesiace. Samozrejme sa touto hrou aj naďalej zaoberáme v podobe updatov, ktoré hra dostáva v pravidelných cykloch. Okrem toho vyšla aj Animal Ark - Africa HD pre platformu iPad, ktorú môžem povedať, že sme ihneď a úspešne dobili. Z nášho regiónu sme hru na iPad vyrobili ako prví a našťastie aj úspešne.

Aké to je vyvíjať malú hru v našich podmienkach?

Tak rozhodne to nieje také ľahké, ako to vyzerá. Na všetko treba peniaze a ak aj sú, tak snáď ešte väčší problém sú šikovní ľudia, ktorých je ako šafranu. Ak sa však tieto prvky nájdu a spoja, tak je to zábava (ak práve nie sme pred dokončovacím termínom).

Čo by mala mať každá malá hra, aby bola úspešná a zároveň aby sa dobre predávala?

Určite by mala mať kvalitný prvotný nápad a samozrejme aj samotný herný dizajn. Následne je výhodné, keď aj dobre vyzerá a zvučí. Dnes už musí aj „malá" hra vyzerať na úrovni. Následne treba dobré PR, aby si hru všimli hráči po celom svete.

Na iTunes je kvantum aplikácií a hier, akú stratégiu ste sa rozhodli použiť pre zviditeľnenie Animal Ark?

Rozhodne je dôležité mať dobrú komunikáciu s komunitou hráčov. Vďaka tomu sa môže povedomie o hre šíriť aj dlho po ukončení komerčných PR akcií ako sú platené reklamy na rôznych weboch, či v časopisoch. S komunitou treba pracovať a vychovávať si ju aj pre svoje budúce projekty. Na tento účel sme napríklad zvolili rôzne súťaže o hru.

Veľa ľudí isto zaujíma, ako sa dostať do herného biznisu, resp. ako začať pracovať na svojej hre. Stačí v dnešnej dobe mať iba dobrý nápad?

Tak samozrejme, dobrý nápad je na začiatok potrebný, avšak tým celý ten kolotoč len začína. Treba zohnať peniaze a hlavne šikovných a schopných ľudí, čo je asi najväčší problém. V našej krajine chce hry robiť veľa ľudí, ale keď zistia, že to často nie je až taká sranda ako si pôvodne mysleli, tak so svojim snom rýchlo skončia. Pri tvorbe hier je naozaj dôležité sa danej problematike výborne rozumieť, čiže ak ku nám príde na pohovor programátor, ktorý má za sebou naprogramovaných niekoľko webových stránok a diplom z nejakej vysokej školy mysliaci si, že mu leží svet pri nohách, tak minimálne u nás mu neleží. Naozaj sa treba snažiť a tvrdo pracovať na tom, aby sa zo sna o dobrej hre stala aj realita. Toto samozrejme platí pre všetky obory v hernom biznise. Ak však je odhodlanie väčšie ako množstvo vecí, ktoré od tvorby hier odrádzajú, tak určite odporúčam do toho isť a splniť si sen.

Aké sú vaše plány do budúcnosti?

Plány do budúcnosti máme dosť veľké. Práve dokončujeme našu ďalšiu hru, ktorá bude zatiaľ iPad exkluzivita. Pracuje sa aj na konverziách Animal Ark – Africa pre platformy Android a Windows Mobile, pričom sa čoskoro dočkáme aj krstu PC verzie Animal Ark - Africa, ktorá vyjde špeciálne pre slovenský trh. Túto casual logickú hru chceme ponúknuť aj cez distribučné kanály, ktoré zatiaľ nie sú na Slovensku zvykom. Následne sa pustíme do ďalších hier, ktoré máme v pláne pre viacero platforiem vrátane PS3 a Xbox 360. Ak však vyjdú rokovania a plány s istou osobou, tak sa SK hráči dočkajú aj jedného herného prekvapenia.

Hra: Animal Ark – Africa

platforma: iPhone / iPad / PC
dátum vydania:
cena: 1,59 EUR / 3,99 EUR (iPad)

Prvá slovenská hra publikovaná na iTunes sa od ostatných logických rýchlikov s cieľom pospájať čo najviac trojíc a dosiahnuť čo najvyššie skóre až tak veľmi neodlišuje. Prvotina od Sketch Games pripája k hernej mechanike skladania troch kameňov s rovnakými symbolmi afrických zvierat aj edukatívnu časť v podobe encyklopédie. O každom zvierati sa dozviete za behu a ak sa vám podarí odpovedať na otázku (spojíte tri symboly s otáznikom), môžete si navýšiť skóre. Ak je na otázku odpovedané nesprávne, o body prídete.

Animal Ark – Africa servíruje levely s preddefinovaným počtom zvierat, ktoré musíte z herného poľa rozdeleného na tretiny vyčistiť. Jediným limitom okrem časového limitu je počet kameňov na obrazovke. V hre kamene nepadajú, ale staviate z nich veže po bokoch, ak sa dostanú na vrchol, tak je hry koniec a môžete začať od prvého levelu.

Animal Ark – Africa sa z iPhone presunula na iPad a o pár dní vyjde PC verzia distribuovaná za symbolickú cenu v novinových stánkoch ako kedysi Machinarium.

Grip Games

Na začiatok sa nám predstavte, aká je vaša pozícia v tíme, koľko má členov, koľko vám trval vývoj 5in1 Arcade Hits?

Volám sa Jakub Mikyška a som spoločne s kolegom Honzom Cabukem spoluzakladateľom Grip Games. Obaja máme skúsenosti s vývojom mobilných hier. Ja som pred založením Grip Games viedol napríklad vývojárov J2ME hier v Pixalon Studios a Honza bol kreatívnym riaditeľom v Disney Mobile Studios. Já se zameriavam na obchodnú a marketingovú stránku nášho podnikania, Honza dohliada na projekty a kreativu.

V súčasnosti pre Grip Games trvale pracuje päť ľudí a niekoľko ďalších spolupracuje ad-hoc, keď je treba. S týmto stavom už nie je možné rozvíjať naše aktivity a hľadáme nové posily pre náš tím. Ak ste nadaný C++ programátor, ktorý by rád pracoval na hrách pre rôzne platformy PlayStation, určite sa mi ozvite.

Vývoj 5-in-1 Arcade Hits trval približne štyri mesiace, ale časť z tejto doby sme bojovali so samotnou platformou a jej zvláštnosťami.

Prečo ste sa rozhodli svoj debut distribuovať cez Minis? Čo vám táto platforma ponúka oproti ostatným?

Minis v sebe spájajú hneď niekoľko vecí, ktoré sú z nášho pohľadu zaujímavé. Takéto malé hry sa dajú pomerne rýchlo vytvárať s rozumnými nákladmi si ich zahrajú majitelia PlayStation 3 i PlayStation Portable. Za druhé je to spolupráca so Sony. Netajíme sa ambíciami mať dobré vzťahy so Sony Computer Entertainment, rovnako ako možnosť prísť do kontaktu so všetkými procesmi a hardvérom sú nevyhnuteľné, pokiaľ chceme naše štúdio rozvíjať.

