SECTOR

HERNÝ MAGAZÍN

12/2011



RECENZIE

SAINTS ROW THE THIRD

MINECRAFT, TRINE 2, ANNO 2070, SUPER MARIO 3D, MARIO KART 7, SERIOUS SAM 3, KINECT DISNEYLAND ADVENTURES

ČLÁNKY

PRVÉ DNI V STAR WARS OLD REPUBLIC, SOUTH PARK RPG OHLÁSENÉ

NOVINKY

- PSP E-1000
- RADEON 7970
- ALAN WAKE PRE PC

Vydáva

Sector s.r.o.

Layout

Peter Dragula (Saver)

Šéfredaktor

Pavol Buday (Spacejunker)

Redakcia

Peter Dragula (Saver)
Branislav Kohút (uni)
Jaroslav Otčenáš (Je2ry)
Vladimír Pribila (Fendi)
Andrej Hankes (Andrei)
Matúš Štrba (matus_ace)
Michal Korec
Juraj Malíček (pinkie)
Kvetoslav Samák (quit)

Články nájdete aj na
www.sector.sk

ÚVODNÍK

Koncom roka vykonávam dva rituály. O tom prvom s rozbíjaním prasaťa, teda ježka, a investovaní cinkavých vnútorností do jednej hry, ktorú potom hrám celé sviatky, ste už mohli čítať v úvodníku k 11. číslu magazínu. Pre zvedavcov, minulý rok to bola špičková detská hra Skylanders, ktorá ma už stála takmer 100 EUR kvôli dokupovateľným figúrkam a fyzickým DLC. Určite sa k nej vrátime v recenzii.

Tým druhým rituálom je preinštalovanie môjho notebooku tesne pred dôchodkom. Napriek svojmu veku a takmer nulovej údržbe (čistenie klávesnice, displeja a plastov od mastnôt a nečistôt nerátam), čo sa týka driverov, updatov a defragmentácie žalostne nízkej kapacity pevného disku, mu venujem vždy jeden deň pre kompletnú obnovu systému. Nie je to nič zložité, ale časovo náročné. Takto ho vždy pripravím na ďalšiu sezónu a on mi na oplátku už slúži pomaly siedmym rokom.

Je dobré byť pripravený na nové veci a začiatok roka, nech je akokoľvek rýchly, dokáže aj obstarožný hardvér pomerne rýchlo obslúžiť. Po preplnenom a značne saturovanom trhu blockbustermi spred Vianoc prichádza dojazd a rozjazd.

Dojazd v našom prípade znamená zamerať sa na tituly, ktorým sa pri toľkých hitoch nedostalo toľko pozornosti. Minulý rok sa nám podarilo všetky zásadné hry zrecenzovať. Ak vám niektorá ušla, alebo ste ju zmeškali, s veľkou pravdepodobnosťou nájdete recenziu v aktuálnom čísle Sector Magazínu.

Tak sa nenechajte rušiť a doháňajte, pretože rozjazd novej nálože veľkých titulov je za rohom.

Pavol Buday



DOJMY

Star Wars Old Republic, Alan Wake sa vracia na Xbox, prichádza na PC, South Park prechádza do hry

GALÉRIE

CARS, Carrier Command: Gaea Mission





RECENZIE

Saints Row The Third, Trine 2, Minecraft, Cities XL 2012, Anno 2070, Serious Sam 3 BFE, Super Mario Land 3D, Take On Helicopters, Golden Eye 007 Reloaded, El shadai Acension of Metatron, Professor Layton and the Spectres Call, Mario Kart 7, LEGO Harry Potter 5 -7, Kinect Disneyland Adventures

FILMY

Sherlock Holmes, Mission Impossible, Kocúr v Čižmách





TECH

PSP E-1000, PS Vita ceny, Wii U

UŽÍVATELIA

Tomb Raider Angel of Darkness, Saboteur, Gothic 2.

Dojmy - Bioware - MMORPG – PC



Prvé kroky v SW: Old Republic

Stará republika je už online, ale kým vám prinesieme recenziu, najskôr si hru poriadne vyzvŕtame a prekutáme. Dovtedy váš smäd po informáciách zmiernime dojmami krátko po oficiálnej premiére. Ako zvládli tvorcovia prvotný nápor hráčov? Zahrali im na tú správnu strunu? Oplatilo sa zdĺhavé čakanie na The Old Republic?

Prvá dávka hráčov okupovala servery už v predpremiére, týždeň pred oficiálnym spustením. 20. decembra už boli najväčší fanúšikovia udomácnení a niektorí stihli nazbierať viac ako dve desiatky levelov. Mnohé servery dosiahli maximálnu kapacitu a v EU bolo pridaných 26 nových. Limity boli nastavené rozumne, takže nedošlo k pretlaku hráčov ani k výpadkom serverov. Doteraz som odohral desiatky hodín a musím povedať, že hra nepadla ani jediný raz, nalogovanie bolo vždy bezproblémové a dokonca som nezaznamenal ani lagy.

Komfort aktuálnych hráčov je však na úkor ďalších záujemcov, ktorí zaváhali a nekúpili si titul v predobjednávkach. Ak ste náhodou nenatrafili v kamennej predajni na krabicu s hrou, na digitálnych distribútorov ste sa počas launchu spoliehali zbytočne. Šírenie The Old Repulic touto formou bolo totiž dočasne pozastavené a to práve kvôli tomu, aby bolo zaručené bezproblémové fungovanie hry. Ale nemusíte sa báť, pribudnú ďalšie servery a predaj bude pokračovať, treba mať len trpezlivosť.

Star Wars: The Old Republic vyžaduje inštaláciu v rozsahu bezmála 20 GB a okrem prístupového hesla je zabezpečená kontrolnými otázkami. Tie si stanovíte pri vytváraní konta a rozhodne si ich treba zapamätať, pretože pri nesprávnej odpovedi môže byť konto zablokované. Okrem toho sa môžete zabezpečiť doplnkovou security key ochranou. Hra sa predáva s predplateným mesačným obdobím. Pri registrácii si zvolíte aj formu pravidelných poplatkov a potrebujete kreditnú kartu alebo číselný kód. Ak sa rozhodnete s hraním skončiť, jednoducho zrušíte režim poplatkov. V prípade, že je to už v prvom mesiaci, z karty sa nestiahne ani cent.

Republika aj Impérium majú na výber po štyri povolania. Rozdiely sú výrazné. Ľahko si osvojíte postavy Jedi a Sithov, taktickejší postup ponúka agent a smuggler. Úvodné lokality vás naučia základy hry a uvedú do story vybraného povolania, ktoré vás sprevádza počas celého pobytu v hre. Primárne úlohy nosného príbehu plníte, keď sa na ne cítite pripravení a dopĺňa ich množstvo ďalších questov, ktoré riešite podľa uváženia. Bežné splníte bez problémov aj ako jednotlivec, na komplexné flashback misie je vhodné

mať partiu, rovnako ako hrdinské úlohy, kde dajú zabrať najmä elitní protivníci. Finálne riešenia úloh závisia od vašej voľby, ktorá môže priniesť body svetlej alebo temnej strany.

Na desiatej úrovni postavy si vyberiete špecializáciu hrdinu. Každé povolanie má na výber z dvoch a voľba je konečná a nemenná. S výberom pribudnú aj tri sety doplnkových schopností, ktoré sa zlepšujú skúsenostnými bodmi. Krátko predtým si v príbehovej línii vyslúžite svojho prvého spoločníka. Sprevádza vás v boji, získava suroviny a samostatne plní misie, čo súvisia s remeslami, ktoré si osvojíte. Na približne sedemnástej úrovni, keď pokročíte v príbehu, dostanete svoju vlastnú loď aj s droidom. Na dvadsiatej piatej úrovni vlastný dopravný prostriedok, ktorý výrazne zrýchli pohyb krajinou.

Vlastnou loďou sa premiestňujete na iné planéty, môžete sa prechádzať po palube, uskladňovať si tam veci a diskutovať so spoločníkmi. Okrem toho sa vám otvoria arkádové misie v otvorenom vesmíre. Jedná sa o sprievodnú minihru, kde plníte zadania, na ktoré máte vyhradených niekoľko minút. Spravidla treba ničiť nepriateľské letky a obranu vesmírnych základní, alebo sprevádzať a ochraňovať transport. Loď ovládate myšou, ale dráha letu je automatická, čo je trochu škoda. Vám tak zostáva zamerať a ničiť nepriateľov a vyhýbať sa strelám a meteoritom. Hlavne po vylepšení lode modulmi a pokročilými zbraňami, sú boje vo vesmíre zábavným spestrením.

V The Old Republic sú na výber PvP a PvE servery, takže ak neholdujete potýčkam s inými hráčmi, bez problémov sa im vyhnete. Ak však aj na PvE serveroch zatúžite niekomu dať do zubov, môžete vstúpiť do PvP arén. Stačí, aby ste sa ako jednotlivec alebo so skupinou prihlásili do poradovníka. Ste vyrozumení pred začatím nového zápasu a dovtedy môžete napríklad plniť úlohy v krajine. Bojuje sa v troch základných PvP arénach.

V prvom PvP režime sa skupina útočníkov snaží prelomiť zabezpečenie obrancov a dosiahnuť určený cieľ. V druhom režime sa bojuje o kontrolné body. Pri ovládnutí dvoch alebo všetkých troch spôsobuje loď úspešnejšieho tímu masívne poškodenie súperovej lodi. Víťazí družstvo, ktoré prvé zničí protivníkovu loď. Tretí PvP môd je hutball, kde sa hrá s loptou, ktorú treba umiestniť do súperovej brány. Kto dá viac gólov, víťazí. Vo všetkých prípadoch sa používajú ľubovoľné zbrane a schopnosti plus zberateľné bonusy, ktoré hoci dočasne zrýchlia hrdinu. Spestrením sú rôzne pasce, napríklad ohnivá podlaha a kyselina, ktoré samozrejme uberajú život. PvP arény sú skvelým zdrojom skúseností, ale keďže nemajú určené rozhrania levelov postáv, nie vždy sú férové. Navyše niektoré povolania majú pre PvP boj lepšie predpoklady, ako iné.

Viac informácií a podrobnosti spolu s naším hodnotením vám prinesieme v recenzii. Dovtedy ale na vlastnej koži môžete spoznávať čaro The Old Republic. Vieme však už teraz povedať, že je to MMORPG na vysokej úrovni, ktorú stojí za to prinajmenšom vyskúšať. A možno vás potom očarí natoľko, že budete ochotní dlhodobo platiť mesačné poplatky.

Branislav Kohút





ALAN WAKE SA VRACIA









Remedy práve ohlásilo vydanie pôvodne Xbox360 Alan Wake aj pre PC a to už na prvý štvrťrok 2012. Hra vyjde v kompletnej edícii s obomi expanziami The Signal a The Writer. Hráči si tak budú môcť vychutnať kompletný temný zážitok a vo vyššom rozlíšení. Remedy v tlačovej správe potvrdilo odladenie hry pre vysoké rozlíšenia, tak ako to od nich fanúšikovia očakávajú.

V príbehu sa dostaneme do postavy spisovateľa Alana Wakea, ktorý prichádza na dovolenku, tá sa však po zmiznutí jeho ženy mení na nočnú moru. Na povrch vychádza temnota, preberá ľudí, robí z nich zombíkov, ostáva len brániť sa a hľadať stratené stránky z jeho knihy, ktorú nikdy nenapísal a ktorá sa práve okolo neho odohráva.

Zatiaľ čo PC dostane na jar prvú hru, Xbox360 dostane v rovnakom čase druhú hru Alan Wake: American Nightmare. Zatiaľ tu máme prvý obrázok z PC verzie.









Hra sa tentoraz vráti k svojim základom v otvorenom svete, kde bude štruktúra levelov postavená na návratoch do istých lokalít niekoľkokrát počas príbehu. Rozlohou je hra výrazne masívnejšia ako ktorákoľvek epizóda z originálnej hry. To nám naznačuje, že titul nebude mať 10 hodín, ale zase ani 2 hodiny.

Hra sa odohráva dva roky po udalostiach v pôvodnom titule. Nejdeme spojlovať (tak ako časopis, pozor, ak ho budete čítať), ale po udalostiach v pôvodnej hre sa stala z Alana mestská legenda. Tú jeho fanúšikovia postupne pretvorili, a rozpráva o tom, že Alan sa nakoniec stratil v lesoch Bright Falls a vrátil sa odtiaľ ako Mr. Scratch, maniakálny sériový vrah.

Ako sa legenda o Scratchovi rozširovala, prechádzala aj do reality a teraz keď je plne v hmotnom svete, ide nájsť svoj originál a dokončiť to, čo v jednotke nebolo dokončené. Necháva za sebou mŕtve telá, ako aj novinku a to videá s jeho počínaním, ktoré musí Alan nájsť. Z pôvodných elementov a to prostredníctvom stránok z kníh, cez TV a rádiá sa dozvieme, čo sa stalo s Alice, a s Barrym po konci prvej hry.

Hra si zachováva svoj špecifický štýl boja so svetlom, aj keď tentoraz nepriatelia budú na svetlo reagovať rôzne a donútia hlavne zmeniť taktiky. Zo zbraní pribudne napríklad kuša, pribudne Uzi, vojenské útočné pušky a klincovačka.

Alan Wake: American Nightmare vyjde v prvom štvrťroku 2012.



SOUTH PARK THE GAME

South Park prechádza do RPG štýlu a z GameInformeru máme o titule prvé detaily.

Na hre pracuje Obsidian, ktorý dostal tento nápad a prišiel za tvorcami South Parku - Parkerom a Stoneom a predviedol im prvý koncept. V ňom išli s postavičkou do jaskyne a bojovali proti gigantickému netopierovi, s tým ich tvorcovia poslali preč, keďže to bolo príliš bežná hra a ponúkli im nový nápad na misiu a to ukradnúť Kung Pao kura z obchodu City Wok. Postupne spolu začali spracovávať mesto, tvorcom South Parku sa začalo páčiť vymýšľať, kde by sa čo mohlo odohrať a pustili sa do toho naplno. Najťažšie bolo pre nich naučiť sa rozprávať príbeh v RPG štýle.

Hra bude v 2D kreslenom štýle, tak ako seriál, postavy sa budú pohybovať primárne vľavo a vpravo, ale miestami budú aj cesty hlbšie do obrazovky. V hre nebude skákanie, keďže to tam nesedelo a rovnako ani zmeny perspektívy. Všetko bude ručne animované a ručne kreslené, k tomuto dali tvorcovia seriálu Obsidianu 15-ročný archív postáv, textúr a objektov.

Hlavná postava bude nový chlapec prichádzajúci do mesta. Bude tichý, keďže Parker preferuje v hrách tiché postavy a plne customizovateľný v South Park štýle. Jeho hlavnou výbavou bude mobil, ktorý bude fungovať ako hlavné menu hry a bude mať aplikáciu v štýle Facebooku, pod ktorou bude mať všetkých priateľov a ich vzťahy k jednotlivým frakciám v hre.

Na začiatku hry chlapec vstupuje do live action fantasy hry, ktorú organizujú chlapci v susedstve a ktorá sa postupne zvrhne na skutočné dobrodružstvo so záchranou priateľov a obranou mesta. Na začiatku vás pod ochrannú ruku zoberie Cartman a pomôže nám vybrať si jeden z 5 classov - čarodejník, paladin, dobrodruh, rogue a piaty špeciálny Carmanov class.

Titul je postavený na Dungeon Siege III engine s bojovým systémom podobným ako Paper Mario a Mario & Luigi mixujúcim Final Fantasy štýl. Hrdina sa väčšinou postaví proti niekoľkým nepriateľom a bude ich ničiť útokmi na telo, zbraňami alebo kúzlami. Všetko bude založené na načasovaní. Zbrane budú môcť byť modifikované elementmi ako napríklad ohňom, jedom alebo elektrinou a zvýšia tak svoj účinok. Na navrátenie zdravia bude slúžiť voda, na zvýšenie sily zase káva. Bojom nechýbajú kritické zásahy, zbieranie skúseností.

Pri prechádzaní mestom budeme môcť hľadať Chinpokomon bábiky alebo časopisy. Samozrejme, zbierať questy od postáv a získavať za ne peniaze. Obrázky v časopise ukazujú napríklad bane, miesto, kde spadlo ufo, ale aj vianočné mesto.

South Park čakáme na PC, Xbox360 a PS3 tento rok.









RECENZIE





Recenzia - Bethesda - RPG - PC, PS3, Xbox360



Saints Row The Third

Plusy:

Plusy:
+ zábavné misie
+ rozmanité vozidlá a zbrane
+ rozsiahla ponuka vedľajších činnosti
+ modifikácie a upgrady prakticky všetkého

Mínusy:

- stále rovnaký, ostrovný štýl mesta
- objavovanie sa vozidiel pár desiatok metrov pred vami

9.0

Volition na jar narýchlo dokončilo posledný titul upadajúcej Red Faction série, aby sa konečne mohlo plne venovať Saints Row The Third, tretej časti akčno-adventúrovej série, ktorá si od svojej prvej časti získavala meno a najnovšie dokazuje, že nie je len kópiou GTA. Séria je síce postavená na základoch konkurenčného titulu, ale zároveň je od neho na míle vzdialená. V Saints Row nejde o to spoznať príbeh každého človeka v meste a pomôcť mu, ale mesto ovládnuť a pritom zničiť všetko, čo vám stoji v ceste.

V tretej hre sa znovu dostávame do gangu Svätých, ktorým sa za uplynulé roky podarilo mesto Stillwater dostať pod kontrolu, vybudovať si meno a stať sa celebritami. Ľudia chcú ich podpisy, všade majú reklamy, mesto im jednoducho patrí. Ale situácia sa nepáči každému, hlavne nie medzinárodnému gangu Syndicate, ktorý ovláda mesto za mestom a chystá sa aj na vaše. Unesie vás a po krátkom boji sa objavujete v meste Steelport ovládnutom Syndikátom. Tu začína vaša cesta o prežitie a ovládnutie ďalšieho mesta.

Čaka na vás rozsiahla kampaň s takmer päťdesiatkou misií, stovkami vedľajších aktivít a prídavkom kooperačnej hry, či už priamo v kampani, alebo v špeciálnom "kurvom" móde.

Nové mesto, rovnaký koncept

Volition sa tentoraz rozhodlo všetko dotiahnuť do extrémov, pričom neopustilo pôvodný koncept a ani koncept ostrovného mesta. Mesto sa zmenilo, je väčšie, detailnejšie, ale stále je zložené zo série pospájaných ostrovov. Znovu ho budete prechádzať vozidlami, loďami, lietadlami, helikoptérami, hľadať kontaktné osoby, prijímať misie, objavovať skryté bonusy, plniť rozmanité adrenalínové aktivity a popritom si vyskúšate do akého levelu dokážete vyhecovať políciu a ako dlho im unikať

Samotný príbeh v kampani neprekvapí ani neurazí. Rozhovory v Saints Row sú aj tentoraz krátke, akčné a zamerané skôr na zábavu



OVLÁDNITE NOVÉ MESTO

ako hĺbku. Napriek tomu si prestrihové animácie medzi misiami skutočne užijete a to ako scény, tak aj ikonické postavy tohto mesta so svojimi špecifickými úchylkami a správaním. Do vášho tímu sa vráti Johnny Gat a Shaundi, pribudne obor Oleg, ktorého si nepriatelia vyklonovali a jeho klony vám budú kríţiť cestu celou hrou, proti vám sa postaví zamaskovaný wrestler Killbane s vlastným gangom, pridajú sa európski obchodníci so zbraňami Morning Star, hackeri Deckers, zábavu bude dopĺňať Profesor Genki so svojou smrtiacou verziou japonských hier a svoju armádu prinesie Cyrus Temple, veliteľ Stag jednotiek, ktoré rozpútajú v uliciach vojnu. Hlavným nepriateľom však tentoraz je Syndikát, organizácia, ktorá chce mesto udržať pod kontrolou a využije k tomu všetkých prostriedkov.

Vám neostáva nič iné ako ich postupne dostať von z mesta, obsadzovať jednu štvrť za druhou, v misiách postupne ničiť bašty nepriateľov, preberať budovy a vytvárať z nich svoje sídla. Zabojujete si tak napríklad o mrakodrap, ktorý sa stane vašim domov, o nákladnú loď, z ktorej vyslobodíte unesené štetky, zničíte niekoľko vojenských základní, pobijete sa so zmutovanými bossmi, nebudú chýbať sniper misie ani rozsiahle vojny. Vždy budete mať po boku svojich kolegov a aj rozsiahlu paletu zbraní. Mimo štandardných pištolí, samopalov, sniperiek, hra ponúkne aj rotačáky, diaľkovo navádzané strely, zameriavač pre letecké útoky, ale aj ručné zbrane a rôzne typy granátov. K tomu vám ešte pomôžu zbrane na vozidlách, kde stíhačky alebo tanky ponúknu masívnu palebnú silu, s ktorou sa z ulíc stane vojnová zóna.

Level Up +1

Všetko a to doslova všetko, čo máte, budete môcť v hre upgradovať. Rozsiahly upgradovací inventár umožní postupne zakúpiť upgrady pre každý typ zbrane,





silu parťákov, rýchlosť strácania sa z dohľadu polície, a samozrejme na množstvo parametrov vašej postavy, kde sa zlepší rýchlosť, presnosť, sila. Jednoducho hlboké prepracovanie RPG prvkov, ktoré v podobných hrách len tak nenájdete. Ruka v ruke s nimi idú customizácie, kde vašu postavu môžete ľubovoľne modifikovať na plastickej chirurgii, oblekať ju do štandardných alebo úplne neštandardných vecí ako napríklad oblek astronauta, komiksovej postavičky. Budete môcť byť, čím len chcete. Vaše autá sú rovnako upgradovateľné, vylepšíte výkon, vyfarbíte ich, zmodifikujete alebo zmeníte kolesá. Všetko však bude stáť peniaze, ktoré bude treba zarobiť, či už v misiách, aktivitách alebo na obsadených budovách, ktoré pravidelne zarábajú peniaze.

