



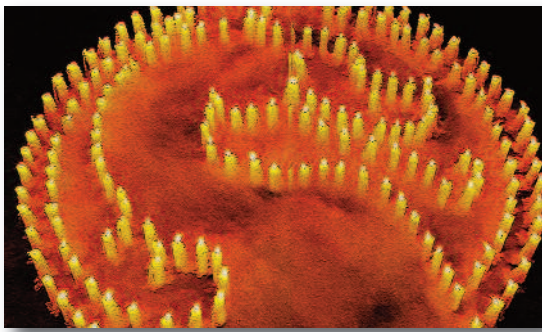
gamesweb.sk

... a v hrách víete všetko!

marec 2011





**4 Report**

Game Expo & Anime Show 2011

6 Dojmy&Preview

Mortal Kombat

8 Dragon Age 2**10 Shift 2: Unleashed****12 Recenzie**

Dragon Age 2

18 Total War: Shogun 2**20 Crysis 2****24 DC Universe Online****28 Homefront****31 Dawn of War II: Retribution****32 Ufo Holic****33 Infinity Blade****35 The Da Vinci Disappearance (DLC)****36 Téma**

Games for Windows Marketplace

38 Hardware

Novinky za mesiac marec

Game Expo a Anime Show 2011 - aké boli?

Daniel "LordDan" Hujo, Roman "JC" Kadlec, DanKanFan

Uplynulý víkend sa v bratislavskom Istropolise zišli najznámejšie postavy z anime, mangy, komiksu a hier. V Bratislave sa už tradične konala Anime Show spolu s Game Expo, no a keďže GamesWeb.sk je spoluorganizátorom práve hernej sekcie, nemohli sme tam samozrejme chýbať. Tí z vás, ktorí sa nemohli z rôznych dôvodov zúčastniť, tým môžeme ponúknuť aspoň tento článok, náš pohľad na to, aký bol tretí ročník AS a GE s číslovkou 2011.

Všetko to šialenstvo vypuklo už v piatok krátko poobede a o jednej sme vítali prvých návštevníkov aj v našich dvoch stánkoch. Áno vážení, je to tak, svoju premiéru mal na AS a GE náš internetový obchod s hrami, zberateľskými edíciami, herným oblečením a figúrkami - GamesMarket.sk V tomto stánku ste mohli vidieť malú časť nášho sortimentu a mnoho z vás odchádzalo spokojných a s plnými rukami. Druhý stánok prakticky hneď oproti - stánok GamesWebu, bol neustále plný a zamestnávali ste nás, milí návštevníci, poriadne. Už od piatku sme spustili množstvo minisúťaží a turnajov o veľmi hodnotné ceny a rozhodne stálo za to sa zúčastniť a vyhrať niektorú z týchto cien a mnohým z vás sa to aj podarilo. Obrovským ťahákom bola 3D televízia s hrou Killzone 3 a samozrejmosťou bol ovládač PS Move a Sharp Shooter. Záujem bol taký, že sme nestačili nabíjať ovládače a meniť batérie v okuliaroch. Aj keď názory na ovládanie pomocou Sharp Shootera boli niekedy zmiešané, 3D technológia mala veľký úspech. Každopádne nám Killzone 3 výborne poslúžila na naše minisúťaže, cieľom bolo prežiť na obtiažnosti veterán čo najdlhšie a vedzte, že nad minútu a pol sa veľa hráčov nedostalo, tí čo prekonal túto magickú hranicu sa väčšinou radovali z trička a myslím, že sa medzi cenami mihol aj veľký plyšový SackBoy. Druhým obrovským hitom bol DJ Hero 2 s mixážnym pulcom umiestnený priamo na našom pódium, ten nedal pokoj ani nežnejšiemu pohlaviu a zhodli sme sa na tom, že najlepšie to išlo práve jednej slečne. O Xboxoch na stojanoch ani nemusím písať, snáď každý si domyslí, že prázdnotou nezívali.

Notebooky od nášho partnera - spoločnosti Toshiba, prešli zaťažkávajúcou skúškou, keďže vydýchnuť si mohli až v nedeľu po skončení celého AS a GE. DotA a Counter Strike boli najčastejšie skloňované slová v ich okolí. Pevne veríme, že tieto slovíčka nebudeme počuť aspoň pol roka a



potom nás nimi budete opäť bombardovať na IstroCone :) Okrem toho v nedeľu prebehla na našom GamesWeb.sk pódium aj prezentácia spoločnosti Logitech, kde Juraj Redeky predstavil všetky významné výrobky tejto značky pre hráčov aj nehráčov. Počas tohoto predstavenia sa odohrala aj súťaž o najmladšieho a najstaršieho diváka v GamesWeb.sk sekcii, ktorí si nakoniec odniesli hodnotné ceny v podobe myšiek a podložiek pod notebook. Okrem toho sa z nášho pódia rozhadzovali aj hodnotné Logitech zariadenia, čiže bolo len na šikovnosti divákov, kto si čo uchytil, no a že takéto rozdávanie cien malo zaslužený ohlas snáď ani nemusíme písať. Skrátka, kto sa počas Game Expo 2011 nachádzal v GamesWeb.sk sekcii, mal veľkú šancu získať hodnotné ceny.

Veľkým lákadlom pre návštevníkov bol aj stánok spoločnosti EA, ktorá priviezla pecky len nedávno vydané, napr. Dead Space 2, Dragon Age 2, ale hlavne ste mali možnosť si vyskúšať aj Shift 2 Unleashed v rovnakej sedačke a s rovnakým volantom, ako sme si vyskúšali aj my, len o týždeň skôr. Najväčším trhákom ale bolo, onedlho vychádzajúce, Crysis 2, navyše na 3D monitoroch. A opomenúť nemôžeme ani The Sims Medieval, keďže je to veľmi obľúbená

značka vo vekovej kategórii najväčšieho počtu návštevníkov GE.

Už sme mali PC, Xbox a Wii, no a posledným do zbierky je ešte PS sekcia, tá nemohla zaostávať za konkurenciou a tiež sa tu dali zahrať rôzne tituly a vybláznit' sa s PS Move. Pre závody chvtivých boli pripravené boxy s volantmi a GT 5. Rovnako v tejto sekcii boli nami pripravené hudobné nástroje značky Logitech k mnohými milovanému Guitar Hero.

JCinko píše o prednáškach :)

Spomínané prednášky prebehli bez väčších problémov. Na poslednú chvíľu sa síce niekoľko vecí zmenilo a bolo tak potrebné posunúť Mass Effect 3 prednášku z nedele na sobotu, ale čo je hlavné - všetci veľkí hostia sa zúčastnili. Na Game Expo 2011 ste si teda mohli vypočuť rozprávanie o tom, ako vznikala Mafia 2, pričom sa veľkej popularite tešilo video prezentujúce niektoré z celkového počtu 60 000 bugov, ktoré v 2K Czech zaznamenali.

IDEA Games prezentovala tvorbu hier zo série Arma, pričom ste mohli vidieť viacero fotografií alebo videí z procesu tvorby hry. Dalo by sa teda povedať, že sme na Game Expo mali v podstate taký "Making of" dokument v priamom

GAME EXPO[®]

18.-20.marec, ISTROPOLIS, BA 2011

prenose.

Samozrejme sa zúčastnili aj slovenské štúdiá Cauldron a Sketch Games. Obe mali na Game Expo aj stánok a tak ste si mohli vyskúšať najnovší titul od Cauldronu - hru Cabela's Dangerous Hunts 2011 a to dokonca s exkluzívnym Top Shot Elite ovládačom.

Sketch Games na festivale predstavilo svoju novú strategickú hru a herný dizajnér Daniel "DanKanFan" Kaničar sa tešil veľkej popularite aj z kruhu kolegov z Fiolasoftu.

Humor po ceste z Prahy do Bratislavy nestratili ani herní novinári Pavel Dobrovský, Martin Bach a Petr Poláček, ktorí všetkým vysvetlili, že herná novinárčina skutočne nie je taká "sranda" ako sa na prvý pohľad zdá. Ako však hneď prezentovali vo forme viacerých historiek, srandovných situácií sa dá zažiť skutočne neúrekom, hlavne (a nielen) v ďalekom Rusku.

V súvislosti s Game Expom sa očakávali nejaké nové informácie v súvislosti s titulom Mass Effect 3. Noviniek sme sa však nedočkali, respektíve, tých oficiálnych. Marek Tvrдый (ktorý mimochodom stojí za neoficiálnym prekladom Dragon Age 2 aj DLC balíčkov pre ME2) sa vo svojej prednáške zamyslel nad viacerými možnosťami, ktoré nám ME3 môže ponúknuť. Dočkáme sa multiplayeru? Vráti sa Ashley, Kaidan a Liara? Dočkáme sa v trojke zradu zo strany Cerberusu, Aliancie, Andersona alebo Councilu? To boli základné otázky, okolo ktorých sa točila časť prednášky venovaná tretiemu dielu - avšak, exkluzivita nechýbala a zástupca EA nám na záver ukázal zopár dosiaľ nepublikovaných artworkov, ktoré vyzerajú

tak výborne, až je nám ľúto, že sme ich pre vás nemohli odfoťiť.

V podobnom duchu sa niesli aj ďalšie EA prednášky a z tých ostatných sa nedá nespomenúť verejné nahrávanie GamesWeb.sk podcastu (nájdete ho TU), ktoré sa stretlo so záujmom publika. Otázok bolo dosť a debata by sa pokojne natiahla, keby sme neboli obmedzení časom...

A mimochodom - Michal Ivan a chalani z 3mages nám ukázali, ako prebieha tvorba postáv do hry Heroes of Might and Magic 6, takže pokiaľ si plánujete kúpiť zberateľskú edíciu, nezabudnite si so sebou priniesť Artbook v septembri na Comics Salon/Istrocon. Miša opäť pozveme a určite vám knihu, kde sa nachádzajú aj jeho koncepty, rád podpíše....

pokračuje LordDan...

Všetko, čo som doteraz spomenul, bolo doménou druhého poschodia Istropolisu, no aj prvé poschodie malo čo ponúknuť. Bolo tu veľké množstvo DDR padov, pre menej znalých, to sú tie tanečné podložky, na ktorých ľudia skáču a pri vysokej obtiažnosti vyzerajú ako epileptici. Ak vás zo všetkých tých televízií a monitorov boleli oči a stále ste mali nutkanie hrať, stačilo zísť do pomerne veľkého kútika spoločnosti lhrysko, kde bola možnosť zahrať si niektorú z množstva pripravených hier. Okrem toho tu bol kopec stánkov s mangou, anime, odznakmi a neviem čím všetkým ešte.

Celé toto dopĺňal ešte samozrejme program, ale keďže povinnosti volali, len kútkom oka sme zahliadli ukážku chladných zbraní na kravských re-

brách, nejaké súboje s týmito zbraňami a ukážku kung-fu. A vzhľadom k tomu, že cosplay prebiehalo vo veľkej sále a vchod do nej bol kúsok od nás, mali sme možnosť vidieť zaujímavé kostýmy. Vy si ich môžete pozrieť v našej galérii.

Takže také bolo, milí zúčastnení aj nezúčastnení čitatelia, Game Expo a Anime Show v roku 2011. Snáď sme vás dobre naladili a nájdete si k nám cestu aj nabudúce či už o pol roka na IstroCone, alebo zas o rok. Dovtedy teda hraniu zdar!

My na záver ešte raz ďakujeme našim partnerom za podporu, vďaka ktorej ste mohli na GE2011 získať a zažiť všetky vyššie spomínané veci. Menovite sú to spoločnosti: EA, Sony, Microsoft, Logitech a Toshiba.





Boris "Blade" Kirov

Mortal Kombat

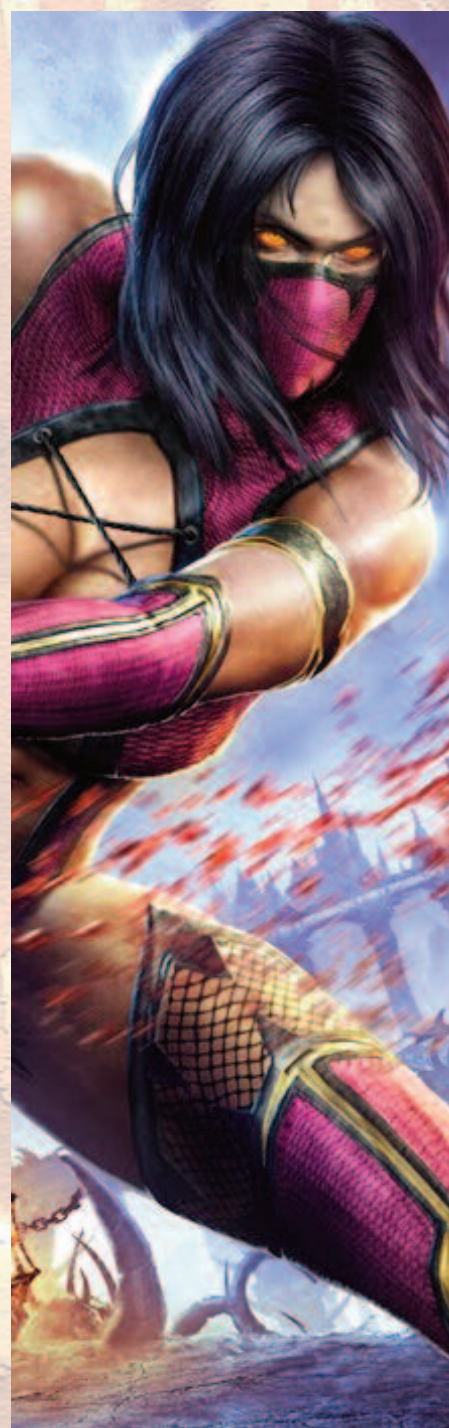
Mortal Kombat je nehybná klasika. Ak tak dobre počítam, tak k dnešnému dňu sa objavilo už 8 inkarnácií tejto populárnej bojovky, avšak ako ukazujú ohlasy zo strany fanúšikov, iba prvá trilógia sa právom honosí označením "legenda". Je to možno dané tým, že v dobe vydania prvých troch dielov neboli autori tak nakazení komercionalizmom, ako je tomu teraz a hru tvorili predovšetkým pre potešenie hráčov – a nie pre potešenie akcionárov, ktorí by pre kvalitnejší žvanec chleba kľudne znásilnili značku do takej podoby, žeby ju nespoznala ani vlastná mater, v tomto prípade teda prvotní herní "návrhári" série.

Našťastie, zdravý rozum je predsa len ešte dostatkovým zbožím a tak nám štúdio Netherrealm, tvorené z veľkej časti zamestnancami Midwayu (teda firmy ktorá nám priniesla pôvodnú sériu), totižto už o pár dní predvedie návrat klasiky vo veľkom štýle bez toho, aby sme sa museli obávať bullet-timov, auto-healu či iných novodobých nezmyslov.

O tom, že tentokrát to bude úplne iná káva, káva silná a káva bez akýchkoľvek drastických dochucovadiel, ma konieckoncov presvedčila aj nedávna demo ochutnávka, ktorá sa dostala do digitálnej distribúcie Playstation Networku a ktorá ma dokázala baviť nepomerne lepšie a dlhšie, než taký Homefront. Inak polopatisticky povedané – s prepáčením sprosté demo ma chytilo viac, než full verzia prehýpaného (s)hitu. Po obsahovej stránke je samozrejme krátka ukážka kvalít plnohodnotného releasu naozaj krátkou: k dispozícii máte len štvoricu z celkového počtu viac ako dvadsiatich bojovníkov a zabojujete si len v dvoch prostrediach. Ale akých prostrediach! Ako Pit, tak aj Living Forest (s hrozivo živými stromami na pozadí) akoby z oka vypadli svojim predlohám z dnes už archaického Mortal Kombatu 2. Autori sa zjavne v plnej miere zamerali na čo najvierohodnejšie prevedenie old-schoolových prvkov pôvodných Mortalov do súčasnej podoby a súdiac podľa vizuálu bojísk sa im to naozaj podarilo na jednotku.

Johnny Cage, Scorpion, Sub-Zero a Mileena, spomínaná štvorica bojovníkov je po stránke hrateľnosti jasným dôkazom toho, že tento rok nebude rokom Marvel VS Capcomu, ale rokom nového Mortal Kombatu. Minimálne teda na poli

žánra bojoviek. Každý z uvedených charakterov sa totižto ovláda priam božsky a dokonca aj v minulosti problematická odozva na vaše podnety je s príchodom nového dielu konečne preč a ostáva len navýsosť chytľavá hrateľnosť, ktorá musí pohltiť naozaj každého. Jednotlivé kombá sa prevádzajú jedna báseň (počas zapauzovania hry máte prístup do menu s prehľadom úderov), každý hrdina má pritom v repertoári celý rad efektných hmatov, takže sa nemusíte obávať, že by ste boli počas hry odkázaní iba na niekoľko obmedzených kombinácií. Navyše, nechýba ani používanie zbraní či už v podobe mečov alebo sai-vecí (Mileenine ručné kvázi-trojzubce), takže variabilita bojov je naozaj enormná. No a samozrejme, mnohými zbožňované fatality sú späť a krvavejšie než pred tým, pričom zadarmo im sekundujú aj superšpeciálne rontgenové kombá, ktoré uberú protivníkovi solídnu 1/3 jeho zdravia a navyše vám odhalia aj jeho prepracovanú vnútornú anatómiu. Hádám nemusím dodávať, že tieto tzv. X-ray finishery sú dostupné len v prípade naplnenia osobitnej lišty,





takže mrhať nimi mirnix dirnix určite nebudete.

Pri pohľade na hru by zrejme málokto z vás napadlo, že nový Mortal Kombat je poháňaný Unreal Enginom. Verte neverte, je tomu naozaj tak. Modely postáv sú fantasticky detailné a postupne ako to do nich búšite, dokonca "naberajú" rozličné zranenia, ktoré im ostanú až do konca súboja, nech má dajme tomu aj 10 kôl. Vyzerá to naozaj výborne a vidieť na konci stretnutia Mileenu dokonale zmaľovanú, ako keby ňou prešiel plne naložený coca-cola kamión, je rovnako zadosť učinnúce, ako následná fatalita, ktorou ukončíte jej mizerný život. Klasický trademark série v podobe extrémnej brutality a krvavosti, tu rozhodne dostáva nový rozmer a nie ani tak hektolitrami krvi ako prevedením samotného násilia, ktoré slabším povahám kľudne privodí aj stav nevoľna. Vynikajúcu old-schoolovú atmosféru potom už len výdatne podkresľuje parádne audio a keď po prvý krát započujete známe „Round One – Fight!“ v podaní herného voiceoveru, mnohým z vás isto iste prebehne z tej retro atmosféry až mráz po chrbte.

Nemá zmysel chodiť okolo horúcej kaše – demoverzia v poradí už deviateho Mortal Kombatu zaútočila s tak ukrutnou hrateľnosťou, že aj tým najväčším skeptikom tejto značky nechala v ich nemom úžase ústa otvorené do korán. Vyladené ovládanie, plynulé prevádzanie úderov a komb, špičkový audio-vizuál či v neposlednom rade masívna porcia nostalgie viditeľnej prakticky v každom spektre titulu, to všetko nasvedčuje tomu, že nový Mortal Kombat bude konečne dôstojným nástupcom série

a ponúkne nám presne také pokračovanie, aké sme si želali už od čias legendárneho Mortal Kombatu 3.



Dragon Age 2

Na príchod pôvodného Dragon Age: Origins sa čakalo dlhých päť rokov, na sequel sa však čaká len dva. Mnohí teda môžu mať oprávnené obavy, či je to na prepracované RPG dost'. Demo nám poskytlo malú ochutnávku a spoločne s ďalšími prezentovanými materiálmi si tak môžeme spraviť aspoň malý obrázok o tom, ako bude vyzerať plná hra.

Najvýstižnejším slovom, aké to zdá sa vystihuje, je zmena. Zmenilo sa toho veľa a určite sa to nebude páčiť každému. Výsmešky, že hra úplne „zmasseffectovatela“ v sebe majú kus pravdy, ale rovnako aj nejaké tie mylné tvrdenia. Sústreďme sa ale na začiatok, na to najpodstatnejšie. Príbeh. Výber hlavnej postavy bude tentoraz podstatne obmedzenejší, oproti DA:O, kde sme si mohli vybrať medzi rasami aj pôvodmi. Teraz dostaneme pod ruku preddefinovaný charakter, človeka menom She-...ehm.. Hawke. Príbeh ale začína trochu inak, Bioware sa rozhodlo podať príbeh inou cestou, než všetky ich doterajšie diela. V úvodnej scéne vidíme ako blondávého trpaslíka Varrica unášajú dvaja strážci ku Cassandre, zastupujúcu Oltár, kvôli naliehavej veci. Thedas je na pokraji vojny a Šampión bol na počiatku udalostí vedúcim k tomu. Ak tomu chce zabrániť, musí ho nájsť alebo aspoň vedieť pravdu o tom, čo zahŕňala jeho cesta k titulu. Varric šampióna poznal a ako jediný jej to môže vyrozprávať. A tu sa dostávame k Hawke.

