

hraj v pohybe

hraj v pohybe

marec 2010



RECENZIE

BATTLEFIELD
Bad Company 2

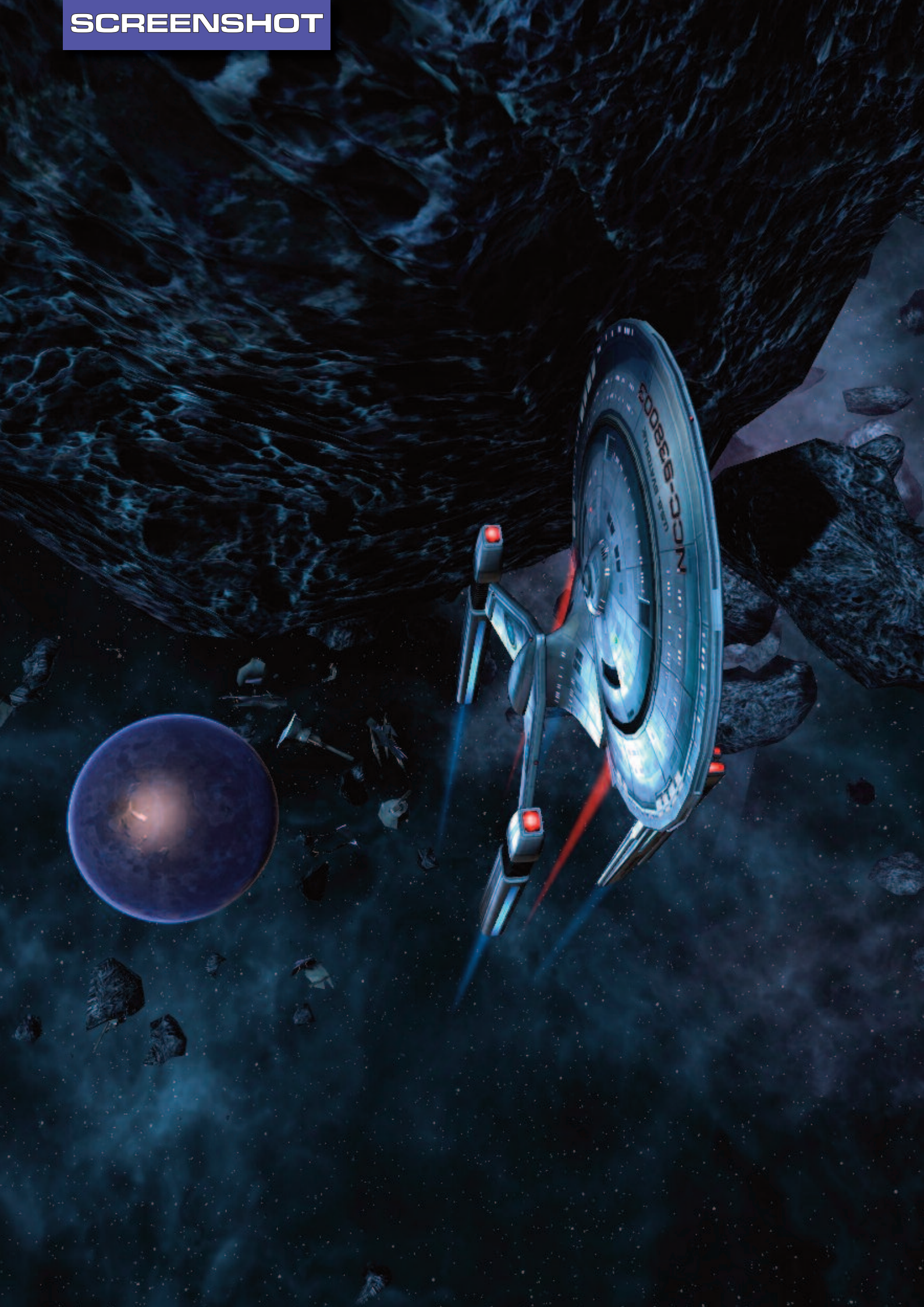
GOD of WAR 3

ALIENS
VS
PREDATOR

STAR TREK
ONLINE

DOJMY

STARCRAFT 2





OBSAH

4 Dojmy

StarCraft 2

8 Just Cause 2

9 ModNation Racers

10 Recenzie

God of War 3

12 Star Trek Online

14 Battlefield Bad Company 2

18 Napoleon: Total War

20 White Knight Chronicles

22 Dragon Age: Prameny - Procitnutí

24 Warhammer 40.000: Dawn of War II - Chaos Rising

26 Aliens vs. Predator

28 Vancouver 2010

30 Portable

Snakel! 3D

Echoshift

31 Riddim Ribbon

32 N.O.V.A.

33 Animal Ark: Africa

34 SOCOM: Fireteam Bravo 3

36 Hardware

G19+G9X+G13=GAMING

38 Report

GameExpo 2010

39 Téma

Kontroverzia a tabu v hrách





StarCraft 2

Platforma: PC

Autor: Daniel "LordDan" Hujo

Pred dlhými dvanástimi rokmi vyšla hra, ktorá zmenila herné dejiny a pre niektorých nastala od tohto momentu nadvláda jednej stratégie, najmä na poli multiplayerového hrania. Určite je vám jasné, že touto hrou je StarCraft. No a dnes v dvanástom roku jeho kráľovania sa chystá prenechať miesto na tróne svojmu právoplatnému nástupcovi – StarCraft 2.

Vývojárske štúdio Blizzard je v hernom svete legendou a zrejme tento názov neunikol žiadnemu hráčovi. Blizzard je svojím chovaním veľmi zvláštny a keď sa tak dívam na iné vývojárske štúdiá, tak mi príde jeho chovanie až nelogické. V ich prípade totiž platí, že čo hra, to pecka. Ale zvláštne je to hlavne s pokračovaniami týchto hier. Zatiaľ čo iní vývojári vydávajú minimálne piaty diel svojej série, aby zarobili na dobrom mene hry, u Blizzardu je to naopak. Blizzard vie kedy je čas na to vydať niečo, vydať pokračovanie, aby nebolo bezduché, aby prinieslo ďalšie rozvíjanie deja. Iné štúdiá sa snažia rýchlo chrliť hry a už pri vydaní je oznámený presný dátum pokračovania, prípadne je zvykom, že tieto informácie presiaknu do médií.

V prípade StarCraft 2 tomu bolo inak. S prácou na druhej časti sa začalo prekvapujúco až v roku 2003 a oficiálne bolo pokračovanie StarCraftu oznámené 19.5.2007 v Južnej Kórei. O to väčšie bolo prekvapenie prítomných, ale aj ostatnej hernej verejnosti, že práca na takto dôležitom projekte bola utajená celé štyri roky a pri predstavení StarCraftu 2 bol projekt už v štádiu pre-alphy, čo znamenalo v tej dobe hrateľný multiplayer, na ktorý sa vývoj hlavne sústredil. A prečo si Blizzard vybral na predstavenie Južnú Kóreu? Pre mnohých z vás je odpoveď jasná, pre tých, ktorí nevedia, je to z dôvodu veľkej popularity prvého dielu v tejto krajine a taktiež preto, že absolútna väčšina profi gamerov StarCraftu je tiež z tejto zeme. Možno sa teraz divíte, že hru začali vyvíjať v roku 2003, oznámili ju v roku 2007 a teraz sa nám predsa píše rok 2010. Sedem rokov vývoja a ešte je stále na čom pracovať. Keď sa herná verejnosť pýtala na dátum vydania, vždy sa jej dostalo len neurčitej odpovede, ako to už v prípade Blizzardu býva. Odpoveď znie, keď to bude hotové. S veľkou pravdepodobnosťou ale vyjde prvá časť v priebehu posledného štvrtroku 2010, aj keď predpokladaných dátumov v tomto prípade už tiež bolo niekoľko.

No a ako to s hrou vyzerá v súčasnosti?

Hráči, ktorí sledujú dianie okolo StarCraftu 2, vedia, že na svete je momentálne spustené testovanie bety multiplayeru. Toto testovanie bolo a je určené najmä pre progamerov z Južnej Kórei, ktorí majú vývojárom pomôcť dotiahnuť vyváženie všetkých bojujúcich strán. A je vidieť, že toto testovanie Blizzard neberie len tak na ľahkú váhu, keďže bol vydaný už piaty opravný patch. Toto sústredenie sa na dokonalé vyladenie hry pre viacerých hráčov je spôsobené aj tým, že Blizzard sa netají skutočnosťou, že multiplayer StarCraftu 2 bude určený hlavne pre progamerov. Je jasné, že za 12 rokov sa počítačové hry dostali niekam inam a Brood War, položme si ruku na srdce a priznajme, že v niečom už predsa len zaostáva za modernými titulmi. Na druhej strane je zvláštne, že od predstavenia jednotlivých rás sa o singleplayer kampani moc nehovorí. Je známy koncept pre kampaň Terranov, ale ostatné dve rasy boli len predstavené a o tom, kam sa bude uberať dejová línia týchto strán nie je veľa známeho.

Ako som už spomenul, vyzerá to tak, že hra bude rozdelená minimálne na tri samostatné časti. Prvá časť bude boj za Terranov a táto časť bude mať názov Wings of Liberty. Druhá časť bude pravdepodobne za Zergov a mala by niesť názov Heart of the Swarm, no a tretia ostáva samozrejme za poslednú rasu Protossov a tá by sa mala volať Legacy of the Void. Každá časť by mala byť samostatne spustiteľná a nemala by vyžadovať odohratie predchádzajúcej kampane. Z toho teda vyplýva, že jednotlivé kampane by mali mať uzatvorené konce, takže nadväznosť, prelínanie sa a epickosť deja sa nám trochu vytráca, ale nechajme sa prekvapiť, keďže o dejových líniách ostatných rás sa toho moc nevie. Vzhľadom na toto rozdelenie do troch samostatných vydaní sa ponúkajú hneď dve otázky. Prvá je s akým časovým odstupom vyjdú jednotlivé časti? Bohužiaľ aj tu nám Blizzard poskytol prakticky svoju tradičnú odpoveď – keď to bude hotové, tak to bude. Ale aby sme im moc nekrivdili, tak sa hovorí o zhruba ročných odstupoch. Druhá otázka je, koľko to všetko bude stáť? A ako sa zdá, tak na túto otázku zatiaľ nie je žiadna oficiálna odpoveď, takže môžeme len špekulovať či prvá časť bude za cenu plnej hry a ostatné dve za cenu nejakých prídavkov, alebo sa cena každej časti vyšvihne na plnú cenu novej hry. Podľa herných expertov to ale vyzerá tak, že by mohlo dôjsť k situácii, kedy Blizzard bude trochu ryžovať na svojich verných a dá každý diel za plnú cenu.



Multiplayer bude samozrejme priložený už k prvej časti.

Podme sa teda pozrieť bližšie na fakty, ktoré sú už teraz jasné. V hre budú hrateľné tri rasy, tak ako tomu bolo aj pôvodnom StarCrafte. Budú tu teda Terrani, Zergovia a Protossi, okrem nich ale do deja zasiahne aj Xel 'Naga, rasa, ktorá stvorila Protossov a následne aj Zergov. Zatiaľ však nevieme či budú na strane dobra, alebo naopak to budú tí zlí. Rozhodne ale za túto rasu nebude možno hrať, aj keď podľa Blizzardu sa určitý čas rozmyšľalo nad zakomponovaním štvrtej hrateľnej rasy či už by to boli práve Xel 'Naga, alebo novo vzniknutá rasa na konci Brood War (kríženci Zergov a Protossov).

Každá rasa sa dočkala určitých zmien či už v jednotkách, technologickom strome alebo v hrdinoch. Za každú rasu by sa mali objaviť starí známi hrdinovia a k nim by mali pribudnúť ešte ďalší. Čo sa ale zmenilo je fakt, že už si neužijete hranie s Raynorom, Kerrigenovou alebo Zeratulom. Tieto postavy tu síce budú, ale vzhľadom na to, že v prvom StarCrafte pri hre ostávali väčšinou v bezpečnom prostredí základne, došlo k tejto zmene a tak budú hlavne súčasťou dejovej línie. Prípadné zmeny v technologickom strome si môžete porovnať s prvým dielom na priložených obrázkoch, ide ale o technologické stromy z beta verzie hry, takže sa môže trochu konečnej verzie hry odlišovať.

Čo sa týka jednotiek, tak ak ste si aspoň v krátkosti prezreli obrázky technologického stromu, asi vám neušlo, že sa tam objavujú názvy jednotiek, ktoré sa tu vyskytujú po prvýkrát. Staré jednotky sa dočkajú nových schopností a na niektoré nové

jednotky sa pozrieme bližšie. Začneme s Terranmi. Tí z vás, ktorí aspoň trochu poznajú StarCraft a hrali niekedy aj multiplayer za túto rasu možno vedia, že pri hraní sa používala stratégia, pri ktorej sa na cestu, ktorá viedla do základne nastavali Supply depots. Ich úlohou bolo okrem zvýšenia populačného limitu aj spomaliť postup nepriateľa. V StarCrafte 2 vývojári vzali toto do úvahy a tak Supply depots fungujú ako valy a brány, ktoré sa môžu skryť do zeme a pustiť tak jednotky do alebo zo základne. Z budov sa ešte technický upgrade našiel aj pre bunkre, do ktorých je v základe možné umiestniť 4 vojakov Marine, alebo 2 Marauder vojakov, no po vylepšení je to až 6 Marine vojakov, prípadne 3 Marauder vojaci. Ghost sa tiež dočkal malého vylepšenia, pretože pechotnú jednotku dokáže zneškodniť jednou ranou. Okrem toho má psionickú energiu a môže ovládať jednotky nepriateľa. Novinkou je pechota Reaper (nahradili Firebatov), ide o rýchlu pechotu navyše je vybavená jetpackom, takže dokáže prekonávať terénne prekážky a je tak stvorená na prepady z nečakaných a nebezpečených smerov. Ďalej tu máme vojakov Marauder, to je ťažká pechota vybavená granátmi a ideálna na ničenie nepriateľských strojov. Z mechanizovanej techniky nám pribudla napr. rýchla a plamene chrliaca trojkolka s názvom Hellion. Výmenou za Goliatha je tu jednotka Viking, je to lietajúca jednotka, ktorá sa môže zmeniť na pozemnú jednotku a pokračovať v boji na zemi. Do tejto jednotky sú zatiaľ vkladané najväčšie nádeje a mala by sa stať oporným bodom terranskej armády. Okrem toho tu máme transportnú a zdravotnícku loď Medivac. Náhradou za Wraitha je jednotka Banshee. Poslednou leteckou jednotkou je

Raven, ktorý slúži ako detektor a vzdušná podpora. Delostrelectvo a ťažkú podporu u Terranov poskytuje Thor, ktorý sa nestavia v žiadnej továrni, ale je konštruovaný pomocou SCV.

Taktika Zergov ostáva pri starom, jednoducho prečísliť nepriateľa a chrliť na neho stále viac a viac jednotiek. Vylepšenia sa tu dočkal Overlord, ktorý už nefunguje ako transportná jednotka, ale môže byť vylepšený na Overseer, ktorý slúži ako detektor a navyše pri statickej pozícii sa postupne zvyšuje jeho dohľad. Novinkou je tu Queen, totiž Queen bola aj v prvom StarCrafte, ale táto kráľovná má s tou pôvodnou spoločný len názov. Queen v druhom StarCrafte je totiž špeciálna jednotka Zergov, ktorá je vždy len jedna. Je to výborná bojová jednotka, ale má aj iné schopnosti. Dokáže postaviť tri špeciálne stavby, jedna z nich rozširuje hranice creepu, druhá je lacná obranná veža a tretou stavbou je detektor. Okrem toho dokáže liečiť zergské budovy a sama môže byť dvakrát vylepšená pomocou upgradeov. Z nových jednotiek je tu napr. Baneling, je to živá bomba, ktorá po explodovaní ešte okolo stojace jednotky pokryje kyselinou. Zaujímavou jednotkou je Corruptor, ide o protivzdušnú jednotku, ktorá infikuje nepriateľský stroj a zmení ho na statickú vežu. Dôležitou jednotkou Zergov bude pravdepodobne Roach, je to pozemná jednotka, ktorá sa sama rýchlo lieči a je pomerne odolná, takže bude slúžiť hlavne na úvodný rush, pretože na jej zlikvidovanie je potrebných niekoľko Marine vojakov. Na transport jednotiek slúžia podzemné tunely, ktoré stavajú Nydus worms.

Najväčších zmien sa dostalo Protos-



som. Dalo by sa až povedať, že neostal kameň na kameni. Na pozíciu prieskumníka sa najviac hodí Stalker, ktorý je rýchly a obdarený schopnosťou blink. Táto schopnosť mu umožňuje teleportovať sa na krátke vzdialenosti a v boji tak zabíjať a ničiť pomalé jednotky nepriateľa. Zaujímavou je jednotka Immortal, ťažko ozbrojená a opancierovaná, ktorá pokiaľ je pod silnou paľbou nepriateľa aktivuje ochranný štít. Colossus je novým bojovým robotom, ozbrojený je dvomi lasermi so špeciálnym zameriavacím systémom. Okrem toho dokáže prekonávať terénne nerovnosti vďaka svojej výške a štyrom nohám. Špecialitkou Protossov je Mothership, samozrejme môžete mať naraz len jednu a stojí veľké množstvo surovín. Je to najmocnejšia jednotka Protossov, ktorá má navyše disponuje tromi schopnosťami – Time Bomb, Planet Cracker a Cloak Field. Cloak Field slúži na ukrytie spriatelenej jednotiek a budov. Planet Cracker je smrtiaci lúč, ktorý ničí všetko, čo sa nachádza pod loďou. Time Bomb je rušivé pole, ktoré je vyvolané za účelom zníženia bojových a pohybových schopností nepriateľa, pričom trvá 8 sekúnd.

Okrem týchto novinek sú tu samozrejme aj niektoré pôvodné jednotky, za Terranov obľúbený Siege tank či Battlecruiser, ktorý sa tiež dočkal vylepšenia svojho Yamato gunu, za Zergov samozrejme Zerlingovia, Hydraliskovia a Mutaliskovia, no a za Protossov hlavne Zealoti, potom Dark a High Templar. Poslednou novinkou v hre, ktorú ešte spomeniem, sú zlaté kryštály, ktoré dávajú samozrejme viac surovín.

Pozrieme sa ešte na samotné hranie.

Každá z kampaní by mala obsahovať medzi 26 až 30 misiami, čo je podľa autorov približne 32 hodín hrania každej kampane. Keďže autori spracovali zatiaľ hlavne len kampaň za Terranov, priblížime si teda túto kampaň. Jej ústrednou postavou by mal byť starý známy Jim Raynor s nevybavenými účtami proti Arcturusovi Mengskovi. Začiatok by mal byť na planéte Mar Sara a boje by sa mali postupne presúvať aj na iné planéty. Na tie sa bude hráč presúvať na palube hviezdneho krížnika Hyperion. Na jeho palube bude hráč môcť komunikovať s posádkou a získavať tak rôzne tipy a informácie. Okrem toho bude za peniaze, ktoré získa za úspešne splnené misie nakupovať vylepšenia pre svoju armádu. Táto kampaň by mala obsahovať aj niekoľko vedľajších misií, ktoré ďalej rozvinú príbehovú líniu. Jednotlivé misie hráč nebude hrať v presne stanovenom poradí, ale mal by mať možnosť voľby, aj keď v konečnom dôsledku bude musieť odohrať všetky. Trochu sklamaním je informácia, podľa ktorej by mali byť v kampani zakomponované určité zlomové momenty, kedy sa bude musieť hráč rozhodnúť, avšak jeho voľba by nemala mať vplyv na koniec kampane. Podľa toho, čo teda zatiaľ vieme a čo sme mali možnosť vidieť na videách z hry, by malo ísť o dynamické boje. To by znamenalo v podstate misie v dĺžke štvrt až pol hodiny, čo odpovedá aj súčasnému trendu v niektorých stratégiách (napr. Command & Conquer 4).

Potenciál StarCraft 2 je veľký, dá sa povedať, že je to jedna z najočakávanejších hier celej histórie. Jeho ťažiskom bude samozrejme multiplayer, ktorý sa po spustení bety stal

novodobým fenoménom a už má svoju ligu a turnaje. Pre bežných hráčov by mala byť útechou informácia o vylepšenom Battle.nete, ktorý by si mal hráča pri pár úvodných hrách otestovať a následne podľa toho mu vyhľadávať rovnocenných súperov. Starosti trochu robia informácie o tom, že dokončená je v podstate len kampaň za Terranov a ostatné sú len v konceptoch, čo vytvára špekulácie či rok stačí na dokončenie celej kampane. Nech už to je ako je, hráči už netrpezlivo čakajú na koniec roka, kedy dúfajme StarCraft 2 skutočne vyjde.







Just Cause 2

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

Maximálna voľnosť, free-running, mestská akcia... hovorte tomu akokoľvek. Dnešní hráči majú na videohry množstvo požiadaviek a štúdiá z rôznych kútov sveta sa predbiehajú, ktoré im skôr v danej prosbe vyhovie. Chce to tučnú peňaženku, zvučné meno a hlavne dobrú značku.

