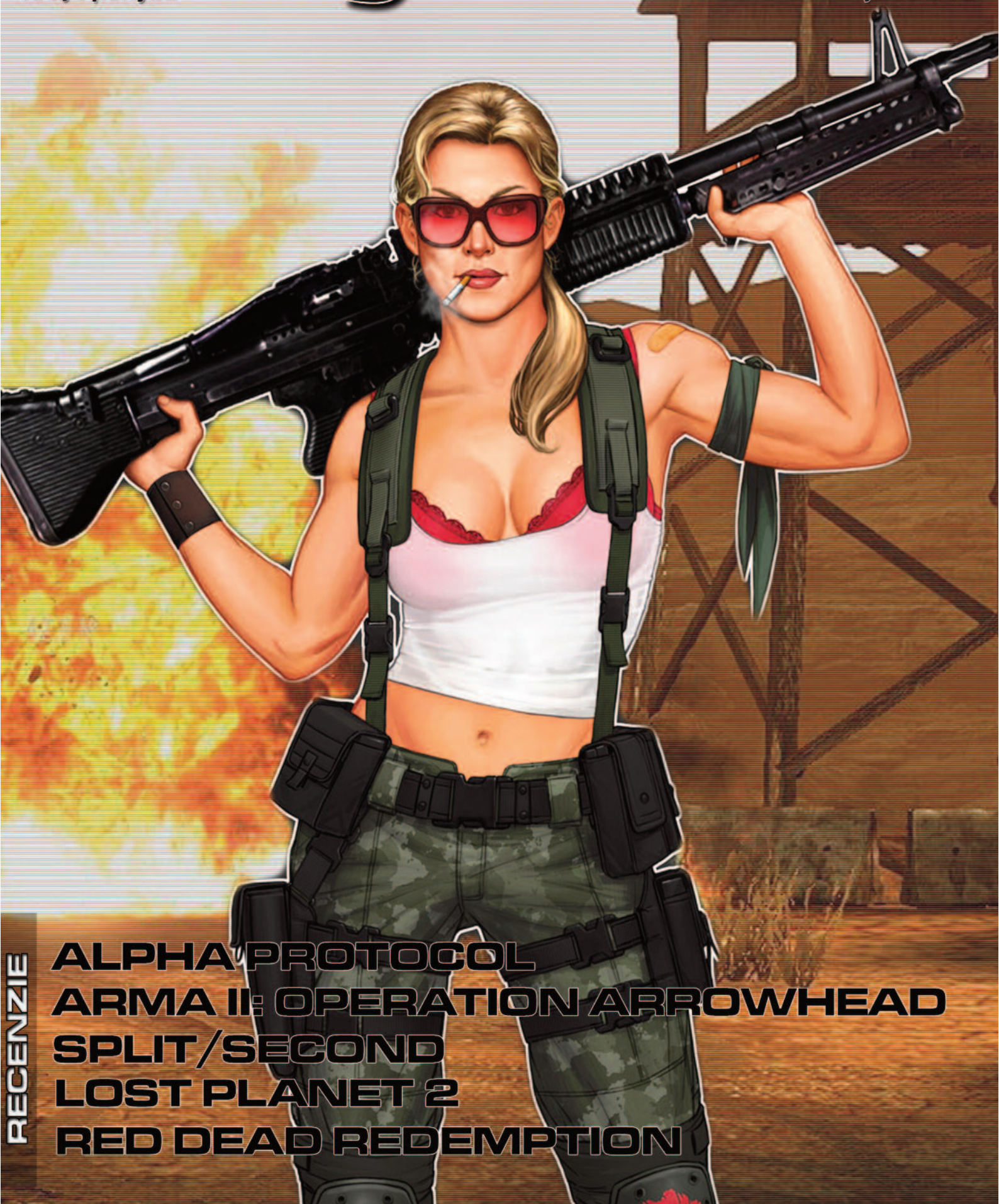


hrajmobil

hraj v pohybe

jún 2010



RECENZIE

ALPHA PROTOCOL
ARMA II: OPERATION ARROWHEAD
SPLIT/SECOND
LOST PLANET 2
RED DEAD REDEMPTION

SCREENSHOT



hrajmobil

www.hrajmobil.sk

Jún 2010

4 E3

- 6 E3 2010, čo môžeme očakávať?
- 8 Zhrnutie Microsoft konferencie
- 10 Zhrnutie Sony konferencie
- 12 To naj z E3

14 Preview a dojmy

- Kane & Lynch 2: Dog Days
- 16 All Points Bulletin
- 18 Final Fantasy XIV
- 20 Assassin's Creed: Brotherhood
- 22 Medal of Honor
- 24 Sniper: Ghost Warrior

26 Recenzie

- Red Dead Redemption
- 30 Prince of Persia: Forgotten Sands
- 32 Lost Planet 2
- 36 Resonance of Fate
- 38 Knights of the Chalice
- 40 Alpha Protocol
- 44 Sam&Max Season 3 Episode 3: They Stole Max's Brain!
- 46 Settlers 7: Paths to a Kingdom
- 48 ARMA II: Operation Arrowhead
- 52 Split/Second
- 54 Sonic & SEGA All Stars Racing
- 56 Lead & Gold

58 Téma

- Herné trendy 2010
- 60 Hráme na iPhone/iPod Touch

62 Blogosféra

- Mass Effect 2: Overlord



hrajmobil

E3 2010

hraj v pohybe

ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO



E3 2010 - Čo môžeme očakávať?
Konferencia Microsoft
Konferencia Sony
To naj z E3!



PLAYSTATION MOVE



E3 2010 - čo môžeme očakávať?

Autor: Autor

Tohtoročná E3 je pred nami (od 15. do 17. júna) a po dlhšej dobe by sme sa konečne mohli dočkať show tak ako ju poznáme zo starých zlatých ročníkov – "napechovanú" novinkami, zaujímavými odhaleniami a všetkého čo k E3 ešte donedávna neodmysliteľne patrilo. My vám preto ponúkame krátky náhľad na to najzaujímavejšie, na čo sa môžeme v nasledujúcich dňoch tešiť.

Pre tých, ktorí netušia čo E3 znamená by bolo asi vhodné poznamenať dve veci:

Za prvé – Nie ste pravý gamer!

Za druhé – E3 znamená Electronic Entertainment Expo

Pokiaľ teda patríte do zmienenej skupiny a ovládáte trocha angličtinu určite už viete, že sa jedná o výstavu zábavného elektronického priemyslu. A to prosím pekne nie hocikakú výstavu, ale už niekoľko rokov sa opakujúcu mekku pre hráčov, na ktorej sa výrobcovia herného hardvéru a hier pretekajú v tom kto predvedie tie najoslňujúcejšie výrobky, ktoré si bežní smrteľníci budú môcť kúpiť v priebehu nasledujúcich mesiacov. E3 sa datuje do 1995 a za tie roky si prešla rôznymi zmenami, a tak sa z veľkolepej megashow, ktorá sa opakovala pravidelne do 2006 pre otvorenú verejnosť, stala v ročníkoch 2007 a 2008 komorná udalosť určená len pre akreditovaných novinárov, čo značku E3 skoro odrovnalo, keďže sa na výstave nič zásadného nepredstavovalo. Túto skutočnosť si našťastie organizátori stihli uvedomiť a tak minulý ročník sa opäť vrátil do pôvodných koľají aj keď treba nutne podotknúť, že k show z predchádzajúcich rokov mala pomerne ďaleko. Tohtoročná E3 však sľubuje reparát a to hneď z niekoľkých či už potvrdených alebo zatiaľ len nepotvrdených dôvodov, ktoré si teraz skúsime vymenovať.

Potvrdené fakty:

Project Natal / po novom Kinect – Podľa Microsoftu má táto škatuľka spôsobiť revolúciu na poli nielen hrania, ale celého zábavného priemyslu, pre ktorú Microsoft poriada okrem svojej hlavnej keynote ďalšiu samostatnú keynote venovanú čisto tomuto novému príslušenstvu pre ich hernú konzolu Xbox 360. Popis zariadenia samotného ako aj doposiaľ známych faktov môžete nájsť v našom nedávnom článku tu. K nim by sa na E3 malo pridať aj oficiálne meno, pod ktorým sa bude daná periféria predá-

vať (Project Natal je bol podľa MS pracovný názov, finálny je Kinect) spolu s jeho cenou a dátumom uvedenia, o ktorých sa doposiaľ len špekulovalo. Určite sa tiež dočkáme predstavenia nejakého bundle balenia, v ktorom bude Natal / Kinect pribalovaný priamo k Xbox 360 a tiež prvých hier, ktoré ho budú podporovať.

Playstation Move – Obdobne ako Natal sa jedná o perifériu umožňujúcu ovládanie hier pomocou pohybu z dielni Sony určenú pre ich hernú konzolu PS3. Prototyp zariadenia bol predstavený už na minuloročnej E3 avšak v tej dobe nemal ani názov a okrem toho, že ho Sony pripravuje sme sa o ňom nedozvedeli prakticky nič. V uplynulých mesiacov na nás naopak Sony chrlielo jednu informáciu za druhou, ktorých zhrnutie môžete opäť nájsť tu. Na rozdiel od Natalu už teda vieme oficiálny názov a aj to, že ho bude pri launchi podporovať cez 10 vybraných titulov. Na E3 by sme sa mali dozvedieť dátum tohto launchu a taktiež jeho cenu. Opäť sa dá logicky tiež očakávať ukážka nových titulov s jeho podporou a oznámenie jeho bundlovania s PS3.



Nintendo 3DS a Wii Vitality sensor

– V prvom prípade sa jedná o redizajn populárneho handheldu Nintendo DS, ktorý má priniesť ako prvé mobilné zariadenie podporu 3D zobrazovania a v druhom prípade zase o prídavnú perifériu k hernej konzole Wii, ktorá má merať pulz hráča počas hrania a zatiaľ bližšie nešpecifikovaným spôsobom tak ovládať/prispôbovať hru. O oboch zariadeniach sa nič bližšie nevie (o 3DS sa šíria nepotvrdené správy o tom, že disponuje oveľa výkonnejšou GPU ako DS, analog stickom a tiež 3D kamerou) a tak má

Nintendo prakticky postarané o program celej keynote, ktorá bude s veľkou pravdepodobnosťou venovaná práve ich predstaveniu.

Deus Ex 3: Human Revoluton – Pre každého kto aspoň zavadiel o predchádzajúce diely asi netreba žiaden komentár (ten zvyšok by sa mal teraz zdvihnúť a ísť to ihneď napraviť). Eidos nás všetkých navadil pred pár dňami vypusteným CG trailerom, v ktorom síce nie je ani sekunda samotného gameplayu, ale po atmosferickej a kvalitatívnej stránke strčí do vašku ne jeden filmový trailer, takže nádej na to, že sa vráti legenda a to navyiac v špičkovej kondičke je aktuálne na veľmi vysokej úrovni. Na E3 by sme sa mali dočkať bližšieho info o hre samotnej a dosť možno aj nejakej tej hrateľnej ukážky.

Star Wars The Old Republic – Údajná next big thing na poli MMORPG hier z dielni Bioware, ktorá má priniesť plnohodnotný zážitok zo sveta Star Wars, v ktorom si hráči budú môcť prežiť svoj unikátny príbeh. Okrem plne nadabovaných NPC má na hráčov čakať prepracovaná história herného sveta odohrávajúca sa tisícky rokov pred filmovými trilógiami. Skrátka stačilo by povedať, že je to RPG od Bioware, takže sa je určite na čo tešiť o čom nás už presvedčil CG trailer z minuloročnej E3. Tento rok sa snáď dočkáme plnohodnotného gameplay traileru a ďalšieho info o hernom svete.

Call of Duty: Black Ops – Po masovom odchode tvorcov tejto populárnej série z Infinity Wards sa Activision musí snažiť napraviť si pošramotené meno u hráčov a tak sa zdá, že do tohtoročného Call of Duty vyvíjaného ako inak Treyarchom (CoD3, CoD: WaW) sa rozhodlo urobiť hit za každú cenu. A podľa prvého traileru to vyzerá, že ich úsilie nevyšlo na zmar. Black Ops má byť zasadený do Vietnamu a pojednávať o vzniku tzv. čiernych operácií, o ktorých sa radšej oficiálne nikde nevraví. Navyac

sa podľa všetkého tiež budeme presúvať v čase čo by mohlo byť príslubom rozmanitejšieho gameplayu oproti predchádzajúcim počinom Treyarchu. Na E3 sa určite dočkáme nadupaného traileru prípadne ukážky gameplayu.

Medal of Honor – EA sa rozhodlo po rokoch oprášiť jednu zo svojich v minulosti najprestížnejších IP a po vzore CoD: Modern Warfare ju presunúť do súčasnosti. Príbeh sa bude odohrávať v Afganistane a hráč si tak bude môcť zmerať sily s Al-kaidou a spoznať ich štýl boja. K tomu si pridajte multiplayer od tvorcov Battlefield Bad Company a je pomerne jasné, že EA to myslí s návratom na výslnie v FPS žánri kde už niekoľko rokov vládne CoD smutne vážne. Taktiež ako pri CoD sa dá čakať zaujímavý akčný trailer a pravdepodobne aj info zmienenom multiplayeri, o ktorom EA zatiaľ mlčí.

Gears of War 3 – Marcus, jeho zbraň s motorovou pílou, jeho stará banda a záver trilógie, ktorý by mal podľa všetkého dostať prívlastku svojho vývojárskeho štúdia Epic. Okrem atmosferického traileru sa toho zatiaľ veľa nevie a Microsoft keynote je ideálnym miestom predviesť vlajkovú loď konzoly Xbox 360.

Halo Reach – Rovnica Xbox = Halo platí stále, takže asi nie je potrebné nič bližšie popisovať. Od Microsoftu sa určite dočkáme traileru prípadne gameplayu z kampane, keďže multiplayerovú betu si už mali možnosť vyskúšať tisíce hráčov.

Fable 3 – Peter Molyneux vie v prvom rade pútavo rozprávať, takže je viac než isté, že sa s nami na E3 zase podelí o jeho víziu RPG hry pre každého a pribalí k tomu nejaký ten trailer, aby sme o pár mesiacov mohli zase hodnotiť čo z jeho sľubov sa vyplnilo.



Metal Gear Solid Rising – Odbočka v sérii MGS, ktorá by podľa slov Kojimu mala byť hlavne v prvom rade o akcii v podaní Raidena. Okrem tohto a že sa má okrem PS3 objaviť aj Xbox 360 sa o tejto hre nič iné zatiaľ nevie.

Ako však poznáme Kojimu môžeme sa tešiť na epický trailer filmových rozmerov a pravdepodobne tiež so šialenou stopážou.

Killzone 3 – Killzone 2 bola vo svojej dobe graficky úchvatná a mala chytľavý multiplayer. Pokračovanie má ponúknuť to isté a pridať k tomu plnú podporu 3D zobrazovania. Taktiež keďže sa jedná o first party titul prinesie s veľkou pravdepodobnosťou podporu pre Playstation Move. Sony sa určite týmto technologicky nabašeným



titulom rado pochváli takže na E3 môžeme čakať smršť informácií o nej. **Crysis 2** – Pokračovanie ďalšej technologicky úchvatnej hry, ktorá sa tento krát pokúša presadiť okrem PC aj na konzoliach. V priebehu E3 sa určite dočkáme traileru, nejakého toho gameplayu a priblíženia deja.

Gran Turismo 5 – Už prakticky mýtický driving simulátor, ktorý má nielenže ponúknuť fotorealistickú grafiku, ale po vzore svojich predchodcov ultimátny zážitok zo závodenia, ktorý sa ma v kombinácii s 3D zobrazením a kvalitným volantom dorovnávať realite. O tejto hre sme na E3 počuli už niekoľko krát takže Sony nás pravdepodobne opäť ohúri trailerom a snáď konečne pridá finálny oficiálny dátum vydania, ktorý tentoraz aj dodrží. Teoreticky sa tiež špekuluje v prípade tohto titulu o podpore Playstation Move avšak vzhľadom na povahu hry by bolo ovládanie pohybom pomerne zvláštne.

Final Fantasy XIII Versus a Final Fantasy XIV – V oboch prípadoch všetci čakajú či Square Enix zopakuje husársky kúsok (pre fanboyov Sony

ťažkú zradu) z pred dvoch rokov keď sa zjavili jeho zástupcovia z ničoho nič na prednáške Microsoftu a len tak pomimo spomenuli, že Final Fantasy XIII, ktoré bolo dovtedy exkluzívne určené pre PS3 sa objaví aj na Xbox 360 a to ešte aj v rovnaký deň. Nedávne vyjadrenia zo strany vedúcich predstaviteľov Square Enix ako aj ich nová multiplatformová politika naznačujú, že by sa niečo podobného mohlo tento rok zopakovať. V každom prípade však určite môžeme očakávať v oboch prípadoch ďalší CG trailer,

ktorý budú fanúšikovia FF hier zase nejakú dobu rozdychávať.

Last Guardian – ICO a Shadow of Colossus sú považované za niečo ako umenie v hernom biznise a tak každý netrpezlivo čaká aký ďalší neveriteľný zážitok si ich tvorcovia pre nás pripravili s obrovským lietajúcim stvorením. Nový trailer by nás určite potešil a keby k nemu Sony pridalo oficiálne oznámenie prerábky vyššie zmienených klenotov do HD tak ako v prípade God of War, o ktorom sa už nejakú dobu špekuluje bola by radosť ešte väčšia.

Infamous 2 – Len pred pár dňami potvrdené pokračovanie podarenej 3D person adventúry s otvorením svetom točiacou sa okolo superschopností jej hlavného hrdinu. Tešiť sa môžeme na nové mesto, nové schopnosti a aj výzor nového hrdinu. Hra by sa mohla pri tom údajne objaviť ešte tento rok, takže by sa na E3 mala určite objaviť.

Little Big Planet 2 – Media Molecule dokázali, že zmysluplné tvorenie obsahu generovaného užívateľmi môže fungovať aj na konzolách. V pokračo-

vaní sa chystá tento koncept posunúť o niekoľko úrovní vyššie s možnosťami tvoriť si úplne vlastné hry, animácie, inteligentné zvieratka a ešte väčšou škálou nástrojov pre editáciu levelov. Taktiež sa pošepekáva, že by sme sa mohli dočkať pokračovania aj na PSP, ktoré by malo umožňovať priame zdieľanie obsahu. Podpora Playstation Move je už taktiež prakticky istá.

Z tých ďalších hier, ktoré sa objavia na E3 určite stoja za zmienku The Witcher 2: Assassins of Kings, God of War: Ghost of Sparta, Guild Wars 2, Fallout: New Vegas, The Last Story, DC Universe Online, Yakuza 4, Kingdom Hearts Birth by Sleep, Vanquish, Enslaved: Odyssey to the West, Assassins Creed: Brotherhood, Dead Space 2, Metroid M, Castlevania: Lords of Shadow, Batman Arkham Asylum 2, Star Wars: Force Unleashed 2 a mnoho ďalších.

Špekulácie a dohady:

PSP 2 – Z viacerých zdrojov sa v posledných mesiacoch šíri informácia o novom handhelde Sony, ktorý by mal byť údajne predstavený práve na E3 spolu s plejádou titulov, ktoré sú naň vraj v príprave. Handheld by mal údajne obsahovať konečne dva analog sticky pre lepšie ovládanie, vstavanú pamäť pre odkladanie dát a mal by byť plne spätne kompatibilný s hrami pre pôvodné PSP a podľa niektorých tiež obsahovať kameru a 3G podporu, špekuluje sa tiež o dotykovom displeji.

XBOX360 Slim – O možnom redizajne hernej konzoly od Microsoftu je v poslednej dobe počuť čoraz častejšie. Špekuluje sa, že by sa mohol objaviť práve spolu s uvedením Natal/Kinect a podľa niektorých by mohol obsahovať Nata/Kinectl priamo vo svojom tele. A čo je asi najhlavnejšie nemal by toľko hučať.

Wii HD – Podľa niektorých analytikov logický krok zo strany Nintendo, ktoré momentálne po technologickej stránke už neuveriteľne graficky zaostáva a tak sa vývojári sústreďujú čoraz viac na vývoj pre jeho konkurenciu. Nové Wii by navyše mohlo priniesť podporu 3D zobrazovania.

Motostorm 3 – Pred pár dňami sa objavili obrázky pochádzajúce z nového

Motostormu, ktorý by sa mal odohrávať v postapokalyptickom San Franciscu. V prípade, že sa táto info potvrdí sa dá čakať jeho plná podpora 3D zobrazenia.

Resistance 3 – Pokračovanie už viacerých zabehnutých sérií by dávalo zmysel a pridanie tretieho rozmeru po vzoru Killzone 3 a podpory Playstation Move taktiež, pretože podľa informácií koľujúcich na internete je rovnakého názoru aj Sony.

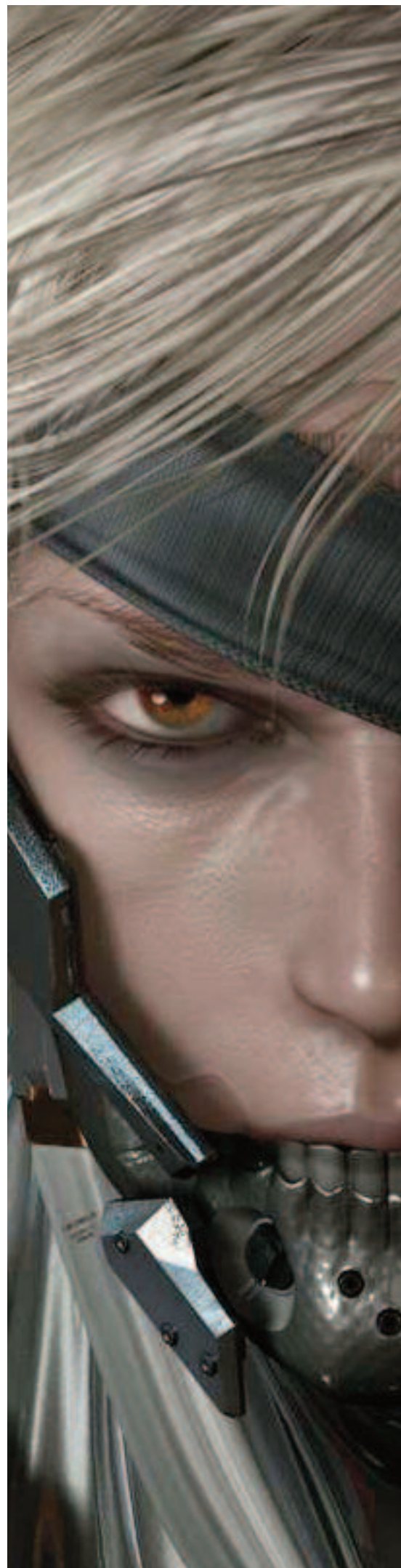
Hra od Stevena Spielberga pre Natal/Kinect – O tom, že Spielberg je okrem geniálneho režiséra aj pomerne náruživým hráčom sa vie už dlhšie a tiež pred pár rokmi podpísal kontrakt s EA. Minulý rok sa ukázal na keynote Microsoftu aby nám povedal, že Natal/Kinect je podľa neho revolučnou technológiou pre ovládanie hier, takže je dosť možné, že sa dočkáme oznámenia hry vytvorenej pod jeho dohľadom.

Premium program pre Playstation Network – Podľa viacerých prieskumov sa Sony zaujíma, či by mali hráči záujem obdobne ako pri Xbox Live! platiť si za online služby mesačný poplatok, vďaka ktorému by mali prístup k špeciálnemu obsahu. Špekuluje sa tiež, že by sa Sony mohla rozhodnúť spoplatniť služby ako online hranie a pod.

Nová Zelda – Jedna z najzabehnutých IP Nintendo, sa nedočkala hry už niekoľko rokov. O novej Zelde sa vie, že je vo vývoji už dlhšiu dobu, takže jej predstavenie na tohtoročnej E3 by nebolo úplne prekvapivé.

Portal 2 a Half life: Episode 3 – O oboch hrách sa vie, že sú vývoji avšak na živo ich ešte nikto nevidel. Valve mala v oficiálnom programe pre E3 pôvodne Portal 2 uvedený, ale pred pár dňami odtiaľ záhadne zmizol a miesto neho sme dostali príslub prekvapenia. Keďže sa jedná o Valve je možné očakávať úplne všetko.

Ako je vidieť, v nasledujúcich dňoch sa máme naozaj na čo tešiť, a to sme vám v tomto článku priniesli len krátky výpis toho najzaujímavejšieho čo možno čakať. Pre všetky ďalšie informácie, predstavenia a obsah z tohtoročnej E3 vám odporúčame sledovať naše up to date novinky.



E3: Zhrnutie Microsoft konferencie

Autor: Juraj "Duri" Dolniak

V poradí druhá tohtoročná konferencia Microsoftu na E3 (tá prvá bola venovaná tematike Kinectu) sa zdržala kvôli menším organizačným problémom, a tak odštartovala s 30 minútovým oneskorením. Odbitím 19.30 sa miestnosť konania zatemnila, novinári z celého sveta si posadali na vyhradené miesta a nabitá konferencia „ze-lených“ sa mohla začať!

Pódium najskôr hostilo Marka Laima, ktorý prišiel prezentovať pre napäté herné médiá prvú lahôdku show, Call of Duty: Black Ops. Prítomným takmer sánky odpadli, to, čo sme videli v krátkom gameplayi dýchalo filmovou tvorbou, presne tak, ako minuloročná prezentácia Modern Warfare 2. Misia začínala v tuneli, pokračovala krátkou prestrelkou a vyvrcholila ovládaním a vypúšťaním jednej rakety za druhou z obrneného vojenského vrtuľníka. Nemýlili sme sa, v novom CoD si neraz zalietame v týchto strojoch. Viac detailov však ponúkne plánovaná konferencia Activision, nakoľko je vydavateľom hry.

Na scénu zavítal viceprezident Microsoftu, Don Mattrick, ktorý poukazoval na najväčšie hity Xboxu 360, akými sú Halo, Gears of War či Fable. Následne sa k nemu pripojil duchovný otec série Metal Gear Solid, Hideo Kojima. Veľa však toho nenarozprával, vystriedal ho kolega Shiigenobu Matsujama spúšťajúci E3 trailer nového MGS: Rising (všetky trailer konferencie rozpitváme a zverejníme v najbližších dňoch). Bola predstavená možnosť „rozsekať všetko a všetkých“ a musíme povedať, že to vyzerá naozaj štylovo.



A vtom, po skončení Rising traileru, stál na scéne Phill Spencer oznamujúci, že všetky ďalšie prezentované tituly budú určené exkluzívne pre Xbox 360. CliffyB so svojimi kolegami bol tiež pripravený, samozrejme, na tému Gears of War 3. Tentoraz sa k slovu dostala co-op kampaň, ktorú hrali štyria hráči. Vidieť sme mohli nové rasy nepriateľov, napr. obrovské červy Lambertov alebo Lambert Berserker. Grafický engine pôsobil o kus lepšie než v prípade druhého dielu, tváre

hlavných postáv vrátane Markusa Fenixa boli vymodelované na výbornú. Cliffy doplnil, že na E3 bude ešte predstavený Beast mód, detaily budú teda odkryté neskôr. Krátka cut-scéna úteku pred nepriateľmi ukončila prezentáciu Gears 3.

Nasledoval príchod ikony Lionhead Studios, známeho Petera Molyneuxa. Ďalšia istota, prišiel predstaviť debutový trailer Fable III. Ten nám okrem šermovania, lodných bitiek a nových zákutí Albionu ukázal aj dátum vydania – 26. október 2010. Po pravde, čakali sme od Molyneuxa trochu viac, detaily okolo hry si však zrejme



necháva na neskôr. Vtom, z čista jasna, video na nový titul od nemeckého Cryteku. Tomu sa hovorí prekvapenie! Hra nesie pracovný názov Kingdoms a okrem traileru o nej neprehovorili ani slovo.

Pódium razom patrilo Marcusovi Lehtovi z Bungie, ktorý ukázal jesenný hit Halo: Reach. Presnejšie jeho gameplay predstavujúci epickú bitku medzi ľuďmi a Covenantmi. Boj na život a na smrť bol doplnený explóziami a striekaním kyseliny z covenantských tiel. Zrazu pohľad na obrovský výbuch, opustenie bojového poľa a nasadnutie do výřahu vezúceho nás do vesmírnej lode. Záver gameplayu spočíval jej odletom.

Halo: Reach ukončilo prezentácie xboxových exkluzív, prišiel rad na bližšie zoznámenie s Kinectom alebo, ak chcete (po starom) Projectom Natalom. Ľudské telo je pre Kinect základným bodom, ktorý doslova sleduje (vysvetlenie nižšie). Prezentujúcemu Ronovi stačilo mávnuť rukou, aby sa toto podarené čierne zariadenie

spustilo. Za pomoci niekoľkých mihov rukami pred Kinectom sa dostal do



hlavného menu, odkiaľ smel ovládať Xbox aj prostredníctvom hlasovej komunikácie. Zune, databáza filmových trhákov, sa dalo ovládať skutočne jednoducho. Keď chcel premietajúci film (išlo konkrétne o Alicu v Krajine zázrakov) pozastaviť, stačilo mu zvolať „Xbox, pause“ a v tom momente obraz zastal. A stačilo vysloviť „Xbox, resume“ a film sa opäť spustil. Pri spúšťaní hudby mu stačilo skríknúť „Xbox, play music“ a hneď mu vyhodilo tracklist na harddisku a zhodou okolností spustilo skladby od Justina Biebera. Kinect šiel na moment bokom, pretože bola reč o Xbox Live. Príchodom tejto služby na novom Windows Phone 7 bude k dispozícii v každej krajine predávajúcej Xbox 360. Pauza prezentáciu Kinectu skončila, na pódium pribehla pohľadná dievčina rozprávajúca o ďalších vymoženostiach tejto „hračky“. Jednalo sa konkrétne o službu VideoKinect, kedy sme sa videohovorom spojili s jej kamarátkou. Trochu si pokecali, pozdravili publikum a ukázali takisto možnosť pozerania spoločného filmu, kedy sa prehrával obom kontaktom naraz. Následne sa skúsila kamoška na monitore nakloniť na stranu a vtom,



jejda, Kinect sa začal obracať podľa jej smeru. V sále zaznel potlesk a na veľkoplošnej obrazovke v pozadí bol

prehratý ďalší trailer poukazujúci, že Xbox Live sa spojilo so športovým televíznym vysielaním ESPN. Na scéne tentoraz stáli moderátori Josh Elliott a Trey Wingo. Priznávame, táto pasáž mierne nudila a bola venovaná hlavne športovým fanúšikom.



