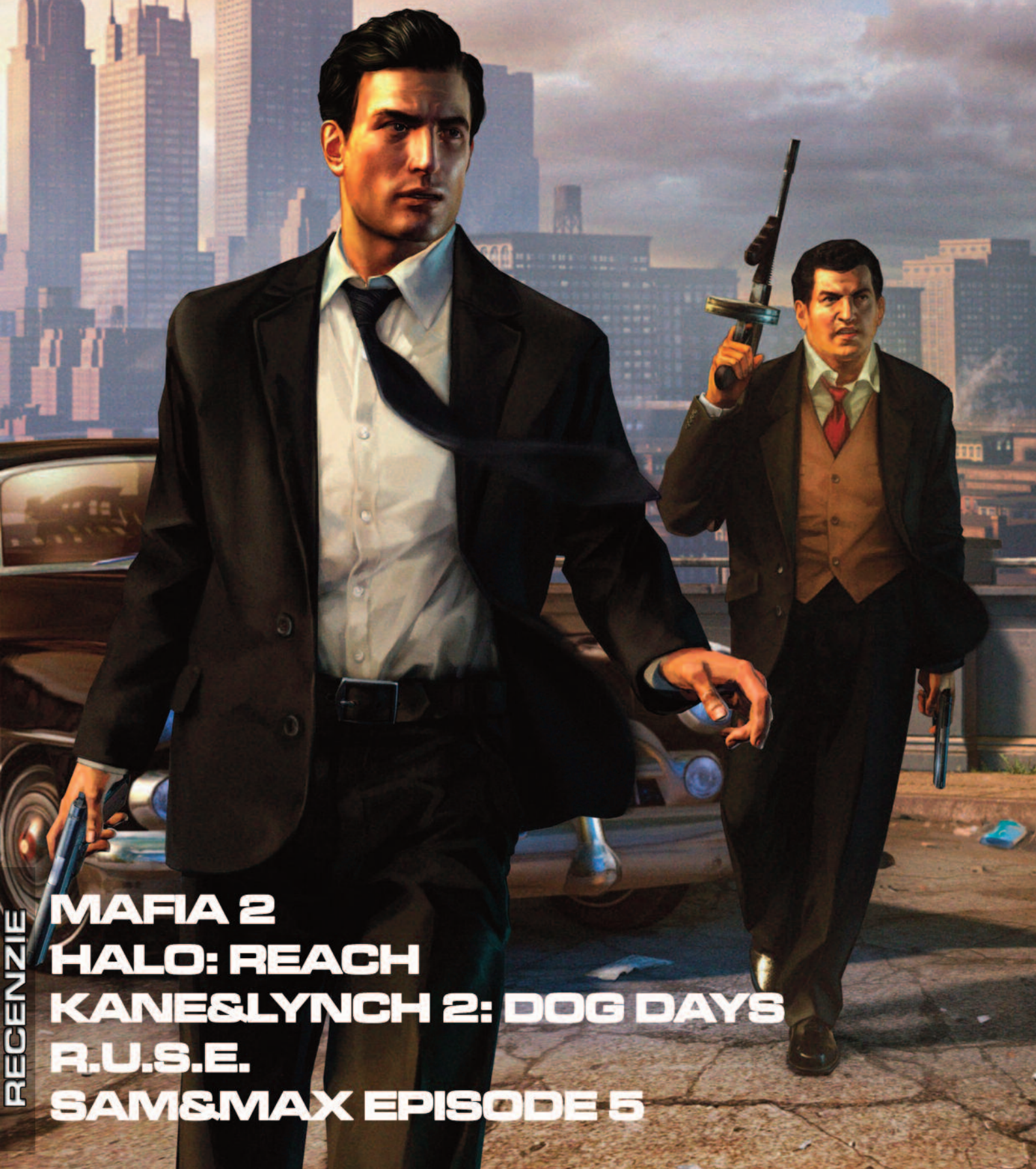




# gamesweb.sk

... a o hrách viete všetko !  
september 2010



RECENZIE

**MAFIA 2**

**HALO: REACH**

**KANE & LYNCH 2: DOG DAYS**

**R.U.S.E.**

**SAM & MAX EPISODE 5**





**4** Staré časy sú za nami, nový Gamesweb.sk pred nami...

**6** Herné legendy  
Fenoméni menom Starcraft

**12** Preview a dojmy

Civilization V

14 Enslaved

16 Dragon Age 2

18 Medal of Honor, dojmy z multiplayeru

**20** Recenzie

Mafia II

24 Sam&Max Season 3 Ep. 5: The City That Dares Not Sleep!

26 Kane & Lynch 2 - Dog Days

30 15 Days

32 R.U.S.E.

35 HALO: Reach

38 Sid Meier's Civilization V

41 NHL 11

43 Everybody's Tennis

44 Need for Speed: Shift

**45** Téma

Tokyo Game Show 2010

**46** Hardware

PlayStation Move

**48** Blogosféra

Istrocon 2010

49 Star Trek Online - Series 1: The Breen

**50** Užívateľské recenzie

Mafia II DLC: Jimmy's Vendetta

51 Dragon Age: Origins - Witch Hunt DLC





GamesWEB



hrajmobil.sk

...a o hrách viete všetko.



gamesweb.sk

... a o hrách viete všetko !

## Staré časy sú za nami, nový GamesWeb.sk je pred nami...

*Nová doba! Nová doba! Mladší preberá staršieho. Jedna éra končí, nová éra začína. Stará známa značka vstáva z popola, pričom ju z neho vyťahuje relatívny nováčik na poli hernej publicistiky. Áno je to tak. Značke [www.hrajmobil.sk](http://www.hrajmobil.sk) je koniec, avšak jej krv a energia, tá zostáva...*

Keď som pred dvoma rokmi zakladal portál [www.hrajmobil.sk](http://www.hrajmobil.sk), tak som mal v pláne sa na ňom venovať iba mobilným hrám. Z toho dôvodu bol aj názov portálu zvolený tematicky. Ako však čas plynul, záber platforiem sa rozširoval, až sme nakoniec skončili ako portál, ktorý recenzuje hry na najviac herných (a aj neherných) zariadení v našom, ale aj v okolitých štátoch. Táto skutočnosť samozrejme situáciu patrične zmenila a tak nastal čas, aby sme sa poobzerali po novom názve.

No a prečo GamesWeb.sk? Pretože je to jedna z najstarších herne publicistických značiek na Slovensku, ktorá má za sebou už jednu dekádu a rozhodne tento názov náš stav a situáciu viacej vystihuje. Takže slovo dalo slovo a [www.hrajmobil.sk](http://www.hrajmobil.sk) prebral názov a históriu [www.gamesweb.sk](http://www.gamesweb.sk). Od 17. 9. 2010 sa teda [www.hrajmobil.sk](http://www.hrajmobil.sk) oficiálne mení na [www.gamesweb.sk](http://www.gamesweb.sk).

Samozrejme, s novým názvom prichádza aj nový dizajn a veľké množstvo novinek. Okrem dizajnu sme pre vás nachystali veľké množstvo nových funkcií, ktoré vám dúfam spríjemnia pobyt na našom portály a skvalitnia "nasávanie" nových herných informácií.

Okrem doplnenia nových sekcií ako sú galéria videí, [gamesweb.offline](http://gamesweb.offline), rozhovory, bleskovky, či výpis najpopulárnejších článkov, downloadov atď. Sme pre vás pripravili aj nový komunitný systém, vďaka ktorému si budete môcť so svojimi priateľmi meniť informácie o hrách, posilať krátke správy, písať svoje recenzie alebo blogy, či pochváliť sa svojimi úspechmi dosiahnutými v systéme Steam alebo na PSN a XBL. Okrem toho máme v príprave aj ďalšie veci, ktoré nemajú v našich (a vlastne ani v cudzích) končinách vo svete herných portálov obdoby. To však príde až priebežne počas nasledujúcich týždňov. Okrem toho sa budeme najbližšie dni snažiť vychytať všetky chyby, ktoré nám ešte unikli do ostrej prevádzky (a že ich ešte asi nebude málo :) Preto prosíme aj o trocha trpezlivosti.

Takže, toľko zatiaľ v skratke. Dúfam, že sa vám bude nový GamesWeb.sk páčiť a budeme sa na týchto stránkach stretávať pravidelne. Naša snaha bude robiť tento portál pre vás, našich čitateľov čo najatraktívnejší. Verím, že sa nám to spoločne podarí.

Daniel "DanKanFan" Kaničar



DRAGON AGE II

# Fenomén menom StarCraft

Daniel "LordDan" Hujo

*Ak niekto o sebe tvrdí, že je milovníkom hier žánru RTS (real-time strategy) musí bezpodmienečne poznať StarCraft. Hru, ktorá formovala podľa mňa milióny hráčov na celom svete a ktorá aj po neuveriteľných 12-tich rokoch od vydania je pre niektorých samozrejmom súčasťou ich HDD a pracovnej plochy Windows. Hru, ktorá sa stala Mekkou multiplayerového hrania.*



## Zrodenie

StarCraft je dielom známeho vývojárskeho štúdia Blizzard Entertainment. Svetlo sveta uzrela táto hra v roku 1998, presne 31. marca. Blizzard pri vývoji vytvoril úplne nový engine odlišný od toho použitého pri vývoji Warcraftu. Navyiac sa StarCraft odlišuje od Warcraftu v jednej pomerne významnej veci a to v nevyváženosti bojujúcich rás. Je otázkou, čo viedlo vývojárov k tomu, aby už každá rasa nemala len ekvivalenty rovnakých jednotiek. Na jednej strane to mohol byť tlak hráčov a fanúšikov série Warcraft, ktorý po tejto zmene volali. Na strane druhej ich mohla ovplyvniť konkurencia z Westwood Studios s ich sériou Command & Conquer, ktorá nevyváženosť jednotiek mala zakomponovanú. A možno sa len samotní autori chceli vyhnúť porovnávaniam Warcraftu so StarCraftom a zaviesť do hry prvok, ktorý by hru robil o niečo reálnejšou. Vývojári sami označujú ako najväčšie rozdiely medzi Warcraftom a StarCraftom dostupnosť troch hlavných hrateľných rás, pričom každá z nich má svoje špecifické jednotky, budovy a schopnosti.

Hra sa stáva bestsellerom medzi hrami v roku 1998 a dodnes sa drží v rebríčku najpredávanejších hier s viac ako 11 miliónmi predaných lisovaných diskov. StarCraft bol vytvorený pre PC, Apple a časom sa dočkali aj majitelia Nintendo 64. Pre obrovský komerčný úspech hry sa krátko nato dočkal StarCraft rozšírenia v podobe add-onu s názvom StarCraft: Insurrection, ktorý vytvorila spoločnosť Aztech New Media a bol schválený Blizzardom. Nasledoval ešte jeden add-on balíček od Stardocku s názvom StarCraft: Retribution. Oba tieto balíčky priniesli nové rozšírenie pôvodnej kampane. Bohužiaľ tieto pomerne obsiahle prídavné balíčky od roku 2003 nie sú na trhu a nie je o nich ani žiadna oficiálna správa. Následne, osem mesiacov po vydaní StarCraftu sa na trh dostáva plnohodnotný datadisk StarCraft:



Brood War. Ten taktiež získava ocenenie za najlepšie rozšírenie hry v roku 1998. Samozrejmosťou je niekoľko kníh a stolná hra.

Čo je však kuriózne a pre mňa osobne veľké prekvapenie, je čakanie na druhý diel. Mnohí a podobne aj ja, by čakali, že pri takom obrovskom úspechu hry sa dočkáme druhého pokračovania hry v krátkom časovom odstupe od prvého dielu. Opak je však pravdou a druhého pokračovania sme sa dočkali len nedávno. Najskôr bola spustená beta verzia hry pre profesionálnych hráčov, ktorí mali otestovať nové prvky a jednotky, aby bola hra viacerých hráčov dokonale vyvážená. Áno, počítate správne, jedna z najlepších a najúspešnejších strategických hier histórie sa dočkala druhého pokračovania po neuveriteľných 12-tich rokoch! A podľa toho, čo sme zatiaľ mali možnosť vidieť a čítať a niektorí už mali česť aj osobne sa zoznámiť, sa čakanie na druhý diel oplátilo.

### Sme vo vesmíre sami?

S konečnou platnosťou môžem konštatovať, že okrem nás sú vo vesmíre minimálne dve ďalšie inteligentné formy života, možno dokonca tri a niektoré z nich by tú našu ľudskú rasu radi využili k svojmu plánu na ovládnutie celého vesmíru. Avšak, nemusíte sa báť rádioteleskop v Portoriku, Hubbleov teleskop a ani program SETI nič nezistili, toto je totiž realita sveta Star-Craftu.

Prvou rasou, na ktorú sa pozrieme, budú Terrani. Terrani sú v podstate normálni ľudia žijúci vo vesmírnom sektore Koprulu, ktorý sa nachádza asi 60 000 svetelných rokov od Zeme.

Títo ľudia sú pôvodnom zo Zeme, ale boli to ťažkí zločinci, ktorí boli vyslaní, aby založili vzdialené kolónie a našli tak nové zdroje nerastného bohatstva, pretože samotná Zem mala v tej dobe asi 23 miliárd obyvateľov. Vyslaných bolo 40 000 ľudí uložených do dlhodobého hibernačného spánku. Putovali na 4 lodiach (Nagglfar, Argo, Sarengo, Reagan) k planéte Gantris VI, ktorá bola vzdialená jeden svetelný rok od Zeme. Na lodi Nagglfar bol nainštalovaný navigačný systém a ostatné lode boli naprogramované ju nasledovať. Neznámou chybou ale došlo k zmazaniu súradníc Gantrisu VI, ale aj Zeme a všetky lode tak putovali hyperpriestorom dlhých 28 rokov,

– Tarsonis, Moria a Umoja. Vzniká Nový svet, v ktorom sa darí najviac Tarsonisu. Kolónie sú po určitom čase zjednotené a prosperujú. Avšak Tarsonis začína silnieť a zakladá Konfederáciu, čoho sa obávajú ostatné dve pôvodné kolónie Moria a Umoja a vzniká Kel-morianský kartel. Následne vypukne vojna cechov práve medzi Konfederáciou a Kartelom, ktorá trvá 4 roky. Konfederácia nakoniec vyjedná mier a anektuje všetky ťažobné kolónie Morie. Umoja, ako odpoveď na tieto udalosti, zakladá Umojanský protektorát. Táto situácia sa nepozdáva ani všetkým obyvateľom Konfederácie a dochádza k vzbure na planéte Korhal, ktorú vedie Angus Mengsk. Ten



až sa batérie vyčerpali a motory boli poškodené. Lode vystúpili z hyperpriestoru práve v sektore Koprulu, písal sa zhruba rok 2300. Poškodené lode aktivovali núdzový režim a pristáli na najbližších obývatelných planétach

je však zabitý konfедераčnými Duchmi. Do čela sa tak stavia Arcturus Mengsk, ktorý zhromaždil rebelov verných Angusovi a začal útočné akcie proti Konfederácii. Neskôr na Tarsonis prenikajú správy o tajnom



spojenectve Mengska a Umojanského protektorátu a Konfederácia sa rozhodne tvrdo zakročiť. Je vypálená salva tisíc nukleárných striel na Korhal, ktorá zabije 4 milióny obyvateľov a mení planétu na neobývateľnú púšť. Arcturus Mengsk prisahá, že Konfederáciu zničí a preživší rebeli sa teraz nazývajú Synovia Korhalu. To už sa píše rok 2491.

Druhým druhom, ktorý sa tu objavuje sú Zergovia. Vznikli vo Veľkom experimente mimozemskej civilizácie Xel 'Naga na planéte Zerus, odtiaľ ich pomenovanie. Xel 'Naga urýchlili evolúciu drobných, hmyzu podobných živočíchov žijúcich na Zeruse. Tieto druhy začali postupne asimilovať všetky druhy žijúce na Zeruse a vybrali si len najlepšie vlastnosti a najlepších jedincov, čo im umožňovalo rýchle napredovanie. Xel 'Naga poučený z predchádzajúceho neúspechu, zakladajú rasu Zergov na kolektívnom vedomí podobne, ako napr. včely a mravce, základom sa stáva Overmind (nadvedomie), ktorý riadi každého člena v roji. Postupne si Overmind vytvára základy osobnosti a vyššieho intelektu. Nakoniec boli asimilované všetky druhy žijúce na Zeruse a Overmind si uvedomil, že musí pre rozšírenie roja opustiť Zerus. To sa mu podarí vďaka neznámym tvorom cestujúcim vesmírom, ktorých privolá a asimiluje. Overmind následne ochromil psychické spojenie Xel 'Naga a vyslal roje na ich zničenie. Absolútna väčšina Xel 'Naga bola asimilovaná a Overmind získal znalosti o mnohých rasách obývajúcich vesmír a opustil Zerus. Jednej rasy sa ale zvlášť obával a potreboval získať psionické schopnosti, avšak žiadny druh, ktorý asimiloval mu túto schopnosť nepriniesol. Až do mo-

mentu, kedy jedna z jeho vzdialených sond nedorazila do sektoru Koprulu a neobjavila obrovský psionický potenciál ľudí. A tak sa Overmind vybral na cestu k ľudskému sektoru.

Tou rasou, ktorej sa Overmind tak bál boli Protossi. Tí boli prvým experimentom Xel 'Naga, ktorý stvoril po mnohých neúspechoch inteligentné bytosti, preto názov Protoss (z gréckeho - prvý). Prví Protossi žili na planéte Aiur a ich hlavnou prednosťou bola komunikácia telepatiou. Postupom času a s vývojom sa dostávajú na vysokú intelektuálnu a kultúrnu úroveň. Xel 'Naga sa rozhodli odhaliť im svoju existenciu a ďalej rozvíjať Protossov. To sa im však vypomstilo, pretože s ich osobným uvedomením rástla aj ich pýcha a ego. To viedlo k izolovaniu jednotlivcov a strate ich najdôležitejšej schopnosti – telepatickej komunikácie. Xel 'Naga sa rozhodli opustiť Aiur, čo vyprovokovalo podozrievavých Protossov k útoku, ktorý bol odrazený a Xel 'Naga opustili svojich Prvorodených. Protossi sa ocitli vo Veku bojov, ktorý trval mnoho generácií. Nakoniec všetko ukončil mystik Khas, ktorý znovu objavil dávnu schopnosť telepatie u Protossov a vytvoril nové učenie pre mladých Protossov - Khala. Opäť sú na vzostupe, vzniká spoločnosť rozdelená na tri kasty – Sudcovia, Khalai, Templári. Sudcovia sú vládnuca vrstva, Khalai sú bežní obyvatelia a Templári sú bojovníci. Protossi začali cestovať medzi svetmi a postupne si ich podmaňovať. Riadili sa zákonom Dae'Uhl, ktorý im prikazoval chrániť všetky nižšie a slabšie rasy podľa pôvodného učenia Xel 'Naga. Protossi boli aj svedkami príchodu Terranov do sektoru Koprulu, ale sami sa neodhaľovali iným rasám, nad ktorými

držali ochrannú ruku. To sa však malo zmeniť, keď pri prieskumnej misii objavili zergské sondy. Navyiac sa im podarilo zistiť, že Zergovia sú dielom Xel 'Naga a sú tak reálnym nebezpečenstvom pre Protossov. Rozhorela sa veľká debata či zachrániť Terranov, ktorí bezhlavo drancovali nerastné bohatstvo vo svojich kolóniách. Nakoniec je vyslaný expedičný zbor templára Tassadara na pomoc.

Čo však nikto nevedel bolo to, že vývoj Terranov v sektore Koprulu sledujú od samotného začiatku aj ľudia zo Zeme, tí istí, ktorí sem kolonistov poslali – spoločnosť UPL (United Powers League). Tá sa v dôsledku zistení, že existujú iné a ďaleko vyspelejšie civilizácie ako sú ľudia transformuje na UED (United Earth Directorate) čím sa zvýši jej sila a neskôr zasiahne aj do udalostí v sektore Koprulu.

### Prach si a na prach sa obrátiš

Hráč vstupuje do deja krátko po hore uvedených udalostiach. Dostupné sú tri kampane v postupnosti za Terranov, Zergov a nakoniec za Protossov. Doporučené je dodržať stanovené poradie nakoľko jednotlivé kampane na seba plynule nadväzujú.

December 2499, to je štartovacia čiara samotného príbehu pre hráča. Príbeh začína bojmi na planéte Mar Sara, kde sa ako koloniálny správca za Terranov po prvýkrát stretávate zatiaľ s neznámym protivníkom, ktorý bude neskôr niesť meno Zergovia. Pri evakuácii z Mar Sary pomôžu Synovia Korhalu a tak sa správca dostáva na druhú stranu a stojí jednak proti Zergom a aj proti vláde na Tarsonise. Spolu s ním sa na druhej strane ocitnú aj Jim Raynor a generál Duke, vysoko-





postavený konfedační velitelia. Pričom zisťujete, že Zergovia nie sú na týchto okrajových planétach náhodou, ale čiastočne ide aj o experiment, ktorý skúma ich ovládanie a bojové použitie. Arcturus Mengsk, ale prisahal, že Tarsonis bude pykať za skazu Korhalu a Arcturus pri tom nehľadí na obeť. Do Zergského zajatia padne Kerriganová, ktorú Overmind potreboval k dokončeniu svojho plánu k ovládnutiu celého vesmíru. Nakoniec obrana Tarsonisu padne, avšak za akú cenu. Overmind získal čo potreboval a terranský sektor je v troskách.

Kampaň za Zergov nadväzuje na terranskú, takže pokračujete v ničení Terranov a čakáte na prerod Kerriganovej, aby bolo možné zistiť presnú lokalizáciu domovskej planéty Protossov. To sa nakoniec Zergom podarí a môže tak začať invázia a vyhľadanie Protossov.

V poslednej kampani za Protossov ide o poslednú možnosť, ako spasiť vesmír a moc ružovo sa to nevyvíja. Protossovia sa ešte k tomu sústreďujú na nepodstatné veci, ktoré im uberajú potrebné sily na boj so Zergami. Templár Tassadar má byť privedený pred sudcov, aby bol odsúdený za to, že neuposlúchol rozkazy ku genocíde terranských planét. Navyše sa Tassadar spojil s Temnými templármi (Protossovia vyhnaní z Aiuru, lebo sa nechceli podvoliť učeniu Khala). Tí totiž využívajú protosskú schopnosť telepatie trochu odlišným spôsobom a to im umožňuje efektívnejšie bojovať proti Zergom. Tassadar totiž pochopil, že oni sú poslednou nádejou Aiuru a všetkých Protossov. Nakoniec sa spojeným silám Terranov, Protossov a Temných templárov podarí zničiť Overmind. Avšak Aiur sa úplne

zachrániť nepodarí.

O ďalšom osude pojednáva datadisk Brood War, ktorý prináša nové tri kampane, opäť jednu za každú rasu, avšak v inom poradí. Do deja v datadisku už zasahujú aj ľudia zo Zeme vyslané spoločnosťou UED. Okrem tohto pridáva datadisk po dvoch nových jednotkách Terranom a Zergom a tri nové jednotky čakajú Protossov.

### A čo hranie?

StarCraft svojimi hernými princípmi nevybočuje z rady RTS stratégií, takže to vo väčšine prípadov znamená postaviť základňu, rozvíjať technologický strom a od samotného začiatku ťažiť suroviny. Sú tu dve základné suroviny – nerasty a plyn (Vespene gas). Na ťažbu nerastov stačia klasické robotnícke jednotky, avšak na ťažbu plynu je potrebné postaviť budovu na ložisku plynu a až potom je možné aby robotníci prevážali plyn zo zariadenia do vašej hlavnej budovy.



Za vyťažené suroviny môžete produkovať jednotky, ale len obmedzené množstvo. Určitú kapacitu poskytuje hlavná budova a ďalej je nutné stavať podporné budovy, ktoré zvyšujú kapacitu až na 200, ale nie každá vami vyrobená jednotka spotrebuje len 1

kapacitu.

Okrem výroby mŕtve suroviny aj na stavbu budov a rozvíjanie technologického stromu, ktorý je pomerne bohatý a na vyskúmanie všetkých dostupných vylepšení je potrebné veľké množstvo času. Kto však vydrží a je rýchlejší, ako nepriateľ, môže sa dočkať pomerne presvedčivej prevahy.

Aj keď je StarCraft výborná hra, nedá mi nespomenúť jednu vec, ktorá je pri hraní pomerne obťažujúca. Totiž naraz môžete mať označených len 12 jednotiek, čo mi príde málo. Pri využití plnej kapacity 200 môžete mať naraz viac ako 30 jednotiek a organizovať útok je potom trochu náročné.

### Fenomén

Keď povieme, že je niečo fenomén, je to niečo mimoriadne, jedinečné, niečo, čo určitým spôsobom prekračuje hranice obyčajného, priemerného a možno aj hranice nadpriemerného. Takže čím je pre mňa StarCraft iný a jedinečný a prečo sa dostal na vrchol?

Jedným z dôvodov bude určite veľmi populárne a obľúbené vývojárske štúdio Blizzard Entertainment, kde sa dá s pravdepodobnosťou blížiacou sa istote povedať, že čo dielo, to klenot. Ale to by samo o sebe asi nestačilo, takže k tomu treba pridať aj využitie koncovky Craft, ktorá svoju slávu začala so sériou Warcraft. Podobnosť názvu hier v mnohých hráčoch určite evokovala určité spojenie a bolo by naivné tvrdiť, že to nie je marketingový ťah.

Čo hru posunulo ešte vyššie bolo určite vyslyšanie námietok hráčov práve k hram Warcraft ohľadom



vyváženosti jednotiek. Už len tento fakt dodnes vyvoláva množstvo sporov o to, ktorá rasa je najlepšia a hráči neustále vymýšľajú nové a nové taktiky hry. Ja osobne sa prikláňam k názoru, že najsilnejší sú Protossi, ale aj tak mám najradšej Terranov :-).