Po úvode si budeme môcť vybrať pohlavie a povolanie nášho hrdinu/ku a po krátkej animácii sa aj pohrať s jeho/jej výzorom, aj keď táto možnosť bola ako mnoho iných v deme uzamknutá. Pravdepodobne preto, lebo sa jedná o staršiu verziu a mnohé veci ešte nemuseli fungovať správne. Každopádne v povolaniach sa vo výbere nič nezmenilo, opäť je na výber bojovník, mág a lotor. Zmenili sa však ich bojové animácie. Z nich sa tak trochu vytratil... a teraz sa nesmejte, že to slovo použijem v spojitosti s fantasy... realizmus. V pôvodnom DA ste vy aj všetci ostatní bojovali v rámci normy, postavy väčšinou nepredvádzali pohyby, aké by im závidel ne jeden komixový hrdina, to sa však v DA 2 zmenilo.

Môže za to predovšetkým snaha o rýchlejšie a vnímavejšie boje, čo sa vývojárom na jednu stranu rozhodne vydarilo,

ale ťažko povedať, ako na to zareagujú fanúšikovia prvého dielu. Aj keď si už počas boja nebudeme môcť kameru odscroolovať až do taktického pohľadu, stále sa dá oddialiť pomerne dosť ďaleko na to, aby ste o bojisku mali dobrý prehľad. Napriek týmto veciam ale až prekvapivo v hre zostáva taktika, kde si stále môžete kedykoľvek zapauzovať hru a vydať rozkazy svojim spolubojujníkom. Boje boli v úvodnej ukážke dosť ľahké a mnoho, ak vôbec nejakú taktiku k porazeniu protivníkov nebolo treba, ale na vyššej obtiažnosti a v neskorších fázach hry by si na svoje mali prísť aj hráči hľadajúci aspoň nejakú výzvu.

Ďalšou a dosť výraznou zmenou si prešiel umelecký štýl celej hry. Darkspawni vyzierajú úplne inak. Z bytostí, ktoré mohli v prvom diely naháňať strach a hrôzu sa stali nevýrazní zombie, idúce k vám v hordách na porážku. Je len na vás, ako túto zmenu zoberiete, ale je to skoro ako keby sa výzor škretov zo Spoločenstva prsteňa zrazu úplne zmenil v Dvoch vežiach. To sa skrátka nerobí, Bioware... ďalšie zmeny, ako napríklad Qunarici s rohmi majú svoje vysvetlenie v samotnom univerze, tak ich komentovať radšej nebudem, rovnako, ako poprsia pripomínajúce hentai. Koniec koncov, aj keď sa vám to nebude páčiť, nič s tým nespravíte. Táto zmena je však vítaná v prípade výzoru samotného sveta. Veľká časť hry sa bude odohrávať v meste Kirkwall, nachádzajúcom sa v Slobodných markách, teda mimo územia Fereldenu, kde sa odohrávala celá pôvodná hra. Ferelden bol symbolom klasickej, stredovekej fantasy, čo v podstate znamená, že smrdel ako mokry pes, ale mimo neho sa nachádzajú miesta s úplne inými ľuďmi, architektúrou atď. Opustenie Fereldenu nám tak priniesie možnosť preskúmať ďalšiu časť samotného Thedasu. Svet Dragon Age je bohatý a pokiaľ ste sa v prvom diely veľmi nešprtali v kódexe a mapách tak vedzte, že Ferelden bol len malou časťou južného Thedasu a že po všetkých svetových stranách je toho omnoho viac.

Ďalšia vec, ktorá si prešla zmenou je interface hry. Pamätáte si na interface jednotky? V tvare starej knihy, kde všetko hralo detailmi a bola radosť sa prehrabovať všetkým, čo ponúkal? Tak na to rýchlo zabudnite. Demo predviedlo veľmi nepekný UI, bez dôrazu na detail, príliš jednoducho vyzierajúci a skrátka... hranatý. To sa týka najmä ikoniek bojovníkov, zobrazenia stavu ich života a vý-



drže/maný a pod. Môžeme len dúfať, že sa v plnej verzii aspoň trochu vylepší. Ikonky kúziel a síl sú príliš malé a ťažko sa rozoznávajú, čo bude v boji dosť otravovať. Našťastie UI priniesol aj pár naozaj dobrých prvkov. Prvým z nich je pridanie nápojov na doplnenie života a many na spodnú lištu, kde nezaberajú miesto pre sily a kúzla. Druhou sú prehľadné a pekne vyzerajúce skill stromy. S tými z jednotky bolo všetko v poriadku, ale ani táto obmena nie je vôbec zlá, dobre sa na ňu pozerá a ešte lepšie sa v nej orientuje.

A jednoznačne najväčšou a najkontroverznejšou zmenou sú dialógy v štýle Mass Effectu. Hlavný hrdina je nahovorený a v dialógovom kruhu si budete vyberať možnosti z pár slov, z ktorých vaša postava poskladá celú vetu. Pri každej možnosti okrem preskúmania a otázok bude symbol ukazujúci akým tónom postava prehovorí, ale tie sú prinajmenšom zmä-

točné. Rovnako nepríjemnou záležitosťou je fakt, že aj keď si niektorú z možností dialógu vyberiete, Hawke povie niečo úplne iné, než by ste z výberu čakali. V Mass Effecte to dokázali urobiť správne, ale tu to občas dosť zadrháva. Samozrejme išlo len o malý kúsok hry, snáď sa to nebude často stávať v plnej verzii. Taktiež sa pár krát stalo, že nech ste povedali hocičo, postava s ktorou ste sa bavili zareagovala stále rovnako, čo trochu okresáva možnosť samotného role-playingu. Zatiaľ čo ste v jednotke často potrebovali uvažovať nad tým, čo poviete, tu budete hneď vedieť, že hore je odpoveď pre dobrého Hawkea a dole pre zlého.

Technické spracovanie je o niečo lepšie, čo vidieť hlavne na tvárach postáv. DirectX 11 bol síce v deme sprístupnený, ale nefungoval veľmi dobre, čo pripustili aj samotní Bioware a odporúčali, nech ho v deme ľudia nepoužívajú. V plnej verzii samozre-

jme pôjde na plno a schopnosti grafiky budeme môcť naozaj hodnotiť až vtedy. V porovnaní s takým Zaklínačom 2 však DA 2 padá na kolena. Zastaralosť sa skrátka nedá prehliadnuť, ale grafika tak či tak nie je na prvom mieste. Ten kúsok hudby, ktorý sme mali možnosť počuť znel pomerne slušne, no uvidíme, či ako celok obstojí aj mimo hry. A dabing mal dosť kolísavú kvalitu, ale rovnako ako iné veci, ani to nemôžeme súdiť len z krátkeho dema.

Dragon Age 2 príde už čoskoro a prináša so sebou zmenu. Preto bude medzi hráčmi prijímaný veľmi nejednotne. Niektoré zmeny sa zdajú byť krokom dopredu, iné sa však zdajú byť krokom dozadu či úplne vedľa. Snáď sa môžeme spoľahnúť prinajmenšom na kvalitný príbeh podaný pre Bioware úplne novým spôsobom. Demo nám neukázalo mnoho vecí, ktoré by mohli spôsobiť v konečnom hodnotení veľký rozdiel, ako napr. inventár, takže nakoniec si to fanúšikovia prvého dielu budú musieť rozhodnúť sami. Už čoskoro.

Mimochodom, aj keď už nebudete hrať za svojho Šedého strážcu, do dvojky si budete môcť preniesť jeho uložené pozície, vďaka čomu si môžete zachovať isté dôležité rozhodnutia, ako napr. kto je kráľom Fereldenu atď. A kto vie, možno toho získate vďaka tomu oveľa viac. Prinajmenšom živý svet, kde naozaj cítite dôsledky vašich rozhodnutí.

P.S.: Keďže naša redakcia sa s hrateľnými ukázkami DA2 stretla už viackrát počas minulého roka, tak si môžete prečítať naše prvé dojmy z hrania. Podľa toho sa dá usúdiť, ako sa hra vyvíjala.



Daniel "LordDan" Hujo

SHIFT 2: Unleashed

Neubehli ani celé dva roky a keďže obchodná politika väčšiny veľkých herných vydavateľov je nastavená na dvojročný recyklačný cyklus značiek, valí sa na obrazovky našich monitorov a televízorov pokračovanie známej závodnej série Need for Speed - Shift 2: Unleashed (tentokrát však už bez toho NFS v názve). Dátum vydania sa nebezpečne priblížil a tak pre nás opäť spoločnosť Electronic Arts pripravila akciu, aby sme si hru vyskúšali, no a my sme neodmietli a môžeme vám priniesť naše dojmy, ako na nás hra zapôsobila.

Stredom vesmíru sa tak na niekoľko hodín v piatok stala centrála pražskej pobočky EA. Tesne pred štvrtou už na recepcii nervózne stepovala pomerne početná skupina pozvaných redaktorov. Začali prvú debatu, čože si to pre nás EA pripravilo a aké sú naše očakávania. Samozrejme prezentácia bola pripravená prvotriedne, už po príchode sme začali slintať nad športovými sedačkami s volantmi, prípadne pre tých, čo preferujú pohodlie limuzín, bol pripravený na sedenie, ležanie alebo akúkoľvek inú polohu pri hraní Fat Boy.

Než sme sa ale mohli uvelebiť, čakala nás krátka informačná prednáška o tom, čo je nové a čo je iné. Síce sme trochu nerozumeli, prečo nám hru prezentoval človek, ktorý ju ani nehral a naokolo stálo päť ľudí z EA, čo už si zajazdili a tí sa len prizerali. Nakoniec sme sa ale podstatné informácie dozvedeli a to je hlavné. Už teda vieme, že hra nám umožní si vyskúšať až 130 nadupaných áut od jednotkového VW Golf až po Bugatti Veyron. Tieto vozidlá budeme preháňať na 41 rôznych miestach celého sveta (nechýba ani závodný okruh v Brne), pričom po rôznych úpravách bude možné jazdiť na viac ako 90 okruhoch. Všetky okruhy majú reálnu predlohu, takže milovníci závodných hier už tieto trate určite dôverne poznajú.

Slightly Mad Studios a EA sa chcú na poli závodných simulátorov uberať vlastným smerom a odlíšiť sa tak od konkurenčných sérií ako je Gran Turismo či Forza. „Shift 2 nie je poháňaná benzínom, ale adrenalínom,“ ako zaznelo v prezentácii. Nie je to teda dokonalá simulácia závodov, no zas to nie je ani žiadna arkáda, je to niekde na pomedzí s príklonom k realite. Veľkým ťahákom, aspoň pre nás, boli

nočné závody a závody pri západe slnka, kedy práve nedostatočné osvetlenie trate a slnko svietiace priamo oproti kamere robia zo závodov priam peklo, tak to vyzeralo na obrázkoch z hry a už sme sa nevedeli dočkať, kedy si to skutočne vyskúšame. Zmenou prešli aj závody typu drift, ktoré boli hráčmi kritizované v prvom Shifte a tak si vývojári pozvali na pomoc majstrov šmyku, aby aj tu bol zážitok o niečo reálnejší. Zaujímavou a dôležitou novinkou je tiež fakt, že v novom Shifte už nebudete musieť absolvovať ani zďaleka všetky závody, aby ste hru mohli dohrať, takže ak máte averziu k nejakému typu závodov, napr. k už spomínanému driftu, za celú kariéru pravdepodobne nebudete musieť absolvovať ani jeden drift. Vraj 20 minút je doba, po ktorú je priemerný človek schopný udržať pozornosť a my sme teda mali problém ju udržať od samotného začiatku prednášky, keďže sme pred očami mali sedačky a volanty, našťastie teda prezentácia netrvala o moc dlhšie a tie podstatné informácie sme vám tu napísali.

Nakoniec nadišla tá veľká chvíľa a hru sme si sami mohli vyskúšať. Dostupné boli všetky verzie tzn. PC, Xbox aj PS3. Keďže ja som hral prvý Shift na PC, sústredil som sa hlavne na PC verziu. Postup v kariére bol odomknutý asi na 80% a mali sme k dispozícii asi 2 milióny dolárov, priestor na skúšanie bol prakticky neobmedzený. Hneď sme si začali vyberať prvý závod, zaujala kategória Retro a v nej neprekonateľná Lancia Delta. Zo začiatku sme hrali na klávesnici, takže prvý závod nás ubezpečil, že máme najskôr navštíviť nastavenia a tam správne zvoliť asistentov a pomocníkov, aby auto bolo udržateľné viac ako 10 sekúnd na trati. Hra nie je primárne stavaná na klávesnicu, aj keď odjazdiť sa to samozrejme dá, no vyžaduje to viac asistentov, než je občas príjemné. Pustili sme sa teda do ďalšieho závodu a vyskúšali sme si nový pohľad, ktorý je v hre. Je to pohľad priamo z očí jazdca. Doteraz boli vždy pohľady z kokpitu statické, no táto novinka vám má dodať väčší zážitok z jazdenia. Keďže ste teda jazdec, máte na hlave prilbu, ktorá vám zužuje trochu výhľad, navyac samozrejme hlava jazdca nie je počas závodu nejaký statický objekt, ale reaguje na otrasy a preťaženie v zákrutách, díva sa do zákrut a podobne. Nápad síce zaujímavý, ale nakoniec ja osobne som nejaký výraznejší zážitok z hrania nemal a ani som nepocítil príliš veľký rozdiel.



Ako som už písal vyššie, tešili sme sa na nočné závody plné nehôd a jazdenia takmer poslepiacky, presne tak, ako to vyzeralo na obrázkoch z hry. Nič také sa nekonalo, trate majú samozrejme vlastné osvetlenie a svetlomety vášho športiaku pohodlne postačujú na jazdenie za tmy a naviac nočný závod sa nedá ísť na brnenskom okruhu, čo nás sklamalo. Posledná vec, na ktorú som bol zvedavý po prezentácii, boli závody za súmraku, kedy je slnko nízko a sviety

primo proti vám, čo znepríjemňuje jazdenie. Žiadne prekvapenie sa nekonalo a dopadlo to rovnako ako s nočnými závodmi, to že som jazdil za súmraku som si uvedomil až v cieľi závodu, žiaden rozdiel oproti jazde počas bežného dňa.

Shift 2 kladie dôraz na precíznu jazdu. Tu už body za agresivitu nedostanete. Aj jazdci sa správajú tým pádom inak, snažia sa predchádzať kolíziám, ktoré spomaľujú a ľahko sa dostanete do šmyku. Dôležité než inokedy je držať sa v ideálnej stope. Je jasné, že tam sa jazdí najrýchlejšie, ale tu platí, že tam je aj najlepší povrch. Počas závodu sa totižto na trati objavujú kusy opotrebovaných pneumatík, štrk a iný bordel, ktoré jednak spomaľujú, ale hlavne nepríjemne menia jazdné vlastnosti auta a okamžite idete do šmyku.

Aby sme nejazdili len na autách už pripravených, rozhodli sme sa spraviť si jedno vlastné auto. Samozrejme ani v pokračovaní Shiftu nechýba možnosť tuningu auta. Ten prešiel drobnými kozmetickými úpravami a niečo nám tu pribudlo, kto hral prvý diel tu bude ako doma. Pre hardcore fanúšikov je tu opäť možnosť nastaviť

si do detailu jazdné vlastnosti auta od výšky podvozku, cez pruženie až po radenie rýchlostí. Pre menej zarytých fanúšikov je možné len rýchle nastavenie základných vecí. Zmenou oproti minulému dielu je možnosť meniť tieto nastavenia priamo počas testovania na okruhu. Už nie je treba odjazdiť celú trať alebo vypínať testovaciu jazdu, môže plynule meniť nastavenia počas jazdy a sledovať tak zmenu chovania vozidla. Nastavenia áut si môžete ukladať ku konkrétnym tratiam, takže zložité zapisovanie niekam inam alebo opätovné testovanie jazdy odpadajú, stačí načítať profil a skočiť rovno do závodu.

Poslednou vecou, ktorú ešte musím spomenúť a ktorou nepoteším hardcore fanúšikov a majiteľov volantov, je fakt, že hra reaguje s pol a jednosekundovým meškaním na točenie volantu, zo začiatku, keď o tom netušíte, vznikajú komické situácie, kedy zbesilo točíte a auto si ide ďalej rovno. Tento neduh snáď bude v plnej verzii odstránený.

Záverom snáď len zhrnieme dojmy, ktoré v nás táto akcia a hra zanechala. Ako to už u pokračovaní býva, tak je všetkého viac a všetko je o niečo lepšie. Tak to platí aj u Shift 2: Unleashed, hra má vylepšenú grafiku, o niečo lepší jazdný model, lepší deštrukčný model, prepracovanejší tuning a ladenie auta, je tu viac áut a tratí a vôbec všetkého. A asi tušíte, že to má jedno ale, no a tým je fakt, že hra nepriináša nič nové, nič prevratné, je to len také klasické pokračovanie, ktoré neurazí. Taký je zatiaľ náš dojem, ako to s hrou nakoniec dopadne si počkajte na našu recenziu.



Michal "MickTheMage" Nemeč

Dragon Age II

Kujme železo kým je horúce. Dojme kravu, kým má mlieko. Tak dlho sa chodí s krčahom po vodu, až sa ucho utrhne. I majster tesár sa niekedy utne...

Dospelé hry, pre dospelé publikum. Dokonca, keď sa pozrieme do nedávnej minulosti, tak nájdeme výroky zakladateľov BioWare o dospelých hrách, ktoré sa nebudú musieť spoliehať na boj a násilie, aby prilákali hráčov. To všetko znie pekne, jeden by možno povedal vznešene, ale bohužiaľ ani zďaleka to nie je prípad Dragon Age 2. Ten skôr popiera všetko, čo sa o dospelosti hier snažia občas tvrdiť zakladatelia BioWare.

Avšak začnime od začiatku. Dragon Age 2 chce byť moderným RPG v štýle, ktorý BioWare započalo tvorbou sci-fi série Mass Effect. Chce byť prístupnejšou hrou, pre všetkých – teda hlavne tých, čo zodpovedajú určenému ratingu hry, tak povediac dospelých ľudí. Škoda, že to nie je pravda. Ale jedno po druhom. Dragon Age 2 totiž zlyháva v mnohých „herných“ oblastiach. Tým najmarkantnejším prvkom je „level design“, kde autori nemali ani toľko snahy, aby zamaskovali, že hráč sa prechádza takmer výlučne vo veľmi obmedzenom počte máp. A to nemyslím, že sa jednotlivé mapy na seba podobajú, oni sú to úplne, do pixelu rovnaké mapy, len sa do nich hráč dostáva (v tom lepšom prípade) z inej strany, niektoré vchody sú mu zablokované (avšak na minimape ich vidíte) a v rámci „prístupnosti“ existuje vždy len jeden možný smer pochodu. Pravda, mapy v prvom diely boli niekedy neúmerne rozľahlé, čo niektorým vadilo, avšak aspoň boli graficky nejako odlišené a zaujímavé. I samotné mesto Kirkwall, kde sa takmer celá hra odohráva, pôsobí ako nie práve podarený kúsok level designu. Má to byť majestátne mesto. Nepôsobí tak, aspoň nie väčšinu herného času. Občas hráč zazrie zrno nádeje, stratenej šikovnosti BioWare, ale o to viac vyznie celková plochosť, jednotvárnosť takmer všetkých prostredí v hre. Také množstvo, doslova, recyklovaných prostredí som snád posledné roky v žiadnej hre ani nevidel.

Druhým tragédom Dragon Age 2 je do istej miery súbojový systém. Na prvý pohľad vyzerá podobne ako ten z predchádzajúceho diely, avšak je rýchlejší, dynamickejší na pohľad druhý. Lenže to zároveň znamená, že hráč nemá žiadnu šancu celý ten nezmyselný nábeh protivníkov us-

trážiť. Protivníkov, ktorí sa objavujú z ničoho nič, pred (a za) vašou skupinkou dobrodruhov. Keď majú autori šťastie, tak to nevyzerá tak okato – protivníci po vlnách skáču zo striech, lezú zo stien a robia podobné vylomeniny, avšak väčšinou sa týmto spôsobom zhmotňujú pred samotným hráčom. A to v množstve väčšom než malom. Za prvú pol hodinu zabijete viac protivníkov, než v celom prvom diely. Takmer. Nehľadiac na zobrazovanie samotného boja, ktoré sa za každú cenu snaží byť čo najbrutálnejšie, pretože iba keď sa protivník rozpadne na miliónov kúskov, môže byť hra zábavná. V celkovom kontexte hry to však skôr pôsobí trápne, ako zábavne. Nehovoriac o pozostalosti z minula – kedy je každá postava až komicky postriekaná krvou. Nakoniec súboje nie sú ani zábavné, ani dobré. Akoby sa niekto v BioWare nevedel presne rozhodnúť, ktorým smerom túto zložku hry viesť. Ostalo tak akési nevydarené torzo, ktoré svojim prevedením ukazuje na túžbu k arkádovému systému, avšak nedopatrením mu tam ostali prvky z taktických možností predchádzajúcej hry. Vyššia obtiažnosť tiež veľa nezmení – áno, súboje sú väčšou výzvou, pretože protivníci sú tuhší, avšak ustrážiť v tom zmätku a nekonečných vlnách protivníkov, mágov je už naozaj nad všetku zábavu. Čiže ani v tomto prípade neplatí, čím vyššia obtiažnosť, tým väčšia zábava.

