

hrajmobil

hraje v pohybe

júl 2010



RECENZIE

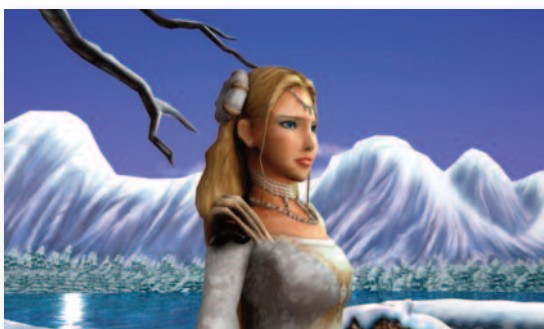
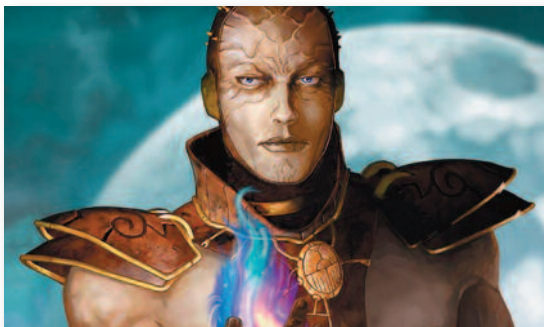
SINGULARITY
TRANSFORMERS
SKATE 3
LEGO HARRY POTTER
SAM&MAX EPISODE 4



hrajmobil

www.hrajmobil.sk

Júl 2010



4 Herné legendy

Balur's Gate

8 Preview a dojmy

Gears of War 3

10 Halo: Reach

12 Need for Speed: World

14 Kane & Lynch 2: Dog Days

18 F.3.A.R.

20 Recenzie

LEGO Harry Potter: Years 1-4

22 Sam&Max Season 3 Episode 4: Beyond the Alley of the Dolls

24 The Silver Lining Episode 1 - What is Decead Must Be

26 Singularity

28 Transformers: War for Cybertron

30 Tiger Woods PGA Tour 11

32 Skate 3

34 Hydro Thunder Hurricane

36 Super Street Fighter 4

38 Reign: Conflict of Nations

40 Portable

PES 2010

41 Godfinger

44 Hardware

Xbox 360 Slim Model 2010

46 Blogosféra

Recettear: An Item Shop's Tale

48 Herný Soundtrack 2010 - cesta za prvou pätkou

Baldur's Gate

Autor: Michal "MickTheMage" Nemeč

Raz za čas nastane doba, kedy sa zdá, že niektoré veci už nemôžu ďalej pokračovať. Menia sa, prípadne upadajú do úzadia záujmu väčšiny. Možno sa to z dnešného pohľadu príliš nezdá, ale podobná situácia bola aj medzi CRPG hrami. Kedysi prekvitajúci druh hier sa pomaly odsúval na okraj a každý nový kúsok bol vítaný s nadšením.



Na počiatku bol Gygax...

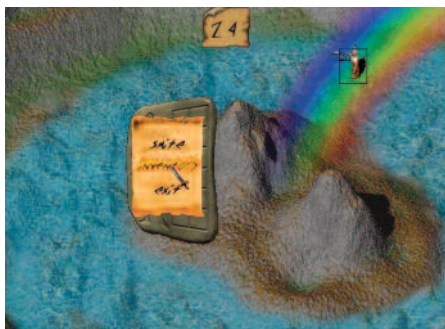
Po väčšinu konca 80-tych a prvej polovice 90-tych rokov, vládla CRPG hrám spoločnosť SSI ako vydavateľ, ktorý mal k dispozícii licenciu (Advanced) Dungeon & Dragons. Pod jej hlavičkou vyšlo v tom čase množstvo hier a väčšinu z nich môžeme zaradiť medzi klasiky žánru. Poslednou hrou pre SSI na pravidlách (A)D&D bola atmosfericky vynikajúca hra Stone Prophet (katastrofu menom Death-Keep radšej nebudeme spomínať), potom však SSI prichádza o licenciu a tá prechádza k spoločnosti Interplay. I keď tu vyšla celkom zaujímavá strategická hra Blood & Magic, skutočné CRPG vyšlo do roku 1998 len jedno – katastrofické Descent to Undermountain, ktorú si určite Chris Avellone a spol. nedajú zarámovať. Koncom 90-tych rokov tak kvalita i kvantita D&D hier rapídne klesá, zrejme i vďaka zvýšenému záujmu o iné žánre. Avšak ako sa čas približoval ku koncu milénia, začali sa objavovať prvé náznaky nového obrodzenia žánru. Fallout i akčne orientované Diablo ukázali nový smer, ktorý bude kľúčový aj v prípade nasledujúcej hry vydanej pod hlavičkou Interplay. Bola to totiž práve Baldur's Gate, ktorá opäť priniesla zvýšený záujem o hry postavené na pravidlách Dungeons & Dragons.

Budúcnosť je v nekonečne...

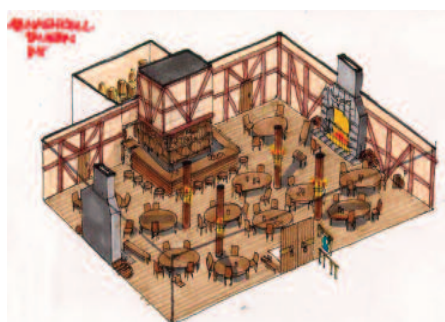
Bioware vytvorili svoju prvú hru - Shattered Steel – pre Interplay. Vedeli však, že ich nasledujúcou hrou by mala byť RPG hra. Jej tvorba začala kedysi v januári roku 1996 a mala sa volať Battleground Infinity. Hovorí sa, že mala byť možno rozsiahlejšia a väčšia ako bol nakoniec výsledný Baldur's Gate. Hráč v nej mal hrať úlohu nižšieho božstva (severského, keltského, egyptského a pod.), cestovať po sférach a plniť rôzne úlohy. Avšak ako to býva, plány boli väčšie ako možnosti – vtedy – malého tímu. Bioware plánovali Battleground ako online svet. Avšak keď nič iné, dokázali aspoň pripraviť veľmi



jednoduché, krátke demo.



Tohto dema sa následne chytil Interplay, ktorý vtedy (ako sme si už povedali) bol vlastníkom licencie Advanced Dungeons & Dragons. Infinity engine tak našiel svoje prvé uplatnenie, začal sa vývoj hry, ktorú dnes poznáme ako Baldur's Gate. Dizajn dokument mal 300 strán a v prvých mesiacoch vývoja všetkú prácu obstarával pôvodný tím (čo bolo 12 ľudí, prvých 9 mesiacov vývoja), na konci roka sa rozrástol ešte o ďalších šesť ľudí. V konečnom dôsledku mohla hra od začínajúceho tímu neuspieť, avšak spoločnosť bola vtedy plná zapálených hráčov a ako často dodával jeden z doktorov (otcov zakladateľov Bioware), mala to byť hra, ktorú chceme hrať aj my. Hry sa nakoniec hráči dočkali na Vianoce v roku 1998 (hra vyšla na 5CD) a bol to ako blesk z čistého neba.



Hra sa stala klasikou a novým impulzom pre CRPG hry. Jej príbeh je už dnes tak známy, že ho snáď ani netreba opakovať alebo predsa? Hlavná dejová línia sa zaoberá temnou konšpiráciou rozmáhajúcou sa po Mečovom pobreží, železo sa stalo krehkým, banditi a rôzne príšery zaplavili obchodné cesty na pobreží a

do toho všetkého váš príbeh. Pod ochranou Goriona si žil v bezpečí knižnic Candlekeepu, až kým si ťa osud jedného dňa nenašiel. Prečo však chceli zabiť teba? Obyčajnú sirotu? Áno, niekde tu sa začal rodiť príbeh, resp. jeho archetypálne podoby, ktoré dnes poznáme ako „Bioware klišé“.



Baldur's Gate pracuje s druhou edíciou pravidiel Dungeon & Dragons a autori sa ich snažili do systému hry, už spomínaného Infinity engine, preniesť čo najvernejšie to podmienky dovoľovali. Hráč si vytvoril postavu, na výber mal z osemnástich povolání a šiestich rás. Počas príbehu sa k nemu mohlo pridať niekoľko postáv, ktoré už v tejto fáze začali prejavovať isté známky osobnosti, aby sa mohli naplno prejaviť v ďalšom pokračovaní. Všetko dopĺňal izometrický pohľad s predrenderovaným prostredím a 2D spritmi. Ťahové boje, tak populárne v tomto druhu hier, však nahrádza real-time súboj s možnosťou hru kedykoľvek zapauzovať. Samozrejme, tento systém, resp. spôsob boja nebol špecifický pre Baldur's Gate, ale môžeme pokojne povedať, že ho znovuobjavil a popularizoval pre 21. storočie.

Nekonečno z nekonečna...

Päť mesiacov po vydaní pôvodnej hry (máj 1999) prichádza na trh datadisk Tales of the Sword Coast, ktorý do hry pridával štyri nové prostredia a zvýšil maximálnu možnú dosiahnuteľnú úroveň o pár úrovní. Infinity engine nastúpil cestu k sláve. V medzičase pobočka Interplay – Black Isle Studios, licencovala Infinity engine a započala práce na AD&D hre so sveta

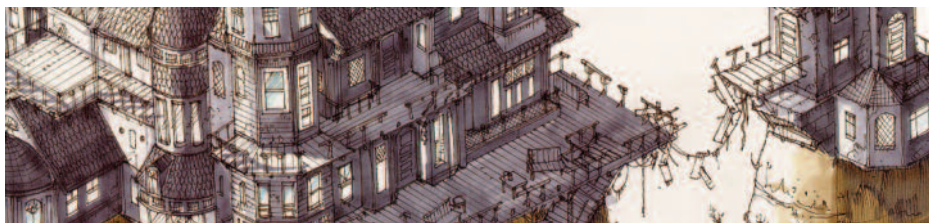
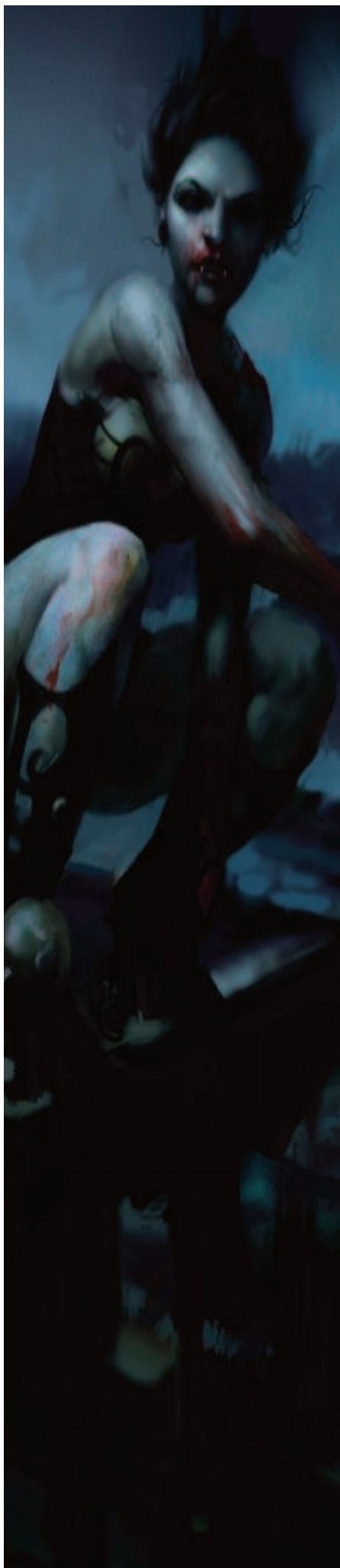
Planescape. Vznikol tak obrovský, filozofický a textovo obsiahli epos, na ktorý množstvo hráčov spomína do dnešných dní. Infinity engine však poháňal ešte jednu významnú sériu – Icewind Dale, rovnako od BIS. V nej mal hráč možnosť navštíviť región Icewind Dale, toľko spopularizovaný v knihách od R. A. Salvatoreho, avšak sto rokov pred Baldurovou bránou a teda i obdobie života populárneho drowa Drizzta Do'Urdena. Okrem toho, na rozdiel od silne príbehovo orientovanej Brány, bol Icewind Dale priamočiarejší, tzv. „dungeon crawl“.



We are all heroes; you and Boo and I. Hamsters and rangers everywhere, rejoice!

V septembri 2000 prichádza na trh pokračovanie. Príbeh nekončí, pokračuje tam, kde hráča naposledy zanechal. Avšak prebudenie do príbehu nebude také príjemné, akoby sa dalo očakávať. Hráč je väznený na neznámom mieste, neustále na ňom ktosi prevádza nechutné experimenty. Až vás jedného dňa vyslobodí Imoen. Nie je čas rozmyšľať nad tým, kto vás spolu s ostatnými väzňami, treba utiecť. Keď sa konečne dostanete na slobodu, zistíte, že sa nachádzate v meste Athkatla, ktoré leží v štáte Amn, na juh od Baldurovej brány.





Čo Bioware v predchádzajúcej hre načrtli, tu rozvádzajú a dopĺňajú. Postavy dostávajú väčšiu hĺbku, reagujú viac na vaše činy. Päť postáv z predchádzajúcej hry zažilo svoj návrat – Minsc, ktorý sa už medzitým stal legendou, Imoen, Jaheira, Viconia a Edwin – niektoré ďalšie majú kameo v príbehu. Snažili sa odbúrať akékoľvek hluché miesta, ktoré sa občas v prvom diely vyskytovali. A tak sú jednotlivé prostredia pestrejšie a hlavne vždy sú nejako dôležité. Rovnako prešiel zmenou aj Infintiy engine, zvýšili sa možné rozlíšenia, rovnako pribudla možnosť schovať interface, aby mal hráč lepší výhľad na akciu v hre. Drobné i väčšie zmeny, ktoré robili hru lepšou, doladenejšou ako bol jej predchodca. Štatistiky o množstve kúziel a predmetov snáď ani netreba spomínať. Samozrejme pribudli aj nové povolania, ktoré znovu predstavila 3 edícia pravidiel Dungeons & Dragons. Ďalšou zaujímavosťou bola možnosť získať pre špecifické povolania pevnosť, ktorá potom tvorila pre hráča akúsi východziu základňu – domov, ale aj zdroj nových úloh - ako napríklad Sféra pre mága, cech pre zlodēja, pevnosť pre bojovníka, či divadlo pre barda. Nechýbala ani toľko obľúbená (v starých CRPG hrách) možnosť importovať si postavu z konca prvého dielu.



Príbeh naplánovaný ako trilógia sa však musel jedného dňa skončiť. Nie však ako plnohodnotný diel, ale ako datadisk Throne of Bhaal, ktorý uzatvára príbeh vašej postavy. Lineárnejší, akčnejší je vyústením celého príbehu započatého kdesi v knižniciach pevnosti Candlekeep.

Doktori z Bioware priniesli oživenie celému žánru CRPG, vložili väčší dôraz na hráčovú voľbu a príbeh, ktorý bude s NPC postavami prežívať. Dostatočne spopularizovali izometrický pohľad – aj keď možno to bolo práve pod vplyvom Falloutu a Diabla, ktorý sa stal na ďalšie roky kľúčovým pri mnohých hrách. Po zdanlivom úpadku žánru, tak opäť vlieva novú krv do sveta CRPG a – povedzme si to rovno – zachraňuje ho pre 21. storočie (podľa údajov z oficiálnych stránok Bioware sa celej série – teda vrátane datadiskov – predalo cez 5 miliónov kusov). Bol to práve úspech Baldurovej brány, ktorý dovolil, aby sme i dnes mohli hrať vynikajúce hry od tohto štúdia. Napriek tomu, že ich ponímanie trochu zmenilo od tabuliek k priamemu ovplyvňovaniu herného sveta.







Gears of War 3

Platforma: Xbox360

Autor: Lukáš "Dolno" Dolniak

Vojnou zmietaná planéta Sera už čoskoro vydá svoje tajomstvá. Tretí diel Gears of War zakončí jednu z vlnkových sérií konzoly Xbox 360. Jednotka Delta sa opäť vydáva do akcie, naposledy...

Minimálne prvá trilógia sa končí. No dúfam, že ste si nemysleli, že by sa Epic alebo dokonca Microsoft vzdal série, ktorá si získala čestné miesto vedľa klasík ako Halo alebo Call of Duty, a z ktorej sa predávajú milióny kusov po celom svete. Gears of War je predsa fenomén a jeho autori sú dostatoční profesionáli, vďaka čomu sa snáď nemusíme obávať, že by GoW3 upadlo do šedého priemeru.

Príbeh hry sa odohráva 18 mesiacov po Gears of War 2. Po páde posledného ľudského mesta Jacinta na konci minulého dielu sa zvyšky populácie preniesli na umelo vytvorený ostrov Raven's Nest. Veliteľ Prescott sa kamsi vytratil, vďaka čomu je armáda roztratená a nemá jasné rozkazy. Stredobodom pozornosti opäť zostáva jednotka Delta, na čele so starým známym Marcusom Fenixom. Nechýba samozrejme ani jeho priateľ Dom a dvojica Cole a Baird. Novou postavou je černochoch Jace Stratton známy z komiksov, Jace bude nadabovaný americkým raperom Drakom (kto to je sa nás nepýtajte :). K tímu sa pridávajú prekvapivo aj dve ženské postavy a to doterajšia informatorka a strážny anjel Delti Anya Stroudová a neznáma čiernovláška Sam. Najväčšou zmenou od minulej časti prešiel Dom, jeho dlhá brada a celkovo zanedbaný výzor našepkávajú, že so stratou milovanej manželky Marie sa nevyrovnal. To vedie pravdepodobne aj k jeho pasivite, v launch trailery sa nesnaží ani bojovať, keď je zrazený k zemi útočiacim Locustom. Zmenami však prešli aj iní, napríklad Cole so zelenou šatkou okolo hlavy, takisto je zaujímavé vidieť zmenu imidžu Stroudovej, doteraz vždy konzervatívne vyzerajúcej ženy.

Cieľom Delti bude Marcusov otec Adam Fenix, ktorý jediný pozná odpovede na otázky, ktoré skrýva planéta a ako je previazaná s kráľovnou Locustov. Do toho všetkého sa zapletie ešte nová rasa mutantov Lambent, ktorí bojujú ako proti Locustom, tak aj proti ľuďom. Je možné, že sa medzi starými nepriateľmi na čas vytvorí krehké prímerie v záujme porazeného spoločného nepriateľa? Polemizovať by sa nad tým dalo. O kvalitu príbehu sa stará spisovateľka

Karen Traviss, známa svojimi knihami z prostredia Hviezdnych Vojen. Autori sľubujú veľa emocionálnych momentov, po vzore Domovho pátrania po Marii v minulom dieli. Nie je vylúčené, že niektorá z hlavných postáv sa záveru hry nedožije. Či sa opäť objaví Dizzy Wallin alebo ďalší člen rodiny Carminovcov nie je oficiálne potvrdené, no na internete sa klebetí aj o týchto postavách. Prostredie hry by sa malo aj často meniť. Jednotka sa dostane napríklad do mesta Char, ktoré bolo spálené ľuďmi známou zbraňou Hammer of Dawn alebo do tropického podnebia, výnimkou tak nebudú ani námorné bitky. V coop režime si budú môcť hru naraz zahrať až štyria hráči.



Boj sa v tretej časti mení z vojenského postupu, charakteristického pre minulý diel na viac partizánsku vojnu. Odevy sú oveľa voľnejšie, nechýbajú známe brnenia tentoraz bez rukávov a všetky zbrane boli akoby zmontované narýchlo. Tvorcovia priznali, že druhý diel bol príliš lineárny a tak sa sústredili na tvorbu otvorenejších scenérií, kde vás nebude zväzovať presne nalinkovaný postup. Tak by sa radi priblížili viac prvej hre. Herné princípy zostanú rovnaké, postavu vidíte zozadu, a zachovaný je aj systém krytia. Keď prídete k prekážke a stlačením klávesy sa za ňu schováte, nepriatelia vás nemajú možnosť trafiť a vďaka tomu občas vykuknete a počastujete ich paľbou. Novinkou by však mali byť drobné RPG elementy, ktoré obohatia hranie. O čo presne pôjde nie je zatiaľ známe a na mieste by mohli byť obavy, či tento dosť prekvapujúci prvok nebude svižnú akciu, ktorou je Gears of War preslávené, tak trochu spomaľovať.

Arzenál zbraní sa rozšíri o nové kúsky, akými sú napríklad staršia verzia verného samopalu Lancer, tentoraz s bežným bajonetom namiesto motorovej píly, vďaka ktorému bude možné nabodávať nepriateľov. Ťažký Digger



Launcher vypúšťa projektily pripomínajúce pirane, tie sa môžu zavŕtávať do zeme pred tým, než zasiahnu nepriateľov. Zaujímavo vyzerá zbraň, ktorú vojaci nazývajú One Shot umožňujúca zlikvidovať akéhokoľvek nepriateľa jednou ranou. Pravdepodobne pôjde o veľmi vzácny kúsok, ktorý sa oplatí šetriť proti silnejším obludám. Locustská armáda sa vybavila novým druhom vojaka, Savage Grenadier už napohľad vyzerá desivo, vďaka svojmu svalnatému telu. V boji bude táto potvora isto silným nepriateľom. Ďalšou veľkou hrozbou je už spomínaná rasa Lambent, ktorá vznikla z Locustov pôsobením látky Immulsion. Jej prítomnosť dajú na známosť veľké chápadlá trčiace zo zeme. Často slúžia aj ako „výťahy“ pre Lambentov a uľahčujú im prísun jednotiek na bojisko. Samotní Lambent sú zeleno-čierne nechutnosti, ktoré ako sa zdá nie sú ozbrojené (screenshoty a videá tomu aspoň nenasvedčujú), ale to kompenzujú svojou veľkosťou a výdržou. V E3 gameplayi bol prezentovaný Lambent Berserker, čo je priamy odkaz na prvý diel a podobne ako berserker z rád Locustov ani tento bežné zbrane nezrnia.