Tou Just Cause nepochybne je, ba čo viac, šliape na päty svojmu vzoru, sérii Grand Theft Auto. Švédski autori z Avalanche Studios sa po vydaní prvého dielu stali stredobodom pozornosti a aj populárny vydavateľ Eidos sa výrazne zviditeľnil. Spoločnými silami priniesli na trh produkt veľmi zábavný, ktorý zaujal vydarenou paródiou na realitu a bezkonkurenčnou húževnatosťou Rica Rodrigueza. Boli prekonané zrejme všetky zákony fyziky, nemožné sa razom stalo pre nášho hlavného hrdinu každodennou rutinnou. Taký bol a aj stále je Just Cause.

Čakanie na druhé pokračovanie neohrozeného agenta v obtiahnutej kombinéze sa pomaličky kráti a to je pravý čas na vydanie sľúbenej hrateľnej ukážky. Tá sa na stránkach Steamu vyhrieva už zopár dní a pre zvedavcov má pripravených hneď niekoľko žolíkov. Ako som už naznačil, hlavná postava prvého dielu je opäť v nasadení a tentoraz má za úlohu zosadiť ostrovného diktátora. Špión Rodriguez dokáže naozajstné divy, oceníte ich najmä vo vzduchu. Čelusť mi takmer odpadla, to čo sa zdá byť dokonca aj v našich najuletejších predstavách nereálne, má Rico ako bežný tréning. Fantázii sa medze nekladú a to je v prípade Avalanche len a len dobre! Nech sa tomu bránime stoj čo stoj, seriózny príbeh by nás pri Just Cause omrzol ešte skôr, než by sme zvolali radostné „Adios amigo!“. Tvorcovia si toho sú vedomí a opäť servírujú extrémne kúsky, ktoré si budete doslova užívať. Verte, s Ricom by ste nechceli nasadnúť do lietadla ani za svet. Veď kto by sa postaral o stroj v 2000 metrovej nadmorskej výške nehybne letiaci na zem, zatiaľ čo by si váš inštruktor už dávno voľne poletoval na padáku a vychutnával si ranný východ slnka? Nie, Rico nie je šialenec, skôr poriadny odvážlivec holdujúci extrémnym športom. Vďaka pánu Bohu, všetko istí padák...

Dosť bolo rozplývania sa nad akrobaciou, prejdime na pár konkrétnych prípadov. Vaším najvernejším kamarátom bude vystreľovacia kotva, ktorá funguje na jednoduchom princípe. Stačí, aby ste namierili na akýkoľvek objekt a Rico sa znenazdajky ocitne hoci aj v korunke stromu. Výskok z auta, okamžité rozopnutie padáka (hlavný hrdina nosí na chrbte celé zásoby a použiť ich bude možné prakticky

kedykoľvek) a náhle prichytenie sa o vojenský vrtuľník vo vzduchu, aj v takýchto situáciách sa ocitneme. V rýchlosti zdrhnúť nepriateľom preskakovaním a vystreľovaním kotvy po strechách domov, hm, to už zaváňa superhrdinskou „výbavou“ podobnou tej Spideyho. Je tu ale aj opačná možnosť, za pomoci kotvy smiete pritiahnúť daný objekt k sebe. Medzi takéto interaktívne „predmety“ patria predovšetkým postavy, ktoré lietajú vzduchom ako handrové bábky. Ďalej je k dispozícii priťahovanie rôznych výbušných sudov, debien, či balvanov. Vylepšená verzia kotvy dokáže pripnúť objekt o dopravný prostriedok. Aby ste naučili nejakého bastarda, že Ricovi sa neoplatí pliesť do cesty, môžete ho vziať na malú exkurziu. On má už vopred samozrejme rezervované miesto niekde na konci lana tiahnutého autom (resp. helikoptérou :-).

Páni (a istotne aj dámy) zo Švédska prekvapujú aj po stránke optimalizácie, ich počin si vedie viac než dobre aj na priemerných počítačových zostavách. Zakomponované efekty ohňa, vody alebo deštrukcie, na to všetko sme boli zvedaví od ohlásenia. Odpaľovať smiete celé lesy, vodné nádrže či stožiare a výbuchy sú doplnené parádnym ozvučením. Zabudnite na situácie z jednotky, keď ste sa rútili zoči-voči nejakej banálnej prekážke, ktorá sa po náraze ani nehla. Všetko totiž dopĺňa precízny model poškodenia, autorov ale vystríham, aby sa do vydania ešte venovali deštrukcii áut. Takisto neočakávajte žiadne tupé obrázky pozadia v nízkom rozlíšení, kopce a príroda je plne trojrozmerná a pridáva na autentickom dojme. Ostrov ponúka niekoľko rozličných zákutí (ehm, teda presnejšie povedané obrích lokácií), z ktorých každé ohúri svojším prostredím. V diaľke sa črtajú zasnežené vrcholky hôr, z druhej strany sa pokocháte pohľadom na more a inde sa rozprestiera horúci piesok púšte. Do Just Cause 2 zafinancovala zopár tisícok dolárov i spoločnosť Nvidia a tým si zabezpečila použitie PhysX a hranie na 3D okuliaroch. Viac grafických testov a celkových možností vám poodhalí recenzia, ktorú očakávajte na stránkach Hrajmobilu v priebehu nasledujúcich týždňov.

Dosť bolo naivných predstáv, čo bude a nebude v druhom diely Just Cause. Väčšinu prvkov nám poodkryla demoverzia, ktorá ale skončí skôr než sa nazdáme. Tridsať minútový limit, ktorý jej autori stanovili, totiž pri tak veľkej hre prejde ako voda a tak nám neostáva nič iné len čakať, čakať a ešte raz čakať. To už ale len zopár týždňov, keďže ku koncu marca vychádza plná verzia hry. Dovtedy sa premávajte vo vozidlách, ničte čo vám sily stačia, proste trénujte na ten veľký deň, kedy sa značka Just Cause konečne vráti medzi nás, hráčov.



ModNation Racers

Platforma: PS3

Autor: Roman "JC" Kadlec

PlayStationy traste sa! Prichádza nostalgická závodná arkáda s rozkošnými aktérmi a veľkou možnosťou editácie všetkého možného aj nemožného. Samotný názov síce vyzerá až príliš jednoducho, ale o tom v podstate ModNation Racers je – jednoduchá a zábavná hra.

V roku pána 1994 sa na našich milovaných PC objavil titul Wacky Wheels. Pamätníci si určite spomínajú a nostalgickú slzu potláčajú – hrateľnosť špičková, zábava nemenej geniálna a to všetko vďaka jednoduchému konceptu, ktorý sa neskôr objavil v podobe rôznych Mario Kartov, Crash Bandicoot Nitro Kartov a ďalších kartových hier, čím sa viac-menej vytvoril úplne nový podžáner závodných titulov – kartovky. Karty, tie na 4 kolesách (strašné toto poslovenčovanie cudzích názvov) sa opäť vracajú práve v podobe ModNation Racers a s puncom Sony exkluzivity. Majitelia PSP a PS3 môžu oslavovať...

Na prvý pohľad sa môže zdať celková koncepcia ModNation Racers trochu „mimo“ aktuálneho trendu. Predsa len, kartovka v dobe, kedy všetci hrajú BioShocky, Mass Effecty, Heavy Rainy, God of Wary, Call of Duty... maximálne tak v podobe sťahovateľného titulu pre Xbox Live Arcade alebo PlayStation Store. Sony však myslí aj na casual hráčov a ich rozhodnutie spraviť plnohodnotnú a exkluzívnu kartovku možno prirovnať k vydaniu Little Big Planet, čo je ďalšia nenáročná hra. Obecne, medzi LBP a ModNation Racers možno nájsť aj ďalšie spoločné prvky – postavičky v MNR vyzerajú ako čiastočne upravený Sack-Boy, k predobjednávkam sa dávajú špeciálne skiny (napr. God of War... kto si spomenul na SackBoya – Kratos?!) a v neposlednom rade je to veľký dôraz na online zložku a komunitu ako takú. S trochou nadsádzky by sa dalo povedať, že ModNation Racers je Little Big Planet na 4 kolesách. Vyššie uvedené argumenty toto tvrdenie značne podporujú.

Nech už je váš vzťah k online komunite akýkoľvek, ModNation Racers vás do ničoho nenúti. V podstate hru ako celok možno rozdeliť do dvoch takmer rovnocenných zložiek – samotné závodenie a tvorba nového obsahu. Vytvoriť sa dá všetko, od editácie pretekárov (obrovské množstvo možností), cez dizajn motokár až po tvorbu resp. editáciu závodných tratí. Samotný editor je výborne spravený a užívateľsky priateľský – tvorba jednoduchých tratí nezaberie viac ako 1 – 2 minúty. Samozrejme, pri zložitejších tratiach sa čas potrebný na ich vytvorenie zväčší, vo všeobecnosti sa však v editore výborne pracuje. Stačí načrtnúť základný tvar trate, upraviť výšku a šírku

niektorých elementov a zvyšok (rôzne okolité objekty) už vygeneruje editor sám. V preview verzii sme vytvorili niekoľko tratí a treba uznať, že hlavný nástroj komunity nikoho neodradí. Práve naopak, možno aj tí lenivejší (medzi ktorých počítam aj seba) vytvoria nejakú trať a nebudú iba pasívne pretekať.

Nieže by vám niekto bránil pretekať. Závody sú zábavné, chytľavé a motivujúce – plnením rôznych úloh sa odomykajú nové časti oblečenia, ktoré možno použiť pri editácii pretekára a zároveň sa aj sprístupňujú nové trate a preteky. Podstatu tvorí mód kariéry, ale veľkej dôležitosti sa (logicky) teší aj online závodenie a celková podpora súťaživého ducha v rámci komunity. V preview verzii nebola online časť funkčná, nemôžeme teda popísať všetky detaily, ale okrem množstva štatistík sa dá hlasovať aj za najlepšie trate, pretekárov atd. Okrem online pretekov je k dispozícii aj split-screen, ktorý umožňuje závodit' až 4 hráčom pri jednej PS3 – nostalgická slza z úvodu článku práve radostne dopadla na zem. PSP verzia logicky split-screen nebude mať, ale zvyšok by mal ostať prakticky totožný. Práve PSP je ideálnou platformou pre tento typ hier, ale poriadne sa „vyblbnúť“ pred veľkou TV má tiež svoje čaro. Ako sa hovorí, zmena je život.

Ako už bolo spomenuté, podstatu hry pre jedného hráča tvorí kariéra. Pripravte sa na kratšie renderované filmy, ktoré premošujú jednotlivé preteky – žijeme vo fiktívnom svete, kde majú závody svoje miesto na výslni a pretekári rozdávať autogramy... aj na ukazováky. Mimochodom, herné „menu“ je zapracované do podoby špeciálnej arény, kde sa úspešne prelínajú online a offline zložka. Ako som už naznačil – samotné preteky sú jednoduché a zábavné, nevyžadujú vodičský preukaz a jediné požiadavky na hráča sú, aby bol schopný udržať káru na trati a to nie je nič zložité. Čiastočne to môžu sťažiť rôzne zbrane a power-upy, ktoré dramatizujú závody a pridávajú do hry prvok náhodnosti – milovníci kartoviek určite vedia čo očakávať a ostatní to pochopia po prvom závode.

ModNation Racers nás v preview verzii príjemne prekvapila. Niežeby sme nevedeli, čo od kartovky očakávať, ale čas rýchlo plynie, človek zabúda a herný zážitok vyprchá takmer okamžite. Oživenie spomienok na vlastnom hraní o to viac poteší – ModNation Racers síce nebude žiadnym „killer“ titulom, ale svojím dizajnom a veľkým dôrazom na online zložku resp. komunitu má šancu, aby sa úspešne zapísal do hráčskeho povedomia – úprimne, prajeme mu to. Predsa len, kedy sme naposledy hrali kvalitnú kartovku?!

God of War 3

Platforma: PS3

Autor: Roman "JC" Kadlec

Vystúpil som na Olymp, popritom som stíhol nakopať množstvo božích zadkov a z celého výletu mám niekoľko trofejí v podobe utrhnutých hláv a vyškriabaných očí. Nehovoriac o sprznení Afrodity, bolo to príjemné oživenie od neustáleho masakrovania všetkého okolo. Som šialený? Áno, som Kratos, Boh vojny.

Hlavnú otázku celej série God of War možno položiť v Shakespearovskom duchu – Kratos, prečo si len Kratos? Celá zápleтка je postavená práve na tom, ako Kratos „tiká“. Niečo sa rozobralo v prvých dvoch dieloch, v trojke hráčov čaká vyvrcholenie celej trilógie, ktoré určite nemohlo byť prezentované epickejšie. Pomsta. Jednoduchý motív a dlhá cesta na Olymp. Predtým, než Zeus padne, je potrebné ešte vyrovať si účty s ostatnými Bohmi a ďalšími chudákmi, ktorí sa pripletú do cesty. Ich smola.

Od prvých sekúnd hrania sú jasné dve veci – God of War 3 vyzerať skvelo. Tolko reklamované odrazy svetla na sietnici Kratosových očí (argument, prečo nemôže byť GoW 3 na Xbox 360) som si síce nevšimol, ale to čo som videl, ma presvedčilo o tom, že PlayStation 3 v sebe skrýva potenciál, ktorý dokáže využiť iba niekoľko hier – a rýchlokvasky z iných platforiem to nie sú. Druhá vec je epickosť. Úvodná hodina je jednoducho jedna veľká jazda, ktorej značne sekunduje práve technické spracovanie. Výstup na Olymp za pomoci titánov je nielenže efektívny, ale aj efektný. Boje na titánovi sa striedajú s dynamickým hop-saním a in-game animáciami, pričom rozdiel medzi naskriptovanou sekvenciou a samotným hraním je rovnako nespoznateľný ako v prípade Uncharted 2. Úvodná hodina sa netočí iba okolo titánov (hoci sú skutočne výborne spracovaní), ale aj okolo rôznych menších detailov, ktoré sú na prvý pohľad, najmä v porovnaní s megalomanskými stvoreniami, veľmi ľahko prehliadnuteľné. Číra akcia a adrenalín poháňaný rozburácaným motorom. Pokiaľ pán Golonka v súvislosti so slovenskými hokejistami spomínal, že „slovenský motor sa zahrieva pomaly“, tak v prípade God of War 3 je to čistá smršť hneď od začiatku.

Po úvodnej hodine nastane mierne vytriezvenie z úvodného ošiaľu a celkové spomalenie tempa. Kratos sa opäť ocitne v podzemí z čoho vyplýva jeden dôležitý fakt – cesta späť na Olympus chvíľu potrvá. Treba však dodať, že cesta to bude zábavná a vydláždená krvou vašich nepriateľov (priestor pre šialený smiech, ha ha). Ono, prakticky každý, kto má so značkou God of War akúkoľvek skúsenosť vie, čo čakať. Na prvý pohľad jednoduchý koncept sekania, búchania, skákania a kombinovania rôznych útokov sa vo výsledku pretaví do veľmi chytľavej hrateľnosti. Spomínané kombá nie sú prehnane ťažké, prakticky stačí postláčať dve tlačítka a agonické tango v rytme udávanom Kratosom môže začať. Ako sa hráč presekáva hlavnou kampaňou, sprístupňujú sa mu nové zbrane a iné užitočné artefakty (spomienky na bohov, najmä lampa je veľmi efektná! ;) a zároveň si môže vylepšovať už získané vybavenie, čím si sprístupňuje nové útoky a kombá. Hovorím, základná premisa je skutočne



jednoduchá a keď sa pozerám na výsledné hodnotenie, čudujem sa, odkiaľ sa nabralo.

Treba však uznať, že nový God of War je poriadne maso. Nie mäso, to je príliš civilizované vyjadrenie, ale maso v pravej surovej podobe. Opäť sa budem odvolávať na dynamiku celej hry, ktorá je ešte viac efektívna v bojových pasážach. V kombinácii s animáciami, výbornou grafikou a surovosťou ide o dokonalé kombo, ktoré posadí každého hráča na zadok a vyvolá nekonečný zástup otázok zo strany rodičov (GoW skutočne nepatrí do rúk deťom) a odporcov hier. Zatiaľ čo klasické sekanie a odtŕhanie hláv pôsobí v bojovej vrave tuctovo (už ani cákanie krvi ničím neohúri), špeciálne kombo-dokončovacie údery potešia každých sadistov a možno vyvolajú menšiu nevoľnosť u ľudí so slabšími povahami. Grafické spracovanie je skutočne veľmi realistické a síce určite nikto nevidel živého kyklopa, tento fakt iba ťažko zníži nechutnosť a uveriteľnosť spracovania animácie pri vytrhávaní oka. A ešte ten zoom k tomu, aby bolo všetko pekne vidieť.... Podobne labužnícke dokončovanie je pripravené prakticky pre každého aspoň trochu zaujímavého protivníka, plebs ostane na sucho.

Akokoľvek sa to môže zdať z doterajšieho popisu neuveriteľné, God of War 3 je označovaný ako akčná adventúra. A nie bezdôvodne. Myslím, že časť „akcia“ bola dostatočne zdôvodnená v predchádzajúcich odstavcoch. V GoW 3 sa čiastočne k slovu dostanú aj pasáže, vyžadujúce aktívne zapojenie mozgových buniek – bez toho sa

jednoducho hráč nepohne ďalej. Síce nejde o nič špeciálne zložené, ale počítajte aj s väčšími „zásekmi“ ako iba prepínač a dvere vedľa neho. Na celú adventúrnu vložku sa možno dívať dvoma spôsobmi – prvý prezentuje nesporný názor a Kratosa pasuje do úlohy vraždiacej mašiny (čo aj je), ktorá nemá čas sa zdržiavať s nejakým posúvaním kameňov resp. riešením iných problémov. Zbytočne to zdržuje od ďalšej zabíjačky a zástancovia tohto názoru majú už určite pripravenú štatistickú informáciu o počte hláv, ktoré mohli lietať vzduchom v časovom rozmedzí, zabitom s používaním mozgu. Druhý názor samozrejme argumentuje oživením hrateľnosti a pozitívnym dopadom na hru ako celok, nakoľko nemôže byť pasovaná do kategórie tupá mlátička. Nech už sa radíte k hociktorej skupine, treba uznať, že akcia v God of War je bezchybná a akékoľvek prerušovanie je v prvom momente považované za rúhanie. Na margo logických častí – ich implementácia dáva zmysel a v celkovom kontexte nepôsobia „nasilu“.

Technické spracovanie je jedným slovom bezchybné. Grafika dosahuje úrovne Uncharted 2 a veru, asi ju aj prekonáva. Animácie a spracovanie bojov som už chválil, pochválím však opäť – jednoducho treba, takéto niečo tu ešte nebolo. Bayonetta je nepochybne fajn, God of War však ide ešte ďalej. Nepochybne má na tom podiel aj vynikajúci soundtrack, ktorý v sebe strieda pokojné a akčné momenty a obecné sa svojou epickosťou vyrovná zvyšným zložkám. Celková chvála je značne postavená na vyrovnanosti a výbornom skĺbení jed-

notlivých častí. Mnoho hier má ingrediencie, ktoré značne vynikajú, avšak zvyšné kvalitatívne nestíhajú a trpí tým celý titul. God of War 3 je vybalansovaný zo všetkých strán a práve táto súhra zosilňuje celkový zážitok. Podľa nedávnych informácií zaberá GoW 3 40GB na Blu-Ray disku – hra nevyžaduje inštaláciu a beží úplne bez problémov, hoci loadingu sa nevyhne. Mimochodom, na disku s hrou sa nachádza aj množstvo výborne spracovaných Making Of videí, čo je obsah, ktorý obvykle býva exkluzívne iba v špeciálnych a zberateľských edíciách. V prípade GoW 3 je však dostupný pre každého.

Nostalgik by povedal, že hry už nie sú to, čo bývali. Že zlatý vek videohier je už dávno za nami. S oboma tvrdeniami sa dá súhlasiť. Keď sa však pozriem na rok 2010 – ešte nie sme ani v polovici marca a už sa nám v mechanikách točili jedinečné tituly ako Mass Effect 2, Heavy Rain a God of War 3. Pri pohľade na hry, ktoré nás ešte tento rok čakajú je jasné, že herný priemysel stále zažíva zlaté obdobie. Možno z iného hľadiska, ale výsledný zážitok je perfektný a o tom to je. Sú hry viac mainstreamové? Sú. Je to zlé? Na to nech si odpovie každý z vás.

God of War 3 predstavuje po všetkých smeroch vyváženú a epickú jazdu. V podstate jednoduchá hrateľnosť je podporovaná chytľavosťou a výbornou audiovizuálnou prezentáciou. Kedy som mal naposledy radosť z neúspechu a následného opakovania danej pasáže? To už bolo veľmi dávno, každopádne v GoW 3 sa táto „diagnóza“ opäť objavila (až na pár výnimiek), rovnako aj chuť k opätovnému zahraniu hneď po dohratí. God of War 3 je jedinečný titul, ktorý definuje pojem moderná akcia a všetkým svojim konkurentom odkazuje „Takto sa to robí!“. Pripravte sa na surový a krvavý masaker – výlet do starovekého Grécka bude stáť za to!

P.S. Pozdravte odo mňa Afroditu.