Napokon je tu vaša postava, ktorá je centrom celého rozprávania, príbehu ťahajúcom vás od čerta k diablu. Mick Hawke, v mojom prípade, s istou samozrejmouťou mág. Na úteku pred nákazou, ktorá ohrozovala Ferelden. Treba povedať, hneď na začiatku, že v istých charakteristikách BioWare zlyháva. Hneď z kraja príbehu sa odohrá niekoľko udalostí, ktoré by mali mať istý – povedzme – citový vplyv na hráča, resp. jeho postavu. Problém je, že hráč v tento moment absolútne nie je zžitý so svojou postavou, nepozná ju – je to neznámy muž utekajúci pred smrťou. Pritom vás hra stavia pred niekoľko závažných zvrátov. Nijako ich neovplyvníte (teda ak neberiem do úvahy výber povolania), jednoducho sa stanú, ale vám je to absolútne jedno. K vnímaniu týchto udalostí nepomáhajú ani zle napísané dialógy, ktoré prinajlepšom pôsobia trápne, inak odtržito, nesadnúce na dej, ktorí sa okolo postáv odohráva. Veciam ani príliš nesvedčí nejednoznačný dialógový systém toľko známy práve zo série Mass Effect. Niekedy máte pocit, že sa vaša postava zachová



inak, ako ste vybrali. Je naznačené, čo povie, ale nakoniec vaša postava reaguje inak, než bolo, podľa naznačenia, zamýšľané. Okrem toho, chýba akákoľvek možnosť schopnosťami postavy ovplyvniť dialóg – vždy máte danú sumu reakcií nehľadiac na vlastnosti vašej postavy. Citeľne tu chýba nejaká vlastnosť, ktorá by dialógom dodávala nové možnosti, resp. vašej postavy širšiu charakteristiku. Avšak aby celý tento odsek nevyznel príliš negatívne, dialógy sú vo väčšine prípadov na vysokej úrovni, lenže práve v „tragických“ momentoch autori tvrdo zlyhávajú. Čo je večná škoda.

Lenže na konci tunela býva väčšinou svetlo. Tak sa stalo i v prípade druhého Dragon Age. Nehľadiac na problémy s dizajnom, osekávaným systémom, či absurdnými súbojmi je príbeh tá zložka, ktorá nakoniec celkový dojem z hry vytiahne vyššie. Nie že by bol vrcholne originálnym dielom, avšak ako je postavený prináša onú toľko chýbajúcu zábavu z iných zložiek hry. K tomu istotne dopomáhajú i dobre napísané vedľajšie postavy, interakcia s nimi a riešenie ich vlastných problémov. Čo naopak zase túto zložku zráža je systém – systém akým hra komunikuje s hráčom a jeho spoločníkmi. Pokiaľ ich máte vybraných v skupine, prakticky s nimi nekomunikujete, takže ak niečo s konkrétnou postavou chcete (resp. hra vám povie, že sa s ňou môžete porozprávať) musíte ísť na miesto jej pobytu. Ako keď vám roztomilé stvorenie ako je elfka Merrill povie, aby ste ju navštívili v jej novom dome. Prítom ju stále máte v skupine. Prídete do jej domu, nad jej hlavou sa objaví symbol „questu“ a započne dialóg. Dialóg, v ktorom sa teší, že si hráč našiel čas na

návštevu, prítom ju celý čas mal v skupine. Dialóg je tak odtrhnutý od života vo virtuálnom svete a vlastne medzi jednotlivými „questami“ sa nič nedeje. Všetko sa odohráva v rámci nich, žiadne dialógy mimo nalinkovanej dráhy. Po čase samozrejme tento systém prijmete a už sa necháte len unášať samotnými udalosťami.

Príbeh je vlastne to jediné, čo hráča drží pri hre. Jednak si môžete v niektorých malých detailoch upraviť udalosti (pozadie) sveta importom informácií z uloženej pozície Dragon Age: Origins, a jednak sú tu rozhodnutia, ktoré často aspoň vyvolávajú pocit, že ich vplyv na plynutie deja sa rôzni. Niekedy je to pravda a nasledujúce udalosti sa zmenia viac, inokedy sú zmeny len kozmetické. Obzvlášť keď sa niektoré rozhodnutia prejavia až časom, o niekoľko rokov, tak ako odsýpa príbeh. Je všeobecne známy fakt, že sa príbeh Dragon Age 2 rozkladá v období niekoľkých rokov, a tak aj vaše rozhodnutia sú niekedy viditeľné až po týchto rozprávačských skokoch. Čo je fajn a dáva to hráčovi pocit, že skutočne v tom svete niečo dokázal, jeho činy majú na svet okolo neho aspoň nejaký dopad. Čo väčšina hier (nielen žánrových) nedokáže.

Rozprávanie príbehu, jeho ťahania hráča sa tak do istej miery stáva záchranou Dragon Age 2. Nie je však dobré predstierať, že je s hrou všetko v poriadku. Nie je, ako ste si už istotne všimli, celkové vyznenie je viac negatívne ako pozitívne. Avšak to len preto, lebo viac rýpať do príbehu, by znamenalo prezrádzať jeho kľúčové udalosti a zaujímavé zácutia, ktoré hráčovi ponúka. A to by, uznajte, nebolo voči ľuďom Dragon Age 2 doteraz nezasiahnutým taktné. Lenže



zakrývať oči pred zjavnými nedostatkami tiež nie je najšťastnejší spôsob, i keď sa jedná o hru od BioWare. O to väčšia je zodpovednosť recenzenta poukázať na nedostatky hry, nehľadať ego tvorcov, že vytvorili dokonalú hru, keď to nie je pravda. Obzvlášť keď sa na ňu pozrieme optikou výrokov zakladateľov BioWare. Keď ju konfrontujeme s ich vyhláseniami a následne s výsledkom ich práce. Práve preto, že sa od BioWare očakáva viac. Majú na viac, niekoľkokrát to už i dokázali. Dragon Age 2 nie je dokonalá hra, nie je to najlepšie RPG tohto roku, avšak má svoje kúzlo, ktoré leží na jeho príbehu. Príbeh, ktorý nakoniec celé hodnotenie pozdvihol z mierneho nadpriemeru na niečo lepšie. Otázkou ostáva, či sú hráči niečo takéto schopní tolerovať, resp. či sa dokážu preniesť cez zjavné nedostatky v dizajne hry a nechajú sa uniesť len príbehom.

7

MickTheMage



Boris "Blade" Kirov

Existuje mnoho písaných i nepísaných pravidiel a dogiem, ktoré by údajne mali definovať správne RPG. Jedny tvrdia, že by malo ísť predovšetkým o ťažké fantasy s hromadou striktných zákonitostí, druhé hovoria o akejsi šachovej partii so schopnosťami a skillmi hrdinov no a podľa tretích má ísť o nelineárnu a husto rozvetvenú story, ktorá by sa mala odvíjať výlučne na základe hráčových rozhodnutí. Ak by sme mali byť exaktní a brať definíciu RPG doslovne (role playing game – hra na hrdinov), tak zrejme najsprávnejšou definíciou tohto žánra by bola práve posledne menovaná varianta. Ak sa teraz pozrieme na nedávnu várku titulov z dielne BioWare, musíme tam jednoznačne vidieť jasný príklon k tomu, čo doslovne vyjadruje skratka RPG. Reč je samozrejme predovšetkým o sérii Mass Effect, ktorá sa odvrátila od old-schoolového princípu turn-based RPG a zamerala sa skôr na hrdinu a príbeh samotný, než aby hráčov rozptyľovala hromadami štatistík, ktoré aj tak len bránia v dynamike a napredovaní deja. Ďalší nedávny masterpiece z dielne BioWare, Dragon Age: Origins, síce pracoval s old-schoolovými mechanizmami, ale aj v jeho základoch bolo cítiť, ktorým smerom sa séria uberá. No a Dragon Age 2 tento prerod v novodobý formát RPG už len zavŕšil.

Čo to v praxi znamená, už istotne tušíte – zjednodušenie hry prakticky na všetkých frontoch, azda len s výnimkou príbehu, ktorý síce na dianie jednotky nadväzuje naozaj len okrajovo, ale aj tak ho možno označiť za predsa len čosi iné, než v týchto rokoch populárna derivácia či recyklát. Základnou nosnou story druhého Dragon Age 2 tentokrát nie je žiaden nemý grey warden, ale Blade Hawke, člen početnejšej rodiny, ktorá pred hordami darkspawnov uteká z rodnej usadlosti Lothering do metropoly Kirkwallu (úvod hry koliduje so záverečnou tretinou DA: Origins). Príbeh, vyprávajú atypicky formou retrospektívy jednej z hlavných postáv, už v tomto okamihu pôsobí sviežo, avšak tie správne grády naberie až v okamihu, kedy sa hrdina príbehu začne po príchode do Kirkwallu stavať na vlastné nohy a postupne si budovať meno, ktoré v priebehu desiatich rokov z neho urobí uznávaného šampióna. Samozrejme, v zmysle zachovania všetkých dôležitých dejových zvrátov v tajnosti sa hlbšie do rozboru konkrétnych udalostí nemienim púšťať, avšak nedá mi sa nevyjadriť k celkovému konceptu príbehu. Tam, kde Origins riešil problém veľkého merítka v podobe záchrany Fereldenu pred inváziou ar-

mády darkspawnov, tam sa dvojka Dragon Age zaoberá skôr sociálnou a politickou problematikou jednej veľkej metropoly, na pozadí ktorej ale taktiež operuje s hrozbou väčšieho rozsahu, avšak nie až tak fatálnou pre celú krajinu, ako tomu bolo u predchodcu. Mocenský súboj medzi frakciami templárov a mágov, problémy s korupciou, byrokracia vládneho aparátu či prítomnosť tajuplného etnika (démonickí quanari), to všetko hýbe osudom Kirkwallu a rozhodne stojí za to sledovať všetko dianie navôkol, pretože len tak odhalíte mnoho referencií na problémy, ktoré sa dejú v našom svete.

S dejovou líniou automaticky súvisí aj celý rad ďalších herných aspektov – od dialógov, cez profily vašich spolupojovníkov, až po obsah a príbehovú omáčku jednotlivých questov. Ako som už spomenul v predchádzajúcom odstavci, hlavný hrdina je tentokrát poriadne ukecaný a rozhodne sa nebojí ukázať svoj ksicht na verejnosti. Tento fakt sa priamo dotýka kompletne prekopaného systému dialógov – tam, kde ste v minulosti volili z jasne definovaných odpovedí, tam sa dnes dočkáte familiárneho kruhového menu so základným popisom dostupných reakcií, pričom vás zverenec následne na plnú hubu odprezentuje názor, ku ktorému sa podľa najlepšieho vedomia a svedomia prihlásite. Systém navyše nepozná striktné definovanú good alebo evil odpoveď ako tomu bolo v Mass Effecte 2 (paragon VS renegade, biely alebo čierny, dobrý alebo zlý) takže hráči majú konečne kompletnú slobodu v tom, aký postoj zaujmú k tej ktorej otázke či problému. Azda nemusím zdôrazňovať, že aj v tomto prípade sa vaše rozhodnutia časom podpíšu na smerovaní príbehu a osudov jeho hrdinov, takže z hľadiska bohatej variability dialógov je Dragon Age 2 po stránke znovuhrateľnosti naozaj unikátnym dielom.

Keďže vaša púť až na vrchol miestnej hierarchie by bola bez patričnej pomoci a dávky questovania prakticky nereálnou, k Hawkeho ťaženiu za lepšími zajtrajškami sa postupne pridajú vskutku rozmanité bytosti Dragon Age univerza. Odhliadnuc od jasného preferovania rasy Elfov (v tíme ich budete mať hneď niekoľko), do vašej družiny postupne vstúpi pestrá paleta názorovo odlišných charakterov, ktorých spojenie do spoločnej výpravy môže v krajných prípadoch skončiť až smrťou niektorého z nich. Osobne som si ihneď obľúbil pohodového trpezlívka Varrica či mierne roztopašnú elficu Merrill, s ktorou som v neskoršej fáze hry vytvoril aj harmonický a dokonale fungujúci



partnerský vzťah :). Ako som už spomínal, každá postava má odlišné životné postoje a názory a tak sa vám bude bežne stávať, že počas questových dialógov si jedného kolegu spriatelíte, zatiaľčo u toho druhého o priazeň prídete.

Apropo questy samotné sú z počiatku naozaj pútavé a variabilné, pričom mnohé z nich (tie vedľajšie) budete plniť aj napriek tomu, že s hlavnou dejovou líniou nebudú priamo súvisieť. Problém ale nastane po nejakých tých 10-15 hodinách hrania – sprvu dialógovo veľmi pekne vykreslené mini-príbehy obyvateľov mesta Kirkwall sa zrazu začnú zlievať do ťažko identifikovateľnej kaše a na scénu nastúpi repetitívnosť a stereotyp. Ten vo veľkej miere pramení tiež z faktu, že majoritné gro titulu sa odohráva priamo v meste, resp. v jeho bezprostrednom okolí. Žiadna majestátna metropola trpezlívok, žiaden tajomný lesík elfov, žiadna veža mágov – všetko čo v Dragon Age 2 uvidíte, sa po krátkom čase začne neprijemne opakovať. Týka sa to nielen samotného umiestnenia hry (Kirkwall sa síce postupne mierne zmení, ale nebude to nič, čo by vám vykúzlilo obdivný úškrn na tvári) ale predovšetkým dizajnu side-questov, ktoré sa budú za každým opakovať v TÝCH ISTÝCH lokáciách – hra totižto obsahuje len jeden jediný model ako jaskyne, tak aj pivnice, interiéru budovy či skladu, pričom tieto následne dookola opakuje. Mnohými kritizovaný puzzle systém stavby dungeonov z Oblivionu by som tu uvítal z tak obrovskou radosťou, pretože verte neverte, ono sa vám to x-té “objavovanie” tajného úkrytu banditov v rovnakej lokácii, ako tomu bolo posledných 20 krát, časom naozaj zunuje. Neskôr to zájde až do takých



extrémov, že už dopredu budete vedieť, kde hľadať poklady a kde vás zrejme čaká nejaký mini-boss či nepríjemná pasca. Postupom času sa mi tiež sprotivilo to pobehovanie sem a tam len kvôli prehodeniu pár slov, ktoré len umelo naťahuje hernú dobu a nemá absolútne žiaden pozitívny dopad na hrateľnosť. Skrátka, klasická ponorka z obmedzenosti herného priestoru s veľkým P.

Deficit vo variabilite herného sveta je našťastie ako tak kompenzovaný agresívnym súbojovým systémom, svojim parametrami pripomínajúcim ten, videný u série Diablo. Aj napriek tomu, že v Dragon Age 2 sú k dispozícii len tri povolania (bojovník, mág a rogue), ich vyváženosť vytvára priestor pre výbornú kombinatoriku a taktizovanie. Nakoľko sa však titul dočkal aj konzolového vydania, je obtiažnosť bojových stretov po väčšinu času triviálna a bez väčších obtiaží tak prejdete bitkami bez akejkoľvek nutnosti si hru zapauzovať a rozdať spol-

ubojovníkom osobitné príkazy. Áno, tá možnosť tam stále je, avšak vzhľadom na jednoduchosť súbojov k nej pristúpite naozaj len v nevyhnutných prípadoch. Na jednu stranu sa tak boje stali nesmierne dynamickými a atraktívnymi (čiastočne ale aj chaotickými), na stranu druhú tým ale utrpela taktická stránka hry, ktorá bola obzvlášť v pôvodnom titule neodlučiteľnou súčasťou hry. Z vlastnej skúsenosti teda nemôžem pokračovaniu odprieť chytľavosť nového systému, avšak musím sa priznať, že nepomerne ťažšie a nebezpečnejšie strety Dragon Age jednotky mi prišli rozhodne o niečo zábavnejšími.

Konzolidný syndróm potom zákonite postihol aj samotný leveling postáv či váš žurnál, tvorený predovšetkým správou inventára. Koncept zvyšovania úrovne



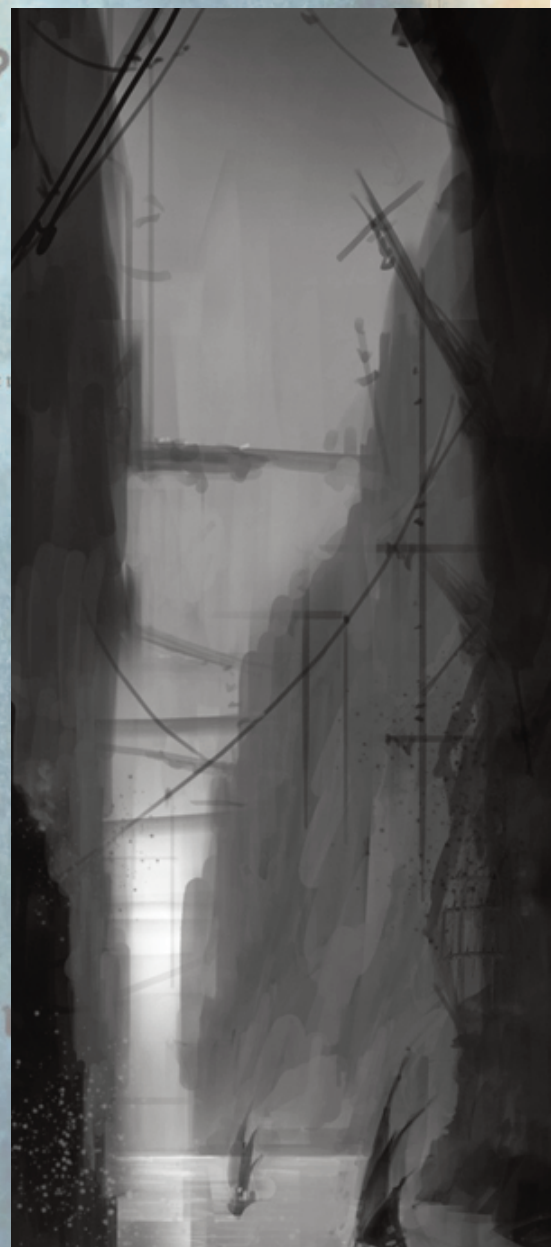


vašich charakterov je v princípe rovnaký ako minule – je tam ale jedno ALE. Mnoho skill stromov bolo zredukovaných, niektoré kúzla a schopnosti úplne vymizli a u niektorých sme sa dočkali nie príliš vhodného downgrade. Keďže ako mág som sa v Origins doslova vyžíval v postihovaní protivníkov rozličnými kliatbami a debuffmi, neprítomnosť prepracovanejšieho entropy stromu ma naozaj sklámala. Obdobne ma sklámalo aj drastické osekánie healing schopností, ktoré jasne dokazuje, že autori hru spravili zámerne jednoduchou, aby sa tým zapáčili aj n00bom, ktorý so žánrom RPG ešte nemajú bo-hvieaké skúsenosti. Negatívne sa tak-tiež musím vyjadriť aj na margo manažmentu vašich postáv, kde plne meniť vybavenie a zbroj ide len u Hawkeho, u ostatných členov tímu ste odkázaní iba na kozmetické úpravy majúce podobu prsteňov či amuletov (výnimočne aj zbraní). Výsledkom tohto hlúpeho dizajnerského nápadu je inventár plný mocných itemov, ktoré ale ako mág môžete nosiť len v obmedzenom rozsahu a keďže ich neviete nahodiť ani vašim kolegom, musíte ich chtiac nechtiac predávať.

Po technickej stránke Dragon Age 2 najlepšie vystihuje pojem "ostrá geometria". Mesto Kirkwall je sice tvorené niekoľkými štvrtami, avšak v každej z nich dominuje hranatá architektúra. Tzn. pravouhlé ulice, budovy v tvare kvádrov, schodiská točené vždy v 90-stupňových uhloch. Na vizuáli titulu je skrátka vidieť, že autori museli robiť ústupky v prospech konzolových verzií, vďaka čomu hra aj pri najvyšších nastaveniach vyzerá pri najlepšom priemerne. Samozrejme, bavíme sa teraz o základných parametroch stavby levelov a lokácií, pre-

tože samotné efekty, najmä teda počas súbojov, vyzerajú parádne a v ničom si nezadajú s tými, ktoré máme možnosť vidieť v hociktorom triple-A JRPG. Klasicky špičkový je potom bez prekvapenia dabing, ktorý vháňa herným charakterom doslova dušu a počas tých siahodlhých vykecávačiek mi ani jeden z prejavov neprišiel ako nevhodný či uši trhajúci.

