

# hrajmobil

hraj v pohybe

august 2010

 HRAJMOBIL NAVŠTÍVIL  
**gamescom**

**STARCRAFT 2**  
**MONKEY ISLAND 2 SE**  
**CRACKDOWN 2**  
**POKEMON SOUL SILVER**  
**MONSTER HUNTER TRI**

RECENZIE



# hrajmobil

www.hrajmobil.sk

August 2010

**4 Gamescom**  
Hrajmobil.sk v Kolíne

**8 Preview a dojmy**

Diablo 3

10 Deus Ex: Human Revolution

12 R.U.S.E.

14 Guild Wars 2

16 Batman: Arkham City

18 Fable 3

20 Mafia 2

**23 Recenzie**

Starcraft II: Wings of Liberty

27 Monkey Island 2 - Special Edition: LeChuck's Revenge

29 Super Mario Galaxy 2

31 Pokémon Soul Silver

33 All Points Bulletin

35 Crackdown 2

39 Monster Hunter Tri

41 Alan Wake: The Signal

**43 Gamescom**

Neherné zážitky z hernej výstavy

**47 Blogosféra**

Elliot, you idiot!



# Hrajmobil.sk v Kolíne

*Guten taaaag, k.a hoši guten tag!*

## Deň 0

Zdravím všetkých z dažďom zalievaného Kolína. Keď už ma sem zobrali a teraz nechali samého bez dohľadu v Press centre aspoň pár riadkov vám napíšem o už videnom a zažitom. Naša trojčlenná výprava v zostave Dano (DanKanFan), Roman (JC) a ja (Chinaski) sa do Kolína dotrieskala včera na obed, po výživnej, 12 hodinovej ceste autom z Bratislavy, cez Rakúsko a následne cez kopu nemeckých mestečiek o ktorých som v živote nepočul ani len skinheada sa zmieniť.



Ani sme sa nestačili zviť s našou pani domácou, ktorá vie po anglicky asi toľko, koľko my po nemecky a už sme bežali na EA event konaný v hale Paladium. EA si na skromnosť zrovna nepotrpí, takže akcia bola opäť pojatá veľkolepo a na pódiu sa mihlo, hneď niekoľko osobností herného neba, na čele s uznávaným Rayom Muzykom. EA sa predviedli, hoci prakticky nič nové neoznámili a o všetkom, čo bolo včera videné sa buď vedelo, alebo špekulovalo v rovine istoty. Sála zrejme najviac zaburácala pri oznámení Mass Effectu 2 na PS3, kedy sa z niektorých prítomných "novinárov" stali vcelku nepekní fanboyovia :) Samozrejme bez odozvy neostalo ani oznámenie Dragon Age 2, o ktorom prišiel porozprávať už spomínaný Muzyka. Žiaľ všetko išlo v rýchлом slede, takže bližšie informácie sa snáď dozvieme priamo pri návšteve jednotlivých stánkov. Nás prekvapila aj kratučká ukážka hrania Dead Space 2, pretože to malo s komornou atmosférou jednotky asi toľko spoločného, koľko má dôchodok gréckeho dôchodcu s tým slovenským. Za spomenutie ešte stojí, že nielen mne sa zdalo, že EA sa čoraz viac zblíži

s PS3, čo bolo dosť poznať z prezentovaných hier, kedy sa párkrát stalo, že na X360 verziu hry sa na obrazovke tak nejak "zabudlo". Na predvedenie ovládania pomocou Kinect slúžil najnovší prírastok do rodiny hier Harry Potter a jeho možnosti demonštrovali priamo herci, ktorí vo filmoch Harryho Pottera stvárňujú dvojčatá Weasleyovcov. Snáď mi ako nefanúšikovi tejto série, ktorí s ťažkosťou rozoznávajú Harryho od Hermiony odpustíte, že mená hercov som zabudol.

Po skončení EA eventu sa stačilo presunúť cez cestu a privítala nás Sony predvážačka. Už zďaleka všade svietili billboardy pripravovaného pohybového zariadenia Move, takže leitmotív akcie bol jasný aj človeku, ktorý nevedel čítať. Vo vnútri nás už čakali žienky, ktoré nám požičali špeciálne 3D okuliare a potom nás privítala samotná hala a prezentácia. Pravdu povediac prezentácia prekvapila svojou nudou. Zoznam úspechov Sony pripomínal výročnú správu pre

nenažraná a chamtivá, využili sme chvíľky keď sa podávalo občerstvenie a dávali prezenty a ovládače ukoristili. Videá zo samotného hrania s Move ovládaním budú čoskoro na stránke, takže tu nejdem popisovať čo a ako, len prezradím, že prevládalo mierne rozčarovanie.

Okrem Move PS3 predvážala na akcii aj svoju víziu 3D hrania (preto tie 3D okuliare). Pravdupovediac príliš nás táto technológia zatiaľ neoslovuje, bolo vidieť, že je prakticky stále ešte v plienkach, hoci niektoré hry vyzerali pre túto technológiu ako stvorené. Sony event sa nám nakoniec pretiahol až do neskorých hodín (predsalen aj my sme boli hladní a chamtiví) a hoci tiež ničím veľmi neprekvapil aspoň nás poriadne navnadil na dnešok a zajtrajšok, kedy pre vás budeme zháňať čo najviac noviniek.

P.S. A nevravte šéfovi, čo všetko som vám tu vykecal.



akcionárov a keby sem tam na pódium nepríde niekto ukázať nejakú tú ukážku z hry celé osadenstvo haly asi zaspí. Našťastie to netrvalo príliš dlho a dostali sa k hlavnému slovu hry a samozrejme Move. Potešilo však, že všetko čo sme mohli vidieť na prezentácii sme si po jej skončení mohli vyskúšať priamo v hale a samozrejme sme to s radosťou urobili. Najväčšia tlačienica bola logicky pri strojoch, kde bol k dispozícii Move ovládač, ale keďže novinári sú banda

Branislav "chinaski" Hujo

## Deň 1

### Druhý deň v Kolíne, prvý deň výstavy.

Tak ako bol upršaný nultý deň pobytu v meste konania hernej výstavy (o ktorom vám včera referoval Chinaski), tak v rovnakom trende sme pokračovali aj v deň prvý. Po "výživných" troch hodinách spánku sme sa skoro ráno



zobudili do "romanticky" daždívého Kolína, čo nám zrovna veľa energie do našich zhumpovaných tiel nepridalo. Nutkanie ľahnúť si spať do vyhriatej postele však bolo nakoniec po urputnom psychologickom boji prekonané, a po ľahkej rannej hygiene (netreba nič preháňať :) sme sa vybrali na miesto všetkým hráčom zasľúbené (nie, nemyslím psychiatrický ústav).

Kedže včerašný deň výstavy patril výhradne novinárom, tak nás po príchode čakala ešte drobná akreditácia a následne hor sa do útrobovského výstavniska s názvom Koelnmesse. Naše prvé kroky smerovali do press centra, kde sa všetci novinári schádzajú ako supy na zdochlinu. Dôvod k tomuto je prozaický - prístup na internet a jedlo :) Avšak dosť bolo prízemných vecí, prišli sme hlavne kvôli hrám. Preto sme náš pobyt odštartovali vskutku na úrovni. Prvú tlačovku sme absolvovali v zasadačke štúdia Blizzard, kde nám predviedli samotné Diablo 3 s príhovorom hlavného tvorca Jay Wilsona. Z tejto tlačovky vám prinesieme samostatný článok aj s video dokumentáciou, takže sa tu o nej nebudem veľmi rozpisovať. Snáď len môžem povedať, že Diablo 3 nás určite nesklame. Na záver tlačovky sme samozrejme nemohli odolať a Jaya sme si odchytili, pričom následne pod tlakom nášho zlého pohľadu sa s nami musel odfotiť :) Deň ďalej pokračoval ďalšími tlačovkami a na rad prišli hry ako Portal 2, Dragon Age 2, Medal of Honor, Halo: Reach, Fable 3, Enslaved, Need for Speed: Hot Pursuit, Guild Wars 2, FIFA 11, Pro Evolution Soccer 2011, Red Orchestra 2, ktorej predvážačku sme mali špeciálne iba pre nás od hlavného tvorca hry. Bolo to veľmi príjemné, a určite to nespôsobilo len to pivo, ktoré

sme dostali do rúk aby nám počas vysvetľovania zaujímavostí okolo hry nevysmädlo. Samozrejme počas včerajšieho dňa sme toho videli a vyskúšali oveľa viac, takže o všetkých tu spomínaných hrách sa podrobne

nás nakoniec šťastne priniesla do cieľa, v ktorom nás už čakala príjemná spoločnosť, večera, tretinkové pívá, jägermeister a družná debata s kolegami z českého Doupe a Eurogameru, ktoré naberala na veselosti



dočítate v samostatnom článku, kde si ich pekne rozoberieme do posledného atómu. K tomu nám samozrejme dopomôže aj video a foto dokumentácia.

Ako sa deň chýlil k večeru, blížili sa aj pozvania na rôzne na malé párty herných vydavateľov. Ako prvú sme navštívili párty usporiadanú vydavateľom 1C Company. Poviem vám to na rovinu. Že je to ruská spoločnosť nám bolo jasné každým pohárikom vodky, zjedeným kaviárom, či tekutou čokoládou vo fontáne, ktorá stále vyvierala len na to, aby nám ju mohli hostesky ponúkať. Večer teda začal príjemným utužovaním slovanských vzťahov :) Následne sme sa presunuli do centra mesta na večeru s pánmi zo spoločnosti Sony, ktorí sa taktiež rozhodli s nami utužovať vzťahy. Síce sme si troška poblúdili, ale navigácia

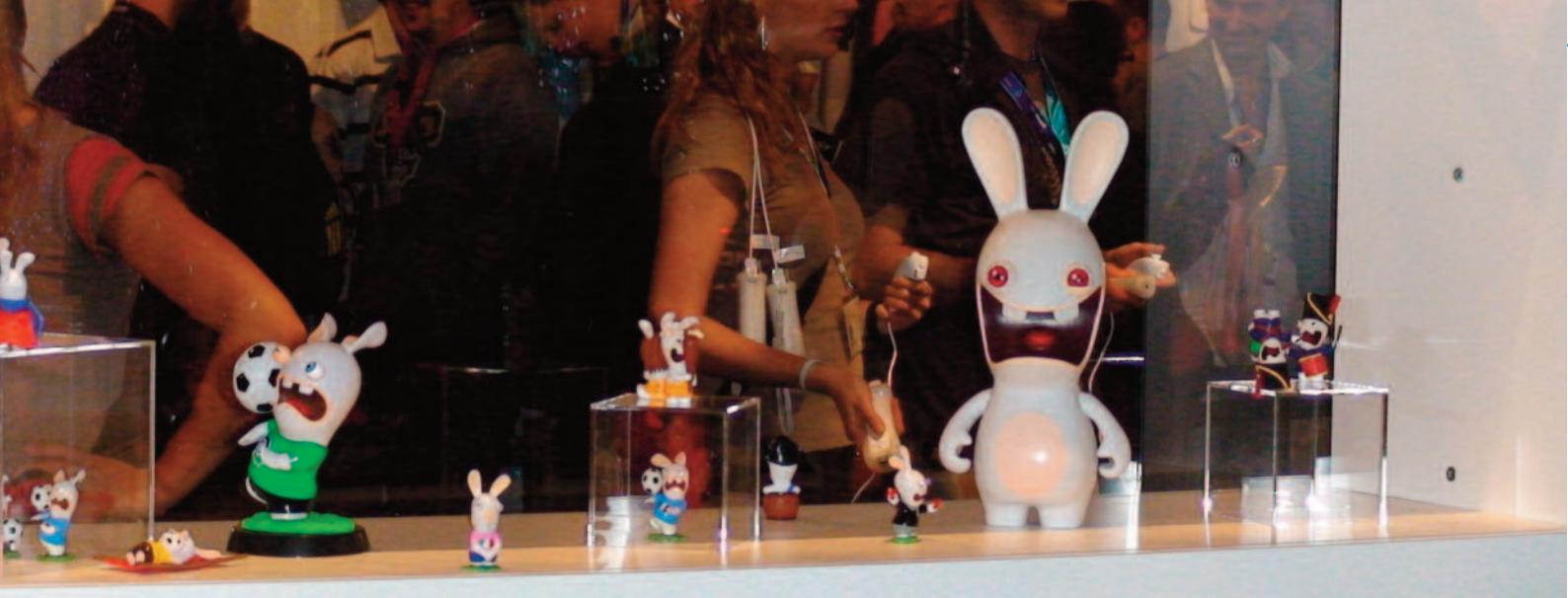
každým prípitkom :) Ozaj, už som vám vrazil o smutnom príbehu Chinaskiho, ktorý vyhral úlohu vodiča? Nie? No, tak naozaj to bolo smutné, teda hlavne pre neho :) Večera sa pretiahla do neskorých nočných hodín, vďaka čomu dnes opäť viacej pripomíname zombie. Ale my sa nevzdáme a dobujeme aj dnešný deň. Veď pretláčať sa medzi tisíckami návštevníkov, ktorí majú od dnes na výstavu prístup je tak fajn, alebo nie? (ešteže sú tu tie hostesky :)

Daniel "DanKanFan" Kaničar

## Deň 2

### **Výstava začala, privítajme návštevníkov.**

Predchádzajúce dva dni nášho pobytu



v Kolíne vám už predstavili kolegovia – chinaskiho sumár nultého dňa, resp. DanKanFanov pohľad na novinársku časť výstavy si môžete spätne prečítať a chronologicky to ukončíme mojim článkom, aby bol epos „Okolo Kolína za tri dni“ kompletný.

Hlavnou devízou včerašieho dňa (aka 19.8. alebo tiež „deň druhý“) bolo oficiálne otvorenie výstavy pre verejnosť. Čo to znamená netreba zdôrazňovať – veľký zástup ľudí značne vytŕčajúci zo vstupných brán nás už z diaľky vítal, nehovoriac o jasne zhustenej premávke. Mimochodom, jednu vec treba Nemcom uznať – vedia ako or-



ganizovať chaos a parkovanie bolo zvládnuté dokonale (otázka niekoľkých sekúnd). Priamo na výstavisku sa prítomnosť verejnosti prejavila viacerými znakmi – ťažký, vydýchaný vzduch, veľa hluku a zvýšený počet „veľkookých“ (viete, čo tým myslím ;) hostesiek, ktoré sa veľmi ťažko fotili v zástupe neustále sa tlačiacej verejnosti – niežeby som to mal návštevníkom za zlé – haly boli

kompletne „natrieskané“ a úloha dostať sa z jedného miesta na druhé so sebou prinášala obľúbené obtieranie a predieranie sa. Špeciálnou devízou boli zástupy ľudí pri jednotlivých stánkoch. Nové Call of Duty, Dragon Age 2 alebo Blizzard a BioWare stánok ste hneď spoznali podľa nikdy-nekončiaceho „hada“ – dôvod, prečo výstava trvá 4 dni je zrejímavý. Pri podobnom prístupe (hodiny čakania, 15 minút hrania) si bežný návštevník behom jedného dňa „ošahá“ tak 1-2 veľké hity a zopár menších hier, ktoré toľko záujmu nezbudzujú a tešia sa každému okoloidúcemu – napr. aj adventúry Posel Smrti 3 a Gray Matter – hold, žáner je na ústupe. Mimochodom, kto si vystál radu na Mafiu 2 sa určite „potešil“, že k dispozícii bolo iba hrateľné demo, ktoré sa pár dní už považuje na STEAMe resp. Xbox Live a PSN. Zopár trpezlivých jedincov dostalo aj tričko, čo bol tento rok veľmi vzácny artikel aj pre nás novinárov – snažili sme sa získať nejaké kusy do

súťaže, bohužiaľ neúspešne.

Nechajme výstavu verejnosti a pozrime sa do „business“ časti, kde sa odohrávalo všetko podstatné a hlavne sa dalo voľne dýchať (tú časť o štedrej pohostinnosti distribútorov mliečky preskočím) – jednotlivé herné spoločnosti mali za zatvorenými dverami pripravené rôzne prezentácie a rozhovory a keďže sa všetko nedá postíhať, rozdelili sme náš tím na dve skupiny. Ja (JC) som sa šiel popýtať Toma Chiltona z Blizzardu, čo sa stane, keď nastane „Cataclysm“ vo svete WarCraftu (okrem toho sa preberalo aj množstvo ďalších tém – ca-





sual vs. Hardcore, ďalšie smerovanie WoW atd.) a pred prezentáciou Deus Ex: Human Revolution som si skočil k Poliakom na pívko a krátke zoznámenie so Zaklínačom 2. Zo všetkých

prezentácii môžete samozrejme očakávať plnohodnotné články, ktoré už čoskoro (aj s videodokumentáciou, pokiaľ bola možná) začnú zaplavovať náš portál.

Druhý tím v zostave (prekvapujúco :) DanKanFan a chinaski si to namieril do EA, kde si bez zbytočného čakania zahrali staronové a „Twitter-na-kolesách-arkádovejšie-než-kedykoľvek-predtým“ Need for Speed: Hot Pursuit, Medal of Honor a Xbox verziu Dragon Age 2. Nasledovala krátka zastávka u molocha Activision Blizzard (vyskúšali sme si Star Wars: The Force Unleashed II a úspešne odignorovali ďalšie Lego Star Wars) a letmom pohľade na nezávislé iPad hry sme si to ešte raz namierili do verejnej časti s jediným cieľom – získať čo najviac fotiek krásnych a umelých (žeby aj v McDonalde mali radosť) hostesiek. Tri dni v Kolíne ubehli nesukotne rýchlo a príjemnú 1 000 km

cestu späť nám poprialo aj Slnko, ktoré nás dovedy s radosťou ignorovalo.

Na záver by sa patrilo zhrnúť samotnú výstavu – a s tým, ako to vyzerá, keď o pol štvrtej ráno na polceste domov začnú debatovať redaktori Hrajmobilu o dobrých a zlých veciach GamesComu 2010, vás oboznámi jedinečný a exkluzívny „kššš, kššš a štyria orkovia dole“ (áno áno viem, nie sú to orkovia, ale Darkspawni) podcast! (sťahujte z download sekcie)

Roman "JC" Kadlec





## Diablo 3

Platforma: PC

Autor: Roman "JC" Kadlec

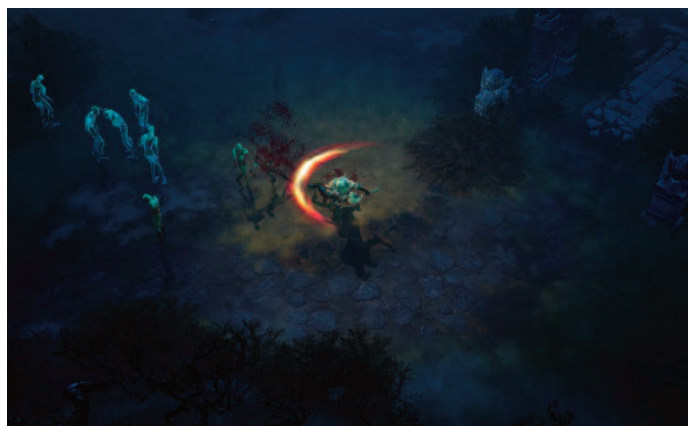
**Blizzard - posledný mohykán na poli PC hier. Diablo – nekonečný dôvod hádok na tému „je to akčná hra s RPG prvkami, alebo RPG hra s akčnými prvkami?“. Hrajmobil.sk – herný portál, ktorý vám odpovie na otázku „Kedy vyjde Diablo III?“ a ako bonus pridá informácie z rozprávania s Jayom Wilsonom...**

Blizzard so svojou jedinečnou povestou vzbudzuje záujem novinárov každou novou tlačovou správou a pozvánka na „ohlásenie nových vlastností v Diablo III a pokec s Jayom“ bola až príliš lákavá, aby sme si ju nechali ujsť. Jay svojim šarmom nášho pána šéfredaktora natoľko zmagnetizoval, že vám celú besedu prinášame. Článok, podobne ako prezentácia, bude rozdelený do dvoch častí – predstavenie nových NPC tzv. „Artisans“ a otázky a odpovede (vrátane tej najočakávanejšej „kedy to vyjde?“). Začnime!

Jay v priloženom oficiálnom videu prezentuje novú vlastnosť – Artisans (v preklade remeselníci) v podobnom štýle ako počas novinárskej prezentácie. Ako už bolo spomenuté, remeselníci sú špeciálne NPC a z ich názvu aj vyplýva, čomu sa budú venovať. Samozrejme, craftingu! Táto nedielná súčasť MMORPG sa dostáva aj do offline sveta Diabla, hoci s určitými zmenami. Pekne postupne... Dôležitý fakt č. 1 – Remeselníci budú v hre traja. Konkrétne, kováč, klenotník a mystik. Dôležitý fakt č. 2 – všetky NPC bude možné získať do hráčovej partie splnením príslušného špeciálneho questu. Dôležitý fakt č. 3 – remeselníci budú levelovať (!), vďaka čomu je celý crafting systém prakticky totožný s MMO hrami a výroba najlepších predmetov bude vyžadovať množstvo hodín tvrdej... akcie. Pokiaľ sa vám na poslednej vete niečo nepozdáva – áno, crafting v Diablo III funguje na trošku iných princípoch. Zatiaľ čo v MMO hrách je tréning výroby spojený s hľadaním (alebo vykúpaním z aukčnej haly) materiálov, v Diabla je všetko potrebné dodávané v instantnom balení s príšerami, resp. mŕtvymi príšerami. Klasicky pozbierané predmety, ktoré predtým skončili vždy u obchodníka majú teraz aj iné využitie, je možné ich zničiť, získať materiál na crafting a nabehnúť do mesta za remeselníkom, ktorý vám vyrobí predmet podľa vašej chuti (ak ste našli/kúpili recept – čo je vlastne ďalší dôležitý fakt). Remeselníci sa boja boja (majú strach bojovať) a tak celé dni len vystávajú v bezpečí a svoju robotu si odvedú behom

3 sekúnd - toľko trvá výroba nového predmetu. Celkovo možno implementáciu craftingu pochváliť. Je to rýchle, užitočné a výborne zosúladené s pointou hry, ktorá je iba o čistej akcii.