HODNOTENIE		9.5
Platforma:	PS3	
Výrobca:	Sony Santa Monica	
Distribútor:	SCE3	
Multiplayer:	nie	
Lokalizácia:	nie	

Star Trek Online

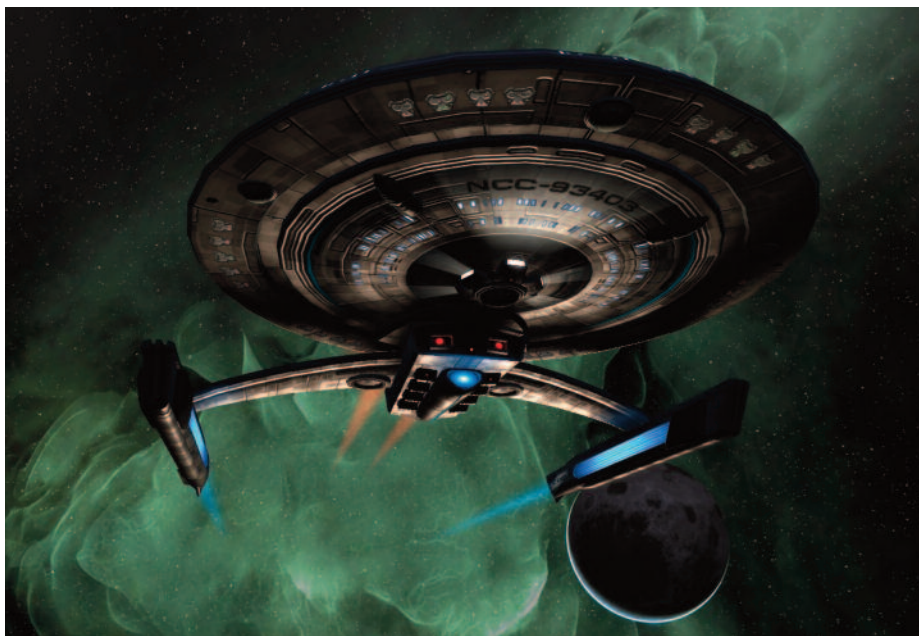
Platforma: PC **Autor:** Michal "MickTheMage" Nemeč

Čo si budeme klamať, naša moderná spoločnosť je založená na značkách – tovaroch, službách, ktoré bývajú zastrešené istým označením a majú svoju obchodnú hodnotu. I to najvútornejšie umelecké vyjadrenie sa dá premeniť na zdroj zisku. Je to skrátka doba, v ktorej žijeme – doba komerčná. V nej treba striehnuť a čakať, kedy nadíde ten správny čas, aby obchodníci so „značkami“ mohli prísť na trh s niečím, čo im zabezpečí ich nové Ferrari v garáži. Po uvedení najnovšieho filmu Star Trek nastal znova čas oživiť túto značku aj na monitoroch počítačov a to hneď vo forme online hry.

Star Trek to mal vždy o niečo ťažšie ako istá nemenovaná konkurencia, ťažšie na poli počítačových hier. Predsa len vo svojej hĺbke je to premýšľavejší materiál a nie klasický mytologický príbeh (na druhej strane, ako dokázal J.J., nič nie je nemožné). Väčšina ľudí bola presvedčená, že Star Trek skrátka potrebuje príbeh, príbeh o lodi a jej posádke, ktorá sa dostáva do rôznych prekérnych situácií. Možno preto nevzniklo toľko kvalitných hier z tohto vesmíru, a tie skutočne kvalitné obvykle zapadajú prachom, ostávajúce len v spomienkach pamätníkov. Doba však praje online svetom prepravujúcich nás tam, kde sme už boli...

Najhoršie, čo sa dá o hre povedať je, že má potenciál. Nie je smutnejšie vyjadrenie na adresu hry. Obvykle to totiž znamená problém kdesi na trase vývojár – hráč. Nemusí to nutne znamenať zlú hru, avšak na každom kroku vidíte potenciál, ktorý ostal nepremený a o to viac to potom mrzí. Na druhej strane, pri online hre ešte nemusí byť nič stratené a potenciál hry možno časom dokážu autori naplniť. Star Trek Online má rovnaký problém – zatiaľ ne-naplnený potenciál. MMO hry však majú svoje problémy ako druh hier – po príbehovej stránke sú neuveriteľne povrchné, mdlé a nezaujímavé. Ako to teda ide celé dohromady so značkou akou je Star Trek?

Začínate ako práporčík na lodi, ktorú napadli...borgovia. Niekedy si človek musí položiť otázku, čo by sa stalo, keby ktosi v minulosti borgov nevymyslel. Čo by si Star Trek počal bez ultimátnych, kedysi takmer nezničiteľných protivníkov časom degradujúcich na štandardného protivníka. Táto časť hry má oboznámiť hráča so základmi celej hry, na jej konci rovnako dostane aj svojho prvého dôstojníka. Nečudujte sa, v MMO Star Trek môže byť aj práporčík kapitánom lode – hodnosti tu totiž slúžia ako alternatíva k „úrovniam“ v iných hrách. Získané body tak rovno rozdeľujete do vlastností vašej postavy a v momente keď ich máte istý počet budete povýšení. Čím získavate prístup k ďalším vlastnostiam a samozrejme lepším typom lodí. Zlepšovanie vašej posádky funguje na podobnom princípe, akurát majú samostatný zdroj bodov, ktoré sú však pre všetkých členov posádky spoločné. Skôr než sa niekto opýta, áno aj členom vašej posádky môžete dávať mená, rovnako ako si ich upraviť k obrazu svojmu. Máte pre nich rovnaké možnosti tvorby, ako pri vytváraní vlastného avatara. Taktický, vedecký dôstojník, či inžinier voľba je len na vás – každé zameranie má trochu iné vlastnosti. Rovnaký rozptyl zameraní má aj vaša posádka, ktorá vám



bude k úžitku nie len na pozemných misiách (pokiaľ hráte sólo), ale pridáva aj špeciálne vlastnosti vašej lodi.

Zásadný problém Star Treku Online tak leží práve v bojoch, pretože je to v podstate jediná náplň hry. Star Trek, ne-Star Trek bude sa bojovať na všetkých frontoch a vždy rovnako. A rovnako je kameň úrazu, rovnako vedie k stereotypu a stereotyp k nechuti pokračovať v hre ďalej. Obzvlášť keď je hra stále celkom nedoladená a obsahuje chrobáky rôznych druhov – občas sa ešte stane, že sa vám nepodarí dokončiť misia (zrušiť a znova), prípadne misiu dokončíte, zoberiete odmenu, ale namiesto misie novej zistíte, že musíte ísť ešte raz tú istú – chybička, ale aspoň si človek vyberie znovu odmenu :-). Stále tu hovorím o bojoch, ale na začiatku som spomenul i potenciál. Ak si milí čitateľ už trochu znechutený, sú to presne pocity, ktoré som zažíval aj ja. Lenže potom sa na chvíľu objavil potenciál – diplomatické misie, odhaľovanie sabotáží, či prieskum vesmíru. Háčik je v tom, že týchto nebojových misií je veľmi mále – vzhľadom na to, že sa jedná o MMO hru, patrilo by sa dodať – zatiaľ. Zároveň sa modliť, aby to autori čoskoro napravili. Lenže nebol by v tom zakopaný pes, keby to nebola MMO hra. Bohužiaľ k prieskumným misiám treba dodať, že sa ich veľká väčšina tiež končí bojom. Boj vo vesmíre je lahodný a zábavný, trochu pripomína Starfleet Command. Avšak ak je vašou úlohou vždy zlikvidovať x počet víťazov protivníkov, začne to byť ťažká nuda a frustrácia. Keby som nebol recenzentom, tak o výsad-

kových misiách radšej taktne pomlčím. Je fajn, že máte vlastnú posádku, lenže čo z toho, keď ich inteligencia je vo väčšine prípadov na bode mrazu. Samozrejme, keď potrebujete tak pomôžu, doliečujú vás, dopĺňajú štít atď. Avšak ak im dáte niečo do inventára, tak sú to schopní použiť aj v momente keď to nepotrebujú, nehovoriac o tej úžasnej schopnosti zaseknúť sa v nejakej jame – nestáva sa to síce často, ale keď sa tak stane, je to o to nepríjemnejšie. Horšie sú snáď na tom už len vaši protivníci. Nelogicky naskladaný v mapách, v skupinkách, ktoré čakajú až ich napadnete a vystrieľate. Tí čo niekedy hrali hru od spoločnosti Cryptic, budú mať ešte jasnejšiu predstavu, ako to vyzerá. Vymeňte práporčíkov a kapitánov za super hrdinov a ste doma – v meste hrdinov.

Heghlu 'meH QaQ jajvam...

Pravda, netuším, či je dnes dobrý deň na smrť, avšak druhou stranou konfliktu, za ktorú sa dá momentálne Star Trek Online hrať je Klingonská ríša. Celá hra za Klingona je prakticky založená na PvP a zmyslom úloh, ktoré hráč dostáva je buď umierať alebo víťaziť. Áno, čítate dobre – zadaná úloha spočíva v tom, že v boji umriete 25-krát, neskôr 50-krát, či prípadne zvíťazíte x-krát. Napísať, že PvP je nezábavná a nudná, asi by som klamal – ako vo väčšine podobných hier záleží na ľuďoch, ktorí sa stretnú na jednej PvP mape. Rozdiel pocítite okamžite. Ak sa každý z tímu po mape pohybuje individuálne a protivník je skoordovaný, nemáte najmenšiu šancu na výhru. To platí nielen na



zemi, ale aj vo vesmíre.

Pri hre za Federáciu máte výhodu otvoreného vesmíru, môžete si plniť misie, ktoré vám najviac vyhovujú a prakticky ste obmedzený len výškou svojej hodnosti. Zatiaľ čo v prípade Klingonskej ríše veľa alternatívneho obsahu nenájdete. Pre poriadok by sa možno patrilo dodať, že sa chystá obsah aj pre Klingonov, avšak v momente písania recenzie ešte nebol k dispozícii, a tak celá klingonská časť pôsobila ešte viac ako beta verzia, než časť federálna. Pritom autori hry sľubujú v rozhovoroch hory-doly, ktoré znejú zaujímavo a mohli by sa celkom páčiť. Lenže kto dnes naletí sladkým sľubom. Výsledky sú to, čo nás zaujíma a výsledky sú v tento moment rozpačité.

Star Trek Online je totiž MMO hra, pri ktorej som vydržal doposiaľ najdlhšie – a nejakú chvíľu u nej ešte vydržím. Už len pre ten pocit...okrem toho, možno pomáha i fakt, že STO je trochu casual. Človek príde, chvíľu si zahrá a keď ho to začne otravovať hru vypne a ide ďalej.

HODNOTENIE		6.5
Platforma:	PC	
Výrobca:	Cryptic	
Distribútor:	Atari	
Multiplayer:	MMORPG	
Lokalizácia:	Nie	



Battlefield: Bad Company 2

Platforma: Xbox360

Autor: Branislav "chinaski" Hujko

Na úvod malá hádanka, je to zelené, nebezpečné, má to zmysel pre čierny humor, osem nôh, osem rúk, 4 hlavy a jeden mozog, čo je to? Tí čo tipovali, že sa jedná o svojrázne družstvo 222. práporu s názvom B Company, majú bezvýznamný plusový bod. A mimochodom dnes má ten mozog k užívaniu Sgt. Redford.

Ak ste si podobne ako my mysleli, že štyria chlapci, ktorými sa U(ltra)S(uper) Army príliš nechváli si už dnes po úspešne splnenej misii z prvého dielu užívajú svoje „pocitvo“ nadobudnuté zlato niekde v Karibiku, poriadne ste sa mýlili. Do Karibiku sa chlapci možno pozrú, ale v rámci dovolenky to nebude. Ale nepredbiehajte.

Začnime pekne od plávajúcej podlahy. Kde bolo tam bolo, pred mnohými diktátorskými režimami a ešte dlhšími čakaniami trnavských fanúšikov na titul, bola jedna druhá svetová vojna, v ktorej tí dobrí (rozumej Ultra Super) vysvetlili tým zlým (rozumej ryžojedom), že zhadzovať lietadlami bomby na ich mierumilovne odparkované vojnové lode sa nevypláca. Lenže ešte predtým ako istá Enola Gay, alias B29 urobila z Hirošimy „had“ japonskí inžinieri vymysleli niečo, čo sa vcelku dosť podobalo nákladu spomínanej Enoly. Bystrí americkí Coca Colou a zemiakmi odchovaní mládenci však ich strašlivé tajomstvo odhalili a podujali sa pod názvom Aurora podniknúť operáciu, ktorá mala použiť tajomnej zbrane zabrániť. Že prečo tu vám, štyrikrát v Normandii vylodeným a trikrát triumfálne vlajku nad Reichstagom vztyčujúcim veteránom, meliame o druhej svetovej vojne, keď s chlapcami z B-Company vtedy ešte ich otcovia len obcíkali ploty? Nuž preto milá militantná mládež, že úvodná misia Bad Company 2 sa odohráva práve za druhej svetovej na jednom z japonských ostrovov, kde sa štvorčlenná jednotka po stretnutí s informátorom pokúsi spomínanú superzbraň minimálne vyradiť z prevádzky. Asi vám však ani netreba veľmi napovedať, že sa niečo kardinálne poser...kazí a misia končí..., no veď vlastne nechajte sa prekvapiť.

Ale nie je všetkým dňom a ničivým zbraňami koniec. Po zhruba polstoročnom oddychu sa zrazu hrozba zbrane (ktorá je tentokrát už v rukách Rusov) opäť vynára a môžete (opäť) hádať, kto to má všetko naprávať. Áno je to tak, Marlowe, Haggard, Sweetwater a Redford na scénu. Vitajte v Bad Company 2. Dej (a nielen ten), ako máte sami možnosť čítať, nie je ničím originálny. Rusi (zasa raz) chcú ovládnuť svet (rozumej Ameriku, inak by to bolo amíkom jedno, pravda ak by zasa náhodou nepadlo pár bômb aj na mierumilovné lode hliadkujúce pri Hawaji) a vy im v tom musíte nejak zabrániť. Mimochodom celkom by ma zaujímali pocity ruských hráčov, ktorí chudáci musia už snáď po stý krát bojovať proti ich matičke rusi a tváriť sa pri tom hrdinsky. Aby som ale neodbočoval, určite si pamätáte prvý diel Bad Company, jedna východoeurópska, silne proruská krajina, takmer úplná sloboda pohybu a váš respawn po zabití, čo najbližšie k nepriateľovi. Nuž na všetko toto v dvojke zabudnite. Do kancelárií švédskych DICE, totiž zrejme vstúpila silná ruka (no možno skôr noha, ale neznelo to tak drsne) vydavateľa z EA a povedala (odkedy ruky rozprávajú?): „Chlapci prvý



diel bol super, ale druhý diel bude iný, chceme, aby vyzeral ako Modern Warfare 2, ale samozrejme nesmie to tak navonok vyzerať.“ No a chlapani z DICE splnili čo svojmu distribútorovi na očiach videli.

Dvojka BC je teda prakticky úplne novou hrou a jediné čo ju spája so svojim predchodcom je ústredná štvorica hrdinov, ktorí svoje zadky zasa raz dostali tam, kde ani oni sami nechceli. Ako to teda vlastne teraz vyzerá? No nebojte sa, nie je to nič hrozné, predsa len ani to MW2 nebol až taký odpad :o) Voľnosť pohybu síce vystriedala koridorová linearita, ale väčšinou máte aspoň na výber či sa k nepriateľovi dostanete priamo po ceste (kde vás samozrejme privíta olovom a chlebom), alebo to skúsíte obísť cez budovy, prípadne poza ne. Na budovy ale opäť pozor. Pár striel konštruovaných z nejakého prieraznejšieho materiálu a z murovanej chalúčky vám ostane len kopa prachu a zbytočné splátky na hypotéku. Autori sa chvália, že deštručný systém prešiel výraznými zmenami k lepšiemu, ale pravdupovediac v single playeri si toho ani nevšimnete. Čo si ale všimnete určite, je využívanie skriptov. Nie je to síce až také do očí bijúce ako u konkurencie, ale nejaké to budovanie atmosféry a pár menších wow zážitkov vám tieto vývojárske barličky prinesú. Osobne mi to vôbec nevadilo, naopak som si väčšinu z nich užíval. Vlastne tak ako celú hru. Tá vás síce vedie za ručičku ako strachom pokakaného predškôlčika prvýkrát do školy, takže nejaká možnosť čo i len maličkého zaseknutia je nulová, ale dynamickosť akcie

vás nenechá rozmýšľať nad tým, že prekročením nejakého neviditeľného bodu hentam pri tých drevách spustí prvú vlnu nepriateľov.

Bohužiaľ nie všetko sa dá prehliadnúť len tak jednoducho. Veľkú inšpiráciu u konkurencie (loading obrazovky v podobe satelitných máp, plno skriptov, linearita) už som spomínal, to by sa dalo prežiť, bohužiaľ mi značne vadilo, že DICE prebrali aj také veci, ako sú skoky v príbehu, raz tam, raz onam a jeho celkovú necelistvosť. V MW2 to ešte ako tak fungovalo, v BC2 to však má za následok to, že častokrát jednoducho neviete prečo ste teraz práve tam kde ste, prečo máte robiť to, čo máte robiť a hlavne PREČO sa akoby náhodou objavíte v meste, na ktorom si zlý ruský geroj skúša účinok vyššie spomínanej zbrane Made in Japan. Našťastie veľa situácií zachraňuje naša podarená jednotka a jej jednotliví členovia. Čierny humor (ale aj ten úplne obyčajný) k tejto sérii neodmysliteľne patria a ani teraz tomu nebude inak. Mal som síce pocit, že vtipy už nie sú vypointované až tak, ako v jednotke, ale niekedy sa jednoducho neudržíte a vaša drsná rusobijná grimasa sa zmení na široký úsmev. (Presviedčanie Haggarda, že vlast' je potrebné brániť už kvôli cheerleaderkám Dallasu Cowboys ma dostalo do kolien, God save the cheerleaders). Priznám sa, že hoci príbeh niekedy, hlavne v strednej časti, stráca dych, práve títo štyria chlapani + ich nový externý kolega v podobe ružovozmýšľajúceho komunistického hipíka tváriaceho sa ako pilot Black-Hawku ma dokázali udržať pri TV v stave, že som sa nenudil. Jednoducho



nech sa Call of Duty nehnevá, ale ich Soapovia a Roachovia, na Marlowa, Haggarda, Sweetwatera a seržanta Redforda, čo sa týka charizmy nemajú ani zďaleka. Nebudem klamať, keď poviem, že byť v zlej spoločnosti je sranda. Len škoda, že hre sem tam tvorcovia hádzou polená pod nohy. Napríklad vyslovene tupou AI nepriateľov, ktorí navyše trpia „hollywoodským“ syndrómom (to znamená, že sa zosunú k zemi simulujúc smrť, aj keď im guľka preletí 20 centimetrov od hlavy). Celkovo to potom vyzerá ako na hojdačke, keď sa najprv hrešiac trápíte s bandou tupých hláv s ruským prízvukom, aby vás následne dostal do extázy nádherný súboj s dvoma Cobrami (dobré tak to možno neboli Cobry, ale keď po mne niekto páli všetkými dostupnými palubnými zbraňami na ŠPZ a typ stroja nehľadím). Vynikajúci nápad bola aj misia, akoby vystrihnutá z filmu Deň potom, kedy ste sa v nízkej teplote museli po vonku pohybovať od jedného domčeka s ohňom k druhému. Bohužiaľ potom opäť príde akýsi útlm a všetko sa zasa rozbehne až v závere, z ktorého adrenalín len tak prýšči.

Ale aby som sa zasa len nestážoval a nestaval prvý diel na piedestál, minimálne v jednej veci sa dvojka posunula ďalej. Rozmanitosť prostredia je omnoho väčšia. Oproti jednotvárnej krajine v jednotke sa tentokrát pozriete na mrazivú Čukotku, do pralesa niekde v Chile, cudzie pre vás neostanú ani končiare Ánd, aby ste sa cez púšť Atacama (áno to je tá čo sa na nej jazdí Dakar) dostali až do zničenej juhoamerickej metropoly. Len ma troška mrzelo, že som sa po týchto (aj na xboxe) nádherny vyobrazených scenériách často nemohol povoziť žiadnym dopravným prostriedkom, ale musel som si ich (zrejme v rámci



poznávacích zájazdov) odšlapať pešo. Teda niežeby sa v celej hre nevyskytovali žiadne približovadlá, ale oproti (ach jaj zasa raz to porovnávam) predchádzajúcemu dielu, kde prakticky pred každým domom stálo jedno auto, je tu vozidiel poskromnejšie. Možno to chceli tvorcovia trochu vykompenzovať vrtuľníkovými časťami, v ktorých sa ujmiete pozície palubného strelca, ale to je od doby, čo sa podobná akcia objavila v Delta Force: Black Hawk Down už celkom prevarené kliše. A kliše je asi to najčastejšie, čo vás bude celou hrou sprevádzať. Oproti jednotke tu nenájdete jediný originálny prvok. Dokonca niektoré vymizli. Zabudnite na pichanie si liečivých injekcií, alebo na opravovanie vozidiel vrtačkou. V single playeri nič také nenájdete. Hra sa výrazne zjednodušila a snaží sa zapôsobiť na čo najväčšie publikum. To jej samozrejme nikto nemôže mať za zlé, ale spôsob, ktorý zvolili autori, teda nahádzať všetky známe akčné scény z ostatných hier do kotlíka, troška prevariť, premiešať a následne ponúknuť, nemusí vyhovovať všetkým.

Napriek tomu však musím skonštatovať, že som sa pri Bad Company 2 tých zhruba 8-9 hodín, ktoré vám bude dokončenie hry trvať na strednej obtiažnosti, bavil. Možno nie kráľovsky, ani viac, ako pri iných hrách, ale nuda nehrozí. A naviac som vedel, že to všetko je len predkrm. Hlavný chod je predsa len multiplayer, ale o tom až v ďalšej recenzii.