Je ťažké zhodnotiť objektívne titul, ktorý sa snaží žánr RPG inovovať aj za cenu, že tým našťve mnohých fanúšikov predchádzajúceho dielu. Osobne nemám nič proti evolúcii v žánri, pokiaľ mi však nezoberie tie najlepšie atribúty, kvôli ktorým som si tak obľúbil diela minulé. Dragon Age 2 v tomto prípade ostáva na rúžcestí – ponúka výborný príbeh s výborným systémom dialógov či kvalitnými súbojovými mechanizmami, ktoré ale trpia až zbytočne prehnaným konzolovým zjednodušením. Tento fakt je obzvlášť zarážajúci v momente keď si uvedomíte, že aj Origins sa dočkal svojej konzolovej verzie a svoje kvality bez problémov obhájil aj na iných platformách, než na PC. BioWare sa preto podľa mňa musí rozhodnúť, ktorým smerom sa do budúcnosti vydá – buď cestou Mass Effectu, alebo cestou Origins. Hybridný mix v podaní Dragon Age 2 totižto nie je dostatočne uspokojivý ani pre HC RPG hráčov, ani pre fanúšikov akčných adventúr. Zábavný kus softvéru to ale bezsporu je!



PC,PS3,X360

Výrobca: BioWare Distribútor: EA Czech
Multiplayer: nie Lokalizácia: nie

- | | |
|--|---|
| <ul style="list-style-type: none"> + - obsťný príbeh - sloboda vo vedení dialógov - dynamickejší súbojový systém - kvalitný dabing | <ul style="list-style-type: none"> - drastické zredukovanie talentov a kúziel - repetitívne questy - zjednodušenie inventára - opakovanie lokácií, neskorší stereotyp hernej náplne |
|--|---|

7





Lukáš "Dolno" Dolniak

Total War: Shogun 2

Japonsko sa stalo stredobodom pozornosti celého sveta kvôli sérii nešťastí, ktoré tu v uplynulých dňoch prebehli. Je iróniou osudu, že práve, keď sa táto krajina zmieta v najhorších problémoch od čias druhej svetovej vojny, sa objavuje hra, ktorá mapuje ďalšie nie príliš lichotivé obdobie jej dejín. Odpútajme teda zrak od prítomnosti a prenese sa do obdobia, kedy Japonci poznali slovo mier len z rozprávania svojich starých rodičov.

Priemerný obyvateľ našej krajiny, ktorý absolvoval leda tak stredoškolské hodiny dejepisu a o histórii tejto krajiny ani nechyroval, absolútne netuší, že niekedy v štrnástom až šestnástom storočí dochádzalo na ostrovoch v Tichom oceáne k bratovražedným bojom obrovských rozmerov. Dokonca tak veľkým, že sa ich štúdio The Creative Assembly rozhodlo použiť ako hlavný motív spektakulárnej vojnovnej stratégie a aby to nestačilo, tak hneď dvakrát. Našinec sa ale môže cítiť mierne nezúčastnene a dezorientovane a to ho odradí, aby sa do tohto produktu pustil (pokiaľ sa teda nejedná o fanúšika série, ktorému by bolo jedno, keby sa hra odohráva aj na Mesiaci). Veď ako decko určite nikdy nezatužil stať sa šogúnom a mať pod palcom armádu elitných samurajov. Keď však prekoná úvodné váhanie a predsa sa do hry vrhne, rýchlo sa upokojí. Tvorcovia rátajú s neznalosťou hráčov a všetko pekne predkladajú hneď pri výbere kampane.

Hra pozostáva z niekoľkých klanov, ktoré sa delia o rozdrobené územie, niektoré z nich sú hrateľné a tak pri výbere dostanete presnú charakteristiku ich vlastností. Napríklad klan Date pozostáva z kovaných bojovníkov ochotných hrdo zomrieť v boji, na druhej strane klan Tokugawa je známy silným budhistickým vierovyznaním a má bonus k diplomacii. Charakteristiky sú namiešané veľmi umne, aby si každý vybral cestu, aká mu vyhovuje. Pred samotným spustením hry nie je scestné zistiť, čo je vaša úlohou, cieľom všetkých klanov je samozrejme stať sa šogúnom a dobiť provinciu Kjóto (a ďalších 25 provincií), ale každý z nich musí dobiť zopár špecifických území, kde sídlia ich úhlavní nepriatelia. Po dôkladnom naštudovaní sa konečne môžete pustiť do samotnej hry.

Tu vás klasicky čaká strategická mapa, na ktorej prebieha

ťahový mód hry, kde sa staráte o manažment svojho impéria. Mapa sa mierne pozmenila od čias Rome: Total War, takže ide o skĺbenie 3D a 2D zobrazenia. Provincie, ktoré ovládáte sa zobrazujú trojrozmerné a územia, ktoré ste zatiaľ neobjavili zostávajú vo forme kusu pergamenu, ktorý hre dodáva dobový nádych. Zdalo by sa, že táto kozmetická úprava je jedinou novinkou tejto časti hry, ale pri snahe vylepšovať vaše mestá objavíte, už v preview spomínanej featury, panel umení. Tu môžete vyvíjať technológie, nové stavby atď., ktoré ste síce mali v minulých dieloch prístupné už od začiatku, ale hra sa tak približuje k sérii Civilization (ale skutočne iba jemne). Máte na výber z dvoch „vývojových stromov“: Bušido (známy kódex bojovníka), ktorý umožňuje vývoj armádnych vylepšení a Cestu Či, ktorá sa stará o diplomatickú stránku hry. Inak je všetko po starom, pánačkami reprezentujúcimi armády alebo vyjednávačov, či kupcov tiahnete po mape, dobíjate a bránite už dobité mestá, obchodujete alebo uzatvárate spojenectvá, ste obmedzovaný len jednotlivými ťahmi. Názov série však jasne hovorí, čo je základom hry a to boj.

Nestačilo by, že celá krajina je rozdrobená na drobné územné celky, aj v samotných rodinách vládne rozorvanosť, a tak vašou prvou úlohou bude zjednotiť klan a odstrániť zlé vplyvy. Tu sa dostanete do real-time módu (ak teda nenecháte hru vyhodnotiť boj za vás, čo sa však odporúča len tým najväčším lenivcom) a začína bitka. Po rozmiestnení vojska nasleduje úder na gong a ak ste hrali predošlé diely, budete sa cítiť ako ryba vo vode. Rôzne typy jednotiek sa líšia svojou špecializáciou a tak je napríklad nevhodné poslať konských jazdcov na nepriateľov s dlhými kopijami (ale takú hlúposť by ste isto nerobili). V čele armády je klasicky generál, ktorého úloha je kľúčovejšia, ako predtým, pretože sa jeho spokojnosť s dianím v krajine presunie aj do boja. Smrť generála sa obvykle rovná prehre, vojsko sa rozpŕchne a len ťažko sa dá znova dokopy, preto si ho treba strážiť ako oko v hlave. Veľmi príjemne nás tiež prekvapila umelá inteligencia, reagujúca na dianie na bojisku, počítač už taktizuje celkom na úrovni, a tak vám predhadzuje tie najťažšie kusy svojich síl a krehkejších strelcov si drží logicky vzadu. Dá sa s ním samozrejme vybabrať, ale nejde o nič extrémne, a tak budete mať skôr dobrý pocit zo svojho strategického umu, ako trúchniť nad demenciou nepriateľa. Pokiaľ vás nudí ťahový mód, autori pre vás



pripravili zopár historických scenárov, prístupných priamo z menu, o ktorých tiež pravdepodobne nebudete mať ani poňatia, ale slúžia, ako celkom príjemný úvod do dejín tejto civilizácie.

Nad technickým spracovaním sme sa rozplývali v prvých dojmoch, ale nedá sa opäť nespomenúť, že je božské a úžasne detailné (o približne tri týždne môžeme očakávať patch prinášajúci do hry podporu najnovšieho DirectX 11). Takisto nemôžeme mlčať ani o tom, že pokiaľ doma nemáte obskúrne výkonný hardvér na predchádzajúcu vetu môžete zabudnúť. Hra vám sama nastaví limit detailov, ktorý už nemôžete prekročiť a ešte na strednom natavení to nie je proste ono. To ani nehovoríme o bojoch v hmle, ktoré sú šialene neprehľadné kvôli nízkej viditeľnosti a o dynamických zmenách počasia. Ak ste teda náročný, poriadne si za to zaplatíte (čo by sa koniec koncov aj pomaly patrilo, na obzore je Crysis 2 a vývoj ide ďalej, takže netreba zaspáť dobu). Hudba je skvelá, ťažiacia maximum z japonského folklóru a atmosféru umocňuje ešte viac.

O multiplayeri sa toho nedá veľa hovoriť, keďže v čase testovania hra ešte nebola oficiálne vonku a serveri rozhodne nepraskali vo švíkoch, autori však hovoria o novom systéme avatarov, ktorý znie zaujímavo.

Total War: Shogun 2 je dobrá hra, ba dokonca skvelá (nehovorte, že ste to nečakali), novinky v sérii by sme síce na prstoch jednej ruky spočítali, ale neurazí a univerzum Total War privádza tam, kde pred rokmi začalo a jasne ukazuje, ako sa za ten čas vyvinulo a s ním aj celý herný priemysel. Ak vám z nejakého dôvodu prostredie stredovekého Japonska nevyhovuje, stále je tu možnosť siahnuť po niektorom zo starších titulov. Pokiaľ ste sa na nový diel tešili, nie je, čo riešiť a len ísť do toho, hodiny kvalitnej zábavy tu na vás netrpezlivo čakajú.



PC

Výrobca: Creative Assembly **Distribútor:** Comgard
Multiplayer: áno **Lokalizácia:** nie

+ - na silnom HW veľmi kvalitná grafika
 - všetko dobré je zachované
 - pár noviniek
 - japonský "feeling"

- veľmi náročné na HW
 - podobné predchádzajúcim dielom

8



Juraj "Duri" Dolniak

CRYSIS 2

Vyššie trojročné čakanie na epickú akčnú jazdu menom Crysis 2 nám ubehlo ako voda a konečne nadišla chvíľa okúsiť ho na vlastnej koži. Crytek spoločne s EA, ktoré svojmu ešte horúcemu počinu robili gigantickú reklamu takmer od oznámenia, si počas vývoja zažili svoje – výlevy sklamaných PC hráčov z prípravy hry aj na konzoly, či šok z minulého mesiaca v podobe leaknutej počítačovej verzie. Ale dost' bolo sklamaní. Pri pohľade na finálnu podobu druhého Crysisu padne sánka aj laikovi, pretože to, čo ponúka sa vyrovnáva vysoko-rozpočtovým hollywoodskym trhákom!

Tesne pred príchodom Crysis 2 sa mi v mysli vybavil názor istého diskutujúceho v našom verejnom podcaste z GE2011. Prvý diel Crysis, sľubujúc technologický prevrat a pastvu pre oči, skutočne v oblasti grafiky nesklamal, ale podľa môjho názoru vo zvyšku takpovediac pokrýval a skôr pripomínal techdemo. A vôbec, všetky tie úžasné veci, ktoré Crytek sľuboval a predvádzal v pôsobivých traileroch, nakoniec neboli tak celkom naplnené a hra tým pádom spadala do jedného vreca s nadpriemernými FPSkami. Crytek s EA zrejme dospeli k názoru, že grafika nie je všetko, o čom ich presvedčila nižšia predajnosť spoločne s nespokojnosťou hráčov, ktorých potrápila spočiatku katastrofálna optimalizácia. A tak sa spustili práce na pokračovaní, ktoré by ukázalo ďalšie silné stránky hry a tým pádom vyvrátilo pochybnosti o nevyužitom potenciáli. EA si zasa mädlilo ruky nad očakávanými ziskami. Veď kde sa lepšie rozbieha biznis, ak nie na konzolách.

A o čom vlastne mnou hneď v úvode ospevovaný Crysis 2 je? Jadro zápletky nie je ničím výnimočné. Príchod mimozemšťanov, Amerika na kolenách, záchrana ľudstva v rukách jediného človeka. Nemali sme to tu už náhodou? Hra sama vám bude príbeh, ktorý mi pripadal ako mix Vojny svetov s Bayovými Transformermi, tlačíť do hlavy od počiatkových minút a hrdinské slová a činy samozrejme pri tom chýbať nebudú. Tie však k Amerike patria odnepamäti a k aktuálnej zápletke sa aj patrične hodia. Hráč je totiž postavený do role vykupiteľa, ktorý má vďaka technickým vymoženostiam druhej verzie špeciálneho nanoobleku potenciál vymaniť svet z mimozemskej nadvlády. To som už ale načal inú tému, k príbehu ako takému podme pekne od

podlahy.

Píše sa rok 2023 a New York sa stáva dejiskom ničivej mimozemskej invázie, novodobej vojny, na ktorú sú svetové veľmoci prikrátke. Vláda sa však návštevu tretieho druhu snaží maskovať a verejnosť zavádza, že za všetkým stojí smrtiaca epidémia. Na pomoc Newyorčanom prichádza zvláštny tím mariňákov presvedčení o tom, že jeho úlohou je pomôcť vírusom nakazeným obyvateľom a oslobodiť z tohto pekla vedca Goulda spoločne s ostatnými preživšími. Hráč sa chopí postavy Alcatraza, ktorý hneď v úvode prežije nálet mimozemskej lode a tým aj zaraz zistí, koľká bije. Polomŕtveho sa ho ujme náš starý známy – Prorok. Ten mu za istých okolností, ktoré však nemienim kvôli spoilerovaniu rozpitvávať, svoje poslanie prenechá a Alcatraz sa zrazu ocitne navlečený v ultramodernom nanoobleku, ktorý svojmu nositeľovi poskytuje nadľudské schopnosti (samotný Alcatraz je pokope práve vďaka nemu). Ako to už býva zvykom, všetko sa na poslednú chvíľu skomplikuje, a tak má hráč prácu navyše – popri alienoch sa vyklújú nepriatelia aj z ľudí. Aby som to spresnil, na nanooblek má zásluh tajná organizácia C.E.L.L., ktorej vojská pod drobnohľadom kapitána Lockharta prehladávajú doslova každý kút New Yorku, len aby našli „kombinézu“. Lockhart má nejakých mimozemšťanov na háku, jeho prioritou je smrť Proroka, ktorý však, ako bolo povedané, už nad nanooblekom nemá žiadnu moc. Zdá sa vám to chaotické? Tak k vám k tomu ešte primiešam ďalšie fakty.

Prorokovou úlohou bolo priviesť za doktorom Gouldom vojenské jednotky, ktorých členom bol aj Alcatraz. Po celý čas je Gould v domnienke, že komunikuje s Prorokom a podáva mu presné inštrukcie o ďalšom postupe, ako aj vysvetlenie, čo sa to tu do pekla vlastne deje. Gould má totižto našliapnuté k zostrojeniu akejsi protilátky, ktorá by mu mohla viditeľne pomôcť vo výskume mimozemšťanov. Čo však čert nechcel, do celej situácie sa mieša stále viac inštitúcií, ktoré majú s ďalším osudom NY svoje plány. Zorientovať sa v príbehu vám pomôžu Prorokove spomienky, ďalej loading obrazovky, počas ktorých sa vám vyjasní cieľ nastávajúcej misie, no hlavne spomínaný Gould, ktorý je s vami v kontakte prostredníctvom vysielacky. Počiatkový dejový mišmaš vám tak bezproblémovo objasní niekoľko



činiteľov, avšak odporúčam pozorne počúvať všetko, o čom sa okolo vás točí.

Od ohlásenia, že hlavnou lokalitou hry bude na rozdiel od predchodcu New York, sa viedlo množstvo diskusií na tému, ako sa autori popasujú s otvorenosťou prostredia. Jednoducho – nijako! Cestu máte väčšinou jasne nalinkovanú a myšlienku o vlastnom prebití cesty typu „ále, vezmem to skratkou cez barák“ môžete rovno zavrhnúť. Iste, game dizajnéri sa vyhrali s lokáciami natoľko, že do nich nenápadne poskrývali kadejaké zberateľské predmety (tzv. suveníry z New Yorku), avšak po strechách si svojvoľne len ťažko pobeháte. Orežanie v tomto smere ale neočakával len ten najväčší optimista a všetci si na lineárnejší Crysis pomaly museli zvykať. Zástancom koridoroviek to ale prekážať nebude a vďaka priestraným oblastiam si rýchlo zvyknú aj tí ostatní. Treba si uvedomiť, že Crysis 2 stavia predovšetkým na skriptoch a kladie dôraz na epické momenty. Tých si v hre užijeme do sýtosti - uvidíme praskajúce mosty, padajúce mrakodrapy či dokonca zaplavenie ulíc Veľkého jablka. V tomto smere odviedol Crytek výbornú prácu.

Crysis 2 je v prvom rade čistokrvná akcia, čo hráčom dáva pocítiť od prvého stretu s protivníkmi. K tomu je na mieru prispôsobený aktualizovaný nanooblek, ktorý robí z hráčov hotových bohov. Veď aj trailery a vývojári vôbec vykresľovali možnosti kombinézy ako ničivú zbraň samu o sebe. Od bývalého nanoobleku prešla verzia 2.0 vyspelými zmenami, ktoré ju posúvajú opäť o čosi vyššie. Čo to znamená v praxi? Pre hráčov je to v prvom rade zjednodušené ovládanie,



ktoré sa prispôsobilo konzolovému pojatiu. Po novom stačia dve ťuknutia na prepínanie medzi dvoma základnými režimami – neviditeľnosťou a maximálnou ochranou. Maximálna rýchlosť je už automaticky zakomponovaná v klasickom šprinte, čo platí aj o maximálnej sile, ktorá závisí od čo najdlhšieho napriahnutia. Celkovo je teda obsluha nanoobleku ľahšia, prehľadnejšia a rýchlejšia. Hráčom okrem iného otvára nové možnosti taktizovania - autori počítali s pokročilejšími stealth postupmi, ktoré neraz zachránia Alcatrazovi kožu. To znamená, že nepriateľov proste obídete bez krviprelievania (resp. slizoprelievania) a nenápadne sa tak dopracujete k svojmu cieľu. S nanooblekom samozrejme súvisí akcia ako taká a s bohatou ponukou zbraní tvorí jeden dôležitý celok. Čo sa týka zbraní, na scéne je okrem známeho SCARu taktiež granátomet, nový model raketometu či novinka, ktorá usmaží nepriateľov. Na zbrojnom arzenáli si skutočne dali tvorcovia záležať a každá jedna zbraň ma svoje osobité využitie.

Nepriatelia sú ďalšou kapitolou Crysis 2. Spočiatku sa vám budú pliesť pod nohy ľudské jednotky C.E.L.L., ktoré predstavujú hrozbu predovšetkým v skupinkách. Ako jednotlivci nemajú pred silou nanoobleku žiadnu šancu. Avšak keď do boja zapoja aj obrnené transportéry, zdánlivo jednoduchá

misia sa môže poriadne skomplikovať. Boje sú od minula oveľa plynulejšie a dynamickejšie, vďaka obratnosti a schopnostiam hlavnej postavy sa s nepriateľmi môžete doslova hrať (napr. pridanie efektívneho sklzu ma veľmi oslovilo). Čo však majú protivníci (a to hlavne tí z radov C.E.L.L.u) spoločné s predošlými Kórejcami z jednotky, je tuposť. Minimálne sa medzi sebou dohovárajú (čo bolo v prípade prvého dielu recenzentmi oceňované), vôbec nespolupracujú a krytie u nich taktiež stagnuje. Mimoszemšťania sú na tom podstatne lepšie. Nielenže majú vo svojich radoch niekoľko odlišných druhov, správajú sa v boji oveľa prirodzenejšie. Pri navrhovaní mimozemských jednotiek, nazývaných aj ako chobotnice, zrejme tvorcovia čerpali istú inšpiráciu aj z Transformerov, avšak od tých predošlých sú štylizovaní do červensích farieb. Medzi silnejších patrí miniboss, ktorý má miesto rúk namontovaný guľomet s raketometom, no najviac potrápia stretnutia s tzv. sonickým tankom, ktorý si zaslúži rozhodne viac pozornosti.

To najpodstatnejšie je samozrejme opäť vizuálna stránka. Ako už iste viete, Crysis 2 je poháňaný úplne novou technológiou CryEngine 3, ktorú Crytek prispôbil na úkor konzolám. Laickému oku môže pripadať takmer navlas rovnaká s CryEnginom 2 (používaným v prvom Crysis), ale hardcore PC hráčom ubudnutie efektov neunikne. Mne však v rukách skončila konkrétne verzia pre Xbox 360, ktorý vraj kedysi nemal najmenšie predpoklady utiahnuť tak náročný počin akým je Crysis. Čuduj sa svete, ide mu to viac než dobre. Poklesov framerate som zachytil skutočne len minimum, občasné buggy boli



taktiež odpustiteľné a Crytek sa na túto tému „vyjadril“ aj vtipným achievementom – Can it run Crysis? Môže a prekvapivo plynulo! Herné scenérie zdevastovaného New Yorku pôsobili skutočným dojmom, práca so svetlom a reálna fyzika nemá na konzolách obdoby. Preto si Crysis 2 právom zaslúži uznanie za najkrajšie spracovanú hru na konzoly. Nádherné momenty podtrhovala hudobná zložka od majstra Hansa Zimmera, ktorý skomponoval pre hru soundtrack ako ušitý. Tu si však neodpustím jednu poznámku a síce, že v niektorých pasážach to sem-tam „buglo“ aj s hudbou. Celý audiovizuálny kabátik titulu však patrí medzi najväčšie plusy.