Ako už bolo povedané – tvorba predmetu je rýchla a jednoduchá. V súlade s ideou celého Diabla, aj crafting bude obsahovať určitý prvok „náhodnosti“. Žiaden vyrobený predmet nebude rovnaký. Ako príklad poslúžila základná dýka, ktorá má vždy totožný útok, ale ďalšie dva atribúty sú náhodné. Samozrejme, čím vyšší level, tým lepší predmet. Apropos, levelovanie – funguje na klasickej báze masového vyrábania predmetov a dôležité je, že možno vylepšovať všetkých troch remeselníkov. Po dosiahnutí určitej úrovne sa remeselníci špecializujú v konkrétnych odvetviach (napr. výroba mečov), ale zmena špecializácie je jednoduchá a bez penalizácie. Artisan okrem craftingu ponúkajú aj základné služby ako kupo-



vania/predávanie predmetov, resp. opravovanie alebo v prípade mystika identifikácia. Celkovo, zameranie NPC jasne vyplýva z ich mien – remeselník vyrába brnenie a zbrane, klenotník pracuje s rôznymi drahokamami a dokáže vyrobiť prstene a náušnice, mystik identifikuje, vytvorí náramky a taktiež dokáže „enchantnúť“ predmety.

Celkovo systém predmetov je trošku pozmenený v Diablo III a hráč nie je pri socketovaní, používaní drahokamov a enchantovaní obmedzovaný – kludne je možné na jeden predmet použiť všetky tieto činnosti. Určité hranice však existujú stále a predmet môže mať iba jeden enchant (avšak, je možné ho ľubovoľne meniť). Taktiež poteší skutočnosť, že vieme získať drahokamy, ktoré sme už dali do nejakej zbrane/brnenia. Keď už spomínam tie drahokamy,





podľa Jay budú rozdelené do úrovni a síce voľne vo svete nájdeme maximálne drahokam úrovne 5, ale reálne sa bude dať získať až level 14-15. Ako? Kombinovaním viacerých kusov nižších úrovni. Jay taktiež spomenul, že celý systém craftingu a jeho spracovanie sa nesie v duchu lepšieho využívania zdrojov – v predchádzajúcich Diablo hráč nemalo zlato príliš veľké využitie a bolo ho zbytočne veľa. Teraz dostane hráč na výber, či predmet predá a bude mať zlato, alebo ho zničí a bude mať suroviny na crafting. Celkovo tento „mikromanagement“ má byť nosnou myšlienkou, keďže „zlato treba, lebo všetko niečo stojí, ale chcem aj vyrábať“.

Plynule prechádzam k otázkam a odpovediam – mnohé už boli spomenuté v predchádzajúcich odstavcoch, nakoľko dopĺňali a rozširovali predstavené novinky, avšak objavili sa aj také, ktoré nemali s Artisanmi nič spoločné. Nemohla chýbať otázka „Kedy to vyjde?“, avšak Jayova odpoveď „keď hru dokončíme“ je príliš všeobecná a nepotvrďuje náš tip (júl 2011). Taktiež nepochodil ani ďalší

kolega s otázkou „koľko percent z hry je už hotových“, na čo Jay reagoval, že u nich v Blizzarde prácu na % nedelia. Dozvedeli sme sa však, že aktuálne pracujú na návrhu a dizajne špeciálnych setových predmetoch (poznáme ich napr. z Diabla II). Ďalej môžeme očakávať neustále vylepšovanie Battle.Netu (voice chat medzi hrami), nejaký spôsob zdieľania predmetov medzi postavami (asi špeciálnu truhlu), veľký inventár a absenciu (!) portálu do mesta! Hráči ho používali „nesprávne“ (cháp – robili si bránu pri ťažkých boss bojoch) a tak nám to Blizzard v trojke zatrhne. Namiesto toho bude po svete viac waypointov. Diablo III bude bez ohľadu na dátum vydania a cenu ďalším klenotom z dielne Blizzardu a polhodina s Jayom Wilsonom nás o tom presvedčila. Hoci budeme po x-tý krát hrať to isté, zopár nových nápadov urobí z tretieho Diabla jedinečný titul. Totiž, Blizzard vie, ako nové nápady implementovať do herného systému a novinka v podobe špeciálnych Artisan NPC to dokazuje. Crafting vyzerá funkčne, užitočne a zároveň nezdržuje od toho podstatného – zachraňovania sveta.





## Deus Ex : Human Revolution

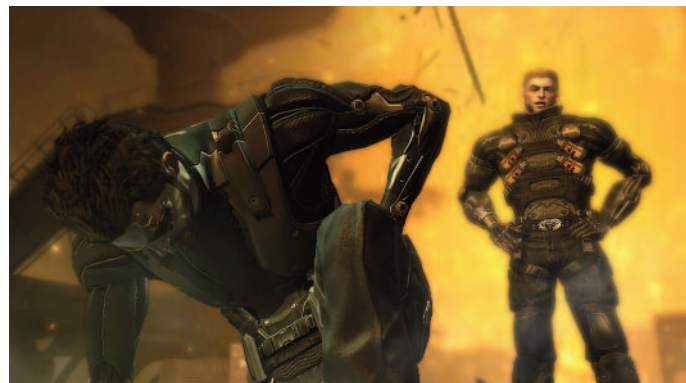
**Platforma:** PC,PS3,Xbox360 **Autor:** Roman "JC" Kadlec

**Deus Ex patrí medzi herné legendy – nedávno oslavoval 10 rokov a po slabšom druhom diele a dlhej odmľke sa chystá ďalšia Deus Ex hra. Bez Warrena Spectora, ale s nosnou myšlienkou spraviť Human Revolution v pravom Deus Ex štýle. Najnovšie indicie, či sa im to podarí/nepodarí ponúkla špeciálne GamesCom prezentácia, ktorej sme sa zúčastnili.**

Za zavretými dverami nás privítal zákaz fotenia a filmovania a hneď potom aj dvojica vývojárov – jeden hru komentoval a druhý (značne unudenejší) hral. Niežeby som sa mu čudoval, hrať celý deň 24x tu istú misiu je fakt na nervy. Každopádne sa zhostil svojej úlohy opäť a my sme sa ponorili do budúcnosti.... Je rok 2027 a hráč ovláda špeciálneho agenta Adama Jensena, ktorý je vylepšený rôznymi augmentáciami. Technologický pokrok a umelé vylepšovanie ľudského organizmu je bežnou záležitosťou, ktorá už nikoho neprekvapuje a nevzrušuje. Ako to už však býva, vždy sa nájde skupina, ktorá s technologickým pokrokom nesúhlasí a tých zlých si v Deus Ex: Human Revolution strihne teroristická grupa Purity First. Môžeme iba špekulovať, nakoľko bude celá zápleтка postavená na tomto spore a boji s teroristami, resp. ako sa to celé bude vyvíjať. Čo však máme sľúbené a videli sme aj na vlastné oči - možnosť voľby bude dôležitým herným aspektom nového Deus Ex. Či bude aj viac možných zakončení príbehu? Ostáva bez odpovede...

Vráťme sa však k samotnej ukážke – predvádzaná misa sa odohráva približne 90 minút od začiatku hry a riešime problém, ako získať čip z mozgu mŕtvol, ktorá je v márnici na policajnej stanici. Adam je síce nadčlovek, ale platia pre neho rovnaké zákony a voľný pohyb po policajnej stanici ostáva utópiou – ako vyriešiť prekernú situáciu? Spomienky na 10 rokov starý Deus Ex automaticky pripomenú viacero alternatív: tichý postup alebo rambo štýl a podobné možnosti možno očakávať aj od Human Revolution. Počas prezentácie nám bolo viackrát pripomínané, že uvidíme tú istú misiu z pohľadu rôznych riešení. Samotný rambo štýl hovorí sám za seba - postrieľať všetko čo sa pohne a vydláždíť si cestu mŕtvoly, nič čo by

niekoho prekvapovalo. Autori spracovali akčnú časť s dôrazom na systém krytia, ktorý je zobrazovaný z pohľadu tretej osoby (zvyšok je snímaný 1st person kamerou) a celkovo akcia pôsobí príjemným dojmom. Okrem klasických nábojov je možné zbrane aj rôzne vylepšovať – treba zohnať (kúpa, nájdenie) upgrade, alebo vyriešiť celú situáciu ručne stručne. Možností je dostatok a augmentácie ako napr. röntgenové videnie dokážu značne pomôcť pri plánovaní strategického postupu... aj Rambo musí niekedy rozmýšľať.



Druhým spôsobom je použiť nenásilnú cestu a „vykecať“ si voľný pohyb po policajnej stanici. Všetky postavy možno osloviť, ale skutočne konverzovať sa dá iba s tými dôležitými. Samotný dialóg pozostáva z výberu viacerých možností (niečo na spôsob Mass Effectu – dobrý, zlý a neutrálny) a správne „miešanie“ odpovedí môže priniesť vytúžené ovocie, alebo danú cestu zablokovať úplne. Jednoducho treba vedieť, na ktorú strunu zahrať. Z praktického hľadiska je šikovný jazyk vždy výhodou, nakoľko šetrí cennú muníciu a zároveň sprístupňuje nové možnosti získania zaujímavých informácií – mŕtvi toho veľa nena hovoria. Tretí prístup počíta s tichým „stealth“ prístupom a tomu je prispôbený aj dizajn levelov – stoky alebo strecha, ponuka tu vždy je a rovnako aj omračovacie zbrane. Mimochodom, podľa slov tvorcov sa dá celá hra (s výnimkou bossov) prejsť bez výstrelu. Sme zvedaví! Počas skrývania sa sme sa zoznámili s ďalším vylepšením – neviditeľnosťou. Dokopy by sa v hre malo nachádzať 27 au-

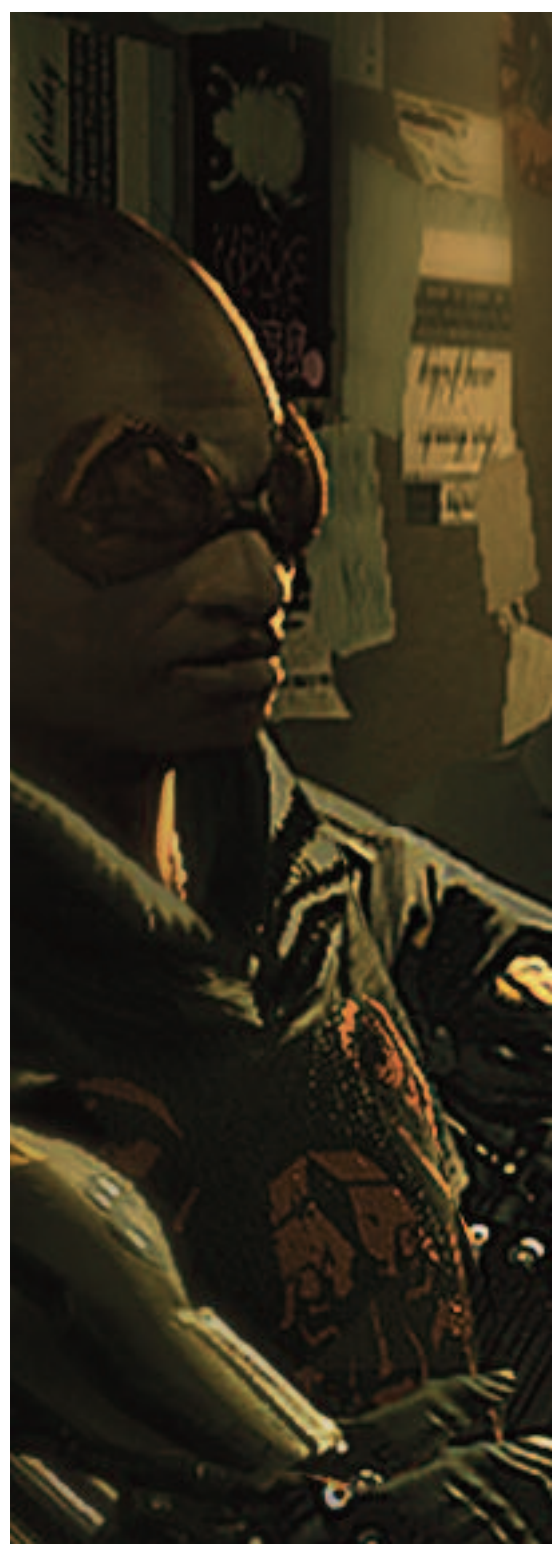


gumentácii, ktoré sú rozdelené do viacerých úrovní a majú vlastný strom schopností a výhod. Okrem už spomínaného röntgenového videnia a neviditeľnosti nám bola prezentovaná aj hackovacia minihra (vyžaduje augmentáciu hackovanie na určitom leveli), ktorá na prvý pohľad vyzerá trochu zložito, ale pri samotnom hraní rýchlo prejde do krvi.

Sloboda a voľnosť sa týka aj takých drobností, ako je zdolanie zamknutých dverí (poznánie kódu, hacknutie, alebo odstrelenie dverí) alebo vyhnutie sa laserom (zničenie pomocou emp granátu, použitie tela strážnika na ich dočasné vypnutie) – celkovo, možnosť je veľa a nikto netlačí hráča, aby hral jedným konkrétnym štýlom. Podobne ako v pôvodnom Deus Ex je možné kombinovať štýl hry podľa vlastnej vôle a zatiaľ to vyzerá, že to ja reálne funguje. Autori taktiež sľubujú, že herný svet je bohatý na rôzne bočné úlohy (niečo započujete, alebo zistíte informácie z hacknutého emailu) a kadejaké bonusy. Napríklad aj na spomínanej policajnej stanici sa

nachádza zbrojnica s veľmi zaujímavými augmentáciami...

Vo výsledku možno zhodnotiť prezentáciu Deus Ex: Human Revolution ako veľmi podarenú. Prakticky o nejakých negatívach sa nedá hovoriť, snáď s výnimkou slabšej grafiky – nakoľko však hra bola prezentovaná na PS3, je možné, že DX:HR je ďalším z rady multiplatformových titulov, ktoré jednoducho na čiernej skrinke od Sony nedokážu zo seba dostať to najlepšie. Určité obavy môžu nastať v otázke celkovej „uveriteľnosti a prirodzenosti sveta“ – autori sľubujú absolútnu voľnosť a možnosť riešiť misie viacerými spôsobmi, neutrpí tým však dizajn levelov? Prvý Deus Ex to zvládol dokonale, veríme, že to Human Revolution zopakuje. Pokiaľ áno, dostaneme viac než adekvátneho nástupcu a to aj napriek tomu, že rozdeľovanie skúsenostných bodov do rôznych schopností v hre nenájdeme a celé vylepšovanie postavy bude (podobne ako v Invisible War) riešené pomocou augmentácii. Tak či onak, nevieme sa dočkať!





## R.U.S.E.

**Platforma:** PC,PS3,Xbox 360 **Autor:** Daniel "LordDan" Hujó

**Druhá svetová vojna v trochu nezvyčajnom kabátiku a hlavne pre milovníkov klasiky. Ubisoft sa spojil s Eugen Systems a spolu vytvorili niečo, čo sa po zahrnutí si dema tvári ako veľmi sľubná hra, aj keď určité chyby sa našli. Názov R.U.S.E. sa dá preložiť aj ako lesť alebo trik a presne takúto taktiku si musíte osvojiť, aby ste uspeli.**

Moja strategická duša sa v poslednom čase nedočkala nijakého výrazného titulu a tak neostáva nič iné, len siahť stále po starších a starších kvalitných a pokiaľ možno neobjavených tituloch. Bohužiaľ ale moja pamäť a pamäte mojich kolegov už dlhšiu dobu neprišli s ničím dobrým. Posledný dobrý nápad znel Act of War práve od Eugen Systems. A tak som začal pátrať viac po spoločnosti Eugen Systems a Act of War. No a pri hľadaní som narazil samozrejme aj na R.U.S.E.

Trochu teórie na začiatok nezaškodí. R.U.S.E. nás má zaviesť, ako som už spomenul, opäť do dŕb druhej svetovej vojny. Táto téma bola síce už spracovaná v toľkých hrách rôznych žánrov, že už vás nemôže nič prekvapiť, ale podľa Ubisoftu je stále čo zlepšovať a ich novátorský prístup neberie konca. Taktiež tých stratégií s motívmi druhej svetovej nebolo v poslednej dobe veľa, takže prečo neoprášiť aj toto téma. Hra ako taká totižto kladie dôraz práve na strategické plánovanie a nie len na zacyklenú výrobu jednotiek a ich bezhlavé posielanie proti nepriateľským obranným líniam. Všetko si to teda ešte priblížime bližšie.

V R.U.S.E. sa objaví šesť národov – Američania, Angličania, Francúzi, Rusi, Nemci a Taliani, avšak kampaň bude hrateľná len za americkú stranu. Konkrétne pôjde o sledovanie osudu amerického dôstojníka Joe Sheridan a jeho počínanie vo vojne. Joe začína ako major, ale s postupom kampaň, za zásluhy v bojoch si vyslúži aj generálske hviezdičky. Keďže máme šesť bojujúcich strán, mala by hra obsahovať veľké množstvo rozdielnych, aj keď približne rovnako vyvážených jednotiek. Autori však sľubujú, že každý národ by mal byť v niečom špeciálny, napr. Angličania by mali mať silné vzdušné jednotky no a nemecké ťažké tanky budú len ťažko hľadať rovnocenného partnera, postup im ale bude znepríjemňovať americká artiléria. Dost' však teórie, poďme sa pozrieť, čo hra prináša.

Demo je zasadené do bojov v Taliansku, takže trošku pokročilejšia časť kampaň, kedy Joe Sheridan je už plukovníkom a za výhru v tejto misii si zaslúži následne prvú generálsku hviezdu. A keďže kampaň v Taliansku sa odohráva v neskorších obdobiach vojny, stretneme sa tu už s pomerne pokročilou technikou. Misia je doplnená videom, v ktorom sa Joe sťažuje na svojho nadriadeného, pretože mu dáva len malé úlohy a odsúva ho na vedľajšiu koľaj a následne nás hra vrhne priamo do boja. Táto misia spočíva vo vylodení a zabezpečení predmostia južne od Monte Casina a severne od Neapolu, takže otázkou zostáva historická vernosť hry, keďže históriu kampaň v Taliansku až tak dobre nepoznám, ale podľa toho čo viem, tak vylodenie v tejto oblasti reálne neprebíhalo.

Boje prebiehajú priamo pred vami a možnosť zoomovania je veľká. Pri najväčšom oddialení vidíte boje na mape, ktorá leží na stole vo veliteľskom stane Sheridan. Pri najbližšom pohľade vidíte detailne prepracované tanky, vozidlá a pechotu. Táto možnosť a zobrazenie jednotiek na mape vo mne evokovalo, že hrám nového real-timeového Panzer Generala. Pokiaľ si mapu priblížite, jednotky sa vám väčšinou zobrazia reálne na mape, ak však oddialíte a potrebujete prehľad, jednotky sa vám na mape ukážu ako zelené body, nad ktorými je vyobrazená daná jednotka. Pokiaľ je niekoľko rovnakých tankov, vozidiel alebo pechotných družstiev vedľa seba, všetky sa zlúčia do jedného bodu na mape a ich počet vám signalizuje stĺpec guľičiek nad sebou. Od samotného začiatku máte na mape vyznačené všetky nepriateľské jednotky. Nie že by tu chýbala fog of war, to nie, ale je trochu modifikovaná. Na mape vidíte pozíciu nepriateľa a či ide o ťažkú alebo ľahkú jednotku. Konkrétny typ jednotky však zistíte až pri dostatočnom priblížení sa, alebo pri prieskume. Vzhľadom k tomu, že hru môžete výrazne oddialiť, Ubisoft do hry zakomponoval možnosť hrať a ovládať hru pomocou dotykových displayov a zariadení ako je Microsoft Surface a IntuiFace, to by malo majiteľom týchto prístrojov reálne dodať pocit, že velia svojím jednotkám. Ubisoft už experimentoval u EndWar, kde sa jednotky mali dať ovládať hlasom. Bohužiaľ keď porovnáme dostupnosť headsetov a dotykových obrazoviek, je tu výrazný nepomer. Každopádne považujem tieto novinky a inovácie za posúvanie žánru ďalej vpred a určite ide o pozitívny prvok.

V demu po zaistení predsunutej pozície dostanete k dispozícii veliteľskú budovu. Tá vám sem tam zarobí nejaký



ten peniaz a je sídlom vašich inžinierov, tí jediní vám stavajú budovy, ktoré si zmyslíte. Aj keď vlastníte budovy a jednotky, nikde na obrazovke nečakajte menu alebo status bar. Jediné, čo vidíte na obrazovke, je počet bodov, ktoré získavate za plnenie úloh a ničenie nepriateľských jednotiek a k tomu je na obrazovke ešte množstvo peňazí, ktorými disponujete. Pokiaľ chcete niečo postaviť alebo vyrobiť, stačí kliknúť na peniaze a vyroluje sa vám menu dostupných stavieb a jednotiek. Na jednej strane je to dosť nezvyk nemať na obrazovke žiadne menu, no na druhej keď vám vyroluje menu dostupných možností a stačí si vybrať a umiestniť tieň jednotky alebo stavby na mapu a z najbližšieho výrobného centra sem jednotky po vyprodukovaní dorazia a odpadáva tak nutnosť správy rally pointov, alebo z veliteľstva sem dorazia inžinieri a danú stavbu vám postavia.

Hneď na úvod je treba zaistiť si príjem, ten zaistíte stavbou zásobovacích diep na vybraných miestach na mape, prípadne hotovosť obdržíte za splnenie niektorých úloh. Z týchto vám následne začnú po ceste dopravovať vozidlá peniažky do vášho veliteľského centra. Cesty sú v tejto hre veľmi dôležité. Musíte ich strážiť hlavne v oblasti zásobovacích línií, aby vám nepriateľ nepozastavil príjem. Potom sú dôležité aj pre inžinierov, tí totiž môžu jazdiť len po cestách, takže pri stavbe je potrebné zaistiť okolie. Tretia vec, prečo je dobré využívať cesty, je fakt, že po nich sa jednotky pohybujú rýchlejšie.

Čo sa týka hrania a bojov, v R.U.S.E. nie sú žiadne status bary jednotiek, takže mieru poškodenia poznáte podľa miznúcich panáčikov u pechot-

ného družstva alebo podľa dymu stúpajúceho z vozidiel. Pri ťažkom poškodení vozidla začne horieť až nakoniec vybuchne. Eugen Systems to ale vymysleli výborne, pretože pokiaľ je niektorá z jednotiek vážnejšie poškodená, začne z boja sama ustupovať. Ak sa jej ústup podarí, za krátky čas sama regeneruje. Ďalším pozitívnym prvkom hry je prekvapujúci útok. Typický je najmä pre pechotu, ktorú môžete ukryť do lesa, alebo do centra mesta a pokiaľ sa do ich dosahu dostane nepriateľská jednotka, vaša jednotka spustí paľbu, ktorá nepriateľa prekvapí a spôsobí mu veľkú škodu. Túto schopnosť je dôležité používať, nakoľko pri prekvapujúcom útoku dokáže pechota zničiť ľahký a stredný tank jednou ranou, je to teda ideálne na zastavenie veľkého protiútku. Hra vám ešte pomáha aj pri útoku, stačí označiť vaše jednotky a zamerať cieľ, zobrazí sa vám, aké náročne je zničiť túto jednotku vašimi. Tu musím spomenúť jednu chybu v hre. A síce, pokiaľ si označíte vašu jednotku a zadáte jej akýkoľvek príkaz, útok alebo postup, hra vám po tomto príkaze jednotku automaticky odznačí. Ak ste teda zvyknutý postupovať pomaly a opatrne, neuveriteľne sa pri tom naklikáte. Zaujímavou, nie však úplne novou vecou, sú krátke videosekvencie, ktoré sa vám ukážu pri niektorej významnej udalosti na mape, väčšinou ide o masívny protiútok alebo aj o tank Tiger, čo vám skrížil cestu, prípadne aj odhalenie útoku makiet. Pri takýchto udalostiach vyroluje okno z boku alebo z vrchu a v tomto okne sa vám video prehrá.

