

hrajmobil

hraj v pohybe

apríl 2010

RECENZIE

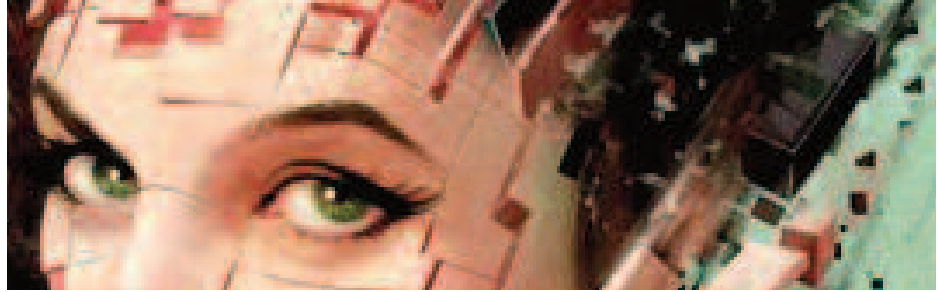
**FINAL FANTASY XIII
METRO 2033
ASSASSIN'S CREED 2
SAM&MAX: THE PENAL ZONE**



PREVIEW

**RED DEAD REDEMPTION
FALLOUT NEW VEGAS
WITCHER 2
ARMA2:OPERATION ARROWHEAD**





OBSAH

www.hrajmobil.sk

April 2010

4 Čo nás čaká

Nával hier pokračuje, druhý herný štvrt rok je tu!

6 Očakávané hry pre iPad

8 Herné legendy

Command & Conquer

14 Preview a dojmy

Arma 2: Operation Arrowhead

18 Red Dead Redemption

22 Fallout: New Vegas

24 Witcher 2: Assassins of Kings

26 Kobra 11 Highway Nights/Crash Time 3

28 Reign: Conflict of Nations

30 Recenzie

Final Fantasy XIII

34 Assassin's Creed 2

36 Sam&Max Season 3 Episode 1: The Penal Zone

38 Command & Conquer 4: Tiberian Twilight

40 Metro 2033

42 Just Cause 2

45 Yakuza 3

48 Mario & Sonic at the Olympic Winter Games

50 Téma

This is X-COM!

54 3D hranie - nový rozmer zábavy

57 Blogosféra

Čert aby ta vzal, Bioware

58 Outlaws (soundtrack)

59 Re-imaginácia



NÁVAL HIER POKRAČUJE – DRUHÝ HERNÝ ŠTVŔŤROK JE TU!

Autor: Juraj "Duri" Dolniak

Prejedení hraním vstupujeme do ďalšej, druhej etapy tohto roka. A spoločne s ňou do kvanta videohier, ktoré k nám nestihli doraziť počas prvého štvrtého roka. Otázka teda znie: komu dáte prednosť? Začínajúcej jari alebo svojej hernej základni?

Na úvod si v krátkosti rozoberme, ako dopadol minulý štvrtý rok v stále rozšírenejšom hernom odvetví. Ak sa retrospektívne obzrieme za uplynulými tromi mesiacmi, musíme skonštatovať, že sme zažili prekvapenia, sklamanie a poniektoré tituly priniesli presne to, čo sme od nich očakávali. Do poslednej zmienenej skupiny bezpodmienečne patrí druhý Mass Effect, ktorý k nám zavítal na prelome januára a februára. Vesmírne veľdielo uspelo aj tu u nás na Hrajmobile, o čom vás presvedčí naša recenzia. Sexi čarodejníca navlečená v tesnom latexe, Bayonetta, dopadla nadmieru dobre, to isté platí aj o dlho očakávanom duchovnom nástupcovi Fahrenheita, interaktívnom filme s prvkami adventúr, Heavy Rain. Stret Aliena s Predátorom dopadol nad očakávanie, aj napriek niekoľkým nedostatkom si v nabitom hernom období viedol veľmi slušne. Bioshock 2 síce svojho predka neprekonal, no neurobilo si hanbu a okrem hry za Big Daddyho nás zaujalo kvalitným príbehom. Nesmieme samozrejme zabudnúť ani na zakončenie trilógie s Kratosom v hlavnej úlohe, God of War 3 bolo vynikajúce. Prekvapenie sa konalo v prípade Just Cause 2, už pri testovaní demoverzie sme tušili, že sa tvorcovia poučili zo svojich chýb a priniesli ukážkové prevedenie free-runningu. Do pomyselných kolónky „Sklamanie“ by sme mohli zaradiť trojicu Dante's Inferno, Star Trek Online a druhé Army of Two, ktoré sa museli zmieriť s len mierne nadpriemernými hodnoteniami.

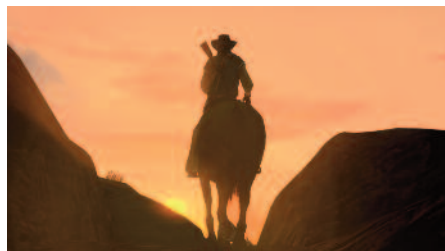
Hlavu hore, ak ste opäť vyhladli po toľkých hrách a máte chuť na ďalšie a ďalšie kvalitné tituly, nasledujúce tri mesiace vám istotne vyčarujú úsmev



na tvári. Už o niekoľko dní nastúpime do radov gangstrov a motorkárov, zadriftujeme si v zbesilých závodoch či vytasíme kolty v open-world western akcii.

Grand theft Auto IV: Episodes from Liberty City [PC/PS3] – 13. apríl

Ako sa robia mestské akcie nám už čoskoro predvedie Rockstar Games, ktoré chystá konverziu xboxových epizód z Liberty City na dvojicu platforiem, PC a PS3. Edícia obsahuje dva diely z úplne odlišných kultúrnych vrstiev. Zatiaľ čo prvý nám ukazuje drsný život motorkárov navlečených v kožených bundách, ten druhý rozpráva príbeh o uletenom homosexuálovi, ktorý žije len pre diskotéky. Lost and Damned a Ballad of Gay Tony pripravili pre nás hľbu nových úloh, ktoré sú často úzko späté s tými z čias GTA IV. Dokonca sa stretne aj so starými známymi, ktorým sme neraz zachraňovali krk už v roku 2008. Dvojica datadiskov, kedysi samostatne sťahovateľných príloh k základnej story štvrtého GTA, sa k nám mala dostať už o čosi skôr, dvojčýždňový odklad spôsobilo vyladenie hry pre PS3 verziu, za čo sa európska pobočka Sony ospravedlnila.



Red Dead Redemption [X360/PS3] – 21. máj

Ako sa robia westernové akcie, to nám zas ukáže Rockstar v prípade third person akcie Red Dead Redemption. Na jeho kvality sa nedávno pozrel aj LordDan, a tak z jeho preview vypichnete zopár zaujímavostí. V prvom rade musíme spomenúť príbeh zasadený na Divoký západ. Chopíme sa postavy menom John Marston, ktorá si žije až príliš ideálny život. Všetko

začne naberať na obrátkach, keď za Johnove niekdajšie hriechy bude pykať jeho rodina. Westernová krajina v hre má byť skutočne obrovská a Rockstar ju chystá rozdeliť na tri rozdielne teritória. Po púšťach či mestách preženieme naše tátoše, jediný najrýchlejší a najspoľahlivejší „dopravný prostriedok“ v hre. Red Dead Redemption bude prvým open-world westernom pre Xbox 360 a Playstation 3, nad PC verziou autori zrejme stále premýšľajú a vylúčená ešte stále nie je.



Alan Wake [X360] – 21. máj

Päť rokov vyvíjaný Alan Wake z dielni Remedy si už tento máj odbije svoju dlho očakávanú premiéru! Zo strany majiteľov Xboxu 360 veľká radosť, zo strany PC hráčov obrovské sklamanie, resp. nenávisť voči Microsoftu. Ten si to totiž tesne pred vydaním rozmyslel a spresnil, na aké platformy hru vypustí, ale po PC niet ani stopy. Petícia nezabrala, MS proste nepopustí, no na ich tvrdohlavosť si pomaly zvykáme aj napriek tomu, že nás pripravuje o perfektné diela. Titul, v ktorom sa zhostíme roly spisovateľa Alana Wakea, k takým prípadom istotne patrí a je najočakávanejšou hrou súčasnosti. Nie je sa čomu diviť, svojimi kvalitami presvedčila dávno pred vydaním snáď každého. Zmes podareného príbehu, prekrásnej grafiky a zaujímavých herných mechanizmov, bude doplnená štipkou strachu a všadeprítomnou nervydrásajúcou atmosférou. Ehm, štipkou? Presnejšie celými zástupmi hororových prvkov, aké sme kedy mali možnosť vidieť v akomkoľvek hernom prevedení.



LEGO Harry Potter: Years 1-4 [PC/X360/PS3/PSP/Wii/DS] – 28. máj

Traveller's Tales si vo svojej dlhoročnej kariére vzalo na mušku hneď niekoľko populárnych filmov. Prešli sme sa po horúcich púšťach v Indianovi Jonesovi, zavítali sme do Gotham v úlohe Batmana alebo čelili vesmírnemu boju medzi jediaimi vo Hviezdnych vojnách. Nešlo však o „tradičné“ prevedenie a tvorcovia sa nesnažili o čo najrealistickejšie vizuálne spracovanie, dali prednosť jednoduchšej, ale o to zaujímavejšej forme – inšpirovali sa stavebnicami LEGO. Nech to znie akokoľvek vtipne alebo až trápne, ich hry sa tešia pomerne veľkému záujmu a dnes je pomaly zvykom, že každoročne vyjde aspoň jedna zo sveta LEGO hier. Tento máj sa pozrieme na príbeh mladého čarodeja a zavítame na Rokfortskú strednú školu čarodejnícku. Nemala by chýbať hra za každú jednu postavu, ktorá sa vo filmových alebo knižných predlohách vyskytla, takisto ani možnosť kooperácie na jednom počítači. Nesmieme ale zabudnúť, že príbehy legového Harryho Pottera budú rozdelené na dve časti, Years 1-4 logicky ponúkne iba prvé štyri diely, na ostatné si budeme musieť chvíľu počkať.

Prince of Persia: The Forgotten Sands [PC/X360/PS3/Wii/PSP/DS] – máj/jún



Uznávanú plošinovku s charizmatickým Princom z Perzie v hlavnej úlohe čaká okrem ďalšieho herného pokračovania taktiež sfilmovanie „next-gen trilógie“, od Sands of Time po Two Thrones. Spoločne s príchodom filmu z dielni Walta Disneyho prichystalo montrealské štúdio Ubisoftu (s početným, vyše 1000 členným tímom) „reinkarnáciu“ spomínaných Pieskov času s podtitulom The Forgotten Sands. 21 rokov stará séria sa tým pádom zameria na drahocenné piesky a príbeh bude zasadený do obdobia medzi Sands of Time a Warrior Within, kedy princ prichádza do armády spustošeného kráľovstva svojho brata. Zaujímavým prvkom hry bude možnosť zmraziť svet naokolo. Táto špeciálna schopnosť, vyžadovaná pre zdolanie niekoľkých pasáží, zaujala zrejme zo všetkého najviac, nakoľko jej prezentácie vyzerali úžasne. Stanovený máj 2010 patrí pre všetky platformy až na jednu. Áno, tipujete správne, PC verzia vychádza o mesiac neskôr. Je za tým Uplay?

O ďalších hrách, ktoré by sme mali čoskoro uvítať, sme vás informovali už v minulej téme venovanej prvému štvrťroku. Zmenou prešli akurát tak dátumy vydania, čo znamená:



Tom Clancy's Splinter Cell: Conviction [PC/X360] – 16. apríl (PC verzia o dva týždne neskôr)

Lost Planet 2 [X360/PS3] – 11. máj

Split Second [PC/X360/PS3] – 18. máj

Blur [PC/X360/PS3] – 25. máj

R.U.S.E. [PC/X360/PS3] – máj/jún

Alpha Protocol [PC/X360/PS3] – jún



Novučičký produkt Apple – iPad je tu (resp- na US trhu) a programátori nezháľajú. Už teraz sa dajú na iTunes kúpiť aplikácie pre túto pár dní existujúcu platformu. Samozrejme, že náš web pri tom nemôže chýbať a preto sa teraz pozrieme na niektoré z hier, ktoré sú dostupné ihneď od prvého dňa, prípadne už čoskoro prídu na trh.

Geometry Wars Touch (\$10)

Geometry Wars snáď netreba predstavovať nikomu. Táto hra, ktorá pôvodne vznikla pre Xbox Live Arcade ako drobná causal hlúpostička sa prepracovala veľmi rýchlo asi všetkými platformami a napriek jej obrovskej jednoduchosti, je to čistá adrenalínová akcia. Preto nemôže chýbať ani pre iPad. Ovládanie dvoma prstami vyzerá veľmi zaujímavo a pokiaľ bude snímač stíhať spolupracovať s programom, môže to byť jedna z najlepších hier na iPad celkovo.

Civilization: Revolution

Ďalšia klasika z iných platforiem. Civilizácia. V podstate sa jedná o port z iPhone, kde je hra spracovaná naozaj dobre. Ovládanie cez touchscreen to-muto typu stratégie sedí ako supermanovi jeho modrý latexový oblek, takže sa nie je naozaj čoho báť a v podstate je to istá kúpa. Máte radi Civilizáciu, či už na počítači alebo iPhone, iPad verziu treba mať.

Plants Vs. Zombies HD

Táto causal stratégia bola recenzovaná aj na našej stránke (recenziu nájdete TU). Tam sa síce jednalo o verziu pre PC, ale opäť je to hra, kde ovládanie cez dotykovú obrazovku môže herný zážitok iba zlepšiť. Okrem toho je obrazovka iPadu dostatočne veľká, aby sme na nej mohli vidieť súčasne celé herné pole. Opäť ide o port hry z iPhone. No čo viac si môžeme priať?

Call of Duty: World at War: Zombies for iPad

Ďalší port úspešnej iPhone hry. Tentokrát celkom zábavnej strieľacky, kde na iPhoneoch ničime zástupy zombíkov. Tvorcovia sľubujú vylepšenú grafiku aj zvuky, takže si môžeme na iPadoch vychutnať multiplayer pre 4roch hráčov cez WiFi na väčšej obrazovke.

Worms HD

Remake worms z iPhone (recenziu nájdete TU). Tentokrát to je priam žiadané. Predsa len obrazovka telefónu nie je dostatočne veľká pre epické bitky červíkov. Každý kto túto hru hral na iPhone mi isto dá za pravdu. Ale taký iPad, s oveľa väčšou obrazovkou, to vám bude zábava...

N.O.V.A. - Near Orbit Vanguard Alliance HD

Pred nedávnom recenzovaná hra na iPhone bude Gameloftom takisto pre-robená pre iPad. Samozrejme, opäť s vylepšenou grafikou. Podľa Gameloftu bude tentokrát ovládanie zlepšené, takže jediná vec, ktorá vadila JCMu by mala byť tiež odstránená. Nuž, uvidíme, keď niekto bude mať aj v našich končinách iPad a túto hru si zakúpi.

UNO HD

Ste niekde s kamarátmi, nuda vás zožiera a nemáte pri sebe žiadne karty? Nevadí, isto by ste nešli nikam bez svojho iPadu, a keďže všetky videá ktoré ste ochotní pozerať skupinovo ste si už pozreli, jediné čo zlepši náladu je položiť iPad na stoli a zahrať si UNO. Alebo nie?

Command & Conquer Red Alert for iPad

Hm... Tak toto je môj iPhone nemesis. Red Alert pre iPhone je hra, ktorú sa pokúšam orecenzovať už asi 5 mesiacov. Žiaľ doteraz sa mi ju nepodarilo rozbehať natoľko stabilne, že by som si dovolil povedať, že som hral hru a nie len betaverziu. Je však možné, že sa v EA vrhli rovno na verziu pre iPad. Ak nie, tak to bude už úplné fiasko a možno by mali zvážiť nepokračovať vo vydávaní stratégií pre produkty Apple...

Mirror's Edge for iPad

A na záver, Mirror's Edge. Táto hra ma zaujala už keď som písal článok o hrách pre mobilné konzoly. Tam bola sľubovaná aj pre iPhone, tak zatiaľ

stále dúfam, že aj vyjde. Graficky vyzerá úžasne, gameplay videá vyzerajú takisto skvelo, tak už len ostáva dúfať, že sa podarilo vychytať ovládanie na touchscreene a príbehy mladej runnerky budú mať nových hráčov. Keď sa k nej dostaneme, určite vás poinformujeme nakoľko zábavný je prechod tejto hry do úplne nového prostredia...

Okrem hore spomínaných hier vychádza samozrejme obrovské množstvo ďalších. Nie je ani čas, ani priestor sa takto odstavcovito venovať každej z nich. Predsa len bude oveľa zaujímavejšie ak vám budeme môcť priniesť rovno dojmy zo samotnej hry v recenziách na našom webe. Ale zase bol by hriech aspoň nespomenúť, čo sa ešte na nás chystá. Takže aspoň krátky zoznam:



- Animal Ark Africa HD
- Ammoin HD
- Azkend HD
- Flight Control HD
- Grind HD
- Labyrinth 2 HD
- NBA Hotshot HD
- Numba HD
- Sparkle HD
- Asphalt 5 HD
- Dungeon Hunter HD
- Modern Combat: Sandstorm HD
- NFL 2010 HD
- Let's Golf HD
- Real Soccer 2010 HD
- Minigore HD
- Angry Birds HD
- Cogs HD
- Radio Flare Redux HD
- Sneezies HD
- Sword of Fargoal HD
- Ice Age Deluxe: Dawn of the Dinosaurs
- Super Shock Football HD
- Cash Cow Deluxe
- Quantz GDGEON HD
- Piyo Blocks 2 HD
- Puzzler World XL

SCREENSHOT



COMMAND & CONQUER

Autor: Daniel "LordDan" Hujo

Železná opona, studená vojna Sovietskeho zväzu proti západným mocnostiam a na druhej strane tri vojny o tiberium, Kane, NOD a GDI. Čo majú tieto, pre niekoho možno absolútne nič nehovoriace, dva tábory slovíčok spoločné? Áno, je to skutočne tak, ako si myslíte. Spája ich nesmrteľné meno – Command & Conquer.



Dnes sa pozrieme opäť do môjho najobľúbenejšieho žánru stratégií, konkrétne na sériu Command & Conquer a jej množstvo viac či menej úspešných dielov, ktoré sa dočkali spolu niekoľkých ďalších datadiskov. Sprvu bola hra vydaná pre PC platformu, no časom sa dočkali aj majitelia Sony Playstation, Sega Saturn a Nintendo 64, no a najnovšie diely série boli vydané aj pre Playstation 3 a XBOX 360. Samotná séria má ešte dva takmer samostatné príbehy. Chcel som napísať úplne samostatné, ale ono predsa len je hneď v prvom dieli Red Alertu postava Kanea z Brotherhood of Nod. A navyše ani tie dva príbehy nie je tak úplne pravda, pretože do tejto série patrí aj C&C: Generals s datadiskom Zero Hour, ktorý je zasadený do súčasnosti a nenadväzuje ani na jeden príbeh. Skôr by som povedal, že tento diel je sem zaradený, aby ťažil z dobrého mena série a samozrejme využil vtedajšiu situáciu boja proti terorizmu. Aby sa uviedol všetko na pravú mieru, nie všetky diely série C&C sú stratégie. Konkrétne ide o C&C: Renegade, ktorý je strieľačkou z pohľadu prvej osoby a potom ešte diel C&C: Sole Survivor, ktorý teda neviem presne kam zaradiť, je to čisto multiplayerová záležitosť radená medzi RTS alebo FPS, no to nechám na posúdení každého, kam si to kto zaradí.

Trochu histórie

Pôvodne bola séria vyvíjaná pod krídlami Westwood Studios a jej vznik sa datuje do roku 1995, kedy vznikol prvý diel série - Command & Conquer, pôvodne bez akéhokoľvek dodatku. Neskôr sa pridalo Tiber Dawn, aby sa odlišil prvý diel série. V roku 1996 bol následne vydaný prvý diel dejovej línie C&C: Red Alert. Do roku 2003, kedy boli Westwood Studios zrušené a spojené s EA Pacific za vzniku EA Los Angeles, bolo vydaných 6 plnohodnotných hier a 5 datadiskov. Ďalšie projekty boli zrušené a vyzeralo to, že nové diely série len tak skoro nebudú. Výnimkou boli práve C&C: Generals s datadiskom Zero Hour,



ktoré vyšli pod hlavičkou EA Games. Našťastie po dlhých piatich rokoch čakania sa hráči a fanúšikovia série dočkali pokračovania dejovej línie Tiberium a o rok neskôr sa objavil prírastok aj v sérii Red Alert. Po zmene majiteľa licencie sa nám však do známych konfliktov dvoch mocností pridali tretie strany, ktoré môže hrať ovládať, v sérii Tiberium to bola frakcia Scrin a v Red Alerte to bolo Impérium vychádzajúceho slnka.

C&C: Red Alert



Pozrime sa teraz bližšie na sériu Red Alert, aj keď jej prvý diel vyšiel neskôr, ako prvý diel série Tiberium. Je to z toho dôvodu, že práve Red Alert mal byť práve akýmsi prológom k sérii Tiberium. Nakoniec aj podľa Louisa Castlea (spoluzakladateľ Westwood Studios) to nebol úplne najlepší nápad. Takže prepojenie týchto sérií začína a končí prvým dielom Command & Conquer: Red Alert. A ako to teda celé začalo? Krátko po vojne, v roku 1946, sa podarilo Albertovi Einsteinovi zostrojiť stroj času, ktorý nazval Chronosféra. Einstein použil svoj stroj a zvolil na ňom dátum 20. december 1924 a miesto Landsberg. V tento deň totiž prepustil Adolfa Hitlera z väzenia. A tak Einstein podľa teórie mávnutia motýľích krídel osloví Hitlera, potrasie mu rukou a tým zmení beh dejín od tohto momentu. Po návrate Einsteina do roku 1946 sa ukázalo, že sa mu to skutočne podarilo, žiadna 2. svetová vojna sa nekonala a všetko vyzeralo byť v poriadku. Bohužiaľ len do momentu, keď sa ukázalo, že Rusi na čele s generalissimom Josifom Stalinom nie sú až takí kamaráti, ako sa navonok tvárili a celý čas zhro-

mažďovali dostatočnú armádu na ovládnutie Európy a následne aj celého sveta. A od tohto okamihu je to len na vás, za ktorú stranu sa postavíte a za ktorú ideológiu budú vaši muži hrdinsky klásť životy.

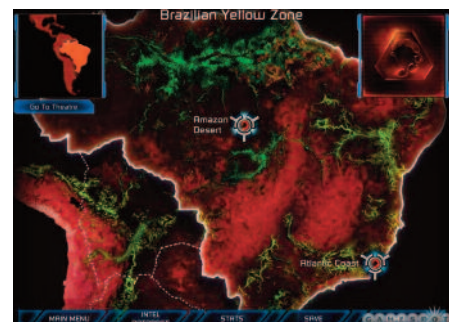
C&C: Tiberium Dawn

Prvý diel Red Alertu nás mal uviesť do série Tiberium, aj keď teda prepojenie je tu veľmi málo. Naskytne sa otázka či autori dotiahli úplne toto prepojenie, alebo po tom, ako si uvedomili, že to nebude dobrý nápad, do hry moc prepojenie nezakomponovali. Existuje niekoľko momentov, nad ktorými dodnes fanúšikovia polemizujú a nevedia sa zhodnúť či je táto skutočnosť spoločná s Red Alertom, alebo už je tento moment samostatná udalosť série Tiberium. Nie je jasné či sa aj dej samotnej série Tiberium odohráva v alternatívnom svete, ktorý stvoril Albert Einstein svojím výletom do minulosti. Osobne si myslím, že tu je prepojenie a tak sa dej odohráva na podklade udalostí Red Alertu. Predsa len sa počas kampane za sovietskov dozvedáme o vzniku UN GDA (United Nations Global Defense Agency), z ktorého neskôr vznikne práve frakcia GDI. No a pokiaľ ste sa dostali na koniec sovietskej kampane v Red Alerte, určite viete, že „Kane je naša budúcnosť!“ Na druhej strane sa v Tiberium Dawn nevyskytuje prakticky žiadna postava z Red Alertu, samozrejme okrem Kanea.



Príbeh prvého dielu série Tiberium sa odohráva v druhej polovici 90.-tych rokov 20. storočia. V roku 1995 dopadol na Zem v blízkosti rieky Tiber v Taliansku meteorit, ktorý so sebou

na Zem priniesol aj neznámu mimozemskú látku. Táto látka dostáva názov Tiberium podľa miesta dopadu (Kane neskôr tvrdí, že Tiberium je pomenované podľa rímskeho cisára Claudia, celým menom Tiberius Claudius Drusus Nero Germanicus, ktorého vlastnosti prirovnáva k vlastnostiam neznámej mimozemskej látky). Tiberium vysáva z okolitej pôdy minerály, kovy a iné látky, ktoré následne kryštalizujú a je možné ich ťažiť s minimálnymi nákladmi. Bohužiaľ ale je Tiberium toxické a nebezpečné pre život založený na báze uhlíka, tzn. vrátane človeka. Neskôr sa podarí tajnej starovekej spoločnosti známej pod menom Brotherhood of Nod prísť na spôsob ťažby a spracovania Tiberia, čím sa táto



látka stáva na svetových trhoch komoditou číslo jedna. Následne dochádza k niekoľkým bombovým atentátom, vrátane zničenia fiktívneho Grain Trade Center vo Viedni a tieto útoky sú pripisované práve organizácii Brotherhood of Nod a jeho vodcovi Kaneovi. Bezpečnostná rada OSN sa zhodne, že ide o niekoľko stáročí plán na ovládnutie sveta a na tomto základne ustanovuje bojovú skupinu GDI (Global Defense Initiative), čo vedie k vypuknutiu novej modernej svetovej vojny, neskôr nazvanej Prvá tiberiová vojna. No a opäť v tomto momente je len na vás, ktorú stranu si zvolíte.

Pokračovanie série Tiberium

Druhý diel série, Tiberian Sun, sa odohráva asi o 30 rokov neskôr v takmer apokalyptickom svete sužovanom práve Tiberiom, ktoré pohlcuje a ničí život na Zemi. Pričom opäť dochádza ku konfliktu medzi GDI a NOD, Druhý



tiberiová vojna. Pričom na čele Brotherhood of Nod opäť stojí starý známy Kane. Okrem nich sa v tejto hre objavuje aj nová rasa zvaná Forgotten,



pričom ide o mutantov, ktorých zmutovalo Tiberium. Tí sa postavili na stranu GDI. Taktiež sa tu objavuje zmienka o plánovanej mimozemskej invázii. V datadisku k tomuto dielu, Firestorm, dôjde k vzbure vysoko pokročilej umelej inteligencie nazývanej CABAL, proti ktorej sa spoja sily najväčších nepriateľov GDI a NOD. Táto vzbura a jej potlačenie sa nazýva Firestorm kríza.

Mimozemská invázia, ktorá sa spomína v druhom dieli, sa koná 17 rokov po udalostiach v Tiberian Sun. GDI totiž po druhej vojne obmedzilo výdaje na obranu a tak bolo nútené uzavrieť množstvo svojich základní. No a keďže Kane prežil aj druhú vojnu, celý čas tajne budoval novú armádu a snoval nové plány, ktoré zahŕňajú aj mimozemskú civilizáciu Scrinov. V roku 2047 zničí vesmírnu protiraketovú obranu a následne raketovým útokom zničí aj vesmírnu stanicu Philadelphia, kde sa v tom momente koná schôdzka najvyšších veliteľov GDI. Vypukne tak Tretia tiberiová vojna, v ktorej ale GDI použijú svoj iónový kanón proti hlavnému chrámu NOD v Sarajeve. Bohužiaľ Kane toto predpokladá a tak pod chrám umiestni nálož kvapalného Tiberia. Obrovský výbuch zdevastuje veľkú oblasť a naviac pritiahne pozornosť mimozemskej civilizácie a boj na život a na smrť môže začať. Datadisk k tretiemu dielu, Kane's Wrath, je trochu prekvapením, pretože jeho dej sa neodohráva po tretej vojne, ale v dvoch aktoch, prvý akt sa

odohráva krátko po druhej vojne a druhý akt krátko pred a počas tretej vojny. Je tu len jedna kampaň za NOD, v ktorej sa Kane snaží získať vplyv, spojiť jednotlivé frakcie a pripraviť všetko na tretiu vojnu.