Mimo rozmanitých misií v kampani, ktoré prejdete asi za 12 hodín, vás čakajú ešte desiatky hodín pri plnení aktivít v meste. Niektoré sú známe z predošlých hier ako napríklad poisťovací podvod, kde sa svoju postavu vrháte pod autá a snažíte sa zarobiť čo najviac na zraneniach alebo štandardné sniper misie kde musíte nájsť svoj cieľ, vrátilo sa aj zachraňovanie štetiek, teraz je napríklad novinkou jazda na horiacej štvorkolke, ktorou musíte spôsobiť čo najviac škody, podobne aj deštrukcia mesta tankom alebo zábavnou je opatrná jazda s tigrom na sedadle spolujazdca.

Saints Row The Third však nebudete musieť hrať sám. Kooperácia umožňuje kedykoľvek pozvať priateľa alebo s ním prejsť celú kampaň od začiatku do konca. Zábava sa tak ešte znásobí a rovnako aj explózie. Autori síce pre preferenciu co-opu úplne vynechali štandardný multiplayer, ale môžete si zapnúť aj friendly fire a obstrelovať sa alebo ak by ste chceli intenzívnejšiu akciu, autori pridali do hry "kurví" mód, ktorý je obdobou štandardnej kooperačnej obraňovačky pred vlnami protivníkov, aj keď tu so špeciálnymi prídavkami, napríklad dildo zbrane.

Prestavba mesta



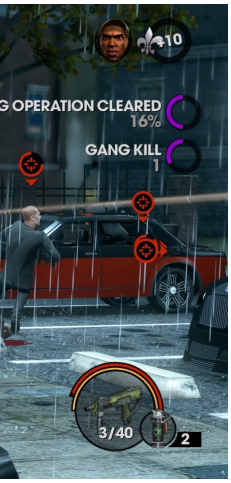




Grafika titulu výrazne postúpila vpred, animácie, efekty detaily, všetko je o generáciu vpred. Nie je to síce realistický štýl spracovania ako GTA, ale viac komiksovo ladený dizajn, ktorý zdôrazňuje zábavu, na ktorej je celý titul postavený. Možno niektoré detaily by sa dali dotiahnuť, ale napriek tomu hra ponúka kompaktný celok, na ktorý sa dobre pozerá a to v decentnej rýchlosti. Autori sa oproti minulej časti na PC pohrali ako s výkonom, tak aj ovládaním a navyše pridali aj DX11 podporu, takže majitelia novších kariet si titul skutočne vychutnajú. Konzoly oproti predošlej hre dostali plné 720p rozlíšenie a rovnako sa vylepšil výkon.

Autori čiastočne v hre použili aj svoj deštrukčný engine z Red Faction, aj keď len na ničenie vozidiel. Pekne to uvidíte napríklad pri prejdení vozidiel tankom, ktoré sa skrčia podľa toho, ako po nich prejdete. Explózie svojim štýlom nezaostávajú, dym dokáže vykúzliť dojem zo skutočného bojiska a rozmanité efekty zbraní strieľajúce okolo vás dokážu zvýšiť váš adrenalín a túžbu zničiť každého, kto sa vám odváži postaviť. Škoda, že Volition znovu zachovali rovnaký štýl ostrovného mesta. Pri možnostiach hry by sa veľmi hodilo rozšírenie o vidiek, kde by sme si mohli naplno užiť jednotlivé vozidlá bez toho, aby sme za zaťažovali premávkou mesta. Ovládanie vozidiel nie je založené na snahe o realitu, ale o jednoduchosť, do ktorej sa ľahko dostanete a to ako pri autách, tak aj lietadlách a helikoptérach. Jednoduchosť a zábava bola zjavne priorita autorov. Po zvukovej stránke čakajte decentné nadabovanie okorenené zábavnými hlasmi a samozrejme rozmanité stanice vo vozidlách miešajúce pesničky a relácie s brutálnymi komentármi. Dotvárajú to rozhovory postáv pri bojoch alebo pri jazde vozidlami. Nakoniec neznalých angličtiny v PC verzii môže potešiť čeština v podobe titulkov.

Saints Row The Third nie je GTA, od prvej časti spravilo veľkú cestu vlastným smerom a teraz sa stáva kráľom sandboxu. Ovládlo zábavu v meste, zaplavilo ho možnosťami a bodku za tým dalo kooperáciou. Ak sa chcete odreagovať v otvorenom prostredí, hra je presne pre vás, zabaví vás na dlhý čas a skráti čakanie na GTA V, ktoré bude mať čo robiť, aby v oblasti zábavy aspoň vyrovnalo ponuku. Volition tentoraz z ostrovného typu mesta vycucal úplne všetko, vyšťavil ho na maximum a vyšlo to. Nabudúce, ak budú chcieť ponúknuť niečo nové, už bude treba postúpiť vpred a opustiť čisto betónovú džungľu.





Peter Dragula

Recenzia - Frozenbyte – Arkáda - PC, Xbox 360, PS3



Trine 2 - pôsobivé dobrodružstvo

Plusy:

+ nová porcia hlavolamov
+ kooperačný multiplayer
+ skvelá hrateľnosť a atmosféra

Mínusy:

- vlažný finálny level
- taká dobrá chuť a tak rýchlo sa minie

9.0

Známe trojica hrdinov z hry Trine sa pred Vianocami púšťa do nových dobrodružstiev. Po veľmi úspešnej jednotke sme oprávnene čakali nemenej kvalitné pokračovanie. Čo si pre nás tentoraz pripravila úderka v zložení čarodejník Amadeus, rytier Pontius a zlodejka Zoja?

Ak spomínanú trojku ešte nepoznáte, zoznámte sa čo najskôr a nevynechajte ani pôvodnú hru, ktorou to všetko začalo. Pokračovanie Trine 2 opäť zatiahne staré páky do problémov, ktoré dokážu vyriešiť, len ak budú spolupracovať. Každý má vlastné pohnútky a dôvod, prečo sa chce prebojovať do finále, od ktorého ich delí trinásť kapitol. Všetci sú však zvedaví, čo sa stalo s princeznou Isabel a akú úlohu v tom zohráva nevyspytateľná Rosabel. O čo ide, sa dozvedajú postupne zo správ, ktoré si prečítajú popri bojoch s goblinmi, mäsožravými rastlinami a ďalšou háveďou, na ktorú narazia.

Cesta povedie cez močiare, divočinu, hubové jaskyne, bludiská, hrad pri mori a ľadovú krajinu. Postup znepríjemňujú hordy nepriateľov, navyše cesta je na mnohých miestach neschodná a treba zapojiť šedé bunky pri hľadaní riešenia. Každý hrdina priloží ruku k dielu a pomôže, ako vie. Rytier úspešne bojuje mečom, ale aj kladivom, ktorým prerazí niektoré steny a závaly. Bráni sa štítom, ktorý navyše chráni pred jedovatými splaškami. Zoja strieľa smrtonosné šípy a pomocou lana zachyteného na drevenom podklade preskočí jamy a šplhá na vyvýšeniny. Čarodejník je síce menej efektívny v boji, ale bez jeho vyvolaných astrálnych kociek a dosiek by družina nemala šancu. Okrem toho dokáže magickou silou prenášať ľubovoľné objekty vrátane častí potrubí, sudov a balvanov.

Schopnosti dobrodruhov vylepšíte podľa uváženia, keď nazbierate dostatok skúseností, ktoré sa objavujú vo forme farebných gúľ a fľašiek. Príležitostne ich získate zo zabitých nepriateľov, najčastejšie k nim však musíte nájsť prístup, pretože visia na ťažko schodných miestach. Po každej vyzbieranej päťdesiatke dostanete skúsenostný bod, ktorým zdokonalíte ľubovoľnú postavu. Na získanie



Arkádovká akú inde nenájdete

najlepších vylepšení treba až tri body, ale určite sa to oplatí. Zdokonalený Pontius hádže kladivá, použije efektný výpad a bojuje s ohnivým mečom a mrazivým štítom. Skúsená zlodejka strieľa výbušné šípy, ktoré zneškodnia niektoré zátarasy a ľadové, čo zmrazia obeť. Môže sa zakrádať. Nadupaný mág vyvolá až štyri astrálne objekty, pre ktoré často nájdete využitie. Či už ich naskladáte na kopu, aby ste vyliezli na plošinu, nastoknete na ostne, ktoré potom nie sú nebezpečné a slúžia ako ďalší oporný bod alebo použijete ako závažie. Po vylepšení levitácie vie Amadeus zodvihnúť protivníkov do výšky a môže ich hoci aj hodiť do blízkej lávy. Vylepšenia nie sú pre postup nevyhnutné, ale rozhodne ho uľahčia.

Hráč si prepína postavy podľa uváženia a v teréne sa pohybuje vždy len s jedným z trojice. Aj keď sa mnohé situácie dajú vyriešiť viacerými spôsobmi, málokedy to zvládnete s jediným hrdinom. Všetci sa pekne dopĺňajú. Napríklad Zoja vylezie na vyvýšeninu a pákou aktivuje výsuvné plošiny. Za nimi je zátaras, ktorý rytier odstráni kladivom. Nasledujú rúry, ktoré musí mág premiestniť a poskladať z nich funkčné parné potrubie. Tvorcovia v hre použili originálne rébusy a doplnili ich novinkami. Okrem potrubí budete skladať žľaby, aby voda poliala rastlinu, ktorá narastie a preskáčete po jej listoch. Pohráte sa so zrkadlami, ktoré slúžia ako teleporty, ale treba ich správne umiestniť pohybom pák. Zablokujete ozubené kolesá, aby ste zastavili stroj a pohráte sa s objektmi nad a pod vodnou hladinou a využijete to, že plávajú, alebo sa naopak potopia. Opierate sa o fyzikálne zákony, pohyby telies, ktoré čarodejník dokáže rozhúpať alebo zabrzdiť, oheň, ktorým roztopíte ľadové zátarasy, alebo spojíte s vodou a použijete horúce výpary. Rébusy dopĺňajú milé nápady, nad ktorými sa neraz pousmejete. Masívne huby, morské hviezdice a kraby, ktoré použijete ako trampolíny, osie hniezdo, čo hodíte nepriateľom na hlavu, či skákanie po pohyblivých chápadlách hlavonožca.

Obtiažnosť úrovní si môžete nastaviť a pri nastavení normal prejdete nástrahami bez väčších problémov. Hra sa automaticky ukladá po zdolaní úrovne, ale aj na kontrolných bodoch, cez ktoré vaša družina prechádza. Na týchto miestach navyše oživíte a ozdravíte všetky postavy vždy, keď sa k nim dostane niektorý hrdina.

Kampaň pre jednotlivca je pútavá a prejdete ju za približne desať hodín. Aj to hlavne z dôvodu, že často premýšľate ako zdolať rébusy a snažíte sa získať za-



Známe trojica hrdinov z hry Trine sa pred Vianocami púšťa do nových dobrodružstiev. Po veľmi úspešnej jednotke sme oprávnene čakali nemenej kvalitné pokračovanie. Čo si pre nás tentoraz pripravila úderka v zložení čarodejník Amadeus, rytier Pontius a zlodejka Zoja?

Ak spomínanú trojku ešte nepoznáte, zoznámte sa čo najskôr a nevynechajte ani pôvodnú hru, ktorou to všetko začalo. Pokračovanie Trine 2 opäť zatiahne staré páky do problémov, ktoré dokážu vyriešiť, len ak budú spolupracovať. Každý má vlastné pohnútky a dôvod, prečo sa chce prebojovať do finále, od ktorého ich delí trinásť kapitol. Všetci sú však zvedaví, čo sa stalo s princeznou Isabel a akú úlohu v tom zohráva nevyspytateľná Rosabel. O čo ide, sa dozvedajú postupne zo správ, ktoré si prečítajú popri bojoch s goblinmi, mäsožravými rastlinami a ďalšou háveďou, na ktorú narazia.

Cesta povedie cez močiare, divočinu, hubové jaskyne, bludiská, hrad pri mori a ľadovú krajinu. Postup znepríjemňujú hordy nepriateľov, navyše cesta je na mnohých miestach neschodná a treba zapojiť šedé bunky pri hľadaní riešenia. Každý hrdina priloží ruku k dielu a pomôže, ako vie. Rytier úspešne bojuje mečom, ale aj kladivom, ktorým prerazí niektoré steny a závaly. Bráni sa štítom, ktorý navyše chráni pred jedovatými splaškami. Zoja strieľa smrtonosné šípy a pomocou lana zachyteného na drevenom podklade preskočí jamy a šplhá na vyvýšeniny. Čarodejník je síce menej efektívny v boji, ale bez jeho vyvolaných astrálnych kociek a dosiek by družina nemala šancu. Okrem toho dokáže magickou silou prenášať ľubovoľné objekty vrátane častí potrubí, sudov a balvanov.

Schopnosti dobrodruhov vylepšíte podľa uváženia, keď nazbierate dostatok skúseností, ktoré sa objavujú vo forme farebných gúľ a fľašiek. Príležitostne ich získate zo zabitých nepriateľov, najčastejšie k nim však musíte nájsť prístup, pretože visia na ťažko schodných miestach. Po každej vyzbieranej päťdesiatke dostanete skúsenostný bod, ktorým zdokonalíte ľubovoľnú postavu. Na získanie najlepších vylepšení treba až tri body, ale určite sa to oplatí. Zdokonalený Pontius hádže kladivá, použije efektný výpad a bojuje s ohnivým mečom a mrazivým štítom. Skúsená zlodejka strieľa výbušné šípy, ktoré zneškodnia niektoré zátarasy a ľadové, čo zmrazia obeť. Môže sa zakrádať. Nadupaný mág vyvolá až štyri astrálne objekty, pre kto-







ré často nájdete využitie. Či už ich naskladáte na kopu, aby ste vyliezli na plošinu, nastoknete na ostne, ktoré potom nie sú nebezpečné a slúžia ako ďalší oporný bod alebo použijete ako závažie. Po vylepšení levitácie vie Amadeus zodvihnúť protivníkov do výšky a môže ich hoci aj hodiť do blízkej lávy. Vylepšenia nie sú pre postup nevyhnutné, ale rozhodne ho uľahčia.

Hráč si prepína postavy podľa uváženia a v teréne sa pohybuje vždy len s jedným z trojice. Aj keď sa mnohé situácie dajú vyriešiť viacerými spôsobmi, málokedy to zvládnete s jediným hrdinom. Všetci sa pekne dopĺňajú. Napríklad Zoja vylezie na vyvýšeninu a pákou aktivuje výsuvné plošiny.



Recenzia - Mojang - Arkáda - PC



Minecraft - vytvorte svoj svet

Plusy:

+ unikátna sandbox hrateľnosť a svet
+ neobmedzené možnosti stavania a objavovania
+ pohlcujúca atmosféra

Mínusy:

- užívateľsky nie veľmi prívetivé
- technické bugy
- hlúpučká AI

9.0

Najlepšie prirovnanie ako definovať Minecraft mi napadá akurát Robinson Crusoe v krajine LEGOlandu. Možno sa vám zdá, že to veľmi to nejde dokopy, no opak je pravdou. Celý vygenerovaný svet sa skladá z kociek. Stromy, domy, skaly, hory, nepriatelia a aj vy sami ste poskladaní z kociek. Hlavnou premisou je prežiť a to dokážete len v tedy, ak využijete výhody prostredia a ako homo-sapiens -kockus si prispôsobíte okolité prostredie k obrazu svojmu.

Hlavnými potrebami sú prístrešok a potraviny. Prístrešok pre to, lebo v noci vyliezajú na povrch obludy, ktorým ide len o to, aby sa na vás mohli napásť. K dispozícii však na začiatku, tak ako zmienený Robinson, nemáte nič. Všetko musíte vybudovať od začiatku, všetko si musíte pripraviť. Zemlianka 2x2 polia vyhĺbená do zeme vlastnými rukami bude musieť prvú noc stačiť. Na oplátku ste získali stavebný materiál z hĺbenia. Hneď skoro ráno sa púšťate do práce a rúbete prvý strom. Vyrobíte vlastný ponk, na ktorom zhotovíte sekeru, lopatu a krompáč. S nástrojmi sa kope predsa len o niečo lepšie, no sú len drevené a preto sa rýchlo lámu a sú pomalé. S kamennými to už ide o poznanie lepšie a preto začnete hĺbiť a zveľaďovať príbytok. S rastúcimi chodbičkami sa znižuje intenzita svetla, preto príde vhod fakľa vyrobená z drievka a uhlia. Čím hlbšie sa ponárate do kopania štôl, tým viacej nerastného bohatstva sa plní v inventári. To musíte niekam uskladniť a vyrábate tak truhly. Vykopanú železnú rudu a zlato je pred použitím potrebné premeniť na ingoty, čo urobíte v kamennej peci.

Po ťažkej práci začína škŕkať v žalúdku a bolo by ho niečím treba zaplniť. Surové mäso z okolitých kráv a prasiat je možno fajn, ale čo takto ho dať do pece a vyrobiť si šťavnatý stejk, ktorý viac zasýti? Ešte lepší nápad je vyrobiť rybársky prút a ryby pekne opiecť na ohníku, prípadne urobiť vlastné políčka s obilím alebo cukrovou trstinou a pripraviť si pochúťky ako chleba, koláčiky alebo dokonca tortu. Farmy musíte zavlažovať vodou a dobytok je najlepšie



zahnať do vytvorenej ohrady, aby ste to k zásobám nemali ďaleko. Vyrúbané stromy použité na rebríky, ohrady a nástroje je potrebné dopĺňať sadením mladých stromov, aby boli fošne vždy poruke.

Keď ste naplnili základné potreby na prežitie, musíte uspokojiť aj hlad po komforte. Váš príbytok stále pripomína zapáchajúcu dieru vykopanú do zeme a preto ju treba zveľadiť. Z piesku a uhlia v peci vytvoríte sklo do okien, vypálením kameňa získate dlažobné kocky, z dreva a vlny z oviec vytvoríte posteľ, obrazy, z papiera knihy a knižnice, nespracované drevo poslúži ako obklad a do nevzhľadných dier namontujete oceľové alebo drevené dvere. Dokonca môžete urobiť jukebox alebo rádio. Kreativite sa medze nekladú a tak vznikajú špajzičky, úložné miestnosti, ale aj okázalé sály vykladané zlatom alebo masívne čarodejnícko-pozorovateľské veže týčiace sa do neba. Tie slúžia aj ako maják, aby ste sa vedeli vrátiť správnym smerom z výpravy za potravou.

Čím viac uspokojíte všetky základné potreby, tým viac vás to bude lákať ďalej a hlbšie do sveta. Všade ale číhajú nástrahy a preto je dobré byť pripravený. Ukovaním prilbice, brnenia, topánok a gatí zo železa poskytnú ochranu, ale najlepším priateľom (ako potvrdí každá žena) sú diamanty a veci z nich vyrobené. Diamantový meč, ale aj ostatné predmety môžete očarovať pomocou kúzelnej knihy, ktorá čerpá vedomosti zo susediacich knižníc a z vašich skúsenostných bodov získaných za zabitých nepriateľov. Čím viac skúseností máte, tým väčší level začarovania do predmetu. Zbrane sú potom ostrejšie, topánky skáču vyššie, brnenie odolnejšie, ťažiace nástroje efektívnejšie.

Po zuby vyzbrojení tak prechádzate krajinou, kde v noci stretnete kostlivcov, zombíkov či pavúkov a cez deň v dedinkách bezstarostných obyvateľov. Terén sa generuje náhodne a do nekonečna, takže nie ste ničím obmedzení. Okrem dňa a noci sa mení aj počasie a, samozrejme, ráz krajiny. Piesočnaté pobrežia striedajú lesnaté lúky, vysoké hory s jaskyňami, močariny či pustiny. Putovať však nemusíte len na povrchu, ale aj pod zemou. Každú chvíľku tak okrem rudných žíl narazíte aj na jaskynné systémy, podzemné rokliny alebo dungeony a pevnosti s respavnujúcimi sa nepriateľmi, kde čakajú aj odmeny v truhličkách. Z najsilnejšieho materiálu v hre (Obsidian) skúsite vybudovať dimenzionálny portál, ktorý vás zavedie do sveta Nether, kde je všetko v plameňoch a nepriatelia ešte ničivejší. Proti ním už aj silné diamantové brnenie hrá v oslabení a preto je potrebné vyrábať fľaštičky doplňajúce zdravie, ktoré je zasa možné vytvoriť len destilovaním. Cestu naspäť pomôže nájsť kompas a mapa, ktoré si, ako inak, musíte sami nejako vyrobiť.
Pokročilé fázy hry zahŕňajú dokonca automatizované mechanizmy pomocou rudy zvanej redstone. Automatický banícky vozík na koľajniciach, zautomatizované otváranie dverí, chytanie mobov do pascí alebo uvádzanie rôznych strojov do prevádzky je len začiatok. Niektorí jedinci dokonca zvládli postaviť kalkulačku alebo jednoduchý počítač. Možnosti, ktoré ponúka Minecraft, sú takmer neobmedzené. Uvidíte megalomanské stavby, ktorých sa účastní na rôznych serveroch desiatky ľudí, ktorých už omrzel singleplayer. Chcete postaviť prepracovaný stredoveký hrad alebo USS Enterprise? Nie je problém, len si dávajte pozor, koho si do hry prizvete, pretože jeden truľo dokáže pokaziť dielo niekoľkých ľudí behom pár chvíľ.

Zopár chýb neobišiel ani Minecraft. V prvom rade si nezaujatý pozorovateľ poklepkáva na čelo, ako je možné v dnešnej dobe hrať niečo tak graficky odpudzujúceho, no len čo sa zahĺbi do hry viac, razom zabudne na všetky tie kocky a ultra nízke rozlíšenie textúr. O niečo horšie sú technické bugy, ktoré sa však hráči naučili využívať vo svoj prospech a programátori ich rýchlo odstraňujú spolu s tým ako rýchlo pridávajú nový obsah. Umelá inteligencia všetkých nepriateľov sa nedá označiť inak ako za primitívnu. Smelo sa za vami hrnú ako za údeným a ignorujú všetky nebezpečenstvá. Je im jedno, či sa pri tom spália v láve alebo sa vrhnú do priepasti. Aj napriek tomu sa ich naučíte nenávidieť a báť, pretože si vždy nájdu záludnosť, ako vás prekvapiť odzadu alebo vyplašiť náhlym útokom. Posledným a asi najväčším mínusom je užívateľská neprívetivosť. Ste vrhnutí do hry a nikto vám nepovie, ako sa čo robí a aké sú základné mechanizmy. Žiadny tutoriál k výrobe aspoň základných elementov či postupov. Na všetko musíte prísť sami alebo dlho, dlho čítať minecrafťácku encyklopédiu na webe popri hraní (dva monitory odporúčané).