Ešte je treba objasniť, ako prišli tvorcovia na názov R.U.S.E. Už som spomenul, čo znamená preklad tohto slova. Do hry sú tak zakomponované

špeciálne veliteľské schopnosti. Tieto aplikujete na svoje alebo nepriateľské jednotky v určitom sektore mapy. Naraz môžete mať najviac 10 bodov, ktoré míňate na tieto špeciálne schopnosti. Body sa vám po určitom čase automaticky dopĺňajú. V deme bolo dostupných 5 týchto schopností. Medzi nimi bol napr. Blitz, táto špecialita pôsobí na všetky vašej jednotky v danom sektore a zvyšuje ich rýchlosť pri pohybe. Iná špecialita je Decryption, po jej použití na nepriateľský sektor vidíte po určitý čas všetky rozkazy jednotiek v tomto sektore. Opakom je Radio Silence, tá sa opäť aktivuje na vaše a spojenecké jednotky a po jej použití zmiznú tieto jednotky z nepriateľského radaru. Spojené nemecko talianske sily mali dostupnú špecialitu Decoy Offensive, ktorá rozmiestni päť drevených makiet tankov na mapu a až do zistenia, že sú to len atrapy, sa môžete pekne zapotiť. V plnej verzii hry by mali byť dostupné aj iné, napr. Camouflage Net, tá zamaskuje vaše budovy pred nepriateľským delostrelectvom. Tieto výhody pre výhru nie sú nutné, ale keďže niekedy vám to uľahčí hru, je dobré používať tieto špeciálne schopnosti.

Na záver len môžem dodať, že pri zahratí si aj tejto jednej misie, moja strategická duša poskočila. Už len prežiť tie dva týždne do vydania hry, teda dúfam, že už žiaden preklad nebude a 10. septembra sa dočkáme konečne dobrej stratégie a navyše ešte z druhej svetovej vojny. Hra vychádza naraz na PC, PS3 aj Xbox 360, takže rozhodne odporúčam všetkým stratégom túto hru, trošku netradične pojatú, avšak s dôrazom kladúcim na stratégiu a plánovanie.



## Guild Wars 2

Platforma: PC

Autor: Roman "JC" Kadlec

**Svet Tyrie čakajú ďalšie nepokoje. A to nielen v hernom príbehu, ale aj v hre samotnej. Nový prístup tvorcov k značke Guild Wars môže u fanúšikov prvého dielu vyvolať mnohé nechápavé pohľady a otázky. Na GamesCome sme si vyskúšali hrateľnú ukážku počas svetovej premiéry – exkluzívne prvé dojmy z hrania sú tu...**

V prvom rade treba podotknúť, že tento článok nebude iba sucho opisovať 40 minút hrania Guild Wars 2, ktoré sme mali k dispozícii. On bude totižto aj sucho hodnotiť a kriticky porovnávať dvojku s jednotkou. Guild Wars 1 právom môžeme radiť medzi unikátne tituly v kategórii MMO/online. Natolko unikátne, že porovnávanie GW1 a WoW je ešte väčšie zverstvo, ako súboj hrušky vs. jablká. Jedinečný herný systém, množstvo skillov a najmä prepracované PvP posúva počin ArenaNetu mimo vymedzených hraníc, až niektorí jedinci nechápavo krúčia hlavou a hru zavrhujú pred spoznaním jej čara. Podobný problém stretne v prípade Guild Wars 2 aj fanúšikov jednotky – niežeby som dvojku zatracoval, alebo odsudzoval, určitý zmätok a protichodné pocity sú však prítomné.

Pekne postupne – prvé Guild Wars zaujali pri prvom spustení neschopnými postavkami, ktoré nevedeli (a ani sa nenaučili) skákať a vynikajúcim grafickým spracovaním, najmä v úvodných oblastiach pútajúcim jasnou a sviežou atmosférou. V novom GW už hráčov hrdina skákať dokáže a celková prezentácia pôsobí na prvý pohľad tuctovo – ďalšia z rady MMO. Grafika a animácie bojovníka viac pripomínajú Age of Conan ako svojho predchodcu. Rovnako aj atmosféru a ovládacie rozhranie si asi vývojári z ArenaNetu priniesli z výmenného pobytu u susedov. Jednoducho povedané, Guild Wars 2 vôbec nevyzerá a nepôsobí ako Guild Wars. Je možné, že sa to po čase zmení, ale prvých pár minút sa nieslo v duchu nervózneho kontrolovania nápisu na monitore a uisťovania sa, či som v správnom stánku s hrou. Typická zelená hviezdička na mape ma však ubezpečila, že som na správnom mieste.

Určitých zmien sa dočkal aj systém skillov a levelovania. V prvom rade – počet voľných miest na skilly sa zvýšil z 8 na 10 a napr. warrior má ešte ďalšie špeciálne miesto na adrenalínový útok. V druhom rade – po zvýšení úrovne sa

nerozdeľujú body do jednotlivých atribútov špecifických pre povolanie (v jednotke mal warrior atribúty sekera, meč, kladivo, taktika), ale do klasických vlastností postavy známych z Diabla: sila, obratnosť, výdrž a inteligencia. Špecifické atribúty som nikde nevidel, je možné, že sa niečo sprístupní od 10tej/15tej úrovne – počas hrania dema sa dalo reálne dostať na 4. level, stihnúť si kúpiť (podobne ako v jednotke) jeden skill od trénera a všimnúť si, že tzv. skill points sú históriou. Mimochodom, trénerova (zatiaľ prázdna) ponuka siahala až po level 80, čo je oproti pôvodnej 20ke veľký a už dávno ohlásený (hoc doteraz bez konkrétneho čísla) rozdiel. Samotná hrateľnosť je prakticky nezmenená a celý boj sa točí okolo používania skillov. Určitých zmien sa dočkal adrenalínový útok, ktorý má viacero stupňov a jeho aktivácia ho automaticky celý vybijie, avšak, je možné ho aktivovať aj pred úplným nabitím. Práve boj (našťastie) pôsobí klasickým dojmom, na ktorom je cítiť podpis tvorcov Guild Wars - rýchly a zábavný.



Značne reklamovanou novinkou bol tzv. systém eventov, ktoré majú ďalej rozširovať dojem otvoreného, dynamického a perzistentného sveta (ďalšia z vopred známych noviniek). V praxi to funguje tak, že si hráč beží letom svetom, keď sa na obrazovke objaví informácia o novom evente v jeho blízkosti – v úvode banality typu pomáhať farmárke zachraňovať melóny pred pažravými zajacmi, resp. ochraňovať inú farmu pred banditami. Celý systém na mňa pôsobil trochu samoúčelne. Je možné, že postupom hrania dostanú eventy určitý zmysel, aby fungovali v prospech hry a nie iba kvôli argumentu „majme tam niečo takéto, lebo je to nové a cool“. V súvislosti so spomínaným otvoreným svetom a eventami – svet už nie je delený medzi „sociálne“ mestá a inštalácie - akčné lokácie. Ostatných hráčov teraz stretnete aj v otvorenom svete a práve

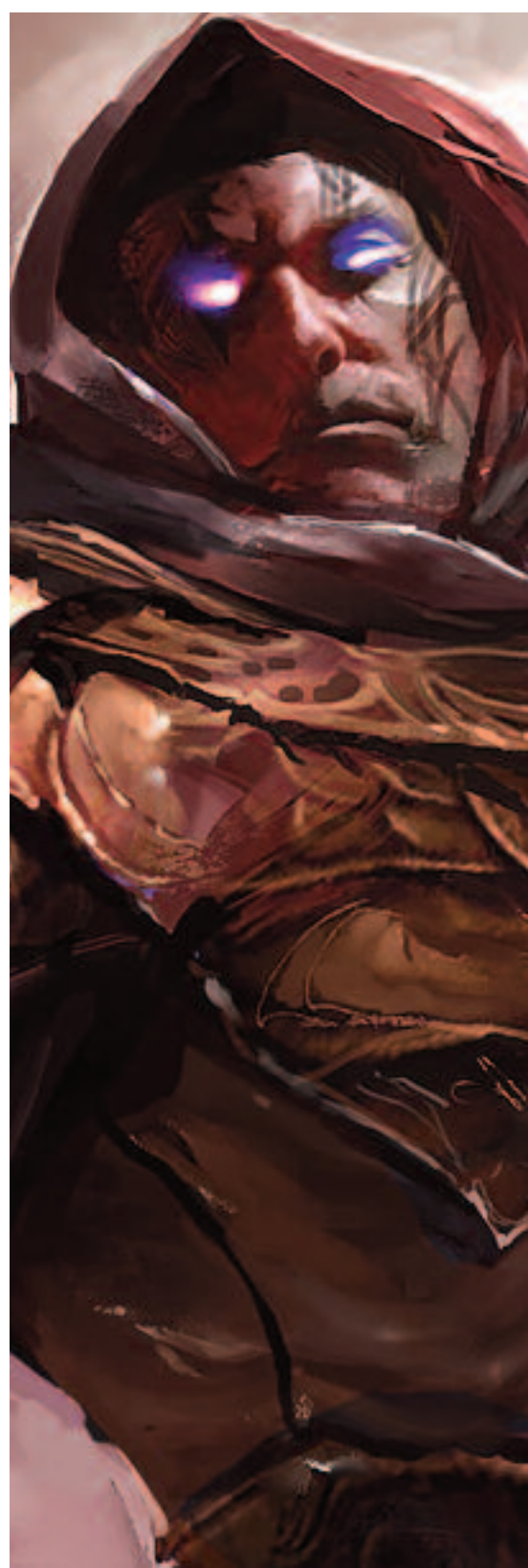


eventy fungujú ako „grupujúci“ element – napríklad, počas eventov sa dá pomôcť a oživiť ostatných hráčov, aj keď nie sú v skupine. Absencia botov, tzv. henchmanov v súvislosti s vyššie uvedeným asi nikoho neprekvapí a fanúšikovia už o nej vedia aj o náhrade v podobe unikátneho spoločníka. O týchto veciach si však snáď povieme bližšie o pár mesiacov po zahraní bety (stále nevieme kedy začne) nakoľko GamesCom demo túto novinku, podobne ako "social panel", neobsahovalo.

Ďalšie drobnosti a zmeny iba v skratke – rozprávanie príbehu je prezentované špecifickými kreslenými animáciami, ktoré oddeľujú hlavné questy od vedľajších. Pri tvorbe postavy je možné ovplyvniť „svoj príbeh“, ako je sumarizovaná línia hlavných úloh, viacerými rozhodnutiami („čím bojujem“, „aká je moja minulosť a pôvod“) – niečo na spôsob Dragon Age: Origins. Nebol však čas otestovať reálny vplyv úvodnej voľby na prípadnú rozmanitosť začiatku príbehu. Mimochodom, ako je už dlho známe, hrateľných rás bude viac a na GamesCome sa okrem človeka dal vyskúšať aj Charr a to dokonca na vyššom leveli (50-55). Zaujímavo pôsobí aj umieranie. Hráč po

strate HP automaticky nezomrie, ale na „smrteľnej posteli“ ešte určitú dobu hádže kamene do súpera, prípadne sa ho inak snaží zdiskreditovať (k dispozícii sú cca 4 špeciálne akcie) a získať pomoc spoluhráča. Ešte jedna novinka na záver – podľa posledných informácií sa v Guild Wars 2 objaví aj crafting. Konkrétne informácie zatiaľ nie sú k dispozícii, ale opäť ďalší znak bližšieho posunu ku klasickým MMO. Stále by sme však mali hrať bez mesačných poplatkov...

Guild Wars 2 získali na GamesCome ocenenie najlepšia MMORPG hra. Netreba špekulovať o tom či zaslúžene (GW2 má svoju kvalitu), pre fanúšikov jednotky sú dôležitejšie iné fakty, ktoré sa tento článok v rámci možností (40 minút je pre takto rozsiahly a zmenený titul veľmi málo) snažil rozumne zhrnúť. Výsledný sumár je jasný – Guild Wars 2 budú značne odlišná hra, ktorá síce niekde v jadre možno skutočným GW je, ale počas úvodných minút na hráča čaká množstvo grafických/systémových novinek a zmien a iba minimum pôvodných prvkov. Konečnej odpovede sa dočkáme, až keď si zahráme PvP časť, ktorú by ste na GamesCome hľadali márne...





## Batman: Arkham City

**Platforma:** PC,PS3,Xbox 360 **Autor:** Juraj "Duri" Dolniak

**Netopierí muž alebo Temný rytier. Aj pod týmito prezývkami vystupuje jedna z najznámejších postavičiek DC Comics, s ktorou sme sa od roku 1939 stretli takisto vo filmovom a hernom priemysle. Reč je samozrejme o Batmanovi, arkhamskom strážnom anjelovi, ktorý už neraz zahviezdil v spomenutých odvetviach. Po prekvapivo výbornom hernom debute Batman: Arkham Asylum štúdiá Rocksteady, sa tentoraz vydáme do ulíc Gotham City očisťiac ho od najväčšej zločineckej plíagy po boku so sexi partnerkou. Mňau!**

Christopher Nolan prinavrátil Batmanovi zašlú slávu na striebornom plátne, Rocksteady s ním začalo novú éru na PC a konzolách. Dnes patrí superhrdina zahalený čiernym pláštom skrývajúci svoju identitu pod odkazmi na netopierov, medzi elitu komiksových postáv a môže za to najmä jeho kvalitná digitálna podoba. Batmana si po jej vydaní obľúbili i jeho neprajníci a odporcovia, ktorí v ňom dovtedy videli len trápneho a ničím nezaujímavého pajáca. A práve preto, okamžite, ako sa dostavila informácia o oficiálnom ohlásení pokračovania, sa rapídne zdvihla vlna záujmu a momentálne sa Arkham City považuje za jeden z horúcich kandidátov na najočakávanejšiu hru budúceho roka. Má sa aj prečo, jednotka bola priam fantastická, plná logických puzzlov a kvalitným príbehom. Avšak dosť rečí o tom, čo s Batmanom bolo, témou číslo jeden je momentálne zisťovanie podstatností okolo druhého dielu. Výsledky pátrania sme si pod dohľadom komisára Gordona detailne obzreli aj my...

Tvorcovia herného Batmana majú jednu neodškriepiteľnú vlastnosť. Svoje hry obrusujú a vylepšujú až pokým si nie sú s ich kvalitou stopercentne istí. Bolo to tak v prípade Arkham Asylum, vyzerá, že je to podobne aj pri Arkham City. Nech hovoríme o ktorejkoľvek jeho časti, už len v tomto pomerne ranom období vývoja cítim z Rocksteady vôňu entuziazmu. Jedným z ľahúňov jednotky bola nepochybne aj príbehová linka, za ktorou stál scenárista Paul Dini. Rocksteady ho poverilo tou istou úlohou takisto v prípade druhého dielu a ako informácie okolo deja nasvedčujú, pokračovateľ bol v pláne už dávno. V predošlej hre sme dokonca mohli nájsť odkazy na novú hernú lokáciu, ktorá nás vezme najmä do exteriérov (ale o tom, potom). Príbeh Arkham City priamo nenadväzuje na pred-

chádzajúci titul, aj keď s ním má veľa spoločného. Quincy Sharp, ten tučný chlapík v okuliaroch, ktorému Batman zachránil krk, odkúpil časť Gotham City, pretože liečebňa Arkham s väznicou Blackgate mu neprišli najbezpečnejšie. Sharp chce preto postaviť pre všetkých uväznených gothamských zloduchov nové prostredie, ktoré oddelí od ostatku mesta – Arkham City. Budúci primátor Gotham City obkľúči brány väzenia jednotkou Tyger a vedúcim tejto zločinom nasiaknutej diery poverí Huga Strangea, ktorého zovňajšok vyzerá poriadne divoko. Avšak on jediný vie o Batmanovej skutočnej identite, čo nie je pre nášho hrdinu práve najlepšie.

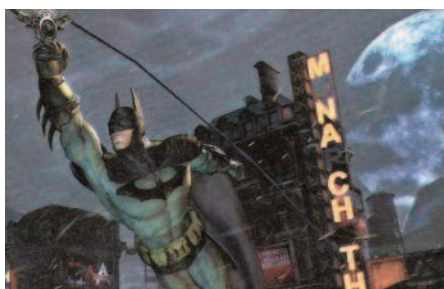
Rocksteady vie presne, koľko chce zo svojho titulu ukázať verejnosti. Dokazujú to napríklad aj prvé artworky, ktoré sa objavili v septembrovom vydaní GameInformera. Pozornejší si mohli všimnúť množstvo detailov, či už všadeprítomné



„zločinecké logá“, alebo odkazy na samotných kriminálnikov. Tými autori opäť nešetria a okrem starých známych tvár stretneme niekoľkých nováčikov. Za zmienku stojí Two-Face, ktorý B-Manovi narobí nemalé problémy. Nakoľko sa za záhadných okolností chce prepašovať do Arkham City a získať si rešpekt u ostatnej zločineckej komunity, uväzní Catwoman (teda ďalšiu novú príbehovú postavu). Batmanovi nezostáva nič iné, len mačaciu ženu zachrániť pred popravou, čo by sa mu nakoniec malo podariť. A tak zostáva otázka, aká bude ďalšia úloha Catwoman? Spojí sily s Batmanom? Dočkáme sa kooperatívnej kampane? To je nám bohužiaľ stále neznáme.

Čeliť budeme aj ďalším komiksovým psychopatom, ktorých





sme už síce stretli v predchádzajúcej časti, no tvorcovia pre nich tentoraz vyhradia viac priestoru. Pripomenie sa nám napríklad Zsasz, Harley Quinn a jednou z popredných postáv bude samozrejme aj Joker. Jeho počínanie v príbehu zatiaľ spresnené nebolo, odhadujeme ho ale na jedného z protagonistov pri vzbuře v Arkham City, ktorú Rocksteady nezatracauje. Kto



vylepšení. Po novom B-Man dokáže odraziť dva útoky naraz, no na ukážku v praxi si ešte chvíľku zrejme budeme musieť počkať. Do už aj tak pestrého repertoára pohybov pribudnú nové chmaty a skoky, ktoré zintenzívnia zážitok a súbojom pridajú oveľa drsnejší spád. A to už len kvôli možnosti nepriateľov vyburcovať všakovakými hláškami, ktoré ich buď naštvú, alebo po nich naopak, vezmú nohy na plecia. Potetovaní protivníci tentoraz nebudú patriť výhradne pod Jokerovu kontrolu, ale chystá sa ich rozčlenenie do niekoľkých skupín, z ktorých každá dostane svojho vlastného vodcu. Stretne sa napr. s ozrutami vyslanými Riddlerom (jeho hádanky samozrejme nebudú chybať) či Two-Faceom, podľa toho, v koho rajóne sa práve budeme nachádzať. Padla reč aj o možnom vypočúvaní nepriateľov, z ktorých sa budú dať vytĺcť informácie. Autori sa okrem akcie sústreďujú taktiež na detektívny mód, obľúbenú minihru z minula. S ním sa snažia zájsť o čosi ďalej, okrem hackovania a špeciálneho Batmanovho detektívneho pohľadu nás čaká aj nabúrание sa na policajné vysielacky, ktoré nám prezradia, kde ide práve do tuhého. O aktuálnej situácii v Gothame nás informuje miestne rádio Gotham FM.



(aj podľa screenshotov) jasné, že hra sa opäť oblečie do vkusného Unreal Enginu 3. Nebojte sa, hoci to artworky naznačujú, Rocksteady nemá v pláne hru namočiť do čisto čierno-bielych farieb, avšak temnejšiemu prostrediu sa aj tak nevyhneme. Začali sa šíriť dokonca informácie, že sa premýšľa nad implementáciou pohybových zariadení a podpory 3D. Tvorcovia túto myšlienku nezavrhlí, ale nie je to ich prioritou.



očakáva príchod bývalej Batmanovej spoločníčky Oracle, ktorá ho v Arkham Asylum informovala o Jokerovom postupe, vyvedieme vás z omylu. Oracle je totiž nezvestná a jej úlohu prevezme Batmanov známy Alfréd. Tešiť sa môžeme aj na ľadového pána Freezeho, avšak o ňom sa zatiaľ zaryto mlčí. Časom sa hádam dozvieme viac aj o ďalších charakteroch, ktoré netopieriemu mužovi skrížia cestu. Nechajme sa prekvapiť.

Súboje sme v minulom diely doslova milovali a podľa slov autorov, si ich budeme užívať aj v pokračovaní, v ktorom sa dočkajú mnohých

Prvé zmienky o technológiách, ktoré plánujú hru poháňať, na seba nenechali dlho čakať a už dnes je nám

Batman: Arkham City vyzerá úžasne! Ak sa mu podarí svojimi kvalitami predbehnúť predchodcu, môžeme sa tešiť na ešte lepší komiksový zážitok. Ako vidno, autori sú riadni tajnostkári a detaily okolo pomerne chaotického deja si stále nechávajú len pre seba. Pošuškáva sa, že sa dočkáme pasáží, v ktorých prevetráme Batmobile alebo stále viac o co-ope. Jedinou chybičkou na kráse je dátum vydania, ktorý sa stanovil až na jeseň 2011. Pokým nás ale budú tvorcovia kŕmiť novinkami zo sveta Batmana, tak ten rok čakania nejako predsa len vydržíme.





## Fable III

**Platforma:** Xbox360, PC

**Autor:** Daniel "LordDan" Hujko

**Vaša zem vás potrebuje. Albion sa zmieta pod vládou egocentrickej a narcistického kráľa Logana, ktorého vôbec nezaujímajú jeho poddaní. Teda vlastne zaujmajú, najmä v momente, keď prestanú platiť dane. Kráľ Logan túži len po dvoch veciach – po moci a peňiazoch. Ste ochotní sa postaviť Loganovi a vyvolať revolúciu? Ak áno, vitajte vo svete Fable III.**

Už po tretíkrát nám Peter Molyneux, jeden z najväčších géniov hernej tvorby, a jeho Lionhead Studios servírujú ich akčné rpg z pohľadu tretej osoby. A ako už býva zvykom, má Peter veľké vízie o tom, čo nám hra všetko dovolí. Ono je otázka, čo z toho všetkého sa nakoniec podarí splniť, ale budme optimisti. Jedna vec, ktorú hra nakoniec nesplní, aspoň nie v dátum vydania, je podpora projektu Kinect. Pohybové ovládanie, ktorého je Peter Molyneux veľkým zástancom, bolo zrušené, pretože sa nesprávalo podľa jeho predstáv. Nie je však vylúčené, že časom sa podpory Kinectu hra dočká. Ešte jedna zlá správa pre fanúšikov série Fable. V jednom z posledných interview sa Peter Molyneux vyjadril, že Fable III bude zatiaľ poslednou časťou série. Vylúčil tiež, že by po dokončení trojky začal práce na Fable IV.