Momentálne je ohlásený aj štvrtý diel série, tak neostáva nič iné, len dúfať, že sa autorom podarí nadviazať na predchádzajúce úspechy tejto série. (pozn. článok bol pripravený pred vydaním C&C4. Recenziu si môžete prečítať TU)

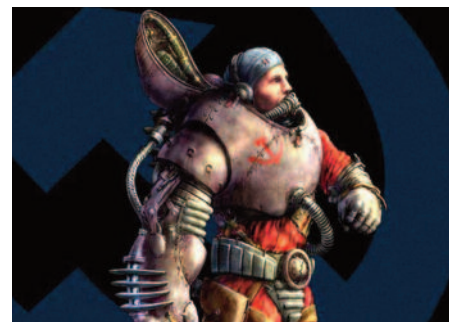
Pokračovanie série Red Alert

Séria Red Alert nadväzuje na víťazstvo Spojencov v prvom dieli. Je tiež nutné poznamenať, že dejové línie a príbehy v tejto sérii nie sú zas až tak komplikované ako v sérii Tiberium. V Red Alerte 2 sa posúvame do 70.-tych



rokov, kedy na čele Sovietskeho zväzu stojí premiér Romanov. Sovietsky zväz je po porážke opäť v plnej sile a premiér Romanov plánuje inváziu priamo do USA. Po zistení, že ZSSR útočí, vydá prezident USA Michael Dugan príkaz k odvete atómovými zbraňami. Nanešťastie pre prezidenta má premiér Romanov pri sebe telepata Yuriho, ktorému sa tento odvetný úder podarí zneškodniť a tak USA musia bojovať na vlastnej pôde o záchranu, vypukne tak Tretia svetová vojna, alebo tiež Druhá červená vojna. Datadisk Yuri's Revenge opäť nadväzuje na víťazstvo spojencov, po ktorom sa mu podarí aktivovať zariadenie na ovládanie mysle a tým si zotročí celý svet. Vy ako spojenecký veliteľ tak cestujete v čase späť do obdobia začiatku tretej vojny a máte za úlohu zastaviť výstavbu tohto zariadenia.

Tretí diel začína prakticky v moment porážky soviетov v tretej vojne. Sovieti totiž zostrojili vlastný stroj času, pomocou ktorého sa im podarí zlikvidovať Alberta Einsteina a zabrániť tak konečnému víťazstvu Spojencov a Američanov. Po návrate je jasné, že pozície Spojencov boli oslabené, no ako sa už ukázalo v prvom dieli, ces-

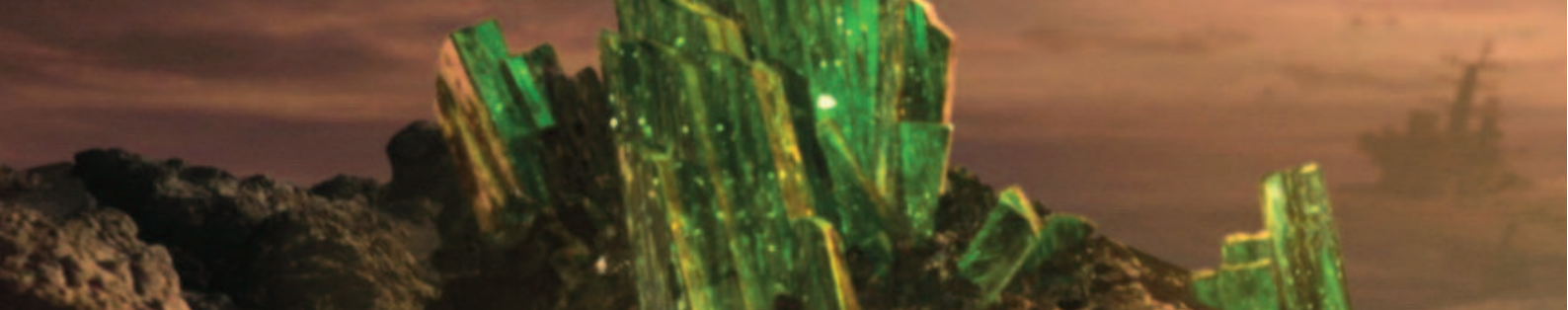


tovanie v čase prináša otázky a tak na scénu prichádza technologicky vyspelé Impérium. Hrateľné sú všetky tri strany. Datadisk Uprising sa odohráva krátko po udalostiach tretieho dielu a víťazstve Spojencov. Hrateľné sú opäť všetky tri strany a je tu špeciálna kampaň za Yuriho. Sovieti sa postavili na odpor nadnárodnej korporácii Futuretech, Američania sa snažia zabrániť povstaniu v Japonsku no a za Japoncov sa práve do tohto povstania zapojíte ako veliteľ.

Úspech Command & Conquer

Pôvodne mal byť úplne prvý diel Command & Conquer fantasy stratégiou so všetkým, čo k tomu patrí, mágovia, rôzni bojovníci a podobne. Našťastie ale podľa Bretta Sperryho (druhý spoluzakladateľ Westwood Studios) bolo lepšie hru zasadiť do aktuálneho diania. V podstate hlavnou udalosťou, ktorá formovala hru bola prvá vojna v Perzskom zálive. A tak osobne považujem toto za malý úspech v celej rade, ktorý túto sériu zapísal histórie herného sveta. Aj keď by mohlo byť veľmi zaujímavé sledovať súboj dvoch fantasy sérií, na jednej strane Warcraft a na druhej Command & Conquer.

Čím sa teda líši táto séria od iných sérií real-time stratégií, keď je tento koncept tak jednoduchý? Žáner RTS



definovala Dune II, ktorá je taktiež dielom Westwood Studios a princíp RTS hier má v podstate štyri základné kamene – postav základňu, získavaj suroviny, postav útočné jednotky a znič nepriateľa. Človek by povedal, že v tomto žánri môže byť legendou len Dune II, ktorá ho definovala, no predsa to nie je tak. Je pravda, že od roku 1992, kedy bola Dune II vydaná, až dodnes nepribudlo do hier tohto žánru veľa prevratných prvkov, no je niekoľko skvelých hier, ktoré sú nezmazateľne zapísané do hernej histórie. Čím to teda je? Je to práve rôznymi drobnosťami a vychytávkami, ktoré autori zakomponujú do hry.

Pre mňa osobne je jednou z takých vecí množstvo videosekvencií obsiahnutých v hre. Časť videí je animovaná a časť je natočená zo živými hercami,



2001 - Red Alert 2, Westwood Studios Pacific

pričom to zas nie sú len takí nejakí herci z divadla na rohu ulice, ale objavujú sa tu známi herci hollywoodskeho razenia ako James Earl Jones (Hviezdne vojny), Michael Biehn (Votrelec, Pomáda, Terminátor), Tim Curry (Sám doma 2, Legenda, Traja mušketieri) a mnohí ďalší. Videí nie je pár, prakticky od začiatku až do konca hry je každá misia uvedená videom a počas hrania sa občas prehrávajú dôležité správy tiež vo forme videa, takže celková stopáž sa často pohybuje niekde na úrovni 60 a viac minút v každom dieli. Skutočne je málo hier, ktoré by mali takto prepracované videosekvencie.

Ďalšou vecou, ktorá určite ženie sériu vpred je na jednej strane pomerne prepracovaný príbeh v sérii Tiberium a na druhej strane úplne jednoduchá zápleтка v sérii Red Alert, ale o to pútavejšia. Osobne sa priznám, že mám bližšie práve k sérii Red Alert, pretože je tu dosť jasné, kto je dobrý a kto je ten zlý a navyše je tu možnosť hrať aj za tých zlých :D. Od mala nám bolo vštepované, že Sovieti sú tí zlí, tak prečo si za nich nepodmaniť svet. No a zas séria Tiberium nám ukázala trochu čiernu budúcnosť, v ktorej sú na čele nadnárodné spoločnosti a spoločenstvá a samozrejme nikto sa na vrchol nedostal úplne čistým spôsobom, takže keď jeden ukáže prstom na druhého, tak ten ho stiahne na dno so sebou a tak kvitne pod dohľadom množstvo vecí, ktoré sa raz vypomstia. No a samozrejme nesmrteľný Kane je tiež jedným z dôvodov, hlavne preto, že ho hrá skutočný herec a tak je dobre zapamätateľný.

Tretou vecou je aspoň pre mňa množstvo rôznych jednotiek a stavieb, ktoré vám utkvejú v pamäti a teda ja vždy čakám či moja obľúbená jednotka bude aj v tomto pokračovaní a akého sa dočkala grafického spracovania. V Red Alerte je to za spojencov určite Tanya, ako špeciálna jednotka, tú teda zahrá vždy aj nejaká pekná modelka. Za rusov je to asi všetkým známy a všetkými obľúbený Apocalypse tank. V sérii Tiberium mi utkvela





v pamäti práve stavba kasární za NOD v tvare ruky a Cyborgovia. No a za GDI je to Mammoth mk. II. Rozhodne to nie sú len tieto veci, je toho veľa, určite sú to aj za Rusov vĺčiaky, ktoré však boli nahradené medvedmi a podobne, každý má tú svoju obľúbenú jednotku.



Keď som spomenul tie jednotky, v sérii Command & Conquer je veľkým plusom ich nevyváženosť medzi jednotlivými stranami. U asi najväčšieho konkurenta tejto série, hier Warcraft a Warcraft 2, toto nie je. Vo Warcrafte má každá strana v podstate tie isté jednotky a približne rovnako ak nie úplne rovnako silné. V sérii Command & Conquer je tomu inak. Keď sa pozrieme do série Tiberium, je jasné, že Brotherhood of Nod bojujú štýlom útok a útek, kdežto GDI tak nejako spolieha na technológiu a silu. V sérii Red Alert je to niečo podobné. Sovieti sa spoliehajú na masívne stroje plné sily a naopak Spojenci zas na modernú technológiu. To hráča núti občas aj popremýšľať a nielen chrliť množstvo jednotiek.

Asi poslednou vecou, ktorá ma tak napadá je aj grafické spracovanie. Opäť mi príde, že séria Tiberium je spracovaná graficky ďaleko reálnejšie, svet sa tak nejako podobá tomu reálnemu svetu. Kdežto keď som videl prvé obrázky z Red Alert 3, tak som si

povedal, že to snád' s tou grafikou nemyslia vážne a aj keď je, povedal by som detská, má niečo do seba a nikdy nemám ten pocit, že by bola tá grafika odfláknutá, alebo že by pôsobila detinsky. Sú určite hry, najmä súčasné, ktoré tak verne zobrazujú svet, že si myslíte, že sa dívate na nejaký videozáznam, ale nie všetko je o tom.

Záver

Tak to nejako zhrnieme na záver. Herná séria Command & Conquer je tu s nami už takmer 15 rokov a je neuveriteľné, že každé jej ďalšie pokračovanie sa dočká minimálne rovnakého úspechu ako predchádzajúci diel. Môžeme len ďakovať šéfom Westwood Studios a EA Los Angeles, že sa teda až na jedno zakopnutie (C&C: Generals a Zero Hour) nesnažia zneužívať dobré meno série, ale naopak ženú ju ďalej vpred, rozvíjajú jej príbeh a nútia hráčov, aby sa tešili na ďalšie pokračovania. V súčasnosti sa osobne teším aj na štvrté pokračovanie série Tiberium a som zvedavý či sa dočká štvrtého dielu aj séria Red Alert, čo teda pevne verím, že sa dočká. Aby som ešte navnadil aj hráčov, ktorí sa náhodou nedostali k tejto sérii, rozhodne začnite od prvého dielu, ktorý je v súčasnosti vďaka Westwood Studios voľne k stiahnutiu na internete.







ARMA II: Operation Arrowhead

Platforma: PC

Autor: Daniel "LordDan" Hujó

Hneď na začiatok sa musím priznať, že keď mi šéfredaktor ponúkol napísať preview na ARMA II – Operation Arrowhead, veľké nadšenie som zrovna nepociťoval. Sériu ARMA som totiž zavrhol krátko po absolútne frustrujúcom hraní jej druhého dielu a aj oznámenie tohto standalone datadisku išlo mimo mňa. Nakoniec, úplne bez akýchkoľvek informácií o datadisku, som sa rozhodol, že dám ARME ešte poslednú šancu. Čo myslíte, ako to dopadlo? Presvedčila? Nepresvedčila?

Je to takmer rok čo vyšla mnou veľmi očakávaná, už spomínaná, ARMA II. Bohužiaľ prvý diel napriek veľkým sľubom vývojárov z Bohemia Interactive Studio (ďalej len BIS) zožal veľké množstvo kritiky a tak som čakal, že sa chlapani z BIS poučia a druhý diel, ktorý opäť sľuboval mnoho vecí, bude presne taký, aký nám ho autori predstavili. Aké však bolo moje sklamanie, keď aj verzia hry 1.02, mnou hraná, obsahovala neuveriteľné množstvo chýb, ktoré autorom vytýkali recenzenti po celom svete už od vydania preview verzie. A tak v obavách, čo prinesie nový datadisk a čo nám tentoraz sľubujú vývojári som sa poobhliadol po základných informáciách. Samozrejme so značnou dávkou opatrnosti.

BIS oznámilo hru ako standalone datadisk, aj keď podľa autorov pôjde skôr o plnohodnotnú samostatnú hru. Mala by sa odohrávať tri roky po konflikte v Černarusi, ktorý bol ústredným dejom v pôvodnej ARMA II. Opäť klasický scenár, kedy spojenecké jednotky vedené armádou Spojených štátov vstupujú na územie krajín, v ktorých sa rozohoreli nepokoje a ich cieľom je obnovenie mieru, pokoja a zabránenie stratám na životoch a majetku. Je to v podstate kliše vývojárov z BIS. Ako vojaci spojeneckých síl by sme sa mali pozrieť do dvoch fiktívnych krajín z oblasti strednej Ázie a to do Takistanu a Zargabadu. Tieto zeme asi najviac pripomínajú súčasný Afganistan, takže dôjde aj k malej zmene prostredia, v ktorom budú boje prebiehať. Samozrejmosťou by mal byť voľný pohyb po celej mape. Čo by mala byť zmena oproti ARMA II, tak by hráč mal počas hrania vystriedať niekoľko rôznych profesií v spojeneckej armáde, od obyčajného pešiaka, cez špeciálne operácie, až po pilota vrtuľníku alebo tankistu. Čo sa týka

dejovej línie, nie je v podstate známa, s určitosťou však vieme, že hra budeme mať viacero koncov, pričom by malo záležať na plnení jednotlivých bojových a nebojových úloh. Predsa len mi to nedá a musím si nejako preložiť tieto oficiálne informácie od BIS. Okamžite ma zarazilo, že hra je oznámená ako datadisk, ale hovorí sa tu o plnohodnotnej hre. Prinajmenšom trochu zvláštne. K zápletke nie je čo dodať, neurazí, ale zas to nie je nič svetoborného. Poslednou vecou, nad ktorou sa musím pozastaviť, je konečne možnosť vyskúšať aj iné pozície v armáde. Na jednej strane mi to v ARMA II dosť chýbalo a táto informácia ma potešila, no na druhej strane ovládanie vozidiel v ARMA II bolo, eufemisticky povedané, náročné. Čím ľahšie vozidlo bolo, tým väčší problém bol udržať ho na ceste. Aj keď som myslel, že to bol len nezvyk, tak problémy umelej inteligencie s ovládaním vozidla mi dali za pravdu, že to tak nie je. Takže zmiešané pocity pred hraním preview verzie boli na mieste.



No a teraz dosť bolo teórie a ide sa na to. Preview verzia by mala obsahovať jednu misiu z kampane s názvom Coltan Blues a potom dve ďalšie misie a to Death from Above a Steel panthers, pričom jedna je vrtuľníková a v druhej zas presadneme do tankov. Ďalej sú k dispozícii dve showcase misie, jedna za US Army a druhá za druhú stranu, teda Takistani Army. Pribalené sú dve multiplayerové mapy, 4 tutoriály, editor a mód Armory, ktorý bol dostupný aj v pôvodnej ARMA II a kde je možnosť si vyskúšať všetky zbrane a popri tom sa zabaviť rôznymi výzvami. Okrem multiplayerových máp som vyskúšal všetko, čo preview verzia ponúkala. Začal som výcvikom, ktorý obsahuje zoznámenie sa s pohybom postavy a prácou kamery, ďalej nemôže chýbať nácvik strelby, pilotáž vrtuľníka a práca s bezpilotnými lietajúcimi strojmi. Prijemne



ma prekvapil práve nácvik strelby, pretože je do neho zakomponovaná práca s vrhačom granátov, ale aj s protitankovou riadenou strelou Javelin. Taktiež výcvik so sniperskou puškou je pomerne dobre prepracovaný, keďže sa tu pracuje s nastavením vzdialenosti pre optiku, to totiž vyžaduje znalosť vzdialenosti cieľa a následnú korekciu, keďže každá optika v hre je štandardne nastavená na 300 metrov. Tieto štyri tréningové misie sú tu zaradené hlavne pre ľudí neznalých predchádzajúcich hier série a obsiahnu znalosti k zvládnutiu misií v preview verzii hry. Následne som sa pustil do misie Coltan Blues, ktorá by mala byť zahrnutá v kampani. V tejto misii ste veliteľom štvorčlenného tímu Delta Force, vašou úlohou je lokalizovať a zachrániť rukojemníkov z havarovaného lietadla, ktorých by mali držať v lome Coltan. Spolu s vami útočí tanková jednotka na nepriateľskú základňu a mali by vám uľahčiť boj v lome. Po výsadku a obsadení lomu vás čaká malé prekvapenie, ale keďže ide o misiu z kampane, nebudem spoilovať. Druhá misia, do ktorej som sa pustil bola Steel panthers, takže tanková misia. Hráč je opäť veliteľ tentoraz ale trojčlennej údernej skupiny tankov M1A1 Abrams. Keďže väčšina tankových síl vedie útok smerom na Zargabad, ostalo západné krídlo chrániace leteckú základňu Arizona oslabené a je treba upevniť pozície. Hráčova skupina tankov sa presúva do nepriateľského územia na určený bod, kde má zničiť nepriateľské vozidlá a následne sa presunúť asi 300 metrov na sever, kde má čakať na ďalšie príkazy. Po zničení nepriateľských strojov a dosiahnutí stanovenej pozície však prichádza z veliteľstva správa o tom, že nepriateľ sa nás snaží obísť po krídle a jeho

útok musí byť zastavený. Napriek tomu, že som disponoval tromi tankami, zastavenie jedného T72 a jedného T55 mi robilo malé problémy, najmä preto, že som mal drobné problémy s velením celej skupine tankov, no po chvíli som sa do toho dostal.

Poslednou bojovou misiou v preview verzii je misia Death from Above, v ktorej usadneme do kokpitu AH-64 Apache a používať budeme aj UAV (bezpilotné stroje). Cieľom misie je zničiť nepriateľove raketové delostrelectvo, ktoré spôsobilo spojencom škody. Vzhľadom na správy rozvedky je vedľajšou misiou zneškodnenie „srdcovej sedmičky“ - vysoko postaveného veliteľa nepriateľskej armády, ten by mal byť prítomný v oblasti. Ide o nočnú misiu, takže štartujeme za tmy s Apacheom, ktorý je treba dostať do palebnej pozície, tá je vzdialená asi dva kilometre od leteckej základne a asi šesť kilometrov od predpokladaných pozícií delostrelectva. Následne sa hráč prepne na ovládanie UAV, s ktorým lokalizuje delostrelecké batérie a prípadne aj spomínaného veliteľa, ich pozície označí laserom a rakety Hellfire vykonajú svoju prácu. K dispozícii sú ešte showcase misie za americkú armádu a za takistanskú armádu. V týchto misiách je dostupná takmer všetka technika jednotlivej strany. Je tu možnosť na strelnici vyskúšať ľahké palné zbrane, stacionárne zbraňové systémy, bojové vozidlá a lietajúce stroje. Osobne túto misiu odporúčam absolvovať a zoznámiť sa so všetkými zbraňovými systémami na jednotlivých vozidlách a s ich ovládaním. Veľmi podobný to-muto je mód Armory, známy už z pôvodnej ARMA II, v ktorom je možnosť vyskúšať všetky zbrane, zbraňové systémy, vozidlá, lietajúce



stroje a neviem čo ešte všetko v rôznych väčšinou bojových výzvach.

To by boli misie. Nápady autorom očividne nechýbajú a úlohy v misiách sú celkom zaujímavé. Čo ma trochu prekvapilo je fakt, že tu absentuje akákoľvek dlhšia a zložitejšia misia. Tri bojové misie, ktoré som popísal, vám zaberú dohromady, na druhej obtiažnosti zo štyroch, maximálne hodinu, ale s veľkou pravdepodobnosťou menej. Skôr by som počítal tak 15 minút na misiu. Osobne som čakal v preview verzii aspoň jednu dlhšiu misiu, v ktorej by bolo možné využiť nejaké nové prvky, ktoré autori nestihli alebo neintegrovali do pôvodnej hry. Stále mám totiž pocit, že hram ARMA II, len bez všade prítomných bugov. Ovládanie ľahkých rýchlych vozidiel je



stále trochu náročnejšie, ale zdá sa mi, že k malej zmene k lepšiemu tu došlo. Ovládanie ťažkých bojových strojov a vrtulníkov mi prišlo pomerne jednoduché. Zvlášť vrtulníky je ľahké ovládať len pomocou dvoch kláves a myši.

Čo je novinkou v hre, tak je termovízia. Ďalekohľad na pušku s termovíziou využijete hneď v misii Coltan Blues, skutočne je to výhoda nakoľko vám zvýrazní postavy a stroje nepriateľa v zornom poli. Avšak má aj svoju nevýhodu a to tú, že pokiaľ máte zbraň s týmto ďalekohľadom, výrazne vám obmedzí výhľad na pravú stranu, čo je vidieť na jednom z priložených záberov z hry. Termovízne videnie je dostupné ešte v niektorých strojoch a je veľkou výhodou najmä v noci. Ďalšou novinkou je jeden nový stroj UAV, je to vrtulník s termovíziou a nočným videním, ktorý má za cieľ prieskum a navádzanie rakiet na cieľ.

ARMA II – Operation Arrowhead beží na vylepšenom engine ARMA II, takže nie je dôvod sa pozastavovať na grafikou a podobne, pretože tá je samozrejme na vysokej úrovni, čo má dopad na hardwarové nároky hry. Taktiež zbraní a vozidiel bude v hre obrovské množstvo, avšak bude to zmena oproti pôvodnej hre, kde bola výzbroj skôr námornej pechoty USMC a tu by to mala byť výzbroj hlavne armády teda US Army. Pozastavil by som sa ale nad umelou inteligenciou. Keď som hral pôvodnú ARMA II na strednej obtiažnosti, prišlo mi, že nepriateľskí vojaci sú ostrostrelci a v podstate sa nemýlia. To by sa dalo čakať na najťažšej obtiažnosti. Avšak v Operation Arrowhead som mal presne opačný dojem, ale len u vojakov, v prípade bojových strojov je

umelá inteligencia viac ako slušná. Opäť to budem ilustrovať na misii Coltan Blues, v ktorej moja jednotka útočila z kopca na lom, kde bolo asi 10 nepriateľských vojakov. Keďže som disponoval puškou s ďalekohľadom s termovíziou, spustil som paľbu asi zo vzdialenosti 400 metrov. Napriek tomu, že som kľáčal a ostatní členovia družstva boli naokolo, nikto z nepriateľov neopätovoval paľbu. Následne som zbehol do lomu, kde proti mne vybehol nepriateľ, prebehol okolo mňa, ľahol si na zem a ležal, vôbec nestrielal. Niečo takéto by som nečakal ani na najľahšej obtiažnosti. Pri nastavení obtiažnosti na najvyššiu úroveň samozrejme došlo k okamžitému opätovaniu paľby a rýchlemu usmrteniu celej mojej jednotky. Takže určite by to chcelo sa ešte pohrať s vyvážením jednotlivých stupňov náročnosti hry.

No a teraz sme sa dostali k odpovedi na otázku položenú hneď v úvode. Presvedčila Operation Arrowhead, alebo nie? Bohužiaľ po dohraní preview verzie nedokážem dať spoľahlivú odpoveď. Je to ťažké posúdiť jednak z toho dôvodu, že autori stále neprezradili prakticky nič z dejovej línie a aj preto, že táto verzia neobsahuje žiadnu dlhšiu a komplexnejšiu misiu, kde by bolo možné posúdiť vyváženie obtiažnosti hry a prípadné bugy v hre. Pravdou ale ostáva fakt, že pri hraní som mal z hry dobrý pocit, keďže misie mali spád a neobsahovali chyby, hovoril som si, že presne toto je ARMA taká, akú som čakal už minulý rok. Posúďte teda sami či to za to stojí alebo nie, my to rozlúskneme v plnohodnotnej recenzii.







RED DEAD REDEMPTION

Platforma: PS3

Autor: Daniel "LordDan" Hujo

Mať svoj ranč niekde v horách, nepatriť do starého železa, ale zároveň mať možnosť sa oprieť o tú najkrajšiu ženu na celej zemeguli, s ktorou sa budete snažiť vychovať deti, to je snom asi väčšiny ľudí, čo si budeme hovoriť. Mať také niečo, tak by tento článok písal asi niekto iný :) Je to až príliš ideálne? No tak teraz si predstavte, že všetko toto máte, ale žijete na začiatku 20. storočia a váš ranč je niekde na krásnom Divokom západe. To nás čaká v Red Dead Redemption.

Na divoký západ sa totiž chystáme pozrieť v tomto veľmi očakávanom titule, ktorý má na svedomí Rockstar Games. Mnohí poznajú Rockstar Games ako tvorcov série Grand Theft Auto a už od vydania prvého traileru Red Dead Redemption, pred viac ako rokom, sa hovorí, že to bude GTA IV na Divokom západe. Tak a je to vonku, všetky podstatné informácie boli povedané, tu by mohlo moje preview skončiť. Také jednoduché to zas nie je. Poďme sa na to teda pozrieť pekne zblízka. Red Dead Redemption by malo byť voľným pokračovaním Red Dead Revolver z roku 2004, za ktorým taktiež stojí Rockstar Games, ale len v pozícii vydavateľa. Red Dead Revolver bola akčná hra z pohľadu tretej osoby, a keďže Red Dead Redemption je jeho voľným pokračovaním, bude aj toto poriadna akcia z pohľadu tretej osoby. Už teraz sa môžu tešiť najmä majitelia konzol PS3 a XBOX 360, bohužiaľ otázka vydania pre PC platformu nebola nikým potvrdená, aj keď sa o nej už dlho špekuluje. No a dočkať by sme sa mali 21. mája, keďže vydanie hry bolo posunuté asi o mesiac.

Hlavnú úlohu v tej to hre si zahrá John Marston (nie je možné prepínať medzi viacerými charaktermi, ako tomu bolo v Red Dead Revolver), bývalý bandita, ktorý sa vzdal svojho života na odvrátenej strane zákona a usadil sa so svojou ženou pekne na ranči v horách. A ako to už v živote býva, keď je niečo až príliš idylické, nemá to zvyčajne dlhého trvania. A tak je to aj v prípade Johna, ktorého dostihne jeho pohnutá minulosť a trpieť musí jeho rodina. Znie to ako otrepané kliše, ale myslím, že v tomto prípade sa nie je čoho báť. Rockstar Games totiž vedia, ako z lacných nápadov spraviť a servírovať hráčom herné pecky, ktoré majú strhujúci dej, sú plné akčných pasáží a sú tak trochu kontroverzné.