Ak chcete vyvíjať hry pre iPhone, zaplatíte 99 dolárov a ste pripravení. Stať sa licencovaným developerom pre PSP Minis je oveľa pracnejší a drahší proces, čo má za následok oveľa menší počet vývojárov, ktorí si na to trúfnu – teda aspoň v porovnaní s AppStore. Jedným z našich cieľov je aj oslovovať vývojárov hier pre iPhone, ktorí majú skvelú hru, ale sami si netrúfnu na PSP a ponúknuť im spoluprácu a porting ich hier pre PSP. Podobný potenciál v súčasnosti nemá zatiaľ žiadna iná platforma.

Akú úlohu zohráva pri vývoji komunikácia s vydavateľom?

Naše hry si vydávame sami a chceme u tohto modelu zostať tak dlho, pokiaľ to trh dovolí. Nemáme tedy vydavateľa. Najbližšie k tejto funkcii má Sony Computer Entertainment, teda samotný prevádzkovateľ celej platformy.

V prípade SCE sú vzájomné vzťahy kľúčové. Len ťažko si predstaviť, že vytvoríte pre niektorú z platforiem PlayStation úspešnú hry bez toho, aby ste blízko nespolupracovali so Sony. V tomto ohľade musím povedať, že naša spolupráca je fantastická. Ľudia zo Sony nám boli veľmi nápomocní v počiatkoch a postupom času sú vzťahy lepšie a lepšie. Stačí sa pozrieť na marketingovú kampaň, ktorú dala našej prvej hre 5-in-1 Arcade Hits po vydaní. V jeden moment to bola hra s vôbec najväčším počtom bannerom na európskom PlayStation Store.

Vývoj malých hier a aplikácií je v dnešnej dobe výnosným biznisom, nemyslíte, že sa tento trh tak saturuje, že ďalším a jediným krokom bude jeho zánik?

Nemyslím si, že malé hry sú až TAK výnosným biznisom. Samozrejme, peniaze generujú, ale oproti veľkým krabicovým hrám a vlastne i významnejším sťahovateľným hrám sú vývojári mobilných a Minis hier stále ako deti, ktoré sa hrajú na pieskovisku. Na druhej strane práve na pieskoviskách sa rodia budúci architekti a s týmito ambíciami väčšina vývojárov na trh malých hier vstupuje.

Keď sa vrátim späť k otázke, nemyslím, že malé hry zaniknú. Svoju PlayStation s FullHD televízorom alebo high-end PC si jednoducho na cesty nezoberiete. Pre veľa ľudí je hranie hier súčasťou ich spôsobu života ako pre iných počúvanie muziky a chcú si ho dopriať kedykoľvek sa im zachce. Ja sám sa radím medzi hardcore hráčov, ale napriek tomu si pri čakaní na čokoľvek rád zahrám zopár hier vo Fieldrunners.

Saturácie sa takisto nebojím, naopak, myslím si, že saturácia ani nie je možná. Keď si kúpite hru za pár Euro alebo aj menej, očakávate, že vás zabaví možno na pár hodín a už sa budete obzerať po ďalšej. Malé hry sú ako spotrebný tovar. Keď si kúpite hamburger, strávite s ním niekoľko príjemných okamžikov, ale za chvíľu budete chcieť ďalší :-). A presne tak fungujú aj malé hry.

Čo rozhoduje v prípade malej hry o jej úspechu? Námet, cena, dĺžka gameplayu?

V prvom rade je to potreba poznať svoje publikum. Vedie, pre koho sa hra pripravuje a čo asi očakáva. Môžete urobiť tú najlepšiu akčnú hry, ale pokiaľ ju vydáte na platforme, kde hráči preferujú puzzle, máte problém. Poznám mnoho skvelých iPhone hier, ktoré by nemohli fungovať na PSP, ale na iPhone sa predávajú ako teplé rožky.

Ďalším faktorom je určite cena. Hráči vedia, že si v malé hre kupujú niečo, čo nevyzerá tak dobre ako veľké hry, nehrá sa

tak dlho a takisto nemá rovnakú hĺbku. Chcú teda, aby sa to na cene odrazilo. Čím je nižšia, tým je viac pravdepodobne, že ľudia skĺznu k impulzívnemu nákupu a kúpia si hru iba pre to, že aj keby bola zlá, nedali za ňu takmer nič. Na druhej strane „takmer nič“ vývojárov nenasýti. Ide teda o to, nastaviť cenu tak, aby bolo možné na nej vôbec profitovať, ale aby hodnota hry z pohľadu hráča bola stále väčšia ako cena.

Na PSP a PS3 rozhoduje vo veľkej miere aj vzhľad. Nemôžete očakávať od ľudí, ktorí sú zhýčkaní God of War a Uncharted, že si zahrajú niečo, čo nevyzerá dobre. Minis hry, samozrejme, nemôžu konkurovať čo do počtu polygónov na jednej scéne alebo rozlíšením textúr, ide o to spraviť hru zaujímavou, príjemnou aj na pohľad.

Dĺžka gameplayu nehraje vôbec žiadnu rolu. Ľudia si zahrajú aj krátke hry, keď budú stáť za to. Naopak možno prílišná dĺžka môže uškodiť – začne byť stereotypnou a ľudia s ňou strávia príliš dlho času namiesto toho, aby kupovali ďalšie.

Aké sú vaše plány do budúcnosti?

Momentálne pracujeme na troch hrách pre Minis a veľmi skoro oznámime o aké ide (Jedným z projektov je hopsačka Blimp, pozn. editor) 5-in-1 Arcade Hits bola hrou, na ktorej sme sa naučili všetko potrebné a teraz to naplno využijeme. Našim hlavným cieľom je ale vývoj hier pre PlayStation 3, dúfame, že začiatkom budúceho roka by sme mohli začať s vývojom prvej z nich. Pre Minis budeme však tvoriť aj naďalej.

Veríme v digitálnu distribúciu a chceme s touto platformou rásť a vidieť jej prerod do dominantného spôsobu predaja hier.

Hra: 5 in 1 Arcade Games

platforma: PSP / PS3
cena: 2,99 EUR

Nech vyznieva pätica hier za cenu jednej akokoľvek lacno a otrepane, v prípade debutu Grip Games realizácia 5 in 1 Arcade Games zaostáva za kvalitou, ktorú prevyšuje práve kvantita stolových hier.

Autori vsadili na univerzálne akceptovateľné hry, ktoré je možné hrať okamžite. Z ponúkanej pätice si však vyberiete nanajvýš dve obľúbené a tie ostatné skúsite len pre to, že sú v jednom balíku, kde nájdete Solitaire, Biliard, Pexeso, Tetroid a 15 Puzzle.

Každá z hier má tri obtiažnosti a môžu ich hrať formou hot seat aj viacerý. V prípade kombinácie Akranoidu a Tetrisu (Tetroid) sa pri dvojici mení rozbíjanie kociek na štandardný Pong so zničiteľnou stredovou čiarou. 5 in 1 Arcade Games nemá motivačný charakter, v hre sa nič neodomyká, nedajú sa meniť témy ani customizovať herné pole či kamene. Dajú sa získavať iba medaily za dosiahnuté skóre a to uploadovať komplikovane cez oficiálnu stránku.