Nemyslite si však, že to ďalej šlo s konferenciou dolu vodou a my sme už len zivali a nenápadne pozerali na hodinky, Kudo Tsunoda (áno, ten týpek v slnečných okuliaroch) predstavoval ďalšie vymoženosti Kinectu. Konečne prišiel rad na prvé kinectovské hry. 15. To je číslo launch titulov, ktoré prídu 4. novembra 2010 spoločne s revolučným pohybovým zariadením na trh. Na veľtrhu E3 nám bolo ukázaných 6 titulov – Kinectimals (kde sa smiete pomaziť s desiatkami voliteľných zvierat), Kinect Sports,



Kinect Joy Ride (tradičné závody poňaté v štýle animovaných rozprávok), Kinect Adventures (veľmi zaujímavá hra, v ktorej uplatníte nielen ruky a nohy, ale rovno celé telo), fitness hra Your Shape Fitness: Evolved od Ubisoftu (a la alebo váš cvičebný inštruktor) a nová, veľmi dobre vyzerajúca hra od Harmonix (Rock Band) s názvom Dance Central. Na pódiu museli jej predstavovatelia tancovať podľa vyznačených obrazcov na monitore. Raz sme museli zdvihnúť ruku, inokedy pokrčiť celým telom. Bodkou prezentácie hier na Kinect bola Forza. Či ide o štvrtý diel nám potvrdia v najbližších dňoch, podľa toho, čo sme videli, musíme povedať, že to vyzerá úžasne. Aspoň čo sa týka grafiky. Mali sme dojem, že Ferrari na obrazovke je skutočné a pri pohľade na vnútrajšok

nám skoro oči vypadli. Pomocou Kinectu sa budeme môcť poprechádzať pri každom vozidle a detailne, ale skutočne detailne si ho obzrieť z každej strany.

Klinec nabitého programu bolo veľkolepé ohlásenie Dona Mattricka. Tipujete správne, spoza starého modelu Xbox 360 odkryl úplne novú verziu, vylepšenú v každom smere. Okrem krajšieho designu predného krytu (ktorý šiel tentoraz do hranatejších tvarov) sa zmien dočkali aj ako soľ chýbajúce doplnky prvých modelov, a to v stavané wi-fi alebo väčší 250GB harddisk (v Amerike dostanete nový model za cenu \$299). Čo sa týka technických vecí, tie budú odhalené už



čoskoro. Mattrick nakoniec urobil všetkým prítomným novinárom v sále obrovskú radosť, keď prehlásil, že každá zúčastnená redakcia na konferencii dostane tieto Xboxy zadarmo!

Po týchto slovách nasledoval koniec. To však ani náhodou nebolo z tohtoročnej E3 všetko! Dnes o 21.00 pokračujeme konferenciou konkurenčnej Sony, ktorá sa zameria na svoje exkluzívne tituly. Uvidíme, čo predvedú s PS Move, Kinect im totiž zrejme poriadne sťažil plány do budúcnosti.



E3: zhrnutie SONY konferencie

Autor: Lukáš "Dolno" Dolniak

Po vynikajúcej prezentácii Microsoftu predviedlo svoje zbrane aj SONY. Prekvapivo bez meškania vystúpil na pódium (podstatne väčšie ako na ktorom prezentoval Microsoft) sám Jack Tretton, riaditeľ SONY a sprevádzal nás ďalej celou akciou, ktorej cieľom bolo presvedčiť, že ani jeho spoločnosť nezaspala na vavrínoch.

Tak, ako sa Microsoft zameral na svoj Xbox 360, hlavným ťahákom SONY bola Playstation 3 so svojimi novými funkciami. Tretton sa nevyhol povinnému velebeniu všetkých nových vymožeností PS3 a často sa nedalo ubrániť dojmu, že to skutočne preháňa.



Prvou veľkou oblasťou, na ktorú sa SONY zamerala bolo hranie v 3D. Prezentáciu veľmi efektne odštartoval gameplay trailer z Killzone 3 (vychádza 2011), nabitý dych berúcou akciou. Všetci prítomní novinári boli požiadaní, aby si nasadili 3D okuliare a uzreli budúcnosť hier. 3D je rozhodne esom v rukáve, na tomto poli nemá SONY zatiaľ konkurenciu (snáď len pokusy s Nintendo 3DS). Tretton sa vyjadril, že to, čo bol Avatar vo filmovom priemysle, to bude Killzone 3 znamenať pre ten herný. Ukážka sa odohrávala vo futuristickom zasneženom komplexe, po zásahu od nepriateľov sa obrazovka zafarbovala krvou. Sice hra nevyzerala dvakrát prevatne, 3D jej isto dodá nový



rozmer (a to doslova). Ďalšie spomenuté hry s podporou 3D boli Crisis 2, Mortal Kombat Fatalitý, Shaun White Snowboarding, Ghost Recon Future Soldier, Tron Evolution a NBA 2K11.

Ďalej Tretton pripomenul, že tento rok máme pätnásť výročie značky Playstation a pomaly sme sa dostávali k ďalšiemu významnému bodu konferencie a to Playstation Move. Ovládacie rozhranie, ktorým chce SONY vyraziť do boja s Kinectom od Microsoftu. Reči o tom, že spojenie Move a 3D prinesie zážitok doteraz nevidaný majú určite pravdu, ale aj tak Move nevyzerá až tak novátorsky a originálne, pričom rozhodne nenesie všetky superlatívy, ktorými bol počas akcie častovaný. Oproti Kinectu používa dva ovládače, jeden sníma pohyb ruky a prenáša ho do hry, druhý zase ovláda vašu postavu, a až nebezpečne sa ponáša na ovládač od Nintendo Wii, PS3 je samozrejme oveľa výkonnejšia konzola, stále tu však zostáva pocit deja vu.



Prvá prezentovaná hra pre Move bola Sorcery, ktorá tak trochu pripomínala Harryho Pottera. Ide o third person kúzelnícku akciu, hlavný hrdina je vybavený čarovným prúťikom. Ovládanie prúťika pochopiteľne zaobstaráva Move, ktorý sníma vaše pohyby. Čarovanie vyzerá veľmi pekne a spojením viacerých kúziel dostanete efektne kombinácie, napríklad mix tornáda a ohnivého kúzla rozpúta ničivú búrku plameňov. Sorcery sa objaví na jar 2011. Nasledovala prezentácia Move v športových hrách, kde sa podobnosť s Wii zdala najokatejšia. Zástupca EA Sports so sebou priniesol Tiger Woods PGA Tour 11. Tento golfový simulátor dostal vďaka Move potrebné oživenie. Váš ovládač sa mení na virtuálnu golfovú palicu a hráčovu ruku kopíruje skutočne realisticky.

Ratchet, Jack, Sly, Cooper, Clank a

Daxter, títo všetci sa stretnú v jednej hre: Heroes on the Move. Hra osviežila konferenciu najmä svojou príjemnou komixovou grafikou. Už podľa



názvu je jasné, že podpory Move sa táto hra nevyhne. Dátum vydania zatiaľ stanovený nebol. Prekvapením bolo, že Coca-Cola podporuje Move a bude sa pokúšať o jeho predstavenie širokej verejnosti v rámci súťaže o PS3. Po tejto správe na pódium vystúpil Kevin Butler, tvár reklám SONY. Svojimi vtípmi v sále ihneď zlepšil náladu a za búrlivého potlesku odišiel, aby mohli byť konečne stanovené cena a dátum vydania Move. Za balenie dvoch ovládačov zaplatíte 50 dolárov, Sport Champions bundle balíček vás bude stáť 100 dolárov a kompletne balenie PS3 + Sport Champions + Move bude stáť 400 dolárov. Takže začnite šetriť, pretože Move vychádza v Európe už 15. septembra. Na novom ovládacom rozhraní si zahráte Socom, Time Crisis, NBA 2K11, R.U.S.E., Killzone 3, Singstar



Dance, Enochrome II a EyePet. Aj už vydané tituly ako Heavy Rain, či Resident Evil 5 získajú pomocou updateov podporu tohto ovládania.

Aj keď PS3 tvorila základ SONY prezentácie, pozornosť sa upriamila aj

na PSP. Od tohto momentu akcia akosi začala strácať na pútavosti, sánky padali skôr od zívania ako od úžasu. Bola predstavená nová tvár reklám SONY, černošský chlapec Marcus. Z trailerov, ktoré sme mali možnosť vidieť zaujal God of War: Ghost of Sparta. Na PSP sa dočkáme titulov ako Tron Evolution, Kingdom Hearts, Toy Story 3, Ace Combat Joint Assault, UFC Unleashed 2010, Gravity Crash, Hot Shots Tennis, Madden NFL 11, InviZimals, Patapon 3, Fat Princess, Tetris, Eye Pet, Piyotama, The 3rd Birthday, P3P či Valkyria II. Aby nás autori presvedčili, že to s touto platformou myslia stále vážne, oznámili, že sa chystá dokopy 70 PSP titulov.



Prezentácia Little Big Planet 2 ukázala, že zostali zachované pricipy prvého dielu, ale väčší dôraz sa kladie na vytváranie levelov. Po novom by sa dalo zostaviť aj RPG a ďalšie žánre. Predvedený bol multiplayer štyroch hráčov v akejsi logickej minihre na spôsob Tetris. V LBP2 by malo byť teda možné zostaviť ľahko akúkoľvek hru, či už je to 2D plošinovka, športy, strieľačka alebo čokoľvek, na čo si spomeniete. Opäť sa na scénu vrátil Jack Tretton a rozhovoril sa o novom systéme Playstation Plus, ktorý zaistí prístup k rôznym funkciám, betám, demám a podobne. Služba sa rozbehne koncom júna a bude stáť 49 dolárov sa celoročné predplatné a 17 za trojmesačné. Nie je však povinná, stále je možné zostať pre doterajšom PSN.



Ďalej sa dozvedáme, že podobne ako Activision a Microsoft (Xbox 360 a Modern Warfare 2) aj EA so SONY podpísali zmluvu o špeciálnom obsahu pre hry na PS3. Zatiaľ ide o Medal of Honor (bude pridaná remasterovaná verzia MoH: Frontlines) a Dead Space. Druhá menovaná sa dočkala skvelého traileru (pokračovanie z konferencie Microsoftu), kde Isaac Clark bojuje s obrovským bossom, až nakoniec skončí na boku

luzivný obsah len pre PS3. Assassin's Creed: Brotherhood prinesie exkluzívny balík misií a betaverzia vyjde tiež len pre PS3.

Nasledujú trailery Gran Turismo 5 (vychádza 2. novembra) a Infamous 2 (niekedy v roku 2011) a konferencia sa pomaly blíži ku koncu. Zostalo už len ohlásiť nový diel dlhoročnej série Twisted Metal. Na pódium vyšla dodávka s maskotom hry vykukujúcim z okna. Tvorcovia sa o hre rozhovorili pomerne dosť a predviedli hrateľnú ukážku multiplayeru.



kozmickej lode. Čo sa týka špeciálneho obsahu pre PS3 opäť ide len o konverziu výborného Dead Space: Extraction (pôvodne pre Wii).

A nastupuje pravdepodobne najväčšie prekvapenie večera. Napriek správam, že sa riaditeľ Valve neobjaví, Gabe Nevell vychádza na pódium, aby predviedol Portal 2. I keď sa v minulosti nevyjadril o SONY a ich platforme s najväčším rešpektom, prehodnotil svoje stanovisko a hra vyjde aj pre PS3. Krátky trailer poukázal na rôznorodejšie prostredie, ktoré Portal 2 prinesie.

Final Fantasy XIV bola oficiálne prvýkrát predvedená aj prostredníctvom videa, ktoré toto pripravované MMORPG ukázalo v plnej kráse. „Exkluzivita je moje nové obľúbené slovo,“ povedal Tretton a vyhlásil, že v deň vydania Mafie 2 sa objaví exk-

Tohtoročná takmer dve hodiny trvajúca konferencia SONY sa skončila a síce v druhej polovici trochu strácala dych, bola aj tak nabitá informáciami.



To naj z E3

Autor: Juraj "Duri" Dolniak

Veľtrh E3 zatvoril po piatku pre tento rok svoje brány. 5 dní trvajúce sviatky všetkých hráčov ponúkli horúce ohlásenia, desiatky trailerov či sedem veľkolepých konferencií, ktorým dominovali najmä nové spôsoby ovládania. Tento rok dýchali na krk „veľkej trojky“ v zložení Microsoft, Nintendo a Sony, takisto giganti ako EA, Ubisoft alebo Activision, ktoré nie vždy stavili len na hry. Poďme si teda zrekapitulovať všetky zážitky z budovy Convention Centra, z ktorého sa na nás usmievali obrie reklamy Crysis 2 a PlayStation Move.

„Kto neskáče, nie je in.“

Viac si istotne zaskáčete v prípade Kinectu (predtým známeho ako Natal), ktorý je momentálne vlajkovou loďou Microsoftu. Ovládačom tohto nenápadného čierneho zariadenia je totiž ľudské telo a preto sú naň tituly Zumba alebo Dance Central ako stvorené. Kinect vie rozpoznať niekoľko polôh, na ktoré dokáže pohoťovo reagovať. Jeho prezentácie boli skutočne výborné a novinárom neraz padli sánky od úžasu, avšak tesne pred E3 sa začali šíriť po internete videá, ktoré dali autorom Kinectu poriadne zabráť. Človek pohybujúci sa o čosi neskôr než samotná postavička v hre, aj taká bola realita ukážok nového Star Wars. Šíria sa dokonca aj fámy, že predstavovatelia na Microsoft konferencii mali jednotlivé pohyby nacvičené dopredu, Don Mattrick a celý tím tvorcov však vraví nie. Poriadnou ranou pod pás pokladáme takisto oficiálne vyhlásenie, že Kinect bude možný ovládať výhradne postojáčky (hlasovú komunikáciu samozrejme nerátame). Vtom nás ale napadá, aké ovládanie vymyslia v prípade štvrtej Forzy. Hrať závodnú hru v stojí? Množstvo otázok sa vynára aj pri pohľade na možnosti Kinectu. Revolúcia to bude, ale dokáže Microsoft zrealizovať všetky sľuby?



Ani PlayStation nezaspal na vavrínach a na E3 predstavil takmer finálnu podobu ich pohybového ovládača PlayStation Move. Ten používa na rozdiel od Kinectu „logickejšie metódy“, vďaka ktorým mu prischne označenie: Kópia Wii. PS3 je ale omnoho výkonnejšia než japonská kon-

zola od Nintenda, a tak si môže dovoliť perfektné grafické spracovanie vo vysokom rozlíšení + PS Move ako doplnok. Jeho balenie bude okrem samotného multifunkčného Move ovládača podobajúceho sa vibrátoru (veď vravím, že multifunkčné) obsahovať takisto menšie zariadenie, ktoré v danej hre posluží na pohyb postavičky. PlayStation predvčerom zverejnil fotografie tretieho ovládača Move Shooter určeného pre hranie akčných hier. Sami tvorcovia však akosi priznávajú, že Move bude určený hlavne pre ovládanie športových hier, konkrétne golfu, ktorý bol odprezentovaný aj na Sony konferencii. Samozrejme, v pozadí neostáva ani chystaná akčná pecka Killzone 3, ktorej už len obal odkazuje na podporu pohybového ovládania. Z dvojice Kinect vs. Move nám z doterajšieho vývoja vychádza druhý spomenutý ako jasný víťaz. Hoci Kinect nezatracujeme a do vydania môže dostať mnohé vylepšenia, hovoríme o doterajších dojmach. PS Move pôsobí reálnejšie, Kinect len na občasné zabavenie.

Herné prezentácie

Našťastie tohtoročná E3 nebola len o „pohybe“. Na veľkoplošných obrazovkách sa vystriedala kopa trailerov, gameplayov a upútavok na chystané tituly z produkcie známych vydavateľov ako EA či Ubisoft, ktorý si zaplatili vlastné konferencie. Také EA vyrukovalo hneď na úvod s ohlásením reinkarnácie Need for Speed: Hot Pursuit, ktorého osud zverilo do rúk skúsenému Criterion Games, ďalej pokračovalo gameplay zábermi zo survival hororu Dead Space 2, zahliadnuť sme mohli masové hranie bety Medal of Honor (ktorá mimochodom začína už zajtra, pričom u nás si už môžete prečítať prvé dojmy z hrania a v súťaži získať vstupný kľúč), 3D trailer z Crysis 2 pochádzajúci z PC verzie či gameplay z akcie Bulletstorm prezentovaný CliffymB. Ubi sa držalo svojich silných značiek ako Assassin's Creed: Brotherhood či Ghost Recon:

Future Soldier, Driver: San Francisco alebo TrackMania 2. Zaujímavým oživením a úplne novou značkou je Child of Eden, nepriamy nástupca Microsoftáckeho Rez. E3 ďalej hostilo ohlásenie novej Zeldy pre Nintendo Wii, bližšie stretnutie s LittleBigPlanet 2 a Killzone 3, ktoré sa objaví nielen s podporou Move, ale taktiež v 3D! Pohybovou hrou od Sony je aj kúzelnícke dielo Sorcery, ktoré bude zrejme jedným z launch titulov. Za zmienku stojí aj multiplayerové šialenstvo s názvom Twisted Metal. Pozreli sme sa na zúbok aj Rage, ktorá po neoficiálnych odhadoch vychádza začiatkom 2011. Presný dátum vydania (vraj posledný :-)) dostali aj prezentované závody Gran Turismo 5 – 2. november 2010. Ďalej sa predstavilo Civilization V, Gothic 4: Arcania, Fable 3, Gears of War 3, Halo: Reach, Call of Duty: Black Ops a premiéru si odbilo napríklad Star Wars: The Old Republic. Never-ending zoznam by mohol pokračovať ďalej, avšak zmienené hry plánujeme postupne rozoberať v plnohodnotných preview článkoch, v ktorých ich dôkladne rozpitváme.

Známe tváre nielen z herného prostredia.

Zainteresovaným určite neunikla prítomnosť mediálne známych osobností, ktoré zastávali buď funkciu predstavovateľov, alebo moderátorov. Medzi prvými, kto sa objavil na scéne E3 bol Don Mattrick, charizmatiký viceprezident Microsoftu, ktorý sa ujal moderovania MS konferencie. Tú navštívil mimo iných aj CliffyB prezentujúci co-op v Gears of War 3, Kudo Tsunoda, ktorý mal na starosti predstavenie Kinectu a jeho hier a nechýbal ani Peter Molyneux so svojím rozprávkovým Fable III či Hideo Kojima s Metal Gear Solid: Rising. Ďalej hostilo pódium známeho riaditeľa Sony Jacka Trettona, ktorý bol takisto obsadený do roly moderátora. A vďaka Kevinovi Butlerovi (momentálnej tvári reklám Move) sme si užili pravého amerického humoru.



Moderoval aj John Riccittelo, ktorý sprevádzal novinárov počas celej EA konferencie. Zahliadnuť sme mali možnosť aj Reggieho Fils-Aimea, ktorý sa objavil na Nintendo press akcii.

Nielen hviezdy známe z videoherného odvetvia zavítali na tohtoročnú E3. Konferencia Activisionu sa konferenciou ani nazvať nedá, skôr išlo o poradne drahú striptíz párty, na ktorej sa dialo všetko iné, len nepredstavovali hry. Síce sme sa dočkali ohlásení Guitar Hero: Megadeth, DJ Hero 2 alebo True Crime: Hong Kong, pľac patril najmä hviezdám, ktoré nemajú s hrami v podstate nič spoločné. Activision zavolať pri príležitosti uvedenia Tony Hawk: Shred samotného Tonyho, ktorý aj zaskejtoval. Počas všakových trailerov na prichádzajúce hry z dielni Acti zatancovali striptérky, zaspievali hviezdy ako Usher, DJ Z-Trip, kapela Jane's Addiction, Rihanna alebo David Guetta, no najväčšou hviezdou bol aj tak rapper Eminem. Toto hviezdne divadielko vyšlo usporiadateľov na cca 6 miliónov dolárov, avšak navštívilo ho vyše 5000 členné publikum.

Peniaze zmenia človeka alebo prekvapenie večera.

Nemyslíme ním ohlásenie Xbox 360 tzv. slim verzie obsahujúcej 250GB harddisk navyše so vstavaným wi-fi,

ale záverečné minúty Sony konferencie. Tie boli okrem iného venované aj prekvapeniu, ktoré síce hráči a herné médiá predpokladali, avšak Valve stále zatíkalo. Začalo to čudným „výpadkom elektriny“, keď ženský robotický hlas čosi zamrmlal a na scéne sa z čista jasna objavil Gabe Nevell. Áno, ide o riaditeľa Valve stojaceho za projektmi Half-Life kyprejších tvarov. Zviditeľnil ho aj jeho niekdajší „odpor“ voči konzole PS3, a tak bola už len jeho prítomnosť na Sony konferencii viac než podivná. Keď sa za jeho chrbtom zjavil nápis Portal 2, všetkým bolo jasné, koľká bije. Gabe by vraj rád zmenil svoj prístup ku konzole Playstation 3 a svoje stanovisko by chcel vyvrátiť slovami, že aktuálne vyvíjaný druhý Portal vyjde aj na ňu. Ktovie na koľko vyšlo Sony toto prehovárание :-)

Výsledné vyhodnotenie: Minulý rok bola lepšia!

Minuloročná E3 bodovala najmä vo väčšom množstve noviniek, ohlásení či prekvapení. Tá tohto roku bola aspoň u MS a Sony také repete z minula, kedy už len doladili drobnosti, všetkých uchvátili svojimi produktmi a pripravili sa na tvrdý jesenný súboj. Čo sa týka oblasti hier, tam figurovalo hlavne zakomponovanie 3D, ktoré ponúkne pre hráčov doslova nový rozmer v hraní videohier. Keď sa pozriete na obrí zoznam hier vyššie, niet pochyb, že sa od minula zdvojnásobil, ak nie až strojnásobil. Herné odvetvie nám proste nepovedalo posledné slovo a vidno, že do dôchodku sa ani náhodou nechystá.





Kane & Lynch 2 Dog Days

Platforma: PC,PS3,Xbox360 **Autor:** Daniel "LordDan" Hujó

Kde bolo, tam bolo, tam kde sa krv prelievala a guľky sypali, žili dvaja muži. Jeden zlý a druhý ešte horší, volali sa Kane a Lynch. Autori nám pripravujú už druhý diel príbehu a určite sa je na čo tešiť, veď predsa len, postaviť sa na tú odvrátenú stranu zákona sa nám v hrách zas až tak moc nepodarí.

Príbeh dvoch doslova antihrdinov, z ktorých jeden je psychopat a druhý obyčajný zradca, určite nie je hra mieriaca na masu. To sa ukázalo v prvej časti, kde sa nešetrilo vulgárnymi slovami a akákoľvek situácia v hre mala len jedno riešenie, tvrdo zaútočiť a postrieľať všetko, čo sa hýbe. Slovo policajt sa v tejto hre zamieňa za slovo terč a jediné, čo vás môže trápiť je či máte dostatok munície do svojej milovanej zbrane. Takže brutalita a vulgárnosť hry posúvajú hranie hry hlavne k hráčom, ktorí už majú skúšku z dospelosti za sebou.

Kontroverzný prvý diel získaval celosvetovo rôzne hodnotenia, od tých najnižších až k tým vysokým. Keď si odmyslíme tú kontroverziu a pozrieme sa na hru ako takú, nemôžeme síce tvrdiť, že to je úplný hit, predsa len mala svoje chyby, no dať tejto hre hodnotenie pod 7 by asi nebolo podľa kostolného poriadku. Každopádne kritika smerovala najmä na umelú inteligenciu, ktorá sa správala občas veľmi hlúpo, nejaké výčitky boli aj ku grafickému spracovaniu, no najväčšiu kritiku utrhlo ovládanie a krytie postáv. Napriek tomu všetkému sa hra stala celosvetovo pomerne úspešnou, čaká ju filmové spracovanie a v dohľadnej dobe aj druhé pokračovanie.

Pozrieme sa teda pod pokrievku dánskeho štúdia IO Interactive, čože nám to za tie necelé tri roky pripravovali a čo nám zatiaľ odhalili. Druhý diel by mal nadväzovať na udalosti toho prvého. Aj keď mala jednotka dva rôzne konce, podľa vývojárov je jedno, ktorý koniec si zvolíte, dvojka je skôr samostatnou dejovou líniou. Pokiaľ teda niekto jednotku nehral, pre dej dvojky to je prakticky jedno.

V Dog Days dôjde k zmene ústrednej postavy, tou sa totižto oproti prvému dielu stáva Lynch. No a ten sa po mnohých mesiacoch ozve Kaneovi z najľudnatejšieho mesta Číny, zo Šanghaja. Lynch sa tu dostal k veľmi výnosnému ob-

chodu so zbraňami a tak plánuje posledný veľký záťah. Kane ponuku prijme, aby aspoň trochu finančne pomohol svojej dcére. Lenže ako som už naznačoval, Lynch je schizofrenik alebo tiež inak povedané blázon, ktorý si občas nevezme lieky a tak jeho skvelý plán nedopadne úplne podľa jeho predstáv a nasledujúcich 48 hodín života dvojice Kane a Lynch sa stáva hlavnou dejovou líniou druhého dielu a pravdepodobne pôjde o dva najhoršie dni Šanghaja z pohľadu štatistik vražd.

Čo sa týka hrateľnosti hry, podľa vývojárov sa nekoná žiadna revolúcia, skôr sa budú držať zabehnutých vecí z predchádzajúceho dielu. Samozrejme sa nebude šetriť nadávkami na adresu jednotlivých protagonistov, ktorí sa nimi budú častovať v každej možnej situácii. Čo sa týka brutality, hra bude v podstate prestrelka za prestrelkou, tak ako to bolo aj v jednotke, takže náboje sa budú míňať po stovkách. Zmenou však prejde toľko kritizovaný systém ovládania a krytia, ktorý nefungoval keď bolo treba a naopak, keď nebolo treba, fungoval.



Ťažisko zábavy a hrateľnosti opäť ostáva na kooperatívnom hraní. Kane & Lynch 2: Dog Days je tak ako aj predchádzajúci diel buddy-game. Kooperatívne si môžete zahrať online alebo klasicky na rozdelenom monitore či televízore, kde jeden ovláda Lyncha a druhý hráča Kanea. Ďalej už záleží len na zručnosti hráčov a na tom, ako sa budú dopĺňať a postupovať spolu. V prípade zásahu je potreba zachrániť spolubojovníka injekciou adrenalínu, takže na sólo akcie zabudnite.

Novinkou v hre je tzv. systém down-and-dead, ten dáva hráčovi druhú šancu v momente, keď dostane smrteľný zásah. Totiž keď hráč dostane zásah, ktorý by znamenal smrť a tým pádom koniec hry, má hráč možnosť sa rozhodnúť medzi dvomi možnosťami, buď vstane a pokúsi sa



zabiť nepriateľa, ktorý na neho vystrelil, alebo sa pokúsi odplaziť do bezpečia. Podľa autorov je tento systém súčasťou nového systému krytia a navyše dáva hre dynamickejší spád.

Šanghaj je veľké mesto a za 48 hodín života hlavných protagonistov sa pozrieme do rôznych zákutí tohto mesta. Čakajú nás známe ulice, nejaké tie pamiatky no a samozrejme nemôžu chýbať interiéry či už to budú rôzne kluby, alebo kancelárske priestory.

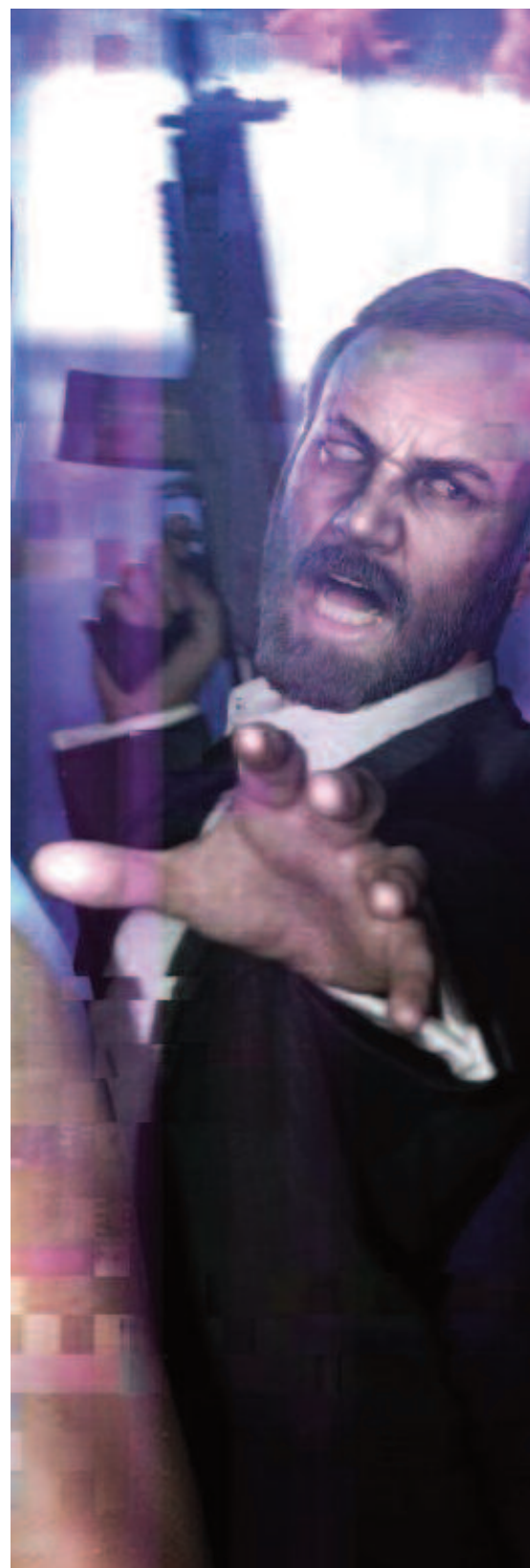
Ešte musím spomenúť grafické spracovanie hry. Nejaké výhrady boli voči minulému dielu. Dnes už je grafika na veľmi vysokej úrovni a do popredia sa začínajú tlačiť hry v podobe interaktívneho filmu, no IO Interactive ide trochu iným smerom. Tvorcovia sa inšpirovali zábermi z YouTube a podobných serverov, kde sa objavujú okamžite videá rôznych katastrof, nehôd a násilných činov, pričom často ide o nekvalitné a roztrasené zábery. A presne takéhoto grafického spracovania sa dočká aj Dog Days. Pohľad tretej osoby sa tak stane pri výbuchoch roztrasený, pri silnom svetle sa obraz rozmaže a budú v ňom vadné pixely, tak ako keby ste si to natáčali na mobil. Toto spracovanie má pridávať hre na realite a surovosti a dáva hre jej unikátny štýl. Čiastočne je to asi aj z toho dôvodu, že hry od IO Interactive nikdy neboli nejakí grafickí krásavci.

Hra bude samozrejme obsahovať multiplayer a opäť sa v ňom dočkáme módu Fragile Alliance, v ktorom proti sebe bojujú policajti a zloději. V úvodných kolách sa bojuje proti umelej inteligencii a potom sa hráči rozdelia medzi policajtov a zlodějov. Úlohou zlodějov je ukradnúť peniaze a

dobehnúť k vozidlu, ktoré je určené na útek. Lup sa potom delí medzi všetkých zlodějov, ktorí k autu dobehli a tu je kameň úrazu. Prečo sa deliť? Môžete skúsiť ukecať šoféra a podeliť sa s ním 50:50, to sa ešte dá, alebo je tu druhá možnosť. Stačí sa predsa zbaviť pár kolegov zlodějov či ich odprevadíte na druhý svet sami, alebo ich použijete ako živý štít a necháte to na iných, to už bude na vás. Aby to ale nebolo až také jednoduché, každý takto „nespravodlivo“ zabitý zlodej sa v ďalšom kole objaví na strane policajtov, ich úloha je asi každému jasná. Podobný mód bude aj pre single player len sa bude volať Arcade mode.