Ocitáme sa, ako už bolo spomenuté na začiatku 20. storočia, niekde okolo roku 1908. John dostáva od vládných agentov ultimátum, buď pochyť členov svojho bývalého gangu, alebo sa môže rozlúčiť so svojou rodinou. Neostáva nič iné, len osedlať svojho verného Peja, vziať kolty, vyraziť za dobrodružstvom a navždy skončiť s duchmi minulosti. Na rozdiel od Red Dead Revolver sa ale John pustí do voľného sveta Divokého západu, už žiadne lineárne tunely. A kraj by to mal byť skutočne obrovský, podľa samotných autorov z Rockstar Games je to najväčšia krajina, akú kedy stvorili, čo im umožnil práve engine použitý v GTA IV - RAGE. Samozrejme nebude prístupná celá od samotného začiatku, ale bude rozdelená na tri herné svety. Na začiatku sa bude pohybovať v oblasti s názvom Frontier alebo tiež New Austin. Je to pohraničná oblasť, ktorá ešte nebola celá zmapovaná a je postupne osídľovaná. Je to svet plný rozľahlých plání, na ktorých sa preháňa divoká zver, je tu množstvo kaňonov a hôr, ktoré poskytujú dokonalú ochranu banditom a zakopaným pokladom. Druhá by sa nám v dejovej línii mala sprístupniť oblasť v Mexiku s názvom Nuevo Paraiso. Tu nás čakajú ostrieľaní chlapi so sombrerami. No a v poslednej časti by sme sa mali opäť presunúť na sever.

Asi je každému jasné, že autami sa v tejto hre cestovať nebude. A tak sa nám ponúka niekoľko iných možností. Prvou je samozrejme ísť po vlastných, no ale pokiaľ bude herný svet taký veľký, ako nám ho sľubujú tvorcovia, tak to by nás hra omrzela veľmi rýchlo. Druhou možnosťou bude cestovanie v sedle koňa. To bude predpokladám najčastejší spôsob cestovania po krajine, pričom koňa si budete môcť kúpiť v meste alebo, pokiaľ sa na to cítite, môžete si skrotiť nejakého toho divokého mustanga. V hre by to malo naviac fungovať tak, že čím dlhšie budete mať jedného koňa, tým viac si na seba zvyknete a tým lepšie sa vám bude na ňom jazdiť. Takže štýl získavania dopravného prostriedku ala GTA IV sa moc neodporúča. Treťou možnosťou dopravy je tak, ako sa na správny Divoký západ patrí, dostavník. Ten tu má úlohu taxi, takže slúži na prepravu medzi mestami. Posledným zmysluplným približovadlom v hre by mal byť vlak. Pričom vo vlaku v dostavníku sa na dlhej trase môžete pohodlne vyspať.

Po hernom svete by mali rozosiata mestá, nejaké odľahlejšie stanovišťa a pod. Pričom by malo platiť, že všetky dvere sú vám otvorené a v prípade, že sú zatvorené, určite



nejakým spôsobom otvoriť pôjdu. V každom meste, každom dome, ale aj voľne po svete by malo byť roztrúsené veľké množstvo NPC postáv, s ktorými sa môžete porozprávať a niektoré z nich vás môžu požiadať o pomoc a dostanete tak vedľajšiu úlohu. Avšak postavy, ktoré čakajú pri ceste a požiadajú vás o pomoc, vás môžu vlákať do pasce. Celkovo sú ľudia v Red Dead Redemption samostatnou kapitolou. Sú plne integrovaní do sveta a žijú si svoje životy. Cez deň by ste ich mali nájsť pri práci a naopak v noci ich nájdete užívať si v najbližšom saloone. Cez deň budú na ulici ľudia, kdežto v noci ich tam moc nenájdete. Okrem toho je v hre zabudovaný aj systém karmy, takže to ako na vás budú ľudia reagovať závisí na vašich činoch. Keď budete ten dobrý, tak vás každé mesto privíta s otvorenou náručou, ale pokiaľ strieľate ľudí len tak pri každom stretnutí, budete mať problém sa z mesta dostať živý. Podľa autorov nie je problém vystrieľať niektoré malé mestečká popri ceste. Avšak mesto duchov to ostane len na pár dní a potom sa obyvatelia opäť objavia.



Podľa všetkého by mal celý herný svet žiť svoj vlastný život. Okrem už spomínanej zmeny dennej doby, by sa malo dynamicky meniť aj počasie. Pri kempovaní v divokej prírode by ste mali byť svedkami života divokej prírody, od jednoduchého pasenia sa zvierat, ktorých je v hre mimochodom asi 40

druhov, môžete pozorovať vlkov loviacich zver, prípadne si nejaký ten medveď spraviť zálusk na vás. Divoká zver by sa mala dať uloviť a je tu aj možnosť stiahnuť ju z kože, ktorú potom v meste predáte obchodníkovi. Pokiaľ je niekde mŕtve zviera, prípadne aj človek, okamžite sa k jeho telu zletia supy. Pri kempovaní môžete tiež pozorovať cesty, po ktorých sa preháňajú osamelí jazdci na koňoch, prípadne nejaké dostavníky. John má možnosť mať pri sebe naraz len štyri predmety. Obvykle je to nôž, revolver, puška a posledným predmetom je buď laso, alebo petrolejová lampa. Tieto veci by mali byť reálne zobrazené na postave Marstona, tzn. revolver v puzdre, laso za opaskom a puška v ruke. V hre teda John nemá žiadny bezpečný úkryt a nemôže vlastniť ani žiadny majetok. Zbraní je tu celý arzenál, od jednoranných pištolí a ručne nabíjaných mušket a až po moderné kolty a opakovacie pušky a objavujú sa tu aj prvé guľomety a nemôžu chýbať ani šúľky dynamitu a zápalné fľaše. Presnosť zbraní bude závisieť na kvalite zbrane, takže to čo nájdete u mŕtvych nepriateľov väčšinou nebude stáť za veľa a je tak treba počítať s tým, že aj keď raz máte niekoho v zameriavacom kríži, neznamená to nutne, že ho vystrelená guľka skutočne trafí. Presnejšie zbrane sa dajú zakúpiť v mestách u obchodníka a podľa všetkého by sa mali v hre objaviť aj špeciálne kúsky, na ktorých si výrobcovia nechajú extra záležať. Špecialitou, ktorá sa objavila už v Red Dead Revolver, je bullet-time mód nazvaný Deadeye. Ten samozrejme v prvom momente hru spomalí a následne umožní hráčovi určiť body, kam bude strieľať s väčšou presnosťou a rýchlejšou kadenciou. Následne sa prepne späť do reálneho

času a revolver sa vyprázdni. Opäť sa táto schopnosť bude zlepšovať s tým, ako ju hráč bude využívať v hre.



Pokiaľ sa hráč dostane do prestrelky a predpokladám, že ich nebude zrovna málo, je možné využívať všetky dostatočne veľké objekty na krytie. Z tohto úkrytu môžete spustiť paľbu naslepo alebo môžete mieriť, vykláňať sa, alebo robiť klasické rýchle úkroky. Johnove zdravie by sa malo rýchlo regenerovať, takže v hre by nemali byť lekárničky a malo by stačiť počkať niekoľko sekúnd, kým sa zdravie obnoví. To, že sa blíži váš koniec by malo byť poznať podľa postupného červenania obrazovky, tak ako to poznáme z iných hier. Autori sa práve v prestrelkách chvália výborným fyzikálnym engineom nazvaným Euphoria. Pod ním by mal poskytovať veľmi prirodzené pohyby všetkých objektov v hre, takže v prípade, že zastrelíte koňa, na ktorom sa sedí váš protivník, môžete sa kochať krásny pádom koňa a samozrejme aj jazdca. Pokiaľ sa vám podarí zastreliť jazdca a jeho noha ostane zachytená v strmeni, uvidíte, ako splašený kôň ťahá mŕtvolu za sebou. Prípadne ak si chcete užiť nejakú tú zábavu, stačí priviazať najlepšie chyteného banditu k vášmu koňovi a dotiahnuť ho až k šerifovi.

Čo nám všetko ešte ponúkne svet Divokého západu? Už vieme niečo málo



o hlavnej dejovej línii, vieme, že v hre bude množstvo vedľajších úloh, medzi ktorými nemôže chýbať chytanie zločincov podľa klasických skíc. Samozrejme odmena je vyššia v prípade, že dotyčného privediete živého. Na druhej strane, ak sa postavíte na tú nesprávnu stranu, nebuďte prekvapení, keď sa niekde objaví váš portrét a po vašich stopách sa vydávajú iní lovci odmien. Nemali by chýbať ani rôzne minihry, pre ktoré je saloon ako stvorený. Medzi nimi by sa malo objaviť pretláčanie, klasická hra s nožom, nejaký ten gambling apod. Čo však zaručene nemôže chýbať a bez toho by nebol ani Divoký západ Divokým západom sú súboje. S určitosťou od autorov vieme, že v hre budú, ale zatiaľ nevieme, ako budú spracované.



Red Dead Redemption je veľmi ambiciózny projekt od Rockstar Games a pokiaľ bude všetko tak, ako nám sľubujú autori, pôjde o veľmi kvalitný počin. Nechýba atraktívny nápad z prostredia, ktoré sa v hrách často neobjavuje a predsa má veľa čo ponúknuť. Rozhodne sa veľa hráčov teší na slobodu, ktorú by mala hra ponúknuť. A videá, ktorými nás doteraz Rockstar Games krmilo, ženu hru vysoko v rebríčku očakávaných akčných hier. Hra sa objaví na pulloch už čoskoro, tak sa nechajme prekvapiť.







FALLOUT: NEW VEGAS

Platforma: PC

Autor: Daniel "LordDan" Hujo

War, war never changes. Stačí táto jedna veta a hneď je absolútnej väčšine hráčov jasné, o čom bude reč. Táto veta sa totiž nesie naprieč všetkými dielmi série Fallout. Mnohí fanúšikovia sa po dlhom čakaní dočkali tretieho pokračovania, ktoré prinieslo mnoho zmien. Hlavne potom nasledovala, povedal by som až smršť troch prídavkov v krátkom časovom úseku. A po viac ako roku by sa mala séria Fallout pripraviť na ďalší prírastok. Mal by ním byť Fallout New Vegas, ktorého vydanie je oznámené na jeseň tohto roku a dostupný bude na PC, XBOX 360 a PS3.

Na príprave tejto hry pracuje štúdio Obsidian Entertainment, teda tím ľudí, ktorí odišli z Black Isle Studio a stoja za prvými dvomi časťami série Fallout. Keďže Obsidian Entertainment v súčasnej dobe spadá pod Bethesda, a keďže Fallout 3 je dieťaťom Bethesda, pobeží nový Fallout New Vegas práve na engine Fallout 3. Čaká nás teda opäť akcia z pohľadu prvej osoby, avšak treba poznamenať, že nepôjde o priame pokračovanie Falloutu 3, lepšie povedané, nebudú mať nič spoločné. Naopak by mal New Vegas využiť množstvo vecí z už zrušeného Van Burenu a teda skôr nadväzovať na príbeh Falloutu 1 a 2.

Príbeh by sa mal odohrávať, ako je z názvu jasné, v postapokalyptickom meste Las Vegas a jemu priľahlých oblastiach. Pozrieť by sme si tak mali dva štáty USA – Nevadu a pravdepodobne aj púšť Mojave v Californii. Začiatok príbehu New Vegas by mal byť v roku 2280, teda 3 roky po konci Falloutu 3 a 39 rokov po konci Falloutu 2. Hlavná dejová línia sa bude zaoberať konfliktom medzi New California Republic (NCR), Caesar's Legion, čo sú v podstate otrokári a poslednou zúčastnenou stranou budú samotní obyvatelia mesta New Vegas. Do toho všetkého sa primieša vaša postava a samozrejme nemôžu chýbať supermutanti, pričom sa v hre vyskytnú jednak tí hlúpejší, známy skôr z druhej časti Falloutu, ale vyskytnú sa tu aj elitné jednotky Nightkin, ktorí sú známi z prvého Falloutu a na čele ktorých stojí Tabitha.

Postava, za ktorú bude hráč hrať už nebude obyvateľom Vaultu, ale bude obyčajný kuriér, ktorý je zranený a ponechaný svojmu osudu v púšti. Tu ho nájde a zachráni robot Victor, ktorý ho odvezie k doktorovi Mitchellovi. Ten vás ošetrí a po vyzdravení nasleduje test vašich schop-

ností, v ňom si samozrejme utvoríte postavu k obrazu svojmu. Opäť by to malo byť pomocou systému SPECIAL (Strength, Perception, Endurance, Charisma, Agility, Luck), takže pre hráčov, ktorí hrali aspoň niektorý diel Falloutu, nič nové pod slnkom. Následne vám doktor Mitchell pripne na zápästie Pip-Boy a môžete sa vydať do sveta. Toto všetko asi nebude zadarmo, ale aký bude presne vzťah medzi Mitchellom a vami nám autori zatiaľ neprezradili. Ďalší prvok, ktorý sa nám vracia z prvých dvoch dielov Falloutu je karma a reputácia u NPC postáv v hre. Takže je opäť to bude len voľba hráča či bude ten dobrý, alebo sa postaví skôr na tú temnú stranu, avšak musí očakávať následky. Pri určitej karme a reputácii či už kladnej, alebo zápornej sa pravdepodobne budú uzatvárať možnosti komunikácie s niektorými NPC postavami v hre, tak ako to býva zvykom. Okrem tohto obmedzenia v dialógoch budú rozhovory výrazne ovplyvňovať vaše schopnosti. Takže pokiaľ budete špecialistom na demolície, budete túto tému môcť s danou osobou konverzovať. V možnostiach dialógu sa vám síce zobrazia všetky možnosti, ale hráčova voľba bude obmedzená podľa schopností, ktoré si zvolil. Úplnou novinkou v hre by mal byť tzv. Hardcore mód. Pokiaľ budete hrať v tomto móde, tak počítajte s tým, že pokiaľ sa budete liečiť pomocou stimpakov, ich liečebný účinok sa nedostaví hneď, ale až s postupom času. Ďalšou vecou, s



ktorou musíte počítať, je váha munície, čo znamená koniec nadmerného zásobenia nábojmi. V hardcore móde musí vaša postava pravidelne prijímať tekutiny a pokiaľ máte poranenú niektorú časť tela, len doktor môže toto zranenie vyliečiť. Žiadna prechádzka ružovou záhradou, ale trochu reality nezaškodí.

Autori potvrdili niekoľko lokalít, do ktorých zavítame. Jednak to budú tábory jednotlivých frakcií stojacich v príbehu



proti sebe. NCR si zriadila základňu na McCarran Airport, Caesar's Legion sa usadila priamo na hlavnom bulvári Strip v New Vegas a supermutanti majú svoju základňu na mieste zvanom Black Mountain. Ďalej by sme mali navštíviť slumy vo Fremonte a malé mestečko Primm s kasínom Buffalo Bill a striptízovým klubom. Okrem toho sú dôležitými lokalitami aj priehrada Hoover Dam, ktorá by mala zásobovať mesto energiou a solárna elektrárňa Helios One, ktorú postavila energetická spoločnosť Poseidon a jej energiu chce použiť NCR na spustenie mocnej superzbrane – laseru Archimedes II. Medzi uvoľnenými zábermi z hry sa objavila aj postava v kombinéze Vaultu 21, takže je možné, že sa pozrieme aj sem.

Záverom by som len chcel podotknúť, že New Vegas rozhodne nebude Fallout 4, na tom pravdepodobne už pracuje samotná Bethesda. Ostávam však trochu skeptický, nakoľko predstavenie hry bolo pred rokom, presne 20. apríla 2009, a dodnes je vonku len minimum informácií a zábery z hry by sa dali spočítať na prstoch dvoch rúk. Termín vydania sa blíži a informácie nepribúdajú aj napriek tomu, že o New Vegas vedelo mnoho hráčov dávno pred oficiálnym predstavením zo správ, ktoré sa objavovali na profiloch vývojárov z Obsidian Entertainment. Nechajme sa teda prekvapiť či sa naše DVD a iné mechaniky dočkajú striebornej plakety už na jeseň, alebo sa vývoj hry predĺži.

A úplne na záver treba dodať – gekoni sú späť!





THE WITCHER 2 ASSASSINS OF KINGS

Platforma: PC

Autor: Daniel "LordDan" Hujo

Keď sa v roku 2007 dostal na trh Zaklínač (The Witcher) od poľských CD Projekt Red Studio, srdce mnohých zarytých RPG fanúšikov zaplesalo. Fantasy RPG podľa príbehov Andrzeja Sapkowského si získalo srdcia minimálne 1,2 milióna hráčov, ktorí si túto hru zakúpili a okolo Zaklínača sa vytvoril nový kult. No a ako to už býva zvykom, kde je úspech, je väčšinou aj druhý diel. A tak si dnes predstavíme Zaklínača 2 alebo v originály The Witcher 2 – Assassins of Kings.

Predsa len sa medzi hrami zo žánru RPG začali čoraz menej vyskytovať tie pravé a nefalšované diela, ktoré prinášali desiatky hodín veľmi kvalitnej zábavy. Možno sa niektorí divia, keď hovorím o desiatkach hodín hrania, dnes kedy dohratie väčšiny hier trvá od 8 do maximálne 20 hodín. Kto nehral prvý diel Zaklínača bude možno prekvapený, no tí ktorí ho hrali určite vedia, že dohratie prvého Zaklínača zabralo od 60 do 100 hodín, podľa množstva vedľajších questov, ktoré ste plnili. A keďže nám autori z CD Projektu RED sľubujú najlepšiu RPG hru súčasnosti, predpokladám, že ani druhý diel Zaklínača nebude len tak pre niekoho, ale opäť posunie kult tejto hry ďalej.

Príbeh Geralta z Rivie by mal pokračovať presne tam, kde skončil v prvej časti. Tí ktorí dohrali prvý diel vedia, že Geralt napomohol potlačiť vzburu Rádu planúcej ruže v Temerii a zachránil život kráľa Foltesta. Avšak aké bolo jeho prekvapenie, keď zistil, že vrah, ktorý mal kráľa zavraždiť je až príliš podobný Zaklínačom. Príbeh Zaklínača 2 začína mesiac po týchto udalostiach, kedy sa ukáže, že v okolitých kráľovstvách došlo k niekoľkým vraždám panovníkov a pokus zmariť život kráľa Foltesta nebol ojedinelý. Severné kráľovstvá tak ohrozuje skupina zabijakov, ktorí sú nejakým neznámym spôsobom napojení na Zaklínačov a to Geraltovi nedáva spávať a tak sa púšťa po ich stopách. Tie ho zavedú proti prúdu rieky Pontar do nepokojného pohraničia medzi Temeriou, Kaedwenom a Aedrinom. Aby to však nebolo také jednoduché, úlohu pre Geralt má aj kráľ Foltest, ktorý žiada jeho prítomnosť pri obliehaní pevnosti barónky La Valette. Avšak Geralt nebude na toto všetko, spolu s ním by mali putovať známe postavy z prvej časti Zaklínača - Triss Merigold (červenovlasá kúzelníčka) a Vernon Roche. Tie však nebude môcť hráč ovládať, budú sa len zapájať do konverzácií a samozrejme do bojov.

Samotný príbeh by sa mal ďalej rozvíjať do troch samostatných nelineárnych dejových línií, v ktorých budú opäť ďalšie možnosti voľby, čo by malo mať vplyv aj na samotný koniec hry a okrem toho aj na postavy, ktoré zasiahnu do života Geralta. Napriek tomu, že ide o epický príbeh s množstvom odbočiek, celkovo by sa mala herná doba skratiť, nie je však zatiaľ jasné na koľko hodín, aj keď hľadanie všetkých alternatívnych koncov bude nútiť hráčov hru hrať opakovane. Ďalšia vec, ktorá by mala skratiť herný čas, je absencia FedEx questov (klasické prenášanie predmetov medzi postavami), tie totižto neposúvajú príbeh žiadnym smerom a zbytočne odpútavajú pozornosť hráča. Absencia týchto úloh má teda priniesť zvýšený zážitok a sústredenie sa na hru a väčšiu kompaktnosť dejovej línie.

Autori pracujú na vlastnom engine k hre, ktorý by mal priniesť nový zážitok z hrania, tento nový engine by mal Geraltovi umožniť prekážky preskočiť, preliezť steny a dokonca šplhať na skaly. To by znamenalo značný posun, keďže herný svet by sa mal otvoriť skutočne do troch priestorov a plnenie úloh by tým pádom už nebol len klasický tunel, ale obrovský priestor, ktorý vám umožňuje získavať výhody nad vašimi nepriateľmi.



Jedným z najväčších mínusov prvej časti, inak skvelého, príbehu o Geraltovi bola podľa hodnotení nedotiahnutá grafika. Podľa dostupných trailerov a screenshotov je vidieť, že grafika prešla výraznou zmenou. Predsa len filmová grafika v hrách je asi ďalším cieľom všetkých vývojárov. Celkovo je grafické spracovanie tohto príbehu veľmi dôležité. Kto pozná knihy Andrzeja Sapkowského vie, že to nie sú zrovna knihy pre malé deti. V absolútnej



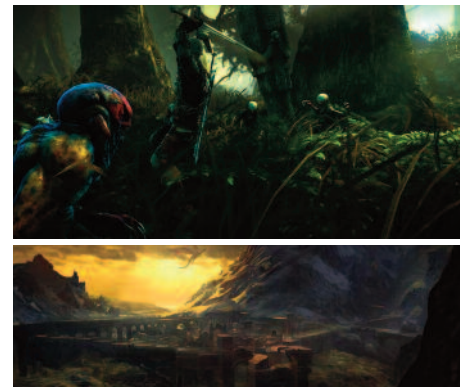
väčšine fantasy hier a príbehov existujú v podstate len dobro a zlo a občas si medzi nimi aj môžete vybrať. Je to taká čierno-biela realita, v ktorej grafické spracovanie a farebnosť prostredia a všetkého okolo vás, nie je úplne potrebná na dokreslenie reality sveta. Avšak Sapkowského fantasy je skôr realita nášho sveta, do ktorej sú primiešané nejaké tie fantasy prvky. Nechýba tu samozrejme násilie, korupcia, politické intrigy, rasová nenávisť, drogy ani hazard. A tak aj grafické vykreslenie sveta Zaklánača 2 má nesmiernu váhu. A autori nezháľali a už sa nám stihli pochváliť novým systémom striedania dňa a noci. Začína to klasickým predĺžovaním tieňov jednotlivých predmetov, postupne sa mení aj farba oblohy, začne sa zmrákať až kým nie je úplná tma a zvyrazňuje sa hlavne oheň v táborisku.

Už som spomenul, že Sapokowského realita nie je nič pre malé deti a kto hral jednotku Zaklánača, určite vie o čom hovorím. Drsný jazyk, vulgarizmy a nadávky na každom kroku sú tu bežnou vecou. Tieto dialógy samozrejme nemôžu absentovať ani v Zaklánačovi 2, okrem toho by niektoré mali byť zakomponované do filmových scén a iné do klasických dialógových sekvencií, tie budú časovo obmedzené na vašu odpoveď a pokiaľ do určitého času nezvolíte žiadnu, systém sám vyberie pravdepodobne prednastavenú odpoveď. Rozhovory by mali byť opäť prepracované a bohaté, tak ako to býva v knihách od Sapokowského. Aby tej kontroverzie nebolo málo, hra má nový a prepracovaný systém vzťahov, ktorý zahŕňa aj prvky erotiky a sexu. Vzťahy medzi postavami by sa tak mali viac približovať realite. A keďže Zaklánač 2 by sa mal odohrávať

vo veľkom svete, autori sa chcú priblížiť k tomu, čo sa stáva momentálne dostáva do popredia v hrách, ktoré majú veľké priestory a nejakú tú voľnosť a síce všetky postavy v hre by mali žiť svoj vlastný život, mali by mať vlastné názory a ciele. Pre hráča to znamená, že jeho činy a jeho stretnutia sa s inými postavami ovplyvňujú aj mnohých ďalších obyvateľov herného sveta. Takže jednotlivé interakcie vám buď otvoria alebo uzavrujú určité herné možnosti.

Asi najdôležitejším prvkom hier zo žánru RPG je vývoj postáv. Ten podľa informácií prejde vylepšeniami, ktoré by mali výrazne vylepšiť práve vývoj postavy. Každé hráčove rozhodnutie by sa malo odraziť na schopnostiach jeho postavy. Vývoj postavy je založený na troch základných kameňoch – meč, alchymia, mágia. Je už na rozhodnutí hráča či sa bude špecializovať len ja jednu schopnosť, alebo ich bude kombinovať, čím sa pred nami otvára veľké množstvo herných možností, prípadne je to o dôvod viac, prečo si hru zahrať viackrát. Novinkou je systém tzv. mutagénov, ktorý poskytne možnosť upraviť efekt niektorých naučených schopností. Napríklad si hráč môže vylepšiť kúzla a to buď zvýši jeho účinnosť, alebo kúzlom zasiahne viac postáv.

Nepriatelia v hre by mali mať stále rovnakú úroveň, takže pri postupe na vyššie úrovne sa boj proti určitým nepriateľom stáva jednoduchším, na druhej strane, ale pri vysokej úrovni spomaľuje vývoj silnej postavy. Osobne preferujem tento štýl oproti tomu, v ktorom sa úroveň nepriateľov prispôbuje úrovni hráča, čo umožňuje až príliš rýchly vývoj postavy. Samotný systém by mal byť taktiež nanovo



prepracovaný, nemal by byť na kolá a mala by byť možnosť využívať kombinácie niekoľkých ľahkých útokov a záverečného tvrdého útoku.

Nejedného hráča by mal potešiť neobmedzený inventár, s prehľadnejším usporiadaním predmetov a ich rozdelenia do niekoľkých oddelení. Výraznou zmenou prešiel systém vylepšovania predmetov. V podstate každý predmet vašej výzbroje a výstroje by sa mal dať nejakým spôsobom vylepšiť. Celkovo by tu malo byť okolo 200 rôznych predmetov či už zbraní, alebo výstroja (kabáty, opasky, rukavice...). To je výrazný posun oproti prvej časti, kde boli dostupné 4 zbroje a 10 mečov. Veď len pri výrobe zbraní z viacerých predmetov by sa malo dať vytvoriť až okolo 300 rôznych mečov.

No a tešiť sa môžu na Zaklánača 2 hlavne hráči na PC. Zatiaľ je hra oznámená ako exkluzivita na PC a oficiálne vyjadrenie ohľadom konzol je neurčité. Na trh by sa hra mala dostať pravdepodobne v prvom štvrtroku 2011. Známi sú už aj distribútori, pre Ameriku je to Atari, pre Európu samozrejme CD Projekt a pre Rusko 1C. Takže nám už neostáva nič iné len dúfať, že vývojári splnia to, čo nám nasľubovali a skutočne to bude najlepšie RPG súčasnosti.



KOBRA 11: HIGHWAY NIGHTS / CRASH TIME 3

Platforma: PC, Xbox360

Autor: Juraj "Duri" Dolniak

Kultový akčný seriál mapujúci každodenné mrazivé situácie na nemeckých diaľniciach, s dvojicou policajtov z najznámejšej hliadky posledných rokov, sa vracia na monitory počítačov. Áno, uhádli ste. City Interactive sa pustilo do ďalšieho dielu racingu s tematikou Kobry 11, ktorý už v máji vyráža na slovenský a český trh. Semír a Ben ako lovci cestných pirátov v službách spravodlivosti sú späť!

Seriálová Kobra 11 si spokojne vykračuje kriminálnou cestičkou už vyše 13 rokov, v Nemecku má obrovský úspech a jej najväčšou prednosťou je nepochybne deštrukcia všetkého druhu. Dalo by sa povedať, že čo epizóda, to desiatky rozbitých áut. Do tohto ustavičného chaosu na diaľniciach je samozrejme zakomponovaný aký-taký príbeh, diváka ale najčastejšie zaujmú najmä spomenuté explozívne scény. Herná podobizeň sa svojej seriálovej predlohy ani náhodou nedrží, buduje si vlastnú trasu k úspechu a až na hlavných protagonistov, charakteristické Semirovo BMW a populárnu značku s ňou nemá spoločné zhora nič. Síce sa jedná o čisto závodnú záležitosť a vymenované nepríliš pozitívne prvky jej na egu nepridajú, úvodom som vás nechcel znechutiť. Práve naopak. Kobra 11: Highway Nights (alebo ak chcete, Crash Time 3) ponúka množstvo ďalších aspektov, ktoré sú každým pokračovaním zdokonaľované. A keďže sa titul objaví na pultoch už o pár dní, muselo sa na naň predsa vopred pozrieť oko odborného znalca. :-)

Dejová linka je poskladaná z desiatok policajných prípadov. „Priamy príbeh“, ktorý by sa sústredil primárne na nejakú postavu (alebo v našom prípade skôr vozidlo), hra neobsahuje. Popravde, žiadne cutscény to ani neumožňujú. Počas zadávania novej misie prebieha len krátká ukážka, v ktorej vás hlas z vysielacky informuje o vašich nových cieľoch. Tými sú výhradne autá, ktoré je nutné zadržať. Keď sa páchatel' skrz naskrz nevloží do rúk zákona dobrovoľne, príde na rad to najzaujímavejšie – naháňačka. Práve od nich sa odvíja váš ďalší postup. Dolapiť zločinca totiž znamená uspieť.