Ozajstnou prednosťou hry je okamžitá pripravenosť rozdať karty a načítať nový stôl. Bleskové loadingy a načítanie hry vás možno presvedčí, aby ste z vlastnej kolekcie spúšťali práve 5 in 1 Arcade Games a dokážete oželieť aj komfort a ponuku jednotlivých hier spracovaných naozaj sparťansky.

Pavol Buday

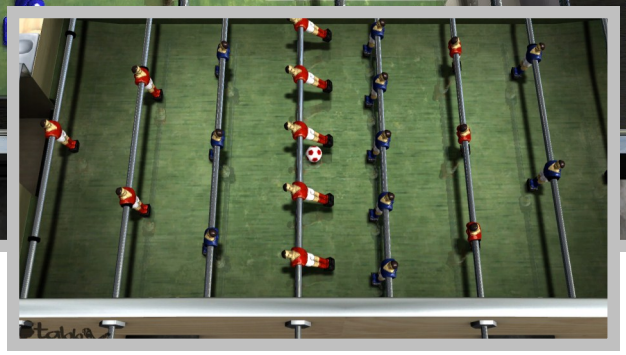
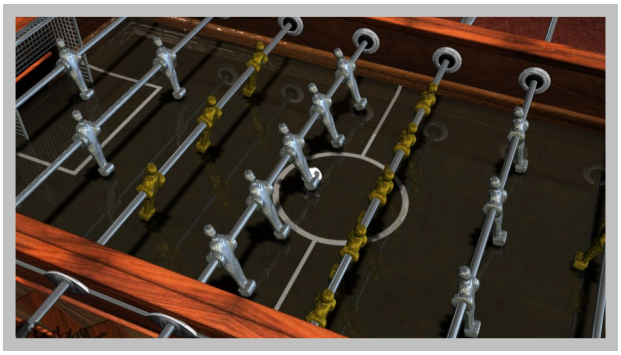


TABLE SOCCER X

Table Soccer X, takto sa bude volať nová slovenská hra, ktorá dorazí do Xbox Live Indie sekcie v októbri a to za 240 pointov. Robí na nej 3Division, tvorcovia Air Conflicts a Attack on Pearl Harbor. Teraz prešli z lietadielok do komornejšej atmosféry stolného futbalu, oblasti, ktorá je hrami preskúmaná len minimálne.

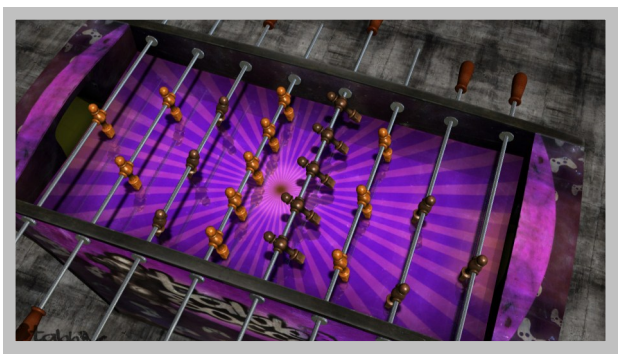
Popis:

Table Soccer X vám vďaka skvelej grafike a špičkovej hrateľnosti ponúkne veľmi realistický zážitok z hrania stolného futbalu, a to najmä vďaka svojmu revolučnému ovládaniu, ktoré nebolo zatiaľ nikdy použité v hrách s touto tematikou. Hra je vhodná ako pre úplných začiatočníkov, ktorí si dozaista rýchlo osvoja ovládanie, tak pre skúsených hráčov, pre ktorých bude táto hra ozajstnou lahôdkou. Hra obsahuje single player mód s 9 levelmi, samozrejmosťou je aj multiplayer, v ktorom môžu hrať až 4 hráči súčasne. Prechádzaním jednotlivých levelov si odomykáte nové stoly a obtiažnosti, no prepracovať sa z amatéra na profesionála však vôbec nebude jednoduché vďaka dokonale prepracovanej AI.



Kľúčové vlastnosti:

- špičková hrateľnosť a skvelá grafika
- komplexný tutorial mód, ktorý vás naučí hrať
- single player mód až s 9 levelmi
- multiplayer až pre 4 hráčov
- plne nastaviteľné AI súpera



GALÉRIA

Akcia / Capcom / Xbox360, PS3

EVIL MAY CRY

Dante sa vracia v reštarte série

NINTENDO 3DS dostalo cenu a dátum

Ani nie dva týždne po skončení Tokyo Game Show sa na výstavisku Makuhari Messe konala tlačovka Nintendo Conference 2010 zameraná výhradne na blížiaci sa handheld Nintendo 3DS. Po sérii špekulácií a dohadov sa dostane do predaja v prvom kvartáli 2011 za odhadovanú cenu 299 eurodolára.

Prezident spoločnosti Nintendo Satoru Iwata otvoril tlačovku hodnotením obrovského predajného úspechu Pokémon Black & White, obe hry dokázali za úvodný týždeň predať takmer 2,6 milióna kópií, čo je nový japonský rekord. Stručne sa zastavil pri oznámení špeciálnej edície DSi XL pripravovanej pri príležitosti osláv 25. výročia Super Maria a potvrdil aj Wiimote Plus, ovládač kombinujúci klasický Wiimote s rozšírením Motion Plus.

Nedávno sa dostali do éteru hardvérové špecifikácie 3DS, teraz už poznáme aj rozšírené funkcie. Počas hrania bude možné pomocou tlačítka Home kedykoľvek pristupovať k browseru, poznámkovému bloku alebo informáciám o dĺžke hrania. V základnej softvérovej výbave bude Mii Studio, v ktorom si efektívnejšie vytvoríte vlastných avatarov. Tvár stačí zosnímať kamerou a telesné proporcie potom upraviť v editore. Mii-čka sa budú dať konvertovať do QR kódov a tie používať na blogoch alebo podpise emailu.

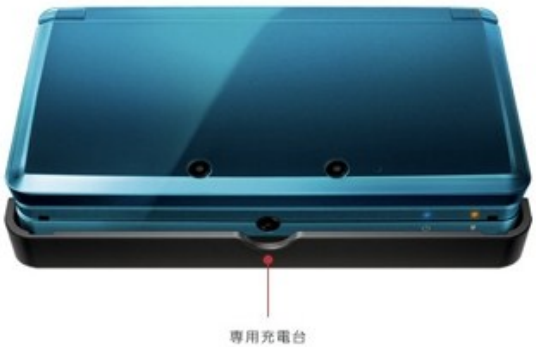
Mii bude možné vymieňať medzi 3DS cez Tag mód, ktorý dokážu obsluhovať všetky hry. Slúži na výmenu nielen herného obsahu (dosiahnuté rekordy, predmety, pozvánky), ale aj neherného ako newslettery alebo správy. Nintendo v spolupráci s Fuji TV pripravuje denný prísun 3D videí. Namco Bandai plánuje v Ridge Racer 3D vymieňať ghostov, Street Fighter IV zase bude vysielať cez Wi-Fi pozvánky na súboje, v Mr. Love Plus od Konami vraj bude možné hovoriť lži svojich virtuálnym priateľkám.