Dôležitou zložkou Gears of War bol vždy multiplayer a ako Cliff Bleszinki, hlavný dizajnér, hovorí, zďaleka nebol dokonalý a Epic na ňom mieni ďalej zapracovať. Mapy by sa mali dynamicky počas hry meniť, napríklad zásahom nejakej prírodnej katastrofy, ako zemetrasenie, či hurikán. Pri pohľade na obrázky uhranie človeka detail, s akým autori pracujú, ale zďaleka to nemá na to, vidieť hru v pohybe. Gears of War 3 je jednoducho nádherné, či už spracovaním postáv a prostredia, ale aj úžasnými svetelnými

efektmi, slnko predierajúce sa cez palmové listy vám vyrazí dych. Z hardvéru Xboxu 360 bolo vytrieskané absolútne maximum, stále však zostáva otázka ako v Epicu vyriešia problémy s padajúcim frameratom, ktoré ich minulé počiny občas postihli. Zaujímavosťou je, že hra má byť prístupnejšia pre občasných hráčov, takže náročnosť na obtiažnosti casual bude nižšia, hardcore hráči sa však nemusia obávať, stále tu zostanú nastavenia, ktoré z hry urobia dostatočnú výzvu, tak ako to bolo v aj predchádzajúcich dieloch.

Čo povedať na záver ku hre, ktorú Microsoft vyhlasuje za najväčší blockbuster budúceho roka. Snáď len toľko, že si proste nevieme predstaviť, že by to nebola "pecka". Majstri z Epicu už niekoľko rokov dokazujú, že svoje remeslo odvádzajú na výbornú, preto snáď môžeme všetky obavy odložiť nabok.





Halo: Reach

Platforma: Xbox 360

Autor: Daniel "LordDan" Hujo

Na jeseň zavíta na pulty obchodov hra, ktorá vyvolá šialenstvo u mnohých majiteľov Xbox 360. Z trilógie hier Halo sa stane tetralógia. Novinka má názov Halo: Reach. Autori si pripravili niekoľko novinek a zaujímavý príbeh, aby si hráči užili atmosféru a aby im vynahradili trošku sklamanie z ODST.

Podľa všetkého by malo ísť o posledný diel tejto série, ktorý nám naservírujú pôvodní autori z Bungie Studio. Avšak pravdepodobne to nebude posledný diel celej série, ďalšie časti hry by pre fanúšikov série mali produkovať v 343 Industries. Halo: Reach by tak malo byť vrcholom série Halo od rodného Bungie Studio. Táto časť by nám mala viac objasniť príbehovú líniu celej série, taktiež aj grafika hry by mala byť prepracovaná a detailnejšia ako v predchádzajúcich dieloch.

Tých fanúšikov, ktorí sa tešia na Master Chiefa však musím hneď v úvode sklamať, Halo: Reach je opäť diel, v ktorom si za tohto hrdinu hlavnej trilógie nezahráme. Nie je vylúčené, že sa v hre objaví, ale rozhodne sa nepodvolí príkazom z vášho Xbox-ového ovládača. Čakajú nás tak nové neznáme charaktery. Dej tejto hry je zasadený pred všetky ostatné časti série, konkrétne do roku 2552 a každému je asi dopredu jasné, ako Halo: Reach skončí. Príbeh sa bude odohrávať na planéte Reach, ktorá je sídlom UNSC (United Nations Space Command), zároveň je obrovským výcvikovým táborm, producentom vojenských lodí a prebieha tu projekt SPARTAN na výcvik supervojakov, ktorí majú zasahovať pri povstaniach v kolóniách, neskôr sa však účel ich výcviku zmení na boj proti covenantom. Hráč sa ocitne v koži bezmenného supervojaka typu SPARTAN III z tímu Noble, ktorý prichádza ako náhrada za straty v boji. Ostrieľaných členov ani nezaujíma jeho meno a volajú ho len kódovým označením Noble 6. Hra sa tak bude točiť okolo akcií tímu Noble na planéte Reach. V jednotlivých misiách a boji proti Covenantom teda nebudete na všetko sami, pomôže vám veliteľ tímu Carter 259, jeho zástupca Kat 320, ktorá v boji prišla o ruku a privíta vás svojou bionickou náhradou. Títo dvaja sú jediní pôvodní členovia tímu Noble. Neskôr k nim pribudli a v boji vás podporia aj špecialista na ťažké zbrane Jorge 052 (jediný vojak typu SPARTAN II), Emile 239 a ostreľovač Jun 266. Halo: Reach bude samozrejme akčnou hrou z po-

hľadu prvej osoby, pričom autori tvrdia, že hra bude ďaleko temnejšia, ako ostatní členovia tejto série, nakoľko hier už je dosť a treba hráčov presvedčiť, že majú stále čo ponúknuť. Ponurá atmosféra by mala byť doplnená prepracovaným a výborne spracovaným povrchom planéty Reach, ktorý by mal hráča donútiť vytvoriť si vzťah k nej, aby aj napriek konečnému zničeniu planéty mal pocit, že všetko, čo vykonal malo svoj zmysel.

Nový engine umožňuje prítomnosť až 40 bojovníkov naraz a k tomu ďalších 20 vozidiel. Ovládateľné by mali byť aj všetky dostupné civilné vozidlá. Všetko je teraz väčšie a lepšie. Mapy by mali byť veľké a otvorené, malo by ísť o sandboxovú hru, takže sa môžeme tešiť na určitú voľnosť v rozhodovaní. Ďalšou prednosťou by malo byť detailnejšie vykreslenie objektov vďaka väčšiemu počtu polygónov, malo by ich byť štyrikrát viac v porovnaní s Halo 3. Zbrane, vojaci, mimozemšťania, lode a aj prostredie sú teraz ďaleko realistickejšie, pri strelbe do steny je vidieť odletujúce iskry a prach. Arzenál zbraní bude samozrejme obsahovať nejaké novinky, ale objavia sa tu aj niektoré zo zbraní z prvej časti. Do rúk sa vám dostane aj nôž, ktorý je ideálny na tichú likvidáciu zozadu. Táto akcia je doplnená video sekvenciou, pri ktorej sa kamera prepne do pohľadu tretej osoby a váš vojak vyskočí na nepriateľa a jedno ranou ho pošle do covenantskej rajskej záhrady. Prvýkrát sa objaví vo vašej výbave DMR, celým menom Designated Marksman Rifle, pre ostreľovačov ako stvorená. Bližšie sa zoznámime aj so zbraňami druhej strany napr. plazmovou pištoľou alebo veľmi zaujímavou Needle Rifle, ktorá strieľa zvláštne projektily na väčšiu vzdialenosť a tie následne po zásahu ešte vybuchujú. Výber granátov sa zmenší len na dva druhy.

Veľkým lákadlom Halo: Reach je multiplayer, do ktorého bol umožnený prístup v rámci beta testu majiteľom Halo 3: ODST. Beta trvala pomerne krátko, len 17 dní, no aj napriek tomu sa začali ozývať hlasy o tom, že pôjde o doteraz najlepšiu multiplayerovú akciu spomedzi všetkých konzolových hier. Multiplayer prináša niekoľko novinek, ktoré sa v sérii Halo objavujú prvýkrát a robia hru ešte viac atraktívnejšou. Okrem toho robia hru zaujímavou aj rôzne módy a režimy hrania. Aj napriek prítomnosti a možnosti zvoliť si z mimozemských vojakov v hre viacerých hráčov, Bungie preferuje boj ľudí proti ľuďom teda vojakov typu SPARTAN proti SPARTAN-om. S tým súvisí aj novinka v podobe špecializácie vojakov. Medzi inými sa objaví strážca, ten

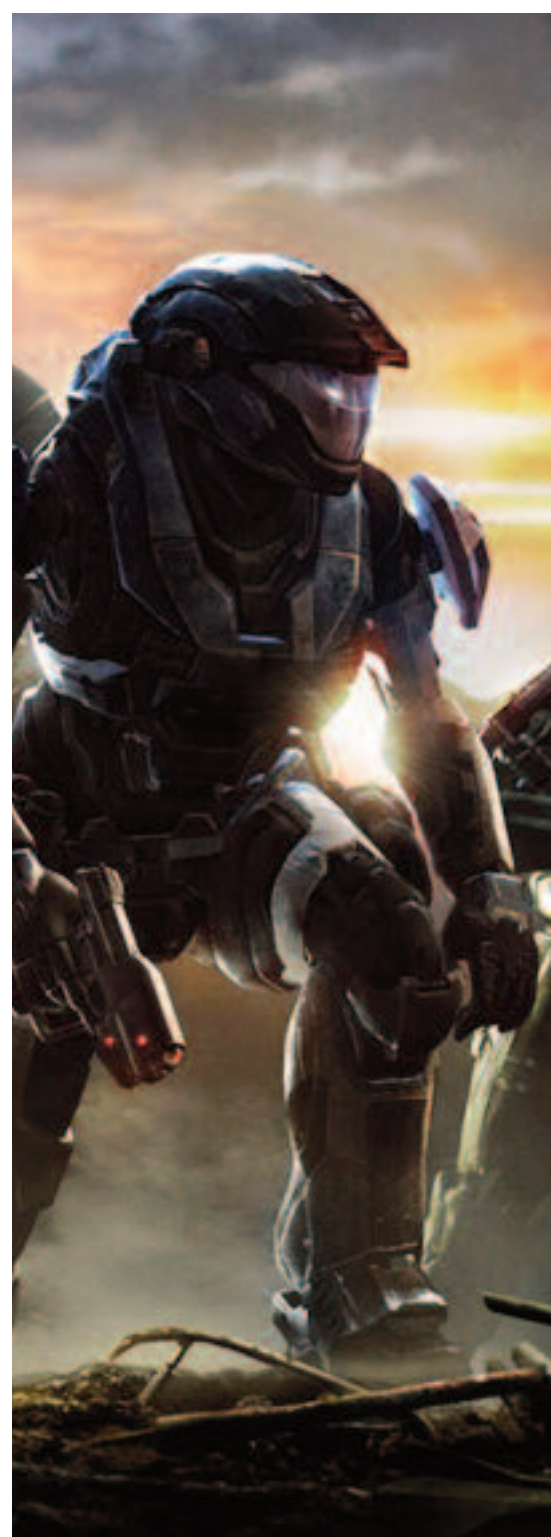


dokáže aktivovať nepriestrelný štít, ďalšou špecializáciou je stopár, ktorého výhodou je aktívna kamufláž a tá ho robí neviditeľným. Potom tu máme ešte na výber zveda so schopnosťou šprintu, výsadkára s jet packom, ktorý umožní krátky let, na výber bude aj sniper s puškou so zameriavačom a nebude chýbať ani granátnik s ťažkými zbraňami. Ďalšie špecializácie by mali byť obsiahnuté v hre. Avšak nielen vojaci UNSC budú mať špeciálne schopnosti, aj ich nepriatelia v podobe mimozemšťanov rasy Elite budú mať špecializácie s podobnými schopnosťami ako ľudia. Všetky špecializácie ale nebudú dostupné v každom multiplayerovom móde, jednotlivé módy budú mať presne určené typy schopností, ktoré si hráč môže zvoliť. Okrem špecializácií vojakov a mimozemšťanov sú novinkou aj vlastnosti brnenia. Brnenie tak umožní na určitú chvíľu šprintovať, stať sa neviditeľným, lietať s pomocou jet packu a použitie vlastnosti Armor Lock vás imobilizuje, no na druhej strane je hráč nezraniteľný. Aby to nebolo také jednoduché, je každá vlastnosť brnenia spojená aj s vybavením zbraňami, takže tie si nemôže hráč sám vybrať. Potrebne je aj sledovať indikátor, ktorý ukazuje, koľko času ostáva na použitie špeciálnej vlastnosti brnenia. Tento čas sa postupne obnovuje. Tieto obmedzenia sú v hre zakomponované pre jej správne vyváženie.

Priblížime si ešte niektoré z nových a zaujímavých módov multiplayerového hrania. Prvým z nich je Headhunter, už samotný názov módu o niečom vypovedá. V tejto hre drží každý z hráčov v jednej ruke lebku, aby ste sa k nej dostali, musíte nepriateľa zabiť. V momente, keď sa vám to podarí, nepriateľ lebku pustí a vy ju môžete

zobrať a odnieť do vyznačenej oblasti, ktorá sa mení počas hry. Každý hráč vidí počty lebiek ostatných a tak tí s najvyšším počtom sa samozrejme stávajú terčom ostatných. Pokiaľ ale niektorý z hráčov naraz donesie 10 lebiek, hra končí okamžite. Ďalším módom je Stockpile, čo je obdoba klasického Capture the Flag, v tomto režime hry sa neutrálne vlajky objavujú po celej mape. Cieľom je dopraviť vlajku na vašu základňu a ubrániť ju pred nepriateľom, pokiaľ sa vám nezapočíta. Aby to opäť nebolo také jednoduché, počas držania vlajky nie je možné využívať špeciálne vlastnosti brnenia a ako zbraň slúži ukoristená vlajka. Novinkou je aj Invasion, tu sa proti sebe postaví ľudia a mimozemšťania. Jeden team drží obranné pozície a druhý sa ich snaží dobyť. S prienikom cez obranné pozície sa sprístupňujú nové vozidlá a špeciálne vlastnosti. Atraktívny je aj mód Generator Defense, ďalší, v ktorom proti sebe stoja vojaci SPARTAN a rasa Elite. Ľudia tu bránia tri generátory, ktoré sa snažia nepriatelia zničiť. Následne sa úlohy teamov vymenia.

Dátum vydania Halo: Reach je 14. september tohto roku a je určené len pre konzolu Xbox 360. Malo by ísť o vrchol série a posledný diel, ktorý pre nás vytvoria stvoritelia série Halo zo štúdia Bungie. Príbehová línia je čiastočne odhalená z predchádzajúcich častí, no nechajme sa prekvapiť, čo všetko pre nás autori pripravili. Dôležité je spomenúť hru viacerých hráčov, ktorá bude asi výrazným ťahákom tejto hry. Noviniek je veľa vyzerať veľmi lákavo, okrem toho aj nové módy hrania robia z Halo: Reach veľmi očakávaný titul tohto roka.





Need for Speed: World

Platforma: PC

Autor: Roman "JC" Kadlec

Počas posledného víkendu dostali všetci záujemcovia možnosť skúsiť si najnovší prírastok do rady Need For Speed. Na prvý pohľad by na tom nebolo nič čudné, z NFS sa pomaly stáva nekonečná séria, lenže... Need for Speed: World rozhodne nemožno klasifikovať ako klasický diel ságy. Ono je to totiž tak trochu MMORPG.

MMO na kolesách s RPG prvkami... znie to zaujímavovo. Na podobnom koncepte stávalo aj nebohé Auto Assault, nech je mu server ľahký. Need for Speed: World však prichádza s jednou hlavnou zmenou – je zadarmo. A to, čo je zadarmo, priťahuje masu. Podobne ako rôzne free-to-play MMO hry alebo množstvo Facebook rádoby-hier totiž funguje na systéme mikroplatieb. Do nich hráča nikto nenúti, dokážu však uľahčiť ťažký život závodníkov. Odpoveď na otázku, či má vôbec zmysel investovať do NFS: World peňazie necháme na každého subjektívnom zvážení – de facto, klient a hra sú zadarmo, takže po oficiálnom spustení si každý môže spraviť vlastný obrázok. Nasledujúci text je viac-menej iba o tom, ako hra vypadá a ako na nás počas dvoch hodín hrania zapôsobila.

V prvom rade, predtým ako sa dostaneme k samotnej náplni, si dáme menšiu kritiku na tému technické spracovanie a problémy. NFS: World trpel divnou poruchou, ktorá sa prejavovala v neúspešnom pripojení na server – fóra ukázali, že sme neboli jediní „nakazení“. Samozrejme, beta je tu práve kvôli tomu, aby autori vo finálnej verzii podobné problémy vychytali. Nič to však nemení na tom, že čakanie a neustále padanie nám na nálade nepridalo. Nasledovala ďalšia facka – hra nezvládla podporované rozlíšenie 1920x1080 a obraz bol „obrezaný“, čo samozrejme negatívne ovplyvňovalo samotné hranie. Aj bez orezania však grafika vyzerá zastaralo a podobne pôsobí aj fyzika áut. Jasne, je to arkáda, ale ako výhovorka to vždy neobstojí, keďže moderné arkády majú kvalitnú fyziku. Jednoducho povedané, celé NFS: World pôsobí zastaraným dojmom, čo má aj svoje výhody – nízke nároky na HW priťahujú veľa záujemcov, čo si budú chcieť zadarmo zajazdiť. Považovať teda zastaranosť za negatívum je v prípade tohto titulu zbytočné – hra tak bola nadizajnovaná. Kto chce moderné NFS, ten si kúpi „klasické“ pokračovanie v ob-

chode.

Z hľadiska hernej náplne je to klasický šablónovitý kolotoč – málo peňazí, slabé auto, predznamenáva jediný cieľ a kariérny rast je priamo úmerný počtu odjazdených závodov. Naschvál ich nedefinujem ako „vyhrané“, keďže vo Worlde úplne stačí jazdiť na nákupnom košíku (keby sa to tak dalo! Ha, hneď máme nový námet na prémiový obsah za reálne keše) a dokončovať závody na poslednom mieste. Odmena v podobe herných peňazí a prestíže je tu vždy. Multiplayer odmeňuje bohatšou dávkou a to je asi aj jediný rozdiel v porovnaní so závodmi pre jedného hráča... teda, keď nerátame väčšiu zábavnosť ako v prípade súperenia s AI. Defacto šikovnosť hráča ovplyvňuje iba rýchlosť, s akou sa sprístupňujú nové závody a lepšie autá (v slangu hry by som to nazval „ako rýchlo leveluje“), ale niečo ako „zaseknutie na mŕtvom bode“ nehrozí. Je jednoznačné kam tým autori mieria – chcú hráčom ponúknuť nenáročné závody a zábavu. Nedarí sa? Nevadí, aj tak si to odomkneš, len trochu neskôr. Alebo si kúpiš (hľa tajomstvo financovania projektu) niekoľko power-upov, ktoré ti poskytnú v závodoch malú výhodu. Samozrejme, podobné hry fungujú na princípe, že nejaké „platené veci“ ponúkajú aj zadarmo a vo Worlde je to riešené formou výherných kartičiek na konci závodu. Čím lepšie umiestnenie, tým väčšia výhra.



Systém power-upov je veľmi podobný závodom Blur, ktoré sme si dávnejšie zrecenzovali. Avšak treba povedať, že Blur je celkovo o niekoľko kategórii vyššie vo všetkých vlastnostiach – grafika, fyzika (arkádová), zábavnosť, zapracovanie power-upov a ich celkový systém. Síce porovnávam hrušky s jablkom, ale princípom sú to totožné tituly. V NFS World mi pripadajú power-upy násilne imple-



mentované a síce reálne fungujú, nepôsobia tak prirodzene a elegantne ako v prípade Blur. Ako bolo spomínané, World možno charakterizovať ako MMO na kolesách a s tým súvisí aj levelovanie. Klasické skúsenostné body nahradila už spomínaná prestíž (princíp ostáva rovnaký) a dokonca sa dá zlepšovať aj jednotlivé vlastnosti typu „dlhšie nitro“ atď – každé zvýšenie úrovne ponúka jeden bod. S hodnotou levelu súvisí aj odomykanie nových závodov, áut alebo možnosť vylepšovania toho aktuálneho – hra obsahuje základné možnosti tuningu.



Samotné závody ničím neohúria a neprekvapia. Skutočne, hrateľnosť je úplne jednoduchá, avšak stále zábavná, nič špičkové však nečakajte. Jednoducho, šípka hore a doprava/doleva a sme vybavení. Herný pamätník by nazval hrateľnosť nostalgickou, čo pre moderného hráča môže byť synonymum nudy. To by sme však NFS: World kritizovali až moc – áno, nejde o nič extrémne zaujímavé, ale základnú potrebu jazdenia uspokojí a ... je to ZADARMO. Čo pochváliť môžeme je vozový park, ktorý pozostáva z licencovaných vozov, ktoré vyzerajú realisticky (v rámci grafických možností hry) a umožňujú základné úpravy. V tomto smere budú hráči určite spokojní.

Zosumarizovať prvé dojmy z Need for Speed: World nie je nič zložité – hra splnila naše očakávania a svojim nenáročným (z hľadiska hrateľnosti aj HW konfigurácie) prístupom si určite získa množstvo fanúšikov. Kto však čaká špičkovú závodnú arkádu, ten bude sklamaný. Pre sviatočných hráčov a nehračov predstavuje World ideálnu vstupnú bránu do sveta rýchlych kolies a nikdy nekončiacich závodov - a úprimne povedané, voľná pozvánka má svoje čaro a za vyskúšanie určite stojí.





Kane and Lynch 2 Dog Days

Platforma: PC, PS3, Xbox360 **Autor:** Branislav "chinaski" Hujó

Už o necelý mesiac má naplánované odštartovať svoju púť regálmi obchodov 3rd person akcia Kane and Lynch 2: Dog Days. Jej autori, Square Enix, sa včera podvečer rozhodli, cez XBLN a Steam vypustiť do sveta hrateľné demo. Čo myslíte pomohli si, alebo nie?

Square Enix svojej hre dosť veria, okrem vypustenia dema o tom svedčí aj posunutie plánovaného dátumu vydania na 17. august, čo je o týždeň skôr ako sa pôvodne počítalo. Treba však povedať, že po zhladnutí skutočne atmosférických a akciou nabúšených videí, nie je dôvod im zdravý optimizmus upierať. Na mňa uvoľnené trailery taktiež zapôsobili a na hru sa vcelku teším, preto som neváhal a demo si cez XBLN stiahol prakticky pár minút po jeho vydaní.

Hneď na úvod si pozriete notoricky známe video Lynchovej nočnej prechádzky za tubou ukludňujúcich liekov, prerývanej spomienkami na strhujúcu prestrelku, ktoré hoci som už videl mnohokrát, navodilo vo mne tú správnu atmosféru. Následne už sa dostávame do hlavného menu, kde máme k dispozícii oklieštený obsah demoverzie. Autori sa nevytrhli z priemeru a tak si môžeme zahrať jednu krátku, cca 15 minútovú singleplayerovú misiu, a k tomu ešte jeden multiplayerový režim, ak ste sa stavili, že ide o mediálne najviac prepieraný Fragile Alliance stávkou ste vyhrali. Najprv sa ale pozrime na zúbok singleplayeru, nech vieme čo je nové. Rýchlo odklikáme pár obrazoviek, zvolíme ako obťažnosť nejaké to médium a hor sa do ulíc Šanghaja. Misia, ktorú máme k dispozícii v demoverzii, má názov Laying Low a ako sa dozvedáme z jej krátkeho popisu Kane a Lynch sú v dosť nezávideniahodnej situácii. Ide totiž po nich celé mesto a ich hlavy majú v pláne dostať obe strany zákona. Úvod do misie obstaráva telefonát Lynchu svojej priateľke Xiu, ktorá však nedvíha telefón, čo je v tejto situácii nadovšetko nepríjemné. Dvojica odpadlíkov sa teda utiahne do zastrčenej reštaurácie, aby premyslela ďalší postup a... dala si polievku predsa.