Vodič naháňaného vozu sa však nevzdá len tak (čo si to dovoľuje, sviniar jeden!), chce to párkrát postrčiť a čakať na výsledok. Policajná siréna v pätách, dvere preliačina za

preliačinou a on si stále ide? Vtedy sa ukáže pravá tvár našej diaľničnej polície. Máme k dispozícii celkovo štyri rozdielne taktiky. Prvá spočíva v bežnej demolácii pomocou neustáleho narážania a následného zastavenia. Po krátkom časovom úseku (počas ktorého musíte nepriateľa udržiavať v spacifikovanom stave) by ste vyšli ako víťazi. Druhá možnosť je jazda tesne vedľa jeho vozidla. Taktiež po dovŕšení časového limitu, sa zločinec stáva novou obeťou vypočúvania. Tešiť sa môžete aj na strelbu za jazdy, čo je našim tretím bodom taktiky. Po vystrčení zbrane sa mieridlo automaticky zameria na naháňaného a výsledok je viac-menej jasný – ďalší, kto si tak skoro za volant nezasadne. Darma sa vám vodič smeje do spätného zrkadla, takú bombu ako v prípade poslednej možnej taktiky ešte nezažil. Čo takto vyslať naňho diaľkovo riadené autíčko s namontovanou trhavinou na kapote? Asi ho to veru nepoteší, so svojimi zážitkami sa s vami už ale nepodelí...



Inovácií oproti predchádzajúcim častiam nás čaká mnoho. Ak hru porovnáme s prvým Crash Timeom, akoby sme v prípade tretieho dielu dostali úplne rozdielny produkt. Hoci je postavený na tom istom základe, za výraznú novinku považujeme voľnú jazdu po meste. Inými slovami, máte k dispozícii premávať sa sem a tam ktoroukoľvek ulicou či diaľnicou a dohliadať na poriadok. Často narazíte na nezodpovedných vodičov rútiacich sa stredom cesty nepovolenou rýchlosťou. Okamžite, ako okolo vás prebziknú, sa otvorí okno s voľbou auto sledovať, teda ďalší mód, ktorý stojí za to. Počas sledovačky sa samozrejme nesmiete ničím prezradiť, hra je na vašu prílišnú blízkosť (alebo naopak vzdialenosť) k sledovanému poriadne prísna. Vyhodí vás zo závodu a vy už len smutne môžete zízať na hlášku „mission failed“. Náraz do jeho auta znamená to isté



(jedine, že by si nabúraný nárazník nevšimol, čo pri pomerne „kolísavej“ umelej inteligencii aj tak nie je možné).

Preview verzia nám ponúkla len čiastku z celkového vozového parku. Skúsili sme si napríklad jazdu v seriálovom BMW-éčku, ktoré je odnepamäti poznávacím znakom Semira. Pre slovenských divákov neznámy Ben sa preváža v nablýskanom Mercedese. Časom sa dostanete do kokpitu športovejším „švihadlám“ (čakajú na nás napodobeniny audín alebo porsche, keďže autori nedostali licencie na zverejnenie pravých značiek) a celkovo sa nám ich pod ruky dostane približne 50. Tieto „špeciálne“ autá nevyužijete len na rozlúsknutie prípadov, ale aj na voľné preteky na okruhoch. V nich ide o prostý cieľ – za každú cenu vyhrať. Umelá inteligencia sa na moje prekvapenie správala prirodzene, vyberať to do stromu alebo ohraničenia mohla kedykoľvek aj ona.

Najviditeľnejšie pokroky sú nepochybne po vizuálnej stránke. Prostredie nepôsobí nijak umelo, po cestách sa neustále premávajú „oblé“ autá (žiadne hranaté krabice), v diaľke zas vrtuľníky a zmysel pre detail sa odzrkadlil hlavne na vymodelovaní policajných vozidiel, ktoré sú ako vystrihnuté z niektorého Need for Speed. Ku kladom na adresu grafiky patria aj doplnkové efekty, nechýba moderný motion blur nabiehajúci automaticky pri rýchlej jazde. Nepekne na druhej strane vyzerá povrch, väčšinou dlhé rovné plochy obohatené o nejaký ten strom. Budovy taktiež kazia pohľad na okolie – sú to len dlhokánske ploché kvádre. Napriek tomu sme s grafickou časťou hry spokojní, to isté už ale

nemôžeme povedať o hudobnej vložke. Hudba pokašľala čo sa dalo, v hlavnom menu by sme ju ešte pretrpeli, ale počúvať ju aj počas misií, tak to bolo príliš.



Moje dojmy z Kobry 11: Highway Nights sú rozporuplné. Oddychovka a zároveň stereotypná závodná hra, ktorá si nájde uplatnenie hlavne u zarytých fanúšikov minulých dielov a témy Kobra 11 vôbec. Ak sa radi preháňate po veľkomeste a popritom posielate do cieľ zločincov na „vytunených“ vozoch, na hru si nejaké drobné našetrite. Ak ste ale príležitostný hráč a preferujete niečo na štýl NFS, nemyslím, že Highway Nights bude pre vás tým pravým orechovým. Preview verzia je ale preview verzia, nejakých tých doplnkov sa vo finálnej verzii dočkáme, ako napríklad CZ dabingu. Ak ste divákmi českej verzie, role dabingových hercov vás určite potešia. Zhostili sa ich totiž „skutoční českí Semir a Ben“.

P.S.: Aby sme to spresnili, preview hry bolo napísané na základe prichádzajúcej českej verzie (ktorú zaisťuje TopCD) pre českých a slovenských hráčov. Verzie v Nemecku, či iných európskych krajinách sú už vyše štvrtroka v obehu.



REIGN CONFLICT OF NATIONS

Platforma: PC

Autor: Richard „gulath“ Bojničan

Kedysi som recenzoval Empire: Total War, ktorý som považoval za pomerne náročnú strategickú hru. Potom som dospel do stavu, keď som už len tvrdil, že každá ďalšia hra je len kópiou tých predchádzajúcich, s novými textúrami prípadne misiami. No a potom mi DanKanFan pridelil na preview testovaciu verziu Reign: Conflict of Nations.

Stretnutie prvé:

„Hm... Tak to teda stiahnem, a nainštalujem. Veď klasika, stratégia... Ha, inštalátor po rusky, to už poznám od iných distribútorov... Takže to prekonáme. Spúšťam hru...“ Takto nejak vyzeral môj prvý kontakt s Reign: Conflict of Nations. Prekonal som prekážky, spustil hru, pozrel si úvodné intro, ktoré bravúrne maskuje nie príliš vysoké schopnosti grafikov, ktorí ho robili (ale zase je múdre neprodukovať niečo, čo vyprodukovať neviem, aspoň to vyzerá pozorateľne, len to ničím neohúri) a už sa na mňa vyrútila hlavná obrazovka hry.



V prvom okamihu som si myslel, že som na nejakom pokročilom školení Microsoftu a toto je produkt nejakého jednoduchšieho scriptu v exceli, ale nie. Je to herné menu. Jednoduché ale zase prehľadné. No nič, klikám na new game, hra mi ponúka nejaký tutoriál, ten nejakú chvíľu márne hľadám, až kým sa nepokúsim urobiť pár pohybov po mape, napadnem nejaké mesto, porazia moju armádu tak idem pátrať čo ďalej... A prichádzam ku kameňu úrazu. Ja som dostal testovaciu verziu hry, ku ktorej nie je priložený žiadny manuál. A práve tvorcovia tejto hry si povedali, že budú originálni a jednoducho sa menu ako aj ovládanie celej hry urobí inak ako v ostatných stratégiách. A teď babo rad'. Zúfalo píšem DanKanFanovi, či predsa len nemá nejaký manuál, ale zbytočne, nemá... Tak hru po

20tich minútach zúfaleho klikania a hádania čo môže byť čo vypínam...

Stretnutie druhé:

„Povedal, som že to preview spravím, tak ho nejak spravím. Idem na to hodiť druhý pohľad, možno teraz niečo zbadám!“ Neverili by ste, ale naozaj som zbadal, maličku blikajúcu obálku vľavo dole. A čo sa pod ňou skrývalo? Tutoriál! Jupííí, tak poďme na to. Tutoriál ma naučil základné veci čo sa týka pohybu s jednotkami, budovania v meste, rozvoja vedy a techniky a hodil ma do vody, tu máš, plávaj... Jupííííí.... Tak teda už mám armádičku, viem s ňou pohnúť, mám už aj spojenca... Hurááá, útočíme... Ďalších 10 minút trvalo najbližšiemu susedovi, kým mi dobil Moskvu... Keďže hra je ešte v testovacej verzii, tak ma rovno potešila tým, že spadla s nejakou mne neznámou chybovou hláškou... Nasledovali ďalšie a ďalšie stretnutia, až viem popísať o čo ide. Ide o strategickú hru, ktorá sa hrá na realtime, ale v podstate sa všetko počíta na ľahy. Ak máte radi C&C, prípadne Starcraft, kľudne prestante čítať. Doteraz som bol vtipný (heh), od tohto odstavca vás v mojom preview nemá čo zaujať.

Hra má jednoznačne svoje slabé stránky v grafike a zvuku. Preto určite nebude medzi mainstreamom a čo som sa dočítal na webe, predpokladá sa predajná cena okolo 20 - 25 euro. Každopádne však ponúka obrovskú škálu diplomacie. Máme 26 drobných národov, ktoré treba nejakým spôsobom zjednotiť, či už podrobením si, alebo uzatvorením mierových dohôd. Nie je to nič jednoduché, a občas, presne ako v reálnom živote, stačí jeden jediný chybný krok a čo celý náš rozvinutý plán sa zosype ako domček z karát.

Podobne je na tom armáda. Nemá význam chodiť strašiť pred nepriateľské mesto, ak poznáme zopár základných jednotiek. Treba si najskôr vybudovať vojenskú prevahu, či už výskumom zbraní, alebo upgradovaním kasární a budovaním silnejších jednotiek. Potom sa môžeme vrhnúť na celé cárske rusko a spraviť z neho mocnú a silnú matičku Rus, kde neskôr bude súdruh Lenin strieľať z Aurory.

Hra má prísť na pulty našich obchodov niekedy v máji, čo znamená, že by sa ešte mohlo zapracovať trochu na prehľadnosti jej menu, ako aj na vyvážení obtiažnosti jednotlivých misií. Testovacia verzia ich obsahovala len 3, tak dúfam že finálna verzia bude mať podstatne dlhšiu kampaň. Každopádne, ak máte radi stratégie, kde sa mieša vojna, politika a diplomacia, možno by ste si mali Reign: Conflict of Nations zapamätať a v máji skúsiť pozrieť či nevyjde aj demo...

SCREENSHOT



FINAL FANTASY XIII

Platforma: PS3

Autor: Richard „gulath“ Bojničan

13 je vraj nešťastné číslo. Preto nenájdeme v hoteloch 13te poschodie, v lietadlách 13ty rad, jednoducho, ľudia sa mu poverčivo vyhýbajú. Square Enix sa však rozhodli túto výzvu prijať a nepreskočiť číslu v poradí Final Fantasy, ani ju nenahradiť nejakým 12a, či podobne. Osud výzvu prijal a tak tu máme Final Fantasy XIII.

Predstavovať sériu Final Fantasy je niečo ako predstavovať Chucka Norrisa. Každý sa už s fenoménom tohto japonského RPG mal možnosť stretnúť. Majitelia PlayStation sú tí šťastnejší a mohli si ich zahrať všetky. Majitelia PC žiaľ mali možnosť len pri troch tituloch z tejto série. Trinásťka je v tomto smere inovujúca a okrem PS3 je možné hru hrať aj na Xbox 360. Takže sa rady fanúšikov môžu zase o kúsok rozrásť. Otázkou teda je, čím je Final Fantasy XIII taká prelomová. Ale poďme pekne po poriadku, spôsobom na aký som už zvyknutý, najskôr si porozprávame o hre...

FF XIII nás zavedie do sveta, ktorý je rozdelený na dve časti. Jedna sa nazýva Cocoon, druhá Pulse. V oboch častiach žijú ľudia, akurát že sú znepriatelení. Oba svety sú ovládané mechanickými božstvami zvanými fal'cie. Tieto zasahujú do diania na svetoch nepriamo, cez svojich „avatarov“, alebo presnejšie cez obyvateľov, ktorým zadajú nejakú úlohu. Každý kto je takto postihnutý nájde na sebe špeciálne tetovanie a má predstavy, ktoré naznačujú čo je jeho cieľom. Stane sa l'cie. L'cie to majú vo svete Cocoon ťažké. Všetci jeho obyvatelia totižto vedia, že ich cieľom je samozrejme Cocoon zničiť. Preto v okamihu keď sa objaví správa o objavení sa fal'cie na povrchu Cocoonu, miesto sa uzatvorí a všetci ľudia, ktorí by mohli byť kontaminovaní sú deportovaní. Ak sa preukáže, že tam vznikli nejakí l'cie, armáda po nich vyhlási pátranie, či priamo lov na nich. To sa však stane aj ak sa na Cocooone objaví niekto z Pulse. Je automaticky prehlásený za l'cie. Na Cocooone žije technokratická vyspelá spoločnosť, ktorej vláda jednoducho nechce aby ich svet bol navštevovaný príšerami z Pulse. Pulse je pre zmenu svet ako z rozprávok, technicky pomerne zaostalý, ale s nádhernou prírodou a skutočne fantastickou flórou a faunou.

Ako je už v sériách Final Fantasy zvykom, dostaneme k dispozícii hneď niekoľko hrdinov. V tomto prípade šesť. V prvom rade treba spomenúť „hrdinu“ Snowa. Je snúbencom sestry ďalšej postavy – Lighting. Tretím v poradí je malý chlapec, Hope, ktorý hneď v úvode hry prichádza o matku. V poradí štvrtý je afrosamurai... ehm teda hrdina s tmavou pleťou a obrovským afro účesom, v ktorom si svoje hniezdo urobil malý chocobo, Sazh. Šesticu dopĺňuje pár hrdiniek z iného sveta, mladučká sexi lolitka Vanille a jej drsná takmer amazonská spoločníčka Fang. Každý z hrdinov má svoj príbeh a v prvej časti hry budeme mať možnosť nazrieť do minulosti jednotlivých postáv a pochopiť pohnútky a motívatory ich jednaní. Rovnako pochopíme, prečo sa vlastne táto veľmi rôznorodá skupina dala dokopy a vytvoríme si sami citové väzby. Mne osobne niektoré postavy naozaj nesedia. Skvelo sa mi hrá naprík-



lad s Lightning, alebo Fang, či Hope. Pomerne neutrálny vzťah mám k Snowovi, trochu mi vadí Sazh a vyslovene nenávidím Vanille. Vanille v podstate čiastočne rozpráva príbeh ako taký a vždy má nejakú časť monológu pri prechode do ďalšej kapitoly. Ale o Vanille si ešte popíšeme v sekcii zvukov. Ako som už hore napísal, máme teda šesť postáv a ako vidíte nie je ťažké si k nim vytvoriť nejaký ten citový vzťah. Či už kladný alebo záporný. A o to ide. Dokážeme sa čiastočne zžiť s hrdinami. Nie, nie je to rovnaká úroveň ako Cloud vo FF VII, nebude scénka, kde každému drsňákovi vybehnú slzy do očí, ako keď zomrela Aeris, ale je to aspoň niečo. Celkovo postavy hodnotím pozitívne. Všetkých šesť hrdinov sa stane l'Cie, pričom okamih ako sa to stane je veľmi dramatický. Práve nájdú snúbenicu Snowa, ktorá už l'Cie je, a ako im oznámi, že splnila svoju úlohu, premení sa na kryštál. Ešte im stihne povedať, že majú zachrániť Cocoon. Tu sa rozbieha zamotaný príbeh presne ako z japonského anime. Jediná vec, ktorá príbehu naozaj chýba je skutočný záporňák. Nejako som si to ani príliš neuvedomoval, jednoducho tam niečo nebolo, ale keďže hra nehrám len ja, tak pri jednej debata s kolegom padol od neho práve tento argument. A má pravdu. Ekvivalent skutočne vyšinutého Sephirotha, ktorý má svoje, pre neho úplne logické dôvody prečo zničiť svet tu jednoducho absentuje. Napriek tomu je príbeh celkom dobrý a dokonca v jednom momente naozaj prekvapí.

Herné mechanizmy prešli niekoľkými zmenami. Okrem toho, že sa používa

nový engine, zmenil sa aj systém súbojov. Ale poďme pekne poporiadku. Súboje už nie sú náhodné ako bolo zvykom v predchádzajúcich dieloch. Vždy vidíme keď sa do nejakého hrnieme a veľakrát je možné sa mu vyhnúť alebo pred ním utiecť. Čiže náhodné pobíhanie po mape za účelom grindovania sa týmto dosť komplikuje. Najmä keď si povieme, že v prvej časti hry je aj respawn nepriateľov dosť komplikovaný, presnejšie žiadny. Samozrejme, že hráči pátrali a hľadali a našli spôsob ako to obísť, ale to si už nájdete na fórach. Faktom je, že v úvode hry je grind naozaj dosť zbytočný. Štýl boja je podobný predchádzajúcim, ale predsa len trochu zmenený. Máme akýsi action bar, ktorý sa postupne naplňa. V okamihu keď je plný môže naša postava vykonať sériu úkonov. Tú si buď manuálne navolíme sami, alebo necháme systém, aby ju vybral za nás. Kolega, ktorý má Xbox vrazil, že je výhodné používať manuálnu voľbu, pretože automat nikdy nezvolí tie úkony, čo zaberajú viac ako jedno políčko. Mne na PS3 bez problémov vyberá útoky cez 3 zo 4 políčok action baru. Takže ťažko posúdiť. Každopádne je dosť času vybrať si ako chceme útočiť. Postavy môžu mať niekoľko rozličných povolání. Jedno majú vždy ako defaultne, ale časom sa dopracujeme k bodu, keď môžeme vyškoliť každého z nich na každé povolanie. Reálne je vhodné si správne vybrať dve povolania, ktoré následne pomocou paradigiem nakombinujeme v boji. Paradigmy sú niečo ako bojové formácie. Môžeme si ich preddefinovať a jednoduchým prepnutím sa zmení úloha postáv počas súboja. Ak



vidíme, že sa nám postupne mihajú životy, nie je problém zvoliť paradigmu s healerom. Ak naopak nikomu životy neubúdajú, vyberieme relentless assault a útočíme plnou silou. Jednotlivé cesty povolania sa levelujú pomocou špeciálnych bodov, ktoré získavame za každý jeden boj. Preto je žiaľ vhodné grindovať, ale z praxe odporúčam počkať si s tým do 11tej kapitoly. Dovtedy to aj tak nie je príliš potrebné a v jedenástej kapitole sa grinduje oveľa ľahšie.

Celá hra je rozdelená do trinástich kapitol. Jedenásta je práve tá preloková, kde sa mení celý zážitok z hrania. Prvých 9 sa v podstate stále učíme používať jednotlivé časti boja. Odkrývajú sa nám príbehy postáv a skupiny sa často menia len kvôli samotnému dej. Okrem toho sa pohybujeme v jasne preddefinovaných tuneloch, alebo inštanciách, bez akejkoľvek možnosti odbočiť niekam, či niečo zmeniť. Toto, spolu s kombinovaním party bez nášho možného zásahu ma po nejakej dobe dosť otrávil, a seriózne som uvažoval, že hru prestanem hrať. Treba však vydržať. Po asi 25 hodinách herného času príde už spomínaná jedenásta kapitola, kde sa všetko mení. Máme už celú skupinu (to už v desiatej kapitole), máme plne otvorený svet, v ktorom môžeme behať a loviť, máme zrazu questy, ktoré môžeme plniť, jednoducho je to ako keby sme prešli do úplne inej hry. Faktom je tiež, že samotná jedenásta kapitola nám zaberie rovnaký herný čas ako všetky kapitoly pred ňou, takže sa netreba báť, že by sme boli nejako ukrátení o zábavu premrštené dlhým tutorálom.

Grafika hry je jednoducho skvelá. Podpora plného HD je vidieť vo



všetkých detailoch a rozdiely medzi vyrenderovanými animáciami a samotnými engine animáciami sú tak maličké, že často nepostrehnete, či sa jedná o engine hry, alebo prácu grafikov. Oba svety, či už Pulse alebo Cocoon sú perfektne vypracované, majú svoje zákonitosti, svoje charakteristické črty a tu je na mieste jedna veľká poklona ako ich návrhárom, tak i grafikom ktorí ich stvárnil. Square Enix zase raz vytvoril svet, v ktorom sa môže odohrávať príbeh, ktorý má svoje zákonitosti a jeho existencia je uveriteľná. Nepriatelia sú rovnako fantastickí, ako vo všetkých predchádzajúcich dieloch. Rovnako sa tu stretne s agresívnou flórou, v zastúpení, či už kvetov alebo húb ako aj s fantastickými zobrazeniami fauny. Niektorí nepriatelia sú tak obrovskí, že im naši hrdinovia siahajú len po členky, no i tak sú nakreslení úplne detailne. Jednoducho, keď už nič iné, kvôli grafike sa oplatí si hru aspoň pozrieť u kamaráta ktorý si ju kúpil. (Xbox 360 verzia má v podstate rovnakú ingame grafiku, avšak predelové animácie majú dosť vysokú kompresiu. Toto je spôsobené šetrením miesta, ktorého je vďaka DVD médiám na Xbox 360 nedostatok. Pri porovnaní s PS3 majú predelové videá na Xbox 360 o dosť horšiu kvalitu, ktorá sa prejavuje pixelovaním a vyššou neostrosťou. Toto samozrejme platí hlavne na veľkých TV od 42" hore. pozn. DanKanFan)

Po zvukovej stránke je to s hrou trochu



horšie. Hudba nie je zlá, ale nie je ani výborná. Na hudbu z FF VII jednoducho nemá. Hudba počas súboja mi pripomína výťahovú hudbu a naozaj nechápem prečo tam nie je niečo dynamickejšie, čo by podtrhávalo fakt, že práve bojujeme. Témy sa menia aj počas hrania v prvých kapitolách, kde mi naozaj prekážala hudba v parte, kde bol hlavným veliteľom Sazh. Jednoducho nie je to zlé, ale ani dobré. A ako som spomínal vrátim sa k Vanille. V podstate postavy sú nahovorené veľmi dobre. Takmer všetky. Sazh je trochu divný, a pôsobí ako keby ho nahovoril amatér, nie profesionál. Čiastočne to ale môže byť tým, že mu pripadla úloha klauna v skupine. Čo mi naozaj vadí je Vanille. Jej vysoký, takmer až kvičiaci hlas, s angličtinou, ktorá je ako keby nahovorená nejakou japonkou je naozaj nepríjemný, takže mám problém ju aj použiť v parte. Jednoducho mi jej postavička vôbec nesedí.

Napriek mojej averzii voči Vanille som sa po istom čase pristihol, že Final Fantasy XIII ma vrátilo do čias, keď som ešte hrával hry, ktoré neboli ako tie terajšie. Aké? Hry, ktorých prejde nie trvalo nejakú dobu. Nedali sa prejsť za pár večerov. A práve také je FF XIII. Samotná hra nám ponúka prinajmenšom 60 hodín čistého herného času, ktorý môžeme dohrávaním naozaj každého možného questu, prípadne levelovaním si postáv, aby sme to neskôr mali ľahšie natiahnuť natiahnuť kľudne aj na dvojnásobok. A to je naozaj poctivá porcia zábavy na jednu hru. A to že nenávidím Vanille, pche, aj tak ju nepoužívam :)



HODNOTENIE

Platforma:	PS3, X360
Výrobca:	Square Enix
Distribútor:	Cenega
Multiplayer:	nie
Lokalizácia:	nie

9





ASSASSIN'S CREED 2

Platforma: PC

Autor: Juraj "Duri" Dolniak

Nad Florenciou sa s'ahujú mračná. Hašašinsky rod Auditore sa nachádza uprostred veľkého nebezpečenstva a jediný, kto môže pomstiť napáchané utrpenie je Ezio, nástupca slávneho hašašina Giovanniho. Pozývame vás na výlet do stredovekého Talianska, kde na čele s Leonardom da Vincim spoznáte zákutia prekvitajúcej renesancie. V úlohe mladého a neskúseného vraha budete brázditi ulice Assassin's Creed 2 už aj na PC!

Premýšľali ste už niekedy nad tým, ako by mala vyzerat' dokonalá hra? Nieкто by stavil na pútavý príbeh, iný by sa pustil do zamotaných vzťahov medzi postavami a ďalší by sa kochal premyslenými hernými princípmi. Titul by stačilo zaobaliť do pôsobivého grafického kabátiku, okoreniť masami ľudí, dej zasadiť do historického obdobia a z toho všetkého by vám vyšlo jediné – Assassin's Creed 2.

Príbehové minimum...

Hoci pre konzolistov nemá úvod žiadnu cenu, keďže vymenované prvky okúsili na vlastnej koži pred polrokom, hráči oddaní PC majú možnosť siahnúť po Assassinovi len po krátku dobu. Konanie Ubisoftu sa tým pádom opakuje, vydanie hry na všetky platformy naraz by totiž znamenalo nižšie predaje pre verzie na PS3 a Xbox 360. Jedným z dôvodov bolo aj aplikovanie nového ochranného systému Uplay, ktorý sa stal pre PCčkárov hotovým strašiakom. 6 mesačný odstup nám ale ubehol ako voda a Ezio so svojim príbehom upútava pozornosť už hádam každého z nás. Skôr, ako sa pozrieme na samotné počítačové doplnky, povedzme si čosi k príbehu. Ten začína v starom známom Abstergu, tajnej organizácii dnešných templárov, ktorí sa prostredníctvom jednotlivých subjektov pokúšajú dostať k tzv. jablku. Vy sa opäť chopíte roly Desmonda Milesa, ktorý sa po nepriemných peripetiách z jednotky, konečne dostáva k pointe veci. Okrem iného sa ocitne v spoločnosti sympatickejšieho „obecenstva“, než bol doktor Vidic z predchádzajúceho dielu. Vaše poslanie je jasné. Cez vynovený Animus 2.0 sa musíte chopiť postavy talianskeho mladíka Ezia, potomka Altaira (hlavného hrdinu Assassin's Creed), a záhadu raz a navždy vyriešiť.

Hľadať rozdiely medzi Eziom a Desmondom by bolo náramne ťažké, pretože druhý menovaný nedostáva toľko priestoru ako náš florentský zabijak. Rozdielov medzi Eziom a Altairom je už ale badateľne viac. Nielen zmena prostredia (z predošlej Svätej zeme zavítame do renesančného Talianska), ale aj celkový prejav v príbehu ich výrazne odlišujú. Ezio je sukničkář, ktorý si rád vystrelí hoci aj zo strážnikov, čo sa o Altairovi povedať nedá. Seriózny, tichý a záhadný, taký bol hrdina jednotky. Ezio Auditore da Firenze však nastúpil „do služby“ podstatne mladší a neskúsenejší, predtým sa zaujímal iba o dievčatá, chľast a odviazanú zábavu. Jeho život prevrátila naruby veľká rodinná tragédia. A tak, hnaný túžbou po pomste, vydáva sa zistiť, prečo museli jeho najbližší zaplatiť životmi.



Kontextová nápoveda pohnevá...