Navzdory vymenovaným negatívam je celkový dojem z Minecraftu dokonalý. Má pohlcujúcu atmosféru, s ktorou vám poletia hodiny ako minúty. Ešte sa pozriem do tejto chodby, ešte musím preskúmať túto malú jaskyňu, ešte pár diamantov a brnenie bude moje, ešte chvíľku, ešte 5 minút. Zrazu sú tri hodiny ráno a vy s hrôzou zisťujete, že za pár hodín vstávate do práce, kde musíte pretrpieť celú večnosť, než opäť zasadnete k Minecraftu.

Vladimír Pribila





Recenzia - Focus - Management - PC



Cities XL 2012 - budujte svoje mesto

Plusy:

+ zaujímavá manažmentová hra, ak ste nehrali predošlý ročník
+ nové lokality a stovky budov
+ modifikácia a vytváranie vlastných doplnkov

Mínusy:

- žiadny pokrok v porovnaní s ročníkom 2011
- hardvérovo náročné
- čoskoro stereotypné

6.0

Ani nie s ročným odstupom sa k hráčom vracia manažmentová hra Cities XL. V nálepke 2011 bol štvrtý číselný znak prepísaný na dvojku. To má signalizovať nový ročník s prísľubom inovácií. Dá sa v priebehu niekoľkých mesiacov vytvoriť plnohodnotné pokračovanie na úrovni? Odpoveď je v tomto prípade jednoznačná, nedá. **Cities XL 2012** nie je novou hrou, ale skôr expanziou, ktorá pridáva do minuloročného dielu niečo navyše. Našťastie tvorcovia majú v sebe toľko slušnosti, že v takejto forme ju aj ponúkajú majiteľom predošlého ročníka. Ak patríte do tejto skupiny, stačí vám za zlomkovú cenu prikúpiť aktualizáciu. V prípade, že ste ešte nemali tú česť, musíte si kúpiť kompletný titul Cities XL 2012.

Pri charakterizovaní Cities XL 2012 by som mohol pokojne okopírovať obsah recenzie predchodcu z minulého roka. Hra sa totiž vôbec nezmenila a zachovala si svoje pozitíva, ale aj neduhy. Aj tentoraz pred vami stojí úloha vybudovať prosperujúce mesto, so spokojnými obyvateľmi a plniacou sa kasou. Začínate výstavbou ciest, mestskej haly a obydlí pre najnižšiu triedu obyvateľstva, ktorú zamestnáte v továrňach. Postupne pripravíte podmienky pre vzdelanejšie vrstvy a odborníkov, ktorých zamestnáte najmä v úradoch a hi-tech podnikoch. S nárastom domorodcov sa odomykajú nové možnosti. Môžete postaviť honosnejšie sídla, policajné stanice, väčšie hotely, viac zábavných atrakcií. Kupodivu až pri prekročení počtu 50 000 obyvateľov viete zabezpečiť mestskú hromadnú dopravu. Vrcholom je výstavba jedinečných budov, hoci aj pyramídy, čo síce prinesie prestíž, ale poriadne žmýka mestský rozpočet.

Hoci súčasťou hry sú aj tabuľky, kde môžete koordinovať dane a niektoré ďalšie položky, mikromanažment nemá veľkú hĺbku. Rýchlo vkĺznete do zabehnutého stereotypu - postav domy, zabezpeč prácu, postaraj sa o zábavu. Presne v duchu osvedčeného rímskeho „Chlieb a hry". Podrobnosťami sa stačí zaoberať okrajovo. Pre istotu vidíte mindráky jednotlivých tried a odvetví pekne rozpísané po kliknutí na príslušnú ikonu. Chcú lepšiu lekársku starostlivosť? Pristaviate nemocnice na miesta, kde namiesto zelenej vidíte červenú clonu, symbolizujúci nespokojnosť. Málo obydlí? Ľahká pomoc, mapy sú priestranné a môžete stavať aj po celých blokoch naraz. Navyše len pripravíte pozemky a ľudia sa už

zabývajú sami. Dokonca aj podniky sa rozbehnú automaticky, keď majú dostatok potenciálnych zamestnancov.

Cities XL 2012 má stále len jediný režim hry, kde staviate dovtedy, kým vás nezačne ubíjať stereotyp. V podstate sandboxový režim, kde vás nik a nič nevyrušuje a sústredíte sa len na kolíkovanie pozemkov a príjmy od pribúdajúcich mešťanov. Žiadne úlohy, nijaké katastrofy, nečakané udalosti - prasknuté plynové potrubie alebo zrazený chodec - ani keď staviate v blízkosti sopečného kráteru. Nič, nothing, ničivo. Veľká škoda. Tvorcovia určite ani nepomysleli na to, koľko srandy by priniesol pomyselný koniec sveta, ktorý by zodpovedal kritickému dátumu na konci roka 2012. Takže keď už nebudete vedieť, čo by ste ešte vytvorili, môžete akurát tak začať od nuly. Pomenujete nové mesto, umiestnite na inom povrchu a všetky procesy spustíte odznova. Do predošlých miest sa potom môžete kedykoľvek vrátiť a opäť sa im venovať. Navyše vaše sídla môžu vzájomne obchodovať. Takže keď je v jednom meste niečo navyše a v druhom chýba, v obchodnom okienku to jednoducho vyrovnáte.

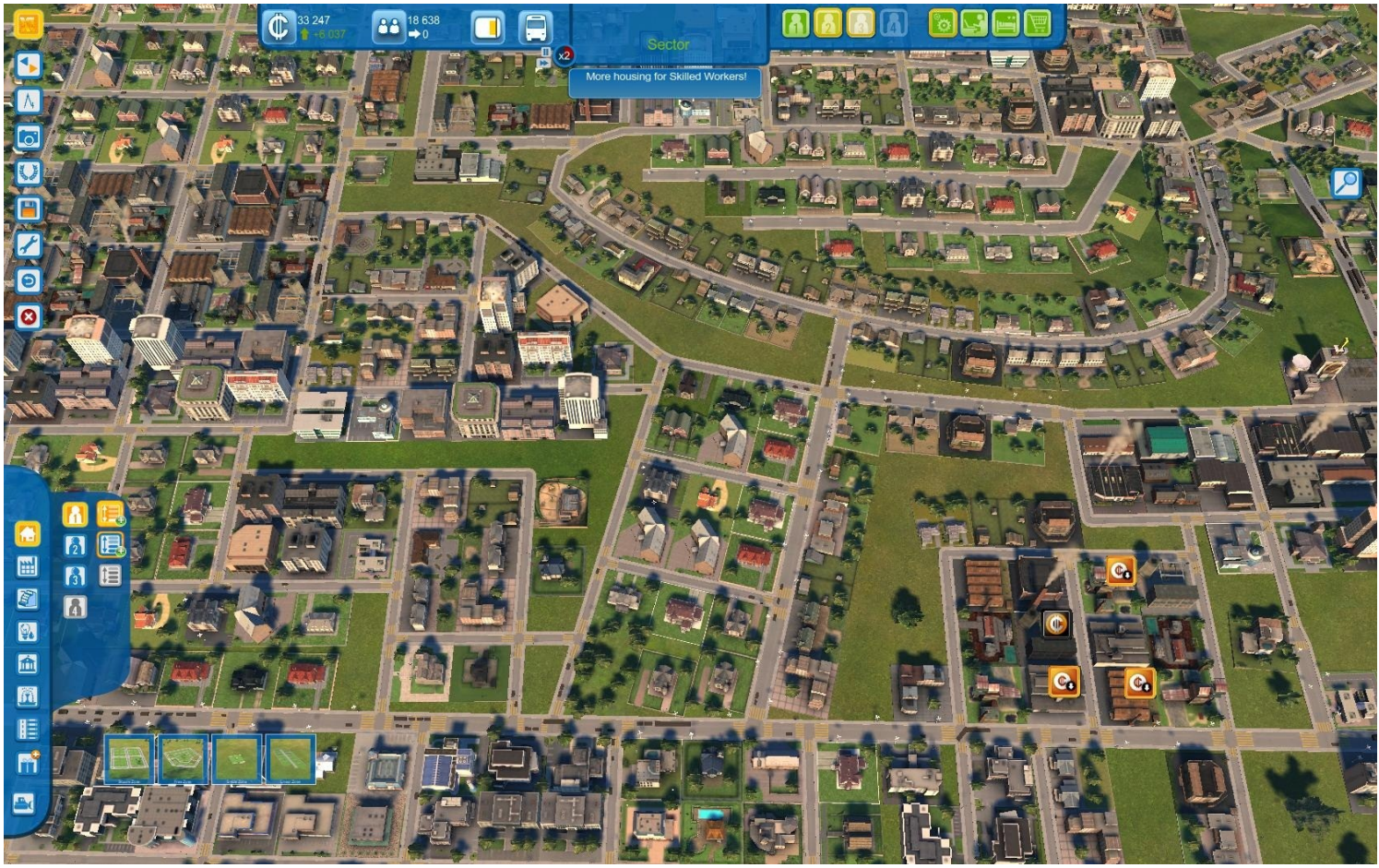
Ovládanie priamo na vybranej mape je intuitívne, aktivity zreteľne rozdelené do viacerých kategórií. Avšak ikony sú neprehľadné, budete si ich mýliť, mnohé vám nič nepovedia. O čo ide, neraz zistíte iba podľa nápovedy, ktorá sa našťastie automaticky zobrazí v blízkosti. Aj tak však môže dôjsť k omylu a potom si napríklad nechtiac zbagrujete štvrtinu mesta, lebo ste si vybrali zlú z troch takmer identických ikon búrania. Za vyslovene zmätočnú považujem manipuláciu s hlavným menu, keď si tam potrebujete odskočiť na konkrétnej mape. Ale časom si zvyknete.

Jedinou naozajstnou novinkou Cities XL 2012 je možnosť vytvárania modifikácií. Takže ak ste kreatívny a máte chuť urobiť niečo po svojom a pridať vlastné výtvory, máte skvelú príležitosť. Ak vám takáto vymoženosť vôbec nechýba, už vás asi nič nenadchne. 280 nových budov je síce parádny počet, ale v sandboxovej hre, ktorá sa rýchlo zunuje a vrátite sa k nej raz za čas, nie sú veľmi podstatné. 700 pôvodných vám pohodlne postačí. Keby tvorcovia pridali kampaň, bolo by to užitočnejšie. Počet povrchov na výstavbu mesta sa zvýšil o 15. Pribudla oáza uprostred púšte, Kajmanské ostrovy či jazero Powell v Utahu. Celkovo teda môžete stavať na úctyhodných 62 mapách. Sotva však budete mať dosť trpezlivosti s výstavbou toľkých miest. Zrejme nevyskúšate ani tretinu a hra sa vám nadobro zunuje.

Aj tentoraz sa môžete pokochať pohľadom na rastúce mesto. A to pekne z výšky alebo poriadne zblízka, takže vidíte chodcov a autá uháňajúce ulicou. Dizajn je fajn, hoci pri priveľkom zoome už hra nemá potrebné detaily, ale pri tisíckach budov je to pochopiteľné. Zastavanejšie mesto sa však hýbe pomalšie. Nie, že by obyvatelia pospali, ale váš počítač sa zadýcha ako dôchodkyňa pri okopávaní záhradky. Hudobný podklad neurazí a tvári sa moderne.

Ak ste nehrali Cities XL 2011, výstavbu mesta s jednoduchým manažmentom v ročníku 2012 odporúčam do vašej pozornosti. Bez stresu si môžete stavať vlastné mestečká a na chvíľu sa pri hre odreagujete. K výslednému hodnoteniu si pripočítajte jeden bod. Zabehnutí hráči, pre ktorých je Cities XL 2012 iba nadstavbou, síce zaplatia menej, ale kúpa sa im oplatí len ak chcú vytvárať vlastné doplnky. V opačnom prípade je pre nich tento prídavok nezaujímavý

Branislav Kohút



Recenzia - Bohemia Interactive - Simulátor - PC



Take On Helicopters

Plusy:

+ misie, zábava a voľnosť s vrtuľníkmi
- prostredie vrtuľníkov
- hudba vo vrtuľníkoch
- vrtuľníky, vrtuľníky, vrtuľníky

Mínusy:

- len tri vrtuľníky
- slabo spracované zvuky
- žiadny model poškodenia
- v podstate žiadna avionika
- letový model mohol byť lepší

8.0

Leteckých simulátorov nikdy nebolo veľa, avšak vždy sa našlo dosť z každého obdobia pre uspokojenie ktoréhokoľvek oblakov chtivého pilota. Žiaľ, vrtuľníky boli vždy tak trochu ignorované, akoby o ne nik nemal záujem, len tak okrajovo tu a tam, väčšinou len na poli čisto akčnom niekto roztočil rotory. Bolo to len nedávno, čo svoje smrtiace čeľuste roztvoril rotorový vojenský zabijak (DCS: Black Shark) a ukázal svetu, že táto letecká odnož je medzi fanúšikmi viac ako obľúbená. Tentokrát prilieta do formácie vyplniť dieru civilný, podstatne jednoduchší, ale zábavou o nič menší simulátor vrtuľníkov Take On Helicopters.

Názov sám napovedá to, čo budete chcieť urobiť ako prvé hneď po zasadnutí do kokpitu. Vzlietnuť a vznášať sa v oblakoch, vznášať sa ako vták, robiť to, čo dokážu len helikoptéry. A urobíte to naozaj rýchlo. Štart nie je žiadny problém, v podstate jedným tlačítkom odštartujete všetko, čo treba a potom už len stačí pritiahnuť páku. Listy rotorov sa natočia, oprú sa do hustého motormi rozpáleného vzduchu, krásne ohnú pod váhou ľahko sa odlepujúceho sa vrtuľníka a je to tu. Letíte! Nádhera. Síce žiadny simulátorový orgazmus nečakajte, rozhodne vám už prvé sekundy roztočia úsmev na tvári. Teda tých skúsenejších, tí budú mať od prvých sekúnd stroj plne pod kontrolou a po pár skúšobných otočkách zvládnu snáď čokoľvek, čo si zaumienia. Tí menej skúsení sa nemusia ničoho báť, pri tomto jednoduchšom letovom modeli prídu do toho pomerne rýchlo a to aj kvôli v podstate neexistujúcej avionike, ktorú by sa trebalo učiť ovládať.

Letový model nekalkuluje s rôznymi prúdeniami vzduchu, teplotami, rozdielnou záťažou prevodovky v rôznych situáciách, skôr sa sústreďuje na základné letové vlastnosti helikoptér. Tým pádom pristávanie, ktoré je obzvlášť riskantné, je takmer rovnakou hračkou ako vzlietnutie a samotné manévrovanie chce len kvalitný joystick, trochu cviku, než zvládnete čokoľvek, žiadne znalosti z aerodynamiky naozaj netreba. To však neznamená, že letový model je zlý, práve naopak, druhý najlepší na trhu s vrtuľníkmi, aj keď svetelné

roky ďaleko od jeho vojenského kolegu.

Užijete si ho naozaj do sýtosti nie len medzi oblakmi, ale aj medzi domami, mrakodrapmi, pod mostami, stromami, na štadiónoch, komínoch, naozaj všade. Rozmanité detailné prostredie dá naozaj voľnú ruku, ako si užiť let, čo povyvádzate, kam sa dnes pozriete. Na dvoch mapách Seattlu a Južnej Ázie nájdete mnoho rozmanitých a odlišných miest. Čo vás asi najviac bude lákať, je let v centre hustého, mrakodrapmi presýteného mesta. Je to paráda. Výborný pocit pristáť na ktorúkoľvek strechu, prenasledovať autá jazdiace po ulici alebo len tak sa vznášať pred oknami kancelárií stovky metrov nad zemou. Ak by ste náhodou na chvíľku chceli nejaké výzvy, niečo, čo naozaj preverí vaše skúsenosti pilota alebo vás jednoducho usmerní a zadá úlohu, nie je problém, challenges sú tu pre vás a že sú rôznorodé sa nemusíte vôbec báť.

Prelet určenou vytýčenou dráhou v stanovený čas je len začiatkom. Záchranárske akcie, tak ako ich poznáte z televízie, prevozy pasažierov z miesta na miesto ako kuriér, prevoz ťažkých nákladov na staveniskách a podobne, kde môžete získať rôzne medaily vás zabavia naozaj na dlho. To však ešte stále nie je všetko. Kariéra, vlastne príbeh mladého pilota, kde sa úloha po úlohe dostávate do jeho kože a prežívate vertikálne napínavé dobrodružstvo so zvratmi a všetkým, čo k tomu patrí, je kedykoľvek pripravené k štartu. Ak by ani to nestačilo, je tu ešte intuitívny editor, kde si môžete vytvoriť svoje vlastné dobrodružstvo, prípadne stiahnuť z internetu vytvorené niekým iným alebo si s niekým iným po internete rovno spolu zalietať.

Lietanie v Take On nie je iba zábavné, ale i veľmi pekné, aj keď občas pri priblížení k zemi vidíte rozmazané textúry či nižšie detaily na objektoch. Pri ich množstve sa tomu ani nedá čudovať, inak by už tak mierne vysoké nároky na vaše počítačové motory dostali ešte viac zabrať. Našťastie sú pomerne dobre vyladené, takže sa môžete tešiť na celkom hladký let bez vážnejších turbulencií. Vychutnáte si krásnu oblohu, krásne (až panoramatické zábery) na nádherné scenérie, rôzne počasie (chýba dážď), poveternostné podmienky, ale i rôznu dennú dobu letu, žiaľ, to všetko len z troch kokpitov vrtuľníkov. Väčší výber strojov tu rozhodne chýba, čo je škoda, pretože pri menej simulátorovo zameranej hre by to nemal byť až taký problém.

Pri zlých podmienkach, riskantných letoch a rôznych situáciách by sa zišiel aj prepracovanejší model poškodenia, ktorý momentálne takmer úplne absentuje. Celkovo vrtuľník, mechanické časti, avionika a ostatné súčasti systému stroja nie sú vôbec spracované v žiadnej podobe. Vrtuľník buď letí alebo ho roztrieskate v niektorom z bláznivých manévrov. Do tých vás bude hnať nie len napriek týmto chýbajúcim prvkom výborná hrateľnosť, ale i výborná hudba. Tá aspoň trochu dopĺňa inak až podpriemernú zvukovú stránku. Hudba celkovo dopĺňa charakter a podčiarkuje hru skôr ako zábavnú leteckú hru, než ako letecký simulátor snažiaci sa byť čo najvernejší realite. Pri realizme ide hudba bokom, tu však práve naopak, je perfektná a vypeckovaná pri prudkých nízkych preletoch ulicami veľkomesta rozprúdi správne adrenalín.

Perfektná hudba hodiaca sa aj na bláznivú jazdu autom, bláznivé krkolomné misie, sandbox mód pre totálne vyblbnutie, pútavý príbeh nováčika za kniplom a to všetko v krásnom detailnom, rozsiahlom prostredí mesta a plání. Škoda slabého výberu vrtuľníkov, škoda ich slabšieho prepracovania, škoda lepšieho letového modelu, ale to určite nebude pre nikoho prekážka si tento inak výnimočný titul vyskúšať. Aj vďaka jeho prístupnosti sadne Take On Helicopters väčšine letcom či už nováčikom, alebo náročnejším pilotom, ktorý ani týmto nie zrovna najrealistickejším vrtuľníkom určite nepohrdnú.

Andrei Hankes





Recenzia - Ubisoft - Management - PC



Anno 2070 - budujte budúcnosť!

Plusy:

+ futuristické prostredie
+ priklonenie k priemyslu / ekológii
+ spoločné rozhodnutia hráčov
+ výstavba pod morom
+ komplexný manažment

Mínusy:

- pomerne nevýrazné kampane
- v pokročilej fáze neprehľadné menu výstavby
- menšie technické chyby

9.0

Séria ANNO má toho za sebou už veľa, ale až teraz si tvorcovia trúfli na výstavbu futuristických miest. Odpútali sa historických scenérií, ktorých sa kŕčovito držali v niekoľkých pokračovaniach a pozývajú vás do budúcnosti. Zmenila sa len epocha a vzhľad domov alebo sa naplno prejavila kreativita vývojárov ?

Anno 2070 privíta hráčov moderným dizajnom a hudbou, ktoré korešpondujú s obsahom hry. Pár teplých či skôr strojových slov na úvod povie aj umelá inteligencia E.V.E s tvárou pôvabnej ženy. Počas hry asistuje ako poradca a ponúka záznamy, ktoré prezrádzajú, čo a ako funguje. Po vytvorení profilu sa môžete okamžite vrhnúť na ťaženia, ktoré obsahujú niekoľko misií. Scenárov mohlo byť aj viac, ale na každej mape strávite pomerne dosť času. Misie sa odomykajú postupne a cítiť v nich silný dôraz na ekologické problémy, akoby sa jednalo propagačnú kampaň GreenPeace.

Začínate ako poverenec ťažobnej spoločnosti Global Trust. Musíte stabilizovať situáciu na mieste Závod 13, kde riešite problémy s vodnou elektrárňou, pretrhnutou priehradou a únikom ropy. Budete zachraňovať robotníkov, ale aj ohrozené delfíny, pripravovať bezpečnostné opatrenia a analyzovať vzorky vody. Okrem početných úloh typu „Zachráňte Willyho" pátrate po vraku potopenej lode Virago. V pokročilých kampaniach vyvíjate antivírus, určený na spacifikovanie infikovaného systému F.A.T.H.E.R., ktorý sa potom snažíte dostať úplne na kolená. Postupne dostávate nie len viac a zodpovednejších úloh, ale aj možnosť zvoliť si spôsob riešenia.