Dost' však bolo zlých správ, poďme sa pozrieť bližšie na hru. Niečo o deji som naznačil už v úvode. Hra sa tentokrát bude odohrávať asi 50 rokov po Fable II a hrdina, ktorého bude hráč ovládať, je potomok hrdinu práve z druhého dielu Fable. Aby to bolo ale o niečo zaujímavejšie, hrdina z predchádzajúcej časti mal potomkov dvoch. Jeden z nich je hráč a druhý je už spomínaný kráľ Logan, ktorý vládne Albionu prísnu rukou. A tak hlavný quest prvej polovice hry bude zvrhnutie kráľa Logana, ktorý zaslepený mocou peňazí, zmenil aj vzhľad celého Albionu. Technologický pokrok zavítal aj do miest tohto kráľovstva a z pokojných mestečiek a dedín sa stali temné miesta zahalené do tieňa komínov a dymu z nich stúpajúceho. Tam kde to v minulých častiach série hýrilo farbami, tu čakajte temnejšie kulisy a v meste budú vládnuť hlavne odtiene šedej.

Revolúcia však nie je len tak niečo, čo by sa dalo spraviť lúsknutím prstov. Na zvrhnutie kráľa potrebujete priazeň bežného ľudu a tú si získate len tak, že im budete pomáhať s bežnými vecami, s ktorými im ich nenávidený Logan

nepomôže. Budete tak hľadať stratených ľudí, banditov, ktorí ohrozujú bezpečnosť ľudí v dedine a mnoho ďalších úloh. Fable je špecifické aj tým, že úlohy môžete plniť po dobrom alebo zlom. Toto ostáva zachované aj tu, otázka je, ako sa budú vyrovnávať obyvatelia Albionu s tým, že ich hrdina je na odvrátenej strane. Pravdepodobne to ale vplyv na priazeň, ktorú potrebujete, nebude mať vplyv, aj keď samotní ľudia z vás budú mať hrôzu. Opäť to ale nebudú len vaše činy a rozhodnutia, ktoré ovplyvnia to, ako vás bude ľud vnímať. Dôležitý je aj váš výzor, vaše oblečenie a zbrane. Ak trestáte každú krivdu na sedliakoch, bude vaša postava symbolom kalokagatie, ak sa naopak radi pridáte k rabovaniu a vraždeniu, budete stelesnením diabla. Ak sa vám svojimi činmi podarí získať dostatočnú podporu ľudí, revolúcia sa môže uskutočniť a z vášho hrdinu a z vás sa stane pán celého Albionu. A tu je opäť možnosť sa rozhodnúť či budete dobrým panovníkom, alebo budete pokračovať v stopách kráľa Logana a jediné, po čom túžite je zlato a moc. Musíte ale počítať s tým, že to, ako spravujete svoju zem, sa odrazí aj na jej vzhľade. Pokiaľ znie váš kráľovský prídomok Dobré srdce, bude Albion znovu rozkvítať, hýriť farbami a ľudia budú mať vo vás silnú dôveru. Ak však od samotného počiatku inklinujete k prídomku Hrozný, úpadok mestečiek a dedín bude naďalej pokračovať a nakoniec, ktovie, možno neostanú ani poddaní.

Inováciou by mal prejsť systém bojovania a aj grafické užívateľské rozhranie. Aj keď sa autori vyjadrili v tom zmysle, že boli spokojní so systémom boja z Fable II, je načase, aby ich boje boli dramatickejšie a lepšie zapamätateľné. Tomu má dopomôcť vylepšená grafické spracovanie súbojov, hudobný doprovod a zmeny v kúzlení. Po novom, má hráč ihneď po získaní nového kúzla možnosť, vykúzliť jeho najvyšší stupeň, ale pôjde mu to veľmi pomaly. Samozrejme so zvyšovaním svojej magickej sily a úrovne bude vykúzlzenie silných kúziel trvať stále kratší čas. Zaujímavou novinkou je aj tzv. spellweaving, táto schopnosť umožní hrdinovi nosiť naraz dve rozdielne kúzelnícke rukavice. Použitím oboch rukavíc naraz vznikne nový efekt. Takýchto kombinácií by sa v hre malo objaviť celkom 20, čo už je pomerne slušné číslo na vyblázenie sa na nepriateľoch. Poslednou zatiaľ známou novinkou, ktorá sa týka boja, by malo byť morfovanie zbraní. Na začiatku by všetky zbrane mali vyzeráť štandardne, ale po čase by sa mali začať meniť a odrážať tak štýl, akým hrdina postupuje svetom. Niektoré zbrane budú morfovať hneď, u iných bude treba

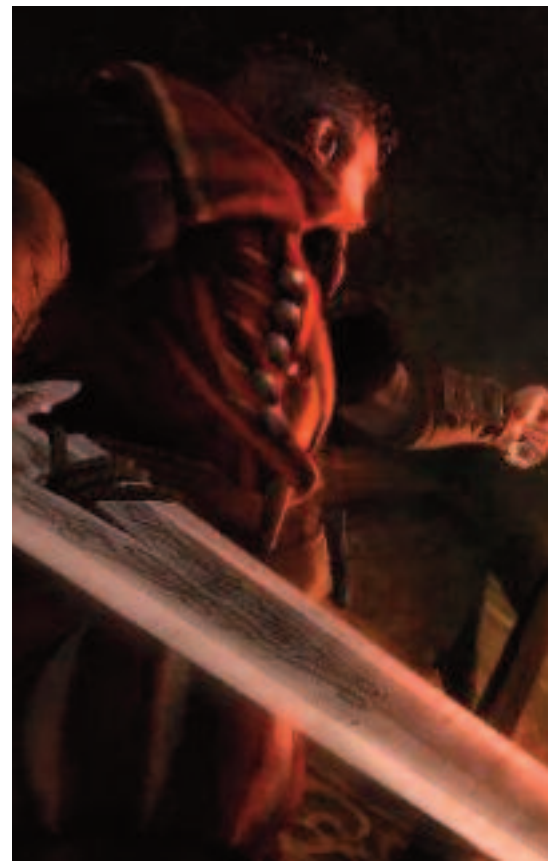


splniť určité úlohy a až po ich splnení sa začne zbraň meniť.

Grafické užívateľské rozhranie sa mení z pôvodného 2D do nového 3D. Záplava textov, ktorá bola v minulých častiach už je minulosťou. Po stlačení jedného tlačidla sa razom ocitnete vo vašich komnatách, kde na vás už čaká komorník Jasper (dabuje ho John Cleese z Monty Python). Tieto komnaty nahrádzajú menu, takže tu nájdete všetko. Bude tu všetko oblečenie, ktoré si môžete kedykoľvek zmeniť. Okrem toho tu bude aj zbrojnica, tá samozrejme obsiahne všetky vaše zbrane, magické predmety a modifikácie. Hra má obsahovať aj pokladnicu, v nej by mal hráč možnosť pozrieť si všetky svoje úspechy a skontrolovať stav zlatých mincí. V pokladnici by mala byť kôpka s mincami, ktorá rastie, alebo sa znižuje, podľa aktuálneho stavu vášho konta. Keďže potrebujete podporu ľudí, je nutné s nimi aj nejakým spôsobom interagovať. K tomu poslúži, okrem klasickej konverzácie, aj nový systém dotykov. Hrdina by tak mal mať možnosť potriasť si pravicou s inými ľuďmi, pri úlohe odprevadiť nejakú osobu, môže túto osobu chytiť za ruku a pomaly ju viesť, ale taktiež ju môže zdrapiť za golier a na miesto určenia ju doslova dotiahnuť. Zaujímavý určite bude aj systém vládnutia nad krajinou. Ako kráľ by hráč mal riešiť veci banálne, aj veci týkajúce sa politiky a vojny. Je tak dosť možné, že k vám prídu dvaja roľníci s baranom a každý bude tvrdiť, že je jeho. Dôležité je správne nastavenie daní tak, aby aj vlk bol nažraný a aj koza ostala celá. Ale to už záleží len na hráčovi, veď poddaní sú na to, aby platili, tak ich budeme zdierať aj o posledný dukát. Celá krajina bude vaša a fantázii sa medze nekladú.

Dôležitým prvkom hrateľnosti bude, tak ako aj v minulosti, kooperačný mód hrania. Avšak zmena je v tom, že hrať môžu dvaja hrdinovia, tí si môžu pomáhať pri questoch, mali by používať rovnaké vybavenie a mal by sa dať aplikovať na hrdinov aj nový dotykový systém. Hráči hrajúci spolu môžu pokojne uzatvoriť aj manželstvo a mať deti, dokonca sú prípustné aj homosexuálne zväzky a adopcia detí. Takže ideálna hra pre manželov, partnerov a podobne.

Fable III je ambiciózny projekt, tak ako býva u Petera Molyneuxa zvykom. Ten sa netají tým, že očakáva 5 miliónov predaných kópií a láka hráčov na veľký a otvorený svet a mnoho ďalších vecí, ktoré som tu spomínal. Dúfam teda, že nás Lionhead nesklame a pripraví nám aspoň nateraz viac ako dôstojné ukončenie série Fable. Majitelia X360 sa dočkajú už 26. októbra, pc-čkári si však musia počkať až na rok 2011, pretože práve pred pár dňami bolo toto odloženie ohlásené.





## Mafia 2

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

**Mafia II má v mojom indexe očakávaných hier, ako jedna z mála, jedenást' bodov z desiatich a tak, keď sa naskytna príležitosť zahrať si pár vybraných kapitol, neváhal som, prerušil prázdninovú pohodu, zbalil najnutnejšie veci a vyrazil do svojho druhého domova, do Prahy. V sídle spoločnosti Cenega už na mňa čakal počítač s vysnívaným obsahom. Nakoniec ale onen počítač nevydržal nápor môjho hrania a jeho grafika sa porúčala do večných lovišť. Nedostal som tak príležitosť zahrať si celý obsah tejto novinárskej verzie, avšak väčšiu časť som si vyskúšal a tak vám môžeme priniesť svoje prvé dojmy z hrania.**

Verzia, ktorú som hral, bola anglická s tým, že lokalizácia by sa mala objaviť už v demo verzii, ktorá vychádza už 10. augusta. Hrateľné boli štyri kapitoly z rôznych častí hry, takže sa tu objavila len malá spojitosť v deji. Musím priznať, že Mafia II v angličtine, aspoň pre mňa, nie je to pravé orechové. Pre neznalých situácie by som ešte rád dodal, že Mafia II žiadnym spôsobom nenadväzuje na prvý diel. Tým pádom žiaden Tommy Angelo, hlavnou postavou druhej časti mafiánskej série bude Vito Scaletta, ktorého život budete žiť asi 15 hodín herného času. Ďalej je tu ešte jeden malý rozdiel od prvej Mafie, a síce ten, že dej už nie je vyrozprávaný retrospektívne, ale žijete v prítomnosti.

No a teraz sa konečne pozrime na samotnú hru. Prvou hrateľnou kapitolou bola kapitola druhá s názvom Home Sweet Home. Tu sa to všetko začína. Píše sa 8. február 1945 a Vito sa vracia domov, do Empire Bay. Toto mesto musel núteno opustiť, keď on a jeho priateľ Joe Barbara spáchali nepodarenú bankovú lúpež. Vito dostali a mal na výber, buď basa alebo vojnový front. Vybral si front a teraz sa vracia domov na krátku dovolenku, pričom na stanici ho čaká jeho priateľ Joe. Vito nechápe, ako Joe vedel o jeho príchode, ale po tom, čo ho posadí do nablýskaného auta a chváli sa, čo všetko má, začína aj Vítovi dochádzať, že Joe sa nezmenil a stále sa pohybuje na druhej strane zákona, kam láka aj Vito a pomôže mu zariadiť papiere, aby už nemusel späť do vojny. Následne sa zoznámime aj s matkou a sestrou Vito. Tie nám príbeh ďalej rozvíjajú, na jednej strane stojí matka, ktorá nechce, aby sa Vito dal zasa dohromady s Joeom, no na strane druhej, ako to už býva v týchto ťažkých časoch, je nedostatok financií.

Každému je asi jasné, že táto voľba má tak jasného víťaza.

Druhá kapitola je stále len také zoznamovanie sa s hrou, čo však treba hre vytknúť je fakt, že tutorialové úlohy bežia aj v momente, keď sa s vami Joe rozpráva a je náročné sa naraz sústrediť aj na rozprávanie a aj na plnenie úloh ako je práca s kamerou a podobne. Naučíme sa základné pohybové akcie, prácu s minimapou, následne aj ovládanie auta. Po novom už nie je možné zvoliť manuálne radenie rýchlostí, ale je možné si vybrať chovanie auta. Je tu mód normal a mód simulácie. Pokiaľ si zvolíte mód normal, čo je v preklade arkádové nastavenie, tak auto nie je problém udržať na ceste a vôbec spraviť akúkoľvek jazdeckú chybu je náročné. Na druhej strane v simulačnom móde sa už auto chová úplne inak, navyiac sa táto kapitola odohráva v zime, takže všade je napadaný sneh a cesty sú pomerne klzké. Autá sú tu rýchlejšie a lepšie ako v prvej časti Mafie a tak pri simulácii vás vo veľkej rýchlosti a prudkej zákrute nečaká nič iné ako krásny dlhý šmyk. Pri hraní som radšej volil simulačný mód, pretože zábava a napätie v momente, keď vás prenasleduje policajné auto po namrznutých cestách, je skutočne na vrchole. Čo sa týka áut, vylepšený bol aj ich deštruktívny model. Pri nárazoch sa auto deformuje, sklo sa rozbíja, plechy ohýbajú, nárazníky sa strácajú, kufor sa z ničoho nič otvorí a podobne. Napriek tomu všetkému sa mi auto ani pri mnohých tvrdých nárazoch a strelbe nepodarilo zničiť úplne, vždy ostalo pojazdné. Pokiaľ vám niektoré z poškodených vozidiel prirástlo k srdcu, nemusíte zúfať, stačí zájsť do servisu, kde vám auto nielen opravia, ale v prípade, že po vás ide polícia, je možné zmeniť farbu auta a jeho poznávaciu značku. Navyiac je možné v servise kúpiť aj nejaký ten tuning na vašich tátošov. Všetko samozrejme za príslušný obnos peňazí. Tu sa však nevyhnem drobnej kritike. Niektorí z vás ma možno nazvú detailistom, ale na minimape sa zobrazujú len autá polície, ostatné autá okolo vás na minimape nevidíte. Netušíte tak či vám vo vysokej rýchlosti z bočnej ulice náhodou neskríži dráhu iné vozidlo a vedzte, že vodiči v Empire Bay občas predpisy neriešia. Druhou vecou je obmedzovač rýchlosti, niekedy nevyhnutná vec, no pokiaľ si ju zapnete, zastavíte a vystúpíte, automaticky sa vypne. Keď potom do auta nasadnete opäť a vyštartujete, nestačíte sa diviť, že pútate pozornosť polície, ale to je skutočne len detail.

Ďalšie zoznámenie je boj zblízka a neskôr aj strelba. Najskôr sa bližšie pozrieme na pästné súboje. Pri ovládaní pomocou klávesnice a myši platí, že slabý úder je ľavé



myšičko, silný úder pravé a kryt je medzerník na klávesnici. Okrem týchto základných úderov sú možné rôzne kombá, napr. tri kliknutia na ľavé myšičko alebo dve na pravé. Pokiaľ sa vám podarilo vášho súpera dostatočne „unaviť,“ na záver mu môžete ušetriť ukončovacím úderom. Hra sa prepne do cut scény, v ktorej Vito definitívne uspí nepriateľa kopom do tváre alebo iným obdobným úderom. Ohľadom strelby nie je žiadne prekvapenie, namieriť a vystreliť, to dokáže každý. Po novom je možné automobily zničiť jediným dobre miereným výstrelom do nádrže, auto tak okamžite exploduje. So strelbou však súvisí systém krytia v prestrelkách. Ten je novinkou, stačí stlačiť ctrl a Vito sa okamžite kryje za prekážkou. Avšak záleží na tom, z čoho daná prekážka je, keďže absolútna väčšina predmetov v hre je zničiteľná. Papierové krabice prestrelí prvá guľka, drevené predmety vydržia už viac a kto by čakal, že za betónovým stĺpom mu bude najlepšie, bude prekvapený, keď mu na oboch stranách, po pár zásahoch, začne ten betón ubúdať. Pokiaľ sa skrývate za dlhšou prekážkou, je možné pozdĺž nej bezpečne kráčať, prípadne na rohu prejsť a pokračovať ďalej. Ďalšou dôležitou vecou, ktorú musíte zvládnuť, je otváranie zámkov. To prebieha v podobe minihry, tá sa vám zobrazí v pravom hornom rohu v podobe troch západiek, tie postupne zdvíhate a hľadáte správnu polohu, ktorú vám hra sama označí tak, že daná západka zozelená, následne stačí odomknúť a pokračujete druhou a potom aj treťou západkou. Otváranie zámkov je dôležité na kradnutie áut, ale pokiaľ ste z nejakého dôvodu v časovej tiesni, existuje aj jednoduchšie riešenie, stačí rozbiť okno a v aute ste za pár sekúnd.

Aby ste sa v hre nestratili, sú určité cieľové dvere alebo predmety v hre zvýraznené od ostatných, odpadáva tak nepríjemné blúdenie v niekoľko poschodovej budove, v ktorej je dvadsať dverí, alebo neprehliadnete predmety pre vás dôležité, bez ktorých nie je možný ďalší postup. Hra bude obsahovať aj vedľajšie misie, budú dobrovoľné a ich plnenie, prípadne neplnenie, nebude výrazným spôsobom zasahovať do deja, či samotný dej rozvíjať. Ich plnením si však môžete zarobiť slušné peniaze, tak prečo to nevyskúšať. Nelegálne činnosti zákonite priťahujú pozornosť polície a tá po vás môže vyhlásiť pátranie. O pátraní a prenasledovaní už som niečo málo spomenul vyššie. Novinkou je, že polícia nepátra len po vozidle s určitou poznávacou značkou. Túto situáciu vyriešite v servise kúpou novej značky, avšak polícia môže pátrať aj po konkrétnej osobe. V tomto prípade nestačí výmena auta, je potrebné navštíviť predajňu s oblečením a zmeniť svoj outfit, ktorí je samozrejme taktiež za určitý balík peňazí. Niekoľkokrát tu už padlo slovo peniaze. Mafia II nám prináša možnosť disponovať peniazmi a využívať ich na rôzne účely. Niektoré už som spomenul, napr. oprava auta, výmena značiek, tuning auta, kúpa nového oblečenia. Hra ale obsahuje aj iné možnosti míňania peňazí, je tu obchod so zbraňami a bary, kde je možné utrácať peniaze za chľast a ženy, taktiež môžete navštíviť auto predajne, v tých nájdete špeciálne kúsky, ktoré na ulici nie sú, takže je len na vás, ako svoje peniaze miniete a akým smerom sa bude uberať váš bohémny život.

Čo sa týka umelej inteligencie, musím

spomenúť chovanie šoférov ostatných áut. Ich chovanie v prípade, že sa nachádzate v ich jazdnej dráhe, je naprogramované vždy rovnako, úhybný manéver doľava. V momente, keď krížite dráhu oproti idúcemu autu čo i len kúskom vozidla, vodič toho auta to strhne do vášho pruhu a nasleduje tak nepríjemná zrážka často vo veľkej rýchlosti. Často to je skutočne v momente, keď to absolútne nečakáte. Umelá inteligencia protivníkov mi však vo väčšine situácií prišla na slušnej úrovni. Nepriatelia sa snažia kryť za rôzne predmety, ale pravdou je, že občas neúčelne stoja nekrytí a sú tak ľahkým cieľom. Niekedy nastáva typická situácia, kedy nepriateľ beží do úkrytu avšak vás zbadá skôr, než tam dobehne, okamžite sa zastaví, kryt si nehľadá a snaží sa vás zabiť. Taktiež nepriatelia bežiaci priamo proti hlavni vašej zbrane sa tu našli. V každej z hrateľných kapitol som sa zoznámil s niekým novým. Postupne sa prepracovávate od tých malých rýb k tým veľkým. Na začiatku hry spoznáte Giuseppeho, to je dealer zbraní a u neho zoženiete asi všetky dostupné zbrane, druhý pán na holenie je Mike Burski, automechanik, majiteľ šrotoviska, takže je jasné, že u neho budú končiť kradnuté autá, za ktoré vám na začiatku vcelku slušne zaplatí. A tak je to aj v ostatných kapitolách, stále niekto nový. Z ostatných hrateľných kapitol len niečo naznačím, aby som neprezrádzal dej hry. Druhá hrateľná kapitola je piata kapitola hry s názvom Buzzsaw. Ide o pomerne akčnú misiu, v ktorej si schuti zastriete a nebude chýbať ani guľomet MG42. Tretia sa dala hrať v poradí deviatu kapitola, jej názov znel Balls and Beans. Táto misia je naopak o krytí a plížení sa, ale o akciu tiež nebude nuda. K poslednej hrateľnej kapitole



som sa však nedostal, keďže vyvrcholili technické problémy s počítačom.

V predchádzajúcich pár odstavcoch som zhrnul novinky, ktoré hra prináša a dojmy z toho, ako sa hra hrá. Ale Mafia II robí excelentnou hrou niečo viac. Je to skvelá atmosféra, ktorú na vás mesto dýchne, zvlášť v úvode, keď je pod nádielkou snehu, ľudia chodia po uliciach, bežne sa stane, že sa pošmyknú a vidíte, ako sú na zemi, taktiež nehody, keď to šofér na ľade neubrzdil. Na vernosti pridáva aj interakcia NPC postáv, ktoré Vito pozná, hneď pri príchode domov ho osloví majiteľ malého obchodíku, ktorý musel zavrieť a dá sa s Vitom do reči. To známe trúbenie našťvaných vodičov na vás, keď blokujete premávku, výkriky chodcov, v momente, keď si spravíte výlet autom po chodníku a začnete ich ohrozovať. Úžasná je aj dobová hudba, ktorá vám hrá z rádia a ktorej tempo sa mení podľa situácie v hre. Keď vás naháňajú policajti alebo nepriatelia, hrajú vám skladby vo svižnom tempe. Výrazným prvkom Mafie je samozrejme príbeh, ktorý vyzerá byť vcelku hutný, prepletený rôznymi zvratmi, zradami a podobnými nekalými vecami, ktoré sú v podsvetí a živote bežné. Grafika je skutočne krásna a prepracovaná, modely áut potešia každého obdivovateľa týchto veteránov. Hra obsahuje veľké množstvo filmových scén, ktoré samotné majú trvanie viac ako dve hodiny a výborne napomáhajú k zvyšovaniu už tak dobrej hernej atmosféry. Myslené v tejto hre je aj na tie najmenšie detaily.