Nakoľko sa jedná o port z konzol, otázka ovládania je na mieste. Už prvému dielu bolo z tohto hľadiska vytýkaných množstvo nedostatkov, kostrbaté ovládanie nesadlo každému, pretože používať ste museli prakticky celú klávesnicu vrátane myši. História sa opakuje. Ubi nepočúvlo a zrejme ostalo v domnienke, že „je to celkom hrateľné a ak aj náhodou nie, nech každý z hráčov siahne po gamepade“. Ak sa ale pustíte do hry na klávesnici, vystríham vás, že to bude chcieť silné nervy. Síce som sa ja osobne ovládaniu podriadil od samého začiatku a postupom času to bola prechádzka ružovým sadom, stretol som sa s prípadmi, kedy si hráč nevedel rady ani po hodinách hrania. V kontextovej nápovede – tu bol pes zakopaný. Nestretávame sa ale s obvyklými xboxovými hieroglyfmi, tvorcovia si vymysleli vlastné symboly, ktoré predstavujú jednotlivé schopnosti. Keď trebárs ukazuje päšť zvierajúcu meč, treba kliknúť, keď naopak ľudskú hlavu, musíte stlačiť daný kláves. Občas by mala byť vaša reakcia okamžitá, čo sa pri takomto type nápovedy dosť ťažko triafa. Chce to čas, prehládnuť si pozorne nastavenia klávesnice (čo ktorý symbol znamená) a uvidíte, že si zvyknete.

Internet náš každodenný...

Dnes patrí internet k jednej z najzákladnejších funkcií počítača a ľudia ho používajú deň čo deň. Nebyť internetu, nečítate túto recenziu, nenavštevujete žiadne facebooky a twittery a nepoznaný by bol aj Uplay – nový

ochranný systém, ktorý si v Assassin's Creed 2 odbil svoju premiéru. Tento strašiak pre všetkých pirátov začína narúšať aj svet poctivých platiacich zákazníkov, ktorí ho zatracujú a odsudzujú. Uplay a všetky hry pod jeho nadvládou totiž vyžadujú neustále pripojenie na internet a pokiaľ ho ešte stále zavedený nemáte, na tituly z produkcie Ubisoftu zabudnite. Ak však disponujete hoci aj tým najpomalším spojením alebo hráte cez wi-fi, Uplay vám vyhoví, ale iba do prípadného výpadku. Konštruktéri tohto systému to majú premyslené celkom prijateľne. Hra sa automaticky preruší (vyskočí chybná hláška) a uloží, a až po novej detekcii internetu hru spustí od poslednej uloženej pozície. Moje skúsenosti s Uplayom sú viac ako dobré. Neočakávajte žiadne náročné procesy ako v prípade Social Clubu od Rockstaru, po krátkej a „bezbolestnej“ registrácii vás okamžite hodí do dejiska hry. Počas môjho testovania som nemal najmenší problém, hral som plynule a z herného tranzu ma vyhodilo, hm, presne 0-krát.

K dokonalosti jej čosi chýba...

Reč je o grafickej časti, ktorú tvorcovia vyladili zrejme až príliš. Síce sa pokocháme prepracovanými cut-scénami približujúcimi sa k filmovej kvalite a hru rozbeháme na vysokých nastaveniach aj na slabších zostavách, pri pohľade do diaľky alebo na všadeprítomné tiene sa neubránim pocitu, že druhý diel pôsobí chudobnejším dojmom než predchodca. Tam naše chůtky po realistickom spracovaní dopĺňali prešperkované DX10 efekty, čo sa v prípade AC2 bohužiaľ nekoná.



Konzolových neduhov som našiel celú kopu, žeby sa Ubisoft sústredil viac na Uplay a reklamu, ako na samotný titul? Neplechu robili aj občasné bugy, kedy sa postavy prekrývali s inými textúrami. Sklamanie z technickej stránky ale hravo vynahrádza krásne stvárnenie miest (predovšetkým Benátok, ktoré akoby z oka vypadli tým ozajstným) a kostýmov. Nakoľko ich vyskúšame niekoľko, na každom z nich vidno kus slušne odvedenej práce (zmysel pre detail v montrealskej pobočke Ubisoftu bezpochyby majú). Pútavá je aj hudobná zložka, ktorú s čistým svedomím zaraďujem medzi elitu naj herných soundtrackov.

Rozsudok, ktorý poteší...

Blížime sa k tomu najdôležitejšiemu, rozsudku. Bude sa stínať, alebo sa udelí milosť? Ani jedno, ani druhé. Precízna zápleтка a hrateľnosť, vynikajúce cut-scény, svižná akcia a otvorený svet robia z Assassin's Creed 2 novopečeného kráľa, ktorý si s hrdosťou zasadne na pomyselný trón. Pár technických nedostatkov dokonale maskujú herné mechanizmy, nad ktorými sa rozplýval už JC v konzolovej recenzii. Z hľadiska obsahu nenastala žiadna zmena, ba čo viac, PC verziu si vychutnáme ešte aj počesť a ako bonus, ktorý je pre PS3 a Xbox 360 majiteľov za určitý poplatok, má zadarmo zakomponovaný do príbehu DLC Ohňostroj márnosti a Bitka u Forli.

HODNOTENIE

Platforma: PC,PS3,X360

Výrobca:Ubisoft Montreal

Distribútor: Ubisoft

Multiplayer: nie

Lokalizácia: áno

9



SAM & MAX SEASON 3: THE DEVIL'S PLAYHOUSE
**EPISODE 1: THE PENAL
 ZONE**

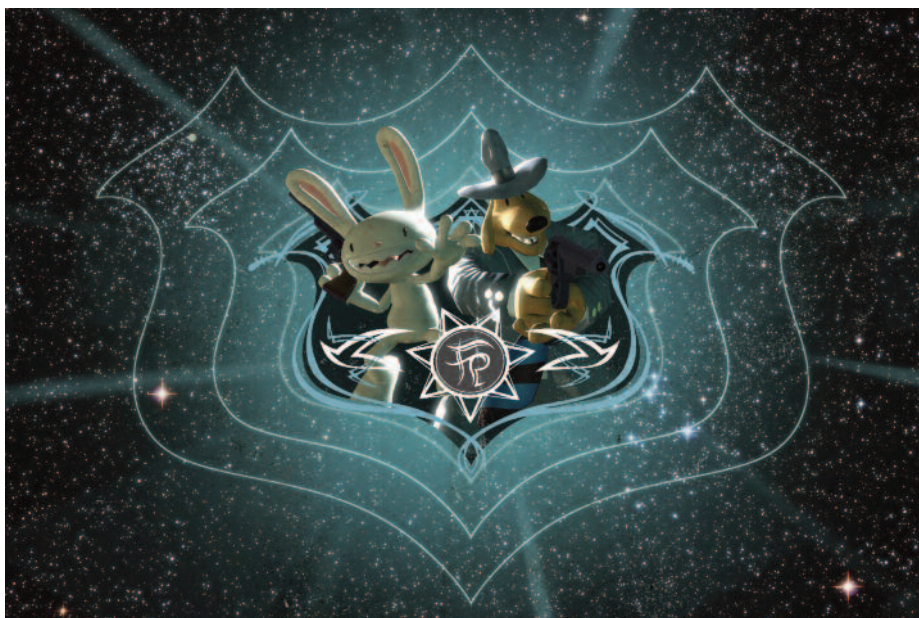
Platforma: PC **Autor:** Michal "MickTheMage" Nemeč

Milý čitateľ, určite sa čuduješ, čo sa to s tým svetom deje. Aké podivné a mysteriózne sily ho ovládajú. Kde sa berú všetky tie šialené nápady a ako do toho celého zapadá pes detektív s podivným králičím čosi... Nuž, tak sa pohodlne usad' a spolu so mnou sa vydaj do hlbín tajomného vesmíru nevedomia.

Kam kráčaš šialený svet...Maxov svet, aby som bol presný, svet prezidenta Maxa. Áno milý čitateľ, od prestávky sa nič zásadné nezmenilo. Max je stále najmocnejší muž...ehm...králik planéty. Ale aby som zbytočne milého čitateľa nezavádzal, vráťme sa trochu na začiatok. Sam & Max sú výsledkom myšlienkových pochodov animátora, komiksového autora menom Steve Purcell. Prvý komiks s týmito dvoma pozoruhodnými postavami uzrel svet v roku 1987. Základ všetkého tak bol položený. Ako zamestnanec spoločnosti LucasArts svoj talent prepožičal mnohým hráčom v grafike, či animácii, aby napokon mohol v malom tíme pracovať na herných dobrodružstvách Sama & Maxa. Áno, doba interaktívnej zábavy dostala do vienka nekompromisnú dvojicu v dobrodružstve zvanom Sam & Max Hit the Road. A stala sa z nich klasika... Nič však netrvá večne a po rôznych peripetiách, nástrahách, polien pod nohami sa Sam s Maxom dočkali svojho ďalšieho účinkovania na poli počítačovom až v 21. storočí pod vlajkou spoločnosti Telltale Games.

Tak tu teraz sedíme, meditujeme nad novou sezónou a jej prvou epizódou. Čo sa zmenilo, pýta sa určite dychtivý čitateľ. Naši hrdinovia sa nachádzajú v prekérnej situácii. Generál Zod... Moment! Och, pardon, práve mi môj asistent oznámil, že sa jedná o iného generála. Takže znova... Generál Skun'ka'pe, obrovská prerastená gorila v pozemských štandardoch, sa snaží zničiť celú našu planétu. Sam & Max sú uväznení a bezradne hľadajú na ničivú silu gorilej vesmírnej lode. Max! Max, použi silu! Počujeme odrazu hlas, vlastne ešte predtým nám do toho skočí osobnosť rozprávača (moderátora) celého príbehu... Napokon sa vrátíme o niekoľko hodín naspäť a sledujeme našich hrdinov ako uvažujú o tom, čo sa práve stalo. Áno milý čitateľ, hra sa práve začína...i keď ako zistíš, hral si už aj predtým. Zamotaná situácia a k tomu ešte mozog v pohári!

Ani to susedstvo, v ktorom sídli kancelária našich dvoch detektívov, už nie je čo bývalo. Diery v zemi, cesty rozbité. Bosco sa nám kamsi odsťahoval, Mama Bosco zdá sa pokračuje vo vedeckej kariére a ani smrť jej v tom nezabránila. Nuž a potom sú tu rôzne milé detaily v grafike. Ak niekoho napadá, že by tu autor riešil technickú kvalitu grafiky, môže rovno na to zabudnúť. Avšak, že je trochu detailnejšia od poslednej návštevy, to môžeme potvrdiť. Hlavne, že každá oblasť akoby trochu žila. Čo majú na svedomí rôzne detaily ako behajúce potkany po ulici, lietajúce vtáctvo, skrátka drobné veci na pozadí, ktoré dodávajú jednotlivým scénam istú dynamiku. Nie je tajomstvom, že sa z Maxa stane mocná bytosť, ktorá bude počas behu príbehu ovládať rôzne nadprirodzené schopnosti. Hra vás čoskoro s nimi oboznámi. Tou najdôležitejšou je potom schopnosť nahliadnuť na krátky čas do



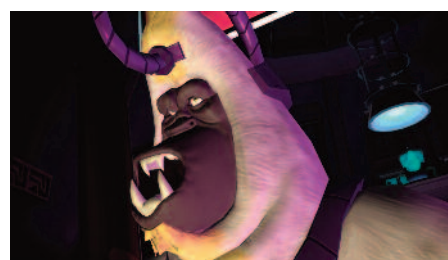
budúcnosti. Užitočná funkcia, keďže tento svet je ľudskej logike neprístupný, používajúci svoje vlastné zákonitosti absurdnosti. Avšak s touto Maxovou schopnosťou budú pre tápajúceho hráča veci o mnoho jasnejšie. Presne ako tušíš, drahý čitateľ. Bude ti umožnené nahliadnuť do mysle králičieho čuda, jeho prapodivných vízií a ešte divnejšieho pohľadu na svet. Z jeho vlastnej mysle, jeho vlastných očí. Jeho špeciálne schopnosti sa tak stanú súčasťou riešenia problémov. Koho obskúrnym mozgom – mimochodom, to je tá vec v hlave – by na to predsa nestačil, je možné si zapnúť i frekvenciu prirodzenej nápovedy, ktorú miestami dostane od Sama. K prehľadnosti celého prípadu slúži i Samov zápisník, v ktorom si ľahko človek nájde potrebné informácie o osobách, predmetoch a aktuálnom prípade. Mierny kopanec do cteného rozkroku však dostane čitateľ, ktorý očakáva úplne klasické ovládanie, na aké je zvyknutý z predchádzajúcich epizódnych dobrodružstiev Sama & Maxa. V tomto ho musím sklamať. Telltale sa vydali cestou konzolovej výhodnosti – povedal by som – keďže ovládanie má svoje základy v Tales of Monkey Island. Och áno, zvykajte si na WASD, avšak prípadný záujemcovia môžu využiť i služby svojho gamepadu. Čitateľ iste prepáči, že mi nebolo umožnené toto zverstvo na vlastnom PC vyskúšať – jednak gamepad nevládnim, a jednak takú prasačinu ako je využitie gamepadu na PC by som nikdy nespravil ;-). Netreba sa báť, našťastie je myš stále aktívna a pracuje sa s ňou výrazne lepšie ako v prípade ToMI, avšak občasným malým problémom sa aj tak nevyhnute. Kde

sú tie časy keď PC hráčovi stačila na všetko myš. Preč, dávno preč.

Humor, ten humor, ostalo nám z neho čosi? Čitateľ sa nemusí báť, pokiaľ je s humorom tejto série oboznámený, možno si s ním familiárne tyká, bude sa cítiť ako Max v chaose. Prirodzene ako doma. Pre toho čitateľa, ktorý snáď na našich detektívov ešte nenarazil, rád by som upozornil, že sa jedná o humor trochu iného razenia a atmosféry ako má príbuzná hra od Telltale – Tales of Monkey Island. Každému vyhovuje niečo iné. Pre znalca je dôležité, že sa štýlovo stále drží predstavy, ktorú Sam & Max prezentujú už od svojich komiksových čias.

Ak by to z môjho rozprávania ešte nejaký čitateľ nepodchytil, tak The Devil's Playhouse je opäť herný seriál a The Penal Zone je jeho prvá epizóda. Samozrejme, čitateľovo snaženie dosiahne istého konca, ale medzi nami dostane sa nám i pekne kosteného cliffhangeru.

Nuž milý čitateľ, pokiaľ si to vydržal až sem, už musíš mať jasno vo veci tajomna. Vidieť hlbiny neprebádanej mysle podivného králičieho čosi a jeho partnera psa detektíva. Podivný svet, kde na vás čaká dobrodružstvo prvej epizódy, ktorej rozsah odhadujem na niečo medzi 4-5 hodinami hracieho času (samozrejme, podľa šikovnosti hráča). Vstup do novej sezóny sa tak Telltale Games nad mieru vydaril a nám už ostáva len čakať, či si ďalšie epizódy budú viesť aspoň rovnako dobre, ak nie lepšie.



HODNOTENIE	8
Platforma: PC, Mac, iPad	
Výrobca: Telltale Games	
Distribútor: Telltale/Steam	
Multiplayer: nie	
Lokalizácia: nie	

COMMAND & CONQUER 4 TIBERIAN TWILIGHT

Platforma: PC

Autor: Roman "JC" Kadlec

Neuveriteľné. „Vymierajúca“ PC platforma dostáva exkluzívny titul a zároveň aj zakončenie legendárnej série. Čo sa týka exkluzív pre PC – samozrejme, máme tu vždy verný Blizzard, avšak na StarCraft 2 si ešte chvíľu počkáme. Dnes si hlavnú úlohu strihne multiplatformový moloch z EA so značkou Command & Conquer a množstvom divných rozhodnutí vo vedľajších úlohách.

Akokoľvek sa môže zdať krátky pohľad do histórie série zbytočný – nedá sa tomu vyhnúť. Aj keď pravdepodobne každý už o CnC minimálne niečo počul, vzhľadom k štvrtému dielu má zmysel spraviť rekapituláciu. Totiž, Tiberian Twilight so sebou prináša zopár zmien, ktoré značne menia samotnú hrateľnosť. Prvé tri Command & Conquer hry (vrátane odbočiek v podobe Red Alert a Generals) spadajú do klasickej škatuľky žánru RTS. Tu máš základňu, zopár surovín a staraj sa – buduj, získavaj suroviny, vyrábaj jednotky, poraz protivníka a za odmenu dostaneš večeru s fešnou vojačkou (ako to s radosťou prezentovali posledné diely Red Alert). V praxi je to samozrejme trochu zložitejšie a zábavnejšie, kto hral hockakú RTS určite vie o čom hovorím. Logicky by sa teda čakalo, že štvrtý diel bude vyvrcholením kultovej strategicko-RTS série v pravom slova zmysle. Vo výsledku však predstavuje „iba“ ukončenie jedného príbehu...

Presné okolnosti súvisiace s koncom tretieho CnC preskočíme (vyhneme sa tak spoilerom) a pozrieme sa na situáciu vo štvorke. Intro situované v roku 2062 zobrazuje zaujímavú scénu – Kaneovu snahu zjednotiť GDI a NOD. Samotná kampaň začína o 15 rokov neskôr (rok 2077... kvízová otázka, čím je ešte zaujímavý?!), určitá aliancia existuje, avšak po svete behá množstvo šialených extrémistov, ktorým sa aktuálny stav nepáči, nudia sa a vo výsledku si vydupú novú vojnu, aby dali ich životom opäť zmysel. Bližšie detaily rozoberať nebudem, kvôli tomu si predsa hru máte zahrať. Každopádne sa príbeh znovu rozvíja prostredníctvom klasickým filmov, ktoré predeľujú jednotlivé misie. Tých je tentoraz iba 17 a aj z toho sú 3 výcvikové. Suma sumárum tak dostávame 7 misií pre každú z frakcií, čo je trochu menej ako je zvykom. Podobný počet sa obvykle vyskytoval v datadiskoch ku CnC hrám. Čo už, časy sa menia... a je toho oveľa viac, čo sa dočkalo zmeny. Nehovoriac o tom, že skracovanie dĺžky hracej doby je v poslednej dobe populárne a recenzenti ani tak nestíhajú dohrávať hry do konca :P

Späť však k dôležitým zmenám. Niežeby skrátenie kampane pre jedného hráča nebolo dôležité, v porovnaní s iným herným systémom je to jednoznačne zanedbateľné. Inak povedané – Tiberian Twilight predstavuje nové pojetie žánru RTS, ktoré je celkovo bližšie titulu Warhammer 40.000: Dawn of War II ako čomukoľvek z CnC série – ostal iba vesmír, frakcie a Kane. Tu tam je manažment základne a surovín, všetko sa zjednodušilo a obmedzilo na dynamiku a akciu. Ono sa to ťažko teoreticky popisuje, ale pri hraní nový systém rýchlo prejde do krvi (od toho sú spomínané 3 výcvikové misie). K dispozícii sú tri hlavné jednotky – útočná, obranná, podporná. Hráč si môže vy-



brať iba jednu z nich a plnia funkciu mobilnej továrne, nakoľko produkujú ďalšie (rádové) jednotky. Vďaka mobilite a schopnosti rozložiť sa prakticky hocikde sa k slovu hlásia nové rádobytaktické prvky, ktoré sa využívajú najmä v multiplayeri. Dôležitá taktika je, že aj v prípade zničenia sa dá povolať nová hlavná jednotka (obmedzené počtom) a nič iné, čo by dokázalo niečo vyrábať sa v CnC4 nenachádza.

Krátka rekapitulácia – celý manažment výroby je teda postavený na jednej jednotke. Tá sa vie pohybovať a vyplúvať iné jednotky na ľubovoľných miestach. Zničenie hlavnej jednotky neznamená automaticky koniec hry. Toľko v skratke. Odpadol aj manažment surovín, žiadne Tibérium netreba ťažiť, počet jednotiek je obmedzený počtom akčných bodov, pričom každý tančík, vrtník atd. má určený počet bodov. Vo výsledku tak hráč stále behá s malou armádou o veľkosti cca 10 jednotiek a neustále dopĺňa zničené jednotky. V praxi je nový systém celkom zábavný, k dokonalosti má však ďaleko. Nehovoriac o tom, že zakončenie legendárnej RTS série by si určite zaslúžilo pôvodný herný systém – síce sa Tiberian Twilight nehrá zle, je cítiť, že pravá CnC atmosféra sa vytratila. Toto tvrdenie samozrejme platí aj pre multiplayer, ktorý je postavený na získavaní kontrolných bodov. V podstate to celé možno charakterizovať ako Battlefield v RTS kabátiku. K dispozícii sú variácie od 1vs1 až po 5vs5, kedy začína pravá zábava a aj určitá nutnosť dobrých spoluhráčov.

Budem sa opakovať, hrá sa to veľmi dobre – nenáročná a akčná hrateľnosť, nie je to však CnC v pravom slova zmysle. Kampaň sa svojím poňatím od princípu multiplayeru značne líši. Úlohy sú rozdielne, od zničenia veľkej lode (viď. gameplay video), cez eskort dôležitých vozidiel až po infiltráciu na súperovom území. Samotnú hrateľnosť to však príliš neovplyvňuje a úspech/neúspech stojí na správnom zložení skupiny jednotiek. Tiberian Twilight je viac ako kedykoľvek predtým postavený na princípe „kameň/papier/nožnice“ a práve využívanie slabín nepriateľových jednotiek je cestou k úspechu. Silné a slabé stránky sú výborné vypísané v kontextových oknách, takže je hneď jasné čo vyrábať.

Jedným z nových prvkov je aj získavanie skúsenostných bodov a zároveň aj slabina CnC4. Áno, v Battlefielde resp. Modern Warfare 2 je určite zábava zbierať XP a tým si odomykať nové veci, v prípade stratégie je to pri najmenšom trošku čudné a nezvyklé. Dalo by sa pochopiť, keby bol tento systém aplikovaný iba na kampaň, vďaka čomu by sa hráčovi sprístupňovali nové jednotky a technológie, autori však prepojili všetko dokopy a výsledkom je, že v prvom zápase viacerých hráčov dostanete strašne na kokos, pretože ste akurát spustili nový CnC a chcete sa pozrieť o čom to je. Výsledok bude, že máte k dispozícii iba základné tanky a súper na vás posiela hypertanky s odmontovateľnými jadrovými hlavicami, obrazne povedané. Nasledovať bude teda útek do režimu kampaň, aby sa



nahrabali nejaké skúsenosti a odomklo sa aspoň niečo, nehovoriac o nutnosti odomkať všetko druhýkrát pre druhú frakciu. Nápad to v podstate nie je zlý, ale aj napriek množstvu nových prvkov by Tiberian Twilight mal byť predovšetkým stratégiou. Pre kompletnosť ešte dodám, že kampaň sa dá hrať aj v co-op móde, pokiaľ teda nájdete hráča-priateľa. Klasický multiplayer ponúka aj možnosť automatického vyhľadávania protivníkov/spoluhráčov. Graficky nevyzerá Command & Conquer vôbec zle a soundtrack sa hneď po prvom spustení hry zaradil medzi moje obľúbené. Technické spracovanie teda takmer možno zhodnotiť ako bezproblémové – k slovu sa opäť hlási DRM (protipirátska ochrana), ktorá využíva rovnaký princíp ako PC verzia Assassin's Creed 2... bez internetu ani na krok.

Záverečný komentár k poslednému jedincovi z rodu Command & Conquer sa ponese v duchu recenzie – Tiberian Twilight nie je zlá hra. Zmena herného systému určite zamrzí, predsa len, ide o sériu, ktorá patrila k priekopníkom RTSiek. Nová hrateľnosť však obsahuje niekoľko nedostatkov, ktoré bránia vyššej výslednej známke. Ono, i mnou udelených 7,5 sa môže zdať niekomu veľa. V prípade CnC4 je to skutočne iba o osobných preferenciách a schopnosti akceptovať nové prvky. Mimochodom, pri hodnotení som ignoroval históriu série, pozerat' sa na štvorku očami fanatickeho milovníka značky Command & Conquer... výsledné číslo by bolo určite nižšie.

HODNOTENIE

Platforma:	PC
Výrobca:	EA Los Angeles
Distribútor:	EA
Multiplayer:	áno
Lokalizácia:	nie

7.5



METRO 2033

Platforma: PC

Autor: Juraj "Duri" Dolniak

Predstavte si život odrezaný od civilizácie. Život, v ktorom ďakujete Bohu za každý jeden prežitý deň a modlite sa, aby ten nasledujúci nebol vašim posledným. Život, v ktorom vás nikdy nepohladia teplé slnečné lúče, ale iba slizké končatiny nechutných potvor a špinou zapáchajúcich preživších. Predstavte si život v moskovskom metre!

Ruské a ukrajinské hry to veru nemajú ľahké. Nielenže sú ustavične bombardované trpkými poznámkami od samotných hráčov (a občas sa do nich navádzajú i herné médiá, viď americké servery), kvôli nízkym reklamným kampaniam či ďalším banalitám sú vopred mnohými odsúdené na neúspech. Snahu východných vývojárov pritom cítiť na míle ďaleko, dôkazom toho je priekopník na poli ukrajinských akcií, S.T.A.L.K.E.R., ktorý ich doslova nakopol a odvtedy sa s hrami pochádzajúcich z Ruska alebo Ukrajiny akoby roztrhlo vreco. Za posledné roky sme tu mali až tri tituly zo sveta spomínaného S.T.A.L.K.E.R.a a nával tým ani náhodou nekončí. Ukrajinské štúdio 4A Games je na hernej scéne nepoznané, ich nechcenej anonymite však odzvonilo. Päťročná tvorba akciou a strachom nabitého Metra 2033 sa koncom marca dostala do víťazného finále. Na metro smerujúce do pomyselnej temnoty sme s odhodlaním nastúpili aj my...

Šikovnosť autorov a túžba dosiahnuť čo najzaujímavejší príbeh z alternatívnej budúcnosti našej planéty vidno od prvých krôčikov v hre. Tí totiž opisujú, že už v roku 2013 dôjde na Zemi k jadrovej vojne a ľudia ostanú odkázaní sami na seba. Titul vychádza z knižnej predlohy science-fiction literatúry, z úspešného a cenami ovenčeného diela Metro 2033 od spisovateľa Dmitrya Glukhovského. Dej sa odohráva v Moskve (presnejšie pod ňou) dvadsať rokov od katastrofy. Ocitáme sa v koži mladíka Artyoma, ktorý nemal ani rok, keď sa musel spoločne s tisíckami ďalších obyvateľov stiahnuť do útrob metra. Nedýchatelný vzduch bez plynových masiek na povrchu im odvtedy znemožnil akékoľvek predpoklady nazrieť ešte niekedy von. Preto sú ponuré chodby metra jednak väzením, na druhej strane jediným bezpečným útočiskom. A to tiež iba do istej chvíli! V potrubiach a po vlakových tratiach sledia hordy vyhladených mutantov, ktorí bažia po jedinom – ľudskom mäse!

Práve dej a jeho rozprávanie považujem za najpútavejšiu zložku celej hry. Tvorcovia sa s ním toľko pipľali, až z toho vznikla skutočne kvalitná, bezmocnosťou a úzkosťou nasiaknutá zápleтка. Sled udalostí, ako sa Artyom postupne zoznamuje s kľúčovými postavami, je podaný ukážkovým spôsobom. Aby sme to spresnili, Artyoma už nebaví v jednom kuse trčať v jeho rodnej stanici Exhibition. Túži zažiť skutočné dobrodružstvo a z tohto zapadákov sa raz a navždy vypariť. Preto sa pridá ku skupine vojakov, ktorí to majú namierené do Polis podať hlásenie o aktuálnej situácii v jednotlivých staniach. Po krátkej výučbe sa stanete jedným z nich a spoznáte záhadného Lovca. Tesne pred jeho zmiznutím dostanete za úlohu vyhladať isté osoby a predať im Lovcov odkaz. Do Polis je to však hodný kus cesty a keď vám ju ešte k tomu skrížia mutanti rôznych druhov a tvarov, zdanlivo jednoduchá misia sa mení v boj o holý život. Veľkú úlohu zohrali v príbehu práve



rozhovory medzi postavami, ktoré sa z času na čas z nenazdajky objavajú na scéne. Títo „občasní parťáci“ sú pomocníci na nezaplatenie, zabíjajú všetko čo sa pohne a popritom vás oboznamujú s novými prostrediami. Najviac na mňa zapôsobila úroveň s názvom „Duchovia“, v ktorej hra chytila druhý dych. Netvrdím, že začiatok stál za veľké guľové, ale od spomínaného levelu nastúpila tá pravá dych berúca atmosféra. Z monológu Bourbona (nakolko je Arťom ten pravý, nič nehovoriaci herný hrdina) doslova sršil des. Pokiaľ teda patríte k jedincom, ktorí si hru a hlavne jej príbeh užívajú plnými dúškami, Metro 2033 je pre vás ako stvorené. Všetko umocňuje spomenutá atmosféra dodávajúca hre strhujúce tempo.