Zdanlivú pohodu však náhle preruší vpád špeciálnej policajnej jednotky a akcia sa začína. Asi netreba zbytočne

opakovať, že v druhom dieli sa chopíte Lynchu, na rozdiel od dielu prvého, kde pod vašimi rukami umieral Kane. Hra sa klasicky preniesie do pohľadu tretej osoby a už vás núti rýchlo sa kryť za stojan s nápojmi. Krycí systém však nefunguje automaticky, aby vaša postava zaliezla za nejakú prekážku, je treba stlačiť tlačidlo A. Až potom sa Lynch prilepí na stenu a aspoň chvíľu môže premýšľať ako sa spolu so svojim partnerom prestrieľa cez presilu policajtov. Z dumania vás však veľmi rýchlo vytrhne zistenie, že na neprestrielné materiály sa tu tentokrát nehrá a napríklad také drevo, alebo sklo nie je zrovna vhodný úkryt pre guľkami. Tempo, ktoré demoverzia hneď na úvod naberie, je poriadne zbesilé a ešte viac ho umocňuje zámer autorov, kedy celá hra vyzerá, akoby ste práve pozerali nejaké amatérske video na youtube. Roztrásny obraz a šumenie známe z natáčania domácimi kamerami spolu s frenetickou akciou vás zo začiatku prekvapia a pár krát na to zrejme doplatí Lynch životom. Mimochodom veľmi sa mi páčilo, že keď umriete hra vám ukáže presný čas Lynchovej smrti, je to tak krásne cynické :)



Netreba sa však báť, zasa až tak často zomierať nebudete. Systém uzdravovania funguje v Dog Days klasicky. Ak vás triafajú postupne vám tmavne obrazovka, takže keď už cez zmes šedej, čiernej a krvavej ledva vidíte, odporúčam zaliezť niekde do tmavého, najlepšie nepriestrelného kúta, kde sa automaticky a vcelku rýchlo zregenerujete. Ak sa vám nepodarí včas ukryť, ani to neznamená hneď istú smrť. Po vzore Army of Two sa vaša postava najskôr zvalí na zem, ale stále je schopná strieľať a aspoň sa plaziť. Na nohy sa potom opäť vrátite stlačením tlačidla A a nie je problém bojovať ďalej. Mimochodom, inšpirácia Army of Two je aj z dema dosť očividná a ani by som sa nedivil, keby v EA Montreal pozerali na hru s kyslým úsmevom.



Veď napríklad prechody z lokácie do lokácie sú urobené prakticky úplne totožne, keď Kane s Lynchom spoločnými silami buď vyklápajú, alebo odťahujú padacie dvere.

Po prestrelaní sa prednou časťou reštaurácie, kde je bar, vás, ale príliš oddychu nečaká. V zadnej časti reštaurácie totiž číhajú ďalší policajti a tak máte čas skúšať poloautomatické mierenie, ktoré po stlačení príslušného tlačidla namieri vaše mieridlá na nepriateľa. Až po vyčistení tejto časti máte chvíľku čas a môžete si v hlave rekapitulovať čo sa vlastne deje a ako sa to hrá. Môžete využiť aj funkciu zviditeľnenia zbraní po padlých nepriateľoch, čo je vcelku využiteľné, keďže nemusíte zbytočne pobehovať po reštaurácii a hľadať mŕtvolu. Nasleduje prechod do kuchyne, kde sa na zemi váľajú zviazaní pracovníci reštaurácie. Len tak som skúsil, ako ďaleko až Square Enix zašli a skúsil som jedného z poviazaných, nevinných mužov zastreliť. A čuduj sa svete, ono to išlo (pre čítajúcich bulvárnych novinárov, napriek tejto scéne, nemám chuť ani potrebu tieto akcie skúšať aj v reálnom živote, preto ostaňte kludní, zmažte ten bulvárny nadpis a zložte ruky z kláves-



nice). Autori však brutálne scény vyriešili šalamúnsky, inkriminovaná scéna, alebo objekt sa vždy rozostrie, čo znamená, že neuvidíte žiadnu odstrelenú hlavu, ani nahú ženu.

Nadávky našťastie vypípané nie sú. Po malom intermezze naši dvaja antihrdinovia vybiehajú do zadných uličiek, plných špiny, bezdomovcov a dažďových kaluží, kde ich na malom

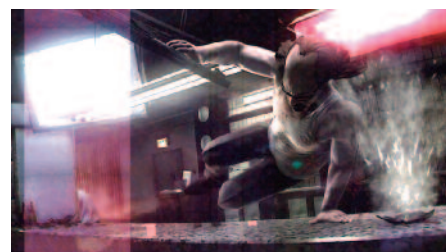


priestranstve už čaká ďalšia várka polície, tentokrát už nie zo špeciálnej jednotky. Táto scéna vám ukazuje, že ak budete hrať Kane and Lynch kooperatívne s živým protivníkom, bude možné aj troška taktizovať, pretože sa protivníci dajú napadnúť z viacerých strán. Veľa taktizovania ale očakávať nemožno a s umelointeligentným Kanom na taktizovanie rovno zabudnite.

Keď už sme pri umelej inteligencii treba spomenúť, že inak ako šedivý priemer sa to nazvať nedá. Protivníci, ani spolubojovník, síce nie sú úplne hlúpi, dokážu sa celkom obstojne kryť a kropiť vás z úkrytu len vystrečenou rukou, ale nejakého koordinovaného postupu sa nedočkáte o taktike ani nehovoriac. Čo sa týka vášho partnera, nedá sa povedať, že by bol úplne zbytočný. Sem tam vám v nejakej prestrelke vytrhne tŕn z päty, ale často krát nie je schopný trafiť protivníka ani z desiatich metrov, vznikajú tak komické situácie kedy po sebe páli dvojica AI ovládaných súperov a ani jeden nevie trafiť toho druhého, hoci sú od seba vzdialení tak, že by sa vedeli udrieť rukou. Skúšal som aj to, či mi Kane pomôže keď som zranený,

ale ostal nado mnou stáť a pozeral niekam do diaľky, tak som pochopil, že jeho vzťah k Lynchovi asi skutočne nebude príliš vreľý. Zaujímavé je, že nie je potrebné vždy všetko postrieľať. Ak napríklad niektorý z policajtov vidí, že ostal sám proti vám oboj, zľakne sa, kľakne si na kolena, odhodí zbraň a vzdá sa. Je potom už len na vás či ho popravíte, alebo ho necháte žiť. Bohužiaľ kvôli istým bližšie nešpecifikovaným, poľutovaniahodným udalostiam vám neviem zreprodukovať čo sa stane ak ho necháte naspas osudu. To sa už ale dostávame do finále misie z demoverzie, ktoré sa odohráva priamo v rušných uliciach Šangaja, na ulici plnej áut a civilistov. Lynch s Kaneom sa snažia uniknúť, no spozoruje ich hliadka a okamžite privoláva posily. Na ulici tak vzniká pravé peklo so všetkým čo k tomu patrí. Rinčiacim sklom, lietajúcimi guľkami a vystrašenými civilistami. Z tohto inferna bohužiaľ vedie jediná cesta a tá ide priamo cez policajné zátarasy.

V záverečnej prestrelke som zistil, že policajti sa dajú využiť aj iným spô-



sobom ako tým, že si do nich odložíte vystrelené náboje z vašej zbrane. Ak ich totiž chytnete živých môžete si z nich urobiť živý terč. Takýto policajt začne potom milou činštinou niečo šialene žvatlať a jeho kolegovia po vás prestanú strieľať, musíte si však dať pozor, aby ste stáli otočení priamo k



nim, pretože ak sa im otočíte bokom, alebo chrbtom, budú si istí, že vás guľka neminie. To, že držíte pod krkom nebohého strážcu zákona, ale neznamená, že nemôžete strieľať, akonáhle však v takom prípade na niekoho vystrelíte, kolega – nekolega, protiníci po vás okamžite spustia paľbu. Ak sa vám náhodou podarí s vystrašeným rukojemníkom prejsť cez kordón policajtov, máte už len dve možnosti, nechať ho žiť, alebo ho popraviť. Ak na jeho popravu nemáte svedomie a rozhodnete sa ho pustiť už sa ho netreba báť, zošokovaný chudák si ľahne na zem a dá vám pokoj. Po prestrelaní sa z policajného obklúčenia sa demo misia končí a spúšťa sa video, ktoré v skratke predstavuje príbeh hry. My tak máme možnosť rekapitulovať videné a keď si trocha vydýchame, rýchlo ešte treba skúsiť multiplayer.



Ako som už spomenul, k dispozícii je mód Fragile Alliance. V ňom hráči začínajú ako lupiči, ktorí chcú ukradnúť peniaze prevážané z banky. V tom sa vám samozrejme snaží zabrániť polícia, ale nielen tá. So svojim lupom sa totiž musíte dostať do dodávky, kde vás už čaká šofér, lenže čím viac ľudí sa do dodávky dostane, tým viac sa budete musieť deliť. A tak... jednoducho sa z vás stane zradca a snažíte sa pri úteku do dodávky postrieľať vašich bývalých kolegov a ukradnúť ich peniaze. Samozrejme, oni môžu mať za lubom to isté. Máte ešte aj tú možnosť, že ak dobehnete do dodávky prvý, ponúknete vodičovi polku z lupu a on jednoducho zavrie dvere a utečie s vami. Za ulúpené peniaze si potom môžete nakupovať napríklad lepšie zbrane, prípadne iné užitočné veci. A samozrejme, že čím viac peňazí tým vyššie ste v rebríčku. Nápad je to celkom dobrý, ale ako v skutočnosti funguje? Treba povedať, že dobre. Včera večer pár hodín po vydaní síce

ešte mnoho ľudí nevedelo, čo kde a ako robiť, ale i tak sa dalo v multiplayeri zabaviť. Ako som už povedal, na začiatku začínate ako lupič a vaším cieľom je dostať sa k peniazom, ktoré prenáša ochranka. Po odstránení ochrankára ostane na zemi vak s peniazmi, ten však nezoberiete naraz, je potrebné sa postaviť na jeho značku (peniaze sú označené symbolom dolára) a chvíľu čakať. V ľavom hornom rohu potom vidíte stav vášho konta, a ako naň utešene nabiehajú peniaze. Ak vyprázdnete celý batoh, je čas spolu s kolegami prekonať policajnú ochranu. Sami veľmi veľa šancí nemáte, preto je vhodné kooperovať s ostatnými. AI ovládanie policajti sa ešte zvládnuť dajú, no finta spočíva v tom, že akonáhle zomriete stáva sa policajt aj z vás a vy tak vlastne lovíte bývalých kolegov. Do odchodu dodávky je samozrejme určitý časový limit, takže zbytočne sa niekde zaseknúť vám veľmi nepomôže. Dôležité je však sledovať všetkých naokolo, nie nadarmo vám hra neustále pripomína, že veriť nemáte nikomu. Z každého kolegu sa totiž môže vyklúť zradca a vy skončíte s guľkou v zátylku. Ani zradcovia to však nemajú ľahké. Akonáhle niekoho z tímu popravíte, váš tag, ktorý máte celý čas nad postavou zmení farbu z bielej na oranžovú a navyše nad prezývkou svieti názov Traitor (Zradca). Možno sa to nezdá, ale skutočne je to zábava a je úsmevné sledovať, ako sa každý obzerá okolo seba, aby bol ako tak v bezpečí. Tento mód je určite malou inováciou v žánri multiplayeru a takéto osvieženia sú vítané.

Kane a Lynch 2: Dog Days zrejme nebude nič iné ako klasická koridorovka, ktorá vás za ručičku povedie tam kam potrebuje a na niektorých miestach vám veľkoryso dovolí trochu taktizovania. Jej plusom však je neortodoxná dvojica hrdinov, skutočne dobré tempo hry a mňa osobne príjemne prekvapila aj grafická stránka hry. Samotná grafika síce nie je ktovieako pekná, najlepšie časy už má za sebou, ale zvolený „youtube filter“ roztrasená kamera v kombinácii so špinou, beznádejou a nenávisťou oboch hlavných postáv, vo mne zanecháva dobré pocity. Devízou určite môže byť originálny multiplayer, ostáva len na hráčoch ako ho prijmú. Ako dopadla celá hra sa dozvieme až o necelý mesiac, keď ju dostaneme na recenziu a svoje dojmy si určite opäť nenecháme pre seba. A vy ak ste ešte demoverziu neskúsili, nečakajte, možno vám otvorí peňaženku.





F.3.A.R. – Alma si na nás už po tretíkrát brúsi zuby

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

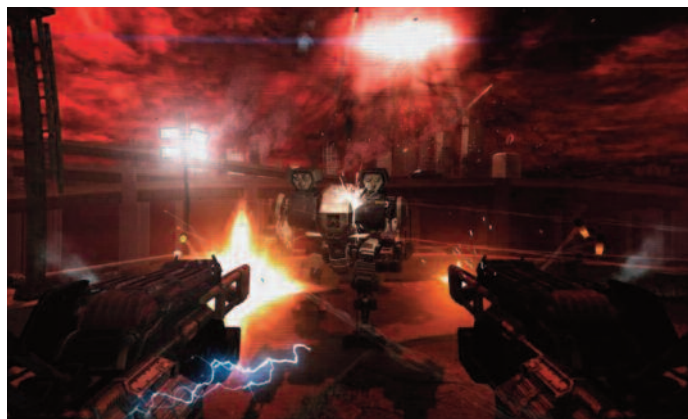
Zlo plodí len ďalšie zlo. Platí to aj v prípade tretieho dielu hororu F.E.A.R., ktorého osud má pevne v rukách nová dvojica Day 1 Studios a Warner Bros. Príbeh sa nám pomaly uzatvára, najväčší rivali spájajú svoje sily a Alma má tesne pred pôrodom hotovej skazy. Steny červenejú a masaker sa začína. Dobrú chuť, milí čitatelia...

Vyzerá to tak, že séria F.E.A.R. má už konečne na ružiaci ustlané. Nemusí sa báť žiadnych autorských ťahaníc, môže si pokojne vykračovať popri konkurencii s vedomím, že v októbri jej pokračovanie dozaista vyjde. Veď si len spomeňme na kolísavú situáciu s Project Origin, keď bolo Monolith Production nútené vymyslieť pre priameho nasledovateľa F.E.A.R.-u nový názov a to všetko kvôli problémom s Vivendi. Dnes sa zdá byť budúcnosť série finančne zaistená a ako sme už v pretexe uviedli, tentoraz sa o tretí diel postará Day 1 Studios. A malá poznámočka, žiaden F.E.A.R. 3 nečakajte, toto bude F.3.A.R.!

Už debut trailer nás vábil na zakončenie trilógie a ako inak, snažil sa ho priniesť v čo najtajomnejšej a najstrašidelnejšej atmosfére. Celkom sa mu to podarilo, k čomu dopomohlo filmové spracovanie a reálni (no neznámi) herci. Na obrazovke „pobehovali“ tri základné postavy, na ktoré sa dával najväčší dôraz – Alma, Paxton Fettel a Point Man - no o ich počínaní v hre sme vtedy nevedeli nič konkrétne. F.3.A.R. nám rozpovie príbeh odohrávajúci sa 9 mesiacov po udalostiach v dvojke. Pýtate sa, prečo práve 9? Becket za čias F.E.A.R. 2: Project Origin „nabúchal“ Almu, ktorá mieni priviesť na svet ešte horšiu beštii než je ona sama. To je pre Point Mana nočná mora, ktorej priebeh musí za každú cenu zmeniť. Do cesty sa mu však priplietajú jeho mŕtvy-nemŕtvy brat Paxton Fettel, mamičkin synáčik, ktorý má s Almou vlastné plány na ovládnutie sveta.

Tentoraz však neprichádza Fettel ako jeden z Point Manových úhlavných nepriateľov. Znie to dosť prekvapujúco hneď z niekoľkých dôvodov. Hoci sú bratia, stále medzi nimi pretrvávajú nenávisť a Point Man si to u Fettelovi pohnojil aj vtedy, keď ho odbachol. Nakoľko ich isté okolnosti spoja už v úvode, autori vymysleli, že hru bude po väčšinu času možné hrať v co-op režime. Zatiaľ čo je Point Man odborníkom na ťažkú bojovú techniku a preferuje skôr guľomety, Fettel zostáva pri svojich telekinetických schop-

nostiach, ktoré si môžeme pamätať z predchodcov (tam ich ale využíval proti nám). Do vienka sa mu dostane zopár odlišných útokov s rozdielnymi účinkami na protivníkov. Aby nebolo pre hráča využívanie schopností tej či onej postavy po čase monotónne, môžeme sa tešiť na skĺbenie oboch útokov. To znamená, že napr. Fettel odláka pozornosť hliadky, kým Point Man nabehne zozadu a bezproblémovo sa jej zbaví. Paxton dokáže ponachádzať aj skryté zákutia, ktoré sú pre jeho partnera veľkou neznámosťou. Ak v nich nájde nejaké cenné informácie o ďalšom postupe k Alme, nemusí sa o ne podeliť a nechať si ich len pre seba. Fettel s Point Manom tak v podstate súperia po celú hru. Osviežením série kooperácia síce je, ale nestratí práve v tomto smere tú pravú desivú atmosféru? Ktovie, ako sa s tým Day 1 nakoniec popasuje, ale poriadny horor v co-ope sa tak často nevidí.



V súvislosti s F.E.A.R.-om vás určite zaujmajú typy nepriateľov, ktorých v úlohe Point Mana pokropíte jednou sprškou olova za druhou. Tu pre nás majú autori ďalšie nemilé prekvapenie. Point Manovi bývalí spojenci z komanda First Encounter Assault Recon (F.E.A.R.) otočili zbrane proti nemu a Fettelovi. Nakoľko pre nich predstavuje táto dvojica potenciálnu hrozbu a Fettel im už dlhšie leží v žalúdku, okrem zabitia Almy majú za úlohu zničiť z tohto sveta aj vás. Preto musíte byť ostražitý na každom kroku, Armacham (budova, v ktorej sa bude odohrávať väčšia časť hry) je nepriateľmi doslova posiata. Avšak nielen po zuby ozbrojení protivníci majú Armacham pod palcom. Už za čias prvého dielu sa začali objavovať rôznorodé zmutované potvory, ktoré nebudú chýbať ani v trojke. Máme ale



dobrú správu, mutanti útočia hlavanehlava, takže si pochutnajú aj na ľudských nepriateľoch. Day 1 Studios nám sľubuje nevidaný hororový zážitok, ktorý dotvorí a zintenzívni aj prostredím. Koľko lokácií navštívime, o tom reč zatiaľ nepadla, ale vždy by sme mali navštíviť mierne pozmenené kulisy. To v stručnosti znamená, že nikdy sa nestane, že by sme prechádzali navlas rovnakou chodbou či miestnosťou. To isté vraj platí o nepriateľoch, žiadne naskriptované scény sa nekonajú. Vyzerá to veru zaujímavo, týmto tvrdením autori len potvrdzujú, že vo F.3.A.R.-e sa môže za hociktorým rohom skrývať po opätovnom zapnutí niečo celkom iné.

Hoci je do vydania F.3.A.R.-u ešte ďaleko, už teraz máme zlý pocit z vizuálneho spracovania. Série záberov z hry, ktoré obleteli internet, nám naháňajú strach, že čo ak práve grafická stránka stiahne výsledné hodnotenia výrazne nižšie. Podivne ladené do oranžova a celkovo jednoduché stvárnenie akoby vystrihnuté z priemernej budgetovky snáď do vydania autori vyladia. Neradi by sme totiž dostali do rúk titul, v ktorého predchodcoch sa ukrývala grafika ako najväčšie plus.

Nový výrobca, nový distribútor, stará hra. Teda aspoň jej základ v novom, zaujímavšom, avšak možno v menej strašidelnom prevedení. F.3.A.R. na nás urobil dojem a po dobrých skúsenostiach s predošlými časťami si dovoľujeme povedať, že na jeseň nás čaká poriadne brutálne zakončenie jednej z najlepších FPS sérií poslednej doby.



LEGO Harry Potter: Years 1-4

Platforma: PC

Autor: Juraj "Duri" Dolniak

Najznámejšie dánske stavebnice v rézii britských Traveller's Tales pohltili ďalšiu fenomenálnu značku. Chlapec, čo prežil, si dal poriadne na čas a po polroku prichádza so svojim príbehom v nevšednej LEGO podobe. Inými slovami, privítajte jednu z najlepších hier s tematikou Harryho Pottera!

Komu sa od vydania legovej podoby Indiana Jonesa zachcelo prežívať ďalšie a ďalšie dobrodružstvá v tomto kockovanom svete, konečne má príležitosť. Traveller's Tales si vzalo na mušku populárnu filmovú a knižnú sériu s Harrym Potterom a už zopár týždňov neľútostne valcuje konkurenciu. Predbehlo dokonca aj westernový hit od Rockstaru a v úzadí nechalo takisto druhú Mariovu galaxiu. Nasledujúce riadky ale neslúžia k zhrnutiu aktuálnej predajnej situácie, no k oboznámeniu vás s podarenou akčnou adventúrou Lego Harry Potter.

Nakoľko poznajú čarovné príbehy zjazveného pána Pottera po celom svete, či už z knižnej sedemdielnej ságy alebo zatiaľ len šesťdielnej filmovej, Traveller's Tales si ho vybralo práve pre ohromnú popularitu. Štúdio sa od nepamäti snaží svojimi hrami podať naoko seriózne predlohy v jednoduchej a vtipnej podobe a Lego je na to ako stvorené. Keďže sa v kinách vystriedalo šesť filmových spracovaní Harryho Pottera (jesenné siedme bude rozseknuté na dve epizódy), autori sa rozhodli stvárniť len prvé štyri diely, teda od Kameňa mudrcov po Ohnivú čašu.