Výbornou správou je rozšírenie služby Virtual Console o tituly pre GameBoy, GameBoy Color a GameBoy Advance. Niektoré vraj budú fungovať aj v 3D!

Pomocou integrovaných kamier sa budú dať vytvárať 3D snímky, kombinovať obrázky a tie rovno ukladať alebo prezerať. Nintendo 3DS sa bude dodávať s 2 GD SD kartou.

Z hier pre 3DS sú prisľúbené: Animal Crossing, Ocarina of Time, Chocobo Racing, Paper Mario, MGS Snake Eater, Professor Layton, Kingdom Hearts, Pilotwings Resort, Ridge Racer, Starfox 64, Capcom dnes oznámil Resident Evil: Mercenaries, Resident Evil: Revelations (obrázky v galérii) a Mega Man Legend 3 Project.

Nintendo 3DS debutuje na domácej pôde 26. februára za 25 000 JPY v dvoch farebných vyhotoveniach – Aqua Blue a Cosmo Black, na západ sa dostane o mesiac neskôr odhadom za 299 eurodolára (kurzový prepočet z JPY).



Balenie

- pridaný bude dock, ktorý je aj AC adaptérom slúžiaci na dobíjanie
- pribalené bude 10 cm 3DS touch pero
- 2GB SD karta
- šesť augmented reality kariet

Funkcie

- Nové funkcie handheldu budú slidepad, motion senzor a gyro senzor.
- Nainštalovaná bude 3DS Virtual Console aplikácia emulujúca staršie Nintendo handheldy
- 3DS si rozumie aj s cartridgami z NDS
- dolný displej bude touchscreen, horný má 3D podporu bez nutnosti okuliarov

Špecifikácie

- Rozmery sú 134mm x 74mm, s hrúbkou 21mm.
- Váha 230 gramov.
- Horný displej je 3.53 palcový - 800x240 s 3D módom
- Spodný je 3.02 palcový s 320x240 rozlíšením
- Dve vonkajšie 0.3 mpx kamery a jedna vnútorná kamera
- Wi-fi funkcionalita

Vnútornosti

- dva 266Mhz ARM11 procesory
- jedno 133Mhz GPU
- 4MB video RAM
- 64MB RAM
- 1.5GB implantovaného flashu

Nové zariadenia od Apple

Na svojom septembrovom press evente Apple ohlásilo nové generácie svojich zariadení: nový iPod Nano, Shuffle, Touch a Apple TV

iPod Nano

Nový iPod Nano má tentoraz touchscreen a malý displej, teda v štýle iPod Touch len bez operačného systému s obmedzením na hudbu, rádio a fotky. Displej má 1,54 palca.

iPod Shuffle

iPod Shuffle vyzerá stále rovnako je bez displeja s tlačidlami. Ponúkne 2 GB miesta a 15 hodín batérie za 50 dolárov.

iPod Touch

iPod Touch dostal upgrade na úrovni iPhone 4, rovnaký 960 x 640 displej, rovnaké možnosti až na telefonovanie. Zadný foťák je však slabší ako pri iPhone 4, ale zvládne aspoň 720p 30 fps video.

Touch vyšiel v septembri v cenách $229 (8 GB), $299 (32 GB) a $399 (64 GB).

Apple TV

Rovnako prichádza nové Apple TV, ktoré je síce znovu menšie, ale stále zaostáva za konkurenciou a ponúka len 720p prehrávanie. Stáť bude 99 dolárov.

Samsung Galaxy Tab ohlásený

Samsung Galaxy Tab bude podľa dojmov z Berlína kvalitný, rýchly ale aj prekvapivo drahý tablet. 16 GB verzia bude za 699 eur a 32GB za 799 eur. Je to dosť za 7 palcový tablet síce s 3G, WLAN, HSDPA, 3 Mpx (LED flash) + 1,3 Mpx kamerami, ale aj tak je cena nad konkurenciou. Pre porovnanie 9,7" iPad 3G 16 GB je za 661 eur, 64 GB za 843 eur a nový masívny 12" WePad s 32 GB miestom je len za 569 eur, aj keď nemá 3G.

Galaxy Tab však môže zaujať práve svojou veľkosťou, nie je veľký a je akurát do jednej ruky, čo umožní využitie aj pri chôdzi, k tomu je ľahký a teda ruka z toho nebude bolieť. Oproti konkurencii má navrch priamo zabudovanými videohovormi, hovormi/SMS/MMS, ako aj využitím zadnej kamery ako na fotky, tak aj na lokalizáciu objektov v meste, respektíve na augmented reality možnosti. Zapracovaný je aj e-reading, internet s flashom, sociálne funkcie a prehrávanie médií (DivX, XviD, MPEG4, H.263, H.264 a ďalšie).

Z technických údajov:

Systém: Android 2.2 s TouchWiz 3.0
Rozlíšenie: 1024 x 600 TFT LCD
Pamať: 512 MB
Miesto: 16 GB alebo 32 GB s možnosťou microSD karty s ďalšími 32 GB
Komunikácia: 3G Data / hlas
Wifi: 802.11n 5 GHz
Video: Full HD prehrávanie cez HDMI výstup
Procesor: ARM Cortex A8 1 GHz s PowerVR SGX 540 (90 miliónov polygónov/s)
Aplikácie: Android Market, Samsung Apps
Ďalší hardvér: gyroskop, geomagnetický senzor, akcelometer, svetelný senzor
Výstupy: HDMI, USB
Veľkosť: 19cm x 12cm x 1,1 cm
Váha: 380 gramov
Batéria: 4000 mha - 7 hodín videoprehrávania

Takže čo od Galaxy tabletu čakať? Je tam rýchla grafika, ktoré môžu využiť hry, sú tam kamery, ktoré sa dajú zapracovať do aplikácií. Budú tam jednak Android aplikácie, ak Google sprístupní svoj market, tak vlastné Samsung aplikácie, ktoré môžu byť pre tablet zaujímavejšie a využiť jeho rozmanité možnosti.

Jediná škoda tej vysokej ceny.

Viac o tablete nájdete na galaxytab.samsungmobile.com.

