



gamesweb.sk

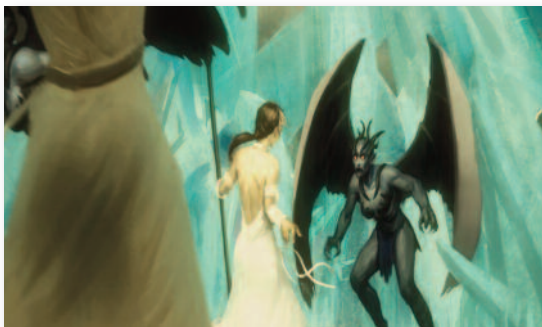
... a o hrách viete všetko!
október 2010



RECENZIE

LARA CROFT
MEDAL OF HONOR
ARCANIA: GOTHIC 4
F1 2010
FRONT MISSION EVOLVED





4 Téma

JRPG a WRPG? Aký je medzi nimi rozdiel?

8 Preview a dojmy

DOTA 2 - čo môžeme očakávať?

9 God of War: Ghost of Sparta

10 Need for Speed: Hot Pursuit

14 Rage

18 Company of Heroes Online

20 Recenzie

Lara Croft and the Guardian of Light

22 Arcania: Gothic 4

26 The Silver Lining - Episode 2: Two Households

28 Medal of Honor

30 Dragon Age Origins: The Witch Hunt DLC

31 Mass Effect 2: Lair of the Shadowbroker DLC

32 Sport Champions

36 Alan Wake: The Writer

38 Sniper: Ghost Warrior

39 Blade Kitten

40 Ace Combat: Joint Assault

42 Front Mission Evolved

44 Start the Party! & Kung Fu Rider

46 Shrek Forever After

48 Limbo

50 Rozhovor

Martin Zavřel

54 Report

Comics Salon 2010

55 Game Access 2010

58 Hardware

Prehľad vhodných procesorov na hranie

60 Herný HW sumár 44. týždňa 2010

62 Blogosféra

Minecraft - Svet je veľká kocka

63 Ravenloft - príbeh z krajiny za hmlou, časť prvá

JRPG a WRPG? Aký je medzi nimi rozdiel?

Michal "MickTheMage" Nemeč

Už dieťa, ktoré prvý raz príde do styku s hrami, trochu sa v nich usadí a rozhliadne sa, začne si všimáť istých odlišností v jednotlivých druhoch hier. Neskôr sa začne profilovať a možno si obľúbi jeden z nich. Hlavné sú však tie rozdiely, ktoré v nich môžeme bez pochyby pozorovať. Prostredie, príbehy, či výtvorné poňatie, to všetko sa do hry vrýva cez „kultúru“ jeho tvorcov.



Hneď na začiatku by sme si však mali ujasniť niekoľko zásadných vecí. Jednak sa pohybujeme na tenkom lade stereotypov, a väčšinu článku s nimi aj budem operovať. Sú totiž to najmarkantnejšie čo môžeme na hrách pozorovať. Stereotyp je v tomto prípade to, čo človek od hry očakáva a v istej miere to i dostáva. Zároveň sa budeme pohybovať v generalizujúcich mantineloch a trochu všeobecných popisoch. I keď si uvedomujem – a viem o tom – že i v rámci jedného existujú drobné, či väčšie odlišnosti. Druhým problémom je práve opozitum „východ – západ“, resp. v našom konkrétnom prípade japonské RPG verzus západné RPG. V tomto našom konkrétnom prípade jasne cítiť istý stupeň nevyváženosti. Jeden druh hier označujeme podľa krajiny pôvodu, druhý termín je naopak neuveriteľne široký a mohol by obsiahnuť takmer čokoľvek. Než sa teda pustíme do samotného pomenovania jednotlivých rozdielov a pohľadov v týchto subžánroch, pokúsím sa slovné objasniť ten široký termín „západné RPG“.

Západné RPG (i keď v prípade počítačov a konzol skôr uprednostňujem označenie cRPG, ktoré lepšie zdôrazňuje rozdiely v chápaní žánru, resp. druhu týchto hier) je umelé označenie tých hier, ktoré nie sú japonské. Pod toto označenie sa často zahŕňajú nielen hry zo „západnej Európy“ a Spojených štátov, ale pokojne i hry z Čiech, Slovenska, Poľska, či Ruska. Skrátka hry, ktoré stavajú na veľmi podobnej (nie nutne rovnakej) filozofii a chápaní počítačových roleplay hier. Iste, ak by sme chceli byť dôslední isté rozdiely by sme našli i v rámci tohto veľkého koša, avšak základ je rovnaký. Možno zaň vďačíme Tolkienovi, ale istotne ho môžeme hľadať aj u Garyho Gygaxa, ktorý stál pri zrode pravidiel tvoriacich systém Dungeon & Dragons. Veď i séria Ultima od Richarda Garriotta bola založená na stredoškolských D&D stretnutiach. Podobné systémy existujú všade na svete, či už ovplyvnené existenciou D&D alebo vzniknuté



nezávisle na tomto populárnom systéme. Nakoniec i ten Tolkien zohráva vo väčšine cRPG produkcie svoju úlohu, pretože je jeho základná vízia kopírovaná, niekedy i obohacovaná vo všemožných variantoch. Keby majster Tolkien nevymyslel svoju Stredozem, musel by ju vymyslieť nieto iný. Je to akýsi kultúrny základ, z ktorého vychádza prevážna väčšina tvorcov „západných“ cRPG hier.

Japonské JRPG hry samozrejme spravidla pochádzajú z Krajiny vychádzajúceho slnka. Majú svoj špecifický výzor – výtvarný štýl – prístup k rozprávaniu príbehu a stavbe herného sveta. To samozrejme neznamená, že nedokáže čerpať z vyššie popísaného „západného“ kultúrneho odkazu. Niekedy je to práve naopak. Avšak tvorcovia JRPG pristupujú k týmto látkam sebe vlastným spôsobom. Upravujú a nasadzujú do prazvláštnych, niekedy i exotických kombinácií, ktoré tieto hry často ozvlášťujú. O japonských RP hrách sa hovorí, že svoju hru stavajú na postavách, bojoch a občas i základnom príbehu. V mnohých prípadoch je onen príbeh veľmi jednoduchý, inokedy zase spleť. Základom však je vedenie hráča po vopred vyznačenej linke, obmedzeného sveta (a to i v prípade, že je relatívne otvorený), obohateného o prípadné vedľajšie činnosti, ktoré nutne nesúvisia s príbehom hry. Vo väčšine prípadov si hráč nevytvára vlastnú postavu, ale dostáva vopred pripravených hrdinov, ktorí majú určenú minulosť i budúcnosť. V starších hrách však existovala možnosť takýmto postavám aspoň zmeniť meno (preto som ani dlho nevedel, že hlavný hrdina série „Breath of Fire“ sa volá Ryu :). Avšak postava má daný charakter, správanie

a vystupovanie vo svete. Prakticky existuje len málo spôsobov ako jeho vývoj hráč ovplyvní. Hrdinovia často bývajú veľmi mladí a občas má nezúčastnený pozorovateľ pocit, že musia v 25-ke zásadne odchádzať do dôchodku ;)



Druhým výrazným prvkom JRPG hier sú boje. Súboje, bitky, skrátka mlátenie všetkého druhu. Často veľmi náhodné stretnutia a v mnohých ohľadoch veľmi otravné (náhodné stretnutia s protivníkmi sa mi zdali otravné už pri Wizardry, tento spôsob iniciovania súbojov sa mi totiž zdá nešťastný sám o sebe). Samotná bojová časť potom býva často celkom prepracovaná, umožňujúca hráčovi používať rôzne kombinácie útokov, mágie, špeciálnych úderov, či veľmi špeciálnych kúziel. Myslím, že ak sa pozrieme na známe série, stále prevláda akýsi spôsob ťahového boja, či „časovaných“ súbojov, kedy treba jednotlivé útoky správne naplánovať. Avšak nechýba ani systém frenetického stláčania všetkých možných tlačidiel na ovládači, ktoré je však vždy trochu sofistikovanejšie, ako obyčajná „diablovka“ ;) Mimo toho tu máme ešte spomínané „vedľajšie činnosti“, ktorými často bývajú japonské RP hry zaplnené. Myslím tým hlavne rôzne činnosti mimo hlavného hrania, príbehu, bez nutnosti ich plniť. Rôzne malé záhradkárčenie, varenie, ry-

bárčenie, závodenie na mnohé spôsoby a podobne. Naopak, niektoré japonské RP hry na takýchto činnostiach stavajú a dokážu stvoriť zaujímavú hru, na ktorú by na západe neprišli ani do najbližšieho konca sveta. V tomto prípade hneď človeku napadá séria „Harvest Moon“, kde si hráč zveľaďuje svoju farmu, stará sa o všetky druhy zvieracieho tvorstva a popri tom si môže zasúťažiť v plávaní, jazde na koni, či iných veselých činnostiach spájajúcich sa s hospodárskym rokom. Podobnú hru na západe sotva nájdete – SimFarm je veľkovýroba, chýba jej ten osobný dotyk s vašou postavou ;). Rovnako by sa sem dala zaradiť i séria „Princess Maker“, či nedávno spomínaná hra Recettear: An Item Shop's Tale.



Naproti tomu, to čo chápeme pod klasickým „západným“ cRPG je postavené na vývoji postavy, avšak nie charakterom (i keď tento fakt sa tiež časom menil a mení), ale pokojne môžeme povedať na „silovom“ vývoji, či raste postavy. Samozrejme, aj japonské RP hry majú svoje štatistiky, ale väčšinou bývajú mimo ovplyvnenia hráčom. Postupom do ďalšej úrovne sa automaticky zdvihnú určité štatistiky a hráč nemá nad nimi kontrolu, maximálne ich môže vylepšovať v rámci vybavenia postáv. Naopak, pri „západných“ RP hrách je vývoj postáv



často ťažiskovým herným prvkom. Niekedy zle vedená postava (prípadne nie práve najšťastnejšia kombinácia členov družiny), znamenala komplikácie, resp. ťažšie prechádzanie hrou a naopak. Avšak tento spôsob hrania sa zdá byť v posledných rokoch na ústupe a niektorí autori preferujú stotožnenie hráča s konkrétnym hrdinom a minimálnym dôrazom na štatistiky, avšak stále v nich badať istý stupeň pre hráčovú projekciu*. Och, a samozrejme, väčšina hrdinov „západných“ hier už má pubertu dávno za sebou! ;)

V „západných“ cRPG hrách je často kladený dôraz na svet, v ktorom sa odohrávajú. Pritom to nemusia byť otvorené „sand-box“ svety á la Elder Scrolls. Vždy sú však jasne definované a ponúkajú hráčovi široké možnosti putovania a dobrodružstva. Príbehy, ktoré sa v týchto svetoch odohrávajú však tiež často bývajú genericky rozprávkové alebo ak chcete mytologické. Väčšinou sa jedná o boj dobra so zlom, ktoré sídli kdesi a ohrozuje čosi. Prípadne je príbeh len základnou kostrou, ktorá má hráčovi umožniť (resp. dať dôvod) existovať vo svete hry. Existujú samozrejme výnimky, hneď jedna z nich – Albion – popiera takmer všetko tu napísané o „typickej západnej“ cRP hre. :-). Pritom sa nedá zaradiť inam. Či už je to pohľad na svet, spôsob boja alebo celkový pocit z hrania, i Albion je jasne zaraditeľná hra.

Pri bojoch existujú dva základné princípy: ťahový a boj v reálnom čase. Kým jeden zo svojej podstaty pripomína šachovú partiu, kde je treba správne rozvrhnúť hrdinov na ploche, vedieť aký útok, či aké kúzlo použiť a pri správnej taktike tak zvíťaziť i nad



zdanlivou prevahou. Druhý je založený na rýchlych reflexoch a včasnom klikaní myšou. Žiadne špeciálne kombá, či magické útoky však hrdinovia väčšinou neovládajú – celý boj ostáva na oceli a kúzlach. Boje bývajú prehľadnejšie a hráč často tuší, kde sa jeho protivník nachádza a kedy sa bude bojovať.



O japonských hrách môžeme spokojne povedať, že sú stále rovnaké. Od čias prvých Final Fantasy a Dragon Quest hier sa ich systém prakticky nezmenil. Každá jedna hra je postavená na rovnakom alebo veľmi podobnom základe. Základe Final Fantasy, Dragon Quest a Zeldy. V mnohých prípadoch sa neposunuli nikam a zubami – nechtami sa držia zabehnutých princípov. Greg Zeschuk, jeden zo zakladateľov Bioware, v tom vidí problém japonských RP hier. Pre Destructoid povedal, že im chýba akýkoľvek postup vpred, akýkoľvek vývoj, prešľapujú na mieste a stagnujú. Možno. Pri „západných“ RPG by si zase mohol niekto pošľapovať, že

sa posúvajú niekam, kde to nerád vidí. K čistej akcii a príbehovej lineárnosti, lineárnosti sveta, ktorú tak dobre poznáme práve z japonských hier.

Tak či onak, každý z týchto „žánrov“ má svoje pre i proti. Každý z nich je nejakým spôsobom zaujímavý. Nebyť japonského štýlu, nemohli by sme hrať niektoré na prvý pohľad podivné, ale zaujímavé hry. A nebyť „západného“ štýlu nemáme hry plné rozsiahlych svetov a vlastných projekcií do desiatok herných avatarov. Ako sa hovorí, Nekonečná rozmanitosť je v nekonečných kombináciách...

Hviezdičková poznámka pod čiarou:

* Z poslednej doby je dobrým príkladom práve Mass Effect. Nielenže sa zúžili štatistiky z jedného dielu na druhý, ale je i príkladom hry kde máme daného hrdinu, avšak zároveň hra umožňuje aby bol hrdina do istej miery taký, ako hráč sám chce. Ergo, môj Mick Shepard je iný ako generický John Shepard a úplne odlišný od, povedzme, Lindy Shepard-ovej. Podobným prístup zrejme zvolili autori aj pri druhom Dragon Age.







Roman "JC" Kadlec

DOTA 2 - čo môžeme očakávať?

Warcraft. DotA. Valve. Source. Ide to vôbec dokopy? To sa dozvieme už počas budúceho roka, kedy Valve vydá hru s názvom Dota 2. Čo môžeme očakávať? Aké budú zmeny? Bude to vôbec ešte stále Dota? Prečítajte si náš článok a dozviete sa...

Valve oficiálne oznámilo pokračovanie populárneho módu Defense of the Ancients (tiež známe pod skratkou DotA). Dota 2 vzniká v kanceláriach štúdia Valve pod drobnohľadom hráča menom Icefrog, ktorý momentálne spravuje a updatuje DotA-Allstars. Fakt, že Dota 2 už nebude iba mód, ale plnohodnotná hra je asi zjavný a bude zaujímavé sledovať súboj Dota 2 vs League of Legends, čo je free-to-play hra, na ktorej pracuje pôvodný dizajnér DotA-Allstars, Steve "Guinsoo" Feak.

Čo je vo všeobecnosti na Dote také zaujímavé a chytľavé? Mix RTS, RPG prvkov, výborná hrateľnosť, variabilita, kompetitívny duch, taktické tímové súboje 5vs5... dôvodov je veľa a ako ukazuje celková popularita Doty, hráčov dokážu pohltiť. Aj z toho dôvodu sa Valve rozhodlo nemeniť celkový dizajn a hrateľnosť. Dota 2 bude v podstate DotA-Allstars postavená na moderných technológiach (vylepšený Source engine). Hrdinovia, dizajn máp, predmety, skilly, vylepšenia, to všetko je prakticky nedotknuté (hoci, určité malé úpravy sa objavia), ale vo výsledku sa budú všetci fanúšikovia cítiť od začiatku ako doma.

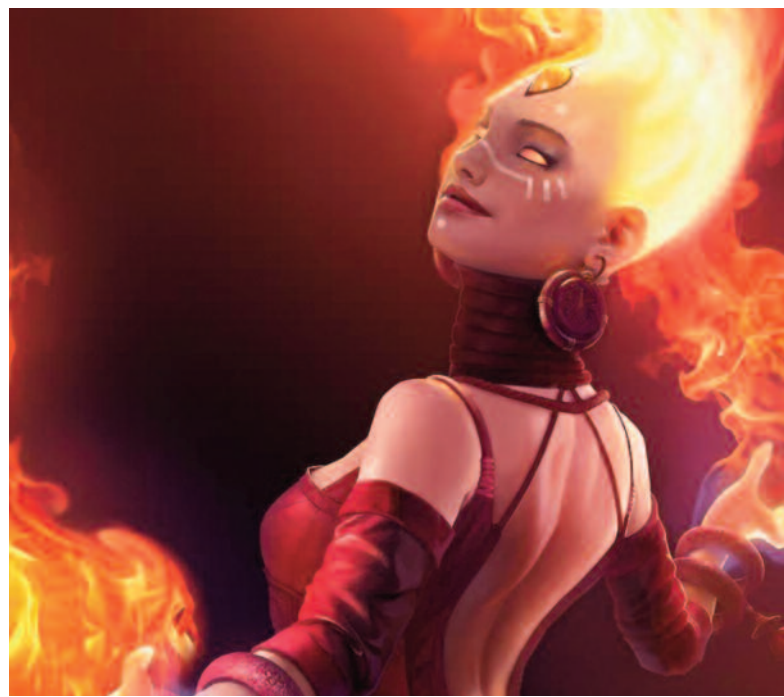
Valve taktiež zachovalo komiksový nádych pôvodnej Warcraft III grafiky (hoci, v určitom smere dôjde k zmenám), pridalo nové hlášky hrdinom a do hry zakomponovaná AI má fungovať na tréning a zaskakovanie za odpojených hráčov. Čo sa však Valve snaží posunúť najviac, je začlenenie hráčov do komunity počas hrania aj mimo neho. Konkrétne detaily zatiaľ nie sú známe, ale každá akcia, napr. aj komentovanie na diskuznom fóre, sa môže prejaviť zvýšením postavenia v rámci komunity. Či bude celkové postavenie vyjadrené prostredníctvom nejakých bodov (alá Gamescore), ocenení alebo úplne iným spôsobom, je zatiaľ neznáme.

Jedným z "problémov" Doty (z pohľadu nováčika) bol fakt, že veteráni dokázali veľa hráčov odradiť - koho by bavilo dostávať dookola nakladačku, ktorá automaticky posúva súperov tím do lepšej pozície, že? A pri priemernej dĺžke

zápasov cca 40 minút... vieme si predstaviť aj lepšie strávený čas. Samozrejme, že neskúsený hráč znižoval kvalitu celého tímu a jeho šance na výhru, čo mnohokrát vytváralo nepriateľskú atmosféru v tíme. Valve sa snaží tento "nedostatok" odstrániť viacerými spôsobmi. Výborný matchmaking (hľadanie súpera na základe skillu hráča a tímu) má pomôcť, aby boli zápasy vybalansované a k dispozícii taktiež bude interaktívny sprievodca hrou, ktorý má byť implementovaný do hry. Poslednou novinkou bude tzv. coach mód, ktorý umožní skúseným hráčom, aby boli tútormi pre nováčikov. Tréner vidí hráčovú obrazovku, komunikuje s ním a samotný hráč môže po zápase svojho tútora ohodnotiť. Samozrejme sa uvažuje aj nad achievementami, ktoré by mohli celkovú spoluprácu urobiť zaujímavejšou aj z hľadiska motivácie.

Vo výsledku vyzerá Dota 2 ako ideálne pokračovanie, ktoré má potenciál zaujať nováčikov aj skúsených hráčov. Začiatčikom pomôže celkové "sprístupnenie" herného systému, fanúšikov poteší prakticky nezmenený herný systém. Pripočítajme si k tomu Source engine, Steamworks a celkové prepojenie hry s komunitou a máme tu veľmi zaujímavý titul, ktorý vyzerá, že bude niečo viac, než len narychlo "upatlaný" titul, postavený na silnej značke. Dota 2 vychádza v priebehu budúceho roka.

Zdroj: gameinformer.com





Daniel "DanKanFan" Kaničar

God of War: Ghost of Sparta

Kratos je fajn chlapík. Dá sa s ním pokecať a dokonca aj na pivo pozve. Jediné čo z duše nenávidí je vyvraždenie jeho rodiny. Toto on naozaj nemá rád. Po pravde, ani sa mu nečudujem, tiež by ma to našťvalo. Preto skutočne nechápem, že na takúto jednoduchú vec neprišli aj bohovia Olympu.

Zasa na druhú stranu, povedzme si na rovinu, keby olympskí bohovia viacej premýšľali, čo by sme my hrali? Presne tak, nič. Preto môžeme byť bohom olympským vďační, že donútili Kratosa ku krutej pomste. Bez neho by totiž herné platformy od spoločnosti Sony rozhodne neboli tým čím sú. God of War je značka ktorá sa drží na špiči kvality a oblúbenosti. Začalo to na PS2 a pokračovalo prenosným PSP až na PS3, kde mal Kratos svoju púť ukončiť. Avšak dojnú kravu treba vydojiť čo najviac a tak sa opäť okľukou dostávame späť na PSP, kde predchádzajúca časť zožala obrovský úspech.



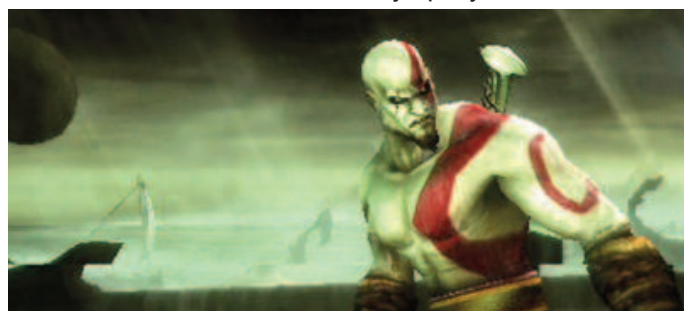
Ghost of Sparta je príbehový prequel k celej sérii God of War, takže sa tu dozvieme ešte neobjasnené veci a začiatky, ktoré nám do teraz neboli odkryté. Ako to však vyzerá po hernej stránke? Musím povedať, že v podstate rovnako ako aj v predchádzajúcom PSP prípade. Ak ste hrali na PSP Chains of Olympus, tak ihneď po spustení hry budete ako doma. Keďže za vývojom stoja opäť Ready At Dawn Studios, tak sa nekvality skutočne nemusíme báť. Hratelná verzia začína na rozbúrenom mori, kde na nás ihneď a zhurta útočia nepriatelia. Tých samozrejme vybavíme pár drsnými kombami a ide sa ďalej. Zatiaľ nič nové a nečakané. V podstate môžem povedať, že ako jedinú novinku máme v hre štít a kopiju, ktorou Kratos dokáže dávať rýchle útoky, prípadne ju hádzať. Tým máme

vyriešený aj boj na diaľku. Kopijové útoky sa hodia vtedy, keď je Kratos v obklúčení a potrebuje sa rýchlo zbaviť aspoň pár nepriateľov. Tých je samozrejme opäť množstvo viac ako hojných, pričom pribudli aj nové a neznáme tváre z kategórie kreatúr. Okrem pešiakov som sa stretol aj s dvoma silnejšími obludami, z ktorých jedna patrila do kategórie „levelová nemesis“, čiže nepriateľ ktorého naháňate počas veľkej časti hry a priebežne si spolu rozdáte nejaký ten zápas.



Vizuálna stránka hry je samozrejme opäť na špičke. Nič iné sme nakoniec ani nemohli čakať, keďže sa využíva ten istý engine ako u predchodcu. Už Chains of Olympus predvádzala na PSP až nevidané vizuálne orgie, no a tuná to nebude inak. Grafika vyzerá a zvuk zvučí.

Čo sa teda vlastne zmenilo? Okrem pár nových útokov a zbraní v podstate nič. Avšak otázka znie, dá sa ešte niečo zmeniť k lepšiemu na už tak dosť dokonalej hre? Možno áno, možno nie. To sa však dozvieme až s príchodom finálnej verzie, na ktorú sa ja osobne už netrpezlivo trasím. Aj keď sa nič oproti predchádzajúcej PSP časti nezmení, tak aj tak dostaneme hru, ktorej kvality budú dosahovať až na vrchol. A to dokonca až na ten olympský.





Branislav "chinaski" Hujo

Need for Speed: Hot Pursuit

Gimme fuel, gimme fire, gimme that which I desire!
So sériou Need For Speed je to ako so starým veteránom, svojho času výkladná skriňa Electronic Arts, pýcha každej výstavy a každej zbierky všetkých, pravých fanúšikov arkádového jazdenia, postupom času zoslarla, zunovala sa, a bez fanfár skončila zapadaná v prachu, niekde v kúte založená modernými, vyleštenými a farebnejšími konkurentami a každá snaha o jej reinkarnáciu znamenala len Ďalší klinec do rakvy pôvodného originálu.

Lenže tak ako k stratenému veteránovi zahrabanému v kope sena, niekde v šope za domom, sa aj k Need for Speed dostali ľudia, ktorí sa netaja vášňou k pretekaniu a s nefalšovanou úctou v očiach zotierajú prach z dávno hrdzavej značky. A rovnako ako ich kolegovia z garáží, aj oni trávajú hodiny a hodiny leštením a brúsením, zháňaním nových vecičiek, aby, keď príde ten správny čas, ohlásili svetu HOTOVO, toto je Need For Speed Hot Pursuit made in 2010! O tom, že sa k značke Need For Speed dostali ľudia zo štúdia Criterion vás asi nemusím informovať. Pre tých, ktorí nerozoznajú Need for Speed od Left for Dead, dodávam, že sú to tvorcovia dnes už slávnej série Burnout, vďaka ktorej sa z nich stali rešpektovaní autori pretekárskych titulov a EA im ponúkla prácu na znovuoživení legendárnej série.

A Criterion zobral túto úlohu vážne o čom sme sa mali šancu presvedčiť na nemeckom GamesCome. Hoci, a to bez obalu priznávajú, si tvorcovia niektoré veci netrúfli na NFS meniť, aby hra nestratila svojho ducha, podstatnú časť celej hry si robili po svojom, presne tak, ako si myslia, že to hráčom bude vyhovovať. Ono trendy sa menia rýchlejšie ako nálada Ivety Bartošovej a tak to čo vyhovovalo skalným fanúšikom série niekedy dávno, dnes nemá šancu oslovit' širšiu masu mladších hráčov. Criterion si preto dali za úlohu hru pretvoriť tak, aby na jednej strane fanúšikovia NFS našli to čo ich drží pri tejto sérii a zároveň, aby sa fanúšikmi tejto série hrali aj hráči, ktorí doteraz poznali len Burnout a podobne. O tom, že Criterion robia hru poplatnú tejto dobe vás presvedčí hneď úvodná novinka, ktorou je akási sociálna sieť v hre zvaná Autolog. Autolog je akousi NFS variáciou na Twitter, Facebook a iné siete, ktoré obvykle slúžia na oznamovanie vašich nálad, zlostí, slabostí a tak ďalej. Pomocou Autologu tak môžete jednoducho nechávať pre

ostatných hráčov (vašich priateľov) klasické písané správičky a zároveň im oznamovať, že ste zajazdili taký a taký rekord na tej a tej trati a nech sa páči chlapani (a dievčatá samozrejme) prekonajte ma. Úprimne povedané ja by som sa úplne bez problémov zaobišiel aj bez tejto novinky, no chápem, že mladšia generácia z nej bude nadšená a nepochybujem o tom, že sa Autolog bude tešiť veľkej obľube. Veď čo je lepšie ako sa dozvedieť, že sa kamoš práve rozišiel s tou namyslenou kravou a navyše stále nedokáže prekonať váš rekord na jeho obľúbenej dráhe?



Kto sa na GamesCome (a bol novinár) lepšie obzeral, mal šancu si v oddelenej EA Lounge sadnúť za Xbox360, na ktorom bola k dispozícii už hrateľná hra a to v o dosť väčšom rozsahu ako napríklad na prezentácii. Nebola to však žiadna dokončená verzia, takže sa na môj vkus až príliš často potýkala s určitými problémami, predovšetkým s padaním zvuku atď. Na utvorenie si určitých dojmov však bez problémov stačila. Vo verzii, ktorú som mal k dispozícii bolo možné jazdiť na mape pobrežia, kde sa dalo na jednotlivých miestach vybrať z niekoľkých typov "misií", za ktorých prejdenie bol hráč odmenený peniazmi. Počet "misií" na jednom mieste bol pritom obmedzený. Pred každým eventom si klasicky zvolíte približovadlo a opäť, tak ako sa to už v sérii NFS stalo zvykom, máte určité možnosti úpravy jeho "vonkajška" aj "vnútrajška", nemusím snáď pripomínať, že keďže sa NFS ani len netvári ako simulácia, nastavenia auta ani len nemusíte navštíviť a ak ste typom hráča, ktorého jediná starosť je to, že farba auta neladí s jeho teniskami, vôbec to nevedí, zajazdíte si rovnako dobre ako ten čo si auto bude nastavovať sám.



Prvým typom misie, ktorý som skúsil bol samozrejme mód, kde som v koži pouličného ničiteľa drahých plechov pretekal s ďalšími pretekármi a zároveň sa nám do pretekov miešali chlapi s blikajúcimi majákmi na strechách. Prvý dojem po spustení pretekov bol veľmi dobrý. Reči Criterionu o tom, že grafika človeku vyrazí dych, neboli plané a na prvý pohľad si všimnete krásy vymodelovaného okolia trate aj samotných modelov áut, za toto majú chlapi z Criterionu u mňa palec hore. Na kochanie sa krajinou však veľa času nemáte, lebo hneď ako dostanete pokyn k štartu zaburávajú kone skryté pod kapotou a svet rýchlosti vás okamžite pohltí. Hneď od úvodných metrov silne pocítite to, že NFS je arkádové jazdenie so všetkými plusmi aj mínusmi. Prudkých zákrut sa báť skutočne nemusíte, stačí použiť ručnú brzdu a jemne sklznúť prstom z plynu a akýkoľvek drift king by vás

mohol uctievať. Rovnako tak ovládanie auta je absolútne jednoduché, na ceste vám autíčko sedí ako prilepené a niečo také ako fyzikálne zákony tu platí len minimálne (to znamená, že platí jedine gravitácia, hoci určite si aj zalietate). V niektorom z preview na NFS Hot Pursuit autor píše o tom, že jediný rozdiel medzi simuláciou pohybu kvádra a simuláciou jazdy v NFS je textúra reprezentujúca autíčko a s absolútnym pokojom sa k tomuto názoru pridám. Ale ruku na srdce, očakával od autorov Burnoutu niekto niečo iné? Myslím, že nie. Ono to totiž skvele vyzerá a pomerne ľahko sa na to zvyká, takže už po pár minútach jazdy budete môcť ukazovať priateľke ako sa v rýchlosti 300 km/h dokážete vtláčať do úzkej medzierky medzi dvoma autami, prípadne ako sa v takejto rýchlosti dá prejsť šikana s druhou rukou v jej noha... pod jej oblečením.

Nerušenú jazdu profíka vám však budú znepríjemňovať jednak súper a druhak polícia, ktorá si žiadne takéto preteky nenechá ujsť. A mal som taký pocit, že aj jedni aj druhí zintenzívnili čo sa týka agresivity. Súperi vám veľa miesta na predbiehanie nedajú a o svoju pozíciu bojujú zo všetkých síl a na môj vkus až príliš často plech na plech. Polícia pritom nie je o nič jemnejšia, práve naopak. O tom, že ste prenasledovaní vás oboznámi krátka animácia a následne sa spúšťa doslova hon na korisť. Polícia sa pritom neštiepi absolútne ničoho a pud sebazáchovy u jej AI vodičov zjavne absentuje. Vám tak neostáva nič iné len to obom "súperom" opláčať rovnakou mincou a tak doviezť do cieľa auto v rovnakom stave v akom ste štartovali je úspech rovnajúci sa víťazstvu v Le Mans. Polícia sa pritom nie je vôbec ľahké zbaviť, môžete sa síce snažiť ničiť policajné autá a po-





mocou EMP aj ten pokašaný vrtuľník, používať skratky, v prípade, že jazdíte v noci aj zhasnúť svetlá a niekde v skratke počkať kým polícia prejde, ale na to máte tak strašne málo času, že sa skutočne snažíte len a len prežiť. Ak navyše jazdíte príliš agresívne a rozbijete pár policajných áut bud'te si istí, že za najbližším kopcom objavíte zavesenú helikoptéru a to značí jediné, pás klinecov na ceste. Mimochodom aj prílet helikoptéry vám oznámi ďalšia animácia a ja len dúfam, že sa to bude v samotnej hre dať vypnúť, pretože takto bol závod každých cca 30 sekúnd prerušený nejakou animačkou, čo mi časom poriadne liezlo na nervy. Ak nie ste dostatočne militantne naladený a máte vzťah k peniazom daňových poplatníkov môžete sa snažiť policajným autám utiecť používaním Nitra. Toho máte neobmedzené množstvo i keď vždy po jeho minútí musíte chvíľu čakať kým sa vám opäť doplní.