HODNOTENIE

Platformy: PC,PS3,X360

Výrobca: DICE

Distribútor: EA

Multiplayer: áno

Lokalizácia: Nie

8



SCREENSHOT



Napoleon: Total War

Platforma: PC

Autor: Juraj "Duri" Dolniak

„Cisár Francúzov“ si vydláždil cestu už aj k PC hráčom a to najmä k fanúšikom nestarnúcej ťahovej stratégie držiacej sa aj po rokoch na pomyselné špičke svojho žánru. Tentoraz si jej tvorcovia vzali na mušku osobnosť, ktorá výrazne ovplyvnila európske dejiny. Napoleon Bonaparte sa vracia, aby rozpútal ďalšiu vojnu. Totálnu vojnu!

Hoci nie som bohvieakým zapáleným stratégom a séria Total War sa mi doposiaľ úspešne vyvíjala, históriu Napoleona, predovšetkým jeho úspešné európske a sčasti i africké ťaženia, som doslova hltal kúsok po kúsok. Jeho premysleným stratégiám po dlhé roky nevedela odolať žiadna mocnosť, ak si Napoleon stanovil svoj cieľ, za každú cenu ho musel získať. Teraz nám dáva Sega v spolupráci s CA okúsiť, ako sa s dotieravým Rakúskom, Sardíniou, či Egyptom, popasujú PC hráči. Času na to mali pomerne málo, aktuálne recenzovaný diel Total War prichádza už po roku od vydania Empire. Stihli tvorcovia vybrúsiť svoj počin tak majstrovsky, ako tomu bolo pri predchádzajúcich častiach? Rozšírili alebo naopak orezali hráčom možnosti volieb? Čítajte pozorne, všetko sa totiž dozviete z našej recenzie.

Napoleon: Total War sa na prvý pohľad javí ako plnohodnotný diel úspešnej série, cena hry a celkový „boom“ okolo nej tomu nasvedčujú. V skutočnosti sa ale jedná o standalone datadisk k predošlému Empire: Total War. Veľká vrava pred vydaním však bola oprávnená. Keď sa do niečoho pustí Creative Assembly, zvyčajne je titul odsúdený na úspech (s výnimkou Stormrise, samozrejme). A keď sa autori takého Shoguna či Medieval pustia do prác na hre s tematikou Napoleona, tisícky strategických a dejepisných nadšencov sa nemôžu upierať zrakmi inam, než na priebeh tvorby hry.

Príbeh nás zavedie do 18. storočia, kde sa zhostíme vlády nad vtedajšou európskou veľmocou, Francúzskom. Vojny a dobývanie ostatných krajov sledujeme prostredníctvom štyroch kampaní a jednej navyše (ktorá má s Napoleonom málo spoločné), a to kampaň za Koalíciu. Hlavná štvorica nás vezme do Francúzska, Egypta, Waterloo a do ostatnej Európy, kde na čele s Napoleonom všetko plienime a zabíjame. Do boja vykročíme so zástupmi vojsk, kde sa nájde jazda, delostrelectvo, vojaci opatrení puškami, či samotný generál. Druhou možnosťou je vyriešiť spory diplomatickou cestou. Okolitym štátom totiž nemusíte hneď vyhlásiť vojnu, môžete sa s nimi spojiť alebo dohodnúť. Taktiež dobývanie miest máte k dispozícii ovplyvniť, jeho úplným vyrabovaním si znížite množstvo odvodov, no na druhej strane si výrazne finančne prilapíte. Naopak investovaním do opráv spôsobených bojmi a rozvoja rôznych aktivít pre obyvateľstvo, sa vám kasa bude naplňovať v pravidelných intervaloch a aj obyvatelia ostávajú spokojnejší.

Prv, než sa stretnete zoči-voči s nepriateľom, musíte zabezpečiť situáciu vo vašom štáte, ako aj vojsko, ktoré naňho vyšlete. To všetko samozrejme riadite z dávno zabehnutej „riadiacej“ mapy, ktorá ostala bezo zmeny.



Odtiaľ rozkazujete, čo sa kde vybuduje, aké hliadky sa dajú vyrobiť a samozrejme, akou cestou sa vydáte na boj.

Pokiaľ z nejakého záhadného dôvodu nemáte záujem prechádzať kampaň, ale aj tak sa túžite dostať na bojové polia pri Trafalgare, Slavkove, či Drážd'anoch, hra vám vyhoví. Režim „Napoleonove bitky“ totiž ponúka temer každé významnejšie ťaženie, ktoré je doplnené Napoleonovým komentárom. Vystríha vás pred blížiacou sa hliadkou, alebo vám rovno naznačí, že zabitie nepriateľského generála znamená pre jeho vojakov zdrvivú skutočnosť. Ďalej máte k dispozícii avizovanú kampaň za Koalíciu, kde si vyberiete jeden zo štyroch voliteľných štátov a príbeh sa odvíja nezávisle od francúzskej situácie. Nakoniec si môžete zahrať tzv. „Voľnú bitku“, ktorá vám dá na výber niekoľko krajín. Budete si môcť taktiež zvoliť, či pôjde o bitku na mori, súši, alebo o obliehanie mesta.

Trošku ma zamrzela AI protivníkov, ktorí občas reagujú na stret s hráčovými vojakmi dosť divne. Buď na vašu prítomnosť najprv ani nezareagujú alebo sú naopak premúdry a o vašej pozícii vedia dopredu. Tým pádom sa aj na prvý pohľad krásny stealth prienik jazdu zozadu, mení v rutinný boj. Myslenie umelej inteligencie ale pôsobí prirodzene, každá jednotka rozhoduje, čo vykoná. Či sa dá na zbabelý útek alebo bude bojovať až do posledného muža, to už záleží len a len od nej, resp. od vášho nátlaku. Ak patríte k fajšmekrom, ktorí majú porazenie počítačom ri-

adeného vojska v malíčku, môžete sa pustiť do o čosi náročnejšej úlohy. Na internete si totiž smiete nájsť hráča, ktorý by sa proti vám postavil. Osviežením Total War série to istotne je, keďže ťahy online súpera nemáte možnosť odhadnúť a môžu sa výrazne líšiť od taktiky PC. K online hre neodmysliteľne patrí i multiplayerová zložka, v ktorej si vyberiete, či sa s protihráčom stretnete na súši alebo mori.

Čo musím vyzdvihnúť do nebies, je ozvučenie. Nádherné orchestrálne motívy mi znejú v ušiach doteraz, majú tú pravú „armádnú atmosféru“ a hráčom doslova dobíjajú energiu. Za kvalitným ozvučením samozrejme nezaostáva ani grafické spracovanie, ktoré hodnotením taktiež kladne, aj napriek tomu, že sme sa od minulého dielu výrazných zmien nedečkali. Tentoraz sa ale na náročné hardwarové požiadavky sťažovať nemôžeme, nakoľko si hra sama udá, aké nastavenia sú pre daný počítač vhodné. Nemalo by sa teda stať, že s nastaveniami prestrelíte. Pokiaľ totiž nedisponujete poriadne silným železom, ktoré by vyhovovalo vysokým textúram, či objektom, možnosť nastaviť najvyššie detaily sa jednoducho zablokuje. Modely vojakov sú plne trojrozmerné a vďaka zoomovaniu na terén si môžete vašich nepriateľov, či spojencov obzrieť do posledného detailu a vidieť, ako si práve prebívajú zbraň, či naplňujú delo pušných prachom.

Napoleon: Total War na mňa zapôsobilo. Vďaka niekoľkým doplnkom a parádnemu ozvučeniu som sa cítil



akoby som práve velil reálnemu vojsku, ktoré netrepežlivo vyčkáva, kedy mu už konečne vydám rozkaz rozprášiť nepriateľské jednotky v diaľke. Netreba sa však uponáhľať, pretože hráč ani nevie ako a počítačom riadení vojaci ho roznesú na kopytách (ktorých smie po novom nahradiť online hráč). Nebyť mierne chaotickej umelej inteligencie a malému počtu nových prvkov, boli by sme ešte o niečo spokojnejší. Napriek tomu, vynikajúci datadisk!

HODNOTENIE

Platforma:	PC
Výrobca:	Creative Assembly
Distribútor:	SEGA
Multiplayer:	áno
Lokalizácia:	áno

9



White Knight Chronicles

Platforma: PS3

Autor: Roman "JC" Kadlec

Jeden základný fakt na úvod recenzie – áno, JRPG sú iné a svojim spôsobom "divné". To však neznamená, že sú zlé. Podobne ako vo všetkých žánroch sa nájdu geniálne tituly, nepodarky a niekto musí zaplniť aj šedú zónu priemeru. White Knight Chronicles logicky bude spadať do jednej z týchto kategórií. Ktojej?

JRPG sú veľmi špecifickým materiálom, v podstate ako čokoľvek z východnej kultúry. Manga, anime, (tvrdšie veci zámerne vynecháme, od toho tu máme reportáže jednej nemenovanej TV :)... jednoducho v Ázii hodiny tikajú inak ako u nás. Nie, že by to bol problém – očividne si vieme obľúbiť ich umenie a kultúru a oboje oslavujeme aj v našej malej krajine v podobe festivalov [skrytá reklama] AnimeShow resp. Comics Salon [skrytá reklama]. V prípade JRPG možno hovoriť o prakticky stabilizovanom hernom žánri, ktorému celosvetovú popularitu zabezpečila značka Final Fantasy. Avšak - nie každé JRPG je automaticky výstavným artiklom ala FF VII, preto sa pozrime, čo trápi White Knight Chronicles...

Kde bolo tam bolo, za východnými horami a dolami existovalo jedno kráľovstvo, ktorému vládol spravodlivý kráľ. Kráľ však bol nešťastný, jeho dcéra neprehovorila už niekoľko rokov... neprehovorila od tej tragickej nehody. Aby bola zápleтка zaujímavejšia, tak sa na scéne objaví tajomné proroctvo, chrabrý mladík, hlavný hrdina/hrdinka, škaredý záporňák a tajomný tulák. Volajme ho Aragorn. Kto si WKCH zahrá, pochopí. Predchádzajúci odstavec som ukončil všehovoriacim naznačovaním „ide sa kritizovať“ – príbeh medzi nedostatky zaradiť nemusíme. Ono, celková premisa je príjemná, Aragorn a jeho partia divných dobrodruhov putujú letom svetom, aby zachránili princeznú a do toho sa odkrýva zopár podstatných i nepodstatných detailov. Principiálne je všetko v poriadku a ani prostosť príbehu nijako nekazí celkový dojem. Avšak, prvým problémom je prezentácia. Autori totiž zvolili veľmi nevďačný systém strihu a celkového štýlu „hrania“ virtuálnych postáv.

V praxi to vyzerá nasledovne: nálet kamery na postavu, strih, „princezná neprehovorila už dlhé roky“, pauza, strih na inú postavu, „bodaj by len prehovorila!“. Dialóg sa podobným spôsobom prestrihá až ku koncu a kamera odlieta ďalej. Obrazovka otemnie, opäť sa rozsvieti, iná scéna, kamera nálet, strih, časť dialógu, strih, časť dialógu, pričom treba dodať, že prechody medzi jednotlivými vetami sú neskutočne zdĺhavé. Človek by si povedal, že je svedkom dramatického divadla oslavy spánku, čo by samo o sebe nebolo zle, ale v takomto štýle hry? Atmosfére nepomáha ani prispôbenie pohybu pier ázijskej verzii, čo v kombinácii s anglickým dabingom vyzerá niekedy vtipne a kazí celkový dojem. Ide však o najmenší zo zádrhelov v otázke prezentácie príbehu. Samozrejme, názor na cutscény je čisto subjektívny a niekomu bude možno použitý štýl vyhovovať – obávam sa však, že väčšina bude skôr stonať a využije možnosť ich úplne preskočiť. Aby som to celé opätovne zhrnul, príbehové vsuvky majú nezáživný strih a spracovanie, divné tempo dabingu a rozhovorov ako takých. Sem tam sa síce nájde



výnimka, ale vo výsledku tieto časti viac uspávajú, ako si udržujú hráčov pozornosť.

Odstráňme príbehové vsuvky – ostane nám línia hlavných úloh a nejaké bočné questy. Hlavná časť sa ťahá ruka v ruku s príbehom a prevedie hráča po obrovskom hernom svete. Ani táto časť nie je bez chýb. Jednotlivé postavy sa síce môžu naučiť obrovské množstvo skillov, reálne je však väčšina zbytočných a pokojne sa ich počet mohol skorigovať na 1/5 – výsledkom by bol väčší prehľad a určite by vynikla aj variabilita medzi nimi. Takto WKCH hráči hneď na začiatku hry hodí na tanieri 20 útokov, ktoré sú prakticky všetky totožné a používať sa bude aj tak 1, maximálne 2-3. Zvyšné sú jednoducho... zbytočné. Trochu iné je to s mágiou, ale problém zbytočného zavalenia hráča sa nemení. Čo ďalej... samotné boje fungujú na princípe mixu real-time a ťahového systému. Jednotlivé postavy môžu cupitať neobmedzene, ale vykonávať akcie môžu iba raz za čas. Vo výsledku by to nemuselo byť zlé, lenže... boje sú jednoduché a prakticky stačí iba dookola robiť to isté, čo samozrejme „ťahová zložka“ brzdí. V teoretickej rovine - súboje bývajú zábavné, pokiaľ sú rýchle a akčné (napr. Diablo) alebo vyžadujú určitý taktický prístup a predstavujú výzvu. WKCH je zaseknutý niekde medzi a rozhodne to nie je „cool“ = strhávame ďalšie body.

Krátka rekapitulácia – zatiaľ to vyzerá, že White Knight Chronicles pozostáva zo „spomalených“, rozťahovaných a divno zostrihaných cutscén, ktoré sa

striedajú s lineárnymi, otupujúcimi bojovými časťami. Odvodenie tohto výsledku je... správne. Bohužiaľ, WKCH jednoducho chýba nejaký aspekt, ktorý by úspešne bojoval s celkovým stereotypom a nezábavnosťou na každom kroku. Ono, súboje sú zábavné tak prvých 10 minút a potom to už ide s variabilitou dole vodou... gold farmári sa však potešia, čo ma privádza na myšlienku. Čo ak je stereotyp vo White Knight Chronicles úmyselné?! Nuž, farmári nech si dokola točia hybridné real-time súboje s ťahovými prvkami, my ostatní budeme frlať. Škoda, stačilo tak málo a bojová časť mohla byť oveľa zábavnejšia.

Zaujímavým prvkom vo WKCH je prepojenie online a offline hrania a manažment hráčom vytvorenej postavy. Totiž, príbeh (offline časť) berie hráčovho hrdinu iba ako súčasť partie a nie ako toho „vyvoleného“ (a nie, nie je to ani Aragorn). Hra umožňuje prepínať aktívnu postavu a je teda možné pobežovať so svojím panákom. Zápletky sa však točia okolo niekoho iného. Spomínané bočné questy je možné prechádzať samostatne (offline) alebo v skupine (online), pričom hráč ovláda iba svoju postavu, ktorú si vytvoril. Opäť je na mieste povzdychnutie nad nudnými súbojmi – s výborne spracovanou bojovou zložkou mohol byť tento online/offline systém výborne hrateľný a zábavný – nehovoriac o určitom taktizovaní pri zlepšovaní a špecializovaní svojej postavy. WKCH nevyniká ani v grafike. Tá je síce roztomilá, svojou kvalitou však spadá do priemeru a po grafických orgiách v God of War 3



trošku zarazí. Rozdielny pohyb pier a hovoreného slova som už kritizoval a to viacmenej pokrýva technickú zložku ako celok.

Titul White Knight Chronicles sklamal vo viacerých smeroch – jednoduchý, rozprávkový príbeh je degradovaný zlou prezentáciou, boje sú stereotypné a nudné.... hre ako celku chýba viac života, nejaký šmrnc, ktorý by hráča udržal v neustálom strehu a neuspával ho. Prepojenie online a offline zložky je zaujímavé, rovnako aj RPG systém nie je na zahodenie, hoci určité úpravy (najmä zníženie nezmyselného počtu skillov!) by sa skutočne hodili. Kam teda WKCH zapadá? Od šedej diery priemeru ho zachraňuje iba online režim a niekoľko drobných detailov. Uvidíme, či sa dočkáme pokračovania, pokiaľ áno – snáď sa autori poučia zo svojich chýb. Dovtedy neostáva nič iné, ako si zapnúť iné JRPG... Final Fantasy XIII je konečne tu!

HODNOTENIE

Platforma:	PS3
Výrobca:	Level-5
Distribútor:	SCE3
Multiplayer:	áno
Lokalizácia:	nie

6



Dragon Age: Prameny Procitnutí

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

DLC sa nám množia ako huby po daždi. Hra, ktorá také čosi nemá, akoby ani neexistovala. Lenže čo my, ľudia zo starých čias, ktorí majú radosť z každého klasického datadisku, každej novej krabičky? Nám v poslednej dobe šťastena nepraje, avšak i v za-pršanom počasí občas vylezie Slnko. Zhruba pol roka po vydaní Dragon Age: Origins (pre česky hovoriacich Prameny ;-), vychádza veľký datadisk. Prvá a zásadná otázka, dostojí povesti svojej materskej hry?

Koniec predchádzajúceho dobrodružstva mal priniesť pokojné časy do Fereldenu. Arcidémon bol porazený, hrdinovia si užívajú svoje svetlé chvíle slávy – teda pokiaľ už neodpočívajú v pokoji privoniavac k fiolkám zospodu. Hrozba, ktorú predstavovali „darkspawn“ je zažehnaná, krajina môže odpočívať do príchodu ďalšej pohromy. Lenže čosi sa pokazilo, títo naši obľúbení splodenci temnoty akosi nezaliezajú do podzemia, práve naopak behajú si po svete, žerú čo sa dá, vraždia kde sa dá a akoby to nestačilo, niektorí z nich sa podľa všetkého naučili aj rozprávať. Aby to nestačilo, napadnú a na kusy rozoberú aj pevnosť, ktorá mala byť pridelená Šedým strážcom. Samozrejme, medzi momentálnymi obyvateľmi nie je nikto schopný, takže takmer všetci do jedného padnú. Zas-táva len jeden veliteľ Šedých strážcov – vy.

Kdesi ďaleko sa blýska, budeme sa bratia musieť vz-chopiť, aby nás bolo viac. I keď tentoraz na menšom území. Kým v pôvodnom Dragon Age to bol takmer celý Ferelden, tentoraz je to len menší Arling – teda vaša pevnosť a jej blízke okolie s jedným mestečkom. Lokácie sú stále svojou stavbou primárne lineárne, žiadne prek-vapenie sa nekoná, avšak rozprávanie príbehu tak pekne odsýpa a neustále máte pocit, že sa čosi deje. Počiatkové úlohy sa však dajú riešiť v ľubovoľnom poradí, i keď pri jednej strihovej scéne som mal pocit, že to autori trochu nepodchytili – tvárili sa tam, akoby to bolo prvý raz, čo som im nakopal zadky, pritom sme už dávno mali tú česť.

Pevnosť tiež nie je len tak pre okrasu, aby váš poddaný ľud videl, že na to máte. Pevnosť je hlavne pevnosť, čiže mala by čosi chrániť a môžete na to vsadiť svoje celoživ-otné úspory, že v hre určite zohrá svoju úlohu. Manažment pevnosti nie je možno tak rozsiahli ako v druhom Never-winter Nights, avšak tiež sú s ním spojené určité neskoršie výhody. Dostanete rad úloh, ktoré treba splniť a v závere vám to môže veľmi pomôcť. Ak by som to mal pripodobniť k niečomu známejšiemu a čerstvejšiemu (i keď kto nehral druhý Neverwinter Nights urobil veľkú chybu – avšak lepší je rozhodne jeho prvý datadisk), tak vaša pevnosť je tu ako Normandy v Mass Effecte 2 – ako sa o ňu budete starať, tak vám to v rozhodujúcich chvíľach oplatí. Rov-nako ako vaše rozhodnutia. Tie síce nemajú vo väčšine prípadov takú silnú váhu, avšak istý čas pred koncom hry príde jedno zásadné, ktoré ovplyvní nasledujúce udalosti.

Bioware hry poslednej vlny stáli veľkou časťou na zaujímavých postavách vašich spoločníkov. A tu sa dostávame k miernemu sklamaniu z datadisku, spoločníci sú síce fajn, ale tak akosi, čosi im chýba. Jednoznačne tak z celej škály



spoločníkov vyčnieva Oghren. Tento, miestami až vulgárny, trpaslík dokáže okoreniť život šedého strážcu neveriteľným množstvom vtipných poznámok a postrehov zo sveta okolo vás. Nuž a ostatní, tí to akosi príjemne dopĺňujú, avšak nijako výnimočne nevyčnievajú – skôr by sa dalo povedať, že charaktery vašich spoločníkov sú v datadisku akési plochšie. Príbeh sa tak rúti bez problémov ku koncu (hra je o niečo jednoduchšia ako pôvodný Origins), hra vám prakticky nehádza pod nohy žiadne prekážky. Teda až na tie technického rázu. Bohužiaľ sa nám ich tu pár zišlo – občas si hra spadne, resp. vyťuhne pri načítavaní ďalšej lokácie, malé problémy mala i so samotnou inštaláciou, či správnym importnom postavy.