Mafia II, tak ako každá iná hra, však nie je dokonalá, no nemá k nej ďaleko. Samozrejme obsahuje nejaké chybičky, ale žiadnu, ktorá by kazila

výborný dojem z hry. Trošku zamrzí, že tentokrát sa celý dej bude odohrávať v meste, nečakajú nás tak výlety na opustené farmy, športový okruh, letisko a podobne, všetko to bude v betónovej džungli. Ozývajú sa kritické hlasy na to, že do hry je zakomponovaná hromadná doprava, no nie je možné ju využívať. Kvôli detailnosti a dokonalosti hry by to mohla obsahovať, ale reálne si myslím, že túto možnosť využíva pramálo hráčov a tento „nedostatok“ väčšina asi ani nepostrehne.

Niektorí hráči určite postrehli problémy, ktoré nastali so zberateľskou edíciou pre PC, tie sa nakoniec objavujú len na určitých trhoch, každopádne na lokalizovanú zberateľskú edíciu môžeme zabudnúť. Avšak podľa našich najnovších informácií by sa na našom lokálnom trhu, čo je Česko, Slovensko, Poľsko a možno aj Maďarsko, mala objaviť špeciálna edícia. Kedy to bude a aký bude jej obsah sa nám žiaľ zatiaľ nepodarilo zistiť. K hre boli oznámené už aj dva doplnky v podobe DLC, jedno bude dostupné na všetky platformy, teda PC, XBOX 360 a PlayStation 3, to bude mať názov Jimmyho vendeta. Druhé DLC Jimmyho zrada sa objaví ako exkluzivita na PlayStation 3 a malo by byť dostupné v deň vydania hry, teda 27. 8. v našich končinách.

Napriek technickým problémom, ktorého moje hranie sprevádzali, som si hranie užíval, hra ma nenudila, práve naopak som čakal, ako sa bude dej vyvíjať ďalej. Otázkou pre mňa ostávajú kritickejšie hodnotenia, ktoré hra dostala v západných častiach planéty. Osobne si myslím, že Mafia II je viac ako dôstojným nástupcom prvého dielu a získa na svoju stranu

všetkých svojich fanúšikov. Silný príbeh a výborná atmosféra amerického mesta v povojnovom období majú niečo do seba. Index očakávania tak ostáva stále vysoko a už sa tešíme, keď vám prinesieme recenziu plnej hry.



# Starcraft II

## The Wings of Liberty

Platforma: PC

Autor: Richard „gulath“ Bojničan

*Blizzard má, čo sa týka vývoja hier jednoduché pravidlo. Oznámený termín je len veľmi ľahko orientačný, a „it will be finished, when it's done“. Takže reálne hra vyjde kludne s ročným alebo dlhším oneskorením. Starcraft je legenda. Blizzard je legenda. Starcraft II je nový kráľ strategických hier, ktorý konečne zosadí pôvodný Starcraft z pomyselného trónu. Toto sa predsa vie už niekoľko rokov...*

Úprimne, veľmi som sa tešil, že idem písať recenziu práve na takúto legendárnu hru. Predsa len, je to svojim spôsobom česť, že niekde bude práve pri takejto LEGENDE napísané aj moje meno. Čakanie na legendu spôsobilo, že som si začal uvedomovať, čo som si vlastne na seba zobral. Idem písať o hre, od ktorej každý očakáva, že bude dokonalá. Ja som schopný zotrieť hru za nie najväčšie chyby. Okrem toho mám ťažké srdce na "Blizzny" s tým čo urobili z World of Warcraft, ktorý už nehrám. Hm... Tak možno z toho bude nakoniec kontroverzná recenzia a budem prvý čo nebude v extáze.. Ale veď uvidíme... Nič nám už nebráni tomu, aby sme sa pozreli na zúbky ďalšej hre od Blizzardu.

Prvý odstavec môže preskočiť každý, čo hral Starcraft a Broodwar. Je to zaujímavé, ale čakanie na Starcraft II bolo také dlhé, že vyrástla minimálne jedna generácia hráčov. Celých 12 rokov trvalo kým prišli krídla slobody a na nich priletel Jim Raynor. Preto, ak sa nejakým omylom stalo, že ste pôvodný Starcraft nehrali, tu sú základné informácie. Je to strategická hra v reálnom čase, kde zúria boje medzi tromi úplne odlišnými rasami. Jednou z nich sú ľudia (terrans), ktorí sa vzbúrili proti područiu zo strany obyvateľov pôvodnej zeme a založili nové kolónie na Mar Sara. Druhou rasou je hmyzia kolónia Zergov, ovládaná jedným vedomím. Treťou je starobylá a vyspelá rasa Protossov, ktorých technologický pokrok je tak ďaleko, že sa javia voči ľuďom ako magické bytosti. Hra za každú frakciu je úplne odlišná, vyžaduje úplne inú stratégiu a napriek tomu sú jednotlivé rasy veľmi vyvážené. To sa napokon ukázalo práve pri multiplayer hre, kde dodnes Starcraft vládne ako najlepšia strategická hra.

Toľko k úvodu. Blizzard sa tentokrát držali zlatého pravidla, ktorého by sa asi mali držať všetci. Ak niečo funguje, neprerábaj to. Preto sa aj v Starcrafe II stretne s pôvodnými tromi rasami, ktorých výzbroj a jednotky sú trochu modifikované, ale v zásade sa dá povedať, že princípy ako aj herné mechanizmy sa takmer vôbec nezmenili. Teda ak ste čakali nejaký dramatický posun v hraní Starcraftu, vaše očakávania nebudú naplnené. A to je len a len dobre. Skutočne je fajn, že Blizzard neprekopali celý systém úplne od základov, ale skôr jemne doladili nejaké drobnosti, vyrobili nový engine hry, upravili grafický výzor jednotiek, urobili novú kampaň, nový príbeh, nový batlenet, nový systém achievementov a to by tak asi bolo všetko. Okrem toho sa hra rozdelila na tri. Tentokrát si zahráme iba za Terranov a príbeh ako aj misie za Zergov a Protossov vyjdú ako samostatné celky. Dokonca to vyz-



#### CMC-660 Heavy Combat Suit

The firebat suit contains a volatile mix of gasses that seep into the operator compartment. This may explain why firebat personnel are almost universally resocialized criminals or psychotic pyromaniacs.

Perdition flame throwers spew combusto-plasma at enemy targets. The plasma easily seeps into gaps in zerg armor. Smaller zerg creatures are literally cooked alive inside their own skins.

"Fire washes the skin off the bone and the sin off the soul. It cleans away the dirt. And my mamma didn't raise herself no dirty boy."

-Franko Tildon, widely credited as the first fighting firebat, reformed mass-murderer.

Back

erá, že budú samostatne hrateľné, takže to nebudú datadisky, ale naozaj plné hry za plnú cenu. Zdá sa to málo na „novú“ hru za relatívne vysokú cenu? Poďme sa teda na to pozrieť.

Príbeh Starcraftu nadväzuje tam, kde pôvodne skončil datadisk prvého dielu. Jim Raynor, zatrpknutý bývalý vodca revolty je vyhlásený za piráta, dokonca je vypísaná odmena na jeho hlavu. Tu prichádza jeho bývalý parták Tychus s ponukou, aby si privyrobil nejaké tie drobné na kávu, alebo teda v prípade Jima, skôr whisky (nie, toto naozaj nie je Jim Beam). Po splnení pár misií sa zrazu vyroja zergovia a Jim ako správny kladný hrdina nemôže nechať ľudstvo na pospas hmyzej rase. Začína teda bojovať, i keď je neustále svojim arcinepriateľom Mengskom označovaný za teroristu. Príbeh sa celkom pekne vyvíja asi do polovičky, kde už je každému úplne jasné ako skončí. A posledné dve animácie sú buď pomsta americkej gýčovitosti, alebo páni z Blizzardu stratili jemnosť a povedali si, že to jednoducho musí ísť na max. V mojom prípade sa to blížilo k zvracaniu. Ten príbeh sa dal spracovať krajšie s menším pátosom a bolo by to ok. Kampaň je postavená skutočne zaujímavou. Jednotlivé misie sa na seba príliš nepodobajú, všade je nejaký prvok, alebo osviežujúci nápad. Rovnako sa nám postupne odkrývajú nové jednotky a páni z Blizzardu si dali tú námahu, aby všade vymysleli jednu –

dve vetičky, kde práve Jimov technik tento nový výstrelok technológie získal. Pri misiách sa jednoducho nudiť nebudete. Ich obtiažnosť je diskutabilná. Na prvých dvoch nastaveniach sa hra dá prejsť pomerne rýchlo. Hard a Brutal sú v podstate prípravou na to, čo vás čaká v multiplayeri, ale naozaj iba prípravou... O dĺžke hry na Normal hovorí jeden z achievementov, ktorý získate za to, že ju prejdete do 8 hodín čistého herného času. Hra nám ponúka celkovo 25+1 misií. Tá +1 je tajná a dá sa získať len v prípade splnenia špecifickej podmienky v misii Media Blitz.

Herný mechanizmus a logika zostávajú verné svojmu predchodcovi. Neexistuje žiadna víťazná jednotka, ani jednoznačne víťazná stratégia. Armádu treba balansovať tak, aby sme úspešne využili slabé miesto v súperovej hre a prenikli tak jeho obranou. Lahko sa to hovorí, ale v opačnom prípade sa môže stať, že pošleme obrovské množstvo jednotiek zbytočne do útoku, pretože jednoducho neprejdú súperovou obranou. Samozrejme nastali aj zmeny. Niektoré jednotky, ktoré poznáme z prvého dielu v tomto dieli vôbec neuvidíme. Niektoré, ako napríklad medičky, uvidíme len v single play kampani, no a pribudli aj úplne nové jednotky, ako napríklad Viking, čo je letecká jednotka schopná transformácie na pozemnú. Takže dokáže útočiť podľa aktuálnej podoby na nepriateľa ako vo

vzduchu tak aj na zemi. Žiadne obrovské zmeny nás teda nečakajú, ale tie drobnosti čo sa pomenili upravili už aj tak perfektne šľapajúci motor Starcraftu na dokonale funkčnú mašinu, ktorá je snáď na úrovni Perpetuum Mobile. Pri hernom mechanizme musím ešte spomenúť dve veci spojené so singleplayerom. Prvou z nich je upgradovanie. Za každú misiu dostaneme odmenu v podobe peňazí. Tie môžeme investovať do vývoja jednotlivých jednotiek, či budov, alebo na nákup žoldáckych skupín, ktoré sa dajú neskôr v hre privolať. Peňazí samozrejme nie je dosť na to, aby sme nakúpili všetko, preto je treba sa rozhodnúť, čo je podľa vás výhodnejšie, alebo zaujímavejšie. Každopádne to pridáva hre na hrateľnosť, a ak ju aj budete hrať znova, zmenou upgradov to môže byť vlastne dosť odlišná hra. Tá druhá spomínaná novinka je výskum a vývoj. V niektorých misiách vieme získať špeciálne body vývoja, či už v oblasti Zergov alebo Protossov. V oboch prípadoch vždy po nazbieraní 5 bodov sa dopracujeme k miestu vo výskume, kde sa rozhodneme ktorý z dvoch aktuálne dostupných upgradov chceme. Samozrejme, vyberieme si vždy iba jeden z nich, a teda prichádzame k ďalšej možnosti obmeny hry pri hraní znova (celkovo by som povedal, že Starcraft II má replayabilitu väčšiu ako Diablo II).

Samostatnou kapitolou noviniek sú achievements. Blizzard sa už pri World



of Warcraft naučil, že ľudia sú súťaživí. Tak prečo im okrem možnosti zahrať si Starcraft priamo proti sebe, neposkytnúť ďalšie možnosti ako sa predvádzať pred ostatnými? No a práve na to sú achievements. V mojom prípade spôsobili, že už pri začiatku som niektoré misie hral niekoľko krát po sebe, len aby som získal všetky, ktoré boli v nej dostupné. Potom neskôr som si uvedomil, že aj tak to budem hrať znovu na Hard, tak som s tým prestal, ale je to jedna z vecí, ktoré ma pri tejto hre udržia dlho. Okrem singleplay achievementov máme aj multiplayer, či coop play, takže je na čom pracovať. Jednoducho je to síce drobnosť, ale poteší, že máme dôvod si to prejsť ešte raz a skúsiť inú taktiku.

Multiplay a s ním spojený battle.net je kapitolou samo o sebe. Starcraft II je známy svojou vyváženosťou, takže ponúka každému rovnaké šance pri všetkých hrateľných rasách. Aktuálne síce všetci tvrdia, že Terrani sú tak trochu silnejší, ale to sa isto upraví blížkym patchom. Hra je priamo spojená s battle.net, takže aj pri spustení hry je nutné sa do neho nalogovať. Na jednej strane to dokážem pochopiť, pretože cez battle.net môžeme komunikovať s ostatnými kamarátmi, či už na WoW alebo v Starcrafe (áno, dá sa komunikovať z WoW do SC a naopak), na strane druhej je to komplikácia, keď práve nie sme online (i keď dá sa hrať aj offline), a samozrejme veľká komplikácia, keď z nejakého dôvodu chceme hru po prejdení predať (dajme tomu, že nechceme hrať multiplayer), tak jedine s battle.net kontom. Ako multiplayer máme niekoľko možností. Hrať spolu s kamarátmi proti rozlične nastaveným AI, hrať sám za seba v lige, alebo vytvoriť skupinku, a hrať proti iným skupinám v rebríčku na battle.net. Výborne spracované, jednoduché na pochopenie, vrátane možnosti odohrať si prvých 50 zápasov tak, aby sa nám nezaráтали body a my sme sa mohli adaptovať na reálny svet (verte mi, v single play sa na toto nepripravíte).

Graficky je SC II spravený vynikajúco. Prerobené 3D modely jednotiek sú skvelé, dokonca nie sú ani uniformné, ale napríklad na robotoch existuje niekoľko rozdielných nástrekov, takže vytvárajú dojem realizmu. Tiež by som

si svoje vozidlo upravil. Jednotlivé planéty na ktorých sa boje odohrávajú sú naozaj rozmanité, takže počas celého hrania neupadneme do nejakého grafického stereotypu, a budeme radi objavovať prostredie v ktorom sa ocitáme. Animácie medzi misiami, ktoré sú robené v engine hry sú takisto skvelo spracované a v závislosti od nastavenej úrovne detailov, vyzerajú od jednoducho po takmer úžasne. No a predrenderované videá z dielne Blizzardu sú odjakživa na PC známe ako jedny z najlepších. Stretnutie Zeratul s Keriganovou je jednoducho nádhera. Záverečné video je v porovnaní s ním len strúhatko na ceruzky... Hudba v hre je monumentálna. Skvelo dopĺňa samotné hranie, obsahuje množstvo orchestrálnych prvkov od dychových nástrojov (spomeňte si na zvuky Star Treku napríklad). Je natoľko skvelo zakomponovaná do hry, že samostatne ani nedáva význam. Jednoducho je to hudba k hre. Postavy sú nahovorené výborne. Kiež by si brali príklad v tomto ostatní tvorcovia hier. Profesionálny dabing dokáže pridať na atmosféru a zlepšiť aj slabšiu hru aspoň o stupeň. Takisto zvuky jednotiek, streľba zo všetkých zbraní... Po zvukovej stránke to snáď ani lepšie byť nemohlo.

Drobnosti. Tento odsek si dovoľím venovať niečomu, čo neviem zaradiť kamkoľvek inam v recenzii. Fakt maličkosti, ktoré potešia. V kantíne na lodi

toho sú tam aj reklamy. Skvelá reklama na iPistol ma naozaj dostala :) V kantíne je aj herný automat. Hra sa vola Lost Viking (pre tých mladších, dajte si do google Lost Vikings), je to klasická strieľačka, kde letíme vesmírom na raketke a strieľame všetko čo sa rúti na nás. Klikacie drobnosti, kde tu, ktoré dopĺňajú príbeh. Jednoducho sa tu niekto vyhrál na maličkostiach a je to vidno. Klobúk dolu.


Tak, a teraz aj nejaké tie záporné body. Ako som už písal, videá sú ku koncu prepchaté pátosom, príbeh je klasické kliše, ktoré sa použilo snáď už všade, pri ktorom sa zlomený alkoholik postupne stane záchrancom celého vesmíru, jednoducho mne toto neseďí. Druhá vec ktorá mi vadí sú výpadky achievement serveru. Vtedy aj keď nejaký dosiahnete, tak sa neuloží. Za to, že som zaplatil pomerne veľa peňazí za hru, by som bol rád, keby mi na nej fungovalo všetko.

A to je už naozaj všetko priatelia. Doteraz som nenapísal takto dlhú recenziu a stále mám pocit, že by som mal pokračovať a popísať toho čo navyiac o všetkom. Jednoducho Starcraft II je dôstojným nasledovníkom svojho predchodcu. Stojí naozaj aj za tie peniaze ktoré od vás budú pýtať v obchode a naozaj to vyzerá, že bude čo hrať až do doby kým vyjde príbeh za stranu Zergov. Ja osobne už teraz viem, že si ho kúpim v deň vydania.



je jukebox, ktorý obsahuje niekoľko pesničiek. Vždy nejaká hrá, ale vy sa môžete rozhodnúť a klikaním naň si vybrať tú, ktorá sa práve vám páči. V telke bežia správy, kde komentátori komentujú aktuálne dianie. Okrem

HODNOTENIE		9.5
Platforma:	PC	
Výrobca:	Blizzard	
Distribútor:	Activision	
Multiplayer:	áno	
Lokalizácia:	nie	







# Monkey Island 2

**Special Edition: LeChuck's Revenge**

**Platforma:** PC **Autor:** Michal "MickTheMage" Nemeč

*História počítačových hier nie je príliš dlhá. Avšak i pri ich relatívne krátkej existencii už stihli dať svetu niekoľko skutočných klasík. Nie nadarmo sa počiatku (a v podstate i celému priebehu) 90-tych rokov niekedy hovorí aj zlaté obdobie počítačových hier. Je to obdobie, v ktorom vzniklo a formovalo sa najviac žánrových klasík. Pred nejakým časom si to uvedomili aj v spoločnosti LucasArts, ktorá má vo svojom portfóliu nejednu klasickú adventúru z tohto obdobia.*

**Nový pirátsky kabát...**

Nadišiel čas obnovy, oživenia starých herných klasík. LucasArts patrili k jednej zo spoločností, ktoré udávali tempo a vytvárali „štandardy“ klasických point-n-click adventúr. Pravda, vedeniu chvíľu trvalo než si uvedomili aké poklady skrýva ich archív. Možno musel dozrieť čas a digitálna distribúcia. Avšak to nie je v tento moment tak podstatné. Podstatný bol pokus (test trhu) o obnovené vydanie prvého Monkey Islandu. Prekreslená grafika, na novo nahraná hudba, skrátka oživená stará klasika so zachovaním všetkého čo ju robilo originálnou. Môže stará hra – i keď reštaurovaná – v dnešnej dobe uspieť? Nuž, pokiaľ by sme mali brať na vedomie nárek a presvedčenie nostalgikov – staré hry boli lepšie ako sú tie dnešné – tak potom nebol dôvod na neúspech.

**Kdesi v Karibiku...**

Guybrush porazil legendárneho ducha piráta LeChucka a samozrejme sa tým náležite všade chváli. Akurát, akosi mu to nikto neverí. Kto vie prečo. Avšak nebol by to Guybrush, aby sa opäť nedostal do nejakých problémov. Nebol by to Monkey Island, keby mu nešiel po krku LeChuck. Opäť živý...tak trochu. Poďakovať sa za to môže práve Guybrushovi. Vlastne, ak by sme sa pustili do hlbšej analýzy príbehu Opičieho ostrova, zistili by sme, že Guybrush a LeChuck sú dva základné kamene celej ságy. Je to príbeh Guybrusha a LeChucka. Jeden bez druhého by nemohol existovať.

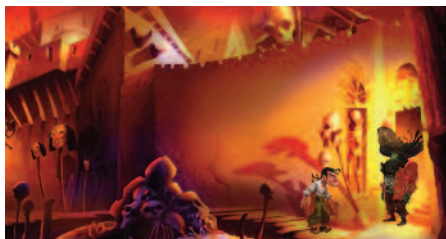
Je to starý príbeh, ale natrený do nových farieb. Doslova. Klasická grafika v nízkom rozlíšení prešla kompletnou rekonštrukciou (napriek tomu i tu ostáva možnosť prepnúť si hru do pôvodného vzhľadu a rozlíšenia). Povedal by som, že v prípade druhého dielu o niečo vydarenejšou, než v prípade prvom. Novinkou (pre druhý diel) sú kompletne nahovorené dialógy s pôvodným obsadením. Teda v prípade Monkey Islandu, ak sa hovorí o pôvodnom obsadení, je tým myslené obsadenie tretieho dielu série a jeho ústrednej trojice Dominic Armato (Guybrush Threepwood), Earl Boen (LeChuck) a Alexandra Boyd (Elaine Marley). Treba dodať, že i tu podávajú výborný výkon a Dominic Armato sa snáď pre Guybrusha narodil.

**Ron Gilbert, dámy a páni!**

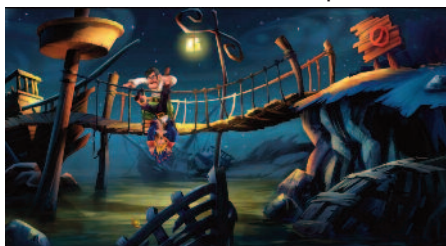
Ťažiskom celého diela sú klasické adventúrne postupy – riešenie hádaniek, vedenie divokých rozhovorov a cesto-



vanie po podivných karibských ostrovoch. Všetko zabalené do absurdného humoru Rona Gilberta a jeho bratov v zbrani Tima Schafera (Day of the Tentacle, Full Throttle, Brütal Legend) a Dava Grossmana (Sam and Max).