Skvelou správou pre fanúšikov polície, alebo ľudí postihnutých nejakou inou, no podobnou duševnou chorobou, je to, že NFS Hot Pursuit vám umožní posadiť sa aj za volant auta stojaceho na tej "dobrej" strane zákona. Máte tak jedinečnú možnosť brániť záujmy širokej verejnosti a chrániť jej majetok a životy. Tieto misie začínajú oznámením o tom, ktoré auto máte prenasledovať a potom je už len na vás, či sa daný cestný pirát ocitne na vašom zadnom sedadle, alebo polícia opäť bude musieť použiť všeobecné vyhlásenie o neúspešnej akcii. Ako policajt pritom môžete využívať všetky tie prostriedky, ktoré tak nenávidíte, keď hráte za chlapcov zo šikmej plochy. Čiže vrtuľník je zrazu vašim spojencom. Na moje počudovanie je však tento typ misie ťažší ako som si



myslel a moje snaženie sa až príliš často končilo animáciou nepojazdného a na šrot zdemolovaného auta. Áno autá môžete demolovať, ale nečakajte, že by postupná demontáž skiel, karosérie, sedadiel a ostatných častí auta mali nejaké výrazné vplyvy na jazdné schopnosti. Jednoducho jazdíte až dovtedy kým nespravíte skutočne nejaký fatal crash, ktorý by za normálnych okolností mal problémy prežiť aj Chuck Norris. Novinkou v NFS bude aj meniac sa denná doba. Tá sa totiž môže zmeniť. Pri kratších pretekoch a misiách si budete môcť zvoliť či chcete jazdiť cez deň, alebo v noci, ale napríklad pri dlhších eventoch sa vám pokojne môže stať, že sa z denného svetla prejzdíte až do hlbokéj noci a budete nadávať na všetkých tých, o ktorých nárazníky ste si roztrieskali svetlá, lebo keď je tma

tak je skutočne tma a nič nevidieť.

Na záver treba povedať, že ak máte radi arkádové jazdenie a páčil sa vám Burnout bude sa vám páčiť aj NFS Hot Pursuit. Ja som však až taký nadšený posunom tejto série nebol. Tí, ktorí čakali návrat ku koreňom budú asi sklamaní. Hot Pursuit na svojho menovca nadväzuje iba veľmi zľahka. Nové NFS sú jednoducho len také arkádové preteky aké si žiada dnešná doba. Efektne, farebné s množstvom deštrukcie, využívajúce Nitrom okorenený pocit z rýchlosti, ale zároveň nenáročné na ovládanie, jednoduché a svojim spôsobom mierne povrchné. Netrúfol by som si však napísať, že NFS Hot Pursuit bude zlou hrou, to ani zďaleka, len môj pocit bol taký, že z nich oveľa viac cítiť Burnout ako staré dobré Need for Speed.





Daniel "LordDan" Hujo

RAGE

Nová hra od id Software. Je treba niečo dodávať vôbec ďalej? A tak dodám ešte, že nás čaká vraj prelomový projekt. Nazrieme do post-apokalyptického sveta, v ktorom si z chuti zastreľame a o zábavu sa nám postará aj novinka v podobe závodov bugín a voľná jazda po krajine. Vitajte teda vo svete Rage.

Milovníci akčného žánru vedia, že id Software snád' nevydal jedinú zlú, alebo nedaj bože, priemernú hru. Aj tí hrami nikdy nepobozkaní, určite aspoň raz v živote počuli slová ako Doom, Quake a Wolfenstein, takže keď teraz poviem, že nový projekt bude určite pecka, nebudem asi ďaleko od pravdy. Otec žánru akcií z pohľadu vlastnej osoby (FPS) nám ale sľubuje ďalšiu revolúciu a budúcnosť tohto žánru má názov Rage.

Príbeh bude situovaný do budúcnosti, pravdepodobne nie zas tak vzdialenej (podľa oficiálnej stránky hry asi rok 2028). K Zemi sa rúti asteroid Apophis (skutočný asteroid, ktorý dostal najvyššie hodnotenie na stupnici, hodnotiacej možnú zrážku so Zemou), o ktorom ľudstvo vie, ale nie je žiadny spôsob, ako asteroid zničiť alebo vychýliť z dráhy. Scenár filmu Armagedon sa tak nekoná, zrejme už bol Bruce Willis po smrti. Vznikne tak myšlienka a následne aj projekt s názvom Eden, na vybudovanie podzemných krytov s komorami – Ark (Archa), kde by sa 12 – 16 ľudí uložilo ku kryospánku a po určitom čase, keď skončí globálna zima vyvolaná dopadom meteoritu, títo ľudia opäť vylezú na povrchu a obnovia civilizáciu. Avšak komôr sa nepodarí vybudovať dostatok a tak je z celého ľudstva vybraná jeho elita a tá sa ukladá ku kryospánku. Jedným z elity ste aj vy a po prebudení zistíte, že vaša Archa utrpela vážne poškodenie a prežili ste len vy. Dostávate sa na povrch a vaše putovanie začína, cieľom je zistiť, čo sa stalo s ďalšími Archami. Uplynulo asi 80 rokov od zrážky s asteroidom a svet sa zmenil na nepoznanie. Prekvapením je, že zrážku prežilo ďaleko viac ľudí než sa plánovalo. Okrem ľudí ale priniesla zrážka ešte jednu vec a tou sú mutanti, sú to ľudia, ktorí počas zrážky ostali na povrchu a zrejme rádioaktivita a iné dobroty spravili svoje.

Ďalším zámerom projektu Eden bolo, že elita započne obnovu zničeného sveta a ľudstvo bude znovu prekvitať. Nepočítali však z faktom, že ľudí prežije až toľko a že si vytvoria vlastné zoskupenia a vlastné vlády. V tomto svete

tak sú rôzne skupiny ľudí, sú tu banditi, ktorí okrádajú koho môžu, obyčajní vrahovia, roľníci a aj niekoľko znovu vybudovaných miest. No a týmto ľuďom, ktorí boli odmietnutí a ponechaní svojmu osudu, sa vaša myšlienka, že by ste im mali vládnuť, veľmi nepozdáva. Okrem toho je tu ešte ďalšia skupina alebo organizácia s názvom The Authority, ktorá je najsilnejšia a stala sa tak vládcom okolitej krajiny, tým sa existencia vás a celej elity z projektu Eden nepozdáva už vonkoncom a tak ich hlavným cieľom bude likvidácia nepriateľa.

Rage tak, ako inak, bude akciou z pohľadu vlastnej osoby, ktorá nám ponúkne čiastočnú voľnosť v rozľahlých a graficky vynikajúco zvládnutých exteriéroch. Pohyb po svete by mal byť plynulý, streamovanie dát by malo prebiehať počas pohybu, takže vás nebude otravovať načítavanie lokácií. Jedna výnimka sa však predsa len našla, tou je prechod z krajiny do mesta, tu sa načítavaniu síce nevyhnete, ale zrejme sa to bude dať prežiť. Čo sa týka tej čiastočnej voľnosti, hovorí sa o otvorenom svete, pričom samotný pohyb po krajine by mal byť bez obmedzení až do momentu, keď prijmete alebo narazíte na príbehovú misiu. Tu sa začne objavovať aká taká linearita. Poradie príbehových misií je totižto dané dopredu. Ďalšou vecou by malo byť obmedzenie pohybu po mape po prijatí tejto misie. Na miesto určenia by malo viesť niekoľko ciest, pričom platí, že tá najkratšia je aj najakčnejšia alebo inak povedané, určite na nej narazíte na nepriateľa. Samotné misie by sa mali dať riešiť niekoľkými rôznymi spôsobmi, buďto je vaším vzorom Rambo a jediné, čo vás môže zastaviť je nedostatok nábojov a zlomená čepeľ noža, alebo naopak milujete Jamesa Bonda a akciu si vychutnáte pekne pomaly, potichu a trošku sa zapotíte pri premýšľaní ako ďalej.

Napriek všetkému hra nebude zameraná na príbeh, predsa len id Software sú majstri svojho diela a Rage bude hlavne o akcii. Osudy ľudí sa dozvieme z ich rozprávania, ale vždy to bude v kocke. Autori sa tiež rozhodli, že hru nebudú prerušovať žiadnymi cut scénami a celá hra sa odohráva z pohľadu vašej postavy, z tohto pohľadu zistíte všetko okolo príbehu. Toto rozhodnutie, že hra bude celá z prvého pohľadu, má podľa autorov vystupňovať atmosféru na maximum. V prípade, že by sa hra objavila s podporou 3D technológie, tak by to skutočne mohlo vyzerať zaujímavo.



Výrazným prvkom zábavy by mali byť aj buginy, ktoré sa v hre objavajú. Tieto dopravné prostriedky budú slúžiť jednak na prepravu po mape k misiám, mestám a iným obydliam, ale taktiež k obľúbenej zábave miestnych obyvateľov, ktorou sú práve závody týchto bugín. Vaše vozidlo by malo byť zabezpečené proti ukradnutiu banditami, takže sa nemusíte báť ho niekde nechať. Vyzerá to tak, že bugín by ste mohli počas hry vlastniť aj niekoľko kusov, pričom by sa mali medzi sebou líšiť niekoľkými parametrami, ako napr. zrýchlenie, odpruženie, ťažná sila a brnenie. Na každú buginu sa budú dať namontovať zbrane, takže závody a prípadne stretnutie s nepriateľom v divočine bude skutočne akčné. Nečakajte však, že by sa buginy chovali, ako skutočné stroje, opäť pripomínam, že Rage je hlavne o akcii, takže buginy sú stabilné aj v ostrých zákrutách pri súbojoch. Čo sa týka závodov, zrejme ich absolvovanie nebude úplne nutné k dokončeniu hry, ale zas to je výborný zdroj financií, za ktoré si môžete vylepšovať vašu výstroj, výzbroj, ale rovnako aj výzbroj a pancierovanie bugín. Na to aby ste sa zúčastnili závodov je treba získať licenciu. Táto úloha bude pozostávať z prebehnutia niekoľkých koridorov s mutantmi, na konci ktorých už bude čakať záverečný boss a súboj na život a na smrť. Hra by mala mať zakomponované aj RPG prvky, ale nečakajte niečo ako Fallout 3, to v žiadnom prípade. RPG prvky tu budú len veľmi jemne zakomponované. Ktoré všetky vlastnosti sa budú dať zlepšovať zatiaľ nie je úplne jasné, s určitosťou ale by sa tréňovaním mali zlepšovať jazdecké schopnosti hrdinu.

Mesto Wellspring bude vašim hniezdom záchranu a novým príbytkom v

tomto zmenenom svete. Mesto by malo byť zónou bez zbraní, takže oáza pokoja v inak drsnej divočine. Mali by ste tu mať aj vlastnú garáž, ktorá obsiahne všetky vaše kúpené, zostrojené alebo ukoristené buginy. Zo začiatku nečakajte, že by vás obyvatelia tohto mesta privítali s otvorenou náručou. Avšak okrem príbehových misií by malo byť v hre dostupné obrovské množstvo vedľajších questov. Tie vám môžu zadať ľudia v mestách, ale aj niekde v divočine, jednoducho každý, na koho narazíte. Pokiaľ tieto úlohy úspešne splníte, pohľad miestnych na vás sa začne zlepšovať. Ako som už spomenul, hra bude obsahovať aj prvky tržného hospodárstva. To znamená, že tu budete môcť obchodovať, asi nie s každým, ale len s vybranými obchodníkmi. Vzhľadom k tomuto faktu má hra nový a do detailov prepracovaný inventár. Takže veci, ktoré vám zanechali vaši nepriatelia, je dobré pobrať a vymeniť za peniaze alebo iné, pre vás dôležité predmety a suroviny. V hre by sa totiž mali vyskytovať aj technické výkresy a schémy, pomocou ktorých si môžete zostrojiť z dostupných vecí niečo užitočné. Zostrojiť by sa mala dať diaľkovo ovládaná bugina s nákladom výbušnín, vynikajúcou vecou, ktorú si tiež môžete zostrojiť je automatický guľomet na trojnožke. Ten stačí kdekoľvek postaviť a okrem likvidácie nepriateľov, upúta ich pozornosť a vy tak likvidujete protivníkov z relatívneho bezpečia. Obdobná vec je mechanický pavúk so zbraňou na chrbte, jeho výhodou je pohyblivosť, ale na druhej strane, nebude disponovať takou kadenciou ako statická veža. Zbrane, ktorými budete disponovať, sa dajú vylepšovať a zvyšovať tak ich účinnosť, veľkosť zásobníka a ďalšie veci,

ktoré už poznáme z iných hier.

Autori nám sľubujú, tak ako to už býva zvykom pri každej novej ohlásenej hre, kvalitnú umelú inteligenciu. Ľudia v mestách by sa mali zaoberať vlastnými činnosťami. Niektorí potrebujú pracovať v dielni, iní zas budú hrať hazardné hry v miestnej krčme, ďalší zas budú putovať po svete a niektorí len potrebujú vyrozprávať svoj príbeh. Spomínaná kvalitná umelá inteligencia by sa mala týkať samozrejme aj nepriateľa. Ten by pri vašej likvidácii mal spolupracovať, využívať rôzne úkryty a mal by dokázať zužitkovať aj početnú prevahu.

Neustále nám id Software opakuje, že pôjde najmä o akciu a strelbu. A podľa ľudí a novinárov, ktorí mali možnosť hru si zahrať, potvrdzujú, že títo páni ani zďaleka nezabudli, ako sa robí dobrá akcia. Podľa všetkého je strelba úplne prirodzená, hráč by si mal každý výstrel užívať a akcia je veľmi plynulá. V prípade, že utŕžite v boji zranenie, to sa bude liečiť časom, nebudú tu tak žiadne health packy. Čím ťažšie bude zranenie, tým väčšmi bude obrazovka červená, takže rýchlo do úkrytu a chvíľu sa zotavovať. V hre by mali byť jednotlivé skupiny banditov odlíšené niekoľkými znakmi. Samozrejme to bude farebné označenie, ďalej to budú rôzne signály a označenia týchto skupín. Rozoznať by sa mali dať tieto skupiny dokonca aj podľa zvoleného štýlu boja, čo vyzerá dosť zaujímavo. Kooperatívne hranie je dnes súčasťou už takmer každej akčnej hry a začína sa presadzovať aj v iných žánroch. Nebude teda chýbať ani v Rage. Avšak na hranie príbehu v kooperatívnom móde si môžeme nechať zájsť chuť. Príbeh tak ostane výhradne pre jednotlivca. Pre koop-



eráciu budú dostupné samostatné výzvy a vraj sa je na čo tešiť. Ďalšou pozitívnou informáciou je podpora split-screenu, teda dvaja hráči si hru môžu zahrať na tom istom stroji.

Že to chlapi v id Software myslia s touto hrou vážne dokazuje aj fakt, že John Carmack a jeho kolegovia pripravili úplne nový engine pre hru. Engine bol totiž kameň úrazu v posledných hrách id Software. Mnoho nových akčných hier bežalo na Unreal Engine 3, ktorý sa ukázal lepší. John Carmack tak stvoril id Tech 5 a tak ako novinári chválili akčnú zložku hry, ozvali sa hlasy, že lepšie graficky spracovanú hru doteraz nevideli a o to zarážajúcejší bol tento fakt, že prezentácie sa konali na Xbox 360, čo je v súčasnosti hardwarovo najslabšia konzola. Čo teda zaznie, keď hra bude na PS3 alebo na najvýkonnejších PC? id Software tak opäť mieria na vrchol. Keď už som spomenul grafiku, nezapru autori inšpiráciu v hrách ako je Bioshock, Fallout a vo filme Mad Max. Inšpiráciu nepopierajú, ale dodávajú, že sa snažili inšpirovať najmä svojimi predchádzajúcimi hrami a hľadali aj iné nové nápady.

O hre sa začali sporadické informácie objavovať už od roku 2007, potom prišli prvé prezentácie a v roku 2008 prišla informácia, že hra by mohla byť hotová do roku 2010, tak to aj dlho vyzeralo, napriek klasickým informáciám typu, keď to bude, vydáme to, ale bohužiaľ nakoniec prišla pre hráčov nepríjemná správa, že hra sa odkladá na september 2011. Neostáva nám teda nič iné, len čakať. Každopádne pokiaľ sa autorom podarí splniť aspoň z časti všetko, čo nám prisľúbili, čaká nás skutočne výborná akcia a zrejme graficky najlepšie spracovaná hra.





Company of Heroes Online

Po období, kedy zažívala téma druhej svetovej vojny boom v hrách rôzneho a hlavne strategického žánru už uplynul nejaký ten čas a keďže táto idea už bola vyčerpaná snád' zo všetkých možných pohľadov a smerov, nastal trochu útlm s hrami s touto myšlienkou. Musel som trochu zapátrať, aby som zistil, že viac ako rok sa neobjavila dobrá hra s tematikou druhej svetovej. No a dnes sa pozrieme na oživenie Company of Heroes v jeho online verzii.

Company of Heroes je výborná stratégia z roku 2006, ktorá si vo všetkých herných médiách odniesla pomerne vysoké hodnotenia. Veď posúďte sami, priemerné hodnotenie hry na zahraničných weboch je 9,4/10. A teraz, po štyroch rokoch, nám tvorcovia z Relic Entertainment prinášajú jej onlineového brata Company of Heroes Online (ďalej len CoHO). Teda zatiaľ len verejnú betu, ktorú som si vyskúšal. Hral som ju takmer od samotného začiatku a je poznať, že vývojári sa snažia a postupne implementujú nové prvky a podobne. Pravdou však je, že štyri roky sú už dosť dlhá doba na to, aby grafické spracovanie a engine hry trochu zaostávali a zrejme si to uvedomujú aj páni z Relicu a hru nám ponúknu ako free-to-play so systémom mikrotransakcií, čo dnes vo svete online hier fičí. Kto pozná pôvodnú hru, prípadne niektorý z jej datadiskov, tu bude ako ryba vo vode. Správa surovín, základne a jednotky sú tie isté, obmenou však prešiel veteránsky systém, ale na to sa ešte pozrieme bližšie.

Po prihlásení sa do hry je treba si zvoliť stranu, za ktorú chceme hrať a následne doktrínu alebo inak povedané špecializáciu veliteľa. Aby ste však nemuseli mať niekoľko rôznych účtov, máte možnosť vlastniť štyroch rôznych veliteľov z celkových šiestich. Výber špecializácie je dôležitý jednak z pohľadu jednotiek, ktoré budete v boji preferovať a aj preto, že každý veliteľ má ešte ďalšie schopnosti. Pokiaľ chcete, môžete si zvoliť aj výzor, ale na hru to nemá žiaden vplyv. Spojenci majú na výber medzi veliteľom pechoty, obrnencov a výsadcárov, nemecké vedenie má k dispozícii doktrínu teror, blitzkrieg a obrana. Pri hre na väčších mapách je teda dôležité správne kombinovať aj jednotlivé špecializácie veliteľov, aby ich schopnosti poskytovali výhodu, či už postupujete alebo sa bránite.

Ešte pred zahájením hry je dôležité navštíviť svoje

veliteľstvo. V tejto záložke vidíte základňu s budovami a všetky svoje veteránske (hra ich nazýva hrdinské) jednotky a bonusy, ktoré si môžete vziať so sebou do hry. Každá z budov na veliteľstve má obmedzený počet miest pre veteránov a tieto miesta sa vám postupne odomykajú s tým, ako postupujete na vyššie úrovne. Bonusy pre jednotky zlepšujú ich dohľad, presnosť, ochranu, rýchlosť a poškodenie. Systém veteránov prešiel oproti pôvodnej hre úpravou. Týchto veteránov totižto získate ako odmenu za víťazstvo a vôbec to nemusí byť jednotka, ktorá sa boja zúčastnila. Tieto bojmi zocelené jednotky získavajú aj naďalej skúsenosti a môžu sa ďalej zlepšovať až na päť úrovní, pričom každý nový level im naďalej zvyšuje schopnosti v boji. Aby však hra bola viac vyvážená a nebolo to celé len o tom vziať so sebou najlepšie jednotky a bonusy, každý bonus a každá veteránska jednotka má určitý počet bodov a za ich nasadenie v boji sa im ich pár odpočíta. Pokiaľ miniete všetky body, jednotku alebo bonus nemôžete nasadiť, kým tieto body nekúpíte za suroviny, ktoré získavate v boji, prípadne za skutočné peniaze. Aby boli veliteľia ešte viac vyrovnaní, určité bonusy a veteránov môžete nasadiť až keď dosiahnete určitý level.

Ďalšou záložkou, ktorú je dobré sem-tam navštíviť, je váš veliteľ. Tu si totižto volíte svoje schopnosti. Na výber je postupne päť z ôsmich schopností a tie sa ešte ďalej vetvia. Za každé povýšenie získate jeden bod a ten investujete do vášho rozvoja. Vidieť, že autori sa snažili o variabilitu a tieto schopnosti si nevolíte natrvalo, ale ak sa vám niečo nepozdáva, môžete to celé zmeniť behom pár sekúnd. Okrem tohto tu nájdete aj vaše štatistiky a rebríček najlepších veliteľov. Posledná záložka ešte predtým, než sa pustíte do boja je obchod, kde si tiež za suroviny alebo za skutočný cash môžete nakúpiť už spomínané bonusy alebo veteránske jednotky, ak je k vám hra na tieto veci skúpa.

Veteráni sú pripravení, bonusy nastavené, schopnosti zvolené, hor sa teda do boja. Na výber máte medzi klasickým bojom a bojom o odmenu. Odmena je veľké lákadlo, naviac poskytuje dvojnásobný zisk skúseností a surovín oproti klasickej hre, chyták je v tom, že dopredu netušíte, proti komu budete stáť, jediné čo viete je, že systém vám vyberie približne rovnako skúseného nepriateľa ako ste vy. Nie všetko je ale náhoda, v boji o odmenu si totižto môžete nastaviť



veľkosť máp a teda aj počet súperov a spolubojovníkov v hre, taktiež mapy, na ktorých ste ochotný hrať. Víťazí sa len na body. V klasickom súboji si môžete zvoliť veľkosť a mapu a samozrejme podmienky víťazstva. Buď sa hrá na body, alebo na zničenie súpera. Napriek tomu, že ide o betu je v hre pomerne slušné množstvo máp. Ak zrovna nemáte náladu na živého súpera, prípadne by ste dlho čakali, kým by sa k vám niekto pridali, môžete si zvoliť aj počítačového oponenta a musím konštatovať, že umelá inteligencia je tu skutočne na vysokej úrovni a pri prvej hre som trochu pochyboval o najľahšej obtiažnosti môjho protivníka. Hra sa snaží manažovať súboje tak, aby proti sebe stáli pokiaľ možno rovnako skúsení nepriatelia. Bohužiaľ sa nedá zabrániť problému v momente, keď narazíte na skúseného hráča, ktorý si trénuje ďalšieho generála, prípadne sa len tvári ako slabý hráč a znepríjemňuje tak hranie nováčikom, čo ich môže od ďalšieho hrania odradiť. Ak sa cítite na silnejších súperov, stačí zrušiť filter hier a nechať si zobraziť všetky hry, pričom hra vás upozorní, že nejde o vyrovnaný súboj.



Pri načítaní mapy vidíte, aké bonusy si zvolil váš súper a podľa toho sa pripraviť na boj. Začínate s veliteľstvom a inžiniermi, ostatné je už na vás. V CoHO je celá mapa rozdelená na niekoľko sektorov s kontrol-



nými bodmi, ktoré vás po obsadení zaisobujú surovinami. Tie sú v hre tri – ľudské zdroje, munícia a palivo. Za tieto suroviny vyrábate nové jednotky alebo si vylepšujete tie, ktoré už máte. Pechote môžete kúpiť lepšie automatické alebo protitankové zbrane, vozidlá dostanú lepší kanón a podobne. Už som spomenul veteránsky systém a veteránske jednotky, tu je drobná zmena oproti pôvodnej hre. Totižto vami vyrobené jednotky v boji nezískavajú skúsenosti a nepostupujú na vyššiu úroveň tak ako to bolo predtým. Teraz si levelovanie týchto jednotiek musíte zaplatiť v novej budove. Osobne mi to príde trochu zvláštne, že veteráni postupujú bez problémov na základe skúseností a normálnym jednotkám musíte lepšie schopnosti zaplatiť. Ostatné už by malo byť pri starom, takže za ničenie nepriateľa získavate veliteľské body a tie míňate na vaše schopnosti, dôležité je samozrejme využívať krytie jednotiek a tak. Čo mi však vadilo, bola nemožnosť rotácie kamery, mapu si môžete priblížiť a oddialiť, no na rotáciu zabudnite. V momente keď je nepriateľ v pozícii za kamerou, musíte s kamerou neustále behať po celej mape. Ešte jedna drobnosť, ktorá ma potešila. Beta obsahuje pôvodnú kampaň, takže ak ste premýšľali nad kúpou, už viac nemusíte.

Company of Heroes Online vo svojej bete vyzerá ako veľmi slušné oživenie

výbornej a netradičnej stratégie. Veľkým plusom a lákadlom je free-to-play a kampaň z originálnej hry. Celkovo je vidieť, že vývojári nezaspali na vavrínoch a nechcú vypustiť len nejaký online remake, o tom nás presvedča systém výberu protivníkov a veľká snaha o čo najlepšie vyváženie jednotlivých strán a veliteľov. Zaujímavý prvok sú aj veteránske jednotky a bonusy. Každopádne fakt, že samotná hra je pár rokov stará sa nedá zakryť, izometrický pohľad, absencia rotácie kamery a slabšia grafika môže niektorých hráčov odradiť. Osobne však s týmto výrazné problémy nemám a tak hru určite odporúčam všetkým fanúšikom stratégií.





Daniel "DanKanFan" Kaničar

Lara Croft and The Guardian of Light

Slečna Croftová, zmenila ste sa nám. Viete o tom? Následkom Vášho posledného počinu sa úplne zmenil náš pohľad na Vás. Je to teraz taký vtáčí pohľad (nie, nemyslím tým nič perverzné :), takže čo s tým urobíme? No predsa si dobre zahráme!

Áno je to tak, svet sa vyvíja, hry sa vyvíjajú, no a aj samotná Lara sa vyvíja. Myslím teda herne, nie len na hrudi. Preto, dnes už snáď po nespočetných množstvách pokračovaní pôvodnej série Tomb Raider prišla zmena. Radikálna zmena. Vývojári sa totiž rozhodli, že sa pokúsia vydať trochu inou cestou ako je u tejto série zažitá. Cestou, ktorá by mala osviežiť už (snáď od toľkého pohybovania sa v starobyľných kobkách) zatuchnuté princípy a gameplay. Ale pozor Lara Croft and The Guardian of Light nie je priame pokračovanie, toho sa dočkáme neskôr. Tento krát sa jedná o pokus dobyť online distribúciu na konzolách a PC pomocou dobre namixovanej akcie, arkády, drobných RPG prvkov, a ako bonus k tomu máme aj kooperáciu dvoch hráčov.



Príbeh hry je v podstate jednoduchý a slúži len ako krovie k divokej akcii. Lara sa ocitá v džungliach južnej Ameriky, kde sa istí zlí páni snažia získať artefakt „Mirror of Smoke“, ktorý dokáže ovládať cyklus dňa a noci. Nuž, ale ako to už chodí, spolu s mocným artefaktom sa na svetlo dnešného sveta dostane aj zlo v podobe temného a diabolského netvora menom Xolotl. Ten samozrejme po spánku dlhom dvetisíc rokov nemá čo iné na práci ako ihneď ovládnuť celý svet, ktorý chce priniesť pekne krásne do temnoty. Avšak chlapec jeden starejší sa tento krát prerátal, pretože na mieste činu je okrem banditov aj naša neohrozená

archeologička, ktorá rozhodne nemá v pláne zničenie sveta povoliť. No a keď sa k jej boku postaví aj ďalší hrdý indiánsky bojovník menom Totec, tak sa divoká naháňačka za zloduchom môže začať. Nuž Xolotl tak nejak nepochopil, že za tých dvetisíc rokov sa veľa zmenilo a dnešné ženy nemajú problém naháňať chlapa po všetkých čertoch, zvlášť keď majú priezvisko Croft.

Samotné herné mechanizmy a prevedenie sú v tejto sérii skutočne inovatívne. V prvom rade všetkým udrie do očí nový izometrický pohľad, vďaka ktorému hráme hru v štýle Alien Breed, prípadne s ľahkou nadsádzkou môžeme spomenúť Diablo. Laru vidíme z výšky, pričom máme dosť veľký prehľad o mape a celkovej ploche na ktorej sa hra odohráva. Ďalej je tu aj veľký posun v akčnosti hry, vďaka čomu naše zbrane nedostanú veľa času na vychladnutie. Neustále vlny nepriateľov, ktorí sú skutočne rôzneho druhu, nedajú pokoj počas celého Larinho dobrodružstva. Na ich zneškodnenie však autori pripravili rôznorodú škálu zbraní, takže si nebude nikto sťažovať. Lara môže mať pri sebe naraz štyri zbrane (zvyšné sú v zálohe v menu a dajú sa kedykoľvek meniť), pričom jedna z nich je kopia, ktorú jej na začiatku hry venuje parťák Totec. Toto je v podstate defaultná zbraň, ktorá sa hádže a nedá sa minúť. Jej sila je vcelku veľká, vďaka čomu vás nie jeden krát zachráni pred istou smrťou. Okrem bojovania ju môžete použiť aj ako pomôcku pri šplhaní sa na nedostupné miesta. Jednoducho ju hodíte a ona sa zapichne do steny. Následne si stačí na ňu vyskočiť a veselo pokračovať v ceste. Ako druhá nonstop zbraň slúžia výbušniny, ktorých máte taktiež za bezodný mešec. Pomocou nich si otvárate neprechodnú cestu, pomáhate si v rôznych logických úlohách, prípadne odpaľujete nepriateľov, skrátka, fantázii sa medze nekladú. Avšak pozor, výbušniny sú škodlivé aj na Larinu jemnú pleť a kosti, preto sa treba vždy pred ich odpálením odpratať do bezpečnej vzdialenosti. Nakoniec tu máme veľké množstvo konvenčných zbraní, ktorých repertoár má záber od klasických pištolí, samopalov, útočných pušiek, až po veľmi účinnú tarasnicu. Tá sa vám zide hlavne na rôznych bossov ako sú obri, či oživení T-rex fešáci. Zbrane sa získavajú postupne počas prechodu hrou. Dajú sa nájst voľne pohodené v krajine alebo ich môžete získať splnením rôznych úloh, ktoré sú zadané na začiatku každého levelu. Tieto úlohy majú názov chalanges a v podstate sú tu ako lákadlo na opakované hranie jednotlivých levelov, pretože



na prvý krát ich väčšinou nesplníte všetky. Jedná sa o rôzne časové úlohy, naberanie bodov, hľadanie rôznych artefaktov atď. Okrem týchto výziev nájdete v leveloch miestnosti, ktoré svojim červeným vysvietením vás síce lákajú na dobrú zábavu, avšak nie na takú akú by sme podľa toho červeného svetla čakali. V týchto miestnostiach sú totiž dosť silné artefakty, ktoré však získate až po zvládnutí logického rébusu, ktorý tu na vás čaká. Následne po opustení miestnosti však červené svetlo zhasne, a vy sa tam už nemusíte nikdy vrátiť.

Ak som vyššie spomínal drobné RPG prvky, tak som nimi myslel práve silu a účinky rôznych artefaktov, ktorých v hre nájdete skutočne veľa. Tie môžete rôzne kombinovať a na základe toho si zvyšovať silu zbraní, rýchlosť behania, odolnosť a ďalšie pre život dobrodruha potrebné veci. Tento prvok hru vcelku príjemne oživuje a vďaka nemu sa snažíte nachádzať a získavať čo najviac artefaktov.