Pri záverečnom zhodnotení však máme malý problém. Ak by som bral do všeobecného pohľadu na hru širšie súvislosti, a teda postavil by som tento datadisk voči datadiskom k iným CRPG hrám, musel by prídavok k Dragon Age tvrdo naraziť. Nemusím

ísť ani príliš do minulosti, už len pre existenciu takého skvostného diela ako je Mask of the Betrayer, datadisk už k spomínanému Neverwinter Nights 2, ktorý určite nemal také pozitívne zázemie a finančné zabezpečenie aké ponúka Bioware. MoTB obsahuje plnohodnotný a bohatý príbeh, ktorý pre hráča predstavuje výzvu. Oproti nemu je Dragon Age: Procitnutí komerčná jednohubka, ktorá na chvíľu zasýti váš hlad po svete Dragon Age, ale nemá v sebe žiadnu hĺbku. Ak však budem na datadisk pozeráť ako na samostatne stojaci produkt, ktorého úlohou je na čas ma zabaviť, ponúknuť mi istú kvalitu zážitku a návratu do sveta vytvoreného Bioware, potom je Procitnutí kus dobre odvedenej práce, ktorá plní svoju úlohu na výbornú.



HODNOTENIE

Platformy: PC,PS3,X360

Výrobca: Bioware

Distribútor: EA

Multiplayer: nie

Lokalizácia: áno

8



Warhammer 40 000: Dawn of War II Chaos Rising

Platforma: PC

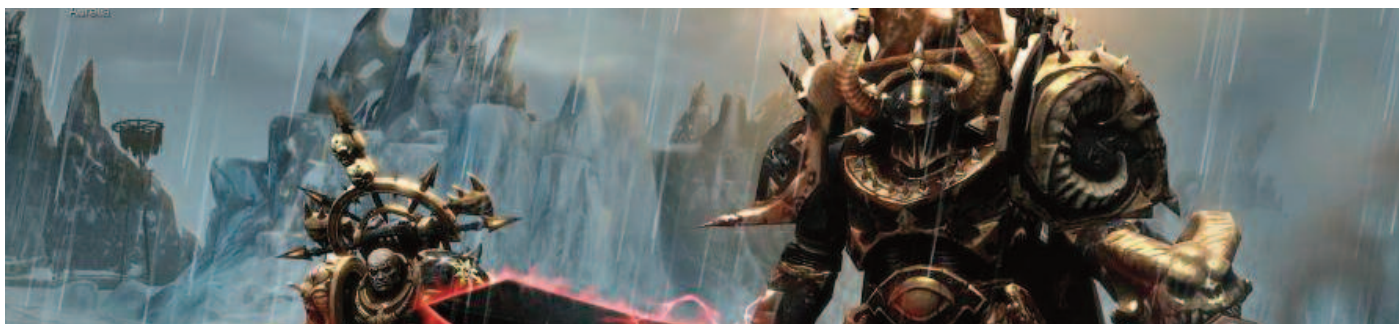
Autor: Richard "gulath" Bojničan

Blood Ravens je asi najzáhadnejšia kapitula vo svete Warhammer 40k. Jediná ktorá nepozná svojho primarchu, jediná, ktorá nepozná svoju históriu a podľa všetkých náznakov to nie je náhoda, ale zámer. V podstate skutočne jediný, kto zhlíadal dokumenty o pôvode Blood Ravens je kapitán Thule, a hneď po ich prečítaní ich zničil. No uznajte, s toľkými jedinečnými prvkami, mohla sa hra z prostredia Warhammer 40K upriamiť na inú kapitulu?

V podstate... Mohla, ale je dobre že tak neurobila. Datadisk Chaos Rising nám prináša ďalšiu porciu stratégie pod taktovkou Relic. Ako už naznačuje samotný názov, tentokrát sa udatní mariňáci postavia priamo hrozbe a lákaniu chaosu. Ak ste sa pripravovali na to, že tentokrát sa oblečieme do slušivej čierno – zlatej farby a budeme obetovať pešiakov aby sme získali nové démonické schopnosti, chyba... Stále budeme poctivo červení a šíriť vieru v imperátora.

Prešlo pár rokov, čo bola zahnaná hrozba Tyranidov zo sektoru v ktorom Blood Ravens verbujú nových rekrútov. Na začiatku prichádzame aby sme preskúmali ako je možné, že sa z povrchu planéty, ktorá bola desiatky rokov stratená vo warpe ozýva volanie o pomoc, ktoré je vysielané na kanáloch Blood Ravens. Zistíme, že na planéte sa nachádzajú bojovníci chaosu a je teda úplne jasné, že bude našou povinnosťou zachrániť nie len jej obyvateľov, ale celý sektor pred novým ohrozením. Chaos Rising pokračuje v hre tam kde skončil Dawn of War II. Ak máme uložený save z predchádzajúcej hry, môžeme si importovať pôvodné postavy. Ak nie, tak dostaneme preddefinované charakterky na LVL 17 a môžeme hrať. Keďže som reinstaloval počítač keď prišlo windows 7, žiaľ save som nemal. Zamrzí, že napriek tomu, že hra je napojená na Steam a ešte aj na Microsoft Live, nikde nebola uložená informácia o charakteroch, aby sa automaticky načítala odtiaľ. Človek by čakal od tvorcov viac v tejto oblasti. Hra nepriháša nijaké závažné zmeny. Prináša len nových nepriateľov a nový príbeh ktorý sa odohráva na pozadí celej hry. Hra sa stala aj lineárnejšou a v podstate sa dajú prejsť naozaj všetky misie a nebudeme nikde postavení pred otázku, ktorú z dvoch misií spraviť a ktorú nechať tak.

Novým prvkom v hre je Chaos. V prípade multiplayer hry sa jedná o kvázi komplet novú rasu, ktorá je však dosť podobná pôvodným mariňakom a štýl hry nie je nijako extrémne odlišný od hry za Blood Ravens. V prípade single play hry je Chaos prvok, ktorý "vábi" cisárových vojakov na svoju stranu. Žiaľ tento prvok nie je príliš dotiahnutý do konca a to vábenie spočíva skôr v tom, že nesplnenie niektorých úloh v misii posunie naše jednotky bližšie ku chaosu. Teda inak povedané, ak nevieme hrať a splniť úlohy, mariňáci sa priklonia ku warpu. V praxi to znamená, že sa trochu pozmenia ich schopnosti (stanú sa silnejšie), budú môcť nosiť brnenia, ktoré sú nakazené warpom a aj ich hlásky sa stanú oveľa drsnejšie. Inak povedané, ak ste odchovanec Warhammer 40k ako ja, a viete, že žiadny správny space marine by sa nedal ku chaosu, budete mať hru ťažšiu. Ale zase na konci ten skvelý pocit z dobre



odvedenej práce v mene cisára. Buď ako buď, ten chaos sa mohol asi zakomponovať iným spôsobom, aby bolo náročnejšie mu nepodľahnúť a zase odmena za to, že zostaneme verní mohla byť vyššia. Toto vyzerá, ako keby v Relicu bol niekto, koho chaos zlákal a teraz sa snaží nalomiť nás, aby sme sa pridali na nesprávnu stranu. Nie, to sa nikdy nestane.

Po grafickej stránke, okrem nových jednotiek nenastali v podstate žiadne zmeny. Prostredie pôvodných planét je takmer zhodné, akurát pribudla jedna planéta, ktorá je celá ľadová. Súboje na obrazovke stále vyzerajú skvelo, epicky a krvavo. Ja som si užíval každý súboj na obrazovke.

Pri zvukovej stránke sa musím trochu pristaviť. Postavy sú stále nadabované skvelo, ako to bolo aj v predchádzajúcej časti, ale zvuková kvalita sa trochu upravila. Zvuky majú oveľa viac basov a aj v obrazovke kde sa preberajú časti misie pred jej začatím som postrehol zmeny v intenzite vyslovovaných viet. Nevieť či sú zle

nahrané, alebo sa hra rozhodla, že som sa pohol od hovoriaceho ďalej a preto musí stlmiť to čo hovorí, ale zamrzí to...

Každopádne sa však jedná o skvelú hru, ktorú sa oplatí zahrať už len kvôli príbehu, ktorý je tentokrát podľa mňa vernejší svetu 40k ako predchádzajúci. Hra je lineárnejšia, ale neuberá jej to na kvalite, práve naopak pridáva na zábave a na tých orgiách zabíjania čo sa odohrávajú na obrazovke. V podstate zamrzí asi naozaj len tá znížená kvalita zvuku... Vrelo odporúčam. Pozitívom je aj fakt, že datadisk je hrateľný samostatne.



HODNOTENIE

8.5

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



Aliens vs. Predator

Platforma: PS3

Autor: Roman "JC" Kadlec

Derby ako sa patrí! Slovensko vs. Česko. Real Madrid vs. Barcelona. Inter vs. AC. Alebo v aktuálnom prípade – Aliens vs. Predator. Namiesto ihriska je k dispozícii celá planéta a v úlohe rozhodcu sa predstaví človek, ktorý bude samotné dianie zápasu viac ovplyvňovať, ako by sa patrilo. Samozrejme, záleží na samotnom hráčovi, ako sa k celému konfliktu postaví a kto dostane červenú kartu...

Aliens vs. Predator sa vracia na obrazovky monitorov a televízorov po dlhých 10 rokoch. Odvtedy sa toho veľa udialo – stali sme sa majstrami sveta v hokeji, dočkali sme sa nadvlády sveta pod menom World of Warcraft, vyskúšali sme si Dzurindu za Fica a hlavne sme privítali PS3 a Xbox 360. Práve na týchto konzolách (a samozrejme aj na PC) sa znovu oživený votrelec predstavuje a dúfa v dôveru hráčov. Pri pohľade na predajné čísla, ktoré sa objavili hneď po uvedení na trh (chválil sa aj lokálny distribútor CD Projekt) možno povedať, že značka je stále dostatočne silná, aby porazila aj nedostatky v samotnom spracovaní. Má vôbec táto recenzia teda zmysel? Určite, minimálne pre tých, ktorí stále vyčkávajú s kúpou, alebo aj pre nespokojných „už vlastníkov“, aby si nabudúce prečítali recenziiu na našom webe :). Prejdime však k samotnej hre.

Množstvo podstatných informácií sme už spomenuli v prvých dojmoch z hrania, pričom v rámci rekapitulácie sa objavia aj v recenzii. V prípade recenzovanej PS3 verzie sa preview verzia líšila iba minimálne oproti review verzii a množstvo vecí ostalo bezo zmeny. Či už je to ovládanie a hrateľnosť alebo technické spracovanie, všetky tieto parametre sa prakticky vôbec nezmenili. Votrelec stále pôsobí chaoticky, vojak je stále rovnaký strachopud a predátor je... predátor. Na Chucka Norrisa však stále nemá, čo je na druhej strane hodnotný návrh na štvrtú kampaň (v prípade ďalšieho pokračovania) o tom, ako Chuck na vandrovku šiel a po ceste hlavy a trofeje zbieral. V aktuálnom dobrodružstve sa však musíme zaobísť bez Chucka alebo akýchkoľvek iných superhrdinov, ktorí by ukázali ľudstvo v lepšom svetle... stále sme totižto na konci pomyselného potravinového reťazca.

Zápleтка nového Aliens vs. Predator sa odohráva na tajomnej planéte, kde ľudia prejavujú svoju zvedavosť pestovaním votrelcov. Akokoľvek to znie divne, táto záľuba je menej náročná ako napr. pestovanie nejakých rastlín. Stačí nájsť nejaké nepotrebné telo (dobrovoľne nasilu) a o všetko ostatné sa už postará samotný votrelec. Ľudstvo už mnohokrát doplatilo na svoju zvedavosť („čo sa stane, keď strčím prsty do zástrčky?“ alebo „jéj aký pekný pitbul, môžem vyskúšať či nekúše?“), ale zisťovanie, či sa podarí urobiť z votrelca domáceho mazlíčka skutočne presahuje hranice bežnej súťažnej kategórie. [SPOILER ALERT] Nepodarí! [/SPOILER ALERT]. Základnú premisu teda máme danú – votrelec utečie z klietky a rozpúta peklo. Ľudia majú s peklom problémy = na scéne sa objavia vojaci. Toto divadlo si samozrejme nemôže nechať ujsť ani predátor = máme tretieho do party.

Kto hral pôvodného Aliens vs. Predator (2000) bude v





novom AvP ako doma. Určité veci sa zmenili, ale podstata herného systému ostáva zachovaná – votrelec je rýchly a agilný, vojak má znepokojujúci radar, ktorý stále pípa a predátor je pán s veľkým P. Je to jednoducho lovec ako sa patrí, pre ktorého sú hlavy a iné trofeje rovnako dôležité, ako achievements pre majiteľov Xbox 360 (tých zopár ignorantov, ktorých achievements nezaujímajú, nepočítam). Samotná hrateľnosť je závislá na vybavení a možnostiach jednotlivých rás, ale vo výsledku sa toho veľa nezmenilo, až na pár detailov – votrelec sa zdá byť trochu chaotickejší, vojak zo začiatku až príliš moc behá z miesta A na miesto B a predátor je stále s veľkým P. Mimochodom, náš vojak zelenáč musel dostať výcvik od samotného Chucka, nakoľko najúčinnjšou stratégiou v boji s votrelcom je úder pažbou (votrelec sa zrúti na zem) a následne bezproblémové dokončenie súboja. Človek by si pomyslel, že v takej blízkosti už bude vojakova hlava na polceste k votrelcovi...

Ako sme už spomínali v preview – votrelcova kampaň je zábavná a dynamická. Vyžaduje určitú šikovnosť s ovládaním, nakoľko sa dá veľmi rýchlo stratiť pojem o svetových stranách. Taktiež je potrebný opatrný prístup – alieni sú vybavení iba pazúrmí a chvostom, vďaka čomu sú primárne odkázaní na boj nablízko a využívanie momentu prekvapenia. Predátor je univerzálnym ničiteľom najmä vďaka jeho arzenálu, ktorý mu umožňuje veľkú silu v boji nablízko aj pomocou rôznych špeciálnych zbraní. Kampaň za predátora (podobne ako v prípade pôvodného AvP) možno charakterizo-

vať ako najprístupnejšiu novým hráčom. Naopak, najťažšia cesta čaká vojaka, ktorého hrateľnosť sa zároveň najviac blíži ku klasickým FPS. Okrem klasických zbraní je vybavený aj spomenutým radarom, hoci ten vo výsledku viac znervózňuje ako pomáha. Neustále pípanie indikujúce pohyb a nervózne poškuľovanie doprava a doľava v roku 2000 výborne dokreslovali atmosféru, teraz to však už natoľko presvedčivo neplatí. Koho viniť? Grafiku, dizajn úrovni alebo absenciu nápadov? Mimochodom, všetky kampane sa odohrávajú na tej istej planéte a hráči si tak niekedy prebehnú rovnaké priestory z pohľadu inej strany. Propagovaná dĺžka 15 hodín sa vo výsledku scvrkla na nejakých 10 hodín, pričom samozrejme záleží od nastavenia obtiažnosti a štýlu hrania, resp. zbierania/nezbierania roztrúsených predmetov. Hernú dobu je možné natiahnuť pomocou multiplayeru – k dispozícii je kooperatívny survival mód alebo varianty deathmatchu a nadvlády. Hra pre viacerých hráčov ponúka iný zážitok ako kampaň pre jedného hráča a nie je to dané iba rozdielnym herným mechanizmom. Určitých zmien a „tvíkov“ sa dočkal aj balans jednotlivých rás a podľa niektorých hráčov je v multiplayeri najlepší votrelec.

Technické spracovanie je kapitola sama o sebe, ktorá predstavuje Achillovu pätu nového AvP. K dispozícii sme mali review verziu pre PS3, ale čiastočne sme otestovali aj PC verziu – výsledok? PC verzia vyzerala krajšie, ale k dokonalosti má ďaleko. AvP využíva iba jedno jadro, čo je v dnešnej dobe trochu zaostalé,



má prehnané nároky na grafiku, ktoré nezodpovedajú prezentovanej kvalite a vo výsledku..... sa nič nezmenilo, iba narástli nároky na voľné miesto o 15GB. Samozrejme, trochu preháňame, ale v podstate je to tak. PS3 verzia tieto problémy (logicky) nemá, trpí však horšou grafikou, ktorá v porovnaní s Uncharted 2 alebo God of War 3 pôsobí nekvalitne.

Nový Aliens vs. Predator vo výsledku dosahuje status nadpriemeru. Značka neprináša nič nové (čo by samo o sebe nemusela byť chyba), ale samotná prezentácia – či už z technického hľadiska, alebo pohľadu na hrateľnosť, neponúka nič úžasné, čo by nútilo hráča pokračovať. Milovníci starších AvP hier možno budú spokojní, ale náhodní okoloidúci na zadok padať nebudú. Aliens vs. Predator (2010) pobavil, ale z tohto námetu sa dalo dostať oveľa viac. Overené herné princípy vždy jedinečnosť nezaručia - AvP doplatil na slabší dizajn úrovni a horšiu optimalizáciu (PC verzia) resp. grafiku (PS3 verzia).

HODNOTENIE

Platformy: PC,PS3,X360

Výrobca: Rebellion

Distribútor: SEGA

Multiplayer: áno

Lokalizácia:

7



Vancouver 2010

Platforma: PC

Autor: Juraj "Duri" Dolniak

Konečne sa poriadne vyspíme! Najprestížnejšia športová udalosť tohto roka, 21. ročník zimných olympijských hier vo Vancouveri, sa po vyčerpávajúcich 2 týždňoch opäť odmlčala na nasledujúce 4 roky. Atmosféru olympiády sa snažila zachytiť aj rovnomenná videohra z dielní Eurocomu pod hlavičkou vydavateľského veľikána, Segy. Herné prevedenie bohužiaľ prichádza s odvekým syndrómom „pokašľanej PC verzie“, ktorá tentoraz prerástla do katastrofálnych rozmerov.

Čo vám napadne pod slovným spojením - športová hra na PC? Nieкто je hrôzou bez seba, iný sa z celého hrdla smeje a podaktorý plače. V súvislosti s počítačovou verziou Vancouveru 2010 sa všetky vymenované dojmy skĺbia do jedného a pripraví pre vás dokonale rozporuplný zážitok. Sega začala o titule básniť dávno pred zahájením prvého preteku v behu na lyžiach, prvého hodeného buly, proste pred samotným začiatkom zimnej olympiády. Pôvabná grafika, ktorá hraničila medzi oldgen a nextgen enginom, nás vcelku potešila takisto ako množstvo pre ZOH charakteristických športov. Naše žalúdky, lačné po skutočne vydarenom športovom titule sa ale ani tentoraz dosýta nenaplnia. Úsmev, ktorý nám vyčarovalo vizuálne spracovanie dokonale kompenzovalo ovládanie a celková frustrácia.

Vancouver 2010 úspešne vzdoruje zábave a hra toto slovíčko snáď ani nepozná. No dobre, priznávam, že prvé zapnutie ktoréhokoľvek športu ma ešte ako tak bavilo, lenže po extrémne krátkom čase nastúpil stereotyp a ja som si už len búchal hlavu o stôl a pýtal sa sám seba, ako môže nieкто za tento produkt pýtať takmer štyridsať eur (čo sa samozrejme odzrkadlí aj na predajoch)! Ak si chcete oddýchnuť a vypnúť na niekoľko hodín mozog, tak Vancouver 2010 vám veru neodporúčam. Budete frustrovaný snáď pri každej disciplíne. Vyzerá to na zlatú medailu a vtom vás o jednu stotinu sekundy nieкто predbehne, alebo vyletíte z dráhy? Momenty na zaplakanie. Čo ma ale privádzalo do úplného šialenstva, bolo ovládanie. Čakáte jednoduchú a známu kombináciu šípok? Omyl! Nieкто tu zrejme počítal s tým, že každý z hráčov má v šuplíku odložený xboxový gamepad pre Windows, všakže. A tak mi robilo problém prejsť už len úvodnú obrazovku a o hraní ani nehovoriac! Moja prvá cesta teda viedla do nastavení klávesnice, kam som sa taktiež horko ťažko „domačkal“. Prejdime na ovládanie samotných športov. Keďže je primárne nastavené pre gamepady, ukazovatele zobrazujú čisto xboxové tlačidlá a pre laika z toho vznikne akurát úplný chaos. Ukazuje „A“ a popritom treba stláčať „Enter“! Bože dobrý! Stretieme sa ale aj s disciplínami, kde je prakticky nevyhnutné neustále stláčať daný kláves. Nie držať, ale dokola doň ťukať! Pred hraním Vancouveru 2010 si dobre rozmyslite, na akom ovládači budete hrať, pretože na klávesnici si doslova vylámete prsty. Nakoniec som si do rúk gamepad vzal, ale budiš, tlačidlo šprintu mi samozrejme nefungovalo...