Crysis 2 je výnimočný. Vyčnieva z radu a ponúka akčný zážitok, na aký sa nezabúda. Napriek mojim zväčša kladným slovám som však narazil na pár suchších pasáží, pri ktorých som sa neubránil nude. Druhá polovica, ktorá hru doslova nakopla, však prišla s nevídanou porciou zábavy, v ktorú som už ani nedúfal. Všetky vyššie popísané klady však robia z hry zaručený hit, ktorý zamieša karty pri tohtoročnom udeľovaní herných ocenení.



PC, PS3, X360

Výrobca: CryTek **Distribútor:** Electronic Arts

Multiplayer: áno **Lokalizácia:** české titulky

- | | |
|---|--|
| <ul style="list-style-type: none"> + - audiovizuálna stránka - epickosť - skvelá hrateľnosť, možnosť nanoobleku - alieni | <ul style="list-style-type: none"> - - príbeh sa tvári ako klasické americké béčko - AI - bugy |
|---|--|

8.5





Boris "Blade" Kirov

DC Universe Online

Je zbytočné polemizovať o tom, do akej miery budú nastávajúce onlinovky inovatívne. WoW svojim konceptom presne trafil požiadavky herného publika a bolo by nanajvýš nelogické, aby ostatné štúdiá riskovali nezaujím hráčov len preto, aby sa čo najviac odlišili od súčasného veľikána. Konieckoncov, stačí sa pozrieť na MMORPG minulých rokov a pokiaľ si pozorne všimnete základné herné mechanizmy, za každým v nich uvidíte analógiu so svetom Warcraftu...

LOTR online, Warhammer online, Age of Conan... všetky uvedené tituly viac menej len parazitovali na úspechu veľdiela Blizzardu, čoho výsledkom bol relatívne prudký vzostup, ale aj o to rapídnejší pád. WoW je skrátka nesmrteľné a vďaka pravidelným updatom a vylepšeniam dosiahlo takú úroveň bezchybnosti, že logicky mu žiadna iná čerstvá onlinovka nemôže konkurovať. Ved' predsa, kto by opúšťal vynikajúco vybalansovaný svet len kvôli niekoľkým drobným zmenám, či už v levelovaní, alebo len v technickom prevedení?

Z tohto hľadiska sa najnovší počín z dielne SOE, DC Universe Online, spočiatku javí ako nadmieru riskantný produkt. Úzko špecifická tematika superhrdinov a superzloduchoch, komixový vizuál či zdanlivo neštandardná herná náplň môže budiť nádeje na predsa len odlišný herný zážitok... ale nenechajte sa zmiast' prvými minútami. DC Universe je totižto aj napriek svojskému poňatiu žánru MMORPG stále tým istým klonom World of Warcraft a aj keď jeho hrdinovia nebojujú v ťažkotonážnych brneniach či nejazdia na medveďoch, ten pocit že hráte WoW len v inej formálnej podobe, tam jednoducho stále je. To samozrejme ale neznamená, že DC Universe je zlou hrou – práve naopak! Pre fanúšikov superhrdinských komixov je hra doslova šitá na mieru... otázne ale je, či v rovnakej miere dokáže zabaviť aj ostatných hráčov, ktorým veci ako Superman, Batman či Flash nič nehovoria. Poďme ale pekne po poriadku.

Ako už býva u žánru MMORPG zvykom, aj v prípade DC Universe dostanete v úvode možnosť vytvoriť si svojho avatara presne podľa vašich predstáv. Okrem štandardných kozmetických úprav si ale budete musieť zvoliť nielen stranu ktorú budete hájiť (superhrdinovia VS superzlodu-

chovia), ale taktiež aj svojho mentora (Superman, Lex Luthor, Joker a pod.), super schopnosť (klasika ako oheň, ľad, mága a pod.), pohybový skill (rýchly beh, lietanie, akrobacia) a špecializáciu na určitý typ zbrane resp. bojový štýl, v rámci ktorých vidíte svoj najväčší potenciál. Sluší sa dodať, že v priebehu hry dostanete aj druhú možnosť špecializácie, takže pokiaľ vám váš prvý výber počas hry veľmi nesadol, budete mať možnosť to neskôr napraviť.

S čerstvo vygenerovaným hrdinom, resp. zloduchom, vám už ale nič nebráni v tom, aby ste sa po prvý krát ponorili do DC Univerza. Samotné herné prostredie je na prvý pohľad úchvatné – nočný Gotham City i denný Metropolis sú plné ikonických miest a artefaktov a pokiaľ ste fanúšikmi komixov z dielne DC, určite strávite prvých pár hodín iba radostným pobehovaním sem a tam a odhaľovaním miest, na ktorých sa odohrala tá či oná pamätná bitka z toho ktorého čísla komixu. Po uliciach sa pohybujú viac či menej známe postavy, občas narazíte na obávaného zloducha resp. superhrdinu a po celý ten čas objavovania sa budete kráľovsky baviť. Samozrejme, bezcieľne poflakovanie sa bez jasného cieľa, vám ale nevydrží na dlho a tak sa po čase vydáte k prvému quest giverovi, majúcemu podobu zvyčajne niektorej zo známych komixových postáv. A práve v rovine questov hra ukazuje svoje prvé vážnejšie nedostatky. Totižto, tam kde "remasterovaný" WoW priniesol doslova desiatky originálnych a výborne zrežimovaných questových línií (Harrison Jones a jeho epické dobrodružstvo v Uldume jasne vedie :), tam DC Universe operuje iba s maximálne ubíjajúcou a monotónnou náplňou, ktorá vás v drvivej väčšine prípadov pošle do nejakej zóny vysekať X kusov tých istých protivníkov či aktivovať X objektov, aby ste mohli následne vymlátiť ďalších XY mobov. Nepochybne vás to prvých pár levelov bude baviť, avšak blížiac sa k maximálnej dosiahnuteľnej úrovni 30, vám začnú tieto repetitívne questy neskutočne liezť na nervy. Nehovoriac ani o tom, že odmeny za takéto misie nie sú bohvie ako štedré a tak vás ani nemotivujú k tomu, aby ste v nich pokračovali. Z tohto pohľadu preto s nadšením privítate relatívne pestrú ponuku skupinových instancií a raidov, ktoré sú patrične variabilné a neraz vás postaví do role záchrancu či vraha niektorej populárnej komixovej celebrity (u mňa osobne vedie Arkham Asylum s bossmi ako Mr.Freeze či Scarecrow). Nechýbajú varianty ako pre



menšie, tak i väčšie tímy hráčov, takže pokiaľ hľadáte patričnú výzvu a nejaký ten schopný loot k tomu, v instanciách strávite minimálne toľko času, koľko v príbehovej questovej línii.

Apropo, loot. DC Universe prichádza s vcelku zaujímavým variantom tzv. kozmetického gearu, ktorý nosíte na sebe aj napriek tomu, že "pod ním" máte oficiálne navlečené iné handry. Na jednej strane je to vskutku originálny koncept ktorý umožňuje hráčom držať sa jednej vizáže s tým, že ten najkvalitnejší (aj keď k sebe nepasujúci) gear majú stále na sebe, avšak v rovine PVP bojov je táto novinka maximálne zavádzajúcou. Totižto, v PVP arénach sa v takom WoW dalo veľmi rýchlo podľa odevu/brnenia odhadnúť, aký skúsený ten ktorý hráč je, a na základe toho sa dali pekne skorigovať taktiky a kill list. U DC Universe to ale nefunguje, keďže aj hráč navlečený do priemerných handier môže pod nimi v skutočnosti skrývať super epic itemy a vy tak v podstate nemáte inú možnosť, len cestou náhody zabíjať každého, kto vám príde do rany. Samozrejme, určitá taktika sa dá aplikovať, ale naozaj len v obmedzenej miere. A keď už som spomenul WoW, tak si ešte rypnem – gear, ktorý získate v DC Universe, ani z časti nevzbudzuje obdiv a slávu tak, ako keď niekoho vidíte v majestátnom epic tier 11 sete, ako sa promenáduje na legendárnom epic mountovi po Stormwinde. Nehovoriac ani o tom, že majestátni draci, lietajúce koberce, motorky či iné úžasné mounty v DC Universe nehrozia.

Aby som ale zbytočne nevzbudzoval len negatívne pocity, leveling postavy je prevedený vskutku brilantne a poskytuje vám dostatok priestoru vyšpecifikovať svojho zverenca tak,



ako uznáte za vhodné. Plnením questov a zabíjaním mobov totižto dostávate skill a power body, ktoré následne viete investovať do niektorého z viacerých talentových stromov. Okrem vylepšenia vlastnej špecializácie či kúpy nových skilov zaujme ale predovšetkým možnosť získania tzv. ikonických schopností, teda schopností niektoej z populárnych komixových postáv. Nemusím snáď ale pripomínať, že niektoré skilly si vyžadujú odomknutie inými, takže rozhodne nečakajte, že medzi talentami budete skákať sem a tam. Čo však z hľadiska levelovania zamrzí, je veľmi skoré dosiahnutie maximálneho levelu (30), ku ktorému sa bez problémov viete dopracovať už za týždeň ležérneho hrania. Potom už len nasleduje repetitívne opakovanie zatiaľ stále obmedzeného end-game obsahu, ktorý je síce variabilný, ale rozmerov a možností ostatných onlinoviek nedosahuje (aj vďaka prítomnosti len v podstate dvojice zón) ani omylom.

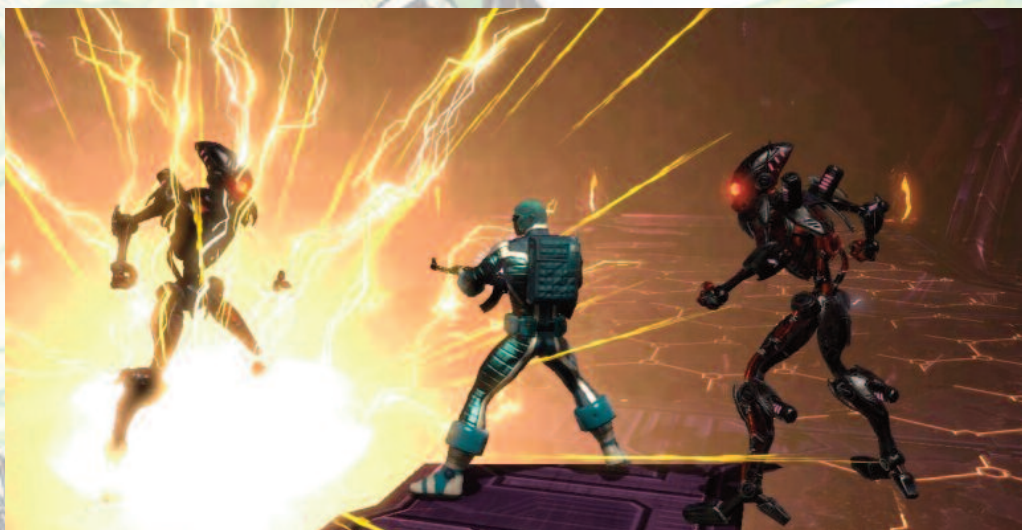
Nakoľko recenzovaná kópia titulu je určená pre platformu PS3, určite vás

zaujíma, ako sa autori popasovali so samotným ovládaním titulu. Nuž vedzte, že tvorcovia to zvládli vcelku obstojne a aj keď si budete musieť na kombinované používanie rozličných tlačítok zvyknúť, časom do ovládacej schémy preniknete. Štvorec, trojuholník, triggery L2 a R2 vám poslužia na vyvolávanie až osmičky rôznych útokov a skillov, "x"ko vám posluži na skákanie a taká L1 na automatické zameriavanie protivníkov. To je ale často krát vecou náhody a neraz budete Ljednotkou preklikávať s nádejou, že vám konečne zamieri na protivníka, ktorý to do vás už pekných pár okamihov hustí. Z hľadiska ovládania musím taktiež negatívne zhodnotiť problematický a značne krkolomný kontakt s ostatnými hráčmi, kde textová komunikácia automaticky odpadá (ak samozrejme k PS3 nepripojíte klávesnicu, čím tento problém vyriešite) a hráči sú tak odkázaní výlučne len na headsety. Zo skúsenosti môžem povedať, že relatívne mŕtve textové okno s chatom hre veľmi na atmosfére nepridáva a rozhodne to nie je chyba titulu ale samotného konceptu konzolovej onlinovky.



S konzolovými obmedzeniami preto súvisí aj celý rad ďalších problémov, na ktoré som počas hry narazil. V titule po istom čase utíchnu audio, vaše útoky sú realizované so znateľným oneskorením a pomalé načítavanie lokácií ma neraz nechalo stáť v prázdnej uličke, kde to do mňa v pohode rezali neviditeľní protivníci, ktorých hra jednoducho nestihla loadnúť. Odhliadnuc od problémov technického charakteru sa musím kriticky vyjadriť aj na margo dlhočizných čakacích dôb na vstup do instancií či trestuhodne nevysvetleného transportu medzi oboma mestami, na ktorý budete musieť viac menej prísť sami. Aspoň že si pri tom vychutnáte vskutku špičkový audio-vizuál, ktorý je jedným z jasných highlightov titulu a rozhodne dvíha laťku technického spracovania onlinoviek o pekný kus nahor.

Holt, daň za prvú PS3 onlinovku nie je malá. Množstvo nedostatkov vyplývajúcich či už z konceptu hry, alebo z technologických obmedzení PS3, nie je malé, avšak v tomto prípade ide o záležitosti ľahko opraviteľné patchom a divil by som sa, ak by majoritnú väčšinu mnou vytknutých problémov autori neodstránili už v priebehu nasledujúceho pol roka. Ak teda patríte medzi fanúšikov superhrdinských komixov a nevadia vám klasické príznaky čerstvo vydaného MMORPG, môžete sa do budúca tešiť na vskutku ultimátnu komixovú onlinovku. DC Universe tento potenciál rozhodne má, ale v týchto dňoch sa na trhu ešte len hľadá. Či sa ale na ňom aj udrží, to ukáže až čas.



PC, PS3

Výrobca: WB Games, Distribútor: SOE
Multiplayer: mmorpg Lokalizácia: nie

- + komixová atmosféra
- fantastický Gotham a Metropolis
- variabilný vývoj postavy
- instancie, vizuál
- auto aim
- nemotivujúci loot, stereotypná náplň misí, veľmi rýchly leveling
- nedostatok end game obsahu
- chyby technického rázu



6





Homefront

Zúfalo krátke (vraj v duchu zachovania intenzity), koridorové a striktne lineárne FPSky sú dnes výnosným remeslom. Stačí vám k tomu licencia jedného enginu, pár priemerných vývojárov a pomocou masívnej reklamy predáte aj exkrement. Samozrejme, prezlečené za zlatý klenot, ktorý podľa reklamy má priniesť to alebo hento a poraziť tak ostatné ekskrementy prezlečené za obdobné klenoty. Nuž, vedzte že ten zlatý klenot je vo svojej podstate stále len tým istým hovnom, akurát že pár ľudí oklame svojim "telom".

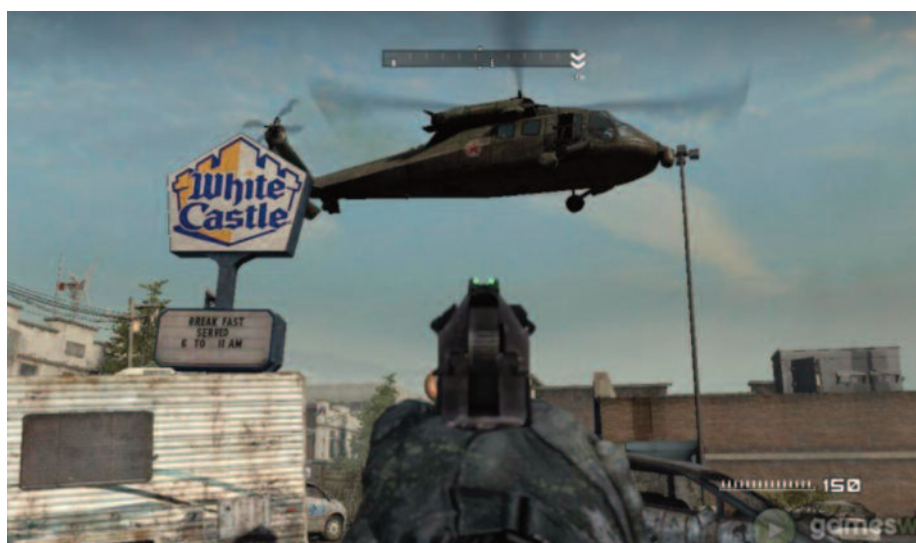
Ok, stačilo tej fekálnej rozpravy, prejdime rovno k faktom. Homefront je priemernou akciou s priemerným príbehom a podpriemerným singleplayerom, ktorá sa ale vďaka nebyvalému hynu zo strany vydavateľa, THQ, v zahraničí predáva ako teplé rožky. Samozrejme, symbolické prirovanie titulu k ekskrementom z úvodu článku by v tomto prípade bolo hnané až do zbytočných extrémov, keďže hra to vo svojej podstate nie je zlá – avšak v porovnaní s tým čo sa nám snažia reklamy a bannery a ďalšie prostriedky brainwashing marketingu nahučať, je výsledok doslovným prepadákom. Nie v zmysle striktne negatívneho vyznenia onoho výrazu, ale v zmysle, že na to ako sa Homefront tvári objavne a úderne, je len slabým odvarom toho, čo nám dokázala predviesť konkurencia nielen pred pár mesiacmi, ale ba priam rokmi dozadu. Aby ste si ale spravili ucelený prehľad o tom, ako zúfalo priemerný Homefront v skutočnosti je, nebude od vecí, ak nasledujúcim riadkom priradím nejakú tu logiku. A začneme zrejme tým, čo hra zabezpečilo v Amerike tak masívnu popularitu – príbehom a dejovým umiestnením titulu.

Alternatívna budúcnosť s desivým vyústením pre Ameriku, tak je možné v skratke označiť vskutku parádne intro do singleplayerovej časti hry, pojednávajúce predovšetkým o vzostupe zjednotenej Kórei a jej následnej invázii do USA. Výborne zostrihaný mix live-záberov s vizuálne atraktívnymi digitálnymi sekvenciami vytvára silný úvodný attack na hráčove chuťové bunky a klamal by som vám, ak by som povedal, že po skončení intra som nemal chuť si ho pustiť znovu. Emočne silnými sú ale aj nasledujúce minúty už priamo v hre – očami vášho hrdinu, pilota Jacobsa, zo sedadla autobusu sledujete ako napríklad dvojica Kóre-

jských vojakov zastrelí malému chlapcovi rodičov priamo pred jeho očami či ako sú zástupy miestnych obyvateľov ponižované a terorizované pred tým, než sú odvedené kdesi do pracovných táborov. Nepochybne to na vás urobí dojem a rozhodne tak hra vytvára naozaj parádne východzie podmienky pre to, čo by mohlo a malo prísť – epickú singleplayerovú vendettu za všetky obete okupácie, ktoré majú Kórejci na konte. Výborná premisa príbehu a jeho bez diskusií parádny potenciál, sú ale v momente vašej prvej interakcie s Homefrontom doslova zadupané do zeme.

Tých 7 (slovom sedem (!)) singleplayerových misií sa totižto po väčšinu herného času točí len okolo krádeže trojice benzínových cisterien a ich následného dopravenia americkej armáde. Toť vsjo. Amerika je okupovaná, Kórejská armáda obsadzuje jedno mesto za druhým, americké vojská istotne taktizujú a hľadajú riešenie ako neželaných návštevníkov poraziť... a hra sa piple s pár rebelmi, ktorí sú navyše tak nesympatickí a šablónovití, až z toho bolia oči i uši. A keďže sú navyše aj neschopnými až hrôza, všetku ich robotu budete musieť pracne odvádzať vy. A tak vás ako jediného pilota schopného ovládať vrtuľník určený na ochranu cisterien, v rozpore s logikou nasadzujú do tých najnebezpečnejších úloh a misií, aby ste im dokázali, že nie ste len tak obyčajným pilotom ale pilotom so schopnosťami super-mana. Skrátka, nenormálny WTF guláš, ktorý by som čakal skôr u nejakého budgetu a nie u titulu, prezentujúceho sa AAA kvalitami. Po stránke herného deja mám v zálohe iba jedno pozitívum – noviny, ktoré zbierate počas kampane, obsahujú vskutku zaujímavú fikciu našej budúcnosti a rozhodne sa ich oplatí čítať až do konca.