Ako tomu bývalo doteraz, zas a znova sa prevtelíme do každej jednej príbehovej postavy. Základ však tvorí trio kamarátov Harry, Ron a Hermiona. Ich základňou sa stáva Rokfortská stredná škola čarodejnícka, ktorá je poskladaná z niekoľkých väčších siení, Harryho fakultnej klubovne, učiteľských tried, nemocničného krídla, metlobalového ihriska, Hagridovej chatrče... Lokácií je nespočetne veľa (množstvo sa ich nachádza aj mimo Rokfort, napr. Rokville, Deravý kotlík) a každá z nich má svoje vlastné pravidlá a vyznačuje sa osobitou atmosférou. Harry a jeho partia je tu však hlavne ako demolačná čata, ktorá zrovná zo zemou všetok legový materiál (vrátane žiakov), ktorým spomínané lokácie len tak hýria. Zo zruinovaných objektov vám odchádza plat v podobe mincí, ktorým sa venujeme nižšie. Aký by to bol Rokfort a hlavne Harry, keby nevedel čarovať, a tak je tu preňho pripravených niekoľko kúziel, jedna z najväčších odlišností od predchádzajúcich Lego titulov. Jednotlivé čary sa najprv musí naučiť, na čo sú vyhradené spomenuté triedy. Wingardium Leviosa alebo Lumos, všetky majú svoje opodstatnenie a logické používanie.

Jednohubka, povieť si, avšak opak je pravdou. Hernú dobu, ktorú strávite všelijakým lúštením, ničením a skladaním v obklopení legových budov, by mohla závidieť nejedna aktuálna hra. Od Lego Star Wars sa doba, ktorú pobudnete v aktuálnom čarovnom svete pod záštitou riaditeľa Dumbledora, relatívne predĺžila (žiadne čary za tým nehľadajte) a pokiaľ budete mať chuť prejsť hru na maximálnych 100 percent, vezmite si dovolenku aspoň na



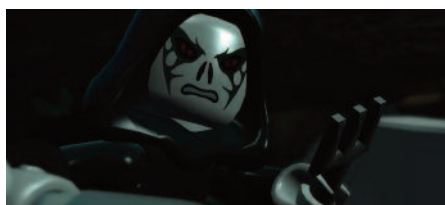
mesiac. Herné zákutia, do ktorých nazriete, sú priam obrovské, prepĺnené všadeprítomnými mincami a pripravené obrať vás o kopec času. Preto nebudte prekvapení, ak by ste celú štvordielnu kampaň skončili s prostými štyridsiatimi percentami. Zachraňovanie študentov v ohrození, skladanie erbov jednotlivých školských fakúlt či prechádzanie samotných úrovní, za to všetko si prilepšíte a získate cenné zlaté kocky.

Nesmieme zabudnúť na to najpodstatnejšie a najzábavnejšie, čo robí túto hru skutočne originálnou. Po všetkých tých kladoch, nad ktorými sme sa rozplývali vyššie, to stále nie je všetko, čo si pre nás autori prichystali. Kooperácia. Čarovné slovíčko, ktoré si v sérii našlo miesto už za čias Star Wars. A bez nejakého ostychu musíme prehlásiť, že takýto kvalitný co-op tu nemáme každý deň. Síce je to ohromná zábava aj pre jednotlivca, v multiplayeri nemá Harry konkurenciu. Multiplayerom ale nemyslíme hru po internete, ale rovno v splitscreene na jednom počítači. Buď si spoločník zapojí gamepad, alebo sa pustí hrať na klávesnici za pomoci šípok a číslic. Ja osobne som sa so svojim hráčskym partnerom nasmial na komédii prebiehajúcej na monitore väčšmi než sám, s hráčom po boku dostáva hra proste nový rozmer.

Legu Harry Potter by sme mali podľa doterajších nadšených dojmov z fleku udeliť najmenej devinu, no pozrieme sa na jeho temnejšie stránky. Ich počet sa od minula výrazne zredukoval, ale podstatná vec začína povoľovať. Séria Lego začína strácať šťavu. Nehovoriť

sa to konkrétne mne veľmi ľahko (keďže som veľkým fanúšikom hier od TT Games), pravda je už raz taká. Niektorí z vás by ma za predošlé dve vety zrejme pochovali, avšak tomuto pocitu som sa chtiac, či nechtiac, neubránil. Ak ale patríte do skupiny hráčov, ktorí sú na „Lego scéne“ nováčikmi, určite vás hra pohltí svojimi zmienenými kvalitami, my „zaučení“ pocítíme nudnejšie chvíľky. Keď sa na hru pozriem z iného uhla, je to skutočne komplexné, po audiovizuálnej stránke vybrúsené a hrateľnosťou chytľavé dobrodružstvo Harryho Pottera, od ktorého si môžu brať príklad aj chlapi z EA.

Traveller's Tales opäť nesklamalo. Od druhého Indiana Jonesa sa nezhoršilo, no ani výrazne nezlepšilo. Hoci to už nebola taká zábava ako predtým a počas hrania sme zivali oveľa častejšie, séria si udržala svoj štandard a naservirovala vtipnú a zábavnú rozprávku na plno letných večerov. Pýtate sa, kedy vychádzajú zvyšné tri časti? S najväčšou pravdepodobnosťou v októbri pri príležitosti premiéry prvej filmovej epizódy Harry Potter a Dary smrti.



HODNOTENIE

Platforma: PC,PS3,X360,Wii
Výrobca: Traveller's Tales
Distribútor: WB Games
Multiplayer: áno
Lokalizácia: áno(titulky)

8



SAM & MAX SEASON 3
THE DEVIL'S PLAYHOUSE
Episode 4
Beyond the Alley of the Dolls

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

Každý príbeh sa raz musí skončiť. Tak akosi to dopadne aj s tým, ktorý zažívajú Sam a Max. Skrátka, udalosti sa nám postupne rozotávajú, narazíme na jeden zaujímavý zvrät – ťažko povedať, či nečakaný, ale zvrät. Všetko sa začne vyfarbovať a už to vyzerá, že sa všetko dobre skončí... Lenže akoby mohli, ved' máme ešte pred sebou jednu epizódu (a to nepočítam práve tú, o ktorej sa teraz bavíme). Blížime sa k neodvratnému finále série a momentálne môžeme len dúfať, že bude tak vydarené ako doterajší jej príbeh.

Nasledujúci odsek sa bude snažiť stručne zhrnúť doterajšie patálie Sama a Maxa – pred prípadnými spoilerami ste boli varovaní! :-) Inak napísané, v minulých dieloch ste videli...

Och áno, nepredstaviteľná hĺbka tajomstva a hrôza, ktorá vás dokáže stiahnuť z kože. Smrteľné ohrozenie siahajúce až za hranice poznania smrteľníka, hrôza z Temnej dimenzie a truhlica plná diabolských hračiek. Všetko sa to pritom začalo tak nevinne, i keď v podivnej časovej postupnosti. Max našiel hračku, ktorá mu umožnila nahliadnuť do budúcnosti. Tam videl, ako spolu so svojim parťákom Samom, bojujú s vesmírnou gorilou generálom Skunkape, ktorý by rád ovládol ten náš malý svet. Vlastne v skutočnosti mu išlo o hračky, mocné hračky, ktoré správne mozgu dokážu prepožičať nadprirodzené schopnosti. Max taký mozog má, čo bude o pár dielov veľmi dôležité. S eleganciou sebe vlastnou sa obom...hmm... detektívom podarí prekabátiť podlého generála a uväzniť ho v „Penal Zone“. Popri tom narazia v podzemí na kult krtčích ľudí strážiacich Diablovu bedňu (krabicu, truhlu, to je jedno) na hračky. Lenže tento „poklad“ tam nebol sám, v podzemí boli ukryté i kostrové pozostatky, ktoré vyzerali ako ich vlastné. Ako je to možné sa onedlho vysvetlí. Viedol k tomu objav magickej premietačky, ktorá Sama a Maxa zasvätila do dobrodružstva ich vlastných predkov. Pradedov Sametha a Maxima. Dobrodružstvo, ktoré ich zaviedlo cez Disorient Express až do Egypta, k legendárnej hrobke faraóna Samunmaka. Objavili v nej diabolskú truhlicu s hračkami, prekonalí niekoľko preklatí, aby sa víťazne vrátili domov. Avšak, zrada nečakala dlho – pán Papierwaite (ktorý ich pôvodne na dobrodružstvo poslal) obrátil a zdá sa, že celé to od začiatku naplánoval. Chcel povolať pradávneho boha z Temnej dimenzie späť do našej reality! To sa mu však nepodarilo, pretože Sameth a Maximus boli opäť na správnom mieste. Aj keď, smrti sa nakoniec nevyhli a mohlo za to krtčie preklatie, do ktorého cesty sa dostali – neúmyselne samozrejme. A tak ich kosti stáli v podzemí domu Sama a Maxa až do dní, kým ich obaja opäť neobjavili. Všetko bolo na filmovom páse a keď ten skončil...

Áno, skončil pás, skončil sa aj jeden život. Sam si totiž pred koncom filmu musel odskočiť, prírode skrátka nerozkážeš. Keď sa však vrátil našiel svojho verného druhu bez ducha, bez života s nepekným otvorom v



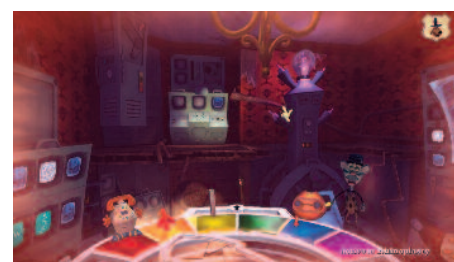
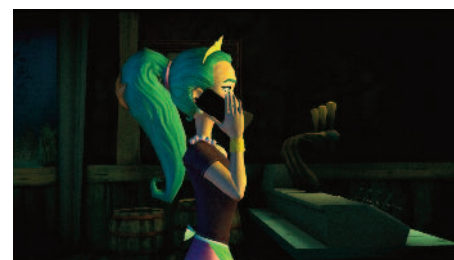
lebke...niekto ukradol Maxovi mozog! Naštvaný, zármutkom strhaný Sam, tak nasadá do svojho auta, jazdí nočnými ulicami mesta a hľadá toho, kto je za celú situáciu zodpovedný. Skunkape! Vesmírnej gorile sa nejako podarilo ujsť z nekonečných múk „Penal Zone“ a ukradnúť Maxov mozog. Všetky stopy vedú do miestneho múzea. Tu narazí Sam na ďalšiu známu tvár – Papierwaite! A zdá sa, že nezostarol ani o sekundu. Rovnako tu stretáva i strážcu múzea, prerasteného švába menom Sal. Ako sa dozvieme, bol pôvodne zamestnaný u Stinkyho ako kuchár. V tom bude temná mágia ešte Temnejšej dimenzie! Samovi sa podarí – v núdzi, núdzové riešenia – oživiť tyranského faraóna Samunmaka (strčí jeho mozog do Maxovho tela) a spôsobí tak zánik reálnej reality, ktorú Samun-Mak zmení na svoju realitu, realitu jediného a všemocného vládca. Jediné Maxov mozog vie čo sa stalo a vníma zmenu v kontinuite času. Kontaktuje ho hlas z vonka, ktorý sa predstaví ako Dr. Norrington. Je potreba napraviť realitu a ukončiť vládu samozvaného faraóna. To sa samozrejme podarí a konečne je všetko v poriadku. Je v poriadku? Nuž, keď obklúčenie nenásytými zombie klonmi psa-detektíva Sama považujete za normálne (namiesto Brraaaaains! hovoria Toys, toys, toys! :-))...

Uf, to bola jazda. Hľadanie strateného pokladu, lovenie mozgu, šialený egyptský kinder faraón a nakoniec klony! Čo je teda nové v štvrtej epizóde? Po technickej stránke nič. Po hrateľnostnej stránke tiež nič. Skrátka, pokračujeme v zavedených

kofajniciach žánru a série. Nájdemu tu trochu vyšetrovacích metód zo Samových noirových čias, plné obsadenie hračiek a teda i Maxových nadprirodzených schopností. Čo sme sa za minulých epizód naučili, teraz akoby sme našli. Neznamená to však, že by nás nemalo čo prekvapovať. Jemných príbehových zvrátov a dobrého humoru je i v tejto epizóde viac než dosť. Napríklad ako Paperweight...alebo Stinky (tiež vám istým zvráteným spôsobom pripadá sexy? Dievča Stinky, nie strýko „Pepek námorník“ Stinky, zvrhlíci! :-). Ale vzhľadom na jej výber... Potom je tu ešte aj Mama Bosco a jej úspešný... Skrátka príbehových situácií je viac než dosť. Predmetov v inventári je opäť pomenej, avšak vynahradzujú to



„priestorové“ hádanky, v kombinácii s využívaním Maxových schopností (Unholy this!). Telltale nám tentoraz ponúkajú úplne klasické, lineárne adventúrne vyžitie, bez nejakých kudrlinek, časových posunov a ďalších



pestrých oživovadiel žánru. Niekto by mohol byť s predchádzajúcich epizód namaškrtenej zmenami, ktoré Telltale používali, ale Sam & Max je predovšetkým klasická adventúra a i na tieto prvky muselo v niektorej epizóde prísť. Ten čas nastal práve teraz!

Buď sa s tým zmierite a užijete si klasiku od Telltale alebo budete za starého frľoša, ktorému sa nič nepáči i keď po formálnej stránke je všetko v úplnom poriadku. Teda vysoký Telltale štandard!

HODNOTENIE

Platforma:	PC, iPad
Výrobca:	Telltale Games
Distribútor:	Telltale Games
Multiplayer:	nie
Lokalizácia:	nie

8



The Silver Lining

Episode 1:

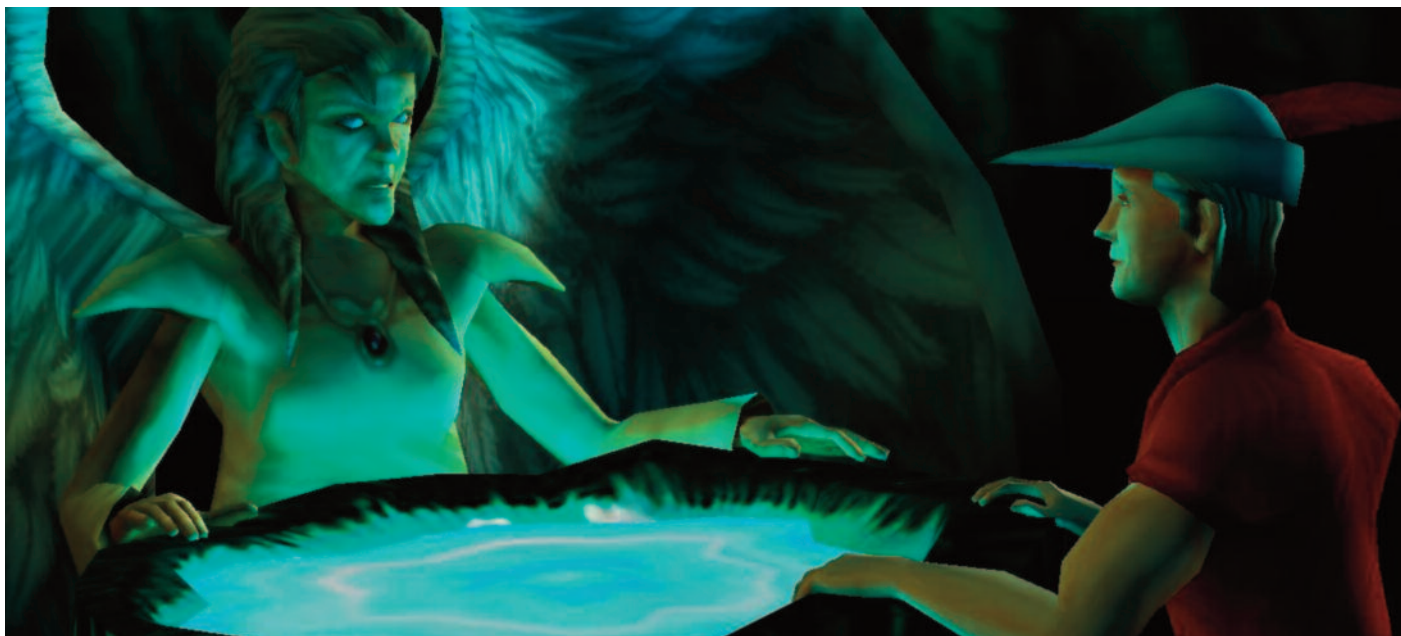
What is decreed must be

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

Kde bolo tam bolo, a skôr bolo ako nebolo, existovala jedna séria pojednávajúca o kráľovských dobrodružstvách a útrapách kráľovskej rodiny z Daventry. King's Quest, herné dieťa stvorené Robertou Williams a jedna zo slávnych sérií štúdia Sierra. Ale prečo v úvode spomínam Daventry a King's Quest? Pretože sa k nám po dlhých peripetiách dostáva akési duchovné pokračovanie.

Kde bolo tam bolo, áno i tak by sa tento odstavec mohol začínať. Oficiálny deviaty diel série už nikdy neuzrel svetlo herného sveta. Avšak, táto rozprávková séria mala (a vlastne ešte stále i má) celkom slušnú základňu fanúšikov, ktorí len tak nedovolia, aby upadla do digitálnej minulosti. Kto sa so sériou ešte nikdy nestretol má, práve vďaka fanúšikom, jedinečnú príležitosť zahrať si prvé tri diely prerobené do VGA grafiky. Tie sú, rovnako ako The Silver Lining, k dispozícii zadarmo. Lenže nechajme minulosť teraz na chvíľu za hlavou a pozrime sa čo pre nás štúdio Phoenix Online pripravilo. Vedzte však, že The Silver Lining nemal ľahkú cestu na naše monitory. Na začiatku tu boli jednanie so Sierrou, resp. Vivendi, aby vlastne mohla vyjsť, existovať. Kedysi v začiatkoch dokonca mala v samotnom názve i ono slávne „King's Quest“. Dohoda s Vivendi sa podarila a tak sa zdalo, že úspešnému dokončeniu hry nič nebráni. Autori na nej naďalej pracovali, hýčkali si ju a starali sa o ňu s láskou typickou pre fanúšikov. Dokonca sme sa dočkali aj dema a už z neho sa dalo hádať, že máme pred sebou zaujímavý projekt. Lenže ako vieme, zlý Activision pohltil Vivendi a jedného dňa si démonický kravaťák z tejto spoločnosti povedal, že v žiadnom prípade. Demo bolo stiahnuté, stránky uvedené do spánku a nik netušil ako to dopadne. Osobne si myslím, že sa musel stať zázrak alebo niekto poriadne buchol po hlave niektorého kravaťáka v ultrakrutej korporácii Activision. Zmenili totiž názor. Kto vie akú váhu mali na tom petície fanúšikov a jednanie autorov, tak hlboko do toho zase nevidím. Avšak podstatné je to, že vďaka tomu dnes môžeme hrať prvú epizódu nazvanú „What is decreed must be.“

Pravda, prvá epizóda je len akýmsi úvodom do hry, oboznámením hráča so svetom a princípmi klasického adventúrneho žánru. Autori vás príliš nepotrápia hádankami, či zložitými situáciami. Všetko tak akosi plynie prirodzene dopredu a než sa nadejete je tu koniec epizódy, bez toho aby ste čokoľvek zložité vykonali. Na druhej strane, príbeh sa zdá byť chytený za správny koniec a drží hráča v napätí celý čas. Postupne odhaľuje svoje tajomstvá, ktoré sa stávajú ešte tajomnejšími. Znalci série tu budú ako doma, spoznajú každý odkaz, každú narážku na predchádzajúce príbehy, či už samotného kráľa Grahama alebo jeho detí Alexandra a Roselly. V duchu predchádzajúcich dielov série je i „The Silver Lining“ rozprávka ako sa patrí, kde nechýba inšpirácia mytológiou, či postavami z existujúcich rozprávok. Čo v prvej epizóde vyčnieva (pretože ako sme si už povedali, čisto hernej



náplne tu zas až toľko nie je) je práca s postavami a samotným príbehom. Nadabované rozhovory sú zvládnuté veľmi dobre – na niektorých miestach to síce trochu škripe (intonácia, hlasová charakterizácia postavy), avšak sú to len občasné vyrušenia z inak veľmi dobre zvládnutého dabingu. Rovnako na výraze pridáva i mimika tváre pri rozhovoroch. Samozrejme, nečakajte žiaden Mass Effect! V rámci možností je však táto stránka zvládnutá veľmi dobre. To platí i o strihových scénach a hudbe. Hudba totiž patrí k výrazným prvkom tvoriacim melancholickú atmosféru celého príbehu a výborne dopĺňa každú



obrazovku, či scénu.

Všetko sa to začalo krásne a šťastne a do úvodu nás uvádza výborne spracované intro, ktoré i keď bez jediného slova, dokáže na svojej ploche podať celú šírku tragédie. Grahamove deti sú šťastné, v zámku sa chystá svadba Roselly, avšak behom niekoľkých sekúnd sa všetko zvrtné v tragédiu. Tajomný cudzinec zahalený v čiernom uvrhne na obe Grahamove deti kliatbu. Šťastie sa mení na smútok, avšak kráľ Graham je odhodlaný svoje deti zachrániť. Navlieka svoj starý kostým a vydáva

sa vypátrať totožnosť neznámeho muža. Ako neskôr zistí, nie je to len život jeho detí, ktorý je v ohrození. Zhrnuté takto na papieri to nemá ten správny efekt. Avšak v hre vás to iste chytí za srdce, teda pokiaľ nie ste riadny kus cynika :-).

Rozprávkovkej atmosfére napomáha i štylizovaná 3D grafika. Iste, textúry miestami nepatria k najostrejším a postavy k najpolygómovejším, avšak keď vás trápi práve toto, neviem prečo ešte stále čítate o tejto hre :-). Štylizovaná, pretože v tých správnych uhloch kamery máte niekedy pocit, že pozeráte hru, ktorá nie je 3D, ale ručne namaľovaná a podľa všetkého tak má aj pôsobiť. Niekedy krútime hlavou nad podivnou animáciou (i keď mám silný pocit, že chodza kráľa Grahama je naschvál koncipovaná podobne ako v dobách „2D sprítov“.), inokedy sa kocháte nádhernými obrazmi. Jediné čo trochu škripe v „technickej“ stránke je občas podivný „pathfinding“ hlavného hrdinu. Niekedy ju skrátka treba „ručne“ preklikať po kúskoch inak pôjde tam kde nechcete. Prípadne nepôjde vôbec.