Zo všetkých informácií, ktoré zatiaľ vývojári oznámili to vyzerá, že na nás už za pár mesiacov čaká poriadne brutálna kooperatívna akcia. Bohužiaľ sú ale namieste aj obavy, nakoľko prvý diel bol po vydaní pre niekoho sklamaním. Tešiť sa ale môžeme na podľa môjho názoru na netradičné a veľmi zaujímavé grafické spracovanie, otázkou ostáva vylepšenie systému krytia a zaujímavý bude aj systém down-and-dead. Hra vychádza pre PC, XBOX 360, PS3 a na európsky trh by mala prísť 27. augusta tohto roku.





All Points Bulletin

Platforma: PC, Xbox360 **Autor:** Daniel "LordDan" Hujó

V uliciach mesta San Paro vypukli nepokoje. Ak sledujete trochu správy, tak to tam vyzerá asi ako pred pár dňami v Thajsku. Pouličné boje v meste, pričom je len na vás, na ktorú stranu sa pridáte. Bud' budete hájiť záujmy mesta a postavíte sa na stranu polície a mesta, alebo si zvolíte krátky, ale bohatý život kriminálnika. Tak, to je v skratke All Points Bulletin, čiže APB.

APB je vo vývoji už nejakých pár rokov a predsa veľa správ o nej nemáme. Až na minuloročnom E3 bola hra oficiálne prezentovaná a prilákala mnohých ľudí. Na hre pracuje štúdio Realtime Worlds, ktorých personálne obsadenie je čiastočne tvorené ľuďmi z Rockstar Games a tak sa tento projekt okamžite začal porovnávať alebo prirovnávať ku Grand Theft Auto. Niektorí dokonca hovoria o GTA online. Niečo spoločné tieto hry určite budú mať, ale zas tak ďaleko s tými porovnaniami by som nezachádzal.

Začneme príbehom APB, na ktorý, ako sám povedal jeden z tvorcov Dave Jones, sa moc nehládalo. Čo by ste aj čakali od akčnej onlineovky. Podľa úvodného videa, ktoré Realtime Worlds vydali je jasné to, že dej sa bude odohrávať v meste San Paro, menej podstatné sú informácie, že pred 23 rokmi zavraždili starostu mesta Johna Derrena a že pred dvomi rokmi bola zvolená na miesto starostu mesta jeho dcéra Jane Derrenová, dôležité sú posledné dve správy, že pred rokom to všetko vypuklo a dnes je obraz mesta pomerne neveselý, jednotky polície bojujú s kriminálnikmi dennodenne v uliciach mesta, vraždy a prestrelky sú tu na dennom poriadku. Ako vidieť, dejová línia tu prakticky nie je, otázkou zostáva či je to dobre, alebo zle. Na jednej strane to pravdepodobne bude super akcia, ale na druhej strane je otázka, prečo majú túto hru ľudia hrať? Po prihlásení sa do hry, bude vaša náplň po určitom čase dosť monotónna a je otázka, koľkým hráčom to bude vyhovovať.

Podme ale ďalej, na začiatku hry si zvolíte stranu, na ktorú sa postavíte. Bud' teda na stranu tých dobrých (Enforcer) alebo na stranu tých zlých (Criminals). Avšak podľa všetkého pri výrazne nevyrovnaných počtoch na jednotlivých stranách by hra mala sama povolať extra mužov do slabšieho tábora. Otázkou ale ostáva, či tieto extra posily budú ovládané ľuďmi alebo počítačom, prípadne či

hra nebude fungovať na podobnom princípe ako Counter Strike, kde vás jednoducho hra prehodí na druhú stranu, čo je však menej pravdepodobné. Po výbere strany totižto nasleduje editor vlastnej postavy, ktorý je podľa autorov a mnohých novinárov snáď najkomplexnejší, aký kedy v hrách bol. Samozrejme nechýba nastavenie pohlavia, farby pleti, typ postavy, vlasy a podobné veci, nakoniec môžete ovplyvňovať aj tie najmenšie detaily, ako je muskulatúra, množstvo tuku či vystupujúce žily. Nasleduje vytvorenie tetovania pre vašu postavu a fantázii sa medze nekladú. Tetovanie môže byť zároveň logo vášho gangu a je len na vás, kam si tetovanie na telo umiestnite a koľko tých tetovaní bude. Postavu si oblečiete do toho najpohodlnejšieho alebo najdrsnejšieho, čo máte poruke. Opäť je možné umiestniť logo, alebo iné veci na oblečenie. Posledná vec, ktorú si upravujete je vaše auto. Vaše auto je, na rozdiel od ostatných v hre, nezničiteľné inými hráčmi, avšak môžu vám ho poškodiť a potom si ho musíte dať opraviť. Do hry si môžete zostaviť vlastný playlist muziky a špecialitou hry je tzv. death theme, to je muzika, ktorá zahrá hráčovi, ktorého ste práve zabili.

Samotné San Paro je veľká metropola, ktorá by si mala žiť svoj vlastný život, ľudia chodiaci po meste a okrem toho aj NPC postavy, tie s vami budú obchodovať alebo vám môžu ponúknuť nejakú misiu. San Paro by malo byť rozdelené do troch mestských častí. V dvoch budú prebiehať boje a tretia časť mesta bude slúžiť ako sociálne centrum, kde spolu hráči budú môcť komunikovať, zísť do nejakého podniku a nakupovať nové oblečenie, autá, výbavu, zbrane a muníciu. Okrem toho je v sociálnej časti mesta upravovať aj vašu postavu a samozrejme sa v tejto zóne nebojuje. Jedna časť, v ktorej sa bude bojovať, má názov Financial district, kde je množstvo mrakodrapov a ako to už býva, na jeho okraji sa nachádzajú chudobné časti. Druhá bojová zóna má názov Waterfront, tu budú nóbl reštaurácie, prístav s loďami a malo by ísť zároveň o turistické centrum mesta. Každá časť mesta by mala byť naraz prístupná stovke hráčov, čo dáva pomerne veľké možnosti na spoluprácu a podobne. Okrem toho je tu rozdiel oproti GTA. V GTA ste totiž mohli vstúpiť len do niektorých budov, často do tých, ktoré boli súčasťou nejakej úlohy alebo do bytu, kde sa hra ukladala. V APB by mala byť väčšina budov prístupných, takže herný svet by naozaj mal byť skutočne obrovský.



Stranu sme si zvolili, ostáva zvoliť mestskú časť a niektorý zo spawn pointov. Aby hra nebola úplný chaos a aby sa nepremenilo doslova na bojisko, nie je možné, aby na vás iný hráč z rovnakej frakcie strieľal a zabil vás. Toto je možné len v prípade, že spolu plníte misiu, prípadne misia spočíva v zabití vás, alebo iného gangstera. Ešte stále je tu ale možnosť, ako vás môže zabiť niekto, kto je na vašej strane a to tak, že vás zrazí autom. Predsa len trochu reality je treba. Autá sú, tak ako v GTA, hlavným spôsobom prepravy v APB. Auto by malo pojať 4 osoby, pričom nechýba možnosť strieľať z neho za jazdy. Úlohy tu budú rôzneho charakteru od klasických vykrádačiek, cez krádeže luxusných áut, až po vraždy nevyhovujúcich osôb. Je len na vás, koľko násilia budete používať, hra obsahuje veľké množstvo ratingov a rebríčkov a je dosť možné, že na tých najlepších sa budú usporadúvať hony. Na druhej strane stoja policajti, ktorí po hláske vyrážajú do akcie a ich úlohou je zabrániť poškodeniu majetku alebo zdravia osôb, pokiaľ možno s čo najmenším použitím násilia a zbraní. Za nenásilné zatknutia by mal policajtom rating stúpať, naopak za využitie vozidla z ulice a používanie zbraní mu rating klesá. Je otáznne, ako bude tento ratingový systém premyslený, pretože v momente, keď sa dostanete do prestrelky s bandou gangstrov, ktorí sa nevzdajú za žiadnu cenu, je nenásilné riešenie asi v nedohľadne. Dôležitá bude taktiež spolupráca hráčov, na ktorú sa kladie hlavný dôraz, aj keď nikto vám nebude brániť, aby ste sa mesto prebýjali ako vlk samotár.

Podľa toho, čo nám zatiaľ autori naservírovali, vyzerá APB ako veľmi ambiciózný projekt. Z dostupných

videí je ale jasné, že hra má ešte svoje muchy a je na nej ešte dosť práce. Čo sa týka grafiky, nevyzerá zrovna najlepšie, ale pokiaľ by išli autori do extrém, pravdepodobne by sme si hru kvôli hardvérovým nárokom ešte niekoľko rokov nezahrali. Otáznymi ostáva vyriešenie ratingových systémov najmä pre policajtov a taktiež, ako prijímajú absenciu príbehu hráči. Hra by sa tak mohla veľmi rýchlo stať monotónnou a nikam by nesmerovala. Samozrejme nič nie je zadarmo a ani online hranie tejto hry nebude. Ceny samotnej hry boli stanovené na 35 libier/50 dolárov a eur. Po zakúpení hry bude dostupných 50 hodín hrania v bojových zónach a neobmedzený prístup do sociálnej časti mesta. Po dohraní svojich 50 hodín, budete mať dve možnosti a to buď zaplatíte 6,29 eur za 20 hodín herného času, alebo 8,99 eur za 30 dní hrania. Zľavy by sa mali týkať predplatenia na 90, prípadne 180 dní. Minimálne nároky na hru: 2 GHz Core 2 Duo procesor, 2 GB ram (3 GB pre 64 bitový systém), nVidia GeForce 7800 - 256MB a 20 GB miesta na pevnom disku. Samozrejme by nemalo chýbať vysokorýchlostné pripojenie k internetu.



Hra vychádza pre PC a Xbox 360. Termín vydania pre Ameriku je 29. jún a pre Európu je stanovený na 2. júl. Nechajme sa teda prekvapiť, nakoľko sa podarí autorom splniť to, čo oznámili a či sa im podarí odstrániť nedostatky, ktoré hra ešte má.





Final Fantasy XIV

Platforma: PC,PS3

Autor: Lukáš "Dolno" Dolniak

Ak sa spýtate zanieteneho hráča na niečo typicky japonské, pravdepodobne vám odpovie Final Fantasy. Séria, ktorá sa dožíva už 23 rokov zahŕňa tituly, po stránke obsahu, natoľko rozmanité, že jediným spojením medzi nimi je snád' len tento kúzelný názov. Zatiaľ čo naposledy sme navštívili sci-fi svet, štrnásty diel je z úplne iného súdka.

Final Fantasy XIV bolo ohlásené na minuloročnej E3, ešte pred vydaním XIII, čo bolo dosť prekvapujúci krok, ale keďže žánrovo ide, po jedenástom diely, o druhé MMORPG v sérii (jeho názov je tiež Final Fantasy XIV Online), nie nepochopiteľný. Hra sa bude odohrávať v regióne Eorza, ktorý patrí do krajiny Hydealyn. V časoch, keď ľudia ešte len osídľovali Eorzu, dvanásť bohov, známych ako „The Twelve“ si všimlo ich prosperitu a húževnatosť a rozhodli sa zobrať si ich pod svoje ochranné krídla. Problémy však nastali, keď sa sprvu dedinky rozrástli na veľké mestá a stali sa samostatnými mestskými štátmi a začali medzi sebou bojovať. Túto situáciu využili nebezpečný nájazdníci, ktorí dobyli najsilnejší mestský štát Ala Mihgo. A v týchto temných časoch sa začína samotná hra.

Prostredie je veľmi estetickým skĺbením sci-fi a klasických fantasy elementov, čo ho robí jednoznačne atraktívnym pre oko nejedného hráča. Po nedávno skončenej prvej časti alpha testovania hry bola odhalená aj mapa celého regiónu, ktorá nám síce nedáva veľkú predstavu o tom, aký rozľahlý bude, ale nachádzajú sa tu pohoria, nížiny, rieky, jazerá a dostatok ďalších miest, ktoré sa dúfajme postarajú o dostatočnú rôznorodosť a nebudeme nútení sa stále preháňať po nekonečných anonymných pláňach. Zo samotných mestských štátov boli predstavené tri: Limsa-Lominsa, Gridania a Ul'Dah, podľa všetkého tak pôjde o štartovacie zóny.

Hlavným rozdielom oproti väčšine konkurenčných MMORPG je, že vo Final Fantasy XIV sa nebudú zbierať žiadne skúsenosti a tak môžeme zabudnúť na zvyšovanie úrovni, ktoré boli doteraz neodmysliteľnou súčasťou tohto žánru. Producent štúdia Square Enix, ktoré hru vyvíja, Hiromichi Tanaka hovorí o úplne novom systéme hry, ktorý má vraj redefinovať online RPG. Vskutku, ešte nie je celkom jasné o čo pôjde, ale pravdepodobne autori nadvia-

žu na jedenásty diel so systémom povolání a sub-povolání. Hráč sa má úplne voľne rozhodovať o smerovaní svojej postavy, takže ak ste nikdy žiadne MMORPG nehrali, nemalo by sa vám stať, že by ste museli od začiatku tápať ako to často býva v mnohých hrách tohto razenia. Na druhej strane štyri hlavné disciplíny neznejú zvlášť originálne: disciplíny vojny (lukostrelec, záškodník, boxer, gladiátor, jazdec), disciplíny mágie (čarodejník, conjurer so schopnosťou vyčarovania predmetov), disciplíny zeme (botanik, baník) a remeselné disciplíny (kožiar, kuchár, tkáč, kováč). Už samotné názvy napovedajú, že sa budú líšiť svojimi schopnosťami, čiže lukostrelec sa zameriava na útoky z diaľky, kým gladiátor obľubuje boj zblízka. Všetko, čo vaša postava dokáže záleží od výbavy, ktorú so sebou práve nesiete, nie je problém sa stať z čarodejníka kováčom, ak vymeníte svoju palicu za dobré kladivo.

V hre sa nachádza 5 rás, ktoré sa ďalej delia na jednotlivé kmene, každý má vlastný pôvod a mytológiu. Napríklad rasa Hyur sa delí na Hyur Midlander a Hyur Highlander, kým Hyur Midlander tvorí majoritu populácie rozšírenú po celej Eorze, stretnúť Hyur Highlander, pochádzajúcich zo severných vrchov, po páde ich hlavného mesta Aramiga je veľmi vzácné.



Tvorcovia tvrdia, že ich hra nemá záujem konkurovať gigantom ako World of Warcraft alebo Warhammer Online, ale chce sa vybrať vlastnou cestou. Nám zatiaľ nezostáva nič iné ako veriť, aspoň do blížiaceho sa betatestu, kľúč k betaverzii dostali majitelia trinásteho dielu. Final Fantasy XIV vychádza na platformy PS3 a PC, verzia pre Xbox 360 je momentálne vo hviezdach, kvôli mesačným poplatkom, ktoré sú plánované a keďže služba Xbox Live je sama o sebe platená, tak sa obe firmy, Microsoft aj Square Enix, isto budú pokúšať z užívateľov vytrieskať čo najviac peňazí. Presný dátum vydania zatiaľ nie je stanovený, podľa neoficiálnych informácií sa má hra objaviť koncom roka. Ak vyjde všetko podľa plánu, môže priniesť svieži víťor do trochu stagnujúceho MMORPG žánru.





Assassin's Creed Brotherhood

Platforma: PC,PS3,X360

Autor: Juraj "Duri" Dolniak

Odveký boj medzi Templármi a assassinmi pokračuje. Ezio Auditore da Firenze, skúsený zabijak z 15. storočia, zoskupuje prívržencov na poslednú a najťažšiu úlohu svojho života. Pokúsi sa zvrhnúť toho najmocnejšieho, hlavu cirkvi – samotného pápeža. To všetko vo veľkolepých kulisách Ríma v novom umeleckom diele s názvom Assassin's Creed: Brotherhood.

Ubisoft konečne našiel zaručený recept. Recept, ktorý pripravil pred hráča porciu zábavy, skvelej zápletky, kvanta možností a výbornej hrateľnosti. Recept tak dokonalý, že bol mnohými ocenený označením „hra roka“. Touto kvalitnou historickou „podívanou“ bol a stále je minuloročný (X360, PS3) a zároveň tohtoročný (PC) hit Assassin's Creed 2, v ktorom autori pozliepali dokopy všetky nápady a priniesli do žánru 3rd person akcií nádych revolúcie. Preto nesmela žiadnemu fanúšikovi uniknúť správa, že v montrealských štúdiách Ubisoftu kutia jednu z najočakávanejších hier tejto jesene, pokračovanie s podtitulom Brotherhood. Vy že ste o tom ešte nepočuli? V tom prípade sa vhlbte do čítania tohto preview obsahujúceho najčerstvejšie správy priamo od tvorcov.

Je to datadisk, nie je to datadisk - myšlienka vrtajúca v hlave nejednému hráčovi. Poďme na to po poriadku. K argumentom hovoriacich za datadisk patrí hlavne pomerne skorý dátum vydania v kombinácii so starou známou postavou Ezia a z istej mieri aj „prosté“ dokončenie príbehu dvojky. Argumentov proti tomuto blábolu majú v Ubi dosť a o väčšine z nich sa im už podarilo presvedčiť. Nová a niekoľkokrát väčšia lokácia, drsnejší a zúrivejší nepriatelia, vražedné a kombinované chmaty, zamotaný dej alebo pridaný multiplayer tvoria len čiastku zo všetkých inovácií. Stačí? Odpovedať si musíte sami, avšak my vravíme: Nie, nie je to datadisk!

Assassin's Creed: Brotherhood začína poriadne zhurta a to presne tam, kde druhý diel skončil. Žiadne zdĺhavé výcviky a tutoriály, očitáte sa v tele 45 rokov starého assassina Ezia Auditoreho, s ktorým sa osud nemazná a stavia ho pred hotovú vec. Vilu Monteriggioni strýka Maria,

v dvojke slúžiaca ako bezpečný úkryt Ezia a jeho rodiny, napadla armáda Caesara, rozmazaného, no zato zručného syna vášho niekdajšieho úhlavného nepriateľa Rodriga Borgu (momentálne zastávajúceho pozíciu pápeža), ktorý sa po násilnom vniknutí stáva novým majiteľom tzv. rajskeho jablka tiahnuceho sa celou sériou Assassin's Creed. Ezio za účelom vrátiť jablko do správnych rúk opúšťa vilu a vydáva sa za pomstou do srdca Talianska, Ríma. Tu a v jeho blízkom okolí sa bude odohrávať kompletne celá hra. Pokiaľ to niekomu príde málo, autori ubezpečujú, že Rím dostane približne 3-krát väčšiu rozlohu než bývalá Florencia. Podľa slov Ubisoftu by sa im táto obria lokácia do Assassin's Creed 2 nevošla a práve preto sa rozhodli, že inam sa v Brotherhood nebudete presúvať. Útechou, komu by Rím náhodou nestačil, sa zdá byť možnosť opustiť aspoň jeho hranice na krátku vzdialenosť a na sedle svojho tátoša prekuť pidi dedinky. Presun na koni bude nielen v okolí Ríma, ale už aj rovno v ňom. Z nášho štvornohého kamaráta sa stane jedna zo základných potrieb slúžiaca okrem iného aj na súboje.

Ako ďalej tvorcovia prezrádzajú, Rím nebol vybraný náhodou. Snažili sa siahnuť po nejakej historickej udalosti, ktorá by súvisela s Talianskom a keďže Rím bol v 16. storočí považovaný za svetovú veľmoc, v ktorej sa následky renesancie ešte výraznejšie neprejavovali, padol rad práve naň. Ezio má byť v podstate osloboditeľom rímskeho obyvateľstva, ktorý spoločne so svojimi priateľmi z predošlého dielu (Leonardo da Vinci alebo Machiavelli) a zástupcami nových assassinov privedie do jeho ulíc závan nového života a kultúry. Pre hráčov predstavuje Rím jednu veľkú základňu, ktorú budú môcť spravovať podľa vlastných predstáv, stavať nové budovy, starať sa o hospodárstvo mesta a to všetko samozrejme za chrbtom pápeža Borgu. Dohromady to činí päť hlavných oblastí – Vatikán, centrum, Antika, Tiber a okolie.

Nakoľko Ezio Auditore už nie je obyčajným assassinom, ale hotovým majstrom svojho remesla, stáva sa z neho okrem spomínaného „majiteľa Ríma“ takisto učiteľ a vodca. Z toho odvodili podnázov Brotherhood, čiže bratstvo, ktoré budete postupom času stále zdokonaľovať, pokiaľ sa v Eziovych radoch nenájdu jemu podobní. Členovia bratstva poslúžia aj ako poslíci, napr. keď bude nutné zbaviť sa cieľov mimo Ríma, vyšle svojich učňov do zahraničia miesto seba. Takisto ak sa dostane do obklúčenia nepriateľskou gardou, privolá svojich zverencov, ktorí sa zbavia



protivníkov buď zo striech, alebo tradičným súbojom pomocou mečov. Keď je už reč o nepriateľoch, treba spomenúť, že tí sa na rozdiel od druhého dielu výrazne zmenia. Ide najmä o charakterové vlastnosti, tentoraz sa na Ezia vyrútia oveľa drsnejšie a agresívnejšie „beštie“, ktorým Boh nadelí o trochu viac rozumu. Po novom sa už nebudú nechávať ponúkať a vyčkávať, kto zaútočí skôr, ale rovno skúsia šťastie.



Úplnou novinkou, ktorá doslova zatrasla svetom Assassin's Creed, bolo ohlásenie, že tretí diel má disponovať okrem 15 hodinového singleplayer zážitku, taktiež multiplayerom. A čo od neho očakávať? Množstvo detailov si necháva Ubi v tajnosti, avšak v jednom z rozhovorov sa zmienili o tzv. „Chase breakers“. Názov toho nezapovie veľa, ale v stručnosti by malo ísť o interaktívne objekty ako rôzne nástenné výčnelky, ktoré sa po jednom použití automaticky zrúti, aby unikajúceho hráča nemal možnosť nikto tak rýchlo dolapiť. Hlavnou myšlienkou multiplayeru je totižto lov ostatných užívateľov, žiadne honby za NPC postavami sa v tomto móde nekonajú. Ulice Ríma budete brázditi vami vytvorenou postavičkou, čo tak trochu zaváňa RPG. Na výber budú charaktéry ako kati, kurtizány, doktori, kňazi alebo assassini, ktorých čaká tradičné zvyšovanie skillu a levelovanie (začínajúce v útrobach tem-

plárskej základne v Abstergu). My sme sa však už v jednom ubisoftáckom multiplayeri sklamali. Áno, bolo to v prípade Splinter Cell: Conviction, kde kvôli preťaženým serverom nebolo takmer vôbec možné hrať. Ako sa posnažia s Assassinom netušíme, ale držíme im palce, nech zážitok z hry viacerých hráčov nepokazí Uplay. Playman, distribútor hry pre Českú a Slovenskú republiku, prednedávnom potešil všetkých zberateľov, keď oznámil, že chystaná limitovaná edícia Assassin's Creed: Brotherhood bude k dispozícii koncom roka aj u nás. „Limitka“ nesie názov Codex Edition a obsahuje okrem samotného disku s hrou takisto bonusy v podobe obrovskej mapy Ríma, stránok Kódexu, kariet s postavami MP módov, dvoch exkluzívnych singleplayerových máp do hry, filmu Assassin's Creed: Lineage, soundtracku a bonusového DVD, dvoch multiplayerových charaktérov gašpara a dôstojníka a zatiaľ utajovaného obsahu, ktorý sa odhaduje na Eziovu figúrku. Bonusy Codex Edition budú napchaté do pôsobivej krabičky v tvare truhly skrážlenej logom Assassin's Creed.

Ako to zhrnúť? Nešetriť nadšenými superlatívami? Nechať si ich až na plnohodnotnú recenziu? A bude si ich hra vlastne zasluhovať? Všetko nám odkryje 19. november, plánovaný dátum vydania pre Európu. Otázniky visia nad osudom PC verzie, treba rátať s tým, že možno vyjde až o polroka neskôr na rozdiel od konzol. Z doterajších správ sme zatiaľ s Brotherhoodom veľmi spokojní a milo prekvapení, že elán a chuť rozvíjať túto sľubnú sériu stále vpred tvorcom nechýba.





Medal of Honor

Platforma: PC,PS3,Xbox360 **Autor:** Roman "JC" Kadlec

Oživenie známej FPS značky sa blíži – už v októbri prežijeme nevidaný zážitok s bradatým členom elitnej vojenskej skupiny. Nový Medal of Honor sa posunul do prítomnosti a zamieril do Afganistanu... jeden by si myslel, že najmä vďaka úspechu Modern Warfare.

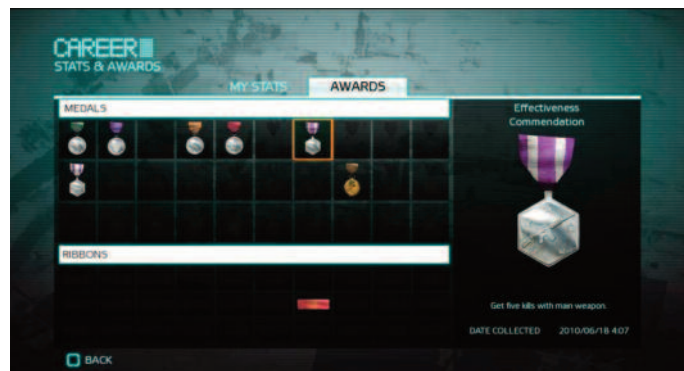
Vývoj reinkarnácie značky však trval už niekoľko rokov a autori mali za sebou množstvo práce, keď oficiálne titul oznámili. Autenticnosť a zážitok z príbehovej kampane však v tomto článku rozoberať nebudeme. Pozrieme sa totižto na multiplayer – zložka, ktorá bola pred pár dňami predstavená na E3 sa dostáva do štádia betatestu, pri čom sme samozrejme nemohli chýbať. Test oficiálne začína 21.6., avšak VIP členovia hrajú už od 17.... a my s nimi.

Už na prvý pohľad je zrejmá podobnosť s Modern Warfare 2. Ono, tie moderné vojenské FPS vyzerať všetky na jedno kopyto – rovnaké modely zbraní, podobná realistická grafika a modely prostredia... človek sa v tom nevyzná, resp. jednoducho to má spojené s Call of Duty. Aj z toho dôvodu je priložené gameplay video doprevádzané pôvodnou melódiou zo starých Medal of Honor-ov, aby bolo jasné, ktorá liga sa hrá. Totiž, ani samotný gameplay sa nijako špeciálne nelíši a jediný rozdiel teda možno pozorovať v HUDe a číslach, ktoré zobrazujú získané skúsenosti. Inu, všetky tieto aspekty výborne pokrýva nami vytvorené video – jedno upozornenie, to video má čisto informačný charakter, aby hráčom predstavilo niektoré črty a atmosféru nového MoH v multiplayeri. To, že umieram až prehnane často, som si všimol aj sám ;)

Beta ponúka 2 mapy a 2 herné režimy. V oboch prípadoch máme limit hráčov stanovený na hodnotu 24 a plný server nie je problém nájsť. V podstate ide o klasické herné režimy – tímový deathmatch a obrana/zaberanie kontrolných bodov. Hráč si vyberie tím (resp. je automaticky zadelený) a virtuálna vojna môže začať. Po dosiahnutí kritérií sa tímy prehodia a bojuje sa ďalej... až do konca betatestu. Jednoduchý princíp, na ktorom stoja všetky multiplayer FPS a reinkarnácia MoH nie je žiadna výnimka. Tímový deathmatch nepotrebuje žiaden bližší komentár – jednoducho sa strieľa po všetkom nepriateľskom a o nič iné sa netreba starať. Štvorcová mapa zničeného mesta poskytuje dostatok taktických možností na prekvapenie súpera a

najmä milovníci sniper pušiek si nájdu svoje „teplé miestečka“.

Pojem zaberanie resp. obrana kontrolných bodov síce môže pripomínať Battlefield, ale tento mód funguje na inom princípe. Spomínané tímy sú rozdelené na útočníkov (Američania) a obrancov (domáci „teroristi“), pričom sa vždy bojuje na jednom mieste. Princíp režimu totižto spočíva v postupnom zabraní všetkých kontrolných bodov – avšak, v daný moment je aktívny iba jeden bod. V praxi tento herný mód ponúka dosť riadnu vojnovú vravu, keďže všetci hráči sa neustále grupujú na jednom mieste a pokiaľ sú obrancovia dostatočne šikovní, tak útočníci sú automaticky pasovaní do nemilej pozície chodiacich (bežiacich, kľúčicich) živých terčov. To nie je výčitka a zábavnosť módu to nijak neznižuje. Celkovo oba módy možno charak-



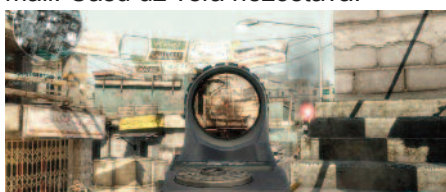
terizovať ako zábavné a chytľavé. Porovnanie s multiplayerom Modern Warfare 1 resp. 2 ticho premlčím – každého bude baviť niečo viac, ale vo všeobecnosti možno povedať, že herný zážitok je veľmi, veľmi podobný. Pokiaľ vás teda MW omrzela a nie ste vyslovene CoD-fanboy anti-MoH jedinec, tak sa oplatí dať Medal of Honor šancu. Minimálne bude opäť čo odomykať. Medal of Honor totiž (ako je v dnešných hrách dobrým zvykom) obsahuje systém levelovania, ktorý so sebou prináša vždy nejaký bonus – či už ďalší zásobník, alebo modifikácia zbrane. Zvyšovanie úrovni je rozdelené podľa „profesie“. Pokiaľ hráč obľubuje napr. snipera, ktorý je na 6. úrovni a rozhodne sa v ďalšom kole hrať za Special Ops – odomknuté vybavenie bude závislé od úrovne tohto povolania. Vo výsledku to teda zvyšuje hraciu dobu a zároveň aj motivuje k hraníu za ostatné profesie. Samozrejmosťou sú rôzne medaile a odznaky, ktoré sú v podstate achievementami. Technické spracovanie je na výbornej úrovni, o tom opäť „povie svoje“



priložené video – vzniklo na stredných detailoch, výsledná grafika môže byť ešte lepšia.