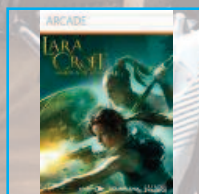
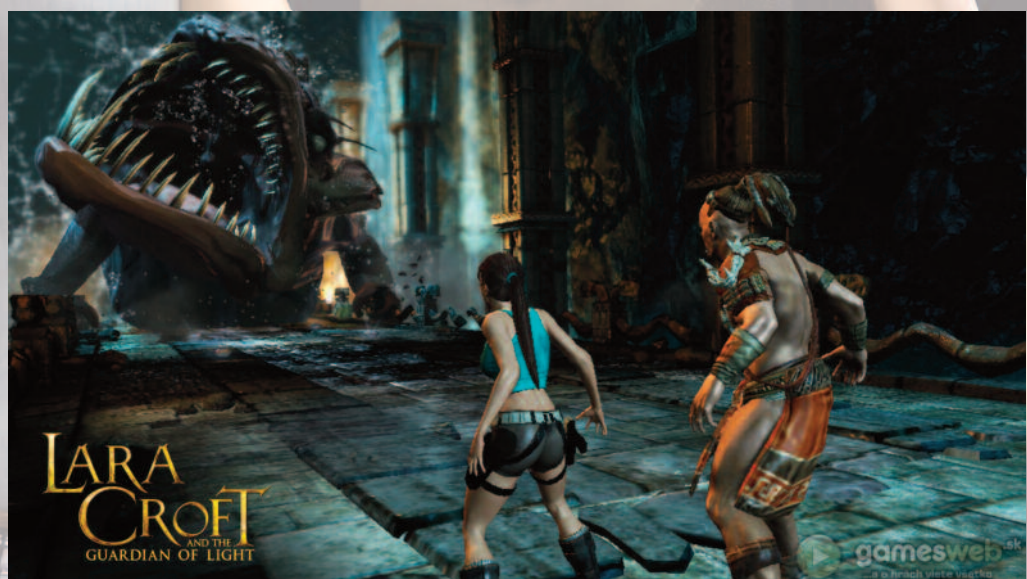


Graficky a zvukovo je hra zvládnutá veľmi dobre. Intro, či predelové cut scény sú väčšinou riešené komiksovým prevedením, avšak občas sa dočkáte aj CGI animácie. Hra samotná je vykreslená do detailov a naozaj je radosť sa na ňu pozerieť. Toto je samozrejme čiastočne spôsobené aj vzdialenou kamerou, takže rôzne detaily sú drobné a preto pôsobia vysoko kvalitne. Zvuku a hudbe nie je taktiež čo vyčítať, zbrane zvučia, výbuchy búchajú a hudba vhodne dopĺňa celú atmosféru. Jediné čo mi trochu vadilo bol dabing hlavnej hrdinky. Ten sa mi zdá mierne odfláknutý. Ovládanie hry je však urobené veľmi dobre. Namapovanie mierenia a pohybu na analógové páčky sa vydarilo a už po chvíli vám prejde plne do krvi. V rámci tohto by som apeloval na použitie gamepadu aj na PC, pretože predstava hrania tejto

hry na kombinácii klávesnica – myš, mi pripadá viac ako „zrúdna“.

Hra obsahuje aj co-op hranie, kedy sa druhý hráč ujme indiánskeho bojovníka Toteca a pekne spolu ruka v ruke s Larou prechádzajú vo dvojici celú hru. Vďaka tomuto prvku sa autorom podarilo dosiahnuť ďalšiu znovuhrateľnosť hry a určite ho odporúčam vyskúšať.

Na záver si myslím, že táto odbočka zo zabehnutej série je skutočne vydarená hra, ktorej by nemal odolať žiadny fanúšik akčných hier, a už duplom nie fanúšik Tomb Raider. Lara Croft prináša za rozumnú cenu výbornú zábavu a chytľavú hrateľnosť, ktorá vás nepustí až do samého konca hry. A o to tu samozrejme ide až v prvom rade.



PC, PS3, X360

Výrobca: Crystal Dynamics **Distribútor:** SQENIX
Multiplayer: áno, **Lokalizácia:** nie

- + - Výborná zábava
- Co-op
- Je to Lara :)
- Slabšie logické hádanky
- Občas mätúca kamera pri skokoch
- Dabing





Michal "MickTheMage" Nemec

Arcania: Gothic 4

Jedna éra sa končí, ďalšia sa začína. Niečo odchádza, niečo sa mení, jedno je však isté - nič neostane rovnaké a nemenné. Ostáva len jedno, jediné spojenie s minulosťou, i to je však nenápadne odsunuté do úzadia. Arcania, hra zo sveta Gothic, tak by sme správne mohli pomenovať pokračovanie jednej obľúbenej hernej série.

Nie nadarmo som v úvode použil spojenie „hra zo sveta Gothic“, pretože presne toto spojenie hru charakterizuje najlepšie. Necháva tak priestor okamžite sa obrátiť na ľudí, ktorí s nádejou očakávali dobré správy, či potvrdenie ich najhorších obáv. Treba to povedať hneď na začiatku a nedržať fanúšikov série v napätí. Nie, hra Arcania: Gothic 4 nie je pre vás určená. Vy, zo všetkých skupín hráčov, z nej budete najviac sklamaní a nepríjemne rozčarovaní. Nemá zmysel ďalej sa o hru nejako zoširoka zaujímať. Jedine..., ale to si povieme až k záveru recenzie.

Naskytuje sa nám otázka, keď Arcania nie je Gothic, čo teda je. Stále je to RPG, ktoré však nasleduje trendy posledných rokov – stvoríť prístupnejšie hry pre všetkých. Svojím spôsobom je rozdiel medzi treťou hrou série a Arcaniou podobný rozdielu medzi Baldur's Gate a Mass Effectom. Od zložitejších systémov k jednoduchším, tak aby hru dokázal pochopiť každý, dokázal ju obsiahnuť a zahrať. Svojím spôsobom je Arcania ilustráciou doby, nejedná sa len o zmenu v rámci jednej značky, ale je ukážkou komplexného trendu v hernom priemysle.

Staré však nechávame za sebou, pred nami ležia nové výzvy a dobrodružstvá. Starý hrdina, ten ktorý zjednotil celý kontinent, je teraz kráľom Rhobarom III. Jeho túžba po dobývaní však neutícha a jeho flotila mieri k Južným ostrovom. Zlomený a šialený muž, zdá sa, že jeho jedinou túžbou je zhromažďovať moc. Na druhej strane, náš nový hrdina je len obyčajný pastier, ktorý ma pred svadbou. Jeho jedinou starosťou je tak jeho nastávajúca a túžba odísť z rodnej dediny. S tým by mu mal pomôcť jeho mentor Diego. Avšak medzi plnením jednej bezvýznamnej úlohy je jeho rodná dedina napadnutá, zrovnaná so zemou a všetci, ktorých tak dobre poznal, mŕtvy. Armáda kráľa Rhobara sa práve prehnala dedinou. Takýto čin však nesmie ostať bez pomsty. Bezmenný pastier sa tak vydáva do sveta za pomstou a dobrodružstvom.

Svet, resp. jeho mytológia ostáva rovnaká. Nachádzame sa v známom a pritom novom prostredí. Množstvo postáv odkazuje na predchádzajúce hry, podobne sa i správa. Avšak svet je omnoho menší (najmä pri porovnaní s tretím dielom) a relatívne uzatvorenejší. Vlastne, záleží na uhle pohľadu – relatívne otvorený, či relatívne uzavretý. Namiesto podnebných pásiem tu máme striktno oddelené časti mapy. Kým nesplníte hlavnú úlohu v jednej oblasti, nedostanete sa ďalej. Pričom však platí, že niektoré oblasti sú čisto lineárne, zatiaľ čo druhé sú viac otvorené. Na prostredí vyslovene cítiť, že sa autori snažili o akýsi kompromis (ostatne ako v prípade celej hry), avšak ich zámer (alebo nedostatočné schopnosti v tejto oblasti) im príliš nevyšiel. Jedna vec je obmedziť pohyb hráča na určitú oblasť, avšak v prípade Arcanie sa tak deje príliš okato. Cesta je prehradená spadnutými kameňmi, ktoré budete môcť odstrániť až sa dostanete do istého bodu. Zamknuté dvere, ktoré neotvoríte, i keď sa nachádzajú priamo vo vašej ceste. Nie je to nič tragické, ale pri hraní to občas riadne bije do očí. Kamene, kopce, všetko je pre hrdinu prekážkou. Čím vyššia hora, tým neprekonateľnejšia prekážka. Hrdina síce cez vyššie kamene, či zráz nedokáže prejsť, ale dokáže tieto neviditeľné bariéry preskakovať. Avšak potom sa vám môže stať, že prepadnete cez útes – do vody – a hra vás automaticky zabije. Pre istotu. Obmedzené prostredie sa tak strieda s relatívne otvoreným prostredím v rámci jednej oblasti. Pričom (ako to býva zvykom i v iných hrách), čím viac sa blížite ku koncu, tým viac lineárne bude prostredie, v ktorom sa pohybujete. Takto zvolený svet má predovšetkým slúžiť na zjednodušenie orientácie. Hráč nemá prakticky šancu sa v ňom stratiť – vie presne kde je, i bez rôznych pomocníkov, či mini mapy, vždy nájde cestu a každú dôležitú postavu či cieľ „questu“. Mimochodom, keď môžeme Spellbound za niečo chváliť, tak je to spracovanie exteriérov – skrátka niektoré výhľady sú nádherné a prechádzka lesom stojí za pozornosť. Keď sa človek v hre na niečo teší, je to vždy nová oblasť, čo v nej autori pre nás pripravili, aký nádherný pohľad na krajinu nás zase čaká.

Tradičnou kulisou RPG bývajú aj rôzne podzemia a temné ruiny, tých si v Arcanii užijete do sytosti. Spracované sú so štýlovou zatuchlosťou a opäť relatívnou lineárnosťou. Je len škoda, že sa v hre nenachádzajú žiadne logické hádanky, či aspoň zaujímavé výzvy. Kobky sú síce fajn, ale



čo z toho, keď slúžia len na vyhladzovanie nemŕtvych, goblinov, orkov a inej nebezpečnej fauny. Striktne akčný nádech, bez myšlienok a teda bez problémov. Čo nás dostáva k tomu, čo je naozaj lepšie ako vo všetkých doterajších Gothic hrách – bojový systém. Je intuitívny, rýchly jednoducho šikovný. Jedno myšacie tlačítko ovláda základné i mierne pokročilé útoky, druhé tlačítko slúži na obranu a uskakovanie pred protivníkom. Protivníka treba sledovať, takticky od neho uskakovať a sekať v tej pravej chvíli. Na druhej strane i tu hra nie je nijako zložitá (na normálnej obtiažnosti), skôr si treba dávať pozor, aby hráč nevletel do skupinky protivníkov čo by mohlo mať fatálne následky. Avšak ak sa do všetkého nebude vrhať bezhlavo, nemal by mať s bojom výraznejšie problémy. Človeku by sa chcelo ironicky dodať – kde sú tie časy keď vás zabil aj obyčajný diviak. Trend „zjednodušenia“ (či „sprehľadnenia“) hrateľnosti tak pokračuje aj v prípade RP systému ako takého. Preč je neprehľadné množstvo vlastností, štatistik a potreba sa ich učenia u špecializovaných postáv. Hráč teraz postupuje automaticky bez nutnosti trénera. Máte k dispozícii „strom“ základných vlastností a tie si postupne zvyšujete. Na určitej úrovni potom získate novú vlastnosť, či sa vám zlepší kúzlo. Tento systém skutočne nemá ďaleko od spomínaného Mass Effectu. Je jednoduchý a prehľadný. Na druhej strane, systém schopností je jediný, ktorý postupom do ďalšej úrovne hráč ovplyvňuje. Základné vlastnosti sa zvyšujú len na základe vybavenia, ktoré hráč nájde (alebo si vyrobí). Alchymia a výroba všeobecne tiež prešli absolútnym sprehľadnením – nie je treba nič, len recepty, materiál na výrobu a to je všetko. Jeden kláves a už veselo vyrábate potrebné pred-

mety. Nič zložitú.

Ale preč od systémov a späť k esencii dobrého RPG a tou je príbeh, či dôvod existencie hráčovej postavy vo fiktívnom, fantastickom svete. Tým, že Spellbound zúžil hráčovu voľnosť, hnanú niekde až do prílišnej linearity, mohlo by sa zdať, že sa pokúšajú o rozprávanie epického, silného príbehu. Avšak ani to nie je pravda. Linearita sa dá ospravedlniť, keď jej je podriadený kvalitný príbeh. Áno, hlavná dejová línia má istý šarm a hráč sa v druhej polovici hry snaží

prípade Arcanie však máme náznaky sarkazmu, podpichovania herných postáv, skrátka stopy akejsi osobnosti. Lenže rovnako ako takmer v každom prípade tejto hry, i táto časť stojí a padá na nepresvedčivom spojovaní dialógov a situácií v nich obsiahnutých. Chvíľu je našťvaný, chvíľu sa usmieva, no a podivná gestikulácia postáv tiež nepridáva na charakterizácii. Strohé a príliš jednotvárne dialógy tak vôbec nepomáhajú pri budovaní atmosféry a príbehu samotného. Okrem toho, ak sa už Spellbound rozhodol ísť lineárnou cestou,



dopátrať konca – chce už vedieť ako to nakoniec celé dopadne. Avšak jeho podávanie je neohrabané, na mnohých miestach akoby nedotiahnuté. Jednak za to môžu podivné dialógy, ktoré sú nasekané, ale hlavne nepresvedčivo zahrané. O to viac to bolí, pretože je vidno ako sa autori snažili vdýchnuť i hlavnej postave trochu osobitosti. Bezmenný hrdina v prvých Gothic hrách bol smiešny panák bez štipky vlastnej osobnosti. V

mal byť i príbeh tesne spätý s týmto lineárnym herným princípom. Kým „sandbox“ blízkyk hrám stačí rámcovejší a menej výpravny príbeh, lineárne rozprávanie si vyžaduje lepší, pevnejší príbeh, čo sa bohužiaľ v prípade Arcanie nedeje. Tomu taktiež príliš nepomáhajú ani generické úlohy, ktoré sú všetky na jedno kopyto, presnejšie druhu nájdí, prines, zabi istý počet istých vecí.



Medzi ďalšie svetlé body Arcanie patrí ešte hudobný sprievod. Je nádherný, krásny, človek by sa ho možno nebál nazvať až gýčový. Dynamedion opäť odviedol štandardný kus práce, ktorý dodáva jednotlivým scenériám istý druh špecifickej atmosféry. Čo hra samozrejme len pomáha.

Písať o hre ako je Arcania: Gothic 4 a pritom zastávať istý postoj (ešte stále tak trochu :) hardcore RPG fanúšika, nie je jednoduché. Arcania totiž nie je hardcore RPG, rovnako ako z nej nebudú nadšení fanúšikovia série Gothic (ktorí už v tento moment pochopili, že pre nich už existuje jedine cesta Risenu), nebudú z nej s nadšením skákať ani hráči tradičných RPG. Arcania patrí svojim spracovaním a celkovým poňatím do kategórie „casual RPG“. Zaraďuje sa tak k hrám ako Fable, Venetica, či Rise of the Argonauts. Avšak napríklad tam kde posledne menovaná hra zlyháva – RP systém, pocit postupného zlepšovania charakteru – Arcania funguje celkom dobre. Na druhej strane po príbehovej – rozprávačskej stránke silno zostáva. Cez to všetko je tu však skupina „casual“ hráčov, ktorá by si Arcaniu mohla užiť. Ona sa totiž nehrá zle ako oddychový titul na skrátenej dlhej chvíle. Dokonca máte možnosť (len tak bez efektu) využiť aj nástroje vo svojom okolí - možno ako taká spomienka na predchádzajúce hry - kovadlina, posteľ, ohnisko, kotle, či bubny orkov :-). Fanúšikovia Gothicu by sa o hru mohli zaujímať v prípade, že sú príliš tolerantní k hernému systému a trochu casual hrania im nevaďí, teda hlavne v prípade, že majú mladšieho súrodca (alebo vlastné dieťa), ktorý by sa rád zoznámil so ságou a predtým toho veľa nehral. Arcania je tak celkom slušným vstupom do sveta RPG bez



následkov zasypania jedinca množstvom slobody, tabuliek a iných klasických RPG rekvizít.

V rámci „casual kategórie“ je tak Arcania celkom zaujímavou voľbou pre hráčov tohto typu hier. Nekladie na hráča príliš vysoké nároky, na druhej strane mu poskytne príjemný zážitok v pekne vyzerajúcom a znejúcom svete. Pre ostatných je to však otázkou momentálnej nálady, času, prípadne vkusu a výšky ich tolerancie k „ľahším“ RP systémom. Fanúšikom Gothic série sa priblíženie k tomuto titulu neodporúča vôbec – pre ich vlastné dobro. ;)



PC, PS3, X360

Výrobca: Spellbound **Distribútor:** Comgad
Multiplayer: nie **Lokalizácia:** cz tituly (PC)

+ - Exteriéry
- Plynulý bojový systém
- Casual

- - Dialógy
- Kvalita dabingu
- Casual

6.5





Michal "MickTheMage" Nemeč

The Silver Lining Episode 2: Two Households

Veľká, herná rozprávková sága. Aj tak by sme mohli sériu King's Quest nazvať. Hra The Silver Lining sa nesnaží nijako zaostávať, naopak snaží sa dostať povesti svojich predchodcov, veľkých vzorov. Prvá epizóda skôr predstavovala interaktívne pozeranie, ako skutočnú hru, avšak načrtla smer, ktorým sa bude ďalej rozvíjať.

Pre zábudlivých alebo tých čo túto epizodickú sériu ešte nestihli zaznamenať, si zopakujme, že „The Silver Lining“ je čisto projekt zo srdca fanúšikov hernej série King's Quest od Roberta Williams. Odohráva sa v jeho svete, využíva jeho postavy, ale prináša nám príbeh, ktorý by mal byť (podľa predstáv autorov) akýmsi ukončením celej kráľovskej ságy. Silver Lining bol vo vývoji veľmi dlhý čas a niekoľko krát bolo jeho vydanie ohrozené, najprv zo strany prvého vlastníka práv a neskôr i toho druhého – Activisionu. Nakoniec sa však všetko urovnalo a dnes pred nami leží druhá epizóda hry s názvom Two Households.

Kráľa Grahama sme opustili na ostrove druidov, kde musel zostať, pretože sa na ostrovy zniesla neprirodzená, magická búrka. Tá nakoniec pomíne a Graham musí pokračovať vo svojej úlohe – nájsť tri vzácne magické ingrediencie pre kúzlo na záchranu jeho detí. Tak ako v predchádzajúcej epizóde sa i tá nasledujúca odohráva v oblasti „Zelených ostrovov“, rôzne tematicky ladených ostrovov známych z King's Questu 6. Hra nadväzuje a zároveň na mnohých miestach odkazuje na svojich predchodcov. Obzvlášť dobre sa tu tak budú cítiť hráči veteráni, ktorí si ešte pamätajú celú sériu. A nie je to len prostredím, či rôznymi narážkami na minulosť postáv, ale i štýlom hádaniek, na ktoré pri hraní narazia. Nechýba tradičné kombinovanie a zbieranie predmetov, ktoré dá nepozorným hráčom istotne riadne zabrať. Našťastie treba povedať, že hra sa vždy nejakým spôsobom snaží napovedať. Či už je to v dialógoch alebo prostredí, v ktorom sa nachádza. Niekedy je to však na dlho. Avšak o to lepší pocit človek má, keď na daný postup príde. K tomu patrí samozrejme ešte jedna vlastnosť hier od Sierry – možnosť úmrtia hlavnej postavy. So smrťou samozrejme prichádza automaticky koniec hry, avšak hráč má niekoľko možností – buď sa vráti k staršej uloženej pozícii alebo zvolí možnosť „skúsiť to znova“. Vtedy ho hra presunie tesne pred nešťastnú udalosť, ktorá viedla k jeho rýchlej (niekedy veľmi pomalej, tá hra je skrátka krutá ;)

smrti. Smrť však v prípade „The Silver Lining“ nie je otravná či frustrujúca. Skôr sa tu stáva súčasťou hernej mechaniky. Umrel som pri získavaní kľúča. Kľúč potrebujem. Zrejme budem musieť hľadať iný postup.

Technický základ hry sa nijako nezmenil, avšak dočkali sme sa niekoľkých menších vylepšení. Jednak sa Graham konečne naučil bežať, a tak už nemusíte dlho čakať kým prejde z jednej strany obrazovky na druhú. Zároveň pribudla možnosť vypnúť, resp. zapnúť, skrátenú verziu rozprávania. Ergo hlas tej pani, ktorá slovné popisuje každý predmet, či každý čin, ktorý sa snaží Graham vykonať. Avšak v druhej epizóde sú podstatne kratšie a teda absolútne nezdržujúce. Ba naopak, povedal by som, že krásne oživujú celú hru. I keď i v tomto prípade by sa mohlo zdať, že je rozprávačka miestami až príliš sarkastická, čo sa naposledy príliš nehodilo k celkovému tónu hry. Avšak, pamätníci potvrdia, že podobný štýl sme mohli nájsť i v predchádzajúcich hrách.



Technická stránka hry ostáva rozporuplná. Na jednej strane je tu výborná štylizácia obrazoviek do maľovaného pozadia – väčšina textúr je robená tak, aby pripomínala štýl adventúr od Sierry, zároveň však dáva celému prostrediu akýsi rozprávkový nádych, ktorý pomáha atmosfére hry. Slabším článkom vizuálneho spracovania tak ostávajú modely postáv, na ktorých je vidno dĺžka vývoja hry a to i najmä preto, lebo autori obľubujú detailné zábery na tváre účinkujúcich. Nie je to však nič, čo by kazilo zážitok z hry samot-



nej. Skôr konštatovanie faktu. Čo môže trochu rozhádzať vnímanie hry, resp. naratívnu linku, je dabing postáv. Na jednej strane treba mať stále na pamäti, že toto nie je v žiadnom prípade profesionálny projekt. Avšak tentoraz kolísava kvalita dabingu viac ako v predchádzajúcej epizóde. Nie len po „hereckej“ stránke, ale i zvukovej kvalite – občas je počuť, že má dabing horšiu kvalitu zvuku (zrejme sa nahrával inak) ako niektoré ďalšie časti. Človek zvyknutý na rôzne druhy fan produkcií si na nedokonalé herectvo dokáže zvyknúť, avšak kolísajúca kvalita zvuku dokáže niekedy pekne vytrhnúť z herného vnímania. Našťastie sa to nestáva veľmi často.

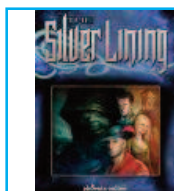
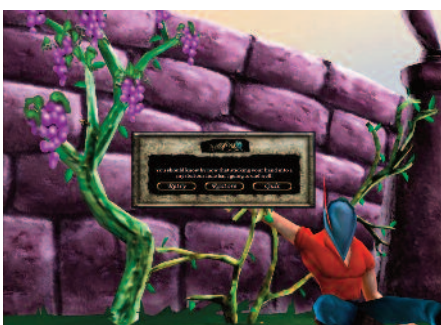
Okrem samotnej stavby príbehu (aspoň do tohto momentu) však vyniká hra v ešte jednej oblasti. Má absolútne kúzelný soundtrack. Hudba krásne sedí k jednotlivým lokáciám a udalostiam, výborne podporuje atmosféru celej hry i rozprávania.

Epizóda samotná mi zabrala niečo medzi tromi až štyrmi hodinami času. Medzitým sa príbeh stíhol posunúť len o nepatrný kúsok, čo vyvoláva trochu obavy o vyváženú celkovú dĺžku rozprávania. Ešte nás totiž čakajú tri epizódy a v takom prípade bude musieť v tých nasledujúcich získať rozprávanie neuveriteľný spád, pretože (aspoň podľa toho čo odhalila



druhá epizóda) sa pred nami rysuje príbeh epických rozmerov. Lenže Graham ešte ani nestačil použiť ingrediencie na potrebné kúzlo.

V každom prípade je však „The Silver Lining“ príjemným výletom do minulosti adventúrneho žánru, hrou, ktorá po hernej stránke výborne funguje. Samozrejme sú tu slabšie produkčné kvality, avšak trochu amatérskeho herectva s občas kostnatými dialógmi môžeme tentoraz odpustiť.



PC

Výrobca: Phoenix Online **Distribútor:** web
Multiplayer: nie, **Lokalizácia:** nie

- | | |
|---|---|
| <ul style="list-style-type: none"> + - klasická adventúra - hudba - verná nálada svojej predlohy | <ul style="list-style-type: none"> - kolísajúca kvalita zvuku - amatérsky dabing - slabšie modely postáv |
|---|---|





Medal of Honor

So značkou Medal of Honor sme sa na našich monitoroch mohli naposledy stretnúť pred tromi rokmi. Pomohla k úspešnému rebootu tejto pomaly upadajúcej série dlhšia prestávka, presunutie na reálne bojiská súčasnosti a snaha prikloniť sa k autenticite?

Keby som sa vám povedal, aby ste vymenovali jednu ľubovoľnú FPS z posledných 3 rokov odpoveď by takmer určite najčastejšie znela Call of Duty: Modern Warfare. Dôvod prečo je tomu tak je pomerne prozaický – ono totiž, a to si holt treba priznať, nič lepšieho po stránke single + multi kombinácii v tejto kategórii nie je. CoD je prostě aktuálne kráľom celého FPS žánru. No a akú šancu má proti nemu jeho revitalizovaný staronový protivník z druhej svetovej, ktorého sa rozhodlo EA taktiež upgradnúť na súčasné bojiská, tak to si skúsime zodpovedať v dnešnej recenzii.

Bohužiaľ hneď na úvod si treba povedať, že spojenie Call of Duty asi padalo počas vývoja nového Medal of Honor častejšie ako je zdravé. Teda nie, že by bolo zlé nechať sa inšpirovať konkurenciou a následne celý koncept vylepšiť vlastnými nápadmi, ale v tomto prípade z celého počtu inšpirácia srší priam vrchovate a o prínose nových nápadov sa dá taktiež polemizovať. Príbeh v FPS hrách až na pár vzácných výnimiek nikdy nehral podstatnú rolu a MoH v tomto trende pokračuje. Celá kampaň pojednáva o jednotke elitných vojakov, ktorí zohrali v roku 2002 pomerne podstatnú rolu v invázii vojenských síl do Afganistanu s cieľom eliminovať teroristickú hrozbu v podobe Al kajdi, ktorá sa objavila po útokoch z 9.11. V praxi to znamená, že sa na udalosti pozrieme z očí Tier 1 operátorov bojujúcich za nepriateľskými líniami, pilotov vrtuľníkov Apache a v konečnom dôsledku aj starých osvedčených rangerov (kde som to len videl?). K tomu všetkému tu máme dobrého plukovníka na základni v Afganistane a nie zrovna dobrého generála, ktorý do všetkého kecá vo Washingtone. Dej samotný je prezentovaný medzi jednotlivými misiami v podobe CG cutscén, ktoré síce pekne vyzerajú, ale svojím obsahom z vyššie zmienených dôvodov ničím neohúria a skôr začnú vyvolávať v hráčovi otázky prečo väčšina záberov v traileroch vypustených pred vydaním hry pochádza z nich tváriac sa ako gameplay.

To že náplň jednotlivých misí sa bude obmedzovať na formulu: „Má to na hlave turban a v ruke AK47 – zastrelť to“ som bol viac menej zmierený (tak asi ako každý hráč čo hráva FPSky). Čo ma na druhej strane zaskočilo nepripraveného je, že činnosti, ktoré vykonávate sú prak-

ticky na vlas rovnaké ako v práve zmienenom Call of Duty. Máme tu čistenie budov s cieľom zachrániť rukojemníka, stealth misie s partnerom spojené so spoločnou tichou elimináciou nepriateľov podľa jeho pokynov, sniperovaciu misiu s termálnym videním, misiu z pohľadu pilota vrtuľníka apache spojenú s čístkou nepriateľských pozícií, jazdu na terénnej štvorkolke, zúfalú obranu pozície rangermi a štandardné prestrelky s hi-tech technikou a delostreleckou/vzdušnou podporou. Vyzerá to prostě ako keby si niekto spravil zoznam všetkého čo v CoD stihnete spraviť a bod po bode to implementoval bez toho aby pridal čo i len jednu novú vec. Aby som však vývojárom len nekrivdil, treba uznať, že samotné spracovanie je na úrovni a zvlášť šialenú obranu rangerov v hlinenom domčeku, ktorý sa postupne pod návalom nepriateľskej paľby mení na hromadu sutín a let vrtuľníkom, možno radiť k tomu naj s čím sa pri hraní FPS hier môžete stretnúť. Toto bohužiaľ ale nič nemení na fakte, že pocitu De javu som sa nezbalil počas celej hernej doby, ktorá mimochodom činí na strednej obtiažnosti neuveriteľne biednych 5 hodín hrania!

Takmer celú túto dobu strávite po boku svojich spolubojovníkov, ktorí ako správni ostrieľaní vojenský špecialisti majú drsné prezývky - Panther, Vodoo, Mother (prečo mne prischlo Rabbit fakt netušim...), hovoria vojenským žargónom aby im nikto nerozumel (ignorujúc fakt, že druhá strana z nejakého záhadného dôvodu po anglicky fakt nevie) a na nepriateľa zásadne útočia svojím šarmom keďže ich presnosť strelby sa rovná nule. V čom sú naopak dobrí je, že so sebou vláčia nekonečnú zásobu munície (made in USA), s ktorou sa na požiadanie radi s vami podelia, ale len v prípade, že držíte v ruke správny kvér (made in USA). Keďže opozícia používa práve zbrane (made in Russia), do ktorých zásadne nosí pri sebe vždy len jeden zásobník a vy so sebou môžete niesť vždy len dve zbrane + pištoľ, budete väčšinu misí končiť s rovnakou výbavou s akou ste ju začali. Samotná účinnosť zbraní je OK, ale strelba z nich nemá prakticky žiaden spätný ráz, čo pôsobí pri ich používaní dosť umelo a nerealisticky. K dispozícii sú taktiež aj granáty avšak rýchlosť ich použitia je tak pomalá, že prekážku, ktorá delí vás a nepriateľa rýchlejšie obídete a eliminujete ho z blízka.

Nepriatelia sami o sebe veľa inteligencie nepobrali a tak zomrieť až na pár kritických momentov, kde čelíte veľkej presile je prakticky nemožné. V zásade sa dá povedať, že počas bojov nepoužívajú žiadnu taktiku a rýchlosť ich reakcií na dianie na bojisku je takmer nulová – častokrát sa mi stalo, že som vbehol do miestnosti, stihol eliminovať 3-4



nepriateľov a následne sa stihol otočiť a sundať ich neveriacky hľadacieho kolegu, ktorý stál za mnou pričom počas celej doby neveriacky pozeral čo sa to deje bez jediného výstrelu. Ak by sa aj náhodou stalo, že vás nejakým zázrakom niekto zasiahne, tak k dispozícii je rýchly presun do krytu (šmyknutie po zemi), ktorý vás spolu s automatickým obnovovaním života a vykláňaním sa z poza rohov činí prakticky nesmrteľným. Čo sa týka rýchlosti boja a vlastne aj pohybu samotného sa hra snaží tváriť realisticky tj. pomaly, čo sa jej vďaka vyššie popísaným aspektom príliš nedarí a v konečnom dôsledku tak sama podkopáva atmosféru a zábavnosť. Pri atmosfére by som sa ešte na chvíľu zastavil, pretože proamerickosť z nej kričí kam sa človek pozrie. Osobne mám z toho rozpačité pocity a pri pohľade na chudákov nepriateľov som sa pár krát v prvej polovici hry pristihol súcitiac s nimi viac ako s mojimi spolubojovníkmi. O čom vravím? Že zatiaľ čo vy ako Američan disponujete najnovšou bojovou technikou a takmer neustálou delostreleckou alebo leteckou podporou, Taliban má k dispozícii len staré ruské zbrane a pred vami sa schováva v jaskyniach alebo ošarpaných hlinených domčekoch, ktoré zrovná jeden nálet vrtuľníka Apache so zemou. Inými slovami hra nevykresľuje okrem spomenutia 9.11. žiadnu hrozbu zo strany nepriateľa a tak človek začne uvažovať za čo to tu vlastne bojuje.