Temné zákutia metra pre nás prichystali všelijakú háveď, počnúc bežnými mutantmi, končiac nechutnými bossmi. Spočiatku sa vám budú pliesť do cesty potvory s obrovskými humanoidnými hlavami a opičími telami, podobné tým zo S.T.A.L.K.E.R.a. Postupom času narazíte na ľudských protivníkov – nacistov. Keďže tí, na rozdiel od mutantov, do taktiky zapájajú aj rozum, prestrelky sa nenesú v takom monotónnom duchu. Príšery si vyžadujú zopár rán (najlepšie do hlavy, aby ste ušetrili muníciu a hneď sa ich zbavili) a aj napriek tomu, že sa na vás vyrútia celé húfy, nacisti sú predsa len o čosi ťažší oriešok. Kryjú sa, dohovárajú sa medzi sebou a najmä, používajú modernejšiu výbavu. K nej patrí napríklad nočné videnie, ktoré im podstatne uľahčí pátranie po Arťomovi. Ďalej používajú zbrane, väčšinou lepšie od tých vašich. Nejakú

tú chybu na kráse boje ale majú. Hoci to vyzerá, že si na nich dali tvorcovia záležať, niektoré pasáže sú „o nervy“. Nepriatelia občas vydržia aj celý zásobník, inokedy stačí presná rana a padnú okamžite. Okrem tohto „premenlivého umierania“ ma nemilo prekvapili takisto súboje s mutantmi. Keďže sa ich na vás valia desiatky, nielenže na monitore panuje úplný chaos, ale prichádzate aj o cenné náboje. Práve náboje, a munícia vôbec, patria k najdôležitejším prvkom hry. Nakolko sa ocitáme vo vojnu zmietanej spoločnosti, slúžia ako platidlo. Nemôžete však platiť hocičím, obchodníci predávajúci na rôznych trhoviskách berú iba zlaté strelivo, ktoré odlišíte už len kvôli jeho lesku. Zaň si smiete dokúpiť muníciu, hádzacie nožičky potrebné na zdolanie stealth pasáží a hlavne nové zbrane. Tými sa to v Metre len tak hemží. Vyskúšame si strelbu z podomácky vyrobených kusov fungujúcich na princípe stlačeného vzduchu, ale taktiež aj z modernejších skvostov. V prípade obchodovania ale narazíme na ďalší problém. Keďže sú náboje cenné na dvoch frontoch naraz (v boji a pri kupovaní novej výbavy), ostáva otázka, komu dáte prednosť? Streliva je totiž málo a pri akciách sa míňa neuveriteľne rýchlo.


Okrem prechádzok po tuneloch a staniach nazrieme aj na povrch. Hoci je len zopár rokov od apokalypsy a prostredie sa už zrejme nikdy ne navráti do svojej niekdajšej podoby, máte kyslíkové masky a o problém sčasti postarané. Pokým ich nosíte, musíte dávať pozor na ich výdrž, čo nesledujete prostredníctvom interfacu,

ale cez hodinky na Arťomovej ruke. Keď budú masky príliš opotrebované, príde na rad výmena filtru. Oči na stopkách treba mať aj pri nepriateľoch, ktorí vám ju môžu rozstrieľať. Spomínané hodinky nie sú jedinou náhradou bežných ukazovateľov, hra totiž vôbec neobsahuje interface. Metro 2033 je príkladom realistickej akcie, dokonca aj smer, ktorým sa máte vydať za najbližším cieľom, si musíte vopred prezrieť na kompase. Ten uvádza takisto aktuálnu misiu. Lampa alebo nejaké to svetlo nemáte vždy po ruke, zapaľovač ich ale hravo nahradí.

Jedným z hlavných predností Metra 2033 je vizuálne spracovanie. Päťročná tvorba sa viditeľne odzrkadlila a autori si dali sakramentsky záležať. Priestranstvá plné postáv sú preplnené detailmi, vidieť môžete hrajúce sa deti, rozhovory pri fľaške s vodkou alebo si vypočuť vcelku podarenú hru na gitare. Svetelné efekty sú krásne, niektoré herné scenérie šliapu na päty aj takému Crisis. 4A Games vycucalo z Path Engine úplné maximum, čo dá PC poriadne zabrat' (hráči s priemernými zostavami, majte sa na pozore). Metro 2033 je však prvým titulom tvoreným pre novinku na poli grafických kariet, GeForce GTX480, ktorá sa na trhu objavila len prednedávnom. Už len kvôli spracovaniu sa po Metre oplatí siahnuť, lepšie spracovaný „tunel“ som ešte veru nevidel. Čo sa týka zvukovej stránky, niektoré sekvencie, v ktorých by mala hudba gradovať, sú často nevýrazne ozvučené. K dabingu niet čo veľmi povedať, do úlohy dabingových hercov ruskej verzie boli obsadení profesionáli a pre čo najrealistickejší dojem vám odporúčam hrať práve v ruskom jazyku.

A ako znie finálny verdikt, ktorým by som v stručnosti zhrnul moje dojmy z Metra 2033? Nadpriemerná lineárna akcia s prvkami hororu a okúzľujúcim spracovaním, na druhej strane so slabšou AI a celkovým pôžitkom z akčných pasáží. Na prvú hru od doposiaľ neznámeho ukrajinského štúdia 4A Games je to však veľmi slušný výsledok. Klobúk dole!

HODNOTENIE		8
Platforma:	PC, X360	
Výrobca:	4A Games	
Distribútor:	CD Projekt	
Multiplayer:	áno	
Lokalizácia:	áno	



JUST CAUSE 2

Platforma: PS3

Autor: Branislav "chinaski" Hujo

Tam kde sa kokain lial a sypal pašovaný alkohol, tam prišiel Rico Rodriguez, aby miestnym guerilám pomohol. Ten Rico čo vám o ňom píšem to je fešák, na to, aby zvrhol vládu stačil mu jeden hák...

Kde bolo, tam bolo, bol raz jeden ostrov, ktorý si žil svojím vlastným životom niekde v juhovýchodnej Ázii, jeden diktátor tam striedal druhého, chudobných domorodcov šikanovala armáda, starí chlípni západoeurópania tam chodili obdivovať mladé telá nedospelých prostitútok a celkovo tam kvitol život, z ktorého by mal v civilizovanom svete radosť asi málokto. Ten ostrov sa volal Panau a nebyť jednej neposlušnej organizácie menom The Agency a jedného agenta, ktorý nosí v pase meno Rico Rodriguez asi by sa nikto nikdy nedozvedel čo za zlo sa to v tejto rajskej oblasti skrýva. Bohužiaľ pre vládu ostrova sa Rico na tento ostrov nevybral na dovolenku, ale pracovne. A keďže tunajšie špičky sa k nemu zrovna zdvorilo nechovajú, ani pán Rodriguez nenosí pri prechádzkach po ostrove zrovna rukavičky. Ako sa hovorí na hrubé vrece, hrubá záplata.

Prvé Just Cause prekvapilo svojho času svojim sviežim humorom a dôrazom na čistokrvnú akciu, pri jeho hraní sa dalo stráviť pekných pár hodín čistého času, bohužiaľ čím dlhšie ste hru hrali tým väčší stereotyp na vás padal. Autori však našťastie nezaspali na vavrínoch a keďže zamestnávajú aj ľudí, ktorí okrem programovania vedia aj čítať aj písať, mrkli do niekoľkých užívateľských fór, zistili kde hráčov tlačila topánka (popríklad niečo iné) a pekne na tom popracovali. A hneď takto z kraja vám môžem povedať, že sa im to podarilo na výbornú, stereotyp v tejto hre len tak ľahko nezažijete. Frenetická akcia vás pohltí od začiatku až do konca a nakonci si ani nestihnete uvedomiť, či sa misie vlastne opakovali, alebo nie. Ani prvý diel sa nikdy nehral na nejakú príbehovú melodrámu, kde by ste sa zžívali s jednotlivými postavami a bedlivo sledovali ich osudy a druhý diel v tejto línii len pokračuje.

Nečakajte žiadne bombastické úvodné intro, ani niekoľkominútové videosekvencie. Cutscény v tejto hre slúžia len na to, aby ste si aspoň na chvíľku vydýchli od neustávajúcej akcie. Ak chcete príbehovú hru od Just Cause 2 ruky preč, na to vás upozorňujem vopred. Samozrejme, že nejaký dej tu je, ale svojou primitívnosťou a obsahom kliše môže v pohode súťažiť s takými stálicami intelektuálnych rebríčkov ako sú Likvidátor, Rambo, alebo hociktorý iný akčný film z 80tych rokov minulého storočia. Lenže pozor, to čo by sa mohlo zdať, ako obrovská chyba tvorcov, je v skutočnosti zámer. Just Cause 2 je totiž nič iné ako paródia na všetky akčné filmy, seriály a knihy, ktoré ste doteraz videli a čítali. Jednoducho Bčkový film natrieskaný v celej svojej kráse do Áčkovej hry. Ak teda obeťujete príbeh otvorenému svetu a prakticky neobmedzeným možnostiam pohybu a deštrukcie budete sa kráľovsky baviť. Teda ak pristúpite na pravidlá hry. Taaaaakže poďme pekne po poriadku. Ako som už spomenul, príbeh, dej a iné hraniu nepodstatné veci, hodte za hlavu, tisíckrát sme plakali, že nechceme byť v lineárnom koridore vedení za ručičku a dočkali sme sa vážení. Príbehové misie sú síce kostrou hry, ale venovať



sa iba im by bol obrovská chyba a vlastne to tak ani moc nejde. Autori totiž neboli hlúpi a keďže sa nadreli s prepracovaným ostrovom, bol by hriech ho hráčovi neukázať. A tak sa rozhodli, že aby ste sa dostali v hre o kúsok ďalej a rozplietli tak príbeh, ktorý priemerne inteligentnému absolventovi stredného odborného učilišťa bez maturity bude jasný asi po 15 minútach hrania, musíte spôsobovať chaos.

Chaos môže za všetko a všetko spôsobuje chaos. A to doslovne. Pamätáte si ako ste v Saboteurovi ničili nemecké budovy, inštalácie a všetko možné, čo malo na sebe háknkrajc? Tak presne to isté budete robiť aj tu (bez háknkrajca samozrejme, miestna vláda práva menších potláča bez nejakého náboženského, alebo rasového motívu). Ničenie vládnych satelitov, plynových nádrží, alebo elektrických generátorov má za následok, že vám na konto utešene naskakujú bodíky za spôsobený chaos. A čím viac chaosu tým lepšie, keď totiž naplníte chaosbar naplno, odomkne sa vám ďalšia príbehová misia. Ak však nemáte chaosu dostatok, nemusíte sa báť, jeho stav si môžete dopĺňať akýmkoľvek ničením všetkého vládneho na mape. Osobne však odporúčam vedľajšie misie, ktorých je tu viac ako dostatok. Neplňte ich však len tak halabala, aby sa nepovedalo. Ich zadávateľmi sú totiž tri frakcie, ktoré sa na ostrove snažia zvrhnúť vládu a samozrejme nahradiť ju tou svojou, lepšou, krajšou, nádejnejšou. Každá frakcia je pritom iná. Jedna presadzuje voľný trh a pravicové hodnoty, ďalšiu tvoria oddaní a

fanatickí obdivovatelia Che Guevaru, ktorí by ostrovu radi dopriali blahopyt, ktorý so sebou prináša komunizmus, no a tretia partia sú náboženský blázni, ktorí akoby z oka vypadli všetkým tým militantným skupinám, ktorými nás večer strašia v televíznych novinách. Rico plnením zadaných misí rozširuje vplyv danej frakcie na území ostrova a tak je len na vás, či pomôžete jedenej zo skupín byť dominantnou, alebo budete predajná k... herečka, ktorá za prachy a chaos pomôže hocikomu. Chaos samozrejme nešírite plamenými slovami, rétorickými kľučkami a stohmi popísaných prejavov. K presadzovaniu vašich ideálov vám tak ako všade inde poslužia chladné zbrane. Veľký výber však nemáte, pištoľ, Uzi, ktoré môžete aj kombinovať tak, že v každej ruke budete mať niečo jednu zo spomínanej dvojice, alebo útočná puška, odstreľovacia puška, brokovnica, prípadne raketomet, tieto vám však už zamestnajú obe ruky, takže ich neskombinujete. Zbrane si však môžete postupne vylepšovať, takže po určitom čase budete skutočne stroj na zabíjanie. Okrem týchto zbraní máte ešte možnosť využiť stacionárne guľomety, ktoré buď použivate priamo z podstavca, alebo ich z neho môžete vytrhnúť a v štýle Halo pekne kropiť nepriateľov pomalou ničivou chôdzou s ťažkým guľometom v rukách.

Zdá sa vám to zatiaľ nuda? Zámernom však vynechal zbraň (aj keď nie v pravom slova zmysle) najhlavnejšiu. Hák, ktorý má Rico na predlaktí. Mediálne výdatne masírovaná vychytávka však je tým čo túto hru oddeľuje od sandboxových pliev. Autorom



sa skutočne podarilo vytvoriť niečo tak ultimátne, že vás to doslova ohromí. S hákom je totiž možné prakticky takmer všetko. Prichytávanie sa o steny v štýle spidermana je len trápna funkcia, nad ktorou ohrniete nos. Hákom však môžete aj priťahovať akékoľvek objekty, napr. strieľajúcich nepriateľov a pod. Ani to by však nikoho neohromilo, najlepšie na tom všetkom je kreativita, ktorú vo vás hák prebúdzá. Nič s ním nie je nemožné, vidíte prilietajú napríklad vrtník? Nič vám nebráni zaháknúť sa oň vyskočiť naň a o pár sekúnd a po pár úderoch sledovať padajúceho pilota z jeho vlastného miesta v kokpite. Ďalšou skvelou funkciou je kombinácia háku s viacerými predmetmi. Môžete tak napríklad k nešťastnému vojačikovi s jeho úbohým pľuvátkom pritiahnúť plynovú bombu, odstreliť jej uzáver a potom už len sledovať ako neborák skúša let vo vysokej rýchlosti, nízko nad zemou. Skutočne s hákom je zábava, bohužiaľ vo víre akcie často nie je čas nejak sa s ním hrať. Našťastie štýl splnenia misie je len a len na vás a tak len na vás je či spustíte olovené peklo, tým, že sa po hlave neohrozene vrhnete do víru nepriateľov, alebo pekne potichučky odstránite jedného nepriateľa za druhým, tíško pripevníte výbušninu k nejakej konštrukcii a budete sledovať čo spraví s táborom vojakov výbuch v strede ich základne. Doslova zavrňte blahom, keď zistíte, že riešenie splnenia úlohy je častokrát plné vrece. Nič vám napríklad nebráni okopírovať pána Bin Ládina nasadnúť do 747čky namieriť to priamo na ne-



jakú budovu a tesne pred nárazom vyskočiť von a ladne sa vznášajúc na padáku sledovať skazu, ktorú ste spôsobili. Koniec koncov sa so spomínaným hákom môžete aj veľmi rýchlo presúvať z miesta na miesto, len na dlhšie presuny by som to neodporúčal. Ostrov je totiž neskutočne rozľahlý a presun z jeho jedného konca na druhý vám zaberie niekoľko minút aj v nadzvukovej stíhačke. Ak už máte chuť spoznávať krásy ostrova, radšej zvolte niektoré auto zo skutočne bohatej ponuky vozového parku, alebo využite padák, ktorý je v kombinácii s hákom neoceniteľnou pomôckou.

Autá môžete jednoducho kradnúť v štýle GTA na ulici, alebo si ich za dosť mastný peniaz kupovať od priekupníka, ktorý vám okrem vozítko ponúkne aj zbrane, alebo neoceniteľnú funkciu okamžitého prevozu na hociktoré miesto, ktoré ste už v hre navštívili. Niekedy to využijete radi, ale aspoň párkrát odporúčam vychutnať si tú niekoľkominútovú cestu autom, alebo padákom, aspoň skutočne oceníte rozľahlosť ostrova a aj jeho rôznorodosť pretože na ostrove nájdete zasnežené vrcholy hôr, džungľu, za ktorú by sa nemuseli hanbiť ani vo Vietcongu, ale aj púšť, ktorá vás na tomto type ostrova možno prekvapí, ale z hľadiska hrateľnosti jej určite prídete na chuť. Bohužiaľ konzolová verzia je na tom oproti PC verzii ako chudobný príbuzný a tak si také výhľady ako naši klávesnicoví bratia nevychutnáme. Niežeby bola grafika zlá, to vôbec, ale rozdiel medzi oboma verziami je badateľný aj pre úplného laika.

Ani Just Cause 2 nie je bez chýb a hoci ich je málo jednu z nich považujem pre veľkú časť herného spektra za podstatnú. V prvom rade, nech Rico robil čo robil, hláškovoľ ostošesť a tváril sa drsnejšie ako záporák z tej najlepšej mexickej telenoveľy, nemá v sebe ani kúsok charizmy. Všetko je tu síce brané ako paródia, ale ak sa nedokážete stotožniť s hlavným hrdinom hra stráca kúsok zo svojho kúzla. Darmo vyzerá Rico ako mladšie vydanie Al Pacina, svojmu reálnemu vzoru nesiaha ani po šnúry na topánkach. Spomínanou chybou, ktorá je z hľadiska hrania hry oveľa podstatnejšia, je už vyššie spomenutá absencia nejakého zaujímavého príbehu. Priznám sa, že som hráč, ktorý si kvalitný dej v hrách vychutnáva a rád sa sem tam nechá autormi vodiť ako malé dieťa, aby splnil tú či onú misiu. To čo ponúka Just Cause 2 ako príbeh, hráčom ako ja postačovať nebude. Aby som bol presný, ona to nie je chyba hry, Just Cause 2 je typický sandbox, čiže dej je potlačený na úkor voľnosti pohybu, no napríklad GTA dokázalo tieto prvky geniálne skĺbiť. Just Cause 2 sa to nedarí a tak si ju v maximálnej miere užijú tí, ktorí sa chcú v hre vyblbnúť a užiť si maximum ničím nekorigovanej akcie. Pokiaľ k nim patríte neváhajte ani chvíľku Ricove dobrodružstvo vás absolútne pohltí.

Tieto chyby, ak sa to tak dá vôbec nazvať, pretože niekto ich za chyby považovať nemusí vám však bohato vynahradí herná doba. Ak sa budete čo najviac hnať za dohnaním príbehu (čo pochybujem), hra vám zaberie niečo cez 20 hodín. Ak si však budete

chcieť hru vychutnávať, plniť rôzne bočné úlohy, oslobodzovať domorodcov od vládnych budov, pripravte sa na desiatky hodín čistého času a zábavy. Na stereotyp zabudnite, každá misia sa snaží byť iná.

Na záver treba len dodať, že Just Cause 2 skutočne nie je hra pre každého, ak však patríte medzi vyznávačov sandboxu, tak máte pár mesiacov čo hrať. Rica Rodrigueza sa tak ľahko nezbavíte.

HODNOTENIE

8

Platforma: PC,PS3,X360

Výrobca: Avalanche Studios

Distribútor: Eidos

Multiplayer: nie

Lokalizácia: nie



YAKUZA 3

Platforma: PS3

Autor: Branislav "chinaski" Hujo

Vítajte, ráčte vstúpiť do Japonska, krajiny vychádzajúceho slnka, technologických hračiek, karaoké, miliónov herných automatov, ale aj krajiny chlapcov, proti ktorým sú členovia talianskej mafie len pikolíci roznášajúci studenú pizzu a ich ruskí kolegovia partička vodkou nasiaknutých mäsiarov v drahých autách. Vítajte do krajiny, kde vládne Yakuza.

Ak ste mali tú česť a hrali predchádzajúce dva diely Yakuzy, zrejme mi dáte za pravdu, že táto séria je zosobením hier japonského štýlu. Milovníci Kurosawu, všetkých východných kultúr a suši, môžu už teraz skončiť čítať túto recenziu, rozbiť svoje hlinené vietnamské prasiatko, zhrabnúť všetky jeny, ktoré ešte neprehýrili pri saké a ísť si do obchodu pre svoju kópiu Yakuzy 3.

My ostatní, odchovaní gangsterkami typu GTA si však budeme musieť zvyknúť na to, že síce hráme niečo podobné, len zviazané určitými zákonitosťami, ktoré tí ryžou odchovaní chlapci z východných ostrovov, jednoducho musia vopchať do každej ich hry. Ak ste hrali nejaké JRPG, viete o čom je reč, ak nie, vedzte, že ak sa vám zdajú americké hry patetické, tak po dohraní takej Yakuzy sa vám tie „sladčáky“ made in USA budú zdať úplne normálne. Ďalšou z vecí, ktorá bežného hráča môže dohnať k šialenstvu, sú dialógy. Tie sú v japonských hrách rozkastované tak, že tie dôležité sú zobrazované úplne normálne, čiže aj s dabingom v klasických cut scénach. Tie podľa autorov menej dôležité však dabing úplne postrádajú a tak sledujete, ako sa pod dvoma oproti stojacimi mlkvami osobami zobrazujú písomné dialógy, ktoré napríklad v Yakuze 3 dopĺňa neznesiteľne príšerný zvuk. Samozrejme, že to nie je všetko, ale táto recenzia je na konkrétnu hru a nie na zúfanie si úbohého redaktora, ktorý si špecialitky alá JRPG nevie vychutnať, preto sa poďme pozrieť radšej na to, čo sa skrýva na blueray disku. Ak už máte s niektorým z predchádzajúcich dielov Yakuzy skúsenosti, viete, že séria celkom šikovne balansuje na pomedzí hry a interaktívneho filmu. V praxi to vyzerá tak, že si niekedy na dualshock nesiahnete aj desiatky minút (a to nepreháňam), počas ktorých sa na vašej obrazovke odohrávajú príbehové videá. Práve príbeh je mimochodom tým faktorom, ktorý vás bude pri hre držať a aj keby ste, podobne ako ja, voči japonským hrám skôr skeptickí, jeho epickosť, prepletenosť a hlavne emotívnosť vás pri hre udrží, aj keby ste všetkého ostatného mali dosť.

Netvrďím, že štýl hry, kedy 2 minúty niekoho mlátite a ďalších 20 potom pozeráte príbehové video, je zrovna krokom dobrým smerom, ale ak si niekto potrpí na skutočne premakaný príbeh, častokrát si ani nevšime, že sa už 15 minút nedotkol triggeru. Dobrou správou je, že ak ste predchádzajúce dva diely nehrali, autori sa na vás nevykašľali, ale pripravili si pre vás prekvapenie v podobe zostrihaných cut scén z oboch predchádzajúcich dielov, takže si pred samotným začatím hrania môžete zistiť za koho, prečo a s kým vlastne bojujete. A dôkazom, že to autori neodflákli je to, že len pozeraním týchto videí strávite dobrú hodinku času. Opäť sa vrátíme do potetovanej kože starého dobrého Kazumu Kiryu, exYakuzáka,



v ktorom sa pohlo svedomie a rozhodol sa svoj život obrátiť na správnu cestu. Po udalostiach z prvých dvoch dielov sa odhodlal k tomu, že svoje tetovania, odseknuté maliček a iné členmi Yakuzy obľúbené rituály zavesí na kliniec. Spolu so svojou adoptívnou dcérou Harukou si na Okinawe otvorila sirotinec (ja som vám vravel, že to bude patetické), v ktorom sa starajú tuším o deväť hladných opustených krkov.

Ako už ale tušíte, Yakuza má prsty všade a keď jedným z nich ukáže na mape Okinawy práve na sirotinec Kazumu, ani vás to veľmi neprekvapí. Ono nie je zlé stráviť prvých 5 hodín hry úlohami typu, hľadaj stratené dievčatko, alebo hľadaj kto ukradol dievčatku vreckové, ale po čase vás to predsa len prestane baviť a navyše vám ešte aj za bránou až príliš často stávajú akési pofidérne individua. Našťastie po splnení si všetkých svojich „otcovsko-dobrosrdečných“ úloh vás už čaká to, čo od Yakuzy očakávate, teda BOJ! Ulice Tokia, kam sa zasa raz vrátite, totiž už zabudli na to, kto im tu kraľoval a tak vás nečakajú len súboje s potetovanými bossmi jednotlivých frakcií, ale aj klasický pouličný boj s chlapcami, ktorí ešte nevedia alebo už zabudli, ako bolí úder Kazumu Kiryu. Súbojový systém našťastie prešiel miernymi úpravami a tak sa z mierne frustrujúcich bojov z minulých častí stala celkom príjemná kratochvíľa. Bojom v uliciach sa síce teraz už nemôžete vyhnúť, ale aspoň si v nich, alebo lepšie povedané na základe bodom z nich získaných,

môžete vylepšiť pár ukazovateľov a teda pohľadiť autorom hry brucho tým, že využívate ich zjednodušený RPG systém.

Súboje sú stále rovnako jednoduché, prakticky si v nich vystačíte s dvoma tlačidlami, ale zároveň poskytujú dosť rozmanitých komb a voľne pohođených predmetov, ktorými môžete svojim sokom troška zmeniť fyziologický profil tváre. Kazuma rovnako rád používa aj tzv. dokončovacie údery, ktoré by zrejme strážcov európskej morálky pálili v žalúdku poriadne dlho. Veď si len skúste spomenúť, ktorá hra z nášho regiónu vám dopraje detailný pohľad na stret dvoch nekonzistentných materiálov typu lebka-múr a pod.? Brutalitou sa v trojke Yakuzy celkovo nešetří, takže tí z vás, ktorým vadí krv radšej skúste nejakú, cenzormi vypitvanú hru z austrálskeho či nemeckého dovozu. Súboje s bossmi sú už o niečom inom, tam už treba sem tam využiť nejakú taktiku a dokonca sa treba aj brániť. Akurát pre mňa, chlapca japonskou kultúrou nepobozkaného, bolo ťažké pochopiť, prečo sa Kazuma s každým najprv pekne pozdraví, potom vcelku slušne porozpráva, následne si obaja dramaticky strhnú košeľe, aby vynikli ich tetovania, poriadne si omlátia všetky okolité predmety o držku, aby sa po tomto všetkom postavili spolu na balkón a opäť v pokojnej atmosfére mieru a súznenia vyfajčili obligátnu cigaretu. Skutočne niektoré japonské kultúrne prvky sú pre mňa nepochopiteľné a ak to tam takto funguje, som rád, že do Japonska na služobné



cesty nelietam.