Môžete sa držať priemyselnej spoločnosti, ktorá však devastuje životné prostredie alebo ekologicky pozitívnej frakcie Iniciatíva Eden. Rozhodnutia so sebou prinášajú nie len odlišné postupy pri plnení úloh, ale aj rozdielny sortiment budov a jednotiek. Nemusíte sa držať výlučne jednej strany. Získate tak určité výhody obidvoch frakcií a možno aj podporu tretej spoločnosti S.A.A.T. Budovy a technológie šetrné k životnému prostrediu kombinované s priemyslovými továrňami ponúkajú veľa možností. Chce to však aj viac



investícií, rozdiely sa totiž prejavujú už na základnej úrovni. Pri progrese je vhodné sledovať ekologickú rovnováhu, aby ste predišli postihom za vážne narušenie ekosystému.

Vedci bývajú v iných domoch ako ekológovia a aj keď rovnako bažia po vyššej úrovni, konkrétne požiadavky sa líšia. Tí prví pijú vitamínové nápoje a tešia sa z laboratórií, druhí uprednostňujú čaj a koncertnú sieň. A aby ste získali viac príjmov z daní, honosnejšie príbytky, nové možnosti a budovy, potrebujete zvýšiť počet obyvateľov a starať sa o ich blaho. S jedlom a pitím sa uspokojí najnižšia vrstva, no vyššie triedy už chcú aktivity, bažia po informáciách a výdobytkoch, ktoré zlepšia ich životný štýl. To znamená viac výrobných reťazcov, baní, fariem, dielní, tovární, elektrární a ciest, ktorými všetko musí byť pospájané. Platí logická postupnosť, ktorá je prakticky zobrazená aj v menu výstavby. Napríklad ak chcete nevyhnutné nástroje, potrebujete do továrne dodať železo z vysokých pecí. Na výrobu železa je zas nutné uhlie a železná ruda z baní.

Nie vždy sa potrebné suroviny nachádzajú na vašom domovskom ostrove. Nedostatok komodít a zdrojov sa dá riešiť niekoľkými spôsobmi. Môžete osídliť nový ostrov, kde začínate výstavbou pobrežného skladu a mestského centra. Postupne rozšírite teritórium vybudovaním vysunutých depo skladísk a na náleziskách postavíte bane a dielne. Suroviny, polotovary alebo aj hotové výrobky potom môžete previezť loďou na váš hlavný ostrov, kde chýbajú. Základné potreby a doplnkové technológie kúpite aj v archách. Sú to masívne základne na morskej hladine. Ak ste videli film 2012: Koniec sveta, máte celkom dobrú predstavu, o čo ide.

Obchodovať môžete aj s archami a prí-





stavmi iných frakcií, s ktorými nie ste vo vojne. Spravidla ich reprezentuje konkrétny líder, ktorý stojí na čele. Osobne s vami komunikuje, môže vám ponúkať úlohy, alebo si ich sami vyžiadate v diplomatickom okienku, kde sú aj ďalšie možnosti spolupráce. Častejšie obchodovanie a susedská výpomoc zaručí zlepšenie vzťahu s daným predstaviteľom a výhodnejšie ceny. Navyše prinesie licencie na nákup špecialít. Jedná sa o bonusové technológie, ktoré predovšetkým zvýšia efekt určitých budov na vašom ostrove, alebo umožnia výsadbu plodín, ktoré inak neviete dopestovať. Obchodovanie je popri daniach hlavným zdrojov príjmov. Naplánovaním námorných obchodných ciest môžete automaticky predávať prebytky a dokupovať nevyhnutné.

Anno 2070 je budovateľská stratégia, ale v menšej miere majú priestor aj boje. Na ochranu môžete postaviť obranné veže, do útoku pošlete vojnové lode, lietadlá a ponorky. Sortiment je slušný, ale veľa kusov nevyrobíte. Už preto, že výrobné náklady a údržba sú náročné na suroviny a financie. Avšak jednotky často majú špeciálne vlastnosti, napríklad si vypomôžu aktivovaním bojových robotov alebo majú iné praktické funkcie. Môže to byť možnosť potápania sa, vypúšťanie sond na prieskum eko systému a podobne. Rozšírenie výstavby do priestoru pod vodou (v prípade vedcov) je jednou z noviniek hry. Na morskom dne môžete postaviť vysunuté základne, aj celé kolónie. Podmorské mesto funguje podobne ako osídlenia na ostrovoch. Umiestnite tam ropné vrty, či farmy a továrne na spracovanie rias. Pravdaže pod vodou postavíte len vybrané objekty. Tento prvok prehlbuje jedinečný zážitok, nie je však jedinou pozoruhodnosťou hry.



Popri silne ekologických kampaniach môžete hrať aj nepretržitú hru a samostatné scenáre s určeným hlavným cie-



ľom. Nič nebráni tomu, aby ste sa zapojili do multiplayeru s inými hráčmi. Vítaným spestrením sú svetové a aktuálne udalosti. Každý deň je vám ponúknutá nová úloha, ktorá sa dá splniť v ľubovoľnom hernom móde. Môže to byť dodanie liečebných prostriedkov na poškodenú loď alebo iné poslanie. Výsledky sa zaznamenávajú do štatistík a hráč investuje body zo všetkých režimov do kariérneho postupu ľubovoľnej frakcie. Za to dostáva technológie do ďalších hier a bonusové prvky pre avatara.

S kariérou rastie aj vplyv u preferovanej frakcie a ten sa dá zúročiť pri hlasovaniach senátu a svetovej rady. Volí sa kandidát na vysoký post alebo rozhodujete o globálnych problémoch, napríklad ako postupovať pri hrozbe vysokej koncentrácie oxidu uhlíka v atmosfére. Zaujímavosťou je, že sa týchto hlasovaní zúčastňujú všetci hráči Anno 2070 a po sčítaní hlasov sa rozhodne o výslednej voľbe. Všetci hráči potom obdržia bonus, prípadne aj postih, ktorý vyplýva zo spoločného finálneho rozhodnutia. Voľby s priebežne aktualizovanými udalosťami sú výrazným aspektom. Približujú hráčov k realite a dodávajú im pocit naozajstnej zodpovednosti za svoje rozhodnutia. Nemáte dojem, že ste v chladnom virtuálnom univerze, ale v reálnom svete, kde skutočne môžete prispieť k záchrane alebo záhube Zeme.

Realistická vízia budúcnosti v Anno 2070 je zabalená do príťažlivej grafickej podoby. Detailne spracované prostredia a objekty pôsobia živo. Úchvatné pohľady sa naskytnú pod morskou hladinou. Všetko si môžete priblížiť a otáčať podľa potreby. Aj pri nahromadení stoviek budov sa hra pohybuje dosť svižne. Užívateľské menu je prehľadné a zrozumiteľné. Odkazy a úlohy ľahko identifikované na bočnej lište, sa po ukázaní myšou zobrazia a ukážu polohu v teréne. Len v ponuke výstavby v pokročilej fáze hry môžete zablúdiť. Síce sa kompletne zobrazuje v jednom okne, ale položky sú rozškatuľkované podľa frakcií a tried. Takže sa vám môže stať, že kým nájdete požadovanú budovu, pracne preklikáte niekoľko sekcií. Hra je v zrozumiteľnej češtine, ale miestami narazíte na trochu nešikovný preklad, ktorý zavádza.

Anno 2070 vychádza z princípov svojich predchodcov a nie je určená príležitostným hráčom, skôr vyznávačom komplexných budovateľských stratégií. Nenáročný manažment z úvodu postupne pritvrdí a menej zručným jedincom dôjde dych. Ale kto vytrvá, neoľutuje. Aj keď vám neustále skloňovanie slova ekológia môže liezť krkom, hra vás očarí. Pozitívom je zachovanie dobre fungujúcich prvkov, presun do neošúchaného obdobia, rozvoj pod morskou hladinou a spoločné formovanie Anno univerza všetkými hráčmi. Je to výrazný krok dopredu, ktorý určuje ďalšie smerovanie série aj celého žánru. Novému Anno hovoríme jednoznačné áno!

Branislav Kohút

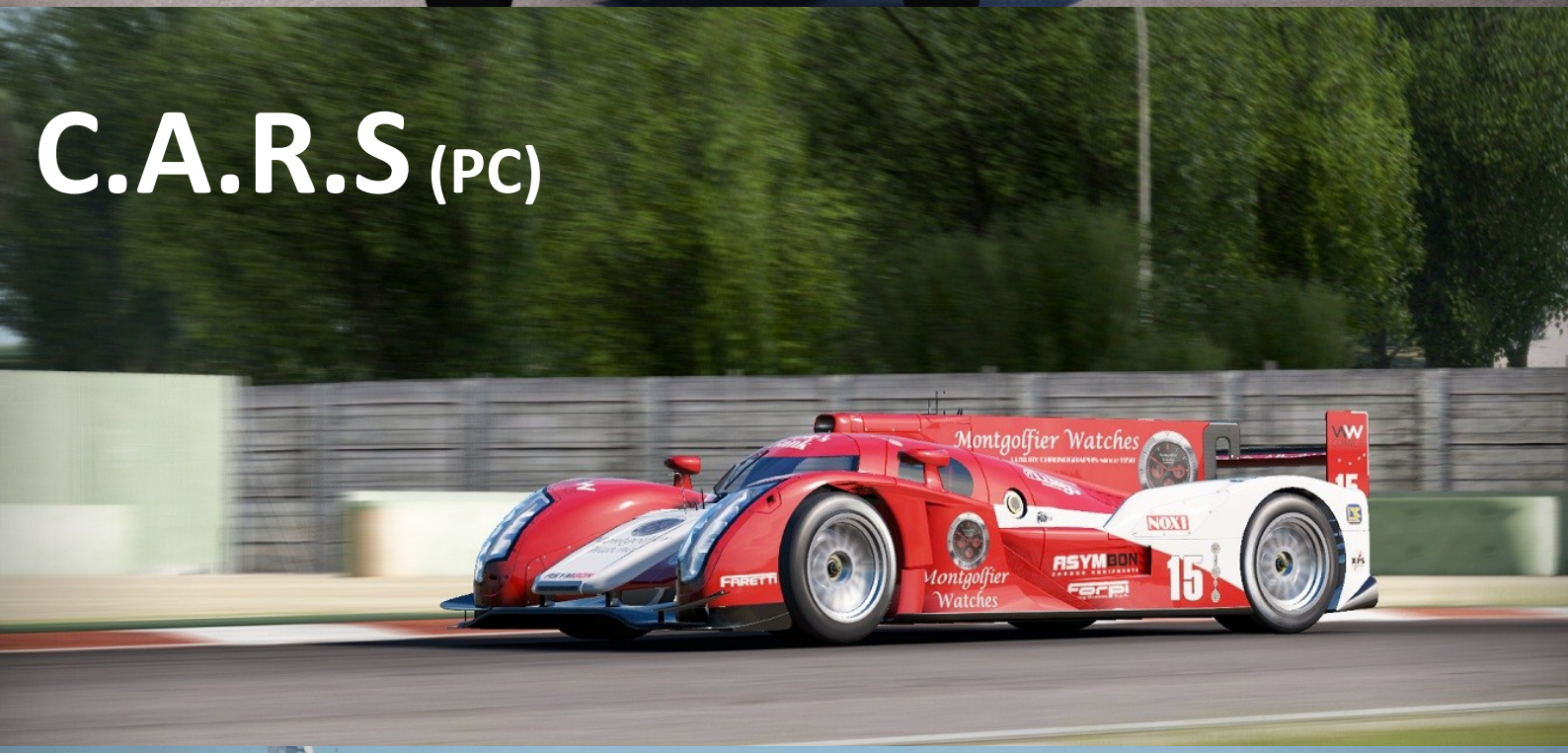

Tiger
6
QUASOL
Cobalt




COPTER 2
MOTOROIL
REXXAR

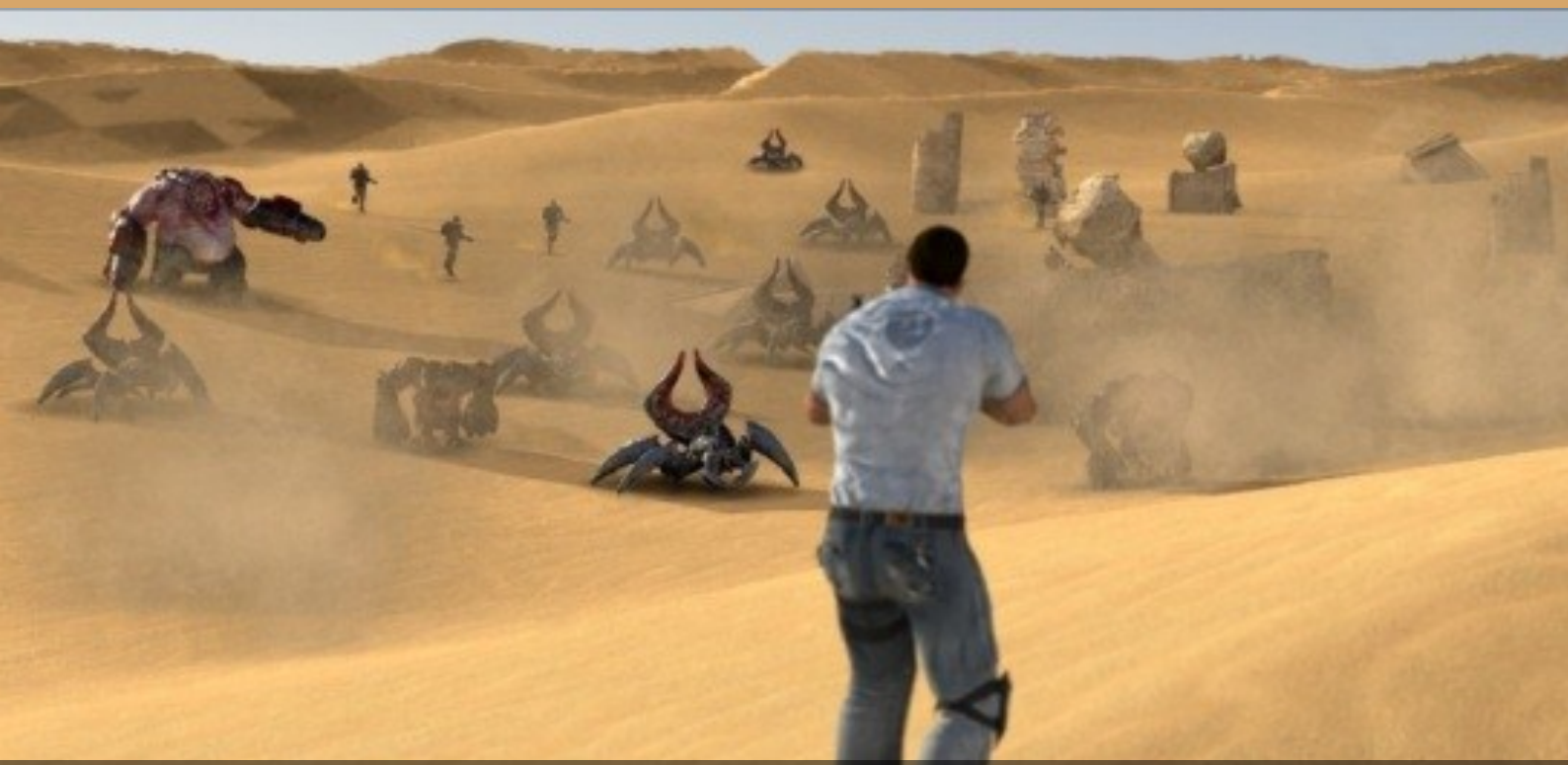


C.A.R.S (PC)


Montgolfier Watches
NOX1
ASYMBON
15
Montgolfier Watches
FARETTI


Montgolfier Watches
ASYMBON

Recenzia - CroTeam - Akčná - PC



Serious Sam 3: BFE

Plusy:

+ náboj akcie
+ co-op
+ pridaný editor
+ pomer ceny a zábavy
+ arzenál a melee útoky
+ hudba

Mínusy:

- príliš obyčajné stvárnenie
- chýba typický humor
- tuctový multiplayer
- Egypt sa rýchlo opozerá

7.5

Giorgio Tsoukalos, známy producent „dokumentárneho“ seriálu o starovekých mimozemšťanoch, musí jasať radosťou. Pyramídy to totiž zase raz nebudú mať jednoduché. Ako by nestačilo, že musia slúžiť ako pristávacie plochy pre lode mimozemských parazitov, či nástroje na vysávanie energie nášho Slnka pre mimozemskú rasu gigantických robotov. Teraz sú opäť bojiskom, kde sa na jednej strane stretnú armády vesmírneho vládcu Mentala a na strane druhej nevlastný brat atómového vojvodu Duke Nukema a one-man army v jednom – „Serious“ Sam Stone.

Pred desaťročím sa po dlhom vývoji na trhu objavila hra, ktorá sa prezentovala ako FPS zo starej školy. Serious Sam a jeho prvé blízke stretnutie tretieho druhu s mimozemskými hordami si podmanilo fanúšikov žánru hrateľnosťou, dynamikou, humorom a atmosférou 90. rokov, kedy vznikli legendy ako Doom, Quake či Duke Nukem 3D. Jeho druhé stretnutie s Mentalovými poskokmi zožalo ešte väčší úspech a ešte lepšie hodnotenia. Druhé pokračovanie pritvrdilo v animovanom spracovaní, no skôr bolo prijaté vlažne. No a teraz, desať rokov po prvej hre, desať rokov po období, ktoré sa už dnes pomaly začína označovať ako stará škola videohier, prichádza oldschool 2.

Aj napriek tomu, že druhá časť skončila otvoreným koncom, skúsení chorvátski autori sa rozhodli v príbehu radšej nepokračovať a tretia hre ja prequelom. Ako aj samotný názov napovedá, tak Before First Encounter nám predstaví priamo udalosti prechádzajúce prvému titulu (jeho dvom epizódam) v sérii. Prvá hra nás tak trocha rovno vrhla do deja a s predchádzajúcimi informáciami sme boli zoznámení len veľmi okrajovo. Teraz priamo prežijeme boj v súčasnom Egypte o aktivovanie časového zámku, zariadenia, ktoré umožní Samovi cestovať späť v čase a bojovať s Mentalom.

Nie že by v sérii na dejovom zasadení nejako obzvlášť záležalo, no v prípade Serious Sam má priamy vplyv na jej prvky. Napríklad tu nenájdete AI NETRISCA, ktorá hlavnému hr-



SERIÓZNY BOJ

dinovi poskytovala všetky potrebné informácie o nepriateľoch a lokalitách, a hráčom sprostredkovala príbeh. Tentoraz Sam prichádza do styku s ostatnými postavami, jazdí na aute, lieta vo vrtuľníku, vyskakuje z padajúceho vrtuľníku a to všetko v enginových animáciách, s ktorými sa v hre stretnete a ktoré vás posúvajú ďalej v príbehu, aj keď ani tentoraz nehrá prvé husle. Rovnako aj iné prvky prostredia pôsobia súčasne.

Tento rok by sme mohli označiť ako renesanciu oldschoolových FPS legiend. Naraz sme mali možnosť vrhnúť sa na tri značky, ktoré si rozdelili rok. Najskôr sme tu mali Bulletstorm z poľského štúdia People Can Fly. V lete sa po najlepšej virálnej kampani v histórii videohier konečne do hrateľnej podoby dostal Duke Nukem Forever a nám odpadol jeden z každoročných aprílových vtipov. A na konci roka tu máme tretieho Sama, ktorý z tejto trojice ponúka tú najčistejšiu hrateľnosť, nakoľko sa zbytočne nezaoberá inými prvkami, ale sústredí sa iba na ňu.

Priamočiara masová vyvražďovačka takmer nekonečných vĺn najrôznejších nepriateľov bola vždy devízou série a inak tomu nie je ani v tomto prípade, aj keď niekoľko zmien tu môžeme spozorovať. Niektoré sú k lepšiemu, iné zas k horšiemu, no aj tak globálne je akcia veľmi zábavná a je tým hlavným lákadlom, ktoré vás ku hre pritiahne. Bohužiaľ sme sa museli rozlúčiť s motorovou pílou a aj nožom, no namiesto nich je tu kladivo, s ktorým si užijete rovnakú porciu brutálnej zábavy. Časom sa dopracujete aj k starovekému artefaktu v podobe náramku, ktorý si hravo poradí s niektorými modelmi v prostredí a zabrať mu nedajú ani nepriatelia – energetické laso z neho ich stiahne tak, až explodujú. Lahôdkou sú melee útoky, pri ktorých nezostanú neukojené vaše sadistické chúťky: vytrhávanie srdc, očí, lámanie väzov a ďalšie útoky na blízko krásne obohatili hrateľnosť a dodali jej šmrnc.

Nesmie chýbať ani tradičná zostava konvenčných zbraní, ktoré sa našťastie nesú v duchu prvých dvoch epizód. Kolt je nahradený pištoľou a samopal tiež nestojí za zmienku, dvojhlavňová brokovnica je ale bod, v ktorom zábava ešte graduje. Postupne ju doplní minigun, raketomet, Devastator aj milovaný lodný kanón ako zbraň hromadného ničenia a neoceniteľný pomocník v neskorších fázach hry. A v samotnom závere vás čakajú aj akési oštepy a jetpack. Zabudnite na automatické regenerovanie zdravia, to je pre deti a tehotné ženy, Sam od vás znova bude vyžadovať zbieranie lekárničiek a brnení po leveloch. A keby ste náhodou pri všetkom tom hromadnom vraždení

mali čas špárať sa jednou rukou v nose, tak pekne v štýle FPS hier ako kedysi pradávno musíte hľadať kľúče pre odomknutie dverí ďalej. Nechýbajú však ani moderné prvky hrateľnosti ako napríklad už skôr spomínané padajúce helikoptéry.