Okrem samotnej kampane ponúka hra taktiež tzv. Tier 1 mod, v ktorom je možné súperiť s ostatnými hráčmi v rýchlosti akou preleteli jednotlivé misie (pri 5 hodinovej kampani mi prišla táto možnosť vcelku úsmevná). Coop, ktorý je dnes už tiež štandardom tu hoci by ho bolo možné implementovať

z nejakého dôvodu chýba (osobne si myslím, že sa ho časom dočkáme ako DLC podobne ako pri BC2). MoH mal podľa prísľubov EA obsahovať aj robustnú multiplayerovú zložku, ktorej zárukou kvality mali byť vývojári z DICE zodpovední za veľmi podarený a návykový Battlefield Bad Company 2. Tí sa s touto úlohou síce snažili popasovať avšak už po pár minútach hrania je badateľné, že tu niečo nefunguje tak ako má. Gro problému spočíva hlavne v prehnanej snahe udržať konzistenciu so singleplayerom a tak hráči dostávajú do ruky zbrane s vysokou účinnosťou a nulovým spätným rázom čo v kombinácii s malou veľkosťou 8 jednotlivých máp vyúsťuje k neprimerane rýchlemu zomieraniu a kempovaniu na každom rohu (po pridaní problému s hitboxami – vid' nižšie, tu máte ekvivalent nie bojového, ale herného pekla). Samotné 4 herné módy situáciu nijak nezlepšujú – máme tu Sector Control (premenovaný Conquest z BC2), Team Assault (premenovaný Team Deathmatch), Objective Raid (premenovaný Sabotage z CoD) a Combat Mission (premenovaný Rush z BC2), ktoré je možné hrať za 3 rôzne triedy – Sniper, Rifleman a Special OPS. V jednotlivých triedach, samozrejme ako je to už dnes opäť vďaka CoD štandardom, možné postupne odomykať nové zbrane a vybavenie, ktoré kvôli aktuálne pomerne nízkemu počtu hráčov spôsobujú len ďalšiu frustráciu na strane človeka, ktorý začne zrovna hrať a je hneď hodený vďaka matchmakingu do boja s vylevelovanými no-lifermi.

Technicky je na tom MoH taktiež pomerne rozpačito. Singleplayer obstaráva Unreal 3 engine, ktorý si na veľa miestach vyberá svoje slabšie chvíľky v podobe textúr s nízkym rozlíšením (sneh vyzerá zblízka jednoducho otrasne) a zvláštnymi svetelnými efektmi. Na druhej strane ponúka taktiež pekne vymodelované prostredia skalnatých hôr, v ktorých strávite pomerne veľkú časť hernej doby. Multiplayer, ktorý pre zmenu využíva zase Frostbite engine je na tom graficky oveľa lepšie, avšak z nejakého nepochopiteľného dôvodu má zase pomerne dosť nevyladenú detekciu zásahov a tak strety dvoch hráčov voči voči často nie sú o skille, ale o tom kto má viac šťastia, čo samozrejme len pridáva na frustrácii hráča. Zvuková stránka hry je na jednotku za zmienku stojí určite soundtrack, ktorý síce zaznie len v pár kľúčových momentoch, ale krásne podtrháva ich atmosféru.

Medal of Honor nie je zlá hra a má svoje pamätné momenty, ale... a tu by sme mohli začať dopĺňať pomerne obširny zoznam, ktorého hlavné body som však spomenul vyššie. V každom prípade si treba povedať, že pôvodná snaha EA o prekonanie Call of Duty má k úspešnej realizácii pomerne ďaleko a ostrieľanému hráčovi FPS bohužiaľ neponúka nič čo by nevidel v posledných rokoch niekde inde v lepšom prevedení. Pokiaľ na druhej strane FPS hry nehrávate, alebo hľadáte čisto oddychovku na jeden večer môže byť nový Medal of Honor celkom zaujímavou voľbou.

	PC, PS3, X360		
	Výrobca: EA/DICE Distribútor: EA Multiplayer: áno Lokalizácia: nie		
<ul style="list-style-type: none"> + - Epickosť niektorých momentov - Pekne vymodelované prostredia - Autenticita - Soundtrack 		<ul style="list-style-type: none"> - Krátkosť - Nulový pokus o invenienciu - Na skriptoch závislá AI - Nevyladený multiplayer 	



Michal "MickTheMage" Nemec

Dragon Age: Origins - Witch Hunt DLC

DLC sa nám začínajú množiť ako huby po daždi. Každá hra ich chce mať, každý vydavateľ by ich rád presadil a to i za cenu okresania pôvodnej hry. Zlý spôsob ako udržať záujem o hru a zároveň z nej ešte vytrieskať nejaké peniaze. Na druhej strane, dobré DLC vás dokáže vrátiť k hre, zabaviť a existovať ešte o chvíľu dlhšie v oblúbenom svete. Platí to najmä pre rôzne druhy CRPG, teda v prípade, že sa nejedná o brnenie pre koňa ;). Bioware, ako súčasť EA, nemôže byť v tomto výnimkou. Pozrime sa teda na posledné dve z nich. Dnes si preberieme Witch Hunt pre Dragon Age: Origins a o pár dní zasa Lair of the Shadow Broker pre Mass Effect 2.

hlavnej hre. Je to len akýsi nákras ich charakteru, ktorý však na tak malom priestore celkom funguje. Za čo môže i návrat jednej z najlepších postáv celého Dragon Age – vášho psa! Pes je jednoznačne najväčším pozitívom tohto DLC, pretože komunikácia s ním, rovnako ako komunikácia vašich spoločníkov, je nanajvýš zábavná. Jednoducho je



to pes so všetkým čo k nemu patrí. Keď už pre nič iné, aspoň jeho návrat je veľkým pozitívom a radosťou posledného DLC.



Lov na čarodejnicu je posledným DLC pre Dragon Age Origins. Úprimne povedané, je to na ňom vidno – v tom horšom význame slova. Vyzerá to tak, akoby sa väčšina DA tímu už dávno sústredila na tvorbu pokračovania. Ostalo len niekoľko ľudí, ktorí na poslednú chvíľu dali dohromady DLC mierne uzatvárajúce udalosti okolo (toľko oblúbenej) Morrigan. Doslova využili všetko, čo už hráč raz videl. Prakticky okrem postáv nie je v poslednom DLC nič nové, žiadne nové prostredie, všetko recyklované z pôvodnej hry, či datadisku. Avšak i napriek tomu tu máme stále istý povedomý a celkom príjemný pocit z hrania, i keď má trochu horkastú príchuť.

Vaši noví (i keď veľmi dočasní) spoločníci sú načrtnutí veľmi dobre, avšak na tak krátkom úseku nečakajte plnohodnotné uchopenie postáv, ako sme to mohli vidieť v

Nie je však jeden výborne spracovaný pes, slušne načrtnutí spoločníci, štyri znovu použité prostredia a stále otvorený koniec trochu málo? Zrejme áno, človek totiž od uzatvorenia príbehu celého Dragon Age Origins čakal niečo viac, väčšie a keď nie, tak aspoň odohrávajúce sa v novom prostredí. O samotnom závere/nezávere už ani nehovoriac. Keby v Bioware nedokázali už predtým, že vedia spraviť výborný prídavok, ktorý svet ich hier obohacuje a rozširuje, asi by som sa teraz príliš nečudoval. Bohužiaľ, Witch Hunt je len chudobný príbuzný v rovnakom čase vydaného Lair of the Shadow Broker pre Mass Effect 2.





Mass Effect 2: Lair of the Shadow Broker DLC

Na rozdiel od Witch Hunt, nie je Lair of the Shadow Broker posledným slovom v ságe Mass Effect 2, avšak prináša nám rozšírenie príbehovej línie s obľúbenou, modrou kráskou Liarou. Tentoraz je to však viac osobné ako kedykoľvek predtým – vlastne, to záleží od prístupu vášho Sheparda k Liare. Je totiž veľmi pravdepodobné, že v jeden moment vám hra môže trochu pripomenúť i vesmírnu telenovelu :)

Ako už názov napovedá, v príbehu budeme pomáhať Liare nájsť brloh legendárneho a mocného Shadow Brokera, resp. oslobodiť z jeho zajatia drella Ferona. Povedomé meno, pokiaľ ste čítali „prequel“ komiks, ak nie bude vám vysvetlené, že práve on pomáhal Liare získať Shepradove telo.

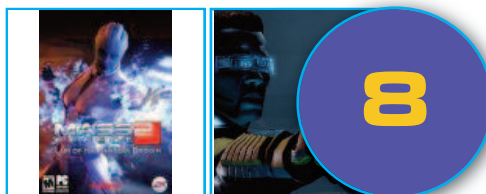
Systém hry sa samozrejme nijako výrazne nezmenil. Pokiaľ sa teda hráč do dnešného dňa nezmeril s tým, ako je celá hra vystavaná, tak ani v prípade tohto DLC nenájdete žiadnu zmenu v hre samotnej. Stále je to lineárna, filmová akcia, ktorá vedie hráča koridorom viac-menej zaujímavých prostredí, aby na nejakom mieste predviedla výborne spracovanú strihovú scénu, či dala hráčovi na výber v dialógových možnostiach. Nedá sa stratiť, nedá sa pochybiť. Na druhej strane mnohé scenérie sa dajú považovať za vizuálne krásne, priam až gýčovú.

Dabing a dialógy fungujú výborne a na konci má človek pocit, že potrebuje viac podobne dobrého materiálu. Nechýba ani drobné spestrenie hrateľnosti vo forme automobilovej (teda skôr vznášadlovej, skrátka tie



veci čo vo svete Mass Effectu používajú namiesto áut, ale lieta to ;), ktoré je síce trochu kostrbaté, ale prináša aspoň mierne osvieženie do inak klasického postupu.

Zároveň treba oceniť i prácu Bioware ohľadom príbehového rozprávania, resp. v istých prípadoch, citového zainteresovania hráča do celého príbehu. Ako dokážu jemne hrať na zabudnuté emócie z predchádzajúcej hry a bez väčších problémov ich aplikovať na súčasný príbeh. Celý Lair of the Shadow Broker je akýmsi opakom, zrkadlovým odrazom DLC pre Dragon Age. Odráža sa v ňom, čo všetko v Bioware vedia urobiť s príbehom, ako s ním dokážu výborne pracovať a manipulovať ako to môžeme vidieť na tomto DLC pre Mass Effect 2, na rozdiel od Witch Huntu.





Roman "JC" Kadlec

Sports Champions

Minulý mesiac sme si predstavili najnovší prírastok do rodiny pohybových ovládačov. PlayStation Move nás milo prekvapil a potešil svojou rýchlosťou, presnosťou a ľahkosťou ovládača. Medzi prvými hrami, na ktorých sme Move testovali, bola trojica titulov Sports Champions, Start the Party! a Kung Fu Rider. Ako dopadli?

Aby sme nezačínali recenzovanie Move hier príliš kriticky, vezmeme si na paškál sadu športov. Bez debát možno tvrdiť, že ide o to najlepšie, čo je momentálne dostupné pre Move a síce celkový koncept niekedy zaváňa „technologickým demom“ (čo aj z časti je, o tom sa netreba hádať), herný obsah dokáže príjemne prekvapiť. Hneď na úvod podotknem jednu dôležitú vec, o ktorej samozrejme už všetci hardcore hráči vedia :) Sports Champions a defacto aj zvyšné dve hry sa radia do skupiny casual a teda ich primárnym cieľom je ohúriť rádového zákazníka, ideálne nehrača. Pokiaľ sa teda budem v článku až príliš rozplývať nad tým, aké je to mávanie ovládačom super a síce nič iné sa s ním robiť nedá, ale to mávanie je FAKT SUPER, dívam sa na to z pohľadu bežného človeka. V redakcii (a aj mimo nej) sme robili zopár testov, ktoré nás o vyššie uvedenom fakte presvedčili – je to skutočne paráda.

Ostatní (cháp – majitelia PS3 spred doby Pohybovej) určite Move privítajú s otvorenou náručou. Je to niečo iné, než na čo boli posledných 15 rokov zvyknutí a zvedavosť je silná motivácia. Move má obrovský potenciál, ktorý ide ďaleko za bežné jednorázové vyskúšanie a Sports Champions je na to stavané. Na prvý pohľad sa síce zdá, že by na disku mohlo byť aj viac ako 6 hier, ale ich variabilita je veľká a taktiež aj využiteľnosť počas rôznych rodinných stretávkov alebo osláv. Stolný tenis, volejbal, súboj gladiátorov, disk-golf, bocce a lukostreľba v sebe miesia dostatočnú rozmanitosť. Mnohé z týchto hier poznáte z rôznych prezentácií a je prakticky jasné, že na týchto základoch celá kolekcia stavala. Niežeby to bolo zlé...

Stolný tenis som už chválil v predstavovacom článku a aj po ďalších hodinách som presvedčený, že ide o to najlepšie, čo Sports Champions a Move obecné ponúka. Výborná citlivosť, obrovská voľnosť v natočení rakety a celková prezentácia je o niekoľko tried vyššie ako Wii. Zatiaľ čo, pri hraní ping-pongu vo Wii Sports som sa cítil, že ide o „hranie sa na hranie stolného tenisu“, Move to

celkovou atmosférou a prezentáciou posunul do roviny „hráme virtuálny ping-pong“. Samozrejme nečakajte zázraky a fakt, že reálne loptičku pri odpale necítite je veľkým obmedzením, ale z hľadiska pocitu dosahuje Sports Champions ping-pong veľmi dobrú úroveň. Odpaly, falše, to všetko môžete robiť ako v realite, možno z hľadiska silných loptičiek je Move trochu benevolentné, ale ako som už párkrát povedal a budem sa opakovať – je to jednoducho super a treba si to skúsiť. Nehovorím, že to každému "sadne", ale kvalitu rozhodne nemožno uprieť.

Na druhom mieste v pomyselnom rebríčku celkového pocitu by som umiestnil gladiátorské súboje. Tie sú primárne určené pre dva ovládače, ale pokojne si vystačíte iba s jedným – avšak za cenu slabšieho „realizmu“ (keď to tak možno nazvať). Virtuálni bojovníci držia štít a zbraň a podobné rozloženie majú jednotlivé ovládače. Škoda, že sa pohyb postáv ovláda pomocou tlačítok na ovládači, ale snímať pohyb by bolo asi nemožné, nakoľko hráč musí ostať vo vzornom uhle kamery. Na jednom ovládači sa štít a zbraň prepínajú pomocou špeciálneho tlačítka, ale máchanie zbraňou je rovnako výborné. Opäť, Move zaznamenáva natočenie a spôsob útoku, čomu reálne zodpovedá aj správanie herných avatarov. Ku klasickým útokom si pripočítajme kombá, úkroky a špeciálne skoky a máme tu veľmi zaujímavý materiál, ktorý získava množstvo plusových bodov najmä počas hrania s reálnym protivníkom. Podobne ako v prípade ping-pongu – treba si to skúsiť na vlastnej koži. Mimochodom, počas Comics Salonu prebiehal špeciálny miniturnaj v gladiátorských zápasoch a bola to veru veľká sranda.

Lukostreľba je ďalšou disciplínou, ktorá dokáže využiť dva ovládače, ale zahráme si aj s jedným. Celkový pocit vyťahovania šípu a vystreľovania z luku bude trochu kostrbatý až divný, ale účelu posluži, hoci skôr ako lukostreľbu bude pripomínať výcvik mladých čarodejov na Rokforte. Ale budiž, ako svojský spôsob posilňovania to nie je úplne nahoršie. Mierenie je veľmi jednoduché a hoci sa autori snažili hru oživovať, celkový koncept rýchlo zvädza do stereotypu. Aj napriek tomu, že celkový systém je v podstate dobre navrhnutý, s jedným ovládačom to nie je úplne ono – pokiaľ sa chceme aspoň cítiť ako lukostrelci, potrebujeme ovládače dva!



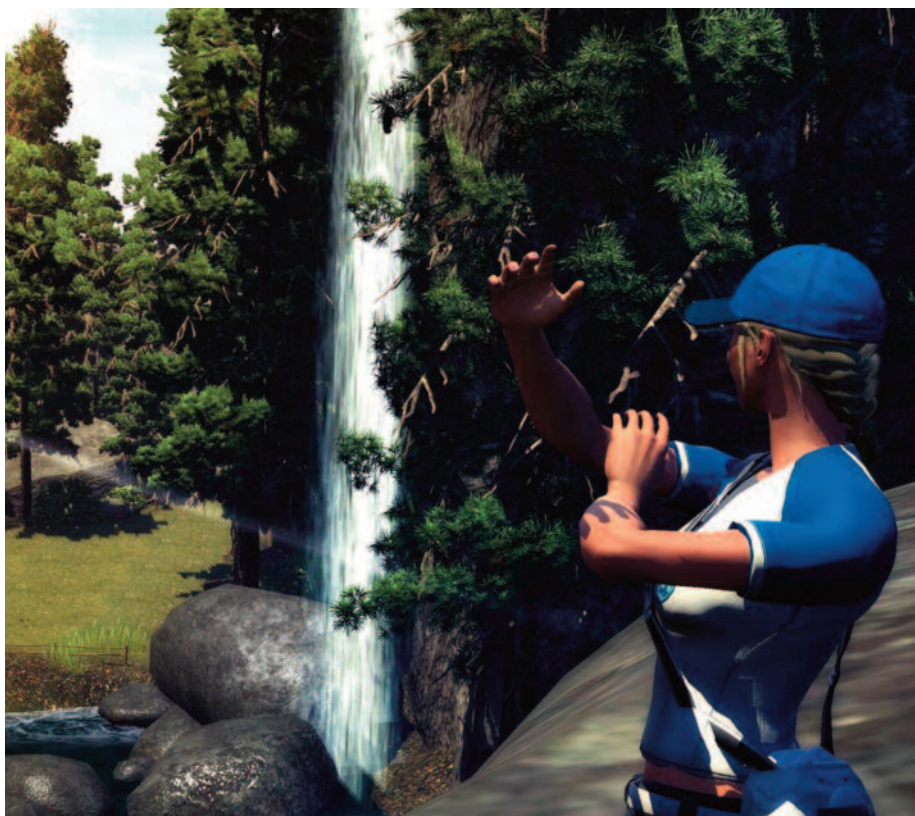
Volejbal síce tiež dokáže využiť Move do oboch rúk, avšak absencia jedného kusu je cítiť najmenej, nakoľko obe ruky sú až na výnimky (podanie, smeče) spolu a v prípade spomenutých výnimiek to nie je až taká strata. Volejbal postupne (defacto ako aj všetky hry) pred hráča predkladá jednotlivé údery a tak na začiatku sa síce začína s podaním zo

známa, avšak v USA je veľmi rozšírená. V podstate ide o kombináciu hádzania disku a golfových pravidiel – „jamky“, určitý počet odpalov (resp. hodov v tomto prípade). Opäť treba brať do úvahy poveternostné podmienky, viacero rôznych diskov, ale z hľadiska samotnej hrateľnosti ide iba púste hádzanie. Stereotyp nastane rýchlo, nakoľko hra variuje rôzne pod-

po masle s vysokou mierou realizmu.

Bocce som si nechal na záver úmyselne. Ide totiž o najnezáživnejšiu disciplínu. V podstate ide o klasické hádzanie guľičiek, ktoré sa musia čo najviac priblížiť k cieľovej guľičke. Hrateľnosť je priamočiara stereotypná a jediné čo sa mení je uhol a sila „hodu“. Opäť, celková rozmanitosť spočíva najmä v rôznych situáciách, ktoré počas hry môžu nastať, hádzanie guľičiek je však stále nezáživné. Ono, stereotyp celkovo je hlavným problémom Sports Champions. Síce sa autori mnohými spôsobmi snažia navodiť rôzne situácie a celkovú hrateľnosť oživiť, nejde im to úplne tak ako by chceli. Reálne sú totiž limitovaní obmedzeniami športov, ktoré sú v realite oveľa zábavnejšie a záživnejšie.

Pred TV s Move ovládačom síce majú svoje čaro, ale to je často limitované/ovplyvňované dĺžkou a frekvenciou hrania. Ako zábavný prvok počas rôznych spoločenských udalostí sa Sports Champions určite osvedčí, na nejaké dlhodobé a plnohodnotné hranie to však materiál nie je. Výsledné hodnotenie je však podporené mnohými prvkami (výborné spracovanie, skvelá HD grafika, prepracovanosť a realistická atmosféra), celkový zážitok a pocit z hry je však veľmi ovplyvnený subjektívnym pocitom a náladou. Pokiaľ však PS Move kupujete, určite si kúpte aj Sports Champions. Nič lepšie zatiaľ nenájdete...



zdola a odrážaním lôpt, ale postupne sa hráči prepracujú k pokročilým technikám ako smečovanie alebo klasické podanie. Aj keď defacto ide stále o to isté, určité čaro virtuálnemu volejbalu nemožno uprieť. Totiž, celkový pocit je celkom podobný realite, akurát bez boľavých rúk a nôh.

mienky, avšak hrateľnosť to neovplyvňuje, ale iba taktický postup. Hádzanie chce trochu cviku, ale po čase si hráč zvykne a všetko ide ako

Disk-golf je zaujímavá disciplína, ktorá (pokiaľ sa nemýlim) u nás nie je príliš



PS3
Výrobca: San Diego Studio **Distribútor:** SCEE
Multiplayer: áno **Lokalizácia:** nie
 + - realizmus
 - spracovanie
 - HD grafika
 - stereotyp
 - obmedzená hrateľnosť
 - mohli byť aj viac disciplín





F1 2010

Dlhé 4 sezóny sa virtuálne formule neobjavili na štarte. Nakoniec sa licencia dostala do rúk Codemasters a hľa, opäť tu máme najrýchlejší šport na svete na našich PC a konzolách. Reálna F1 sa pomaly mení na nudu a situáciu nezachraňuje ani návrat Schumachera. Ako je na tom virtuálna F1 2010?

Codemasters má so závodnými hrami bohaté skúsenosti, preto oznámenie, že práve oni dostali do rúk práva na novú F1 videohru bolo medzi fanúšikmi prijaté veľmi kladne. 18 mesiacov ubehlo, mnoho informácií, videí a screenov bolo prezentovaných a teraz tu máme finálny produkt. Konečne. Bez zbytočného zdržovania poviem, že čakanie stálo za to. Nová F1 síce nie je bezchybná, ale svoju kvalitu si drží a ponúka výborný pocit z jazdy a závodenia ako takého. Pocit rýchlosti, adrenalín počas prebiehania, to všetko v F1 2010 nájdete a síce hra pri spustení informuje o možných zdravotných problémoch, určite sa pri hraní nedolámete. Nová F1 má presne to, čo by ste od licencovanej hry čakali – kompletnú súpisť tímov a jazdcov, všetky okruhy, ktoré boli spracované s vysokým dôrazom na detail a realizmus, ale aj čosi viac....

Kariéru. Závodník – nováčik práve vstupuje do kolotoča F1. Novinárom povie ako sa volá, odkiaľ je, vyberie si z aktuálnej ponuky kontraktov a ide do krutého sveta najrýchlejších monopostov na svete. To všetko sa už deje v plnej réžii hráča a poteší, že medzi štátmi nechýba slovenská vlajka. Zaujímavý systém kariéry a celkového postupu sa neobmedzuje iba na úvodné interview. V tíme čakajú jazdcov konkrétne ciele, ktoré by mali splniť v danej sezóne, nehovoriac o veľkej rivalite medzi sebou. Prvý jazdec tímu má vždy špeciálne výhody a pre hráča, ktorý začína na pozícii dvojky, je motivácia jasná. Celkovo možno považovať túto mimozávodnú zložku za dobre navrhnutú a implementovanú. Okrem možnosti prijímať ponuky iných tímov, sledovať vlastnú výkonnosť a rast, porovnávať sa s tímovým jazdcom sú na bežnom páse aj mnohé rozhovory – samozrejme, pokiaľ si ich hráč svojim umiestnením zaslúži. Ich prevedenie je realistické, avšak reálne nemajú žiaden vplyv na samotnú hru a nikto vás tak nebude kritizovať za veľkohubé vyhlásenia a nulový výkon na trati :) Teda, možno sa to v novinách píše, ale tie autori nezakomponovali – žeby jeden z potencionálnych prídavkov v F1 2011?

To, čo sa deje mimo trate je jedna vec, ale skutočné karty sa miešajú na závodných okruhoch. Už som ich raz chválil, ale urobím to opäť – realistická grafika vyzerá výborne a virtuálnym okruhom next-gen grafika veľmi sluší. Nezabudlo sa ani na rôzne drobné detaily a pokiaľ sledujete prenosy z Veľkých cien, budete sa v F1 2010 cítiť ako doma. Mimochodom, Codemasters rozšírili kariéru aj priamo do jednotlivých častí závodných víkendov a tak každú časť začína hráč v pit-stope, kde si môže nastavovať auto (k dispozícii je aj rýchle nastavenie, čo ocenia jazdci, ktorí sa neradi príliš špárajú v detailnom nastavení), testovať zmeny, komunikovať s technikom, alebo sledovať aktuálny stav na trati. Sumárne povedané – F1 2010 aj v tomto smere obsahuje všetko čo by mala. Samotné závody a jazdenie je zábavné. Codemasters sa vyhrali najmä s pocitom rýchlej jazdy, ktorý sa im podarilo výborne zachytiť. Celkový pocit a zábavnosť závodenia je hlavnou prednosťou novej F1, pretože hranie je chytľavé a zábavné. Autori zapracovali do hry viacero nastavení a pomôcok, vďaka čomu si môžu bez problémov zajazdiť nováčikovia aj hardcore jazdci. Ale to už je defacto štandard každej správnej závodnej hry, ktorá sa chce honosiť prívlastkom simulátor. Ono, F1 2010 v skutočnosti neprináša nič revolučné, alebo nejaké úžasné rozšírenie hrateľnosti. Ponúka však kompletnú a odladenú hrateľnosť, až hráč aj zabudne, že sú to iba obyčajné formule.

Celkovú bezchybnosť sa však Codemasters nepodarilo zachovať v celej hre. Medzi hlavné problémy, ktoré nahlásili hráči z celého sveta (a s niektorými sme sa stretli aj my) patrí divné správanie sa AI, držanie hráča v pit-stope (po 5





sekundách vymenené gummy, ďalších 13 sekúnd čakania, aby prešli ostatné autá a hneď tu máme prepád z prvého miesta na 14.... tomu sa hovorí „trošku si to zdramatizujeme“, nuž divný zmysel pre humor) a kopu ďalších drobností, ktoré dokážu čiastočne a krátkodobo znechutiť celý herný zážitok. Ku cti autorov slúži fakt, že sa k jednotlivým chybám vyjadrili na oficiálnych fórach a sľúbili ich skoré odstránenie vo forme patchu.

Okrem módov pre jedného hráča (kampaň, Veľká cena, časovka) je k



dispozícii aj multiplayer. Ten je však obmedzený na 12 hráčov, čo opäť podaktorí môžu brať ako veľké mínus, reálne to však až taká tragédia nie je. Treba si však dať pozor k akej hre sa pripájate, pretože, keď sa nadšený nováčik po dvoch víťazstvách omylom pripojí do hry, kde sú vypnuté všetky pomôcky... no, povedzme, že je to značný rozdiel a svet sa predsa točí! Možno až príliš. Čo ďalej? F1 2010 podporuje dynamickú zmenu počasia, ktorá samozrejme dokáže vždy zdramatizovať jednotlivé závody. Komunikácia s tímom počas závodov je super a znie autenticky. Ohľadom samotného zvuku monopostov si netrúfam tvrdiť, nakoľko znejú reálne,

ale ide skôr o kozmetickú drobnosť, než niečo dôležité.

F1 2010 predstavujú vydarený návrat virtuálnej F1. Titul obsahuje prakticky všetky dôležité prvky, ktoré by mala správna simulácia mať. Licencie, prepracované a realistické trate, bohaté možnosti nastavenia pomôcok pri riadení, zmeny počasia a hlavne výbornú a zábavnú hrateľnosť. Milovníci F1 ne-

majú dôvod aktuálny ročník ignorovať - skutočne, F1 je tu po 4 rokoch a je vydarená. To platí aj pre ostatných virtuálnych jazdcov. A pokiaľ ste boli doteraz nezasiahnutí formulami, o dôvod viac to napraviť!

P.S. Pokiaľ autori opravia spomenuté chyby, ako sľúbili, môžete si k výslednému hodnoteniu prirátava ďalšieho pol bodu.



PC,PS3,X360
Výrobca: Codemasters **Distribútor:** Codemasters
Multiplayer: áno **Lokalizácia:** nie
 + - výborný pocit jazdy - - zopár uvedených
 - licencia - - chýb
 - celkové spracovanie, at- - obmedzenie multiplayeru
 - mosféra - na 12 hráčov





Branislav "chinaski" Hujko

Alan Wake: The Writer

Na temnom mieste stratený, unavený a zničený...

Záverečná časť putovania nočnými morami prenasledovaného spisovateľa Alana Waka mala priniesť odpovede na všetky otázky, ktoré počas jeho cesty zo spárov šialenstva vyvstali. Podarilo sa Remedy uzatvoriť svoj kruh? Alebo z nás opäť urobili bláznov s cliffhangerom na konci? No čo myslíte?

Alan Wake: The Writer je po zrušení jedného z plánovaných troch sťahovateľných rozšírení vlastne akousi bodkou za prvý dielom Alana Waka. Na úvod samozrejme nesmie chýbať seriálová rekapitulácia doposiaľ videného a zažitého a následne The Writer voľne nadviaže na predchádzajúcu epizódu s názvom Signal.

Na pohľad sa oproti predchádzajúcej epizóde nezmenilo zhola nič. Wake je neustále uväznený vo vnútri svojej vlastnej psyché a jeho najväčším nepriateľom sú jeho vlastné predstavy, stihomamy a spomienky. V tomto prípade však zdanie troška klame. Vizualne síce obe epizódy vyzerajú takmer zhodne, i keď Signal bol predsa len o niečo temnejší, ale celkovo je Writer poňatý úplne inak.

Predovšetkým si Alan začína uvedomovať, že proti temnému zlu, ktoré proti nemu stojí nie je úplne bezmocný, v čom ho podporuje jeho tajomný záchranca z minulej epizódy. Možno sa vám to zdá ako nepodstatná informácia, ale na celkovú hrateľnosť to má dosť výrazný vplyv. Napríklad už len tým, že ubúda pocitu strachu. Zrazu máte pocit, že sa netreba báť, ale treba nebezpečenstvu čeliť. Writer je oproti Signalu oveľa menej temný a strašidelný. Ak si pamätáte na niektoré scény z pôvodnej hry, kedy vás na niektorých miestach obklopili taken natoľko, že jedinou šancou bol zbesilý útek do svetla, tak na to vo Writerovi zabudnite, z Waka sa stal Mr. Catch Me if U Can, ktorý len tak pred niečim necúvne. Či je to dobre nechám na vás, mne tá troška strachu chýbala.

Už pri recenzovaní Signalu som písal, že umiestnenie deja hry do Alanovej hlavy bol od Remedy skvelý ťah, umožňuje im to totiž na rozdiel od reálneho sveta vymýšľať také kúsky a výjavy, že si sem tam budete sami pre seba hovoriť akéže to koláčiky sa pečú doma u Sama Laka (scenáristu hry) k večeri, a aj to, že dlhé, tmavé fínske večery asi nie sú príliš

pretkané optimistickými náladami. Ak by som totiž mal charakterizovať Writera jedným slovom - použijem určite výraz psychadelický. Naozaj niekedy skutočne neviete čo sa deje, prečo sa to deje a aký to má vlastne účel, nie je to však na škodu, práve naopak dokážete sa potom omnoho lepšie vcítiť do kože samotného Alana Waka. Za všetko spomeniem scénu, kedy vstúpite do miestnosti, aby sa následne celá realita okolo vás premietla do akéhosi obrovského ruského kola (áno to je ten veľký kolotoč) a vy prebiehali postupne po jednotlivých miestnostiach a častiach Alanovho života. Nechápete? O tom to je! Jednoduchého psycho.

Aj akčnú časť hry tentokrát autori riešili inak ako v predchádzajúcej epizóde. Tá bola jasne najakčnejšia zo všetkých, ktoré sa v hre predstavili. Tentokrát Remedy trocha pribzdili, aspoň teda čo sa strieľania týka. Pasáží, kedy si zastreiate síce nebude málo, ale skôr ako olovené včielky sa v nich oplatí používať rozum. Prečo rozum? Pretože je koncept týchto pasáží teraz vymyslený troška inak. "Taken" na vás teraz málokedy útočia v malom množstve, prakticky počas celej epizódy sa na vás valia doslova hordy obyvateľov Bright Falls posadnutých temnotou. S tým čo máte poruke a s tým počtom nábojov, ktorý máte by ste mali proti nim len veľmi malú šancu. Je teda dobré sa obzerať okolo seba a skutočne netreba mať orlí zrak, aby ste si všimli levitujúcich nápisov, ktorých osvetlenie baterkou opäť spôsobí nejakú tú akciu, ktorá vám pomôže zbaviť sa oponentov. Pre plynulosť hry je to určite dobré, za celú dobu hrania som nenarazil na jednu jedinou pasáž v ktorej by som sa zdržal, no priznám sa mňa tento spôsob riešenia problémov veľmi neoslovil. Hru to robí oveľa jednoduchšou a osobne som mal pocit, že betatest v tomto prípade troška nefungoval, keďže som počas trvania epizódy, ktorú som zvládol za 67 minút čistého času ani raz nebol zabitý. Zomrieť sa mi podarilo iba vďaka mojej nešikovnosti, keď som skočil mimo plošinky na ktorú bolo treba dopadnúť.