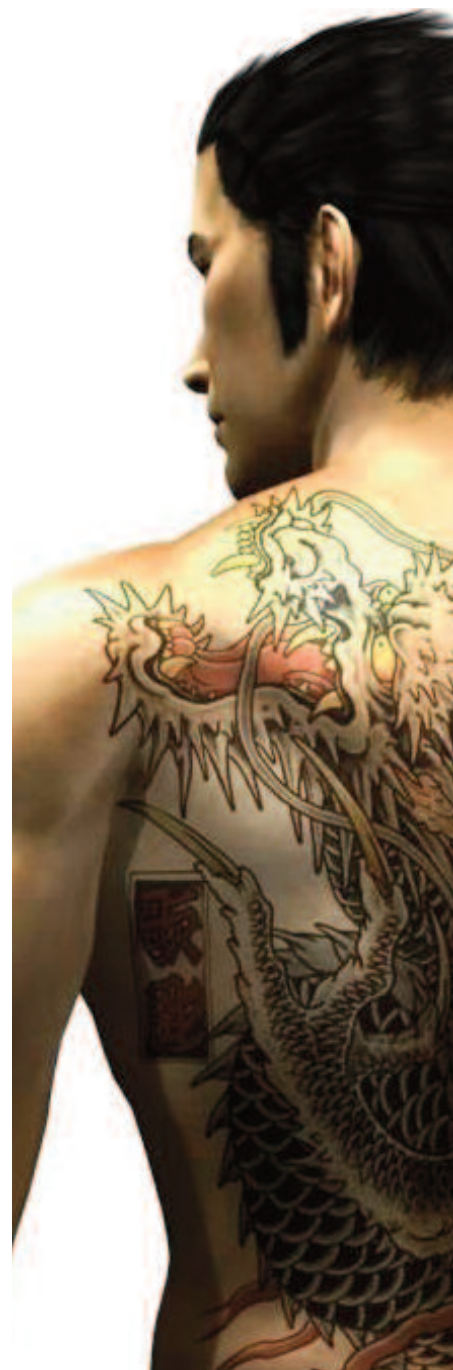
Yakuza 3 však nežije len súbojmi. V uliciach nájdete dosť vedľajších misií, ktorými si môžete spestriť čas a vylepšiť štatistiky. Väčšinou sú síce aportového typu, prines predmet, ale dajú sa zvládnuť a navyše za každou z osôb, ktorá vám túto úlohu zadá je nejaký príbeh, takže aspoň viete, prečo danú vec robíte. Čas vo virtuálnom meste vám skracujú aj rôzne minihry a v japonskej verzii aj rôzne iné príjemnejšie vsuvky erotického charakteru (západoeurópska verzia hry tieto scény neobsahuje, zrejme sme pre Japoncov príliš úchylní). Napríklad si tak môžete zarybáčiť alebo si odskočiť na golf. Ten síce nie je taký zábavný, ako napríklad v Balade o Gayovi Tonym zo sveta GTA, ale minihry sú prepracované a určite ich nebudete znudene obchádzať. Hra sa síce tvári ako sandbox, takže pohyb po uliciach je „akoby“ voľný lenže po chvíľke zistíte, že to tak celkom nie je a autori sa s vami tak troška hrajú na Potemkinovu dedinku. Treba však povedať, že ak ste náhodou boli v Tokiu, tak sa vám niektoré časti mesta, či ulice môžu zdať povedomé. Japonskí detailisti totiž do hry preniesli určité časti mesta tak verne, že nemáte problém s tým nájsť na ceste, či chodníku rovnaké značky, aké by ste na rovnakom mieste našli v reálnom svete.

S tým súvisí aj grafické spracovanie. To prešlo od posledného dielu poriadnym faceliftom, ale môj subjektívny pocit z neho bol predsa len troška



negatívny. Najmä v uliciach Tokia sa mi mnoho predmetov alebo modelov postáv zdalo až príliš kostnatých a zjednodušených. Naopak počas cut scén je grafika nádherná a z tváre protagonistov ľahučko vyčítate emócie, ktoré nimi práve lomcujú.

Celkovo sa Yakuza 3 nehodnotí ľahko, pre bežného európskeho hráča, za ktorého sa považujem aj ja, je v hre príliš veľa „japonskodivných“ vecí, z ktorých len minimálnu časť som spomenul v úvode. Na druhú stranu však nemôžem poprieť, že aj pre mňa, ktorého východné kultúry príliš neoslovujú, bola táto exkurzia do vzdialeného a odlišného japonského sveta, plného úcty, tradícií a pátosu, neskutočne fantastická a zábavná. Počas hry som sa nenudil snáď ani chvíľku a príbeh vo mne vyvolával pestrú paletu emócií. Ak milujete Japonsko, jeho kultúru a štýl bez akéhokoľvek problému si pridajte k výslednému hodnoteniu ďalšie 2 body. Ak ste však hráč, ktorý má rád gangsterky a nerád sa boríte tonami balastu, nepovinných úloh a máte problém rozoznať japonského muža od ženy kúpu hry si rozmyslite, určite nevyhodíte peniaze za brak, len vás špecifiká hry môžu odradiť a vy si tak nevychutnáte skvelý príbeh, ktorým táto hra o triedu poráza bežné európske alebo americké počiny.



HODNOTENIE

Platforma: PS3

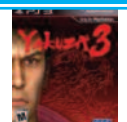
Výrobca: SEGA

Distribútor: SEGA

Multiplayer: nie

Lokalizácia: nie

7.5



MARIO & SONIC AT THE OLYMPIC WINTER GAMES

Platforma: Wii

Autor: Rastislav "omg" Ducár

Zimná olympiáda vo Vancouveri je už nejaký ten týždeň za nami, ale ako býva zvykom tak herné štúdiá vydávajú k takýmto akciám svoje hry. Výnimkou nie je ani SEGA s ich Marion a Sonicom. Táto dvojica sa so svojimi priateľmi opäť stretla v hre Mario & Sonic at the Olympic Winter Games.

Snáď najsledovanejšou udalosťou olympiády je úvodný ceremoniál a inak to nie je ani v tejto hre. Samotné intro je veľmi kvalitné. Zoznámí vás s niektorými športoviskami, disciplínami a „športovcami“. Športovcami samozrejme myslím postavičky ako Mario, Sonic, Donkey Kong, Wario, Luigi, Yoshi, atď. Spolu ich je 20 pričom sú rozdelení do štyroch skupín podľa druhu športu (speed, power, all-around a skill type). Okrem týchto hrdinov však môžete použiť aj vaše Mii postavičky.

Hra sa skladá z troch režimov: Single Match, Festival a samozrejme Party Games (mini hry). V Single Matchy ide o to aby ste si jednotlivé disciplíny natrénovali pred festivalom. Festival je vlastne celá olympiáda, kde sa snažíte získať čo najviac medailí. Disciplíny sú rozdelené do dvoch kategórií pričom počet disciplín dosahuje číslo 25, čo je podľa môjho názoru slušné číslo a každý hráč si nájde tu svoju obľúbenú v ktorej bude vynikať. Avšak aby ste mali motiváciu hru hrať, tak nie všetky disciplíny máte od začiatku odomknuté. Tie zamknuté sa vám odomknú až po tom ako dosiahnete určité výsledky. Disciplíny ako lyžovanie (slalom a tie bubny :) a skoky na lyžiach vám nebudem opisovať keďže tieto dve disciplíny nájdete už v kope hier a vo všetkých ide o to isté. Snowboarding patrí medzi moje obľúbené disciplíny. Hoci U-rampa neobsahuje toľko trikov ako v hre Shaun White Snowboarding: World Stage, ale zabaviť sa pri nej dá určite.

Medzi ďalšie disciplíny patrí rýchlokorčuľovanie a krasokorčuľovanie. Rýchlokorčuľovanie je rozdelené na 500m trať, 1000m trať a štafetu. Toto rýchlokorčuľovanie je podľa môjho názoru nedotiahnutá vec do konca. Zo začiatku som len mával ovládačmi a došiel do cieľa, síce nie na prvom mieste, ale došiel. Až neskôr som pochopil ako s nimi správne „mávať“ no ale aj tak to nie je zábava, skôr unavujúca činnosť. Zato krasokorčuľovanie je oveľa pestrejšie a zaujímavejšie. Síce trojitý rittberger sa mi nepodarilo skočiť, ale vám sa to snáď podarí. Vo Vancouveri v bobovej dráhe tragicky zahynul jeden zo športovcov, ale to sa vám našťastie nemôže stať a tak sa buď vo štvorici alebo osobitne môžete pustiť dolu korytom. Zo začiatku vám naklápanie s Wiimotom do zákrut moc nepôjde, ale neskôr už budete dobrí ako jamajskí bobisti a získate zlatú medailu.

Medzi posledné dva športy patrí hokej a curling. Hokej sa hrá na jedno minútové tretiny počas ktorých zažijete kopy zábavy a to najmä proti priateľovi. Hokej je to dosť rýchli s množstvom gólov a patrí medzi to najlepšie čo hra ponúka. O curlingu sa dá napísať to isté, lenže nestriete góly, ale triafate sa čo najbližšie k stredu. Určite každý poznáte ten pocit keď v hre človeče nehnevaj sa vyhodíte vášho súpera tesne pred domčekom. Neuveriteľný pocit! :) Tento



istý pocit môžete zažiť aj pri curlingu keď vášmu súperovi pri poslednom kameni vyhodíte ten jeho zo stredy a ostane tam ten váš. No, ale aby hra bola zábavnejšia tak v dream móde na vás pri športoch čakajú všelijaké prekážky a bonusy ktoré vám hru príjemne spestria. Príjemným prekvapeným pre mňa je podpora Balance Boardu, ktorý mi doma už dlhší čas trčal v poličke. Balance Board síce nepodporuje všetkých 25 disciplín, ale zato niektoré športy sa ovládajú omnoho lepšie. Pokiaľ však nieste vlastníkom tohto doplnku nezúfajte, lebo hra dobre reaguje aj s overenou dvojicou Wiimote a Nunchak.



Po grafickej stránke je hra prevedená výborne. O čom svedčí už spomínané intro, ale aj samotná hra je na vysokej úrovni. Zvuky sú taktiež dobré a medzi songami nájdete aj Ave Mariu, či iné klasické hity :)

Mario & Sonic at the Olympic Winter Games je vcelku dobrá hra, ktorá zaujme hlavne mladších hráčov a priaznivcov Maria a Sonica. Hra so svojimi dvadsiatimi piatimi disciplínami má čo ponúknuť každému. Najúspešnejšia zimná olympiáda v krátkej histórii samostatnej Slovenskej republiky je už za nami. Slovensko s tromi medailami (1-1-1) sa stala sedemnástou najúspešnejšou krajinou olympiády. Ako dopadnete vy?



HODNOTENIE	7
Platforma: Wii	
Výrobca: SEGA	
Distribútor: SEGA	
Multiplayer: áno	
Lokalizácia: nie	

THIS IS X-COM!

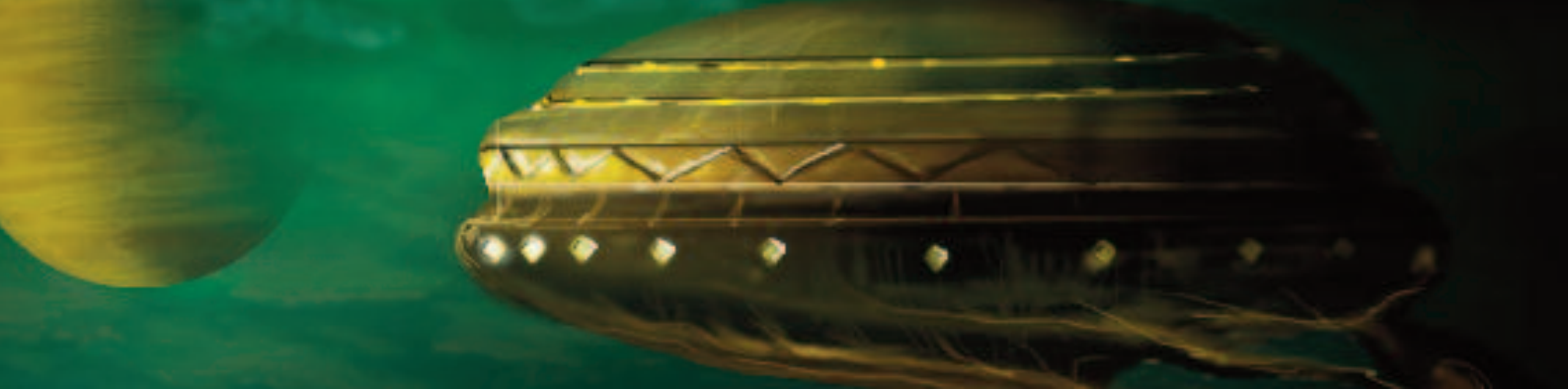
Autor: Michal "MickTheMage" Nemeč

Asi čosi také sa ozvalo na chodbách Univerzity Komenského, samozrejme až po tom, čo som si prečítal novinku potvrdzujúcu vývoj ďalšej hry zo sveta X-COM. I keď v zápätí sa moje nadšenie mierne schladilo. Xbox 360 totiž nevestil nič dobré. Predsa len konzola má svoje obmedzenia a dnešná doba ťahovým stratégiám nepraje. I napriek tomu však vo mne ostal kúsok optimizmu. Veď Bioshock 2 bola nádherne atmosférická hra, i keď to bol len príbehový derivát predchádzajúceho dielu. Okrem toho, značka X-COM si už počas svojej existencie zažila aj horšie stavy.



Kombinácia strategického plánovania a výskumu spojená s akciou z pohľadu prvej osoby nemusí vôbec dopadnúť katastrofálne. V prvom rade pôjde o to, ako sa v 2k Marin chopia látky. V súčasnej dobe môžeme len špekulovať, či pôjde o akýsi druh voľnejšieho hrania (na výber z niekoľkých misií, postupné ich riešenie a získavanie výhod atď.) alebo striktné lineárnu akciu, kde bude len "takzvaný výskum", čo bude vlastne prerozdelenie bodov medzi jednotlivými úrovňami (čo by bol ten horší variant). Samozrejme, všetko sú to len moje špekulácie, ničím nepodložené - len skúsenosťami s hrami. Keď ostaneme pri samotnej značke, tak v jej histórii nájdeme niekoľko hier, len jedna z nich bola katastrofálna (vzhľadom na značku), jedna priemerná a zvyšok výborné taktické, ťahové stratégie. O katastrofe sa hovorí v prípade arkádového besnenia menom X-COM Enforcer. Ako bezmenná akčná, arkádová strieľačka by to bola fajn odpočinková hra, avšak ak ju budeme brať v závislosti na značke, tá hra nemala s atmosférou a svetom, ktorý človek tak dobre poznal zo starších hier, mnoho spoločné. Áno, bolo to zábavné akčné besnenie, avšak X-COM by ste v tom zbytočne hľadali.

Ak ostanem ešte chvíľu pri akčnejšom zameraní a pohľade z prvej osoby, bol tu ešte zrušený X-COM Alliance. V nej mal hráč ovládať malý tím vojakov, okrem výhľadu aktuálne ovládaného videl v menších oknách aj "výhľad" ostatných členov. Istým spôsobom to navonok pripomínalo Hired Guns, čo isto napovie pamätníkom, nuž a ostatní sa po očku pozerú na obrázky, ktoré sa tu kdesi nachádzajú. Medzi jednotlivými misiami fungoval aj klasický výskum a vybavovanie vojakov. Bohužiaľ, X-COM Alliance sa nikdy nedostal do predaja. Existuje intro sekvencia, niekoľko in-game videí z E3 prezentácie a pár obrázkov. Akoby nakoniec dopadla sa dá teraz len odhadovať. Za seba môžem len povedať, že intro sekvencia mala



rozhodne tú správnu X-COM atmosféru.

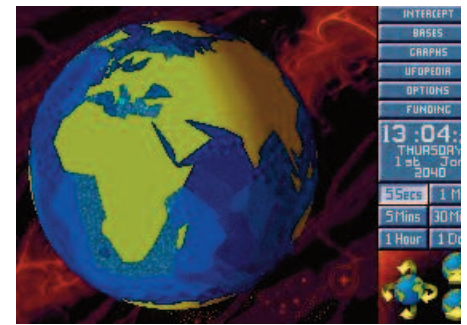
Ďalšou nestrategickou hrou v sérii je Interceptor. Pokus Microprose niečo vytĺcť na vtedajšej popularite "vesmírnych simulátorov", akými boli X-Wing, či séria Wing Commander. Pokus to nebol úplne zlý. Opäť, ako jeho strategický predchodcovia aj Interceptor sa skladal z dvoch častí - manažment základne a samotná akcia. V prvom prípade sa hráč staral o výskum, chod základne, vybavenie jednotlivých vesmírnych stíhačov a samozrejme budovaniu väčšej siete základní. Táto časť fungovala na výbornú, ono je dosť možné, že tu naozaj nie je čo pokaziť. Jednotlivé štáty tu nahradili korporácie operujúce v oblasti, korporácie väčšinou známe už z tretieho X-COM Apocalypse (časovo sa však Interceptor odohráva pred Apocalypse). Samotná akcia prebiehala veľmi podobne ako v už spomínaných klasických "vesmírnych simulátoroch" tej doby. Hráč sa posadil do kokpitu stíhača a jeho úlohou bolo, podobne ako v strategických proťahškoch, vyčistiť mapu od útočiacich mimozemšťanov. Po podivných tvoroch v Apocalypse sa tak hráč opäť stretáva so starými - známymi tvármi.

V protivníkových UFO stíhačoch nechýbajú Sectoidi, Mutoni, či Etherali. Problém Interceptoru však ostával práve vo vesmírnych misiách, ktoré boli veľmi jednotvárne a na nižších stupňoch obtiažnosti v nich hráč prakticky nemusel nič robiť. Keď po 20-ty krát letíte misiu, kde je vašou úlohou všetko vystrieľať, v rovnakom prostredí čierneho, nekonečného vesmíru, to vám na zábavnosti práve nepridá. Funguje to len v prípade aplikovania tzv. prerušovaného hrania :) - chvíľu hrám, hru na nejaký čas odložím a potom sa k nej vrátim. V takom prípade sa stereotyp nedostaví. Avšak je to základná vlastnosť a pre tento nekončiaci stereotyp je X-COM Interceptor len priemernou hrou. Čo však tejto hre nemožno uprieť je opäť celkom zaujímavá atmosféra a výtvarný "retro-future" štýl miestami kokeťujúci s art deco (Chopia sa v 2k tejto príležitosti alebo sa vrátia skôr ku komiksovému vyzneniu prvých dvoch dielov? Aj keď úprimne, prvé obrázky veľa nadšenia neprinášajú).



Napokon nám ostáva klasická séria ťahových stratégií, tá ktorá to celé začala. UFO: Enemy Unknown (ako sa prvá hra volala v európskych krajinách) bola láska na prvé zahranié. Jedna z mála hier, pri ktorej bol človek ochotný stráviť takmer celú noc (a niekedy aj deň). Práve UFO a jeho dve pokračovania sú dôvodom prečo toľko ľudí miluje sériu X-COM, paradoxne to však vyzerá tak, že ťahový návrat sa konať nebude. UFO bolo vlastne nadviazaním na predchádzajúcu tvorbu bratov Gollopovcov, ktorí majú na svedomí také hry hernej histórie, akými sú Rebelstar, či

Lasesquad. Ťahová stratégia, kde sa hráč staral o chod a vynaliezanie nových technológií a zároveň v taktickej časti ovládal svoje jednotky (človek nemohol nemilovať možnosť pomenovať si všetkých vojakov podľa vlastných predstáv, to dodávalo akcii istý pocit uspokojenia, keď človek poslal "na prieskum" vojaka s kamarátovým menom - a on to sviňa čisto náhodou neprežil :-). Výsodok mal tak hustú atmosféru, že ju bolo možné krájať. Hlavne tie nočné boli výnimočné. Všade tma, vidieť bolo len bezprostredné okolie a do toho hrala minimalistická hudba. Horiace UFO nebol problém lokalizovať, avšak pokiaľ sa mimozemšťania stihli rozliezť po okolí nastal problém. Číhať vám pokojne mohol rovno za chrbtom, či vznášať sa nad hlavou. Vojak X-COMu nikdy nie je v úplnom bezpečí. Obzvlášť keď sa do akcie pridajú Snakemani a ich obávaná teroristická zbraň. Atmosféra hry ešte zhustla príchodom pokračovania X-COM: Terror from the Deep.



Ako názov napovedá, tentoraz Zem ohrozujú bratrance mimozemšťanov z prvého dielu - neútočia však z vesmírnych diaľav a základne na Marse, ale z hlbín oceánov. X-COM musí opäť zasiahnuť i keď tentoraz bez prispenia otcov série bratov Gollopovcov. Tí sa už v tom čase venovali vývoju tretieho dielu série. TFTD bol do iných farieb oblečené UFO: Enemy Unknown, graficky detailnejšie, o kúsok krajšie ako predchodca, ale v princípe rovnaká hra. S jedným zásadným rozdielom - TFTD bola mnohonásobne náročnejšia hra, za čo mohli hlavne niekoľko úroveň misie. Keď



som sa si pred tromi rokmi po veľmi dlhom čase k TFTD vrátil bol som z neho taký vykoľajený, že ani moja posádka importovaná z konca prvého dielu si nedokázala poradiť s obyčajným Lobstermanom. Z krvi mi vyšli všetky princípy a poučky, až som to video neúspechu musel dať na youtube. Z tohto zážitku však plynie jedno ponaučenie, resp. vypláva na povrch kvalita samotnej hry. Bez dobrej prípravy na misiu, bez rozumného uvažovania a taktického plánovania vám ani dobre vycvičený vojak nepomôže. Pri tej hre trebalo myslieť, na čo človek rokmi otupený dnešnými "efektovými" hrami nebol po dlhšej prestávke pripravený :-)

Apokalypsa sa priblížila. Nové dielo bratov Gollopovcov uzrelo svet a mnohých fanúšikov predchádzajúcich dielov mierne šokovalo. V jadre ostáva hra rovnaká, avšak celá fasáda sa úplne zmenila. Už to nie je celý svet, ale jedno obrovské mesto Mega-Primus. Už to nie sú štáty, ktoré je treba chrániť, ale majetok jednotlivých korporácií. Pre netrpezlivých hráčov dokonca pribudla možnosť prepnúť celú akciu do reálneho času, avšak mnohokrát to skôr bola samovražda. Votrelci boli tentoraz tuhší a

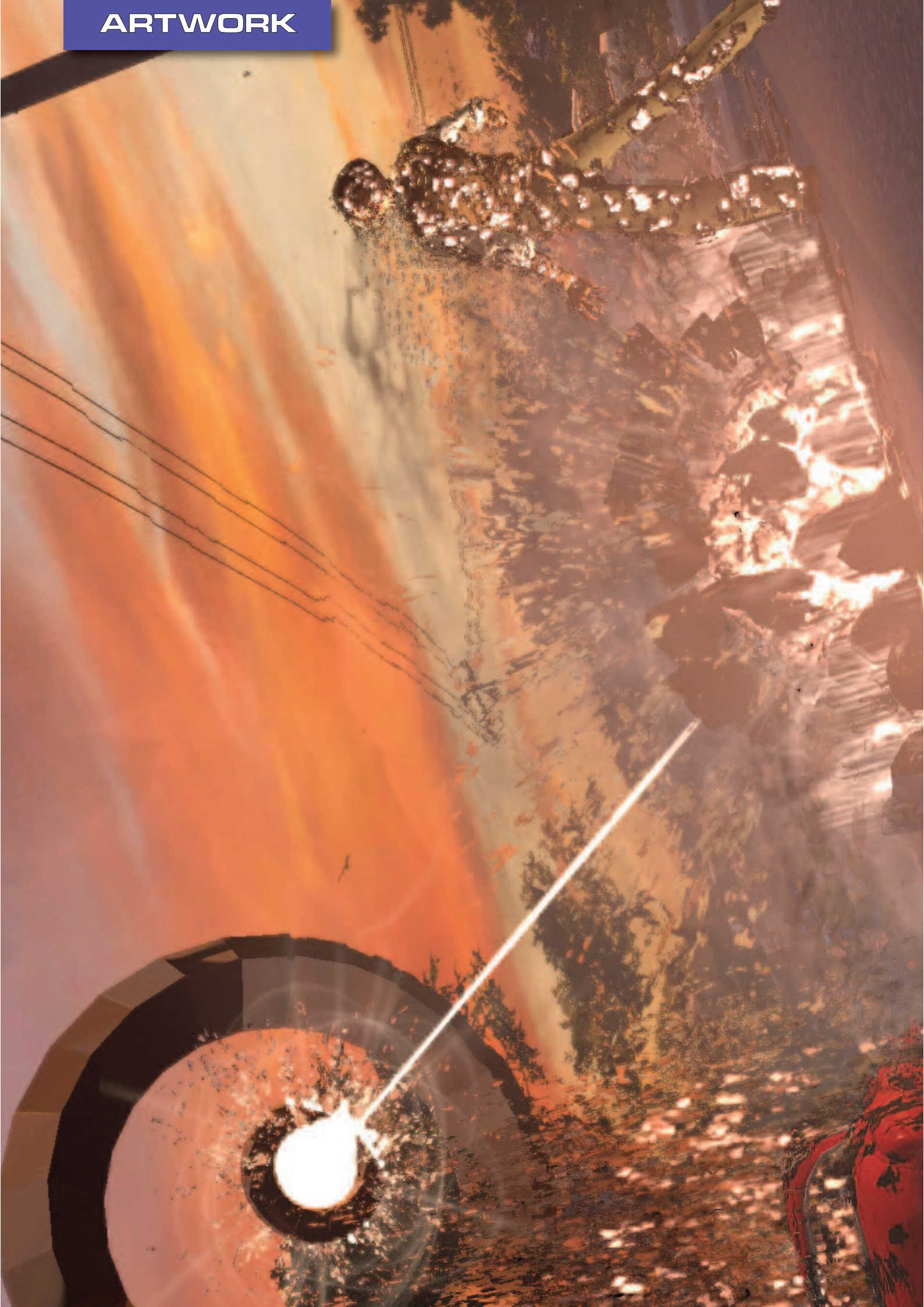
nebezpečnejší ako kedykoľvek predtým. Z otvorených priestranstiev sa akcia presunula do interiérov budov - od kancelárskych až po tie obytné. Grafická štylizácia sa presunula od komiksovosti k už spomínanému "retro-future" štýlu, ktorý neskôr čiastočne prebral aj spomínaný Interceptor. X-COM Apocalypse nepatrí k vizuálne príťažlivým hrám a na rozdiel od svojich predchodcov zostarla po vizuálnej stránke rýchlejšie. Už aj v čase jej príchodu na trh si bolo treba pomaly na nový štýl zvykať. Avšak akonáhle sa človek do hry dostal, nabrala na neuveriteľných obrátkach a opäť to bola tá atmosferická, taktická stratégia.

Genesis, podobne ako Alliance sa však už nekonala. Toto regulérne strategické pokračovanie sa malo vrátiť do doby "Prvej mimozemskej vojny" a odhaliť nové podrobnosti a detaily tohto konfliktu, teda nemal to byť remake. Bohužiaľ vtedajší držiteľ práv na X-COM - Hasbro Interactive - skrachoval a licencia tak začala putovať od čerta k diablu. Istý čas ju držalo Atari, neskôr prešla k 2K a zdá sa, že práve táto spoločnosť sa teraz chystá s ňou čosi robiť.

Okrem strategického elementu sa pri spomienkach na X-COM stále opakuje spojenie, ktorého častým členom je pani atmosféra. Kruh sa uzatvára a opäť sa vraciame k čerstvému oznámeniu XCOM (po novom z názvu vypadla pomlčka - pozn. DKF) hry od 2K. Pokiaľ sa podarí preniesť duch série do príbehovej hry s "first-person" perspektívou, bol by som posledný kto by na hru nadával. Som prvý v rade čakajúcich na návrat takticko-strategického neba, ktoré má séria v rodokmene, ale viem ako je na tom súčasný herný trh. Respektíve viem, čo si myslia vydavatelia, pretože každý deň vidíme aké druhy hier vznikajú a pre koho sú určené. Podstatné je, aby sa vyhli fiasku Enforcera a nesnažili sa reštartovať existujúcu časovú osu X-COM univerza. Tešiaci

sa skeptik? Áno, aj taká môže byť diagnóza v prípade obľúbeného sveta.





3D HRANIE - NOVÝ ROZMER ZÁBAVY

Autor: Branislav "Atavius" Brna

O 3D je počuť v posledných mesiacoch vo svete techniky neustále a tento nový trend ako pohltiť diváka sa pomaly, ale isto začína z kín presúvať aj do našich domovov. Aký dopad bude mať táto skutočnosť na hranie vrátane aktuálnych aj pripravovaných možností ako si tento nový zážitok vychutnať sa pokúsime rozobrať v dnešnom článku.

Nie je 3D ako 3D

Keď sa povie 3D v hrách, treba jedným dychom dodať Wolfenstein a John Carmack. Priekopnícka technológia, hra definujúca úplne nový žánr zvaný FPS a geniálny programátor s nadčasovou víziou, že jedného dňa hry budú vyzeráť ako realita. Základná definícia herného 3D označenia je pomerne jednoduchá - pracuje s trojrozmernými geometrickými dátami, ktoré sú následne využívané k zobrazeniu/renderingu 2D obrazu. Inými slovami teda každý objekt v scéne, sa tak ako v reálnom svete nachádza v priestore čiže jeho pozícia je definovaná 3 osami, alebo tiež 3 dimenziami - šírka, výška, hĺbka. Čo v praxi hráčom v 1992 zvyknutých na scroolovacie 2D hry prinieslo nevídané možnosti - prekážky sa už nemuseli len podliezať alebo preskakovať, ale mohli sa jednoducho ako v reálnom svete obísť, nepriatelia sa mohli uhýbať do strán atď. Čo tento počin znamenal pre hry pri pohľade na dnešné herné portfólio asi netreba nikomu vysvetľovať a dá sa nazvať jedine ako revolúcia. 3D za tie roky stihli adoptovať prakticky všetky žánre a dali tak vzniknúť aj úplne novému odvetviu hardwaru bez, ktorého sa dnes už žiaden hráč nezaobíde - 3D grafickým kartám.