Čo je pre mňa veľkým plusom je príbeh a dej hry. Samozrejým predpokladom, aby sa hra zapísala do hernej histórie je príbeh. Práve ten je v StarCrafte veľmi precízne premyslený, jednotlivé udalosti do seba zapadajú, nadväzujú a v podstate tu nie je happy end :-D. Nieкто môže namietnuť, že pri hraní multiplayeru vám môže byť príbeh ukradnutý a to má pravdu, ale treba si uvedomiť, že tie milióny hráčov prvotne nepritiahol okamžite multiplayer. Naviac je až neuveriteľné, že príbeh viedol k vydaniu nespočetného množstva kníh, takže je ďalej a ďalej rozvíjaný.

A teraz jeden obrovský dôvod úspechu. Blizzard tvorí hry pre hráčov a nebojí sa ich kritiky, naopak dokáže

ju prijať a pretaviť na úspech. No a k StarCrafte Blizzard pridal editor kampaní a bol dostupný zdrojový kód hry, ktorý umožnil každému hráčovi ďalej prispievať k rozvoju hry. Každý si mohol spraviť vlastnú mapu, vlastný príbeh, svoju vlastnú kampaň s rôznymi úpravami jednotiek a podobne. Z tohto dôvodu si myslím, že za neuveriteľnou popularitou multiplayeru je práve toto. Pretože multiplayer StarCrafte je rovnaký, ako v iných stratégiách a predsa nikde na svete sa snáď nehrá na lan party a turnajoch iná hra. Aj keď to vyzerá tak, že po mnohých rokoch sa na WGC v roku 2010 hrať StarCraft: Brood War nebude. Ostáva však Warcraft III, ktorý je tiež od Blizzardu. Že by s príchodom druhého dielu odzvonilo tomu prvému? Uvidíme...

Okrem toho samozrejme hra obsahuje množstvo drobností, ktoré vás v konečnom dôsledku nútia povedať si, tak táto hra bude legendou. Určite sú to skvelé zvuky v hre, meniace sa hlášky jednotiek, zvlášť pokiaľ na ne

opakovane klikáte, hodia aj nejakú vtipnejšiu. A nemôžem zabudnúť ani na hrdinov. Určite si každý nájde toho svojho obľúbeného, ktorého bude preferovať a naopak určite mu budú iní nesympatickí. Taktiež je tu podľa mňa dobre spracovaný technologický strom, čo vám v niektorých situáciách môže priniesť veľkú výhodu nad vašim súperom. Tých drobností je veľa a naviac určite si každý nájde tie svoje.

## Záver

Sám si kladiem otázku či hra, ktorá sa v popredí drží viac ako 12 rokov, ktorú neporazili hry ovplyvujúce prepracovanou 3D grafikou, ktorá má neustálu vývojársku podporu a rozbehnete ju asi na ktoromkoľvek operačnom systéme, ktorej multiplayer je nezmazateľne zapísaný do histórie a ktorá vám umožní tvoriť vlastné príbehy a sama disponuje prepracovaným dejom, potrebuje nejaký záver. Máte pravdu, nepotrebuje.







## Civilization V

Platforma: PC

Daniel "LordDan" Hujo

**Čo je to 18 rokov? Je to hranica dospelosti, mladému človeku sa otvárajú všetky možnosti a padá veľa obmedzení, môže piť alkohol, prístupné má všetky filmy, môže požiadať o vodičský preukaz, ale väčšinou to znamená aj zložiť skúšku dospelosti a vydať sa svetu napospas, aspoň teda v našich končinách. Zároveň ale, je 18 rokov doba, za ktorú môže vzniknúť päť pokračovaní slávnej Civilizácie od Sida Meiera, okrem piatich pokračovaní je to veľké množstvo datadiskov a nejaký ten konzolový ľavoboček. Zloží teda piate pokračovanie - Sid Meier's Civilization V, skúšku dospelosti?**

Meno Civilizácia je na poli ťahových strategických hier obrovským pojmom. Stojí za ňou totižto už spomínaný Sid Meier, nekorunovaný princ medzi vývojármi strategických hier. Prvý diel uvidel svetlo sveta presne posledný deň roku 1991 a za jeho vývojom bolo štúdio Microprose. Ďalšie pokračovania nasledovali takmer presne v päťročných cykloch. Neskôr, po mnohých súdnych sporoch o práva, vývoj preberá Firaxis, stále na čele so Sidom Meierom.

Piaty diel nám opäť budú servírovať ľudia z Firaxis. Na miesto šéfa vývojárskeho tímu usadol Jon Schafer. Na tejto pozícii zmena oproti minulým častiam, ale zas nejde o žiadneho nováčika, čo sa týka Civilizácie. Jon Schafer sa ako vývojár podieľal už na vývoji predchádzajúcich častí. Sid Meier tak ustupuje trochu do úzadia a pri vývoji piateho pokračovania pôsobí „už len“ ako konzultant. Od tejto zmeny si sľubuje nové nápady a trochu väčší posun od pôvodného originálu. Otázkou však je, nakoľko sa tieto novátorské veci budú pozdávať skalným fanúšikom série a či dokážu pritiahnúť aj nových hráčov.

Áno Civilizácia V by sa mala trochu zjednodušiť, sprehľadniť a otvoriť sa tak väčšiemu množstvu hráčov. Často, aj napriek vysoko nadpriemerným hodnoteniam predchádzajúcich hier, sa ozýva kritika, že hra je určená len uzavretému okruhu hardcore fanúšikov, ktorí hru hrajú od začiatku a je príliš obtiažna. To by sa teda malo zmeniť, takže sa nechajme prekvapiť.

Zmeny sa herných princípov v podstate príliš netýkajú, veď

prečo by sa aj malo meniť niečo, čo výborne funguje a je overené, tieto princípy sa len sprehľadňujú a niekde zjednodušujú. Hlavné zmeny budú v grafike a interface hry, čo asi nie je žiadnym prekvapením. Ovládanie hry sa tiež dočká, pre niekoho, asi výrazných zmien. Príklad si bude brať hlavne zo svojho konzolového brata - Civilization: Revolution. Konzoly si totiž vyžadujú pomerne jednoduché ovládanie stratégií, keďže nie sú úplne na tento typ hier stavané. Civilizácia V by tak mala mať, podľa autorov, prehľadné, jednoduché a hlavne intuitívne ovládanie zbavené nepotrebných vecí.

Začnime pekne od začiatku. Na úvod si musíte zvoliť jeden z 19 dostupných civilizácií s čím súvisí aj váš vodca. No a samozrejme každý vodca má iné bonusy pre svoj národ, takže možnosti voľby sú veľké a je len na vás či preferujete niektorý národ, alebo si vyberiete podľa vás najlepšieho vodcu s najlepším bonusom.

Potom už sa dostávame na mapu a k samotnému hraniu. A tu je obrovská zmena oproti predchádzajúcim častiam série. Štvorcová mriežka sa zmenila na šesťuholníkovú. Hexové pole poskytuje logickejšie usporiadanie mapy, predsa len cestovanie diagonálne po štvorcovej mriežke je trochu podvod. Usporiadanie do šesťuholníkov navyiac umožňuje do hry zakomponovať nové taktické prvky. Keď sa ešte pozrieme na mapu, tak terén by mal byť realistickejší a mal by poskytovať taktické výhody. Vylepšenie grafiky hry sa týka aj animácií lesov, vody, púšte a zrejme aj jednotiek a miest na mape. Hexagóny nám ale prinášajú do hry ešte ďalšie obmedzenia. Pokiaľ ste totiž boli zvyknutí taktizovať na hraniciach tým, že ste naskladali veľké množstvo jednotiek na jedno pole, tak vedzte, že tomu je koniec. Na jedno pole môžete totižto po novom umiestniť len jednu jednotku a tak je týmto maskovacím manévrom koniec. Rovnaké obmedzenie sa týka aj všetkých miest. Mestská posádka bude taktiež redukovaná len na jednu jednotku. Autori si od toho sľubujú zmenšenie počtu obliehacích bojov a tieto boje by sa mali presunúť na otvorené priestranstvá.

Ďalším krokom v hre je nejaký ten prieskum a hlavne založenie hlavného mesta vašej civilizácie. S tým, ako budete postupovať do vyšších vekov a váš národ bude rozkvítať, mestá budú rásť tak ako predtým, avšak už sa nebudú zväčšovať koncentricky, ale smer, ktorým sa má mesto rozširovať určíte sami. Toto zrejme čiastočne súvisí s tým,



že kapacity surovín na mape sú obmedzené. Pokiaľ kliknete na konkrétne pole, ktoré je zdrojom nejakej suroviny, uvidíte presné množstvo tejto suroviny, ktoré sa tu ešte nachádza. Ak surovinu vyčerpáte, môžete sa v meste rozlúčiť s produkciou jednotiek, ktoré ju vyžadovali. Otázkou je či bude surovín dostatok aj na dlhšie hranie, prípadne či sa budú suroviny nejakým spôsobom obnovovať.

S úvodom hry a vznikom vašich miest súvisia aj s vami susediace mestské štáty, ktoré sú nezávislé a neutrálne. Na začiatku sú rozvinutejšie ako vy, je možné s nimi čulo obchodovať a dokonca je aj možnosť, že vás niektorý z mestských štátov požiada o pomoc a zadá vám nejakú úlohu. Ďalšou možnosťou je rovno si tieto štáty podmaniť a pridať do svojho impéria. Aj keď na začiatku to také jednoduché nebude.

Dôležitým prvkom hry je aj diplomacia. Tá sa dočkala tiež hneď niekoľkých zmien. Boli vypustené zbytočné prvky a hlavným cieľom vývojárov je sprehľadnenie diplomacie. Diplomatiek okienko je teraz na celú obrazovku. Vodcovia ostatných civilizácií, s ktorými jednáte, už nie sú len mlčiace hlavy, ale majú vymodelované celé telo a hovoria na vás svojim materským jazykom. Tiež pozadie týchto jednaní závisí, v akom vzťahu sú vaše dva národy, pokiaľ budete vo vojnovom stave, jednanie sa budú odohrávať v stane na bojisku. Ak máte priateľské alebo neutrálne vzťahy, jednanie bude priamo v hlavnom sídle hlavy štátu. Počas vyjednávania je potrebné sledovať aj reč tela týchto vodcov, často vám napovie, aký bude výsledok jednania. Mimochodom,

každý z týchto vodcov sa ešte odlišuje svojim taktickým prístupom, niektorí sú opatrnejší a preferujú defenzívu, iní sú zas agresívni a sú ofenzívne ladení. Okrem toho majú aj svoje obľúbené jednotky, zameriavajú sa na určité suroviny a rozvoj každej civilizácie je tak iný. Tieto prvky sú však náhodné a tak v ďalšom hraní môže byť všetko úplne naopak. Čo sa ešte týka diplomacie, už naďalej nie je možné obchodovať s technológiami. Táto možnosť bola nahradená inou možnosťou. Tou je spoločné podieľanie sa na výskume s iným spriateleným národom.

Hra bude mať aj nový interface, už žiadne veľké menu v spodnej časti obrazovky. Menu sa presunie na bok. Tu vás bude hra informovať o všetkých dôležitých informáciách, pre tých, ktorým sa tento prvok zdá rušivý, môžu si ho vypnúť. Všetky dôležité menu, ktoré často používate, budú mať väčšie ikony, aby boli hneď poruke a na druhej strane, všetky nepoužívané menu budú mať menšie ikony. Opäť sa v hre objavia poradcovia, presne štyria. Každý z nich bude mať iné pole pôsobnosti. Jeden bude odborníkom na vojsko, druhý zas na politiku, tretí sa zameriava na ekonomiku a pre posledného ostáva už len veda. Ale ich rady si musíte vyžiadať vy sami, takže ďalší možný rušivý prvok je preč.

So správou vášho impéria súvisí aj vypustenie náboženstva z hry, ktoré bolo dosť kritizované. Novým prvkom je tzv. Social Politics, tie majú 10 kategórií a dávajú vašej civilizácii rôzne bonusy týkajúce sa všetkého, od produkcie jedla až po spokojnosť obyvateľov. K zmenám dochádza aj v armáde. Produkcia jednotiek by mala trvať dlhšie,

no na druhej strane je to vyvážené získavaním skúseností v boji a jednotky by mali byť povyšované na veteránov, čo by malo znamenať bonusy v boji. Zároveň je modifikované aj víťazstvo nad nepriateľskou civilizáciou, teraz stačí dobyť hlavné mesto civilizácie a tá by vám potom mala ležať pri nohách.

Vylepšenia sa dočkala aj umelá inteligencia. Má štyri úrovne, prvou úrovňou je veľká strategická, ktorá určuje najlepší typ víťazstva. Druhá úroveň je strategická, tá ma na starosti ekonomické a vojenské úlohy. Tretia úroveň by mala byť operačná a jej hlavnou prioritou je pohyb jednotiek po mape. Posledná úroveň AI je taktická a starať sa bude o boj.

Sid Meier's Civilization V je hra, ktorá už len svojím menom niečo znamená. Nové a vypustené prvky dávajú jasne najavo, že autori kladú dôraz na zjednodušenie ovládania hry, jeho sprehľadnenie a dôraz kladú aj na väčšiu plynulosť hry. Firaxis si berú príklady z iných známych hier a snažia sa vybudovať a posilňovať komunitu hráčov okolo tejto série. K tomu by malo napomôcť aj vytvorenie vlastnej v podstate sociálnej siete, kde hráči môžu diskutovať, vymieňať si nové mapy a módy do hry. Trochu ma však mrzí rozhodnutie, že demo hry vyjde až v dátum vydania hry a nie je tak možnosť vyskúšať si všetky tieto nové prvky, aby mohli aj autori mať nejakú spätnú väzbu. Ale aj napriek tomu, všetci PC-čkári tešte sa na 24. septembra.



## Enslaved

**Platforma:** PS3, Xbox360

**Lukáš "Dolno" Dolniak**

Globálne otepľovanie, roztápanie ľadovcov, zmeny klímy, finančná kríza, epidémie, náboženské nepokoje, hrozba svetovej vojny... Vyhlíadky do budúcnosti pre nás nie sú veľmi ružové. Až sa zdá, že očakávanie katastrof v najbližšom čase sa stalo akýmsi moderným trendom. Tomu sa často prispôsobujú (nielen) herní vývojári, výnimkou nie je ani tím Ninja Theory, ktorého vidina budúcnosti tiež nepatrí medzi najpríjemnejšie.

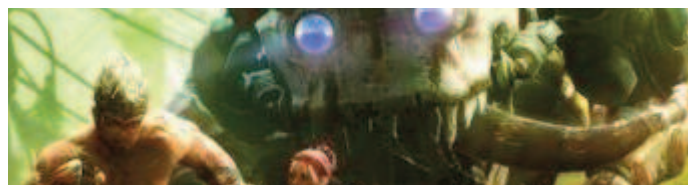
Prípravovaná hra Enslaved: Odyssey to the West sa totiž odohráva v jeden a pol storočia vzdialenom období, kedy sa Zem spamätáva z globálnej vojny, ľudstvo je takmer vyhladené a aj poslední preživší sú hľadaní armádou robotov, ktorá by náš druh rada eliminovala už nadobro. V tejto nepriaznivej dobe žije (alebo skôr prežíva) aj hlavný hrdina Monkey. Jedného dňa ho stroje dolapia a prenásu na akúsi vzducholod, kde spozná techničku Trip. Ona z nejakého dôvodu vidí v Monkeym spôsob, ako zachrániť zotročenú a stále sa zmenšujúcu populáciu ľudí. A tak spolu ujdú, Monkey však upadne do bezvedomia, a keď sa zobudí zistí, že má na hlave podivnú čelenku, ktorú mu nasadila Trip a pokiaľ jej nepomôže domov, môže ho ňou rýchlo zabiť a takisto, pokiaľ umrie ona, umrie aj on. Hra je inšpirovaná starodávnym čínskym príbehom Cesta na západ, môže však prekvapiť zaujímavými dialógmi a zvratmi v deji, keďže písanie scenára má na starosti známy Alex Garland (scenár k filmom Pláž alebo O 28 dní).

Samotné hranie vyzerá viac než zaujímavo, videám, prezentovaným autormi, nechýbal takzvaný „filmový feeling“, kedy sa postavy medzi sebou dohováraajú priamo počas hry alebo kamera, ktorá si v dôležitých okamihoch vyberá rôzne uhly, aby moment umocnila a záber pôsobil, čo najsilnejšie. Napríklad, keď Monkey skáče cez priepasť, tak kamera zosníma celú akciu z boku a po dopade zoberie hrdinu spredu. Otázkou zostáva, či toto efektívne divadlo nebude prekážať a z hry sa nestane neprehľadný frustrujúci zážitok, zatiaľ zostáva veriť autorom, že vedia, čo robia. Enslaved tak trochu pripomína posledné diely Prince of Persia, vaša postava skáče medzi prekážkami v zvyškoch ľudských miest a pohybuje sa na viacerých výškových úrovniach. Nechýbajú rôzne hrazdy, beh po stene, výstupky, kde sa Monkey môže zachytiť a všetkým je hneď

jasné, kde našli ľudia z Ninja Theory hlavný zdroj inšpirácie. Hra samozrejme nezostáva len pri gymnastike a ďalším významným prvkom je Trip, ktorá vám, či už potom túžite alebo nie, bude robiť spoločnosť počas celej hry. Hra na spolupráci s touto postavou stavia a keďže jej skon by bol osudný aj pre vás, musíte Trip aj náležite chrániť. Ukážkou môže byť situácia, kedy prechádzate v ruinách akejosi výškovej budovy a zo susednej stavby po vás strieľajú roboti. Rýchlo prebehnete do krytu, ale Trip zostáva stále vzadu, preto na seba občasným vykuknutím upútate pozornosť a slečna môže prejsť bez problémov. Takýchto situácií má byť hra plná a pôsobia sviežim dojmom, snád sa ich neprejememe a nezačnú postupne otravovať. Súboje sú jednoduché, ale svižné a tak trochu nefér voči vašej postave, keďže vy bojujete rukami a podivnou vysúvacou palicou (aspoň podľa doteraz zverejnených informácií) a roboti sú vybavení aj rôznymi strelnými zbraňami. Nechýbajú ani pasáže, kde sa budeme vyhýbať mŕtvam.

Čo sa týka technického spracovania, nemali by sme sa ničoho obávať. Hra je situovaná do ruín civilizácie obrastených bujnou vegetáciou, ktoré majú niečo do seba a môžu ukrývať skutočné nebezpečenstvo. Spracovanie hlavných postáv je takmer bezchybné, najmä Trip bude asi objektom túžby mnohých hráčov. O dabing hlavného hrdinu sa postaral hollywoodsky herec Andy Serkis (známy hlavne ako Gloch z Pána Prsteňov). Hudbu má zase na starosti Nitin Sawhney a v jeho prípade si môžeme byť takmer istí, že bude veľmi trefne dopĺňať udalosti, ktoré nás budú v hre čakať. Trochu nemilou správou môže byť, že PC hráči sa Enslaved nedočkajú, vychádza totiž len pre PS3 a Xbox 360.

Pár týždňov pred vydaním nebolo o hre vypustené príliš závažné množstvo informácií, ale aj z toho mála známeho je pravdepodobné, že, ak si dajú autori pozor na problémy s kamerou, ktoré ako jediné vyzerajú nebezpečne, pôjde o hit, ktorý príjemne padne v studených jesenných večeroch. Autori hovoria, že je hra už pár mesiacov hotová a už sa pracuje len na poslednom doladení, aby bol zážitok, čo najkvalitnejší. Výsledok ich práce budeme môcť posúdiť 8. októbra.



SCREENSHOT





## Dragon Age 2

Platforma: PC, PS3, Xbox360

Roman "JC" Kadlec

Keď EA a BioWare tento rok ohlásili pokračovanie Dragon Age: Origins, mnohí boli nadšení – dvojka príde skôr, ako sa čakalo! Prvé obrázky a informácie však priniesli ďalšie prekvapenie. Nebude taká, ako by sa čakalo...

Ono, jednoduchá logika napovedá, že hra, na ktorej sa robilo cca 7 – 8 rokov, by mala čakať na pokračovanie trochu dlhšie. Možno argumentovať prezieravosťou vývojárov, ktorí by si už počas vývoja pripravili všetko potrebné na druhý diel a teda vývoj by nemusel zaberať tak veľa času. Realita je však iná – Dragon Age 2 opúšťa staré dobré old-school RPG korene a posúva sa do roviny moderných titulov, kde na tróne sedí sci-fi súrodeneц Mass Effect. A práve za „fantasy Mass Effect 2“ možno druhý Dragon Age s určitou nadsádzkou považovať. Samozrejme, zmien je tam oveľa viac, než len iné prostredie, ale v porovnaní DA1 vs ME2 je nový Dragon Age určite bližšie k vesmírnej trilógii.

Už prvé oficiálne oznámenie sľubovalo, že tohtoročný GamesCom bude na Dragon Age 2 bohatý – minimálne sa svetu predstaví prvý trailer. Realita je však oveľa krajšia. Nielenže sme spomínaný trailer videli, ale rovno sme si aj zahrali hrateľnú ukážku. K traileru je zbytočné sa nejako zvlášť vyjadrovať – je voľne dostupný, každý si ho môže pozrieť a urobiť si vlastný názor naň. Treba však priznať, že určitá epickosť a možno aj inšpirácia od Blizzardu mu rozhodne nechýba. Môžeme považovať za rovnako epickú aj samotnú hru? Prvé dojmy z hrania napovedajú, že (ešte) nie.... Treba však podotknúť, že hrateľná ukážka pôsobila narýchlo naplácaným dojmom a výsledný produkt bude kvalitatívne úplne inde. Mohli sme si však ošahať nový bojový systém, pozrieť sa na vylepšovanie postavy a celkovo ochutnať novú atmosféru hry. Povedal som to už raz – je čas zakývať starým, poctivým, klasickým RPG hráť. Ako povedal aj šéf BioWare, Ray Muzyka, herné mechanizmy sa neustále menia. Hoci, keď si na nás nostalgikov (ách Baldur's Gate) raz za čas niekto spomenie, budeme v nebi...

Prvá vec, ktorá vás na Dragon Age 2 upúta, je čiastočne pozmenený grafický štýl. Autori sa honosia, že grafika je krajšia a lepšia, z dema sme však mali úplne opačný pocit,

bez ohľadu na iné grafické poňatie. Druhá vec, ktorú si PCčkár všimne (a konzolisti príde úplne normálna) je fakt, že aj PC verzia stratila izometrický pohľad a tak sa na celé dianie budeme dívať z poza chrbtu hlavného hrdinu. Nakoľko je táto zmena dobrá / zlá nemá zmysel filozofovať. Nový bojový systém jednoducho nemá využitie pre „taktický“ pohľad zhora, stále je však možné využívať medzerník na pozastavenie boja a rozdanie príkazov ostatným postavám (resp. prepnutie). Samotný boj je však natoľko dynamický a akčný, že pauzovanie ani nemá zmysel používať. V ťažších bojoch v neskorších fázach sa však možno uplatní.

Spomínal som dynamické a akčné boje – poslucháči nášho podcastu už asi vedia na čo narážam, ale skutočne, zážitok bol podobný situáciám v Pánovi Prsteňov, kde neohrození hrdinovia krájali skupinovú balenie orkov jedným ťahom. Rovnako je to aj v Dragon Age 2 „kššššš, kššš a štyria orkovia sú mŕtvi“ (oprava: žiadni orkovia, Death Spawni!). Vizualný a herný zážitok nie je vyslovene negatívny a opticky zvyšuje epickosť hlavného hrdinu, niektorí fanúšikovia jednotky však budú frflať – nech sa podobný posun herného systému zachová aj v Dragon Age 3 a budeme tu mať čistokrvný God of War klon. Zmeny a posun k jednoduchosti si možno všimnúť aj pri zvyšovaní úrovne postáv. Stačí rozdeliť body medzi atribúty a vybrať si vylepšenie schopnosti (tie sú rozdelené do malých stromov a ich počet sa zmenšil) a je vybavené – žiadne kocky k hranu netreba.

Počas GamesComu sme mali možnosť vyskúšať si PC a Xbox verziu (k tej sa ešte samostatne vyjadrí DanKanFan), ktoré sa v niektorých veciach odlišovali, jednu však mali spoločnú – dialógy v nemčine. Nový systém rozhovorov sme teda nepreskúmali podrobne, ikony pri voľbe odpovede však naznačujú, že k dispozícii sú tri spôsoby reagovania – dobrák, záporák a neutrálna reakcia. Teda nič, čo by sme nepoznali z Mass Effectu. Z hľadiska príbehu toho veľa nebolo odkrytého, celá úvodná scéna bola braná z retrospektívy a okrem hráčovej družiny sa objavili dve postavy, ktoré možno hráčom Mass Effect 2 vyvolajú spomienky na Illusive Mana a Mirandu. Spomínal som už, že DA2 na mňa pôsobí ako fantasy Mass Effect? :) Opakovanie je matka múdrosti...

Osobne mám z hrania PC verzie zatiaľ rozporuplné pocity. Je jasné, akým smerom sa chcú autori uberať a defacto by





to mohlo aj fungovať, prezentovaná ukážka však pôsobila príliš divne – neustále striedanie kššš akcie spojenej so stlačením čísel 1,2,3,4 (aktivácia schopností) a krátkych cut-scén, kde si hráč vyberal podľa svojej vôle spôsob odpovede... celé to pôsobilo príliš strojovým dojmom a ani pokus o hru na emócie nebol piliš úspešný. O kvalite výsledného produktu však nemám pochybnosti – BioWare sú majstri svojho remesla a hrateľnosť určite vypilujú. Všetci potom budeme dvojku oslavovať a pri pohári piva sa smiať, aké to bolo, keď sme Dragon Age 2 videli prvýkrát na GamesCome...

UPDATE: Dragon Age 2 som si opäť zahral na IstroCone - tentokrát PS3 verziu a kompletne v angličtine. Celkový herný zážitok bol jednoznačne lepší, ako v prípade PC verzie a to najmä kvôli dvom základným faktorom: kamera a ovládanie. Oboje je momentálne lepšie prispôbené konzolovým verziám, čo sa značne podpisuje na celkovom hraní. Nepochybujem však, že do vydania bude PC verzia odladená a v perfektnom stave.