NVIDIA PREDSTAVILA
Geforce GTS 450

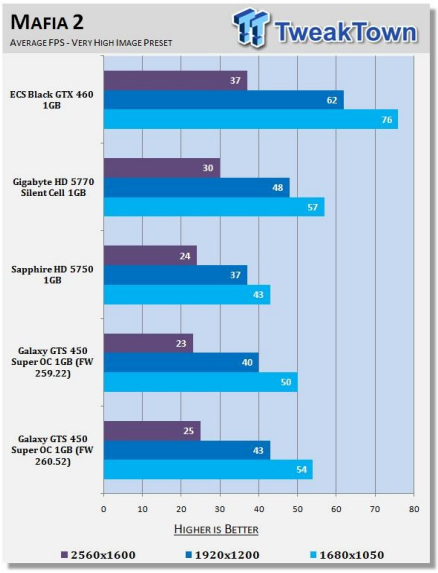
Nvidia v septembri predstavila novú Geforce GTS 450 a pridáva tak lacný lowend do fermi série

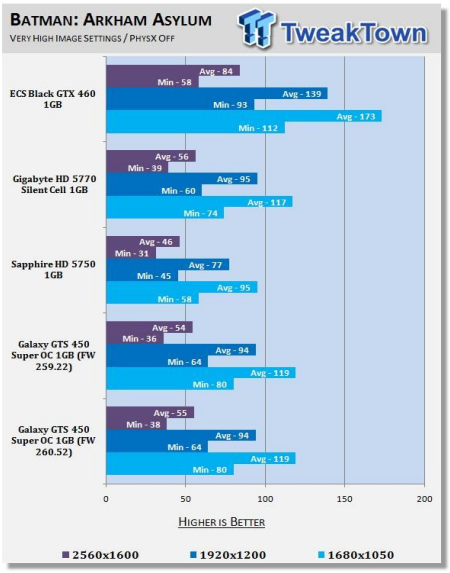
Karta je prakticky o výkone podobnom Radeon HD 5770 respektíve HD4870 a tesne pod Nvidia GTX 260. Na druhej strane pretaktovávanie je povolené a kartu môžu vytlačiť ešte trochu viac.

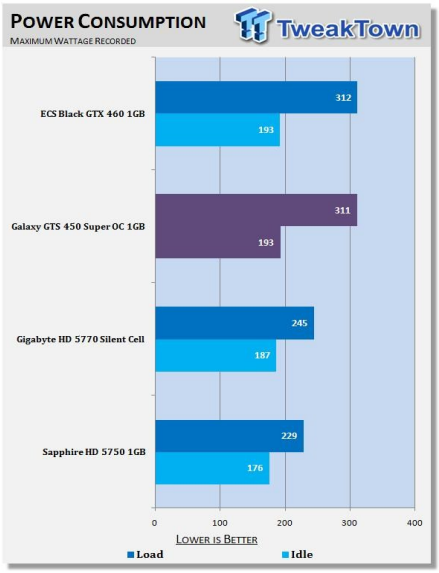
Ceny sa budú pohybovať okolo 120 eur. Teda približne na úrovni Radeonu 5770, ktorý je za 129 eur.

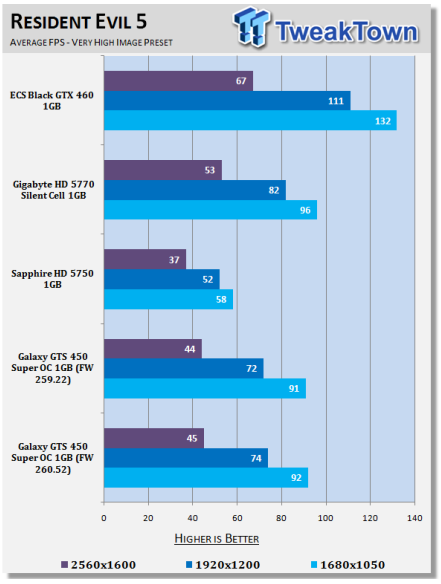
Ak teda chcete lacnú kartu a stačia vám medium nastavenia v hrách môžete do svojho zoznamu GTS 450 hneď pridať. Ale ak chcete skutočne hrávať, radšej si našetrite ešte tých 80 eur a za 200 eur kúpte GTX 460.

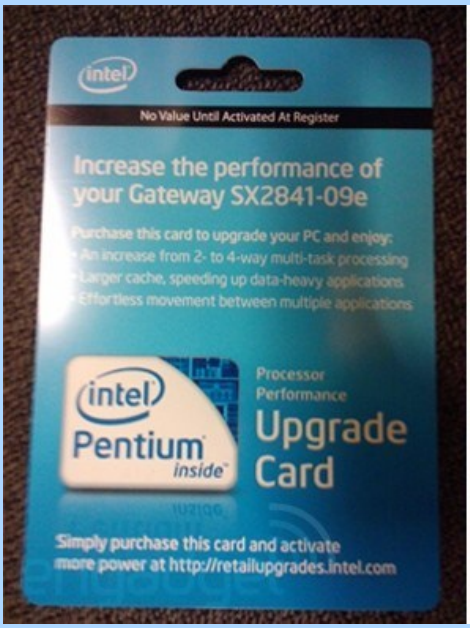
Rôzne edície karty prináša séria firiem, ich designy vidíme na obrázkoch. Nenechajte sa oklamať Sparkle záberom s pasívnym chladičom, idú naň ešte dva ventilátory. Na druhej strane sú tiché a karta neprekočila 45 stupňov. Sparke patrí len k priemeru v rýchlosti 450 kariet, najrýchlejšie sú eVga, Asus a Palit verzie. Najpomalšia je originálna karta Nvidie. Samozrejme sú to rozdiely jeden-dva frejmy v hrách, ale v 3D marku to je už rozdiel 1500 bodov.

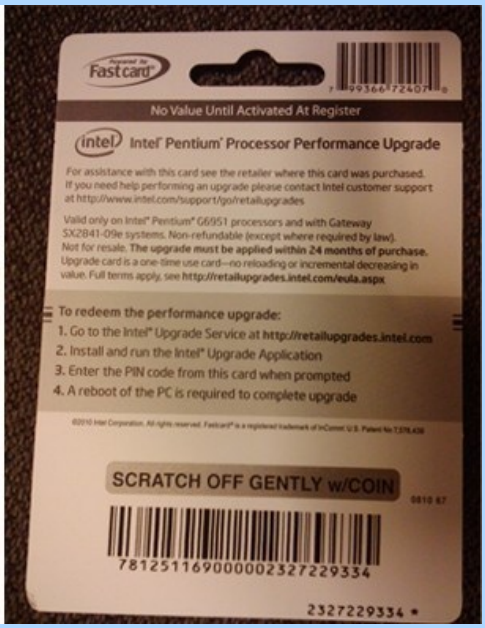












INTEL PREDÁVA SOFTVÉROVÝ UPGRADE PROCESOROV

Intel bol zrejme na hodinách marketingu u Debnyho Grace, následne u vednia 2K Games a odtiaľ išlo na skok do Activisionu. Tieto zozbierané vedomosti skúša na dualcore procesore Pentium G6951 s možnosťou upgradovania. Presnejšie si môžete na tomto procesore 50 dolárovou kartou odomknúť hyperthreading a L1 cache zvýšiť z 1MB na 3MB a zmeniť si ho tak na Pentium G6952. Taktovanie na 2.8Ghz ostáva.

50 dolarový addon zvýši SiSoft Sandra Whetstone benchmark o 59% a Cinebench 2010 o 5.29% (výkon asi ako Core i3 520). Pre nás by boli zaujímavé herné benchmarky, ale musel by mať veľmi nízku cenu, aby sa to vôbec oplatilo kupovať a neísť priamo do quadcore procesora.