Príbeh, idiotské kliše dialógy, trápne hlášky vašich spolubojovníkov... to by ešte nebolo až také zlé, avšak Homefront zlyháva nielen po stránke herného obsahu, ale predovšetkým aj po stránke samotnej funkčnosti hry ako takej. Nech sa totižto v hre pohnete kdekoľvek, je viac než 100 percent isté, že v krátkej dobe narazíte na viac či menej fatálny bug či kix, ktorý vás v krajných prípadoch dokonca ani nemusí pustiť ďalej. Týka sa to predovšetkým chrobačných skriptov a dementnej AI, ale svoje si odbijú aj klasické béčkové propriety ako grafické glitche či perličky v podobe vypadávajúcich polygónov majúciach tendenciu



stávkovať práve vtedy, keď nad nimi stojíte. Následný pád do neznáma si užije asi len málokto. Zrejme najväčšie problémy má hra so správnym fungovaním vašich spolubojovníkov, keďže prakticky v každom jednom leveli sa mi stalo, že postava ktorá mala otvoriť nejaké dvere, jednoducho neprešla do onoho skriptu a ja som tak musel re-loadnúť pozíciu. Keď tak vlastne nad tým uvažujem, tak v tejto hre budete reštartovať checkpointy nie preto, že by vás zabíjali ale preto, že hra je chybová a jednoducho vás uzamkne v nejakom sektore bez možnosti pokračovať ďalej. A to je myslím si vec, ktorá by sa u žiadnej kvalitnej hry nemala stávať.

Čo sa týka samotnej náplne jednotlivých misií, musím byť ale férový – niektoré pasáže boli vskutku majstrovsky navrhnuté a je naozaj škoda, že ich autori nedokázali naklonovať aj do zbytku hry. Mám na mysli predovšetkým súboje s obrneným vozítkom Goliath či záverečné epic zúčtovanie na Golden Gate Bridge, ktoré jasne dokazuje, že ak by sa hra

vybrala smerom masívnejších a zákonite aj atmosférickejších bitiek, určite by jej to prospelo nepomerne viac, než je tomu teraz. Z koncepcného hľadiska, pokiaľ vám to ešte nedošlo, však žiadne originálne či nebudaj nápadité prvky v titule nehľadajte. V princípe je singleplayer obyčajným derivátom Call of Duty, a to so všetkými pozitívami aj negatívami s tým spojenými. No, pozitív tam až tak mnoho nie je, ale budiš. Čo to v praxi znamená, je snáď jasné každému – lineárny koridor s konštantne sa respawnujúcimi protivníkmi a samými skriptami, ktoré ale (ako som už stihol spomenúť) narozdiel od série CoD haprujú na každom druhom kroku. Aspoňže sa autori vyhrali s variabilitou zbraní, ktorých je vcelku slušné množstvo a pocit zo strelby rozhodne nemožno označiť za zlý. Umelá inteligencia protivníkov je samozrejme minimálna a vrcholom ich taktického manévrovania bude akurát tak krytie sa za prekážkami, často krát vyúsťujúce do nepríjemného zaseknutia sa o daný objekt. Hovoril som už, že Homefront je zabugovaný až hrôza?



Multiplayer, autormi proklamovaný hlavný ťahúň titulu, pôsobí rovnako rozpačito, ako hra pre jedného hráča. Problém spočíva v tom, že autori sa do hry snažili natlačiť všetko dobré ako z Call of Duty, tak aj z Battlefieldov, vďaka čomu sa multipalyerová bojová vrava neraz zmení na čistý chaos. Prečo? Nuž, systém získavania odmeny za zabitie protivníkov umožňuje hráčom okrem nákupu



nových ručných zbraní aj vstúpiť do boja či už v tanku, v helikoptére alebo inom viac či menej opancierovanom vozítku. Ak sa ale takýchto vozidiel stretne na jednom bojisku viac ako 10, je z toho zúfalo neprehľadná situácia, ktorá nepoteší ani víťazov, ani porazených. Samozrejme, leveling vášho bojovníka ide v duchu aktuálneho trendu a tak sa aj v prípade Homefrontu dočkáte mnohých upgradov, unlockov či perkov, teda klasických atribútov dnes už štandardného FPS multiplayeru. Čo vás ale istotne sklame, bude výber máp a herných módov – máp je k dispozícii všeho všudy 7 a aj keď sú patrične rozsiahle a diferencované, ich obmedzený počet pocítite až nečakane skoro. Ešte menší je ale výber módov – team deathmatch a obsadzovanie kontrolných bodov sú jedinými variantami hry viacerých hráčov a titul by si rozhodne zaslúžil aj nejaký ten objektovo orientovaný mód, ktorý by donútil hráčov aj trošičku spolupracovať a nie len pobežovať po bojisku ako splašené kozy. Tak či onak, pestrá paleta upgradov a vozítko vytvára relatívne bohatý priestor na experimentovanie a rozhodne aj vďaka prepracovanému levelingu postáv je multiplayer výživným sústom, aj keď, ani na tomto poli sa nejedná o bohvieaké terno.

Po technickej stránke dokázali autori nemožné – Unreal Engine pretvorili do Source-u. Modely charakterov, kvalita textúr, animácie, skripty či štýl kompozície a nasvietenia lokácií, to všetko až nápadne pripomína kvalitu, s akou sme sa stretli u Half-Lifu 2. Na jednej strane sa tak ukazuje vskutku nedozerná flexibilita Unrealáckeho Enginu, na strane druhe však trpí predovšetkým grafická prezentácia hry,

ktorá napr. s takým Bulletstormom (taktiež poháňaným Unreal Eng.) nemôže súperiť ani omylom. Z funkčného hľadiska si ale titul drží svoj špinavý štýl a rozhodne nemožno povedať, žeby sa naň pozeralo zle. No len, dnešný štandard AAA titulov to skrátka nie je a podľa toho si upravte aj vaše očakávania. Z hľadiska zvukového a hudobného doprodu, Homefrontu prakticky nie je čo vytknúť – priestorová audio-dynamika je počas bojov naozaj citeľná, zbrane majú patrične úderný sound (nie ako tie z Call of Duty) a nebyť stupidných dialógov, aj dabing by sa dal bez problémov označiť za kvalitný. Ak to teda mám nejako zhrnúť, Homefront z hľadiska technického rozhodne nepatrí medzi špičku vo svojom žánri, ale taktiež vás nepripraví ani o sluch, ani o zrak.

Holt, patriotizmus a silný nacionalizmus dokáže divy. Nie je preto prekvapivé, že Homefront slávi v Amerike výborné predaje, keď si v ňom môžu malí Američania a malé Američanky zastrieľať na protivníka, ktorý im v minulosti spôsobil nemalé problémy. Táto možno až nebezpečná politická agitácia ale v Európe stráca na sile a necháva nás tak na pospas priemernej FPS, ktorú možno doporučiť naozaj len skalopevným fanúšikom žánra. Zbytok ale nech si radšej počká na Crysis 2, pretože budgetový Homefront by mu len skazil chuť do jedla. Jedla, ktoré v podaní Cryteku bude predsa len na trošku vyššej úrovni.



PC, PS3, X360
Výrobca: Kaos Studios **Distribútor:** Comgad
Multiplayer: áno **Lokalizácia:** české titulky
+ - niektoré pasáže v kampani
 - intro
 - kvalitné audio
 - uchádzajúci multiplayer
- - hromada bugov
 - nevyužitý potenciál príbehu
 - krátka a zúfalo priemerná kampan
 - stupidné dialógy a postavy





Richard „gulath“ Bojničan

Dawn of War II: Retribution

Cisárovi nepriatelia majú množstvo obáv.

Boja sa odhalenia, porážky, potupy a smrti.

Je však niečo, čo im prináša skutočný Strach...

Boja sa hnevu Space Marines!

Relic na obrazovky našich počítačov prináša druhý stand alone datadisk k mašinérii Dawn of War II. Ocitneme sa tak znovu po boku udatných Blood Ravens, v čase, keď už vieme, že primarch sa nechal zlákať chaosom. Snažíme sa tak prežiť to, že naši bývalí bratia a spolubojovníci teraz pociťovo poslúchajú príkazy primarchu a snažia sa nás ako heretikov zabiť. Súčasne sa snažíme celý sektor zachrániť pred hrozbou oveľa vážnejšou. Svätá inkvizícia sa rozhodla na celý sektor uvaliť Exterminatus. Kompletne zničenie všetkého života na planétach v oblasti. Sme teda jediní, ktorí tomu môžu zabrániť...

Toto je jeden zo šiestich príbehov, ktorý nám DoWII: Retribution prináša. Ale poďme pekne po poriadku. Tak ako predchádzajúci datadisk priniesol novú rasu - Chaos Marines, tento prináša rás hneď 6. Okrem klasických mariňákov a chaosu si tak môžeme zahrať aj za Imperiálnu gardu, Orkov, Tyranidov a Eldarov. A pod pojmom zahrať myslím kompletnú hru, čiže nie len multiplayer, ale aj singleplay kampaň za každú z rás. Rasy je možné si ku hre dokúpiť za symbolickú cenu cca 1 Euro, alebo si rovno kúpiť zberateľskú edíciu, ktorá ich obsahuje všetky + drobné bonusy.

Na čo sa teda môžeme tešiť? Kampaň je podobne dynamická ako je v Dawn of War II zvykom. Opäť sa budeme po-

hybovať po viacerých planétach, budeme mať možnosť si vybrať ktoré misie spravíme a ktoré nie a stále platí, že je možné urobiť naozaj všetky a netreba sa žiadnej z nich vzdať. Samotný príbeh je trochu slabší ako v minulých dieloch. Je to daň za to, že sa naň môžeme pozrieť zo šiestich strán. Faktom však je, že misie za každú rasu prejde asi skutočne iba fanúšik, pretože sú si veľmi podobné a pri tretej rase je to už naozaj otravné.

Štýl hry sa nám opäť trochu zmenil a dostal sa niekde na pomedzie pôvodného Dawn of War a druhého dielu. Stále máme svojich akoby hrdinov, s ktorými prechádzame postupne misie, ale... Ale môžeme si vybrať, že namiesto hrdinu nastúpi čata niektorých špeciálnych jednotiek, a počas misie si na určených miestach môžeme objednať ďalšie jednotky. Vracia sa aj systém surovín, konkrétne získavame rekvizíciu a energiu, avšak obe len zbieraním, nedajú sa aktívne dopĺňať, či generovať. Aspoň teda v singleplay misiách nie. Obtiažnosť hry je zaujímavá. Na normal je všetko ešte pomerne ľahké a hra sa skoro hrá sama. Avšak už o stupienok vyššie sú misie celkom výzvou, pričom existuje ešte jeden, vyšší stupeň...

Multiplay hry je veľmi podobný, s tým rozdielom, že tu sa už rekvizícia ako aj energia v podstate „ťažia“ a následne si kupujeme armádu na boj s protivníkom. Môžeme hrať od 1vs1,

kde sa asi najlepšie učí a odpozeráva taktika či spôsob hry protihráča, až po 3vs3. Taktika pri hre je iná ako v single play, pretože tu potrebujeme obsadiť a udržať strategické body o ktoré má záujem súčasne aj súper. Okrem týchto dvoch klasických módov, nám hra ponúka ešte aj tretiu možnosť a to je The Last Stand. Tu sa spolu s dvomi inými spoluhráčmi pokúšame ustáť nekonečné útoky armád. Je to celkom zaujímavý spôsob ako sa odviazať. Ako v multiplayi, tak i v Last Stand nám postupne rastie level jednotky ktorú používame. Tým získava nové schopnosti a predmety a vlastne tak rastie jej schopnosť dostať sa ďalej a ďalej.

Hovoriť tu o grafike, alebo zvukoch je pomerne zbytočné. Zmeny oproti predchádzajúcemu datadisku sú buď žiadne, alebo minimálne. Každopádne je grafika stále v pohode a hra beží svižne aj vo vysokých rozlíšeníach. Áno, pokiaľ spustíte FRAPS a dáte nahrávať video, prudko klesne :)

Ak to mám nejako zhrnúť, dynamika hry sa nám ešte zvýšila, všetko je akési rýchlejšie a celkovo je to svojim spôsobom zábavnejšie, ak nie ste vyslovene stratég, ktorý si plánuje každý krok dopredu. Tu sa to nedá. Treba rýchlo reagovať na dianie na bojisku. Pre fanúšikov je to hra, ktorú jednoznačne musia mať, pre ostatných stále dobrá a dynamická stratégia. Jednoznačne odporúčam.



PC

Výrobca: Relic Distribútor: THQ
Multiplayer: áno Lokalizácia: nie

+ - rýchla a dynamická hra
- svet Warhammer 40k
- uzatvorenie príbehu Blood Ravens
- 6 hrateľných rás

- slabší príbeh
- podobné questy za rozličné rasy





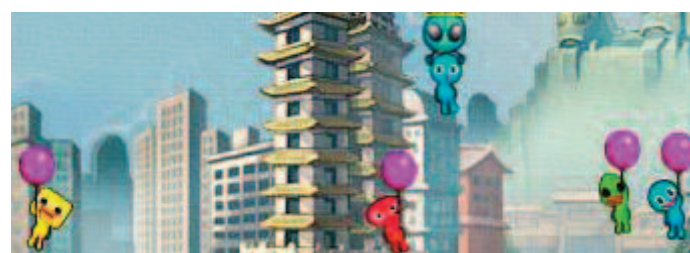
UFO Holic

Nie nie. I keď to tak môže vyzerat', nejdeme sa baviť o miestnom UFO klube mesta Holíč. Ideme sa pozrieť na hru od PlayBean.

Hrali ste niekedy Flight Control? Ak hej, tak v podstate ovládate základný herný princíp UFO Holic. Tu sa síce nerúta lietadlá na naše letisko, ktoré musíme úspešne ako dispečer odnavigovať, ale ako obrovská chobotnica v lietajúcom tanieri unášame maličkých ľudkov. A verte, že ani čapičky z alobalu im nepomôžu, keď sa na nich vrhneme my.

Mulder a Scullyová by obaja boli veľmi prekvapení, keby tušili, aké komplikované je uniesť niekoľko ľudí. Ono treba vystihnúť okamih, kedy náš dron môže vletieť do lode, pretože i keď sme vlastníkmí, nemáme zjavne celkom pod kontrolou jej vstupy. Takže je našou úlohou zozbierať populáciu a dostať ju do správneho otvoreného vstupu. Jedným ťuknutím na panáčika na neho osadíme drona a následne potiahnutím prsta určíme kam bude odnesený. Dron presne nasleduje našu trajektóriu. Platí však pravidlo, že každá destinácia môže mať iba jediného nasledovníka. Teda ak do jednej brány nasmerujeme druhý dron, prvý stratí cieľ. Čo však môžeme urobiť je, že naviažeme jeden dron na druhý, ten na tretí... Jednoducho spravíme vláčik. Tým pádom je problém takmer vyriešený, až na to, že nie všetky drony letia rovnakou rýchlosťou. Už chápete to porovnanie s Flight Control? A áno, keď sa zrazia, vybuchnú.

Predchádzajúci odstavec sa týka unášania ľudkov cez deň. Samozrejme, ako správni únoscovia a prznitelia nemôžeme vynechať nočné akcie. Keďže je však tma a nedokážeme správne odnavigovať loď nad planétu, použijeme technológiu portálov. A keďže drony by sa tiež pozrážali, tak aj maličkých človečikov unášame úplne iným spôsobom. Jednoducho ťukneme na zem pod nimi, čím v nich vyvoláme prudkú plynatosť a oni sa odlepia od zeme. Ďalším ťuknutím sa to zopakuje, a takýmto prúdovým pohonom dopravíme panáčika až do príslušne sfarbenej diery na oblohe. Ok, tvorcovia tvrdia, že je to úplne iná schopnosť, ale aj zelené plyny, ktoré sa objavujú v mieste kam ťukneme



hovorí v prospech mojej teórie prdenia...

Ak dostaneme do jedného otvoru viacero panáčikov po sebe, za každého z nich nám vypadne jedna minca. Po skončení levelu dostaneme možnosť si upgradnúť niečo z pomerne veľkého výberu, námatkovo napríklad, dlhšie otvorené vstupy na lodi, či portály na oblohe, alebo ich väčší počet a podobne. Sú celkom užitočné a ako upgrady pomerne drahé. Prvý som si mohol dovoliť po prejdení asi 5 levelov. Samozrejme, peniažky sa dajú zakúpiť aj za ťažko zarobené eurá v reálnom živote...

Grafika hry je jednoduchá, ale celkom milá a ničím neurazí. Človečikovia sa človečujú po povrchu Zeme, ufo sa efektne vznáša hore, no a drony ich jednoducho chytia za hlavu a odvedú. Žiadne extra efekty.

Celou hrou nás sprevádza veselá hudbička, ktorá vôbec nereflektuje ani hrôzu ktorú zažívajú ľudkovia na planéte, ani napätie, ktoré zažívame my v koži obrovskej chobotnice. Skôr taká neutrálna až motivačná hudba, ako kedysi za dávnych čias tvoril Michal David, alebo ako teraz možno počuť v niektorých príliš moderných výťahoch.

Ak by som to mal zhrnúť, je UFO Holic mierne nadpriemernou hrou. Logický rýchlik, ktorý ďalej rozvíja úspešný Flight Control, prináša do neho nové prvky a trochu iný štýl hrania. Je dynamickejší a rýchlejší. Treba však aj zohľadniť to, že sa predáva za nízku cenu.

iPad, iPhone

Výrobca: PlayBean, Distribútor: Apple

Multiplayer: nie Lokalizácia: nie

+ - jednoduchý rýchlik - - časom príliš jednotvárne
- netreba veľa času
ne prejde jedného lev-
elu, čiže dobré na vyplnenie
krátkej pauzy

- - časom príliš jednotvárne
- podľa mňa otravná hudba





Boris "Blade" Kirov



Infinity Blade

Kto by to kedysi povedal, že mocný Unreal Engine bude jedného dňa poháňať hry určené mobilným telefónom? Pred nejakým tým rokom-dvoma zrejme málokto. A hľa! Infinity Blade, titul z dielne štúdia Chair (autori Xbox Live pecky Shadow Complex), svojim vizuálom dokazuje, že mobilné platformy nielenže majú do budúcnosti potenciál konkurovať handheldom, ale ba dokonca aj plnohodnotným konzolám – schválne si pozrite niektorý z titulov Wiička a skôr či neskôr mi istočne dáte za pravdu.

Uznávam, že z trojice aktuálnych konzolových platforiem bol výber tej hardvérovo najslabšej drobným alibistickým podvodom, avšak do budúcnosti nám predovšetkým oblasť tabletov sľubuje tak markantný nárast výkonu, že hociktorá "dospelá" konzola bude mať po stránke atraktívnych herných titulov naozaj vážnu konkurenciu.

Vráťme sa ale späť k Infinity Blade. Epic Citadel, tech demo vydané Epicom pre mobilné zariadenia značky Apple, umožnilo hráčom voľne sa prechádzať po famózne vyzerajúcom hrade (a jeho okolí) a kochať sa nádherným vizuálom bez toho, aby boli čímkoľvek otravovaní. Keďže ale technológia sama o sebe, bez akejkoľvek hernej náplne, nebola pre hráčov ani z časti tak atraktívnou, ako ktorákoľvek iná aplikácia iVecí, dostal tím šikovných vývojárov firmy Chair za úlohu vytvoriť portovanému enginu titul, ktorý by ho dôstojne odprezentoval aj ľuďom, ktorí sa chcú na svojich iPadoch a iPhoneoch hrať. Výsledok ich snaženia, Infinity Blade, ale prekonáva všetky štandardy, na ktoré

sme u mobilných hier zvyknutí.

Po stránke hernej náplne a jej príbehu titul prekvapivo drží pokope akási logická symbióza – akčné RPG u ktorého zomriete aj niekoľko krát, kým sa vôbec dostanete k záverečnému bossovi, God Kingovi, je síce príbehovo sterilné ako muž po vazektómii, avšak to mu nebráni v tom aby vašu do okolia sa opakujúcu cestu za zabitím hlavného záporáka, nezabalilo do uveriteľnej omáčky. Tá hovorí o udatnom -aj keď neskúsenom- bojovníkovi, ktorý sa vydá do zámku zúčtovať s miestnym tyranom, zotročujúcim okolité kráľovstvo. Keďže ale hrdina svoju moc ešte len hľadá, po niekoľkých vyhratých súbojoch končí zákonite rozsekaný na cucky. Jeho pokrvná línia však vo svete žije aj naďalej a tak sa o niekoľko dekád neskôr, pokúša o to isté jeho potomok. Obohatený o nejakú tú skúsenosť sa tak dostáva v hrade o čosi ďalej, avšak sila, moc a skúsenosti tých najťažších protivníkov mu nedovoľujú vstúpiť do kráľovskej sály, miesta, kde by sa konečne rozhodlo o ďalšom osude okolitých provincií. Následuje ďalšia séria desaťročí a pred bránami hradu sa ocitá ďalší bojovník – potomok potomka prvého dobrodruha, ktorý sa pokúsil o život God Kinga a ktorý na to rozsekaním na cucky šeredne doplatil.