Hra je presný opak všetkých NHL hier na PC platforme. Zatiaľ čo ony mali obrovské rezervy v grafickom spracovaní a engine sa v podstate vôbec nemenil najmenej 5



rokov, počín Eurocomu v sebe ukrýva vizualizáciu ako najväčšie plus. Okolité objekty ako stromy, oblaky či zasnežené kopce v diaľke pôsobia skutočným dojmom. To isté platí aj o postavách, na ich tvárach sa dajú zreteľne rozoznať pocity radosti, alebo naopak smútku. Realistickosť dopĺňa vydarený motion blur, ktorý sa automaticky spustí po dovŕšení danej rýchlosti, či už pri lyžovaní, alebo sánkovaní. Podobným znakom s NHL sériou je aj rocková hudba znejúca v pozadí, ktorá dodáva pretekom priam vražedné tempo (ale načo je nám tempo, keď sa aj tak vykotíme na takmer každom druhom metre). Autori sa ňou doslova pýšia a veru nie je sa začo hanbiť, aj keď ide o prevažne „garážové“ alebo menej známe kapely. Opak s NHL-kom vidíme v príšernej nude a otrasným ovládaním, ktoré som rozoberal vyššie. Americká hokejová liga sa popri Vancouveru javí ako absolútny boh športového žánru. Za mierne spestrenie nudného zážitku považujem možnosť hrania danej disciplíny pre dvoch hráčov na jednom počítači (obrazovka sa rozpolí), resp. hrať po internete či miestnej sieti.

Pozrime sa na zúbok disciplínam a ďalším nedostatkom, ktoré hráča znechutia a odradia od hrania. Ak hľadáte po internete zoznam športovcov, ktorí sa v hre ukážu, vaše snaženie je márne. Sega totiž nedostala práva zverejniť skutočné mená reprezentantov a tak sa dočkáte len hlúpeho označenia typu: „CPU CAN“ (pre označenie kanadského športovca). Čo ma prekvapilo ešte väčšmi,

bol počet štátov. Heh, s absenciou Slovenska v počítačových hrách sme sa už zmierili, ale aby z 90 štátov sveta použili tvorcovia ani nie polovicu?! Moje testovanie teda sprevádzalo prekvapenie za prekvapením, ale to stále nie je všetko. Športov použitých v hre je ako šafránu. Nájdeme tu približne šesť disciplín (!) rozdelených do skupín – muži a ženy. Máme tu napr. obrí slalom, Super-G, preteky v korčuľovaní, voľný štýl, v ktorom predvádzate rôzne krkolomné kúsky (ak sa ich vôbec naučíte ovládať), skeleton, dvojbob, sánkovanie, či snowboard. Národný kanadský šport, hokej, chýba, taktiež biatlon alebo krasokorčuľovanie si tu nenašli miesto.

Boj o zlaté medaily sa pre tento rok definitívne skončil. Máme tu výsledok, ktorý autorov síce zarmúti, ale ich produkt si viac jednoducho nezaslúži. Ak sa posnažia o štyri roky, pripravia pre nás viac športov, lepšiu ovládateľnosť a najmä viac zábavy, pôjdem s hodnotením podstatne vyššie. Či je ale v pláne prípadné Sochi 2014, zatiaľ neviem, no nebránim sa mu. Nech však splní naše túžby a očakávania.

HODNOTENIE		3.5
Platforma:	PC	
Výrobca:	Eurocom	
Distribútor:	SEGA	
Multiplayer:	áno	
Lokalizácia:	nie	



Snake It! 3D

Platforma: SE C510 **Autor:** Roman "JC" Kadlec

Hádajte kto je späť? Trochu vám pomôžem – je to najväčšia ikona mobilných hier, ktorá dlhodobo patrila medzi najpopulárnejšie aplikácie na telefónoch Nokia. Samozrejme, mám na mysli nesmrteľného hada, ktorý nás opäť navštívil v značne vynovenom trojrozmernom kabátiku a s novými prvkami v rukáve.

Bez nejakého zbytočného zdržovania možno Snake It! 3D popísať ako mix starého dobrého hada s prímiesou Zuma. Totiž, v hernej záhradke, kde sa hadík vyprahlo plazí, sa nachádza množstvo guľičiek – to nie je nič nové. Guľky papal aj starý had ešte v čiernobielych prevedení. Farebnosť nového Snakea je však výborne využitá a tak sú jednotlivé guľky rôznofarebné, čomu je prispôsobená aj samotný systém hrateľnosti. Spomínaná Zuma sa hlási k slovu a hráčovú úlohou je pojesť guľičky tej istej farby. Nikto samozrejme nezakazuje pojesť všetky guľky rad za radom, podstata hry je však postavená na získavaní bodov a tie je práve možné zbierať tvorením jednofarebnej línie. Vplyv na hrateľnosť je zrejmy – hadík sa musí vyhýbať nielen sebe a hraniciam hernej plochy, ale aj guľičkám inej farby, akú momentálne požiera. Pokiaľ sa náhodou omylom podarí zjesť inú farbu – nič sa nedeje, život pokračuje ďalej, hráčovi sa pripíšu body podľa veľkosti hada, ktorý sa opäť scvrkne na minimum a lov na guľičky sa začne odznova. A takto stále dookola, až dokedy sa had nezrazí s plotom záhradky alebo sám so sebou. Počítačnú chytľavosť po čase vystrieda stereotyp a celkové využitie sa posunie do roviny zabíjania kratších prestávok, na čo je pravdepodobne Snake It! 3D primárne určený. Niektorí hráči ohrnú nosom (tí už ani Java hry nehrajú), ale nenároční jedinci môžu byť pozitívne prekvapení.



Ako som už spomínal, pridanie nových prvkov nie je jedinou inováciou v porovnaní so starým hadom. 3D kabátik pôsobí čiastočne rozporuplne. Na jednej strane grafika nevyzerá nijako výnimočne (dá sa vôbec niečo graficky výnimočne čakať od Javy?) a na strane druhej - tretí rozmer hrateľnosť nijako nezlepšuje. Prehľad si môžete spraviť sami z obrázkov v galérii k článku. Stále je to starý dobrý had a s vyššie uvedenými zmenami mohol rovnako dobre fungovať aj v 2D. Nehovoriac o tom, že na niektorých slabších modeloch môžu tri rozmery spôsobovať problém s „utiahnutím“ hry. Pri testovaní sme použili SE C510 a síce sa všetko pekne hýbalo, bolo cítiť určité „lagy“

v ovládaní. Až na tento menší problém bol ale Snake It! 3D z technického hľadiska bezchybný. Hra taktiež umožňuje upload výsledkov do internetového rebríčka a tým značne zvyšuje súperenie hráčov medzi sebou.

Snake It! 3D je vo výsledku vydarenou variáciou známeho hadíka. Svojím nenáročným prístupom a chytľavosťou si určite nájde publikum – značná časť bude určite pochádzať zo skupiny milovníkov pôvodného hada. Mimochodom, hra nie je u nás oficiálne distribuovaná, ale je možné si ju stiahnuť zadarmo z wap obchodu distribútora. Stiahnutá verzia predstavuje demoverziu a v prípade záujmu je možné odomknúť plnú verziu za \$2,99.

HODNOTENIE	
Platforma:	Java
Výrobca:	Dynamic Pixels
Distribútor:	
Multiplayer:	
Lokalizácia:	

6



Echoshift

Platforma: PSP **Autor:** Richard „gulath“ Bojničan

V hre Echochrome sme sa stali pánmi priestoru, dokázali sme si ho upraviť podľa potrieb a to čo bolo zdanlivo nemožné bolo pre nás hračkou. Páni a dámy v PSP však nezaspali na vavrínoch, štúdio ARTOON nám prináša nezávislé pokračovanie, akurát že tu sa stávame pánmi času...

Cieľom hry Echoshift je dostať sa od jedných dverí ku druhým. Povieť si jednoduchý princíp, reálne sa na tom kľudne dá postaviť aj celovečerný film. Napríklad taká kocka (Cube). Samozrejme, keby sme mali len prejsť od jedných dverí ku druhým nebola by to žiadna výzva. Preto nám to komplikuje hneď niekoľko prekážok. V prvom rade časový limit. Každé dosiahnutie dverí je časovo obmedzené a tento limit sa pohybuje od 20 do 50 sekúnd. Okrem tohoto nás čakajú rozličné prekážky. Tie sú či už v podobe rozličných stien alebo medzier v podlahe, ktoré sa dajú upraviť. Zvyčajne je totižto stena zložená z kociek nejakej farby a niekde v leveli je prepínač, ktorý ich spraví priehľadnými a potom sa cez ne dá prejsť. Rovnako ak máme dieru v podlahe, je obvyčajne vyplnená priehľadnými sfarbenými kockami a po stlačení príslušného tlačidla sa stanú nepriehľadnými a dá sa po nich prejsť. Občas je takéto tlačidlo na zemi a funguje len keď je zaťažené. V hre sa však nenachádzajú žiadne predmety, ktoré by sme tam mohli položiť a práve tu prichádzame k čaru tohoto herného počinu.

Ako som už spomínal, stávame sa pánmi času. V praxi to znamená, že po dovršení časového limitu, počas ktorého mimochodom nie je možné postláčať všetky tlačidlá potrebné na prejdienie cesty sa urobí rewind a začíname znova. Až na drobný rozdiel, v hre bude s nami aj echo toho, čo sme robili v predchádzajúcom pokuse. Čiže naše akcie ktoré sme vykonali, sa vykonajú znova v presne tej chvíli kedy sme ich urobili predtým. Inak povedané, musíme súčasne myslieť vo viacerých časových rovinách. Ak stlačíme toto tlačidlo, uvoľní sa nám cesta tamto, takže v tej chvíli už budeme tam, takže sa môžeme pohnúť na toto tlačidlo, to mi zakryje tamtú dieru, hm, asi teraz by

som už po nej mohol prebehnúť ,takže ďalej... Hej, znie to šialene, ale presne takto budete uvažovať, ak budete hrať Echoshift.

V podstate sa teda jedná o logickú hru, ktorá sa tentokrát zameriava na skvelo zvládnutý time management, pretože musíme naplánovať spoluprácu svojich odrazov z minulosti tak, aby sme sa v konečnom dôsledku naozaj dostali k výstupným dverám. Je mi jasné že to znie úplne šialene, a naozaj sa to ťažko predstavuje. Keď som pozeral video od Sony s reklamou na Echoshift, tak som takisto pozeral na obrazovku a uvažoval, že v podstate stačí pár takýchto predstáv a môžem napísať ďalší necronomicon.



Grafická stránka hry je jednoduchá, ale účelná. Všetko je na prvý pohľad jasné, vieme čo je pevná časť levelu, čo je prekážka, čo dokážeme nejako zmeniť, čo určite nie. Postavička je úplne rovnaká ako v Echochrome. V tomto prípade sa však dá jednoznačne povedať, že platí pravidlo v jednoduchosti je sila.

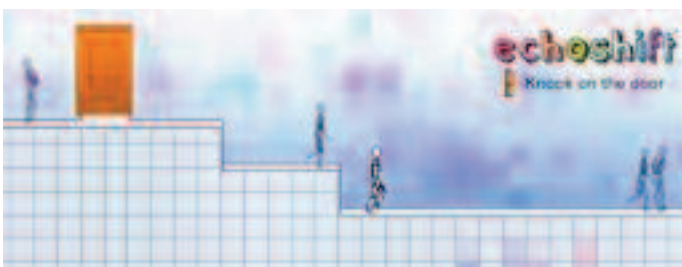
Hudba hry sa stále udržuje v klasickom štýle i keď tentokrát dominujú dychové nástroje ako flauta či hoboj. Hrou nás sprevádza aj ženský hlas, úplne rovnaký ako v predchádzajúcom dieli. Úplne nezúčastnený, iba oznamujúci informácie.

Echoshift je hra, ktorá jasne dokazuje, že menej môže byť niekedy viac. Minimalistická grafika, jednoduchá sprievodná hudba a v podstate jednoduchá myšlienka poslúžili skvelému nápadu a tak sa do našich mechaník, alebo pre majiteľov novších konzol – na naše pamäťové médiá dostáva výnimočná logická hra, ktorej úspešné absolvovanie by malo byť časťou pohovoru pre každého manažera. Ak zvládne time management v tejto hre, zvládne ho isto aj v realite...

HODNOTENIE

Platforma:	PSP
Výrobca:	SCE
Distribútor:	SCEE
Multiplayer:	
Lokalizácia:	

9



Riddim Ribbon

Platforma: iPhone 3G Autor: Richard „gulath“ Bojničan

Tapulous spustili už pol roka pred vydaním Riddim Ribbon masívnu kampaň akú skvelú hudobnú hru zase vymysleli. Keďže už vyšla, Gulath sa na ňu samozrejme pozrel a zistil, že nie je všetko zlato čo sa vy... ehm blyští...

Čo teda dostaneme za svoje peniaze reálne? Podľa predstaviteľov spoločnosti Tapulous, sa nám dostáva do rúk skutočne originálna a skvelá hudobná hra. Okrem toho, že sa preháňame po obrazovke popri tom sa vlastne hráme na DJa, ktorý mixuje dokopy niekoľko trackov z rozličných remixov a priamo svojou hrou tak vytvárame originálny hudobný mix. Teda aspoň to sa tvrdí v prezentácii zo septembra minulého roku...

Ako čiastočný fanúšik Tap Tap hier som si teda Riddim Ribbon kúpil. Veď prečo nie, sľubuje sa kopec zábavy, video vyzerá celkom dobre a zaujímavé, graficky to tiež pôsobí celkom prijateľne... Nuž, od tej doby zjavne vývojári zapracovali na celom koncepte, musí to byť predsa ešte lepšie. Takže... Na DJa sa hráme tak, že preháňame roztočený zvislý gyroskop po obrazovke tak, aby sa udržal na tracku, ktorý je znázornený svetlou čiarou. Zároveň zbierame biele guľičky, ktoré reprezentujú naozaj neviem čo. Ovládanie je jednoduché, nakláňaním iPhone vychýlime gyroskop a ten sa poslušne primerane k nakloneniu presunie na danú stranu. Keď zase telefón vycentrujeme, gyroskop sa poctivo vráti do stredu. Okrem tohto sa občas nad dráhou zobrazí kruh, ktorým môžeme preskočiť trhnutím telefónu dohora. Podľa toho ako sa držíme na dráhe nám hrá niektorý zo songov, teda presnejšie ten ktorý sme si vybrali. Ešte je tu jedna fičúrka (slovenský ekvivalent pre anglické slovíčko feature), a tou sú občasné rozdvajky na dráhe, kde si vždy vyberieme aký track chceme zmixovať s tým ktorý hrá práve teraz.



Nič viac, nič menej. Ak ste v predchádzajúcom odstavci našli nejaké pozitíva, je to super, pretože v podstate už môžete nájsť len jedno, ak ste veľmi silnými fanúšikmi Black Eyed Peas. Grafika hry sa líši od grafiky prezentovanej v septembri. Ako som už písal hra sa vyvinula a grafika ako aj úroveň efektov je horšia. Je jednoduchšia, svojim spôsobom menej prehľadná a v podstate ničím extra nezaujme. Hudba v hre je ďalšia kapitola. K dispozícii máme 4 pesničky od Black Eyed Peas, a môžeme si kúpiť 2 tracky od Tiesta a jeden od Beniho Benassiho. Správne, kúpiť, každý za „smiešnych“ 0,79 Eura. Osobne

nie som fanúšikom ani plateného bonusového DLC, ale dostať do rúk hru, ktorej polovicu obsahu si môžem zahrať až keď zaplatím ďalšie peniaze je podľa mňa nehorázne.

Po dostaní sa sem môžem voľne preložiť prezentáciu, ktorej link je hore do vlastných slov. Pôvodne sme okopírovali Guitar Hero a spravili z toho Tap Tap Dance na iPhone. Bol to úspešný koncept na ktorom sme zarobili veľa peňazí aj vďaka tomu, že sme tam predávali ďalšie skladby na hranie. Keďže si myslíme, že ste banda idiotov a dáte nám ešte viac peňazí, urobili sme Riddim Ribbon a čakáme že si ho kúpite...

Hra samotná, ako aj nízky počet pesničiek pomerne rýchlo omrzí. Vyššia obtiažnosť spočívajúca vo viac pokrivenej trase, sprísnenej penalizácii pri jej opustení a vyššom počte zberateľných guľičiek zrovna tiež hre na zábavosti nepridá. Celkovo teda hra veľmi rýchlo upadne do stereotypu, nudy a zabudnutia. Ak to zhrnieme, grafika ničím neoslňuje, hudba, pokiaľ nie ste Black Eyed Peas fanúškovia tiež nie, a samotný herný mechanizmus a jeho prevedenie takisto neprináša nič zaujímavé. Natíska sa teda otázka prečo vlastne takúto hru hrať, a odpoveď na ňu som zatiaľ nenašiel. Jediné čo môžem urobiť je varovať ostatných touto recenziou...

HODNOTENIE

2

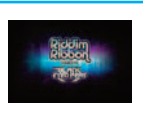
Platforma: iPhone/ iPod Touch

Výrobca: Tapulous

Distribútor: Apple/Tapulous

Multiplayer:

Lokalizácia:



N.O.V.A.

Platforma: iPhone 3G

Autor: Roman "JC" Kadlec

Na svete je ďalší hit od Gameloftu. Nie, že by to niekoho prekvapovalo – táto firma má jednoducho monopol v kategórii kvalitných hier. Preto aj tento úvod recenzie, ktorý v podstate vyzrádza všetko podstatné...

Gameloft dokázal svoju schopnosť produkovať kvalitné strieľačky už dávno – okrem iných FPS hier si získal priazeň a peňaženky hráčov najmä titulom Modern Combat: Sandstorm, z ktorého bol veľmi nadšený aj ctihodný pán šéfredaktor tohto portálu (snáď mi to oslovenie nezedituje :) no dobre teda pozn. DKF :). N.O.V.A. je v mnohých veciach Sandstormu podobná, v otázke kvality sú to prakticky dvojčičky – obe hry patria medzi to najlepšie, čo je možné na poli iPhone FPS hier nájsť. Hlavný rozdiel tak spočíva v zmene prostredia. Vojnu na Zemi nahradila vojna vo vesmíre. Mimochodom, skratka N.O.V.A. nepredstavuje žiadnu skrytú reklamu nemenovanej českej TV stanice (to by sa potom pokračovanie určite volalo J.O.J.), ale prvé písmena názvu Near Orbit Vanguard Alliance. Čo to presne znamená je viac-menej nepodstatné, stačí vedieť, že sa podstata príbehu točí o „vojakovi v penzi“ (hlavný hrdina) a náhodne sa objavujúcich mimozemských nepriateľoch – terčoch pre hráčove zbrane.

Hratelnosť je v podstate jednoduchá – stačí držať pohybový virtuálny joystick a strieľať po všetkom, čo sa objaví. Možno to znie fádne a áno, na PC by podobná náplň hra-

nia ostala ohodnotená číslom 5 alebo 6. Sme však na iPhone, kde fungujú iné pravidlá a obmedzenia. Skutočnosť, že nič lepšie zatiaľ nevyšlo situáciu mierne zlepšuje, avšak výborné technické spracovanie, dynamika, chytľavosť a celkový pozitívny zážitok z hrania hovoria jasne v prospech vyššieho hodnotenia. Môžem sa tu teraz hrať na veľkého kritika, ale počas samotného plnenia jednotlivých misií mi jednoduchosť a „obmedzenosť“ herných princípov vôbec nevadila – bezmyšlienkovité odreagovanie bolo bezchybné.



Kampaň vedie hráča viacerými prostrediami. Okrem vojenskej lode sa pozrieme do džungle a aj na tajomnú emzácku planétu. V podstate ide iba o zmenu textúr, ale pre oživenie herného prostredia úplne postačuje. Samotná obtiažnosť sa postupom v kampani a zmenou prostredia vôbec nezvyšuje, síce sa objavujú noví nepriatelia, ale ich „tuhosť“ je prakticky totožná s predchádzajúcimi. Inak povedané, nič čo by brokovnica nevyriešila. S tým súvisí aj jedna zo subjektívnych výčitiek – prakticky celá N.O.V.A. sa dá dohrať s brokovnicou v ruke. Rýchly prechod k nepriateľovi, bang, presun k ďalšiemu, bang.... sem tam sa síce niečo pokazí a je treba spraviť dvakrát bang, ale to je skôr vzácny prípad. A pritom je arzenál celkom bohatý – okrem brokovnice je k dispozícii slabo účinná pištoľ, samopal, raketomet a aj „nikdenesmiechýbať“ odstrelovačka, ktorá výborne doplní brokovnicu v niektorých ťažších pasážach. Nepriatelia sa spawnujú podľa určitých skriptov, keďže však hovoríme o mimozemšťanoch – dá sa to pochopiť a logiku samotnej hry to nebúra. V boji s teroristami by podobný prístup nechal filozofovať o objavení novej super zbrane, pri mimozemšťanoch je to normálna vec, ktorú môžeme iba sucho spomenúť.



Celková herná doba sa pohybuje okolo 3,5-4 hodín, čo síce nie je príliš veľa, ale na pomery iPhone / iPod Touch hry môžeme hovoriť o štandardnej dĺžke. Všetadeprítomné achievements sa objavujú aj v N.O.V.E. a tak poctiví hráči si hernú dobu určite predĺžia. Koho by zbieranie virtuálnych a nepodstatných bodov nezaujímalo, k dispozícii je aj multiplayer. Ten sám o sebe príliš úžasný nie je – iPhone nedisponuje ideálnym ovládaním FPS hier a zatiaľ čo kampaň je tomu čiastočne prispôsobená (jednoduchý postup priamo za nosom s čiastočným mierením a strieľaním), pri hraní multiplayeru si človek uvedomí, že na nejaké rýchle reakcie môže zabudnúť, nakoľko je to celé nejaké ťažkopádne. Zopár frajerov sa síce nájde (viď screenshot v galérii k článku), ktorí dokážu odstrelávačkou robiť riadnu paseku, ľahko sa im však strieľa s pomocou mierenia. Ono, táto pomôcka je užitočná v kampani, aby neschopných hráčov neiritovalo ich „lamenie“, v death-matchi sa, ale užitočnosť ruka v ruke s vhodnou zbraňou posúva smerom k výhode. Samozrejme, majú ju všetci hráči, ale nie všetci ju dokážu správne využiť. Ignorujeme výkonnostné rozdiely a zneužívanie pomôcok – multiplayer sám o sebe za moc nestojí. Malé mapy, spomínaná ťažkopádnosť ovládania... kto má potrebu postrieľať iných hráčov, nech vyskúša Eliminate Pro, ktorý ponúka rovnako nezaujímavý zážitok, ale je aspoň zadarmo.