Z hrania multiplayer betaverzie nového Medal of Honor máme dobrý pocit. Esencia hrateľnosti, zábavnosti a chytľavosti, to všetko MoH v sebe obsahuje. Uvidíme, aké módy ešte autori pridajú v plnej verzii (snáď sa ešte aspoň 2-3 nájdú), aktuálna dvojica však nesklamala. Niektorí môžu vyčítať prílišnú podobnosť s Modern Warfare, ale „nedá sa svietiť“. Jednoducho, nie je moc čo meniť. Sme zvedaví, akým smerom sa bude uberať kampaň pre jedného hráča, ale s multiplayerom sme spokojní... hoci, to je tá jednoduchšia časť hry. Mimochodom, na Hrajmobile máme rýchlu súťaž o kódy do betaverzie, takže pokiaľ vás článok, alebo gameplay video zaujalo – kliknite sem pre inštrukcie a píšete mail! Času už veľa nezostáva.



Sniper: Ghost Warrior

Platforma: PC, Xbox360

Autor: Juraj "Duri" Dolniak

„Nikto Ťa nevidel. Nikto nevie, že existuješ. Zabíjaš potíchu, znenazdania, bez šance sa brániť. Ale raz sa ukážeš svojim nepriateľom... a zomrieš!“ Týmito drsnými slovami sa prezentuje akčný počin tvorcov z poľského City Interactive, ktoré je známe skôr ako herný vydavateľ. A keďže sa ich najnovšie dielo pomaly dostáva do predaja na dvojicu platforiem PC a Xbox 360, TopCD sa rozhodlo vydať novinársku preview verziu. A musíme súhlasiť, reklamný slogan hru dokonale vystihuje.

Niekoľko môže práve názov vývojárskeho štúdia v momente odradiť. Predsa len, od takých známych ako EA či Ubisoft má ešte ďaleko a kvalita jeho titulov nie je zárukou. Avšak Sniper: Ghost Warrior má ambície stať sa pre Poliakov odrazovým mostíkom a preraziť o čosi viac aj na trhu za veľkou mláku. Podľa reakcií zahraničných webov mu totiž dávajú „šancu“ aj „prehypované americké servery“, ktoré o hre píšu jedna radosť. My sme dostali možnosť pozrieť sa na Tichého bojovníka ešte pred oficiálnym uvedením, a tak vám prinášame naše prvé dojmy z hrania.

Jednalo sa o krátke demo, ktorého zvládanie nám trvalo vyše hodiny. Za ten čas sa nám stihlo predstaviť prvotné duo misií odohrávajúc sa v džungli preplnenej všakovakým porastom. Príbeh hry situovaný do strednej Ameriky sledujeme prostredníctvom hlavnej postavy, snajpera Tylera. Ten je sem spoločne so svojim tímom Delta Force vyslaný z dôvodu, že chránené územia uránovej bane sú v ohrození a vy máte za úlohu zbaviť ich zločineckého gangu. Prvé krôčiky hlavnej postavy nás zaviedli do nepriateľskej dedinky, ktorú sme museli nepozorovane opustiť. Nech sme robili, čo sme robili, inak než jej kompletným vystrieľaním sme nevedeli zostať v utajení. Naším hlavným cieľom totiž bolo nevzbudiť ani náznak podozrenia, nakoľko AI pracovala veľmi premúdro a každú chybu trestala neútočnou paľbou. No vďaka ostreľovačke to nebol žiaden problém. Do dejiska druhej misie sme nastúpili trochu smelší, odhodlaní zabrániť katastrofe. Našou úlohou počas hlbokkej noci obklopenej krásnymi vodopádmi bolo infiltrovať sa do nepriateľskej databázy, stiahnuť si dôležité materiály a kemp (ako inak) nerušene opustiť. Ku koncu sa ale všetko zvrátilo, Tylerove „neviditeľné“ schopnosti pominuli a musel sa pustiť do zbesilého útoku. A táto pasáž sku-

točne stála za to!

Základom je neukázať sa. V tom vám síce pomôže zbraňový arzenál, ale naopak zabráni samotná príroda. Dva významné činitele, ktoré autori šikovne odkukali od svojich vzorov z Ameriky, avšak ani náhodou nespracovali povrchno. Ponúknuté nám bolo trio zbraní, ktoré rýchlo a nenápadne eliminovali každého na okolí. Ako sme spomenuli, našou spásou je sniperka s namontovaným tlmičom posielajúca k zemi nepriateľov vzdialených hoci aj stovky metrov. Poistkou na blízko je bežná pištoľ taktiež obdarená prídavným tlmičom a keď by už náhodou došli náboje, na rad príde päťica hádzacích nožíkov. Čudovali sme sa tomu, ale nože sme mali asi otrávené, nakoľko nepriateľov posielali k zemi aj keď sme sa práve netrafilí do smrteľnej časti tela. No nie všetko prebehne podľa plánu, keď sa k „bezpečnej“ strelbe pripoja prírodné sily. Konkrétne sa jedná o silu vetra, ktorá výrazne ovplyvní smer vašej strely. Môžete mieriť priamo medzi oči nič netušiackej hliadke na veži, ak sa nachádzate od nej vzdialený tak ďaleko, že na ňu ledva dovidíte a popritom si pofukuje vetrisko (ktorý bohužiaľ nevidno, len je z vysielacky povedané, že proste fúka), váš ďalekohľad nainštalovaný na „snajpe“ musíte pre tradičný headshot (či chcete, či nechcete) nasmerovať kúsok do príľahlej strany. Ale nebojte sa, náboj si k cieľu nájde svoju cestu aj tak.



Pozrime sa na zúbok audiovizuálnej stránke. Sniper: Ghost Warrior sa už pri ohlásení zapísal do pamäti hráčov ako klon graficky takmer dokonalému Crysis. Myšlienku prívětkej podobnosti tomuto nemeckému skvostu nevyvolalo len nápadne prírodné prostredie doplnené šikmookými nepriateľmi, ale sčasti aj pohľad na grafické stvárnenie. Samozrejme, že Crysis neprevyšuje, kvalít Chrome Engin 4 použitého napr. aj v Call of Juarez: Bound in Blood



však nedosahujú ani podaktoré tituly známejšieho mena. Spracovanie preto vôbec nie je zastaralé, ako by ste možno čakali, netreba ale pozerat' na detaily a pre neskazenie dojmu z pekne vymodelovaného sveta odporúčame nepribližovať si herné scenérie optikou ostreľovačky.

Sniper: Ghost Warrior (alebo ak chcete Sniper: Tichý bojovník) na nás urobil dojem. Za kratučkú hernú dobu obsiahnutú v preview verzii sme si vyskúšali pomalé zakrádanie sa poza chrbty protivníkov, odrovnali sme zásupy nepriateľov z vysokých pevností a zažili sme aj šialený útek z bojiska, po ktorom nasledoval nepríjemný príbehový zvrät. Sniper vychádza podľa aktuálnych informácií koncom budúceho mesiaca a my sa už nevieme dočkať, kedy si prežijeme zápletku ostreľovača Tylera na vlastnej koži!



Red Dead Redemption

Platforma: PS3

Autor: Branislav "chinaski" Hujo

Hey Gringo, pamätáš? Pamätáš na skvelé časy na divokom západe? Ženy smrdeli horšie ako muži, chlapi chlastali skoro ako (dnešné) ženy a výskyt zubnej kefy na kilometer štvorcový bol nižší ako v Letanovskej osade. Čo? Nepamätáš? Tak sadaj, jeden príbeh ti porozprávam.

O tom, že Rockstar dokáže tvoriť hry, ktoré vás posadia na zadok nie je pochýb. A je len dobre, že si niekto z múdrych hláv sadol a rozhodol sa, že po všetkých tých, taliansko-africko-balkánskych prísťahovalcoch, ktorí svoju prdel vyvážajú v drahých mašinách, je čas, aby sa rozmaznaní hráči naučili, že ešte skôr ako sa po San Andreas preháňali homosexuálni černoškovia na bicykloch a sprejovali na ploty svoje ružové odkazy, žili na prériách chlapi, ktorí nosili koľty sakra nízko pri páse a ich ruky boli rýchlejšie ako smrť. Roku pána 1910 už síce sláva divokého západu dohasínala a na východe sa miesto plnokrvníkov preháňali po cestách kone už len pod kapotou, indiáni už poctivo zarezávali v rezerváciách, ale v Novom Austine predsa len ešte miesto polície dozeral na poriadok šerif a zopár správnych chlapov.

John Marston bol jeden z nich, bývalý desperát, ktorý pochopil, že pravidelný sex a rodina sú predsa len lepšie kratochvíle, ako vykrádanie bánk a spíjanie sa do nemoty. Preto zavesil koľty na kliniec a žil by na svojom ranči šťastne až kým by si ho nenašla el smrčka s kosou. Lenže vláda vtedy nebola o nič menej skazená a o nič menej skorpumpovaná ako tomu je teraz, takže ak ste mali o pánoch v cylindroch nejaké romantické predstavy, rovno si ich vystrelíte z hlavy. Na hriechy minulosti sa v telenovelách nezabúda a papaláši nezabudli ani na Marstonovu minulosť. A keďže jeho bývalá banda začala terorizovať čoraz väčšiu časť starého dobrého západu, pomocou únosu a intríg dala vláda Marstonovi na výber, buď prinesie hlavu svojho bývalého šéfa, alebo mu bude doručená hlava jeho ženy a syna.

Mr. Catch me if you can...

Vodcom bývalej Marstonovej bandy je však Bill Williamson a rozhodne to nie je žiaden Donald z lustru. Stretnutie po rokoch medzi Johnom a Billom nedopadne zrovna ako z Pošty pre Teba. Verte mi, Bill žiadnu stenu odtiahnuť nenechá, ale pekne ju spolu s Johnom prederaví párom dobre mierených guliek. Našťastie pre Marstona sa aj na západe nájdu dobrí ľudia, ktorý ho polomŕtveho zdvihnú z prachu, pozbierajú jeho črevá a na vlastné náklady ho pekne vykurujú. Modré z neba však nechajme Rozborilovi, tu sa za dobrotu platí a keďže Marston nie je zrovna Onasis, rozhodne sa dobrým ľudom ich láskavosť odplatiť prácou. Prvých pár desiatok minút v hre tak pomáhate vašej záchrankyni, rančierke Bonnie McFarlane a jej úlohy pre vás sú vlastne akýmsi nenásilným tutoriálom, ktorý vás naučí ako jazdiť na koni, strieľať a hádzať lasom. Predsa len, keď už máte ten drsný pohľad a charizmatiký chrapták v hrdle, ako by to vyzeralo, keby sa pri efektom príjazde do mesta zdrbete z koňa a vystrelíte si oko. Na McFarlanovic ranči sa tak naučíte všetko,



čo je potrebné, aby ste prežili v divočine made in U.S.A. A hneď na začiatku pochopíte prečo si Red Dead Redemption odnáša také úžasné hodnotenia takmer z každej recenzie. Marstonova cesta za pomstou je totiž veľkolepá a skutočne nádherná.

A až se vrátim na svý rodný Colorado...

Hoci som mal k dispozícii PS3 verziu, ktorá oproti tej Xboxovej predsa len vyzerá ako chudobnejší príbuzný, nemôžem si pomôcť a musím napísať, že Rockstar San Diego, dokázali vytvoriť skutočne nádherný a živý svet. A teraz nehovorím, len o grafike, ktorá je skutočne vynikajúca i keď na PS3 sem tam zahapruje a objekty doskočia neskôr, ako by mali. Hovorím o celom ekosystéme, o fungujúcom potravinovom reťazci a o kope situácií, ktoré si môžete, ale nemusíte všimnúť, no keď si ich všimnete ostanete fascinované hľadieť. Určite si pamätáte napríklad na Assassins Creed 2, ktorý sa tiež chválil žijúcim mestom, no keď ste si pozorne všímali mešťanov, tí sa stále len točili dookola v nejakých predprogramovaných cykloch. RDR je v tomto o svetelné roky popredu, každý pohyb, niekto z postáv má svoj dôvod, nikto sa len tak neľáka a netočí sa dookola v naprogramovanej dráhe, všetci niečo robia a tak i keď ich tajne sledujete spoza plotu nenarazíte na žiaden dôvod vysmiať sa autorom.

Ešte oveľa ďalej však išli chlapi z Rockstaru pri zvieratkách. Už som spomínal, že funguje potravinový reťazec. To znamená, že srnky, žerú trávu, vlci žerú srnky, zdochnutých

vlkov žerú supi a pumy a medvede zožerú všetko. Aj vás keď si nedáte pozor. Je skutočne úžasné niekedy len tak sledovať, ako sa po prérii preháňa stádo mustangov, na ktoré z trávy vyskočí svorka vlkov a snaží sa uloviť si nejakú tú konskú salámu. Len si treba dávať pozor, aby sa vám pri tom kochaní nestalo to, že ďalšia partia vlkov zožerie koňa vám. Prípadne vás nejaký ten maco, alebo puma nesekne po väzoch a nespraví si z vás tukovú zásobu do stavu hibernácie. Jednoducho to čo sa pred vašimi očami odohráva v tejto hre je úžasné, ba dokonca by si z nej mohli brať príklad i niektoré simulátory lovenia. Ale nie sme tu na to, aby sme čumeli na zvieratká.

Tam kradou všetni, čo blízko vokoľo bydlej ...

Keď už si pomaličky začnete pripadať na ranči, ako ďalší kandidát do šou Farmár hľadá ženu, prichádza čas zdvihnúť kotvy a pozrieť sa do mesta. A hoci Armadillo nepatrí zrovna medzi metropoly, život tu plynie o poznanie rýchlejšie a hlavne guľky tu lietajú častejšie ako je zvykom na ranči. O tom, že okrem enginu Euphoria si RDR z GTA IV prebralo aj mnoho ďalších vecí nie je pochyb. Úplne rovnaké napríklad ostalo zadávanie príbehových, alebo vedľajších úloh. Opäť sú po mape roztrúsené jednotlivé postavy, ktorým pomáhate a oni na oplátku zasa pomáhajú snovať váš plán o dolapení Billa Williamsona. Aj keby ste sa vykašľali na všetko ostatné, bohato si vystačíte s príbehovými úlohami. 13 až 15 hodín, vám bez problémov zaberú a vy si môžete

vychutnať záverečnú animačku. Ale prečo by ste to robili, keď vo svete RDR je úloha a misia na stovky hodín?

Často sa vám napríklad stane, že vás po ceste niekto prosí o pomoc, či už sú to vozy, ktoré prepadli banditii, alebo neboráci napadnutí svorkou vlkov. Je len na vás či im pomôžete, alebo je vám ich biedny osud ukradený. Odporúčam, ale sem tam zastaviť a pomôcť, ak totiž úbožiaci prežijú stúpne vám ukazovateľ slávy. A ak ste slávny ľudia vás poznajú a keď vás poznajú dajú vám v obchodoch zľavy a to sa vyplatí! Popri ceste toho vlastne môžete zažiť veľmi veľa. Verte mi, mnohokrát sa zrazu spamätáte a zistíte, že ste už pár hodín ani nepichli do žiadnej príbehovej misie. Stačí stretnúť nejakého cudzinca (Strangera), ktorí sa na mape na niektorých miestach vyskytujú a máte ďalšie zaujímavé úlohy k plneniu.

Nebavia vás misie? Nevadí! RDR vám ponúkne toľko obsahu, od ktorého nezávisí váš postup v hre až sa vám hlava zatočí. A to doslova, stačí to prehnať s pálenkou. Všetko čo čakáte, v Rusku a na divokom západe kolky na fľašiach moc neletia. Sú však medzi vami určite aj abstinenti, ktorých ožieranie sa v bare nebaví. Pre vás dvoch sú tu potom aj iné kratochvíle vo forme minihier. Napríklad poker (podvádzať sa dá!), hádzanie podkovou, pretláčanie, alebo krotenie divokých koní. Ak vás ani toto nebaví nevadí, môžete chodiť len tak po krajine a loviť zver a postupne sa vypracovať na uznávaného lovca. Ak ste pacifisti a zvieratká nevráždíte môžete



hľadať poklady. Jednoducho v RDR sa nudiť nebudete, to vám zaručujem.

Proč medvědi nevědí, že turisti nemaj zbraně...

Už to bolo spomenuté vyššie, Marston nosí kolty sakra nízko pri páse. A opakovačku cez plece, na to neradno zabudnúť. Okrem toho si zastreľate aj z brokovnice a kto je hrdina a dokáže utekať aj s plnými trenírkami, môže sa postaviť medveďovi s nožom v ruke. Necháva samozrejme ani jedna z najfascinujúcejších zbraní tej doby a to Gatling. Ruku na srdce, kto si vie predstaviť divoký západ bez Gatlingu? Minimálne tí, ktorí videli záver Mladých pušiek nie. Aby ste sa dostali k lepším zbraniam je treba poctivo plniť úlohy, príbehové aj vedľajšie. Čím ste vďaka ich plneniu známejší, tým lepšie zbrane majú pre vás obchodníci na sklade pripravené.

Najlepšou „zbraňou“ je však určite laso. S tým sa dajú robiť také veci, že by sa Jesse James čudoval. Najskôr s ním samozrejme krotíte kone, koho by to ale bavilo dookola? Oveľa lepšie je do neho chytať ľudí. Samozrejme môžete to robiť aj len tak zo zábavy, ale lepšie je to za odmenu. Jedným z typov misií je totiž lovenie ľudí za odmenu. Samozrejme Dead or Alive, dead je síce istejšie, ale alive je väčšia sranda. Postup je asi nasledovný, najskôr si cieľový subjekt vyhľadáte na mape, väčšinou bohužiaľ nie je sám a tak sa k nemu treba prestrielať. Keď chlapík vidí, že jeho slavná armáda už v pekle louská buráky, väčšinou vezme nohy na ramená a vtedy nastáva vaša chvíľa. Stačí vymeniť

zbraň za laso namieriť na neboráka a už len hodiť a zatiahnuť. Potom už je na vás, či obeť zviažete a vyhodíte na koňa, alebo si ju tak ako ja, priviažete o tátoša a troška ho povláčite za sebou. Tento pohľad, ale mešťania nemajú moc radi, tak bacha, aby na telegrafnej stanici nabudúce nevisel váš obrázok aj so sumou za vašu hlavu. Aj to sa môže stať. Potom vám neostáva nič iné ako zohnať ospravedlňujúci dopis od vrchnosti, alebo potupne zaplatiť odmenu za seba sám. Sem tam pobaví aj misia, kedy do lasa chytáte nejakú tú neposlušnú manželku, vtedy, ale ťahanie za koňom neodporúčam už vôbec.

Cestu znám a neměním směr...

Ďalšou vecou, ktorá vyráža dych je rozľahlosť prostredia. Dostať sa z jedného konca mapy na druhý vám potrvá pekných pár minút aj na tom najrýchlejšom koni. Nech však cválate akokoľvek rýchlo, pokiaľ netrpíte slepotou, určite si všimnete ako sa krajina mení. Na jednej strane vyprahnuté rieky a pustina, na druhej strane mapy kontrastujú s lesmi a zelenou trávou. A dostanete sa aj do Mexika, ktoré tak tiež spoznáte na prvý pohľad, typické farmárske domčeky a červený piesok vás nenechajú na pochybách, že miesto Stetsona treba nasadiť Sombrero. Úžasnou vecou je to, že každá časť mapy je niečím špecifická. Napríklad tam žije iba určitý typ zveri, alebo tam rastú druhy rastlín, ktoré nikde inde nenájdete. Samozrejme dušu to pohladí, ale oveľa lepšie je, že to môžete speňažiť. Ak totiž natrháte tieto rastliny, alebo ulovíte takéto

zvíra a stiahnete z neho kožu, v inej časti mapy, kde sa tieto faunovoflórovské druhy nevyskytujú vám za to obchodníci veľmi dobre zaplatia.

Poslouchám jak v dáli temný bonga zní..

Chyby, sú všade a nejaké sa vyskytujú aj v tejto inak dokonalej záležitosti. Ale nech mi zhrdzavejú všetky kolty a dostanem vlka zo sedenia v sedle, ak by vám čo i len máličko pokazili hranie. Ale aspoň si ich preleťme, nech to máme rýchlo z krku. O PS3 verzii vs. Xbox 360 verzii sa toho už popísalo dosť, bohužiaľ musím potvrdiť, že to, že Rockstar vie robiť hry lepšie na X360 ako na PS3 platí. PS3 verzia trpí pár neudhmi, ktoré by tu veru byť nemuseli. Najprv akési „tečenie“ farieb, raz sa mi dokonca stalo, že som rozmýšľal čo to môže tiecť po dverách vnútri domu až kým som sa nepohol, farby sa neustálili a ja som zistil, že to nebolo myslené zámerne. Rovnako tak sa sem tam stane, že vám dramaticky poklesne FPS a to vás v určitých chvíľach môže stáť život. Ja osobne som nebol spokojný ani s ovládaním, hlavne čo sa týka koní. Jednoducho ak som sa chcel rýchlo otočiť o 180 stupňov tak koník pôsobil akosi neohrabane a moc sa mu do otáčania nechcelo, je mi jasné, že sa hebedo kôň v trysku neotočí, ale v pokluse už by to mohol zvládať aj kultivovanejšie. Iritovalo ma aj vyberanie si zbraní ľavým analógom, lebo trafiť v rýchlosti zrovna tú zbraň, ktorú potrebujete nie je zrovna ľahké, hlavne ak je v diagonálnej osi. Ako som však povedal, pôžitok z hra-



nia tieto chyby neovplyvnia a bodaj by sa v každej hre vyskytovali len spomínané ťažkosti. Ako dokázal Rockstar tak dokonale a bez bugov vyriešiť tak zložitý systém pre mňa asi ostane navždy záhadou.

Zakončím s noblesou ze všech poslední den...

Na záver by som rád pripomenul situáciu zo začiatku tohto roka, kedy do éteru unikol list manželiek zamestnancov pobočky Rockstaru San Diego. Manželky sa v ňom sťažovali na neľudský pracovný čas ich polovičiek a ďalšie veci, nie zrovna dodržiujúce zákonník práce. Do toho sa pridali aj informácie o tom, že RDR vôbec nevyzerá tak ako mala pôvodne vyzerať, práce na ňom sa nestíhajú a bude to jasný prepádák. Nuž, neviem ako mala hra vyzerať pôvodne, ale dnes vyzerá skvele, ak máte radi divoký západ je toto pre vás musthave titul, a ak ho aj radi nemáte, aspoň RDR skúste lebo len málo hier na trhu vám ponúkne to čo tento titul. A ja verím, že zamestnancom Rockstaru v San Diegu budú vyplatené odmeny spravodlivo tak ako si zaslúžia, lebo vytvorili skutočne nádhernú hru. Navyše keď vás omrzia všetky tie singleplayerové misie, hra vám ponúkne ďalšie vyžitie v multiplayeri a prechádzať západom spolu s kolegami, no povedzte, kto by odolal? Tak Adios Amigos.



HODNOTENIE

9.5

Platforma:	PS3, X360
Výrobca:	R* San Diego
Distribútor:	Cenega
Multiplayer:	áno
Lokalizácia:	nie





Prince of Persia

The Forgotten Sands

Platforma: Xbox360

Autor: Juraj "Duri" Dolniak

Princovo meno sa vo svete virtuálnej zábavy skloňuje dlhočizných 20 rokov. Ešte prekvapujúcejšie však je, že Ubisoftu sa s ním darí ťažiť doteraz. Snád' ani jeden diel z tejto série neskončil s odretými ušami a už vôbec nie, božechráň, ako prepadáč. Avšak bod zlomu nastal koncom mája, príchodom Princovho štvrtého „pieskového príbehu“. Ubi, rýpať do uzavretej trilógie sa nevypláca...

Úvod recenzie by som rád venoval tým, ktorí zhodou okolností prespali alebo nejakým nedopatrením obišli predchádzajúce diely a sami seba sa pýtajú, čo zač to tá „piesková trilógia“ vlastne je. Prince of Persia sa od nepamäti prezentuje ako rozprávka podobajúca sa svojim zovňajškom príbehom Tisíc a jednej noci. Uhladený princ na koni, krásna princezná v ohrození, prostredie zasadené do predalekej Perzie a zákerný úhlavný nepriateľ - takto vyzeral prvý pieskový diel s názvom The Sands of Time. Keď však nazrieme dovnútra Warrior Within a Two Thrones (dielu druhého a tretieho), z rozprávky sa razom stáva záležitosť blížiac sa najvyššej ratingovej číslici. Šablňa lietajúca cez krky, kombá posielajúce netvorov na druhý svet, súboje s obrými bossmi a level design ponorený do ponurejších farieb. Tak, milí nezainteresovaní čitatelia, trilógia s Pieskami času vám bola predstavená. Ou, ou, ou! Na niečo sme predsa zabudli. Tým štvrtým, takzvaným narušiteľom by sa dala nazvať aktuálna časť s označením Forgotten Sands.

„Ten Princ je ale nešika! Niežeby všetky Piesky pozbieral naraz a teraz by si užíval relaxu s kráskou Elikou po boku, on akoby náročky zabudol na svojho brata Malika a jeho pevnosť Azad,“ pomyslí si hráč pri pohľade na podnázov hry. Príbeh dnešného xtého Prince of Persia sa odohráva medzi spomínanými dielmi Sands of Time a Warrior Within, kedy je Princ poverený otcovou úlohou opustiť Babylon a pomôcť bratovi Malikovi. Ten sa totiž topí v problémoch, temné sily obliehajú jeho mesto a tak vidí možnú pomoc nielen v Princovom snažení, ale aj vo vyvolaní pieskovej armády. Horšiu situáciu si ale ani nemohol predstaviť. Vojaci sa postavili proti nemu a na čele s vládcom Ratashom plienia mesto Azad zvnútra. Nákaza, ktorú títo kostlivci roznášajú, sa šíri galaktickou rýchlosťou a postupom času neostane široko-ďaleko žiadnej inej živej duše okrem vás a Malika.

Zabudnite na dlhý prológ predstavujúci jednotlivé postavy, ocitáme sa v nekompromisnej vojne a našou prvotnou úlohou je dostať sa k Malikovi a dať mu na zreteľ, že s vami môže počítať. Následne sa vydáte každý svojou cestou. Rozdelením si úloh sa naplno zžívate do roly Princa, omladnutého s novým, trošku dementnejším výrazom než minule. Originalita v hernej náplni však absentuje, ba „vylepšenia“ zabehnutých pravidiel pohoreli na celej čiare. Na nové doplnky (alebo inováciu tých starých) zabudnite, Prince of Persia: The Forgotten Sands je prostým príveskom k priemernému filmu!

Parkourová vsuvka hrala v sérii vždy prvé husle. V praxi

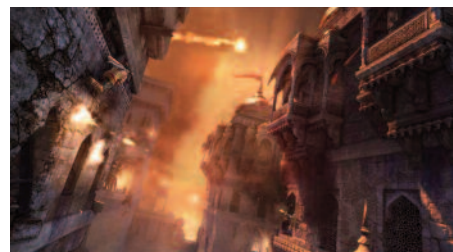


to vyzerá nasledovne. K dispozícii má Princ dokopy (neuveriteľné) 4 staré známe špeciálne pohyby/skoky. Beh po stene, skákanie medzi stenami, kotrmelec vpred a pomalé zosunutie sa po visiacych nástenných vlajkách. Šplhanie a skoky medzi jednotlivými plošinami je doplnené rôznymi nástrahami v podobe velikánskych sekier, ozubených kotúčov alebo tradičnými vystreľovacími šípmi po stranách. Steny ďalej zdobia výčnelky, o ktoré sa Princ smie zachytiť. Vymenované akrobatické prvky patria k základu, bez ktorého sa nepohnete ani na krok. Ďalej sú tu novinky (vuala, tak na niečo sme nakoniec prišli), ktoré starým harcovníkom vyčarujú úsmev na tvári. V prvom rade ide o vskutku perfektnú možnosť zmraziť okolitý svet. Spustením tejto špeciálnej schopnosti obraz po okrajoch efektne „zamrzne“, najpotrebnejšia je však v prípade zvládania miestností s prúdmi vody a celých vodopádov. Druhá schopnosť, mimochodom originálna, sa opisuje dosť ťažko. V stručnosti ide o možnosť daným tlačidlom pridať alebo naopak odobrať časť miestnosti, či už stĺp na zachytenie, alebo voľnú plošinu. Do tretice všetko dobré a tým tretím doplnkom Princových nových magických síl sa stáva zabíjanie nepriateľov z diaľky. Nie, náš hrdina sa nenaučil narábať s lukom, to ho len čarodejná kráľovná Razia obdarila schopnosťou pritiahnúť sa k potvore a na mieste ju zabiť. Princ si okrem iného vie svoje sily vylepšovať aj sám, takmer za každého zabitého protivníka sa vám na konto pripočítajú piesočné bodíky. Bum sem, bum tam a už sa z vašej postavy môže stať nepremožiteľný zabijak mohúci napr.

vyvolať mohutnú tlakovú vlnu.

No, hm, to je asi tak všetko nové. Nemáme tým na mysli nejaký stereotyp, že tu sa zábava končí a ďalej sa začína náplň misií opakovať, bavili sme sa kráľovsky, avšak niečo podobné (až by sa dalo povedať, že navlas rovnaké) sme hrali už v prípade hociktorého z predchádzajúcich dielov „piesočnej trilógie“. Vráťme sa teraz k posledným vetám tretieho odstavca. Nielen úplné odignorovanie a žiaden záujem tvorcov rozvíjať titul smerom vpred, Forgotten Sands dokonca zostáva za predchodcami. Narážame hlavne na súboje. Tie hráči bezpochyby milovali a vychutnávali si ich, tu sa však zábava mení v nudu. Prekvapí vás aj počet jednotiek, nie jeden, dvaja, najmenej desiat! Zniesť nepriateľov z tohto sveta nepredstavuje žiadnu výzvu, ťukaním dokola toho istého gombíka sa ich zbavíte ešte skôr a bez nutnosti riskovať stratu životnej energie. Okej, súboje s bežnými nepriateľmi sa ešte predýchať dajú, keď sa ale postavíte zoči-voči ozrutným bossom nadľudskej veľkosti s papekom v ruke, chuť hrať hru ďalej vás prejde behom minúty. Boje s nimi sú totiž najsúchšie, aké kedy v Princovi boli a inú stratégiu okrem „behaj okolo jeho nôh a sekaj o dušu“ použiť nemáte šancu. Škoda, preškoda, súbojový systém pochoval celú hru.

Nakoľko sme mali k dispozícii recenzovanie zatiaľ len konzolovej verzie (tá PC vychádza začiatkom júna), brali sme do úvahy tradičné konzolové kompromisy. Nech sme sa na hru pozerali akokoľvek a odpúšťali jej aj



občasné „výpadky“ a prekryvanie textúr, stále nám tam nejaký ten šmrnc chýbal. Na rozdiel od predošlého dielu (tentoraz nemyslíme žiaden Piesok, ale next-gen-japonsko-komiksové prevedenie posledného Prince of Persia) sa vizuálna stránka zhoršila. Veľké prázdne plochy a bezduchý Princov výraz nás nepotešil, Ubisoft ale chválime za stvárnenie nepriateľov, bossov a najmä lídra kostlivcov Ratasha. Na nich je vykreslený každý detail, zmena enginu by ich však ešte zvýraznila. Čo sa týka ozvučenia, to nie je nutné rozpisovať. Meno Steve Jablonsky na poste skladateľa hovorí jasnou rečou.