#### **DanKanFanov pohľad na Xbox 360 verziu.**

Ako už bolo napísané vyššie, ja som si zobral na paškál Xbox 360 verziu tejto hry. Keďže obsahovo bola táto hrateľná ukážka rovnaká ako na PC, tak sa tu ku nej vyjadrovať nebudem. Iba zhrniem moje dojmy z konzolovej verzie. V prvom rade čo mi udrelo do očí bola celková vizuálna zmena. Nový typ pohľadu na hru ma najskôr zarazil, avšak už prvý útok na moju

skupinu mi to vysvetlil. Áno, toto bude divoká akcia. Kosti a krv lietali vzduchom, no a mňa sa zmocňoval pocit, že hrám God of War alebo Dante´s Inferno. Veru tak, akcia zatienila RPG atmosféru ako atómový mrak Ukrajinu v osemdesiatom šiestom. Krv a kosti lietali vzduchom a ja som kvadlal gamepad a páčky na ňom ako pominutý. Chvilku pauza na „duchaplný“ rozhovor a hor sa do ďalšieho boja. Nehovorím však, že sa to hralo zle. Bolo to celkom fajn, len skutočne až veľmi akčné. Grafika hry na Xboxe 360 bola zatiaľ dosť nekonzistentná a bolo vidieť, že táto hrateľná ukážka na konzolu vyšla asi až príliš skoro. Chýbajúce textúry, či veľmi zubaté hrany na predmetoch a postavách, ktoré sa priblížili blízko kamery. Toto všetko mi zabraňuje v akomkoľvek hodnotení konzolovej grafickej stránky. Ak by som ju totiž začal hodnotiť podľa toho čo som videl, tak by to dopadlo viac ako zle. Ovládanie hry mi taktiež veľmi nesadlo do ruky. Samotný pohyb postavou a základné útoky boli fajn, avšak ak som chcel vybrať špeciálny útok alebo kúzlo, tak už som mal trocha problémy. Áno boj sa síce dá pauznúť, avšak vtedy som mal zasa menšie problémy so zadávaním rozkazov. No a po pravde, boje sú taká akcia, že v nej vcelku ľahko na pauzu zabudnete a preberie vás až vaša smrť. Zatiaľ sa ku druhému pokračovaniu Dragon Age staviam vcelku chladne, avšak ako už bolo spomenuté vyššie, na vývoji pracuje legenda, ktorá nedovolí (teda aspoň dúfam) svojmu dielu upadnúť na kvalite. V konečnom výsledku tak môžeme dostať kvalitné akčné RPG akých na konzolách veľa nie je, teda, aspoň v to naďalej verím.

#### **Stručný Istro-pohľad á la Mick-TheMage**

Na poslednom Istrocone som si mal možnosť zahrať krátku ukážku pokračovania hry Dragon Age, rovnako ako každý kto tam prišiel. Hneď na začiatku treba povedať, že o kvalitách rozprávania, príbehu u hier od Bioware netreba pochybovať. Ostatne, nástup Flemeth na scénu bol impozantný i bez zvuku (v okolí bol taký hluk, že som v podstate hral nemú hru :-). I ono rozprávanie, kde sa chvíľu miesi jedna verzia príbehu s druhou, vyzerá byť zaujímavý. Napriek tomu – i keď mám na pamäti, že sa jedná o veľmi rannú verziu hry – treba povedať, že spôsob akým bol prezentovaný boj, sa mi zdá byť trochu nešťastný. Samozrejme, skúšal som PC verziu a po návykoch, ktoré má človek z prvého dielu bolo veľmi ťažké sa v samotnom boji zorientovať. Stále som sa pokúšal „zoomovať“ ďalej od bojiska, spraviť si prehľad o tom, čo sa okolo mňa deje. Bolo to zvláštne a na môj vkus príliš hektické. Obzvlášť za mága sa človek začínal trochu strácať. Páni (a určite i nejaké dámy, aby som ostal rodovo korektný ;) ) z Bioware sa zrejme rozhodli ísť smerom k akčnejšej zložke bojov á la Mass Effect, čo by mohla byť chyba. Čo sa hodí do sci-fi prostredia skrátka nemusí dobre sedieť vo fantasy svete, obzvlášť ak už si človek stihol vybudovať isté návyky. Pri takto rannej verzii len ostáva dúfať, že toto naozaj nebude definitívny spôsob boja pre PC verziu, pretože to čo táto verzia predviedla sa naozaj viac hodí na konzolu ako počítač.

# MEDAL OF HONOR



## Medal of Honor – dojmy z multiplayeru

Platforma: PC, PS3, Xbox360

Daniel "LordDan" Hujo

Nad Prahou sa blýska a sťahujú sa mračná, ale nie len tie reálne, na jeden podvečer sem totiž dorazila aj jednotka Tier 1, aby nám predstavila multiplayer blížiaceho sa Medal of Honor. EA pripravila prezentáciu v jednej z herní, kde sa zišli redaktori a blogeri z niekoľkých stránok, výherca z radov fanúšikov a medzi pozvanými sme boli aj my. Môžeme vám teda exkluzívne priniesť naše dojmy z hrania.

Rád by som pánov z EA CZ/SK pochválil, že zorganizovali akciu prakticky bez akýchkoľvek problémov pre nás hráčoch. Začali sme načas a skončili podľa plánu. Na záver sme ešte boli pozvaní na posedenie pri zlatom moku, kde sa búrlivo diskutovalo. Zo začiatku dosť formálna atmosféra sa s pribúdajúcimi odohratými minútami dosť uvoľňovala a pribúdali sklamané aj nadšené výkriky pri podarenom zabití nepriateľa. Dobrú atmosféru zaklincoval jeden z hráčičiek redaktorov po ďalšom zabití výrokom na celú miestnosť: „tak teď jsem se vážně nasr\*!“ :)

Ale späť k hraniam Medal of Honor. Dostupných bolo asi 20 výkonných počítačov na dve a pol hodiny pomerne akčného hrania. Vyskúšali sme si štyri multiplayerové módy na štyroch mapách, ktoré nám postupne prepínali priamo vo švédскеj centrále spoločnosti DICE. K dispozícii sme tak mali najskôr Team Assault mód, nasledovaný módom Sector Control a Objective Raid, posledným módom bol Combat Mission. Sami asi chápete, že dve a pol hodiny hrania multiplayeru je len rýchle zoznámenie sa s hrou a jej základnými princípmi.

Čo sa týka máp, tie mi prišli akurátne veľké a dobre usporiadané, teda až na jednu. Všetky mapy v hre majú reálny základ. My sme sa pozreli do Garmzir Town, čo je pár hlinených chatrčí rozdelených riečkou na dve polovice, ktoré spájajú dva mosty. Okrem toho sa dá zbehnúť do koryta riečky a prekračovať na druhú stranu aj tadiaľto. Mosty sú tak nosným prvkom tejto mapy, veľa bojov sa strhne práve pri ich prekračovaní. Ďalšou mapou bola Kandahar Marketplace. Takmer celá mapa je pokrytá betónovými stavbami s výnimkou stredy, kde je samotné trhovisko. Keďže budovy majú dve alebo tri podlažia, mnoho stretov sa odohráva práve niekoľko metrov nad zemou, odkiaľ je

lepší výhľad. Pre mňa osobne najhoršou mapou akcie ostáva Kunar Base. Je to neuveriteľná spleť chodieb, miestností a vyvýšených miest, kde často ani neviete, odkiaľ smrteľná rana prišla, prípadne príde práve zozadu, odkiaľ ju čakáte najmenej. Viac tréningu na mape by možno zmenilo môj názor, ale zatiaľ mi to prišlo ako neuveriteľne chaotické strieľanie. Posledná lokalita, kam sme sa vybrali, bola Shahikot Mountains. Išlo o mapu určenú pre mód Combat Mission, takže nešlo o klasický štvorec, ale koridor hnaný neustále dopredu, čo bola príjemná zmena.

Usporiadanie a grafické spracovanie je na vysokej úrovni. Mapy sú logicky usporiadané a je na nich dostatok bočných uličiek, úkrytov, ale aj otvorených priestranstiev, kde sa to môže mlieť. Príjemné bolo aj zistenie, že ani v jednej lokalite sa mi nepodarilo nájsť miesto, ktoré by poskytovalo výraznú výhodu či už výhľadom na celú mapu, prípadne len jednou prístupovou cestou. Vždy na niektoré miesto vedú aspoň dve cestičky a nikdy tak nie ste v bezpečí a neraz sa stane, že vás pekne potichu dostane niekto sekerou alebo nožom zozadu. Grafické spracovanie sa mi tiež pozdávalo, živé farby v poničenom púštnom meste Garmzir, naopak ponuré rozbombardované trhovisko v Kandaháre, nemastná-neslaná základňa v Kunare, kde si grafiku v tej rýchlosti aj tak moc nevšimate :) a zasnežené hory Shahikot. Čo sa ale týka sneženia, v úvode pôsobí dosť mätúcim dojmom. Občas totižto padá priamo proti vám a skôr to vyzerá, akoby po vás niekto strieľal a tak začnete bláznivo kľučkovať a krčiť sa.

Už niečo vieme o mapách, teraz ešte módy. Team Assault je samozrejme len iný názov pre Team Deathmatch, takže rozdelenie do dvoch tímov a môže začať krvavá kúpeľ. Druhým módom, ktorý sme si vyskúšali bol Sector Control. V tomto móde sa na mape objavili tri stožiare s vlajkami a cieľom tímov je obsadiť ich všetky a pokiaľ možno aj udržať. Ak ich má nepriateľ všetky pod kontrolou, hra v podstate ešte len začína, pretože väčšinou je potom veľmi horúco. V Objective Raid si za Američanov vyskúšate päťminútovú obranu dvoch statických zariadení, ktoré sú neďaleko od seba. Na pomoc dostanete aj stacionárne ťažké guľomety. Či už sa obrana podarí alebo nie, v druhom kole sa ocitnete na druhej strane. Taliban na tieto



zariadenia útočí a musíte na ne umiestniť nálože, opäť s limitom päť minút. Raz sa to nášmu tímu podarilo za 42 sekúnd. Posledný Combat Mission má tiež dve fázy. V jednej musíte za Taliban ubrániť niekoľko, myslím, že ich bolo päť, strategických bodov. Vždy však naraz bránite len jeden, začínate pri vraku vrtuľníka a pokiaľ sa ho nepriateľ zmoční, musíte chrániť o niečo ďalej v koridore napr. zásoby munície a tak sa stále posúvate. V druhej fáze ako Američania postupujete práve po týchto strategických bodoch. Môže sa to zdať jednoduché, ale nie je to tak, nášmu tímu sa síce darila obrana veľmi dobre, nepriateľ sa ani raz nedostal ani k prvému bodu a naopak pri útoku sme vždy dobyli všetky pozície, no Shahikot Mountains je veľmi dobre vymyslená mapa a boje sú tu asi najtvrdšie.



Ak teda máte z predchádzajúcich riadkov pocit, že hra má neveriteľný akčný spád, je to skutočne tak. Po začatí hrania narazíte na nepriateľa takmer okamžite a zvuk strelby počujete od začiatku až do konca. Samozrejmosťou je dobrý deštruktívny model. Nečakajte síce nejaké borenie budov a podobne, no drevené krabice, stánky, zábradlia a množstvo iných vecí, za ktorými sa skrývate toho poväčšinou veľa nevydržia. Moc toho nevydrží ani váš vojak, takže je dobré

využiť každý úkryt, na otvorenom priestranstve nemáte šancu. Pokiaľ utrpíte nejaké zranenie a prežijete, zdravie sa vám časom doplní samo, ale trvá to dlhšie než je zvykom, pod paľbou až nekonečne dlho. V hre sú celkom tri špecializácie – Rifleman, Spec ops a Sniper. Či je to málo alebo veľa nechám na vás, mne osobne to prišlo niekedy málo, vtedy by som doplnil medika, inokedy zas moc, nakoľko toľko rozdielov medzi týmito tromi špecialitami nie je. Keď to veľmi zjednoduším, rozdiel je len v doplnkovej zbrani, kedy Rifleman má granáty, Spec ops raketomet a za Snipera som nehral, tak neviem. Ak by niekto namietal primárne zbrane, prakticky od samotného začiatku si môžete vybrať ktorúkoľvek zbraň, ktorých je na začiatok zhruba desať, keď nerátam sniperky. Osobne mi toto veľmi prekážalo, keďže Taliban si od začiatku hry mohol zvoliť aj americké zbrane a naopak Američania veselo AK-47, no niektorým to naopak vyhovovalo. K zbraniam sú od začiatku dostupné aj modifikácie. Zvoliť si môžete klasické mieridlá, kolimátor, prípadne optiku, ďalej je tu tlmič a posledné modifikácie sa týkajú zásobníkov a munície. Dôležité je ale sledovať vplyv týchto modifikácií na vašu zbraň, pretože bonus napr. do dostrelu je kompenzovaný nižšou účinnosťou zbrane. Škoda len, že tieto modifikácie sa neodomykajú postupne. Za každý kill získavate určitý počet skúseností a vylepšujete si tak schopnosti s danou špecializáciou. Či má tento skill nejaký účinok na zbraň, som za tú krátku dobu postrehnúť nestačil, aj keď som dosiahol šiestu úroveň s Riflemanom. Hra vás ešte z času na čas odmení stužkou alebo medailou, ako som pochopil sú to v podstate achievements, ktoré získate za určitý počet



headshotov, savior alebo revenge killov a podobné veci. Ešte musím ale pripojiť kritiku k hre a to konkrétne k rozlíšeniu Američanov a Talibanu. Na diaľku je všetko v poriadku, nad spoločovníkmi je označenie, ktoré si všimnete, no problém nastáva v konfrontácii zoči voči. Párkrát sa mi tak stalo, že som stál oproti nepriateľovi a obidvaja sme rozmýšľali či vystreliť, prípadne bežíte veselo bok po boku s nepriateľom lebo ste si to jednoducho nevšimli a on tiež nie. Niekedy tento zmätok spôsobuje aj fakt, že si môžete zvoliť ktorúkoľvek zbraň a nevedomíte si, že už stojíte na druhej strane.

Vyzerá to, že som vyčerpал všetky myšlienky o Medal of Honor, tak neostáva než to nejako zhrnúť na záver. Myslím si, že na trhu, kde už máme Battlefield a Call of Duty si svoje miesto nájde aj Medal of Honor. Veď predsa len nejakú fanúšikovskú základňu ešte má, naviac multiplayer režíruje DICE, takže určité podobnosti s Battlefieldom tu sú, je teda možné, že pritiahne aj fanúšikov konkurencie. Kto preferuje skutočne akčné pechotné boje v zaujímavých a dobre usporiadaných lokalitách, pre toho bude Medal of Honor jasná voľba. A kto by mal ešte stále pochybnosti, môže si hru vyskúšať v open bete, ktorá bude prebiehať medzi 4.-7. októbrom, teda len pár dní pred vydaním, ktoré je plánované na pätnásteho.



Roman "JC" Kadlec

## Mafia II

**Nekonečný vývoj, mnohé odklady, pokračovanie legendy... Týmito prívlastkami možno charakterizovať 2 tohtoročné hity, ktoré si svoje vydanie nechali na letné prázdniny. Keď sa k indíciám pridá konštatovanie „zlaté české ručičky“, je jasné, koľká bije. Mafia 2 je konečne tu! Ale dopadla tak, ako sme očakávali?**

Podotázka k predchádzajúcej vete samozrejme znie „ČO sme očakávali, že prinesie pokračovanie?“ Mafia 1 sa môže právom honosiť statusom „legenda“, čo so sebou logicky prináša množstvo problémom pre ďalšie pokračovania. Snaha vystúpiť z tieňa svojho predchodcu a ponúknuť hráčom podobnú hernú extázu, to všetko vyžaduje oveľa viac, než len rovnaké ingrediencie. A hoci je druhá Mafia na prvý pohľad veľmi podobná jednotke, je tu niekoľko drobných rozdielov, ktoré sa podpisujú na celkovom zážitku a posúvajú hru z roviny „excelentných“ medzi tie „lepšie a výborné“. Pekne poporiadku...

Thomas Angelo bol určite sympaták a podobne sa na nás snaží zapôsobiť aj Vito Scaletta. Chalanisko z Apeninského polostrova to v živote rozhodne nemá jednoduché a jeho predstava amerického sna ho po neúspešnej vykrádačke opäť posielala do rodného Talianska. Druhá svetová vojna sa predstavuje aj v novej Mafii a ide o štýlový tutoriál, ktorý oboznamuje s akčnou zlozkou hry. Niektoré zdroje uvádzajú, že podľa pôvodného dizajnu mal vojnový pobyt trvať oveľa dlhšie (tak či onak, ide o výbornú vsuvku a štýlový začiatok), ale už po pár minútach sa príbeh opäť vracia do Ameriky. Nové problémy, starí známi a staré spôsoby riešenia – pouličný zlodej Vito k Vaším službám. Pomalší rozjazd a rozvoj postavy ako takej sa tiahne prvú tretinu až polovicu hry a hráč sa márne pýta, „kde je slúbená mafia?“. Mafiáni dlho ostávajú iba kulisou a v hre / príbehu sa „reálne“ predstavia až na prelome polčasu.

Príbeh samotný zaostáva za výbornou prepracovanou drámou z jednotky – a nie je to iba rozdielnym pojatím hlavného hrdinu. Až na výnimky by sme atmosféru klasických mafiánskych príbehov hľadali zbytočne. Daniel Vávra sa v jednom z rozhovorov vyjadril, že príbeh Mafie 2 je „temnejší a reálnejší.“ Pokiaľ náhodou v 2K po jeho odchode niečo menili, tak celková pochmúrnosť ostala zachovaná a pravdivosť Murphyho zákonov je prezentovaná až s príliš veľkým nadšením – v dvojke sa nachádza toľko

klišéovitých situácií a na tak malom priestore, až to niekedy vyzerá neskutočne tragikomicky a z hlavných hrdinov Vito a Joea sa stávajú novodobí Pat a Mat. Aby som však iba nekritizoval – príbeh dokáže motivovať a pohltiť hráča a to aj napriek tomu, že v niektorých momentoch pôsobí jeho vývoj trochu umelo a nelogicky (zas tá kritika :). Nerád by som tu rozoberal jednotlivé detaily, nakoľko by to zruinovalo tých niekoľko výborných momentov a prekvapení (či už v kladnom alebo zápornom zmysle), ktoré Mafia 2 ponúka. Celkovo mi však samotný príbeh prišiel až príliš postavený na Vitovi a s mafiou odsunutou na druhú koľaj. Čo však musím pochváliť a vyzdvihnúť sú dialógy s Joeom počas jazdenia a kopa ostatných malých „pokecov“ mimo príbeh – sú zábavné, vtipné a výborne dotvárajú atmosféru.

V otázke hrateľnosti sa drží pokračovanie v šľapajach jednotky. Máme veľký otvorený svet, ktorý by mohol mylne vzbudzovať predstavu, že Mafia 2 je ďalšou z rady sandbox hier. Realita je však taká, že obrovské mesto slúži iba ako kulisa pre lineárnu hrateľnosť nhanú príbehom. Nie, žiadne GTA v 50. rokoch nečakajte, Mafia je stále iba o príbehu a „blbinky“ okolo by ste hľadali márne... hoci, pôvodne mali byť prítomné aj tie (reálne môžete zbierať Playboy a zatykače po celom meste). Predávaná hra však obsahuje iba spomínaný príbeh a s jeho koncom končí aj samotné hranie – žiadna voľná jazda, alebo predĺženie rekreácie v Empire Bay nie je priložené. Je to veľká škoda, pretože Empire Bay je skutočne detailne spracované mesto a jeho potenciál ostáva nevyužitý. Hoci, v dnešnej dobe DLC záplav je isté, že sa skôr či neskôr niečoho dočkáme (už teraz sú ohlásené 2 balíčky a ďalšie \$\$\$ naviac = ponuka, ktorá sa nedá odmietnuť), otázkou ostáva rozsah – sekundárne misie a výzvy vrátane príbehu by sme čakali asi márne. Považovať to za zápor je však čisto subjektívne (chceme z Mafie ďalšie GTA?). K Empire Bay ešte jedna pripomienka – autori sa snažili „život“ mesta prezentovať vo forme naskriptovaných udalostí, ale keď sa na začiatku hry za sebou odohrajú 3-4 udalosti v rozmedzí pár metrov (nehovoriac o tom, že vo výsledku pôsobia na tak malom priestore príliš umelo) a počas ostatného zvyšku hry sa už prakticky nič ďalšie nedeje, tak to celkový dojem príliš nezlepší. Niežeby išlo o niečo dôležité, ale keď už niečo začnem robiť... Podobne pôsobia aj podaktoré NPC (slovom dve) sľubujúce prácu, ktoré však počas celého trvania hry odbijú hráča dialógom „prácu nemám, príď neskôr“. Možno,



keby namiesto slova „neskôr“ uviedli názov konkrétneho DLC, ušetrili by hráčom zbytočné minúty jazdenia. Niežeby ho bolo nedostatok.

vaní stále tých istých dialógov, ktoré niekedy nejdú preskočiť. Aby som to nejako rozumne zhrnul - vo výsledku, napísať niečo nové k Mafii 2 je takmer

dokáže navodiť atmosféru prvého dielu, ale cestovanie časom do 50. rokov vystihuje bezchybne. Celkovú atmosféru ešte zlepšuje reálne poškodenie automobilov (odlietavajúce puklice a kapoty) a zničiteľnosť prostredia. Český dabing taktiež chválím (postavy nehovoria iba česky, ale aj kvalitatívne hezky, dabing príjemne prekvapil) a to aj napriek nezhode medzi hovoreným slovom a pohybom pier, ktoré sú prispôbené anglickej verzii.



Jazda, film, jazda, film, jazda, spánok, koniec kapitoly a opäť to isté – toľko scenár hrateľnosti prvých zopár kapitol. V druhej polke si však Mafia uvedomí nedostatok akcie a tento deficit doháňa značne (a niekedy až prehnane) akčnými pasážami, ktoré sú síce na prvýkrát zábavné (skriptovaní nepriatelia začínajú po čase nudiť), ale z Víta robia skôr neohrozeného tajného agenta, než priemerného mafiána s minulosťou pouličného zlodēja a pár rokmi na vojnovom fronte. Víto je však obdarený špeciálnym videním cez prekážky a automatickou regeneráciou života, takže všetko zvláda ľavou zadnou – remake filmu Scarface s Vítom v roli Tonyho Montanu by bol určite zaujímavý. Minimálne záverečná scéna by vyzerala úplne inak. Ignorujeme (ne)realizmus, podstatná je zábavnosť a akčnú zložku, rovnako aj jazdenie, možno považovať za výborné. Akcia síce v niektorých momentoch trpí syndrómom checkpointového systému a opakovanie vybraných pasáží sa stane otravným, nehovoriac o počú-

nemožné – každý vedel, ako bude vyzeráť a ako sa bude hrať, jediné čo ostávalo otáznave bolo celkové zladenie jednotlivých prísad a výsledná atmosféra. Po dohraní možno pokojne povedať, že Mafia 2 si drží svoju kvalitu a ponúka podobnú zábavu ako jednotka, aj keď príbeh značne zaostáva a Mafiu 1 by ste v dvojke mnohokrát hľadali zbytočne. Pokračovanie ponúka „tak trochu inú Mafiu“. Mimochodom, fanúšikov jednotky určite poteší odkaz na prvý diel v podobe jednej drobnosti ;)

Mafia 2 je po technickej stránke zvládnuť a bezchybne. Výborná optimalizácia aj beh programového kódu ponúka hráčom ničím nerušený herný zážitok v skvelej grafike s takmer dokonalým hudobným soundtrackom. Mafia 2 síce možno ne-

Mafia, Mafia... čo len s tebou? VítoV život v Mafii 2 nie je rozhodne bezproblémový a podobný osud postihol aj hru samotnú. Jednoduché to rozhodne nemá – veľké očakávania, nekonečné porovnávanie a konfrontácie s jednotkou, to všetko aktuálny počín od 2K Czech zažíva deň čo deň, až sa vyslovene ponúka prirovnanie k pokračovaniu inej legendy, ktoré „sklamalo“. Deus Ex: Invisible War je výborná hra a to aj napriek tomu, že sa jednotke nedokázala v genialite priblížiť (čo jej bolo najviac vytykávané). A druhá Mafia je na tom podobne - niečo tu chýba, niečo je horšie, ale určité čaro (aj keď čiastočne iné) jej nemožno uprieť. Veľký potenciál stále ostáva, snáď sa niekedy dočkáme aj trojky, ktorá bude poučená z tých zopár chýb svojho predchodcu...



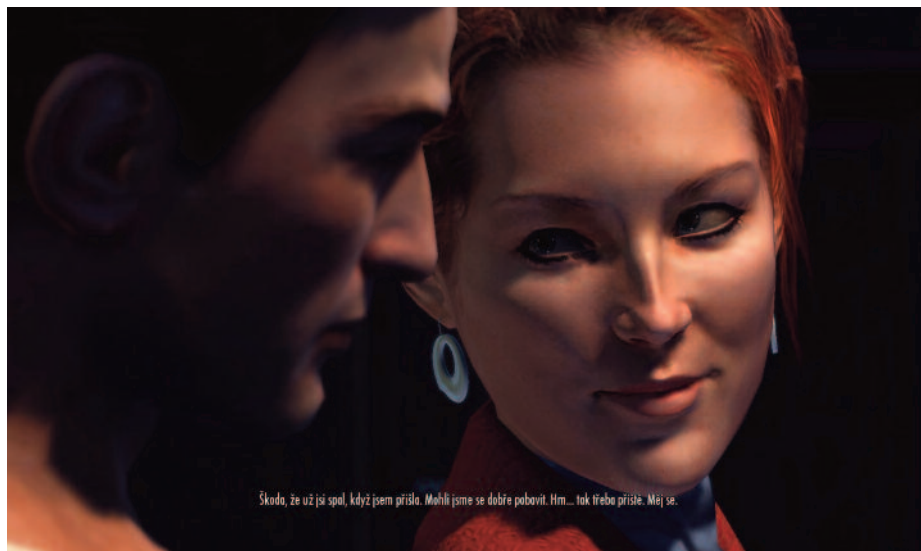


### Názor od vedľa:

Juraj "Duri" Dolniak

Ak sa mám priznať, vôbec nie som jedným z tých miliónov fanúšikov

grafickom prevedení. Vizuálnu stránku celkovo považujem za jedno veľké plus, dobové autá, kostýmy, účesy, na tom všetkom vidieť kus kvalitne odvedenej práce. Pozdvihnúť musím tak-



Škoda, že už jsi spal, když jsem přišla. Mohli jsme se dobře pobavit. Hm... tak třeba přišla. Měj se.