Prebieha to jednoducho v obchode kúpite kartičku, zoškrabete kód, zadáte ho do programu a procesor odomkne svoj potenciál. Zdá sa vám to známe? Je to presne systém hier, ktoré majú zaknutý obsah už v samotnej základnej hre.

Na druhej strane toto firmy už robia dávno a rovnaké procesory predávjaú v rôznych cenových kategóriách s iným označením. Len doteraz to bolo len s frekvenciou, ktorá sa dala obísť pretaktovaním, teraz skúšajú iný prístup. Vzhľadom na to, že väčšina užívateľov ani o niečom takom ako hyperthreading alebo cache nevie, je budúcnosť využitia takétoho upgradu viac ako otázna. Keď už niečo skúšať predávať, mohli zmeniť aj frekvenciu. Ale kto vie, možno nabudúce zamknú aj niekoľko jadier.

Metro 2033 očami čitateľa knihy

Inšpirácia...

Pre fotografa je to západ slnka či lúka plná vlčích makov. Pre maliara to môžu byť ladné krivky nahých tiel a pre spisovateľa udalosť, ktorá tlačí z vnútra a nedá pokoj, pokiaľ nezaľahne na stránky kníh. Byť inšpirovaný niekým, alebo niečím nás sprevádza deň čo deň od prvého dotyku bosých nôh, keď vstávame z teplej postele, až po uzavretie denného kruhu, keď sa do mäkkých perín opäť ponárame. Čo presne inšpirovalo Dmitryho Glukhovského k napísaniu Metra 2033 neviem, ale som si istý, že sa jednalo o veľmi silnú inšpiráciu, ktorá dala vzniknúť tak skvelému dielu akým Metro bezpochyby je. Po vydaní knihy sa sám stal inšpirátorom a vďaka tomu vznikla aj výborná počítačová hra.

Hra...

Priznajme si, príbehy rozprávané formou počítačovej hry sa z drvivej väčšiny dajú označiť za brak, ktorý by na stránkach kníh nezabodoval. Väčšinou je to forma, ktorá prevláda nad obsahom a hier, ktoré nás po dohratí dokážu ponoriť na nejaký čas do vlastných myšlienok, je veľmi málo. Metro 2033 medzi také hry patrí a každý, kto sa prebojoval až na samotný záver a má v sebe citlivú dušu, Arťomove putovanie dokáže oceniť aj po príbehovej stránke. Každý sme iný a nie všetci sú obdarení trpezlivosťou, ktorá nás pribije na dlhé hodiny k stránkam kníh. Napriek tomu červík zvedavosti vŕta aj v ich hlavách a nejeden by sa chcel dozvedieť, nakoľko sú si obe verzie podobné.

Ľudia...

Arťom stretáva postavy, ktoré raz viac a raz menej ovplyvnia prebiehajúce udalosti. Do hry sa nedostal jeho najlepší kamarát Ženька, s ktorým si v čase voľna rozprávajú príbehy z časov pred jadrovou katastrofou. Im samotným pripadajú ako mýty a nemajú ani tušenie, že sú z veľkej časti pravdivé. Spoločným rysom je Hunter. Postava, ktorá je štartérom celého príbehu, len v knihe je jeho nástup odlišný od toho ako ho vykresľuje hra. Dve silné osobnosti Chán a Burbon majú v hre viac priestoru ako v knihe. Predovšetkým Burbon sa knihou mihne len na pár stránkach a jeho odchod v hre zo sveta živých nemá s tým, aký koniec mu pripravil spisovateľ absolútne nič spoločné. Napriek krátkej Burbonovej prítomnosti jeho slová "Netreba sa báť miest, kde žijú potkany, ale tých kde žiadne nie sú." sa Arťomovi vybavujú pomerne často. Chán, v hre kľudný, chápavý a rozváž-

ny spoločník má v knihe vlastnosť naviac a to driemajúcu šelmu v jeho vnútri a o jeho výbušnej povahe sa Arťom neraz presvedčí. Burbon aj Chán sa v hre objavia v inom čase aj na iných miestach a ich príbehy s knihou nemajú veľa spoločné. Za zmienku stojí aj Arťomov nevlastný otec, ktorý sa ho ujal vo chvíli, keď jeho matka opustila život po útoku gigantických potkanov. O tejto udalosti v hre nepadne ani slovo.

Útrapy...

Arťomove poslanie začínajúce na rodnej stanici VÚNH možno prirovnať k tomu, ktoré prežil Frodo na ceste k hore osudu. Mordor vystriedala Moskva zničená po jadrovej vojne. Namiesto prsteňa si Arťom nesie svoju schopnosť odolávať neznámym silám presakujúcim tunelmi metra. Táto schopnosť je jeho spásou a zároveň prekliatím. Dáva mu možnosť nedotknuto postupovať tmavými tunelmi a zároveň ho dostáva do situácií, ktoré menia jeho myseľ, ako to robil prsteň zavesený na Frodovom krku. V hre časť s fašistami zaberajúca len pár tunelov je v knihe jednou z najsilnejších scén z celého príbehu. Pri prechode štvrtou ríšou, ako ju označuje mapa metra, Arťom zažije dotyk smrti, keď mu slučka šibenice zabráni v ďalšom postupe. V inej časti je jeho vlastná osoba použitá ako vklad na víťaza v potkaních pretekoch, ktoré sa vyvinú odlišným smerom než by si sám prial. Táto udalosť ho zavedie k verejno prospešnej práci, ktorá by nikomu nevoňala a to doslovne. Ako upratovač verejných záchodov celý od exkrementov po niekoľkých mnou vynechaných scénach padá do rúk svedkom jehovovým. Že nemožné a pritiahnuté za vlasy? Lenže napísané s takou ľahkosťou a presvedčením, že pri čítaní knihy nikomu ani nenapadne nad tým pochybovať.

Červy v metre...

Sú veci, miesta a udalosti, o ktorých nevieme a vôbec nám nechýbajú, ale vo chvíli keď sa o nich dozvieme, začneme sa o ne zaujímať. Nie všetko je z pochopiteľných dôvodov možné dostať z kníh na obrazovku, ale vynechať niečo, čo by nemalo byť problémom a zároveň sa jedná o jedinečnú záležitosť, mi pripadá trestuhodné. Konkrétne sa jedná o uctievačov "Veľkého červa". Veľký červ je božstvo, ktoré stvorilo Zem a jeho uctievači sú presvedčení, že je stvoriteľom metra a naďalej v ňom tvorí nové tunely. Sekta zhromažďujúca sa okolo tohoto kultu je spolkom kanibalov a do ich rúk na pár hodín padne aj Arťom. Požierajú iba dospelých a deti unášajú. Unesené deti potom prevychovajú podľa svojich predstáv. S dospelými nakladajú ako s rezňom, ktorý za živa treba bezcitne vyklepať vo vreci palicou, aby mäsko bolo pekne mäkké. Podľa slov jedného z nich: "City sú vedľajšie a bielkoviny v strave nenahraditeľné." Je veľká škoda, že autori hry tento spolok do hry nezapracovali. Viem si živo predstaviť napínavé scény s divochmi v hustej tme metra. S plastovými fúkačkami a starými bodákmi z ruských zbraní zavesených na ich boku, by sa určite jednalo o skvelých herných protivníkov.