Triviálna príbehová omáčka, ktorá ale veľmi pekne zdôvodňuje už raz spomenutý základný herný koncept titulu – aby ste si mohli vôbec trúfnuť na hlavného bossa, budete musieť hradom postupovať nie v koži jedného bojovníka, ale v brnení hneď niekoľkých jeho synov/potomkov. Iba tak totižto získate dostatok skúseností na to, aby ste sa mohli rovnať i s tým najťažším strážcom pevnosti a eventuálne aj porazili ich šéfa. Samotný systém levelovania je v prípade Infinity Blade mierne odlišný než to, na čo sme zvyknutí u konkurencie – postupným zdolávaním rozmanitých protivníkov (vždy vo formáte jeden na jedného) síce získavate skill body, avšak tie sa pre-rozdeľujú medzi vašu zbroj, tzn. že vylepšuje sa vám dajme tomu váš meč a nie postava ako celok. Samozrejme, týmto spôsobom sa vaša výzbroj stáva účinnejšou a efektívnejšou, avšak v momente dosiahnutia jej maximálneho levelu sa vaše skill body strácajú. Čo to v praxi znamená, je viac než jasné – hra vás motivuje v používaní novších a novších zbraní, čím síce pridete o nejaké špeciálne schopnosti a efekty tej predošlej, ale časom si tú novú vylepšíte tak, že





svojimi statmi ľahko predčí všetko to, čo ste doteraz používali.

Samotné obmedzenia herného systému síce neumožňujú slobodný pohyb po krajine, ale zato vytvárajú dostatok priestoru na prieskum lokácií a zber lootu, takže spočiatku demotivujúca obmedzenosť vášho movementu vám po čase prestane vadiť. Súboje s rozmanitými protivníkmi sú ale jednoznačne tým, čo vás bez diskusí upúta. Z počiatku spomalení a nevariabilní oponenti sa časom zmenia na mrštných a vskutku nebezpečných protivníkov (tak ako bude postupovať vaša pokrvná línia, tak budú levelovať aj vaši súperi), ktorých zdolanie bude záležať na dokonalom zvládnutí trojice základných bojových prvkov, menovite blockovania, uhýbania a protiútok. Azda nemusím dodávať, že úspešné prevedenie ktoréhokoľvek spomenutého manévru si vyžiada výborné načasovanie, takže až opakovaným hraním a zdolávaním tých istých pasáží zistíte, kedy je tá správna doba blokovať, uhýbať či zaútočiť. Ovládanie vašich

útokov a manévrov je vďaka bleskovo rýchlej odozve Appláckeho displeju prakticky bezproblémové, rovnako ako do bodky presná lokalizácia vašich útokov.

Je nepochybne pravdou, že dlhším hraním Infinity Blade sa časom dostaví stereotyp a mierna frustrácia z toho, že niektorých protivníkov si zopakujete aj 10x bez toho, aby ste dostali čo i len o kúsoček ďalej. Ak si však titul budete užívať po kúskoch, dočkáte sa bez diskusí jednej z najprepracovanejších hrateľností, aké nám k dnešnému dňu platforma Apple ponúka. Nehovoriac ani o tom, že už len po technickej stránke je Infinity Blade tak atraktívnym titulom, že ho nevidieť a nevyskúšať na vlastné oči a ruky by bolo vskutku trestuhodným činom.



iPad, iPhone
Výrobca: Chair **Distribútor:** Epic/Apple
Multiplayer: nie **Lokalizácia:** nie

<p>+ - audio a vizuál - výborný súbojový systém - rozmanití protivníci - leveling zbraní a vybavenia, presné ovládanie</p>	<p>- - neskôr repetitívne a frustrujúce</p>
--	--





Assassin's Creed: Brotherhood – The Da Vinci Disappearance

Príbeh charizmatického talianskeho assassina Ezia Auditoreho bol obohatený o ďalšiu kapitolu, ktorá nám priblíži napínavú záchranu Leonarda da Vinciho. Najnovší a po prvýkrát platený sťahovateľný prídavok pre hru menom Assassin's Creed: Brotherhood hráčom ukáže, čo všetko bolo ukryté v jeho legendárnych maľbách, kto stojí za jeho záhadným zmiznutím a aj to, ako sa dá pútavo rozvíť už aj tak skvelými nápadmi preplnená základná hra. Pokiaľ premýšľate nad kúpou, určite nazrite do našej recenzie. Ponúkame totiž niekoľko dôležitých indícií.

Ak sa mám priznať, podobne ako množstvu ostatným, ani mne móda DLC práve nevoní. Nielenže väčšinou stoja za viditeľným orezaním danej hry, ešte si za ne aj v drvivej väčšine prípadov masťne priplátíme. Tohto trendu sa samozrejme nevyhol ani Ubisoft, ktorý podobné pokusy praktizoval už v prípade Assassin's Creed 2, v ktorom však nijak viditeľnejšie nezasahovali do dejovej linky. Podobne je to aj s pokračovaním. Nakoľko sa ale jedná o komplexné dielo s obrovským svetom, rozvíjať možno doslova ktorúkoľvek jeho časť. Doposiaľ bola taktika Ubi pre konzolových hráčov prijateľná, keďže si ich rozmaznával novým obsahom úplne zadarmo. Dva animus project update, ktoré sú už nejaký ten piatok voľne k dispozícii, boli zamerané výhradne na multiplayer a v skratke by sa dali charakterizovať ako jednohubky. Prvým veľkým DLC je až nedávno vydaný The Da Vinci Disappearance, ktorý ponúka rozšírenie ako pre singleplayer, tak aj multiplayerový mód.

Podľa názvu je snáď každému jasné, na koho je prídavok zameraný. Da Vinciho uniesol miestny podzemný kult (tzv. Hermeticists) a Ezio, ktorý je vyslaný nájsť Leonardovho asistenta Salaia, sa ihneď púšťa do pátrania. So zmiznutím Da Vinciho je spojené okrem iného aj získanie jeho päť známych obrazov (napr. dáma s hranostajom či samotnú Monu Lisu), ktoré by mohli Eziovi napomôcť pri jeho záchrane, kým nebude neskoro. Približne 2+ hodiny, koľko mi trvalo prejdienie DLC, konečne predkladajú plnohodnotné dobrodružstvo s Leonardom v hlavnej úlohe, nakoľko sa mu v základnom príbehu žiadna podstatnejšia rola neušla. Nechýbajú samozrejme jeho tradičné dedukcie, ktoré sa tentoraz týkajú Pytagora, keďže záver by mohol jemne naznačiť budúcu lokalitu v tohtoročnom Assassin's Creed 3. /SPOILER/ Skúste si tieto súradnice (43, 39, 19, N, 75, 27, 42, W), ktoré sa objavujú na konci DLC, hodiť do Google Maps ;) /SPOILER/ The Da Vinci Disappearance si od začiatku potykalo s variabilitou. Klasické boje s novým typom nepriateľov sa prelínajú s puzzlami, v ktorých si v „detektívnom móde“ vezmeme pod drobnohľad

spomínané Da Vinciho obrazy a dokonca sa nevyhneme ani adventúrnemu skladaniu mapy. To všetko v detailne vymodelovaných interiéroch Leonardovej dielne. Od stretnutia so Salaiom sa nám navyše sprístupní aj minihra označená ako Hazard, v ktorej ide o jediné - o šťastie. Čím viac presných hodov kockami, tým viac zarobených florénov. Minihra však zaujme len na pár „šupov“, pretože pomerne rýchlo príde na scénu stereotyp.

Prišiel rad na popis inovovaného MP režimu. Ten bol obohatený o 4 nové charaktery, 2 módy a mapu Alhambra, ktoré ponúknu hodiny a hodiny zábavy. Čo sa týka nových postáv, pribudli Knight, Pariah, Marquis a Dama Rossa, ktorí sa ale od seba líšia hlavne vzhľadovo (čo sa týka vlastností, tie sú zväčša rovnaké). Oveľa zaujímavejšie sú dostupné módy – Escort a Assassinate. Escort funguje na prostom princípe ochraňovania určitej dôležitej osoby. Dva tímy rozdelené po štyroch hráčoch proti sebe bojujú nasledovne. Jeden z tímov, ktorému je pridelené chrániť dve postavy, sa musia usilovať čo najdlhšie uniknúť tímu číslo 2, ktorí má za úlohu zabiť práve tieto VIP. Po mape je rozmiestnených niekoľko checkpointov, na ktoré musíte priviesť chránenca – čím viac checkpointov dosiahnete, tým viac XP získate pre svoj tím. Cestou však musíte dbať o okolie, aby z davu náhodou nevybehol nepriateľ, ktorý čím efektívnejšie a nenápadnejšie zabije VIP, tým viac bodov logicky dostane. V móde Escort si celkovo môžete nazbierať slušný rank, keďže zápasy neraz skončia hoci aj nad 10-tisícovou XP hranicou. To však ešte ani nehovorím o Assassinate. V stručnosti ho možno opísať ako podstatne sťaženejší mód Wanted. Pointou zápasu je odhaliť a zabiť čo najväčšie množstvo protivníkov. Kompas vás najprv navedie na presnú trasu za protihráčom a následne je už len od hráčovho inštinktu, kto ním z okolitých postáv je (stačí počkať kým urobí chybu, teda niečo podozrivé). Assassinate je ako stvorený pre všetkých profesionálov v multiplayeri, keďže sa k nemu schylujú predovšetkým tí zručnejší assassíni.

Novinky v singleplayeri a multiplayeri sú rovnocenne vyvážené, za čo patrí Ubisoftu veľká pochvala. DLC The Da Vinci Disappearance mne osobne veľmi sadlo, ponúklo mi ako perfektné obohatenie SP, tak aj chytľavé módy do MP. Nebyť viacerých bugov, ktoré som počas hrania zahliadol, padla by reč o absolútnom hodnotení. Napriek tomu, veľká spokojnosť.



PC, PS3, Xbox360

Výrobca: Ubisoft Montreal **Distribútor:** Ubisoft

Multiplayer: áno **Lokalizácia:** nie

+ - príbeh **-** - občasné bugy

+ - variabilita

- - MP módy

- - prijateľná cena



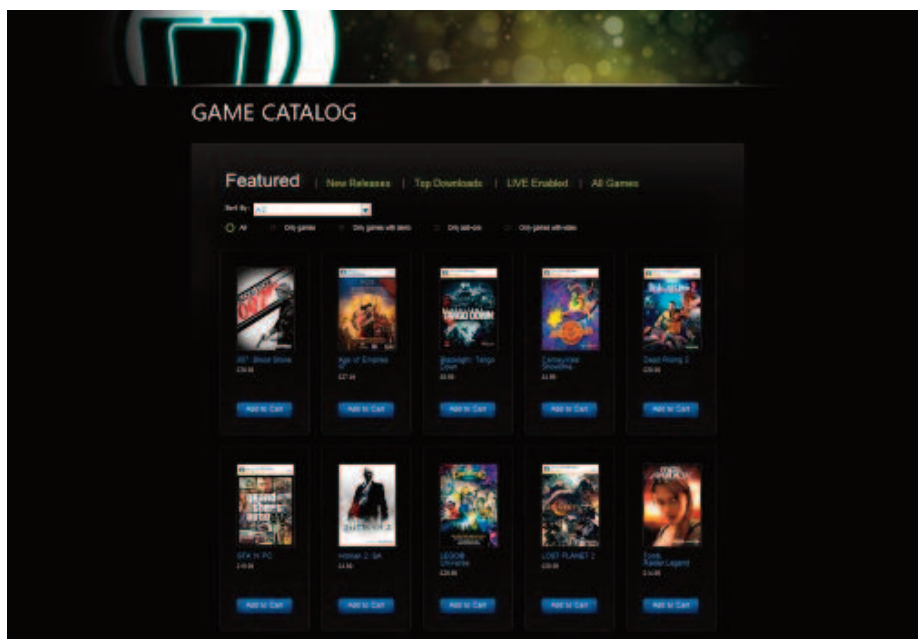
Games for Windows Marketplace - obrodzenie digitálnej distribúcie?

Branislav "Atavius" Brna

Nakupovať a skladovať digitálny obsah na fyzických médiách v dobe vysokorychlostného internetového pripojenia pomaly, ale iste vychádza z módy. Má teda relatívne nová služba Microsoftu šancu sa presadiť?

Pre PC históriu ználych bude Microsoft vždy predstavovať zvláštnu a do určitej miery aj úsmevnú spoločnosť, ktorá sa síce silou mocou snaží prorokovať ako bude vyzeráť technologická budúcnosť, ale v konečnom dôsledku skôr vždy sama do určitej miery kanibalizovala na nápadoch druhých. Výnimkou v tomto prípade, nie je ani najnovšia znovuzrodená služba Gamesfor Windows Marketplace, ktorou sa Microsoft snaží dostať do biznisu digitálnej distribúcie hier pre PC platformu.

Celé toto snaženie má navyše do určitej miery komický ráz keďže s nápadom distribúcie hier cez internet pred pár rokmi za Microsoftom prišlo práve Valve. Microsoft ponuku na spoluprácu odmietol s tým, že nápad nemá budúcnosť a tak sa Valve zoberalo a vytvorilo si svojpomocne Steam, ktorý ako určite všetci dobre viete spôsobil revolúciu a dnes na poli digitálnej distribúcie hier dominuje. O tom, že to bola chyba pravdepodobne dnes už nepochybuje nikto vrátane manažérov Microsoftu a tak po zistení čo by ich stála kúpa Valve (kto pozná MS vie, že to bola určite prvá varianta čo ich napadla) sa pred necelým rokom rozhodli obohatiť svoju službu Gamesfor Windows o možnosť Games on Demand alebo tiež nákupu hier v digitálnej podobe cez internet.

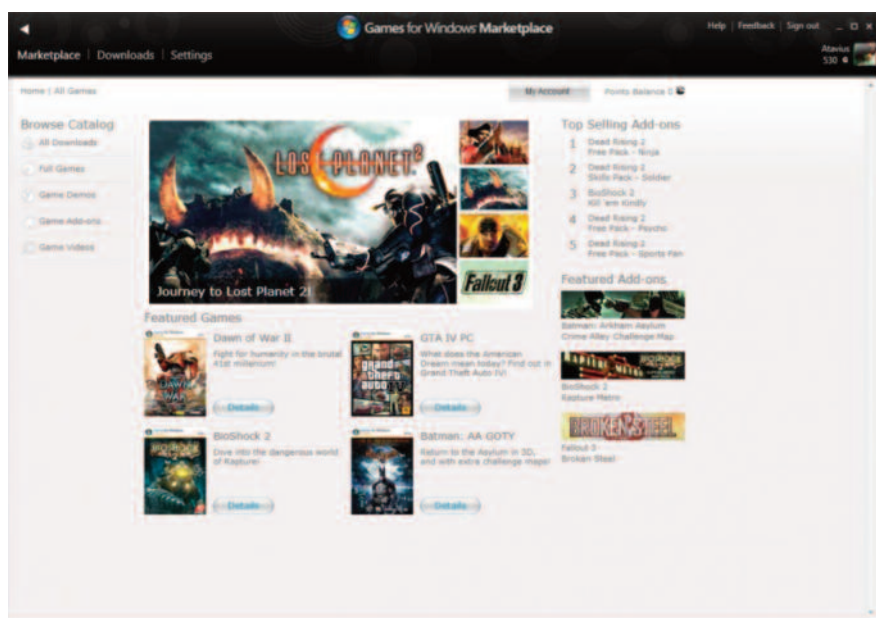


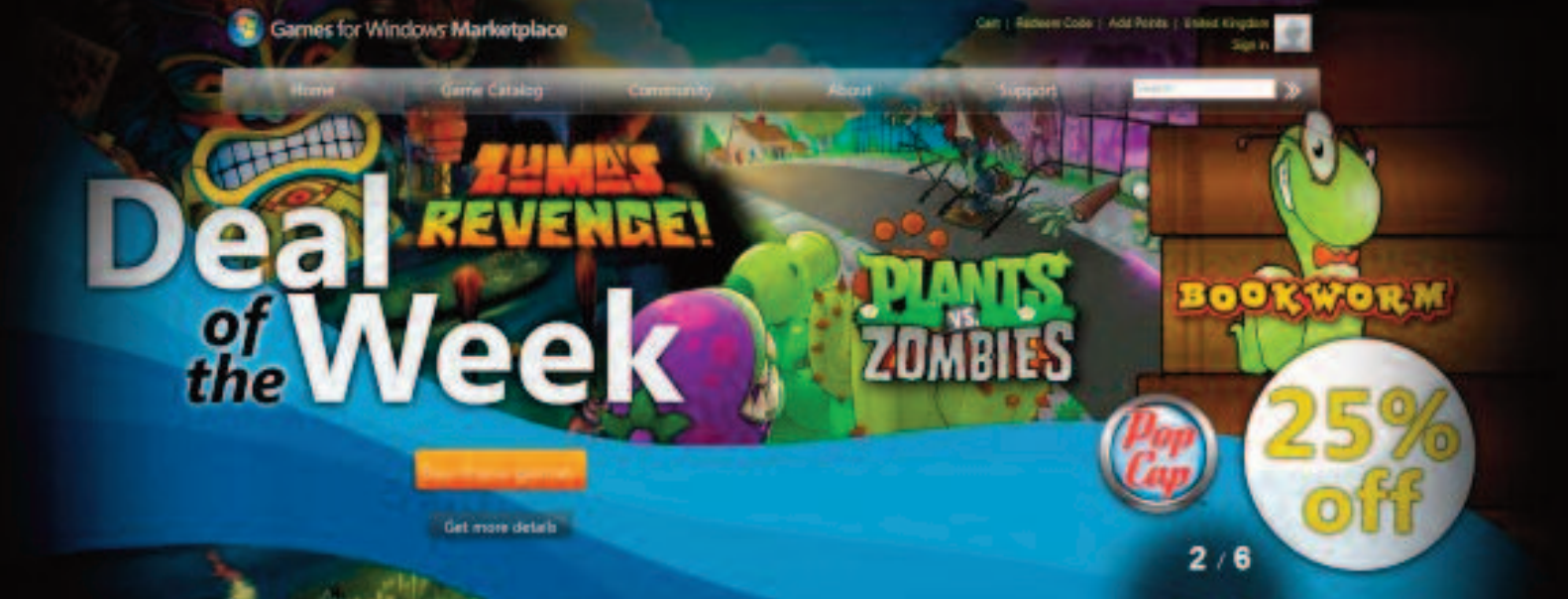
Služba sa bohužiaľ medzi hráčmi nijak špeciálne neujala za čo hlavne mohlo malé množstvo väčšinou starších titulov, ktoré navyše boli dostupné v niektorých prípadoch za ceny vyššie ako na štandardnom fyzickom médiu. Inými slovami Microsoft síce túto službu spustil, ale podobne ako aj s prvotným uvedením samotných Gamesfor Windows s launchom Windows Vista nejavil do nedávna žiadnu snahu o jej rozširovanie alebo nebudaj skvalitňovanie. Pred pár mesiacmi sa tak MS rozhodol relaunchnúť pod

názvom Gamesfor Windows Marketplace a aktívne sa snažiť dať hráčom o nej vedieť. Otázka teda znie: je z pohľadu hráča/platiaceho zákazníka o čo stať?

Celá služba funguje podobne ako Steam cez klienta Gamesfor Windows, ktorý je potrebné mať nainštalovaného v PC. Ten v najnovšej verzii do seba integruje práve zmienený Marketplace a tiež slúži aj ako downloadmanager pre zakúpené hry. Jednotlivé tituly je možné pre nakupovať priamo z klienta prípadne rovnako ako pri Steame cez webové rozhranie <http://www.gamesforwindows.com>. Pre samotný nákup je potrebné disponovať Live kontom, ktoré je si možné zdarma vytvoriť, prípadne použiť vaše konto z XBOX Live služby pričom platba prebieha prostredníctvom kreditnej karty prípadne MS points z XBOX Live. Inými slovami pokiaľ používate Steam budete po tejto stránke ako doma.