Mafie, konkrétne prvého dielu, ktorý doslova zmenil podaktorým hráčom život. Zato do vydania pokračovania som odpočítaval deň po dni, jednoducho som sa neubránil československej mánii vypuknutej roky pred posledným augustovým piatkom. Nakoľko v hrách viem oceniť najmä kvalitný dej, Mafia 2 mi v tomto smere perfektne vyhovela. Nemyslím tým základ príbehu, od ktorého sa odvíjajú Vitove úlohy, ale skôr jeho vyrozprávanie, dialógy medzi vašimi mafiánskymi kolegami a na mieru navrhnuté misie. Práve tieto činitele robia z prostého príbehu nezabudnuteľný zážitok, nad ktorým sa hráč zamyslí aj po záverečných tituloch. Ak však mám v stručnosti zhrnúť, čo sa mi páčilo a čo na druhej strane nie, kladmi šetriť nemienim. Jedným z nich sú postavy, ktoré pôsobia uveriteľne a ich osudy vierohodne, čomu napomáhajú aj kvalitne spracované cut-scény vo výbornom

tiež hudobnú zložku, v ktorej odznejú klasiky od Haleyho či Valensa. Akčné pasáže zvládlo 2K Czech na výbornú, majú svoje tempo a, čo je hlavné, nenudia. Do záporov by som zaradil odfláknutý záver spoločne s nevyužitým mestom, v ktorom môže robiť Vito len zopár vedľajších činností, a slabšou umelou inteligenciou príslušníkov polície. Treba si však uvedomiť, že druhá Mafia je zameraná najmä na dejovú linku a, ako už niekoľko kolegov z hernej branže avizovalo, žiadne GTA od nej nečakajte. Keď mám teda hru číselne ohodnotiť, výsledná známka sa pohybuje okolo krásnej 9-iny. Tak čo Cenega, palce mi dúfam zostanú. :)

### HODNOTENIE

Platforma: PC,PS3,X360

Výrobca: 2K Czech

Distribútor: Cenega

Multiplayer: nie

Lokalizácia: kompletná

8







Michal "MickTheMage" Nemeč

## Sam & Max Season 3

### Episode 5: The City That Dares Not Sleep

**Telltale a ich vynález skazy. Vlastne know-how na epizodické adventury by bol možno vhodnejší výraz. Know-how skazy? Dáva to zmysel? Nevadí, zabudnime na to a pozrime sa ako dopadla posledná epizóda tretej série Sama & Maxa.**

Posledný krát, keď sme našich hrdinov opúšťali, ostal pes-detektív Sam sám, pretože z jeho verného kamaráta sa stalo obrovské monštrum z Temnej dimenzie. GodziMax teraz pustoší všetko čo mu príde pod ruku. Je zlý a škaredý, k tomu ešte tie Max(i)spóry vo forme Maxovej horiacej hlavy. Nejde im o nič menšie ako uspanie každého občana New Yorku. Čo sa s tým dá robiť? Na túto otázku sa bude snažiť prísť vedecký tím odborníkov (ehm), ktorých hráč poznal počas celej série a ďalej. Nehovoriac, že za Maxovej neprítomnosti nám agent Superball vystúpil v kariérom rebríčku až na post hlavy Spojených štátov. Snáď si nemyslíte, že by najmocnejšej mocnosti z mocných mohlo vládnuť monštrum? Na druhej strane... radšej nič.



Na začiatku sa zrodí plán, ktorý by mal priviesť Maxa naspäť medzi – relatívne – normálnych občanov New Yorku. Pretože inak hrozí, že Max bude zničený novou armádou prerastených, plechových škatúl, ehm robotov (prototyp poznáte z minulých sérii), ktorým nevelí nikto väčší (doslova a do písmena) ako socha starého Aba Lincoln. Skrátka, treba okamžite zložiť tím, nájsť spôsob ako sa dostať do Maxových útrob a odoperovať zhubný nádor temnej dimenzie. Och áno, kde je Abe Lincoln, musí byť aj

jeho zákonná manželka Sybil Pandemic – tehotná! V tomto prípade by som, pre vaše vlastné psychické zdravie, radšej ani nemyslel ako k tomu došlo. Varoval som vás!

Keď sa pohybujeme v zavedenej sérii, je ťažké písať o nejakých výrazných zmenách, pretože všetko je vlastne absolútne rovnaké ako bolo naposledy. I keď tentoraz je Sam na celý prípad sám, avšak odhodlaný zachrániť svojho kamoša za každú cenu. Systém je klasický, nemenný – niekde získate nejaký predmet, na druhom mieste ho použijete, prípadne hľadáte ďalšie možné kombinácie. Občas vám môže pomôcť aj nápoveda kedy Sam hráča nenápadne postrčí k možnému riešeniu. Táto pomoc má niekoľko stupňov a pre tých najtvrdších ide samozrejme vypnúť. Nadprirodzené schopnosti úplne zmizli, resp. občas sú použité proti Samovi, avšak na jednu schopnosť predsa len ostalo miesto. Celý čas na vás pritom dýcha melancholicky zábavná atmosféra, taká akú dokáže vykreslať snáď len svet, v ktorom sa dobrodružstvá Sama & Maxa odohrávajú. K tomu ešte ten koniec, ktorý dokázal jemne zasiahnuť. Človek len neveriacky krútil hlavou a... To je ten problém recenzií a epizodického obsahu všeobecne. Jednoducho sa nemôžete podeliť o plnohodnotný zážitok, pretože prezrádzať dej sa nepatrí. V každom prípade, odporúčanie znie sledovať pohyb na obrazovke aj počas záverečných titulok. Vlastne keď tak celú situáciu spätne analyzujem – to odporúčanie ani nebolo treba. Po tom konci vás to donúti pozeráť automaticky.



The City That Dares Not Sleep je dôstojným zakončením celej tretej





série. Devil's Playhouse nám ponúkla niekoľko zaujímavých a relatívne „nových“ prístupov k adventúrnemu žánru. Niektoré jej epizódy tak boli prekvapivo osviežujúce a pestré.

Nuž blížime sa k neodvratnému koncu všetkých vecí. Čitateľa recenzie možno ešte čaká nejedno prekvapenie a odhalenie vecí, ktoré idú za hranicu pochopiteľného. Ostatní, čo už



Zlepšila sa i práca Telltale s prostredím (väčšia pestrosť a menšia recyklácia obrazoviek v rámci série, resp. jednotlivých epizód), mimika jednotlivých postáv, čo prispieva k dynamickému vnímaniu príbehu a charakterov jednotlivých aktérov. Dabing i hudobný sprievod patrili už v predchádzajúcom období ku kvalitne odvedenej práci, na tomto fakte sa v prípade tretej série nič nemení. Snáď len sa mi tentoraz zdala hudba menej výrazná ako naposledy. Lenže to pokojne mohol byť autorský zámer. V predchádzajúcich sériách bola totiž hudba veľmi výraznou zložkou príbehov Sama & Maxa. Z Devil's Playhouse si nevybavujem žiadnu výraznú melódiu, nič čo by sa usadilo v hlave na dlhú dobu. Možno za to môže absencia „klasických“ pesničiek – tú o mafii z prvej série mám v hlave do dnes, o záverečnej „World of Max“ ani nehovoriac.

príbehy nezvyčajnej dvojice máme dávno za sebou, rozmyšľame o nesmrteľnosti švába, ehm vlastne chrústa. Niekde v kútiku duše uvažujeme, že by sme si dali celý príbeh ešte raz – i keď bez tých prekvapení to už nebude úplne ono. Na bozk Stinky a Sama sa nedá zabudnúť a keď sa k tomu ešte pridá prerastený šváb... uh (to nie je spoiler, táto udalosť sa odohrala v predchádzajúcej epizóde :)). Skrátka nezabudnuteľná tretia sezóna. Pri jej hodnotení by som sa nebál ísť veľmi vysoko – v reči bez textu, v reči čísel, pokojne až k deviatke. I napriek tomu, že priemer hodnotení jednotlivých epizód by s tým zrejme nesúhlasil.

<b>HODNOTENIE</b>		<b>8</b>
Platforma:	PC	
Výrobca:	Telltale Games	
Distribútor:	Telltale	
Multiplayer:	nie	
Lokalizácia:	nie	





Branislav "chinaski" Hujo

## Kane & Lynch 2: Dog Days

### Morituri te Salutant

**Veríte na karmu? Ja nie, ale keby som veril tak vám poviem, že Šanghaj musí mať karmu horšiu ako Černobyl'. Ved' si to vezmite, najprv sa ním preženie pohroma menom Army of Two 2, ktorá ho takmer zrovná so zemou, aby sa sem len o pár mesiacov neskôr prišli vyburit' dvaja ešte väčší šialenci a dodýchavajúce mesto dorazili ranou z milosti. Asi vám je jasné, že v recenzii na Kane & Lynch 2: Dog Days nerozprávam o Filmárikovi a Filmuške. Parazitmi v pulzujúcich tepnách veľkomesta sú opäť starí známi z jednotky. Adam "Kane" Marcus a James Seth Lynch. O dva roky starší, o 100 rokov zostarutejší (predsa len biznis v tomto odbore pletí zrovna neprospieva), našťastie rovnako sprostí a arogantní.**

Prvý diel Kana a Lyncha priznám sa, nejak nezanechal na mne nejaké výraznejšie stopy, teda nie, že by som po ňom mal hneď vyraziť s AK-47 do ulíc, ale jednoducho pamätám si ho ako jednohubku, síce výživnú, ale mierne slanú s trpkastou chuťovou dohrou na záver. Vlastne jediné, čo stálo za reč, bol jej úplný koniec, ktorý bol fakt neortodoxný a spomínam si na vášnivé diskusie o tom, ktorý z dvoch koncov bol ten šťastný a ktorý nie. Dva roky po dohraní, keď už snád' všetci pochopili, že šťastné konce sú len v amerických romantických komédiách a iných podobných hovadinách. Preto pravdupovediac začiatok Dog Days prekvapí vcelku formálnym stretnutím oboch hlavných (anti)hrdinov hry. Ja byť na Lynchovom mieste asi nie som až taký "distingovaný".

Ale samotný gameplay ešte na chvíľku odložme. Na začiatku si totiž treba vybrať akým spôsobom chcete robiť zo Šanghaja trosky, respektíve, či ho chcete demolovať samostatne, alebo s nejakým rovnako vyšinutým bláznom spoločne. Máte teda na výber sólo hru, co-op hru cez splitscreen na jednej konzole, alebo si môžete zahrať s niekým cez online co-op. Ja, keďže mám rád, keď môžem svojho parťáka pri hre okrikovať a v prípade potreby mu jednu vraziť, zvolil som splitscreen co-op a druhý ovládač vrazil do špinavých pazúrov môjho menej podareného brata. (mne sa následne podarilo vraziť ten ovládač do koláča s ešte nestuhnutosťou čokoládovou polevou, pri zbesilom klikaní na štvorec; a v skutočnosti som ten podarenejší a mal som čisté ruky pozn. LordDan)

Úvod hry vás možno prekvapí (ona vás vlastne spočiatku prekvapí celá hra), lebo ak čakáte rovnakých dvoch bastardov, akí vás sprevádzali prvý dielom, budete sklamaní. Dočkáte sa dvoch starších unavených pánov, ktorým už z tváre ľahko vyčítate, že celý ich doterajší život nie je zrovna prechádzka ružovou záhradou (a ordináciou v nej už vôbec nie) a na ktorých je viac ako na komkoľvek v okolí vidieť, že najradšej by sa zbalili a vypadli niekam, kde zbrane sú len výmyslom práve takých cudzincov akými sú oni dvaja.

Lenže snívať môžu chlapani až potom, čo uzavrujú jeden úplne obyčajný obchod ohľadom dodávky zbraní do niektorých z prašivých afrických zemí, ktorých názov sa mení rýchlejšie ako ženy vedľa Cristiana Ronaldo. Ale to až neskôr, najprv si Lynch odskočí vybaviť niečo za jedným miestnym týpkom, samozrejme v klude a v pohode, keď starý Lynch už sa predsa zo schízy vyliečil. Svojpomocne, liekmi, takže je to stopercentné, žiaden smradľavý ranhojič to potvrdzovať nemusí. Na svete však existujú určité javy, ktoré proste viete, že nastanú, napríklad že vychádza slnko, že 24. decembra zas budú Vianoce, že trnavský Spartak aj tak tú ligu nikdy nevyhrá a ešte aj to, že keď ide niečo riešiť Lynch, tak to k.r.v.a, že nebude s kostolným poriadkom a že mierové riešenie skôr dosiahnu Izraelčania s Palestínčanmi, ako Lynch s niekým iným.

A tak miesto toho, aby si Lynch s vizážou zostarutého a dlhovlasého Vaša Patejdlu v pokoji a mieri pri cigaretku pokecal s nejakou tou miestnou malou rybou, nasleduje zúrivá naháňačka cez kuchyne, obývačky a izby nič netušiacich ryžozerov, zakončená nábojom, ktorý keby vedel čo spôsobí, tak sa vzprieči v hlavni. Holt zapamätajte si, potomkovia ľudí, ktorí majú k Bohu o pár miliónov eur, jednu súkromnú armádu a zástupy policajtov bližšie, sa zásadne nestrieľajú!!! Viac vám ale nepoviem, vyžerte si svoje sr...y sami, mňa do toho neťahajte.

Už úvodná prestrelka vás namočí do skutočne podarenej atmosféry hry, prekvapí vás svižnosťou, realističnosťou a nekompromisnosťou. Môže za to skvelý nápad autorov s kamerou ala Youtube. Autori svoju inšpiráciu týmto internetovým fenoménom žiadno neskrývali, takže keď miesto klasického slova loading uvidíte typické otáčajúce sa koliesko a nápis buffering nemalo by vás to prekvapiť. Ale o čumení



na rotujúce kolieska táto hra nie je. Netreba si klamať, "youtube" filter má zakryť to, že grafika hry je tak dve generácie pozadu, takže ako keby nekvalitný a rozmazaný obraz je vlastne barlička tvorcov hry, lenže kašľať na to, keď to tak skvele funguje.

Ono totiž, nikdy som si nemyslel ako výrazne podporí celú atmosféru hry, len taká blbosť akou je to, že kameru z 3rd person pohľadu jednoducho vytrhneme zo statívu vrazíme ju do papáč nejakej skutočne tretej osobe a necháme ju akoby natáčať príbeh dvoch takých bláznov akými Kane a Lynch napriek všetkému sú. Bravo, tliekam i keď uznávam, že ak máte sklony k epilepsii, alebo vám trasúci obraz robí zle od žalúdka, táto hra medzi vaše obľúbené patriť nebude.

Jedným slovom sa celý efekt, ktorý sa týmto docieli nazýva chaos, lenže chaos natoľko pohlcujúci a reálny, že vám bude vaše srdce "svine za prachy" pišťať blahom, keď budete letieť úzkou špinavou uličkou okolo mastných vlasov vám budú svišťať guľky (tie vystrelené zo zbrane samozrejme), za krk sa vám posypú črepy z rinčiacich okien a vy v celom tom behom roztrasevom svete budete hľadať nejaký smradľavý, chca.kami označený kút kam sa môžete zvaliť a aspoň na pár sekúnd, kým lapíte dych, sa kryť a naslepo opätovať paľbu. Skutočne, klobúk dolu pred tvorcami za naturálne zobrazenie prestreliek, aspoň teda ja si pouličné prestrelky niekde v špinavom centre nejakej šikmookej metropoly predstavujem presne takto.

Vlastne naturálnosť z hry priam srší, Dog Days nie je hra pre milých chlapcov z cirkevnej školy, brutalita, nahota a sprosté slová (Jesus fuckí'n Christ

jednoznačne vedie) sa tu striedajú s kadenciou výstrelov dobre pre-mazaného Kalašnikova. Predsa len však tvorcovia spravili aspoň malý ústupok konvenciám a tak sa to najbrutálnejšie (blízke stretnutie hlavy s brokmi z brokovnice, odhalené mužské aj ženské genitálie atď.) vždy rozostří a rozkockuje presne tak, ako to vidíte, keď v správach na Jojke niekto utajene rozpráva, ako sa bojí suseda lebo jeho pes mu kadí na schody. Paradoxne, keď už sme pri tej nahote, je Kane and Lynch dvojka asi jediná hra na svete, kde máte možnosť vidieť viac nahých mužských tiel ako ženských. Jednu z misií dokonca absolvujete kompletne v rúchu Adamovom (teraz nehovorím o Kanovi), čo bola jedna zo scén, ktoré sa vám určite vryjú do pamäte. Pritom tieto ani brutalita ani nahota nie sú v žiadnom prípade prvoplánovým pozdravom od autorov. Všetko pôsobí ako bohapustá realita a smola oboch



hlavných postáv.

Aby ste v uliciach Šanghaja mali vôbec akú takú nádej na prežitie potrebujete k tomu zbrane. Tie sú prakticky alfou a omegou celej hry, lenže v Dog Days nenájdete tak, ako v iných hrách za každým druhým rohom miesto automatu na žuvačky, automat na zbrane. Tu si musíte vystačiť s tým čo nájdete u mŕtvych. Tých sú našťastie doslova tisíce, teda podľa toho, ako sa vám darí, takže vždy sa

nejaký ten kvér nájde. S nábojmi do neho je to už horšie, takže sa celkom často stáva, že zbrane poriadne rýchlo striedate. Mimochodom chlapani toho moc neunesú, takže pri sebe môžete mať len dve zbrane a je úplne jedno či sú to pištole, alebo emgécčka. A keď náhodou vidíte, že vám štekajúce zbrane nepomáhajú, stačí rozstreliť nejaký ten hasiaci prístroj, alebo benzínový kanister (obe veci sa dajú aj odtrhnúť a hádzať) a potom už len sledovať, ako ladne pôsobí výbuchom vymrštené ľudské telo vo vzduchu.

K protivníkom alebo k celkovej umelej inteligencii treba povedať, že je v-darená. Netreba samozrejme od opo-ponentov očakávať taktické ťahy, ala Rommel alebo Napoleon, ale oproti iným titulom v rámci žánru ide o nad-priemer. To, že sa protivníci skrývajú za prekážkami, odkiaľ vás v prípade nebezpečia kropia slepou paľbou je dnes už u týchto hier štandard. Krpci jedni čínski však majú toľko chochmesu, aby vás jedna vlna nepri-ateľov pekne zamestnala na jednej strane, zatiaľ čo sa ich kolegovia snažia dostať sa vám do boku alebo za chrbát. Nezriedka sa tak stane, že zatiaľ čo kropíte policajtov pred sebou, iní pidižvík so zaschnutou ryžou na kravate vám už pozerá cez mieridlá na temeno. Dobré pôsobí aj to, že ak chlapani zistia, že ich tlačíte k múru, pekne koordinovane ustupujú a kryjú sa. Samozrejme, nie vždy je to také ružové a v neskorších fázach hry už je to zasa len o tupom likvidovaní vln nepriateľov, ale aj tak palec hore pre autorov.

Vlastne niekedy sa to dá dosť dobre využiť, keď totiž takéhoto neboráka zbadáte skôr, ako on dokáže stlačiť spúšť, môžete ho vziať ako rukojem-níka a používať ho ako živý štít. Dlhú



životnosť síce nemá, ale na chvíľku vás od guliek ochráni a ak náhodou nejaký ten priechod pomedzi kolegov prežije tak sa môžete rozhodnúť či ho následne len odkopnete a necháte tak, alebo stlačíte spúšť a pošlete ho hľadať vhodného adepta na reinkarnáciu.

Reinkarnácia by sa sem tam hodila aj vám, nepriatelia vás nešetria a tak sa nečudujte, ak občas nejakú tú štipľavú včielku kúpíte aj vy. Netreba však panikáriť, moderné trendy sa dostali aj do Dog Days a tak hoci už ste deraví ako sito, dávka z brokovnice vás práve zrazila k zemi a na obrazovke sa zobrazili dramatické krvavé flaky (ktoré pri splitscreene neskutočne zavádzajú), stačí sa odplaziť niekam za roh a rany sa zázračne zahoja. A keď náhodou už ste na tom tak zle, že sa nevládzete sami postaviť treba aspoň chvíľku vydržať mačkať príslušné tlačítko a dúfať, že dobehne kolega, ktorý vás dokáže opäť oživiť.

Aby sa podobné veci nediali, je nutné sa kryť. Áno milí Rambovia a Rambice, bez dobrého krytu sa v tejto hre ďaleko nedostanete. Krycí systém je našťastie účinný, hoci Kane a Lynch mali tú smolu, že som ich hral až po Mafii 2, kde bolo krytie vyriešené elegantnejšie). Všetko funguje tak, že pomocou stlačenia tlačidla sa váš hrdina natlačí za nejakú tú prekážku a aspoň na chvíľku má pokoj. Na chvíľku preto, lebo väčšina úkrytov dlho nevydrží a keď aj áno protivníci vás obídu. Dobrou správou je, že niektoré úrovne obsahujú aj možnosť viacerých riešení a tak nemusíte za jedným kvádom čupieť obaja, ale stačí, aby na seba jeden naviazal pozornosť protivníkov a druhý ich môže bez problémov obísť. Nie je to síce až tak dokonale navrhnuté ako v Army of Two 2, ale dá

sa to využívať.

Ak patríte medzi tých čo najskôr pozerajú hodnotenia a až potom čítajú recenzie určite vás prekvapí, prečo je napokon výsledná známka taká, ako je, keď v podstate hru len chválím. Nuž pozrime sa na odvrátenú stranu mesiaca. Čo vás asi zarazí najviac je, že ešte skôr, ako začnete poriadne hrať, zistíte, že je koniec. Navyše je koniec spracovaný tak, že rozmýšľate či si autori robia srandu alebo nie. Smola je, že hra má skutočne spád i keď ku koncu jej znateľne dochádza dych a šinie si to ako dobre rozbehnutý Šinkanzen na trati Yokohama - Tokyo. Rýchlo a priamo, lenže za 5 hodín je koniec. My s bratom sme to na strednej obtiažnosti v co-op móde stihli ešte o máličko skôr. Pamätám časy keď sa hre za menej ako pätnásťhodinový singleplayer zrážali body z hodnotenia. V prípade Kane a Lyncha 2 by



sme sa v takom prípade ani nedostali na stupnicu. Okrem toho, že je príbeh krátky, je aj neskutočne lacný, hoci asi nikto nečakal od tvorcov Shakespearovský príbeh, predsa len tá znôška kliše sa príliš dejom nazvať nedá. Ak by hra nemala skutočne pohlcujúcu atmosféru prestreliek, neviem akým spôsobom by chcela hráča zaujať a nútiť ho postupovať vpred.

To všetko ešte viac vynikne zhruba od polky hry kde, ako už som spomenul, hra značne stráca dych. To je spô-

sobené predovšetkým tým, že tvorcami evidentne dochádzali nápady. Tam, kde v prvej polke bojujete v rozmanitých prostrediach, ktoré v rámci možností sršia originalitou, v druhej polovici iba prebiehate nastrčenými kulisami továrni, mrakodrapov a letiska. Navyše nepriatelia, ktorí sú spočiatku umne dávkovaní a rozumní sa postupom času zmenia na tupé stádo využívajúce výhodu presily. Hra sa tak hlavne v poslednej fáze zmení na likvidáciu ďalších a ďalších vín nepriateľov.

Sem tam nahnevá aj kamera, ktorá sa dokáže sama nastaviť do takých uhlov, že síce vidíte Lynchovi do nosných dierok, ale zloženie jeho hlienov vás asi nezaujímá tak, ako to, kde je ten poondiaty sniper na druhej strane mapy.

Kane and Lynch 2: Dog Days je prach-sprostá obyčajná lineárna strieľačka, ale dokáže z koridoru vydolovať (hlavnej v prvej polovici) tú najlepšiu atmosféru aká sa len dá. Ak by bola stopáž dvojnásobná a autori by udržali latku nastavenú prvou polovicou hry, jednalo by sa o hit, žiaľ nedokázali to a tak musím konštatovať, že Dog Days ostal niekde na polceste. Napriek tomu, keďže dobrých co-op hier je ako šafranu, oplatí sa ju aspoň skúsiť, predsa len cítiť krv, lesk a zápach Šanghaja po boku dvoch týpkov akými sú Kane a Lynch má svoje čaro.

Tristnú dĺžku hlavnej kampane ako tak zachraňuje multiplayer + akýsi mix single a multiplayeru mód Arcade. V ňom je vašou úlohou spolu s partnermi ulúpiť čo najväčší objem peňazí a následne s nimi utiecť v určitom časovom limite. Postupom času je každé ďalšie kolo náročnejšie a navyše sa nevyplatí príliš dôverovať



ostatným spoločníkom, keďže "prachy dělaj z lidí svině."

Ak sa dostatočne vybláznite a vytrénujete, môžete skúsiť multiplayer, ten ponúka 3 samostatné módy. Prvým je Fragile Alliance. Ten je obdobou toho, čo bolo v prvom dieli Kane and Lynch. Partička zlodějov má za úlohu nakradnúť čo najviac peňazí a následne sa prestrieľať cez policajtov do dodávky, ktorá všetkých odvezie do bezpečia. Lenže samozrejme, čím vyššiu sumu máte pri sebe, tým viac si potom môžete nakúpiť nového vybavenia a postúpite vyššie v rebríčku. Takže opäť bacha na kolegov, každý totiž chce získať čo najviac. Vtip je v tom, že akonáhle popravíte svojho kolegu všetci vidia, že ste zradca, navyše mŕtvi zloději sa respawnujú ako policajti, takže o chvíľku už po vás idú všetci na mape.

Druhým módom je Cops and Robbers. Premisa je jednoduchá na jednej strane je banda zlodějov na druhej banda policajtov. Zloději sa snažia dostať do bezpečia čo najvyšší obnos a policajti, čuduj sa svete, sa snažia im v tom zabrániť. Tretím do partie je napokon mód Undercover Cop, čo je vlastne obdoba Fragile Alliance, akurát s tým rozdielom, že jeden z hráčov je tajný policajt a jeho úlohou je, aby sa do bezpečia dostalo čo najmenej členov pôvodného tímu.