Na druhej strane mám stále na pamäti, že autori za svoje dielo zaplatené nedostanú, je to dielo tvorené z lásky. Dielo, ktoré si zahrála aj Roberta Williams a zdá sa, že bola spokojná. Ako prvá epizóda v porovnaní s inými prvými epizódami komerčných adventúr by asi príliš neohromila. Môže za to hlavne spomínaný nedostatok „adventúrnej“ náplne ako čokoľvek iné. Cez to všetko vás dokáže výborne navadiť na príbeh a uvedie vás do hry, čo spolu s cenou

(žiadna) môže ospravedlniť nedostatok hernej náplne. Avšak v prípade druhej epizódy (ktorej sa dúfam dočkáme čoskoro) už recenzent nebude toľko zhovievavý. Má to byť predovšetkým hra, však. To však neznamená, že by v prvej epizóde bolo málo obsahu. Takmer každý predmet, postava, či budova je sprevádzaná popisom rozprávačky, niekedy i vtipným a trochu sarkastickým, inokedy vážnym, podporujúcim melanchóliu celej hry. Môže sa vám stať, že budete v každej



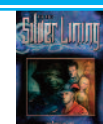
obrazovke klikať ikonou prieskumu na všetko, čo vás napadne, len aby ste počuli nejakú tú históriu, či komentár.

Definitívny verdikt tak znie, ak ste milovníkom klasických adventúr, nie je inej možnosti ako okamžite hru stiahnuť a hrať. Zároveň sa spolu so mnou modlite, aby druhá epizóda ukázala viac so svojho adventúrneho dedičstva a pridala na hádankách, ktoré k adventúram patria ako Bud Spencer k Terence Hillovi.

HODNOTENIE

Platforma:	PC
Výrobca:	Phoenix Online
Distribútor:	
Multiplayer:	nie
Lokalizácia:	nie

7





Singularity

Platforma: PC

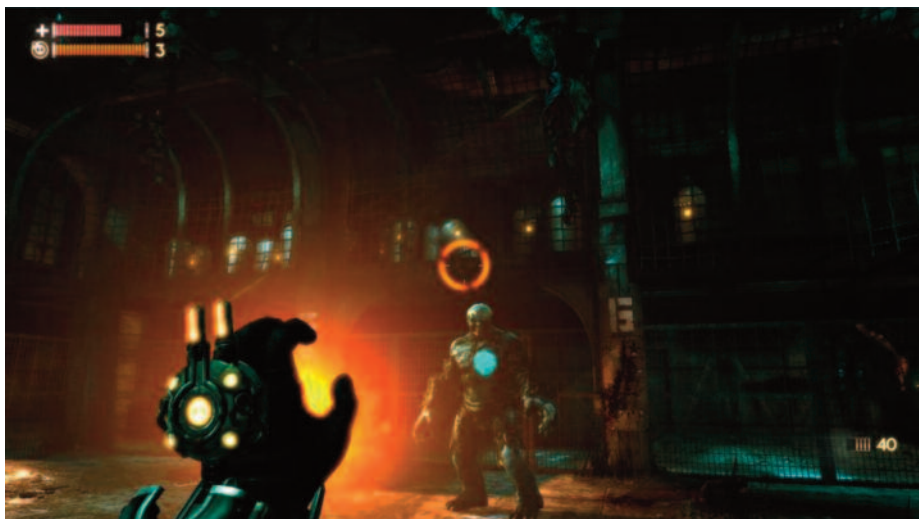
Autor: Lukáš "Dolno" Dolniak

Prekvapenia sú rôzne, niekedy veľmi príjemné, inokedy vedú pekne pokaziť náladu. Vždy sa však s nimi spája pocit niečoho nečakaného, ktorý si mnohí radi užívajú. Ak patríte medzi nich, rozhodne by ste si mali zadovážiť nový počín štúdia Raven Software.

Herný priemysel je plný paradoxov. Na jednej strane sa stretáme s obrovskou reklamou, ktorá už často v ničom nezaostáva za propagáciou hollywoodskych trhákov, na strane druhej sú projekty, o ktorých sa do vydania takmer nič nevie, ale často svojou kvalitou predbehnú aj hry ktoré sú nám neustále strkané pod nos. Zjavným príkladom je firma Raven, v čase, keď štúdio pracovalo na pokračovaní klasík od ID Software (Quake 4, Wolfenstein) dostávalo sa mu nemalého záujmu médií, keď sa však odvážne pustili do vlastnej hry, ktorá nenadväzuje na žiadnu zabehnutú sériu, pozornosť sa odvrátila inam. Pri pohľade na Singularity táto skutočnosť vyznieva takmer tragikomicky. V čase herného sucha ide nielen o potrebné osvieženie, ale autori sa nebáli trochu zaexperimentovať a tak vytvorili možno svoj najvydarenejší kúsok.

Príbeh vás zavedie na fiktívny ruský ostrov Katorga-12, kam ste, v roli amerického seržanta Renka, vyslaní potom, ako bola v oblasti nameraná zvýšená hladina radiácie. Po podivnej explózii však vaša helikoptéra stroskotá a vám bude už čoskoro jasné, že radiácia nie je najväčším nebezpečenstvom, ktoré tu číha. Na ostrove sa totiž nachádzajú pozostatky výskumnej základne, ktorú v päťdesiatych rokoch minulého storočia vybudovali za účelom výroby superzbraní pre sovietsku armádu. Vedcom sa podarilo objaviť neuveriteľne silný zdroj energie, ktorý nazvali Singularita. V praxi umožňovala vládu nad prírodnými zákonmi, cestovanie v čase nie je výnimkou. Singularita bola však príliš nestabilná a tak došlo k explózii, ktorá výrazne zmenila tvár ostrova a jeho obyvateľov. Práve presuny v čase spôsobujú zauzľovanie príbehu, ktorý sa zo začiatku predsa len zdá byť béčkovej kvality. Postupne vás však bude hnať túžba rozlúštiť pohnutý osud Katorgy-12, opraviť ráz histórie, ktorý ste svojimi činmi zmenili alebo zistiť, kde sa berú podivné nápisy na stenách, ktoré sa vám celú hru pokúšajú radiť.

Singularity je lineárna hra, koridorovka, kde sa, okrem úplného záveru, nemôžete rozhodovať po svojom. Väčšina ľudí pravdepodobne ohrnula nosom, ale v prípade tejto hry skutočne nejde o zápor. Je dôkazom, že aj prostá strelačka, kde je cesta pevne daná (a keby sa vám náhodou podarilo stratiť, stlačením jediného tlačidla vás navedie správnym smerom) môže byť aj dnes veľmi zaujímavá a chytľavá, pokiaľ oplýva dostatočnou atmosférou. A Singularity má atmosféru hustejšiu ako letný opar nad vyprahnutou zemou. V prvom rade ide o skripty, ktoré sú výborne navrhnuté a často sa stane, že v niektorej pasáži vás priam trhne, keď na vás z ničoho nič vyrazí nepriateľ. Vďaka skvelému nazvučeniu budete mať uši na stopkách a môže vás pokojne vydesiť aj zvuk ohýbajúceho sa kovu. Najmä v úvodných pasážach má hra silný hororový nádych. Je zjavné, že autori si požičali zopár nápadov od konkurencie, trebárs zvukové záznamy po pôvodnom per-

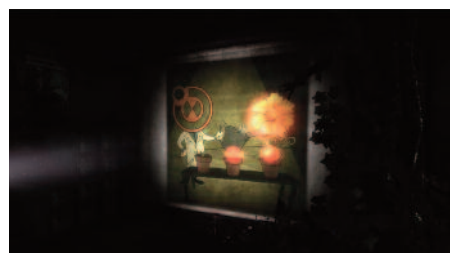
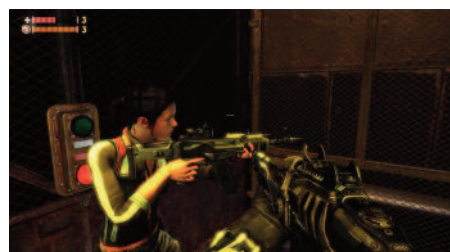


sonáli Katorgy-12 silne pripomínajú Bioshock.

Základom celého diania v Singularity je samozrejme akcia, ktorá je veľmi svižná a na nejaké taktizovanie rovnou zabudnite. Tomu je prispôsobený aj arzenál zbraní, proste klasika, všetko, čo by ste očakávali je tu. Na úvod dostane revolver, ktorý pôsobí celkom efektne, ale ďaleko s ním nepochodíte. Potom ultimátny samopal, neodporúča sa ho pustiť z ruky po celú hru, keďže má dostatočný dostrel, kadenciu a umlčí prakticky každého bežného protivníka. Ďalej brokovnica vhodná na blízko, rotačný guľomet alebo klincomet (podobný penetrátoru z F.E.A.R.u). Zaujímavým spomalením času pri mierení disponuje sniperka a posledným do partie je granátomet, ktorým môžete granáty ovládať, až kým sa nedogúľajú k cieľu. Občas sa vám dostane do rúk aj prototypová zbraň, ako Seeker s možnosťou navádzania nábojov, tieto kúsky však nemôžete nosiť v bežnom arzenáli. Zo všetkých zbraní unesie hlavná postava najviac dve, vhodnou kombináciou sa však dá prispôbiť akejkoľvek situácii. Zbrane je možné upravovať na špeciálnych stanovištiach, pomocou celkom vzácných balíkov môžete získať väčšie zásobníky, silnejšie náboje alebo zrýchliť nabíjanie. V iných automatoch si zase za dostatočné množstvo prvku E99 (ďalší významný objav miestnych vedcov, ktorý zohrá v príbehu dôležitú rolu) môžete dokúpiť schopnosti, ako rýchlejšie liečenie pomocou lekárníciok, väčšiu presnosť vašich zbraní alebo zvýšiť maximálne hodnoty zdravia. Autori okorenili hrateľnosť ďalším prvkom, a to zariadením TMD. Na úvod vám dovoľuje „omladzovať“ alebo „nechať

zostarnúť“ objekty (nepriatelia nie sú výnimkou), postupne získate schopnosti ako telekinéza alebo vytvorenie bubliny, v ktorej sa čas na chvíľu zastaví. Táto vecička slúži okrem boja aj na riešenie niekoľkých logických puzzle, nie je ich síce veľa a nejde o žiaden druhý Portal, ale občas vedú potrápiť šedú mozgovú kôru viac, ako by ste od podobnej hry čakali. Možnosti TMD v niektorých pasážach vyzerajú skutočne efektne, kedy ste naposledy v priebehu pár sekúnd dali dokopy celý rozpadnutý vlak?

Katorga-12 rozhodne nie je takým mŕtvym ostrovom, ako by sa na začiatku mohlo zdať a ľudia, ktorí pred nešťastnou explóziou v päťdesiatych rokoch nestihli ujsť sú stále tu, aj keď mierne zmuťovali a ich jedálne návyky sa trochu zmenili. Rôzne príšery teda tvoria významnú skupinu nepriateľov, niektorí sa bezhlavo vrhajú po vás, iní sa vedú teleportovať a prekvapiť vás zo zálohy, obzvlášť nepríjemne sú malé pavúky, ktoré sa samé vo vašej blízkosti odpaľujú a útočia vždy v húfoch. Mutanti neoplyvajú závažnou inteligenciou, čo iné od nich čakať, na ostrove boli dlho a mozgy im už neslúžia tak ako kedysi. Druhou skupinou sú ruskí vojaci, ktorým sa vaša prítomnosť na ostrove dvakrát nepáči. Tí sú už trochu racionálnejší, spolupracujú spolu (aspoň sa to naoko zdá) a vedú sa aj efektívne kryť za prekážky a niekedy vykukávajú, aby vás pokropili sprškou nábojov. Čím viac však naberáte TMD schopností a rôznych iných vylepšení, tým sú nepriatelia menšou výzvou a vyskakujú na vás v stále väčšom počte a tak sa hra vo svojej druhej polovici zbavuje hororového nádychu a v popredí je hlavne drsná, ale veľmi zábavná akcia.



Raven Software nás opäť presvedčili, že dokážu vytvoriť prostredie, ktoré vás pohltí. Niektoré interiéry sú také dokonalé, že sa dostaví chuť na ne cez monitor siahnuť. Dizajn majú autori proste v malíčku. Ostrov je logicky navrhnutý, takže tu nájdete provizórnu dedinu s obydliami pre personál, laboratóriá, doky, navštívite aj kanalizáciu. Prostredie sa mení aj podľa toho v akom čase sa nachádzate, občas objavíte aj časový portál, ktorý vás preniesie do päťdesiatych rokov a uvidíte základňu v časoch najväčšej slávy. Hru poháňa Unreal 3 Engine a vyzerá veľmi pekne, aj keď nejde o nejaké závažné grafické orgie, aspoň sa hra hýbe veľmi plynule aj na priemerných zostavách. Zamrzí však, že niektoré textúry sa proste nenačítajú a vyzerajú veľmi neostro, dá sa to však vyriešiť fixom, ktorý sa ihneď po vydaní objavil na internete. Niekomu takisto nemusí sadnúť prílišná temnota, ktorá vládne celej hre.

Singularity je veľmi kvalitný produkt, ktorý sa nijak veľmi nevymyká zo žánrových klišé a jeho herná doba tiež nepatrí medzi najdlhšie (za 6 – 7 hodín je po všetkom), neobsahuje však prakticky žiadne „hluché“ miesta a po celú trvanie si drží svoje tempo a nezakolíše v zábave. V momentoch, kedy by ste sa mohli začať nudiť na vás autori pošlú nových nepriateľov, dostanete špeciálnu zbraň alebo sa náhle zmení prostredie. Tak je vaša pozornosť neustále udržiavaná a nestane sa, že by ste hru vypli s tým, že vás proste nebaví.

HODNOTENIE

Platforma:	PC, X360, PS3
Výrobca:	Raven Software
Distribútor:	Activision
Multiplayer:	áno
Lokalizácia:	nie

8



Transformers: War for Cybertron

Platforma: Xbox360

Autor: Roman "JC" Kadlec

„Skutočné autá, ktoré sa menia na robotov.“ Kultová hláška z reklamy na Transformers, ktorá pred niekoľkými 13-15 rokmi okupovala naše televízne stanice. Samozrejme, doba pokročila a my sme pochopili, že Transformers sa dokážu meniť aj iné objekty než autá.

Popularita značky Transformers v posledných rokoch značne vzrástla najmä vďaka dvom filmom venovaným mimozemskému veľkému robotom. Určite sa na kladnom výsledku podpísala aj Megan Fox a najmä jej dokonale upravený zadok v dvojke... čo je možno aj dôvod, prečo sa neobjaví v treťom pokračovaní - alebo, možno len nechce predvádzať svoje telo v troch rozmeroch a tým pádom odsunúť veľké kusy kovu a špeciálne efekty na druhú koľaj. Transformers si Oscara určite zaslúžia a bez Megan sa snáď kritici budú viac sústrediť na gro filmu... rovnako ako aj my sa budeme venovať v Transformers: War of Cybertron iba robotom.

Trochu prekvapujúco sme sa ďalšej z rady Transformers hier dočkali bez filmu a treba uznať, že to výslednému produktu iba prospelo. Autori sa nemuseli na nič viazať a mohli popustiť uzdu svojej fantázii – žiadne obmedzenia príbehu, umiestnenia zápletky, ani ničoho iného. Z tohto budú profitovať najmä praví milovníci značky, ktorí sa vždy chceli pozrieť na domovskú planétu robotov. Cybertron pôsobí veľkolepo a to aj počas nekonečnej vojny medzi Autobotmi a Decepticonmi. Herná kampaň začína v pokročilom stave bojov a je teda logické, že na hráčov čaká iba jediné – veľká porcia akcie. Výber strany umožňuje podporiť svoju obľúbenú frakciu a dobyť Cybertron za zlých a následne oslobodiť za dobrých... alebo kľudne aj v opačnom poradí. Pre obe strany je pripravených 5 veľkých misií, pričom každá kampaň má svoj vlastný pohľad na vec. Megatron chce získať veľkú moc a ovládnuť Cybertron, zatiaľ čo večný dobrák Optimus Prime (aj s jeho špecifickým hlasom) káže bojovať za mier všetkým robotom dobrej vôle.

Potešujúci je výber Transformerov – pred každou misiou si hráč môže zvoliť svojho favorita z troch kandidátov... a k slovu sa dostanú aj spomínaní velikáni Optimus Prime resp. Megatron. Kto má už teraz v otázke výberu jasno – Prime a Megatron možno vo filmoch vyzerajú strašne drsne a ubercool, v hre však pôsobia tuctovo a osobne sa Megatronovi nečudujem, že chce získať artefakt veľkej sily. Jeho aktuálna kondička je k smiechu. Aby som však bol konkrétny – jednotliví roboti sa líšia výbavou a špeciálnymi schopnosťami a v rámci snahy udržať určitú rovnováhu medzi „povolaniami“ je logické, že Transformeri sú si viac-menej rovnocenní a silná zbraň v Megatronových rukách je obmedzená malým počtom nábojov. Hra okrem dostupných robotov umožňuje aj odomknutie ďalšieho bonusového jedinca pre každú frakciu. Z hľadiska hrateľnosti ide o klasickú tunelovú akciu – strieľať po všetkom čo sa hýbe a prežiť, to je základná úloha. Za iných okolností by sa k nim pridala aj rada nezablúdiť, ale niečo také je prakticky nemožné, hra vedie hráča pekne



za ručičku, nech si môže to strieľanie pekne vychutnať. Autori taktiež nezabudli, že v hlavnej úlohe sa predstavujú Transformers – „skutočné autá, ktoré sa menia na robotov“, ako som už spomínal, a roboti sa tak skutočne môžu hocikedy meniť na svoje alter ego. Vizuálne síce dizajn robotov a ich premenných foriem vyzerá úplne inak ako vo filmoch – táto hra však s filmom nemá nič spoločné. Pripočítajme k tomu ešte špeciálne schopnosti a vo výsledku dostávame pohodovú akciu, plnú prestreliiek, efektných zmien formy a celkového splnenia sna – „keď budem veľký, chcem byť Optimus Prime“ (prípadne doplňte iné meno obľúbeného alienorobota).



V poslednej dobe stále populárnejší trend SFZ – a to nie je skratka pre Slovenský futbalový zväz, ale pre skupinový faktor zábavnosti, sa objavuje aj vo vojne o Cybertron. Autori umožňujú hrať kampaň aj kooperatívne a to až v troch hráčoch. Netreba dodávať, že táto vlastnosť sa kladne podpisuje na celkovom hodnotení, nakoľko umožňuje vychutnať si celkový zážitok v pozadí rôznych hlášok, ktoré zúčastnení hráči chrliť počas hrania. Samotná kampaň pre jedného hráča je dostatočne zábavná, avšak multiplayer posúva celkový zážitok ešte o trochu vyššie.

Technicky tu máme dielo, ktoré svojim audiovizuálnym spracovaním spĺňa kritéria dnešnej next-gen doby. Modely robotov síce pôsobia trochu divne, ale je to dané grafickým štýlom a spracovaním, než nekvalitou grafiky a je možné, že nejaký čas potrvá, až si hráč na tento štýl zvykne. Ušné bubienky určite poteší dabing, minimálne Optimus Prime je dabovaný rovnakým hercom ako vo filme a ostatní jedinci taktiež znejú familiárne.

Transformers: War of Cybertron možno považovať za výborne odvedenú prácu. Nejaké vážnejšie chyby sa nevyskytujú a tak jediné drobné námietky smerujú voči samotnému hernému štýlu – War of Cybertron prakticky neponúka nič, čo by hráča ohúrilo. Postrieľať všetko, čo sa hýbe a nič viac netreba. Jednoducho, ďalšia z rady akčných hier, ktorá sa vymyká štandardom iba vďaka hlavným aktérom – Transformers a ich domovská planéta Cybertron predstavujú to hlavné lákadlo, ktoré dopĺňa jednoduchý akčný koncept. Gauč + veľká TV + Transformers: War of Cybertron = výborná forma oddychu pre malých aj veľkých.



HODNOTENIE

Platforma: PC,X360,PS3

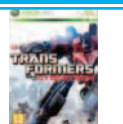
Výrobca: High Moon

Distribútor: Activision

Multiplayer: áno

Lokalizácia: nie

7



Tiger Woods PGA Tour 11

Platforma: Xbox360

Autor: Milan "yankee" Hučko

Ak by sme verili starodávnomu tvrdeniu, že sex pred dôležitým športovým výkonom odčerpáva silu, nachádzal by sa zrejme Tiger Woods na konci tabuľky najneúspešnejších golfových hráčov. Opak je však pravdou (áno, patrí medzi špičku). Sex však naozaj odčerpáva – peniaze a najmä štedrých sponzorov, ktorí sa k Woodsovi po nedávnej afére postavili chrbtom. Aspoň jeden však ostal. Ten najdôležitejší pre nás. EA Sports.

Za posledný rok sa toho v sérii Tiger Woods PGA Tour síce toľko nezmenilo ako v živote jej najvýraznejšieho protagonistu, no krátky pohľad na ocenenia hodné zmeny rozhodne stojí za to. Jednou z nich je napríklad obal. Po novom sa na boxarte v maximálnej veľkosti nezobrazuje Woods. Po prvýkrát okrem bezfarebného zátišia situáciu krátko-po-odpale dokresľuje írsky golfista Rory McIlroy. Nefiguruje tu pre prípad, že by svetového veľikána greenov fanúšikovia zavrhlí. Jeho úloha spočíva v upozornení na Ryder Cup, ktorý sa ako súboj medzi európskymi a americkými hráčmi objaví v sérii tiež po prvýkrát. Implementovaný Ryder Cup má nepochybne nalákať kúpyschopných jedincov – okrem toho, ten skutočný začína v októbri na pôde Celtic Manor vo Walese, teda jedinečná príležitosť dozvedieť sa výsledky z prvej ruky o niekoľko mesiacov skôr. Toľko informácii ako golfový predkrm snáď stačí.

Počiatky hrania od vloženia disku do mechaniky pripomínajú predchádzajúcu verziu, ktorá sa najskôr zaujímala o virtuálny dizajn hráča. Novinka pokračuje v jej stopách a preto si najskôr zdĺhavými nastaveniami vyžiada podobizeň vášho maskota. Prepracovaný editor ponúkne rad real-time plastických úprav, ktoré v konečnom zmysle rozhodne odlíšia mladého ázijského greenhorna od seriózne vyzerajúceho seniora z Pobrežia Slonoviny. Jednou z možností je aj prenesenie skutočnej podobizne do digitálneho spracovania v hre, čo dodáva hre osobnejší charakter.