Obmenou prešli aj nepriatelia, ktorí dostali modernejší, avšak stále rovnako divný vzhľad. Našťastie sú stále rovnako neinteligentní a (často doslovne) sa vám vrhajú rovno do rany. Autori ich však napumpovali krvou, takže červenou sa v hre nešetrí. Väčšinou sa jedná o už skôr známe kúsky, okrem kostlivcov a bezhlavých kamikaze sú početne zastúpení aj Gnaarovia (zmenený skin a animácia pohybu), pavúky a škorpióny. Ostatné známe tváre stretnete menej často. Novými prírastkami sú Khnum a Scrapjack, ktorých si Chorváti vypožičali z Doomu, nakoľko pripomínajú Cyberdemona a Mancuba. Čo sa nepriateľov týka, tak tu ťažko niečo vytknúť. Od zostavenia, cez vizuál, až po väčšiu zraniteľnosť určitými zbraňami sú spracovaní výborne, aj bossovia. Akurát by sa niekedy už nemuseli spawnovať za vami v miestach, ktoré ste už predtým vyčistili.

Humor a herné vyobrazenie typické pre predchádzajúce časti sa však vytratilo. Egypt pôsobí až príliš obyčajne, ubralo sa na pastelových farbách a celý rámec titulu dostal chladnejší nádych, čím stráca výraznú časť zo svojej DNA. Rovnako Samov prejav, ktorý si mnohí obľúbili, teraz neparoduje klišé, ale sa ním stáva. Niekoľko skutočne vtipných poznámok sa mu podarí utrúsiť, no v tomto ohľade bol Duke Nukem Forever výrazne ďalej.

Obyčajný Egypt má pre vás prichystaných približne 10 hodín zábavy, pričom teraz je odhadovaný čas pomerne relatívny, nakoľko hrou sa v mnohých úsekoch dá doslova prebehnúť. No keď už zlyháva farebná paleta stereotypného prostredia, tak aspoň dizajn levelov je na dobrej úrovni. Síce sa pohybujete neustále rovnakými exteriérmi a chodbami, no k dispozícii máte široké priestranstvá, kde sa dá aj šikovne taktizovať vyhýbaním sa nepriateľom a schovávaním. Dokonca sa mierne pridalo na vertikálnej hrateľnosti, ktorú využijete najmä pri odhaľovaní najrôznejších skrytých miest, ktorých je v hre hojne. V závere sa už dizajn viac špecifikuje a máte pred sebou napríklad vyše hodinovú prechádzku úzkym kaňonom, kde



sa na vás vyrúti snáď najvyšší počet nepriateľov na milimeter štvorcový v histórii videohier a aj na strednej obtiažnosti bude problém prežiť. Predtým ste zase na rozľahlej púšti, kde sa ale nemôžete ľubovoľne pohybovať, nakoľko na vás číha púštny červ, pri ktorom by sa aj Shai Hulud z Duny krčil v kúte. Nevýhodou je skutočne len to zasadenie, kedy všetko vyzerá rovnako a pri hľadaní kľúčov neviete, čo ste už prešli.

Multiplayer mal šancu priniesť niečo nové, no bohužiaľ ju premárnil. Síce body naberá v kooperatívnom režime až pre 16 hráčov online, či 4 hráčov splitscreen pre kampaň, no stráca ich keď sa jedná o súperenie. Tu narazíte na obyčajné režimy, ktoré sú navyše spracované veľmi... obyčajne. Od Serious Sam sa skôr čakalo niečo iné. Mimo štandard vybočujú režimy s lovením potvor a nabaraním skóre, kým máte na sebe závažie, no aj tak je to stále len tuctová záležitosť, akou disponujú aj mnohé iné tituly a ktorú sa síce oplatí zahrať, no nejedná sa o dlhodobú záležitosť.

Motorom poháňajúcim Serious Sam 3: BFE je Serious Engine 3.5 a odvádza veľmi dobrú prácu, aj keď optimalizácia by si rozhodne ešte zaslúžila pozornosť autorov. Nie, že by boli s chodom hry problémy, ale na najvyšších nastaveniach nevyzerá až tak dobre, aké požiadavky si žiada. Celkom slušne zvláda deštrukciu, vďaka ktorej si dlho neužijete žiaden úkryt, ale samozrejme Frostbite to nie je. Dynamická hudba sprevádzajúca každú vlnu útoku sa vrátila a svoj účel doplnenia brutálnej akcie spĺňa dokonale. Rovnako sa vrátil aj herec John J. Dick, ktorý Samovi znova prepožičal svoj drsný hlas.

V prípade, že ste fanúšikmi frenetickej akcie, ktorá vám dá vydýchnuť len v krátkych chvíľkach, tak si Serious Sam 3: BFE zaslúži vašu pozornosť. Ponúka jeden z najlepších čisto akčných zážitkov tohto roka a skvele nadväzuje na prvé dve stretnutia s Mentalovou armádou. Dopadá však na príliš obyčajnom stvárnení, prostredí Egypta, ktorý sa veľmi rýchlo opozerá, a aj strate humoru, ktorý bol skôr pre sériu tak typickým. Dlhšie vás neudrží ani tuctový multiplayer, naopak pobaví nevídaný co-op. K tomu navyše hra obsahuje aj vlastný editor a verziu podporujúcu modovanie.

Matúš Štrba







Recenzia - Nintendo - Akčná Adventúra - 3DS



Super Mario Land 3D

Plusy:

+ neskutočne bohatá náplň levelov
+ efektné power-upy a ich kombinácie
+ obtiažnosť pre nováčikov i expertov
+ bláznivé tempo a časové limity
+ 3D funguje výborne
+ výborná grafika
+ kvalitné ovládanie na hodiny hrania

Mínusy:

- prakticky žiadny príbeh
- menej nápadov pre bossov

9.0

Prečo nevydalo Nintendo svojho 3D Maria ako launch titul? To je otázka, ktorá víri hlavami médií či hráčov pri každej príležitosti. Vlani pred oznámením štartovacieho line-upu, tesne po uvedení konzoly či niekoľko mesiacov po, keď predaje skôr stagnovali. A tá otázka je právoplatná aj dnes, pretože keď už nič iné, Super Mario 3D Land je parádny originálny titul, ktorý prichádza v správny čas. Pre hráčov na 3DS, ktorí zívajú nudou po remakoch, pre potenciálnych zákazníkov s absenciou killer titulu alebo aj pre všetkých fanúšikov smartphonov, ktorí tvrdia, že handheldové hranie nemá zmysel.

No Mario prichádza vždy v správny čas. A aby ukázal, v čom je jeho sila, nepára s hráčmi už v prvom svete a prvom leveli. Nástup v 1-1 je neuveriteľný: najprv si vyskúšate pár základných skokov a prvý power-up, vzápätí sa pachtíte po tajomstvách. Prvý ukrytý život čaká po 20 sekundách (ak nasadíte orlí zrak na podozrivé miesta v prvom momente). S nepriateľmi to ide najprv hladko (skok po gebuli), ale ak si nedáte pozor, pri prvom výskoku na špagátiku vás dostanú. Druhá z troch ukrytých hviezd vyžaduje riadnu pozornosť – vyštverať sa po nenápadne vyzerajúcej tyči, aby ste objavili skrytý level. Po návrate checkpoint a beh pokračuje. Ďalší skrytý život na nenápadnej platforme, možnosť vyskákať či vyzdvihnúť chvostíkom celú platformu, kde čaká časomiera s bonusovými sekundami a rozľahlé finále – malí nepriatelia, väčší hríb, na ktorý sa skáče z desaťnásobnej výšky a posledná hviezda vo výške, na ktorú najprv neviete dosiahnuť, nie to ešte vyskočiť. Ale cesta za zlatou vlajkou je lemovaná takým množstvo nápadov, že sa nestačíte čudovať a niekedy ich vstrebať všetky na prvé prejdenie.

Mario je totiž vo špičkovej forme. Autori prichádzajú s osmičkou svetov, každý obsahuje aspoň päť základných levelov, jeden špeciálny (či už bonusový na rýchly zber mincí, predmetov) alebo Toadov domček a menšieho bossa. Hoci svety sú tematicky ladené (morský, technický, púštny, strašidelný), aj tak mali autori toľko nápadov, že často nevydržali v jednej téme vo všetkých leveloch a



SKÁČTE V 3D

rýchlo skočili na úplne iný. V praxi teda neplatí, že máme osem svetov s x variáciami, ale prostredí sú celé desiatky.

A každé ponúka nevídané mechanizmy. Narazíte na miesta, kde vám nepriatelia robia neplechu tým, že pľujú atrament na displej (výborný 3D efekt) alebo putujete po tmavom leveli, kde zapnutá baterka sleduje váš pohyb. Keď sa vychýlite z dráhy či meškáte, level pre vás končí. Alebo hneď level 1-3 vyzerá ako jazda nadol, taký ma sklon a cesta späť je občas nemožná, najmä keď padáte voľným pádom štvrť levelu a do toho sa snažíte chytiť pár mincí. Obľúbené sú aj rôzne plošinky, ktoré môžete ovládať najprv sami a až neskôr sa musíte prispôsobiť tak, že ony plynú vpred a vy skáčete po nich či vedľajších predmetoch. Niekedy má level povahu určitej lokality, inokedy sa hrá s paletou iných prvkov ako kvádriky a kocky.

Obľúbené sú nestabilné časti, ktoré zvyšujú napätie v leveli. Napríklad tým, že sa po čase rozlamujú alebo po nich skočí nepriateľ – ak neprídete včas, ste v háji. V neskoršom svete je implementovaná krásna vychytávka v leveli z dreva, kde cirkulárky prelamujú plošiny – neprejdete včas, spadnete s nimi do priepasti. Osobne kvitujem nápad s modro-červenými štvorcami, ktoré prepínate tým, že v ich blízkosti vyskočíte a oni sa menia – raz je aktívna modrá, inokedy červená a skokmi si sami určujete, či sa dá v leveli prejsť. Mario je najzábavnejší, keď nemá pevnú pôdu pod nohami – ideálne sú otáčavé kvádre, ako zo stavebnice, kedy stíhate parádne načasovanie alebo rôzne špagáty, ktoré vás vytiahnu do vysokých častí, no keď je ich šesť nad sebou a premávajú sa po nich podivní nepriatelia, je pohyb náročnejší – a zábavnejší. Vrcholom je level odohrávajúci sa na hodinovej veži, kde postupujete po častiach ako hodinové ručičky, ktoré sa otáčajú a často máte len jednu šancu prejsť.

Tematické svety často vyústia do prostredí s rôznymi vlastnosťami, strašidelné domy majú extrémne nepríjemných nepriateľov, ktorí do vás dobiedzajú a menia formu. Púštne svety skrývajú pod zemou veľké držky v štýle púštnych červov z Duny: najprv vidíte ich tieň a potom otvárajú tlamu. Levely pod vodou vyžadujú plávať a prispôsobiť sa nižšej rýchlosti. No často majú najlepšie využitie 3D vďaka pocitu z hĺbky i striedania suchých a mokrých častí. Občas sa totiž vybrané svety menia zo základného 2D pohľadu na kombináciu 2D a 3D, čo platí najmä o leveloch pri zámku či pyramídach, keď aj Mario postupuje vpred nie z jednej strany na druhú, ale ako vo third person be-



hačke. Autori však nechcú dať hre jednoznačný punc, a tak si často striedajú pohľad ako sa im zachce – niekedy dokonca zaradia ešte aj izometrický level či pohľad úplne zhora. Je to nádherná hra s formou a je nutné oceniť aj titulné 3D.

Nie je samoúčelné, nie je občasné, nie je odfláknuté, po prvý raz dáva zmysel a autori sa ho neboja využívať. Na spomínané prepínanie pohľadov, na zásadné využitie diania v hre. Prejaví sa v nejednom leveli, keď je napríklad hviezda na určitom mieste, ale v skutočnosti je to optický klam – musíte mať zapnuté 3D a stlačiť plošinku, aby sa vám ukázala pravá pozícia, až potom viete, ako sa k nej dostať. Bez 3D musíte odhadovať pozíciu v priestore sami a skúšať bezhlavo skákať, kým sa vám na plošinke náhodou nepodarí pristáť. Takých momentov nie je málo a 3D má zmysel aj pri leveloch ako púšť či more: inak precítite hĺbku levelu a pozíciu Maria od kamery. Popri 3D autori využili aj gyroskop, vo vybraných častiach levelu sú ďalekohľady; keď sa cez ne pozeráte, vidno strateného kamoša v diaľke. Ak naňho zazoomujete, vypľuje hviezdu, život či iný bonus a potom si ho možno prevziať v leveli.

Apropo, bonusové predmety a power-upy. Základná schéma funguje, zbierate mince a za stovku vám patrí život. V každom leveli čakajú tri skryté hviezdy a občas na neuveriteľných pozíciách, niekedy musíte prekutrať level od začiatku do konca, prípadne sa vrátiť (nie vždy sa to dá, vo vode nemožno plávať proti prúdu). V power-upoch čaká klasika Fire Flower, ktorá čistí aj najnepríjemnejších nepriateľov ako duchov. Na lepší pohyb je ideálny Tanooki oblek, vďaka nemu vydržíte vo vzduchu dlhšie, pomalšie padáte a máte dosah na vzdialenejšie plošinky. A keď sa v leveli objaví Propeller, hra naberá nový zmysel, vrtuľka vás dostane do najvyšších častí. Vybrané levely dokonca žiadajú kombináciu power-upov, aby ste mohli zozbierať všetko. Boomerang sa objavuje až v neskorších svetoch a je dobrý na nepriateľov, čo vás prenasledujú na nestabilnom prostredí. Power-upy možno zbierať do zásoby a medzi nimi prepínať v prípade potreby; napríklad osobne rád chodím cez level v Tanooki, ale občas potrebujem Fire Flower na zapálenie faklí na postup do tajných komnát. Ak sa vám nedarí prejsť level a päť ráz zlyháte, objaví sa Invincibility Leaf – vďaka nemu ste neporaziteľní. Ale pozor, tento power-up možno použiť iba na dokončenie levelu; ak sa chcete vrátiť a dozbierať si všetko potrebné, k dispozícii už nebude, aj keby ste životov stratili desať.

Likvidácia nepriateľov je často kúzelná, skákanie, bumerangy či fireballs sú klasika, ale keď vidíte celý rad mushroomov, máte pred sebou minivýzvy, lebo zdolanie všetkých na jeden hlt vedie k bonusu typu pár životov. Niektorí nepriatelia či prekážky sa poraziť ani nedajú, vtedy treba upaľovať vpred. Obtiažnosť je dvojaká, prvých osem svetov sa môže zdať Mario veteránom dosť ľahký, za to noví







hráči povedia, že akurát zvládajú nápor v leveloch. Potom sa však hra prehupne do Special Worlds a obtiažnosť sa podstatne zvýši, už len kvôli absencii pár nepremožiteľných bonusov či variáciám.

Levely majú výborný dizajn, aj keď často lineárny, a kompenzujú ho bláznivým tempom, ktoré vopred určuje aj časový limit. Spočiatku sa mi jeho prítomnosť nepozdávala, pretože prvý level bol predsa len príliš variabilný a bohatý, no zvyknete si na seba. 300, 400 či 600 sekúnd zväčša na úspešné prejdenie i s tromi hviezdičkami stačí – a nespotrebovaný čas sa konvertuje na mince. Dĺžka levelov sa po troch svetoch ukazuje ako ideálna na cestu autobusom do práce či na chvíľkové hranie na dobrú noc. Krátky rozsah neprekáža ani pre dlhšie hranie, osobne ho odporúčam dávkovať, inak zistíte, že ste prešli dva svety na jeden hlt a to už sa na vás valí kreativita autorov naplno a nemusíte ju stíhať vstrebať.

Grafika je na pomery handheldu výborná a neraz sa vyrovnáva možnostiam Super Mario Galaxy. Je tu cítiť aj snahu o väčšie množstvo objektov, nepriateľov a predmetov, čím hra dostáva bohatší ráz. Zvuk má tradičné pípavé efekty a soundtrack núka viaceré chytľavé melódie, čo sa nezunujú ani po týždni.

Super Mario 3D Land je určite jeden z najlepších zástupcov v sérii a čím dlhšie ho hrám, tým vyššie ho posúvam na pomyselnom rebríčku Mario hier až na vrchol. Handheld mu náramne sedí a niekedy poráža všetky verzie s gamepadmi či Wii Remote pre chytľavosť zábavy. Jasné, neprináša do žánru veľa revolúcie, i keď 3D a gyroskop sú fajn obohatenia. Vytknúť sa mu dá jedine absencia príbehu (až trestuhodne rozprávaný cez pohľadnice s citoslovciami miesto animácií) a občas opakovanie prvkov, najmä pri bossoch. Inak sa tešte, na jeden z najlepších Mario titulov všetkých čias i hier tohto roka.

Michal Korec

Recenzia - Activision - Akcia - PS3, Xbox360



GoldenEye 007: Reloaded

Plusy:

+ pocit, že ste v koži agenta 007
+ komplexný a zábavný multiplayer
+ MI6 challenge mapy

Mínusy:

- slabé technické spracovanie
- výkony hercov
- hlúpa AI

6.0

Bývali časy, kedy žánru FPS kraľovali iné mená ako Call of Duty a Battlefield. Ešte predtým než Halo definovalo ovládaciu schému a vydláždilo strieľačkám cestu na konzoly, to bolo britské štúdio Rare a jeden licencovaný produkt, ktorý dokázal na staručkej N64 obslúžiť štyroch hráčov v multiplayeri. GoldenEye sa stal nielen míľnikom tejto, dnes už 14 rokov starej konzoly, ale dočkala sa hneď dvoch remakov. Ten prvý pre Wii a DS debutoval v novembri minulého roka a po 12 mesiacoch bol prerobený do HD kabátu v GoldenEye 007: Reloaded.

Reloaded nie je typickou hrou vybavenou oficiálnou licenciou, ale radí sa k titulom, ktoré predlohu upravujú pre potreby hry a nie naopak. Výsledkom je dynamická FPS ponúkajúca zábavnú hrateľnosť, snažiac sa obohatiť strieľanie modernými prvkami a neskaziť pritom odkaz kultovej klasiky. S veľkánmi ale nestačí držať krok, predstavuje akciu, aké sa hrali pred rokmi. V istej miere môže za to aj rozpočet, ktorý zhltla licencia, úvodný song prespievaný Nicol Scherzinger a menu kompletne prebrané z Quantum of Solace.

Eurocom však licenciu využíva dokonale, Omegy, Sony ani Ericssony tu neuvidíte, avšak z James Bond univerza sa stretnete so všetkými zloduchmi a hrdinami GoldenEye v multiplayeri a čo je hlavné, do hlavnej úlohy bol obsadený aktuálny predstaviteľ agenta jej veličenstva David Craig, ktorý prepožičal hlas a podobizeň. Cez vysielačku mu rozdáva príkazy Judi Dench ako M. Pre fanúšika pozitívna správa, že hra drží krok s aktuálnym filmovým hrdinom.

Aj ja som Bond, James Bond

Voľnou adaptáciou filmovej predlohy si autori rozviazali ruky a na jednotlivé lokality, ktoré navštevujete pre potreby príbehu v rovnakom poradí, sa pozriete z iných uhlov, čo bude zaujímať znalcov herného originálu. Kultové scény s katapultovaním sa z vrtuľníku, výbuch chemičky v úvode, prieskum riadiaceho centra v Severnaya či jazda tankom v uliciach Petrohradu sú prekopané a na rozdiel od 17. Bondovky sa v závere nepozriete

na Kubu, ale príbeh o agentovi-zradcovi vrcholí v Nigérii. V porovnaní s takým Call of Duty neservíruje Reloaded dychberúce scény ako na bežiacom páse, ale má od začiatku pomerne vysoké tempo udržované výmenou prostredí a faktom, že hra vám dá pocítiť schopnosti Bonda.

Presná muška, rýchla eliminácia nepriateľov a vyradenie niekoľkých cieľov obhospodaruje poloautomatizované mierenie. Stačí približne namieriť zbraňou, pozrieť sa na cieľ cez mieridlá a vystreliť. Ak ste oboznámení s technikou scooping, budete ako doma. Hra dovoľuje s takouto pomôckou odstaviť päticu hliadok skôr než im dôjde, že tú kávu na stole nedopijú. Na postavy sú aplikované zásahové zóny, môžete rozdávať aj headshoty a v neskorších fázach vojaci na seba navlečú nepriestreľné vesty a prilby, takže výmena zbraní bude nevyhnutná.

V arzenáli narazíte na nepreberné množstvo ručných, útočných, odstreľovacích, poloautomatických aj automatických pušiek v rôznych verziách s laserovými mieridlami, hľadáčikmi, podveseným granátometom či ďalekohľadom. Bond odnesie tri naraz, vybrať si favorita skutočne nie je ťažké. Vybrané pasáže sa dajú prechádzať aj v tichosti a štekot zbraní používať len v nevyhnutných prípadoch. Inteligencia protivníkov nie je svetoborná, ak vyvoláte poplach, vedia, kde sa nachádzate a snažia sa o obkľúčenie. V Reloaded nenájdete štandardné prilepenie sa k prekážkam, vykláňanie sa spoza rohov či ultra realistické podmienky v boji, na vyšších obtiažnostiach vám však AI vie poriadne narobiť problémy a to hlavne vysokým počtom cieľov.

Sólo, challenge, multiplayer

Jednotlivé misie okrem povinnej úlohy (dostať sa na koniec mapy) obsahujú po vzore originálu aj vedľajšie misie (ich počet súvisí s obtiažnosťou) súvisiace s fotografovaním dokumentov, objektov, deaktiváciou strážnych dron či záškodníckou činnosťou. Pre najvyššie hodnotenia budete musieť ničiť aj emblémy poschovávané na tých najnepravdepodobnejších miestach. Dizajn lokalít počíta aj s tajnými miestnosťami, kde obyčajne narazíte na debny so zbraňami, ventilačnými šachtami a aktivovaním mechanizmov či privolávaním výťahov. Reloaded vás nenechá stáť na jednom mieste, navigačný maják na minimape vás ženie stále vpred.

Kampaň o dĺžke 7 - 9 hodín dopĺňa novinka v podobe challenge misií v móde MI6 Ops. Vašim cieľom bude zabiť 50-ku nepriateľov, v tichosti ich odstrániť alebo brániť konzoly počas sťahovania dát a to všetko na body. Ich výšku ovplyvňujú modifikátory presnosti mušky, agresivita AI, nekonečná munícia a iné. Jednotlivé scenáre postupne odomykáte získanými hviezdami a prepracovať sa až na samotný záver vám dá zabrať.