## HODNOTENIE

Platforma: PC,PS3,X360

Výrobca: IO Interactive

Distribútor: Cenega

Multiplayer: áno

Lokalizácia: nie

# 7



## LordDan

### INÝ NÁZOR

Ja si dovoľm pridať len skromný komentár, aby som už tak dosť dlhú a nudnú :) recenziu viac nepredlžoval. Budem hlavne kritizovať, nakoľko všetky klady alebo aspoň väčšina už bola spomenutá.

Začnem príbehom, ten je pre mňa veľkým sklamaním. Oproti prvému dielu je 24 hodinová zápleтка v Sanghaji len slabším odvarom. No a koniec je kapitola sama o sebe. Tam kde v jednotke začala hra mať grády, tu je už koniec. Navyac záver dáva tušiť, že zrejme bude nejaké DLC alebo tretie pokračovanie.

Za dĺžku hrania by som sa, byť vývojármi, skutočne hanbil. Reálne sme hrali asi 4,5 hodiny a dohrali by sme to asi aj za 4, ale keďže išlo o moju prvú skúsenosť s PS3 a PS3 ovládačom, mal som drobné problémy. Aj keď gamepady sú všetky rovnaké či už ide o PC, Xbox alebo PS3, ovládanie bolo trošku inak nastavené a tak som v úvode zápasil hlavne s ovládačom a ovládaním. Nie je nad to pomýliť si tlačítka v momente, keď mierite nepriateľovi na hlavu.

YouTube kamera je skvelý nápad a hra má za to veľké plus, ale ani ona nedokáže zamaskovať niekedy doslova hroznú grafiku hry, ktorá mi bila do očí. Na grafiku v hrách si až tak moc nepotrpím, no od súčasných hier očakávam určitý štandard.

Ku kamere musím smerovať ale aj jeden mínusový bod. Nevieťm či išlo o zámer vývojárov, alebo je to chyba pri splitscreene, ale v tých najnevhodnejších okamihoch je v strede záberu rozmazaný kruh, ktorý vám rozmaže zameriavaci kríž. Tou situáciou myslím moment, keď kľáčite v úkryte, nepriateľ na vás páli zo všetkých strán a ak sa pohnete, guľka vás okamžite zrazí k zemi. Paľbu nemôžete opätovať, pretože nepriateľa v rozmazanom kruhu jednoducho nevidíte a tak len čakáte, kedy váš parťák situáciu zvládne sám.

Surovosť dodáva hre na atmosfére, ale tak ako hra speje ku koncu, surovosť a naturálnosť sa vytráca. Prvá polka tak ostane rezonovať vo vašej pamäti, zatiaľ čo tá druhá už je len chaotickým tupým strieľaním. Momenty, ako prestrelka na diaľnici a útek dvoch nahých psychopatov ulicami Sanghaja však za to stoja.

Moje osobné hodnotenie je ešte o pol bodu nižšie, teda 6,5. Hra má svoje svetlé momenty, ale jednoducho 4 hodiny hrania, slabší príbeh, horšia grafika a druhá polka hry je jedno obrovské sklamanie.



Lukáš "DoIno" Dolniak

## 15 Days

**Adventúry nevymreli tak, ako im to bolo prorokované už niekoľko desiatok krát. Dokonca je možné povedať, že sa im stále celkom darí, síce nie tak, ako pred rokmi, keď hrali v hernom priemysle hlavné husle. Ich tvorba nie je až taká nákladná, takže sa štúdiá s menším rozpočtom takto môžu realizovať. Mnohé si držia vysokú latku kvality, príkladom môže byť tohtoročný Posel Smrti 2. Niekedy to však nevyjde...**

Tím House of Tales si svojimi predchádzajúcimi počmami (za všetky je nutné spomenúť vynikajúci The Moment of Silence) vyslúžil medzi hráčmi a kritikou slušné uznanie. Tentoraz prišli na trh so svojim posledným titulom, keďže štúdio bolo nedávno rozpustené a ani zďaleka nejde o odchod, aký by sme si predstavovali. 15 Days je hra, ktorá by chcela stáť na silnom príbehu a zaujímavých dialógoch, ale v skutočnosti nemá akúkoľvek atmosféru a stráca sa v hromade nudných a často kľčovito vtipných dialógov. Všetko ale pekne poporiadku.

Dej sa začína smrťou britského ministra zahraničných vecí Henstona, ktorá sprvu vyzerá ako nehoda, ale neskôr sa ukáže, že ide o premyslenú vraždu a páchateľ je neznámy. V ten istý deň ukradne dvojica lupičov z hodín Big Benu číslo 12. Nie, že by tieto dve udalosti spolu nejako súviseli, ale dvaja páchatelia patria do partie „revolucionárov“, novodobých Jánošíkov, ktorí bohatým berú a chudobným dávajú. Špecializujú sa hlavne na krádeže umeleckých diel, ktoré predávajú a získané peniaze posielajú na charitu. Prvým je Mike, expert na počítače a samozvaný génius, ktorý sa dokáže hacknúť kamkoľvek, či už do ovládania Londýnskeho Oka alebo do bezpečnostného systému umeleckého múzea. Ďalej Bernard, pôsobiaci trochu odmeraným dojmom a do tretice Cathryn, spomínané ukradnuté číslo boli darček k jej narodeninám. Trio tvorí jednu dejovú líniu, druhú si strihnete v role amerického detektíva Jacka Sterna, ktorý je, ako člen medzinárodnej polície, privolaný do Londýna, aby pomohol pri vyšetrovaní vraždy ministra.

Hre však chýba nejaké bližšie zžitie sa s charaktermi, o Cathryn síce zistíme, že je pohádaná so svojim otcom alebo Bernard rieši problémy s exmanželkou, postavy stále pôsobia, ako bábky. Výnimkou by mohol byť asi jedine Stern. Ale to rozhodne nie je klad, tento policajt je totiž jednoducho blb. Od začiatku vytáča svojou debilítou, či už

pri riešení úloh alebo hláškami v rozhovoroch. Napríklad, keď prvýkrát vojde do jednej z londýnskych krčiem a zahlási vedúcemu: „Máte tu teda poriadne prázdno, čo sa stalo s vašimi zákazníkmi?“, budete si nechápavo ťukať po čele. Aj momenty v príbehu, v ktorých sa naši hrdinovia stretnú, pripadajú úplne násilne, hneď v úvode sa napríklad Cathryn potápa, aby našla tajný vchod do múzea, Bernard dáva pozor na brehu, Stern sa s nimi dostane do kontaktu len preto, že mal proste potrebu si s niekým zrazu pokecať.

A čo sa týka hrateľnosti? No, ona tam v podstate ani žiadna nie je. Ako som už v úvode spomínal, hra nemá atmosféru. Proste aj v momentoch, ktoré by vás podľa autorov mali napínať necítite nič, o postavy sa nestaráte, nejaké posuny v príbehu vám môžu byť takisto ukradnuté. Všetko podtrhuje úplne dementná hudba, ktorú je nutné stíšiť v menu na minimum, inak proste prehlúši dialógy postáv a vám ujde celá podstata konverzácie (teda, pokiaľ nemáte zapnuté titulky). Ovládanie je riešené klasicky „point and click“, čiže kompletne myšou. Na obrazovkách sa nachádza vždy len zopár interaktívnych objektov, z ktorých však väčšina vôbec nie je k ničomu dobrá a postava k nim len príde a odrapotá nejakú skutočne trápnu repliku, alebo proste povie názov označeného predmetu. Hádanky najčastejšie súvisia s hackovaním sa do databáz a systémov, často netušíte, čo robiť, niekedy je tu nápoveda a možnosť po určitom čase ju opustiť.



Grafická podoba hry je veľmi rozporuplná, ide o kombináciu 2D prostredia s 3D postavami. Zatiaľ čo prostredie je na veľmi vysokej úrovni a niektoré obrazovky vás priam



ohúria, postavy sú úplne odfláknuté, ich tváre majú jeden stály výraz a dokonale prázdny pohľad. Takisto je neuveriteľné sledovať ich pohyb, chôdza je šuchtavá a trhaná, celkovo pôsobia, ako keby chodili po mesiaci. Pobavia aj všadeprítomné skripty, keď sa chcete s niekým rozprávať, dá sa to len z jedného jediného miesta, preto si vždy musíte počkať, kým sa k nemu postava pomaly došuchce. Maličkosť, povieť si, ale keď zistíte, že napríklad Stern dokáže telefonovať len zo svojej

dodávky, nebude vám všetko jedno. Veď sme v roku 2010! Dabing je neuveriteľne nevýrazný a často nekoresponduje s emóciami, ktoré by mali plynúť z jednotlivých situácií. O hudbe už reč bola.

Neviem si predstaviť niekoho, kto by si chcel dobrovoľne zahrať 15 Days. Ak ste vášnivý zberateľ adventúr, tak sa vám hra do rúk určite dostane, ale opatrne s ňou. Tvrdenie, že tento produkt mal na viac je viac než optimistickým verdiktom. V každom prípade ide o veľmi smutnú labutiu pieseň autorov z House of Tales.

### HODNOTENIE

**Platforma:** PC

**Výrobca:** House of Tales

**Distribútor:** DTP/TopCD

**Multiplayer:** nie

**Lokalizácia:** cz titulky

3





Daniel "LordDan" Hujo

## R.U.S.E.

**Je to pár týždňov, čo sme si pripomenuli 65. výročie ukončenia druhej svetovej vojny. A je to len niekoľko dní, čo Ubisoft uviedol na trh hry, od Eugen Systems, práve z obdobia druhej svetovej vojny, ktorá nás zavedie na rozľahlé pláne do Afriky a do zelenej Európy. Oprášte teda staré mapy, mobilizujte jednotky, plánujte a snažte sa prelštíť nepriateľa. To je tá správna taktika, to je R.U.S.E.!**

Moje večné sťažnosti o tom, že je v poslednej dobe málo dobrých stratégií, boli zrejme vypočuté. Nie je to tak dávno, čo vyšiel StarCraft 2 a následne sa objavilo aj demo R.U.S.E., ktoré ma príjemne prekvapilo a dobre navadilo na plnú hru, dokonca až tak, že som Američanom závidel ich tri dni náskoku vo vydaní :). Ale nakoniec som sa dočkal aj ja.

Niečo už bolo písané v prvých dojmoch z hrania dema, takže sa dopredu ospravedlňujem tým, čo ho čítali, že sa budem v niektorých veciach opakovať. Začneme teda pekne poporiadku príbehovým pozadím hry. Čo sa týka príbehu, nie je to žiadna sláva, ale čo už by ste vymýšľali o druhej svetovej vojne, tu má fantázia scenáristov veľmi oklieštené hranice. V hre sa tak zhostíme úlohy, na začiatku majora, Joe Sheridanana, ktorý ostal po nemeckom útoku v Afrike najvyšším veliteľom svojej jednotky a tak prebral velenie. S ním prejdeme všetky bojiská, rozsiahle púšte v Afrike, vylodenia v Taliansku, dobytie Francúzska, známe operácie v Holandsku a Belgicku a všetko zavŕšime v Nemecku. Celý dej je rozprávaný retrospektívne a jeho nosným prvkom je pátranie po identite agenta s krycím menom Prométeus, ktorý nemeckým hrdlozem vždy prezradí plány operácií a generál von Richter vám tak hranie robí náročnejšie. Nemusíte byť však Einstein, aby ste po pár videách pochopili, kto to z vášho štábu informácie vynáša. Celkovo som tak videá moc nesledoval, dôležité boli pre mňa len informácie o úlohách a smere postupu. Je preto škoda, že autori sa s príbehom nepohrali o niečo viac a nesnažili sa v príbehu zamerať výraznejšie na súperenie medzi Joe Sheridanom a von Richterom, prípadne nejakým spôsobom vyzdvihli hrdinské činy Joea. R.U.S.E. teda ponúka len jednu kampaň za Američanov, no drobné prekvapenie si hra pre hráčov schovala. Tí, ktorí sa tak ako ja, báli jednotvárneho hrania s tými istými jednotkami sa v závere dočkajú aj jednotiek iných národov.

Niekedy je striktné dané, za aký národ budete hrať, inokedy dostanete možnosť vybrať si z niekoľkých možností. O ktoré národy ide, vám už neprezradím, to nechám na hre. Okrem kampane samozrejme nechýbajú možnosti zahrať si proti počítaču v jednotlivých bitkách, prípadne celých bojových operáciách a vyzvať na súboj ľudského protivníka.

Na bojisku sa stretne celkovo šesť národov – Američania, Angličania, Francúzi, Nemci, Rusi a Taliani. Každý národ disponuje niekoľkými jednotkami v každej kategórii. Kasárne produkujú ozbrojený a neozbrojený prieskum a pechotu, v tankoch býva výber väčšinou z troch-štyroch jednotiek a podobne je to s protitankovými zbraňami, delostrelectvom a letectvom. Celkovo je tak rozmanitosť jednotiek slušná. Dôležité je budovať vyváženú armádu zloženú z niekoľkých rôznych jednotiek a doplniť ju prieskumom. Je to jedna z mála hier, v ktorej si užijete boje aj s pechotou a kde je prieskum veľmi dôležitý. Tanky podporujú pechotu, delostrelectvo kryje postup a protiletectvé jednotky bránia prípadné útoky z nebies. Letectvo vám poskytne prieskum, ochranu, ale aj bombardéry, takže tiež veľmi užitočné jednotky. Čo sa týka vyváženosti jednotiek, dá sa povedať, že podobné jednotky sú približne rovnako výkonné, ale sú tu drobné rozdiely, takže nemecké pantery a tigry narobia trochu problémy aj americkým peršigom. Navyše musíte počítať s tým, že nepriateľ má občas o stupeň lepšie jednotky ako vy a je len na vás, akým spôsobom sa s nimi vyrovnáte. Na začiatku totižto bojujete hlavne proti Talianom a ničíte jednu jednotku za druhou, ale len do momentu, keď narazíte na Nemcov.

Misie sú v kampani usporiadané trochu zvláštnym spôsobom, aspoň mne to tak občas prišlo. S každou ďalšou misiou som očakával vzrastajúcu obtiažnosť, no niekedy je tam zaradená misia až príliš ľahká. Veľkým prekvapením pre mňa bola misia v Belgicku, kedy Nemci zahájili ofenzívu v Ardenách a ja som mal vyprodukovať 8 ťažkých protitankových diel a poslať ich do Bastogne. Do toho na mňa útočili a mal som sa brániť, no 8 diel som vyprodukoval rýchlo a poslal som ich hneď na miesto určenia a misia tak skončila, za celú misiu som mal v podstate len jednu hlavnú úlohu. Misia ku koncu hry mi tak trvala ani nie 10 minút. Každopádne sú ale jednotlivé misie vcelku prepracované. Hra je dynamická, po splnení úlohy vo väčšine prípadov dostanete hneď ďalšiu úlohu. Niekedy od začiatku postupu-





jete, inokedy sa bránite a potom postupujete, alebo postupujete, aby ste mali lepšie obranné pozície. Tieto hlavné úlohy sú doplnené vedľajšími úlohami, ktorých plnenie je čisto dobrovoľné, no treba počítať s tým, že ich splnenie zmierni tlak na vašu obranu, umožní vám vyšší príjem alebo obsadíte predsunutú základňu. Okrem toho za plnenie úloh dostávate body, ktorých význam mi ale nie je jasný, na konci každej misie sa totižto všetky body sčítajú a pokiaľ ich máte dosť, postúpíte na ďalšiu úroveň, ale žiadny bonus do kampane za to nedostanete. Čo ma ešte potešilo je fakt, že misie rozumne nasledujú za sebou, takže tam kde ste skončili, potom často aj začínate, výrazné časové skoky sa tak našťastie nekonajú. Veľmi príjemne ma prekvapilo, že hra má až 23 misií a vydrží, na dnešné pomery, zhruba 15 hodín hrania.

Zarazilo ma, že hra nie je úplne historicky verná. Tým som sa zaoberal už aj v prvých dojmoch, kde to mohlo byť spôsobené tým, že predsa len išlo o upravenú misiu. No aj v plnej hre je pár vecí, ktoré ma vyviedli z miery, zvlášť, keď bombardujete nemecké veliteľstvo pri Monte Casine a kláštor ostane nedotknutý. Hranie to síce neuberá, ale hra určite stráca u fanúšikov histórie. Systém hrania si môžete prispôbiť, ako vám vyhovuje. Ste typ, ktorý radšej strategicky plánuje na veľkej mape a operuje s jednotkami proti celým armádam, v poriadku, stačí si oddialiť mapu a celé bojisko máte ako na dlani, boje sledujete z pohľadia štábu. Alebo ste naopak typ, ktorý musí vidieť aj najmenší detail na uniforme, nevádi, v sekunde je obraz zas priamo v strede diania. Hra ponúka možnosť širokého zoomovania, ale väčšinou si nájdete určitú hladinu, ktorá vám vy-

hovuje, aj keď pracovať so zoomom budete neustále. Ku koncu hry budete operovať na skutočne veľkej ploche a je neustále treba kontrolovať aj vaše krídla a tyl, občas ma to rušilo, pretože prišiel nečakaný protiútok a bez minimapy musíte neustále scrollovať. V deme som kritizoval funkciu hry, kedy po označení jednotky a zadaní príkazu sa vám automaticky táto jednotka označí. Tu sa dá nastaviť či chcete, aby jednotka po príkaze ostala označená alebo nie. Hral som aj tak, aj tak, ale ani jedno mi úplne nevyhovovalo, chcelo by to zlatú strednú cestu, ktorá ale neexistuje. Totižto v hre sú jednotky, ktoré neustále vyžadujú príkazy a tam je dobré, aby ostali označené, ale potom sú iné jednotky, ako napr. delostrelectvo, ktoré stačí jedným rozkazom prisunúť dosť blízko k boju a ciele už si nájdú. Nie je to nič hrozné a ide zrejme len o zvyk, ale zopárkrát sa vám stane, že dobre umiestnené jednotky pošlete zrazu preč.



R.U.S.E. je jedna z mála stratégií z druhej svetovej vojny, v ktorej spravujete vlastnú základňu. Hlavnou budovou je veliteľstvo, to nemôžete stratiť, lebo len ono môže stavať ďalšie budovy a inkasujete v ňom financie. Budovy a jednotky nakupujete, ako správny Američan za doláre. Tie sa vám do vrečka sypú zo zásobovacích skladísk. Skladiská sú rôzne roztrúsené po mape a pokiaľ sa vám

podarí nepriateľa odstrihnúť od prísunu peňazí, jeho porážka je neodvratná. Zásobovacie skladiská majú obmedzené zásoby a tak pri postupe je dobré obsadiť každé, ktoré nájdete. Stavba budov a jednotiek funguje jednoducho, stačí kliknúť na správnu budovu alebo na financie na obrazovke a objaví sa príslušné konštrukčné menu. Tento spôsob je vcelku príjemný na ovládanie a pokiaľ sa naučíte klávesové skratky, produkcia je veľmi rýchla. Produkčné budovy totižto nemajú klasické rally pointy, ale jednotku si sami umiestnite presne na mape, kde potrebujete. Ešte treba spomenúť, že po kliknutí na jednotku sa vám neukáže žiaden status bar ani iné informácie o jednotke. Celkovo je na obrazovke eliminované čo najväčšie množstvo ovládacích prvkov. Poškodenie tak poznáte podľa dymu stúpajúceho z automobilov a tankov a na pechote podľa ubúdajúcich panáčikov, ale to len pri dostatočnom

priblížení. Ako plus hry hodnotím automatický ústup ťažko poškodených jednotiek z boja. Tieto jednotky nemôžu bojovať a pri ústupe sa pohybujú pomalšie ako obvykle. Tu je jedna chybička hry, občas totižto jednotka ustupuje nie vzad, ale vpred, takže o ňu prídete. Faktom ale je, že hra nestojí a nepadá s jednou jednotkou. Aby hra hráčovi uľahčila rozhodovanie s akými jednotkami má postupovať, po označení jednotky stačí umiestniť kur-



zor na nepriateľskú jednotku a hra vám sama povie, aké náročné je pre ňu zničiť nepriateľa. Hra má upravený fog of war, nie je to ten klasický, že tam kde nevidíte môže byť čokoľvek. V R.U.S.E. je to tak, že vidíte takmer všetky jednotky, ktoré na mape sú. Pokiaľ na ne ale nevidíte priamo vašimi jednotkami alebo prieskumníkmi, dokážete rozoznať len či ide o ľahkú, ťažkú alebo leteckú jednotku. Jedine pechota, delá a prieskum, ktoré sa ukrývajú v lese ostávajú až do odhalenia, úplne skryté.

Nedá mi nespomenúť aj nelogické ovládanie jednotiek. Ide o to, že pechota, prieskum a delá veselo schovávajú do lesa, no tanky sa do lesa nedostanú. Postup obrancov je tak usmerňovaný do koridorov vytvorených lesom, aj keď na výber je zväčša niekoľko rôznych ciest. Keby autori z Eugen Systems tankom vjazd do lesa povolili, hra by mala priam neuveriteľné taktické možnosti. Zrazu by ste sa objavili niekde, kde vás absolútne nikto nečakal. To, že pechota a delá môžu do lesa, má aj jednu výhodu. Tieto jednotky sú tak maskované a pokiaľ zaútočia, ide o prekvapivý útok, ktorý je ďaleko účinnejší. Pokiaľ sa na mape objaví nový stroj alebo pechota, hra vás na to upozorní pomocou okna, ktoré vyroluje z boku, prípadne zhora a na obrázku bude krátke predstavenie. V tomto okne sa objavujú aj krátke videosekvencie, ak sa stane nejaká neočakávaná vec alebo niečo významné. Nie je to úplne novinka v hre a často ide o vcelku užitočné informácie. Len spomeniem, že všetkého veľa škodí, v jednej misii vám naraz vyskočia tri tieto okná a výhľad na mapu sa tak dost' zúži. Eugen Systems sa snažia žánr stratégií posúvať o niečo dopredu. Obrovské rozpätie zoomovania a po-

hľad na mapu tak hru predurčuje na hranie na dotykových displayoch, no ešte ideálnejšie by bolo zariadenie Microsoft Surface, teda počítač s veľkou dotykovou obrazovkou pripomínajúci stôl. Škoda len, že takých zariadení je v celej Slovenskej republike pár, ale zábava by to mohla byť obrovská.

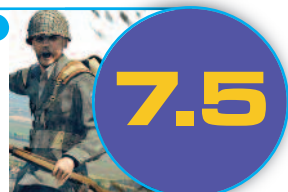
Ako sa hovorí, to najlepšie na záver. No najlepšia vec hry to asi nebude, ale je to to, podľa čoho je pomenovaná samotná hra a čo je jej hlavný prvok. Ruse alebo v preklade lesť. Musím priznať, že nakoniec je to pre mňa skôr sklamanie ako niečo, čo by bolo neodlúčiteľnou súčasťou hry. Jednak je fakt, že dlho máte k dispozícii len asi 5 rovnakých Istí, ktoré sú v pokročilom štádiu hry takmer nepoužiteľné. Celkovo je v hre asi 10 Istí a tie najužitečnejšie dostanete až v samotnom závere. Som presvedčený, že hra by sa dala prejsť aj bez použitia jedinej Isti, možno by to bolo náročnejšie, ale zvládnuť by sa to rozhodne dalo. Niektoré Isti sú skutočne výborné, ale iné by som nahradil niečím iným, veľmi mi chýbala nejaká výraznejšia pomoc ako napr. off-board delostrelectvo alebo výsadok parašutistov. Ale keďže mapy sú tu rozsiahle museli by mať tie delá nemožný dostrel a výsadkárov si môžete kúpiť. Každopádne keď sa vám stenšujú financie a jednotky a postup je minimálny, ocenili by ste niečo, čo vám výraznejšie pomôže. Miesto toho máte k dispozícii zbytočné dešifrovanie, pretože brániace jednotky len stoja a ich príkazy sú vám aj tak jasné. Špión, ktorý vám odhalí čo

to tam nepriateľ vlastne má, je tiež zbytočný, keďže to viete z prieskumu, prípadne ste to zistili pred tým, než sa z vašich tankov stali vraky. Mohol by som pokračovať vymenovaním ďalších zbytočností, ale skôr vyzdvihnem tie Isti, ktoré za niečo, aspoň podľa mňa stoja. Je to maketa budovy, budov je niekoľko typov a je to prvok, ktorý pri obrane pomôže nalákaním nepriateľských jednotiek na túto maketu. Výborný je útok s pomocou makiet, môžu to byť makety tankov, lietadiel alebo pechoty. Pokiaľ primiešate do tohto útoku dostatok pravých jednotiek, získajú dost' času na ničenie nepriateľskej obrany. Maskovacia sieť je dobrá v prípadoch, keď vás bombarduje nepriateľ, v závere veľmi užitočná. Posledná zaujímavá leť je prevrátená frekvencia, kedy nepriateľ vidí vaše ľahké jednotky ako ťažké a opačne. Skutočne škoda, že sú tieto štyri veci k dispozícii až v posledných pár misiách.

R.U.S.E. je pomerne netradičná stratégia, ktorá nedotiahla k dokonalosti všetky prvky, ktorými chcela zaujať. Rozhodne ale ide o príjemne strávených 15 hodín hrania dynamickej stratégie, ktorá vás ženie neustále vpred. Napriek tomu zamrzí slabý príbeh, nelogické veci v hre, nie najlepšia historická vernosť a mínus sú pre mňa aj samotné Isti. Napriek tomu fanúšikom žánru odporúčam, ostatným taktiež, predsa len búranie klasických pravidiel ovládania stratégií je zaujímavé.