N.O.V.A. nesklamala. Gameloft si drží latku kvality dosť vysoko a opäť dokázal, že vie robiť tie najlepšie FPS pre iPhone. Hlavná kampaň je zábavná, chytľavá od prvého zapnutia a predstavuje hlavný dôvod, prečo si túto vesmírnu FPS kúpiť. Jednoduchá hrateľnosť v dobre navrhnutých misiách úspešne ignoruje ťažkopádnosť ovládania, ktoré sa naplno prejavia v nezaujímavom multiplayeri. Revolúcia sa nekoná, ale určitý posun oproti Sandstormu je viditeľný.

HODNOTENIE

9

Platforma:	iPhone/ iPod Touch
Výrobca:	Gameloft
Distribútor:	Apple/Gameloft
Multiplayer:	áno
Lokalizácia:	nie



Animal Ark – Africa

Platforma: iPhone 3G **Autor:** Richard "gulath" Bojničan

Tak a je to tu. Nastala doba, keď sa aj slovenskí programátori prehrýzli iPhoňáckym Software Development kitom a urobili prvú slovenskú hru na iPhone / iPod Touch. Hrajmobil.sk pri tom samozrejme nesmie chýbať a preto sa podme pozrieť aká je...

Hrajmobil pri tom nesmie chýbať dvojnásobne, keď súčasťou herného vývojárskeho štúdia je jeden človek z redakcie. No a práve preto som dostal tú česť napísať recenziu ja. Keďže ma všetci poznajú a vedia, že pokiaľ hodnotím niečo, čo vytvoril môj známy, som zvyčajne ešte prísnejší ako keď neviem o koho ide, je jasné, že nebudem pridávať žiadne bonusové bodíky...

Takže, čo sa skrýva pod názvom Animal Ark - Africa. Nebudeme zachraňovať africké zvieratká ani sa hrať na noeho. Ide o jednoduchý logický rýchlik s pomerne jasne

definovanými pravidlami (treba si naozaj pozrieť help) a celkom dobrou, svižnou hrateľnosťou. Presnejšie. Zo stredu postupne umiestňujeme dvojicu herných kameňov do stĺpcov po oboch stranách. Keď sa nám podarí dať nad seba 3 kamene s rovnakým obrázkom, tieto zmiznú a uvoľnia miesto. Samozrejme, že dvojicu kameňov môžeme medzi sebou prehodiť a umiestniť ich presne tam kam potrebujeme. Znie to veľmi jednoducho však? Ale... Máme tu dve drobné komplikácie. Výška stĺpca kameňov je obmedzená. Keď ju prekročíme, končí naša hra. To by samo o sebe nebolo až také ťažké a stále by sa jednalo o jednoduchú hru. Preto je tu úloha. V časovom limite máme kamene poukladať tak, aby nám zmizol daný počet obrázkov z daného sektoru. Totižto každý zo stĺpcov máme rozdelený na 3 sektory. Taktó nám vzniká vlastne 6 rozličných častí, kde sa nám postupne zobrazuje koľko a akých zvieratiek máme „zachrániť“ z daného sektoru. Na úvod hry sú tieto požiadavky umiestnené iba do spodnej časti stĺpcov, čo je pomerne ľahké, avšak s rastúcim levelom stúpa aj obtiažnosť a počet zvierat ktoré treba postupne z daného poľa dostať. Ak nám čas vyprší skôr ako splníme požiadavky, hra končí a my môžeme poslať svoje skóre do online rebríčka (aktuálne som na treťom mieste :).



Zebra je stavbou svojho tela podobná primitívnym druhom koní. Má kratšie nohy, veľkú hlavu a jej hlavným poznávacím znakom je diemobiele – pruhované kresba srsti. Tento koňovitosť nepárnokopytník žije výhradne na území strednej a južnej Afriky, kde obýva hlavne savany a podhorské lesy.

Zabier je viacero druhov, pričom ich delenie prešlo už mnohými revíziami. Odlišujú sa hlavne vonkajšími telesnými znakmi a často aj správaním. Momentálne tak poznáme hlavné štyri druhy. Sú to Zebra horská (Equus zebra), Zebra grévyho (Equus grevyi), Zebra stepná (Equus burchelli) a momentálne už vyhynutá Zebra kvaga (Equus quagga). Všetky druhy majú aj niekoľko poddruhov, avšak systematická a delenie sa často na základe nových informácií mení. Zebry sú stádovité živočíchy. Na území stáda vždy stojí najslabší zrebec, ktorý

Toto samotné by stačilo na zábavku pri cestovaní električkou či autobusom, alebo na skrátenie chvíle pri čakaní niekde. Animal Ark - Africa však prináša ešte niekoľko bonusov. V prvom rade pozná okrem angličtiny aj náš prirodzený, takzvaný materinský jazyk (ne vyhodňare, ta to tato gamesa nehutoric), čiže Slovenčinu. V prípade logického rýchliku by to zase až taká výhoda nebola, ale okrem samotnej hry obsahuje aplikácia encyklopédiu o africkej faune, či rozličných prostrediach ktoré tam nájdeme. Rozsah informácií je pre mňa primeraný. Nie je ich tam toľko, aby som začal znudene zívvať a počítať pásy na zebre, ale ani len pár riadkov. Viac menej by som s touto aplikáciou mohol na základnej škole zinkasovať hneď niekoľko jedničiek v referátoch či už na geografii alebo biológii.

Grafika hry je veľmi príjemná, herné prostredia sa striedajú a sú graficky naozaj pekne zladené. Obrázky herných kameňov sú zjavne kreslené ručne a spracované skutočne profesionálne. Pozadie hry je animované, avšak decentne, takže to na seba nepúta prílišnú pozornosť a neruší pri samotnej hre.

Po zvukovej stránke je hra takisto spracovaná dobre. Hudba je výborná, jedna skladba vo mne síce vyvolala spomienku na starú hru Lion King, ale nie je to ani jej kópia ani remake, iba vyvoláva podobnú atmosféru, čo je z môjho pohľadu výborné. Pri spojení troch rovnakých kameňov sa nám ozve sampel so zvukom zvierat'a. Tie predpokladám pochádzajú z overeného zdroja, no občas som mal pocit, že niektoré z nich pochádzajú z úst DanKanFana ;-) (no ďakujem pekne - DKF :).

Jediná vec, ktorá mi skutočne v hre prekážala je fakt, že akonáhle hru vypnete, tak ste prestali hrať. Pri ďalšom spustení sa nedá pokračovať, ale treba začať odznova. Ak by to tak nebolo, bolo by super jednoducho si zahrať keď práve mám chvíľku a pokračovať po nejakej dobe, keď zase práve nemám čo robiť a nechcem sa nudiť.

Ak to mám zhrnúť, na prvotinu a ešte k tou slovenskú je to výborné, a keby som trpel syndrómom, pochváľme všetko čo je domáce a keď to robil kamarát dvojnásobne, videli by ste pod článkom tučnú 10 alebo až 11 aj keď limit ktorý máme je práve 10. Každopádne som však milo prekvapený, hra ma zabavila a isto sa k nej ešte vrátim. Prípadné chybičky ako aj chýbajúce zápisy v encyklopédii budú odstránené v bezplatných aktualizáciách, takže sa je na čo tešiť. Ďalším pozitívom je aj nízka cena hry. Preto hru hodnotím pomerne vysoko a môžem doporučiť si ju kúpiť.

HODNOTENIE

8

Platforma: iPhone/ iPod Touch

Výrobca: Sketch Games

Distribútor: Apple

Multiplayer: nie

Lokalizácia: áno



SOCOM: Fireteam Bravo 3

Platforma: PSP

Autor: Richard „gulath“ Bojničan

Na tomto svete je istá iba jediná vec a tou je zmena. Napriek tomu je to ten najhoršie prijateľný fakt pre všetkých ľudí. Nič s tým však nenarobíme. Zmena postihla aj vývojársky team série SOCOM a už sa aj preniesla na PSP. Čo všetko prináša sa dozvieme v recenzii...

SOCOM je už pomerne solídne etablovaná značka na konzolách od Sony, či už prenosných alebo veľkých. Celú sériu mali na svedomí donedávna Zipper Interactive, ktorí sa jej však vzdali a tak sa k nej dostalo štúdio Slant Six Games. Po vydaní dvoch titulov na Playstation tu teraz máme aj titul na PSP. Čo nám to prináša? Zmeny!



Zmena spočíva najmä v poňatí samotnej hry. Teda aspoň podľa toho, čo som sa dozvedel z historických análov, keďže ja ku sérii SOCOM pristupujem až teraz, a teda mám dosť nezakalený pohľad a neočakávam nič čo bolo v predchádzajúcich dieloch. Podľa toho čo som sa o nich dočítal to boli tituly, ktoré by ma nebavili, napriek tomu, že som fanúšikom série Metal Gear. Jednoducho teamová taktika a spôsob boja boli super v Jagged Alliance alebo vo Fallout Tactics, ale tieto simulácie reálnych bojov nie su mojou šálkou čaju. Preto bolo pre mňa prekvapením, keď som začal hrať Fireteam Bravo 3 a nenadával som... polhodinka, hodinka, stále klud, zábava... Jednoducho hra už nie je tak veľmi o taktike, ako skôr o akcii. Ak teda čakáte taktizovanie pred otvorením každých dverí a skvelý pocit z dokonale naplánovanej akcie ak nikto po vstupe dnu nezomrie, nie je to hra pre vás.

Dostávame sa do role „Wraitha“, člena Navy Seals. Pod našim velením sa ocitajú traja vojaci, ktorí používajú call-sign „Sandman“, „Toro“ a „Raven“. Spolu s nimi dostávame za úlohu vyriešiť problém ktorý predstavujú jadrové zbrane v jednej z bývalých členských krajín ZSSR, fiktívnej krajinke Koratvia. Po príchode na scénu a prvom pokuse zajať náš cieľ zistíme, že asi nie je všetko tak ako na začiatku vyzeralo a teda jednoduchá misia ktorá mala byť hop dnu, vyzdvihneme balíček a hop von sa mení. Budeme tam o niečo dlhšie a pokúsime sa zistiť, o čo vlastne ide. To by aj stačilo k príbehu, predsa len nehráme adventúru...

Hra má výborne vyriešené ovládanie. Pohyb pomocou joysticku, pohybové tlačítka slúžia na prepínanie zbraní, alebo ich výmenu, akčné tlačidlá slúžia na strelbu alebo udeľovanie pokynov jednotke. Tie pokyny sú tak trošku





rozpačité. V podstate sa jedná o to, že máme tlačidlo (koliesko), ktorého stlačenie vyvolá reakciu teamu podľa kontextu. Dá sa tým udeliť pokyn pre pohyb na dané miesto, pokyn pre vtrhnutie do miestnosti a jej následné vyčistenie alebo pokyn pre zobrať dôkazových materiálov. Všetko sú to veci, ktoré môžeme v úlohe Wraitha urobiť aj my, ale používanie teamu je v hre celkom nenásilné a častokrát pomôže v inak neriešiteľnej situácii. Trošku zamrzí možno až príliš tesný koridor v ktorom sa pohybujeme, ktorého prípadné občasné odbočky nás len privedú na to isté miesto z iného uhla (i keď pokiaľ sú na tom mieste dobre sa kryjúci vojaci, príchod z boku ich nepoteší). Ťažko povedať, či by sa dala hra urobiť voľnejším štýlom, ale pokiaľ nemáte radi prílišnú linearitu, singleplay tejto hry vás nepoteší. Naopak multiplayer s podporou piatich herných módov a súčasnou hrou až 16 hráčov poteší a veľmi dobrá je aj možnosť kooperatívnej hry práve počas misí 4 živých hráčov. Je niečo úplne iné, keď udeľujete pokyny AI a keď hráte so živými spoluhráčmi.



nestáva ani v AAA PC tituloch, nie pri hre na prenosnú konzolu.

Hra má samozrejme aj svoje negatíva. Jedným z nich je AI nepriateľov. Ich jednanie je nascriptované a pokiaľ prídeme z inej strany ako čakajú, je možné ich postrieľať bez jedinej známky odporu. Druhým negatívom je skutočne krátka doba singleplay časti. Tu je však otázne či to nie je zámer, a či naozaj SOCOM Fireteam Bravo 3 nie je zameraný na multiplayer hru. Keďže však PSP je prenosná konzola a v našich končinách nie je kdekoľvek dostupný free wireless internet, nemôžem to považovať za pozitívum...

Ak to mám zhrnúť, negatív nie je tak veľa, hra sa hrá výborne, grafika aj zvuky sú vynikajúce, takže v konečnom dôsledku môžem hru doporučiť, pokiaľ máte radi akčné strelačky, s prvkami taktickej hry.

HODNOTENIE

7.5

Platforma:	PSP
Výrobca:	Slant Six Games
Distribútor:	SCEE
Multiplayer:	áno
Lokalizácia:	nie



Po grafickej stránke je hra prevedená výborne. Pri pozieraní intra som si nebol celkom istý, či pozerám animáciu, alebo normálne natočený film prevedený na mp4. Každopádne však aj všetky herné animácie ako aj samotná hra sú na veľmi vysokej úrovni. Prostredie pôsobí realisticky, krajina nekričí bujarými farbami WoW, ale skôr naopak vyzerá podobne, ako vyzerá studená ruská krajina. Detailistov iste potešia aj nápisy, ktoré sú vyvedené v azbuke. Zvukovo je hra tiež vynikajúco spracovaná, či sa jedná o zvuky zbraní, sprievodnú hudbu či napríklad dabing postáv. Ten je spravený naozaj profesionálne, nie len pre hlavné postavy, ale aj nepriatelia hovoria plynulou a čistou ruštinou, čo sa

G19 + G9X + G13 = GAMING

Autor: Richard "gulath" Bojničan

Nejakým "záhadným" spôsobom sa ku mne dostala klávesnica, myška a miniklávesnica od Logitech na recenzovanie. Všetko sú to zariadenia so zvučným menom a hráči snívajú, že raz si tieto zariadenia kúpia. Nuž, tak som ich podrobil testu, nie len v hraní ale aj v používaní a v tom ako na mňa pôsobia.

Test môže byť trochu odlišný od ostatných recenzií, ktoré nájdete na webe. Chcem sa totižto na tieto zariadenia pozerat' z dvoch pohľadov. Z pohľadu hráča, a z pohľadu užívateľa. Totižto PC síce používam aj na hranie, ale aj na prácu a vymieňať si klávesnicu je trochu divné...

G19

Takže začneme klávesnicou. Z pomerne mohutnej krabice vybalíme samotnú klávesnicu, napájací zdroj a CD s priloženým software. Klávesnicu môžeme rovno pripojiť k PC a používať. Ak chceme aby fungovalo podsvietenie a display, treba pripojiť externý zdroj. Trochu prekvapujúce, ale asi na to treba naozaj veľa elektriny. Klávesnica sa podobá na predchodcu, čiže G15, ktorú používa moja polovička (áno, existujú ženy, ktoré sa hrajú hry). V podstate vizuálny rozdiel je v tom, že máme dva rady makro tlačítok, farebný display a farbu podsvietenia si



vieme nastaviť.

Takže, pripojíme klávesnicu, elektrinu, nainštalujeme software a ideme sa s ňou hrať. Z pohľadu hráča tradicionalistu (to sú tí, čo ešte neobjavili čaro ergonomickej klávesnice) sa jedná o maximum, ktoré klávesnica môže dosiahnuť. Jej rozloženie kláves je rovnaké ako keď som sa hral prvého Doomu, čiže sa nemusím učiť nič nové. Programovanie makier je tiež dovedené na úroveň KISS (programátori poznajú) a stačí stlačiť tlačidlo record macro, klávesnica ho jednoducho nahrá a uloží pod nami zvolené tlačidlo. Predpokladám, že toto je asi základný dôvod prečo si kúpiť G19. V hrách, kde sa makro využiť dá a jeho načasovanie je niečo čo je priamo tvorcami hry zakázané to môže byť veľmi silný prostriedok na

získanie prevahy. Viem si živo predstaviť využitie týchto tlačidiel vo WoW aréne, alebo v podstate ľubovoľnom PvP, kde správne načasovanie stlačenia kláves môže naozaj znamenať rozdiel. Niektorí výrobcovia hier sa voči tomu aj bránia. Zistil som to práve keď som polovičke kúpil G15 aby mohla hrať lepšie Lineage 2... Žiaľ, jej ovládací software je práve v tejto hre blokovany.

Podsvietenie kláves sa dá nastaviť až na 3 módy, v každom si zvolíme cez software vhodnú farbu, ktorá sa nám páči alebo niečím vyhovuje. Je rovnomerné a klávesy je krásne vidieť aj v úplnej tme. Týmto sa klávesnica stáva hitom č. 1 pre nočné hranie. Jednoducho budete vždy vedieť čo stláčate, nech je v izbe tma akákoľvek.

Tretou spomínanou funkciou klávesnice je display. Ten vie zobrazovať množstvo rozličných informácií, či dokonca priamo prehrávať vidá z YouTube. Samozrejme, že to video treba najskôr spustiť na PC. O všetky zobrazovania sa stará v podstate obslužný software a vieme si na klávesnici prepnúť medzi zvolenými aktuálne bežiacimi modulmi. Tu vidím trochu nevýhodu, pretože tie moduly musia bežať na PC, a keď si ich aktivujeme všetky, tak to je reálne cítiť pri štarte PC. Jednoducho sa to všetko musí naťahovať do pamäte a chvíľu to trvá. Je možné, že vidíte výhodu v tom, že vám zobrazuje, kto napríklad práve hovorí na Ventrile. Ak hráte s ľuďmi, ktorých hlas nepoznáte priamo, áno, vie to pomôcť, ale inak vidím práve tento pomerne dominantný prvok klávesnice ako najmenej využiteľný, čo sa týka hrania.

Z hráčskeho pohľadu sa teda jedná o jednu z najlepších klávesníc, ktorá umožní ísť až za svoje hranice a zlepšiť naše výkony v hrách ešte o kúsok.

No a teraz ten spomínaný, druhý pohľad...

Osobne používam inú klávesnicu od

konkurenčného výrobcu. Preto som aj s písaním tejto recenzie meškal, pretože som si musel najskôr odvyknúť od tej svojej, v prvý deň by som totižto iba hromžil, ako niekto mohol niečo takéto vyrobiť. Ale poďme pekne po poriadku...

Klávesnica síce má makro tlačidlá, ako aj obrovský display, ale spracovanie samotnej klávesnice pôsobí veľmi lacným dojmom. Tlačidlá sú z lacného lesklého plastu, sú hlučné pri stláčaní a celkovo pri používaní vôbec nemám dojem, že používam jednu z najdrahších klávesníc na trhu. Priložený zdroj píska. Veľmi jemne, veľmi vysoko, ale ja ho počujem a keby som mal spať v miestnosti, kde mám PC, musel by som ho na noc vypnúť.

Čo mňa, ako človeka, ktorý pomerne veľa píše na klávesnici zamrzí najviac je fakt, že pojem ergonómia možno videla, ale hneď ho zabudla, alebo preventívne odmietla ako mníška sex. Jednoducho klasická hranatá klávesnica, žiaden komfort pre ruky a moje karpálne tunely sa môžu veselo zapalovať. Prvé dva dni po prechode z mojej ergonomickej klávesnice som naozaj mal pomerne solídne bolesti zápästí, takže nemôžem povedať, že je to len hlúpy názor. Jednoducho je to fakt.

Ak by som to mal celé zhrnúť, tak pre hráčov tradicionalistov (a čo poznám hráčov, málokto z nich používa ergonomicnú, tzv. zlomenú klávesnicu) je G19 naplnenie všetkých vlhkých snov, a s ňou prídu isto aj výsledky z turnajov alebo online súbojov, kde konečne porazia aj tých ostatných, ktorí ju už majú. Ak však chcete s PC pracovať, poobzerajte sa radšej po niečom inom, nie je to klávesnica určená pre vás. Keďže však hrajmobil.sk je stránka o hrách, koncové hodnotenie sa bude týkať hráčskeho názoru

HODNOTENIE		8.5
Logitech G19		
Výrobca:	Logitech	
Približná cena:	169.99€	

G9X

Myšku G9X som rovnako vymenil za svoju štandardne používanú, tentokrát gamingovú myšku od rovnakého výrobcu ako mám klávesnicu. Na rozdiel od klávesnice však G9X naozaj netrpí žiadnym problémom čo sa týka priamo ergonomie. Práve naopak. Po asi dni používania som si uvedomil, že mi v ruke sedí ešte lepšie ako môj sidewinder a z tohoto hľadiska by som ju mohol len doporučiť. Rovnako funkcia prepnutia na voľne sa točiace koliesko, ktoré vie veľmi urýchliť prezerať dlhých dokumentov by mohla myšku navrhovať na veľmi úspešné použitie pri práci, ale podme sa na ňu pozrieť aj z pohľadu hráča...