Neodmysliteľnou súčasťou Reloaded je multiplayer, ktorý sa snaží replikovať zábavný charakter originálu aj s podporou štyroch hráčov na jednej obrazovke. Splitscreenu robí garde online pre 16 hráčov so 14 mapami a módmi varirujúcimi DM, TDM, Last Man Standing či CTF. Eurocom aj multiplayer umožnil upraviť nepreberným množstvom modifikátorov (zabíjanie iba melee útokmi, headshotmi, Zlatou zbraňou a pod) a zápasy ušiť na mieru schopnostiam alebo aktuálnej nálade hráčov. Od vážne koncipovanej konkurencie je multiplayer v Reloaded uvoľnenejší, rýchlejší a berie sa menej vážne.

Aj preto sú módy v tomto duchu pozmenené, na mape môžete tak naraziť na smrteľnú Zlatú zbraň, získavate viac bodov, ak držíte bombu tesne pred vybuchnutím alebo si skóre zvyšujete výmenou zbraní. Levelovaním si sprístupňujete nové zbrane, upgrady, schopnosti (rýchlejšie nabíjanie, zvýšená účinnosť zbraní a pod) a herné režimy. Multiplayer má nezvyklú hĺbku, časté používanie rovnakých zbraní vám odomkne účinnejšiu verziu, zbierate medaily aj ocenenia do profilu. Na mapách sa môžete preháňať ako Bond, Scaramanga, Dr. No, Goldfinger, Zub či v koži inej známej postavy z filmových Bondoviek.

Tou najdôležitejšou vlastnosťou GoldenEye 007: Reloaded je, že dokáže uspokojiť hlad po strieľaní a nepotrebuje k tomu veľkolepú kampaň plnú výbuchov ani moderné bojiská. Jej rozpočet ju udržuje na zemi a smrdí béčkovosťou, ale nie tak odfláknutou ako môžete vidieť u hier z produkcie City Interactive. Použitá licencia vytvára ilúziu vysokokvalitnej FPS, ktorá používa priemerné technické spracovanie na rozpovedanie známeho príbehu. Replikovať hrateľnosť originálu sa takmer podarilo s drobnými kompromismi, ale jej trvácnosť nebude vysoká. Je skôr na jedno použitie.

Pavol Buday



Recenzia - Ignition - Arkáda - PS3, Xbox360



El Shaddai: Ascension of Metatron

Plusy:

+ výrazne originálna predloha
+ pohlcujúci netradičný malebný vizuál
+ atmosferický soundtrack
+ jednoduchá, no podmanivá hrateľnosť
+ aktívne výrazové prostriedky: 3D, 2D, farby zbraní

Mínusy:

- občas zablúdi kamera preč od hrdinu

7.0

V časoch, keď sa na západnom i východnom trhu predháňajú výrobcovia o to, kto doručí do predaja vyšší počet pokračovaní či rozbije bank väčším otváracím dňom či týždňom, má určitá skupina hráčov hľadajúca trošku originality vo videohernom médiu seriózny problém nájsť niečo nové, netradičné. Schválne si pozrite tohtoročnú predvianočnú ponuku a v záplave Battlefieldov, Call of Duty, Gearsov, Halo alebo aj Uncharted s čoraz vyššími číslovkami je takmer nemožné objaviť novú hru. Ešte na handheldoch sa občas nájde zabudnutý titul, ale na domácej konzole je to takmer misia nemožná.

Preto musia prísť na pomoc opäť Japonci, odpisovaný videoherný národ, ktorý sa rozhodol vytvoriť úplne neuveriteľnú kombináciu formy a obsahu. Pre inšpiráciu siahol po náboženskej literatúre – knihe, akú nenájdete ako súčasť Biblie, no viaže sa ku kresťansko-židovským textom. Jej protagonistom je Enoch, ktorý navštevuje nebeské i pozemské končiny, cestuje a zažíva rôzne zjavenia, sny či vízie. Aj keď videohra prirodzene nemôže byť iba priamym prepisom tejto náročnej predlohy (čo je len dobre!), obsahuje veľkú časť obsahu, v ktorej sleduje osudy a pád Strážcov.

El Shaddai vykresľuje Enocha najprv ako dokumentaristu, ktorý sa musí vydať na Zem nájsť padlých anjelov predtým ako sa Boh rozhodne vyčistiť ich plienenie a hriechy povolaním obrovskej potopy. Je tu jasná apokalyptická hrozba, od začiatku podávaná atmosférickými dialógmi i strihom. Plný zážitok umocňuje možnosť zapnúť si japonskú zvukovú stopu s anglickými titulkami – je to atmosférický šok, pretože sa vám premiešajú kultúry nadobro, a dáva hre nezameniteľný punc a posilňuje svieži prístup k zobrazovanej látke. Od prvej minúty sa odohráva dialóg zvláštnej postavy v tmavom obleku (neraz s mobilným telefónom pri uchu!) a hrdinom oblečenom v bielom rúchu, ktoré sa neskôr mení na biely mundúr do bojových sekvencií.

V deji vystupujú mnohé postavy a spočiatku ich všetky asi nezachytíte – mená anjelov, ich

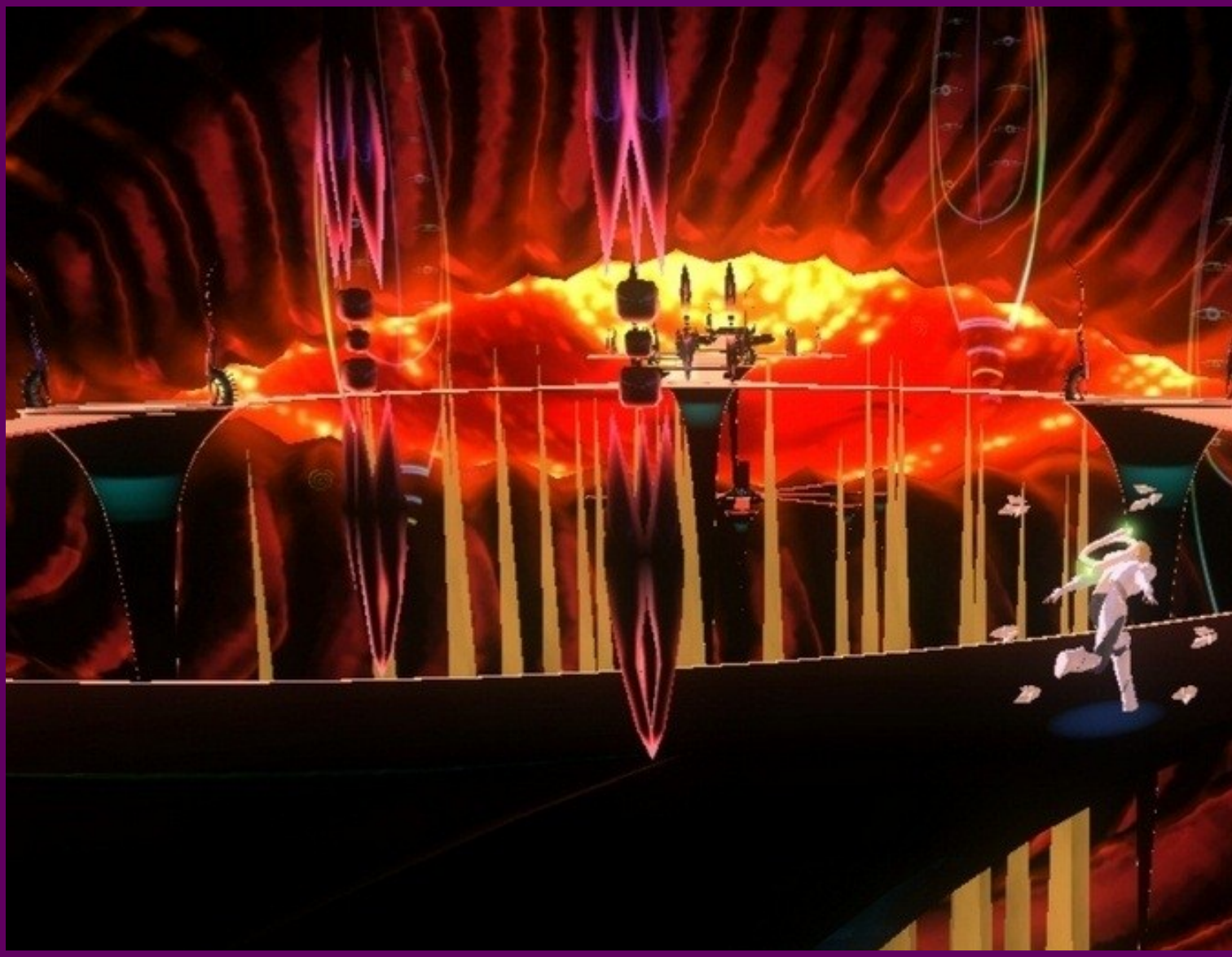


ZVLÁŠTNY JAPONSKÝ EXPORT

zameranie či vlastnosti. Ale tento treskúci úvod (zobrazený mimochodom pádom obrovskej ruky so siedmimi prstami) strmhlav nadol z nebies vám síce berie dych, ale dodáva nádej či vzrušujúci pocit. Že má forma často tendenciu porážať tradičné vlastnosti je na mieste – napríklad keď vás na začiatku donúti bojovať úplne nepripraveného a slabučkého a to si píšte, že prehráte tak, že vás hra nemilosrdne katapultuje do hlavného menu. Stlačíte Start Game a znova sa odohrá intro (ale inak!) El Shaddai si berie na paškál konvencie a chce ich poraziť, rovnako ako sedmičku padlých anjelov.

A tak po dopade na zem odchádzate vyzbrojení jednou zbraňou pátrať po anjeloch. Viete ich mená, asi aj schopnosti a to je všetko. Cesta prvej kapitoly núka najmä hladký tutoriál s neustále vyskakujúcimi oknami, ktoré radia ako útočiť, brániť sa či vytvárať prvé spojené údery. Alebo aj skutočnosť, že zbraň treba čistiť, lebo budete ňou mávať naprázdno. Hra vás vedie zvláštnym prostredím v modroružovom krikľavom odtieni cez prvých nepriateľov. Niektorí sú iba črtaní, majú pár hnátov a vrhajú sa bezhlavo na vás. Podivné prostredia núkajú zdanlivo lineárnu architektúru, kde sa len občas môžete rozhodnúť zísť k ukrytému predmetu. Je to zvláštny pocit a pri recenzovanej Xbox 360 verzii pri toľkom načítavaní a podivných farbách som spočiatku nevedel či je opäť prehriaty grafický čip a RGB paleta je posunutá mimo alebo je to autorský zámer. Ale verte vlastným očiam a dočkáte sa veľkých vecí.

Už keď sme vlani skúšali s Junkerom demo El Shaddai v Tokiu, boli sme svedkami úchvatného štýlu a plná verzia ho niekoľkonásobne znásobuje. Nejde iba o prepínanie pohľadu, kde z ústredného 3D sa hra rada zosunie do malebného 2D pohľadu, kde sa ostentatívne hrá so zaujímavými prvkami ako vlna prelievajúca sa za hrdinom či na postupne miznúce plošinky. Napríklad k úvodným titulkom prídete asi po 20 minútach, keď sa z modrofialového prostredia so zvláštnymi stĺpmi presuniete do jaskyne, čo skrýva ďalšiu časť nárácie. Hrdina skáče z plošiny na plošinu, za ním sa mení scenéria, pred ním fičia úvodné titulky a do toho vám hlas rozpráva časť príbehu. Niekedy sa na obrazovke deje tak veľa, že sa neviete skôr rozhodnúť čo skôr sledovať. Ba



čo viac, ako si máte v tomto prostredí užívať hrateľnosť.

No budete prekvapení, ako sa dajú ľahko skombinovať časti hrateľné, atmosférické a vizuálne. Systém ráta predovšetkým s určitým zjednodušením na jednej strane, aby mohol klásť dôraz na tú druhú. Je to jednoduché – autori vyhodili nepotrebné časti i skomprimovali herné techniky na minimálne možnosti. Napríklad pri prvom hraní úplne odstránili HUD či prvky na displeji – žiadne zobrazovanie zdravia či iných ikon, ktoré by vás zbytočne mohlo zdržovať a odkloniť pozornosť. Takisto herná náplň je ľahká: postupovať vpred, často byť naháňaní prostredím a zamerať sa iba na objavovanie nových častí sveta, nepriateľov, boj s nimi a občas skúmanie odbočiek. Žiadny strom talentov, žiadne zvyšovanie levelov, žiadny inventár, žiadne peniažky, nič. To všetko sú pre El Shaddai nepodstatné taľafatky. Choďte do sveta, kochajte sa ním, bojujte a sledujte príbeh. Mám pocit, že El Shaddai prichádza v dobrom čase a ukazuje hráčom, o čo by malo ísť videohrám ako médiu v prvom rade a ako sa posunúť vpred.

Samozrejme, možnosti objavovania sú solídne vďaka nespútanej imaginácii autorov. Miesi sa tu pár elementov z Okami, dizajn sôch, miest a iných objektov ako zo staroveku i plno religióznych odkazov. Hocikam sa pohnete, vizuál je čosi extra a dostane vás v každej kapitole, v každej štvrťhodinke hrania. Paleta farieb sa od vodových presunie do krikľavých, nechýba čiernobiela pasáž alebo farby ladia do kontrastných odtieňov či netradičných kombinácií. Dianie umocňuje hudobná zložka s chorálmi, gitarovými sólami i rockovými skladbami. Neslúži len ako pozadie, derie sa vpred spolu s vizuálom.

Popri behu vpred a útoku na vaše zmysly sa hráčska chuť prebúdza najmä pri zjednodušenom boji. Sú tu mnohí nepriatelia, aj keď je pravda, že hoci je hra pestrá, v druhej polovici ich toľko nových nevydá – vizuálne sa síce menia, ale postup na ich zničenie je už takmer konštantný. Ale boj je stále zábavný a efektívny. Vystačí si s tromi zbraňami; štandardná je rýchla a ľahká; osvedčená masívna bakuľa je zničujúca, ale pomalšia a posledný typ vystačí pri boji na diaľku. Tá trojica je všetko, čo v hre získate. Ale vystačíte si.







Jednoduché je aj ovládanie: jedno tlačidlo na útok, jedno na obranu, jedno na výskok. Skombinujte ich a našli ste k cestu na porazeniu mnohých nepriateľov. Sledujte ich slabiny, využite zbrane podľa nich a ste pripravení. Nič viac netreba, žiadne ultramegakombá z 25 úderov či gigaúder.

El Shaddai je unikátny zážitok z niekoľkých hľadísk. Po prvé, má netradičný zdroj, náboženské texty nie sú najčastejšou inšpiráciou. Nemusíte sa báť takého zamerania, je to viac mystická záležitosť. Po druhé, imaginácia autorov je neuveriteľná od začiatku do konca a prechod z pozerania sa na krásny svet do hrania je úplne plynulý. Dej je akoby japonsky komplikovaný zo začiatku, no cieľ putovania je od začiatku jasný a detaily zistíte možno pri druhom hraní. Po tretie, El Shaddai ukazuje, že zložité schémy hrania sú absolútne nepodstatné - Perky, upgrady, ikony či kombá nie sú potrebné – hrateľnosť zastúpia základné schémy: boj, zbieranie predmetov, skákanie či zdolávanie prekážok sú prítomné, no nie príliš rozvíjané, pretože autori chcú zastúpiť rozšírenú hrateľnosť skôr predkladaným obsahom. To je výrazný zlom a konečne videohra slúži zo svojej povahy ako médium a hýbateľ pre veľké zážitky, jej základné princípy a vaša aktívna účasť sú potrebné, no zážitok je predsa len odlišný.

Nie je príliš podstatné, či El Shaddai beží 40 či 60 fps (akurát načítavanie dát by mohlo byť kratšie). A zbieranie orbov či predmetov možno nedáva spočiatku zmysel, lebo si ich nikde nepozriete. Ale je tu jasná hra s vizuálom aj v hrateľnosti, zbraň svieti načerveno a je potrebné ju vyčistiť, zatiaľ modrá farba je pozitívna a kosíte ňou nepriateľov efektívne. Podobne sa dá komunikovať nejeden moment.

Aj preto je El Shaddai jeden z najoriginálnejších herných zážitkov tohto roka. Je tu niečo iné, výrazne posunuté do ďalšieho levelu hráčskeho vnímania, ktorému nezáleží na tom, či je tu 13 alebo 30 zbraní, resp. koľko hrdinov sa dá ovládať. Toto je exkluzívna pozvánka pre všetkých, ktorí sa neboja skúšať niečo nové a odhodiť predsudky. A možno ju odhodíte, lebo vám nebude vyhovovať jednoduchší štýl a plné salvy estetiky vás minú. Hry nie sú iba o variáciách, hry by mali byť o invenciách.

Michal Korec

Recenzia - Nintendo – Adventúra - DS



Profesor Layton - Spectre's Call

Plusy:

+ pútavý príbeh plný tajomstiev, záhad a zaujímavých postáv
+ množstvo minihier a skrytých bonusov
+ hádanky distribuované aj online
+ vyššia interkativita v prostrediach aj hádankách

Mínusy:

- séria by si zaslúžila lokalizáciu
- identický priebeh ako u predchodcov
- displeju DS citeľne chýba vyššie rozlíšenie

8.0

Skúšali to mnohí a vylámali si zuby. Originál je iba jeden a keď príde na logické hádanky, iba jeden gentleman ich dokáže rozlúsknuť. V čom spočíva magnetická hrateľnosť série PRofessor Layton a prečo aj po troch na prvý pohľad identických dieloch stále s premáhaním vypínate hru o druhej v noci, pretože aj spať treba? Nie je to iba stavba rébusov, ktorých je z roka na rok stále viac, prehĺbená interakcia s prostredím, ale hlavne obsadenie roztomilých postavičiek, zasadených do tajuplného príbehu plného tajomstiev ako vystrihnutých z Troch pátračov či Rýchlych šípov. Hltá sa tak dobre ako sa hrá.

Professor Layton napriek opakujúcej schéme a minimálnym zmenám v herných mechanizmoch si pomáha príbehom, ktorý vás v desiatich kapitolách ťahá neustále vpred, zamotáva a vo veľkom finále grandiózne rozuzľuje zápletku o poslednom žijúcom duchovi terorizujúcom mestečko Misthallery, kam je na pozvanie starostu pozvaný Hershel Layton. A keďže je The Spectre's Call prequelom, tak po boku profesora sa neobjavuje verný spoločník Luke, ale ambiciózna Emmy. Nemusíte sa báť že mladík nedostal svoju rolu, práve naopak. Štvrtý diel rozpráva aj o tom, ako sa táto nerozlučná dvojica dala dokopy.

V The Spectres Call tak figurujú dvaja pobočníci a hra to následne využíva v pasážach, kedy sa odvíja dej paralelne na dvoch miestach. Pátranie po záhadnom úkaze s udalosťami ako vystrihnutými z filmu Bratstvo vlkov nie je zbytočne komplikované, hra v duchu predchodcu ukazuje šípkou smer k ďalšej úlohe alebo dôležitej osobe a nedovolí vám zísť z cesty, no hráčovi dáva aj voľnú ruku pri prieskume lokalít. Zabudnite, že tajný vchod na trhu sa vám ukáže na mape. Budete ho musieť pracne nájsť ťukaním na objekty, spovedaním trhovníkov a plnením hádaniek.

Bez puzzlu ani ranu

Logické problémy, rébusy a puzzle, sú základom každej Professor Layton hry. Ich stavba sa nezmenila, opäť narazíte na neriešiteľné príklady, mätúce obrazy aj zavádzajúci text, v ktorom jedno slovko rozhoduje o správnej odpovedi. V Spectre's Call príde aj na matematické príklady, testy pozornosti, rátanie,

bleskovky na postreh. Koktejl 170 hádaniek je motivujúco namixovaný, po ťažkom puzzle prichádzajú dva-tri jednoduchšie, čím sa eliminovala frustrácia. A ak vás nenapadá riešenie, môžete si rébus odložiť na neskôr alebo ho vyriešiť s radami pomocníka.

Napriek skvelej dynamike a pomerne vysokému tempu sa Spectre's Call nedá hrať v kuse. Ani krížovky nelúštite 8 hodín bez prestávky. Opäť sa potvrdilo, že dávkovanie po jednej-dvoch hodinách, za ktoré prejdete jednu kapitolu, je najideálnejšie. Hra dokonca aj testuje vašu pozornosť sériou otázok, ktorými postavy rekapitulujú predošlé udalosti. Level-5 vo veľkom vsadili na interaktívne hádanky, často budete kresliť čiary, deliť nimi obraz, priamo ovládať žabu a skákať ňou cez jazierko, posúvať figúrkami, presúvať bloky, kresliť obrazce alebo manipulovať s guličkou v bludisku, ktoré ťukaním prevraciate ako palacinku.

Zvýšená interaktivita by sa uživila aj pri iných zadaniach ako hľadanie najväčšieho uhlu zovieraného malou a veľkou ručičkou hodín, takto sa musíte spoliehať na vrstvu, kde si môžete čmárať a kresliť poznámky v rôznych farbách. Po papieri siahať nebudete, ale je veľká škoda, že ešte narazíte na statické obrázky a hlavne také, kde musíte hľadať dva rozdiely o veľkosti jedného pixelu. Level-5 narazili na hrdlo série a tou je rozlíšenie displejov. Hľadať podľa tieňa, ktorá zo štyroch vzorových fotografií bola vytvorená v iný deň alebo číslice v kostiach dinosaura, keď snímkom nemôžete pohybovať ani si ho priblížiť, je peklo.







Gentleman vyrieši každú záhadu

Technickému spracovaniu inak nemožno nič vyčítať, dôležité rozhovory sú nahovorené, príbeh prerozprávaný opäť animovanými sekvenciami, hudbu ako jednu z mála neštišujete, ale vám spríjemňuje napredovanie a grafika si zachováva svoj roztomilý vzhľad. Dokonca na pozadiach sa už objavujú nesmelo aj animácie hmly či dymu. Hádanky sú ako u predchodcov distribuované každý týždeň aj online, takže o obsahovom dlhu nemožno hovoriť. Príbeh vydá na slušných 12 hodín a to kopec puzzlov zostane neobjavených. No a potom sú tu ešte minihry.