Narýchlo spackaná hra, ktorá sa tvári ako neviniatko a prehlasuje, že ani náhodou neprichádza z dôvodu uvedenia Disneyho filmu. Nás tvorcovia rožkom neopijú, bolo to jasné od ohlásenia a opäť raz sa potvrdila zdrvivúca skutočnosť – hra s filmom spolu proste nesedia. Bohužiaľ, do večných lovišť si so sebou vzala jednu z najlepších plošinoviek súčasnosti.

HODNOTENIE

Platforma: X360,PS3,PC

Výrobca: Ubisoft

Distribútor: Ubisoft

Multiplayer: nie

Lokalizácia: áno (len PC)

6



Lost Planet 2

Platforma: PS3

Autor: Branislav "chinaski" Hujo

Mamuty vyhynuli, doba ľadová sa končí. E.D.N III sa prebúdzá zo zimného spánku. Jediné, čo tak troška kazí jarnú idylku je to, že kvietky tu neopelňujú včielky, ale prerastené hmyzoidné potvory zvané Akrid, ktoré si čas medzi opelňovaním tulipánov krátia požieraním nebohých obyvateľov planéty.

Prvý diel Lost Planet sa určite mnohým vryl do pamäti, krásnou grafikou, snehovými kulisami a nádherne odpornými hmyzákmi. Na druhej strane trpel neuveriteľne prekombinovaným (rozumej japonským) príbehom, ktorý si zrejme dokázali vychutnať len milovníci hentai a iných „lahôdok“ z krajiny vychádzajúcejho slnka a niekoľkými katastrofami v level designe. O tri roky mladší nasledovník vás tentokrát opäť poteší grafikou, opäť vystraší hmyzákmi a do tretice opäť vytočí neuveriteľnými lapsusmi v designe levelov. Ale poďme pekne poporiadku.

V prvom rade, Lost Planet 2 nie je hra pre osamelých vlkov. Capcom sa rozhodol, že sa vyberie cestou kooperatívneho hrania, no vykročil tým smerom tak rázne až si neuvedomil, že mu môže rýchlo dôjsť dych. Ono totiž kampaň nie je postavená pre hru dvoch hráčov, ale rovno štyroch. Takže ak sa vám podarí presvedčiť troch kamošov, že Lost Planet 2 je lepšia voľba ako ženy, chlast a iné pre teenagerov podstatné veci, máte spolovice vyhrané. Ak sa vám súboj LP2 vs. zemské radosti vyhrať nepodarí a oslanete sám, neznamená to síce koniec hrania pretože si jednoducho namiesto vašich (bývalých) priateľov doplníte jednotku botmi, ale nie je to zrovna najšťastnejšie riešenie. Prečo? To sa dozviete v texte pod týmto odstavcom.

Desať rokov po udalostiach z prvého dielu by ste E.D.N. III na pohľadniciach už asi nespoznali. Z voľakedajšej snehovej planéty sa pomaličky stáva planéta, na ktorej už prežijete aj bez lyží, horúceho čaju a teplého kožucha. Tam kde si kedysi tulene s ľadovými medveďmi mohli dávať dobrú noc, dnes raší džungľa, za džungľou, sa rozprestiera veľká púšť a dávno opustené mestá sa začínajú opäť preberať k životu. E.D.N by sa pokojne mohla premenovať na Eden, nebyť toho, že ľudstvo je plemeno hlúpe a všade kam príde to zaváňa vojnou a násilím. Bohužiaľ ani tu to nie je inak, každá zo znesvárených strán ma svoju univerzálnu pravdu a tak miesto toho, aby sa sústredili na boj so spoločnými hmyzoidnými nepriateľmi, idú si obyvatelia prebúdajúcej sa planétky vzájomne po krku. O tom, že vo všetkom má opäť prsty neskutočne cenná tepelná energia samozrejme netreba pochybovať. Autori si na vás nachystali šesť epizód, každá rozdelená do štyroch až piatich kapitol, v ktorých si zabojujete za každú z nepriateľských strán. Každá z epizód by vám pritom mala rozpovedať časť príbehu tak, aby sa v závere celá mozaika spojila a vy ste pochopili prečo pod vašim velením muselo zomrieť toľko virtuálnych pandrákov. Treba však dodať, že príbeh je v Lost Planet 2 podstatný asi ako zubná kefka v rímskej osade.

Autori opäť stavili na už osvedčený koncept z jednotky, žiadne taktizovanie, žiadne zastávky, LP2 je jednoducho masívna akcia so všetkým čo k takémuto typu hier patrí,

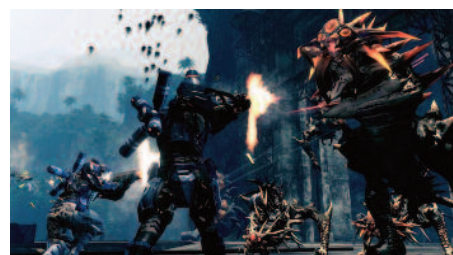


to znamená strhujúce tempo, úplná absencia krytia a mrte nepriateľov hľadajúcich si k vám tu najpriamejšiu možnú cestu. Capcom si dal záležať, aby ste sa nestíhali nudiť. Navyše je hra graficky vsutku pôsobivá, takže aj keby ste sa náhodou niekde museli zastaviť, na zvracanie vám z pohľadu okolo seba nebude. Už som spomenul, že hra má 6 epizód sklada-júcich sa z niekoľkých kapitol. Tieto kapitoly sú ešte rozkúskované do misií, ktoré trvajú zhruba od päť do dvadsať minút, takže príbeh vám vydrží na normálnej obtiažnosti vcelku solídnych zhruba 16 až 18 hodín. Škoda len, že náplň misií moc rôznorodosti nepobrala, väčšinou ide o to aktivovať všetky data posty, ktoré vám zaručia kontrolu nad určitým územím. Sem tam vás budú chcieť autori troška osviežiť a tak sa pripravte, že budete tieto data Posty aj brániť. Svetlými výnimkami sú misie, v ktorých sa stretnete s bossmi. To znamená, že si to k vám nakráča hmyzák veľkosti Gerlachovského štítu a prilahlých kopcov a rozhodne sa, že práve vy budete obetným baránkom za všetkých, ktorí v rannom veku šliapali po chrobáčkoch, muškách a inej šesťnohej hávedí.

Týchto chrobáčikov, ktorí zrejme v detstve spadli do kotla s čarovným nápojom, len tak ľahko neskolíte, našťastie sa na ich tele vždy nachádza niekoľko zvýraznených bodov, ktoré vám svojou výrazne oranžovou až červenou farbou nežne naznačujú, že strieľať chrobáčkovi do panciera by nemusela byť zrovna šťastná cesta k ukončeniu

misie. Grafici sa nielen so záverečnými bossmi neskutočne pohrali a keby ma tie prerastené článkonožce nechceli zahlušiť, pokojne by som sa na tieto potvory vydržal pozeráť niekoľko dlhých minút. Poteší aj to, že na každého z nich platí iná taktika a skolenie týchto obrov je vždy veľkou výzvou. Na kynozenie potvorákov vám samozrejme slúžia zbrane (ak ste čakali, že ich budete vynášať v novinách na balkón máte smolu). Od Lost Planet 2 v tomto smere nečakajte výraznej originality, samopal, brokovnica, raketomet, svätá trojica, ktorá nechýba ani tu, k nim si treba ešte prirátať rôzne mamutie guľomety a oné *mety, ktoré buď nájdete voľne pohodené alebo si ich vytrhnute z nefunkčných špeciálnych mechov zvaných Vital Suits. Práve títo mechovia sú snáď najzábavnejšou vecou v Lost Planet 2 a ja osobne som si vychutnával každé ich použitie. Ak ste videli District 9, alebo Avatar, tak si viete predstaviť, ako tieto stroje vyzerajú a fungujú. Jednoducho do nich naskočíte, aktivujete ich a hurá na strieľanie „kačíc“. Špecialitkou niektorých typov je to, že na ich bokoch sú stupačky, kam sa môžu vyškríabať vaši spolubojovníci a pomáhať vám vo vyhladzovaní iných foriem života. Skutočne je to zábava a slovné spojenie naskakovač – ľavé krídlo týmto pádom stráca svoj pejoratívny výraz. Len škoda, že výpočet kladov LP2 sa veľmi rýchlo končí a na povrch sa derú dôvody, ktoré inak príjemne odsýpajúcej 3rd person strieľačke lámu väz.

Začnime ovládaním, to si totiž všim-



nete hneď na začiatku. Z väčšiny hier už je človek zvyknutý na aké také default nastavenie funkcií jednotlivých buttonov, ktoré sa v hrách líši len máličko. LP2 na toto kašle a ide svojou vlastnou cestou. Tá by síce nemusela byť zlá, lebo na všetko sa dá zvyknúť, keby nebolo toho, že každý button má tých funkcií niekoľko. Potom sa totiž stáva, že sa počas prestrelky snažíte aktivovať data point, čo sa robí mačkaním tlačidla X, pričom keď k danej aktivácii dôjde a vy nestihnete prestať so stláčaním, čo vám zaručujem že nestihnete, náhle sa tlačidlo prepne na funkciu vystreľovania háku, takže nechtiac vystrelíte hák, prichytíte sa o stenu a vaša postavička s prekvapeným výrazom v tvári opúšťa bojisko a necháva svojich spolubojovníkov napospas nepriateľovi. Ak si človek dáva pozor, dá sa to obmedziť, ale skutočne nechápem prečo majú niektoré buttony takéto funkcie a napríklad obe spúšte teda R2 a L2 slúžia len na natočenie kamery doprava, respektíve doľava. Bohužiaľ keby bolo ovládanie najväčším problémom, nemusel by som toľko rozmýšľať nad hodnotením. S prehľadom ho totiž strčí do vrečka absolútne nezvládnutý level design a vyslovene katastrofálna AI.

Začnime designom. Dokážem odpustiť veci, akými je úplne nelogické rozmiestnenie náhradného streliva a zbraní na miestach, kde by to nenapadlo odložiť ani trojročné dieťa (pri



obrane základne bedne s muníciou zásadne treba odkladať na tretie poschodie, kam sa dá dostať iba rebríkom), dokážem odpustiť aj to, že moja postavička raz pláva pod vodou ako ryba a o dve epizódy ďalej ho zabije aj kvapka vody. Čo ale odpustiť nedokážem je absolútne nezvládnutý systém checkpointov a obtiažnosti. Ono to totiž funguje tak, že hra sa vám ukladá len na začiatku každej kapitoly. Pozor, nie misie, ale KAPITOLY. To znamená, že kľudne môžete prejsť hodinu a pol trvajúci úsek hry ak prídete o všetky životy, máte smolu. Idete od začiatku kapitoly, nie od misie, ktorú ste práve nezvládli. Ani to by ešte nebolo to najhoršie keby to nezvládnete vďaka tomu, že ste jednoducho lama, lenže to sa tu nemá šancu stať. Nepriatelia totiž nie sú žiadni držiteľia červených diplomov a slovo taktika im hovorí asi toľko ako mne nórsky systém daňových úľav. To čo vás bude neskutočne vytáčať je tragicky nezvládnutá AI vašich spoluobojovníkov. Áno chápem, že hra je primárne určená na kooperatívne hranie, to by však nemalo znamenať to, že sa na single player jednoducho autori vys..lovene vykašľali.

O čom hovorím? Nuž napríklad o tom, že sa vaša štvorčlenná skupina stretne s nejakou nepriateľskou skupinou, logicky čakáte, že by vaši spoluobojovníci mali ostať s vami a mali by vám pomáhať, alebo aspoň vás kryť. Lenže logiku choďte hľadať do učebníc matematiky. Tu vaši bratia v zbrani nielen že nezačnú po nepriateľovi strieľať, oni sa ani nezastavia a veselo pokračujú k najbližšiemu checkpointu, odkiaľ pobavene v

družnom rozhovore a pri cigaretku pozerajú ako sa to tam ten kretén (rozumej vy) snaží so cťou a bez hnedých trenírok ustáť. Nedeje sa to síce stále, ale nie je to ani jav ojedinelý. O súperovej AI sa tiež nedá povedať, že by bola z tých vydarenejších. Stačí totiž, aby ste napríklad do miestnosti vošli z opačnej strany ako to geniálny leveldesignér zamýšľal a nachytáte vašich nepriateľov ako stoja obrátení chrbtom k vám, čakajúc kedy kurnik už vyleziete z tých dverí z ktorých máte. Ak z nich nevyleziete tak smola, za ich chrbtami môžete pokojne usporiadať diskotéku aj s ohňostrojom, s nimi to ani nehne.

Ešte raz opakujem, tieto chyby sa týkajú singleplayeru, kooperatívne hranie vás minimálne vašich mentálne retardovaných spoluobojovníkov (snáď) zbaví. Aj tak ma to však poriadne mrzí, pretože to túto inak nie zlú hru veľmi zráža. Z mnohých misií, ktorých splnenie vyslovene závisí na vzájomnej spolupráci medzi vami a vašimi spoluobojovníkmi sa tak v singli stanú frustrujúce časti, v ktorých pobehujete sem a tam snažiac sa vykonať to čo máte a ešte stihnúť aj zaskakovať za vašich podarených „kamošov“.

Samotné kooperatívne hranie je potom o niečom úplne inom. Aj tu je síce AI nepriateľov rovnako dementná, ale ostatné herné mechanizmy fungujú. Takže keď máte brániť viac data postov naraz každý sa môže venovať jednému, prípadne môžete na nepriateľskú základňu koordinovane zaútočiť z viacerých strán. Jednu výčitku si však neodpustím ani k multiplayeru, i keď sa čiastočne týka aj singlu.

Konkrétne sa týka vašich životov a respawnovania. Systém funguje na základe bodov zvaných Battle Gauge. Každú misiu začína vaša jednotka s určitým počtom týchto bodov, ktorý je spoločný pre celú skupinu. Ak niektorý z členov zomrie tímu sa odráta 500 bodov, alebo naopak ak obsadíte nový data post, ktorý zároveň slúži ako nový respawnovací bod, 500 bodov získate. V singleplayeri našťastie body ubúdajú iba pri vašich úmrtiach, ale v multiplayeri ubudnú pri smrti, ktoréhokoľvek člena tímu. Hlavne v misiách s bossmi, ktorých je niekedy skutočne ťažké poraziť sa však stáva, že vás chrobák zabije aj troch naraz a keďže v týchto misiách moc data postov nie je máte problém. Toto však berte len ako moju subjektívne vnímanú chybu, niekomu to možno vadíť nebude.

Čo teda povedať o Lost Planet 2 na záver. Nuž napadá ma slovo ŠKODA. Škoda, že sa autori troška viac nepohrali so singleplayerom, síce to nie je úplný odpad, ale k tomu, aby sa dal označiť za dobrý mu dosť podstatných vecí chýba. Na druhej strane kooperatívny mód je zábavný a pri spolupráci s online spoluobojovníkmi si užijete kopu zábavy. Ak teda zrátam 5 bodov za single a 8 za co-op a výsledok vydělím dvoma vyjde mi hodnota, ktorú si prečítate v hodnotení.

HODNOTENIE		6.5
Platforma:	PS3, X360	
Výrobca:	Capcom	
Distribútor:	Capcom	
Multiplayer:	áno	
Lokalizácia:	nie	





Resonance of Fate

Platforma: PS3

Autor: Roman JC Kadlec

Žáner JRPG v posledných 2 mesiacoch patril medzi prekvapujúco dosť zastúpené odnože herného priemyslu. White Knight Chronicles, Final Fantasy XIII a aj aktuálne recenzovaný titul Resonance of Fate sa objavili na trhu v rozmedzí dvoch mesiacov. Najväčší úspech samozrejme zožalo nesmrteľné Final Fantasy – má však zmysel zaobstarať si aj Resonance of Fate?

Rýchly pohľad na popis titulu jeho príťažlivosť iba zväčšuje. Vývojári z tri-Ace sú v JRPG žánri skúsení harcovníci, v ich portfóliu by sme našli značky ako Star Ocean alebo Valkyrie Profile. Resonance of Fate taktiež zaujme aj herným svetom, ktorý opustil klasickú fantasy škatuľku a je viac steampunkovo ladený – obrovské futuristické mestá, rozdelené do viacerých podlaží, majú stále svoje čaro. O tom určite vedia svoje aj fanúšikovia značky Final Fantasy. Na prvý pohľad teda vyzerá všetko bezproblémovo. Druhý pohľad (po samotnom zapnutí hry) však odhalí nie príliš kvalitnú grafiku. Ťažko povedať, či to bol zámer autorov, aby niečo zvýraznili, alebo v hráčovi vyvolali určitý pocit, u mňa to však nefungovalo. Objavili sa iba otázky, polemizujúce o veku hry. Síce je Resonance of Fate tohtoročná novinka, technické spracovanie je však značne zastarané. Keď už som otvoril túto kapitolu, dodám, že ani všetky rozhovory nie sú nadabované. To je však v rámci JRPG bežné.

Keď som sa nedávno v recenzii na White Knight Chronicles sťažoval nad stereotypom a jednoduchosťou bojov... mal som byť radšej ticho. Život má očividne zvrátený zmysel pre humor, ktorý sa v prípade Resonance of Fate prejavuje bojovým systémom. Nie že by bol nejako extra zložitý, to nie, po dvoch hodinách sa hráč rozkuká a bude niektorým veciam konečne aj chápať, ale úvodné zoznamovanie nie je príliš prívetivé. Tutoriál síce niektoré veci vysvetľuje, minimálne hodinu však trvá, kým prejde do krvi. Značne nepriateľský postoj sa potom zmení na pochvalné prikyvovanie hlavou, že tri-Ace vymyslelo niečo nové a je to celkom fajn. Netreba dodávať, že chváliť budú iba harcovníci, masoví hráči v tom čase budú už aspoň polhodinu odstreľovať hlavy v Modern Warfare 2.

Čo je na tom bojovom systéme také nepochopiteľné? V prvom rade je celkové zranenie delené medzi 3 rôzne druhy. Ich kombináciou je možné a prakticky aj nevyhnutné dosiahnuť rôzne bonusové zranenia, pričom samozrejme na rôznych nepriateľov platí iná taktika. Samotné boje prebiehajú na ťahy v reálnom čase (akokoľvek divno to môže po prvom prečítaní vyzeráť, je to tak), pričom postavy sa môžu pohybovať, mieriť (rýchlosť mierenia je samozrejme daná vzdialenosťou od terča), používať predmety... všetko v rámci vymedzenej doby. Mnohokrát je práve pohyb dôležitý pre strategickú výhodu a predstavuje pomyselnú taktiku, ako poraziť silnejšieho nepriateľa. Ono, po pár hodinách hrania dáva celý mechanizmus zmysel a konečne začne pôsobiť dojmom, že je to o rozmyšľaní a správnej taktike avšak, ako som už spomínal, nie je to nič pre hráčov, ktorí chcú rýchlo skočiť do hry.

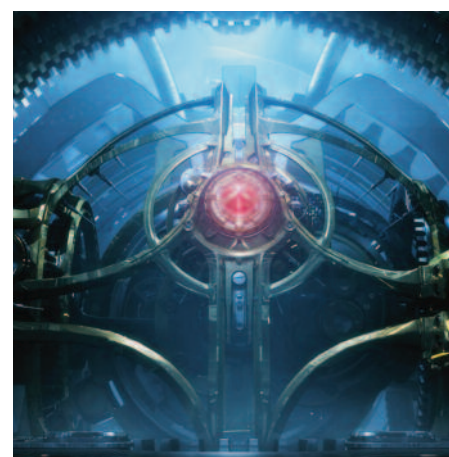


Pojem „komplexný“ sa k Resonance of Fate jednoznačne hodí. Okrem vyššie načrtnutého bojového systému prekvapí najnovší počín od tri-Ace aj mapou sveta. Na rozdiel od klasického chodenia svetom autori implementovali špeciálnu plochu, pozostávajúcu zo šesťuholníkov. Prechod do ďalšej lokácie je tak podmienený vlastným dostatočným počtom geometrických útvarov, aby bolo možné „odomknúť“ si cestu. Po mape sú roztrúsené rôzne mestá a miestečká, ide však iba o rozlohovo malé lokácie – napr. úvodné mesto pozostáva z 3 alebo 4 obrazoviek. Väčšina času sa tak odohráva na mape sveta resp. v bojových priestoroch, ktoré pôsobia veľmi jednoducho a nezáživne. Hráč ich však bude navštevovať veľmi často, aby získal potrebné šesťuholníky a skúsenosti... inak povedané, stereotyp v nezáživnom prostredí.

Akosi som zabudol spomenúť príbeh a samotných hlavných aktérov. Čiastočne to bude dané aj tým, že oboje nie je moc prepracované. Príbeh je posúvaný prostredníctvom cut-scén, čo je aj jediná doba, kedy sa hrdinovia ako tak prejavujú. Vo zvyšnom čase tvoria iba kulisu, panákov, ktorí sa pohybujú a bojujú, ale inak vôbec netrápia hráča a on sa zasa nezaujíma o nich. Je to škoda, nakoľko Japonci vedia vytvoriť vynikajúci príbeh a taktiež dokážu výborne pracovať s postavami... opäť použijem Final Fantasy ako príklad. V tomto

smere Resonance of Fate opäť nestíha držať krok.

Suma sumárum tak možno Resonance of Fate charakterizovať ako veľmi neobvyklé JRPG, ktoré môže hráčov zaskočiť prakticky vo všetkých smeroch – kritizoval som grafiku, chválil zložitý a neobvyklý bojový systém, čo je však vo výsledku dvojsečná zbraň a to isté možno tvrdiť aj o fungovaní hernej mapy. Jednoducho povedané, RoF je titul, ktorý sa až príliš vymyká štandardom (pokiaľ teda v rámci JRPG možno hovoriť o nejakých štandardoch) a nedá sa povedať, že by to bolo iba k dobru veci. Nehovoriac o tom, že je čo vylepšovať. Resonance of Fate má ďaleko k dokonalosti, ale autorov za odvahu pochváliť treba. Škoda, že nedokázali zabaliť herné mechanizmy (bojový systém a mechanizmus sveta) do krajšieho obalu – grafika, príbeh, herné postavy, to všetko pôsobí zanedbaným dojmom. Z ostatných vecí tak kladné body RoF získava aspoň za prostredie. Steampunk ponúka obrovský potenciál, ale Resonance of Fate ho kvôli vyššie uvedeným dôvodom premrhal, čo je škoda... Výsledné hodnotenie je tak určitým kompromisom medzi ocenením zo strany masového hráča a hardcore jedinca. Resonance of Fate si dokážu užít iba druhí menovaní a tí si pokojne k hodnoteniu môžu prirátat 1 bod navyše.



HODNOTENIE		6.5
Platforma:	PC	
Výrobca:	tri-ACE	
Distribútor:	SEGA	
Multiplayer:	nie	
Lokalizácia:	nie	

Knights of the Chalice

Platforma: PC Autor: Michal "MickTheMage" Nemeč

Nasledujúce riadky budú venované ľuďom, ktorí plne chápu – rozumejú významom takých slovných spojení ako Dark Sun, či Temple of the Elemental Evil, sú ochotní vrátiť sa späť i po grafickej stránke a neodmietajú – dnes toľko nemodernú – poriadnu taktickú výzvu. Ostatní sú samozrejme tiež vítaní, avšak pravdepodobne budú nepekne ohrnovať nos nad tým, čo uvidia.

Knights of the Chalice je veľmi nemoderný kus softvéru, na druhej strane je to však hra, ktorá si istotne zaslúži pozornosť. Nezávislá scéna ponúka hráčom klasických CRPG hier nejedno zaujímavé vyžitie, avšak mnoho sa o týchto hrách nedočítate. Majú svoje publikum, ale podľa mierky mainstreamu sú to hry, ktorých systém ostáva kdesi v polovici 90-tych rokov. Pár ľudí by povedalo, v najlepší a najčistejšej dobe PC hier. Knights of the Chalice je práve taká hra, od grafického spracovania až po návykovú „klasickú“ hrateľnosť. Slovné spojenie „klasická hrateľnosť“ je veľmi ošemetná záležitosť, pretože nie každý si vie predstaviť, čo presne znamená. Medzi nami, je to skôr pomenovanie pocitu a dobre fungujúceho systému ako čokoľvek iné. Pocitov vychádzajúcich z pamäti na staré hry a povedomého herných mechanizmov.

Povedomý je fantasy svet, v ktorom sa hráčova družina pohybuje. Napriek tomu, že je nový má niekoľko základných charakteristických rysov každého podobného sveta. Nie je práve prívetivý k svojim obyvateľom. Svet, v ktorom si silnejší berú čo sa im zapáči od tých slabších. Svet, v ktorom sa spravodlivosť a poriadok snažia udržiavať Rytieri kalichu. Povedomý je aj herný systém, ktorý je založený na „Open Game Licence 3.5“, teda základe pravidiel, ktoré sú kameňom 3.5 edície Dungeons & Dragons. Dva základné faktory, ktoré tvoria kostru hry a sú pre ňu dôležitou zložkou tvoriacu konečný výsledok. Spomínal som už, že hráč má pod palcom svoju družinu. Ako býva zvykom, skladá sa i družina z povedomých povolání – alebo ak chcete archetypov. Vyberiete vlastnosti, meno, farbu a už na vás čaká prvá, na pohľad triviálna úloha. Nájsť jedného člena rádu v neďalekej usadlosti.

Lenže, než sa stihnete dobre rozhládnuť po šírom svete v nízkom rozlíšení, už je pred vás postavená prvá prekážka – orkovia útočia na pevnosť, ich útok treba odraziť. Smrť. Load. Smrť. Load. Niečo nie je v poriadku! Spamätaj sa chlape, chce to iný prístup. Len si spomenúť, ako sa hrali hry kedysi dávno. S rozvahou, so znalosťou schopností vašich postáv a slušným prehľadom pravidiel. Zvykajte si, podobné radosti vás stretnú na každom kroku. Nie je také jednoduché si odpočinúť a nazbierať nové kúzla. Kdeže, i pri používaní mága a klerika bude treba rozvahy. Neviete totiž, kedy si budete môcť znova odpočinúť, nazbierať nové sily. Aj keď treba povedať, že autor rozložil jednotlivé „ohniská“ celkom dobre. Na druhej strane, ak vidíte ohnisko pred vstupom do nejakého podzemia, môžete čakať, že sa vám to tam dole zrejme skomplikuje. Rytier, mág a klerik, to sú povolania, ktoré budú súčasťou vašej družiny. Na začiatku je len na vás, ako si svoju štvorčlennú družinu obsadíte.



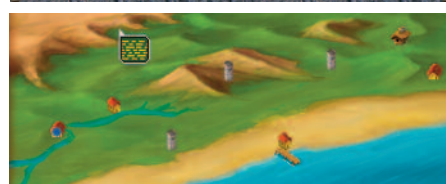
Hra dokonca ponúka i občasný výber vašich akcií. Aby som neказil radosť z objavovania a nenanútil vám nejaké rozhodnutie, napíšem to veľmi všeobecne. Povedzme, že vaša družina vkročí do nejakej miestnosti, kde je nejaká postava. Naskočí dialóg, v ktorom máte možnosť byť zdvorilý, pozdraviť postavu alebo na ňu rovno zaútočiť. Ak je človek zdvorilý, môže mu to priniesť isté výhody – ako napríklad bezpečné miesto na oddych, v inak nehostinnom prostredí. Na druhej strane sa podobný prístup nie vždy vyplatí. Niekoľko vás síce poprosí o zdanlivú pomoc, avšak v konečnom dôsledku vašu družinu len nasmeruje do pasce. Niekedy takéto rozhodnutie môže znamenať výrazne zjednodušenie, či skomplikovanie vašej momentálnej situácie. Nikdy však nie je jasný výsledok vopred. I taký je život dobrodruha.

Knights of the Chalice je ten typ CRPG, ktorého ťažiskovou zložkou sú súboje s protivníkmi. Hlavný príbeh je potlačený do úzadia, a cieľom hráča sa tak stávajú čiastkové vedľajšie úlohy. Dedinu, v ktorej sa mal rytier nachádzať, nájdete vyrabovanú – vraj nájazdníci prišli, pobili čo sa bránilo a pobrali, čo sa zobrať dalo. Rytier je pravdepodobne mŕtvy, možno ho však vzali spolu s ostatnými do pevnosti. Je jasné, čo bude vašim ďalším cieľom – dostať sa do pevnosti, vyslobodiť preživších dedinčanov a popri tom sa pokúsiť nájsť onoho rytiera. Jasné úlohy, ktoré však lemujú hlavne súboje. Súboje, ktoré sú veľmi dobre prepracované, v duchu v úvode spomínaných hier, samozrejme ťahové. Ako som už spomínal, taktika tú

hra dôležitú úlohu. Mnohokrát sa totiž stane, že vaša štvorčlenná družina čelí niekoľko násobnej prevahe. Dávajte si pozor, do akých súbojov sa púšťate a hlavne neustále a s rozumom ukladajte hru. Možno na prvý pokus nejaký ten ťažší súboj prehráte, avšak keď sa tak stane, zamyslite sa, akú taktiku ste použili. Či ste odstavili správnych protivníkov, použili správne kúzla, na správnom mieste – skrátka uvažujte. Mimochodom, komu by sa hra zdala jednoduchá, je tu k dispozícii „ironman“ mód.

Moje herné návyky sa už pomaly prispôbili súčasným podmienkam – hry sú jednoduchšie, priamočiarejšie, a tak nejako v pohode. Bez stresu si užívate jazdu viac, či menej kvalitným príbehom a nechávate sa unášať svetom, ktorí pre vás autori pripravili. Hra nesmie byť frustrujúca, môže byť ťažká, ale akonáhle začne frustrovať, niečo je zle. V prípade Knights of the Chalice je prehra – istým zvrhlým spôsobom – vlastne radosťou, pretože obvykle je to vašim pričinením, a tak sa stáva takmer každý boj zábavnou výzvou. Dôkazom je návyková závislosť typu „ešte tento malý kúsok a už to vypnem“, ktorú táto hra má.

Je to akoby sa kdesi na divokej party stretli Dark Sun, Ultima VI a Temple of the Elemental Evil, trochu si zašpásovali a za nejaký čas sa na svete zjavil ich potomok Knights of the Chalice. Návykovú hrateľnosť má po všetkých zúčastnených, grafické spracovanie zdedil po Dark Sune a Ultime VI. Prítom za seba hovorím, že je to príjemné retro, síce v nízkom rozlíšení, ale veľmi kúzelné grafike, ktorá má



tiež podiel na výslednej atmosfére hry. V roku 2010 hrám hru, ktorá akoby omylom prepadla časovou trhlinou z roku 1995, objavila sa a priniesla už takmer zabudnutú radosť z hrania. Dragon Age má zaujímavý príbeh, ale Knights of the Chalice je samotná esencia hrateľnosti – nie v príbehu a postavách, ale v samotnom hernom systéme. Pokojne to môžeme nazvať dvoma pólmi CRPG.

Kto neverí, nech skúsi aspoň demo, aby sa presvedčil. V ňom už síce dostanete rovno vytvorenú družinu, v trochu pokročilejšom štádiu hry, avšak základný prehľad o hre získate. Berte hru aká je, pokiaľ vám grafika z obrázkov nevoní, ruky preč od nej, kvality hry sú inde.