Kniha a Hra...

Dve rozdielne verzie jednej udalosti sú si vo výsledku tak nepodobné, že v podstate navzájom nemajú takmer nič spoločné. V hre ostal z knižnej verzie len hlavný hrdina a pár postáv, ktoré so situáciami v knihe majú spoločné jedine mená hlavných predstaviteľov. Samozrejme, zostala zachovaná základná kostra príbehu. Obe verzie skvele fungujú ako samostatné celky a po prečítaní knihy som mal neodolateľnú potrebu zahrať si hru a po zahratí hry sa mi vybavovali úryvky z knihy. Či hráč, alebo čitateľ tak obaja dostanú dávku na ktorú sa nezabúda...

????

Zomrite červicí !!!

WORMS RELOADED

Prepáčte za netradičný začiatok recenzie, no na netradičnú hru, netradičný začiatok, no nie?

Veď netradičný a kľukatý svet plus nebezpečné červíky z flintami sú vražedná kombinácia. Ale povedzme si skade toto všetko poznáme, ktoré štúdio nám presne pred 15 rokmi prinieslo prvú hru z tejto diabolskej série? Predsa Team17. Štúdio, ktoré nás už 15 rokov obohacuje so svojou sériou malých a na prvý pohľad nevinných červíkov, no všetko sa zmení v okamihu, keď jeden z červíkov vytiahne bazuku a následne trafí a strčí do vody druhého červíka. Znie to šialene, no práve toto nás drží pri obrazovke monitorov už 15 rokov. A koľko vlastne uplynulo už pokračovaní od prvého dielu Worms? V tomto prípade na zjavne ťažšiu odpoveď bude prostá odpoveď a to veľa. Od Wormsa 2, cez Armageddon a World Party až po Mayhem. Všetky zo spomínaných hier sú bezpochyby kvalitné, no veľká zmena nastala pri Mayhem, kde sa prešlo z dvojrozmerného systému do 3D. Hre to rozhodne neuškodilo, práve naopak, jej to prospelo a pod strechou Codemasters dosiahla vysokých predajov. Po takom veľkom úspechu si každý myslel, že ďalšia hra zo sveta tu bude čo nevidieť, no rok nič, dva roky nič, tri roky nič. Každý PC hráč si už myslel, že je táto séria stratená, no po piatich rokoch nás Team17 vyviedol z omylu. Červíci sa vracajú a po zasadení do trojrozmernej podoby sa nová hra zo série zase tiahne v duchu 2D. No všetci hráči si musia položiť otázku. Bude nás ešte stále baviť ten istý scenár a nestane sa otrepaným? To sa dozviete v nasledujúcich riadkoch.

Ak ste si mysleli, že noví Wormsovia sú skutočne noví, tak ste na omyle. Reloaded by sa mal volať Remake, pretože noviniek je tú žalostne málo. Ale aj to málo niečo obsahuje a teda, čo to je? Na začiatok nám vývojári naservírovali typické módy ako napríklad Deathmach, kde sa v 30 misií budeme predierať cez vnútornosti červíkov. Ďalší mód, ktorý nemôžem nespomenúť, je Body Count, v ktorom ide o získanie čo najväčšieho počtu bodov s jedným červíkom. Pointa je trochu nudná a za chvíľu vás to prestane baviť, no beriem to. Síce z iného súdka, no o to zaujímavejší mód Warzone sa môže pýšiť bojiskami, kde budeme čeliť vyspelým červíkom, ktorí sú trochu sil-

nejší než v normálnych módoch. Apropo normálnych módoch. Autori nemohli zabudnúť na klasický Deathmach, kde nám náhodne vygenerovanú mapu naservírujú behom sekundy. Pekným prídavkom je aj možnosť vytvoriť si vlastné mapy v editori. S troškou fantázie sa dá vytvoriť vážne všeličo. Veľké mínus je nemožnosť mať viac než štyroch červíkov v jednom tíme (WP ich mal až 8). Pre nováčikov sa tu nájde tréning, kde sa zoznámia s ovládaním a celkovou hrou. Tréning odporúčam absolvovať aj veteránom, ktorí si už v hernom priemysle niečo prežili.

Bye, Bye

Predposledný mód, no ani zďaleka najhorší, je klasická kampaň, kde máme 35 misií. Škoda, že skoro každá je Deathmach a misií na zamyslenie je drasticky málo. Opäť mi nedá to neporovnať s World Party, v ktorej boli misie oveľa zaujímavejšie. Logické misie väčšinou počítajú so správnym rozmiestnením stavieb, ktorých je obmedzení počet. Aspoň, že tu je systém odmien, ktorý funguje jednoducho. Po prejdení misie nám pripočíta peniaze, za ktoré si môžeme kúpiť v obchode rôzne odmeny. Napríklad lietajúcu ovečku, s ktorou budeme kľučkovať, cez rôzne scenérie. Celá kampaň zaberie dokopy niečo cez 2 hodiny. Zatiaľ čo všetky odmeny budeme mať kúpené už za hodinu hrania. A konečne posledný a najvydarenejší mód nemôže byť nič iné ako multiplayer. Ten je v tomto prípade solídny a celkom kvalitne spracovaný. Okrem klasického multiplayeru tu máme znovu možnosť splitscreenu. Pre nevediacich je splitscreen rozdelená obrazovka na polovicu, takže si budeme môcť zahrať s priateľom aj na jednom počítači, bez použitia lanu alebo internetu.

Poďme na chvíľu pristúpiť k mínusom hry, ktorých je v tomto prípade celkom dosť. V prvom prípade to je konzoloidné menu, na ktorom vidno, že nebol robený pre PC hráčov. Aspoň, že ponúka dostatok možností v podobe achievementov, ktoré sú už dnes skoro v každej druhej hre. Ďalší mínus si všimne asi každý a to je AI červíkov. Reloaded trpí tým istým problémom ako jeho predchodcovia. AI vie s granátmi hádzať až podozrivo presne, no s takou bazukou sa dokážu ľahko odstreliť. Teraz neviem, či mám mať radosť alebo mám smútiť. Každopádne AI je nebalansovaná a to je závažná chyba. Aspoň, že to vynahradzuje multiplayer so skutočnými hráčmi. Odskočme na chvíľu od mínusov a pozrime sa na to z tej lepšej stránky. Arzenál zbraní je celkom obstojný a obsahuje niečo cez 50 zbraní. Od revolvera a uziny, cez bazuku a granáty až po ovečky a super ovečky. Asi zniem šialene, no je tomu vážne tak.

Boom!!

Ak ste si mysleli, že 2D hneď znamená chabé spracovanie, musím vás vyviesť z omylu. Grafické spracovanie beží vo fullHD, kde hra vyzerá naozaj kvalitne. Pekné sú aj rôzne tančeky a grimasy červíkov. Detaily sú rozhodne zvládnuté a hýbanie sa krabičky, lekárničky, auta sú proste očarujúce. Hardvérové nároky sú tiež na dobrej úrovni a na rozbehanie bude stačiť aj 5 ročný počítač. Zvukové efekty sú taktiež prepracované a ničím nezaostávajú za predchodcami.