Writer sa, až na úplný záver, skôr ako na strieľanie a ničenie "taken" zameriava na iné aspekty. Nájdete tu oveľa viac "hravých" pasáží, kde budete musieť osvetľovaním nápisov stavať cestu k ďalšiemu cieľu, je tu viac pasáží, kde bude treba načasovať svoj skok, alebo svoj pohyb a takisto je tu viac dialógov, alebo monológov samotného hlavného hrdinu. Spoločníkom na vašej ceste vám tentokrát nie je



Barry, hoci ten sa tu objaví (a opäť vás rozosmeje svojim monológom v ktorom Alanovi oznámi, že to, že je len predstava v jeho hlave ešte neznamená, že nemá pocity...), ale Zane, tajomný Wakov predchodca v historickom skafandri, ktorý pomáha Alanovi so záchranou. Dôjde ale aj na stretnutie so starými známymi z pôvodnej hry, len vás nesmie prekvapiť, že niektoré nebudú až také príjemné :)

Žiaľ postupom času si čím ďalej tým viac uvedomujete, že jediné čo vás na celej epizóde zaujíma je to, ako sa uzavrie celý príbeh. Jednoducho psycho zážitky, ktoré sa vám odohrávajú

na obrazovke už dospejú do takého bodu, že sa ani nesnažíte ich chápať a len utekáte v štýle Forresta Gumpa nevedno kam a nevedno za čím. Nevieť, celú epizódu som sa nevedel zbaviť dojmu, že ani samotných Remedy už tvorba tohto DLC nebavila a tak ho len tak rýchlo sfúkli, aby nejak doklepalí Wakov príbeh. Je to škoda, pretože po vynikajúcej hre a pomerne vydarenom prvom DLC je The Writer

skôr sklamaním, hoci mu nemožno uprieť snahu vysvetliť všetko čo sa s Wakom deje. Lenže pár minút napätia na úplný záver by nemalo byť tým čo vás má prinútiť dať 560 MS Points za celú epizódu, ktorá vás prinúti rozmyšľať nad tým, či vôbec dokážete chápať víziám scenáristu a po slabej hodinke hry vás sklamaného nechá pozeráť sa na nepopísaný kus papiera.



Xbox 360

Výrobca: Remedy Distribútor: Microsoft
Multiplayer: nie, Lokalizácia: nie

+ - Konečne uspokojivý koniec - Krátke
- Nezábavné
- Neprehľadné





Juraj "Duri" Dolniak

Sniper: Ghost Warrior

Nieko t'a videl, no nikto radšej nemal vedieť, že existuješ! Nie, tieto slová sa nevzťahujú na hlavného protagonistu FPS *Sniper: Ghost Warrior*, ale na samotný produkt, ktorý z vašej mechaniky vyletí ako obed z modelky. **Finálna, teda skôr plná verzia hry (pre výraz „finálna“ by sa museli doladiť tony obsahu) zavítala aj do našich končín. Preklepli sme si ju a ďakujeme, stačilo.**

Nieko si myslí, že byť herným recenzentom je jednoduché. Veď sa v ich živote nepretržite opakuje prostý cyklus „zahraj – zrecenzuj“, všakže? Ešte k tomu majú recenzované produkty k dispozícii vopred a „do vienka sa im dostanú tie najlepšie z najlepších“. Treba si ale uvedomiť, že jestvujú aj hry, o ktoré taký masívny záujem nie je, no aj napriek tomu ich musí redaktor sprostredkovať hernému publiku. K takémuto typu hier sa bohužiaľ zaradil aj nádejný *Sniper: Ghost Warrior*, ktorý k nám dorazil z rúk nemeckého City Interactive.

Počas prvej cut-scény sa zoznámime s hlavným hrdinom, elitným vojakom Tylerom, ktorého najvernejšou kamarátkou je jeho snajperka. Netrvá dlho a do konfliktu hry sa pomaly dostávate prostredníctvom loading obrazoviek, predstavujúcich aktuálny cieľ, a vysielачky, ktorá vás vyzráha pred blížiacim sa nebezpečenstvom. Hneď prvá misia, keď mal Tyler za úlohu nenápadne eliminovať jednu z hláv gerilového gangu, však nevyjde podľa plánu. Poplach bol spustený a zmarená misia vás s okamžitou platnosťou zasvätila do prebiehajúcej vojny v oblasti uránových baní v strednej Amerike.

Hra od vás vyžaduje okamžité a rýchle reakcie, pretože vaše poslanie spočíva v nenápadnej likvidácii. Zneškodniť cieľ a zdrhnúť bez akéhokoľvek podozrenia – tak znie vaša úloha. V jej plnení nám „helfne“ okrem iného odstrelovačka, ktorá nás bude sprevádzať po väčšinu hracej doby. Takisto sa nám do rúk dostane aj samopal či pištoľ, základnou výbavou sú hádzacie nožičky a ak budú mať nepriatelia presnú mušku (a to si píšete, že budú), zide sa aj lekárnička v podobe injekcií. Hlavná je však samozrejme snajperka, na ktorej si dali autori skutočne záležať. Snažili sa najmä o čo najrealistickejší pocit zo strelby a neporušiť fyzikálne zákony. Tie uplatníme predovšetkým pri eliminácii z diaľky, kedy sa nám do cesty postaví prírodné sily, teda vietor. Počiatočné misie si v

koži snajpera Tylera budete doslova užívať, ale to len do momentu, kým si neuvedomíte, s akými „profesionálmi“ to máte dočinenia.

Protivníci doslova sršia inteligenciou. Najhoršie na tom je, že sú inteligentní až príliš. Prestrelky neraz ukončili moje hranie, pretože po drvivej väčšine z nich som mal chuť hodiť gamepad do telky. Nakoniec som tak neurobil (škoda televízora) a horko-ťažko som sa pokúšal prehrýzť hrou ďalej. Čert nám bol dlžen ten hrozný pocit pri súbojoch, kedy si pripadáte akoby ste práve bojovali s terminátormi. Tí vás totiž v pohode zostrelia samopalom hoci aj z niekoľko metrov vzdialeného útesu a guľky si to občas namieria aj cez váš úkryt. V tomto chaose sa popritom musia vnímať príkazy z vysielачky a hlavne dbať, aby vás jedna z tých téšesťstoviek práve nezniešla zo sveta. Hráčov vonkoncom nezachráni ani Tylerovo trávnikové zamaskovanie, ktoré je skôr na okrasu než na úžitok. Práve na milimeter presná AI nakoniec potopila celý titul.

Pri preview verzii sme sa síce zmienili o pomerne kvalitnom vizuálnom stvárnení, výsledok a to konkrétne xboxová verzia na tom dopadla podstatne horšie. Aj keď prostredie pôsobí ako taká nedokončená napodobenina džungle z *Crysis*, najväčšiu neplechu robili tiene. Tie sa počas cut-scén nepekne mihotali a preskakovali, to už ich absencia by zrejme pôsobila lepším dojmom. Nemilo nás prekvapilo aj neustále doskakovanie objektov. Ak je toto ten engine Chrome 4, ktorý poháňal aj *Call of Juarez: Bound in Blood*, radšej sa nevyjadrujeme k tomu, čo s ním dokázalo City Interactive... Tvorcov však chválime za občasné bullet-time vsuvky a krátku, no za to štýlovú animáciu pri headshote, v ktorej sa nám rotujúca guľka ukáže do posledného detailu.

Na záver nám zostáva na jazyku otázka, prečo je výsledný *Sniper* taký, aký je. Absencia finančných prostriedkov alebo istota, že produkt naozaj uspeje? Nech je tomu tak či onak, hru hodnotíme ako jasný priemer. Hoci potenciál mala, City Interactive pohorelo na svojich pomaly tradičných chybách.



PC, X360

Výrobca: City Interactive, Distribútor: TopCD
Multiplayer: áno, Lokalizácia: nie

+ - pekné prostredie
- strelba zo snajperky
- bullet-time
- krátkosť

- umelá inteligencia
- grafické spracovanie

5



Roman "JC" Kadlec

Blade Kitten

Preč je doba, kedy sa na XBLA a PSN objavovali iba rôzne minihry. Aktuálne tituly v mnohých prípadoch pripomínajú vydarené budgetové kusy a častokrát sú ešte kvalitnejšie, než niektoré hry v krabici. Blade Kitten svojím komixovým šarmom, trhnutým príbehom a nenáročnou oldschool hrateľnosťou vyzerá na prvý pohľad veľmi pútavo. Aký je však pohľad druhý?!

Kit Ballard vyzerá ako mačka. Mačka s ružovým účesom a vo fialovej kombinéze. A veľkým mečom. Samozrejme, toto nie je normálna kombinácia, takže jedna polovica čitateľov zhrozene odchádza a tá druhá sa pýta, či má aj minisukňu. Niežby to bolo podstatné... Stratená vo vesmíre však rozhodne nie je. Akokoľvek to je neuveriteľné, Kit je dobre známym lovcem odmien, čo zároveň aj začína zápletku príbehu. Ďalší job, ďalšia rutina. Realita je však úplne iná, ako nám predstavuje hneď prvá „špecifická“ cut-scéna. Celkovo Blade Kitten sa k slovíčku „špecifická“ veľmi hodí, minimálne z hľadiska celkovej prezentácie. Popis hlavnej hrdinky máme úspešne za sebou, podobne šialené je aj prostredie a nepriatelia a príbeh samotný je iba samoúčelná nitka, ktorá spája jednotlivé herné úrovne.

Z hľadiska hrateľnosti ide o klasický koncept 2D arkády, ktorá ako každá slušná next-gen hra dostala pol rozmeru naviac. Ide o kozmetickú zmenu, problémom je samotný dizajn levelov, ktoré sú mnohokrát príliš rozťahané a nezaujímavé. Možno ide o subjektívny defekt, ale celkovo mi v Blade Kitten chýbala nejaká šŕava,

alebo aspoň korenie. Jednoducho, všetci radi skáčeme, ale samotné úrovne sú navrhnuté tak, aby hráč neustále odbiehal od hlavnej linky a zbieral milión bočných drobností (= virtuálne peniaze), alebo zdolával krivoľaké oblasti. Je pravda, že som vo vesmíre nikdy nebol, ale pokiaľ to tam takto aj vyzerá, nemáme čo závidieť. Ťažko zvalovať vinu na nešikovnosť grafikov, alebo úchylnosť hlavného dizajnéra, výsledok je jednoducho nezaujímavý. Akcii chýba spád, Kitinke tempo situáciu nezachraňujú ani ostatné prvky.

Vo výsledku je to jedna veľká škoda – Blade Kitten obsahuje veľa úrovní a ako celok ponúka dostatok herného obsahu, že by to vystačilo aj na plnohodnotnú hru (single-player kampaň je pri normálnom hraní dlhšia než v prípade Medal of Honor)... lenže, aký je dôvod hrať? Autori menia úrovne, menia prostredia, dokonca umožnia aj

jazdu na mimozemskom „niečom“ ale výsledok sa stále utápa v stereotype a nezaujímavosti, čo degraduje celú hru do kategórie „lepší priemer“. To je samozrejme škoda, nakoľko potenciál tu bol veľký – príbeh a univerzum v komiksoch a prepojené s hrou, špecifický grafický štýl a atmosféra hry... len ten stereotyp pôsobí ako piate koleso.

Blade Kitten je zaujímavým materiálom pre určitú skupinu ľudí – pre tých, ktorí majú slabosť na kawaii ružové mačičky so skutočne piskľavým hlasom, pre hráčov, ktorí relaxujú pri tuctovej arkádovke (akokoľvek je ostatok zaujímavý) a pre matematikov, čo prepočítavajú pomer cena výkon. Bohužiaľ, pre väčšinu ostatných hráčov bude Blade Kitten len výstredná a nezaujímavá arkáda, ktorá si zároveň zle naplánovala dátum vydania do najhustejšieho obdobia. Škoda toho....



PC, PS3, X360

Výrobca: Krome Studios Distribútor: Atari

Multiplayer: nie Lokalizácia: nie

+ - hlavná postava - stereotyp
- komiksová - divný dizajn
grafika úroveň

- sem tam svetlé miesta - absentujúca motivácia





Branislav "Atavius" Brna

Ace Combat: Joint Assault

Najrýchlejšie a najsmrteľnejšie stroje na svete sa vracajú späť na PSP aby nám znova pripomenuli, že aj pri nudnom cestovaní sa dá kráľovsky baviť. Pripútajte sa, ide sa lietať.

Ako sa spoločnosť Sony v posledných rokoch stihla presvedčiť už dvakrát, úspech hernej konzoly nedefinuje ani tak HW (aj keď ten samozrejme je taktiež dôležitý), ale hlavne množstvo a ešte dôležitejšie kvalita titulov, ktoré sú na danej platforme k dispozícii. Kým v prípade PS3 sa nedostatky týkajúce sa absencie kvalitných hier podarili Sony ešte vcelku rýchlo vychytať, pri pohľade na knižnicu PSP situácia nie je po kvalitatívnej stránke (kvantitatívne je na tom pomerne dobre) zďaleka taká prívetivá ako by si vlastník tejto inak šikovnej hračky prial. Inými slovami herných klenotov, pre ktoré sa oplatí PSP vlastniť je naozaj málo a pokiaľ z nich odrátame PS1 klasiky zostane nám veľmi nelichotivé číslo. Medzi tieto klenoty dodnes patrí pravdepodobne prvá naozaj kvalitná hra pre PSP honosiaca sa názvom Ace Combat X: Skies of Deception. Otázka je teda v tomto prípade viac než jasná dokázal Joint Assault prekonať vysoko nastavenú latku svojho predchodcu?

Pre tých, ktorí o sérii Ace Combat nikdy nepočuli je hneď potrebné povedať, že sa jedná o arkádový letecký simulátor bojového pilota. Ak teda čakáte realističnosť máte smolu a tiež ste pravdepodobne nikdy nič na PSP nehrali keďže vďaka jeho ovládaniu si niečo ako realistický letecký simulátor na ňom nie je ani možné v rozumnom prevedení predstaviť. Realističnosť v Ace Combat hrách proste končí pri licencovaných modeloch lietadiel – v tomto prípade cca 40 a fyzikálneho zákona zvaného gravitácia.

Čím sa na druhej strane Ace Combat séria od ostatných štandardných leteckých simulátorov líši je príbeh, ktorým sa ako tak snaží hráča do hry viac vtiahnuť. Slovíčko snaží je v tomto konkrétnom prípade na mieste, keďže dej Joint Assault je prakticky len súhrn 21 leteckých misií, ktorý pojednáva, ako to býva v poslednej dobe zvykom, o teroristoch, súkromnej vojenskej organizácii, zrade špičkových pilotov kvôli peniazom a snaží sa do toho pridať no ehm, poisťovníctvo. Príbeh tu hrá proste druhé husle a cutscény slúžia skôr na oddych vašich ubolených prstov medzi jednotlivými misiami.

Pokiaľ patríte k pravidelných hráčom Ace Combat hier bude

náplň už zmienených 21 operácií do určitej miery sklamaním. V zásade až na jednu výnimku v podobe pilotovania Boingu 747 tu totiž nie je nič čo by sme nevideli v predchádzajúcich dieloch tejto inak skvelej, ale už pomaly ohranej série. Okrem lietania nad metropolami - Tokio, Londýn, San Francisco si zalietate aj nad egyptskými pyramídami, oceánom a navštívite tiež staré osvedčené Rusko. Čo sa týka samotných leteckých súbojov sú stále na vysokej úrovni tak ako ich poznáme a od minula nám pribudlo hneď niekoľko obrích leteckých pevností, ktorých postupné ničenie spojené s nutnosťou udržiavať s nimi dostatočný kontakt v kombinácii s ich protileteckou obranou prinášajú pár zaujímavých zábavných momentov avšak vzhľadom na to, že niekto si počas vývoja povedal, že by bol dobrý nápad ich mať v hre čo najviac zmenia sa pomerne rýchlo na nudu. Do plnenia štandardných úloh sa v niektorých misiách taktiež mieša zmienená letka zradných pilotov, ktorých likvidovanie dá naozaj zabrať a zbytočne ubíja inak rýchle tempo hry. K rýchlemu tempu sa viaže časový limit, ktorý síce nikdy nie je šibeničný, ale z psychologického hľadiska hráča núti stále sústrediť sa na primárne ciele misie a všetko ostatné ignorovať.



Určitých vylepšení doznal manažment hangáru a tak pred každou misiou si už nielenže môžete zaobstarať stroj, ktorý sa na misiu hodí presne podľa vašich predstáv, ale navyše ho tiež môžete vylepšovať dokupovaním nových dielov, ktoré upravujú jeho štatistiky. Na vášho miláčika tiež môžete pridať jeden z pripravených emblémov.

Hlavným ťahákom Joint Assault je možnosť prejsť si celú kampaň v coop móde až s 4 priateľmi, čo síce pridáva kam-



pani na atraktivite, ale ako som tiež počas môjho hrania postrehol tiež výrazne skracuje inak 8 hodinovú kampaň keďže hra na pridovaných hráčov zjavne nijakým spôsobom nereaguje a posla na Vás presne tých istých nepriateľov ako v single-playeri. Okrem coop módu je tu samozrejme aj VS mód kde sa môžu naraz až 8 hráči vybláznit' vo vzduchu proti sebe.

Joint Assault ponúka oproti svojmu predchodcovi o niečo vylepšenú grafiku, ktorá má určité problémy s frameratom v prípade, že chcete hrať priamo z UMD avšak po krátkej inštalácii dát na Memory stick, ktorú hra taktiež ponúka sa tento problém prakticky úplne stratil. Na hráčov čaká tiež vylepšená kamera, ktorá kopíruje pohyb lietadla troška oneskorene a veľmi dobre tak v'ahuje hráča do diaľky na obrazovke(veľa krát som sa pristihol, ako pri manévroch nakláňam podvedome celé PSP). Soundtrack na jednej strane ponúka pár pekných orchestrálnych kúskov, ale keďže jeho väčšiu časť tvorí podivná zmes gitarových vypalovačiek a niečoho čo znie ako kombinácia technu a japonského popu celkový dojem z neho je pomerne rozpačitý.

Po celkovom zhrnutí mi nezostáva nič iné ako konštatovať, že Joint Assault síce neprináša oproti Skies of Deception až na pár drobných zmien a pridanie coopu nič nového. Úprimne sa však ako vlastník PSP musím priznať, že to nič nemení na fakte, že Joint Assault patrí k tomu najlepšiemu s čím som sa na tomto handhelde stretol, takže pokiaľ dokážete odignorovať stereotypnosť kampane máte ideálneho kandidáta, ktorý Vám zmení nudnú cestu na leť v oblakoch rýchlosťou zvuku.



PSP

Výrobca: Namco Distribútor: Namco

Multiplayer: áno Lokalizácia: nie

- + Grafické spracovanie
- Coop multiplayer
- Letecké súboje
- Ničenie leteckých pevností
- Príbeh
- Neintuitívne menu
- Stereotypná kampaň





Daniel "LordDan" Hujo

Front Mission Evolved

Sadnite do kokpitu, zapnite si pásy a pripravte sa, svet roku 2171 nie je prechádzka ružovým sadom, mnoho krajín a mnoho malicherných sporov. Za tých pár rokov prešli vojnové stroje obrovským vývojom a ten kokpit, do ktorého ste sa usadili je zopár metrov nad zemou a váš stroj je výkonný robot, zostrojený na dokonalú deštrukciu. Vitajte teda vo svete Front Mission Evolved.

Po zhliadnutí videa ešte pred vydaním hry som nabral dojem, že by mohlo ísť o vcelku slušný počin, keďže séria echWarrior mi nie je cudzia a človek si aspoň skrátí čakanie na piate pokračovanie, no a navyše má za sebou Front Mission Evolved pomerne dosť starších súrodencov, síce z iného žánru, ale kto by si predsa dovolil experimentovať a príliš riskovať stratu fanúšikov. Musím povedať, že vývojári z Double Helix Games túto úlohu moc nezvládli a servírujú nám len priemernú akciu z pohľadu tretej osoby, ktorá vás niekedy núti premýšľať, kedy táto katastrofa konečne skončí. Aby to ale hneď od začiatku nevyznievalo príliš negativisticky, dočkal som sa aj pár lepších momentov, no je ich tu poskromne.

Príbeh je tiež tá časť hry, kde sa nezbavíte nutkavého pocitu pri každej filmovej scéne, aby ste to rovno preskočili. Nevieť či Japonci frčia na takýchto veciach, ale teda dejová linka je jedno obrovské kliše, kde snáď už na začiatku tušíte koniec a všetky prekvapenia, ktoré pre vás hra nachystala vám žiadnym spôsobom nevyvedú z miery. Vaše alter ego má meno Dylan Ramsey a povoláním je inžinier v spoločnosti vyvíjajúcej práve robotické bojové stroje, ktoré sa vo Front Mission Evolved volajú Wanzer. Pri testovaní nového typu wanzera ste svedkom útoku na orbitálny výťah, pričom si uvedomíte, že v neďalekej budove pracuje váš otec na vývoji obranného systému EDGE pre tieto mechy a tak sa vydávame na záchrannú misiu. Samozrejme, že otca nenájdete, ale za to stretnete armádu, ktorá vám ako skúsenému pilotovi wanzera ponúkne možnosť zapojiť sa do tejto vojny. Nasleduje tak zoznámenie sa s aktuálnou politickou situáciou, ktorá je asi taká veselá ako keď vládne Mečiar, Fico a k tomu prizvú ešte aj Paroubka. Celý svet je rozdelený na množstvo štátov alebo frakcií s trojprísmenovými skratkami a jediné čo viete, že každá disponuje svojím vlastným orbitálnym výťahom, inak netušíte, čo skratky znamenajú a čo sú to za štáty a vôbec

vás to ani netrápi, pre vás je hlavná záchrana otca.

Úvodné testovanie vás má zoznámiť s ovládaním wanzera, no klávesy, ktorými sa robot ovláda, vám hra akosi zabudne predstaviť a tak sa musíte pozrieť do ovládania sami. Zo začiatku je ovládanie wanzera jednoduché, akonáhle ale robot disponuje plnou zbraňou silou, čo sú dve zbrane v rukách a dve na ramenách, stáva sa z ovládania nočná mora. Pokiaľ sa ocitnete v boji s niekoľkými protivníkmi a chcete zmysluplne postupovať, kryť sa a využiť celý útočný potenciál mecha, nebude to možné, klávesnica vám spracovanie toľkých príkazov naraz neumožní. Väčšinou tak budete len tupo zachádzať za roh, potom vyleziete, vystrelíte rakety, vypálite z pušky a hurá zas za roh. Aj napriek menej vydarenému ovládaniu sú tieto veľké súboje asi najadrenálnovejšou časťou hry a ak využivate prostredie, skutočne aspoň na pár momentov máte pocit, že sa bavíte.

Dizajn úrovni je typický pre tento typ akčných hier. Čaká na nás uzatvorený koridor s pár slepými odbočkami, kde väčšinou nájdete balíčky peňazí, senzory alebo emblémy. Na každej mape je umiestnených 20 senzorov a vašou úlohou je ich všetky zničiť, pričom odmenou vám budú peniaze, žiaden iný bonus nedostanete. Musím konštatovať, že nech som mapu prechádzal akokoľvek pozorne, nikdy sa mi ich nepodarilo nájsť všetky, takže vo výsledku to skôr zdržuje. Emblémy sú vždy len tri a ich lokalizácia na väčšine máp nie je problém, keď ich objavíte všetky, opäť čakajte finančnú odmenu. Tieto vedľajšie veci na mňa tak pôsobia veľmi rozporuplno, na jednej strane balíčky peňazí a emblémy nájdete bez problémov, no pri hľadaní senzorov si nakoniec vždy poviete, koľko zbytočného času vám to zabralo a aj tak ich nemáte všetky. Ešte mi nedá nespomenúť grafické spracovanie hry. Ak som povedal, že hra je priemerná, tak grafika na plných detailoch je na súčasnosť podpriemerná. Na mňa pôsobila veľmi krabicovým dojmom, rôzne vozidlá a budovy akoby boli len kocky a kvádre naskladané vedľa seba. Deštrukčný model prostredia nie je ničím zvláštny, wanzer zničí všetko, čo je menšie ako on a na budovách rakety nezanechávajú žiadne poškodenie.

Niektoré úrovne, najmä tie na konci jednotlivých častí hry, sú zakončené boss fightom v kruhovej aréne. Prvých pár



We're busting through.

súbojov v aréne mi prišlo zábavných, no s postupom v hre pri boss fight stúpala len frustrácia na úkor adrenalínu. Bossovia majú na môj vkus až neuveriteľnú výdrž a v momente, keď ich hra postavila proti mne rovno štyroch, bola to skutočne neuveriteľná polhodina krúženia, zbierania munície a repair balíkov, aby som súboj ustál. Hru si navyše nemôžete sami ukladať, ukladá sa sama v checkpointoch a keďže zničenie niektorého z bossov v tomto súboji hra nepovažovala za významné, párkrát som si súboj musel zopakovať pekne od začiatku a nič tak nezabije hrateľnosť, ako keď sa vám podarí zničiť troch bossov a ten posledný zničí vás.

Jedna z mála vecí, ktoré ma hre bavili, boli modifikácie môjho wanzera. Možno meniť vášho robota k obrazu svojmu máte počas celej hry, ale najlepšie je asi robiť to po misii, keď vám to hra automaticky ponúkne. Pokiaľ niekto pozná sériu MechWarrior, bude mu tento systém známy, hlavné je nepreťažiť wanzera a vyvážiť pomer pancier, útočná sila a pohyblivosť. Množstvo rôznych typov pancierov a zbraní tak dáva veľké možnosti realizovať svoje predstavy, je len na vás či budete rýchly a budete bojovať nablízko, alebo naopak si spravíte ťažkého útočného mecha s dvomi samopalmi v rukách a dvomi raketometmi na ramenách. Úplní detailisti si môžu vypílať aj farbu svojho stroja prípadne si umiestniť rôzne znaky na telo mecha.

Konfrontácia s nepriateľom znamená, že hra má aj nejakú umelú inteligenciu. Bohužiaľ je na úrovni tak päťročného dieťaťa či už ide o nepriateľa alebo vašich spojencov. Pri súboji sú nepriateľské wanzery schopné najviac robiť klasické útok –

krytie, nepriateľské mechy sa k vám priblížia, vystrelia a schovávajú sa a tak dookola. Pokiaľ majú výraznú presilu, pokúsia sa vás obísť z boku, no svoju prevahu nedokážu dostatočne využiť. Chovanie spojeneckých wanzero je ešte o triedu horšie a v podstate ani nechápem na čo v hre sú. V súboji nie sú žiadnym prínosom skôr naopak, prakticky nedokážu zlikvidovať ani jedného nepriateľa a všetko ostane aj tak na vás. Občas som mal dokonca pocit, že strely mojich spojencov nespôsobujú nepriateľovi žiadnu škodu a hra tak priamo necháva likvidáciu všetkých protivníkov na vás. Hru tak zachraňuje trochu multiplayer, kde narazíte aj na inteligentnejších protivníkov a hlavne typy wanzero sú tu ďaleko rozmanitejšie.

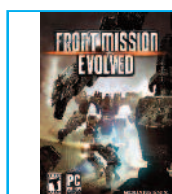
Na záver som si nechal ešte jednu chuťovku hry. Párkrát vás totižto hra vypustí z kokpitu von do sveta a do rúk vám dá zbraň. Z inžiniera je tak zrazu elitný vojak, ktorý likviduje jedného protivníka za druhým. Celkovo ale tieto pasáže vyznievajú veľmi smiešne a nelogicky. Strelba je nerealistická, nesiete so sebou super výkonný raketomet, ktorý zničí nepriateľského wanzera tromi - štyrmi ranami, ak by ste sedeli v mechovi, tak by ste museli minúť ďaleko viac rakiet. Týchto pasáží v hre nie je moc, ale aj tých pár je viac ako dosť.

Ešte jednu vec sem musím napísať, ktorú som zistil tesne po dopísaní článku. Hra má veľmi divný spôsob ukladania a vyžaduje byť neustále online



na Steame. Ak nie ste online, hra sa jednoducho neukladá a musíte hrať vždy odznova. Dokonca stačí jedno spustenie hry v offline móde a hra vám vymaže celý postup v hre. Z tohto dôvodu sú priložené screeny len zo začiatku hry, viac sily som už skutočne nemal :D.

Front Mission Evolved, ktorý ma lákal súbojom mechov, je nakoniec pre mňa jedným veľkým sklamaním. Pozitíva hry spočítate na prstoch jednej ruky a negatíva výrazne prevažujú. Od slabého príbehu, cez podpriemernú grafiku až po otrasné akčné pasáže mimo wanzera a neuveriteľné problémy s ukladáním. Potenciál hry sa dal určite využiť lepšie, zvlášť keď nad piatym pokračovaním MechWarriora visí otáznik a celkovo hier s touto tematikou je minimum, v podstate už len séria Armored Core. Trošku nevydarená odbočka od inak, hlavne v Japonsku, obľúbenej série.



PC, PS3, X360

Výrobca: Double Helix **Distribútor:** SQENIX

Multiplayer: áno **Lokalizácia:** nie

- + súboje s viacerými protivníkmi
- modifikácie wanzera
- podpriemerná grafika
- slabá umelá inteligencia
- frustrujúce boss fighty
- pomerne náročné ovládanie
- ukladanie hry





Kung Fu Rider pôsobil ako prvá „poriadna“ hra, ktorá podporuje Move ovládanie. Žiaden súbor rôznych minihier ako Sports Champions alebo Start the Party, ale jediný celistvý titul. Hneď po prvom spustení je však jasné, že až také veselé to nebude. Kung Fu Rider má nie príliš zaujímavý koncept, ktorý ďalej degraduje nedokonalé ovládanie. Ako sme chválili integráciu Move v predchádzajúcich hrách za rýchlosť, presnosť a skvelú odozvu, tak pri KFR musíme strhávať body. Presnosť tu stále je, ale oneskorenie ovládania má za následok značný chaos na hernej obrazovke. Samozrejme, môže to byť aj našou nešikovnosťou, ale aj v tom prípade ide o zlý dizajn hry. Move ovládanie má byť na prvý dotyk jasné a bezproblémové – nie aby s ním hráč musel

vozíku po tunelovo navrhnutej trati (teda, idete stále dopredu) a vyhábať sa mafiánom, zbierať body, prípadne

niekedy vyskočiť, alebo sa zohnúť. A tak dookola, rad za radom. Jednotlivé tunely sa po čase zťažujú a pred hráča



polhodinu bojovať a aj tak sa nikam nepohnúť. V tomto smere teda slušne povedané „epic fail“.

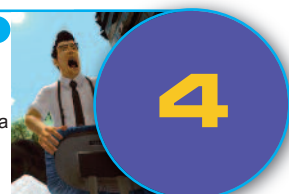
Z hľadiska samotnej hernej náplne (ignorujeme ovládanie) to nie je o nič veselšie. V podstate musíte jazdiť na

predkladajú stále väčšiu výzvu, tou najťažšou však neustále ostáva zvládnutie ovládania. Jednoducho povedané, malý titul, ktorý pokojne mohol vyjsť na PSN sa dostal do krabice iba kvôli podpore Move ovládača a aj tá podpora vyzerá ako samoučelná, nakoľko hrateľnosť nijak neobohacuje. Jediný aspekt, ktorý možno ako tak pochváliť, je grafika.

Vo výsledku teda možno hovoriť o sklamaní. Rýpalovia majú radosť a my ostatní sa posúvame ďalej – akurát nám dorazila ďalšia várka hier, ktorá obsahuje EyePet Move Edition, TV Superstars a Time Crisis: Razing Storm.



PS3	
Výrobca: SCEE	Distribútor: SCEE
Multiplayer: áno	Lokalizácia: nie
+ - snaha o využitie Move ovládača	- nuda
	- zlá implementácia Move
	- cena





Juraj "Duri" Dolniak

Shrek Forever After

Shrekova šesťročná filmová púť sa skončila. Niekto si po infantilnej trojke s úľavou vydýchne, iného táto skutočnosť zamrzí. Tí, čo patria do prvej zmienenej skupiny, držte sa teda radšej ďalej od herného prívesku k filmu, ktorý nám rozpovie mierne pozmenený príbeh zeleného zlobra.