Nachádzame sa v kritickom bode, kedy by bolo dobré napísať čosi o "sadnutí" humoru. Pravda je, že nie každému jednotlivcovi podobný štýl humoru sadne. Takého človeka mi je potom ľúto, pretože príde o neskuutočnú dávku zábavy a absurdných situácií. Úprimne, pre niekoho môže byť bez nápovedy hra aj orieškom. Pamätníci istotne dodnes spomínajú na kombináciu banánu, opice a čo



potom s ňou. Iste, v logike nášho sveta nemá takýto postup miesto, avšak vo vnútornej logike hry to funguje. Vráťane nutnosti prejsť si všetky ostrovy, keďže riešenie jedného problému nie je viazané na jedno miesto. Avšak remake je i v tomto ohľade

maximálne ústretový k novým, mladým hráčom a tí majú k dispozícii „hint systém“, ktorý im pomôže v ďalšom postupe. Zlepšením prešiel i nový systém ovládania. Preč je neustále otváranie menu ako v remaku prvého dielu. Autori sa poučili a rovnako pripravili možnosť ponechať si zapnutý dabing v klasickej verzii hry.

#### Gate dolu a iný humor...

Napokon je tu ešte jeden zaujímavý



bonus - povestná čerešnička na torte. Komentár autorov podobný tým z filmových DVD. Všetci traja podozrivý sa zišli, aby spôsobom svojim vlastným okomentovali obrazovky, či situácie sa na nich odohrávajúce (hra vám naznačí ikonou, kedy je možné spustiť komentár). Je skutočne radosť týchto pánov počúvať, i keď občas sa nám trochu utrhnú z reťaze a potom...nuž, potom to tiež stojí za to :-). Áno, svojim spôsobom sú ako neriadené strely, ale to je len dobre. Všetky komentáre sú i príslušne otitulované, takže

neprídete o jediné slovo.

Monkey Island 2: Special Edition - LeChuck's Revenge je výrobným remakom, ktorý dokazuje, že výborná hra nedokáže zostarnúť ani v dobe kedy hernému trhu vládnu 3D akcelératory. Výnimka, ktorá potvrdzuje pravidlo alebo potvrdenie nostalgického názoru, že sa v minulosti tvorili lepšie hry? To už necháme na individuálne posúdenie.

**DanKanFan PS.:** Hra vyšla aj na iPhone a iPad, pričom na iPade sa jedná o skutočne kvalitné prevedenie. Výborná a jemná grafika doplnená dotykovým ovládaním prináša starú legendu aj pre nových hráčov.

#### HODNOTENIE

Platforma:	PC, iPad, PSN, Xlive
Výrobca:	LucasArts
Distribútor:	LucasArts
Multiplayer:	nie
Lokalizácia:	nie

# 9.5



## Super Mario Galaxy 2

*Dobrý deň, moje meno je Mario a prišiel som vám opraviť to prasknuté potrubie. Óoo, ale moja spolubývajúca sa práve sprchuje, to nevedí, ja počkám...*

Mario je späť! Áno je to tak, už je tu opäť zas a znova, je tu príbeh z inštalatérova. Farebný svet v hrsti, nirvána šialenosti a farebných variácií besnejších ako na rómskom kroji, ktorá by aj farboslepému ukula zrak do normálu. Že som sa pomiatol? Možno, ale táto galaxia naozaj stála za to.

O tom, že sa korpulentný inštalatér Mario vracia na konzolu Wii s pravidelnosťou hraničiacou s východom slnka nemusíme vôbec pochybovať, avšak jeho menej tradičná galaktická podoba sa zatiaľ dostala iba do druhého dejstva. Prvá časť Super Mario Galaxy si svojho času vyslúžila obrovské ovácie za nekonvenčný prístup k hrateľnosti a obrovské množstvo nápadov, ktoré táto hra do arkádového systému priniesla. Preto po oznámení pokračovania sa zraky fanúšikov právom zaostrili a zostali v napätí a očakávaní. A čoho sa nakoniec dočkali? Výbornej hry, ktorá opäť nesklamala a predvádza plejádu zábavných nápadov, ktoré sa z nejakých nejasných príčin rodia iba v hlavách japonských dizajnérov.

Na začiatku hry sa stane niečo nečakané.... Hehe nie, teraz si z vás robím srandu, ak ste totiž čakali niečo iné ako klasické Mario klišé, kde je na začiatku unesená princezná Peach. Tak vám odporúčam okamžité liečenie z ťažkej naivity, ktorá by mohla byť v budúcnosti pre vás smrteľná. Takže ešte raz. Princeznú Peach unesie opäť raz a znova strašlivý Bowser, ktorý však tento krát nabral až intergalaktické rozmery. Čo iné tak zostáva nešťastnému inštalatérovi, ako nasadnúť do vesmírnej lode a vydať sa naprieč šialenou galaxiou milú princeznú opäť zachrániť (že jej to už nie je trápne). Základná premisa hry je tak jasná, lietame na skutočne pozoruhodnej vesmírnej lodi po galaxiách a na jednotlivých planétach sa snažíme zachraňovať hviezdičky. A prečo hviezdičky? Pretože ak sa nám podarí zachrániť bandu hviezdičiek patriacu jednej veľkej hviezde (nie, nejedná sa o Michaela Jacksona), tak nám pomôže dostať sa za Bowserom aby sme mohli zachrániť tú nešťastnicu princeznú.

Ak je príbeh infantilný a detský, pričom grafika mu zdarne sekunduje, tak hrateľnosť a celkové prevedenie detské rozhodne nieje. To čo autori predvádzajú sa dá s kludom nazvať arkádová extáza. Znalým prvej časti je už určite jasné, čo môžu od tejto hry čakať. Pre tých, ktorí sú však touto sériou nepoľúbení len v skratke. V Super Mario Galaxy 2 budete behať, lietať, jazdiť, vŕtať, plaziť sa, plávať, plachtiť, pretekať, hrať sa s gravitáciou, strieľať, rozbiť, skákať atď. Je toho skrátka ohromné množstvo. Toto všetko zažijete počas putovania galaxiami, kde navštívite rôzne druhy planét. Niektoré sú veľké, niektoré zasa úplne maličké, no a niektoré sú aj 2D. Skrátka, je zbytočné tu vymenovať všetko čo vás v hre čaká, pretože je toho naozaj obrovské množstvo.

V každom levely musíte nájsť hviezdu s ktorou sa musíte vrátiť na svoju loď, vďaka čomu sa na mape posuniete





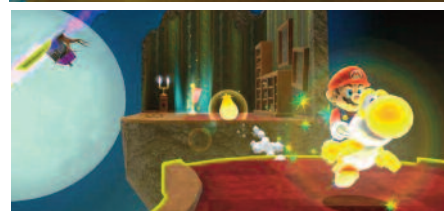
ďalej a získate nejakú novú schopnosť. No na niektorých planétach nestačí nájsť iba jednu hviezdu, ale úspešne sa tam schovávajú aj ďalšie, čiže sa rozhodne občas oplatí vrátiť a nájsť aj skrytú cestu, ktorú vám môže uľahčiť nová schopnosť získaná chvíľu predtým. Na vašej púti vám budú pomáhať aj rôzne podivné individúá a samozrejme aj starí známi priatelia ako dinosaurus Yoshi, ktorého si môžete osedlať, rozkošný mráčik, ktorý vás vynesie do nebies, či verný kamoš Luigi.



Vizuálna a zvuková stránka hry sú kapitoly samé o sebe. Farebnosť a uletenosť jednotlivých levelov a postáv sú na úrovni fantázií účastníka Woodstock festivalu, ktorý si svoj pobyt vylepšil rôznym množstvom holotropných látok. Páni v Nintende musia byť veľkí fanúšikovia húb a rozhodne tým nemyslím dubáky :) Taký farebný karneval, aký sa vám bude odohrávať na obrazovke, to len tak niekde nevidíte. Samozrejme grafike zdatne sekunduje aj hudobná a zvuková zložka hry. Tá je zložená zo starých melódií a motívov, ktoré už poznáme

dlhé roky, či úplne nových skladieb vytvorených len pre túto hru. Čiže aj táto časť je zvládnutá na jednotku.

Z celej tejto situácie mi tak vyplýva, že druhé pokračovanie Super Mario Galaxy je momentálne skutočne ultimátnym arkádovým dobrodružstvom, ktorému sa ani zďaleka nič nevyrovná. Naprieč platformami sa v podstate nenachádza arkáda, ktorá by v nápadoch a prevedení dosahovala tejto hre aspoň po členky. Či ste dieťa alebo drsný dospelák, každého táto hra preverí a rozhodne si myslím, že nesklame. Tento titul je totiž z kategórie, ktorá predáva aj samotné konzoly.



<b>HODNOTENIE</b>		<b>9.5</b>
<b>Platforma:</b>	Wii	
<b>Výrobca:</b>	Nintendo	
<b>Distribútor:</b>	Nintendo	
<b>Multiplayer:</b>	áno	
<b>Lokalizácia:</b>	nie	







niach) a druhým základným pravidlom je trénovať ich – po svete sa potuluje množstvo trénerov, ktorí sú síce „čaroví“, ale aspoň po prehre ochotne prispievajú na zbierku na nákup potrebných Pokéballov. Svet Pokémonov si



v hre žije svojim vlastným osudom a síce lokácie a mestá sú rovnaké, zápletky v nich sú iné. Samozrejmosťou sú „štadióny“ (či ako sa to prekladá v našich končinách), kde bude hráč vyzývať šampiónov na urputné boje. Nintendo DS síce mikrofón má, ale samotný boj nebude prebiehať na prekríkaní sa – zabudnite na kultové hlášky „Volím si teba Pikaču!“ alebo „Použi bleskový útok“ a taktiež ani Pokémoni nebudú kňučať, výskať ani písať. Celá interakcia prebieha prostredníctvom tlačítok alebo stylusu, aby sa staré babky v MHD nefakali infantilným výkrikom. Ale predstava

kričiacej osoby a pískajúceho čohosi v jej rukách je skutočne dokonalá.

Samotné boje prebiehajú na ľahy, každý Pokémon sa môže naučiť až 4 „útoky“, pričom jeden môže zraňovať, druhý môže uspávať a tak ďalej. Celý herný systém je komplexnejší, keďže Pokémoni spadajú do rôznych kategórií a vo vzájomnom porovnaní je niečo na niečo efektívne alebo neefektívne. Predstavte si kameň papier nožnice, umocnite to na 10tu a približný dostanete približný obraz, ako funguje bojový systém. Podstatou je, že je zábavný a výborne navrhnutý – hráč potrebuje budovať svoju zbierku Pokémonov a trénovať ich, lebo inak sa ďalej nepohne. Samozrejme, funguje aj cesta jedného ultra-silného Pokémona, ale to je iba pre padavky, skutočný tréner musí pochopiť a poznať všetkých Pokémonov!

Na začiatku sme si povedali, že Soul Silver (resp. Heart Gold) je remake pôvodnej Silver a Gold verzie. Okrem pôvodného obsahu (t.j. opäť sú k dispozícii Johto a Kanto regióny) sa nová verzia dočkala zopár drobných zmien a rozšírení. Pribudlo Safari, ktoré bolo v starých hrách rozostavané a pribudla aj špeciálna aréna s množstvom minihier. Najväčšou novinkou je však špeciálne zariadenie, tzv. Poké Walker, ktoré na prvý pohľad vyzerá ako dávno vyhynutá detská hračka – Tamagotchi. Do Poké Walkeru je možné transportovať jedného Pokémona a chodiť s ním na „vychádzku“ a chytať iných Pokémonov. Celé zariadenie funguje na princípe merača krokov a tie pred-



stavujú virtuálnu energiu, ktorou sa platí za možnosť chytať Pokémonov atď. Celkovo je to o tom, vyhnať deti von na prechádzku, ale reálne to zopár šikovných jedincov zneužije na uľahčenie samotnej hry – Pokémon sa v Poké Walkeri trénuje a získava skúsenosti. Stačí chvíľu triasť rukou a voilá....



Suma sumárum ponúka Pokémon Soul Silver (a Heart Gold) veľkú porciu zábavy. Technológie za 10 rokov prešli veľký kus a tak modernizovaná Silver a Gold verzia zaujme lepšou grafikou a väčšími možnosťami na kooperáciu s ostatnými hráčmi (Internet, milé deti, Internet!). Herný systém je bezchybný, svet roztomilý a čiastočne infantilný a samotný obsah oprášeny, vylepšený a rozšírený. Čo si viac priať? Snáď len živého Pika-pika-čúúúúúúúúúúúú.



## HODNOTENIE

<b>Platforma:</b>	DS
<b>Výrobca:</b>	Game Freak
<b>Distribútor:</b>	Nintendo
<b>Multiplayer:</b>	áno
<b>Lokalizácia:</b>	nie

9





# All Points Bulletin

Platforma: PC

Autor: Roman "JC" Kadlec

*Hovorí sa, že dobrý nápad predáva. Pravdivé tvrdenie, ktoré logicky vyzýva k experimentovaniu – skúsme spojiť viacero dobrých nápadov dokopy. Mnoho titulov si už na tomto princípe vylámalo zuby, mnoho však uspelo. All Points Bulletin si bohužiaľ zaradíme do prvej kategórie...*

Pokiaľ ste situáciu okolo APB nesledovali, vedzte, že ide o kombináciu GTA a MMORPG. Po niekoľkohodinovom testovaní však môžeme povedať – súdruhovia z Realtime Worlds spravili chybu (keby len jednu!) a výsledok na to tvrdo doplatil. Koncept možno fungoval na papieri, v realite však zlyháva najmä vďaka prílišnému stereotypu a žiadnemu reálnemu posunu vpred. A taktiež aj kvôli zlému prepojeniu dvoch dobrých nápadov. I keď otázkou ostáva, dalo by sa to spraviť lepšie?

Aby sme sa dostali ku konkrétnym faktom. Keď sa povie GTA, čo si pod tým človek predstaví? Niekomu to nepovie nič (hry a noviny ignorujúci spoluobčania), niekto sa chytí za hlavu, zamkne do skrine a nervózne bude očakávať útok malých šialených hráčov s palicami v rukách (hry ignorujúci spoluobčania, získavajúci vedomostnú obrodu z bulváru) a niekomu sa vybaví výborne spracovaný a s humorom a nadsádzkou podaný príbeh z mafiánskych kruhov (bežný hráč), pričom sa ešte chvíľu myšlienkami zastaví pri rozlohe herného sveta, možnostiach a zábavnosti hry. Vývojári z Realtime Worlds si však pri slove GTA predstavia život pouličného gangstra, ktorý behá z miesta A na miesto B a bezmyšlienkovito všetko ničí, alebo sprejuje. Pri slove „príbeh“ odmieta poslušnosť, čoho výsledkom je absencia tohto základného prvku. Namiesto toho dostávame možnosť hrať za druhú stranu, ale život policajta je prakticky o tom istom – akurát je zákonom chránený. A o tom to celé je – policajť naháňa zločinca a zločinec robí bodrel = obe skupiny sa stretnú a strhne sa prestrelka. Nič menej, nič viac a jednotlivé frakcie majú zastúpenie iba z rady hráčov.

Na rovinu povedané – All Points Bulletin v otázke hrateľnosti zlyháva. To čo fungovalo v GTA tu nefunguje, keďže sa totožné princípy a zadania opakujú. Príbeh by sme hľadali zbytočne, celej hre chýba nosná myšlienka a všeobecné povinnosti možno charakterizovať krátkym spojením „prijat' úlohu – dobehnúť na miesto – umrieť“. Tí šikovnejší hráči možno prežijú, ale vzhľadom k nie príliš veľkej popularite možno rozdeliť obyvateľov herného sveta na dve skupiny – naivní nováčikovia a hardcore fanúšikovia. Prvá menovaná skupina nevie, čo od hry očakávať a tí druhí si už zvykli, vytrénovali sa a teraz si krátia čas zabíjaním nováčikov. Nováčikov to samozrejme frustruje, keďže stereotyp so sústavným umieraním nie je žiadna sranda. Totiž, tu sa prejavuje ten MMORPG element – postava síce priamo neleveluje, ale opakovaním stereotypných úloh si sprístupňuje lepšie vybavenie v podobe silnejších zbraní, lepšieho brnenia atd. Ako keby vo WoWku nabehol lvl80 s epickými predmetmi na lvl60 so základným vybavením od obchodníka. Možno trochu prehánam, ale tak to reálne funguje.

Technické spracovanie taktiež nedosahuje bohvieaké



kvality. Modely postáv sú pri tvorbe kvalitne spracované, vo veľkom – malom svete sú však rozmazané a nevyknú. Úrovne (cháp tri zóny) sú nadizajnované v niektorých miestach veľmi „extravagantne“ a celkovo nepôsobia príliš realisticky. Najzábavnejší prvky z celej hry má však názov animácie – poskakovanie postáv a najmä vysadenie z rozbehnutého auta – to sme tu ešte veru nemali a aj komik by sa rozplakal. A to som nezačal hovoriť o fyzike áut! Zaujímavo pôsobí aj spracovanie herného sveta, ktoré je, ako už bolo spomenuté, na tri rôzne zóny. Nie sú nijako prepojené a vôbec spolu nesúvisia, pričom jedna slúži ako Pokec zóna s možnosťou úpravy postavy a kupovania „noname šmejdov“ oblečenia od Číňana. Zvyšné dve zóny sú klasické PvP lokácie – pre istotu to spomeniem ešte raz, All Points Bulletin neponúka nič iné, iba PvP akciu, ktorá, aby bola trochu usmerňovaná, je prezentovaná vo forme úloh pre obe strany. Mimochodom, v každej PvP lokácii môže byť maximálne 40 hráčov a veru – dvakrát veľké nie sú.

Množstvo odomykateľných bonusov, achievements, medaily, špeciálne zbrane – to všetko je pekné, ale iba málokto prekusne stereotypnú hrateľnosť, ktorá zaútočí už od prvých minút. Reálne, to čo hráč zažije počas prvej polhodiny reálne odzrkadľuje, čo bude robiť v nasledujúcich X hodinách, kde X je priamo úmerné od hráčovej trepezlivosti. Škoda, stačilo dať celej hre nejakú nosnú myšlienku, možno príbeh, možno väčšiu rôznorodosť, všetko by ste však v APB márne hľadali. Aj napriek tomu dokáže niekedy pobaviť a motivovať k

ďalšiemu hraníu – podobné úkazy sú značne výnimočné a prejavujú sa najmä počas psychického vyčerpania zo strany hráča. Základné pravidlo, že bezmyšlienkovité strieľanie upokojuje, platí aj tu. Aby som však len nekriticizoval, zopár vecí možno aj pochváliť – soundtrack je fajn a okrem toho herného je možné importovať aj vlastné mp3ky (a stretnúť v hre aj slovenského hip-hopera, ako sa mi minule pošťastilo). APB síce v sebe zahŕňa určité prvky MMO, mesačné platenie poplatkov však nie je nutné – nová hra so sebou prináša 50 predplatených hodín a väčšina hráčov reálne skončí skôr, ako si kvótu vyčerpá. Pokiaľ by niekto chcel hrať ďalej – dajú sa kupovať herné hodiny, alebo platiť mesačné poplatky, výber je len na hráčovi.

Vo výsledku je All Points Bulletin jedným veľkým sklamaním. Na papieri vyzerala predstava GTA v MMO svete zaujímavo, avšak výsledný produkt nefunguje a celá GTA zložka sa obmedzuje na stereotypné boje policajtov s gangstermi. Množstvo odomykateľných vecí a bonusov je fajn, avšak kto ich bude zbierať, keď samotné hranie je nuda? A taký pekný obal tá hra má, toľká škoda, toľká škoda...

## HODNOTENIE

<b>Platforma:</b>	PC
<b>Výrobca:</b>	Realtime Worlds
<b>Distribútor:</b>	EA
<b>Multiplayer:</b>	MMORPG
<b>Lokalizácia:</b>	nie

# 5



## Crackdown 2

Platforma: Xbox360

Autor: Branislav "chinaski" Hujo

**Letnú uhorkovú sezónu, náhle preťal blesk z čistého neba vo forme Xbox 360 exkluzivity Crackdown 2. Oplatí sa za vysvedčenie ťažko zarobené euríky vyhodit' na túto hru? Čítajte ďalej.**

Najprv dovoľte jeden úplne nemierny a nemorálny povzdych herného recenzenta. Recenzovať hry nie je žiadny med. Teda vlastne, je, keď prídete za šéfredaktorom s širokým úsmevom na tvári nastavíte svoju, len pre tento účel, špeciálne umytú ruku, aby vám on do nej blahosklonne vložil titul, ktorí od neho už pár týždňov vypytujete, otravujete ho s ním a píšete mu kvôli nemu smsky, ktoré vďaka našim skvelým operátorom aj tak prídu o mesiac neskôr. Horšie je keď za šéfredaktorom prídete a vidíte, že široký úsmev na tvári má on. Vtedy viete, že do dobrovoľne-nasilu nastrčenej ruky dostanete niečo, čo v tom lepšom prípade nebude úplný prepadák, v tom horšom to je titul, ktorý nechceli recenzovať ani najneobľúbenejší rodinný príbuzní najneobľúbenejšieho redaktora (týmto nenarážam na to, že na tento portál píše aj moj brat!). Nuž keď mi náš šéfredaktor so širokým úsmevom podával Crackdown 2 veru napadlo ma všeličo, hlavne keď prvý diel nepatrí zrovna k titulom, ktoré by sa zaradili do mojej imaginárnej poličky nezabudnuteľných hier. Bohužiaľ pre mňa, pravidlo o úsmeve nášho najvyššieho sa zasa raz potvrdilo. Ale dosť plkania nezmyslov o ťažkej práci recenzenta, šak hrá hry zadarmo, často aj pred ich vydaním a ešte mu za to aj platia.

10 rokov uplynulo od toho času, kedy mocná Agentúra porazila všetky gangy v Pacific City. Desať rokov by obyvatelia mesta mohli dýchať slobodne, čerstvý vzduch, vyznávať hodnoty Hippies a niesť ďalej odkaz detí kvetov. No mohli, ale nerobia a prečo? Lebo polovica z nich sú zombie a druhá polovica len čaká na to kedy splynie s prvou polovicou. A ako sa hovorí za všetkým hľadá ženu. Tentokrát za všetko zlé môže vedkyňa Catalina Thorn, ktorej sa pokojný život panej v domácnosti asi nezdal dosť dobrý a keďže politika Agentúry začala byť mierne arogantná, rozhodla sa vypočuť rebelské volanie svojho srdca a nastoliť v meste nový poriadok. A keďže je to žena išla na to sofistikovane. Najprv do ulíc mesta vypustila veľmi nebezpečný vírus, vďaka ktorému sa z obyčajných ľudí (nie Matovičových), stávajú vražedné monštrá, nie nepodobné zombie (tzv. Freaks). Tieto vyliezajú na povrch zásadne len v noci, pretože slnečné žiarenie im nerobí dobre na pleť. Pre teenagerov z Pacific City sa tak návraty z diskotiek stali adrenalínovým športom. Ani cez deň, ale nie je v meste pokoj. Diabolská pani Thornová totiž nenechala nič na náhodu a ani cez deň nedovolí ťažko skúšaným obyvateľom vydýchnuť. Podarilo sa jej, proti čoraz slabšej agentúre poštváť časť nespokojných občanov a vznikla protiváha agentúry, partizánska bunka s názvom Cell. Do bezútešnej atmosféry mesta vás skvele uvedie vcelku podarené intro hry, v ktorom vidíte, vybuchnúť bombu na tlačovke Agentúry a následný chaos v uliciach Pacific City. Žiaľ vedieť, že úvodné intro hry je jedna z mála vecí, ktoré ma na hre nebudú nudiť aspoň by som sa hneď na začiatok trochu opil. (Pite s mierou od 18 rokov!!!)