**PC, PS3, X360**  
**Výrobca:** Eugen Systems, **Distribútor:** Ubisoft  
**Multiplayer:** áno, **Lokalizácia:** PC - cz titulky  
 + - inovatívny prístup  
 - dĺžka hry, niektoré Isti, zoomovanie mapy  
 - názvy armád, hra tak nie je úplne anonymná  
 - hra nie je úplne historicky verná  
 - slabý príbeh  
 - tanky sa nedajú v lese schovať





Branislav "chinaski" Hujo

## HALO: Reach

**Legendy majú svoj začiatok a svoj koniec a niekedy začiatok jednej legendy znamená koniec druhej. A to je prípad Halo: Reach, uzatvára jeden príbeh tým, že vyrozpráva jeho začiatok.**

O tom, že Bungie stvorili kult azda netreba ani len polemizovať. Veď si úprimne sami odpovedzte na otázku, ktorá FPS vás napadne ak by sa vás niekto spýtal akúže to strieľačku si má zahrať na konzoliach od Microsoftu? Trúfam si povedať, že 90% z vás napadne Halo. Lenže aj kultú časom omrzia a v prípade ich tvorcov to platí dvojnásobne. A ruku na srdce, napadne vás pri mene Bungie niečo iné ako Halo? Takéto zaškatulkovanie samozrejme manažment Bungie vôbec neteší a preto jedného krásneho dňa skrsla niekomu v hlave rázna myšlienka a to ukončiť prácu na všetkom čo s Halo súvisí. A tak slovo dalo slovo, Microsoft sklopil uši a dovolil vývojárom, samozrejme pod podmienkou toho, že sám môže ďalej vesmír Halo rozvíjať, odísť. Našťastie rozchod nebol v štýle búchania dvermi a osočovania, ale v štýle urobíme rozlúčkovú Halo hru a odídeme so vztýčenými hlavami. Nuž a či skutočne Bungie budú môcť opustiť vesmír, ktorý vytvorili s úsmevom na tvári sa poďme pozrieť.

Ako iste viete Halo: Reach je prequel. Ešte predtým ako Master Chief začal pomáhať pozemšťanom, dávno predtým ako na zem zaútočil prvý Covenantský krížnik, zažila malá planéta Reach peklo, ktoré spôsobilo takmer úplné vyhladenie jednej hrdej rasy. Ak ste aspoň úchytom sledovali nejaké správy o Halo: Reach určite viete, že hlavnou postavou je Spartan s callsignom Noble Six. Vlastne Noble Six, prívlastok Noble mu prináleží za to, že je v úvode priradený práve k Noble tímu. Už od prvých momentov hry vám bude jasné, že Bungie skutočne nenechali nič na náhodu a rozhodli sa spartanskej rase postaviť pomník hodný úcty a obdivu. Séria Halo totiž nikdy nevynikala nejakou grafickou úchvatnosťou a klamal by som, keby tvrdím, že tentokrát vám vizuálna stránka vyrazí dych, ale predsa len je vidieť výrazný skok dopredu a to nielen v porovnaní s Halo 3, ale aj v porovnaní s minuloročným datadiskom Halo 3: ODST.

Ako vravím, dych vám grafika nevyrazí, ale keď budete sledovať scenérie krajiny vôkol seba, mesiace obiehajúce okolo planéty, budete mať predsa len o dôvod viac prečo

vám nebude osud ťažko skúšanej planéty ľahostajný. Výrazný posun vpred čo sa vizualizácie týka si všimnete aj na postavách pobiehajúcich okolo vás. Bungie si dali záležať a človek hneď spozná, že pohyby postáv sú snímané motion capturingom. Nemusíte sa ale báť, svoj starý dobrý nádych "rozprávkových obrázkov", ktorý polovica hráčov miluje a druhá polovica sa z neho smeje si Halo udržalo. I keď oproti iným hrám zo série je grafika oveľa vyspelejšia a dospelejšia.

Keď sa doobzeráte okolo seba nič vám nebráni začať hrať. Veteráni Halo série nebudú mať problémy a po pár minútach ani nebudú vedieť, že hrajú novú hru (myslené v dobrom slova zmysle), ovládanie je rovnaké ako v ostatných hrách zo série, takže ak sa niekto tešil, že aj v Bungie konečne prídu na to, že pohľad cez mieridlá sa dnes už v 99% hrách robí pomocou stlačenia ľavej spúšte, prípadne stlačením LB tlačidla na gamepade, máte smolu. V Halo je to nastavené na stlačenie pravého triggera, s čím som sa pasoval do konca hry. Keďže ste sa ocitli opäť v brnení Spartan, narozdiel od ODST, kde ste boli obyčajný človek, možno vám bude chvíľku trvať, kým si opäť zvyknete na to, že isté veci, s ktorými majú bežní smrteľníci problémy, Spartanovia zvládajú s prstom v nosnom priezore. Ale keďže na dobré sa zvyká ľahšie ako na zlé, nemyslím si, že s tým budete mať problém. Ono totiž to, že taký bežný Spartan vyskočí z miesta vyššie ako Sergej Bubka v časoch najväčšej slávy sa dá v boji celkom dobre zužitkovať, takže po chvíľke hrania sa začnete tým chudákom z ODST celkom bez hanby uškŕňať.

A hodí sa napísať, že všetky veci, ktorými sa bežný Spartan od človeka odlišuje aj poriadne využijete, pretože Covenanti nemajú zľutovanie a útočia skutočne až do roztrhania tela (svojho, alebo vášho). Tisíckrát si preto niekde, dobre schovaný za prekážkou, vydýchnete a budete ďakovať nebesiam za to, že sa opäť vracia automaticky sa obnovujúci štít vášho obleku. Treba si, ale dávať pozor lebo zdravie už sa vám automaticky neobnoví, na to, aby ste si ho doplnili už budete musieť niekde nájsť lekárničku. Našťastie to nie je žiaden Poniklec takže ich nájdete takmer na každom rohu. Jednu stratu, ale ako Spartan predsa len budete musieť prehrýzť, ak si spomínate na špeciálny vizuálny systém VISR z Halo 3: ODST, môžete naň zabudnúť, niežeby ste ho tu využili, keďže na



rozdiel od ODST, kde Bungie trošička experimentovali s otvoreným svetom, tu máte opäť len koridor, ale ak patríte k fanúšikom jednotiek Orbital Drop Shock Teamu môžete sa potichu víťazlavo usmievať, že predsa len tým nadľuďom niečo chýba.

Ako som spomenul zoznámenie sa s ovládaním HUDom a hernými princípmi vám bude trvať minútku, maximálne dve, ak ste nováčik. Hneď potom už vás pohltí príbeh a budete si plnými dúškami vychutnávať všetko čo vám autori na striebornom podnose naservirujú. Problémom prequelov býva to, že každý vie ako dopadnú a preto musia mať skutočne dobre napísaný scenár, aby vás dokázali udržať napätých a vy ste sa len automatizovane neposúvali vpred so zívajúcami ústami a odklikávajúc jednotlivé príbehové videá. Snáď po mne nehodíte helmu, keď vám poviem, že Halo: Reach sa to darí na chválitebnú. Príbeh Reach si Bungie strážili ako oko v hlave a hoci každý vedel, čo, kto a kde, nikto nevedel ako. A autori sa skutočne snažili, aby váš príbeh držal celý čas prikovaných v stoličke, žiaľ niekoľkokrát sa pristihnete pritom ako rozmýšľate, že toto som už videl tam, toto tam a tamto zasa bolo tuto atď... Chceme tým povedať, že niekoľkokrát sa stane, hlavne v strednej časti hry, že príbeh sklízne do kliše situácií. Ale nebojte sa i tak sa budete skvele baviť, jednak je vstup do príbehu skutočne podarený a autori vás pekne povodia za nos, tým, že vás navnadia úvodnými víťazstvami, aby vás následne schladili a zrazili do kolien pohľadom na covenantký megakrížnik valiaci sa atmosférou planéty. Rovnako tak záver už opäť vystúpi z bažín obyčajnosti a vy po dohraní zistíte, že ešte stále zvierate gamepad pripravený páliť a

chrániť si tak vlastný život.

Ak som dal za príbeh chválitebnú, tak za hrateľnosť musím dať výbornú s hviezdíčkou. Bungie sú majstri svojho remesla a dokážu vám to v každom jednom z desiatich levelov + jednom malom bonusovom. Najlepšie by hrateľnosť Halo: Reach vyjadrovalo slovo variabilita. Skutočne, nuda, alebo časté opakovanie niektorých úkonov nehrozí. Tvorcovia mali kopec nápadov a hoci žiaden z nich vás vyslovene "neprašťí do očí" vychutnáte si každý jeden. Reach ponúka v každom leveli niečo iné, raz dostanete do ruky tank Scorpion, inokedy si budete musieť poradiť s obrovskými AA Gunmi len s pomocou Warthogov a hneď o misiu ďalej dostanete do rúk

sérii už tvorcovia stavili na efekt jedného kolieska z mocného stroja a tak sa niekedy, predovšetkým počas masívnych útokov, cítite ako maličký pešák v obrovskej mase kolegov. Dopomáhajú tomu či už výbuchy, hluk a pohyb "ľudí" či strojov všade okolo vás, ale aj prekvapivo čulý ruch na rádiových vlnách, kde počujete ostatných kolegov hlásiť úspechy straty a ďalšie informácie z bojiska. Celkovo treba povedať, že po zvukovej stránke Halo: Reach predchádzajúce Halo hry valcuje.

Boje sú skutočne tvrdé. Neviem či len ja som mal ten pocit, ale ich obtiažnosť išla o nejaký ten kúsok nahor. Netvrdím, že by za to nejak výrazne mohla AI nepriateľov, tá je viacmenej



aj Falcona a len na vás bude záležať či sa výsadok na miesto určenia dostane, alebo nie. A navrch si pre vás Bungie prichystali jedno malé prekvapenie a vyšlú vás tam, kde by ste to v klasickej FPSke nečakali. Bavil som sa a okrem hrateľnosti na tom mala zásluhu aj celková atmosféra. Boje sa oproti predchádzajúcim dielom zintenzívnili a stali sa masovejšími. Aj v Halo

rovnaká ako predtým, teda priemerná, skôr sa zvýšili počty a vylepšili sa kombinácie nepriateľov, ktorí na vás čakajú na jednom mieste. Predovšetkým ku koncu hry, ale zamrzí, že Bungie zvolili cestu umelého zvyšovania obtiažnosti tým, že na určité miesta neustále útočia vlny silných protivníkov, hre to uberá na atmosfére a naopak pridáva na frustrácii z nej. V



prežití pri takýchto nájazdoch by vám mali pomôcť špeciálne schopnosti, pomocou ktorých si viete vylepšiť určitú vlastnosť, alebo pomocou nich dokážete robiť veci inak nie bežne dostupné. Tieto schopnosti, ktoré bežne nájdete na mape však nie sú len na parádu, niektoré pasáže by sa bez nich ani nedali prejsť, tu hovorím predovšetkým o jet packu, okrem neho môžete ešte nájsť vylepšenia Sprint, Hologram, Štít, alebo chvíľková nesmrteľnosť, každý má svoje využitie a minimálne raz by sa vám mal zísť. Ich nevýhodou je to, že naraz môžete použiť len jeden, takže ich treba vcelku pravidelne striedať.

Hľadať chyby na Halo: Reach je ťažké, nie že by ich hra nemala, ale Halo je špecifické práve tým, koľko hráčov v ňom práve veci, ktoré sú v iných hrách nemilosrdne strhané považuje za prednosti. Napríklad Rambo štýl, boje síce prítuhli a sú ťažšie, ale krytie príliš nevyužívate a tým lepším z vás sa podarí prežiť aj frontálny útok na nepriateľov. Za najväčšiu chybu Reach tak paradoxne možno považovať to, že je to typická Halo hra, ak ste nemali radi predchádzajúce diely Halo, nebude vám chutiť ani tento, všetko tu totiž funguje úplne rovnako. Detinská grafika, hrdinovia, ktorí položia život za všetko čo je súčasťou spoločnosťou považované za dobré a pátosu toľko až vám na konci hry polezie aj z uší. Mňa zamrzelo aj to, že sa autorom nepodarilo dosiahnuť to, aby vám postavy nejako prirástli k srdcu, predsa len hra je nasmerovaná k tomu, aby ťahal jeden za všetkých a všetci za jedného, no počas celej doby jej trvania nás dizajnér nedokázal zbližiť s ostatnými postavami natoľko, aby nám nebolo jedno, že odchádzajú na samovražednú misiu a už nikdy sa nestretneme.



Túto recenziu, ale berte len ako čisto singleplayerovú, keďže hranie multiplayeru sme z dôvodov hrozby zabanovania, po tom ako Reach uniklo do rúk pirátov ešte skôr ako išlo do predaja, neskúšali.

Halo: Reach napokon treba hodnotiť pozitívne, Bungie odchádzajú so čťou, síce sa hre dá vytknúť mnoho maličkostí, jej celkový koncept však prehluší negatíva. Z tieňa ostatných Halo hier, ale nevystúpi, nad žiadnou z nich nevyčnieva o hlavu a oproti iným FPS môže komukoľvek pripadať neoriginálna a detinská. Fanúšikom Halo však nič z tohto prekážať určite nebude a na nový diel série, od nových tvorcov budú čakať rovnako netrpezlivo ako čakali na tento. Nuž mnoho šťastia Bungie, mnoho šťastia Halo, nech sa vám darí.

## HODNOTENIE

<b>Platforma:</b>	Xbox360
<b>Výrobca:</b>	Bungie
<b>Distribútor:</b>	Microsoft
<b>Multiplayer:</b>	áno
<b>Lokalizácia:</b>	nie

# 8





Daniel "LordDan" Hujko

## Sid Meier's Civilization V

**Kráľ je mŕtvy, nech žije ... Civilizácia V. Mnohými očakávané už piate pokračovanie tejto doslova legendárnej série ťahových stratégií je konečne tu. Po niekoľkých desiatkach odohraných hodín, prebdených nociach a minútých kvapkách na unavené oči vám môžeme priniesť konečne recenziu na Sid Meier's Civilization V.**

Niekoľko dní pred vydaním sa na internete objavilo launch video, čo som odignoroval a radšej som sa nechal prekvapiť. Spravil som dobre, konečne po dlhšej dobe zaujímavé úvodné video, ktoré som si vychutnal dokonca a nemal som ho chuť preskočiť. Potom už som sa objavil v menu, hor sa teda na hranie. Ale nie tak rýchlo, predtým som si chcel vyskúšať tutorial a zoznámiť sa tak s novinkami v hre. Ako správny chlap som bez čítania zvolil hneď prvú možnosť, čo bolo učenie sa priamo hraním. Síce ma to vystrašilo, že okamžite budem čeliť iným národom a mestským štátom a podobne, no nakoniec som strávil 5 hodín nepretržitého hrania, kým som tutorial dotiahol do víťazného konca. S humorom musím konštatovať, že tvorcovia vôbec nemysleli na nedeckých recenzentov. Keď už ma hra zasvätila do svojich tajomstiev, podujal som sa hrať normálnu hru. Opäť som zvolil prvú možnosť v ponuke, ktorá ale znamenala, že všetko bude random. No čo, keď už to beží, nebudem to predsa vypínať a tak nasledovalo ďalších niekoľko hodín sústavného hrania.

Tretí pokus a je už všetko ako má byť. Čo si teda Sid Meier pre nás prichystal? Na výber je celkovo z osemnástich národov; digitálna deluxe edícia a aj naša hra na recenziu mala aj bonusový devätnásty národ Babylončanov s vodcom Nabuchodonozorom II. Na výber je od Američanov až po ríšu Siamu, oproti predchádzajúcej časti tak boli niektoré národy zmenené. Každý civilizácii je priradený len jeden vodca, to je taktiež zmena oproti minulému dielu. Opäť sa tak stretáme s niektorými starými známymi a pár nováčikmi, samozrejme nechýbajú osobnosti ako George Washington, Napoleon Bonaparte, cisárovná Katarína, Ramses II, Bismarck, Suleiman a niekoľko ďalších. Každá z civilizácií má špeciálnu vlastnosť, ktorá má reálny historický základ. Japonci napr. majú svoje Bushido, čo umožňuje aj poškodeným jednotkám bojovať, akoby mali plnú silu. Egypťania sú známi staviteľia divov a tak majú bonus pri ich stavbe a podobne je to u ostatných civilizácií.

Okrem špeciálnych vlastností disponujú jednotlivé národy aj unikátnymi jednotkami a budovami. Každý národ má dva unikáty, niektoré tak majú jednu budovu a jednu jednotku, iné zas dve jednotky. Celkovo tak hra pôsobí, že sa snažila výber civilizácií a bonusov čo najviac zjednodušiť. Po zvolení si národa, ostáva nastaviť si typ a veľkosť mapy, teda jeden kontinent Pangeu, skutočnú mapu sveta, množstvo malých ostrovov - Archipelago, prípadne niekoľko väčších kontinentov. Nakoniec ostáva len zvoliť si obtiažnosť súperov a tempo hry. Pri načítavaní mapy vám hra váš národ a vodcu trochu predstaví. Potom už je však všetko len na vás, aby ste tvorili históriu.

Revolúciu v hexagónových poliach nehľadajte. Úprimne ani som si ju nevšimol, hru to neuľahčuje, nerobí ju to náročnejšou, skôr ju to robí uniformnejšou. Možno práve preto, že ako hráč som jednoducho z mnohých iných hier zvyknutý na hexagóny. Čo sa týka ovládacích prvkov hry, tie sú pomerne dobre rozložené a rýchlo si na ne človek zvykne, ovládanie je tak veľmi jednoduché a intuitívne. Na obrazovke je minimapa v pravom dolnom rohu, aj keď skôr by som ju uvítal vľavo, ale to nie je podstatné. Ďalej nemôže chýbať rýchly prístup do diplomacie, k vašim poradcom a k tzv. "social policies," ktoré nám určujú kam bude smerovať vývoj našej spoločnosti. Pod malou ikonkou sú schované všetky dôležité prehľady. Na hornej lište je stav financií, kultúry, produkcie a vidíme tu aj suroviny, ktorými disponuje naša civilizácia. Vľavo hore je posledný ovládací prvok a to rolovacie menu, kde si môžete zvoliť či budete sledovať výskum, jednotky alebo vaše mestá. Celé ovládanie je tak pomerne dosť zjednodušené.

Mestá sú základom celej civilizácie a aj ich menu a ovládanie prešlo zmenami. Novinkou miest je, že už nerastú koncentricky, ale väčšinou sa rozširujú smerom k dôležitým surovinám. Toto zväčšovanie si môžete za určitý obnos peňazí aj kúpiť a dostať sa tak k strategickej surovine rýchlejšie. Ak chcete, celé mesto môže byť v podstate úplne samostatnou bunkou a jediné, čo v ňom riadite je produkcia budov a jednotiek. Každopádne pokiaľ sa rozhodnete naopak, zas toľko možností správa mesta neponúka, môžete si rozmiestniť obyvateľov a kontrolovať, akým smerom sa mesto uberať či je teda zamerané na zlato, kultúru, vedu alebo stavbu. A to je asi tak všetko, čo sa dá v meste robiť. Musím ale pochváliť autorov za ich pre-



hladné informácie o produkcii a raste miest, keď sa nachádzate na mape. Vedľa názvu mesta vidíte, čo produkuje a koľko mu to bude ešte trvať a na druhej strane je informácia, koľko bude trvať, kým pribudne ďalší obyvateľ. S mestami súvisia workeri, alebo použijem názov z inej hry – pionieri. Ich hlavnou úlohou je zveľaďovanie krajiny v okolí mesta, kde budujú rôzne vylepšenia, aby zvýšili produkciu jedla atď. V prípade pionierov môžete nastaviť automatickú činnosť, takže budú pobeňovať po mape a budovať tam kde je to najviac treba. Čo im ale musím vytknúť je to, že v automatickom móde nestavajú cesty a ani železnice. O tie sa musíte postarať manuálne. Aj keď je tu možnosť zvoliť vybudovanie cesty z bodu A do bodu B a pionieri ju postavia, no aj to má svoje muchy. Ak máte mestá rozložené do štvorca a po obvode sú postavené cesty a chcete mestá spojiť aj diagonálne, túto stavbu si užijete od začiatku až do konca. Osobne to považujem za mínus hry, lebo toto stávanie odvracia pozornosť od iných dôležitých vecí.

Keď už som písal o mestách, spomeniem aj ďalšiu novinku, ktorou sú mestské štáty. Ide len o jedno mesto s vlastnými hranicami a primitívnou diplomaciou. Mestské štáty vás môžu požiadať o splnenie nejakých nepovinných úloh, napr. zničenie barbarského kempu, ktorý je nebezpečne blízko. Za to získavate priazeň a zlepšujete vzťahy s týmito štátmi, ak máte nadpriemerné vzťahy, štát vás sem-tam odmení jednotkou alebo niečím podobným. Napriek tomu sú pre vás po určitom čase len ľahkou korisťou, keďže absolútna väčšina z nich je schopná vyrobiť si jednu vojenskú jednotku a ak máte presilu, nemá štátik žiadnu šancu. Neohrozí vás ani vyh-

lášenie vojny od iných štátov, ktoré sú často v aliancii, skôr naopak, dá vám to možnosť podrobiť si ich. Ak som u mestských štátov povedal, že majú len primitívnu diplomaciu, v samotnej diplomacii medzi civilizáciami to nie je o moc lepšie. Vzťahy medzi národmi prešli tak výrazným zjednodušením, že sa sám seba občas pýtam či je diplomacia v hre ešte potrebná. Skutočne obsahuje len tie najzákladnejšie prvky – otvorenie hraníc, spojenectvo, tajné spojenectvo, spolupráca vo vede, ktorá vám sprístupní po niekoľkých kolách náhodne technológiu, nechýbajú nejaké požiadavky, spoločná deklarácia vojny a mnou nepochopené diskusie na témy, ako je pohyb jednotiek blízko hraníc a podobne, ktoré asi aj tak nemajú vplyv na nič. Vypustenie špiónáže, informácií o vodcoch a iné, je pre mňa veľkým mínusom a celkovo diplomaciu v hraní

možnosť, ktorá za vás automaticky spraví ponuku a tú už by váš kolega odmietnuť nemal.

Social policies sú príjemným spštením bonusov pre vašu civilizáciu. Naviac, pokiaľ si osvojíte päť týchto smerov a skompletujete všetky vetvy, ktoré vám ponúkajú, dospejete k utópii a hra končí vašim víťazstvom. Na začiatku nie sú dostupné všetky, možnosti pribúdajú s postupom do vyšších vekov. Taktiež nie je možné osvojiť si všetky, ak si pozriete jednotlivé názvy na obrázku, je jasné, že niektoré sa dokonale vylučujú. Je tak treba voliť obozretne a ideálne na začiatku sa rozhodnúť, ktorým spôsobom sa pokúsíte hru dohrať a podľa toho aj voliť tieto smery.

Spolu s hexagónmi prišla ešte jedna výraznejšia zmena a síce, že na jeden



takmer nepoužívam a skôr čakám na ponuky od iných národov, najčastejší dôvod použitia diplomacie je u mňa vyhlásenie vojny :) Jednania medzi vodcami národov sú dokonca tak zjednodušené, že pokiaľ nevíete, ako docieľiť dohodu, stačí kliknúť na

hex je možné umiestniť len jednu jednotku. Táto zmena hru viac sprehľadňuje a pôsobí aj realistickejšie. V Civilization V tak nečakajte veľké množstvo jednotiek, práve naopak, vystačíte s malými počtami a naviac, sú tu aj jednotky s možnosťou streľby



na väčšiu vzdialenosť. To všetko vás núti viac premýšľať, viac taktizovať. Keďže nie je možné, aby sa všetky jednotky pohybovali po tej istej trase, lebo sú roztriahnuté na niekoľko polí, musíte presuny vojska koordinovať. Nie je nič horšie, ako keď sa vaši strelci ocitnú v čele postupu, lebo pred nimi boli otvorené pláne, po ktorých sa pohybujú rýchlo a jednotky na boj zblízka sa ešte niekde vzadu predierajú hustou džungľou. Ak má nepriateľ aspoň trochu rozumu, zničí vašich strelcov a vy môžete skúsiť akurát tak vyjednať mier. S armádou ešte súvisí aj využívanie surovín v hre. Suroviny sú tu totiž obmedzené a majú presný počet, koľko ich máte dostupných. Ak vytvoríte armádu, ktorá všetky tieto zdroje spotrebuje, ďalšie jednotky už nepostavíte a musíte si počkať, kým sa dostanete k novým zdrojom, alebo niektorá z jednotiek padne. O umiestnení surovín nemáte tušenie, až kým sa vám nepodarí vyskúmať príslušnú technológiu. Došlo aj k drobnej zmene vo vojenskom víťazstve, po novom stačí dobyť len všetky hlavné mestá civilizácií a nemusíte sa trápiť s úplnou likvidáciou.

Ak ste teda z predchádzajúcich riadkov nadobudli dojem, že hra je výrazne zjednodušená, čítali ste správne. Civilization tak otvára brány

väčšiemu počtu nových hráčov, ale zas na druhej strane, akoby dvere pred vernými zatvárala. Je jasné, že piaty diel nemôže byť prvý diel v lepšom kabátiku, no už v predošlých častiach sme videli, že inovácie sa dajú robiť aj tak, aby Civilization bola stále tou starou dobrou hardcore stratégiou. Pokiaľ je zámerom autorov spraviť z Civilization masovú hru, je otázkou či sa im to podarí, predsa len ju mnohí poznajú len ako veľmi náročnú stratégiu. Samotný koncept hry zostal v hrubých obrysoch zachovaný, piata Civilization je veľmi návyková a od hry sa dostanete až keď sa vám podarí ju vyhrať. Typické, už len jedno kolo sa premení na ďalšie tri hodiny hrania. Taktiež ak by mal niekto po prvýkrát prísť do styku s celou sériou, nech začne piatou časťou, jej jednoduchosť neodradí hráčov.

Civilization V nie je zlá hra, ale nie je ani žiadnym super titulom. Graficky je na vysokej úrovni, vie ako pritiahnúť hráčov a rozhodne dokáže zabaviť na mnoho desiatok hodín. Jej jednoduchý

koncept je ako stvorený pre nováčikov, no zároveň u fanúšikov uberá na kráse. Mnohí verní si ju zrejme z povinnosti kúpia a po vyskúšaní sa skôr vrátia k minulému dielu.