Akoby toho nebolo dosť, nasleduje letný tréning, ktorý sa pokúsi odhaliť, ako veľmi ste zdatní. Jasnou voľbou sú všetky druhy úderov a tak, i keď patríte medzi imaginárne elitné jednotky, skysnete pri tutoriáli pekných 10 minút snažiť sa prekúsať základnými zručnosťami. Po absolvovaní nevyhnutných náležitostí sú však dokorán otvorené dvere na svetové greeny. Samozrejme, že postupne.

Tradičných herných módov a minihier je tu toľko, že si musí vybrať snáď každý. Okrem okamžitého hrania je tu aj klasická kariéra v podobe dlhotrvajúcej PGA Tour. Nachádza sa tu už aj zmienený Ryder Cup, a Skills Challenge, v ktorom si zmeriate sily s ostatnými svetovými šampiónmi. Skills Challenge vyzerá akoby rovnako, no je obohatený o dôležitú funkciu, s ktorou úzko súvisí systém odmeňovania a vylepšovania zručností.

XP body, ktoré sú súčasťou novo re-definovaného RPG mechanizmu umožňujú získať odmenu prakticky za čokoľvek. Zasiachnutie GIR či FIR, nejaký eagle prípadne



birdie alebo trofej – to všetko sa nabaľuje a pripočítava na konci hry. Je jasné, že menšie výkony sú ohodnotené nižšou sumou bodov ako tie ojedinelejšie. Koniec koncov, po sčítaní, odčítaní a podčiarknutí, výsledok príjemne prekvapí a utŕžené bodíky možno minúť na vylepšenie schopností. Už len preto nehodno vstupovať zdatnejším napríklad s postavou Woodsa pre rýchle nadobúdanie schopností. Treba začať od piky a postup si vychutnávať.

Schopnosti sú tento rok zase o niečo rozšírenejšie a to najmä z časových dôvodov – hráča treba zdržať pri golfe pre získanie rovnakého skill stupňa dlhšie. Štyri základné schopnosti: sila, presnosť, ovládanie a zahratie jamky majú svoje nové podkategórie, ktoré sprehľadňujú herný koncept a zároveň získavajú pre titul dlhšiu pozornosť. Nárast XP sa odzrkadlí aj na leveli hráča, ktorý s jeho obsahom stúpa do výšin všeobecnej presnosti. Golf totiž nie je len o sile odpalu, ale hlavne o cite a rovnováhe s inými zručnosťami.

Je nutné podotknúť, že XP sú určené aj ako platidlo do Pro Shopu, ktorý je obsiahlejší ako Avon katalóg vašej frajerky. Nachádza sa v ňom nový outfit reálnych značiek sťa Nike a Oakley. Rovnako zostáva možnosť nakúpiť lepšie palice, loptičky, animácie radosti/hnevu či výstrelkov módy. Komu sa nepáči konvenčnosť, kľudne nech vybehne pokoriť jamky v maske ružového zajačika.

Vylepšenia postretlo aj samotný gameplay. Novinka dodávajúca TW 11 šťavu je Focus. Túto funkciu reprezen-

tuje v ľavom dolnom rohu počas hry kruhový bar naplnený červeným obsahom. Po odpale možno ešte dodatočne upravovať presnosť zvýšením sily letu a spätnej rotácie, rovnako, ako je možné zverejniť pohľad zakončenia v jamke. S úložiskom nadgolfovej sily treba rozumne zaobchádzať – predsa nejde o neobmedzený prameň, aj keď sa po každom zásahu loptičky nepatrne dobíja. Dobrý hráč ho preto používa iba na korekciu.



Svoje miesto si v novej verzii našli aj True Aim a Swing Tuner. Prvá funkcia si dala za cieľ zmazať rozdiely medzi hernou predlohou a realistickým golfo. Autenticita predstavuje to pravé slovo pre dôvod jej prítomnosti. Po jej navolení sa zmení HUD, ktoré vpravo dole ukazuje už len vzdialenosť, ktorú dosiahnete zvolenou palicou. Zabudnite na percentá a na vzdialenosť od jamky. Až tu sa začína skutočná kariéra. Swing Tuner už podľa názvu naznačuje vylepšovanie odpalu. Vďaka pomôžke dosiahnuť harmóniu vloženú do úderu a nahromadené XP premení na schopnosti.

Dalo by sa povedať, že model počasia



si vývojári požičali od Slovenského hydrometeorologického ústavu. V niektorých prípadoch je také nestabilné, že ešte počas letu sa zmení tak, že výsledný bod dopadu leží mimo plánovanej trasy. Na škodu určite nie je, no občas riadne zavarí rozohraný zápas.

Tak, ako sme doteraz chválili, musíme priznať, že grafika nie je práve najsilnejším miestom titulu. Je pravda, že na zelených trávnikoch nie je pomaly čo vylepšovať, no drobné úpravy by rozhodne nezaškodili. Súčasný obraz totiž obsahuje niekoľko ročníkov identické trávniky, ktoré sa v EA asi dedia. I keď boli pridané efekty s vlnením šatov alebo vlasov podľa smeru vetra, aktéri napriek dažďu nezaznamenávajú žiadnu vlhkosť.

Celkovo sa Tiger Woods PGA Tour 11 prikláňa k ročníkom, ktoré dramaticky ovplyvňujú hrateľnosť. Ak ste

fanúšikom, je viacmenej jasné, čo budete počas leta robiť. Nerozhodných možno ešte osloví multiplayer, ktorý si v priamom prenose vychutnáva až 24 online hráčov. Splitscreen pre dva tímy po 12 jedincov v Ryder Cup online s duševne labilnými urobí svoje. Ktovie, možno sa pridajú. K tomu ešte podpora Move pre PS3 ako sťahovateľný patch po vydaní pohybovej technológie na trh. No nekúpte to.

HODNOTENIE	8.5
Platforma: PS3, X360, Wii	
Výrobca: EA Sports	
Distribútor: EA Czech	
Multiplayer: áno	
Lokalizácia: nie	



Skate 3

Platforma: Xbox360

Autor: Roman "JC" Kadlec

sk8 is gr8. Ďalší prírastok do rodiny videoherných „simulátorov“ stáčia a padania na drevenej doske je tu a síce neprináša nič nové, no... skejt je jednoducho grejt.

Je to už nejaký ten rôčik, čo sa medzi hrami objavil prvý Tony Hawk. Prijatie bolo neskutočne kladné a PC verzia Tony Hawk's Pro Skater 2 má vo svojej kolónke na stránke Metacritic.com krásnych 91/100. Odvtedy sa však veľa veci zmenilo – arkádovú národu vystriedal väčší dôraz na realizmus a tak sa pády z dosky riadia podľa prísnych pravidiel jablka, ktoré skončilo na Newtonovej hlave. Jednoducho povedané, 720° front-back-double-kick-uberflip nikto nepredvedie. Gravitácia je, podobne ako život, sviňa a hráčovi nič neprepáči. Chceli sme realizmus? Tu ho máme! Pozrite sa ako dopadol Tony Hawk – aktuálny RIDE s ovládačom v podobe dosky je skutočným nepodarkom (v internetovej terminológii by sa mohol použiť napr. výraz facepalm) a tak jediný únik od realizmu je vyhrabať pár rokov staré klasiky.

Aktuálne recenzovaný Skate 3 síce realizmu taktiež holduje, avšak na divné dosky vo vašej obývačke zabudnite – vystačíme si s klasickým gamepadom s dvoma analógovými páčkami, ktoré vášho „skejtistu“ doslova roz-tancujú. Samozrejme, ladnosť sk8 gr8 valčička bude záležať iba na samotnom hráčovi... a nastavenej obtiažnosti. Samotná hra začína veľmi nezvyklým intrmom, ktoré neukazuje žiadne super triky, ale rádobyvtipným spôsobom zobrazuje výrobu dosky na kolesách. Prvé minúty sú síce plné pochybností, či sa pri výrobe omylom nevylišovala iná hra, ale tvorba vlastnej postavy a výber skateboardu určí veci na pravú mieru. Krátky tutorial zoznámi s ovládaním, pričom ho využijú maximálne nováčikovia – Skate 3 funguje na rovnakých princípoch ako jeho predchodcovia a zmeny sú skôr kozmetického rázu.

Ako už bolo spomenuté a ako je aj v tutoriály vysvetlené, podstatu tvoria 2 analógové stícky, ktorých „gestá“ (alebo ako nazvať opisovanie pohybu) ovládajú skoky a všetky základné triky. V podstate ide o rovnaký princíp ovládania, aký už niekoľko rokov využíva golf a hokej od EA Sports a treba uznať, že pôsobí prirodzene a funguje takmer bezchybne – narozdiel od starých Tony Hawkov, kde ovládanie niekedy pripomínalo Mortal Kombat, gamepad prežije aj niekoľko hodín hrania bez ujmy a gombíky ostnú na svojom pôvodnom mieste.

Pointu celej hry tvorí kampaň, ktorá už po Xtý krát predstavuje klasickú premisu – neznámy skateboardista sa ide vypracovať na vrchol. K tomu potrebuje získať slávu a ďalších skejtákov do party, aby sa po večeroch mohlo hrať pexeso. Koncept získavania slávy je veľmi jednoduchý, prevarený a postavený na plnení veľkého množstva úloh, ktoré začínajú pri fotení a točení vlastných trikov a končia pri rôznych závodoch. Perličkou je úmyselné týranie svojho panáka, ktoré určite ocenia všetci sadisti – pohľad na viacnásobné zlomeniny (zvýraznené červenou farbou!) je jednoducho veľmi uspokojujúci... erm, zastrašujúci. Určite



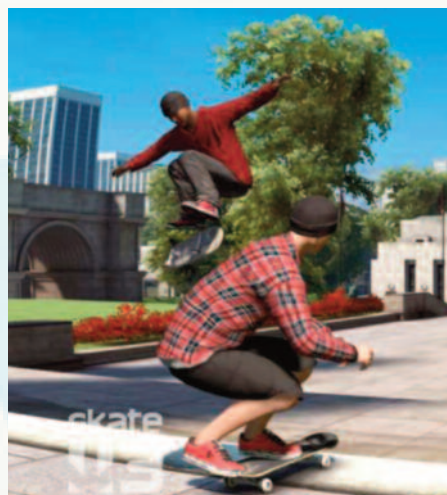
to neskúšajte doma. Mimochodom, kampaň je možné hrať v online alebo offline móde a celkovo celá koncepcia kampane (online, offline mód, získavanie slávy, odomkykanie nových vecí, plnenie eventov) pripomína NFS: World, z ktorého hrania sme nedávno uverejnili prvé dojmy.



Veľký dôraz v novom Skate je kladený na „tvoriacu zložku“. In-game editor je veľmi jednoduchý a priateľský na používanie – vytvorenie nového skate parku alebo editácia už vytvoreného je otázkou niekoľkých minút a výsledok je možné zdieľať s hráčmi na celom svete. Rovnako možno editovať prakticky čokoľvek – navrhnuť dosky, jednotlivých skejťákov atď. Otázke komunity je kladený veľký dôraz a rozhodne ide o jeden zo základných stavebných kameňov Skate 3. Mimochodom, podobne ako v prípade aktuálnych hier od EA – nové balenie obsahuje špeciálny voucher, ktorý umožní bezplatný prístup do tejto komunitnej sekcie. Kto si však kúpi hru v bazári, alebo požičia od kamaráta a chce tieto funkcie využívať, musí si zaplatiť prístup vo forme DLC.

Fanúšikovia jazdenia na doske určite ocenia rôzne detaily, zostrihy a možnosti uloženia „fotiek“ počas rôznych eventov. Treba uznať, že grafika a animácie sú realistické a celkový dojem z prezentácie hry je skvelý. Skate 3 predstavuje slušné pokračovanie série, ktoré ničím

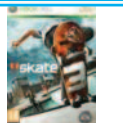
neprekvapí ani neohúri. Ide skôr o generickú hru, ktorá uspokojí všetkých virtuálnych skateboardistov, ale viac od nej nečakajte. Na zadok nikoho neposadí – maximálne tak vášho "panáka" v samotnej hre po nevydarenom triku.



HODNOTENIE

7

Platforma:	PS3, X360
Výrobca:	EA Black Box
Distribútor:	EA Czech
Multiplayer:	áno
Lokalizácia:	nie



Hydro Thunder Hurricane

Platforma: Xbox 360

Autor: Roman "JC" Kadlec

Leto je v plnom prúde, slnko svieti, voda láka, osedlajme vodného čmeliaka. Uznávam, situácia posledných dní skôr pripomína jeseň než leto, a tak môžeme Hydro Thunder Hurricane pokarhať za zlé načasovanie. Vyjsť tak o dva týždne skôr, hneď by bolo veselšie. Dosť však frflania, podme sa pozrieť ako závody vodných člnov dopadli.

Je možné, že podaktorí jedinci sa pri spojení „vodných člnov“ zastavili. Závodné hry sú na konzolách celkom bežnou záležitosťou, ale vodné člny... to je vám prosím pekne veľmi vzácny hosť. Ťažko povedať, kedy sme naposledy šantili na vodných člnoch – možno ešte v roku 1999, kedy vyšiel pôvodný Hydro Thunder. Aktuálne recenzovaný titul plní funkciu jeho pokračovania resp. čiastočného remaku a určite zaujme aj spôsobom distribúcie. Nejde o klasický „krabicový“ materiál, ale o digitálne distribuovanú hru cez Xbox Live Arcade. Nakoľko však máme špeciálnu letnú akciu – Summer of Arcade, či ako to v Microsofte nazývajú, tak počas aktuálnych (a nasledujúcich) 4 týždňov dostaneme to najlepšie, čo sa v tomto smere urodilo. Aspoň taká je teória a nová Castlevania, resp. Lara Croft tomu určite dávajú za pravdu.

Späť však k lodičkám – nakoľko som pôvodný Hydro Thunder veselo ignoroval (to boli krásne časy, kedy konzoly patrili k tajným pokladom a v herniach kvitli adolescenti ako huby po daždi), tak nás nečaká únavné porovnávanie „čo ostalo a čo sa zmenilo.“ Zbytočne sa však netešte – čaká nás úmorné vymenovávanie, čo hra ponúka a čím chce preraziť. Princíp hry je veľmi jednoduchý: arkádové závody vodných člnov, čo možno v praxi definovať ako „držanie plynu a zatáčanie podľa potreby“. Niekedy je síce treba aj pribrzdiť, alebo aktivovať nitro, ale to sú iba drobné doplnky podporujúce a oživujúce hrateľnosť. Vo výsledku možno hrateľnosť ohodnotiť ako zábavnú a nenáročnú, avšak po určitej dobe jednotvárnu. Úspechy sa síce pretavia do nových lodičiek, tratí a režimov, ale pointa ostáva zachovaná a ako taká ponúka príliš málo rozptýlenia, než aby sme sa vyhli stereotypu.

Základom sú klasické závody 16 lodičiek, pričom ako býva dobrým zvykom – začíname na chvoste a končíme ako prví. Teda v tom ideálnom prípade. Pokiaľ sa však darí končiť v prvej trojke, odmena v podobe kreditov postupne odomyká nové trate, lodičky a módy. Obsahu na odomknutie je skutočne dosť, ale v podstate ide stále o tú istú náplň iba s mierne pozmenenými pravidlami – namiesto závodov treba zbierať krúžky (cháp – ísť po vopred vyznačenej trati), alebo bojovať s časom a zároveň sa vyhýbať bombám. Každá mapa obsahuje tieto módy a vo všetkých prípadoch ide stále o tú istú stavbu mapy bez akýchkoľvek zmien. Pripočítajme si k tomu viacero obtiažností, ktoré sa tiež odomykajú a výsledkom jednoduchej matematickej rovnice je fakt, že po skončení hrania bude hráč poznať trate lepšie ako cestu do najbližšieho Tesca. Väčšia variabilita by určite nebola na škodu. Taktiež nečakajte ani žiadne powerupy, jediné, čo sa na trati nachádza, sú rôzne nádrže, doplňujúce nitro a zopár schovaných zberateľských objektov.

Ako je v prípade Xbox Live Arcade titulov dobrým zvykom, hra obsahuje okrem módov pre jedného hráča aj multiplayer a sumarizačné rebríčky všetkého možného a nemožného. Kto má chuť súťažiť a prekonať ostatných, ten sklamaný určite nebude. K dispozícii je aj split-screen pre všetkých pamätníkov a milovníkov domácich herných party. Technické spracovanie treba pochváliť. Aj napriek tomu, že ide „iba“ o Arcade titul, grafika vyzerá skvelo a spĺňa nepísané štandardy moderných next-gen hier. Člny zaujmú svojim dizajnom aj spracovaním, až to niekedy pripomína Wipeout na vode. Rýchlostne sú však člny oveľa pomalšie...



Pri celkovej rekapitulácii vykradnem sám seba z poslednej recenzie na Transformers: War for Cybertron. Hydro Thunder Hurricane totiž dopadol tak isto – ide o výborne odvedenú robotu, ktorá vyslovene nezaostáva v žiadnom smere. Technické spracovanie drží krok, hra ponúka dostatok herného obsahu, akurát... opäť tomu chýba iskra a nejaký užitočný nápad, ktorý by úspešne potláčal stereotyp. Lebo v ten sa hranie skôr či neskôr určite zmení. Aj keď nemožno hovoriť o nude, pojem „tuctovosť“ nepríjemne svrbí na jazyku (akokoľvek čudne to môže znieť v kombinácii s tak jedinečným námietom, akým závody vodných člnov sú, ide iba o obal a vo vnútri hrateľnosť ostáva prakticky totožná). Nižšia cena (1200 MS bodov) však celú situáciu zachraňuje a dáva výslednej 7čke zelenú.



HODNOTENIE

Platforma: Xbox360

Výrobca: Vector Unit

Distribútor: Microsoft

Multiplayer: áno

Lokalizácia: nie

7



Super Street Fighter IV

Platforma: PS3

Autor: Richard „gulath“ Bojničan

Bum! Prásk! Počkaj, ja Ti to vrátim! Ty parchant, to nemôžeš! Mamíííí, Jožko stále vyhráva a ja sa s ním už nebudem hraaaaaat! Podobné výkriky sa môžu ozývať od konzol, ak k nim pustíme ratolesti a dnu vložíme Super Street Fighter IV. Čo však naozaj hra prináša si povieme v recenzii...

Bolo to dávno, pred aspoň 15timi rokmi, čo som sa dostal po prvý krát k Street Fighterovi. Fakt neviem ktorá verzia to bola, pravdepodobne niektorý derivát druhého dielu. Hral som to na PC a keďže na PC v tej dobe (rovnako ako aj teraz) neexistoval žiadny valný počet mlátičiek, bolo to... No, povedzme, že aspoň zaujímavé. Aspoň do doby kým prišiel Mortal Kombat na môj HDD. Pred tromi týždňami som dostal do rúk disk s nápisom Super Street Fighter IV a pokyn, že mám zúriivo hrať a napísať potom recenzii. Super, mám možnosť vidieť ako sa hra vyvinula, čo prináša nové a určite tam bude grafika ako na väčšine hier PS3, čo mám, množstvo efektov, bude to pecka! Prichádzam domov, vkladám do konzoly blu-ray a poďho hrať.

Hmmm, začína intro... Zaujímavé... Čo majú znamenať tie hnusné čiariočky? To akože niekto vyrenderoval intro na hru a potom tam pridal čiariočky aby to vyzeralo ako ručne kreslené? Ručne kreslené veľmi staré ázijské anime, kde sa niečím ako siločiarami zvýrazňuje pohyb? Alebo ešte presnejšie, ručne kreslená stará ruská rozprávka? No, tak toto som už naozaj dávno nevidel. Ok, zjavne sme chceli aby intro zaujalo, predsa len kvalitných videí na mlátičky je kopec. Taký Tekken napríklad. Treba sa niečím odlišiť. Poďme sa teda pozrieť na hru samotnú...

Super Street Fighter IV nám ponúka niekoľko herných módov. V prvom rade je to tréning, kde sa postupne naučíme ovládať nami zvolenú postavičku. Ono predsa len, údery a kombá si treba najskôr niekde nacvičiť, až potom sa dajú použiť v praxi. I keď s ich použitím to je otázne, ale o tom až neskôr. Ak už máme pocit, že čo-to vieme, môžeme sa vrhnúť buď na Arcade mode, kde je istý náznak príbehu pre každú postavu a následne súboje v rozličných ringoch, pričom každý ďalší nepriateľ je silnejší. Vždy po pár kolách príde bonusová časť, kde ide napríklad o to, ako v danom časovom limite rozmlátiť auto či rozkopať zhora padajúce sudy. Druhou možnosťou je skúsiť challenge. Tu máme niekoľko po sebe idúcich úloh, kde od nás hra chce, aby sme použili konkrétny úder, či celú sériu. Túto časť môžem len odporučiť, pretože sa naučíme ako používať špeciálne údery, prípadne ako ich na seba kombinovať. Potom tu máme mod Versus, kde sa dá nasimulovať boj proti konkrétnemu protivníkovi, alebo inému hráčovi, presne podľa požadovaných nastavení.

Samozrejme, že SSF IV je o 100 percent lepšou hrou ak máme hrať s kým. Tu sa nám ponúkajú dve možnosti. Jednou z nich je Network Battle. Jednoducho sa pripojíme na sieť, vyberieme si spôsob ktorým chceme bojovať, či už jednotlivé duely, alebo niektorú z možností pre viac hráčov súčasne a zapojíme sa do hry. Skvelá je možnosť bojovať v tzv. Ranked zápasoch, kde nám playstation network nájde súpera, ktorý má podobný počet víťazných bodov



ako my, čiže nenarazíme hneď na tých najlepších, ktorí si na nás počas 10 sekúnd vylepšia svoje už aj tak hviezdne skóre. Občas však aj pri ranked zápase príde niekto čo ma podstatne viac bodov a samozrejme, zápas tak potom aj vyzerá. Ak sa to stane niekoľko krát po sebe, tak buď máme veľmi, veľmi pevné nervy, alebo preventívne vypneme SSF IV, aby sme nerozmlátili ovládač. Niečo iné je však súboj dvoch hráčov, ktorí sú v jednej miestnosti. Tam, keďže ku svojej konzole nepustíme cudzieho človeka je jasné, že hráme s kamarátom, a hra získava na zábavnosti. Dokonca aj keď prehrávame. Jednoducho, faktor zábavy je u tejto hry priamo úmerný počtu fyzicky prítomných hráčov.