HODNOTENIE		8
Platforma:	PC	
Výrobca:	HeroicFantasyGame	
Distribútor:	HeroicFantasyG	
Multiplayer:	nie	
Lokalizácia:	nie	

Alpha Protocol

Platforma: PS3

Autor: Roman "JC" Kadlec

Pokiaľ by mal niekto z filmov o Jamesovi Bondovi pocíti, že život tajného agenta je neskutočne príťažlivý – so všetkou akciou, adrenalínom, ženami a rýchlymi autami... Alpha Protocol vás v tejto predstave iba utvrdí. Hrať sa na tajného agenta je skutočne zábava a flirtovanie so ženami sa k slovu dostane tiež...

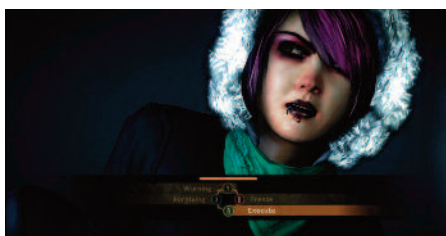
Samozrejme, že tajní agenti majú v rámci svojej práce aj ťažšie obdobia, než vylihovanie v luxusnej vile vedľa inteligentnej a krásnej modelky. Niekedy sa totižto zobudia sami na operačnom stole s divným pocitom v hlave, ktorý rozhodne nemá nič spoločné s množstvom vypitého alkoholu počas predchádzajúcej noci. Podobne začína aj príbeh titulu Alpha Protocol, ktorý sa snaží ponúknuť nevídanú kombináciu – RPG hry sú vo videohernom priemysle celkom bežnou záležitosťou, ale špionážnu hru na hrdinov sme tu ešte nemali. Svojím spôsobom za tajného agenta možno považovať aj JCho Dentona z Deus Ex a nie je to prvýkrát, čo toto prirovnanie použijem. Alpha Protocol sa totiž 10 ročnej klasike čiastočne podobá vo viacerých prvkoch, avšak dokonalosti a geniality DE nedosahuje – najmä kvôli nedokonalosti prevedenia a mnohým chybám resp. iným nedostatkom. K tomu sa postupne dostaneme.

Už počas prvých minút hrania sú predstavené základné mechanizmy Alpha Protocol. Práca tajného agenta je predovšetkým o infiltrácii, čo so sebou prináša riešenie otázok „ako odstrániť problém ochrany daného objektu“ a to nielen z hľadiska ľudských zdrojov, ale aj technológii. Agent sa môže špecializovať na bojové umenia, používanie zbraní, využívanie rôznych technologických hračiek, alebo byť šikovný v hackovaní, odomykaní zámok a skrývaní. Dokonalá kombinácia neexistuje, každý hráč si nájde svoju ideálnu cestu. V podstate, až na výnimky, je možný ľubovoľný postup – či už tiché odstraňovanie stráží, alebo rambo štýl v kúpeli krvi. Avšak.... je tu zopár „ale“.

Dizajn úrovní je značne priamočiary a neponúka príliš veľa možností k využívaniu alternatívnych ciest. Niekedy vedie dopredu iba jedna priama „tuneloidná“ cesta, inokedy je prostredie „štvorcové“, ale nejaké odbočky, ktoré by agent so záľubou v skrývaní využil na dosiahnutie cieľa nečakajte. Prinajlepšom drobné odbočky poskytnú bonusové informácie a vybavenie, alebo inak uľahčia spomínanú „hlavnú cestu“. Je to veľká škoda, spomínaný Deus Ex značne ťažil z výborného dizajnu máp, ktorý vždy ponúkal viacero rovnocenných ciest. Agent Thorton (ako sa hlavný hrdina volá) nedokáže ani preskakovať resp. loziť po prekážkach... inde, ako to autori povoľujú. Je to veľká škoda, ktorá značne obmedzuje taktické možnosti super-agenta, ktorý očividne zameškal hodiny telocviku. Neznamená to však, že by nebolo možné úspešne využívať tichý postup – Alpha Protocol nedostatok v dizajne úrovní vyvažuje iným nedostatkom – stupiditou v definícii umelej inteligencie. Mŕtvoly síce po čase miznú, ale iné stráže úspešne ignorujú telá (dokedy tam sú) aj priamo pod ich nosom. Niekedy si síce niečo všimnú, ale ide skôr o výnimku potvrdzujúcu pravidlo. Stáže obvykle bezproblémovo počujú strelbu a iné veci, ale ston resp. zosypanie tela na zem úspešne ignorujú. V preklade toto správanie AI



umožňuje postupné odstraňovanie nepriateľov rad za radom, pričom v neskorších fázach (pri špecializácii v skrývaní) je možné bezproblémovo preklízať medzi nepriateľmi. Realistické to moc nie je, ale „tichá cesta“ by inak nebola možná. Nehovoriac o tom, že je zábavnejšia ako tupé strieľanie.



Strieľaniu sa však človek nevyhne a môže sa snažiť akokoľvek chce. Alpha Protocol má totiž špeciálnu sortu nepriateľov, na ktorých omračovacie útoky jednoducho nejdú použiť a jediný spôsob vyriešenia situácie je nechať prehovoriť zbrane. Pre netrénovaných agentov budú podobné stretnutia frustrujúcim utrpením (viac im ublíži spätný ráz zbrane ako oni nepriateľovi) a varovaním – „rýchlo začni hádzať body do špecializácie v zbraniach“ – RPG prvky samozrejme fungujú aj v tomto smere. Samotná akčná zložka funguje na klasických princípoch ala Mass Effect 2 (s výnimkou ukazovateľa zdravia), avšak zábavnosťou značne zaostáva a radí sa iba medzi lepší nadpriemer. Tajný agent má prístup k bohatému arzenálu a dalo by

sa povedať, že na čiernom trhu možno nájsť všetko – od samotných zbraní, cez ich vylepšenia až po technologické hračky. ALE... odstrelovací pušku by sme hľadali zbytočne. Tá je podobne ako vyššie spomínané skákanie limitovaným VIP artiklom, dostupným iba „keď to autori chcú“. Alpha Protocol 2 pravdepodobne nikdy nevznikne, ale pokiaľ by náhodou hej... agent Thorton potrebuje zapracovať na fyzické a nájsť si lepších dodávateľov vybavenia – podobné obmedzenia rozhodne nie sú vtipné a vonkoncom nie v RPG hre. Keby boli aspoň logicky zdôvodnené.

Keď už spomínam pojem „RPG hra“ - Alpha Protocol ňou rozhodne je. Medzi klasické prvky RPG patrí výber a rozvoj postavy (to sme si už predstavili), viaceré možnosti riešenia situácie a rozhovory. Zvyšok sa v AP taktiež objavuje, hoci v čiastočne nezvyklej prezentácii. Celá hra je rozdelená na „akčnú“ a „rozhovoru“ časť - na voľné behanie svetom

môžete zabudnúť. Thorton je buď v misii (kde stretne minimum postáv ochotných nechať hovoriť aj niečo iné ako zbrane) alebo v bezpečí luxusu, kde prebieha prevažná väčšina konverzácií. Samotné spracovanie rozhovorov je neobvyklé – hráč si nevyberá konkrétnu vetu, ale náladu akou bude reagovať. Výber je na viac časovo obmedzený, čo niekedy prináša menší chaos do celého systému, ale inak ho možno považovať za originálny a vydarený. Jednotlivé voľby v rozhovoroch ovplyvňujú priateľskosť/odpor NPC k hráčovi, čo odomyká rôzne bonusy. Celkovo celý Alpha Protocol je popretkávaný tzv. „perkami“, ktoré sa odomykajú pri splnení konkrétnych podmienok a dávajú hrdinovi dodatočné výhody.

Obal hry hlása, že „hráčovou zbraňou je voľba“. Reálne to však platí iba v otázke rozhovorov. Počas misii (ako som už spomínal) je „voľba“ značne obmedzená dizajnom úrovni, avšak konverzácie umožňujú riešiť jednotlivé



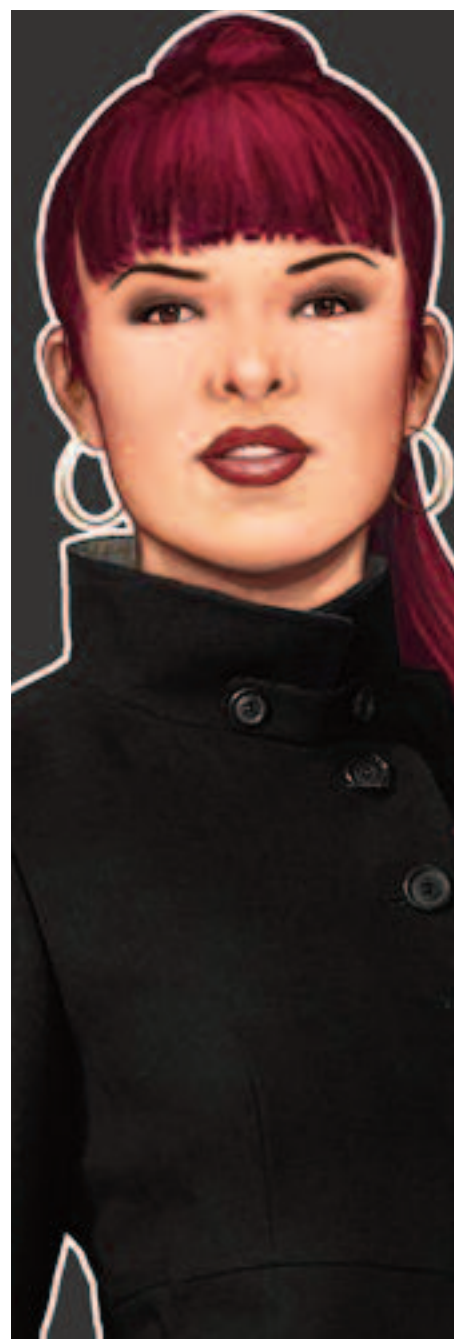


situácie rôznorodo a v kombinácii s iným rozvojom postavy značne zvyšujú znovuhrateľnosť. Alpha Protocol je v tomto smere podobná Heavy Rain – hru sa oplatí dokončiť minimálne dvakrát a sledovať, ako sa prejaví zmeny. V podstate sú to iba kozmetické zmeny, ale aj takáto drobnosť poteší – AP som prešiel iba raz, takže nedokážem potvrdiť, či iná konkrétna voľba sprístupní nové exkluzívne misie alebo nie, ale aj tak ide o príjemný prvok. Technickú stránku zhodnotím jednou vetou – grafika pôsobí zastaralo (PS3 verzia).

Alpha Protocol ponúka unikátny mix RPG a akcie, ktorá necháva hráča rozhodnúť, či bude riešiť problémy potichu, alebo zahrá samopalom rockovú baladu. Podobných hier je minimum a posledným z nich je už spomínaný Deus Ex – pred desiatimi rokmi. Je teda jasné, že pred sebou máme niečo jedinečné a vzácne, avšak určité chyby a nedostatky (rovnorodý dizajn misií, obmedzenie v preskakovaní a nedostupnosti odstrelovačiek, nutnosť riešiť boje s bossmi zbraňami) znižujú celkový výsledný dojem. Alpha Protocol taktiež nie je pre každého a prakticky hráčov možno rozdeliť do dvoch skupín – tí, čo budú nadávať na každú chybu a pri hraní sa budú čiastočne nudiť a na tých, čo AP zhltnú hneď... teda za 18 hodín. Pre druhú skupinu je Alpha Protocol jeden z hlavných titulov tohto roka a výsledné hodnotenie si môžu navýšiť o ľubovoľnú hodnotu. Objektívne je to však za 7 a autori majú jednoznačne čo opravovať a vylepšovať

(a ešte viac...), pokiaľ by sa niekedy rozhodli spraviť dvojku, resp. pokiaľ sa nájde distribútor, čo by to zacvakalo.

HODNOTENIE		7
Platforma: PC, PS3, X360		
Výrobca: Obsidian		
Distribútor: SEGA		
Multiplayer: nie		
Lokalizácia: cz titulky PC		





ALPHA PROTOCOL

MP13 BRAYKO'S ROOM

Episode 3

They Stole Max's Brain!

Platforma: PC Autor: Michal "MickTheMage" Nemeč

Myslím, že by bolo nanajvýš vhodné oznámiť kde sa práve v príbehu nachádzame. Áno, dalo by sa povedať – takmer v polovici. To však neznamená, že sa pletivo tak úspešne skladané v predchádzajúcich epizódach začne len tak rozplietat'. Zvedavosť nás istotne bude lákať, bude chcieť, aby nám bolo konečne odhalené, kto je Yog Soggoth a ako do celého plánu zapadajú dvojmetrové šváby! Mimochodom, aj vám sa zdal už od začiatku ten rozprávač akýsi podozrivý?

O ľudoch, našťvaných čokloch a lagomorfoch (bez mozgu)...

Recenzent to má niekedy ťažké, hlavne ak sa jedná o pravý epizodický obsah. Napríklad myslieť na ľudí, ktorí by náhodou čítali ich dielo, ale predchádzajúce epizódy ešte nevideli, necítili a možno ani nehrali. Prezradiť čokoľvek z predchádzajúcich udalostí by tak bolo na zabitie. Lenže, čo robiť v prípade, keď hlavný zvrät predchádzajúcej epizódy je priamo premietnutý v názve epizódy nasledujúcej? Vidíte a to je len časť celého problému. Problémy so sprievodnými obrázkami už radšej ani spomínať nebudem. Toľko toho dokážu tie svine prezradiť.

Ukradli mu mozog, už je to vonku. Predstavte si však tú hrôzu a hnev, ktorú musel pociťovať najlepši kamoš králičieho čosi, keď našiel svojho parťáka bez mozgu! Ten hnev, neutíchajúca zloba a túžba zistiť, kto ukradol Maxov mozog. Sam to nebude mať ľahké, ale Telltale opäť ukázali svoj um, keď túto situáciu využili pre vynikajúci vstup do epizódy. Celý úvod je tak poňatý v noir štýle, vrátane Samovho monológu, jazdy v aute a veľmi našťvaného čokla (zo strniskom na jeho psej tvári). Cieľom je získať informácie o tom, kto mozog ukradol a kam ho odniesol. Všetko prebieha na základe „vypočúvania“ svedkov, drsného a nekompromisného ako sa patrí. Je to tak osviežujúci prvok, že v momentne keď sa hra dostane do starých koľají, bude vám to ľúto. Prítom ani nasledujúce udalosti nijako nezaostávajú za štandardom série, hýria novými nápadmi a vtipom. Ako už bolo naznačené, cieľom epizódy je dostať naspäť Maxov mozog, kým jeho telo nezačne posmrtné a nepríjemne páchnuť. Zúfalé podmienky si žiadajú zúfalé riešenia...dočasné riešenia, avšak kto mal tušiť, že sa z toho malého, otravného...chrrrr, chrrrrššš, šššššš...

Ďakujeme rušičkám tajných služieb za pomoc. Presne, to by malo byť miesto kedy prestaneme hovoriť o príbehu hry. Už stačí, že sme pokazili prekvapivý záver predchádzajúcej epizódy. Čo ostáva úbohému recenzentovi, len dodať, že sa opäť dočká čachrov s nadprirodzenými hračkami, nebude chýbať jeden prekvapivý zvrät v polovici epizódy a napokon cliffhanger, ktorý nezanechá len otvorený koniec, ale aj priblížený úsmev na vašej tvári.

Dúfam, že už milý čitateľ vidíš ten zákerný problém. Môžem hovoriť o striktno logických hádankách, hádankách, ktoré sa dajú riešiť nahliadnutím do budúcnosti,



ale to už sme tu mali, takže je milý čitateľ informovaný. Rozobrať príbeh do najmenšieho detailu nemôžem, pretože to by potom čitateľ (a potenciálny hráč) mohol všetko rovno zahodiť a vykašať sa na samotné hranie. Uistenie, že nové postavy budú zábavné a tie staré ešte zábavnejšie? Ale no tak, snáď nebudeme podceňovať šikovné ručičky tvorcov z Telltale. Ani technická stránka sa nám od začiatku epizódy nezmenila. Hudba Jareda Emerson-Johnsona je stále na vysokej úrovni až sa opäť teším na soundtrack. Len možno, mohli sme sa dočkať aspoň nejakej pesničky, zatiaľ je táto sezóna celkom chudobná na originálne piesne. Pamätníci predchádzajúcich sérii vedia.

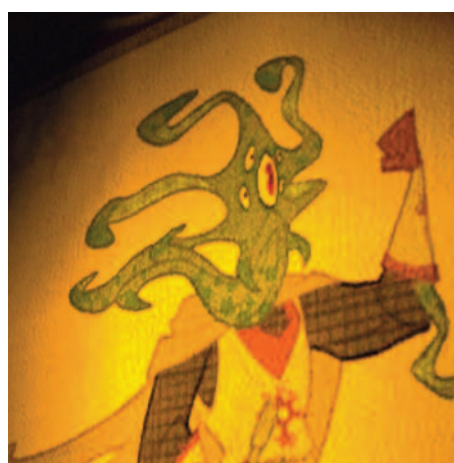
O lagomorfoch a natiahnutom texte...

Text by mal podať všetky dôležité informácie, ktoré sa o danom subjekte dajú povedať, bez toho, aby bol autor nútený prezradiť zaujímavé zvraty v príbehu, o ktorom práve píše. Ak text takéhoto cieľa dosiahol, potom je zbytočné naťahovať jeho dĺžku ďalšími slovami. Po pravde, malo byť na čitateľovej vôli, jeho neprepočítateľným hlasom, aby si postážoval ak by mu náhodou chýbala dôležitá informácia. Je to skrátka nevypočítateľná veličina. Max. Bez mozgu, ale báť sa nemusíte, i bez mozgu je rovnako zábavný ako vo svojej kompletnej forme. Aj keď,

pravda, možno tomu čosi chýba, takže sa všetci budeme silno snažiť, aby bol zase Max Maxom.

Ak náhodou skončíte z výrazom a otáznikom nad hlavou: „Čo do... je zase toto!“ Budete presne vedieť ako sa cítil recenzent pri závere recenzovanej epizódy :-)

HODNOTENIE		8
Platforma:	PC	
Výrobca:	Telltale Games	
Distribútor:	Telltale	
Multiplayer:	nie	
Lokalizácia:	nie	



Settlers 7

Paths to a Kingdom

Platforma: PC

Autor: Richard „gulath“ Bojničan

Niektoré herné série začínajú byť dlhé ako seriál Dynastia, či Dallas. Námatkovo napríklad Final Fantasy, Tekken alebo tu hľa Settlers. Páni z BlueByte nám servírujú v poradí už siedmy diel. Tak teda podme ochutnať...

„Mám pre Teba hru na recenzovanie!“ bolo mi oznámené jedného pekného dňa.

„Hm... Čo také, niečo zaujímavé na nejakú konzolu?“

„Nie, klasika na PC. Settlers 7.“

„Čo??? To už má 7my diel??? O tom som vôbec netušil.“

„No vidíš. Má a máš možnosť si ho zahrať.“

Úprimne povedané som po tejto možnosti zase až tak veľmi netúžil. Hru Settlers som opustil niekde pri treťom pokračovaní s tým, že žiaľ to zjavne ide dolu vodou. A keď som niekde videl 4tý a 5ty diel, tak som sa v tom len utvrdil. Preto fakt, že existuje diel siedmy, ako aj fakt, že ho mám hrať ja ma nijako extrémne nenadchli, ale veď čo už. Život nemôže byť plný Final Fantasy VII. Pozriem sa na to, chvíľu pohrám, ponadávam si, napíšem o tom a je to... Vyzerá to ako plán...

Settlers som teda poctivo vložil do mechaniky a nainštaloval. Prvá vec, ktorá ma celkom seriózne rozčúliť bola fakt, že aj keď sa jedná o strategickú hru, ktorá sa dá hrať ako multiplayer po sieti, tak i single play, či skirmish na lokálnom PC, bez pripojenia na internet si ju jednoducho nezahrám. Hra sa pri spustení pripája na servery Ubisoftu, kontroluje, či nevyšiel nejaký patch (počas doby recenzovania vyšli dva) a súčasne overuje pravosť, či originalitu mojej kópie. Nuž, týmto si žabožrúti z Ubisoftu u mňa hneď ulovili veľké mínus.

Do hry sme uvedení podmanivým spevom Kariiny Gretere, čo je jediná vec, ktorá u mňa ospravedlňuje dlhú dobu, ktorú trvá kým sa otvorí samotné herné menu (pravé tlačítko na myši som skúsil až po 2 týždňoch. Fakt ma to nenapadlo). Hudba je naozaj famózna, keltická a hlasový prejav vynikajúci. A keď už sme pri hudbe, tak aj počas hry, znie nevtieravá, čisto nástrojová hudba, ktorá spríjemňuje atmosféru. Zvuky v hre sú jednoducho settlersovské. Všetko zvučí, všetko znie, počujeme mlyny, počujeme kováčov, jednoducho pod nami je živé mestečko, ktorého ruch sa cez reproduktory dostáva až k nám.

Grafika hry je takisto veľmi pekná. Síce 3D, ale jednoznačne s návratom k pôvodným settlersom, takže vyzerá skoro ako ručne maľovaná a na krajinku pod nami je radosť pozrieť. Grafický engine je pre zmenu pomerne náročný a v podstate bolo úplne jedno aké rozlíšenie alebo detaily som mal zapnuté, hra bola vo framerate tesne na hranici plynulosti. Chvíľami ju aj podliezla. Zvažujem, či je na čase upgradnúť grafickú kartu, alebo to je naozaj odfláknutá práca zo strany programátorov. Uvidíme čo iné hry.

No a teraz netradične prejdeme k hre samotnej. Settlers



je odjakživa strategická hra. Ak ste doteraz čítali s tým, že ste čakali strieľačku, s pokojom v duši prestaňte čítať a pozrite si iné recenzie. To, čím sa settlers odlišuje od ostatných RTS je spôsob. Väčšina hier na trhu je o tom, vyrobiť čo najviac vojenských jednotiek, vrhnúť sa na nepriateľa a poraziť ho. Settlers nám prináša micromanagement. Jednoducho si musíme ustrážiť suroviny, narábanie s nimi, vyrábanie tovarov a následné vyrábanie jednotiek. Napríklad potrebujeme rytierov na koňoch. Na to aby sme ich mohli vytrénovať, potrebujeme najskôr postaviť pevnosť. Na jej stavbu treba drevo, kameň a železo. Na produkciu dreva máme drevorubačov a pílu. Na kameň máme baníkov alebo robošov v kameňolome no a na železo máme opäť baníkov a potom zlievača, ktorý zo železnej rudy a uhlia odleje železný ingot. Na vycvičenie samotného rytiera musíme do pevnosti dodať koňa (postavíme farmu na kone), kvalitnejšie jedlo (potrebujeme lovca, ktorý uloví divú zver a mäsiara, ktorý ju spracuje), peniaze (opäť baník, tentokrát zlatokop + minciar), meč (opäť špecialista kováč + potrebuje železo (áno, baník, zlievač) + drevo (drevorubač)). Všetci tí remeselníci potrebujú pracovné nástroje (iný kováč špecialista (potrebuje železo a drevo) Keď sa nám toto všetko pekne zide v jednej budove, vyjde z nej von rytier na koni. A zhruba o tomto je celá hra. Mať v potrebnej chvíli k dispozícii potrebné suroviny a odhadnúť správne koľko akých produktívnych

budov postaviť, aby sme v rozhodujúcom okamihu mohli konať.

Ak sa vám toto popísané zdá komplikované, žiaľ hra Settlers 7 nie je pre Vás, pretože to je pomerne jednoduchý popis. V hre sme ešte tlačení časom (pretože nepriateľ môže zaútočiť) a samozrejme nestaráme sa iba o produkciu rytierov, ale o celé kráľovstvo. Nemáme žiadneho AI pomocníka, ktorý by riešil ťažbu, či produkciu za nás. Všetko si pekne musíme ustriechnuť. Našťastie máme v hre tutorial, ktorý nás postupne



zasväčuje do jednotlivých prvkov hry a každým ďalším levelom odokrýva nové možnosti. Aj tak to však nie je jednoduchá hra a Command & Conquer je skutočne o niečo úplne inom.

Áno, aj tu sa bojuje, dobývajú sa jednotlivé časti územia, ale ono to je nejaký taký sekundárny prvok hry a v podstate dobývame územie len kvôli nedostupnosti surovín na tom, ktoré už ovládame. Hra má okrem kampane aj multiplayer, ktorý mne osobne vôbec nesadol. V ňom získavame body

prestíže, čo sa dá predstaviť ako nejaké achievements priamo v hre. Je dané koľko bodov je treba získať pre výhru na danej mape a prvý hráč ktorý to dosiahne jednoducho vyhral. Akým spôsobom je čisto na ňom. Či už ekonomickou prevahou, vojnovým ťažením, alebo výskumom.

Princíp hry jednoznačne ukazuje, že sa nejedná o rýchlu stratégiu, ale skôr o pomalšiu hru, kde je dôležité plánovanie a precízne prevedenie tohto v praxi. Ak máte voľné popoludnie, či večer a chcete si skôr oddýchnuť pri kludnej pomalšej stratégii, je to tá hra práve pre vás. Ak sa však chystáte odreať po vypätom dni a chcete niekoho veľmi dynamicky rozdrviť na prach, Settlers isto nie je hra ktorú hľadáte.

Ak to mám všetko nejakto zhrnúť, Settlers 7 je zaujímavá, i keď jednoznačne pomalá stratégia s milou grafikou, vynikajúcimi zvukmi a hudbou, perfektným spevom a brutálne náročným micromanagementom. Vytknúť jej viem akurát multiplayer, ktorý sa mne nepáčil a nutnosť pripojenia na internet, aby sme mohli hru hrať (nestačí len počas štartu hry). Za tieto dva posledné menované prvky som strhol body.

HODNOTENIE

Platforma:	PC
Výrobca:	BlueByte
Distribútor:	Ubisoft
Multiplayer:	áno
Lokalizácia:	áno(titulky)

8



ARMA II: Operation Arrowhead

Platforma: PC

Autor: Daniel "LordDan" Hujo

Tak, je to tu, Black Hawk letí smerom na letisko Loy Manara, kontrolujem svoju výstroj a čakám, kým pristaneme na letiskovej ploche. Úloha je jednoduchá, zabezpečiť letisko a jeho okolie a vytvoriť predmostie na ďalšie operácie v spolupráci s pechotou, jednotkami Delta a obrnenými vozidlami. Je to tu, Operation Arrowhead sa začína.

Keď som dostal novinársku preview verziu standalone datadisku ARMA II: Operation Arrowhead, položil som si otázku či ma hra presvedčila, alebo sa opäť opakuje história a napriek obrovskej reklame, pôjde len o sklamanie. Novinárka preview verzia hry mi nedala úplne istú odpoveď a tak s odstupom času, pár týždňov pred vydaním hry k mojim rukám dorazila už verzia plnohodnotná, ktorá zodpovie definitívne všetky otázky.

Príbeh je typické kliše od Bohemia Interactive, tri roky po udalostiach v Černarusi dochádza v oblasti strednej Ázie k destabilizácii politickej situácie v dôsledku agresívnej zahraničnej politiky Takistanu, v čele ktorého stojí plukovník Muhammad Rahim Aziz. Vy ako súčasť údernej skupiny Knight sa zúčastníte spojeneckého zásahu proti Azizovi, aby ste obnovili pokoj v tejto krajine a pokiaľ možno eliminovali nebezpečenstvo v podobe plukovníka Aziza. Všetko sa ale začína komplikovať už krátko po vytvorení predmostia. V jednej z misií ste svedkom zostrelenia lietadla C-130 Hercules, ktoré má na svojej palube civilný personál, hlavne doktorov a humanitárnych pracovníkov. Takže vaše ďalšie smerovanie v niektorých misiách je ovplyvnené pátraním po havarovanom lietadle a zistenie osudu posádky. Hlavnou úlohou ale stále ostáva zneškodnenie nepriateľa a hlavne nakoniec aj plukovníka Aziza. Kampaň pozostáva z deviatich misií, pričom hrateľných je misií sedem. V kampani na vás čakajú štyri postavy, za ktoré hru absolvujete. Za pechotu je to Howard Drake, ďalšou špecializáciou, ktorú si vyskúšate je veliteľ tanku v podobe Bena Herreru, nemôžu chýbať špeciálne jednotky, kde je to Terry Graves a pozrieme sa aj do kokpitu vrtuľníka za kapitána Piercea.

Prvá misia pripomína úvod do kampane v pôvodnej ARMA II, ste hodený priamo do deja. Vozidlo dopraví špeciálne jednotky do domu kúsok od miesta, kde sa zdržiava plukovník Aziz a cieľom je spáchať na neho atentát. Jedinou vašou činnosťou v tejto misii je raz stlačiť spúšť, nič viac neovplyvníte a tak túto misiu považujem skôr za intro do kampane, ako za hrateľnú misiu. Druhú misiu som popísal v úvode, začína sa samotná operácia na oslobodenie Takistanu. Táto misia je pechotná. Dôležitá z pohľadu príbehu je najmä tretia misia. Ide o tankovú misiu, kde ste veliteľom tanku a zároveň veliteľom malej skupiny obrnených vozidiel. Úlohou je eskortovanie kolóny vozidiel a vytvorenie predsunutej základne. Na ceste vás čaká niekoľko nepriateľských pozícií, ktoré musíte eliminovať. V určitom momente sa jedno z vozidiel pokazí a pri jeho oprave ste svedkami zostrelenia už spomínaného lietadla s civilným personálom, takže pribudne úloha preskúmať

miesto havárie. Okrem toho je v tejto misii aj vedľajšia úloha, ktorú vám zadajú miestni obyvatelia. Tých prepadli nepriateľskí vojaci, pár ľudí zajali a utáborili sa v horách neďaleko. Je len na vás či úlohu prijmete a splníte, alebo sa radšej sústredíte na záchranu ľudí z lietadla. Štvrtá misia je za špeciálne jednotky a je to misia, ktorá bola dostupná aj v novinárskej preview verzii. Došlo ale k malým úpravám v počte nepriateľov, tých je v tejto misii viac. V piatej misii si prvýkrát vyskúšate nový typ bezpilotného vrtuľníka, ktorým budete navádzať riadené strely na nepriateľské protiletadlové pozície. Po tejto misii sa kampaň delí podľa toho, aký je váš výsledok. Nasledujúca misia tak môže byť pechotná, alebo budete veliť hlavne na mape štyrom tankovým skupinám. Blíži sa vyvrcholenie kampane v podobe misie s názvom Eye of the Typhoon, v nej sa presúvame do Zargabadu, čo je pomerne veľké mesto, v ktorom držia ľudí z lietadla a skrýva sa tu aj samotný plukovník Aziz. Takže dočkali sme sa aj mestského prostredia a bojov v meste. Posledná hrateľná misia je vrtuľníková, po ktorej nasleduje záverečné video, v ktorom vás vynesú do nebies.