Autori na minihrách poriadne popracovali, veľká škoda, že bola vypustená 100 hodinová RPG z Londýna kvôli zložitosti prekladu a lokalizácie do piatich európskych jazykov, v akých sa bežne hry pre DS distribuujú. Napriek tomu, vám táto časť nebude vôbec chýbať. Novým zvieracím miláčikom je tentoraz rybička, ktorej v akváriu budete stavať prekážkovú dráhu z bublín, aby sa od nich odrazila a pozbierala všetky mince v časovom limite. V ďalšej minihre zase na mape kladiete koľajnice tak, aby vlaková súprava s rôznym počtom vozňov prešla každou stanicou a nespôsobila žiadnu dopravnú nehodu. Poslednou kratochvíľou je trojica divadelných predstavení, v ktorých

Recenzia - Nintendo - racing - 3DS



Mario Kart 7

Plusy:

+ výnimočná hrateľnosť
+ nové prvky
+ dlhé hodiny zábavy
+ minimum obmedzení v Download play

Mínusy:

- menej prehľadný multiplayer
- menej postavičiek
- zvýhodňovanie AI v power-upoch

8.5

Nintendo už si svojim portfóliom vybudovalo na trhu postavenie, ktoré umožňuje ísť svojou vlastnou cestou. Ukázalo nám to Wii, 3DS a príkladom svojského prístupu vyzerá byť aj pripravovaná konzola WiiU. Tam, kde iní razia cestu hrubého výkonu, Nintendo ide hlavne po zábave. Inak tomu nie je ani v prípade herných značiek, ktoré dostalo tam, kde sú teraz. Nezáleží na číslach polygónov, miliónoch v reklamnej kampani ani wow efektoch, ktoré sa snažia hráča upútať. Hlavnou je hrateľnosť a tú oni zvládajú výborne.

Práve hrateľnosť je tým hlavným elementom, prečo si môžu dovoliť robiť len minimálne zásahy do hrateľnosti niektorých svojich firemných pokladov. Jedným z nich je aj séria Mario Kart, ktorá sa po prvý raz objavila v roku 1992 na platforme SNES ako závodný spin-off dobrodružstiev najobľúbenejšieho talianskeho inštalatéra. Za 19 rokov séria prešla všetkými platformami Nintenda a vo svojom siedmom pokračovaní sa dostavila aj na aktuálny handheld 3DS, kde dopĺňa stále zaujímavejší zoznam titulov. Pripútajte sa, je tu Mario Kart 7.

Séria sa rokmi menila len minimálne, niektoré drobnosti sa pridávali, iné sa zase ubrali, no stále sa jednalo o najlepšie motokáry na trhu. Kvalitatívne sa na ňu svojho času dotiahlo snáď len Wacky Wheels. A inak tomu nie je ani teraz, Mario Kart 7 je dokonca najlepšou časťou z celej série. Tie najlepšie prvky kombinuje s vynikajúco namiešaným mixom nových nápadov, ktoré síce nemajú zásadný dopad na klasickú hrateľnosť, ale zamilujete si ich. Na prvý pohľad to síce môže pôsobiť ako kompilát, no ako náhle sa do titulu pustíte, tak objavíte jeho komplexnosť. Poďme ale poporiadku.

Na ultra jednoduchej hrateľnosti niet čo meniť a tak znova dostávame do rúk postavičky z Mariovho sveta jazdiace na rôznych motokárach poháňané jednoduchým, no o to zábavnejším jazdným modelom. Konceptu rýchlej a nenáročnej zábavy zodpovedá aj herná ponuka, ktorá vás síce svojou rôznorodosťou či rozsahom neočarí, no obsahom dostatočne zabaví. Jej ťažiskom v offline časti

sú šampionáty rozdelené do troch skupín podľa náročnosti, pričom v každej skupine nájdete 8 pohárov pozostávajúcich zo štyroch pretekov. A netreba sa nechať oklamať po prvom úspešnom šampionáte. Neskúsených hráčov dokáže ihneď zaskočiť a pocit z víťazstva si časom začnete stále viac vážiť a aj vychutnávať.

Okrem šampionátov hra disponuje aj režimom Time Trial, kde si zajazdíte so svojimi duchmi, duchmi hráčov, ktorých s konzolou stretnete či akýmikoľvek inými, ktoré si stiahnete pomocou StreetPass a SpotPass funkcií. Samotný hráč si ešte užije klasické režimy Balloon Battle a Coin Battle. V oboch sa dostanete do určitých arén (v hre je ich 6), v ktorých bojujete. V prvom prípade bojujete o balóny – musíte zničiť balóny súperov a podľa možností ochrániť svoje vlastné. V druhom sa zase snažíte nazbierať čo najvyšší počet mincí (maximálne 10) a udržať si ho. Samozrejme môžete redukovať tento počet súperom. Výhodou je, že si môžete upravovať pravidlá súbojov. Navyše hra obsahuje aj Mario Kart kanál, ktorý slúži na organizáciu. Tu si meníte svoju Mii postavičku, editujete profil, vytvárate vlastné šampionáty a hlavne pracujete s Ghost údajmi a komunitnými záležitosťami.

Vynikajúcich noviniek v samotnom pretekaní síce nie je veľa, ale o to viac vás zaujmú. Prvým takýmto prvkom, ktorý by sa mal stať pevnou súčasťou série, je prítomnosť klzáku, ktorý vám umožní po istú dobu sa vznášať. Skutočne dokáže ovplyvňovať výsledky, pokiaľ ho viete správne využiť. Pri lietaní logicky prichádzate o rýchlosť, takže musíte zvážiť, či sa vám v danej situácii oplatí ďalej doplachtiť vzduchom alebo sa čo najskôr musíte dostať na zem. Ďalej tu máme možnosť jazdenia pod vodou, kde na vás číhajú iné nebezpečenstvá ako na súši a niekedy tadiaľto vedú alternatívne cesty. A nakoniec hra ponúka vôbec najväčšie množstvo skratiek v sérii, ktoré však nie sú vždy tou jednoduchšou voľbou a často tam sekundy skôr stratíte, keď narazíte na jednu z mnohých nástrah.

Bez najrôznejších power-upov by to ani nešlo a tak samozrejme nechýbajú ani v tejto hre. Zákerná banánová šupka poslúži rovnako dobre ako kedykoľvek predtým a aj ostatné klasiky slúžia len ku gradácii vašej zábavy. Ani v tejto oblasti nechýbajú novinky a tak tu po novom narazíte na ohnivý kvietok, ktorý vám umožní po súperoch hádzať firebally. List zo Super Mario Bros 3 zas vybaví vašu motokáru chvostíkom medvedíka čistotného. A nakoniec je tu šťastná 7, ktorá vám síce dá všetky power-upy, ale vaši súperi vám ich môžu kradnúť. Akurát ten samonavádzací modrý pancier by súperom nemusel padať tak často, zvlášť keď ste tesne pred cieľom.

Mario Kart 7 disponuje celkovo 32 traťami, pričom polovica z nich sú nové spracovania okruhov známych z predchádzajúcich titulov. A je radosť ich hrať nie len pre hráčov znalých série, ale aj nováčikov. Sú navrhnuté úžasne, výtvarne spracované perfektne, plné detailov a obsahujú plno aktívnych prvkov. Neskôr sa prepracujete aj k ich zrkadlovým verziám. Snáď jedine postavičky sa dočkali orezania a nedostanú sa vám do ruky žiadne „baby“ verzie postáv. Aj napriek tomu je ich tu celkovo 16, plus vaše Mii. Motokáry sú už ale samostatnou kapitolou a hra vám ponúka možnosť prakticky si zostaviť vlastnú v troch kategóriách: šasi, kolesá a klzák. Nové časti si odomykáte pomocou nazbieraných mincí a výrazne sa líšia vo svojich vlastnostiach.

Výraznou súčasťou Mario Kart 7 je multiplayer, či už lokálny, alebo online. Síce sa obmedzil len na 8 hráčov a chýba v ňom prehľadný browser, no pripájanie je rýchle, máte možnosť hlasovania za trate a sieťový kód je stabilný. Samozrejme, podporuje všetky herné režimy a zabaví vás na dlhé hodiny, len sa treba pripraviť na vysoký skill súperov. Hra taktiež podporuje download play a výhodou je minimum obmedzení. Vlastne sú len dve, postava Shy Guy a nemožnosť upravovať si vozidlá. Režimy, počet tratí a ani počet hráčov obmedzené nie sú.

Opäť je to Nintendo, kto ukazuje silu svojho hardvéru. Hra vyzerá aj sa hýbe výborne. 3D režim nie je len marketingovou nálepkou na obale s hrou a skutočne zlepšuje vizuálny zážitok z hry. Navyše hĺbka prostredia má svoj význam hlavne pri plachtení vzduchom. Pritom hra aj v 3D beží na 60 fps. Zvuky sú chutné, hudba príjemne retro, postavy dobre animované a reagujú na prostredie svojou gestikuláciou (napríklad prejav radosti pri zneškodnení súpera). Čerešničkou na torte je pohľad z kokpitu, v ktorom môžete hru ovládať nakláňaním handheldu.

Mario Kart 7 je najlepšou motokárovou závodnou hrou, akú na trhu môžete dostať a to autori ani nemuseli pristúpiť k nejakým výraznejším zmenám. Hrá sa to výborne, dobre sa na to pozerá a čakajú vás hodiny skvelej zábavy. Jedným z mála negatív je pomerne neprehľadný multiplayer, ktorý by sa rozhodne dal spraviť užívateľsky prívetivejšie a prehľadnejšie. Postavičiek by mohlo byť viac a súperom na vyšších obtiažnostiach by tak často nemuseli padať ultimátne power-upy tesne pred cieľom.

Matúš Štrba



Recenzia - Warner - Akčná - PC, Xbox360, PS3, Wii



LEGO HARRY POTTER - YEARS 5-7

Plusy:

+ novinky v hrateľnosti
- opäť skvelý co-op
- trvácnosť

Mínusy:

- co-op len offline
- občas problémy pri hraní sólo

8.0

Harry Potter na striebornom plátne dočaroval, všetky príbehy boli rozpovedané, Voldemort porazený. Čarodejník s jazvou na čele však ostane navždy s fanúšikmi vďaka knihám, DVDčkam a v neposlednom rade vďaka hrám. Tie by sme kľudne mohli rozdeliť do dvoch skupín. Vážne sa tváriace rýchlokvašky vydané k filmom sú jedna skupina. Druhú skupinu tvoria LEGO dobrodružstvá v podaní Traveller's Tales, ktoré sa možno neberú až tak seriózne, o to lepšie sa však hrajú. Ukončenie filmovej ságy bolo jasným znamením pre vydanie druhej polovice príbehov z čarodejníckej školy a po LEGO Harry Potter 1-4 prichádzajú roky 5–7.

Podobne ako vo filmoch je aj v hre posledný (siedmy) ročník rozdelený do dvoch samostatných kapitol. Celkovo tak teda na nástenke v Deravom kotlíku prepracujete k 4 kapitolám, každá je pritom rozdelená do 6 levelov. Levely opisujú závažné i menej dôležité okamihy z Harryho života. Tak, ako sme už z LEGO hier zvyknutí, tvorcovia mnohkrát siahajú po paródii a humor dostáva prednosť pred smútkom aj v tých najtragickejších okamihoch (smrť Dumbledora atď). Jedná sa o situačný humor určený pre menšieho diváka, čo vzhľadom na orientáciu titulu nemožno hodnotiť inak, ako kladne.

Spojnicou, alebo ak chcete základňou, medzi štyrmi kapitolami, je Rockfort a jeho okolie. V škole sa budete učiť nové kúzla, ktoré vám umožnia prístup do predtým uzamknutých lokalít. Prieskum tohto centrálneho „hubu“ je spojený s prechádzaním príbehových misií a ako to už býva dobrým pravidlom, preskúmanie celého obsahu a odomknutie všetkých bonusov nie je záležitosťou pár hodín. Práve naopak, trvácnosť LEGO hier sa znova potvrdila a na prejdenie LEGO Harry Potter: Years 5-7 na 100 % si môžete rezervovať celé vianočné sviatky.

Hnacím motorom pri preskúmavaní všetkých zákutí a viacnásobnom prechádzaní jednotlivých levelov sú mince, zlaté tehličky, poštové boxy a v neposlednom rade postavy. Postavy síce majú podobné základné kúzla, no nájdu sa aj výnimky s unikátnymi schopnosťami.

Voldemort, Beatrix či iný prisluhovači temného pána ovládajú špecifický druh mágie, pes Fang (alebo niektorí domáci maznáčikovia kúzelníkov) dokáže vyhrabávať predmety spod zeme, silák Hagrid si poradí s ťažkými predmetmi, zamknuté trezory otvoria kľúče škriatkov. Takmer každá logická hádanka či adventúrna vsuvka sa dá vyriešiť práve skombinovaním kúzel a vlastností jednotlivých postáv. Hagrid potiahne páku, z ktorej sa vysypú kocky, tie sa vyskladajú do zámku, kde potrebujete škriatka s kľúčom a podobne.

Keď nebudete riešiť hádanky a zháňať potrebné ingrediencie do lektvarov či predmety pre postavy, prídu na rad akčné vložky. Veľkou novinkou sú kúzelnícke súboje, ktoré prebiehajú vo vyhradených arénach. Princíp súbojov spočíva v správnom používaní kúziel (podľa farby), štítu a nakoniec v „pretlačení“ súpera rýchlym stláčaním konkrétneho tlačidla. Súboje nie sú príliš ťažké, no vyskytujú sa len občas a vďaka výbornej hudbe i napätí zo samotnej akcie majú veľmi dobrú atmosféru.

Používanie útočných kúziel mimo súbojov má za následok rozbíjanie predmetov na menšie kocky. Tie sú obdobou peňažnej meny a nazbierané chechtáčiky slúžia na nákup nových postáv (najprv ich však musíte nájsť) a odomykanie bonusov. Bonusy priamo ovplyvňujú hrateľnosť, medzi najpopulárnejšie určite patria multiplikátory zozbieraných peňazí, pomôcky pre nachádzanie tehličiek, ale potešíte sa aj z vianočných prevedení postáv alebo z mrkiev miesto čarodejníckych prútikov. V každom leveli sa tiež nachádza študent v ohrození, ktorému treba nejakým spôsobom pomôcť a nakoniec aj zlaté tehličky a časti erbov. Na zbieranie, odomykanie, získavanie a kompletizovanie je toho jednoducho skutočne dosť.

Ak označíme za najväčšiu novinku súboje, hneď druhým vylepšením v poradí je vodné kúzlo Aguamenti. Špička kúzelníckej paličky sa premení na hasičskú hadicu a kúzelníci dokážu prúd vody nasmerovať na ľubovoľné miesto na obrazovke. Vodou budete hasiť požiare, napĺňať krhly alebo zalievať vyschnutú flóru. Vyrezávanie predmetov z Lego kociek sme už videli v Lego Star Wars hrách, no u Harryho má táto funkcia taktiež premiéru. Červené steny vám predpripravia vzor predmetu (kľúč, stojan, žaba) a vy musíte pomocou smerových páčok daný obrazec zo steny vyrezať.

Celé Harry Potter univerzum je, ako inak, stvárnené pomocou Lego kociek. Vizuálny štýl hier od Traveller's Tales sa nemení už niekoľko rokov, ak aj do enginu pribudli nové vychytávky, na prvý pohľad ich nie je vidieť. Autori sa ale posnažili vizuál ozvláštniť použitím obrazových filmov a tak sa útržky príbehov odohrávajúce v minulosti vyznačujú sépiovým filtrom. Level, v ktorom hrá hlavnú úlohu Smrť a jej tri dary, sa zase odohráva v 2D „skákačkovom“ prevedení, čo je rovnako vítanou zmenou oproti tradičnému psudo 3D zobrazeniu.

Je mi to už skoro trápne, ale opäť musím za najväčšie negatívum ďalšej LEGO hry označiť absenciu online kooperatívneho režimu. Neprítomnosť tejto featúrky má zrejme pôvod niekde hlboko v zdrojovom kóde hry a jeho implementácia musí byť nesmierne náročná. Inak si to celé neviem vysvetliť. I keď treba podotknúť, že v základnom menu (Xbox verzie) sa nachádza priama linka na Marketplace, kde sa zatiaľ nič nenachádza, no to sa možno časom zmení. Kooperatívny mód je, samozrejme, zábavný aj v offline a o jeho kvalitách nie je vôbec potrebné diskutovať. Ruku na srdce, offline je dokonca určite zábavnejší ako chýbajúci online, ale keďže sa občas v singleplayeri zaseknete, lebo počítačom riadená postavička zjavne nevie, čo má robiť, online co-op by sa určite zišiel. Našťastie k takýmto zásekom prichádza málokedy a v takejto situácii odporúčam zapnúť druhý ovládač či využiť rýchle prepínanie medzi postavičkami.

Byť na správnom mieste v správnom čase je umenie. Lego Harrymu sa to tento rok podarilo. Objavil sa na predvianočnom trhu, kde vládne nedostatok hier pre mladších súrodencov, vnúčence, priateľky alebo manželky. Nespolieha sa pri tom iba na známu filmovú licenciu, ale o vašu priazeň zaboduje aj výbornou hrateľnosťou s dostatočným počtom noviniek a povestnou trvácnosťou každého Lego dobrodružstva. Pre túto cieľovú skupinu nenájdete lepší herný darček a v co-ope sa budú baviť aj „hardcore“ hráči, hoci sa asi navonok budú tváriť, že im je casual hrateľnosť proti srsti.

Jaroslav Otčenáš



Recenzia - Disney - Arkáda - Xbox360—kinect



Kinect Disneyland Adventures

Plusy:

+ očarujúci svet
+ množstvo postáv a obsahu
+ výtvarný štýl a dabing
+ ovládanie pohybmi a hlasom

Mínusy:

- mapa
- chýba lokalizácia
- rovnaké questy
- niekedy možno príliš jednoduché

8.0

Kinect nedávno oslávil svoje prvé narodeniny. A treba podotknúť, že to bol úspešný rok. Predajné čísla sú uspokojivé, rôzne hacky naznačili ďalšie možnosti využitia zariadenia a dočkal sa aj čínskych napodobenín. Medzi komunitou to však až také ľahké nemal. Na trhu boli dva druhy titulov: 1st party od štúdií Microsoftu, ktoré ukázali silu hrania bez ovládača a tie ostatné, ktoré sa zväčša kvalitou pohybovali na opačnej strane hodnotiacich tabuliek. Druhá generácia kinectových titulov to má zmeniť a opäť posunúť latku o niečo vyššie.

A tituly od Microsoftu nezačali práve najhoršie. Gunstringer, Dance Central 2 a teraz Disneyland Adventures. Nejde o hru v pravom slova zmysle. Má totiž silný nádych zážitkovosti, ktorá vás sprevádza vašou púťou naprieč zábavným parkom. Je to vlastne akýsi zlatý lístok do Disneylandu, ktorý vám sprostredkuje niečo, čo v dnešných hrách nezažívate. A povedzte úprimne, dokážete takejto ponuke odolať?

Pravdepodobne nie každý z vás mohol na vlastnej koži navštíviť Disneyland či Disneyworld a nechať sa unášať čarom, ktoré v tomto svete vládne. Hra nedokáže sprostredkovať reálny zážitok z atrakcií Walta Disneyho, ale ukáže vám ukáže postavy, ktoré ste milovali, prípadne ešte stále milujete. Prežijete ich príbehy, zabavíte sa s nimi a popri tom si ešte zahráte poskakovaním pred obrazovkou.

Viac ako 40 rôznych Disney postavičiek zakomponovali autori z Frontier Developments do hry a všetky z nich sú interaktívne. Môžete ich navštíviť na ich stanovištiach, rozdajú vám úlohy alebo s nimi môžete len tak kecať. Presnejšie viesť imaginárne dialógy, nakoľko vaše postavy sú nemé. Slová však nahrádzajú jednoduché gestá a hlasové povely, vďaka ktorým sa dorozumievate. Podanie ruky, jednoduchý tanec, objatie, či poklona, to sú veci, ktoré sa vám počas hrania počítajú a nesú so sebou aj odmenu, keď ich splníte s jednotlivými skupinami postáv. Podobne je to aj s autogramami a fotkami postáv, ktoré zbierate v priebehu hrania. Na všetky však treba mať zodpovedajúce albumy, ktoré nie-



čo stoja a musíte si ich odomknúť.

Každý si príde na svoje. Nie je tu len jadro Disneyho tvorby ako Mickey, Minnie, Donald, Goofy a Pluto. Svoju cestu si sem našli aj princezné tohto sveta (staršie, aj novšie), priatelia macka Pú, veverice Chip & Dale, animovaná Alica aj s Klobúčnikom a ďalšími; dokonca tu svoje miesto majú aj digitálne postavičky ako Buzz Lightyear a Nemo. Každá má svoj svet, svoj špecifický charakter a skvele zapadajú do úžasnej mozaiky, z akej by mal pán Disney radosť.

Disneyland Adventures má niekoľko rovín. Tá prvá a najhlavnejšia je zábavný park. Vy ste návštevníkmi žijúceho sveta, v ktorom máte pocit, že kebyže do diania nezasiahnete, tak si stále žije po svojom. Ostatní návštevníci majú svoje chodníčky, rozprávajú sa a interakcia s postavami animákov je taktiež bežná. V tomto svete sa niekedy doslova pretĺkate ulicami vďaka jednoduchým gestám a vyberáte si, čo navštívite a čo splníte. Pohybom pravej

Návrat klasických rozprávok

ruky riadite smer pohybu postavy, ľavou rukou ovládate inventár a akcie ako kúzlenie, fotenie a iné. Teda z tejto časti vychádza, že hra je akousi adventúrou, ktorá vám dáva absolútnu slobodu v pohybe po svete a akciách, ktoré vykonáte. K tomu sa navyše vaša postava aj leveluje, čo nemá vplyv na hrateľnosť samotnú, ale otvára vám to nové možnosti v obchode. A verte, že sa tu dokážete túlať hodiny, len objavovaním prostredia a obdivovaním jeho spracovania. Jediným problémom je horšie spracovaná mapa, ktorej chýbajú detaily, vďaka ktorým by ste sa dokázali presnejšie orientovať.