Keď už sme pri tom čo nám hra ponúka na hernom poli, poďme si pohovoriť ešte o jednej drobnosti. Street Fighter je pôvodne klasický arcade automat, ktorý stojí niekde, máme tam jeden joystick a 6 alebo 8 tlačítko. Joystickom môžeme mykať a ovládať postavičku a tlačítka sú jednotlivé formy úderov rukami alebo nohami. Toto sa nám pretransformovalo na ovládač PS3. Úprimne povedané je to zlé. Ešte úder a mačkanie tlačítko ako-tak, ale ovládanie pohybu postavičky je priam mučenie. A keď zoberieme do úvahy, že niektoré kombá sa aktivujú aj pohybom postavičky, tak je nad slnko jasné, že hra sa hrá veľmi zle. Kdesi som čítal, že po zakúpení SSF ovládača je to o niečom úplne inom, ale osobne nie som až takým fanúšikom, aby som si pre tento typ hry kupoval ovládač, ktorý mi nahradí ten z pôvodného automatu.

Pozrime sa ako to celé vyzerá. SSF IV nám prináša cell shading na postavičky, takže by mali vyzeráť kvázi komiksovo. Reálne vyzerajú tak ako vyzerali pred tými 15timi rokmi, akurát vo vyššom rozlíšení. Ok, možno sa trochu zmenili, ale ja v tom naozaj nejaký rozdiel nevidím. Pravdepodobne ide o zachovanie štýlu a fanúšikov série to poteší, z môjho pohľadu sú postavičky rozdelné neúmerne (dolná polovica tela je asi 2/3 celku). Pohyby sú jednoduché, a okrem kvázi 3D animácie postavy je všetko, ale úplne všetko 2D. Pozadie je veľmi jednoduchá, ručne kresleno pôsobi-

radšej nevypnúť reproduktory, prípadne úplne všetko.

Aby som to nejako zhrnul. Super Street Fighter IV je hra, ktorá je rovnaká ako jej predchodcovia. Možno sú tam iné postavičky, možno je tam nejaké nové combo, ale inak je to úplne to isté, s rovnakou grafikou a rovnakými obmedzeniami ako mala hra pred 15timi rokmi. Okrem toho má úplne hrozné ovládanie. Jediné čo je na nej naozaj pozitívne je hra dvoch hráčov, pokiaľ hráte spolu na jednej konzole. Preto pokiaľ nie ste skalný fanúšik ktorý má vytapetovanú stenu




aca animácia, ktorá tiež dýcha zavanom minulosti. Ako retro by to bolo skvelé, ako novinka ma to skôr prekvapuje. Zvuky v hre sú. V podstate hudba je pomerne dobrá, dynamická a hodí sa k samotnej hre. Zvuky úderov nie sú ani dobré ani zlé. Postavy majú minimum zvukov, a keď počujem po sebe štvrtý krát to isté heknutie po inkasovaní úderu, tak začínam škriptať zubami a uvažujem či

všetkými verziami ktoré kedy vyšli, hra sa jednoducho vyhnite.

HODNOTENIE	
Platforma:	PS3, X360
Výrobca:	Capcom
Distribútor:	Capcom
Multiplayer:	áno
Lokalizácia:	nie

3



Reign Conflict of Nations

Platforma: PC

Autor: Richard „gulath“ Bojničan

„Súdruhovia, imperialistické svine z Creative Assembly už 10 rokov vydávajú sériu strategických hier Total War. Je do detailov prepracovaná a všetci ju zbožňujú. Predali milióny kópií. Zarobili veľa rubľov v dolároch a je na čase, aby sa aj v našej krajine, kde včera znamenalo zajtra rozbehla podobne úspešná séria. Súdruhovia, urobíme Reign: Conflict of Nations.“

Niektoré recenzie sa píšú takmer samé. Začnete hrať hru, ktorá vás chytí, zaujme, a pohltí. Hru ktorá vás zoberie do sveta autorovej fantázie, ktorý je bohatý a tak skvelý, že zabudnete že sedíte na stoličke, že by ste mali jesť či piť alebo že by ste snáď pochádzali z nejakej obyčajnej Zeme. Sú to hry, kde je problém prestať písať, pretože sa chcete podeliť o všetko čo ste stretli, všetko čo vás zaujalo, jednoducho o každú detail. Potom sú hry, ktoré sú nudné. Sú o ničom a vy márne hľadáte niečo na čom by ste postavili recenziu. Takže netrvá dlho samotné napísanie recenzie. Dlhá trvá nájdanie nejakej tej ústrednej myšlienky okolo ktorej celú recenziu postavíme. Pri Conflict of Nations mi to trvalo viac ako týždeň...

„Súdruhovia, ono to nie je až také jednoduché. Chýbajú nám nejaké originálne nápady, čo urobiť. Najskôr sme chceli urobiť skvelú vesmírnu stratégiu, mali sme 3 originálne rasy a perfektný príbeh. Ľudia bojujúci proti hmyzej rase a proti technologicky vyspelej rase, potom sa s tou technologicky vyspelou spoja proti tej hmyzej, no a potom sme zistili, že v tomto nás predbehli iné imperiálne svine. A naša Zviezdnaja Borba už vyšla pod názvom Starcraft!“

Tvorcovia hru umiestnili na územie Ruska. Má to svoju logiku. Je to pomerne nezaujímavé územie pre väčšinu ľudí ktorí na ňom nežijú. V európe je snáď zabudutejšie už len Slovensko. O histórii Ruska sa už našťastie povinne učiť nemusíme, takže obdobie 1350 – 1650 mne osobne nič nehovorí. Podľa hry to však boli časy, keď mohutná matička Rus bola rozbitá na množstvo maličkých štátov, ktoré navzájom bojovali o vládu (ono, keď sa pozriete na nedávne udalosti, tak štáty bývalej ZSSR medzi sebou bojujú aj teraz, ale povedzme si úprimne, myslíte, že by v Rusku niekto dovolil vydať hru, kde by sa znázorňovali aktuálne konflikty?). My sa v hre ujímame vlády nad jedným z nich a podľa si užívať diplomaciu, vojny a vývoj.

„Súdruhovia, máme premyslený mechanizmus hry, teda presnejšie, máme vymyslené položky a vzťahy medzi nimi. Máme to rozbehané ako tabuľkový model v Exceli a celkom pekne to šlape. Vyzerá to lepšie ako niekdajšie Hamurabi na PMD 85-2, a dokonca je tam oveľa viac možností. Už to len prerobiť do hry a prachy sú naše!“

Herný mechanizmus mi naozaj pripomína najmä produkt od ani nie tak veľmi konkurenčnej spoločnosti Microsoft – Excel. Počas celého hrania je pomerne okaté ako sa navzájom jednotlivé kliknutia ovplyvňujú, ako daným krokom niečo spravíme a viac-menej aj ako to ovplyvní naše ďalšie kroky. Ale celý čas čo som hru hral som nemal



pocit, že hrám stratégiu, ale skôr že pridávam hodnoty v tabuľke na jednej strane, aby som prevážil tú druhú. Jednoducho hra neobsahuje nič, čo by nás ťahalo k tomu ju hrať. Žiadne seriózne misie, žiadne príbeh, nič. Hráme stratégiu pre to, aby sme vyhrali. Toto mohlo byť super pred cca 20timi rokmi, ale v súčasnosti, keď sa pri hraní chcem naozaj baviť... Nie, pre mňa nie.

„Súdrhovia, máme problém. Tu Kol'ja úspešne po svojej dial-up linke stiahol ten Total War. Síce imperialisti hovoria, že je to kradnutie a je to nelegálne, ale úprimne, súdrhovia, predsa v komunizme patrí všetko všetkým! Takže, Kol'ja to stiahol ani nie za pol roka, nainštalovali sme to na náš najvýkonnejší počítač a zistili sme, že tie imperialistické hry sa hrajú v grafickom režime!“

Ok, takže motivácia hrať chýba zo strany príbehu. Stále nás hra môže ohúriť inými vecami. Napríklad graficky. Fakt je, že mapa z diaľky vyzeraá skvelo. Ponad svetom sa pohybujú obláčiky, domčeky stoja, postavičky tiež... No a to by tak asi bolo všetko. Akonáhle sa rozhodneme, že potiahneme niektorú svoju postavičku niekam, a ideálne jej v ceste bude stáť nejaká ďalšia naša postavička, zistíme, že síce krúžok pod postavičkou sa pohybuje, ale postavička ostala stáť, a zase sa bude pohybovať až keď opustí časť mapy okupovanú priateľskou jednotkou. Vzhľadom na to, že pohyb jednotiek je jediná časť hry, ktorá je naozaj ani-

movaná, je to dosť úbohé. Ostatok hry je nepohyblivý, relatívne pekne nakreslený a... nezaujímavý. A boje... Zobrazia sa okienka s obrázkami jednotiek a nad nimi ubiehajú číselká znázorňujúce zranenie. Zase raz to vyzerá ako Excel. Po zvukovej stránke je to snáď ešte horšie. Hudba je pomerne hlučná a opakuje sa v krátkych slučkách, takže začne skoro liezť na nervy. Zvuky jednotiek takisto.

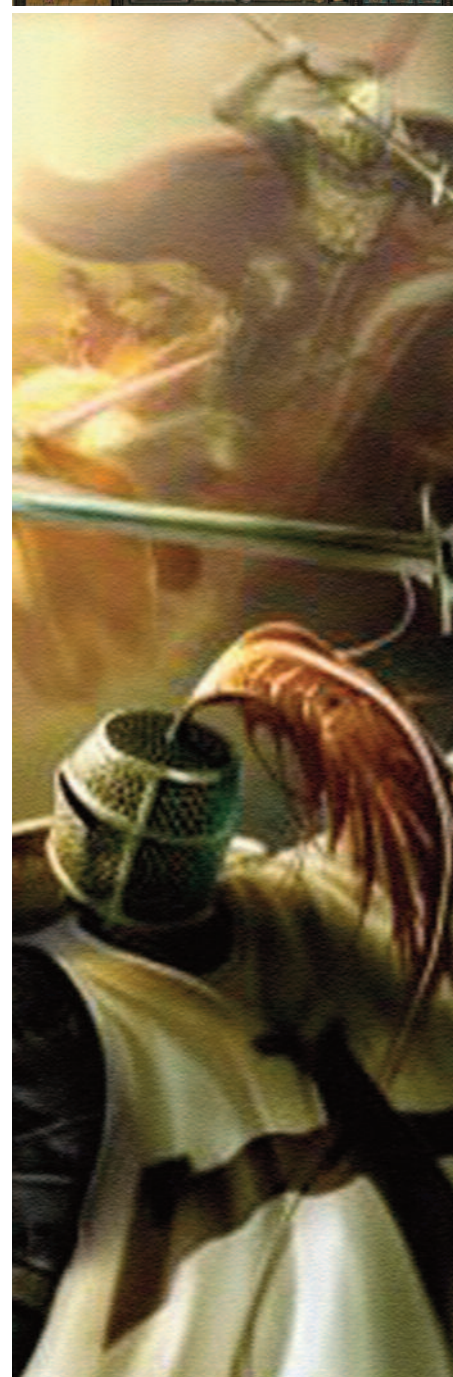
„Tak súdrhovia, sme hotoví. Teraz to už len napáliť na CDčka a začať predávať. Čo? Aký komunizmus? Aké, všetkým všetko zdarma??? Toto je produkt nášho Ruského ducha, urobený našimi ruskými rukami! Za toto nám imperialisti pekne zaplatia!“

Nuž, aby som to nejako zhrnul. Hra sa predáva v obchodoch za cenu o dosť vyššiu ako bolo avízované. Ak by stála tak 10 – 15 Euro, dalo by sa uvažovať o nej, ako o stratégii pre niekoho čo má menej výkonný stroj, nemá príliš rád real-time hry ale zase ani príliš taktiku. Ono skutočne neviem kto by mal byť cieľovou skupinou pre tento produkt. Možno, že v Rusku je takých ľudí veľa a hra bude mať úspech. Na druhú stranu, v krajine, kde je predávanie pirátskych kópií legálne asi vývojové štúdio príliš nezarába... Každopádne u nás, za cenu okolo 30 euro kúpite množstvo oveľa lepších stratégií.

HODNOTENIE

Platforma:	PC
Výrobca:	Lesta Ent.
Distribútor:	1C
Multiplayer:	áno
Lokalizácia:	nie

3.5



PES 2010

Pro Evolution Soccer

Platforma: iPhone 3G / iPad Autor: Roman "JC" Kadlec

Majstrovstvá sveta vo futbale vrcholia, koncert vuvuziel v Afrike neustále pokračuje a všetci sa tešíme, že sme sa z toho ešte nezbláznili. Láska k futbalu je nekonečná a pre všetkých majiteľov iPhone / iPod Touch prichádza prvá pomoc – PES 2010 – Pro Evolution Soccer. Súboj FIFA vs. PES sa tak dostáva aj na túto platformu...

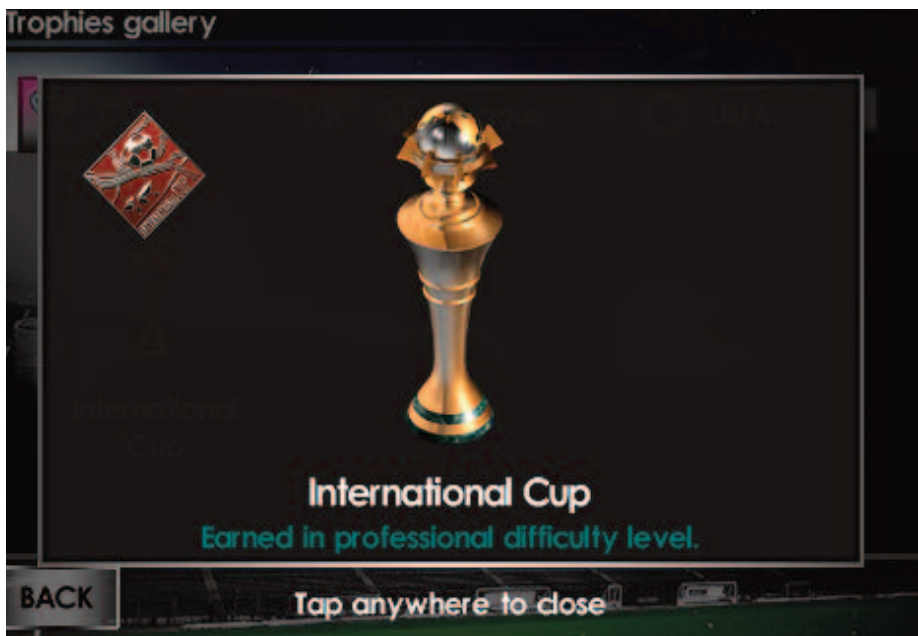
Hneď na začiatku možno PES charakterizovať ako víťaza v kategórii cena. 8€ je relatívne vysoká cena, nakoľko sa hity od Gameloftu a všetky ostatné futbalové hry pohybujú maximálne okolo 5,5€. Čo by však človek pre svojho PSA nespravil... sľuby v podobe krásnych animácií a licencovanej Ligy majstrov resp. UEFA Europa League sú príliš lákavé. Nehovoriac o rozkošnej dvojicičke Messi – Torres, ktorá sa na vás neustále usmieva.

Na veľkých konzolách to ide s PESom od deviatich k desiatim, pričom nemám na mysli hodnotenia v recenziách. Tie sa skôr pohybujú okolo 7/10 – autori preto sľubujú v nadchádzajúcom ročníku veľké zmeny. Uvidíme, dovtedy sa môžeme plne venovať prenosnej verzii. Ako hovorí číslo na konci článku, hodnotenie je prakticky totožné, avšak dôvody sú značne rozdielne. V prvom rade... PES 2010 je momentálne slabo hrateľný na iPhone 3G a starších zariadeniach. Môžeme sa hádať o tom, aký je to detail a že vývoj ide dopredu, nakoľko však nikdy v popise aplikácie nie je varovanie „pozor, na iPhone 3G dostanete zážitok zrovnateľný so spomaleným filmom“, ide o jasný zápor a nedostatočné informovanie zákazníka. Autori síce sľubujú určité zlepšenie v nasledujúcom patchi, ale či pôjde o skutočné zvýšenie plynulosti je otázne.

Ďalším nedostatkom je absencia „veľkého módu“. Žiadna Master League ani Become a Legend sa tu nenachádza a tak jediná zábavka sú rôzne ligy a poháre. To samo o sebe ponúka dostatok obsahu, ale priznajme si to – všetci hráme Master League a klasické ligy nás vôbec netrápia. Zbytočne by sme hľadali aj multiplayer, musíme sa uspokojiť s AI. Defacto tak 8-eurový PES neponúka dva základné módy, ktoré lacnejšia konkurencia má – X2 Football 2010 je aktuálne najlepším futbalom a v pomere cena/výkon ním aj ostáva. Treba uznať, že grafika a animácie, ktoré Pro Evolution Soccer ponúka, sú skutočne najlepšie, avšak samotná hrateľnosť má určité nedostatky.

Najmä vďaka spomaleniu, neskorším odozvám a v niektorých prípadoch divnému správaniu sa hráčov (zastaví sa pred nahratím lopty, zastaví sa pri získaní lopty po vyrazení brankárom, posunie ju dopredu, niekedy až za postrannú čiaru) trpí pocit zo samotného futbalu. Pridajme si k tomu značne strojový scenár – brankár vždy chyť alebo vyrazí loptu rovnakým spôsobom v rovnakej situácii, ktoré sú viac-menej tri (gól, chytenie, vyrazenie) a moment prekvapenia sa objaví iba málokedy, čo je veľká škoda. Práve veľká variácia rôznych situácií patrí medzi to najlepšie čo „veľký“ ale aj prenosný (PSP) PES ponúka. iPhone verzia zaostáva. Taktiež umelá inteligencia nie je bohvieaká a najvyššia obtiažnosť nepredstavuje žiadnu





extra výzvu a vlastný spoluhráči tiež futbalovej múdrosti ktovieako nepobrali. Suma sumárum tak dostávame technické demo, ktoré v otázke hrateľnosti nedosahuje svojej povesti. Určitú chytľavosť však PESovi nemožno uprieť a síce je to skoro stále o tom istom, hráč jednoducho má potrebu stále hrať. Aj vďaka tomu nie je výsledné hodnotenie ešte trochu nižšie.



Z vyššie uvedeného by sa mohlo zdať, že PES 2010 pre iPhone je katastrofou – nie je tomu tak. Či už na iPhone 3G alebo na novších zariadeniach možno hovoriť o zábavnom futbale, ktorý dokáže chytiť a zabaviť. Vzhľadom k množstvu nedostatkov, ktoré som popísal vyššie však nemôže byť reč o nejakej revolúcii. Samozrejme, hra ponúka zaujímavé „one touch“ ovládanie, ktoré skutočne aj funguje, ale výsledkom je obmedzenie akcií, ktoré môže hráč predvádzať a tým pádom aj väčší stereotyp zápasov. Stačilo pridať nejaký veľký mód, odstrániť banálne nedostatky v zápasoch a hneď by sme mali jasný hit, ktorý by sa svojou kvalitou vyrovnal predajnej cene.

Za aktuálnych okolností sa však nemôžem ubrániť dojmu, že 8€ sa

platí za značku PES a nie za poskytnutý herný zážitok. Ako som už spomenul – od nižšieho hodnotenia zachránilo Pro Evolution Soccer technické spracovanie a (vzhľadom na nedostatky a čiastočný stereotyp až prekvapujúca) chytľavosť.



HODNOTENIE

Platforma: iPhone/iPod Touch

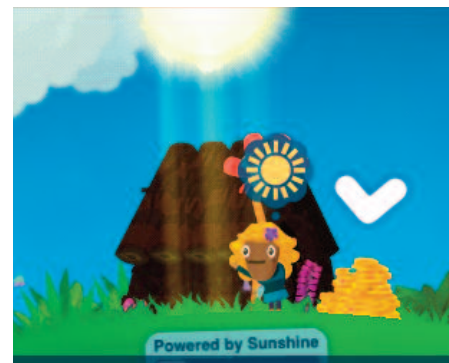
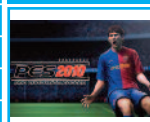
Výrobca: Konami

Distribútor: Apple

Multiplayer: nie

Lokalizácia: nie

7



Godfinger

Autor: Richard "gulath" Bojničan

Boží prst je niečo podobné ľudskému. Má však svoje obmedzenia. Vôbec sa ním nedá napríklad šparať v nose, či v iných na to anatomicky usposobených otvoroch. Zato sa ním však dá ovládať populácia celej jednej planéty...

Touto aplikáciou sa mi chválil kolega, keď mi predvádzal iPad a čo sa s tým dá všetko robiť. Hra ma celkom zaujala a teda logicky som si ju chcel kúpiť aj pre iPhone. Avšak, čo čert chcel, alebo možno nechcel, hra bola iba na iPad a iba na US store. Neostávalo mi teda nič iné ako čakať, či ngmoco neurobí predsa len verziu aj na iPhone. Čakanie s tentokrát vyplatilo a Godfinger na iPhone naozaj prišiel. Pozrime sa teda na to, čo to vlastne je.

Godfinger je v podstate strategická hra, i keď klasickú stratégiu s rozvojom a nepriateľmi naozaj neočakávajú. Skôr stratégia v štýle staručkých Populous, alebo hypermoderného Farmville (mimochodom, ten už je tiež na iPhone, takže si možno popíšeme aj o ňom v budúcnosti). Ako nový boh dostaneme svoju planétu a svojich veriacich. S tými si môžeme robiť takmer čo sa nám zachce, i keď možností nie je toľko ako v Molyneauxovom Black & White. O čo teda ide? Môžeme ovplyvňovať samotné prostredie, čiže planétu. Môžeme si ju samovoľne teraformovať, vytvárať hory, či doliny, spôsobiť záplavu, takže sa nám dolina naplní vodou a je z nej jazero, či naopak jazero vysušiť slnkom. Na toto všetko máme k dispozícii dva dažďové oblaky, jeden búrkový a slnko. Všetko to používame pomocou takzvaných zázrakov. Každý nás však stojí nejakú časť many, takže nemôžeme vkuse dookola využívať svoje schopnosti, ale po nejakej dobe počkať a doplniť si ich. Ono to je logické, nie sme celý boh, ale iba prst...