Čo sa týka kampane, tak musím povedať, že som ju prešiel jedným dychom bez toho, aby som narazil na nejaký závažnejší problém pri hraní. Chyby v hre samozrejme nejaké sú, ale rozhodne neovplyvňujú hrateľnosť tak, ako v prípade pôvodnej hry. Z toho čo ma zarazilo pri hraní, je pomerne zvláštne postupovanie hneď v druhej misii, kedy je vaša jednotka schopná preplaziť sa cez celé letisko, aj keď nie je pod paľbou a nepriateľ je niekde ďaleko vpredu. Neostáva tak nič iné, len sa odpojiť, ignorovať rozkazy a splniť danú úlohu pri obsadení letiska sám, ale mne to tak vyhovovalo. Pri postupe na dve okolité mestečká bol postup a velenie o niečo lepší. Najväčšia chyba, ktorá si vyžiadala reštart misie sa objavila v misii Coltan Blues, kde pri deaktivovaní bomby detonátor neprijal opakované kódy, po reštartovaní a inom kóde bolo všetko v poriadku. Trošku náročné bolo aj velenie štyrom bojovým skupinám, nakoľko sa občas niektorá zastavila a odmietala plniť moje príkazy. Ďalšou chybičkou bolo objavenie sa vrtuľníka AH-64 Apache v centre mešity, kde samozrejme nie je



možné ani pristáť ani odiaľ vzlietnuť a naviac vrtuľník trochu bránil v plnení úlohy, pri ďalšom spustení misie sa ale chyba neopakovala. Ešte jedna chyba ma napadá, ktorá sa týka tejto mešity. Na jej streche totiž držia zajatcov, ktorých chcete oslobodiť. Z neznámej príčiny pri prvom hraní tejto misie nepriateľskí vojaci zajatcov popravili a práve títo vojaci následne absolútne ignorovali moju prítomnosť a nestrielali, keďže už nebolo možné splniť túto úlohu. Pri druhom hraní, keď zajatci prežili, nepriateľskí vojaci mi dávali svoju prítomnosť najavo pomerne silnou paľbou.

Okrem siedmich misií v kampani obsahuje hra ešte sedem hrateľných scenárov, jeden scenár je propagačné video a je tu päť showcase misií za US Army, Takistanskú armádu, gerilové jednotky, ostatné spojenecké jednotky a nakoniec misia zobrazujúca život miestnych obyvateľov. Showcase misie vám ukážu a umožnia vyskúšať si zbrane a bojovú techniku jednotlivých strán. Náplň ostatných scenárov je rôzna, ale úlohy sú rozmanité a rozhodne zaujmú. Efektnejšia je najmä misia Laser Show, kde dve špeciálne jednotky útočia v noci na nepriateľskú pozíciu. Hneď na začiatku si nasadíte nočné videnie a zapnete laser na vašej zbrani a pri boji zrazu vidíte niekoľko laserov vždy mieriacich na nepriateľa. Taktiež odporúčam scenár One Shot One Kill, kde ako sniper spolu s pozorovateľom postupujete k nepriateľskej základni, kde má doraziť vysoko postavený generál. Opatrne postupujte na nejakú vhodnú streleckú pozíciu a už len počkáte, zamierite, váš pozorovateľ vám nahlási vzdí-

alenosť, podľa ktorej si nastavíte nulovanie zbrane a stačí stlačiť spúšť.

V novinárskej preview verzii som sa sťažoval na umelú inteligenciu hlavne nepriateľa. Pri hraní na druhej obtiažnosti zo štyroch sú reakcie nepriateľa dobré, po spustení paľby aj z väčšej vzdialenosti sa snažia opätovať paľbu, prípadne obsadiť blízke ťažké zbrane a trochu vám ten útok znepríjemniť. Situácia, ktorá sa stala v novinárskej verzii, kedy nepriateľ bol pár metrov odo mňa a ignoroval ma sa už neopakovala, vždy sa nepriateľ snažil ma zabiť. K drobnému zlyhaniu došlo v tretej misii kampane, kde som sa s tankom ocitol zoči-voči dvom nepriateľským T-34, ktoré sa zrazu priblížili na pár metrov, ale paľbu nezahájili, v podstate len bezhlavo jazdili okolo. Inak sa mi nestalo, aby na mňa nepriateľské vozidlo okamžite nezaútočilo. Na najťažšej obtiažnosti už ide o pomerne realistický simulátor.

Novinkou je možnosť zničiť každú stavbu v hre, ale prakticky v kampani alebo v scenároch si ju ani nevšimnete a už vôbec ju nebudete musieť využiť. Reálne deštruktívny model môže hrať úlohu v multiplayeri, ale aj to skôr nie ako áno. Takže vec, ktorá poteší, ale skutočne ju asi ani nepostrehnete. Novinkou, ktorú ale určite postrehnete, je termovízne videnie. To vám poskytuje výhodu najmä pri lokalizácii nepriateľa aj na väčšiu vzdialenosť a samozrejme v noci. Termovíziu môžete mať na puškovom ďalekohľade, dostupná je aj veliteľovi vozidla a hlavne ju využijete pri navádzaní pomocou bezpilotného vrtuľníka, čo je taktiež vec, ktorá v pôvodnej hre



nebola. Výhodou bezpilotného vrtuľníka je hlavne jeho výškový dosah, takže ho pokojne môžete poslať hlboko do nepriateľského územia pokrytého protiletadlovými batériami. Na jeho palube je výkonná kamera s vysokým priblížením a termovíziou. Po aktivovaní laserového zameriavača stačí dať pokyn veliteľskému AH-64 Apache a ten pošle pozdrav v podobe navádzanej strely.

Zmenou oproti ARMA II je aj prostredie, presúvame sa totiž do púštyných oblastí, takže zelene je tu pomenej. Taktiež vozidlá sú z garáží US Army oproti pôvodnej hre, kde bola výbava najmä námornej pechoty USMC. V inventári sú dostupné batohy, ktoré môžete naplniť rôznymi vybavením a uniesť tak viac vecí. Taktiež optika zbraní sa dočkala vylepšenia v podobe nulovania, kedy si optiku nastavujete na vzdialenosť terča, aby ste nemuseli korigovať balistickú krivku. Okrem kampane a samostatných scenárov obsahuje hra samozrejme multiplayer, mód armory a tutorial. Mód armory je známy z pôvodnej hry, k dispozícii sú tu všetky zbrane, vozidlá aj rôzne druhy postáv. Zaujímavosťou budiž to, že verzia, ktorú som mal na recenzii neobsahovala ani jednu tutorialovú misiu, tak dúfam, že ich autori nezabudnú zakomponovať do hry. Ešte by som rád uviedol na pravú mieru niektoré informácie, ktoré sa objavili či už v prvých dojmoch u nás, alebo aj inde na internete. Písalo sa, že hra bude mať viacero koncov, kto sa na to tešil, musím vás sklamať, viacero koncov sa nekoná, avšak posledná misia má dve varianty, ale záver je len jeden. Hovorilo sa o dvoch

krajinách Takistane a Zargabade a dokonca sa objavili aj rozlohy 160 a 70 km². K Takistanu nemám výhrady, je to v podstate malá krajina a boje sa sústredia najmä do troch oblastí. Čo sa týka Zargabadu tak ide len o mesto s rozlohou odhadom 12 km², kde sa odohráva len jedna misia.

Za pozitíva hry považujem najmä logický príbeh, ktorého misie logicky na seba nadväzujú. Taktiež musím pochváliť nápady na zaujímavé úlohy v samostatných scenároch. Opäť som mal možnosť vymeniť niekoľko špecializácií v armáde a vyskúšať aj zopár bojových strojov. Hra, ktorú som mal k dispozícii, mala nejaké chybičky, no napriek tomu je hrateľnosť na vysokej úrovni, umelá inteligencia je slušná, takže sa nemusíte báť sklamaní ako v prípade pôvodnej hry, ktorá bola kvôli chybám len ťažko hrateľná. Rozhodne musím pochváliť atmosféru boja v meste, len samotný presun v obrnenom vozidle, na ktoré neustále bubnujú guľky zo samopalov nepriateľa, je neuveriteľný. Zaujímavá mi prišla možnosť akceptovať vedľajšie misie od miestnych a taktiež v jednej misii možnosť určenia si priorit úloh po komunikácii s velením. Na druhej strane sú aj nejaké negatíva. Hra stále obsahuje chyby a to jednu, ktorá dokonca vyžadovala reštart misie. Napriek pochvale bojov v meste, musím pridať aj výčitku. Osobne by som privítal viac nepriateľov v meste, sniperov na strechách budov a uvítal by som nejakú prekážku, ktorá by ma donútila vystúpiť z vozidla a viac si ten boj užiť, väčšinu času som totiž strávil len vo vozidle. Čo ma občas zaskočilo, bol soundtrack, ktorý v určitých častiach



hry, keď ide do tuhého spustí dosť nahlas dramatickú hudbu, aby umocnil atmosféru, avšak táto hudba prehlúši okolité zvuky, takže nepočujete streľbu nepriateľa a nie ste schopný identifikovať odkiaľ sa strieľa, nie je to úplne negatívum hry, pretože stačí zmeniť nastavenia, ale v prvom momente to hráča dosť neprijemne prekvapí a atmosféru to skôr pokazí. A dostávam sa k najväčšiemu mínus hry, teda aspoň pre mňa a to je dĺžka hry. Takmer všetky misie v kampani dohráte za 30, maximálne 45 minút, ak ste veľmi opatrní a kocháte sa krásami prírody, akurát jedna misia mi zaberala viac ako hodinu. Absentuje tak prítomnosť rozsiahlej misie, ktorá by hru preverila naplno. So scenármí je to ešte horšie, tie zvládnete v priemere za 15 minút. Hra vám tak pri dohraní celého obsahu zaberie, keď prestrelím 7 – 8 hodín, čo je podľa mňa aj na datadisk príliš málo, zvlášť keď sa BIS dušovalo, že pôjde o samostatnú hru.

Ostáva teda zodpovedať otázku položenú pri hodnotení novinárskej verzie a zopakovanú v úvode tohto článku. ARMA II: Operation Arrowhead presvedčila alebo ide o ďalšie sklamanie? Za seba poviem, že hra presvedčila. Pri jej hraní som sa zabavil a nemal som nutkanie vyhodit počítač von z okna kvôli frustrácii z chýb v hre. Dúfam, že fanúšikovia, ktorých pôvodná ARMA II odradila si hru zahrajú aj napriek tomu, že sériu ARMA dávno zatratili, nájdu si k nej späť cestu, tak ako ja.

HODNOTENIE

Platforma:	PC
Výrobca:	Bohemia Inter.
Distribútor:	Idea Games
Multiplayer:	áno
Lokalizácia:	nie

7





Split/Second

Platforma: Xbox360

Autor: Milan "yankee" Hučko

Snaha zorientovať sa v betónovo-asfaltovo-kreslenej džungli kolies s násobkami dvoch a štyroch za posledný rok stúpla niekoľkokrát. Ťažko rozlíšiť v spleti arkádoviek a simulátorov, licencovaných a fiktívnych závodov, decentných a uletených a kto vie čoho ešte všetkého, čo je tým pravým. Chcete mať v tejto záležitosti jasno? Tak v tom prípade zrejme čítate nesprávny článok. Toto je totiž ďalší príspevok do chaosu, ktorý tvorí pretekársky svet.

Keď sa povie chaos, väčšina si vybaví poriadny neporiadok. I keď to znie paradoxne, základom pre chaos je vlastne poriadok. Ako inak by sme poznali neporiadok? Veru, toľko slovných hračiek na úvod by stačilo. Keď sme pri poriadku, óda na rýchlosť od skladateľa Black Rock Studio by urobila radosť svojou štruktúrou snád' aj Friedrichovi Schillerovi. Obsahuje koncentrovaný chaos, spracovaný veľmi prehľadne.

Nezačínajme však pri konci. Split/Second si dal za cieľ rozšíriť sortiment závodných hier o niečo nové. Na prvý pohľad by sa ale mohlo zdať, že jeho podstatou je tisíckrát ohratý scénar. Autá, grafika v lúčoch zapadajúceho slnka, agresívni súper a desiatky kilometrov nabúšených lokalít. Zdanie v tomto ohľade môže dosť zavádzať. Hoci príbeh ani dej nebol zahrnutý do finálnej verzie, dianie sa točí okolo vymyslenej realityshow vysielanej na kanáli BR TV, ktorá sa rozhodla priniesť na plátno šokujúci stream drsnej vyraďovačky. Princípom je zničenie rivalov skôr ako pred vami prepália cieľovú pásku. Spôsobov je mnoho. A aby to nebolo až také zložité, k výslednému efektu dopomáhajú samotné nebesia. Stavba trate, prírodné podmienky či nastražené pasce sú rafinované ako kryštálový cukor.

Predovšetkým akčný charakter je prvou zložkou niekoľkoveštvovej delikatesy (snád' všetci už pitvali hamburger). Gameplay sa vyznačuje niekedy takmer nepretržovanými explóziami natoľko nefádny, aby zaujali, prekvapili a vystrašili v nadzvukovej rýchlosti. Druhým elementom je vzrušenie známe a pekne okopírované z Burnoutu, zodpovedné za najnepredvídatejšie „nehody“ na trati. Pánom okamihu často nebýva nik, iba ak náhoda a kus nepekne vytŕčajúcej železobetónovej konštrukcie v hmle prachu. Popri súbojoch s adrenalínom hrá do kariet stres, ktorý špičkuje situácie do maxima. Víťazstvo je občas priamoúmerné počtu zrušených rivalov a nepriamoúmerné vynaloženej snahe. V reálnej virtualite to vyzerať asi tak, že za úsilím dosiahnuť top miestečko „king of game“ bude potrebné zdolať 12 epizód po 5 udalosti, teda celkovo až 72 závodov. Každá epizódku obsahuje iné udalosti i keď väčšina je zhruba podobného zloženia. Okrem klasickej jazdy na tri kolá (Race) sa objavuje ďalších päť disciplín ako hra na posledného (Elimination), sólo jazda na čas popri symfónii detonácií (Detonator), predbiehanie kamiónov rozsypajúcich výbušné sudy (Survival) a dvojica modifikácií zameraných na helikoptéry. V jednej sa stačí iba vyhýbať miestam dopadu vypustených striel (Air Strike) a pri druhej je nutný aktívny prístup k zničeniu letiaceho objektu (Air Revenge). Výber udalostí



je originálny a na počet závodov dostatočne pestrý.

Odmeňovanie za odjazdené udalosti prebieha jednoducho. Výška pridelených bodov nesiahá do výšky inflácie afrického Zimbabwe a preto po odohratí celej hry možno spočítať cca maximálne 3600 bodov. Počet zničených protivníkov je kľúčom k odomknutiu bonusových udalostí a dosiahnuté miesto v rebríčku k otvoreniu Elite race závodu (12 závodov tohto typu v hre), ktorý posúva do nasledujúcej epizódy. Pri začiatku si pritom možno vybrať, ktorá grupa udalostí bude pokračovať ako ďalšia. Za podobne interaktívny prístup k vytváraniu vlastnej hry do veľkej miery zodpovedajú aj postavené trate. Sú usporiadané pre viacero rýchlych, nenávratných zmien. Tým však predchádza naplnenie powerplay metra. Pre tento úkon je potrebné driftovať, draftovať a bez ujmy prežívať hroziace kolízie.

HUD je neskromne stručný a na obrazovke je vidieť skutočne iba najnutnejšie. Okrem aktuálneho kola a pozície, zaberajú dominantný priestor tri kruhové výseky. Tie sa vyššie uvedenými spôsobmi naplňajú a poskytujú dva stupne detonácií. Pri prvom sa vznietí prekážka pri alebo v okruhu prípadne nejakým iným spôsobom je vozidlo uvedené do šmyku. Druhý level (naplnené všetky tri dieliky) je drastickejší a po výbere, ktorým

smerom by nová trasa mohla viesť sú do odpalu uvedené väčšie objekty ako budovy, obrie lode, lietadlá, padajúce nadjazdy či mosty. Smerovanie cesty je možné aj niekoľkokrát pozmeniť.

Úspech závisí nielen na obratnom manévrovaní a predvídaní súperovho AI ale aj na pretekárskych mašinkách. Hoci sú vyrobené a pomenované špeciálne pre Split/Second neuberá to nič z ich jazdy-schopnosti. Značky Cobretti a Ryback poskytujú navyac záruku extravagancie, ktorú by závidela nejedna tuning dielňa. Síce pre jazdu sú pripravené už hotové vozidlá a neexistuje editor, dosiahnuté vyznamenania sú vylepované pre naše ego na zadný nárazník. Aspoň malé odškodnenie. Parametre taktiež nemožno prehliadnuť. Každý stroj má pri sebe štyri základné hodnoty, ktoré charakterizujú jeho dobré a zlé stránky. Tým pádom každé auto sa nehodí na rovnaký typ závodu.

Split/Second okrem online hrania ako jeden z mála kvalitných titulov skrýva pre každý prípad aj offline splitscreen pre dvoch hráčov. Hra je rýchla a pružná odozva dodáva výslednému efektu šťavu. Hoci zaráža neprítomnosť nitra (časom zistíme aké slabé nervy bez neho máme) a nemožnosť zastaviť či zablokovať súperov vychádzajúcich z mŕtveho uhla jedná sa o podarenú akciu, ktorá nie je hraná kvôli postupu ale zábavnosti. Časom zistíte, že v poslednom kole kedy

treba zaujať vedúcu pozíciu si lebedíte v zadnom voji a snažíte sa novými spôsobmi zdevastovať kusy plechu a gity pred sebou. Občas zamrzí rozkockovaný obraz, rozhodené farby, lagy pri prechode popod niektoré objekty, ale definitívny verdikt je potešujúci. Jedná sa subjektívne o explóziami nabitý neoficiálny medzičlánok medzi Burnout Paradise a ďalším Burnoutom, o ktorom ešte nevieme. A vy pri tom rozhodne nesmiete chýbať!



HODNOTENIE	
Platforma:	PC,PS3,X360
Výrobca:	Black Rock
Distribútor:	Disney
Multiplayer:	áno
Lokalizácia:	nie

8.5



Sonic & Sega All-Stars Racing

Platforma: Xbox360

Autor: Milan "yankee" Hučko

Multikulturálna smotánka zozbieraná zo všetkých kútov SEGA hier skončila na jednom mieste. Nebol to žiaden havajský bar alebo kôš dospievajúceho pubertiaka. Je to hra, ktorá aj napriek nekorešpondujúcim predchádzajúcim povolaniam hrdinov ich chtiac-nechtiac posadila pred volant a plynový pedál. A okrem toho vskutku zapadá do série Sega Superstars.

Ako napovedá názov, hviezdy a hviezdičky žiariace na trhu už od roku 1985 dostali priestor k tomu, aby využili svoj zvyškový potenciál. Na čele celej kompie s frajersky načesaným modrým kohútom hviezdí Sonic. Za ním sa ťahajú ako šváby za pivom ostatné, nie menej významné individua. Tails, Amy Rose, Shadow the Hedgehog nasledujú Billyho Hatchera, medveďa s vtákom Banjo and Kazooie či dvojicu bojovníkov z Virtua Fighter.

Ich poslaním tento krát nie je vraždiť, budovať či sprejovať. Títo krotitelia okruhov a cieľových pásov sa pre SEGU narodili po druhýkrát ako závodníci. Celkovo sa podarilo zapojiť viac ako 22 závodníkov na 24 tratí. Preteky v štýle Mario Kart alebo Crash Team Racing zapadajú celkom do tohtoročnej sezóny s dominujúcim ničiteľským štandardom. O víťazovi nerozhodujú drobné odchýlky krútiaceho momentu, pretože povedzme si, všetky dopravné prostriedky sú výkonovo na rovnakej úrovni, aj keď dizajnovovo pôsobia odlišným dojmom. Ťahákom, na báze ktorého je založená zábavnosť sú power-upy. Tie zaručujú, že napriek štartu z poslednej pozície a niekoľkým kolíziám je možné dostať sa s prehľadom na prvú priečku závodných štatistik. Sú akýmsi motorom rozťahajúcim preteky s časom, v ktorých nevyhráva najvýkonnejší, ale najlstitutejší, najväčší šťastlivec a podrazák zároveň. Arkádové spracovanie dalo voľný priestor upleteným nápadom zriedka podliehajúcim realite. Počnúc tropickým ostrovom rozprestierajúcim sa v neznáme bez priameho výhľadu na Eyjafjallajökull borí SEGA mýty o fair play a all-in-one závození.

Prvé čo zaujme na drsnej „zostrel'ovacej“ akcii je grafické a zvukové spracovanie. Je tak typicky východného rázu, že napriek európskej lokácii vývojára cítite značnú dávku japonského vplyvu. To nie je výčitka, ale kompliment. Živá grafika potvrdzuje, že pokiaľ nevsadíte na najnovšie technické efekty, oplatí sa použiť klasickú kreslenú metódu. Bez prílišnej náročnosti splní účel a hráč nemá výsledku čo vyčítať. HD rozlíšenie má určite svoj zmysel pri Xbox360/PS3 verzii, ktorá hýri farbami a vo vysokých detailoch zobrazuje herné charaktéry či prostredie. Framerate kolíše, no na zábavnosť a pôžitok to kvadraticky neovplyvňuje. Rovnako zvuk je na nadpriemernej úrovni. Melodické podmaz, často spravádzané hudobným doprovodom z pôvodných hier sa dostávajú do podvedomia a nelezú na nervy už po piatich minútach. Celkovo treba povedať, že titul obsahuje očakávané zvuky, ktoré evokujú svoje realistické obdoby.



Na „placi“ nájdeme tri typy žihadiel. Autá, motorky a vznášadlá. Ich výhodou je, že nepotrebujú nastavovať ani upgradovať parametre. Chip tuning a úprava vzhľadu nie sú prioritou a keďže každý kus je jedinečný nebolo potrebné pristúpiť k tomuto veľakrát zbytočnému vytvárateľskému opatreniu. Podobný motív majú aj predpripravené trate. Sú vytvorené ako reakcia na závodníka, teda pri Amigo opičke nečakajte nič iné ako mexické prostredie, piňaty, latino hudbu a pár maracas (rumbagule). Pri dvoch desiatkach závodníkov sa už dá hovoriť o pestrosti. Ovládanie je jednoduché ako facka, čo robí túto unikátnu kolekciu SEGA postavičiek príťažlivou pre ratolesti, ktoré mnohokrát držia aj tak iba jedno tlačidlo. Okrem konštantného plynu sa driftom získava niekoľko stupňov vyššej rýchlosti pričom platí čím dlhšie tým rýchlejšie. Aktuálne zrýchlenie monitoruje sfarbený planeň z trysky pre výfuk. Niekoľko sekúnd nadštandardného pohonu je prvým krokom k dolapeniu nič netušiacich súperov. Ďalší krok súvisí s použitím náhodnej zbrane slúžiacej k zastaveniu alebo dočasnému paralyzovaniu (žiaľ knokautovanie tu nenachádzame) oponenta. Nabíjanie zásobníkov rôznym strelivom prebieha v presne stanovených úsekoch, pričom je možné uskladniť len jedno zneškodňujúce komando. V ponuke nachádzame vystreľovacie päste, navádzané strely, kotúľajúce sa bomby, ale aj netradične

dúhové videnie, otočený obraz či míny.

Kariéru s príbehom by sme tu márne hľadali avšak druhy závodov nie sú suchopádne. Klasický Grand Prix so zbieraním bodov za pozíciu je doplnený o jazdu na čas proti súperom alebo proti svojmu najlepšiemu alter egu. Potešia aj misie s divotvornými zadaniami úloh, ktorých množstvo si môže pripísať zásluhu za problémy s artritídou. Za odkrútené kolá a dosiahnutý stupeň víťazov sa účtujú peniaze SEGA míle, ktoré sa vzťahujú na kúpu jazdcov, trať a hudobnej zložky. Hra ponúka tri obtiažnosti. V tej najťažšej si užijete peknú nakladačku frustrácie. Singleplayer môže časom omrzieť, preto je k dispozícii široká, respektíve najširšia ponuka multiplayeru. Okrem klasického offline multiplayeru až pre 4 hráčov so splitscreenom je tu možnosť oddať sa online zábave. Tá v zhode s doterajším konceptom hry ponúka iba rodenú jednoduchosť. Nastúpite proti maximálne 7 hráčom a po tom čo zvolíte lokalitu a základné úkony sa ide na vec. Po skončení pretekov vás systém vypluje zase do menu. K iným užitočným funkciám patria štatistiky zaznamenávajúce každý pohyb po závodnom bojisku. Okrem toho ako veľmi užitočný nápad mi pripadala časť menu „Moja kolekcia“ kde je o postavách z dobách dávnych-minulých popísaných zopár viet z histórie a objasnenie vzťahov medzi SEGA ikonami. Herné charaktery aspoň



týmto spôsobom získali satisfakciu za to, že mladšia generácia o nich takmer ani nechryje.

Sonic & Sega All-Stars Racing ako imitácia Mario Kart vie zaujať. V konkurencii podobne arkádovo zameraných pretekov ale často mizne z dohľadu pre nižšiu mieru reklamy a na prvý pohľad prílišnú detskosť. V skutočnosti však obsahuje vlastnú hĺbku a profesionalitu, ktorá sa zraďí z dlhlej existencie spoločnosti SEGA na svetových herných poliach.

HODNOTENIE

Platforma: PC,PS3,X360

Výrobca: SEGA

Distribútor: SEGA

Multiplayer: áno

Lokalizácia: nie

7



Lead and Gold

Gangy divokého západu

Platforma: PC

Autor: Lukáš "Dolno" Dolniak

Recept na úspech: zoberte originálne prostredie divokého západu, zmiešajte s obľúbenými princípmi Team Fortress 2, pridajte pohľad z tretej osoby plus zaujímavovo vyzerajúce herné módy a hit by mal byť na svete. Alebo nie?

Rovnako asi rozmýšľali aj tvorcovia Lead and Gold, švédske štúdio FatShark, keď sa so značne obmedzeným rozpočtom pustili do výroby westernovej multiplayerovky. Nemysleli však na známe porekadlo: nie je všetko zlato, čo sa bliští. Lead and Gold trpí neduhmi, ktoré môžu docieľiť, že ho nakoniec nebude mať nikto rád. Po spustení vás privíta veľmi odfláknuté fádne menu, na ktorom vidno, že autori si s ním dlho hlavu nelámali. Len ponuka možností a sivé pozadie, nič viac. Síce nejde o žiaden obrovský zápor a možno som rozmazaný všetkými vysokorozpočtovými hrami, ale celková estetická hodnota je nulová. Čo však poteší je kvalitné hudobné pozadie, ktoré dodáva tú správnu atmosféru divokého západu. Je však nutné podotknúť, že ide o jedinú hudobnú stopu v hre.

Pri výbere herných módov vás možno prekvapí, že tu nenájdete klasiky ako deathmatch alebo capture the flag a bude chvíľu problém zorientovať sa. Vidno, že práve na variabilitu a maximálne prispôbenie hry prostrediu divokého západu dali vývojári najväčší dôraz. Na druhej strane z piatich módov sú tri skutočne originálne a zvyšok sú len premenované klasiky (shootout by sa dal pokojne označiť aj team deathmatch a dosť prekvapivo sa tu nachádza aj conquest, kde obsadzujete dôležité body na mape). Prvým je Robbery, teda lúpež, kde je jednému tímu pridelené zlato a druhý sa ho pokúša ukradnúť. Ďalej Greed, tu zlato získavajú oba tímy a logicky vyhráva ten, ktorý ho nazhromaždí viac. Nakoniec Powderkeg, kde jeden tím bráni kontrolné body a druhý sa ich pokúša pomocou dynamitu odpáliť.

Typov postáv alebo povolání v hre nie je závratný počet, a tak tu máme pištoľníka, lovkyniu, šerifa a strelca. Plešatý pištoľník je prototypom kovboja a nosí so sebou len svoj revolver, ktorý dokáže do nepriateľa vyprázdniť v rekordne nízkom čase. Pohybuje sa najrýchlejšie zo všetkých postáv, ale v boji proti presile nemá žiadnu šancu. Lovkyňa so sebou nosí pušku s optikou na väčšie vzdialenosti. Jej problémom je, že niektoré mapy neumožňujú dostatočné využitie tejto postavy, pretože sa proste na dlhšie vzdialenosti kvôli členitosti terénu a stavbám v ceste mieriť nedá a takisto často padne skôr ako zameria cieľ. Šerif je ultimátna postava, ktorá sa vďaka svojej opakovacej puške hodí prakticky na všetko, čo je škoda, pretože po mapách potom behá kopa šerifov a ostatné povolania zostávajú nevyužitú. Nakoniec strelec s imidžom tučného baníka so sebou nosí dvojhlavňovú brokovnicu a je presným opakom lovkyně, čiže efektívne útočí len na blízko.

Takže máme herné módy, postavy a väčšie zápory sa ešte neobjavili. Kde teda tkvie problém Lead and Gold? Autori sa príliš ponáhľali a vydali hru príliš skoro a to má za



následok zopár rozhodujúcich závad. Prvou je takmer nulová komunita okolo hry. Často sú všetky servery prázdne a ak sa nájde nejaký, kde sa hrá, jeho sídlo je najskôr v Štokholme alebo dokonca v USA. Keď sa nakoniec niekam pripojíte a uvidíte tú spúšť, najskôr vás prejde chuť ďalej hrať. Hráči sú roztrúsení po mape, absolútne spolu nekooperujú. Promenávajú sa tu samí fraghunteri, ktorých absolútne nezaujímajú o aký mód hry ide a nie je prekvapením, že na konci väčšiny kôl sa objaví nápis: Round Draw, keďže nikto neplní čo od neho hra požaduje. Darmo teda aj mapy ponúkajú rôzne okľuky a strategicky využiteľné miesta, nikto sa o ne nestará a keď sa začnete pokúšať hrať podľa pravidiel, najskôr vás niekto zastrelí. Proste hrôza a je veľmi nepravdepodobné, že by sa to časom vylepšilo, keďže ide o dosť neznámu hru.

Ďalším problémom je systémová optimalizácia. Lead and Gold síce má peknú komixovo ladenú grafiku (podobne ako jeho veľký vzor Team Fortress 2), ale rozhodne nejde o žiadny zázrak a čo najviac zaráža je jej hardvérová náročnosť. Aby sa hra dala hrať v dostatočne plynulom framerate som musel znížiť detaily takmer na minimum a to je na počítači, ktorý bez problémov rozbehal multiplayer betu Medal of Honor skutočne hanba. Hra dokonca často padá na desktop a to v tých najnevhodnejších momen-

toch. Servery majú biednu odozvu, keďže sú tvorené jednotlivými hráčmi.

Lead and Gold v sebe nesporne skrýva potenciál zaujať, ale ten bol v podstate zabitý samotnými tvorcami, keď hru vypustili do sveta v značne nedokončenej podobe. Je pravdepodobné, že systémové nedostatky budú časom odstránené patchami, ale je otáznosť, či sa potom ešte niekto na túto hru chytí. Ak by ste si to chceli predsa len vyskúšať, nebude vás to stáť až tak veľa, u nás je hra distribuovaná za budgetovú cenu necelých desať eur.