Následne vás hra prinúti zahrať si vcelku jednoduchý tutorial a vy máte možnosť vidieť ako sa hra zmenila oproti svojmu, tri roky starému, predchodcovi. Prvou vecou, ktorá ma vôbec nepotešila, bolo neustálne viac či menej násilné podsúvanie online funkcií hry. Áno viem, že mainstream si to vyžaduje a že je to teraz "trendy", ale keď sa mi x-krát počas preklikávaním sa k začiatku hry zobrazí možnosť pozvať priateľov do online hry tak ma to nas...rdí. Ale okej, mládež si snáď príde na svoje, ja som sa rýchlo prelúskal tvorbou postavy (na začiatku možnosť vybrať len zo 4 agentov) a tutorialom a už som štýlovo letiac v aute nad mestom pozeral na 10 ostrovov Pacific City poprepájaných širokými diaľnicami. Pravdupovediac v prvých momentoch hry som nevedel či nemá moja konzola nejaký problém s grafikou, lebo dvojka Crackdownu vyzerá, nepreháňam, "horšie" ako jednotka, i keď slovo horšie by som asi nahradil hrubšie a menej vyhladene. Mne to celé pripomínalo minuloročný Prototype, ak by ma niekto posadil len tak pred obrazovku a pustil toto bez toho aby som vedel o čo ide bez váhania by som povedal, že je to Prototype. Lenže celshadovaného Alexa Mercera tu nahradil celshadovaný bezmenný agent Agentúry, ktorý ako jeden z posledných prežívajúcich agentov musí pomôcť k znovunastoleniu poriadku v meste. A je len na vás ako sa k tomu dopracujete.

Po vzore sandbox hier môžete hneď od začiatku ísť kamkoľvek a robiť čokoľvek. Všetky úlohy máte sprístupnené na mape a len od vášho rozhodnutia záleží, ktorú úlohu si zvolíte za cieľ. Problém je, že hoci na rozdiel od minulého dielu sú úlohy variabilnejšie a neohrajú sa tak rýchlo, predsa len vydržia nenudiť len krátky čas. Po pár hodinách hry už sa budete do nich nútiť. Pritom spočiatku sa zdá, že hra ponúka prehrstie volieb a možností. Len sa k nim treba dopracovať a to už je ťažšie. Na to aby ste postrieľali všetku tú teroristicko-zmutovanú pakáž totiž nemáte na začiatku zbrane ani schopnosti. Na úplný úvod ste prakticky len tieň agenta, ktorým budete pri konci hry. Priestor na zlepšovanie máte v piatich základných vlastnostiach: sile, obratnosti, zbraniach, výbušnínach a riadení vozidiel. Spôsob vylepšovania vlastností je inak vcelku dobre vymyslený. Každú vlastnosť zlepšujete tak, že ju vaša postava jednoducho využíva a čím viac ju využíva tým viac sa v nej zlepšuje. Druhým spôsobom vylepšovania je hľadanie takzvaných orbov, ktoré vám vlastnosti vylepšia skokovo. Počet Orbov je úctyhodný, na najrôznejších miestach, ku ktorým sa najskôr musíte nejak dopracovať ich nájdete cca 925. Ale pozor viditeľných ich je len 625, tristo orbov autori niekde ukryli. Navyše niektoré sa dajú získať len pri kooperatívnom hraní, čo bola ďalšia z vecí, ktorá mi prišla mierne divná. Báť sa netreba ani toho,

že by ste si zlepšenie vlastností nevšimli. Ako príklad uvediem, že na začiatku váš agent ledva preskočí živý plot a pri konci už mu nerobí problém preskakovať budovy. Rovnako tak je to aj so silou. Spočiatku má chlapec agentský problém udržať v ruke zbraň, postupom času už po súperoch mece autá a iné na ulici sa voľne vyskytujúce haraburdie.

Keď sme už pri zbraniach poďme sa pozrieť, čím všetkým môžete čistiť ulice od hávede. Vrhánie predmetov som už spomínal. To by vás ale moc dlho nažive neudržalo. Preto vám spočiatku pomáhajú viacmenej konvenčné zbrane ako sú pušky, brokovnice a samopaly, postupne však svoj arzenál vylepšujete a po nejakých cca 8 hodinách už máte v rukách kanóny, ktorými netreba mieriť na nepriateľa, ale niekde do okolia stredne veľkej skupinky nepriateľov. Proti mutantom máte neskôr k dispozícii špeciálne UV zbrane, ktoré týmto svetlo neznášajúcim tvorom príliš nevoňajú. Len bacha agenti z organizácie Cell sú voči nim imúnni predsa len by ich bolo asi treba ožiarovať dlhšie, aby bola aspoň nejaká šanca na nejakú tú rakovinu kože. A na to čas nie je. A keď už vám skutočne tečie do topáok a náboje v zbrani tak zúfalo chýbajú, agent vie použiť aj vlastné ruky a nohy. Takáto férovka s mutantom je pritom celkom zábavná. Keď je ich však viac, odporúčam skúsiť iné využitie ňoh.

Spomenúť musím aj veľmi dobre vyriešený zameriavací systém. Ten funguje viacmenej klasicky, podržaním tlačidla sa kurzor presunie na najbližšie stojaceho nepriateľa. To je rovnaké ako v iných hrách. Rozdiel je v tom, že tu pohybom analógovej páčky ešte môžete nasmerovať náboje do určitých častí protivníkovho tela. Napríklad mu teda prestreliť nohy, alebo rovno odstreliť terorizmom poblúznenu hlavu. Pacific City je však príliš rozľahlé na to, aby ho zvládli prebrázditi unavené nohy drobného agenta. Na prepravu je preto lepšie využívať automobily. Tých je celkom slušný počet druhov, od športákov až po nákladné autá, ktorými je radosť prechádzať po skeletoch vašich nepriateľov. Ak vás nezaujímajú plnenie misií, autá vám poskytnú dostatok príležitostí na vyblbnutie. Či už sa rozhodnete pretekať, alebo autom riešiť problémy, ktoré nešli riešiť zbraňami.

No dobre, ale poďme sa mi pozrieť na to prečo napokon svieti na konci článku hodnotenie aké tam svieti. Nuž, kde začať, aha asi takto. Crackdown 2 je asi ideálna hra na "vyblbnutie sa" pár minút možno pár hodín s kamošmi cez LIVE si zastreľáme, "zabujachíme", ale potom čo? Mňa osobne nič nenútilo, aby som hru zapol aj na druhý deň, nehovoriac o treťom a ďalších. Príbeh? Ten sem dali asi len na to, aby sa to celé nejako nerozsy-palo do jednotlivých minisekcií hry. Je tak plochý, že hociktorá námatkovo vytiahnutá FPSka by v porovnaní s ním dostala ktorékoľvek intelektuálne ocenenie za hĺbku a a precítenosť deja. Hlavná postava (ak sa tak dá nazvať bezmenný agent) nemá žiadne charisma, ale vôbec, je to možno tým, že je prakticky nesmrteľný, ak ho "zabijú" jednoducho sa naklonuje o kúsok ďalej znova a ide sa. Za celú dobu môjho hrania som sa s ním nezžil a bol mi ukradnutý. O plochosti ostatných postáv, či už kladných, alebo záporných ani nehovorím. Nevieť či som zo starej školy, alebo ako to nazvať, ale hra bez deja a bez hrdinu, s ktorým sa dá aspoň trochu identifikovať a keď nie to, aspoň súcíť, je načo? Skutočne asi len na vyblbnutie, len potom takýchto hier nájdeme na internete tony a zadarmo. O umelej inteligencii napíšeme len jedno: Strašná! A je úplne jedno či je to AI spolubojovníkov, protivníkov, alebo úplne obyčajných nevinných ľudí.

Spolubojovníci sú prakticky nulovo efektívni. Protivníci sa aj skúšajú kryť, no ak spravíte neočakávane to, že sa rozbehnete priamo na ich úkryt, miesto toho, aby utiekli inam, len stoja a pozerajú na vás štýlom: "Hej čo robíš, toto nie je v scenári." Svoju sprostosť aspoň zakrývajú počtom. O obyčajných ľuďoch je škoda hovoriť, zásadne sa totiž pohybujú tam kde netreba. Buď v ceste vašich guľiek, alebo v ceste vášho auta. Ani by ma to neštvalo, nie som až taký ľudomil virtuálnych panákov, ale váš radca, alebo ako by som nazval hlas, ktorý vás smeruje vám za to vždy vynadá. Nech ide niekam. Najhoršia je však všadeprítomná nuda, ano na uliciach síce môžete rozpútať doslova pekelný masaker, lenže to pobaví maximálne trikrát. Keď idete pätnástykrát ničiť hniezdo mutantov tak už sa vám nechce, ani tridsiaty druhýkrát už sa vám nebude chcieť aktivovať UV bombu a vzápätí ju brániť, keď viete, že vás to čaká ešte minimálne dvadsaťkrát. Hra sa síce dá dohrať za celkom solídnych 20 hodín, ale poslednú tretinu už to buď dorazíte z povinnosti, alebo sa na to vykašlete lebo robiť stále to isté dookola jednoducho nemá čím zaujať.

Trend zjednodušovania už jednoduchého sa mi vôbec nepáči a Crackdown 2 je ho plný. Reči o tom, že sa hra na nič nehraje a všetko je jednoduché a zámerne také aké je, ma nezlomí. Táto hra je jednohubka, ktorá nemá čím zaujať. Trocha rozmyšľajúcemu jednotlivcovi, ktorý v hrách hľadá aj niečo iné, ako rýchle odreagovanie nemá čo ponúknuť. Nemá čím zaujať. Tí, ktorí si zakladajú na tom, že hra má byť masívne akčná, vysvietená, jednoduchá a netreba nad ňou rozmyšľávať, pokojne si k výslednému hodnoteniu pridajte 2,5 bodu. Crackdown 2 vás bude baviť, o to viac ak zoženiete kamošov a zahráte si kooperatívne v až 4 ľuďoch jednu kampaň. Ostatní to skúste na vlastné riziko, možno vás to chytí, možno nie. Ja dúfam, že tvorcovia hier v dohľadnej dobe zmenia uvažovanie o hrách.

## HODNOTENIE

Platforma: Xbox 360

Výrobca: Ruffan Games

Distribútor: Microsoft

Multiplayer: áno

Lokalizácia: cz titulky

# 5.5





# Monster Hunter Tri

Platforma: Wii

Autor: Richard „gulath“ Bojničan

*Chce sa Ti spať, viečka Ti oťažievajú a si čoraz unavenejší. Zaspávaš a Tvoje telo sa uvoľňuje. Púšťaš z ruky ovládače a odchádzaš k posteli... Zaspávaš.. Spíš... Pokiaľ tieto slová počujeme od nejakého hypnotizéra, je to ok. Ale pokiaľ ich na mňa vysielala priamo nejaká hra, je to prinajmenšom divné...*

Pred pár dňami som čítal povzdych jedného recenzenta, aké to je, keď sa mu do rúk dostane hra, pri ktorej sa šéfredaktor usmieva od ucha k uchu. Ja mám tú výhodu, že šéfredaktora zvyčajne nevidím, komunikujeme elektronicky, ale asi mi mohol byť podozrivý fakt, že na to, aby som zrecenzoval hru mi požičia svoje vlastné Nintendo Wii a ešte mi pribalí aj niekoľko hier aby som si pozrel čo vlastne také na Wii je. Mohol mi byť podozrivý, ale keďže Wii poznám ako konzolu kde je hlavne množstvo zábavných hier, tak samozrejme som čakal niečo podobné aj od Monster Huntera. No a dočkal som sa.

Monster Hunter Tri je v podstate tretí diel ságy, ktorého prvé dva boli na Playstation a tento pre zmenu expanduje na nové, zatiaľ neprebádané teritórium. V podstate by na tom nemuselo byť nič zlé. Wii prináša nové možnosti či už z pohľadu komerčného (úplne iné publikum), alebo z pohľadu samotných herných mechanizmov, čiže ovládanie, ktoré je zatiaľ veľmi odlišné od PS (ale Move sa už blíži). Okrem toho som žiadny z predchádzajúcich titulov série nehral, teda som pristúpil k hre s čistým štítom a podľho sa hrať a recenzovať...

Úvod do hry je priam bombastický. Nezvyknutý na takéto grafické prejavy na Wii som milo prekvapený čo všetko sa autorom podarilo vyťažiť z grafického čipu konzoly a nadšene sa vrhám do hry. Vyrábanie postavy je podobné ako v súčasných RPG, až na to, že vyrábame iba výzor, neupravujeme žiadne atribúty. Ale veď to je jedno, akčné RPG aj tak levelujú automaticky, tak čo (a kto by si chcel rozvíjať postavičku sám podľa vlastných predstáv? Kto by chcel byť individualista?). Začneme teda hrať. Pobežím po prvej dedinke, pokecám s pár ľuďmi a dostávam prvý quest. Cestou k jeho splneniu zabijem zopár príšer a hurá. Vraciam sa späť. Dostávam druhý quest, začínam sa dostávať do herného mechanizmu a chápať ako to celé vlastne funguje. Tretí a už som tu ako doma. Štvrtý, piaty... Hm... Niečo sa mi tu celkom nezdá... Desiaty... Chce sa mi spať... Ok, toto som trochu prehnal, prvý krát som zaspával už niekde pri treťom queste. Takže o čo vlastne ide. Monster Hunter Tri je jednoducho hra, ktorá plne potvrdzuje Nomen Omen. Je to hra o lovcovi monštier. Nečakajte žiadny premyslený príbeh, nečakajte žiadne dejové animácie. Jednoducho budete loviť monštrá. Buď kvôli potrave, alebo kvôli materiálu na nejaké opravy, alebo jednoducho preto, aby ste si mohli kúpiť či vylepšiť zbrane či brnenie. Načo? Aby ste mohli ísť zabíjať silnejšie monštrá a abyste mohli zbierať materiál na ešte silnejšie zbrane a mohli zabíjať ešte silnejšie monštrá a... Jednoducho je to o love monštier. Nič viac, nič menej. Nekonečný grind, pri ktorom sa mi aj Lineage 2 zdá ako MMORPG postavené na questoch. Mimochodom neviem či ste postrehli, ale naozaj som nepísal nič o tom, že by som dosiahol nejaký ďalší level. Tu nič také nie je. Len zbrane,



vylepšené zbrane a lepšie zbrane. A jo, zbrane sa ešte otupujú a treba ich kremienkom dobrúsiť, čo je tiež otravné.

Ok, takže samotná hra ako taká je nekonečne sa opakujúca. Poďme teda hodiť očkom na zvyšné prvky tejto multimediálnej polievocky. Grafiku



som už chválil v úvode a prekvapivo vyzerá celkom dobre aj počas celej hry. Možno to je len nezvyk, keďže doteraz som na Wii videl len hry s pomerne infantilnou grafikou (zato ale na rozdiel od tohto boli obrovsky zábavné), ale každopádne grafika hry ma zaujala a hodnotím veľmi pozitívne. Hudba je v hre takisto celkom pekná, atmosferická a dopĺňa prostredia v ktorých sa pohybujeme. Podstatne viac zamrzí úplna absencia nahovoreného slova a cyklické opakovanie pokrikov „hej“ „ha“ „hm“ a podobne, aj pri dialógoch s NPC. Takéto niečo by som čakal na NDS ale nie na veľkej konzole. Zase DVD nie je až taký malý nosič, aby sa tam niečo také nedalo dať, keby sa chcelo...

A ako sa to celé hrá? Otrásne. Ovládanie hlavnej postavy je podobne prepracované ako ovládanie vetroňa, ktorého pilot práve skolaboval. Totižto celý pohyb sa ovláda joystickom na

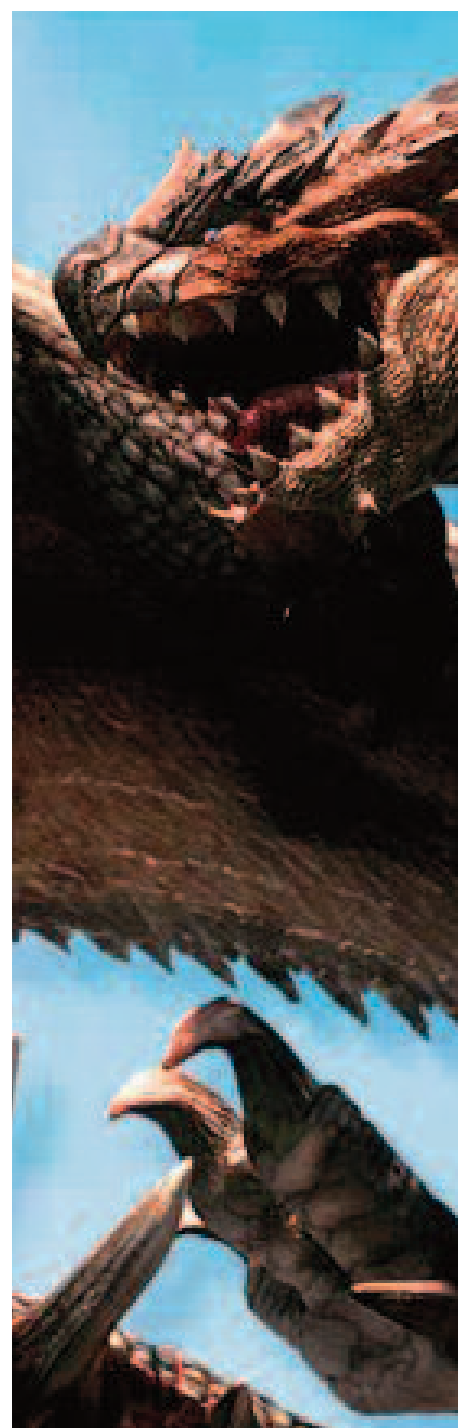
nunchuku. Kamera sa však automaticky neotáča, ale je nutné neustále mačkať tlačítko C. Je to celkom sranda, pretože pohyb sa vlastne odohráva po malých plochách a z nich vedú cestičky na iné malé plochy (niečo o rozmere polovice futbalového ihriska). Cestičky našťastie netreba prechádzať, stačí prísť na ich začiatok a zachráni nás obrazovka LOADING. Podobným spôsobom ako pohyb sa odohráva aj boj. Treba sa nejako otočiť smerom k nepriateľovi a potom stlačiť tlačítko pre útok, alebo mávnuť ovládačom. Oboje má rovnaký účinok. Pokiaľ medzitým nepriateľ práve neurobí nejaký pohyb, tak ho úspešne udieme. Čo je sranda, rovnaké problémy s nasmerovaním na mňa som pozoroval aj u nepriateľov, takže to pravdepodobne nebude chyba samotného ovládania, ale asi celého enginu. A hej, hlavný ovládač, ten čo je prevratný a iný ako ostatné v podstate používame na pohyb v menu a mačkanie tlačítok. Inak je úplne nevyužitý.

Ak to mám celé zhodnotiť, máme hru, ktorá má výbornú grafiku, celkom dobrú hudbu, nie príliš dobré zvuky, dosť slabú zábavnosť a katastrofické ovládanie. Ak trpíte masochizmom, alebo máte nutkanie dookola grindovať pretože vás to naozaj baví, hra pre vás môže byť skvelá. Ja osobne sa aj pri hodnotení držím Nomen Omen...

## HODNOTENIE

Platforma:	Wii
Výrobca:	Capcom
Distribútor:	Capcom
Multiplayer:	áno
Lokalizácia:	nie

# 3





# Alan Wake The Signal

**Temné sily v Bright Falls porazené? Ale kdeže! Zobud'te sa pán Wake, ideme spať!**

V prvom rade upozorňujem tých z vás, ktorí ešte nehrali Alan Wake, aby nečítali tento text, mohol by totiž obsahovať informácie uberajúce zo zážitku, ktorý na vás čaká pri zachraňovaní jednej manželky.



Ale dost' oficiálné, Remedy sa od začiatku predaja pôvodnej hry, netajili tým, že by chceli postupne vydať ďalšie DLC, ktoré by tvorili akýsi prequel k zamýšľanému druhému dielu. Po predajných (ne)úspechoch je síce druhý diel značne ohrozený, prvé DLC s názvom The Signal však uzrelo svetlo sveta. Temné zlo číhajúce v okolí Bright Falls má korene oveľa hlbšie ako si Wake myslel a tak sa zo záveru pôvodnej hry stáva len vstupenka do sveta ešte tajomnejšieho a temnejšieho akým je ten náš skutočný. Vlastná predstavivosť sa s Alanom tentokrát pohráva ako mačka s myšou a zatiaľ čo v pôvodnej hre si mohol byť, aspoň počas denného svetla ako tak istý, že je v bezpečí, tentokrát ani len netuší čo sa stane ak otvorí nasledujúce dvere. To čo je za nimi sa totiž mení pred vašimi očami hneď ako sa k dverám priblížite. Od začiatku pritom vy a aj samotný Alan pociťujete pocit silného Déja Vu, pretože na pohľad je všetko tak ako predtým. Ale skutočne len napohľad, stačí jedna malá odchýlka, jedno prekvapujúce stretnutie a Wake vie, že všetko okolo neho je len klam.

Vzápätí už opäť cítite, že zlo tu má navrch a bude sa s vami hrať, tak ako ono chce. Našťastie s úľavou zistujete, že váš sprievodca vás nenechá napospas vášmu bujnému podvedomiu, ale snaží sa vás prostredníctvom signálov viesť správnou cestou a tým zachrániť. Dobrou správou je, že koncept hry vrátane ovládania nechali Remedy zachovaný, takže úvod hry je ako stretnutie so starým známym, po pár chvíľach si vaše prsty obnovia pamäť a už poslušne skáču tak ako majú. Nemyslite si však, že Remedy The Signal odflákli a len vykradli všetko dobré z pôvodnej hry. DLC prináša svieži vietor hneď v niekoľkých smeroch. Prvé čo si všimnete je, že celý prídatok je oveľa temnejší ako pôvodný Alan Wake. Atmosféra je oveľa skľučujúcejšia a pocit strachu naliehavejší. Jednak je to tým, že takmer celý prídatok sa odohráva v noci a jednak tým, že autori pridali do okolia nepríjemný čierny dym, akoby vystrihnutý zo seriálu Lost. Práve z tohto dymu podvedome cítite všadeprítomné zlo a v niektorých chvíľach máte doslova pocit, že vás dym sleduje. Ak som pomenul, že je prídatok temnejší a naliehavejší, treba dodať, že aj akcie je tu oveľa viac. Dá sa povedať, že si neoddychnete ani na chvíľočku, odšadiaľ na vás číha nebezpečenstvo vo forme "Taken", ktorí ostali oproti originálu bezo zmeny. Akurát je ich viac a neštítia sa útočiť zo zálohy. Rovnako tak sa opäť postavíte zočivoči levitujúcim predmetom, tak obľúbeným z minula. Predsa len sa však malej zmeny dočkali aj protivníci. Ak si pamätáte nalietajúce havrany z originálu, v prídatku ich nahrádzajú vaše vlastné knihy. A sú oveľa otravnejšie ako operenci, scénu prechodu cez most si zapamätáte dost' dlho...