Tradične doplnená animákom od Pixaru, okorenená príjemnou shrekovskou oddechovkou, sa letná filmová sezóna schýliila ku koncu. Herní vývojári však nelenia, čo film, to robota s jej hernou adaptáciou. Shrek Forever After, ktoré sa snažilo napraviť pochrámanú reputáciu série, samozrejme, nie je výnimkou. Ak ste hru náhodou skúsili, určite mi dáte za pravdu, že je to jedna z tých lepších alternatív. Prečo? To vám porozprávame v recenzii.

Preč sú tie časy, kedy sa tvorcovia urputne držali filmovej predlohy a ich výtvary skončili skôr než sme sa nazdali. Posledné dve herné rozprávky Toy Story 3 a práve recenzovaný Shrek Forever After sú toho jasným dôkazom. Takže, začnem, ako sa na rozprávku patrí. Kde bolo, tam bolo, bola raz jedna smradľavá barina, v ktorej si pokojne žil Shrek. Všetci sa ho báli a mali pred ním rešpekt, až kým si nepokašľal život záchranou uväznenej Fiony, ktorá sa v noci menila na zelenú obludu (na Shrekovu vyvolenú). Od ich svadby je miláčikom celého kráľovstva za Siedmymi horami, v ktorom žijú hovoriace osle, vypasení kocúry, v ktorom sa búria perníky a Martinko Klingáč je ten najväčší zloduch. Hm, spomínal tu niekto Klingáča? Ach áno, takže tento, ehm, pandrlák pokašle nášmu zlobrovi život ešte o čosi viac, keď ho nechá podpísať zákernú zmluvu. Shrek, v domnienke, že ho ten kus papiera vráti do čias, kedy bol strašiakom, sa ocitá vo vyprahnutej krajine, ktorej vládne jeden panovník - Martin Klingáč!

Shrekovo dobrodružstvo prežijeme v roli viacerých charaktarov naraz. Jasné, zlobor je tým hlavným, ale cestou ho „sprevádzajú“ traja parťáci vrátane jeho manželky – oslík, kocúr v čižmách a Fiona. Presnejšie si medzi jednotlivými postavičkami hráči musia prepínať podľa toho, ktorá z nich je práve potrebná. Shrek obvykle rieši problémy svojimi päťami a neznesiteľným revom, inak tomu nebude ani v hre. Oslíka si z filmov pamätáme aj ako speváka, no jeho základným útokom je prevalcovanie nepriateľov neustálym dobiedzáním hlavou. Ďalej tu máme spomínaného kocúra

v čižmách, ktorý od čias tretieho dielu riadne zguľatel. Šablou však šermovať nezabudol, avšak okrem nej využije aj svoj typický milý pohľad. Poslednou hrateľnou postavou je Fiona, ktorej to ide najlepšie s mečom. Keď sa dostane do obklúčenia, na rad príde záloha v podobe oslabenie pomocou akejsi pišťalky. Druhý útok platí všeobecne na všetkých nepriateľov, najčastejšie opatrených vidieckymi nástrojmi, a u všetkých štyroch hrdinov rovnako, teda na krátku dezorientáciu. Súboje sú však doslova za trest. Nepredstavujú pre hráča nijakú výzvu, každého jedného nepriateľa sa zbavíte ťukaním dokola toho istého tlačidla a bitky môžu pripomínať tie primitívne z posledného Princa z Perzie. A keď sa dostanete do minihry, v ktorej začnú zo všetkých strán vybiehať nepriatelia, čo mimochodom vyzerala absolútne trápne, chuť do hrania vás razom prejde. Bojová zložka by si proste zaslúžila nejaký ten šmrnc, ktorý by ju urobil zábavnejšou.



Okrem vidlákov si na nás brúšia vidly aj „Enti“ (proste tie živé stromy), ježibaby, rôznych druhov pavúkov či dokonca kostlivci. Shrek Forever After ale nie je našťastie len o bojoch, tie sú len takým bonusom k tuctu hádaniek. Nimi sa to v hre len tak hemží a za túto pútavú zložku tvorcov chválime. Prekvapivo nepatria výhradne na umelé naťahovanie hracej doby, ale potrápia sa s nimi malí aj veľkí. Najčastejšou minihrou je zapalovanie čarovných kotlíkov, ktoré väčšinou dostávajú niektoré lokácie v devastovanom svete Martinka Klingáča. Nie všetko však ide jednoducho prejsť iba pomocou jedného charakteru. Predstavme si to v praxi. Je nutné sprístupniť časť budovy, načo využijeme



najmenej dve postavy (buď sa budeme postupne prevteľovať do každej z nich alebo si zavoláme kamarátov a hru si dáme v co-op režime). Shrek slúži ako nosič, Fiona ako pyrotechnik. Tým pádom musíte v koži S h r e k a

ponachádzať potrebné prísady, nahádzať ich do kotlíka, následne prepnúť na Fionu a kotol zapáliť. Zídu sa samozrejme aj oslík s kocúrom. Zatiaľ čo oslík vie rozkopnúť uzatvorené brány, kocúr sa osvedčí pri lezení. Pri niektorých hádankách je prítomnosť troch slepých myšiakov hotovým vykúpením. Tí vám totiž poradia presný postup misiou, čo sa neraz zide. Hráčom pomôže takisto čarovné zrkadlo, cez ktoré sa teleportujú do dimenzie spreď podpisania zmluvy. V ňom si môžu smelo vykračovať a bezstarostne hľadať poklady, pretože v tomto svete majú nepriatelia vstup zakázaný.

Vizuálna stránka je na hru z podobného súdka obstojná, keby sa doladilo pár detailov, miestnosti a postavy sa viac vytieňovali, nemá Shrek konkurencie. Počas hrania narazíme aj na niekoľko kratších cut-scén, v

ktorých si Klingáč plánuje svoju stratégiu. Hoci nejde o videá filmovej kvality, dá sa na to pozeráť a čo je hlavné, nejedná sa o skopírované scény z filmu. Hudobná časť je zo všetkého najlepšia, tešte sa na skladby známe z predlohy, ktoré sa do hry jednoznačne hodia. Dabing síce pripomína hlasy skutočných dabérov filmovej série, no opak je pravdou, avšak aj tak sa autorom vydaril.

Shrek Forever After je konečne tou pravou rozprávkovou hrou pre deti, ktorá spĺňa takmer všetky požiadavky. Jeho kvality by sa ale ocenili najmä v minulých rokoch, dnes pôsobí ako solídna arkáda. Ak máte k rozprávkam pozitívny vzťah a za sebou nejednu hru, ktorá stojí na základoch úspešného filmu, pripravte sa na mierne vylepšený diel predchodcu. Ak ste naopak v ich spoločnosti nováčik, kľudne si k číselnému hodnoteniu pripočítajte bodík navyše.



PS3, X360, Wii, NDS
 Výrobca: XPEC Distribútor: Activision
 Multiplayer: áno Lokalizácia: nie
 + -logické hádanky - nekvalitné súboje



Branislav "chinaski" Hujo

Limbo

Mŕtve deti, mŕtve deti, mŕtve deti... Nie nebojte sa neopisujem vám myšlienky 16 ročného panica, ktorými sa snaží oddialiť predčasné vyvrcholenie. Stále ste na hernom webe a čítate recenziu na hru Limbo. Chcel som perexom len naznačiť, že v tejto hre uvidíte mŕtvych detí požehnané.

Ale najprv jednu vec, Limbo je skvelé, prepáčte nevydržal som až do konca článku, muselo to zo mňa von (tak predsa len to predčasné vyvrcholenie). Viete človeku prejde za ten rok pod rukami veľa hier a on recenzuje, chváli, haní a tak nejak si ani neuvedomuje, že 99% týchto komerčných titulov sú vlastne iba jednoduché, hoc graficky nádherné, jednoduhky, ktoré vás nútia k rozmyšľaniu tak akurát tým, že hŕtate ako odstrániť z obalu hry ten odporný plastový návlak. Človeka pritom ani nenapadne, že na to aby sa kráľovsky bavil stačia dve farby, pár ich odtieňov, jeden malý chlapec a dlhá cesta zľava doprava.

Áno presne to je Limbo, úplne jednoduchý pochod z ľavej strany obrazovky na pravú, hmm teda jednoduchý nebude, to mi verte. Limbo vás už od počiatku zaujme. Miesto nablýskaného, wow efektami a srdcervúcimi scénami natriekaného intra na vás vyplŕuje čiernobielu grafiku a malého chlapca s veľkými bielymi očami, ktorý sa pred vami na lúčke postaví na nohy. A či chcete, alebo nie po prvých pár krokoch toto stvorenie začnete ľubiť, bude vám na ňom záležať a nič pre vás nebude dôležitejšie ako pomôcť mu nájsť jeho sestričku, ktorá sa stratila nevedno kam. Ak ste, ale citovo rozorvaná mamička, prípadne jedinec so silnou fixáciou na detskú bezpečie, ktorý zamdlieva už vtedy keď dieťa skáče z posledného schodu na betón, výberom tejto hry ste príliš netrafili. V pozadí banálneho príbehu o bračekovi a sestričke sa totiž skrýva viac temnoty, smrti a násillia ako by sa na prvý pohľad mohlo zdať. Ale to zistíte hneď ako so svojim mládencom prebehnete pár metrov. Prakticky okamžite na vás dýchne atmosféra temného lesa, ktorú autori zvládli dokonale vytvoriť len pomocou odtieňov čiernej farby a takmer úplne BEZ ZVUKU! Geniálne! Netvrším, že sa budete báť, to asi nie, ale ticho, čiernobielo a samota vo vás bez problémov vyvolá pocit úzkosti a napätia a autori vás dostanú presne tam kde vás chceli mať.

Hovorí sa tomu myslím melanchólia, pristihnete sa pri nej

často pri blúdení a rozmyšľaní nad ďalšou prekážkou. Možno je to aj tým, že cítite úplnú bezmocnosť malého chlapca z obrazovky, nie je to totiž žiaden superhrdina, žiaden Chuck Norris s jeho nadpozemskými schopnosťami, ani Master Chief so svojim oblekom. Je to dieťa, bezbranné a samo a je len na vás ako ho prevediete nástrahami tajomného sveta, ktorý stojí medzi ním a jeho sestričkou. A tých nástrah je veľa, veľmi veľa. 23 úrovní, ktorých zdolanie vám bude trvať cca 5-6 hodín, podľa toho ako vám funguje sivá kôra mozgová. 23 kapitol v ktorých na vás číhajú hádanky, nepriatelia a mnoho miest, ktoré znamenajú jediné - smrť. Smrť je tu všadeprítomná a nevyhnete sa jej ani keby ste sa snažili viac ako Fico zložiť koalíciu. A smrť bolí, viem že to viete, ale tu vás bude bolieť viac ako v iných hrách, keď prvýkrát uvidíte, ako klepiec zdeformuje telíčko malého chlapca, odcvakne mu malú hlavu a z tepny ešte poslednýkrát vystrekne chuchvalec krvi zamrazí vás a nebudete to chcieť vidieť znova, ale budete, to mi verte, klepcov, ktoré vás rozsekajú, kotúčových píl, ktoré vám odrežú časti detského telíčka, alebo podláh, ktoré vášmu chlapcovi preženú telom xy tisíc voltov je tu až príliš veľa. A to nehovorím o obrovských pavúkoch, hlbokých roklinách a bodákoch, ktoré tiež zdraviu detí príliš neprosievajú.

Dánsky autori Limba sa so smrťou nehrajú, zabudnite na americkú zaťažú ochranu detí, jednoducho ak v New Yorku exploduje atómová bomba, zabudnite na to, že v ruinách a troskách mesta ostanú veselo stáť všetky deti do 18 rokov s maximálne trošku postrapatým melírom. Žiadnu falošnú solidaritu tu od Dánov nenájdete, Limbo je mŕtvymi telami detí doslova posiate, predovšetkým v prvých dvoch tretinách hry, navyiac ak už teraz ohŕňate nos nad skazenosťou tohto sveta a hráčov počítačových hier vedzte, že využívanie mŕtvych tiel vašich rovesníkov je tu vec viac ako nutná i keď ich nemusíte zrovna pojeďať, predsa len nie ste Argentínski rugbyisti v Andách, ale často vedie cesta cez niektorú z hádaniek práve cez využitie nejakej tej voľne pohodenej, tíško sa rozkladajúcej telesnej schránky. Ja som vás mamičky varoval...

Dobre, ak ale stále krúтите hlavou a pýtate sa sami seba čo ten zvrhlý nekrofilný pedofil na tej hre vidí a prečo ju tak zbožňuje, rýchlo odpovedám - hádanky. Logické, nelogické, ľahké, ťažké aj také po ktorých vyriešení sa ešte 5 minút hanbíte sami pred sebou lebo ste na niečo tak



jednoduché prišli až po pol hodine, presne tie robia, spolu s tými vecami, ktoré som popísal vyššie Limbo tak dokonalým. Priznám sa, ani ja sám som nevedel ako málo mi stačí na to, aby som niečomu takto prepadol, ani vo sne by ma nenapadlo, že raz bude osviežujúcim vánkom v hre práve logika a hádanky. Zabudnite na to, že vám Limbo bude pomáhať, ha há to teda určite, toto nie je Modern Warfare 2, ktoré zvládne dohrať na strednej obtiažnosti aj mentálne retardovaný autista s jednou rukou. Tu vám pri žiadnej hádanke neblíkajú na obrazovke záchytný bod, ktorý treba stlačiť/preskočiť/dostať sa naň. To si vyhodíte z hlavy, Limbo je krásne v tom, že na všetko musíte prísť sami hra vám to zadarmo nedá. Doslova geniálne je pritom navrhnutý design celej hry, v ostatných logických hrách sa mi totiž často stáva, že obtiažnosť jednotlivých úrovní kolíše, raz je ťažká potom, hoci hrám vyšší level je úroveň ľahšia a tak ďalej. Tu nie, náročnosť úrovní sa plynule zvyšuje, od úvodných "som geniálny musím sa pochváliť rodine" až po záverečné "toto, ktorý k...t vymýšľal, dúfam, že ma pri tom nikto nevidí".

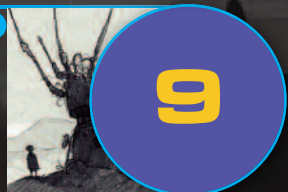
Skoky, časovanie, stláčanie páky a sledovanie čo to robí, hrátky s gravitáciou, všetko toto na vás čaká a potmehúdsky sa na vás usmieva, keď neviete ako ďalej a pritom verte mi aj keď budete akokoľvek nadávať, že to nejde vyriešiť, riešenie vás následne

nakope do zadku svojou logikou a vám skutočne neostane nič iné len sa zasmiať nad tým ako vás zasa autori napálili.

Dánske nezávislé štúdio Playdead s Limbom krok do priepasti veru neurobilo. Návrat do starých dobrých čias, kedy ste sa posúvali v hre metódou pokus omyl a hrateľnosť bola vysoko povýšená nad grafikou, jednoducho vyšiel. Limbo môžem s pokojným svedomím odporučiť každému, kto si chce oddýchnuť od rýchleho, uponáhľaného sveta a moderných pseudozábavných hier. Esencia dokonalosti a kvality a útok na vaše mozgové bunky, to všetko je Limbo, tak neváhajte za cenu 1200 MS bodov máte skvelú zábavu na pár večerov.



Xbox 360
Výrobca: Playdead Distribútor: Microsoft
Multiplayer: nie Lokalizácia: nie
+ - Skvelá hrateľnosť
- Logické hádanky násilia
- Atmosféra
- Vyššia cena
- Pre niekoho príliš



Rozhovor s Martinom Zavřelom

Mafia II. Najomiel'anejšia hra tohto leta. Pre niekoho sklamanie, pre iného presne ten zážitok, na ktorý sa oplatí čakať dlhé roky. Ako sa díva na samotný vývoj hry manažér vývoja Martin Zavřel, čo si myslí o spolupráci s 2K Games, ako to skutočne je s DLC a Top Spin 4? To sú témy, ktoré sme s ním prebrali na nedávno skončenej akcii Game Access v Brne. Odkaz fanúšikom je však jasný: "Mafiou ešte nie sme presýtení!"

GW: Vydanie Mafie II máte úspešne za sebou. Aký máte z toho pocit? Odfúkli ste si, že je to konečne za vami, alebo ste si to v tom pracovnom zhone ani nestihli poriadne uvedomiť?

MZ: Samozrejme, Mafia II je obrovská hra a súčasťou jej zrodu bola nielen zložitá tvorba technológie Illusion Engine, ale aj akvizícia štúdiom 2K Games, s čím súviselo akési „dospenie“ pôvodného štúdia na západnú – profesionálnu úroveň. Bol to veľmi dlhý a náročný proces a my všetci sme veľmi radi, že sme to nejako uzavreli. Zároveň nás neskutočne teší, že sme fanúšikom, ktorí dlhé roky veľmi túžili po novej Mafii, hru konečne dali. Takže, určite je tam aj akési odfúknuťie.

GW: Ako teraz, po uplynutí určitého času od vydania hry, vnímate ohlasy na vašu hru, či už sú to recenzie, rôzne názory na fórach alebo fanstránkach? Nie je ich málo a dosť sa rôznia.

MZ: Na Mafii II je zaujímavá jedna vec a to, že nehľadiac na celkový priemer, sú recenzie veľmi odlišné. Na jednej strane máme deviatkové a desiatkové recenzie, ale taktiež máme aj články s hodnotením 30 - 40%. My ale nepovažujeme Mafiu II za sedmičkovú hru, ako by v tomto prípade napovedal priemer, ale berieme to skôr tak, že pre určitých ľudí je to skutočne úžasná hra. To sú tí, ktorí jej dali vysoké hodnotenia, lebo dostali presne to, čo od hry čakali a čo aj ponúka - skvelý príbeh a výbornú hrateľnosť. Jednoducho od Mafie nečakali obrovské otvorené ihrisko ála GTA. Potom je tu druhá skupinka, ktorá do toho išla s tým, že je to ďalšia hra s otvoreným mestom – bude to ako GTA, zablbnú si, budú chodiť hore dolu a robiť všetko možné. Samozrejme, títo hráči boli strašne sklamaní. Čiže, ono je to vo výsledku veľmi závislé aj na tom, ako k tomu človek pristúpil. Máme však aj niekoľko článkov od veľmi uznávaných recenzentov, ktorí tomu dali tie najvyššie známky.



Z toho tak nejak usudzujeme, že Mafia II má svoje kvality, ale že sme ju neurobili, alebo lepšie povedané, nevybalansovali tak, aby sa páčila všetkým. Ona má jednoducho svoj jasný zámer, ktorým je rozprávanie príbehu a mesto slúžiace ako jeho pozadie. Žiaľ komu tento náš zámer nesadol, tak mal smolu. Berieme to však ako ponaučenie v tom zmysle, že by sme nejak mali zakomponovať aj ostatné veci pre „nespokojných“ hráčov.

GW: Ako to vyzerá v 2K Czech teraz, oddychujete, alebo ste hneď začali pracovať na niečom novom?

MZ: Už teraz sme na naše pomery obrovské štúdio, alebo lepšie povedané, sme ako keby dve štúdiá. Máme veľa ľudí a celá tá mašinéria musí neustále bežať, čiže ak skončia práce na jednom projekte, okamžite sa začínajú práce na nejakom ďalšom. Ako určite viete, pred dvoma týždňami sme oznámili, že naša pražská pobočka pracuje na pokračovaní populárnej tenisovej série Top Spin. S tým súvisí aj posilnenie časti pražského štúdia o vývojárov z francúzskeho štúdia, ktorí pracovali na predchádzajúcich dieloch Top Spinu a ktorí nám taktiež veľmi pomohli aj s dokončovaním Mafie II. Ostatní samozrejme pracujú na niečom inom, ale o tom zatiaľ nemôžem hovoriť.

GW: Témou číslo jeden, čo sa Mafie II týka, sú v súčasnosti určite DLC. Aký máte vy, ako 2K Czech, na ich vydávanie vplyv, prípadne, mohli ste ovplyvniť, čo vyjde v hre a čo následne v DLC?

MZ: Z toho, čo čítam na rôznych diskusiách mám pocit, že mnoho ľudí má falošnú predstavu, že Mafia II sa dokončila, tri mesiace na ňu nikto ani nesiahol a potom sa následne vydala. To samozrejme nie je pravda. Hra sa dokončila, teraz presne neviem, štvrt', alebo pol roka pred vydaním, ale následne dobiehal debug, focus testy, lokalizácie, certifikácie pre jednotlivé konzoly a mnoho ďalších procesov. Mali sme napríklad databázu, v ktorej bolo 60 000 bugov. Samozrejme tu boli aj ďalšie veci, ktoré už napríklad nesúviseli priamo s tvorbou hry ako takej, ale vyžadovali si programátorov, grafikov, skriptérov, animátorov atď. Takže v dobe, kedy už bola Mafia II dokončená, uzavretá a keď sa už skutočne len ladila a pripravovala na samotné vydanie, sa časť tohto tímu začala pripravovať na niečo ďalšie, čo sú v tomto prípade DLCčka. Jednoducho, u takýchto veľkých projektov to skutočne nefunguje tak, že sa jeden mesiac niečo dokončí a hneď na ďalší vydá. Toto očividne mnoho ľudí nevie.

GW: No ono, ak si práve prečítame tie fóra a diskusie hráčov, mnoho z nich

má pocit, že nerobíte, čo chcete, ale je to tak, že vás pohltilo veľké štúdio, ktoré vám vydáva rozkazy a tie musíte bezvýhradne plniť.

MZ: Nie, nie, tak to nie je. My samozrejme musíme vychádzať z nejakých termínov, v ktorých dokážeme niečo urobiť. V nejakom momente, napríklad tých x mesiacov naspäť, kedy sa dokončovala Mafia II, sme sa pozerali na všetky veci, ktoré sme v hre mali a niektoré z nich neboli doladené tak, ako by sme chceli. Niektoré neboli dorobené, pretože sa jednoducho nestihli a pred nami zrazu stálo rozhodnutie, čo teraz? Pridáme viac tohto, alebo k úplnej dokonalosti vyladíme toto, alebo vrhneme všetky sily na optimalizáciu, aby to všetko plynule fungovalo? Tých rozhodnutí bolo skutočne veľa a keďže sa pri tvorbe Mafie II vytvárala aj nová technológia, mnoho nadšených ľudí z tímu začalo navrhovať svoje nápady, čo je na jednej strane super, no na druhej strane nie je jednoducho čas a priestor ich do finálnej verzie zakomponovať. Napokon, keď sme stáli pred finálnym rozhodnutím, či tam pridáme ďalšie nové veci, alebo vyladíme k dokonalosti tie, ktoré tam už sú, sme sa jednoznačne rozhodli, že budeme doladiť. Myslím si, že fanúšikovia by boli oveľa viac nešťastní, keby im v hre necháme tisíc chýb z bug listu, ako teraz z toho, že nemôžu robiť nejaké nepodstatné veci v meste.

GW: Takže máte viac-menej v rozhodnutiach voľnú ruku?

MZ: Samozrejme, sú tu veci ako to, že nás veľmi ovplyvňuje trh a na základe toho, ako ten trh funguje, sa potom napríklad rozhoduje o tých DLCčkách a zberateľských edíciách. Pretože

Mafia II je veľmi drahá a peniaze sa musia vrátiť, preto sa tam následne pridávajú tie DLCčka. Zároveň je tam ale akési pravidlo, tie DLCčka majú mať akúsi maximálnu hodnotu, aby sa mohli následne lacnejšie predávať. Naša predstava bola taká, že by sme urobili jeden väčší datadisk, ale bolo nám povedané, že by to bolo zbytočné, aby sme tie sily použili na niečo iné. Čiže DLCčko by mal byť prídavok len do určitej miery, čo zasa ale aj tak úplne neplatí, pretože to DLC, ktoré sa chystá teraz, teda Joe's Adventure's, je pomerne veľká vec, kde tie hlavné misie majú množstvo cut-scén a je tam toho o mnoho viac, ako bolo v tom predchádzajúcom o Jimmym. Aj keď u nás je to vlastne jedno, nakoľko tu vyjde jedno DVDčko, na ktorom bude všetko pohromade a kto si bude chcieť predĺžiť pobyt v Empire Bay, si to zahrá všetko.

GW: Podľa štúdie si DLC prídavky kupuje cca 6 % hráčov, opláti sa ich v takomto prípade vôbec robiť?

MZ: Keby sa to neoplatilo, nikto by ich nerobil. Svoju úlohu tu hrá ten faktor, že DLCčko sa robí v dobe, kedy hra, technológia aj jednotlivé tie assety sú už hotové a len sa to akoby využije na vznik toho DLC. Väčšina DLC vzniká takto. Takže celkovo ten pomer náklady/cena a počet ľudí, ktorí si to DLC kúpia je v nejakej rozumnej miere. No pokiaľ je nejaká hra vymyslená tak, že bude mať napríklad viac DLCčiek, pretože je o ne záujem alebo chce firma podporovať príbeh do budúcnosti, často vydavateľia reagujú na to, aký je ohlas na to DLCčko v zmysle, že ľudia chcú DLCčko, no nechcú v ňom takýto obsah, ale chcú iný. Napríklad nemajú záujem o ďalšie MP mapy, ale radšej kúsok rozvinúť príbeh. Takže tam sa

vždy skôr balansuje na tom rozhodnutí, čo do toho DLC vlastne dať, ako nad tým či DLC áno, alebo nie. Samozrejme to môže byť prípad od prípadu rôzne.

GW: Ešte v súvislosti s jednou z predchádzajúcich otázok - robili ste si v 2K určitý prieskum trhu, alebo medzi hráčmi, čo by chceli mať v Mafii II? Ja osobne som totiž nečakal až tak silnú vlnu kritiky za chýbajúci freeride mód. Nemáte pocit, že ste netrafili vkus hráčov?

MZ: Samozrejme, po vydaní prvého dielu Mafie a určitom čase sa robilo post mortem (akási rekapitulácia) + analyzovali sa recenzie, čo sa u nás berie veľmi zodpovedne a je to oveľa detailnejšie, ako si väčšina ľudí myslí. Ak sa pozriete na Metacritic, alebo Gamerankings, nájdete tam len recenzie veľkých webov, čo reprezentuje iba nejakých 30% médií, ale potom je tu ďalších 70%, ktoré môžu byť ešte zaujímavejšie, pretože sú to práve fanstránky, ktoré idú v hodnotení hry oveľa viac do hĺbky. Robili sme teda veľkú analýzu recenzií, zisťovali, čo sa ľuďom páčilo, čo nie, stále sledujeme diskusné fóra a jednoducho aj z toho nám vyšlo, že najväčší úspech pôvodnej Mafie bol v príbehu a ten sme si aj v pokračovaní určili za jasnú prioritu. S tým nesúvisí iba to, aby tam bolo dosť cutscén, dosť dialógov, ale snažili sme sa, aby bol príbeh pôsobivejší, grafika krajšia, aby bola hra lepšie optimalizovaná.

Ďalšou, a pre nás oveľa dôležitejšou vecou, boli focus testy, ktoré sme robili. Zisťovali sme, čo ľudí baví, čo ich nezaujíma a tu je treba do určitej miery si priznať, že americké publikum je z väčšej miery odlišné ako to naše, prípadne anglické. Jednoducho, Američan si oveľa viac užije akčné pasáže s prestrelkami, baví ho to a má to radšej, ako nejaké chodenie po meste, randenie s dievčatami a tankovanie benzínu. Naopak, európsky hráč je trochu sofistikovanejší a hru si užije práve vtedy, keď je komplexnejšia. My sme potom práve vďaka focus testom pritlačili v dizajne na to strieľanie a jazdenie autom, ako na dva kľúčové prvky hrateľnosti. Pomerovo nám vyplývalo, že práve toto sú veci, ktoré ľudí najviac lákajú. Ale myslím si, že vo výsledku bolo dobrou voľbou dať im možnosť preháňať sa v dobových autách a prežiť si intenzívne a dobre





prípravené prestrelky, hoci to bolo na úkor iných featur.

GW: Mafii II uškodilo aj to, že ju ľudia automaticky porovnávali s hrami zo série GTA...

MZ: Áno, my sme sa maximálne snažili ľudí pripraviť na to, že to nie je Grand Theft Auto, ale iný typ zábavy a zážitku.

GW: Mimochodom, spomíname si na minuloročnú Game Developer Session, tu v Brne, kde bola prezentovaná ukážka, ktorá sa dosť líšila od finálnej verzie. Koncept misí sa za ten rok tak výrazne menil?

MZ: V Brne sa tuším predváždzalo demo z GamesComu, ktoré malo predstaviť vedľajšiu misiu. Tie sa ale napokon kompletne prekopali a vynechali, keďže vo finálnej fáze sme s nimi mali niekoľko problémov. Jednak neboli všetky dokončené a taktiež sme mali pocit, že nám zbytočne rozbíjajú zápletku. Niežby príbeh zrazu nedával zmysel, ale rušilo nám to jeho budovanie, niektoré veci do seba príliš nezapadali, iné mali problémy s logickosťou. Nakoniec sme to teda urobili tak, že tie najlepšie z nich, akými sú napríklad Hey Joe, alebo Mafia never forgets, sme zaradili ako integrálnu súčasť príbehu a veci, ktoré neboli z hľadiska hlavnej zápletky dôležité, sme vypustili. Takže to demo, ktoré sme minulý rok predváždzali sa v konečnej fáze radikálne zmenilo. Ale časti z neho určite nájdete buď v samotnej hre, alebo v niektorom z DLC-čiek.

GW: A čo príbeh? Vieme, že ani ten sa nevyhol určitým zmenám...

MZ: Scenár, ktorý na začiatku napísal Dan Vávra, do značnej miery zodpovedá tomu, čo je vo finálnej hre. Samozrejme je na ňom výrazne poznať rukopis amerického spisovateľa Jacka Scalichio, ktorý to celé prepisoval do angličtiny a pridával aj ďalšie hlásky, napríklad aby to znelo tak, ako sme potrebovali a aby sa nejakým spôsobom prehlbovala zápleтка..

GW: Názory na príbeh sa tiež rôznia. Jedni ho označujú za príliš jednoduchý, iní zas za zložitý a vyčítajú mu, že sa strácajú v spleti rodín a postáv.

MZ: Áno, všimol som si to. Mnoho ľudí sa akoby strácalo v postavách. My sme to riešili tak, že sme niektoré veci vyškrtli, pretože sa hráči začali v príbehu akosi topiť a stratili schopnosť orientovať sa v deji. Samozrejme, že niektorí, prevažne fanúšikovia z Európy, nám vyčítajú, že dej je jednoduchší, no my sme zistili, že až prílišná prepletenosť je jednoducho na škodu celej hre. S Mafiou II sme nemali nejakú ambíciu simulovať rozsiahlu sieť gangov a rozpriadať to, ako tieto rodiny fungujú. Pre nás bola dôležitá hlavne story dvoch kamarátov, ktorí do niečoho idú a majú o tom svoje ideály a nádeje a postupne zisťujú, že to nie je až taká sranda. Urobia pár omylov a následne majú strach sami o seba. Napríklad, je tam tá scéna kedy sa Eddie Vito pýta z očí do očí: „Vito, skutočne nič nevieš o tom čo sa stalo?“ a Vito mu odpovedá: „Nie, fakt neviem“. Ale my sme chceli,

aby vtedy mal hráč skutočne žalúdok na vode, aby si hovoril „on to o mne vie, určite ma prekukne a potom ma zabijú“ a následne to graduje.

Práve to bolo pre nás ťažisko príbehu. Na to sme sa sústredili a niektoré veci okolo toho sme skutočne očistili, pretože ľudí rozptyľovali a odvádzať to ich pozornosť inam. Myslím, že sa nám nakoniec podarilo vygradovať príbeh do tej podoby, že hráč si hovorí „A sakra! Teraz som sa zaplietol s niečím skutočne nebezpečným, to nedopadne dobre“. Tento pocit mrazenia, neistoty a strachu má vygradovať na konci, ktorý v hre je a bol myslený práve ako nejaký výstrel z pištole, ktorý človeka zasiahne a hotovo. A nie je okolo toho žiadna srdcervúca scéna s obetovaním, alebo ja neviem, nejaký šťastný zvrät a happyend. Ten koniec je myslený, ako určité logické vypočítanie príbehu, akéhosi návratu späť na zem.

GW: Náš pocit je skôr ten, že koniec ľudí skôr nahneval. Hráči čakali nejakú scénu, po ktorej by bolo všetko jasné.

MZ: No áno, ľudia čakali typické hollywoodske klišé, ale to sme presne nechceli.