Naši veriaci si žijú pokojne na planéte. My však ako boží prst máme k dispozícii aj peniaze, za ktoré sa dajú stavať budovy. No a v budovách naši veriaci pracujú a zarábajú ďalšie peniaze. Budovy však potrebujú istú formu energie na to, aby v nich veriaci mohli pracovať, takže budeme musieť zázraky používať aj na ne. Napríklad farma, ktorá nám za ½ hodinu práce jedného veriaceho vyprodukuje 50 zlatých a 20 experience potrebuje slnko. No a naši veriaci sa pracou na farme unavia, takže po dvoch cykloch jednoducho prestanú pracovať a je treba ich zregenerovať. To sa dá buď tak, že ich postavíme na breh jazera a oni začnú rybáriť, alebo pre nich postavíme špeciálne budovy na regeneráciu. Napríklad stan, alebo krčmu. Mám podozrenie, že všetci moji veriaci sú Slováci, pretože keď vidím ako sa s nadšením v krčme nalievajú a hneď potom idú pokojne zase pracovať, tak už jedine, že by to boli Rusi...

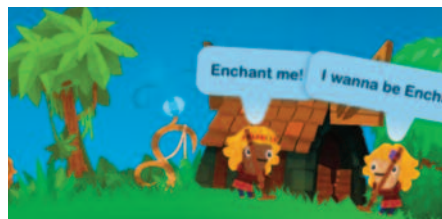


Hra sa pripája do online vesmíru, kde okrem svojej planétky môžete navštevovať aj planéty svojich známych. Na každej z nich môžeme požehnať jedného veriaceho, ktorý si začne šetriť peniaze a po nejakej

dobe ich odovzdá svojmu bohu ako aj nám. Ak máme teda veľa priateľov, dá sa tak zarobiť celkom pekná kôpka herných peňazí a rozvinúť planéta. Hra beží v sieti +plus.

Grafika hry je milá, jednoduchá, ale ono sa ani nič komplikovanejšie neočakáva. Vytvára celkom príjemnú hernú atmosféru, a aspoň nemáme zlý pocit, ak hodíme nášho veriaceho niekoľko sto metrov (nebojte sa, prežije to bez úhony). Zvuky takisto dopĺňujú hru, a celkovo zapadajú do jej kontextu. Hudbu nečakajte žiadnu. Nie je. Za tú dobu čo hrám som zažil už 2x update hry, ktorá mi sama oznámila, že je dostupná nová vec v obchode, alebo podobne, čiže je vidno, že vývojári sa o hru starajú, aby hráči nezostali visieť na nejakom mŕtvom bode.

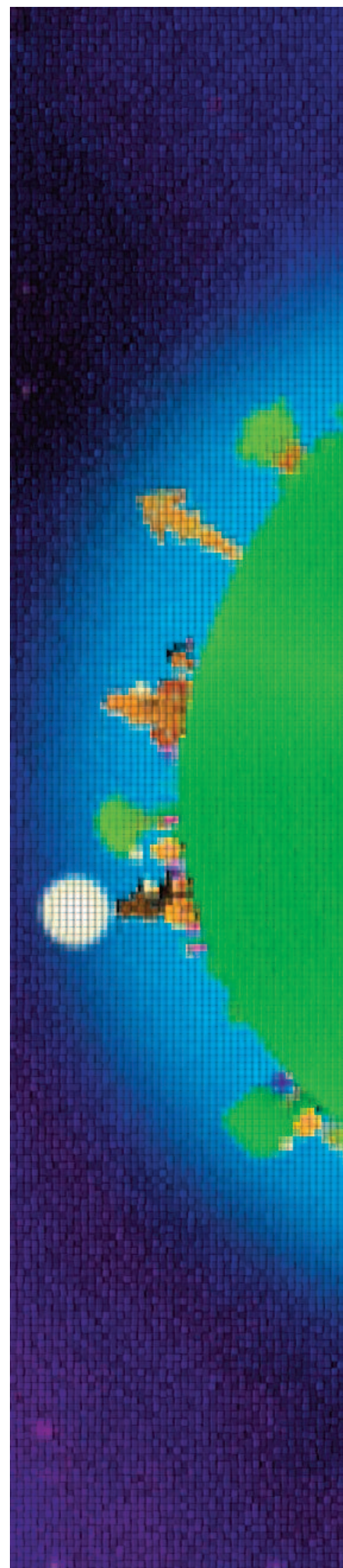
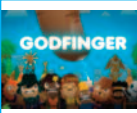
Ak to mám teda zhrnúť, jedná sa o pomerne jednoduchú ale zábavnú budovateľskú stratégiu, ktorá má príjemné ovládanie, milú grafiku a celkovo sa naozaj dobre hrá. Ako čerešničku na torte by som chcel ešte uviesť jej cenu... Je úplne zdarma.



HODNOTENIE

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

8.5





Xbox 360 - Slim model 2010

Autor: Daniel "DanKanFan" Kaničar

Dlho očakávaná, upravená verzia populárnej konzoly od Microsoftu sa čochvíľa začne predávať v obchodoch celého sveta. No a keďže my už máme jeden kus pár dní v našej redakcii, tak si teraz o ňom čo to popíšeme. Je naozaj tak tichý, menší, krajší, vzrušujúcejší, viacej sexi a ... eee pardon. Poďme teda na to.

Stratégia zmenšovania a upravovania dizajnu aktuálnej generácie konzol je známa hlavne u firmy Sony s ich značkou PlayStation, preto prvotné náznaky menšej a upravenej verzie Xbox 360 sa brali na ľahkú váhu. Avšak bez lístka sa ani lístok nepohne a Microsoft sa nakoniec k tomuto kroku odhodlal. Pravdepodobne si páni zodpovední za konzolovú sekciu vypočuli námietky a sťažnosti majiteľov pôvodného Xboxu 360, ktorým okrem veľkosti vadila hlučnosť zariadenia, či chýbajúci Wi-Fi modul. Toto všetko sa však má nástupom modelu 2010 zmeniť.

samozrejme elegantne zakonzervuje vrstva viditeľného prachu, ktorá len čaká na to kedy konzolu utriete, aby mohla svoju novú pokrývku opäť naniesť na čistý povrch. Toto je však tradičný problém elektroniky, takže sa nad tým nebudeme veľmi pozastavovať a svoje masné pracky od paprikového bôčiku si budeme riadne umývať.

Poďme sa však pozrieť na tie podstatné inovatívne prvky, ktoré v tomto modeli nastali. Microsoft a jeho prvé tlačové správy sľubovali a vábili viacej ako pekná kamarátka pri večernom

asitosť jeho prejavov je skoro zanedbateľná. V konečnom výsledku je nový Xbox 360 hlučný zhruba ako PS3 Slim, čiže skoro vôbec. Otázne však je, či táto vlastnosť konzoly zostane počas celej jej životnosti, pretože moja osobná skúsenosť s predchádzajúcimi verziami našepkáva istú opatrnosť. Predchádzajúce modely totiž časom začali byť hlučnejšie ako keď boli nové. Či už sa jednalo o mechaniku alebo ventiláciu, vždy niektorá súčasť svoju hlasovú kadenciu časom zvýšila. Zatiaľ som však s touto novou nemou tvárou nadmieru spokojný.



ohni na stanovačke, vďaka čomu sa veľa ľudí tejto konzoly nevedelo dočkať. A priznám sa, že medzi nimi som bol aj ja. Nezaujímam nový dizajn, ani nové fičúri, ktoré konzola obsahuje, jediné o čo mi išlo je hlučnosť. Áno, pôvodný Elite virtuálny, ktorý mi sídli pod mojou TV mňa natoľko svojou h l u č n o s ť o u rozčuľuje, že som na tichšiu verziu

Ďalšou novinkou sú menšie rozmery celej konzoly. Tu však zostávajú moje pocity troška chladnejšie, pretože aj keď je konzola menšia, o žiadnu výraznú odtučňovaciu diétu sa rozhodne nejedná. Na rozmeroch bolo ubrané naozaj len decentne. Pravdepodobne kvôli chladeniu konzoly sa na rozmeroch krabice nedalo veľmi zapracovať, pretože aj keď má teraz vetracie šachty na oboch koncoch a boku, tak vyfukovaný vzduch je skutočne dosť horúci. Táto situácia bola určite spôsobená aj momentálnymi horúčavami, ktoré panujú v našej krajine, avšak nejaký extrémny rozdiel to pravdepodobne nespravilo. Xbox 360 bude mať tak aj naďalej povestť výhrevného telesa.

Po vybalení z krabice na vás pozerá konzola, ktorá dizajnom akoby z oka transformera vypadla. Teda nie len z oka, ale vlastne z ktorejkoľvek časti jeho tela. Hranatý a zoseknutý dizajn nabral futuristických kriviek, vďaka čomu nemusí každému sadnúť. Mne osobne sa nový dizajn zdá primeraný a neuráža ma, avšak už som si naň vypočul aj odmietavé názory. Skrátka, proti gustu sa nečúra, teda žiadny dišputát. Koľko ľudí, toľko chutí, s dizajnom sa musí každý vyrovnáť po svojom. Čo mi však ihneď pri prvom pohľade padlo do oka je lesklý dizajn, ktorý je síce elegantný, avšak iba vtedy, ak ho vystavujete vo vákuovej vitríne. Ak totiž túto konzolu mienite aj normálne používať, tak sa vám na nej budú hromadiť odtlačky prstov rýchlejšie ako v policajnej databáze. Tie

konzoly čakal ako na spasenie. No a môžem povedať, že som sa našťastie dočkal. Rok 2010 konečne priniesol do našich príbytkov tichú konzolu od Microsoftu, vďaka čomu si tiché pasáže hier vychutnám konečne na plné dúšky a nebudem mať pocit, že sa hrám vedľa priemyselného mrazáku. Samotnú konzolu nie je v podstate vôbec počuť a to aj keď sa v nej točí médium. Samozrejme ak by sa aj DVD ozvalo, tak jeho zvuk sa dá ľahko zrušiť nainštalovaním hry na HDD, ktorý je svojou kapacitou 250GB viac ako štedrý. Mierny zvuk však tento krát vydáva adaptér, ktorý je na rozdiel od starších súrodencov aktívny, čiže má vlastný ventilátor. No nebojte sa, ak sa od neho nachádzate aspoň v trocha väčšej vzdialenosti ako šňupač kokaínu od svojej linky, tak hl-

Okrem týchto novinek na dizajne pribudli aj ďalšie drobnosti, ktoré určite potešia. Ako najvýraznejšiu z nich by som vypíchol Wi-Fi modul, vďaka ktorému je koniec natiahnutých káblov o ktoré vám zakopávala babka keď prechádzala okolo, či predražených externých modulov. Aj keď je smutné, že to čo bolo u konkurencii samozrejmou už od začiatku, tak v prípade Xboxu 360 to trvalo zopár rôčkov. Avšak chyba je napravená a tak to je správne, tak to má byť. Ďalej sa na nás na zadnej stene konzoly usmievajú tri USB konektory, HDMI, Kinect konektor a ďalšia novinka, ktorou je optický audio výstup pre tie najkvalitnejšie zvukové orgie. Na prednej strane sa nachádzajú ešte ďalšie dva USB konektory, dotykové tlačidlo



na spustenie konzoly a taktiež dotykové tlačidlo na otvorenie mechaniky. Aby vám bolo jasno, že ste sa týchto tlačidiel dotkli, tak vám konzola prehrá vcelku nepekný zvuk. Toto si mohli v MS odpustiť, pôsobí to totiž takým miernym kolotočiarskym dojmom. Týmto sa tak pomaly ale isto končí výpočet noviniek, ktoré model 2010 prináša.

No a čo vás čaká po prvom spustení konzoly? Najskôr vás vyzve na zadanie krajiny z ktorej pochádzate. Keďže SK sa na zozname Xbox Live nenachádza (veď na čo by nám bola podpora - irónia), tak musíte zadať nejakú inú krajinu, ktorá to šťastie mala. Ak ešte nemáte žiadny Xbox, prípadne svoj Xbox profil, tak si ho môžete následne založiť. Ak však už profil máte, čiže chcete prejsť zo staršieho Xboxu 360 na tento nový model, tak musíte prejsť zopár krokmi. Najskôr zadáte svoj gamertag, následne svoj mail a heslo, no a po prečítaní si podmienok sa vám začne tento profil z XBL automaticky sťahovať. Po pár minútach máte v novej konzole celý svoj profil aj so všetkým čo k tomu patrí tak, ako by ste už na nej hrali dlhé roky. Ak si chcete zo starej konzoly preniesť aj svoje dáta v podobe uložených pozícií a zvyšného obsahu, tak k tomu budete potrebovať USB kľúč a menšiu dávku trpezlivosti. Avšak, ide to viac menej bez problémov.

Na záver môžeme povedať, že nový model Xbox 360 2010 ma príjemne prekvapil a som s ním spokojný. V podstate splnil všetko, čo sme od neho očakávali, takže jeho kúpu určite

odporúčam. Dokonca aj pre tých, ktorí sú spokojní so svojim klasickým Xboxom, znížená hlučnosť, menšie rozmery, Wi-Fi, 250GB HDD, optika pre audio a ďalších pár drobností robia z nového nástupcu silného hráča na trhu. Tak sa mu snáď bude na ňom dariť bez väčších zádrhelov.





Kapitalizmus s láskou, s pozdravom vaše peniaze.

Autor: MickTheMage

Prachy sú prachy a keď ich nemáš tak si v... vo veľmi nepohodlnej situácii. Mohli by sme to tak povedať. Skrátka, kapitalizmus, milý Watson. A čo v prípade keď ste dievča, ktorej otec sa vybral loviť draky a akosi zabudol, že nechal za sebou nejaký ten dlh. Poznáte to, starý príbeh. Tato sa vyberie za dobrodružstvom, akosi sa nevracia. Za to na dvere klope víla z banky. Vraj papá zanechal dlh, ktorý treba splatiť. Ak nebude splatený, neostáva banke nič iné ako...áno, vždy je v tom strecha nad hlavou.

Recettear je skrátka podivná japonská kombinácia obchodnej stratégie a RPG. Japonsky divná, na druhej strane neuveriteľne humorná, so seba ironizujúcim humorom a návykovou hrateľnosťou – teda taký dojem dostanete až si zahráte demo. Naozaj, skutočne, istotne, veď v tomto si ja vôbec nevymýšľam. Fakt. Čestné pionierske na červené... Vlastne, pardón, toto je drsný kapitalizmus.

Spomínal som, že dievča ostalo bez otca z hrozným dlhom na krku. S tak hrozným, že vám ho víla z banky ani celý neprežradí. Ale víla je to milá, dobrá, skrátka taká ako všetky víly...len táto pracuje v banke. Avšak pomôže hlavnej hrdinke Recette, aby bola schopná dlh splatiť. Je to jednoduché – otvorí si obchod. Presne ten druh obchodu, aký môžete navštíviť v každom prvom japonskom (a vlastne i ne-japonskom) RPG. Každý týždeň potom budete musieť splatiť dlh, inak vás čaká...nuž kartónová realita. Pod mostom.

Je to presne ako logika káže,

nakúpíte tovar – buď v Cechu alebo na trhu, vystavíte ho vo svojom obchodíku a čakáte až sa zákazníci budú hrnúť. Háčik? Podľa všetkého háčiky len pribudnú. Demo bolo ešte celkom jednoduché. Každý zákazník má totiž inú predstavu o cene. Cenu treba správne nastaviť, prípadne sa zjednať. Občas sa zastavia i ľudia, ktorí chcú niečo u vás predať. Postup rovnaký ako pri kúpe, akurát tu sa snažíte cenu čo najviac stlačiť. Lenže ani cech ani trh nie sú najlepším zásobovačom tovaru. Na začiatku sa z toho dá vyžiť, ale keď chcete lepší tovar, chce to zaliezť do podzemia.



Dungeon sa tomu v slovenčine tiež niekedy nadáva (alebo nie?). Dievča však samé do dungeonu nepôjde. Nie. Na to sú tu hrdinovia, vlastne aký hrdi-

novia. Mno, hrdinovia kapitalizmu, to iste áno. Termín, ktorý sa tu používa je dobrodruh. Také dobrého druhu si najmete, aby za vás v podzemí odviezol špinavú prácu. Pozbierate úlovky a šup s nimi do obchodu. Kšeft, je kšeft. Celá akcia v podzemí je prevedená v štýle á la Zelda. Šmik – šmik. Bum-bác, švác...bacha pasca! Aj s výkričníkom. Na potvory treba ísť takticky – priamo sa príliš nevypláca. Okrem toho, ako to býva, nie každá truhla skrýva poklad. Občas aj nejakého toho bubáka. Nie, biznis v podzemí nie je žiadna heroická cesta svetom, za slávou. Nie. Je to len vaša cesta za ziskom. Zisk hýbe svetom. Peniaze sú božské.

A potom...vyzerá to, že budete mať i nejakú zlomyseľnú konkurenciu. Blondavá, rozmaznaná kra... teda dievča. To napovedá koniec dema, ja zo to nemôžem, že skončilo. Pokojne by som dnes hral ďalej. Aj v tom horku, aj v tom pote. Milá, chytľavá hra to je...zrejme. Jej preklad už je takmer dokončený, takže ostáva len dúfať, že sa toho chytí nejaká



rozumná digitálna distribučná služba – Steam napríklad?



Ach, ja hlava deravá... Recettear: An Item Shop's Tale je pár rôčkov staršia japonská indie hra, ktorú v roku 2007 vytvorila spoločnosť EasyGameStation. Američania z Carpe Fulgur sa dostali k právam pre vydanie na západe, s odhodlaním sa pustili do prekladu. Podľa všetkého svoju prácu odvádzajú veľmi fajn – je to veselé, je to hravé, uhm. Skrátka pre nás čo nevládneme japonskými hieroglyfmi a jazykom, je to určite záslužná práca. Teším sa? Že váhate, ktoré demo ste naposledy dohrali 3 krát? Presne.

Capitalism, Ho!

V každom prípade, nezabudnite na to demo! :)



2010

Herný soundtrack 2010 - Cesta za prvou päťkou

Autor: MickTheMage

Júl v plnom prúde, niektorým už aj prázdniny začali (to sa zase niekto má), ostatní zase makajú kde sa dá. Hudba znie po celý rok, od januára až do decembra, aby sa ďalší rok niekde objavil rebríček toho „top“, čo behom roka vyšlo. Vzhľadom na tom, že sme na hernom serveri, tak samozrejme hudba z hier, inak povedané soundtracky do našich hráčskych uší. Aké výsledky nám priniesol minulý rok už vieme, ale čo nám do uší dolieha v roku 2010?

V tomto ročnom období a v momente písania tohto príspevku, mám napočítaných presne 30 hudobných sprievodov k hrám. Kvalita sa nám pekne kopí, niektorý hudobný podkres sklamal viac, iný zase prekvapil. Medzi sklamania (a teraz hovoríme o samostatnom posluchu, nie o funkcii v hre) patrí istotne hudba k **Splinter Cell – Conviction**. Nevýrazná, nenápaditá, držiaca sa v pozadí, že by si ju nevšimol ani hluchý. Druhým výrazným sklamaním je **Prince of Persia - The Forgotten Sands**, nielen preto, lebo samotná séria je známa kvalitnou hudbou. Skrátka hudba k tomuto dielu neobstojí v očakávaníach a je rovnako nevýrazná ako v prípade Splinter Cell (hmm, zaujímavé, už druhá hra od Ubisoftu!). K nepresvedčivým výkonom by som mohol ešte zaradiť **Bayonettu**, ale tu to môže byť celkom dobre aj iným vkusom. Niektorí ľudia naozaj nemusia podivnú zmes japonského popíku.

Naopak kandidátov na prvú päťku je viac, ako sa do prvej päťky zmestí. :-) Čo môže byť na konci roku celkom problém,

pretože nám rok ešte nekončí. Z nezávislých má tentoraz obdivuhodný nástup **PPPPPP - The VVVVVV Soundtrack**, výborná 8-bit chiptune muzika, aká sa len tak nepočuje. Hlavne preto, lebo sa dá počúvať aj samostatne bez straty sluchu. Veľmi vysoko sú v mojich ušiach aj soundtracky k **Red Dead Redemption, Bioshock 2**, či **Darksiders**. Nedávno ma prekvapil (aj keď prekvapil, veď hudba k pôvodnej hre, to za rok 2008 dotiahla na krásne druhé miesto) soundtrack k datadisku **Age of Conan – Rise of the Godslayer**. Avenstroup Hugen znova ukázal, že vie vynikajúco pracovať s „etnickou“ hudbou a opäť vytvoril nezabudnuteľnú hudobnú kulisu. Máme tu potom hudbu k **Nier**, tiež veľmi epický soundtrack, či hudbu od Beara McCrearya pre **Dark Void**. Všetko to však zaklincoval remasterovaný, znova aranžovaný a nahraný soundtrack k **Monkey Island 2 Special Edition**. Hudba, ktorá má takmer 20 rokov, bez problémov obstojí i dnes. Je to skrátka ako so starými hrami ;-).

Pre lepší prehľad pridávam

malý zoznam toho, čo mám zatiaľ vypočítané. Tipy na ďalšie soundtracky sú samozrejme vždy vítané (a najlepšie aj s miernym postrčením, kde ich nájsť ;-)).

Soundtrack 2010

Age of Conan – Rise of the Godslayer
 Alan Wake
 Alpha Protocol
 Anno 1404 – Venice
 Army of Two – The 40th Day
 Battlefield Bad Company 2
 Bayonetta
 Bioshock 2
 Command & Conquer Tiberian Twilight
 Dante's Inferno
 Darksiders
 Dark Void
 Final Fantasy XIII
 God of War 3
 Heavy Rain
 Lost Planet 2
 Mass Effect 2
 Metal Gear Solid Peace Walker
 Metro 2033
 ModNation Racers
 Monkey Island 2
 Nier
 Prince of Persia – Forgotten Sands
 Red Dead Redemption
 Shatter
 Splinter Cell – Conviction
 Supreme Commander 2
 Sims 3 – World Adventures & Ambitions
 Singularity
 White Knight Chronicles



2010?

Best of the Year
2007

Sam & Max
Season One

Mr. T. The Munge

Best of the Year
2008

Sam & Max
Season 2

Mr. T. The Munge

Best of the Year
2009

Sam & Max
Birds of Prey

Mr. T. The Munge