Najpodstatnejšou zmenou však je bezosporu zvýšenie dôležitosti baterky. Tá stále plní všetky funkcie, ktoré plnila aj doteraz, lenže tentokrát má aj jednu funkciu navyše. Remedy totiž, keďže tentokrát mohli troška popustiť uzdu fantázii, trocha zmenili systém zbierania predmetov. Ten funguje tak, že miesto klasických krabíc a skriniek, v ktorých boli predmety uložené, sú teraz po krajine rozmiestnené slová. Áno dobre čítate, slová vznášajúce sa nízko nad zemou. Napríklad ak sa nad zemou vznáša slovo "tools" je

potrebné ho osvetliť baterkou. Po chvíli slovo zmizne a na jeho mieste sa objavia batérie, náboje a ďalšie užitočné veci, ktoré dobre poznáte aj z pôvodného Alana Waka. Je to celkom osviežujúci vietor a mne sa takéto riešenie pozdávalo. Sem tam sa s týmito slovami dá aj celkom dobre zbaviť protivníkov. Okrem iných je totiž jedným zo slovíčko aj slovo "boom" Ak si naň posvietite troška dlhšie ozve sa detonácia a vidíte svetelný záblesk. Ak stojíte blízko máte smolu, stačí však trocha porozmýšľať a zistíte, že ak blízko stoja "taken" majú smolu oni. Nuž aj trocha taktiky sa nám takto do Alana prepašovalo. Taktiku využijete aj v jednej zo sekvencií, v podzemí kostola, kedy pomocou odstreľovania pecí spaľujete prichádzajúcich protivníkov.

Ani tentokrát Alan nie je na svojej ceste úplne sám, okrem už spomínaného sprievodcu (meno vám schválne neprezradím nech nenadáivate, že som to bol ja kto vám to povedal), máte so sebou aj starého dobrého Barryho, teda lepšie povedané, jeho predstavu vo vašej hlave. A Barry svojej povesti neostáva nič dlžien, hláškuje ako za starých čias a jeho úvaha nad tým, či môže mať priesvitná predstava alergiu vás spoľahlivo rozosmeje. Inak sa veľkej pomoci od NPC postáv nedočkáte, ale tak to už bolo aj v pôvodnej hre.

Lovcov achievemnetov určite poteší, že si svoje konto budú môcť rozšíriť o 250 bodov. Len miesto termosiek budete teraz zbierať štýlové retro budíky, ako od babičky a ešte papierové figuríny hlavných postáv z pôvodnej hry, ktoré sú rozmiestnené po celej epizóde.

Záverečné dojmy z tohto rozšírenia sú prakticky absolútne pozitívne, nič negatívne som na epizódku nenašiel. Doba trvania je zhodná s epizódami z pôvodnej hry, mne dohranie zabralo asi 90 minút. 560 MS bodov, ktoré za svoju hodinku a pol s Alanom obetujete ľutovať určite netreba. Latku, ktorú mu nastavila pôvodná hra bez problémov nadskočí.

## HODNOTENIE

<b>Platforma:</b>	Xbox 360
<b>Výrobca:</b>	Remedy
<b>Distribútor:</b>	Microsoft
<b>Multiplayer:</b>	nie
<b>Lokalizácia:</b>	nie

# 9





# Gamescom - neherné zážitky z hernej výstavy

Autor: Branisla "Chinaski" Hujo

**Dvestopäťdesiat tisíc ľudí a medzi nimi tri mravce z Hrajmobil.sk. Aj takto vyzeral tohtoročný Európsky sviatok všetkých hráčov, Gamescom 2010 v nemeckom Kolíne nad Rýnom.**

Keďže tých herných správ z neho bolo a stále je dosť a dosť budem sa snažiť trochu vynechať tú profesionálnu hernú stránku a priblížiť vám (ak ste ešte na takejto výstave neboli), ako to vlastne s takýmito monster akciami chodí. A predovšetkým ako to tam vlastne chodilo s nami, aj keď sme sa snažili každý deň vám priblížiť naše trampoty, priamo z miesta činu.

V prvom rade sa takéto akcie, ako na potvoru, v blízkosti SR vôbec nekonajú. Čo znamená, že sa treba pripraviť

na cestu autom, busom, vlakom, alebo lietadlom, každý podľa chuti a finančných možností. Kolín je od Bratislavy vzdialený cca 1000 km, takže je treba zvážiť akým spôsobom sa do neho dopravíte. Traja mušketieri z Hrajmobilu po zvážení všetkých pre a proti zvolili cestu autom. Auto vyzerať byť skvelá voľba až po prvú kolónu, kde vaše nadšenie z hernej výstavy opadá. Po cca 8 až 10 hodinách z vás opadá všetko a sledovanie vašich spiacich, prípadne na handheldoch sa hrajúcich kolegov z vás robí na diaľnici

netvora par excellence. Ďalšie dve až štyri hodiny (podľa veľkosti kolóny) len sledujete tabule so zostávajúcimi kilometrami a viete ako sa cíti zombie, keď v diaľke cíti ľudský mozog.

Našťastie Kolín skutočne existuje, hoci som tomu po 12 hodinách krútenia volantom už prestával veriť a tak je dobré čo najrýchlejšie zamieriť do hotela, prípadne iného ubytovacieho zariadenia, aspoň trochu sa vyspať pred prvými akciami. Mimochodom ubytovanie si hľadajte mesiace pred akciou, lebo inak vám hrozí, že budete spať v parku pred výstaviskom. Nám sa podarilo vybaviť si ubytko v mieste, ktoré vyzeralo na pohľad pokojne. Na pohľad preto, lebo len o pár kilometrov ďalej sa nachádzalo kolínske letisko. Našťastie nedostatok spánku spôsobil, že nejaké to, len pár metrov nad hlavami prelietavajúce Jumbo, sa muselo hanbiť za svoj tichý chod. Lenže spať treba doma a nie v Kolíne, veď sme tu predsa kvôli akciám a EA event spoločne s prezentáciou Sony sú akcie ako stvorené na nultý deň.

Najprv sa pozrime na EA, obyčajný človek slovenský, zvyknutý na to, že v radoch sa nepredbieha a pravidlá sa dodržiavajú bol prekvapený už na vrátnici, kde sa on na rozdiel od všetkých ostatných šiel nahlásiť, že dorazil a môžu si ho teda odškrtnúť zo zoznamu. Nuž nabudúce budem vedieť, že sa dá ísť aj priamo a ešte aj dostať tašku s reklamnými predmetmi. Na samotnej akcii si potom v prítomí premeriate prítomné osadenstvo a zistíte, že novinárska obec pomaličky, ale isto starne. Akné a vlasov ubúda, vrások pribúda, sem tam sa mihne šedivý vlas, až sa zdá, že títo usadení páni sa snád' ani nevedia tešiť. Ale zdanie klame, stačí jedno obyčajné oznámenie a z vážených pánov sa stávajú nekontrolovane kričiaci, vlnajúce a skandujúce postavy. A to sa hovorí, že nemci sú chladní, kecy. Na EA prezentácii bolo príjemné to, že chlapík, ktorý ju moderoval sa tým evidentne bavil a rozumel tomu, čo sa odohráva na obrazovke, síce väčšinu času len volal jednotlivých tvorcov hier, aby predstavili ten svoj kúsok, ale s kolegami sme sa zhodli, že to zvlá-





dol v pohode. Človek by ani nepovedal, koľko amazing, revolutionary, originaly atď. hier má EA vo svojom portfóliu. Vlastne človek by nepovedal ani to koľkokrát sa dá slovo amazing použiť v jednom krátkom príhovore. Ale to je fuk. EA svoj event zvládli, jediné čo mi vadilo, bola otrasná akustika, čo sa prejavilo hlavne pri hraní Dead Space 2, kedy som počas ukážky z tejto hry skoro ohluchol (ano po dohraní jednotky aj mne táto veta znie ako z inej reality, ale je to tak) a vraj je vo vesmíre ticho, iste.

Sony event už bol o niečom inom, jednak už sme neboli len pasívne prihladajúci, hĺkajúci a slintajúci diváci a druhak nás prvá cca trištvrtina takmer uspala, keďže si prezentujúci nezobral príklad zo svojho kolegu z EA a 45 minút na nás chrľil čísla a pofidérne grafy o úspešnosti Sony a jej výrobkov. Ja som sa bavil tým, že som sledoval, ako sa pekne postupne šíri ľudmi vlna zívania. Stačilo, aby zívot niekto na pravej strane a o pár minút už zívoti aj tí naľavo. Našťastie to potom Sony rozbehli vo veľkom štýle, najprv si na pódiu zahral nový Medal of Honor Mike Shinoda z Linkin Parku, ktorí k hre naspievali ústrednú pieseň. Heh bolo zábavné ako smutne

hľadel, keď mu zostrelili vrtuľník a on musel skončiť. Ešte by sa chlapec hral, ale pravidlá boli nekompromisné, zomrieš skončil si. Následne prišlo oznámenie Resistance 3 so skutočne skvostným trailerom a potom už páni zo Sony nechali zábave voľný priebeh a my sme si mohli vyskúšať prakticky všetko čo sme na obrazovkách videli.

Predovšetkým o pohybové ovládanie Move bol veľký záujem a horda ľudí zúrivo mávajúcich rukami vám spoľahlivo ukazovala, kde sa nachádzajú ovládače tohto vraj revolučného ovládania. Komu sa nechcelo hrať, nemusel, jedna z obľúbených kratochvíľ v takýchto momentoch je napchávanie sa. Jedlom sa totiž na Sony akcii nešetřilo, skôr by som povedal, že pred ním nebolo úniku. Zmrzlina, párky, klobásy, šaláty, mäso a niečo na špachtličke čo som radšej jedol so zadržaným dychom a zatvorenými očami, vás doslova obklopovali a čašníčky vidiac, že nemáte v ruke niečo čo sa dá jesť doslova bojovali o to, aby ste si zobrali jedlo z ich podnosu. Pitie detto, toho bolo ešte viac ako jedla. Mimochodom sa z vás na takejto akcii môže stať aj mediálna hviezda, napríklad náš JC rozdal toľko rozhovorov a tváril sa pri nich tak presvedčivo, že mu to tí mod-

erátori asi aj vážne "žrali". Či sa však skutočne jeho slová aj niekedy do televízie dostanú a aký vplyv budú mať jeho filozofické slová a pózy na zdravý vývoj nemeckej dospelujúcej mládeže o tom sa už my zrejme nikdy nedozvieme. Akcia trvala až do neskorých večerných hodín a keďže na nej bolo k videniu aj odhalené poprsie hlavnej hrdinky hry Heavy Rain (dajte do ruky ovládač kolegovi z Eurogameru a ženy sa hneď vyzliekajú, aspoň teda tie virtuálne :) nebol dôvod neostať až do konca. Keďže nás však hneď na druhý deň čakal na výstave novinársky deň aj my sme sa nakoniec pobrali k našim Boeingom a aspoň trochu regenerovali.

Novinársky deň je paráda, vybavíte si akreditáciu, obzriete Press centrum, kde sa za prípojku na internet, fungujúcu wifi a voľnú stoličku platí zlatom a následne máte jedinečnú (a poslednú) šancu prejsť si celé výstaviisko bez toho, aby ste sa museli tlačiť medzi deutsche jugend. Je to aj jedna z mála šancí prejsť sa výstaviiskom a získať nejaké veci pre seba a do súťaže (samozrejme všetky sú do súťaže). Teda "sockovat" ako sa hovorí. Okrem toho samozrejme môžete skočiť na pár prezentácií, ale tie odporúčam riešiť až na druhý deň, lebo vtedy už



sa v halách nedá hýbať a teda nie je čo iné na práci. Prijemné je, že sa všetci snažia byť k vám milí, ústretoví a plnia takmer všetko čo na očiach vidia. Pomyselná prvá cena za pohostinnosť bez akejkoľvek debaty patrí firme 1C, kde sme výstavovskú časť novinárskeho dňa ukončili. Čo sa tam dialo radšej napíšem. Napíšem len, že áno je to ruská spoločnosť, áno vodka, áno ďalšia, áno veľa ďalších, áno Chinaski je vúl lebo šoféroval, áno vodka. Prezentácia druhého dielu Red Orchestra bola následne veľmi zaujímavá a to myslím, že ako pre nás, tak aj pre vývojára, ktorý nám hru prezentoval. A to nebolo všetko, čakala nás ešte pozvánka na večeru so Sony. Tá sa dá taktiež zhrnúť pár slovami, áno pivo, áno Jägermeister, áno veľa, áno Chinaski stále šoférouje. Okrem toho však skutočne skvelá atmosféra a veľmi príjemné zoznámenie sa s chalanmi z Doupě.cz a Eurogameru.cz. Jedine JC musí dúfať, že JD si nakrútené videá nechá pre seba, inak už asi s nami nikde nepustia.

Nášťastie slovenskými reáliami vychované žalúdky (môj tiež, lebo vypíť tri litre koly za večer nie je sranda) zvládnu akýkoľvek nápor a tak hurá pozrieť sa čo sa stane, keď sa brány výstavy otvoria pre všetkých. Stane sa šialenstvo, ľudia sa hrnú zo všetkých strán a je jedno či mladí, starí, chudí (no dobre tých tam veľa nebolo), tuční, bledomodrí, alebo tmavomodrí, všetci chcú vidieť najnovšie hry. Čo treba maximálne oceniť, je nemecká pripravenosť a precíznosť, žiadne kolóny na parkoviskách, žiadne trúbenie, nič. Aj na parkoviskách si vás pekne zarovnali do šiku, na milimeter presne a až potom vás nechali vypnúť motor. Priznám sa, že keď som videl čo sa v halách deje v tento deň mal som sto chuť utiecť, pretože hluk a tlačnica boli neskutočné. Môžu za to všadeprítomné pódia, kde moderátori plnými dúškami, využívali zrejme dávno zakorenené nemecké sklony k hromadnému skandovaniu a navrch vždy rozhadzovali nejaké tie tričká. A čo je najväčší úlovok z výstavy? **P r e d s a** tričkooo tričko, tričko, tričko, kde je? Chcem ho!

Novinárom teda neostáva nič iné len sa pobrať na predvádzačky do Business časti výstaviska, kde sa malí jačiaci tričkojedi nedostanú. Problémom môžu byť stretnutia, keďže nie všade, kde by ste chceli nájsť svoje meno ho skutočne nájdete, aj preto tentoraz veľmi oceňujem snahu slečny z 2K, ktorá napriek chýbajúcej dohode

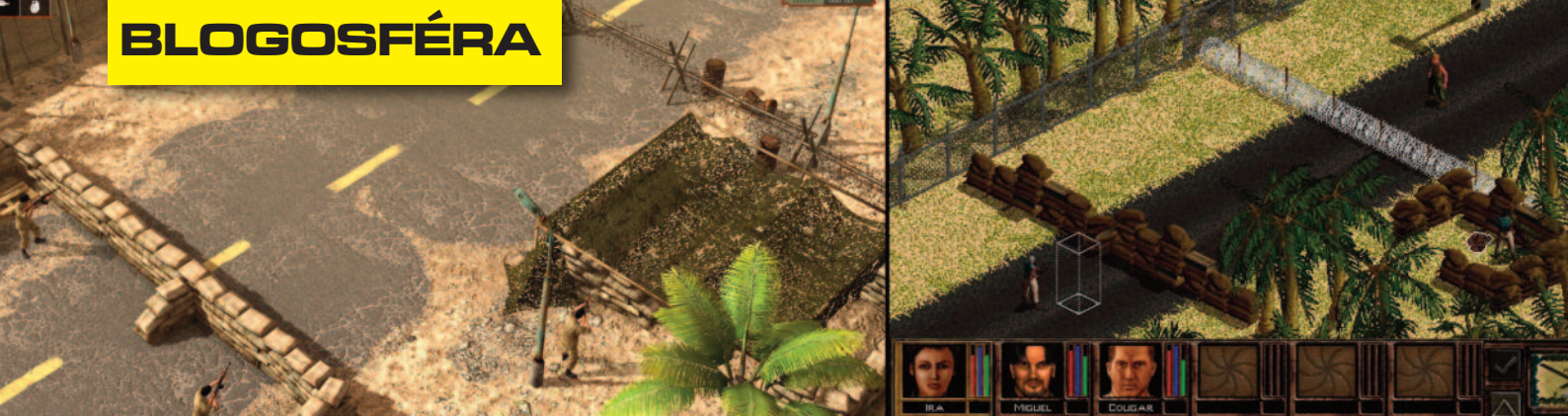
o stretnutí pohotovo zohnala niekoho, kto okamžite dohodol stretnutie s nejakým tým tvorcom Mafie 2. Tlieskam a hanbím sa, keďže som to stretnutie následne zmeškal ja (aj ja - pozn. DKF). To sa už ale pomaličky pripravujete na cestu domov, keďže chcete prísť domov na druhý deň v normálnom čase. 12 hodinová cesta vám nič neodpustí ani teraz. O to viac, keď chcete natočiť podcast a nejak to stále odsúvate (veď prečo nie, podcasty sa ideálne točia o štvrt' na tri v noci). Keď už sme pri tom, na nakrúcanie nášho podcastu zrejme budú ešte dlho spomínať návštevníci istej benzínky na rakúsko-nemeckých hraniciach, ktorí sa dosť dlho celkom vystrašene pozerali na trojicu chlapov v zadýchanom aute a nešlo im do hlavy čo tam asi tak robia.

Nakoniec ale všetko dobre dopadlo a GamesCom nás svojou atmosférou dostal. Skutočne platia slová, že je to viac festival ako výstava a ak vám bude niekto rozprávať, že nemci sú chladní, tak minimálne o tých čo sa pohybovali na tejto výstave to neplatí. Budúci ročník Gamescomu má termín 17 až 21.8. 2011 a ak si zabezpečíte všetky náležitosti, ktoré som spomenul na začiatku článku, tak sa tam určite stretneme.

P.S.: Keďže hostesky patria skôr medzi tie neherné zážitky hernej výstavy, tak sme sa ich rozhodli prihodiť zopár práve do tohoto článku. Ak ste si už vypočuli náš podcast z výstavy, tak náš názor na ne už poznáte. A aký je ten váš?







## Elliot, you idiot!

Autor: MickTheMage

**Medzi mnohými otázkami, ktoré ľudstvo rieši celé stáročia sú dve zaujímavé pre hernú oblasť. Potrebujeme remaky hier? Je nutné vytvárať remake hry XY? Na prvú otázku existuje jednoduchá odpoveď – všeobecne povedané, áno.**

Pretvorenie niektorých hier je záslužnou reštaurátorskou činnosťou, obnovením legendárneho titulu tak, aby dokázal zaujať nové publikum. Možno si povieme, že tento všeobecný popis platí o každej starej hre, ktorá sa nejakým spôsobom zapísala do pamäti nejednej generácie. Neplatí. Aby sme však prešli od všeobecného ku konkrétnemu. Je nutné vytvárať remake Jagged Alliance 2? Ak to ešte niekto náhodou nestihol postrehnúť, tak bol pred pár dňami takýto remake oznámený. Nechýbalo ani prvých pár obrázkov z pripravovanej prehrávky. V tomto prípade to znamená nový náter a odstránenie škodlivého obsahu.

Samozrejme, bitComposer chystajú stále aj Jagged Alliance 3. Logická úvaha nás teda vedie, že je to ťah, ako si vyskúšať technológiu a pripraviť pôdu pre pokračovanie hry, ktorá sa drží už len v povedomí skalných fanúšikov série. Lenže pri pohľade na uverejnené obrázky sa nejde ubrániť dojmu, že týmto 3D prepracovaním hra čosi stratí. Kúzlo, ktoré nebolo len v hrateľnosti, ale i špecifickom grafickom spracovaní. Jeden príklad za všetky. Pre

mňa osobne dodávali, jednotlivým žoldnierom vo vašej skupine, osobnosť nielen vydatené a presne charakterizujúce hlášky, ale aj ich graficky znázornené portréty. Je to len nepatrná drobnosť, ale má svoj podiel na charakterizácii postáv. Na zverejnených obrázkoch vidíme akési divné tváre (z 3D modelu postavy) bez kúska charakteru. Smutné.

To však nemusí nič zmeniť na samotnej hrateľnosti, len už to skrátka nebude to pravé orechové. Predsa sú pre hru dôležité iné prvky ako charakterizácia postáv. Alebo nie?

Z pokusov o podobnú hru mala celkom dobré našliapnuté *Hired Guns: The Jagged Edge*, keby teda bola odladená, bez chýb a so slušnou obtiažnosťou v „normálnom“ režime. Lenže prvá verzia bola až nechutne ťažká, k čomu prispievali aj mnohé programátorské chyby. Poz-

itívom tejto hry bol relatívne voľný priebeh diania, s niekoľkými možnými koncami celej „diamantovej misie“. Vôbec to nie je zlá hra, len si musí človek na ňu zvyknúť a to je zároveň aj jej problém. Dnes už publikum v hlavnom prúde nedokáže odpúšťať a chce prehľadnú, ľahko pochopiteľnú (a uchopiteľnú) hru.

Nemusí sa to týkať ani remaku *Jagged Alliance 2*, ani jeho potenciálneho pokračovania. To ešte len uvidíme. Je pravda, že *Jagged Edge* mala k pôvodnej hre bližšie, než všetky ostatné pokusy. Uspeje originál v 3D spracovaní? Zdá sa, že sa nám tu vynára ďalšia dôležitá otázka, našťastie nie pre ľudstvo. :) Možno bude odpoveď 42, ak by to hodnotenie umožňovalo. V tomto prípade dúfajme, že to bude vyššie číslo.



# SCREENSHOT



Two character status panels are located in the bottom-left corner. The top panel is for 'Shadow', showing a portrait, a health bar, and a weapon icon. The bottom panel is for 'Igor', also showing a portrait, a health bar, and a weapon icon.



[www.hrajmobil.sk](http://www.hrajmobil.sk)