GW: To znamená, že žiadne ďalšie rozvíjanie príbehu nás už nečaká? Jednoducho, misia 15 a koniec? Predsa len, ľudia očakávajú DLC alebo niečo, čo urobí akúsi bodku za príbehom...

MZ: (so širokým úsmevom) Na túto tému by som sa teraz nerád vyjadroval.

GW: (bez širokého úsmevu) SPOILER OK, poďme ďalej. Mnohých ľudí, vrátane autorov tohto rozhovoru, potešil výrazný odkaz na prvý diel Mafie. Bol plánovaný od začiatku, alebo to bol práve jeden z tých nápadov, ktorý prišiel z nadšenia počas vývoja hry?

MZ: Toto tam bolo od začiatku. Akurát sme sa hrali s tým, kedy to umiestniť do hry, aby to logicky zapadalo do celkového deja. Počul som napríklad názory, že to tam malo byť skôr atď., ale problém je v tom, že všetci fanúšikovia majú radi prvú Mafiu, majú radi Tommyho Angela a v momente, kedy by sme začali riešiť postavy z jednotky v dvojke, vedeli sme, že by to

strhlo pozornosť od nových postáv a to samozrejme nebol náš zámer. Z tohto dôvodu sme do hry nezapojili viac vecí z prvého dielu. A preto to ani nebola nejaká prvá veľká Vitova zákazka. Takto sme si boli istí, že ľudia už riešia nové postavy z dvojky a k starým sa už nebudú vracaať. Hlavne sme tiež chceli ukázať to, že berieme dedičstvo prvého dielu veľmi vážne. Niekde tam je mesto Lost Heaven, kde boli známe mafiánske rodiny, ktoré mali určité vzťahy medzi sebou.... nie je to iba tak, že sa urobí Mafia a potom len zoberieme jej meno a urobíme nejakú druhú, to v žiadnom prípade! **KONIEC SPOILERU**

GW: Dobre, na chvíľku si od Mafie oddýchnime. Momentálne pracujete na Top Spine, ktorý sme už v úvode spomenuli. Akým spôsobom ste sa k nemu dopracovali? Bolo vám to zadané z 2K Games? Prípadne, mohli ste sa k tomu aj nejako vyjadriť?

MZ: Nie, nie, ono to vzniklo trochu inak. V určitej fáze, niekedy v roku 2008, sme boli naplno ponorení do prác a finišovali technológiu k Mafii II. Vtedy nás angažovali 2K Games a jedna zo slabín, ktorú sme mali, bol nedostatok programátorov, respektíve, technicky vzdelaných ľudí, ktorí mali skúsenosti s novou generáciou konzol a taktiež sme nemali dobre vyriešené manažérske a procesné záležitosti, čiže sme potrebovali skúsených ľudí, ktorí už za sebou nejaké hry majú. 2K

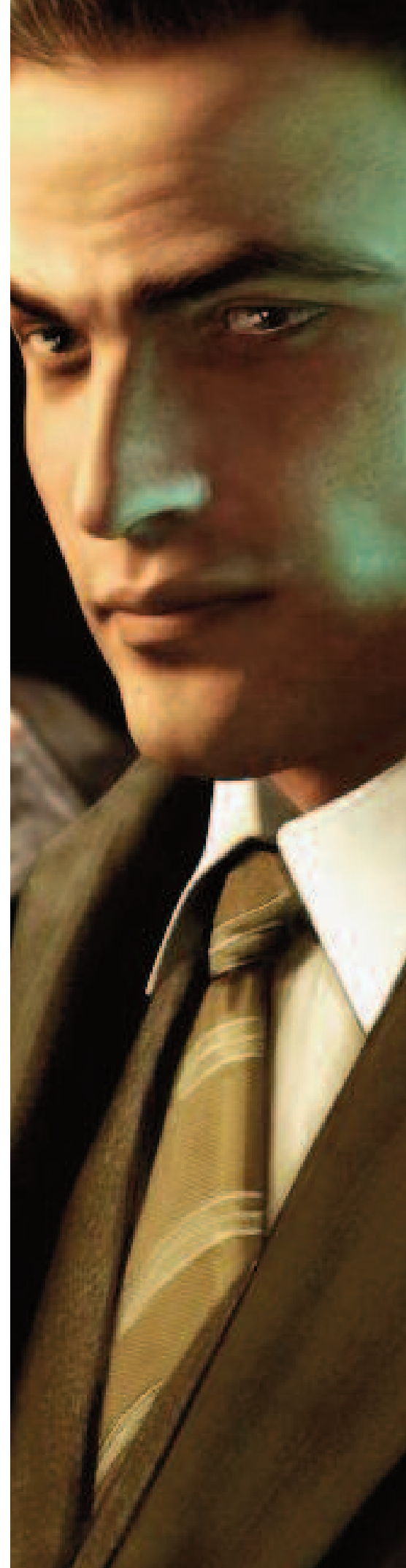
Games to riešili niekoľkými vecami a jednou z nich bolo to, že k nám do firmy akoby „naliali“ francúzsky tím, ktorý mal za sebou práve Top Spin 1-3. Oni nám veľmi pomohli s Illusion Enginom, s prácou na Mafii II a celkovo s riadením firmy, ale zároveň nechceli ukončiť svoje práce na Top Spine a chceli v sérii pokračovať. Viacmenej oni sú jadro toho tímu, ktorý začal pracovať na Top Spin 4 a zároveň sa na oplátku mohli oprieť o našich grafikov, programátorov, hudobníkov atď.

GW: Je nám jasné, že o prípadných prácach na Mafii 3 sa dnes nedozvieme, ale spýtame sa aspoň takto. Vy ako 2K Czech máte chuť pokračovať na tejto sérii, na ďalšej hre s titulom Mafia, alebo by ste sa radi teraz vydali iným smerom a skúsili niečo nové?

MZ: Hmm. Samozrejme to nie je tak, že by sme boli Mafiou nejako presýtení, alebo niečo také. Určite je jednou z možností, že v tomto smere budeme ešte niečo robiť.

Martina Zavřela sme sa medzi rečou popýtali ešte aj na zberateľskú edíciu - túto časť rozhovoru nájdete na našej fanstránke Limitky.net, ktorá sa venuje limitovaným edíciám hier.

Za GamesWeb.sk a Limitky sa s Martinom zhovárali Chinaski a JC.



Comics Salon 2010

Roman "JC" Kadlec

Najväčší sci-fi a fantasy festival v strednej Európe je úspešne za nami. Okrem hlavných topicov sa Comics Salon 2010 venoval aj hrám. Hernú sekciu sme pre vás organizovali my, GamesWeb.sk, zrekapitulujme si teda, čo ste mohli vidieť.



Ako už býva dobrým zvykom, polka septembra patrila Istropolisu a festivalom Comics Salon / IstroCON. Pre návštevníkov boli opäť pripravené 3 dni nabitý programom – od prednášok, cez kino až po stánky rozmiestnené na hlavnej palube. Nás samozrejme zaujímala najmä tá herná časť, ktorej nebola dopriata až taká dôležitosť ako v prípade marcového Game Expo / AnimeShow. Je to pochopiteľné, CS a IC sú hlavne o fantasy, sci-fi a komiksoch, pričom ostatné súvisiace kategórie idú trochu bokom. Aj napriek tomu mala herná časť množstvo trhákov.

V našom stánku GamesWeb.sk ste si mohli exkluzívne vyskúšať novinku NHL 11, v ktorej prebiehal aj turnaj o vecné ceny (Halo: Reach limitovaná edícia!), zahrať sa na 3D TV a taktiež ste sa mohli zúčastniť prvej slovenskej verejnej prezentácie pohybového ovládania Kinect. Dotiahnuť Microsoft s Kinectom nebolo nič jednoduché a stálo nás to kopu síl, nakoniec ste si však mohli revolučnú technológiu vyskúšať a to je jediné, na čom záleží. Pôvodne mala byť prezentácia iba v piatok, ale nakoniec sa nám podarilo vybaviť aj sobotňajší prídavok a tak skoro celý Comics Salon tancoval na Lady Gagu a Kinect, pričom táto výborná kombinácia tromfla aj hudobného hosťa festivalu – skupinu Gothika. Na Kinecte sa taktiež hrali kolky, behalo sa, splavovala sa rieka, závodilo sa... jednoducho, v GamesWebáckom stánku sa nebolo kedy nudiť. Počas soboty a nedele sme mali k dispozícii aj Nintendo Wii a nedeľňajšiu absenciu Kinectu sme nahradili kompletnou zostavou (gitar

+ bicie) Guitar Hero: Metallica.

Herná sekcia sa však neobmedzovala iba na náš stánok – počas všetkých troch dní sme organizovali PC turnaje (CS, DotA, NFS), súťažilo sa na PS3 (Tekken 6, Soul Calibur 4, Gran Turismo 5, FIFA 10) a prvýkrát sa verejne prezentovali hry od EA – Medal of Honor a Dragon Age 2. Druhému Dragon Age sme sa už venovali v samostatnom článku, nakoľko išlo o totožný build, ktorý bol prezentovaný v Nemecku na GamesCome. Po všetkých multiplayeroch v Medal of Honor sme si konečne mohli vyskúšať aj single-playerovú časť a musíme uznať, hra vyzerá skvelo a 15.10. bude zaujímavé sledovať súboj MoH vs. MW2. V PlayStation stánku bolo k dispozícii MOVE ovládanie a tak ste si pod jednou strechou mohli skúsiť všetky tri formy pohybového ovládania – jedinečná ponuka, ktorá sa pravdepodobne opäť zopakuje až na Game Expo 2011.

V sekcii prednášok ste si mohli vypočuť nášho redaktora Michala „Mick-TheMage“ Nemca, ktorý rozobral tematiku „hier, ktoré definovali žáner“. Pre mnohých mladších hráčov išlo o poučné rozprávanie, nakoľko sa mohli pozrieť na tituly, ktorým v dnešnej dobe vďačíme za mnohé herné mechanizmy. Pre starších hráčov to bola naopak príležitosť zaspomínať na časy, kedy trh neurčovali technológie a rôzne vymoženosti, ale nápad a spracovanie. S našou redakciou ste sa mohli stretnúť počas LIVE nahrúcania GamesWeb podcastu. Uznávame, trochu moc sme sa nechali uniesť témou Kinectu a pohybového ovláda-

nia ako takého, k zvyšným témam sa snád' vyjadríme v najbližšom podcaste. Z ďalších prednášok spomeňme, že DanKanFan taktiež rozprával o 3D hraní a prezentoval 3D TV, Branislav „LastJedi“ Hindický sa pozrel na omieľanú otázku „Sú hry umenie?“, Erik Birčák si vzal na paškál univerzum Mass Effectu 2 a sekciu herných prednášok uzavrel Marián Ferko z Cauldronu a štvorica prezentácii od EA. Na to, že nešlo o herný festival bol hrám venovaný dostatok priestoru. S hrami taktiež súvisel aj workshop Michala Ivana, ktorý momentálne pracuje na hre Heroes of Might and Magic 6 – podarilo sa nám ukoristiť exkluzívny rozhovor, ktorý môžete v najbližších dňoch očakávať na našich stránkach v sekcii Rozhovory.

Zo zvyšných atrakcií spomeňme auto-dráhu, dance dance revolution, airsoft, sushi reštauráciu a veľké množstvo predajcov, ktoré sa každým rokom zväčšuje... na CS sa dá kúpiť už prakticky skutočne všetko, vrátane PC verzie slovenského iPhone/iPad hitu Animal Ark – Africa, ktorá sa už čoskoro bude dať kúpiť aj v obchodoch s hrami a v PNS. Samozrejmosťou bola súťaž v Cosplaysi, Karaoke a ďalšie obvyklé atrakcie, ktoré neoddeliteľne patria k festivalom Comics Salon / IstroCON. Pokiaľ by vás zaujímalo, ako to v Istropolise počas 3 dní vyzeralo, na oficiálnej stránke www.comics-salon.sk je v sekcii galéria viac ako 6000 fotiek a tie naše si môžete pozrieť v galérii k článku. Priložené sú taktiež videá z Kinect prezentácie a odovzdávania cien počas záverečného programu.

Pokiaľ ste na Comics Salone neboli a je vám to ľúto, nezúfajte – v marci sme tu opäť, tentoraz na najväčšom hernom sviatku v Čechách a na Slovensku. Príprava Game Expo 2011 sa už rozbieha a GamesWeb.sk v úlohe organizátora sa bude určite snažiť, aby táto herná udalosť stála za to.

Takže ešte raz, uvidíme sa o necelého polproka v Istropolise!

Game Access 2010

Roman "JC" Kadlec

V dňoch 1. a 2. 10. 2010 sa v Brne konalo stretnutie herných vývojárov. Akcia s názvom Game Access síce na prvý pohľad vyzerá ako veľká neznáma, avšak organizátori podujatia nepatria medzi žiadnych zelenáčov. Pred rokom nám priniesli Game Developers Session 2009 a teraz opäť v Brne, ale v inom hoteli a pod iným názvom – Game Access. Pointa konferencie však ostala nezmenená a tak sa v hoteli International stretli vývojári hier, herní novinári, ale aj fanúšikovia.



Ťahákom minuloročného GDS bola jednoznačne prezentácia hrania Mafia 2. Pomyselným headlinerom Game Accessu sa stal Silent Hill 8 od brnenských Vatra Games. Nakoľko však o hre vieme stále málo, nejaká špeciálna prezentácia gameplayu, alebo čo i len odhalenie nových faktov patrili do kategórie zbožného priania. Každopádne, táto otázka mala byť zodpovedaná v piatok o 20,00, predtým bolo na pláne zopár iných prezentácií. Celú konferenciu začalo



slovenské vývojárske štúdio Sketch Games, ktoré prezentovalo svoju minulosť a ohlásilo nový projekt. Hlavný producent štúdia Daniel Kaničar venoval veľkú časť prednášky predstavovaniu hry Animal Ark – Africa, ktorá sa ako prvá slovenská hra pre iPhone, iPad a iPhone 4 (podpora Retina displeju) objavila v rámci iTunes App Store po celom svete. Štúdio taktiež predstavilo a prezentovalo PC verziu Afriky, ktorá sa čoskoro objaví v PNS a herných obchodoch. Spomínaným novým projektom je hra ArkanoiPad, ktorá vyjde exkluzívne pre iPad a ide o variáciu arkanoidu, inšpirovanú steampunkom – natočili sme pre vás trailer, ktorý sa objavuje ako súčasť tohto článku, ale nájdete ho aj v našej galérii.

Program ďalej pokračoval predstavením titulu Miner Wars, ktorý vzniká v štúdiu Keen Software House. Riaditeľ štúdia Tomáš Pšenička a aj hlavný programátor Marek Rosa sa zamerali nielen na samotnú hru, ale aj na jej históriu (spomínalo sa všetko, od vývoja až po komunikáciu s vydavateľmi a problémy s tým súvisiace). Časť prednášky bola venovaná gameplay prezentácii – projekt vyzerá veľmi zaujímavý, s KSH sme sa skontaktovali a v najbližších mesiacoch vám prinesieme bližšie informácie v podobe samostatného článku. K slovu sa následne dostal Vladimír Geršl zo slovenského štúdia Cauldron, ktorý prezentoval ich tituly z kategórie loveckých hier (rozoberali sa aj otázky

typu aký je rozdiel vo vývoji FPS a loveckej hry atď.). Mimochodom, vývoj hry Cabela's Big Game Hunter 2010 trval iba 6 mesiacov a síce sa priemerné hodnotenie pohybuje okolo 5/10, predalo sa viac ako 2 milióny kusov! Pred príchodom Vatra sa pri rečníckom stole objavil ešte Petr Kuba, ktorý prezentoval nezávislý projekt Genetická Záhrada II. Treba uznať, že na pomery v akých hra vzniká (na titule pracujú 3 ľudia vo svojom voľnom čase) ide o veľmi kvalitne spracovanú záležitosť, ktorá v mnohých situáciách rozosmiala všetkých prítomných. V podstate ide o



stealth akčnú hru z pohľadu „zhora“, ktorá zaujme grafikou, príbehom aj dabingom – niekde medzi videami by sa mal nachádzať aj gameplay footage.

Po 20tej hodine sa na scéne objavili Vatra Games, ktorí zožali úspech ešte pred prvým slovom. Každopádne, hneď na začiatok sme sa dozvedeli, že o Silent Hill 8 nemôžu povedať nič nové, nakoľko sú limitovaní povolením zo strany Konami a tak sa dozvieme v



podstate iba to, čo už vieme z tlačových správ. Väčšina prednášky teda bola venovaná minulosti (ako Vatra Games vznikli) a tomu, aké technológie používajú a čo je na nich dobré resp. zlé. Čo sa Silent Hill časti týka, zaujímavé bolo počúvať, akým štýlom sa Vatra k projektu dostala. Začiatky boli späté najmä s outsourcingom a prakticky demo, ktoré by mohli prezentovať nejakému vydavateľovi robili vo voľnom čase. Čo sa týka



konkurzu na Silent Hill, skončili na druhom mieste, avšak Konami sa nezhodlo na celkovej idei hry s víťazom a tak prácu posunuli práve Vatre, ktorá v tom čase ešte nemala vlastné meno. Niečo nové sme sa predsa len dozvedeli – Silent Hill 8 bude mať „side questy“, vetvenie príbehu a viacero koncov. Taktiež sa môžeme tešiť na prepracovaný bojový systém, kde sa často budú využívať zbrane na blízko a riešiť dilemu, či bojovať, alebo utekať.

Sobota bola programovo oveľa bohatšia a počas niektorých časov prebiehali až tri súbežné prednášky. Vyskúšali sme si ďalšiu hru z produkcie Vatra Games – titul Rush 'N' Attack je momentálne vo fáze schvaľovania zo strany Sony a Microsoftu a už

čoskoro sa objaví na Xbox Live Arcade resp. PSN. Vypočuli sme si Martina Zavřela, ktorý management herného vývoja prirovnal k „oku hurikánu“. Prednáška bola venovaná problematike manažovania jednotlivých podsekcii počas vývoja hier, kde musíte rátať s množstvom zmien a úprav a taktiež boli spomenuté kľúčové vlastnosti, ktoré by mal mať každý správny manažér. Martina sme si po prednáške odchytili a spravili s ním rozhovor, pričom padali aj otázky typu „ako je to s Top Spin 4?“, „čo Mafia a DLC?“, „čo koniec Mafie“ atď. Martin bol výrečný a mnohé odpovede boli celkom prekvapujúce. Viac sa samozrejme dozviete v samostatnom článku.

Následne sa na scéne objavil Brian Gomez z Vatra Games a všetkým názorne ukázal, aký je rozdiel medzi CZ/SK vývojármi a tými z „emeriky“, aspoň v otázke prezentácii. Zatiaľ čo podaktoré prezentácie trpeli syndrómom „zaklínania hadov“, Brianove prednášky v sebe miesili prímes odbornosti s chuťou pre širokú verejnosť podloženú živým, takmer až spevavým prednesom, ktorý jednoducho dokázal udržať pozornosť počas celého trvania prednášky (hoci, jeden kolega vedľa mňa by asi nesúhlasil :). Každopádne, či už to bola prednáška na tému „Writing & Designing Game for the Horror Genre“ alebo „Improvising Story & Dialogue in Games“ išlo o zaujímavé a poučné rozprávanie, z ktorého sme sa dozvedeli aj to, že Clive Barker má 3 veľké domy, pričom

jeden iba čisto na jeho obrázky :) Briana však rozhodne možno považovať za jedného z najlepších na Game Access.

Čo bolo ďalej? Dozvedeli sme sa, ako to bolo s vývojom českej adventúry Alternativa a síce autori brali prezentáciu s humorom („no mysleli sme si, že to bude fungovať a ono to nefungovalo. Potom sme vyskúšali niečo iné a.. tiež to nefungovalo“ :), krásne prezentovali krutú realitu a problémy súvisiace s tvorbou hry a snahou vydať ju. Jednoducho, nie vždy stačí nadšene zakričať „poďme robiť hry“, celé to je oveľa komplexnejšia veda. Po 6 rokoch sa však autorom podarilo titul dokončiť, k čomu im samozrejme gratulujeme. Následne sa Marián Ferko rozpovedal o začiatkoch slovenského Cauldronu, pričom sa spomínalo najmä na Spellcross. Na záver sa k slovu opäť dostali chlapci zo Sketch Games, tentokrát v odbornejšej prednáške, zameranej na vývoj hier pre mobilné platformy a celú konferenciu uzavrela diskusia so zástupcami českých herných médií.

Suma sumárum – Game Access 2010 ponúkol výborný východiskový bod pre všetkých herných vývojárov, či už profesionálov alebo nadšencov. Bezchybná organizácia si zaslúži obrovský potlesk, rovnako aj príjemné priestory hotela International, kde sa celá konferencia odohrala vo výbornej atmosfére. Ďakujeme a o rok opäť dovidenia, už teraz sa tešíme, čo si pre nás organizátori pripravlia.





Prehľad vhodných procesorov na hranie hier

Lukáš "Under4" Kollár

Procesor počítača je mimoriadne dôležitý nielen pri hraní hier, ale aj pri bežnej práci, ktorú na svojom stroji dennodenne vykonávame. Je to akési srdce počítača a podobne ako u človeka, tak aj tu je dôležitá výkonnosť a nepochybne aj výdrž. Na trhu je procesorov naozaj veľké množstvo, pričom si teraz predstavíme tie najlepšie kúsky vhodné na hry a naopak aj modely, ktorým by sa hráči mali už z diaľky vyhnúť.

Medzi najznámejšie značky výrobcov procesorov patria spoločnosti Intel a AMD. Oba tábory sa snažia napredovať, čo je v dnešnej dobe úplne prirodzené. Nové a nové technológie sa stávajú súčasťou nášho života a inak to nieje ani v PC priemysle. Dosť bolo predslovu, začína samotné rozobratie procesorov.

Intel procesory

Táto spoločnosť je najväčším výrobcom čipov a procesorov pre osobné počítače a notebooky vôbec. Vedú špičkové výskumy z tejto problematiky, ktoré nám tak prinášajú najmodernejšie výrobné procesy. Všetko samozrejme za patričné ceny.

Tento trh momentálne ponúka generácie Core i procesorov a to konkrétne Core i7, Core i5 a Core i3.

Core i3 procesory sa väčšinou nezvyknú využívať na hry. Ide o najnižší segment predaja a bavíme sa o dvojjadrových procesoroch, na ktorých sa samozrejme dajú niektoré hry zahrať aj na plných detailoch, ale ako som už spomínal, nie sú na hranie primárne určené. Ide teda o momentálne najnižšiu triedu od tejto spoločnosti. Z nových Intelov sú to cenovo najdostupnejšie modely, ktoré sú vyrábané 32nm technológiou. Pokiaľ chcete po týchto modeloch siahnuť, ale odradzuje vás absencia vicerych jadier nezúfajte, pretože Intel pridáva funkciu HyperThreading, ktorá je určená na multi-procesové operácie. Pre čitateľov, ktorým je táto funkcia neznáma napíšem, že ide o technológiu, ktorá z jedného fyzického procesoru vytvára dva virtuálne procesory, čo znamená, že sa procesor k SW správa tak, akoby ste mali vo svojom stroji dva procesory. Podstatný fakt je, že procesory obsahujúce túto technológiu sú zhruba o 30% rýchlejšie, ako tie, ktoré ju neobsahujú.

Táto rada ponúka hneď niekoľko kúskov:

U Core i3 by som teda spomenul modely ako Intel Core™i3-530 2,93GHz BOX, Intel Core i3-540 3,06 GHz BOX a za zmienku určite stojí aj model s výrobnou frekvenciou nastavenou na 3,2GHz - Intel Core i3 550 3,2GHz BOX. Jeho cena sa však už podobá procesorom z i5 série, čo je momentálne okolo 140 €.

Aby sme však neboli stále na rovnakom mieste, pozrieme sa na výkonnejšie modely od Intelu. Ako som už vyššie spomínal, ide o Core i5 modely, ktoré sú na tom lepšie ohľadom výberu a samozrejme aj výkonu.

Core i5 sa už považuje za priateľa hier a na výber ponúka ako 4-jadrové kúsky, tak aj menej zaujímavé 2-jadrové. Začnem od Low-End modelov. Sú to dvojjadrové modely 670, 661, 650, 655K, 680 a 660. Tieto procesory výborne fungujú pri aplikáciách s menšou podporou multi-jadrových operácií. Dvojjadrové procesory sú však samozrejme len začiatok, pretože lepšie využitie pri hrách majú určite procesory štvorjadrové. Spomeniem teda modely 760, 750 a 750s, o ktorých sa už dá povedať, že ide o procesory vhodné na hry.

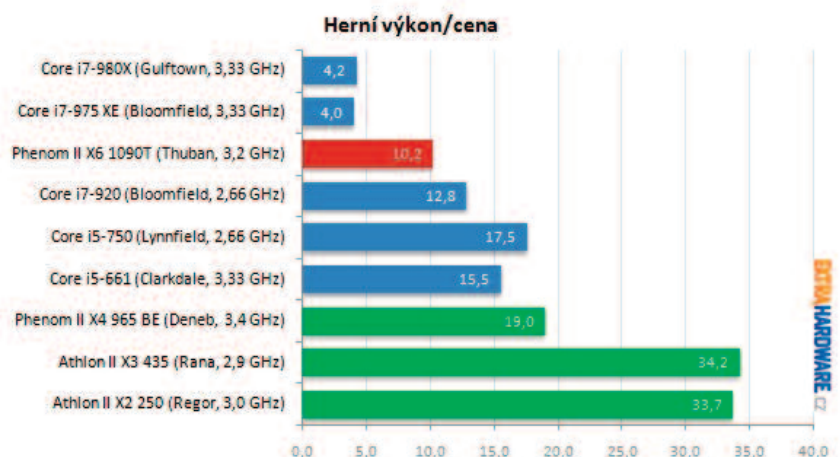
Ďalej v tejto sérii nemôžem zabudnúť na lahôdku menom TurboBoost, čo je funkcia, ktorou i5 modely disponujú. O čo vlastne ide? Turbo od spoločnosti Intel pracuje na jednoduchom, ale účinnom mechanizme, ako urýchliť

aplikácie bez použitia väčšieho počtu vlákien procesora, vďaka čomu si môžeme za nižšiu kúpnu cenu užívať aj pomerne náročné hry. TurboBoost sa samozrejme nachádza aj u modelov i7, ku ktorým sa o chvíľku dostaneme, ale i5 majú agresívnejšie a efektívnejšie turbo s vyšším frekvenčným rozdielom.

Core i7 procesory sú v podstate najlepšie desktop procesory na svete a to už o niečom hovorí. Písať o tom, ako tieto procesory zvládajú hry je zbytočné a každému je dúfam jasné, že na týchto kúskoch „rozbehnete“ samozrejme aj tie najnáročnejšie súčasné hry na plných požiadavkách. Ako som spomínal vyššie, aj tieto modely disponujú funkciou TurboBoost, ktorá navyšuje výkon aplikácií. U i7 by ste 2-jadrové modely hľadali zbytočne. Nájdeme tu 4-jadrové modely, ktoré disponujú vysokým výkonom a nové 6-jadrové procesory.

Čo sa 4-jadra týka, tak absolútnymi "trhačmi asfaltu" sú modely 9xx, konkrétne Core i7 920, 930, 960 a extrémna edícia Intel Core i7-975 Extreme Quad-Core, ktorý pracuje na vysokej továrenskej frekvencii 3,33 Ghz a tento model, ktorý mimochodom atakuje cenovú hranicu na 950€ je zároveň najvýkonnejším s pomedzi 4-jadrových Core i7 procesorov.

V úvode tejto časti som písal, že táto





séria obsahuje aj 6-jadrové kúsky, konkrétne tak ide o dva modely. Je to odľahčený Core i7 970 a totálny high-end Intel Core i7-980X Extreme Six-Core pracujúci na rovnakej frekvencii ako už spomínaný INTEL Core i7-975 Extreme Quad-Core. Cenovo sú tieto 6-jadrové modely veľmi nedostupné, pretože zaplatiť za procesor niečo okolo 800-900 € je naozaj luxus.

AMD procesory

Firma AMD je známa výrobou mikroprocesorov a integrovaných obvodov. Z počiatku hrala väčšinou druhé husle, avšak od doby, kedy odkúpila firmu známeho výrobcu grafických kariet ATI Technologies sa dostala do povedomia už prakticky naplno. Teraz je to teda priamy a rešpektovaný konkurent vyššie spomínaného Intelu.

AMD síce vyrába kvalitné procesory, avšak ich laboratória väčšinou nedosahujú kvalít spoločnosti Intel. AMD však ponúka veľmi zaujímavý výkon za výhodnú cenu. Nás teraz teda budú zaujímať procesory, ktoré sú vhodné na hry, takže necháme históriu históriu a pustíme sa do detailnejšieho rozoberania. Hoci vás z počiatku môžu lákať svojou frekvenciou aj ich 2-jadrové kúsky, pri dnešných nízkych cenách človek siahne minimálne na 3-jadro.

Pri týchto procesoroch stoja určite za zmienku Athlon II x3 440. Pri modely x3 435 až po model x3 445 je továrenské nastavenie rovných 3100MHz. Ich cena sa pohybuje v naozaj nízkych číslach a to konkrétne 70-80 €, čo je s Intelom neporovnateľné. Ale ako som už spomínal, nenájdete tu žiadne podporné systémy akým je TurboBoost, prípadne HyperThreading. Ďalšie dva procesory z tejto série sú však na tom

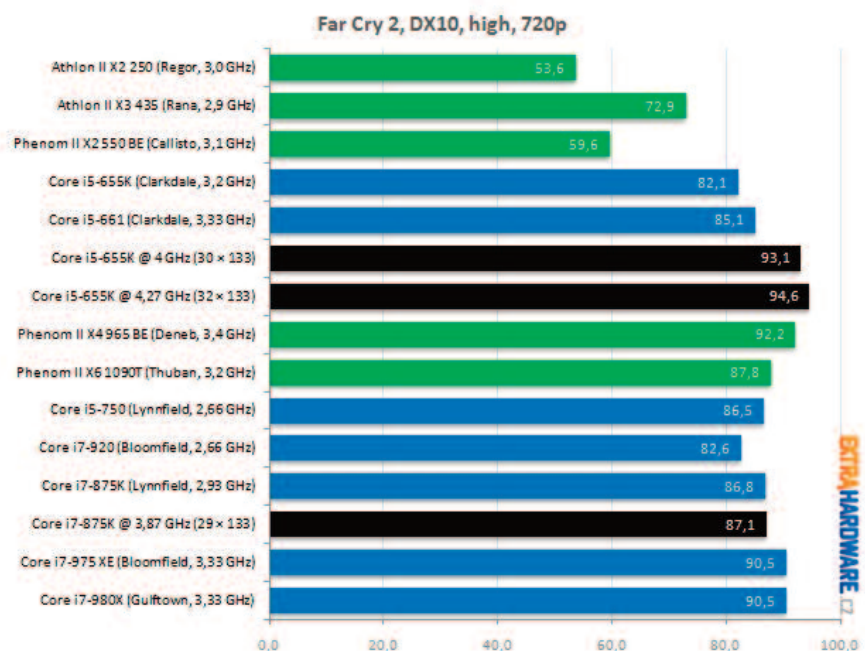
frekvenčne až moc slabo, sú to AMD Athlon II X3 405e s 2300 MHz a o čosi silnejší model AMD Athlon II X3 415e s frekvenciou 2400 MHz.

4-jadrové kúsky sú ale na hry všetky vhodné. Napíšem sem len modely, ktoré vám vrelo odporúčam. AMD Athlon II X4 640 je model, ktorý okrem toho, že disponuje 4 jadrami, má aj zaujímavú frekvenčnú rýchlosť, ktorá sa šplhá na rovných 3000 MHz. Jeho cena je dosť zaujímavá, pretože 90 € je na kvalitný procesor, akým tento bezpochyby je, naozaj nízka. Ešte lepším modelom je AMD Phenom II X4 945 95W, ktorý má rovnakú frekvenčnú rýchlosť ako predstavaný predchodca, ale ide o Phenom II, ktorý je lepší v testoch ako jeho starší brat Athlon II. Pokiaľ by vám to naozaj nestačilo a máte možnosť hlbšie siahnuť do vrečka, tak tu mám pre vás jednu delikatesu v podobe procesora AMD Phenom II X4 965 Black Edition, pracujúceho na priam „kúzelných“ frekvencii 3400 MHz.