HODNOTENIE

Platforma:	PC
Výrobca:	FatShark
Distribútor:	TopCD
Multiplayer:	áno
Lokalizácia:	nie

5



Herné trendy 2010

Autor: Milan "yankee" Hučko

Každá móda býva smiešna dvakrát: na začiatku a na konci. Žiaľ, podobný univerzálny kľúč k pochopeniu fungovania biznisu nestráca platnosť ani pri zábavnom priemysle, ktorého časťou sa občas snažíme byť všetci. To čo sa pred niekoľkými mesiacmi či rokmi jagalo pod reflektormi médií upadá dnes do prachu zabudnutia, v lepšom prípade je to parodované alebo používané v reklamách ako upozornenie pre budúce generácie.

Rok 2010 sa zdá byť mílnikom asi tak ako keď sme vymieňali čiernobiele televízory za farebné. Ďalšia nenútená pozitívna zmena k lepšiemu. Ne(prichádzajú) síce už také revolúcie akým bolo zostrojenie samotného televízneho prijímača, napriek tomu nie sú na zahodenie. V rámci upgradu súčasného hardwaru dostáva príležitosť 3D technológia a dotykové či pohybové ovládanie. Pozrime sa na niektoré trendy aktuálneho roka, ktoré si potykajú aj s nami, hráčmi.



3D televízory

Po LCD televízoroch s LED podsvietením sa valí do obchodov už ďalšia prevratná technológia. Na Consumer Electronics Show (CES) v Las Vegas boli začiatkom januára tohto roku predstavené televízory s 3D zobrazovaním. Ak ste boli na Avatarovi, najúspešnejšom filme všetkých dôb, dokážete si živo vybaviť aké zážitky by nás mohli po večeri v pohodlí domova prenasledovať. S 3D okuliarmi, ktoré sú povinným vybavením, a ktoré sa v rýchlom slede zapínajú a vypínajú podľa snímok pre ľavé a pravé oko, bude možné nadviazať kontakt už tento rok. Amerika s menším predstihom už tretí rozmer využíva. Japonsko je samozrejmosťou. Slovensko na počudovanie núdzu o zdanlivú priestorovú hĺbku tiež mať nebude. Nedávno prebiehalo testovanie v nitrianskom Sony a galantskom Samsung Electronics. Na oba závody pripadá podiel v zásobovaní trhov strednej a východnej Európy. Medzi prvými

predajcami sa vyskytujú mená obchodných reťazcov ako Datart, Nay či Electro World. Hypernova svoju účasť zatiaľ odmietla. Obavy o kúpnu silu pretechnizovaných Slovákov sú namieste, keďže tento tovar nemá svoju plnú podporu. Televíznych vysielaní a filmov oblečených do 3D je zatiaľ ako šafranu. To by sa malo zmeniť príchodom majstrovstiev sveta vo futbale v JAR. Športový doping kanálu ESPN v rozbehu 3D hrá rovnako dôležitú rolu. K vychutnaniu takmer-reality je nutný okrem samotného 3D monitora s vysokým rozlíšením aj 3D Blu-ray prehrávač, LCD okuliare, a 3D Blu-ray disk. V Datarte 3D TV sranda vyjde na 1750 eur za 40-palcov (102cm) a 2500 eur za 50-palcov (127cm). K tomu prirátajme okuliare pohybujúce sa v rozsahu 70 – 150 eur za jeden pár. Výsledná suma niektorých hi-tech fanatikov možno zarazí a siahnu po rozhodne klesajúcich LED monitoroch.

V každom prípade hráčov slabá ponuka filmov a vysoká cena hardwaru nemusí odradiť. Sony a PS3 (obsahujúca Blu-ray prehrávač) totiž na tučné peňaženky ukuli lákavú pascu v podobe 3D hier. V ponuke nájdeme kasové trháky overené časom ako Killzone 2, Wipeout HD, Super Stardust HD, LittleBigPlanet, či ešte nedostupné Gran Turismo 5. Zoznam sa prirodzene rozšíri a pojme prerobené 2D ako aj čisto 3D tituly.

Ak by aj to bolo málo, Japonsko chystá dospelácke 3D filmy minimálne s herečkami Miky Kayamy a Yumy Asami. Keďže v tejto krajine je pornografický materiál oficiálne dostupný na PSN nebude mať trnistú cestu k užívateľom. Skôr možno



povedať, že ako každý hardware, ktorý je použitý (alebo zneužitý?) na erotické predstavy, aj PS3 by práve týmto materiálom mohla získať na popularite medzi nehráčmi, čo sa jej podľa prieskumu spoločnosti Nielsen už v rámci Blu-ray aj darí.

Nintendo 3DS

Keď sa jedná o nové technológie, tak Nintendo je zvyčajne mimo hry. Tento rok si však Satoru Iwata, prezident korporácie Nintendo nemohol dovoliť tradične chladný postoj. Alebo predsa? Podľa všetkého má súčasné Wii svoje najlepšie dni za sebou – pohybové ovládanie preberajú Sony aj Microsoft a čo sa týka handheldového trhu, pomaly ale isto si svoje hniezdočko vytvára Apple s iVecičkami. Priniesť teda 3D do ruky a bez nutnosti mať na nose prepotrebné 3D okuliare, tomu sa hovorí časovaná marketingová bomba. Žeby nové smerovanie spoločnosti?

O všetko by sa podľa aktuálnych informácií mali postarať klasické dva displeje od Sharpu, ktoré kľúčový efekt dosiahnu za pomoci senzorov pohybu, vnútornej kamery a 3D joysticku s podporou vibrácií. Akoby návnada na tretí rozmer by mohlo poslúžiť demo z DSi titulu Ritai Kakushi E Attakoreda, ktoré sa s myšlienkou ďalšieho rozmeru pohráva originálnym spôsobom.

Známe porekadlo vraví, že nie je zlato všetko čo sa blyští a táto správa znie až príliš senzačne, aby mohlo ísť o formu plnohodnotného 3D alebo aspoň nejakého skákajúceho hologramu. Už o pár dní na E3 sa snáď odhalí jeho skutočná podstata.

Dotyková elektronika

Boom dotykov neobišiel ani elektronické zariadenia. Po úspešnom prijatí naozaj revolučného iPhone niekoľkými miliónmi Apple užívateľov pred tromi rokmi v roku 2007 sa rozpútala skutočná vojna o napodobnenie uží-

vateľsky prívetivých posunkov a ovládania. A samozrejme boj o uspokojenie hladu dotykov-chtivých zástupcov po rôznych touch platformách. Okrem mobilných telefónov sa sem zaradili koncom minulého roku notebooky a tablety. K rozšíreniu dopomohol najmä Windows 7, ktorý ponúka cez podporu hardwaru dotyk v základnom balení. Svoju šancu tak prijali nové HPčka (TouchSmart 9100), Acery (Acer Aspire 5738PG, Acer Aspire Timeline), Toshiba (Satellite U505 Touch, Satellite M505 Touch) a zdá sa, že do boja o dotyk zasiahne aj RIM s utajovaným tabletom.



Asi najvýraznejším tohtoročným „Big Bangom“ na poli dotykov je Apple iPad. Kritizovaný a zo začiatku vysmievaný pre svoju neohrabanosť a vzhľad väčšieho iPhoneu zabodoval a len za 28 dní dokázal predat' 1 milión kusov zariadení čím skrátil dosiahnutie magickej hranice známej z iPhoneu o viac ako polovicu. Dva milióny, ktoré len nedávno atakoval sa mu podarilo so zapojením sa ďalších regiónov za menej ako dva mesiace (zajtra vám prinesieme článok o hraní na iPade, ktorý už niekoľko týždňov drtíme v našej redakcii).

Môže sa iPad uchýtiť ako herná platforma? Vzhľadom na rastúcu pozíciu spoločnosti Apple a jej vplyv na Nintendo (kto by radšej nechcel napr. iPhone ako DS?) nemožno s takouto víziou nepočítať. Iwata dokonca citeľné ohrozenie nielenže naznačil, ale navrhol aj kroky, ktoré by mohli „Big N“ pomôcť udržať dominantnú pozíciu napriek rekordnému prepadu záujmu o Wii či DS. I keď médiá takúto verziu odmietajú, je pravda, že Steve Jobs je skutočný mág a navzdory zvykom a obyčajom tvorí predajné čísla jeho názor.

iPad by teda mohol byť sídliskom celej flotily jednoduchých hier alebo ťa-

hových stratégií, na ktoré sa skvelo hodí veľký dotykový displej. Miesto si v ňom nájdu aj kartové a doskové tituly. Závod typy Asphalt 5 a ovládanie naklápaním však core hráčov iste neosloví. Tlačidlá sú predsa len presnejšie a nedajú sa s virtuálnymi prvkami porovnávať. Otázkou je aj prenosnosť. iPad „macka“ do zadného vrečka jednoducho nenatlačíte. Cena na Slovensku rovnako jednou z tých user-friendly rozhodne nebude. Za 500 Eur nakúpite aj niekoľko konzol naraz.

Pohybové ovládanie

Byť priamo v centre vojnového konfliktu s poslednou guľkou v hlavni alebo pri rozhodujúcom baseballovom odpale...to človeka poznačí. Najmä ak realita nie je len o rýchlom manévrovaní končekov prstov ale do akcie je zapojené celé telo. Nintendo podobnú stratégiu vedie už roky a len posledná E3 predstavila konkurenciu v podobe Project Natal od Microsoftu a PlayStation Move od Sony. Zásadný rozdiel? Presnosť. Hlasové pokyny. HD rozlíšenie.

Sony ako svojho maskota pre pohybové ovládanie zvolilo evolvovaný koncept dievčenského masážneho prostriedku zakončeného farebnou guľôčkou. Jeho história sa začala akoby neplánovane na minuloročnej E3, ktorá okrem absencie jeho názvu, veľmi biedne ukojila túžbu verejnosti po dodatočných informáciách. Možno povedať, že oznámenie skôr prebehlo ako reakcia na Project Natal spod ruky Microsoftu. Aby PlayStation Move – ako sa ovládač volá – správne funoval, potrebuje kamerku PS Eye, ktorá v spolupráci s PS3 a trojosovým gyroskopom, pozemným magnetickým senzorom a spomaľovacím senzorom vyhodnocuje polohu užívateľa a zabezpečuje mu dojem, že ovláda objekty priamo v hre.

Koncept Move ovládača bol prevzatý z Wii predlohy avšak s väčšími výhodami. Ovláda sa podobne jednou rukou, nepotrebuje však klasické batérie, stačí mu mini-usb napájanie z PS3. Pri hraní nebude robiť problém rozptyl mimo obrazovky ako tomu je u Wii. PS Eye a kamerové senzory zabezpečia zosnímanie každého pohybu a nedochádza tak k prerušovaniu hry.

Pri uvedení, ktoré by malo byť obdobne zosynchronizované s konkurenciou (október 2010?) sa okrem rozbehnutých projektov rôznych žánrov určite objavia aj kolekcie mini-hier a la Wii Sports - Sports Champions.

Fanúšikovia Xboxu svoje nádeje vkladajú do zariadenia Project Natal. Peter Molyneux, ktorý je majstrom slova schopný zaujať, pri predstavovaní Natalu použil všetok šarm a esá, aby presvedčil, že jednoduché futuristické pohybové ovládanie je novým trendom, ktorý má Microsoft zvládnutý na výbornú. Demonstrácia hrania, v ktorom je ovládačom sám hráč sa líši od Move a predurčuje tak herný software pre jednoduchých hráčov, ktorí nebudú ovládať hry s dôležitou presnosťou (NASCAR?).

Project Natal je v podstate kombináciou RGB kamery, infračerveného projektoru s monochromatickým CMOS senzorom a mnohopásmovým mikrofónom. Dokáže rozoznať až 31 častí ľudského tela aj pri zhoršených svetelných podmienkach čiže sen prvkoch ovládania z vesmírnej lode v roku 3044 neprídete.

Čo môže presvedčiť skupinu okolostojacich, nezúčastnených na hernom priemysle je fakt, že ovládačom bude aj hlas. Predstavte si, že mediálne centrum vášho bytu reaguje po príchode do domov na váš hlas a spúšťa mp3ky, hry filmy, listuje v zoznamoch či zavolá kamarátovi. Okrem toho s avатарom by malo byť možné viesť zmysluplnú diskusiu, pretože dokáže rozoznávať vaše pocity, emócie a má vyberanú slovnú zásobu. Otázkou pre náš trh najviac páčivou je však lokalizácia..

Isté je že už o niekoľko desiatok hodín budeme mať v mnohých otáznikoch jasno. Nech preto žije E3 2010.



Hráme na iPhone / iPod Touch

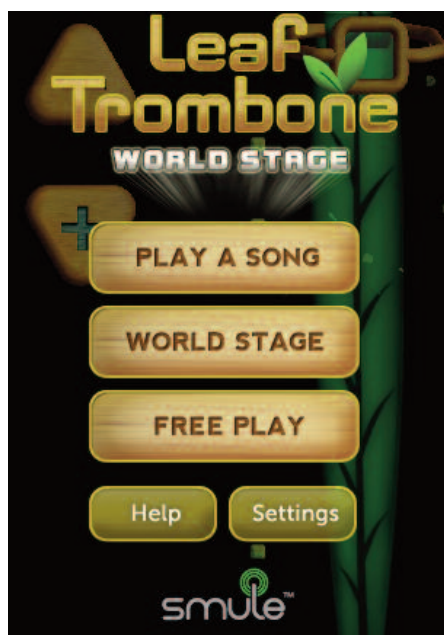
Autor: Richard "gulath" Bojničan

V nadpise článku naozaj nechýba zvrtné zámeno sa. Tento krát sa ideme baviť o trošku inej forme zábavy na iPhone / iPod Touch, konkrétne o muzicírovaní.

Je o mne známych niekoľko faktov. Napriek svojmu, už relatívne pokročilému veku som veľmi hravý a skúšam kopec vecí. Okrem toho ma vždy bavilo tvoriť nejakú tú hudbu. Preto som aj na iPhone postupne pokúpil niekoľko rozličných hudobných aplikácií. V tomto článku, tematicky práve venovanému hudbe na iPhone sa im trošku budem venovať. Začneme teda tými jednoduchšími.

Ak nemáte ani potuchy o tom, čo je to hudba a ako sa tvorí, určite ste niekedy skúsili „hrať“ na trávový list. Tento jednoduchý hudobný nástroj sa dočkal aj svojho spracovania v iPhone, dokonca oveľa sofistikovanejšieho ako je ten originál. Aplikácia sa volá:

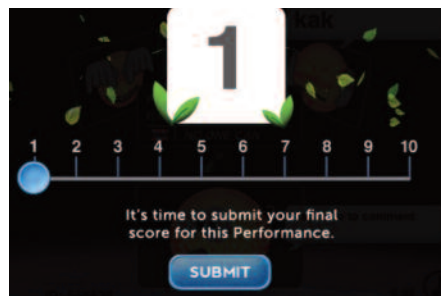
Leaf Trombone



V podstate má táto aplikácia veľmi jednoduchý princíp. Umiestnením nášho prsta na obrazovke iPhone ovplyvňujeme výšku tónu, ktorý bude hrať. A keďže sa ráta s tým, že my vlastne hudobníci nie sme, vyberieme si jednoducho melódiu z predpripravených a z ľavej strany sa na nás začnú hrdinsky vrhať lístky zo stromu. Keď sa dotknú potrebného tónu, je nutné sa v tej oblasti dotknúť aj prstom. Ak sa nám to podarí, tak sa napríklad dopracujeme k tomu, že si zahráme Bohemian Rhapsody od

Queen.

Okrem tréningu nám trombone ponúka možnosť vystúpiť na celosvetovom javisku, kde nás môžu ostatní



buď počúvať v úlohe observera, alebo dokonca hodnotiť náš výkon v úlohe porotcov, či sudcov... Rovnako sa do úlohy sudcov môžeme ponúknuť sami, a posudzovať to ako hrajú ostatní. Je to celkom zábavné, pokiaľ nenarazíte na niekoho, kto si z toho zjavne iba robí srandu... Druhou z takto zábavných aplikácií je:

Ocarina

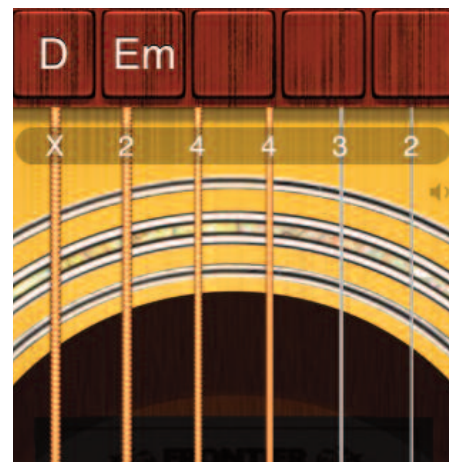
Tento program je od rovnakých tvorcov ako v prvom prípade. Pri Ocarine sa už dá viac hovoriť o solídnom muzicírovaní. iPhone sa premení na skutočnú okarínu, ktorá má štyri otvory a ich zakrývaním tvoríme jednotlivé noty, ktoré potom hráme. Na prvý pohľad dosť komplikované, avšak aj tu je jednoduchá pomoc. Smule majú svoju stránku, kde si užívatelia navzájom vymieňajú pesničky. Takže stačí nájsť tú, ktorá nám práve vyhovuje a otvorí sa nám pesnička krásne rozkreslená presne ktoré dierky máme zakryť. Samozrejme, že ako do okaríny aj tu je nutné do iPhone fúkať, konkrétne do jeho mikrofónu.

Hudba ktorú produkujeme sa taktiež online vysiela (dá sa to vypnúť a samozrejme, že to veľmi žerie baterku), takže môžeme počúvať ľudí po celom svete ako muzicírujú a ak sa nám ich hudba páči, môžeme im poslať srdiečko. Ďalším programom venujúcim sa produkcii hudby na iPhone je:

Guitar

Tu sa však už môžeme baviť o celkom zaujímavej náhrade skutočnej gitary. Jediné, čo je nutné, je si predpripraviť akordy. Totižto sa jedná skutočne o simuláciu gitary, presnejšie jej strunníka (to je tá časť, kde sa na nej brnká rukou). Ovládanie je celkom jednoduché, vyberieme si akord ktorý chceme zahráť, a prstami sa dotkneme strún. Je možné hrať klasicky, pohybom po strunách, alebo vybrnkávaním na každú zvlášť.

Keďže by na iPhone bolo naozaj náročné simulovať aj hmatník (na iPad je aj s hmatníkom, pozn. DKF), jednoducho je to nahradené tlačidlami, na ktoré si preddefinujeme akordy.



Preddefinované tlačidlá sa dajú uložiť, takže si vieme vytvoriť databanku piesní, ktoré chceme hrať a máme vlastne pri sebe vždy gitaru ako aj akordy k pesničkám. Celkom praktické. Okrem akordov si vieme nastaviť aj ľubovoľné grify, alebo brnkáť na hociktovej časti hmatníka. Jednoducho sa naozaj dá hovoriť o veľmi kvalitnej náhrade za gitaru, pokiaľ si tú svoju práve nenesieme na chrbte so sebou.

Podobne ako predchádzajúce aplikácie, aj táto umožňuje si vypočuť online hrajúcich nádejných gitaristov a tiež ohodnotiť ich výkony.

Poslednou aplikáciou spomedzi hudobných hračiek ktoré som testoval je:

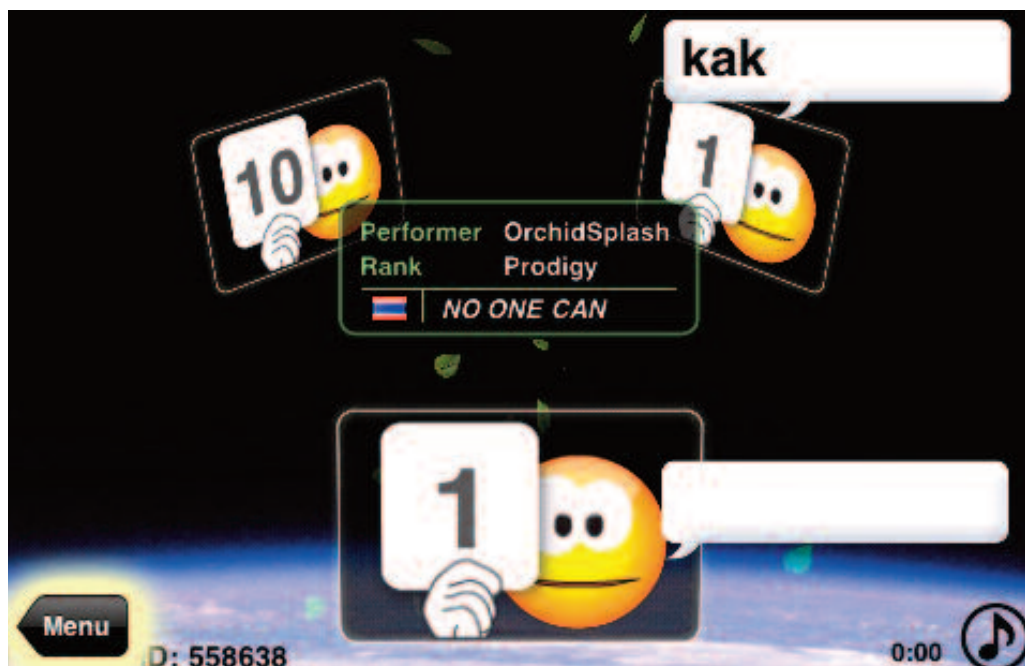
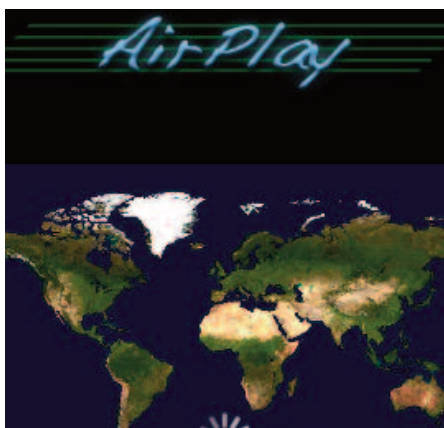


nLog syntetiser

O tejto aplikácii som vôbec netušil, kým som náhodou neobjavil na youtube videjko mladej slečny, ktorá pod nickom Applegirl len hraním na viacerých iPhoneoch kompletne zreprodukovala Poker Face od Lady Gaga. V podstate aj gitaru mám odkopírovanú od nej, s jej pomocou pre zmenu predviedla Irreplacable od Beoynce. Pri nLog syntetizéri sa už bavíme o pomerne serióznom hudobnom nástroji. Ponúka obrovské možnosti úpravy tónu, takže si v podstate naozaj môžeme vytvoriť presne zvuk, ktorý cheme. Klávesy na ktorých hráme sníma viaceré súčasne, takže nie je problém hrať akordy alebo súčasne dve melódie. Samozrejme o dynamike úderu sa hovoriť nedá, predsa len toto obrazovka iPhoneu nesníma. Každopádne sa však jedná o skvelý nástroj, s ktorým sa dá naozaj zabaviť, ak máte nejaké tie znalosti ako sa hrá na klávesových nástrojoch.



Ako vidíte, hudba sa na iPhone / iPod Touch naozaj dá produkovať. Je už len otázkou či by ste uprednostnili zábavné aplikácie, alebo skôr profesionálne orientované. Každý si však dokáže niečo nájsť...





Mass Effect 2: Overlord

Autor: MickTheMage

Bioware odvedli s druhým Mass Effectom kus dobrej práce. Dokázali totiž u niektorých jedincov vytvoriť akúsi miernu závislosť na ich svete, a tak má človek pocit, že by sa rád do toho sveta vrátil, niečo v ňom robil, hoci to už nedosiahne kvalít hlavného príbehu. Pravda, na kvalitu DLC k Mass Effect 2 existujú rôzne názory. Avšak jednoznačne medzi tie kvalitné môžeme zaradiť Kasumi – bez diskusií. Čo však s najčerstvejším prírastkom do rodiny?

Overlord je DLC, ktoré vám zaberie niečo okolo dvoch hodín hracieho času. Odohráva sa celé na jednej planéte, avšak v niekoľkých mierne odlišných prostrediach. Na presun medzi jednotlivými lokáciami na planéte využijete aj ono vozítko Hammerhead, ktorému som nemohol v prídavku Firewalker prísť príliš na chuť. Naopak v tomto prídavku ma to jazdenie, vlastne lietanie celkom bavilo a zrejme dohrám i zvyšné misie Firewalkera. Pritom sa v zásade nič nemení, s vozítkom stále viac-menej podstupujete priam plošinovkové eskapády :).



Medzi nami, čo sa týka DLC pri Mass Effecte, už dávno som rezignoval na náznak akéhokoľvek RPG, aj keď nakoniec i tu príde na nejaké to rozhodnutie, hlavnou osou, ktorá posúva príbeh dopredu je akcia. Tu sa prakticky nič nezmenilo, len niektoré prostredia

sú naozaj vydarené, čo sa pohľadu týka. Vlastne, ono je to celé Sheppardova misia. Postavy, ktoré si so sebou zoberiete na misiu, sú tam akosi do počtu. Nič nekomentujú, nemajú postoje voči vašim činom,

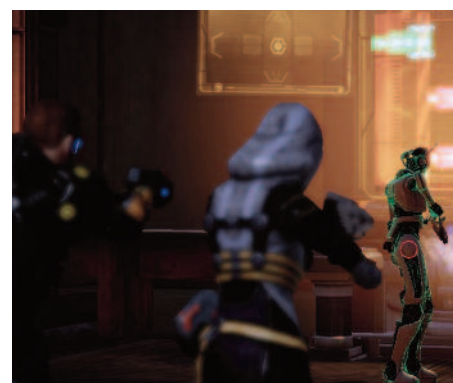


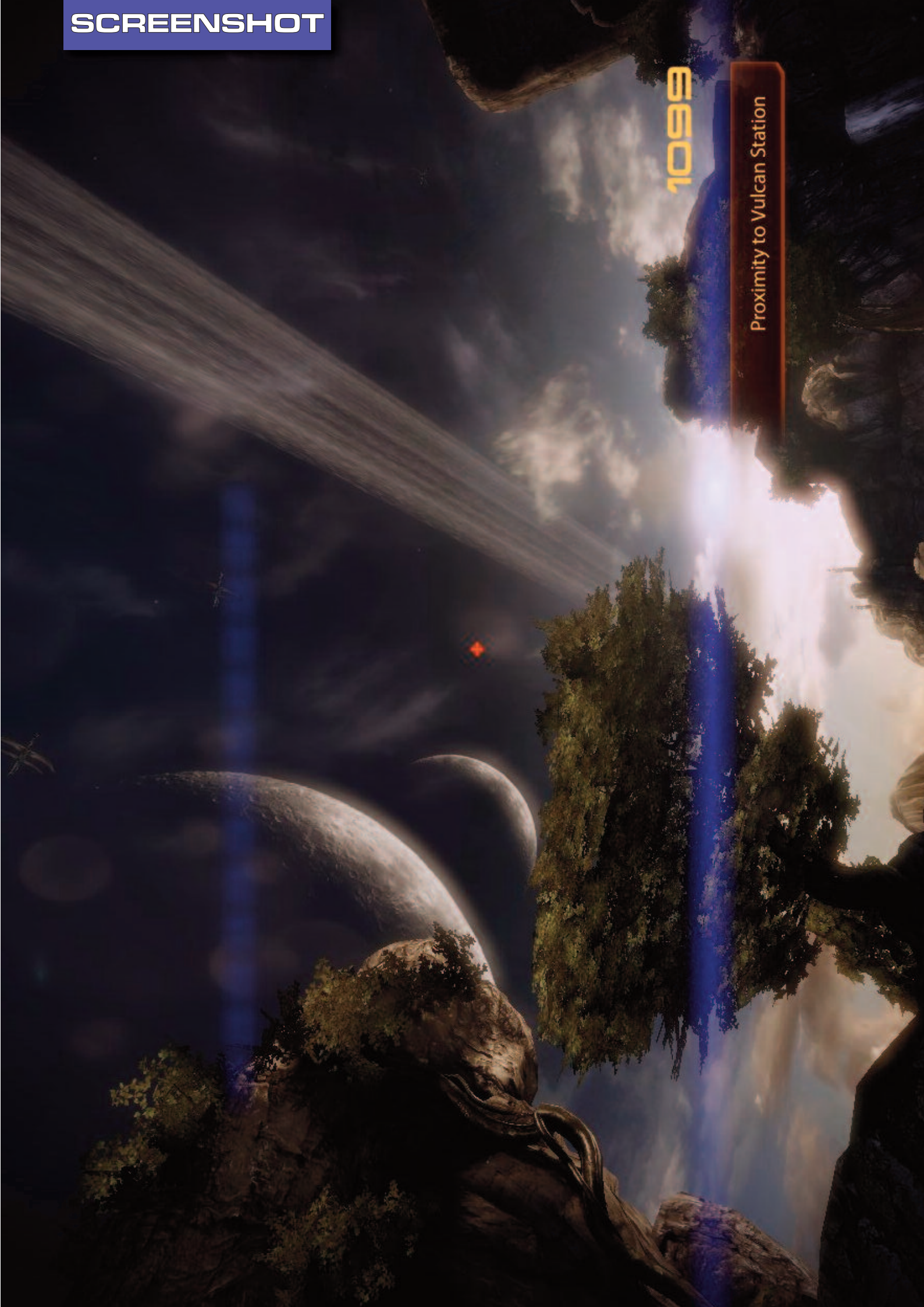
len tam skrátka sú, ako kulisa, prípadne štatisti v niektorých scénach. Čo je podľa mňa veľká škoda, keďže akási interakcia medzi vašou postavou a spoločníkmi boli pre mňa jedným z pilierov druhého Mass Effectu.

Lenže, je tu práve oná závislosť na svete, ktorú som si vytvoril a radosť, ktorú mám pri hraní, mi výrazne neskazí ani relatívna priamočiarosť celého DLC. Dokonca ani ten malý technický problém, keď mi nie je umožnené nahráť uloženú pozíciu DLC – píše pri nej Unknown a odmieta čokoľvek spraviť. Avšak keď nahrám nejakú inú pozíciu (napríklad na Nor-

mandy) a potom sa opäť vrátim do menu na nový „load“, už ide všetko bez problémov. Predpokladám, že túto situáciu má na svedomí práve toto DLC, keďže predtým som podobné správanie hry neregistroval.

Aj napriek týmto menším chýbam, však na mňa Overlord pôsobí veľmi slušným dojmom, čo má na svedomí celkom zaujímavé vyústenie celej misie (i keď nie nečakané). Musím povedať, že krásne nastolilo nejakú tú zaujímavú otázku a zanechalo i nejakú tú stopu vo vnútri. Opäť však trochu nešikovne, avšak každá snaha vydolovať z hier niečo viac sa cení. Pre skalných fanúšikov Mass Effectu je teda Overlord povinnosťou a ostatní budú veľmi zvažovať, či potrebujú hrať ďalšiu viac-menej štandardnú Mass Effect misiu.





10999

Proximity to Vulcan Station