**PC**  
**Výrobca:** Firaxis Games, **Distribútor:** 2K  
**Multiplayer:** áno, **Lokalizácia:** nie  
 + - intuitívne ovládanie - diplomacia  
 - bojový systém - workeri nestavajú automaticky cesty  
 - grafika - prílišné zjednodušenie







Roman "JC" Kadlec

## NHL 11

**EA Sports, it's in the game. Klasický slogan, ktorý sa v prípade najnovšej FIFY dočká aj českej lokalizácie „EA Sports. Je to ve hře.“ V prípade aktuálneho NHL 11 na príliv českého jazyka do našich uší môžeme zabudnúť a uspokojiť sa musíme iba s titulkami. Niežby to bolo podstatné, ide iba o vypočítavosť – to dôležité sa dočítate priamo v článku.**

Dá sa ešte vôbec niečo zmeniť na hokeji? Už mnoho rokov hrajú deň čo deň tú istú hru na zimných štadiónoch stovky (ba aj tisícky) hokejistov a ľudia sú spokojní. Potom príde virtuálny hokej a každý sa sťažuje „čo je nové?“. Limity moderných konzolí sa každým rokom blížia k svojmu maximu a tak je iba otázkou času, až sa next-gen NHLka dostane na úroveň PCčkovej z pred niekoľkých rokoch – ten istý obsah, iný obal. Pri pohľade na aktuálny ročník je však vidno, že autori sa snažia a chcú využiť potenciál novej NHL v kompletných 360°.

V preklade to znamená asi toľko, že vylepšenia v NHL 11 sú prakticky rôznorodé a pokrývajú všetky aspekty. Vývojári sa nezamerali iba na jeden smer, ale hlavný chod vylepšujú vrátane oblohy a variability výberu. Neznalý človek by sa čudoval, každopádne databáza NHL hier značne presahuje klasickú značku „NHL“. Okrem najprestížnejšej hokejovej súťaže sa opäť objavujú dôležité európske ligy (vrátane českej, tá naša stále chýba) a po prvýkrát natrafíme aj na 60ku tímov zo súťaží QMJHL, OHL a WHL, ktoré možno jednotne zaradiť do kanadskej hokejovej ligy. Pre našincov pravdepodobne nepôjde o hodnotný prínos, avšak za veľkou mláskou sa pár ľudí poteší. Podstatnou informáciou ostáva fakt, že databáza každým rokom rastie a tak šanca zaradenia Slovenskej Extraligy (niekedy v ďalekej budúcnosti) stále žije.

Nie je dôležitá databáza, ale samotná hrateľnosť. NHL 11 sa oproti NHL 09 (NHL 10 som úspešne ignoroval, takže môžem iba čiastočne porovnávať) čiastočne zmenila. Stále sa hrá pomalší hokej bez možnosti nejakého výrazného zrýchlenia hráčov a jediným spôsobom, ako urobiť pár krokov rýchlejšie, je posunúť si puk. Zmena je viditeľná najmä v otázke zvýšeného realizmu a zlepšenej fyziky a animácii. Hráči nepôsobia ako na jatkách a bodychecky pôsobia oveľa uveriteľnejšie. Nezávisí už iba od pohnutia gamepad klobúčika požadovaným smerom, engine hry

počíta so všetkými detailmi, či už to je pozícia hráčov, alebo ich predchádzajúca činnosť. Pridržanie a pritlačenie na mantinel hlási úspešný návrat a kopanie pukov korčuľou nie je ničím novým. Pridajme si k tomu lámanie hokejok, (hoci niekedy až príliš časté) prípadne iba jednoduché vypadnutie hokejky a celkový zážitok je opäť o kúsok realistickejší. Novinkou je aj prítomnosť videorozhodcov, ktorí posudzujú sporné momenty ako gól kopnutím puku alebo hranie vysokou hokejkou – čo je myslím ďalšia z novinek. Hokejisti pilne trénovali cez leto a hokejku už dokážu používať aj nad úrovňou vlastných korčulí.

Špeciálnou kapitolou sú brankári, ktorí prakticky v každom ročníku predstavujú veľkú neznámu. Dva dôležité body: 1. Brankári pôsobia veľmi realisticky. 2. Tzv. „100% gól“ som zatiaľ neobjavil. V kombinácii s predchádzajúcim odstavcom tak dostávame skutočne výborný pocit z hry, ktorý niekedy trpí celkovým pomalším tempom, čo je jedna z otázok, na ktorú bude každý odpovedať rôzne. Späť však ku gólmánom – vedia vytiahnuť výborné zákroky, vedia však aj chybovať a každý samostatný nájazd predstavuje novú výzvu, ktorá nie je v žiadnom prípade nesplniteľná. Potešia aj nové animácie – brankári sa dokážu hádzať podobne ako v starej NHL 2006, avšak podobné zákroky dávajú s mierou a nie vždy sú úspešné (čo je podstatný fakt!). Taktiež sa oplatí sledovať pohyb a umiestnenie brankára, resp. ostatných hráčov, nakoľko sa konečne úspešne dá využívať clonenie a zakrývanie výhľadu. Možno to znie ako prkotina, ale keď sa porovná správanie brankára pri strele s jasným výhľadom a pri strele cez hradbu tiel, kedy nie je dobre vidno na puk... rozdiel je mnohokrát značný a môže sa pretaviť aj v gól. Pritom gólová strela môže byť pokojne aj z kategórie rádového nahodenia puku, čo je ďalšia z plusových vlastností NHL 11. Góly môžu a aj reálne padajú prakticky z každej situácie. Neexistuje žiadny preferovaný spôsob vsietenia gólu a ani situácia, ktorá je vopred odkázaná na neúspech, čo nabáda k neustálemu skúšaniu rôznych spôsobov a robí hru zaujímavejšou – presne ako jej skutočná predloha.

Nie je hokej iba o góloch – populárne sú aj bitky, ktoré však autori čiastočne nezvládli. Nový systém pästných súbojov sa síce snaží tváriť realisticky, ale v praxi pôsobí a funguje veľmi máľúčo čo vo výsledku spôsobí, že sa dvojica hráčov skôr dobije gamepadmi (pokiaľ sú v jednej miestnosti) ako



v hre. Okrem bitiek je „zaujímavá“ aj AI súperov, ktorí sú mnohokrát schopní využívať svoje situácie s veľmi veľkým percentom úspešnosti (od obtiažnosti all-star a vyššie), až je to mierne nerealistické. Okrem týchto dvoch detailov však dostávame prakticky perfektnú simuláciu, ktorá s prehľadom objaví titul „najrealistickejšia simulácia“.



Pozrime sa na ponuku módov – opäť sa tu vyskytujú klasiky typu Be a Pro, ktorá je teraz doplnená o vstupný draft a celkovú realistickejšiu kariéru z pohľadu začínajúceho hokejistu. Be a GM je v podstate premenovaný Dynasty mód, v ktorom je značne posilnená manažérska zložka – pripravte sa na dlhé rokovania ohľadom nových zmlúv a neprijemný platový strop, ktorý jednoducho nepustí (pokiaľ ho v nastavení nevypnete). Najväčšiu novinku predstavuje tzv. NHL Ultimate Hockey League, ktorý je postavený na základoch podobného módu z FIF resp. Facebookových FIFA Superstars. Základná myšlienka je fajn – kupujete balíčky hokejistov a budujete si vlastný tím. Databáza hry je obrovská a rovnaký je aj celkový počet kartičiek. Okrem hráčov treba dbať na ich vzájomnú spoluprácu a drobnosti typu zmluva a kariéra, čo sú dva základné faktory, ktoré môžu celý systém znechutiť. Hráči majú maximálny počet zápasov, ktorý môžu odohrať a majú aj určitú zmluvu (obvykle okolo 10 zápasov) a tú im treba obnovovať ďalšími kartičkami. Kartičky vyžadujú

EA puky, ktoré získate hraním zápasov... avšak iba v NHLUHL móde! Kto by čakal, že hra odmeňuje kartičkami alebo EA pukmi za rôzne úspechy, ako tomu bolo v NHL 2000, ten bude sklamaný. Taktiež, UHL mód nemá nejakú väčšiu hĺbku a hráč sa okrem samotných zápasov môže zapojiť do turnajov – tie však opäť ponúkajú iba EA puky a ešte ďalšie puky ako bonus za výhru v turnaji. Žiadne bonusové karty, žiadne limitované karty ako špeciálna odmena, nič také nečakajte. Vo výsledku sa teda celý UHL mód premení v stereotypné hranie zápasov s cieľom získať nové puky a bez nejakej hlbšej motivácie... až po niekoľkých hodinách dôjdu karty v zásobe a ostanú dve možnosti – zakúpiť karty za reálne peniaze, alebo vymeniť hráčov za oveľa slabších jedincov. Alebo začať hrať iný mód, ktorý však nie je nijak s UHL kartičkami prepojený, čo je veľká škoda, nakoľko veľký potenciál tu je. Len je využitý nesprávne, aspoň na základe mojej skúsenosti. Určite by šlo zbieranie kartičiek navrhnuť oveľa globálnejšie, otázkou ostáva, či to autorov nenapadlo, alebo to jednoducho nechceli....

NHL 11 síce na prvý pohľad vyzerá na nerozoznanie od svojich predchodcov, po pár zápasoch je však jasné, že nový ročník priniesol množstvo drobných vylepšení, ktoré posúvajú celkový zážitok a realizmus o ďalší stupienok vyššie. Nejaké nedostatky sa síce nájdu, ale inak sa oplatí venovať novému ročníku pozornosť. Reálny a zábavný hokej, to je NHL 11.



#### PS3, X360

Výrobca: EA Sports, Distribútor: EA  
Multiplayer: áno, Lokalizácia: áno - cz titulky

- + - opäť reálnejšie
- výborná fyzika
- variabilita situácií

- Divné bitky
- Nevyužitý potenciál UHL
- Stále chýba naša extraliga :)





Richard "Gulath" Bojni

## Everybody's Tennis

**To, že sú japonci v našom ponímaní prinajmenšom povidní, je známa vec. Krajina, ktorá urobila umenie zo zväzovania, skladania papiera a podobne má jednoducho úplne inú mentalitu ako naša. Preto tam môže vzniknúť RPG tenis...**

Hej, znie to naozaj nezvykle, ba priam až šialene, ale Japonci asi naozaj skombinujú čokoľvek. Surovu rybu s ryžou, povrazy so sexom, obydlie s papierom, jednoducho fakt čokoľvek. Preto je úplne jasné, že ak niekde mohol vzniknúť šialený nápad dať dokopy RPG so športovou hrou, muselo to byť Japonsko. Je to už viac ako 2 roky, čo som písal recenziu na Everybody's Golf. Svojim spôsobom by sa dalo povedať, že ET (Everybody's Tennis) je hra z rovnakého franchise, akurát pokrývajúca iný šport. Jej spracovanie je dosť podobné, preto je ľahko vysvetliteľné, že sa budem chvíľami na EG odvolávať. Ale poďme sa už konečne pozrieť na samotnú hru.

V ET sa staneme členom tenisového klubu, ktorého hráči cestujú po svete a prinášajú radosť a šťastie všetkým hráčom, ktorí už zabudli aké skvelé a osviežujúce je hrať tenis. V každej misii máme za úlohu sa dopracovať ku konkrétnej osobe, zahrať si s ňou tenis, poraziť ju, a tak ju vrátiť späť ku hre pre radosť. Samozrejme, na to aby sme sa dostali k samotnej osobe, (nazvime si ju RPG pojmom finálny boss), je treba splniť niekoľko úloh (questov). Tie questy sú buď úplne jednoduché – „nemôžeš hrať proti finálnemu bossovi, kým si nezahraješ so mnou“. Čiže klasický thrash underling, ktorý zavádza kým sa dopracujeme k bossovi. Občas sa stane, že získame komplikovanejší quest – „chod' niekam, prines, alebo urob niečo, a potom môžeš postúpiť bližšie k bossovi“. Ten sa dá preložiť aj ako – chod' niekam, tam si s niekým zahraj tenis, získaj predmet, príď naspäť, zahraj si tenis so mnou, môžeš postúpiť. Naozaj nič komplikované, čo by mohlo prekážať hráčom v hre.

RPG prvky sú v podstate zahrnuté v levelovaní postavy, nejakom tom vybavení (equipe), a to by asi bolo tak všetko. Levelovanie postavy prebieha v podstate dvoma spôsobmi. Samotným hraním s protivníkmi, kde naša postavička postupne získava rovnaký level ako má najsilnejší súper ktorého sme porazili. Tu je zaujímavý fakt, že akonáhle nás porazí súper slabší ako sme my, tak prichádza k delevelovaniu o jeden level. Ak prehráme, tak zase pokračuje to až do úrovne ktorá je o jedno nižšia ako level súpera. Druhé levelovanie je v podstate niečo ako vernostné. Keď

budeme hrať s jednou postavičkou, bude jej rásť úroveň obľúbenosti nami. Za oboje z týchto levelov získava naša postavička niečo do hry. Obľúbenostný level jej pridáva možnosti úderov, napríklad pri podaní, kdežto samotný level pre zmenu kvalitu hry, rýchlosť, presnosť a podobne. Samozrejme, nič z toho nemôžeme nejako ovplyvniť, jednoducho sa to deje automaticky.

Porazením súpera získame aj jeho kostým, ktorý môžeme navliecť na postavičky, ale to je tak pre dievčatká. Koho to reálne zaujíma, čo majú postavičky oblečené? Hlavne, že sú ženské a že majú krátku sukňu keď hrajú tenis, no nie? :-) Posledná vec, ktorá môže ovplyvniť hru je raketa. Oplyvní ju tak, že uberie z niektorého zo stĺpčiekov so statmi a pridá niekde inde. Reálne to na hre nie je skoro vôbec vidno.

Toľko k popisu RPG, teraz k samotnému tenisu. Hra je pomerne jednoduchá a nie je nič zložité poraziť ľubovoľného súpera. Treba len dobehnúť do blízkosti loptičky, a v okamihu keď je v dosahu rakety stlačiť tlačidlo. Odrazy máme tri. Priamy, akože falš, a potom odraz vysoko dohora, kde loptička preletí súpera. Variabilita je teda podobne rozmanitá ako pri hraní kameň papier nožnice. Pri hraní tenisu s finálnym bossom nenastáva žiadna zmena, jednoducho hráme tenis. Akonáhle ho porazíme, vrátíme sa späť do centrály, kde dostaneme novú úlohu, nový cieľ a novú lokáciu. Prídeme tam, porazíme každého v tenise a vrátíme sa späť... Tiež máte pocit jednotvárnosti?

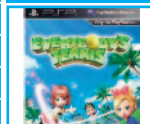
Graficky je hra spracovaná celkom pekne. Plné 3D prostredie, animácia postavičiek je tiež celkom dobrá, kurty sú rozličné, s rozličným okolím, takže nehráme stále na tom istom ihrisku. Grafika je podobne ako pri Everybody's Golf mierne infantilná a anime ladená. V každej lokácii hrá iná hudba a pokriky postavičiek sú celkom na úrovni.

Ak mám porovnať Everybody's Golf s Everybody's Tennisom, tak golf z toho vychádza ako jasný víťaz čo sa týka hrateľnosti aj zábavnosti. Tenis je oveľa slabší odvar. Preto ak by ste uvažovali nad niečím podobným a nemáte o 20 rokov menej ako ja, tak siahnite radšej po starom, ale osvedčenom golfe.

### HODNOTENIE

Platforma:	PSP
Výrobca:	Clap Hanz
Distribútor:	SCEE
Multiplayer:	áno
Lokalizácia:	nie

6



1 Player  
2 B. Busto  
3 D. Mochen  
4 A. Brown



Roman "JC" Kadlec

## Need for Speed: SHIFT

Sila iPhoneu ako herného zariadenia sa prejavuje predovšetkým prostredníctvom „veľkých“ titulov a síce ešte stále čakáme na prvú kompletnú hru na Unreal Engine 3, množstvo kvalitných kúskov sa už v AppStore nájde. Mnohokrát ide o veľké značky, čo je aj prípad aktuálneho Need for Speed.

EA si zariadenia od Apple očividne obľúbilo, nakoľko sa chystá už i tak veľký počet hier a značiek ešte rozšíriť. Vzhľadom k tomu, že sa blíži nové Need for Speed: Hot Pursuit a neprekvapujúco sa dočká aj iPhone verzie, pozrime sa na zatiaľ najnovší NFS prírastok v AppStore. Need for Speed: SHIFT možno v konzolovej verzii yankeemu úplne nesadol, na iPhone však ide o úplne inú hru, ktorá ideálne využíva možnosti zariadenia v otázke ovládania. Podobne ako konkurenčný Real Racing (a prakticky každá závodná hra) spočíva čaro riadenia vozidla v nakláňaní iPhoneu, čomu realisticky zodpovedá chovanie auta vo virtuálnom svete. Nakoľko hra umožňuje nastavenie citlivosti pri nakláňaní, každý si vyberie svoj „ideálny“ stav a s trochou šikovnosti si dokáže užít hranie na reálnom volante v skutočnom aute. Stačí iPhone nalepiť na volant, nastaviť príslušnú senzitivitu a neopakovateľný herný zážitok je na svete... a keď sa to spojí so skutočným šoférovaním... povedzme, že to bude asi dosť schizofrenický stav :)

Niektoré hry umožňujú okrem natáčania nastaviť aj ovládanie na šípky, v SHIFTe však táto alternatíva nie je dostupná a tak prípadné hranie v autobuse alebo na verejných priestoroch môže vyvolať nechápavé pohľady okoloidúcich. Jediné dostupné nastavenie umožňuje zapínať / vypínať pomôcky pri riadení a vybrať automatickú alebo manuálnu prevodovku. Nastavenia utvrdzujú smerovanie, ktorým sa celý SHIFT uberá – podobne ako v prípade „next-gen“ verzie je tu značný posun k simulácii, samozrejme o čistokrvnom simulátore nemôže byť ani reč. Akčne a arkádovejšie ladených závodníkov však radšej odporúčam k susedom do NFS: Underground.

Zatiaľ čo ovládanie možno určite považovať za hlavnú devízu prenosného NFS: SHIFT, ani v ostatných prvkoch titul nezaostáva. Na pomery mobilných hier bohatá kariéra ponúka

3 mestá so 7 závodmi v každom z nich, ktoré v sebe zahŕňajú klasické variácie pretekov – klasické závody, časovku, duel, elimináciu, drift atd... S výnimkou posledného menovaného je hranie bezproblémové, správna technika driftovania však bude vyžadovať určitý tréning a zručnosť. Jednotlivé trate sú detailne spracované a ponúkajú výborný vizuálny zážitok, ktorý sa v niektorých momentoch približuje hrám na PSP. Podobne „veľkým“ dojmom pôsobí aj vozový park a možnosti rôznych úprav – realisticky spracované autá je možné obdivovať v garáži a vylepšovať, či už iba vizuálne alebo aj z hľadiska výkonu. Nečakajte nič nové, ale mať všetky tieto prvky v prenosnom NFS určite poteší. Keby niekoho zaujímal konkrétny počet – v SHIFTe sa nachádza 20 áut.

Vrátim sa ešte ku kariére. Za závody sa klasicky získavajú peniaze, ktoré následne slúžia na kupovanie nových vozidiel, alebo vylepšovanie už kúpených. Okrem toho bol do hry implementovaný systém levelovania – za každý závod, za každú zaujímavú akciu (drift, náraz do protivníka, obehnutie, prvé miesto atd.) dostáva hráč skúsenostné body a zvyšuje si úroveň. Samozrejme, nové úrovne odomykajú nové veci v obchodoch a tak to ide dokola... Poteší, že SHIFT vyhodnocuje dva druhy jazdy – precíznu a agresívnu a na základe hráčovho správania definuje jeho techniku. Zabudol som ešte na niečo?... Úspechy a trofeje sú tiež prítomné, pod názvom odznaky.

Suma sumárum tak mobilný NFS: SHIFT obsahuje všetko, čo by hráč čakal od veľkej next-gen hry, akurát s určitými logickými obmedzeniami v otázke počtu tratí a vozidiel. Jediný prvok, ktorý abscentuje, je multiplayer, ale aj napriek tomu tu máme vďaka perfektnému dizajnu SHIFTu prakticky dokonalú prezentáciu možností iPhoneu ako hernej platformy. Pri cene 5,49€ ide o výbornú ponuku a k dispozícii je aj lite verzia zadarmo.



### iPhone, iPad

Výrobca: EA Mobile, Distribútor: EA  
Multiplayer: áno, Lokalizácia: nie  
+ grafika - ťažší drift  
- hrateľnosť  
- bohatý herný obsah



# Tokyo Game Show 2010

Juraj "Duri" Dolniak

**Prestížna japonská výstava hier a zábavnej elektroniky, Tokyo Game Show, opäť predstavila najmä domácu tvorbu, no nechýbali ani tradiční herní veľikáni. Štyri dni odhaľovania tých najčerstvejších titulov sú nenávratne za nami, a tak vám servírujeme to najzaujímavejšie, čo sa za dverami centra Makuhari Messe odohralo.**

14. ročník TGS hostil zvučné mená, ktoré sú úzko späté s hernou scénou. Nechýbal Hideo Kojima, Shinji Mikamih či Goichi Suda, ktorí prichystali pre hráčov množstvo noviniek, ďalej sme mohli navštíviť stánky ako východných, tak aj západných firiem (a že ich na rozdiel od predošlých ročníkov nebolo málo) a všetko samozrejme v spoločnosti skvelých hier (a tradičných booth babes :). Hoci Nintendo chýbalo, Sony či Microsoft nám bohato „vystačili“. Prečo? To vám prezradia nasledovné riadky.

Jedno z najpopulárnejších herných štúdií, EA, tak povediac odštartovalo celú akciu. Hlavným trhákom pomerne krátkej konferencie bolo nepochybne ohlásenie podivnej punk-rockovej akcie *Shadows of the Damned*, ktorú zverilo do rúk osvedčenému duu – Shinji Mikamih a Goichi Suda. Tí majú vo svojom „registri“ napríklad aj takú *Resident Evil* sériu, čo je pre EA a avizovaný projekt len a len dobre. Príbeh hry nás zavedie okrem iného do horúcich pekiel, ktorými budeme brázditiť v roli hlavnej postavy Garciu snažiaceho sa zachrániť svoju lásku Paulu. Na hre sa ďalej podieľa štúdio *Grasshopper Manufacture* spoločne s hudobným skladateľom Akirom Yamaokaim, ktorého skladby odzneli v sérii *Silent Hill*. Podľa debut traileru to vyzerá na poriadnu rúbanicu, avšak slizkým démonom budú mať možnosť čeliť iba Xbox 360 a PS3 hráči. EA, kde si nechalo PC verziu?

Všetci záhradkári sa určite potešili ohláseniu zaujímavého titulu *My Garden*, ktorý je pripravovaný exkluzívne pre 3DS. Jedná sa o prvý projekt EA na nový handheld od Nintenda a podľa teaseru prezentovaného na TGS musíme usúdiť, že je to takisto jeden z najoriginálnejších nápadov. Veď kto by sa nechcel starať o vlastnú virtuálnu záhradku? Za originálnu hru považujeme aj novinku s názvom *Create*, ktoré odprezentovala dizajnérka Emily Newton Dunn. Titul z produkcie EA *Bright Light* vychádza z podobného konceptu ako *LittleBigPlanet*. V stručnosti by malo ísť o stavbu lokácií

podľa vlastných predstáv, ktoré bude nakoniec možné prechádzať za pomoci rôznych činiteľov. *Create* to má namierené na PC, Mac, Xbox 360, PS3 a Wii v priebehu novembra 2010. EA konferencia si ďalej prichystala prvé detaily o novom MMA, gameplay z *Dead Space 2*, snímky z novej *Alicia*, teaser novinky *Spare Parts* či detaily okolo vietnamského plnohodnotného datadisku pre *Battlefield: Bad Company 2*.

Capcom nezaháľal a pri príležitosti Tokyo Game Show si pripravil kvalitný program zložený z niekoľkých ohlásení. Bezpochyby tým najväčším, ktorý spočiatku prijalo herné publikum s odporom, bolo oznámenie nového dielu série *Devil May Cry*. Kritiku si vyslúžili predovšetkým zmeny a škrtky, ktoré sa Capcom rozhodol urobiť. Jedným z nich je aj nová posila starajúca sa práve o toto pokračovanie. ňou sa stalo *Ninja Theory*, ktoré si s úspešnou sériou robí čo chce, a to hlavne s výzorom Danteho, hlavného hrdinu *DMC*. Jeho nová tvár pripomína skôr akéhosi rebelanta, podľa slov autorov to však bol zámer, aby hra vyzerala čo najviac „cool“. Ďalším dôvodom je dejová linka, ktorá sa začína v Danteho mladom veku, keď sa púšťal do boja s démonmi. *DMC*, ako znie názov titulu, sa vydá do konzolových vôd v priebehu budúceho roka. Dovtedy nás musí Capcom presvedčiť, že tento odklon od zvyklostí smeruje k lepšiemu...

Hoci *Dead Rising 2* sa na pulthoch vyhrieva od minulého týždňa, Capcom ohlásil, že sa s ním v najbližšej dobe stretne opäť. Štúdio *Blue Castle* sa totiž pustilo do epilógu s názvom *Case West*, ktorý by mal definitívne ukončiť základný príbeh dvojky. V tejto krátkej epizóde sa ujme postavu Franka Westa, ktorého si môžeme pamätať z jednotky. Toto kvázi DLC sa objaví opäť výhradne na Xbox Live, čomu prispeli výborné predaje prvej epizódy *Case Zero*. Priestor dostala aj *Move* verzia *Resident Evil 5* a taktiež novinka s názvom *Asura's Wrath* bežacej na tretej generácii *Unreal Engine* a ktorá sľubuje veľké veci.

Prejdime na program Microsoftu. Ten predstavil desiatky titulov, väčšinu z nich pripravovaných pre prichádzajúci Kinect. Za zmienku stojí také *Code-name D*, *Steel Battalion: Heavy Armor* či *Project Draco*, v ktorom osedláme rôzne druhy drakov. Ďalej sa nezabudol pochváliť svojimi ziskami, reč bola o *Halo: Reach*, ktoré má na konte vyše 200 000 000 dolárov. Poodkryl aj úspechy samotného Xboxu 360 v Japonsku. Podľa ich slov zarobil dvakrát toľko čo predošlý model a že je rok 2010 pre Microsoft jeden z najúspešnejších. Za MS samozrejme nezaostával jeho japonský rival Sony, ktorý sa venoval PlayStation 3. Prekvapivo sa nesústredila najviac na PS Move, viac priestoru dostala japonská tvorba. Okrem titulov ako *The Last Guardian* alebo *Project Dark* sa hovorilo o 3D, ktorého služieb využije aj také *Metal Gear Solid: Rising*. Podobne ako pri MS, ani Sony nezabudlo pripomenúť výbornými predajmi. Na TGS 2010 samozrejme nechýbala ani ikona japonského herného odvetvia, Hideo Kojima, ktorý mal vyše hodinovú prednášku, v ktorej sa zmienil hlavne o svojej sérii *Metal Gear Solid*. Hovoril ako o *Peace Walkerovi*, tak aj ohľadne pokračovania *Rising*, z ktorého ukázal demo ochutnávku.