AMD uzatvoríme momentálne jeho špičkou a to sú 6-jadrové modely. Tie AMD ponúka iba dva, ale ich cena je naozaj zaujímavá a výkon vynikajúci. Ide o AMD Phenom II X6 1055T pracujúci na frekvencii 2800 MHz a jeho brat AMD Phenom II X6 1090T, ktorého frekvencia je výborných 3200 MHz. Za prvý model zaplatíte niečo okolo 180 € a za ten výkonnejší a zároveň momentálne najlepší desktopový procesor od AMD 250 €.

Je už teda len na vás, či siahnete po Intel alebo AMD. Záleží na tom, aké hry hráte, aké aplikácie na vašom stroji používate. V porovnávaní je ale vidno, že AMD sa šplhá na úroveň Intel a disponuje jednou veľkou výhodou, ktorou sú výborné ceny.

V tabuľkách v texte si môžete pozrieť ako dopadol test od extrahardware.cz, ktorý porovnáva spomínaný herný výkon s cenou výrobku.



Herný HW sumár 44. týždňa 2010

Lukáš "Under4" Kollár

Vážení čitatelia, týmto článkom spúšťame novú pravidelnú rubriku, kde budeme vždy na konci týždňa robiť súhrnný článok o novinkách a udalostiach vo svete hardvéru. Samozrejme, jedná sa hlavne o hráčsky hardvér. Väčšinu týchto správ ste už mohli nájsť počas týždňa v našej novinkovej sekcii, avšak tu to budete mať vždy pekne všetko pokope. Takže, podme na to.

44. týždeň priniesol predovšetkým oznámenia notebookov, ale mali sme tu aj dve herné skrinky, klávesnicu, reproduktorovú sústavu, PC sériu zdrojov a grafickú šelmu od spoločnosti Zotac.

Všetko sa to začalo v pondelok (25.10.), kedy uzrelo svetlo sveta oznámenie herného notebooku od spoločnosti MSI s označením MSI GE603. Ten okrem toho, že disponuje 15,6 palcovým monitorom s LED podsvietením, obsahuje aj funkciu, respektíve technológiu ECO engine, ktorá významnou mierou napomáha k šetreniu elektrickej energie. Jadro celého notebooku tvorí Core i5 procesor, o kapacitu pamäte RAM sa postará rovných 8 GB, pričom na hry bude k dispozícii grafická karta GeForce GT 425M o veľkosti 1 GB s podporou DirectX 11. Dáta budú uložené v pevných diskoch, ktorých veľkosti sú 320/500, prípadne 640GB. Okrem výbavy, ktorá obsahuje Wi-Fi 802.11n, Bluetooth 2.1 a webkameru tu nájdeme aj DVD mechaniku s napáľovačkou a reproduktory s konfiguráciou 2.1, ktoré sa postarajú o stereo zážitok. Nakoľko ide o predstavenie produktu, tak nebola oznámená cena a dokonca ani dátum začiatku predaja.

Nasledujúci deň sa niesol vo väčšom hardvérovom štýle, pretože sme tu mali až tri novinky, z ktorých išlo o jednu reposústavu, grafickú kartu a kvalitnú PC skrinku.

Novinky, ktoré predstavujú nejaký audio systém tu nemáme každý deň, a preto bola herná reposústava od spoločnosti Genius naozajstnou raritou. Jej označenie je SW-G2.11250, ponúka pomerne výkonný a na hry postačujúci výkon 38 W pre dva reproduktory a rovných 20 W pre prídavný subwoofer. Celé to funguje vďaka mini centrále, na ktorej nájdeme okrem dvoch výstupov na mikrofón a slúchadlá aj reguláciu hlasitosti a basov. Keby ste sústavu Genius SW-G2.11250 položili na váhu, uvideli by ste číslo 4,870kg. Za pomerne pri-

aznivú cenu 39 € tak dostanete kvalitné audio pre vaše herné zážitky a okrem iného si vylepšíte aj prostredie okolo vášho stroja.

ktorý svieti na štyri farby (modrá, fialová, zelená a červená) v 14 LED režimoch. Na prednej strane nájdeme USB 2.0, audio porty a na zadnej



Ďalšia novinka utorka skrývala tajuplný názov za ktorým sa skrývalo oznámenie poriadnej grafickej karty od menej známej spoločnosti vyrábajúcej grafické karty, Zotac. Ide o dvojjadrový model GeForce GTX 460 X2, ktorý je momentálne vo vývoji, ale po jeho dokončení prinesie naozajstný výkon. Táto grafická šelma bude pracovať na princípe dvoch jadier GF104, k dispozícii budú až 2 GB fyzickej pamäte typu GDDR5, mostový čip s označením NF200 s trojfázovým napájaním, dva 8-pin PCIe konektory, štyri DVI výstupy a 2 x 256-bitové pamäťové rozhranie. Frekvencie bohužiaľ známe nie sú, ale vieme, že GeForce GTX 460 X2 bude obsahovať 672 CUDA jadier. Nakoľko je táto karta ešte len vo vývoji, tak nie je známy dátum začatia expedície do obchodov, ako aj samotná cena výrobu.

Utorok sme napokon podvečer uzavreli kvalitnou PC skrinkou od spoločnosti Enermax, ktorej základnými prednosťami je už spomínaná kvalita a atraktívny vzhľad. Enermax The LuxuRay bude v predaji už v novembri za cenu 50 € a bude mať rozmery 470x200x445 mm. Jej elegantný vzhľad bude dotvárať ventilátor, ktorý má okrem úlohy udržiavať vnútro skrinky v nízkej teplote aj dodať hráčsky štýl a to v podobe neóna,

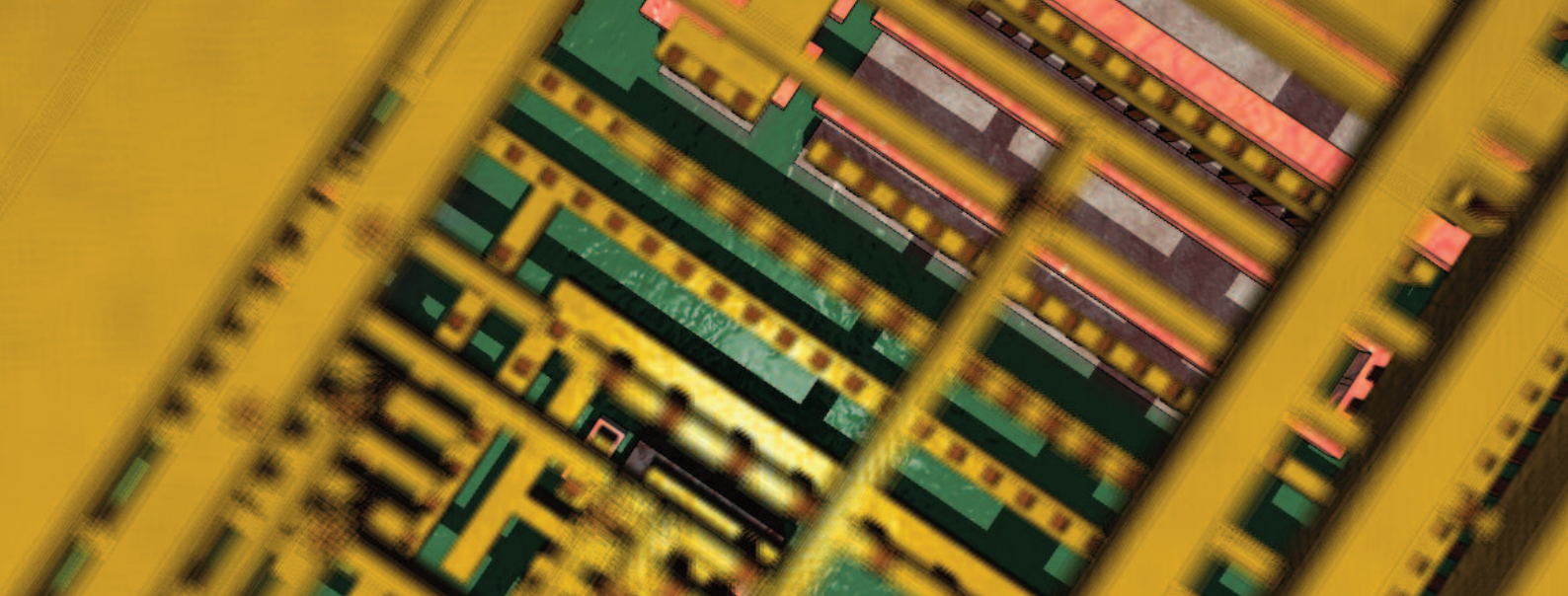
strane je k dispozícii otvor pre ďalší 120 mm ventilátor, ktorý ale nie je súčasťou tejto skrinky. Je tu všetko pripravené aj pre fungovanie vodného chladenia.

Streda preniesla okrem hernej klávesnice aj PC zdroje s výnimočne dobrou účinnosťou.

Spoločnosť RAZER začala vyvíjať klávesnicu Razer Anansi, určenú pre hranie MMO hier, ako je napríklad World of Warcraft. Nakoľko sa má Anansi objaviť na trhu v decembri, kedy vyjde aj doplnok tejto úspešnej hry s názvom WoW: Cataclysm, je možné, že si to tak v RAZER načasovali zámerne. Jej cena nebude veľmi nízka, ide o 100 dolárov, čo je v prepočte asi 73 €. Bude pripojená cez USB port a k dispozícii bude až 16 mil-



iónov farieb podsvietenia, čo istotne poteší herných nadšencov, pre ktorých



je táto klávesnica primárne určená. Nájdeme tu päť herných tlačidiel spolu s rovnou stovkou plne nastaviteľných Hyperresponse tlačidiel.

V poradí druhou novinkou stredy je spomínaná séria PC zdrojov, ktorá je určená pre výkonné, teda herné počítačové zostavy. Predstavila ich spoločnosť A-Data, označila ich jednoducho názvom HM a ich hlavná prednosť je vysoká efektívnosť, ktorá činí 82%. Na výber je až päť modelov, konkrétne 550, 650, 750, 850 a 1200W, ktoré majú mierne odlišnú konfiguráciu. Ak máme byť presný, tak prvé štyri modely sú prakticky okrem Wattáže rovnaké a disponujú jednou +12V vetvou. Ten najvyšší, 1200W ich má dve a okrem iného potiahne naraz aj štyri grafické karty. A-Data HM séria získala 80 Plus Bronze, NVIDIA SLI certifikát a pri kúpe trojročnú záruku.

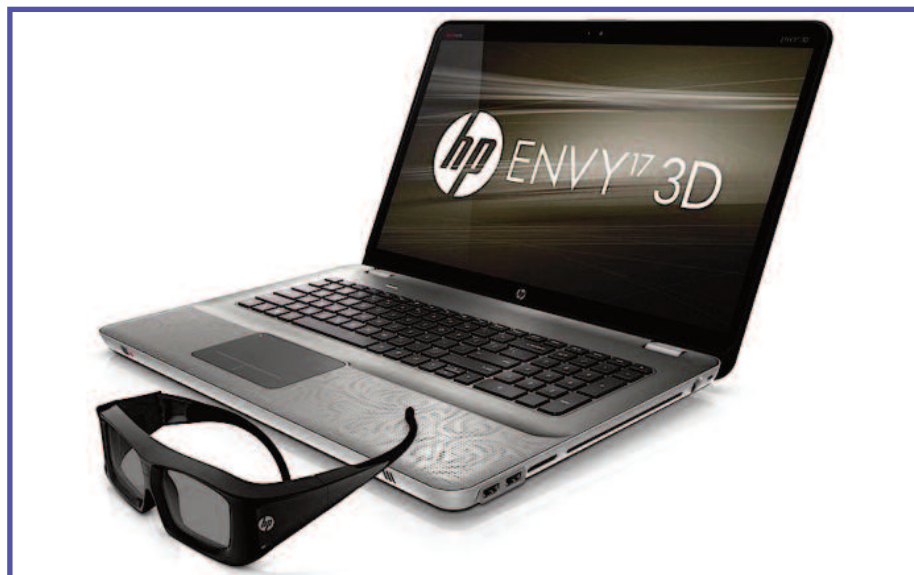


Ďalší deň začal predstavením poriadnej hráčkovej skrinky od Gigabyte s označením The Sumo 5112. Tento bojovník v ťažkej váhe má rozmery 205x255x570 mm, podporuje typ základnej dosky E-ATX a jeho kvalitné oceľové vyhotovenie s hliníkovými dvierkami dopĺňa čierna farba spolu s priesvitnou bočnicou, ktorá bude osvetlená modrým podtónom, ten bude vychádzať zo zadných dvoch ventilátorov. Pevné disky budú chladené vďaka dvom 80 mm ventilátorom a pre dokonalú cirkuláciu vzduchu je

prípravený aj 120 mm spinner, ktorého umiestnenie je v prednej časti skrinky. Výhodou je fakt, že pre montovanie prídavných súčastí nebudete potrebovať žiadne náradie. Sumo 5112 kúpite už teraz za 108 €.

Piatok priniesol ďalší notebook s podporou zobrazovania 3D, tentoraz ale od MSI.

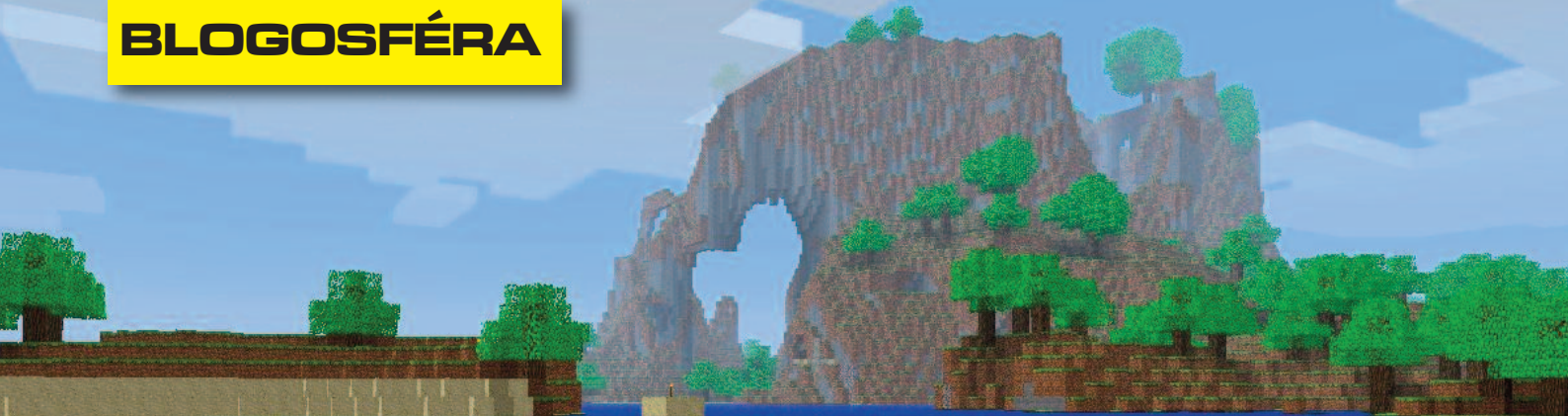
Ide vlastne o nový model notebooku MSI FR600 s označením FR600 3D, ktorý je založený na platforme Intel



Štvrtok sme zakončili herným HP notebookom s označením HP ENVY 17 3D, ktorý vyniká okrem hardwaru aj 3D zobrazovaním. Srdce tohto notebooku tvorí štvorjadrový procesor Core i7, 8 GB pamäť RAM a grafická karta o veľkosti 1 GB Ati Mobility Radeon HD 5850. Ponúkne veľký úložný priestor o veľkosti až 2 TB a okrem toho tu nájdeme Blu-ray mechaniku, webkameru, Wi-Fi 802.11n a čítačkou kariet. Celé to bude fungovať vďaka operačnému systému Windows 7 s možným výberom Home Premium alebo s doplatkom Professional a Ultimate verzie. Cena je pomerne vysoká, pretože za základnú verziu zaplatíte okolo 1160 €. Pokiaľ máte oň záujem, môžete si ho kúpiť ihneď, pretože je už v predaji.

Calpella. Základ tvorí procesor Core i5, 8 GB pamäť RAM a integrovaná grafická karta od Intelu. 3D si pozriete na 120Hz monitore s LED podsvietením a o zvuk sa postará systém THX TruStudio Pro. Ďalej tu nájdeme DVD napaľovačku, 320/500 alebo 640GB pevný disk, webkameru, Bluetooth 2.1 a Wi-Fi 802.11b/g/n, to všetko v celkovej hmotnosti 2,3 kg. O chod systému sa postará operačný systém Windows 7 Home Premium. Cena MSI FR600 3D nieje zatiaľ známa.

Laptop FR600 3D od MSI nám zároveň ukončil tento 44. hardware týždeň a my sa už môžeme tešiť na ten nasledujúci, v poradí s číslou 45.



Svet je veľká kocka

MickTheMage

Čo? Skríkli zhrozene všetky hranaté stromy v lese. Čo? Diví sa hranaté slnko na hranatými oblakmi posiatej oblohe. GamesWeb ešte nepísal o feťákovom raji, droge digitálneho veku zvanej Minecraft. Fuj, čuduj sa hranatý svete. Nič nie je nemožné a jeden mág to rýchlo napraví... snád'.

Minecraft, dielo v pravde epických rozmerov. Pritom svojim výzorom veľmi hranato jednoduché, priam kubické, dalo by sa povedať. Na potenciálneho hráča nečaká nič komplikované, žiaden epický príbeh, len istá dávka možností, ktoré mu náhodne vygenerovaný svet ponúka. Vlastne o jednu vec sa tu predsa jedná – o prežitie a budovanie. Kubické noci nikdy nebývajú veselé, priam hrozne kockovo strašidelné. Na povrch vylezú rôzne temné tvory, zombíci, kostlivci, pavúky a teroristické kocky (samovražedné).

Zo začiatku je to čistý zápas s časom a nazbieraní dostatočného množstva surovín. Ocítate sa v novom neznámom svete, avšak viete, že času na rozhliadanie je málo. Treba nájsť strom, z neho získať drevo, vytvoriť si prvé nástroje a lokalizovať ložisko s uhlím. Presne to miesto sa potom na istý čas stane vašim domovom – a možno navždy. Vybudujete si okolo neho pevnosť epických rozmerov alebo sa len budete snažiť formovať prostredie k obrazu svojmu. Možno ani to nie. Možno budete zvedavý na svet okolo a vydáte sa na

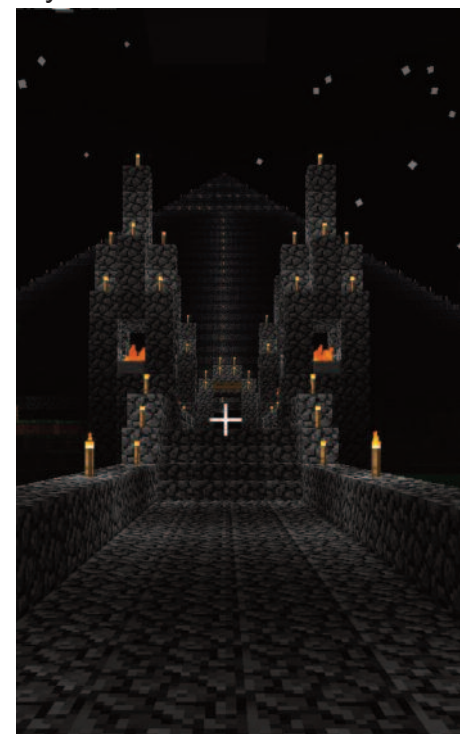
prieskum miestnych prírodných krás. Alebo sa vo vás prebudí trpaslík s chuťou kopať ohromné podzemné tunely, komplexy, za ktoré by sa nemuseli hanbiť ani trpaslíci z Orzammaru. Kto vie. Nakoniec sa vo vás prebudí staviteľ húsenkových dráh – aj to je možné. A možno v sebe nájdete toľko času a kreatívneho potenciálu, že si postavíte rovno vesmírnu loď Enterprise. Fantázii sa medze nekladú. Ostatne, celý svet je postavený v istej 8-bit poetike. Nie?

Minecraft je esencia „sandbox“ hier. Veľmi čistá, dokonale fungujúca, kde systém, celkové spracovanie a samotná hrateľnosť idú ruka v ruku – videoherné umenie, v čistej a takmer dokonalej forme.

Sám neverím tomu, čo vidím vo svojom svete. Nikdy by som nepovedal, že z tej diery v zemi, v ktorej som sa ukrýval pred príšerami, sa vyklube podzemná vilka, tri navzájom prepojené veže, podmorský komplex a obrovská sieť tunelov (priam dungeonov) s jednou (nie tak úplne fungujúcou) koľajovou prepravnou dráhou. V porovnaní s tým, čo

dokážu niektorí ľudia je to ničotné. Pritom neuveriteľne chytľavé. Je to skrátka droga, keď raz začnete, túžba neustále pokračovať, skúmať a zveľadovať vás bude ťahať naspäť k hre. Minecraft je mor, cholera a tak úžasne návyková. Pripomína nám, že hry nie sú o dokonalom grafickom (realistickom) spracovaní, ale o systéme, o jadrovej hrateľnosti, ktorá stojí nad všetkým.

Momentálne (v alfa verzii) za cenu sympatických 10€. Sám by som povedal, že sú to najlepšie investované peniaze do hry za veľmi dlhé obdobie.





Ravenloft - Príbeh z krajiny za hmlou, časť prvá

MickTheMage

Neskoro jesenné, dušičkové, na predvianočnú náladu tiahnúce večery majú vždy čosi do seba. Vyžarujú akúsi magickú atmosféru a sú schopné vytiahnuť z podvedomia dávno zabudnuté spomienky na podivné miesta, temné, trošku depresívne s istou dávkou zúfalstva. Ani tento rok tomu nie je inak. I tento rok som si spomenul na hru zo zlatého fondu počítačovej zábavy – RPG Ravenloft: Strahd's Possession.

Ravenloft je presne tá hra, ktorá sa na spomínanú náladu veľmi dobre hodí. Je jedna z nich. Už je to šesťnásť rokov, čo uzrela svetlo herných monitorov. Šesťnásť. Páni, to je doba. Asi by som ju mal prejsť len zo zdvihnutým obočím, ale... Šesťnásť a ja mám pocit, že mám rozum asi presne toľko čo v dobe keď bol Ravenloft novinkou. :-) Radšej nespomínať. Ravenloft patrí medzi klasické RPG hry, ktorých náplň sa skladá z blúdenia po temných kobkách, jaskyniach, riešení problémov a bojov v reálnom čase. V časoch keď svetu začínajú vládnuť „doom klony“ sa i klasický „štvorčekový dungeon“ začína mierne meniť. Avšak pre priaznivou starého spôsobu je tu možnosť si tento zapnúť.

Je to snád' obdobím, ako už bolo spomenuté v úvode, ale rozhodol som sa zas raz nainštalovať prvý Ravenloft. A spraviť z toho hrania akýsi záznam... snád' niekoho zaujme. Opäť sa ponoriť to hmiel v okolí Barovie...

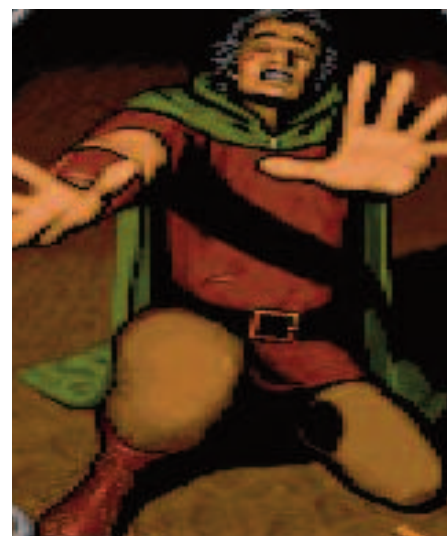
Vypátrať kto sa pokúša o život nášho dobrého lorda Dhelta z Elturel, nebolo príliš jednoduché, ale nakoniec sa nám to podarilo. Bohovia však vedia, že nie všetky cesty sú tak rýchle akoby sme potrebovali. Vedel som, že niečo nie je v poriadku, už keď sme vchádzali do Dheltovho sídla. Ponáhľali sme sa do komnát lorda Dhelta, keď v tom nám zrak spálil výbuch. Dhelt i Baranta Chansil, magička, ležali zranení, avšak živí, na zemi. Vrah však stihol strhnúť z krku

nášho pána posvätný Helmov amulet.

Možno by sa na tomto mieste patrilo i predstaviť. Aby neznalý pomerov vedel, kto sa podujal na úlohu získať amulet pre lorda Dhelta. Vedz teda, drahý čitateľ, že som to bol ja Mick, povoláním mág už po niekoľko generácií. Mojim spoločníkom a ochrancom v prípadoch najnutnejších je Dragon, paladin, ktorý mi je skoro ako brat. Pokúsim sa tak zaznamenať našu výpravu za získaním amuletu, aby si každý mohol vypočúť jeho pravdivú verziu.

Dragon zahliadol vraha utekajúceho do neďalekých lesov. Nečakali sme na nič a vydali sa po jeho stopách. Naspäť sa nevrátíme, až kým amulet nebude v našich rukách...

Kto mohol tušiť, že splniť onú prísahu bude možno ťažšie, než sa vtedy zdalo. Netrvalo dlho a zabijaka sme chytili hlboko v lese. Bol nádherný jesenný deň, stromy svietili všetkými farbami. Všetka tá krása však akoby bledla v očakávaní niečoho neprirodzeného. Ticho. I šumenie lesa ustalo. Prázdno a ticho. Len ten podivný smiech a výkrik umierajúceho muža. Nemal u seba nič, len pár artefaktov, z ktorých však vyžarovala podivuhodná mágia. Čosi vo forme píšťaľky... a samozrejme tam ležal i amulet lorda Dhelta. Keď mi ho Dragon podával, stalo sa čosi nečakané. Na les sa vzniesla hmla, na chvíľu akoby sme stratili vedomie. Avšak v tom hustom mlieku...zdalo sa mi akoby som rozoznával tvary. Čosi sa nás dotklo. Napokon...



Už len mýtina pred nami a starý zrúcaný dom. Ten predtým v lese určite nebol. Niečo však chýbalo. Artefakty, ktoré sme našli u vraha! Nieкто ich ukradol. Zmizol aj Helmov amulet.

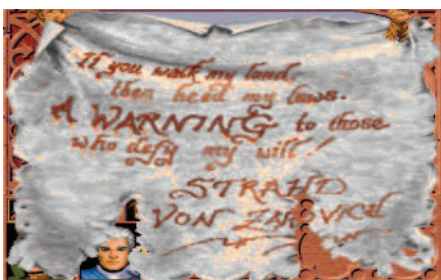
„Pozri,“ postrčil ma Dragon. Nechápal som čo mohlo môjho spoločníka tak zaujať. Pozrel som sa smerom, ktorým ukazoval. Hmla. Na okraji sa držala neprekonateľná hmla. Že by to bola cesta späť? Opatrne sme vkročili dnu. Len niekoľko metrov, oči nás pálili, dýchanie sa takmer zastavilo...museli sme rýchlo späť. Nie je to obyčajná hmla, je jedovatá, nepriestupná... Moje úvahy o povahe hmly prerušilo hlasné zavítie, sprevedzané zlostným vrčaním. Worg! Uskočil som za Dragonov chrbát. Worg cvakol zubami na prázdno. Dragon neváhal a preťal potvore papuľu. Nastalo ticho. Vzápätí sa však ozvalo ďalšie zavítie. Rýchlo sme sa pozbierali a hnali sa k rozpadnutej budove.

Strahd Von Zarovich, master of Barovia.
 If the heart of this dark land has a name, it
 is Strahd.— my lord and my destroyer. As I
 die, let me write what I could never freely
 say: that the very air about us bears the
 stench of Strahd's foul will. Let it be my
 epitaph, that if I had the strength of youth,
 no assassin of the Ba'al Verzi would more
 willingly devote himself to Strahd's
 destruction. With my last breath, I curse his
 name!

Opatrne sme vošli dnu. „Smrť, vo vzduchu visí smrť.“ Povedal Dragon, skôr pre seba, než by tú poznámku mieril na mňa. Pravda, naše prvé stretnutie je symbolické. Mŕtvy na stoličke, vlastne už z jeho tela ostala len kostra. „V akom kraji nepochovávajú svojich mŕtvych?“

Hnev paladina, pomyslel som si. Avšak skôr než som mu stihol odpovedať, zaujal ma popísaný papier pod rukami mŕtveho... Dragon medzitým objavil tajné dvere vedúce do suterénu budovy. „Počkaj,“ hovorím mu, „vypočuj si to...“

Strahd von Zarovich pán Barovie. Ak má srdce tejto temnej krajiny meno, je to Strahd – môj pán a môj kat. Než posledný krát vydýchnem, nechajte ma napísať, čo by som slobodne nikdy nevyslovil, že vzduch ktorý dýchame je zatuchnutý Strahdovov hnilobnou



vôľou. Nech je mojim epitaľom, ak by som bol plný mladíckej sily, žiaden Ba'al Verzi-ho vrah by nebol viac odhodlaný zničiť Strahda. S mojim posledným vydýchnutím, preklínam jeho meno!

Strahd, meno ktoré sme určite nepočuli posledný krát. Aspoň na niečo bol ten starý dom dobrý. V jeho podzemí sme si mohli trochu oddýchnuť. Ja som si medzitým pripravil niekoľko dôležitých kúziel. Musíme nájsť nejakých ľudí. Nieкого živého,

kto sa nás nepokúša zabiť. Také jednoduché to nebude.

Na ceste sme narazili na muža, nešťastník, ktorý si skrýval tvár v dlaniach. Možno i plakal. Myslel som, že je rovnako stratený ako my. Bol skôr šialený žiaľom ako stratený... „V temnote za nocou...je pre mňa môj syn stratený...navěky! Chodte domov, chodte všetci domov, bude to len horšie...“ Mávol som nad šialencom rukou a vydal sa k neďalekému rázcestiu. Dragon, zamračený, však chvíľu ostal. Chcel úbohej duši pomôcť, priniesť mu spravodlivosť...možno zadosťučinenie za jeho stratu. Nemohol však nič. Začínal som pomaly chápať túto temnú krajinu.

Len nešťastie a smútok. A Strahd. Opäť sme narazili na jeho meno. Napísané, snáď krvou, na znetvorenom tele. „Keď kráčaš mojou krajinou, dbaj mojich zákonov. Nech je to varovaním pre tých, čo pohŕdajú mojou vôľou. Strahd von Zarovich.“ K mŕtvym tu úctu nečakaj, obrátil som sa na svojho spoločníka. Ten postoj som dobre poznal. Ruky skrížené, zamračený pohľad. „Nie bratku,“ hovorím mu „pochovávať nikoho nebudeme, nikde by sme sa totiž nedostali. Pozri sa okolo seba! Nemôžeš, nešlo by to... Musíme ísť ďalej, ak sa niekedy chceme vrátiť.“ Nepovedal nič, len potichu kráčal za mnou.

Nejakú dobu sme išli pomaly, opatrne v neznámom svete. Nikto z nás nič nepovedal, keď v jeden moment ma Dragon strhol z cesty. Dal si prst na ústa a ticho pokračoval: „Tu sa aj les hýbe... nevidíš to? Možno si budeme môcť opäť zatrénovať. Myslím, že sme ráno vynechali bojový tréning.“

„Ty a tvoj bojový tréning,“ zamrmľal som. Lenže mal pravdu. Les sa hýbal, avšak neboli to stromy čo sa zakráda v tieňoch listov, ale banditi. Mierili sme rovno do pasce. Než som si usporiadal všetky myšlienky, už na nás päťica vyvrheľov útočila. Nečakal som, poľahky som jedného spálil, kým Dragon sekal ďalšieho. Posledný zreal, padol na kolená a prosil o milosť... Všetko nám povie, už nikdy nič neukradne. Zbabelec. Ale pustil som ho. Za odmenu nám vyzradil, kde



sa nachádza tajný tábor jeho komplikov.

Kam vlastne táto cesta vedie? Niekde vnútri som dúfal, že k civilizovanejšiemu svetu. Krátko na to sme stretli ďalšieho pocestného. Vistani, cigáň, slobodný ľud. Hovoril, že cesta vedie rovno do dediny Barovia.

„Je to snáď cigánska dedina?“ Pýtam sa ho.

„Ha! Barovia je miesto pre giorgios, pre tých čo nemali šťastie aby sa narodili ako Vistani!“

Och áno, avšak aspoň sme sa dozvedeli opäť niečo nové. Zdá sa, že títo Vistani vedia ako prejsť cez jedovatú hmlu rozplývajúcu sa na hraniciach Barovie. Samozrejme, nič nie je zadarmo. Ale aspoň sme už vedeli, že ideme správnym smerom...





BLOOD STONE

7000TM