V čom sa GfWM od Steamu líši je bohužiaľ v prvom rade prehľadnosť. Možnosť akéhokoľvek filtrovania hier tu chýba úplne – vo webovom rozhraní sa dajú len zoradiť podľa názvu, ceny a dátumu vydania, pričom v klientovi samotnom pre istotu chýbajú aj tieto možnosti a ponúka len kolónku Best-Sellers.. Ďalším veľkým sklamaním je



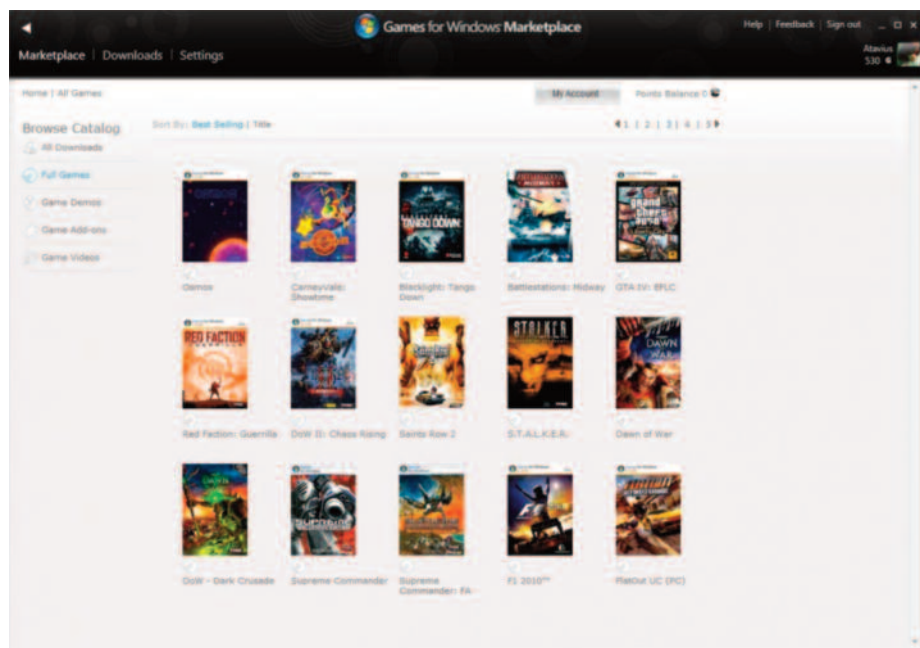


množstvo titulov, ktoré číta aktuálne všehovšudy 130 titulov, z ktorých až na zopár výnimiek je všetky možné nájsť taktiež na Steame. Čo hráča hrájúceho na viacerých PC taktiež určite zamrzí je absencia možnosti online odkladania nastavení a uložených hier a ako to už v prípade MS produktov býva tiež nedostupnosť služby pre Macy od Apple. Čo absentuje zatiaľ taktiež je predobjednávanie/preload ešte nevydaných hier.

Slovenského hráča však najviac zamrzí, že Slovensko sa po vzore XBOX Live opäť zatiaľ nenachádza medzi podporovanými krajinami a tak v prípade, že službu chcete použiť musíte disponovať buďto kreditkou z UK alebo USA, prípadne si nabiť účet predplatenou kartou.

Čím na druhej strane Microsoft zatiaľ príjemne prekvapuje sú rôzne akcie kde je možné zakúpiť staršie hry prakticky skoro zadarmo – pred nejakým týždňom sa napríklad Age of Empires 3 Complete Collection dal zakúpiť za 0,5\$. A vlastne celkovo pri pohľade na ceny titulov sa dá povedať, že sa snaží Steam minimálne dorovnávať. Okrem plných hier je tu tiež možnosť si stiahnuť pri vybraných hrách demo, trailer alebo DLC. Rýchlosť downloadu samotného je po vzore Steamu viac než uspokojivá.

Po sčítaní všetkých vyššie uvedených plusov a mínusov to zatiaľ pre GfW Marketplace nevyzerá príliš lichotivo a dá sa povedať, že hráčovi používajúcemu Steam nemá aktuálne až na prepojenie s XBOX Live čo ponúknuť. Ak sa naviac potvrdia zvesti o tom, že Steam umožní voľné vymieňanie hier medzi hráčmi tak ako sa o tom už nejaký ten mesiac šepká, bude to mať



táto nová služba viac než ťažké.

Na druhej strane, pokiaľ to Microsoft myslí s digitálnou distribúciou tento krát naozaj vážne, ponúka sa zaujímavá potencionálna cesta ako celú službu vylepšiť. Reč je teraz o lepšom prepojení XBOX Live s PC, ku ktorému by sa mohlo ideálne pridať tiež spojenie s Windows Mobile Marketplace čím by tak MS mohol začať ponúkať jednu unifikovanú službu naprieč tromi rôznymi platformami, ktorá by v dobe kedy multiplatformové hranie zažíva boom mohla ponúknuť napríklad bundle XBOX hra/PC hra/Windows Mobile hra za jednu rozumnú cenu. Prípadne ak by sa Microsoft naozaj pochlapil mohol by skúsiť ponúknuť možnosť prístupu ku všetkému obsahu za jeden mesačný poplatok podobne ako to úspešne praktikuje na Zune Marketplace.

V každom prípade je dnes, už viac menej jasné, že budúcnosť distribúcie hier pomaly, ale iste smeruje k čisto digitálnemu modelu, ktorým síce možno ako hráči prídeme o fyzické média, ktoré si môžeme vystaviť na policičke, ale tiež získame možnosť mať k dispozícii svoje hry prakticky stále so sebou a hrať ich v minúte vydania. To, že tým tiež potešíme našu peňaženku a životné prostredie už asi spomínať ani netreba.



Novinky za mesiac marec

Lukáš "Under4" Kollár

Začal sa nám marec, jar už pomaly klope na dvere a my si zhrnieme to, čo nás v deviatom hardvér týždni 2011 neminulo.

V utorok sme predstavili dvojicu herných notebookov, presnejšie modely EON 15-S a EON 17-S, ktoré sa odlišujú v konfigurácii. Prvý model (EON 15-S) disponuje s 15" displejom, ten druhý zaujme väčším, 17" displejom. Srdcom týchto strojov sa stane procesor Core i5/i7, pričom sú oba postavené na platforme Sandy Bridge, hry pobežia aj vďaka grafickej karte GeForce GTX 485M s až 2 GB pamäťou, a pamäť ako takú zaisťujú v prípade prvého modelu 16 GB, no ale druhý laptop (EON 17-S) ponúka až 32 GB. Svoje údaje si môžete uložiť na jeden pevný, prípadne SSD disk, no 17" model disponuje s dvojicou diskov, a nemožno zabudnúť spomenúť, že je tu prítomná DVD napalovačka alebo Blu-ray mechanika, 2 megapixelová webkamera, WiFi, Bluetooth, a 4-kanálový zvuk. Na výber je iba 64bitová verzia systémov Windows 7, konkrétne sa dá vybrať medzi Home Premium, Professional a Ultimate. Ich predaj začal 3. marca za ceny 1748 dolárov pre model EON 15-S, respektíve 1783 dolárov pre 17" model s označením EON 17-S.

Stred týždňa bol o čosi štedrejší, ako utorok, pretože priniesol so sebou dve herné hardvér správy, z ktorých prvá predstavila trojicu pamätí od známeho výrobcu menom Kingston, a druhá novinka ukázala zaujímavú grafickú kartu s ešte zaujímavejším chladením. Vráťme sa ale naspäť. Okrajovo spomenutá trojica herných DDR3 pamätí s označením HyperX T1 Black je vytvorená pre platformu Intel X58, pričom je primárne vyvinutá pre potreby hráčov aj nadšencov. Prak-



ticky sa odlišujú iba vo veľkostiach, pretože ich pracovná frekvencia činí hodnotu 1600 MHz a používajú časovanie CL 9-9-9-27. Okrem veľkostí sme sa dozvedeli aj ich ceny, a tu ich máme: prvá pamäť je o veľkosti 6 GB v režime 3 x 2GB a kúpiť si ju môžete za dostupnú cenu 104 dolárov. Ďalej je k dispozícii 12 GB kit, pracujúci v režime 3 x 4GB, ktorý si môžete zaobstaráť za 190 dolárov, no a nakoniec tu máme najvyššiu možnú variantu, obsahujúcu 24GB v režime 6 x 4GB za 379 dolárov. To všetko samozrejme s doživotnou zárukou.

V poradí druhá hardvér novinka tohto dňa, a zároveň tretia uplynulého týždňa predstavila grafickú kartu Radeon HD 6950 od známej spoločnosti MSI. V prvom rade prináša technológiu s názvom Propeller Blade, ktorá zabezpečí o 20% vyšší prietok vzduchu, čo má spolu s chladičom Twin Frozr III, obsahujúcim aj dvojicu 8 cm PWM ventilátorov za následok nižšiu teplotu, presnejšie o 11°C a v neposlednom rade narobí aj menej hluku, pretože jej zvuková hladina je znížená až o 13,9 dBA.

Veľtrh CeBIT napokon v sobotu odhalil 23" „Super 3D“ monitor s rozlíšením 1920 x 1080 pixelov od spoločnosti LG, ktorý nesie názov D2342P. Podarilo sa nám zachytiť niekoľko informácií, napríklad to, že disponuje

dynamickým kontrastom 5 000 000:1, maximálnym jasom 250 cd/m² (125 cd/m² v 3D režime), nechýba LED podsvietenie, D-Sub, DVI, HDMI výstup, a čerešničkou na torte sa stala technológia 3D FPR. Podľa neoficiálnych správ sa vraj pracuje aj na väčšom bratovi s označením D2542P, ktorý zaujme predovšetkým 25" displejom. Cena vyššie prezentovaného monitoru (D2342P) je stanovená na 299 €.

Máme za sebou ďalší hardvér týždeň, ktorý veru nepriniesol veľa správ, ale o to hodnotnejších. Ten nasledujúci s okrúhrou číslicou desať bude snáď lepším aj z kvantitatívneho ohľadu.

Aké HW novinky nás v desiatom týždni zasiahli?

Týždeň to veru nebol bohvieaký, dalo by sa skôr povedať, respektíve napísať, že išlo priam o hardvérovú katastrofu, pretože boli k dispozícii iba tri herné hardvér novinky. Nuž, nie vždy výrobcovia prinášajú veľké množstvá správ. Poďme sa ale aspoň pozrieť na trojicu toho najzaujímavejšieho.

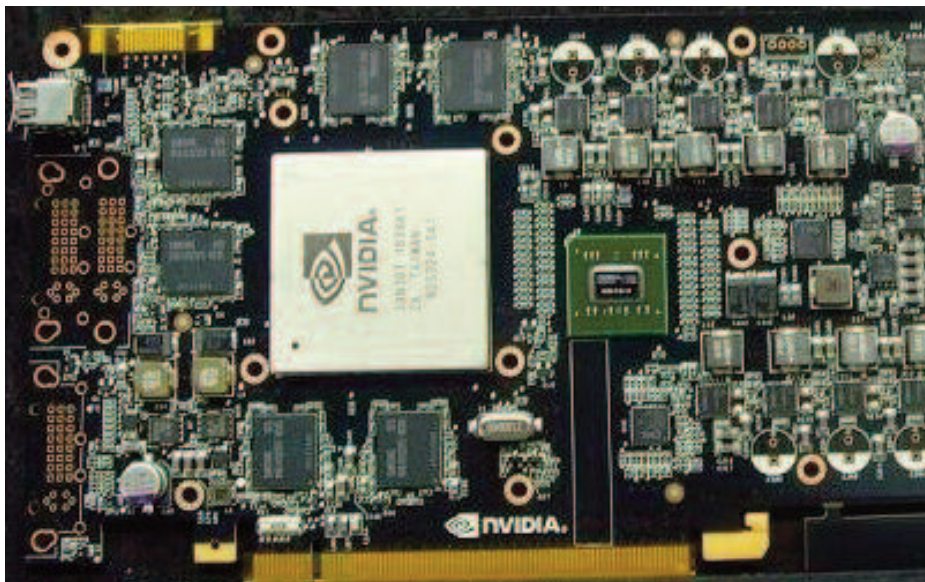
Spoločne s prvou hardvér novinkou uplynulého týždňa sme sa pozreli na grafickú kartu s označením GeForce GTX 590, ktorá patrí pod krídla



spoločnosti NVIDIA. Nakoľko sa jej vydanie približuje závažným tempom, internetom prenikajú nové a nové informácie. Jediné čo o nej vieme povedať je to, že obsahuje dvojicu GF110 jadier, ponúkne veľkokapacitnú pamäť až o veľkosti 3 GB, no a nebude chýbať ani nForce 200 a podpora technológie 3DVision Surround. Cena známa nieje, dokonca ani dátum, kedy má prísť jej oficiálne odhalenie nieje dostupný, ale špekuluje sa, že by sa tak mohlo stať 22. marca 2011, kedy vychádza mimoriadne očakávaná hra Crysis 2.

Aj druhá správa minulého týždňa súvisela s grafickou kartou, konkrétne išlo o predstavenie novej Radeon HD 6970 WindForce 3X od veľmi známej firmy Gigabyte. Prináša so sebou hneď dvojicu zaujímavostí, pretože jednak obsahuje mierne zvýšenú frekvenciu jadra, presnejšie na 900 MHz (z pôvodnej hodnoty 880 MHz), a to najdôležitejšie je asi to, že disponuje high-end chladičom WindForce 3X, ktorého súčasťou je trojica ventilátorov, ktorá kartu dokonale „ofúka“. Poznáme samozrejme aj iné detaily, napríklad to, že je tu prítomnosť 1536 Stream procesorov, a ponúkne pomerne veľkú kapacitu pamäte, ktorá bude 2 GB a prepojená cez 256bitové pamäťové rozhranie, pričom bude pracovať na frekvencii 5500 MHz. Nakoniec sme sa dozvedeli aj to, že sa tu nachádza dvojica DVI výstupov, jeden HDMI 1.4a konektor, a jeden DisplayPort 1.2 výstup.

Aby sme si od grafických kariet oddýchli, nakoniec sme zaostrili na nový CPU chladič od spoločnosti Zalman, s krkolomným názvom CNPS11X Extreme, disponujúci rozmermi 135x80x154 mm, a hmotnosťou, ktorá by nemala presiahnuť 600 g. Chladič CNPS11X Extreme bude podporovať najnovšie procesory od známych firiem AMD a Intel, a jeho hlavnou prednosťou je 120 mm ventilátor s otáčkami 1000 - 1950 RPM, pri maximálnej hlučnosti do 33 dBA. Nosí čierne poniklovanie a výrobca sa rozhodol aj pre modré LED podsvietenie, ktoré istotne poteší hráčov aj príaznivcov PC tuningu. Na trh príde koncom apríla, a dodávaný má byť spolu s teplovodivou pastou menom ZM-STG2M.



Ako ste sa mohli dočítať, nebola to po kvantitatívnej stránke naozaj žiadna sláva. Uvidíme, ako sa k nám zachová jedenásty hardvér týždeň 2011, ale o ňom si napíšeme nabudúce.

Popri minulotýždňovom spravodajskom návale sme priniesli aj pár hardvérových lahôdok.

K dispozícii bola trojica novinek, z ktorej ste mohli vidieť dve týkajúce sa grafických kariet, no a s jednou sme zavítali do sveta herných pamätí. Úplne prvou hardvér správou up-



lynulého týždňa sa stala prezentácia novej, samozrejme hernej série DDR3 pamätí s označením Sniper, ktorú prináša pomerne neznáma spoločnosť G.Skill. Táto séria disponuje veľkým výberom, takže je len na vás, akú frekvenciu, časovanie a veľkosť si zaobstaráte, navyše sa dá vybrať aj medzi farbami hliníkového chladiča, presnejšie je na výber čierna a zelená, respektíve „kovovo-armádna“ farba. Všetky tieto modely sú vhodné ako na AMD, tak aj na Intel systémy a výrobca na tieto produkty poskytuje doživotnú záruku.

V poradí druhá správa neoficiálne predstavila nové detaily výkonnej grafickej karty NVIDIA GeForce GTX 590, pričom sa posunulo aj jej oficiálne predvedenie pred verejnosťou, ktoré je teraz naplánované na 24. marca 2011. Už predtým sme sa dozvedeli, že táto hračka bude obsahovať dve GF110 jadrá a 3 GB pamäť typu GDDR5, ale podarilo sa nám odhaliť omnoho viac cenných detailov. Okrem iného tu nájdeme 1024 CUDA jadier, 2x256bitové pamäťové rozhranie, a dokonca sa dostali do éteru aj jej frekvencie, ktorých veľkosť by mohla byť nastavená na 612 MHz pre GPU, 1224 MHz pre shadery, no a pamäť by mala tikať na pracovnej frekvencii, ktorej veľkosť činí 3420 MHz. Obsahuje aj trojicu DVI výstupov a k dispozícii bude aj jedno HDMI rozhranie. Niečo sa nám podarilo zachytiť aj o jej chladení. Mala by obsahovať dvojslotový chladič, ktorého súčasťou bude jeden ventilátor, ktorý našiel svoje umiestnenie v strede samotnej grafickej karty, ale to už bola posledná dostupná informácia, takže si budeme musieť počkať na jej oficiálne predstavenie.

Do tretice sa nám už ostrieľaná firma Zotac rozhodla oficiálne predstaviť a do predaja zaradiť grafickú kartu GeForce GTX 550 Ti, ktorá rozhodne nieje tuctová. Obsahuje jadro GF116, 192 CUDA jadier, 192bitovú pamäťovú zbernicu, dva DVI výstupy, jedno HDMI rozhranie a DisplayPort výstup. Pozornosť si určite zaslúži aj jej jadro, tikajúce na frekvencii 1000 MHz, pričom jeho pôvodná hodnota činila 900 MHz, z čoho vyplýva, že je pretak-

tovaná. Táto úprava zastihla aj jej 1 GB GDDR5 pamäť, ktorej sa pôvodná frekvenčná veľkosť 4100 MHz dočkala zvýšenia na 4400 MHz, a spomínané CUDA jadrá sa pretočili z 1800 MHz na rovných 2000 MHz. A cena? GeForce GTX 550 Ti AMP! disponuje vlastným (nereferenčným) chladičom, a môžete ju mať už za 155 dolárov, čo je v prepočte približne 109 €.

Jedenásty týždeň prešiel ako voda, ktorá po sebe zanechala trojicu herných hardvér noviniek, no teraz beží dvanásty, ktorý snáď už bude aspoň o čosi štedrejší a prinesie väčšie množstvo hodnotných správ.

Ani sme sa nenazdali a prešiel ďalší týždeň, presnejšie dvanásty, ponúkajúci konečne väčšie množstvo hardvérových noviniek a zaujímavostí, ako tie predošlé.

Nebýva zvykom často vidieť vychádzať nové procesory, tento týždeň ich však ponúkol rovno dva. Oba modely pochádzajú z dielne spoločnosti AMD, a na jeden taký sa teraz ideme detailnejšie pozrieť. Svetu sa predstavil najvýkonnejší dvojjadrový procesor Phenom II s kompletným označením Phenom II X2 570 Black Edition, ponúkajúci vynikajúcu pracovnú frekvenciu 3,5 GHz. Podarilo sa nám o ňom zistiť, že je založený na jadre Callisto, podporuje pamäte typu DDR3-1333 MHz (AM3), DDR2-1066 MHz (AM2+), a jeho maximálna spotreba nepresiahne hodnotu 80 W.

V poradí druhej hardvér správy uplynulého týždňa firma Sapphire oficiálne predstavila novú grafickú kartu menom Radeon HD 6950 Flex Edition s frekvenciou jadra 800 MHz, jej pamäť tika na hodnote 5000 MHz,



pričom jej veľkosť činí 2 GB, je typu GDDR5, prepojená je cez 256bitové pamäťové rozhranie, a ponúkne 1408 Stream procesorov. O jej chladenie sa postará dvojslotový Vapor-X chladič, nechýba podpora CrossFireX, Eyefinity, poslúži aj dual-BIOS, a nájdeme tu dva DVI výstupy, jedno HDMI rozhranie, a dvojicu mini DisplayPort výstupov.

Po najvýkonnejšom dvojjadrovom procesore prišiel ďalší s rovnakým prívlastkom, tiež z rady Phenom II, avšak so štvoricou jadier, ktorý vyfaso-

val názov Phenom II X4 980 Black Edition. Disponuje štyrmi x86-64 jadrami s 512 kB L2 cache, so 6 MB zdieľanej vyrovnávacej pamäte, je založený na 45 nm jadre Deneb, podporuje DDR3-1333 MHz pamäte pri sockete AM3, respektíve DDR2-1066 MHz pamäte pri AM2+, a najpodstatnejšie je to, že ponúka výkon s priam čarovnou frekvenciou 3,7 GHz (18,5 x 200 MHz).

Po spoločnosti MSI, ktorá oficiálnou cestou oznámila aktuálne najrýchlejšiu NVIDIA grafickú kartu s označením N590GTX-P3D3GD5, napokon v sobotu Koolance uviedla vodný blok VID-AR699, určený na dokonalé chladenie karty Radeon HD 6990. Disponuje hmotnosťou 1 kg, bez problémov ochladí dve jadrá, PCIe mostík, pamäť, PWM, a na jeho medenej konštrukcii nájdete aj antikoročné niklovanie. Koolance VID-AR699 by mal byť dostupný počas trinásteho týždňa 2011 za cenu 160 dolárov.

To už ale bola posledná novinka zo spomínanej päťice správ, ktoré ste mohli u nás minulý týždeň nájsť.



ARTWORK