A na úplný koniec si zhrňme TGS 2010 v číslach. Oproti minulému roku rapidne stúpila návštevnosť. Zatiaľ čo predošlú výstavu navštívilo okolo 185-tisíc účastníkov, tá tohtoročná prekročila hranicu 207-tisíc ľudí. Keď sa pozrieme na jednotlivé dátumy, účasť na novinárskych dňoch sa nemohla rovnať dňom pre verejnosť, počas ktorých museli priestory Makuhari Messe doslova praskať vo švíkoch. A mali aj prečo, Tokyo Game Show nesklamalo!

# PlayStation Move

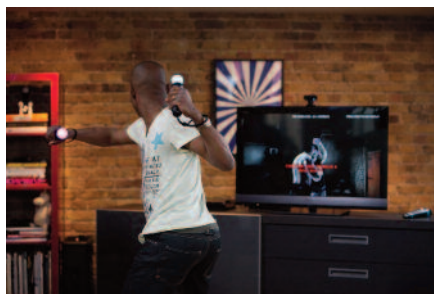
Roman "JC" Kadlec

**Rok 2010 by sa z hľadiska herného priemyslu mohol pokojne nazvať rokom pohybového ovládania. Microsoft aj Sony si pripravili technológie, ktoré podľa zlých jazykov majú za úlohu prížiť sa na úspechu Nintendo Wii. Technológie, ktoré množstvo hráčov nazýva zbytočnými, nakoľko sú podľa nich zamerané na tzv. „casual“ publikum. Základná otázka teda znie: Ako sa hrá s PlayStation Move? Má budúcnosť aj v „normálnych“ hrách?**

Pri prvom pohľade na PlayStation Move je zjavné, že „šermovanie“ s ovládačom v ruke v určitom zmysle pripomína Wii, čo samozrejme podaktorí jedinci nezabudnú okomentovať. Ťažko jednoznačne tvrdiť, že Move je iba „odkopírované Wii“, nakoľko ovládaču nemožno uprieť jasný technologický pokrok. Zatiaľ čo Wii využíva tzv. akcelerometre na rozpoznanie pohybu (na rovnakom princípe funguje aj iPhone), Move ide ďalej a pridáva rôzne senzory a najmä tú škaredú svietiacu guľu, ktorá je terčom mnohých posmeškov (častokrát sa skloňuje aj slovo „vibrátor“). Každopádne, bez tej gule by Move nebol tým čím je a vďaka nej môžeme v hrách využívať podobnú technológiu, aká sa používa pri Motion Capture. Suma sumárum tak dostávame veľmi presné zariadenie, ktoré je schopné reagovať rýchlo a bezchybne, čo sú hlavné vlastnosti, na ktorých stojí úspech ovládača a rozdiel medzi Move a Wii je zrejmý od prvej sekundy. Sony samotné si je toho vedomé a počas všetkých novinárskych prezentácií to značne zdôrazňovalo a my to z praxe môžeme potvrdiť!

PlayStation Move potrebuje k správne fungovaniu EyeToy kameru, kvôli ktorej je na ovládači aj spomínaná svietiacia guľa – kamera sníma svetlo, ktoré sa mimochodom mení podľa rôznych situácií zadaných hrou, alebo na základe svetla v prostredí. Počas nášho testovania bolo asi v redakcii príliš teplo, nakoľko sme skoro stále mali rozkošnú sexi ružovú guľičku :) Celkový herný zážitok to však v žiadnom prípade (negatívne ani pozitívne :) neovplyvnilo. Jednotlivé tituly si rozoberieme podrobne v samostatných recenziách, zatiaľ spomeňme nejaké všeobecné fakty a dojmy z hrania s Move. V novinárskom balíčku, ktorý sme dostali k dispozícii od Sony sa okrem Move ovládača a EyeToy kamery nachádzali aj hry Sports Champions a Start The Party!. V podstate ide o klasické tituly, ktorých úlohou je nenáročnou formou prezentovať kvalitu a možnosti ovláda-

nia, čomu odpovedá aj ich zameranie – jednoduché casual hry, ktoré sa hodia predovšetkým na party a oslavy. Hrami nedotknutých jedincov nadchne možnosť zahrať si volejbal alebo stolný tenis určite viac, ako odstreľovanie hláv emzákom – to už kedysi predviedlo Wiičko a o pár rokov neskôr s podobným konceptom útočí PS3 so svojou HD grafikou a kvalitnejšou detekciou pohybu. Jednoducho povedané, prirovnanie Move k HD verzii Nintendo Wii je na mieste.



Pri každom spustení je potrebná kalibrácia ovládača a kamery, v prípade Sports Champions je nutné robiť ďalšiu kalibráciu vždy pri výbere a zmene disciplíny. Počas testovania sme nemali žiadne problémy s rozpoznaním pohybu, nezaznamenali sme žiadne oneskorenie, prípadne iné neočakávané správanie. Všetko fungovalo tak ako má, je pravda, že sme neskúšali extrémne podmienky (napr. hranie za tmy bez osvetlenia, koho by to napadalo? :),

ale v bežnom prostredí sa nevyskytli žiadne nedostatky. Z testovaných hier najlepší herný zážitok v otázke realizmu dokázala ponúknuť práve športová sada. Bližšie si to rozoberieme v samostatnej recenzii, ping-pong však jednoducho vyzdvihnúť musíme už teraz a oproti Wii stolnému tenisu je o niekoľko svetelných rokov vpred. Reakcie boli okamžité a problémy nerobili ani rôzne špeciality ako falš alebo ľubovoľné natočenie rakety – ešte popracovať na spätnej väzbe (nejaké špeciálne vibrácie podľa zásahu loptičky) a bolo by to takmer dokonalé. Pre väčšinu mini-hier úplne stačil jeden ovládač, niektoré z nich však vedia využiť aj dva, pričom sa odmenia realističnejším zážitkom z hrania – spomeňme lukostreľbu alebo gladiátorské zápasy – bolo cítiť, že nastavenie pre jeden ovládač v týchto hrách bolo určitým spôsobom postavené na báze kompromisu. Dva ovládače totiž umožnili realistické „vyťahovanie šípov a natiahnutie luku“, nehovoriac o bojovaní s mečom a štítom v oboch rukách.

Celkový pocit z hrania s PlayStation Move je vo všeobecnosti výborný, hoci pri niektorých tituloch značne rozporuplný – to je však skôr problém dizajnu hry, než ovládania. Okrem vyššie spomenutých party hier sme mali možnosť otestovať aj Kung Fu Rider a EyePet Move Edition. Najmä v prí-





nákupných centrách. A pokojne zoberte aj babičku, možno na všetky tie „internety“ zmení názor...

Základná otázka z úvodu článku znie – čo Move a klasické hry? Presná odpoveď zatiaľ nie je známa, k dispozícii však máme veľmi silnú technológiu, ktorá je v tom, čo robí, takmer dokonalá. Zvyšok už je iba na vývojároch, ako s ňou dokážu naložiť. Presnosť a rýchla odozva ponúka výborné základy k širokému uplatneniu, ako však zistíme v recenzii na Kung Fu Rider, nie vždy to stačí. Niekedy treba aj správny dizajn. Suma sumárum však hodnotíme PlayStation Move veľmi kladne a minimálne v otázke spracovania a využitia tech-

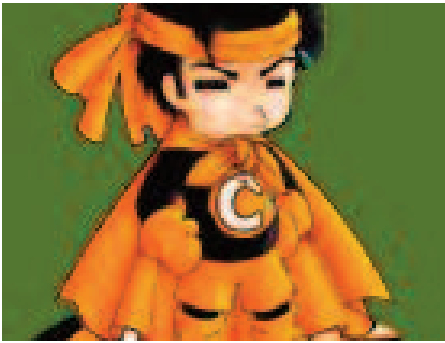


pade prvého menovaného nebol celkový pocit taký bezchybný a objavili sa určité problémy so „skrotením“ ovládania. Zvyšné hry však boli z hľadiska ovládania „user-friendly“ a skutočne pre každého – aj človek, čo nikdy nedržal gamepad v rukách, bude po pár minútach zoznamovania sa s ovládačom máchať (v prípade Start The Party! doslova) ako o život.

PlayStation Move je skutočne o vlastnom zážitku, preto Sony rozbehla akciu, o ktorej sme informovali v staršej novinke a pohybové ovládanie si tak môžete počas septembra a októbra vyskúšať osobne vo vybraných

nológiie pohybového ovládania by to bolo v škole za jedna a v našej stupnici zatiaľ za 9. Výsledná známka sumarizujúca prínos a využiteľnosť v širokom spektre hier je však zatiaľ neznáma...





Možno ani netušíte, že najväčší festival science fiction, fantasy a horroru sa koná každoročne v Bratislave. Spolu s ním sa koná aj festival mangy, anime, comicsu a hier – Comics Salon. Ostatný víkend sa Istropolis zmenil na miesto, kde sa fantázia dala naberať na vidly a v zábave ste sa mohli brodiť ako Conan v krvi svojich nepriateľov.

Tento krát to bol už 23ty ročník IstroCONu a 7my ročník Comics SALÓNu. Posledné dva ročníky som akosi vymeškal. Čiastočne preto, že som akosi vždy nemal čas, čiastočne aj preto, lebo som získal pocit, že na tieto cony začínajú chodiť iba malé deti a pripadal som si medzi nimi starý. Tento rok ale osud chcel, aby som na CON zavítal a teda poviem vám, bolo sa na čo pozerieť.

Obe akcie majú vždy nabitý program. Je možné sledovať filmy, či anime, zúčastniť sa niektorej z desiatok prednášok, alebo sa len tak prechádzať po chodbách Istropolisu, stretať sa so známymi ľuďmi, prezeráť si stánky ktoré sú plné vecí nejako spojených s obsahom conu. Rovnako sa dá zapojiť do prezentácie stolných či kartových hier a priamo si ich vyskúšať pred tým, ako sa rozhodnete, či ich chcete kúpiť.

Pre mňa osobne je con vždy najmä o stretnutiach. Ako povedala jedna

kamarátka ktorú som tam stretol, a bola práve pomerne vyťažaná kreslením na tričko: „pre svojich jednoročákov si vždy aspoň chvíľku nájdem!“. A je to tak. Práve tu sa totižto dá stretnúť s ľuďmi, ktorých inak v reálnom živote ani príliš nestretám. Nie že by som nechcel, ale jednoducho sú naše cesty napriek svojej pokrivenosti vedené tak, že priesečník je práve na Istrocone. A teda som aj ja postretal všetkých ľudí, ktorých poznám práve nejako v spojení so svetom sci-fi, fantasy, horroru alebo hier. Zastavil som sa pri stánku portálu GamesWeb ([www.gamesweb.sk](http://www.gamesweb.sk)), kde som pokecal naživo s kolegami z redakcie, pristavil som sa pri stánkoch Madmaxon ([www.madmaxon.sk](http://www.madmaxon.sk)) a Temnota ([www.temnota.sk](http://www.temnota.sk)), kde pre zmenu bolo oblečenie a šperky v štýle ktorý nosím. V stánku Brlohu ([www.brlohu.sk](http://www.brlohu.sk)) som si zase pozrel knižné novinky, jednoducho boli tu na jednom mieste skoncentrované takmer všetky veci, ktoré ma zaujímajú a mám ich rád.

Okrem návštevy stánkov som prechádzal medzi ľuďmi, pozoroval tie „malé deti“, ponavliekané v rozličných kostýmoch znázorňujúcich postavičky z anime, z hier, alebo len blížiacie sa k uleteným kostýmom japonských pop hviezdíčiek. A práve tu nejako nastal ten bod zlomu, kde som zistil, že sem vlastne patrí. Pomimo detí tu totižto boli aj ľudia vo vyššom veku, ktorí sú však dušou stále deťmi. Samozrejme nepobehovali v kostýmoch z anime, ale stretol som vynikajúco zamaskovaného Sweeney Todda aj s jeho pomocníčkou, kráľa Leonidasa, či zástupcov Imperiálnej gardy, ktorí viedli v reťaziach spútanú princeznú Leiu Organu. Tak nejako som sa zrazu uvoľnil, nasal atmos-

féru a zapadol.

K večeru som sa už tešil na jedinu vec, ktorú som naozaj chcel vidieť. Slovenská adaptácia minidielka Jossa Whedona – Dr. Horrible Sing Along Blog. Istroconom sa šíрили reči, že to asi bude to najlepšie čo sa dá na cone vidieť, najmä pre nás „pokročilých“. Plný očakávania som sa teda posadil do sedačky a čakal. Dr. Horrible v origináli je veľmi zaujímavý muzikál a preto som bol veľmi zvedavý ako sa podarilo toto prerobiť do javiskovej podoby a práve na Slovensku. Už keď začala prvá scéna, bolo mi jasné, že prinajmenšom doktor je zahratý geniálne. Keď sa ozvala živá hudba a začalo sa spievať, tak mi tričko poprepichovali všetky zježené chlpy. Predstavenie bolo jednoducho geniálne, texty bravúrne prerobené a rovnako aj piesne. Jednoducho všetky moje, už aj tak vysoko nastavené očakávania boli d'aleko prekonané. Hrdo môžem povedať, že som asi ako prvý vstal, a že klasická „standing ovation“ trvala asi 5 minút. A právom. Na toto predstavenie by som s radosťou šiel ešte raz, a ešte raz, a keď by vyšiel slovenský soundtrack, tak by som si ho kúpil. Ako pokus o priblíženie toho čo som zažil, dovoľte dve videá: (<http://www.youtube.com/watch?v=64xLx0iniUk>), <http://www.youtube.com/watch?v=VmdCIYAvS6U>). Pre mňa to bola úžasná bodka za tohoročným Istroconom a tentokrát som si istý, že pôjdem aj na ten budúcoročný.

A ak vás to aspoň trochu zaujalo, informácie o ňom isto nájdete včas vopred na stránke [www.istrocon.sk](http://www.istrocon.sk).





## Star Trek Online - Series 1: The Breen

MickTheMage

**Kapitánov denník... Vlastne, vice admirálov denník, eh, teda...kapitán lode je kapitán lode, však? Menšia nedoriešená maličkosť. Späť a znova. Star Trek Online je hra, ktorá na začiatku nebola príliš presvedčivá. Úprimne, stále je niekde na ceste – nikto nevie kam. Avšak snaha sa Crypticu uprieť nedá. Prvá séria týždenných misií je za nami.**

Posledných niekoľko týždňov dostávali hráči potravu vo forme týždenných misií, ktoré tvorili akýsi kvázi seriálový celok. Mali spoločný príbeh, ktorý vyvrcholil práve dnes. Je zaujímavé ako taká maličkosť dokáže ozvláštniť inak celkom stereotypnú hru. Obzvlášť maličkosť, ktorá je celkom slušne podaná a napísaná – teda v rámci toho, čo engine STO umožňuje. Hráči sa v tejto sérii misií oboznámili s domovom druhu Deferi – druh nový, pochádzajúci priamo od Crypticu, zakladajúci si na rovnováhe celého vesmíru. Ich domovská planéta, teda jej spracovanie, bolo už veľkým krokom dopredu. Hráč aspoň trochu získal pocit, že je na cudzom žijúcom svete. Všade bolo relatívne plno obyvateľstva kráčajúceho odnikiaľ nikam, vo vzduchu bolo možné pozorovať hustú premávku – ako sa na poriadne preľudnenú planétu patrí a architektúra bola tiež čímsi novým pre oko. Všetko vyzeralo ako príjemná diplomatická misia, keď vám do jednaní vpadlo komando Breen-ov. Evidentne mali záujem o miestne ruiny. Avšak zdá sa, že ani deferijský (?) veľvyslanec nám nehovorí úplne všetko. Lenže, to by som už musel zabiehať do

detailov, čo by znamenalo prezradzovať detaily príbehu – to sa však nepatrí. ;)

Pozitívom je, že v celej tej škále misií sa nájdu nielen čisto akčné záležitosti, ale aj misie diplomatického charakteru. Epizóda s liečením zranených bola obzvlášť podarená, i keď nie príliš logická – kapitán, povoláním taktický dôstojník lieči zranených, na to by som si predsa zavolať niekoho z lode (najlepšie doktora, však ;)). Ale to je len také malé podpichnutie, pretože inak bola táto epizóda prijímavým osviežením so startrekovským nádychom – a to je presne to, čo človek od hry s názvom „Star Trek“ očakáva. Nie?

Epizódy sú k dispozícii všetkým hráčom od levelu 10 a vyššie, vrátane Klingonskej ríše. Nakoľko sa líši text a náplň od

federálneho hráča nemôžem posúdiť. Vraj sú mierne odlišnosti v texte (teda akože prístupe Klingona k udalostiam), ale obsahovo sú jednotlivé misie vraj totožné. Naozaj by ma zaujímalo, ako však skončila posledná epizóda pre Klingonov. Kto vie, možno o tom niekto napíše :-).

Ďalšiu sériu epizód môžu hráči Star Treku Online očakávať 16. októbra. Ak ich kvalita bude naďalej stúpať, asi budem musieť uvažovať o ďalšom predplatení tejto hry – čo som na najbližšie mesiace samozrejme neplánoval. Neradujte sa však zbytočne, hlavne tí, čo majú v obľube PvP, by sa mali mať na pozore. STO je stále niekde na pol cesty a PvP patrí k tým najmenej odladeným veciam. Na druhej strane, PvE sa nám začína pekne rysovať a to ma celkom teší. Mierny optimizmus v rámci možností.



# MAFIA



## Mafia II DLC: Jimmy's Vendetta

*Jimmy's Vendetta je v poradí druhým DLC pre nedávno vydanú Mafiu 2, ktorá a to si treba priznať, je v mnohých ohľadoch síce dobrá hra, ale na pôvodnú Mafiu bohužiaľ nemá a to hneď z niekoľkých dôvodov. Môžu nové misie a Bruce Willis Jimmy na tom niečo zmeniť?*

Jimmy býval pohodový chlapec. Mali ste problém - zavolali ste Jimmyho, boli ste v prúde - zavolali ste Jimmyho.. a ten zvyšok si už asi domyslíte. Teda v tomto prípade budete musieť keďže Jimmy's Vendetta priamo naväzuje na predchádzajúce DLC The Betrayal Of Jimmy, ktorý je exkluzívne k dispozícii len na PS3 (ktorú autor síce má, ale ovládanie Mafie 2 na nej je ako sa presvedčil v deme, niečo čomu sa treba oblúkom vyhnúť pokiaľ disponujete dostatočne výkonným PC). Otázky ako kto je Jimmy, prečo ho niekto zradil, prečo sa podobá na Brucea Willisa a čo má dočerta spoločné s príbehom Mafie sa v tomto prípade teda nedozvieme.



Príbeh, ktorý je prakticky hnacím motorom sveta Mafie je teda v tomto prípade úplne odignorovaný. Celý DLC obsahuje len dve krátke cutscény a svojou štruktúrou najviac pripomína arkádovosťou Extreme Ride z pôvodnej Mafie. Samotný gameplay pozostáva z 34 misií, ktorých náplň spočíva kradnutí áut, strielaní gangstrov prípadne vyhadzovaní oboch do vzduchu. Misie sa odomykajú postupne a pre ich začatie je vždy potrebné dôjsť na určené miesta

na mape. Čo by samo o sebe nebolo zlé avšak vo veľa prípadoch sú umiestnené na opačných stranách mapy takže presúvanie medzi nimi začne byť pomerne rýchlo iritujúce.

Arkádovosť celého prídavku podtrhuje bodové ohodnotenie



za každú misiu, ktoré je možné navyšovať okrem počtu zastrelených nepriateľov aj rýchlosťou jazdy, demolíciou okolia alebo dokončením misie v čo najlepšom čase (všetky misie sú časovo obmedzené). Svoje skóre je si potom možné porovnať s ostatnými hráčmi v tabuľkách a misiu si kedykoľvek zopakovať v snahe dosiahnuť lepší výsledok.

Jimmy zrovna nepatrí k veľkým zabávačom a tak namiesto vravenia preferuje strelbu, ktorá síce dokáže ako tak zabaviť, ale atmosféru z príbehovej časti Mafie 2 nedosahuje hlavne, kvôli absencii jej výborného soundtracku a prostredí ulíc kde sa všetky prestrelky odohrávajú.

Sčítané a podtrhnuté Jimmy's Vendetta ničím zásadným pôvodnú hru neobohacuje a prakticky len pridáva Extreme Ride z pôvodnej Mafie. Či si ho ceníte na 8 euro je na Vás.

Atavius

# WITCH HUNT

"NEVER FOLLOW ME"

DRAGON AGE  
ORIGINS

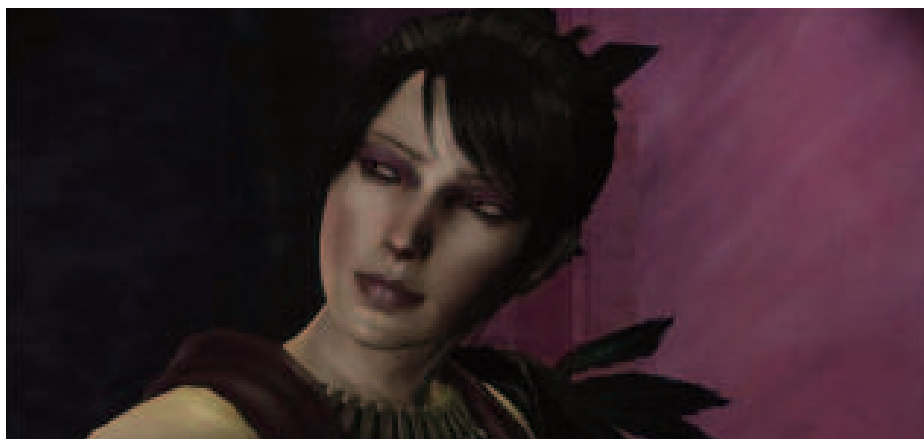


**Posledný DLC k najlepšej RPG minulého roku sľubujúci odpovede na nezodpovedané otázky a prekľutíe deja medzi je prichádzajúcim druhým dielom. Pre fanúšikov Dragon Age podľa popisu musí have. Prečo má človek po dohraní teda pocit, že mal byť názov namiesto Witch Hunt skôr Bitch Hunt?**

Bioware sa v posledných rokoch výrazne rozbehlo a momentálne vydáva jednu úspešnú RPG za druhou (Mass Effect, Dragon Age) a stíha popritom ešte pripravovať MMORPG zo sveta Star Wars, o ktorej si skromne dovoľuje tvrdiť, že bude revolučná. Na tomto nie je samozrejme nič zlé a z pohľadu milovníka RPG je všetko OK.



Čo sa však Bioware v poslednej dobe tiež naučilo a zaslúžilo by si za to podľa mňa riadny pohlavok je zakončovanie respektíve skôr nezaakončovanie ich hier. Kým prvý Mass Effect ponúka ešte vcelku rozumné zakončenie, ktoré funguje aj samo o sebe. Mass Effect 2 a Dragon Age: Origins naservírujú hráčovi v závere hneď niekoľko otázok, na ktoré však už odpoveď nedostane pokiaľ si nekúpi ďalší diel/DLC. Nakoľko je takéto jednanie etické/korektné tu nemienim rozoberať avšak treba priznať, že je to zo strany distribútora šikovný



ťah ako dostať z hráča ďalšie potenciálne peniaze.

Čo však už rozoberať chcem je čo hráč za svoje peniaze dostane. DLC k Mass Effect 2 prináša pravidelne nové lokácie, misie, spoločníkov a snaží sa posúvať gameplay aspoň troška ďalej - Kasumi prináša chýbajúci stealth element, Overlord má super atmosféru a novo vydaný Lair of Shadow Brooker posúva hlavnú dejovú líniu ďalej. Inými slovami človek za svoje peniaze dostáva nový obsah, pomerne rozumnej dĺžky (2-4hod) a to navyše aj s parádnyimi prídavkami po soundtrackovej stránke.

V prípade Dragon Age DLC Witch Hunt sa hráč nič takétoho nedeochká. Celý prídavok totižto spočíva v návšteve 4 starých lokácií vrátane samozrejmej nutnosti sa nimi znova presekať, aby sa hráč nakoniec stretol s Morrigan, ktorá nám zrekapituluje predchádzajúce udalosti a po konverzácii, ktorú by kludne mohlo nahradiť spojenie "Fuck you" zase odíde bez jedinej zodpovedanej otázky. Ba práve naopak pridá ešte ďalšie.

Je tu síce aj druhá možnosť, ktorú pre

zmenu zase vystihuje slovné spojenie zo strany frustrovaného hráča "Fuck you too" a celý tento príbehovo cliffhangerový nezmysel raz a navždy skončiť, ale to akosi za zakončenie naozaj považovať nemožno. Ak si k tomu pričítate maličkosť, že z pôvodnej družiny spoločníkov zostal len Váš verný psík a zvyšné miesta sú doplnené dvomi novými entitami, ktoré za neuveriteľne krátku hraciu dobu pohybujúcej sa okolo jednej hodiny, zostanú len krovím, dostaneme nie toľko žiadané zakončenie, ale veľmi nepodarené umelo natiahnutý epilóg nepridávajúci nič nového, za ktorý je si ešte aj potrebné zaplatiť.

Pri pohľade na excelentný Lair of Shadow Brooker je až nepochopiteľné ako si Bioware mohli dovoliť vydať takýto nepodarok, ktorý namiesto toho aby navnadil robí skôr medvediu službu celej Dragon Age značke. Neostáva teda len dúfať, že po vzore DLC k ME1, ktoré stáli tiež za starú bačkoru, sa Bioware v prípade pokračovania DA rovnako posnaží a kvalitu nastavenú základnou hrou nebude v prípade prídavkov podliezať, ale zvyšovať.

Atavius