Po vybalení myšky získame samotné zariadenie, opäť CD s ovládačmi (tentokrát klasický set point od Logitechu) a krabičku so závažiami. Myška má na sebe hneď implementovaný jeden z dvoch výmenných krytov. Ten väčší. Myška perfektne sedí v ruke, má oporné body pre všetky prsty vrátane malíčka a palca, takže sa nám ani pri najrýchlejších pohyboch nestane, že by sme si rukou zavadzali. V priloženom software sa dá nastaviť opäť farba podsvietenia, takže si môžeme myšku zladiť farebne s klávesnicou.

Samozrejmosťou je možnosť nastavenia si funkcií tlačidiel. Celkom milou funkciou je možnosť nastaviť si prepínanie rýchlosti myši. Môžeme si nastaviť koľko stupňov chceme mať a aj na akých rýchlostiach bude ktorý daný stupeň. Skvelo spravené. Setpoint pozná takisto funkciu makier a vie ich aj nahrávať. Pokiaľ teda máme hru, ktorá sa ovláda myšou, rovnako nám môže pomôcť v zautomatizovaní niečoho čo sa používa často. Osobne si síce práve toto využitie predstavíť

neviem, pretože som žiadnu hru ktorá by takto fungovala nehral, ale nevyklúčujem túto možnosť.

Ako zhrnutie, myška sedí perfektne v ruke, jej hmotnosť si vieme nastaviť priloženými závažiami a ovládací software je jednoducho perfektný. Myška je rovnako skvelo ergonomicky spravená a nerobí v ničom hanbu ostatným myškám od Logitech.

HODNOTENIE		10
Logitech G9X		
Výrobca:	Logitech	
Približná cena:	73.99€	

G13

Pri popisovaní tohoto zariadenia vynechám pohľad hráča. Jednoducho nemá význam, pretože by sa dalo pri troche fantázie použiť ako ovládací panel pre nejaký program, napríklad naučiť matku, že keď stlačí G1, tak jej to uloží dokument vo worde, ale inak asi nič. Preto sa podme pozrieť očami hráča.

Prídavná programovateľná klávesnica tiež nie je novinkou na mojom stole. Prvé podobné zariadenie ktoré som mal na stole bol Microsoft Sidewinder Strategic Commander, a zatiaľ posledné bol Commander unit od Saiteku. Preto tiež nevstupujem do neznámych vôd a môžem porovnávať.

Na prvý pohľad je vidno, že G13 je súrodcom G19. Rovnaké tlačidlá, rovnaké farby, veľmi podobný design a image. Ak sú položené vedľa seba na stole, vytvárajú opticky homogénny celok, a nikoho ani nenapadne, že by



to jednoducho nejako nepatrilo k sebe.

G13 je však rozdielna od G19 a to najmä vo svojom profile. Pri pohľade z boku je jasne vidno, že je zvlnená a teda obsahuje prvky ergonomie. Ruka na nej leží úplne prirodzene, jediné s čím som mal zo začiatku trochu problém bol joystick na pravej strane. Ale po pár dňoch používania si ruka našla svoju polohu a bolo to úplne perfektné. Jediné čo by som z hľadiska ergonomie mohol tomuto zariadeniu vytknúť je snáď iba podložka ruky, ktorá by mohla byť o niečo mäkkšia. Aby som však bol objektívny, zatiaľ som na stole nič z tejto oblasti, o čom by som vedel povedať že to bolo ergonomickejšie, nemal.



Priložený software nesklame, ponúka možnosť naprogramovať jednotlivé tlačidlá, kde možno nastaviť buď jednotlivé klávesy, klávesové kombinácie, či celé sekvencie aj s časovými rozstupmi medzi stlačením jednotlivých kláves. Software je jednoduchý a prehľadný a makrá sa v ňom vyrábajú priam intuitívne. Využitie tohoto zariadenia je rôznorodé. Je možné ho použiť ako pri strategických hrách, kde si na jednotlivé tlačidlá vieme nabindovať priamo príkazy či už na budovanie alebo ovládanie jednotiek, tak pri RPG alebo MMORPG, kde nemusíme blúdiť po celej klávesnici aby sme našli tlačidlo na zoslanie kúzla, či prevedenie útoku. Samozrejme, programovanie časovanej sekvencie je rovnakou výhodou ako už u spomínanej G19.

Z hráčskeho hľadiska ide teda aj v prípade G13 o zaujímavý kúsok hardware, ktorý nájde v hráčskom svete pomerne rozsiahle využitie a pokiaľ ste ešte žiadnu takúto prídavnú klávesnicu nemali, G13 môže byť skvelým začiatkom.

HODNOTENIE		9
Logitech G13		
Výrobca:	Logitech	
Približná cena:	78.99€	

Game Expo 2010

Autor: Roman "JC" Kadlec

Druhý ročník medzinárodného festivalu a výstavy o počítačových, spoločenských stolových a kartových hrách je úspešne za nami. Minulý piatok a sobota sa niesli v znamení zábavy, stretnutia fanúšikov a ničím nerušenej oslavy hier všetkých druhov a typov.

S Game Expom sme vás oboznámili už minulý rok – prvý ročník priniesol jedinečnú akciu svojho druhu na Slovensku a taktiež aj prvú návštevu zahraničného štúdia. Guerilla Games určite patrí medzi exkluzívnych hostí, či už značku Killzone zbožňujete alebo zatracujete. V súvislosti s minulým rokom boli najviac vyčítané malé priestory – DK Dúbravka jednoducho nestačila pohltiť všetkých záujemcov a výsledok pripomínal univerzálnu sardinkáreň. Tento rok sa celá akcia presunula do priestorov Istropolisu, ktoré sú veľmi dobre známe návštevníkom sesterských festivalov Comics Salon/Istrocon. V podstate obaja súrodenci majú niekoľko spoločných črt a prakticky jediným (hlavným) rozdielom je dvojdňové trvanie Game Expo a festivalu Anime Show, ktorý prebieha súbežne. S tým súvisia menšie úpravy a rozdiely v stavbe programu, ale pointa ostáva zachovaná – fanúšikovia ponúkajú zábavu fanúšikom.



Nás ako portál o videohrách samozrejme viac zaujímal prvý menovaný z dvojice festivalov (keďže sme tento rok boli jeho spoluorganizátormi). Game Expo lákal už pred niekoľkými týždňami na zvučné mená a exkluzívnych hostí, avšak v dnešnej dobe sa situácia mení zo dňa na deň a ani na slovnú dohodu sa očividne nedá spoľahnúť tak, ako kedysi. Nehovoriac o celkovom „vtipnom“ zvrate niektorých situácií, ktoré začali približne 1,5 týždňa pred festivalom a vyvrcholili v piatok (prvý deň festivalu) zrušením prezentácie IDEA Games (mali exkluzívne predviesť datadisk k Arme II a Carrier Command) a prednášky šéfredaktora Levelu – Petra Poláčka, ktoré mali byť v sobotu. Ignorujeme

však problémy, ktoré do klasickej reportáže moc nezapadajú a pozrime sa, čo sa dialo priamo na mieste...



V prvom rade (a to je najdôležitejšie :) sme tam boli my. Hrajmobil.sk mal zastúpenie v podobe veľkého stánku, kde ste si mohli kúpiť najnovšie herné pecky za skvelé ceny (napr. 38€ za Mass Effect 2 Collectors Edition pre PC, resp. 48€ za CE pre Xbox), ale aj staršie tituly za výpredajové ceny. Vybrať si bolo z čoho – pokiaľ ste náš stánok náhodou prepásli, alebo ste na Game Expo neboli – online obchod vám ponúka podobne výborné ceny v pohodlí vášho domova. Náš stánok však neponúkal iba predaj hier. Boli sme vybavení dvoma kompletnými sadami Rock Band príslušenstva v zostavách gitara, bicie vo verziách pre PS3 a Xbox 360. Veľká vďaka patrí firme Logitech, vďaka ktorej sme mohli túto atrakciu návštevníkom ponúkať. Záujem bol viac než veľký – veď kto by si nechcel zabubnovať do rytmu ala Metallica alebo Beatles. Okrem toho sme organizovali PS3 aj Xbox 360 turnaje. Tekken 6, Soul Calibur 4, Gears of War 2, Guitar Hero 5 – výber bol bohatý a rovnakým prívlastkom možno nazvať aj ceny pre výhercov. Opäť, veľká vďaka patrí firme Logitech. Ich podpora sa pozitívne prejavila na celkovom zážitku návštevníkov hernej sekcie. Okrem vyššie spomenutých vecí sme mali prichystanú aj exkluzívitu – plnú verziu očakávanej akcie God of War 3, ktorej prvú slovenskú recen-

ziu sme vám už priniesli. Zahrať si mohol hocikto a všetci milovníci Kratosu mali príležitosť odísť s jeho „make upom“. Ruky našej šarmantnej hostesky boli šikovné a rôznorodost' dostupných ornamentov bola nekonečná.

Značnú časť programu zaberali prednášky. K slovu sa dostali všetci – fanúšikovia, profesionáli, novinári. Rozprávalo sa o hitoch z dielne BioWare, o kooperatívnych hrách ale aj o umelej inteligencii. Z pôvodne plánovaných štúdií sa nakoniec predstavili Cauldron (Big Game Hunter 2010 – komerčne najúspešnejšia slovenská hra) a Sketch Games (Animal Ark - Africa). Vo zvyšných prednáškach našiel svoje zastúpenie aj Hrajmobil tím. MickTheMage rozobral jeho obľúbenú tému – soundtracky (treba pochváliť celkové spracovanie prezentácie, ktoré bolo jedným slovom špičkové!) a náš šéfredaktor DanKanFan sa pozrel na aktuálnu situáciu na hernom trhu a jeho smerovanie – ako vybrané vzorky boli prezentované PlayStation 3 tituly Heavy Rain a God of War 3. Na záver treba vyzdvihnúť aj prednášku (a prístup) Igora Staneka z NVIDIE, ktorý preplnenej prednáškovej sále prezentoval nové technológie od NVIDIE, nielen použitím technických dem, ale aj na nových peckách Just Cause 2 a Metro 2033.

Na Game Expo však toho bolo oveľa viac – DDR, kino, stolné hry, čajovňa, príjemné posedenie, stolný futbal, kartové hry... kto prišiel sa určite nenudil. Bolo z čoho vyberať. Game Expo a AnimeShow navštívilo počas trvania festivalov 5843 fanúšikov (nárast z 3682) a festival má pred sebou bohatú budúcnosť. Samozrejme, stále je čo zlepšovať a s napätím budeme sledovať, čo prinesie ďalší ročník. My (Hrajmobil tím) budeme pri tom, čo vy?

ps.: Viac fotografií nájdete na stránkach www.hrajmobil.sk.

Ďakujeme firme Logitech za podporu.

Kontroverzia a tabu v hrách

Autor: Branislav "Atavius" Brna

Knihy, obrazy, filmy, hudba . Všetky tieto médiá nám umožňujú vidieť prípadne počuť svet očami autora a tým nám sprostredkovať neočakávané zážitky. Všetky tieto médiá sú modernou spoločnosťou, v ktorej žijeme považované za umenie. Majú právo zaradiť sa k nim aj hry?

Niekoľko možno po prečítaní úvodu napadne, že text vôbec nekorešponduje s nadpisom a pravdepodobne si povedali WTF?! Tí myšlienkovito bohatší na druhej strane určite vedú kam tým mierim. Kontroverzia je noblesné označenie niečoho čo v ľuďoch vyvoláva rozpor s pravidlami, na ktoré sú vďaka spoločnosti, v ktorej žijú zvyknutí. Ako taká býva často spojovaná práve s umením, ktoré otvorene vyjadruje názory alebo myšlienky autora a vzhľadom na to, že je jeho dielo určené širokej verejnosti má spoločnosť tendenciu naň reagovať, či už pozitívne alebo negatívne.

Umenie sa teda dá považovať za zhmotnené myšlienky a ako také by nás malo nútiť sa zamyslieť nad ich významom a po vlastnom uvážení sa rozhodnúť či s nimi súhlasíme alebo nie. Už z tohto jasne vyplýva, že na to isté dielo môžu mať dvaja ľudia diametrálne odlišný názor – niekto odsúdi maľbu ako machuľu a ide ďalej, niekto zase strávi nad ňou 10 minút a objaví v nej pohľad autora na chaos vo svete. Spoločnosť, v ktorej žijeme, je na druhej strane založená na presne stanovených názoroch/pravidlách, ktoré vytvoril niekto pred stovkami rokov, aby zabezpečil akési zdanie bezpečia a kontroly. Tvrdiť, že sú všetky tieto pravidlá zlé by bolo samozrejme krátkozraké a určite by sme sa nedostali tam kde sme dnes bez nich, ale metódy a s ňou spojená spoločenská morálka, ktorú majú udržiavať sa mení oveľa pomalšie ako spoločnosť samotná. Z pohľadu hráča je toto veľmi jasne vidieť v (ne)akceptácii hier širšou spoločnosťou za niečo viac ako len zábava určená primárne deťom a teda automaticky musia byť na ne uplatňované špeciálne nároky na ich obsah.

Strelanie/masakrovanie ľudí/votrelcov/zombie je zábava...

OK, som si vedomý ako to znie, ale pri triezvom pohľade na zábavný priemysel dôjde k rovnakému záveru asi každý. Na zabíjanie ako také sme si



proste už jednoducho zvykli, keďže je nám v pasívnej forme predkladané prakticky neustále – vidíme ho každý deň v televízii, čítame o ňom v knihách, počujeme o ňom v správach a v tom horšom prípade sa s ním stretáme aj na vlastnej koži.

Určite sa nájdú takí, ktorí to označia ako dôkaz úpadku našej spoločnosti a toho aký je dnešný svet chorý. Keď sa však pozrieme na našu históriu zistíme, že toto stigma sa s ľudskou spoločnosťou tiahne od jej začiatku. Ako už kedysi poznamenal Immanuel Kant a nedávno nám pripomenul trailer k MGS Peacewalker „Mier medzi ľuďmi nie je prirodzený stav“

V žiadnom prípade sa týmto nesnažím obhajovať násilie ako také na druhej strane je však potrebné si uvedomiť, že ako ľudia máme k nemu sklony. Vo vyššie zmienených médiách sa ho spoločnosť už naučila do určitej miery akceptovať.

Hry sú však vo veľkej miere stále vnímané ako niečo čo priamo vychováva hráča k násiliu – série ako GTA, Saint Rows a vlastne aj akákoľvek FPS alebo 3D person akcia Najrozšírenejším argumentom prečo je tomu tak je, že hráč hraním hry si prakticky môže natrénovať zabíjanie druhých. Odhladnuc od maličkosti, že hráč po dohraní hry by si musel najskôr nejakú zbraň zaobstarať je toto z pohľadu

každého kto mal možnosť si vystreliť z reálnej zbrane určite úsmevný argument keďže zamieriť, vystreliť a ešte aj niečo trafiť je z nejakého záhadného dôvodu v reálnom svete oveľa zložitejšie ako nám to hry prezentujú.

Ďalším zaujímavým/chorým argumentom je tzv. konšpiračné spiknutie podľa ktorého je cieľom hier pripraviť hráča na vojnu respektíve naučiť ho bojovať bez váhania. Fakt, o ktorý sa má toto tvrdenie opierať je založený na historických udalostiach, kedy sa veľa krát počas vojny stalo, že mladí vojaci síce prešli výcvikom avšak keď boli v boji konfrontovaní s myšlienkou/nutnosťou zabiť nepriateľa odmietli splniť rozkaz, keďže si uvedomili, že je to človek ako oni.

Keď sa pokúsime povzniesť nad vykonštruovanosťou tejto teórie, ponúka sa otázka či hra má naozaj možnosť zmeniť zmýšľanie hráča samotného. Ak si zamyslíme nad úlohou hráča v hre samotnej a porovnáme ju napríklad s filmovým hercom zistíme, že sa vo veľa veciach nelíšia. Hráč tak isto ako aj herec proste hrá svoju rolu – stotožňuje sa s charakterom. Ako náhle však natáčanie/hranie skončí je herec, pokiaľ netrpí psychickou poruchou, zase sám sebou. Inými slovami zdravý človek chápe, že vystrelanie letiskovej haly v CoD: MW2 slúži ako prvok rozprávania príbehu, ktorý má

hráča viac vtaiahnuť do hry tým, že ponúka pohľad z opačnej strany barikády, ale v žiadnom prípade nedonúti človeka vstať a ísť to spraviť v reálnom živote pokiaľ tak nebol rozhodnutý spraviť už predtým.

Čo je na celom tomto prípade obzvlášť zaujímavé je postoj samotného vydavateľa – v tomto prípade konkrétne Activision, ktorý si nás na skutočnosť, že hra obsahuje daný level dovolil upozorniť už pred samotným vydaním hry, čím hre zabezpečil automaticky pozornosť aj v neherných médiách. Holt aj zlá reklama je reklama a keby s tým mal niekto problém upozornenie pri štarte hry na daný level je nepriestrelná poisťka. Bohužiaľ presne takýmto postojom už samotný vydavateľ dáva najavo verejnosti, že násilie v hrách je iné ako v knihách alebo filmoch teda sa ho treba báť – filmy alebo knihy s takýmto upozornením prekvapivo neexistujú...

Pre ďalší príklad sa stačí napríklad pozrieť na osud v minulom roku ohlásenej 3d person akcie Six Days in Fallujah, ktorá mala na monitory priniesť vojnu v Iraku. Ihneď po jej ohlásení sa na ňu zniesla vlna kritiky pretože a teraz cítujem „sa jedná o príliš čerstvú/citlivú udalosť“. Vydavateľ Konami tak nakoniec pod tlakom verejnosti hru úplne zrušil (momentálne je už hra dokončená, avšak sa nevie, kedy/a či vôbec vyjde. pozn. redakcia). Prečo sa však daná „citlivá udalosť“ už mohla objaviť v filmoch a knihách už opäť z nejakého dôvodu nikde nie je vysvetlené...

Sex predáva...

S týmto tvrdením už musí súhlasiť asi každý. Puritáni budú určite namietajú, ale to, že sex zaujíma skoro každého je holý fakt tak isto ako to, že je to jedna z ľudských potrieb, ktorá je nám daná od prírody. Ak si navyše k tomu pričítame pár storočí jeho tabuizovania dôjdeme k zisteniu, že porno priemysel bol odsúdený na úspech od úplného začiatku.

Zmienenu formulu pochopili veľmi rýchlo aj tvorcovia filmov a tak skoro každý celovečerný film sa dnes môže pochváliť nejakou tou postelovou scénou. V momente keď sa však o niečo podobné pokúsili hry – menovite sa nedá spomenúť napríklad Mass Ef-

fect, zniesla sa na hlavu tvorcov sprška kritiky za to, že si dovolili na sekundu odhaliť bradavku. Smutné na celom prípade je postoj autorov, ktorí danú kritiku prijali a tak v ďalšie hry z dielne Bioware síce obsahujú milostné scény – Dragon Age: Origins, Mass Effect 2, avšak žiadna z nich už neobsahuje nič čo by mohlo byť považované za „závadné“.

Svoju lekciu o nutnej nezávadnosti obsahu si odniesol aj Rockstar vďaka slávnemu Hot Coffee módu v GTA San Andreas, ktorý odomykal časť zablokovaného herného kódu a umožnil tak hráčom „užiť si“ s CJ-ovou priateľkou formou minihry. Celá kauza sa nakoniec skončila tak, že vydavateľ Take Two nakoniec musel zaplatiť pokuty svojim investorom v celkovej výške \$20 miliónov.



Úsmevné je tiež sledovať balancovanie EA v posledných mesiacoch, ktoré začína postupne skúšať čo všetko si môže dovoliť do hry pridať bez toho aby dostalo po prstoch. Konkrétne je teraz reč o The Saboteur kde si za poplatok hráč môže hráč stiahnuť DLC umožňujúce povoliť nahotu v kabaretoch – v spoločníčky v nich sú následne tzv. „hore bez“ O krok ďalej sa odvážilo ísť v pred pár týždňami vydanéj rubačke Dante's Inferno založenou na slávnej Božskej komédii od Alighieriho. Keď si odmyslíme šialenú PR kampaň Sin to Win, ktorou stihlo rozhorčiť verejnosť na Comic-cone a za ktorú sa nakoniec aj EA ospravedlnilo a pozrieme sa na hru samotnú zistíme, že sa v nej tiež nachádza nahota. V oboch týchto prípadoch však treba poznamenať, že na rozdiel od vyššie zmieneného Mass Effectu tu jej zobrazenie do hry nič nepridáva a tak sa ponúka otázka, či EA netestuje nakoľko môže zmienená formulu pomôcť predajom inak nevýrazných/nezabehnutých hier/sérii.

Kam to celé speje?

O kontroverzii v hrách by sa dalo toho povedať veľa a účelom tohto článku určite nie je pokus o pokrytie všetkých aspektov tejto problematiky. Všetky uvedené príklady sa týkajú hier z posledných mesiacov maximálne rokov a dalo by sa povedať, že sú taktiež lídrmi toho čo autori dovolili v hrách zobraziť a stále komerčne uspieť. Z tohto tiež vyplýva, že sa z tzv. kontroverznými hrami bude verejnosť stretávať stále častejšie a je len na nás hráčoch a ich tvorcach presvedčiť ostatných, že hry môžu byť aj niečo viac ako len zábavka pre deti.