Po troch hrách zasadených do 3D prostredia sa vývojári rozhodli znovu skúsiť 2D a ja môžem s radosťou povedať, že sa to podarilo. Veľmi dobré prostredia, logické misie, dobrý multiplayer a v neposlednom rade perfektná a detailná 2D grafika. Ak si hru chcete kúpiť na Steame stojí 14,99€, čo vôbec nie je veľa.

aDQo2811

HODNOTENIE

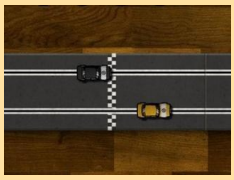
+ Zaujímavé spracovanie 2D
+ Zábavná kampaň
+ Zábava, zábava a ešte raz zábava
+ Multiplayer
+ Hardvérové nároky sú prijateľné
- Konzoloidné menu

9.5

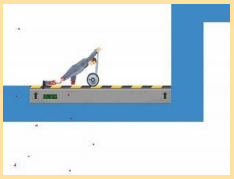
ONLINE HRY

Air Transporter
Zábavka s heliptérou nakladajte tovar a presúvajte objekty.

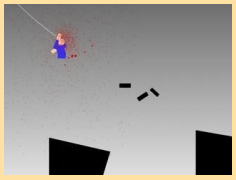
Ultimate Douchebag Workout
Vytrénujte sa v posilňovni.



Slot Car
Jazdite na autodráhe.



Happy Wheels
Jazdite na rozmanitých vozidlách.



Hanger
Preskáčte so zavesenou post-avičkou levely.

Car Chaos
Ovládajte vozidlá na križovatke.

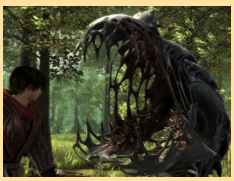
Milk Run
Jazdite s nákladiakom s mliekom

Sieger
Obstreľujte nepriateľské hrady.

Dump Truck 3
Jazdite so nákladným autom.

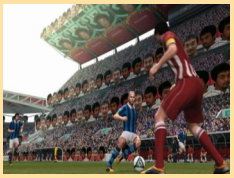
Castle Defense
Budujte svoj hrad, vojakov a obráňte hlavnú vežu.

DEMÁ



Gothic 4: Arcania
Okamih pravdy nastal už môžete naživo vyskúšať nové pokračovanie Gothic 4.

FIFA 11
FIFA na seba nenechala dlho čakať a odpovedá na demo PES.

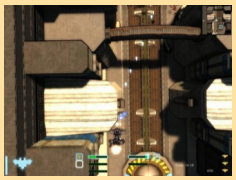


PES 2011
Demo na aktuálne vydanie futbalovej hry od Konami.

WRC FIA World Rally Championship
Demo na oficiálnu WRC rally hru od Black Bean Games.

PLNÉ HRY

Privates
Zabojujte si vnútri ľudského tela počas sexu a obráňte ho pred možnou infekciou, ktorú pri tom môže telo chytiť.



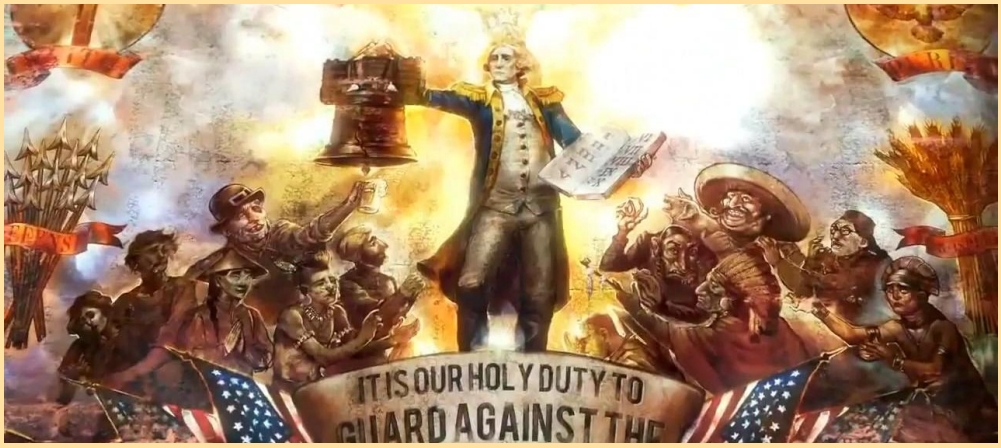
Steel Storm: Episode 1 - Beta
Epizodická arkádová hra s pohľadom zhora prichádza medzi hráčov s prvou bezplatnou epizódou.

The Silver Lining - Episode 2: Two House-holds
Bezplatná adventúra vychádzajúca z kultovej klasiky King's Quest pokračuje.

Fuzz Power
Pekná a ťažká hra, kde musíte prekonávať nástrahy, ktoré predstavujú holiči a kaderníci.

Strap-on-bomb Car
Veľmi ťažká jazda s autom po dráhe, ktoré sa ovláda jedinou klávesou. Na trati je možné nastaviť nočný režim, oblačno a dážď

VIDEÁ MESIACA



Bioshock Infinite - Gameplay

10 minútová ukážka gameplayu z tretieho Bioshocku nám predstaví vzdušné mesto

Mafia 2 - Jimmy's Vendetta

jšia expanzia nám priblíži Jimmyho cestu za pomstov. Najskôr útek z väzenia a následne vojna v uliciach.

Assassin's Creed - Strike At The Heart Of Rome

Bratstvo v novom developer videu prezentuje útok na samotný Rím

NFS Hot Pursuit - Sun, Sand, Supercars

Hot Pursuit prezentuje exotickú jazdu.

F1 2010 - game vs real - Korea

Ďalšie porovnanie reálnosti prichádzajúcej Formula 1 hry

NFS Hot Pursuit - Sizzle

Nový trailer nám prezentuje rýchlosť nového Need for Speed od Criterionu

Medal of Honor - High value target

Tretie experience video nám ponúka gameplay ukážku

I AM the Freeman - teaser

Marco Spitoni animátor z WETA CGI štúdia ponúka teaser na projekt umiestnený do

F1 2010 - launch

Codemasters spravil pre F1 najväčší launch, do obchodov dodal 2 milióny kusov titulu.

FIFA 11 - PC gameplay

Ako bude vyzerať PC verzia FIFA 11? Gameplay záznam nám to ukáže

NABUDÚCE

Október,

Októbrové tituly:

Medal of Honor (PC, XBOX360, PS3)

Gothic IV (PC, XBOX360)

Castlevania Lords of Shadows (XBOX360, PS3)

Fable 3 (Xbox360)

Fallout Vegas (PC, XBOX360, PS3)

Jeseň začína naplno

Sports Island 3 (Wii)

FIFA 11 (PC, XBOX360, PS3, Wii, PSP, PS2, DS)

Vanquish (XBOX360, PS3)

Star Wars Force Unleashed 2 (PC, XBOX360, PS3, Wii, DS)

Rock Band 3 (XBOX360, PS3, Wii)