Po opätovnom bližšom preskúmaní definície 3D nájdeme zárážajúci paradox, ktorým je zobrazenie výsledného obrazu do 2D. Toto obmedzenie je samozrejme dané zobrazovacou jednotkou - monitorom, ktorého obrazovka je taktiež 2D a po zamyslení musí byť každému jasné, že pokiaľ

bude obraz zobrazovaný na nejakej ploche nikdy sa nebude jednať o plnohodnotný 3D obraz, ktorý poznajú naše oči z reálneho sveta okolo nás. Na druhej strane je potrebné si uvedomiť, že naše zmysly nie sú dokonalé a tak sa dajú pomerne ľahko oklamať.

Technológia na vyvolanie ilúzie 3D obrazu zobrazovaného na 2D ploche je filmovému priemyslu známa už od roku 1890 (historku o tom ako ľudia pri prvých projekciách utekali z kina lebo z plátna na nich vyšiel vlak je nie len úsmevná, ale v tomto prípade aj naozaj pravdivá) avšak väčšieho spropagovania sa dočkala až s príchodom IMAXov a do povedomia bežných ľudí len nedávno spolu s uvedením Avatara, na ktorého sa išiel do kina pozrieť prakticky úplne každý. Do určitej miery sa dá povedať, že práve Avatar je hlavným katalyzátorom aktuálneho 3D boomu v kinách a aj v spotrebnej elektronike, pretože ako prvý ukázal, že film natočený v 3D nemusí byť nutne len bezmyslienkovou prehlídkou 3D efektov, ale môže pri ich správnom použití byť aplikovaný na akýkoľvek žánr filmu ako príjemný zmyslový doplnok bez toho aby na diváka stále niečo lietalo z plátna.

Okuliare pre každého

Poznámka: Jednotlivých technológií na zobrazenie 3D existuje vo filmovom priemysle niekoľko v tomto článku sú však uvedené len tie, ktoré sú relevantné pre 3D hranie.

Celá finta 3D zobrazovania spočíva, tak ako sme si už povedali, v obľbnutí našich zmyslov ergo naše oči musia vidieť niečo iné ako vlastne vidia.

Najjednoduchším spôsobom ako to dosiahnuť sú samozrejme okuliare, ktoré však v tomto prípade nie sú dioptrické ale obsahujú v závislosti od použitej technológie buďto špeciálne polarizované filtre vďaka, ktorým vidí každé oko iný druh svetla - iný snímok, alebo displeje namiesto skiel, ktoré sa vo vysokej frekvencii vždy pre

jedno z očí na striedačku zatemňujú čím spôsobujú, že obraz divák v danom momente vždy sleduje len jedným okom. Tie spolu s upraveným obrazom, ktorý sa pri priamom pohľade oku javí rozmazane posunutí, spôsobujú, že každé oko vidí iný obraz (iný uhol pohľadu na scénu), čo náš mozog vykompenzuje ich spojením do jedného, ktorý sa javí ako 3D. Že takéto šalenie zmyslov nemusí byť pochuti úplne každému jedincovi asi netreba dodávať a tak niektorým ľuďom môže pozorovanie 3D obrazu spôsobiť bolesť hlavy prípadne unavenie očí pri dlhodobejšom sledovaní.



3D filmy momentálne zažívajú obrovský boom, keďže filmové štúdiá konečne prišli na to ako vylákať do kín opäť divákov s domácimi kinami, ktoré 3D pochopiteľne zobraziať zatiaľ nevládajú. Ako však ukázala nedávna výstava spotrebnej elektroniky CES (Consumer Electronic Show) v Las Vegas mohla by sa situácia už o rok alebo dva zmeniť a zobrazovadlo schopné 3D obrazu by si mohla kúpiť každá domácnosť v podobe 3DTV, ktoré zvládajú zobrazovať 2D a aj 3D obraz.

3D hranie u Vás doma

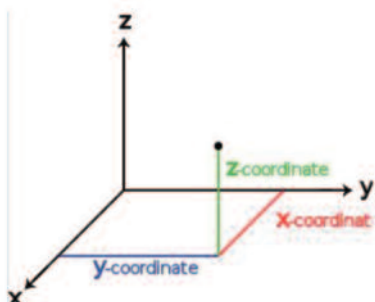
Na túto budúcnosť samozrejme priamo nadväzuje aj hranie samotné, ktoré je vďaka svojej interaktivite a hlavne faktu, že každá dnešná hra je na rozdiel od filmov viac menej 3D ready, čo v kombinácii s tým, že obraz je dynamicky rátaný grafickou kartou tj. môže byť jednoducho upravený pre potreby 3D, predurčuje hranie ako jedného z hlavných ťahúňov nástupu tejto technológie do našich domácností.

Priekopníkom na poli 3D hrania je v

tomto prípade spoločnosť Nvidia, ktorá sa už v minulosti neúspešne pokúšala 3D hranie presadiť cez technológiu GeForce 3D Stereo. Tá sa síce neujala(chýbala podpora zo strany hier ako aj dostatočne výkonného HW), ale položila základ pre svoju značne vylepšenú príbuznú GeForce 3D vision, ktorá je na trhu k dispozícii už niekoľko mesiacov.



3D vision využíva práve zmienenú flexibilitu, ktorú poskytuje realtime renderovanie obrazu grafickou kartou, ktorá po nainštalovaní potrebného softwaru renderuje dvojnásobný počet snímkov(FPS), ktoré následne umiestňuje za seba čím vyvoláva požadované rozmazanie/posunutie obrazu dodávajúce scéne potrebnú hĺbku. Okrem dostatočne výkonnej grafickej karty je potrebné disponovať 120Hz LCD monitorom (dá sa použiť aj CRT so 100 a viac Hz) a v neposlednej rade taktiež zmienenými 3D okuliarmi s aktívnymi displejmi namiesto skiel, ktoré sa pomocou IR prepojenia s vysielačom synchronizujú s frekvenciou monitoru – 60Hz pre každé oko. Výsledný 3D obraz je v tomto prípade veľmi pôsobivý – hráč ma pocit, že obraz siaha niekoľko metrov do priestoru a dokáže ako v realite odhadovať vzdialenosť od objektov/nepriateľov. Hlavnou devízou tohto riešenia podpora už viac ako 200 nových a aj starších titulov vrátane



World of Warcraft, takže hrať v 3D môžete začať hrať v momente zakúpenia potrebného hardwaru, ktorý je zase na druhej strane práve najväčším problémom – 120Hz monitory sú na trhu aktuálne 3 (situácia by sa v

priebehu roka mala začať zlepšovať) čomu odpovedá aj ich prestrelená cena, ktorá ide ruku v ruku s cenou samotných 3D okuliarov (cca 130euro), nehovoriac o tom, že ak chcete hrať na plné detaily nové hry nebude Vám stačiť na plynulé hranie ani aktuálne najvýkonnejšia grafická karta, ktorá musí byť samozrejme od Nvidie. Ďalším hlavným úrazom spojením s cenou, ktorý zatiaľ bráni väčšiemu rozšíreniu tohto riešenia je nemožnosť ukázať hráčom zážitok, ktorí môžu získať keďže 3D zobrazenie využíva priamo obmedzenia očí, čiže 3D obraz nie je možné zachytiť na kameru ani pokiaľ pred ňu umiestnime potrebné 3D okuliare.

Daný problém si časom uvedomila aj Nvidia samotná a tak tí, ktorí si chcú odskúšať 3D zážitok z hrania môžu siahnuť po tzv. 3D Vision discover kite, ktorý obsahuje štandardné anaglyphické červeno/modré okuliare, ktoré poznáme z doterajších 3D filmov. Výhodou 3D vision discover je, že naň hráč nepotrebuje 120Hz LCD ani zmienené drahé 3D aktívne okuliare. Dané okuliare sú navyše priamo



priložené k novým grafickým kartám, prípadne sa dajú namiesto nich použiť akékoľvek papierové 3D okuliare, ktoré Vám zostali z kina alebo DVD s 3D filmom. Daňou na druhej strane je zase nižšia hĺbka 3D obrazu, ktorá sa podľa Nvidie len zďaleka približuje 3D obrazu videním cez aktívne 3D okuliare.

Zaujímavé je v taktiež sledovať rýchly nástup 3D herných notebookov s 120Hz LCD, disponujúcich hernými GPU od Nvidie, ku ktorým užívateľ automaticky dostáva pár 3D okuliarov, pričom priama integrácia vysielača synchronizujúceho okuliare s frekvenciou monitora pravdepodobne bude integrovaný priamo do tela notebooku – aktuálne sa rovnako ako pri desktope pripája externe cez USB, čím sa samotná myšlienka mobilného 3D hrania dosti degraduje.

S očakávaným príchodom 3DTV do našich obývačiek bolo samozrejme len otázkou času kým zareagujú na novú technológiu aj výrobcovia konzol a tak už v priebehu už zmienenej CES výstavy oznámilo Sony podporu 3D projekcie obrazu pre Playstation 3, ktorá bude implementovaná v podobe updatu firmwaru, ktorý by sa mal objaviť už toto leto spolu s prvými vybranými hrami, ktoré ju budú podporovať. Aby ste si však dané hry v 3D mohli užiť budete potrebovať samozrejme novú 3DTV, ku ktorej dostane na rozdiel od riešenia Nvidie, okuliare s polarizovanými filtermi od spoločnosti RealD. Toto riešenie zatiaľ nie je mimo kín dostupné avšak aktuálne je považované za druhú najlepšiu technológiu pre zobrazenie 3D hneď za IMAXom, keďže okuliare neobsahujú žiadne displeje čím sa rapídne znižuje ich cena a taktiež aj ich výsledná hmotnosť.

Otázny v tomto momente je koľko titulov bude 3D zobrazenie podporovať – prezentovaný bol zatiaľ Wipeout HD, Motostorm Pacific Rift a Grand Turismo 5, s tým že Sony prezradilo, že

aktuálne je vo vývoji na tento rok naplánovaných 10 – 12 ďalších. Čo je ďalšou veľkou neznámou je grafická kvalita samotných 3D hier, ktorá ak vychádzame od riešenia 3D zobrazenia u Nvidie veľmi rýchlo narazí na limit grafického jadra konzoly, ktoré je zaťažované na maximum už v dnešných hrách aj bez 3D zobrazenia. Ďalšou devízou Playstation 3 je samozrejme vstavaná Blu-ray mechanika, ktorá bude po zmienenom update firmwaru schopná prehrávať 3D filmy na Blu-ray diskoch, ktorých finálna špecifikácia bola taktiež nedávno schválená.

Aktuálne poslednou technológiou na zobrazenie 3D, ktorá sa môže v budúcnosti dostať do našich obývačiek je zatiaľ nepomenované riešenie spoločnosti Samsung, ktorého prototyp bol prezentovaný taktiež na tohtoročnej CES. Pre dosiahnutie 3D efektu nemusí mať pozorovateľ



GIVE YOUR EYES
SOMETHING TO TALK ABOUT
NVIDIA® 3D VISION™

© CAPCOM CO., LTD. 2009 ALL RIGHTS RESERVED



nasadené žiadne okuliare a 3D obraz generuje priamo samotná LCD TV. Výhodou je samozrejme väčší komfort pri sledovaní a hlavne skutočnosť, že TV dokáže previesť akýkoľvek 2D signál do 3D čiže všetky doterajšie filmy aj hry by sa mávnutím mohli stať 3D. Bohužiaľ ohlasy na túto technológiu sú zatiaľ pomerne negatívne – výsledný 3D efekt je pomerne nízky a pri väčších pozorovacích uhloch ľudské oko vidí opäť len rozmazaný obraz. Na druhej strane je práve toto riešenie pravdepodobne ukážkou budúcnosti keďže nosenie okuliarov pri sledovaní TV určite nebude každému príjemné.

Pomerne prekvapivým prienikom do 3D hrania je aj nedávna správa od Nintendo, v ktorej ohlásilo uvedenie novej verzie svojho populárneho handheldu Nintendo DS s označením 3DS, ktorý bude vďaka bližšie nešpecifikovaným vlastnostiam (špekuluje sa o využití pohybových senzorov prípadne vstavanej kamery na headtracking) schopný zobrazovať 3D taktiež bez nutnosti okuliarov. Ako by to vo výsledku celé mohlo vyzerať demonštruje nasledovné video.

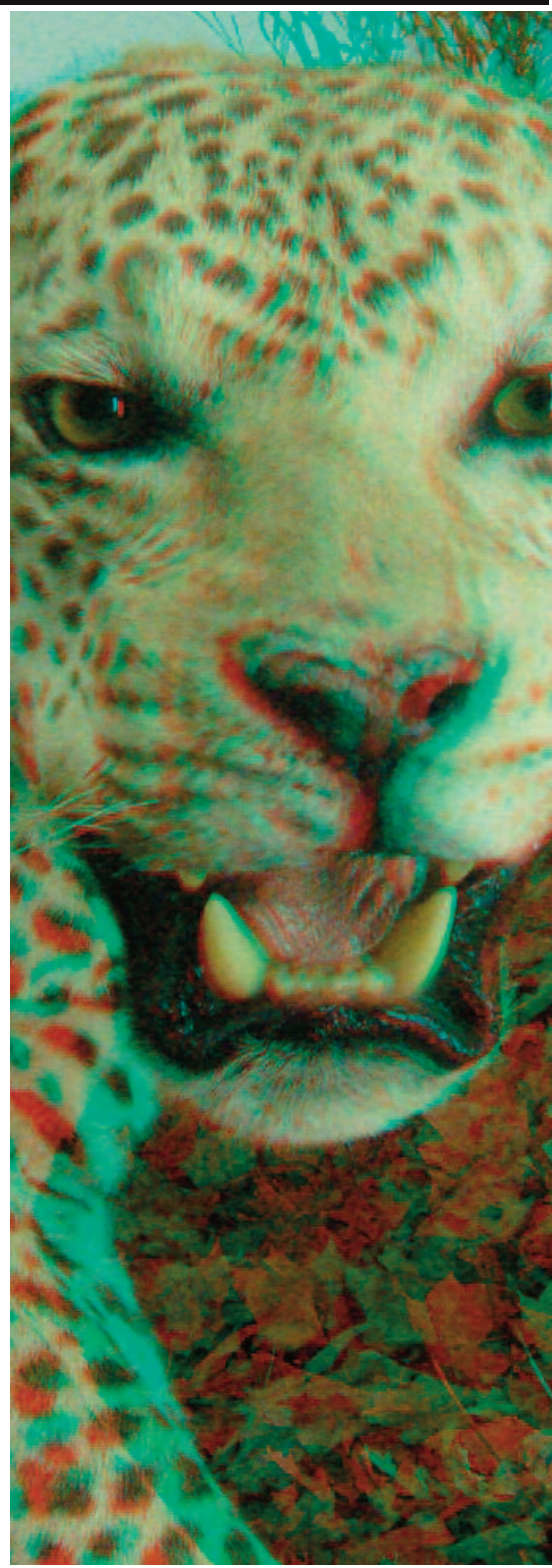
Budúcnosť vyzerá reálne

Postupnému rozšíreniu 3D do našich

domácností sa pravdepodobne vďaka kombinovanému úsiliu filmového a aj herného priemyslu nevyhneme. 3D si síce vyžaduje investíciu v podobe kúpy novej TV avšak po zvážení toho, že väčšina ľudí ešte stále nestihla prejsť ani na HDTV, ktoré síce prináša posun v obrazovej kvalite, ale pre zmysli nepriniesol nič nového, môže byť práve 3D impulzom na upgrade starej SDTV. Prvá generácia 3DTV by sa mala objaviť na trhu už v priebehu tohto roka avšak vzhľadom na ich cenu sa dá predpokladať, že k normálnemu spotrebiteľovi sa ešte nejaký ten rok dva nedostanú. Za tú dobu sa dá taktiež očakávať dostatočný počet či už herných alebo filmových titulov, aby sa investícia do nového HW vyplatila. Ako taktiež ukazuje prototyp od Samsungu 3D by v budúcnosti nemuselo byť nutne spájané s nutnosťou mať na očiach okuliare čo určite taktiež dopomôže k jeho rozšíreniu.

Čo v konečnom dôsledku pre nás hráčov znamená opäť priblíženie k hranici hier s grafikou na nerozoznanie od reality a s tým spojené aj intenzívnejšie herné zážitky. Ak tomu navyiac pripočítame aktuálny boom pohybových ovládačov schopných zaznamenávať pohyb v priestore dostávame sa na hranicu vizie cenovo dostupnej virtuálnej reality, od ktorej sa už bude dať posunúť pravdepodobne len k celozmyslovému vnímaniu takže obdoba Matrixu môže byť bližšie ako sa zdá.

Pre technofilov na záver ešte malá ukážka toho čo sa už dnes dá dosiahnuť 3D projekciou pokiaľ si odmyslíme rozpočet.



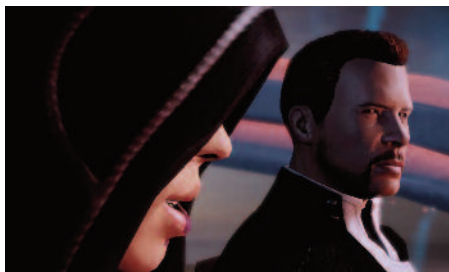


ČERT ABY ŤA VZAL, BLOWARE!

Autor: MickTheMage

Vlastne, je mi úplne jedno kto si ich zoberie, hlavne aby zariadil d'alsie pokračovanie... Nie, toho sa jedného dňa dočkám. Chcelo by to d'alsie DLC, ale prosím aspoň kvalít Zaeeda alebo Kasumi. O čom to hovorím? No predsa o druhom Mass Effecte! Chcem viac, viac a ešte viac, čo najviac to pôjde.

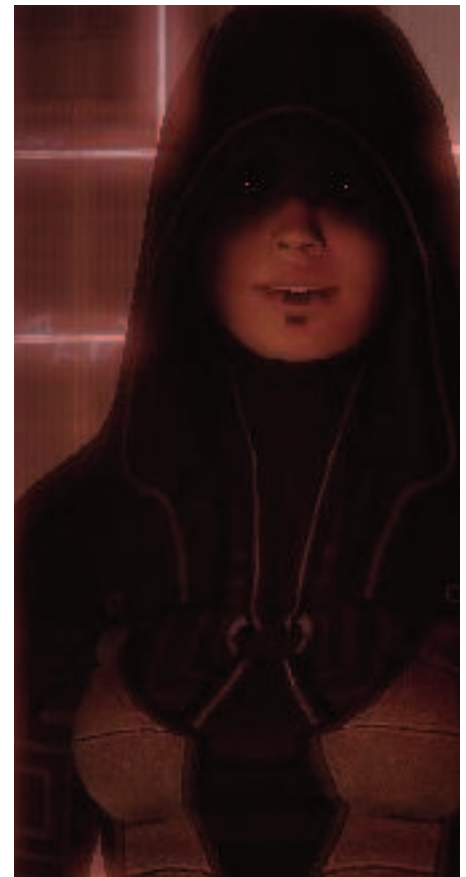
Aj keď mám pár výhrad voči spomenutým DLC, hlavne je škoda, že nefungujú úplne plnohodnotne, čiže sa s nimi nie je možné normálne rozprávať, tak ako s ostatnými členmi posádky. Samozrejme, nepíšem to len tak, že by som nemal nič robiť, ale skrátka dohral som posledne menované DLC a bolo výborné. Jediné dve nevýhody vidím v už spomínanej neúplnosti, resp. neexistencii rozhovorov v takej šírke ako majú ostatní členovia posádky a relatívnej krátkosti. Viac, viac a viac...



Kasumi je špičková zlodějka, a tak čo iné čakať od jej osobného príbehu, ako vlámanie sa do trezoru jedného veľmi bohatého a veľmi zlého zlotrilca. Všetko v kvalitnom „filmovom“ spracovaní a dynamickej akcii, na ktorú sme zvyknutí z originálnej hry. Nemožno čakať žiadne eskapády k už zabehnutému konceptu. Úprimne ma však Kasumi – Stolen Memory (mimochodom, dĺžka hrania je zhruba ako u Zaeeda) potešila a bavila viac ako vznášadlo z voľne dostupného DLC Firewalker, ktoré prinieslo „ploštinokové“ skákanie zo skaly na skalu a klasické blbnutie v štýle prastarých strielačiek, avšak nie práve v najlepšom prevedení. Čo Bioware ide sú príbehy postáv. Zameranie sa na charakter a jeho jemné vykreslenie v

rámci možností, ktoré stavajú na použitom engine. Skrátka, postavy od Bioware nie je možné si neoblúbiť.

Áno, stále je to relatívne lineárna akcia, kde sa akýmsi spôsobom rozhodujete za vlastného Sheparda, ale je to výborne namiešaná akcia, ktorá vám nebráni k formovaniu vlastného charakteru – ergo onen podstatný „role-play“. Kasumi je len malý kúsok skladačky, ktorý celý ten zaujímavý vesmír Mass Effectu krásne dopĺňa. Splnili ste všetky vedľajšie misie, úspešne ste dokončili hlavnú dejovú linku, ale stále máte chuť sa vrátiť do tohto úžasného vesmíru? Potom je pre vás Kasumi na pravú chuťovku. Jej jediný problém je, že nenasytí, ale vyvolá chuť po ďalšom kúsku. Viac, viac...skrátka ešte čo najviac, divoké množstvá nikdy neutíchnajúceho vesmíru. :-)



Hovorí sa - dobrého je málo. V tomto prípade to bohužiaľ platí viac, než by bolo pekné. Budem dúfať, že Bioware ešte neskončilo s DLC pre druhý Mass Effect a rovnako budem čakať na niečo trochu dlhšie a rozsiahlejšie avšak s kvalitou, ktorú dokázali podať na malom priestore. No, malom priestore – vyzerá to ako malý priestor, ale inštalovaný súbor mal takmer 1 giga.

Siahnuť, či nesiahnuť po tomto platenom DLC? Otázka na správnom mieste – myslím si, že kto našiel v ME2 zaľúbenie určite chybu neurobí. Nuž a tí, ktorí neustále brblú a niečo sa im nepáči, tak tým už aj tak nič nepomôže... ;-)



OUTLAWS (SOUNDTRACK)

Autor: MickTheMage

Niekedy nie je na škodu zopakovať si niektoré veci. A vôbec by nemalo vadiť, že o nich už človek niekoľkokrát písal. Prichádza to samo, niečo počujete, tu niečo vidíte a zrazu si uvedomíte, aké je to jednoducho skvelé. O soundtracku k hre Outlaws som už neraz písal, ale keď som pred pár hodinami počul skladbu "Sanchez the Outlaw", nedalo mi to nenapísať niečo znova. Okrem toho, vzhľadom na prichádzajúci Red Dead Redemption, prečo sa neponoriť do minulosti herného westernu...

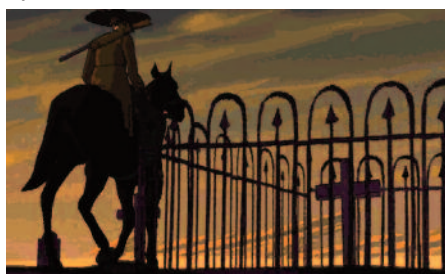
Už na prednáške o hernej hube, ktorú som absolvoval na tohoročnom Game Expo, som len tak mimochodom spomenul niečo v zmysle - keďže Rockstar nemal po ruke Clinta Bajakiana, musel si hudbu k westernovej hre Red Dead Revolver licencovať. Samozrejme, všetko boli klasici westernového žánru, vrátane majstra Moricconeho, avšak v prípade hry Outlaws to bola čistá pocta jedného skladateľa.

Ak by medzi vami nebolo dostatok pamätníkov, tak Outlaws - hra od LucasArts - bola čosi ako FPS (vtedy sa tomuto druhu hier ešte "nadávalo" aj "doomovka" :) pocta žánru spaghetti western, vlastne on to bol herný spaghetti western. Príbeh bol kryštálickým výťažkom tohto žánru. Hráč sledoval príbeh (a zároveň nad ním preberal kontrolu) maršala na odpočinku Jamesa Andersona. Odmietne dať svoj kúsok zeme chamtivému vlastníkovi okolitých pozemkov, ktorý má s krajinou veľké plány - zničiť nevynášajúce farmy a postaviť mesto. Toto odmietnutie nakoniec vedie k vražde maršalovej ženy a únosu jeho dcéry Anny. Cesta za pomstou a oslobodením jeho dcéry sa mohla začať a bola sprevádzaná práve vynikajúcou hudbou, pod ktorou bol podpísaný Clint Bajakian.

Bajakianova hudba v Outlaws má veľmi blízko k Morriconeho hudbe v The Good, The Bad, and The Ugly. Od titulnej melódie až po záverečnú skladbu "Showdown", každá zo skladieb má isté kúzlo a tú správnu at-

mosféru pasujúcu do prostredia alebo k deju.. Soundtrack obsahuje aj niektoré čisto ambientné skladby ("The Mine" alebo "Hideout"), a ďalšie, ktoré sa nepočúvajú najjednoduchšie a treba im nechať čas ("The Shack", "Revenge", "Wild Card"), či vynikajúce kúsky ako "The Ballad of Dr. Death" alebo už spomínaný "Sanchez the Outlaw".

Nakoniec, Clint Bajakian zložil poctu Moricconeho hudbe, tak ako hra skladá poctu žánru spaghetti westernom. Rovnako ako v Morriconeho hudbe, i hudba k Outlaws dokáže rozprávať príbeh sama o sebe. Kto by mal chuť si túto hudbu vypočuť, nie je nič ľahšie ako oprášiť svoju kópiu Outlaws (keďže hudba sa nachádza priamo na oboch CD), prípadne navštíviť stránku LucasArts Soundtracks kde hudbu nájdete na jednom mieste spolu s ďalšími klasikami od spomínanej spoločnosti.





RE-IMAGINÁCIA

Autor: MickTheMage

Ešte chvíľu nedám novému XCOMu pokoj. Trochu si zašpekulujem na jeho adresu, i keď jediné čo máme k dispozícii je krátky popis „o čom“ a pár artworkov. Krátka a stručná špekulácia na tému okolo nedávno oznámenej hry s povedomým názvom.

Re-imaginácia je divné slovo. Rovnako nepekne ako reštart, pretože značí zmenu v koncepte existujúceho. Slovo, ktoré som prvý krát nejako prehliadol. Bolo mi síce divné, kde sa v prípade XCOMu berie agent FBI. Prebehol som si celú známu históriu sveta a jediné miesto, kde by mi agent FBI sedel, bolo tesne pred vznikom XCOMu, prípadne do jej začiatkov. Lenže vtedy som nevidel to slovo.

Re-imaginácia. Inak povedané – popretie všetkého čo bolo, zanechanie základnej kostry a na nej vystavaný nový svet.

Ešte inak povedané – zabudnite na všetko, čo ste o X-COME kedy vedeli, nášho nového sveta sa to bude týkať len rámcovo. Už to nebude X-COM ako sme ho poznali.

Nechápte ma zle – nakoniec z toho môže vzniknúť veľmi dobrá a zaujímavá hra – to sa dozviem až hra vyjde. Avšak čo z toho keď väčšinu svojho dedičstva stratí. Bude to vlastne ešte X-COM? Bolo treba tejto hre prilepiť označenie XCOM, keď bude mať s pôvodným svetom len málo spoločné? Prečo nevytvoriť novú IP, keď pôvodná je vo všeobecnom povedomí aj

tak úzko spojená s taktickou, ľahkovou stratégiou?

A možno si len to strašné slovíčko re-imaginácia zle vysvetľujem a vidím bubákov aj tam kde nie sú. Nakoniec, múdrejší budeme, keď budeme

poznať viac detailov a informácií. Dovtedy ostáva nádej na zaujímavú hru, ktorá sa však veľmi ľahko môže rozpadnúť ako tie postavy na prvých artworkoch z nového XCOMu.