Druhou vrstvou hrateľnosti sú atrakcie. Je tu zopár pasívnych, hlavne kolotoče. Na nich si jednoducho môžete oddýchnuť, keď už máte dosť. Inak sú zbytočné, nakoľko ich iba sledujete. Omnoho atraktívnejšie sú tie aktívne. Tých je tu 17 a každá vás zavedie do iného rozprávkového sveta. V týchto svetoch nájdete hneď niekoľko „minihier“, ktoré na vás čakajú a za ich plnenie budete bodovo ohodnotení. Najlepšie na nich je, že obsahujú snáď všetko, čo Kinect od svojho uvedenia na trh ponúkol. Skutočne tu v istej podobe nájdete aspekty z každého titulu, ktorý sa za posledný rok objavil. Samozrejme, je najčastejší pohyb po prostredí prostredníctvom nakláňania postavy, ale nechýba tu strieľanie v štýle Gunstringera, tanečné minihry, hádzanie predmetov, šermovanie či dokonca aj dom hrôzy. A ak by sa vám ich nechcelo hľadať po parku, tak sa k nim môžete dostať aj pomocou rýchleho cestovania.

Questov, ktorými vás zásobujú postavičky, je v hre neúrekom. Odohrané hodiny



vám budú nabiehať a skompletizované percentá porastú len veľmi pomaly. Ak pôjdete vyslovene po achievementoch, ktoré nie sú povrchnými úlohami, hra vás zamestná na 20 hodín. Na škodu môže byť, že sa zadané questy svojou náplňou až príliš podobajú. Vždy treba niečo nájsť, niečo zaniesť, niečo očarovať a podobne. Chýbajú výraznejšie variabilné úlohy, kde by sa dialo aj niečo viac ako len cestovanie na určité miesto. Našťastie ale nebudete blúdiť, nakoľko vás bude viesť istá zlatá cesta vždy na to správne miesto. Výhodou je, že si tempo hrania určujete sami. Ak vás veľa rovnakých questov po sebe omrzelo, tak jednoducho nemusíte nasledovať ďalší, ale môžete v parku robiť čokoľvek iné, čo hra umožňuje.

Disneyland Adventures je jedným z najkrajších Kinect titulov, na ktoré môžete na trhu naraziť. Technická stránka je veľmi slušná, hra je obrovská a hýbe sa plynule, s minimom artefaktov a v detailných scenériách. Avšak tá môže ísť pokojne bokom. Z výtvarného hľadiska je to jednoducho niečo úžasné. Ten nemá obdobu. Dôležitým faktorom budujúcim atmosféru je hudba a dabing. Hudba veľmi príjemne dokresľuje charakter titulu a dabing je vynikajúci. Všetkých aktuálnych hercov, ktorí sa na dabingu Disneyho postavičiek podieľajú, budete počuť. A herci, ktorí svoje hlasy postavám prepožičať nemohli, sú adekvátne nahradení.

Jednotlivé príkazy ovládania sú spracované intuitívne a netreba sa ich učiť.







Vychádzajú z bežného ľudského správania. Čo je však hlavné, tak ovládanie je veľmi presné a odozva takmer nepostrehnuteľná. Nemali by ste sa stretnúť so žiadnymi problémami. Rovnako kvalitne je spracované aj ovládanie hlasom. Prakticky celé menu môžete ovládať len hlasovými príkazmi a tie majú dobrú toleranciu, čo sa týka výslovnosti a prízvuku.

V gameplayi samotnom je už hlasových príkazov menej, čo je škoda, niektoré akcie by sa dalo na hlas jednoducho namapovať. Dôležité taktiež je, že tieto vlastnosti sa zachovávajú aj v drop-in/drop-out kooperatívnej hre dvoch hráčov.

Zdanie môže klamať, Kinect Disneyland Adventures nie je len záležitosťou pre malých. Rovnako očarovaní titulom môžu byť aj tí veľkí, ktorí sa neboja dať takejto hre šancu. Predstavuje presne to čaro Disneylandu, aké ste si vždy predstavovali. Postavy majú ducha, hernej náplne je kopa, krásne sa na to pozerá a dobre sa to počúva. Ovládanie je zvládnuté perfektne a niet mu čo vytknúť. Hra má aj svoje nedostatky, no nič iné na trhu vám nedokáže poskytnúť takýto zážitok. Vzhľadom na zameranie Disneyland Adventures by som ako veľkú chybu v našom regióne videl v absencii lokalizácie. Plusom je možnosť skenovania objektov pomocou Kinectu.

Matúš Štrba







CARRIER COMM
GAEA MI




MAND
SSION
ARRIER
OMMAND
GAEA MISSION


SHERLOC
Kinema



filmová sekcia

Film recenzia - Dobrodružný - USA 2011



Sherlock Homes: Hra tieňov

7.0

"Napoleon zločinu," je prirovnanie, ktoré slávny detektív Sherlock Holmes použil na svojho úhlavného nepriateľa, Jamesa Moriartyho. Spisovateľ Doyle ho primárne vymyslel preto, aby sa mohol svojho literárneho hrdinu z únavy zbaviť a vrátiť sa tak k písaniu historických románov. Moriartyho do knižného sveta uviedol novelou "The Final Problem," ktorá čiastočne inšpirovala aj súčasný hollywoodsky sequel a predznamenáva tak trpké finále v švajčiarskom pohorí.

Rok 1891...

Smutný život akademického profesora si Moriarty kráti vymýšľaním diabolských plánov. Šampión boxu, autor knihy o dynamike asteroidu a matematický génius si do svojej vražednej rovnice tentoraz zarátal okrem iných oboch súrodencov Holmesových, Watsona, novú pani Watsonovú, vreckárku Irene Adler, cigánsku vešticu a britského generála na dôchodku. Jej výsledkom majú byť zničené medové týždne, napínavý šachový súboj a svetová vojna. Vo voľnom čase záhradničí, kŕmi holuby v parížskych záhradách, počúva Schuberta a keďže je milovník opery, užijeme si s ním niekoľko záberov z Mozartovho Dona Giovanniho.

Hra, ktorú rozohral, vyzerá nasledovne:

Na prvý pohľad je pokračovanie dobrodružnej detektívky zábavné, výbušné s množstvom znamenite naaranžovaných dialógov, efektnej akcie s výborne gradujúcim dejom. Kritizovať sa nedá ani historický kontext konca 19. storočia zasahujúci do mnohých situácií.

Pán režisér Guy Ritchie nás bez sekundy nudy vedie od jednej vypointovanej scény k druhej v troch rôznych krajinách.

Pán Zimmer predviedol ďalší bubnujúci hudobný sprievod okorenený o rómsky folklór.

Keď sa ale pozriete trochu bližšie...

Kúsky skladačky do seba zapadajú s chirurgickou presnosťou a fungujú možno až príliš priamočiaro. Príbeh je zúčtovaním dvoch postáv, jeho vyvrcholením nie je vyriešenie zložitej hádanky, ale odpoveď na otázku: Kto vyhrá? Minimálne z pohľadu sympatií triumfuje dvojica Sherlock, Watson. Súhra ich hereckých predstaviteľov pôsobí rovnako idylicky ako po desiatkach rokov manželstva.

Je problém na strane nepochopeného Moriartyho?

Okolo zločinca-intelektuála sa nerozprestiera taká hustá hmla tajomna ako okolo zločinca-čarodejníka z minulej časti. Profesor nie je desivý, ani nepredvídateľný. Je to len taký džentlmen z vyššej spoločnosti, ktorý pôsobí ako znudený mafián. Prečo len tvorcovia vybrali z ponuky Gary Oldman, Sean Penn, Javier Bardem seriálového herca Jareda Harrisa (Mad men, Fringe) ako filmového antagonistu? Ide mimochodom o syna zosnulého predstaviteľa Dumbledora, Richarda Harrisa.

A majú všetky Holmesove dedukcie logiku, alebo sú len dávkované s takou dynamikou, že nad nimi divák nestíha premýšľať? Nie je občas Ritchieho akcia kopírovaním samej seba? Odpovede na tieto záhady musí divák nájsť sám...

Nech sa Arthur Conan Doyle chcel svojej najslávnejšej postavy zbaviť z akokoľvek nezmyselných pohnútok, nerátal s negatívnou odozvou publika. Podobne, ako ho po mnohých rokoch z finančnej núdze vzkriesil z mŕtvych, tak komerčné zámery prinútia Sherlocka vrátiť sa do kina treťou časťou. Vôbec by to nevadilo, keby scenáristi vymysleli náročnejší prípad.

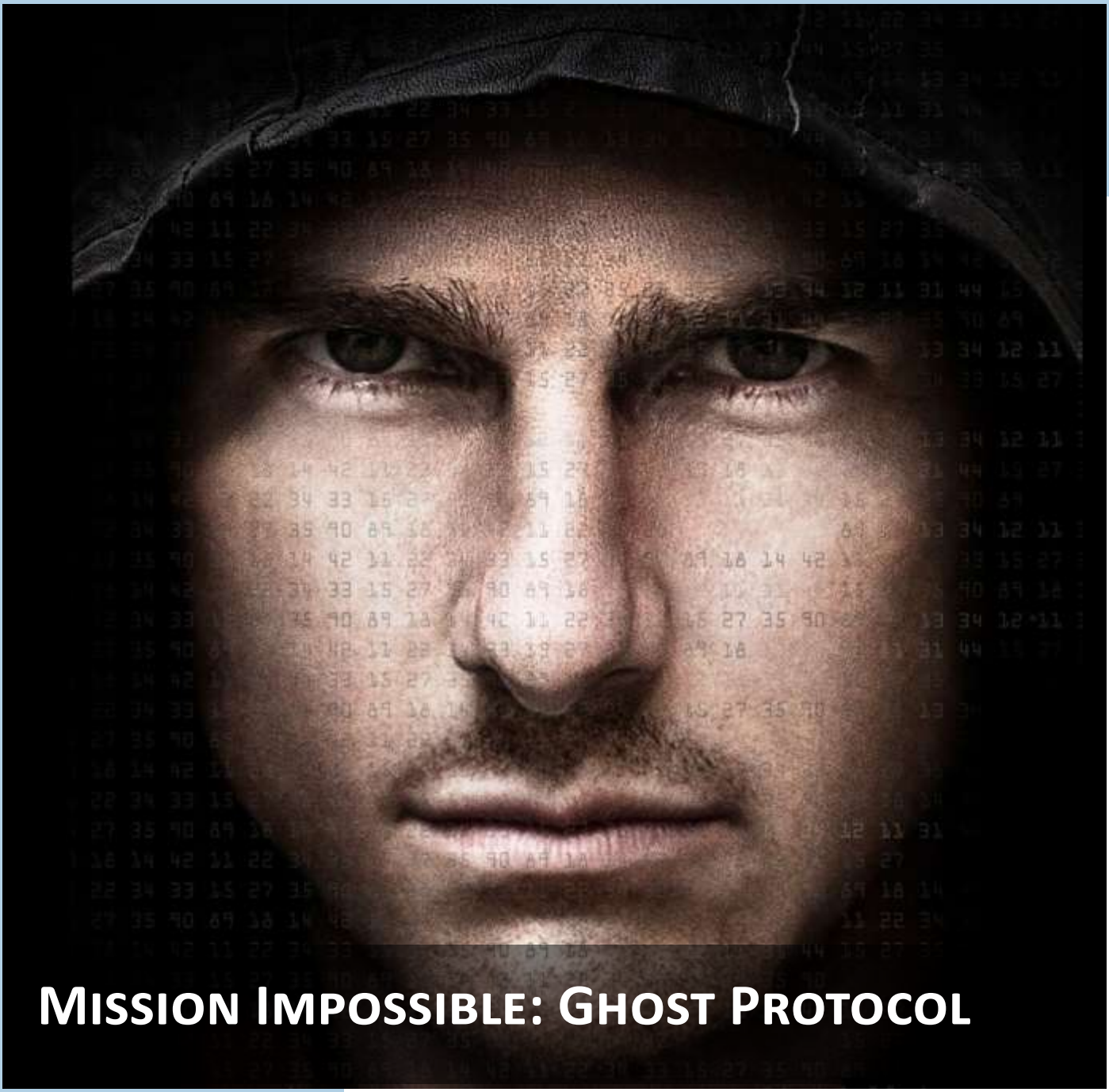
Hra môže pokračovať...

Marek Hudec





Film recenzia - Akcia - USA 2011



Mission Impossible: Ghost Protocol

8.0

Keď sa pozeráte s odstupom na štyri filmy Misson: Impossible za ostatných 15 rokov, nemôže vám nenapadnúť, že je to jedna z najrozmanitejších sérií. Legendárny remake, jednotka so scénou parodovanou dodnes. Strieda ju mierne sklamanie z dvojky, mal ju ovládať krvavý remeselník z Hongkongu, no rating ho zrazil kreatívne nadol. A geniálny J.J.A. vlial sérii novú krv v poctivej zmesi akcie, potu a osudových momentov trojky. Kam ísť ďalej? Recept pozná nadaný režisér Brad Bird, ktorý konečne dal zbohom animákom a dal sa naverbovať na akciu s Tomom...

Scenár sa vydáva na typickú krajnú hranicu – hrozbu vyhynutia elitných predstaviteľov. To išiel Ethan Hunt do Moskvy a zrazu niekto vykonal bombový útok na Kremeľ. Agentúra IMF má problém, lebo počas útoku mala ľudí priamo v teréne, tak prichádza radikálne riešenie: americký prezident IMF suspenduje a vydáva na nich rovno povolenie strieľať. Blbá situácia, v ktorej sa Ethan Hunt a malý tím snažia ísť aj po skutočnom páchateľovi a očistiť svoje meno.

Štvrtá misia ukazuje sériu vo výbornej forme. Akoby jej malá pauza pomohla a

nový režisér ju vybičoval na miestami nevídané vrcholy – a nehovorím len o dubajskej veži. Občas je cítiť, ako sa tvorcovia snažili príliš nešpekulovať a išli na istotu: IMF sa musí dostať do problémov, aby ste sa začali o Ethana Hunta starať viac. Ide o krk, a hoci zrada a teroristi sú klasickým elementom, scenár je väčšinu času svieži a ponúka pochopiteľné momenty. Občas hrá na retro strunu, avšak nechýba kopa moderných vychytávok, či už filmárskeho alebo technologického razenia. Je vidieť snahu o aktualizáciu sériu do modernej sféry, ale postupy zrady, pátrania a akcie sú priam známe.

Odpoveď na kľúčovú otázku, ako režíruje Brad Bird hraný hollywoodsky trhák, je náročná. Na jednej strane je výborný a jeho zmysel pre akciu je parádny. Zároveň však v pozadí cítiť, že sa musel buď krotiť alebo robiť kompromisy. Ghost Protocol nemá vlastnú tvár a je to diel, ktorý ma najbližšie k bondovke. Ako akčné remeslo funguje: strieda solídny dej a množstvo variabilných akčných scén: je tu naháňačka, prestrelka, skákačka, výstup na mrakodrap, útek z väzenia či pomaly povinný prvok infiltrácie na nebezpečné miesta. Bird má talent na akčné scény a pochopil základnú premisu: nemať iba samoúčelnú, ale skutočne napínavú akciu (občas prekoná momenty tretej časti série) a drží zbesilé tempo, kedy sa núka aj využitie napätia a strachu o hrdinov. Nie je to síce na hrane existencie ako v závere trojky, ale adrenalínu je aspoň v štyroch scénach plno!

Mnohé druhy akcie a konštantné napätie vyústilo do celkom dlhého, a bohatého dielu. Napríklad dvojka Johna Woo bola dosť jednoduchá a chýbal jej lepší strih. Štvorka je o 15 minút dlhšia, ale plynie rýchlejšie a je škoda, že tempo vrcholí zhruba na 100. minúte a posledná polhodina stratí aj pekný kus dynamiky. Film paradoxne graduje v tretej štvrtine.

No séria ukazuje, že hrdina je konštantný, a silnejší ako jeho hlavný predstaviteľ. Jasné, Tom Cruise sa náramne hodí, ale viac vás poteší dobrý casting v ďalších rolách: či už u britskej posily Simona Pegga či krásnej Pauly Patton. A potom je tu bystrá hlava Jeremy Renner...

Je preto škoda, že pri takto zručne natočenej misii si Brad Bird nepostrážil dva momenty akčného dobrodružstva: prepracovanie zloducha (relatívne krátko) a lepšie finále alebo preskupenie scén, lebo koniec nedosahuje kvality dovtedajšieho diania. Je to skôr malá výčitka, pretože ako celok sa Mission Impossible drží vysoko. Dostať 133 minút akcie, ktorá je takmer na úrovni prvého dielu, vidieť viac ako tri akčné scény v jednom filme a nenudiť sa ani v jednej, to sa dnes nestáva často

Michal Korec





Film recenzia - Animovaný - USA 2011



Kocúr v čižmách

5.0

Pri štúdiu DreamWorks začína čoraz viac platiť, že je výborné pri objavovaní nových látok a dať im do rúk jeden-dva diely filmovej série znamená zisk pútavých výsledkov. A keď vidíte osudy a nevýrazné pokračovania Shreka, pýtate sa, či za nimi stojí to isté štúdio. A kde patrí Kocúr?

Príbeh sa odohráva ešte v čase ďaleko pred Shrekom, keď bol Kocúr aktívny renegát. Kedysi ho parádne obalamutil najlepší kamoš z detstva – Hupky Dupky a odvtedy idú mnohí po ňom. Kocúr sa naháňa po tajomstve troch kúzelných fazuliek, v partii má zlodejku Cicu Labku a je iba otázka času, kedy sa dávna rivalita opäť prehĺbi. V ceste mu stoja mnohé prekážky, zločinci Jack a Jill či neprebádané územia. Výprava je akčná, bojuje najmä za svoju česť, záchranu tých, čo potrebujú.

S Kocúrom v čižmách je hneď na začiatku drobná starosť – na jednej strane si berie do hlavnej úlohy vedľajší charakter z inej série (na ktorú len zriedkavo odkazuje), zároveň však tvorí akoby nový svet, v ktorom sa snaží ponúknuť veľa nového. Kopa nových atribútov vyzerá ako zhluk častí iných rozprávok, niektoré postavy

nedajú zmysel a zdá sa, akoby sa tu tri scenáre premiešali. Prekomplikované flashbacky (samoúčelné a len na vyplnenie stopáže vhodné) i epizódny stav, kedy Kocúr putuje z jedného miesta na druhé ako mu scenáristi prikázali, nerobia výsledku žiadnu česť. Chýba tu jasné vyčlenenie žánru, ktorý si chce Kocúr ctiť, preto treba akceptovať, že si robí srandu rad radom zo všetkého – raz chce parodovať akčné filmy, inokedy western a ešte vykradne pár rozprávok.

Problém číslo jedna je v roztrieštenosti – dejovej línie a vzápätí aj obsahu, ktorý je predkladaný. Kocúr sa totiž chabre všade, no nadpriemerne dobre mu ide len jedna-dve časti. Akčné scény sú zručne natočené a je radosť vidieť pár dobrých nápadov. Horšie je to s ďalšími líniami – tie vzťahy medzi hrdinami, rivalita či podobné taľafatky sú do počtu a neúmerne zneužívajú stopáž. Obávam sa, že niektoré deti sa budú počas nich aj nudiť, lebo im nemajú čo povedať. A dospelí si budú musieť odtrpieť povinné jazdy infantilného humoru. A potom je tu aj troška westernu, no v tej sa autori môžu len ťažko zrovnávať v roku, keď vyšiel fantastický Rango!
Problém číslo dva – nie je tu nič nové, nič nevídané. Je to aj plus filmu, pretože vo svojich 90 minútach nechce ani veľa pokaziť a rodiny dostanú čo treba. Akciu, napätie, zábavu, poučenie a zajtra nebudú vedieť, na čom vlastne boli, ak si hneď nepozrú odložený lístok z kina. No o čo by bol Kocúr zaujímavejší, ak by získal viac humoru, dobrých dialógov a vtipných narážok?

Problém číslo tri – relatívne lokálny, ale podstatný. Slovenské deti (ani rodičia) zrejme správne nevycítia množstvo odkazov na cudzie rozprávky a vedľajšie postavy. Nie sú to mexické reálie, ale charaktery, o ktorých nemáme šancu nič vidieť, lebo to nie je skrátka náš Kocúr v čižmách.

Zásadný problém je však v hlavnom hrdinovi. Dreamworks skrátka neodhadol esenciálny fakt, že Kocúr je borec vhodný na pár minút v Shrekovi, no samostatný film neutiahne. Na konci dňa je to stále iba spin-off z iného sveta s postavou, ktorá mala pár dobrých grifov, no opakovanie vám ich parádne sprotiví. Hovorím o starom známom pohľade do mačacích očí, ktorý vám poriadne bude liezť na nervy. Podobných kúskov nájdete viac, po hodine viac fandíte vedľajším postavám.

Kocúr v čižmách je teda málo uveriteľný charakter a v redakcii sme sa ho prejedli dávno. Teraz môžete za 90 minút prísť na to isté aj vy. Vaše deti si ho užijú. a pár gagov asi nepochopia. No divák nad 12 rokov môže len mávnuť rukou – a ísť radšej na lepšieho Arthura do vedľajšej sály.

Michal Korec





viac o filmoch nájdete na www.kinema.sk

tech sekcia







PSP E-1000

Stojíme na sklonku generácie a s jednou nohou v dôchodku odchádzajú skutočne veľkí rivali minulej generácie handheldov. DS i PSP majú za sebou zúrivú vojnu s pirátstvom, predsudkami, ale aj nedostatkom hier či pôvodnej tvorby. Skôr než Vita nahradí produktovú líniu PSP a ponesie vlajku mobilného hrania ďalej, Sony uvádza na trh ešte jeden (posledný) model z rodiny PlayStation Portable.

E-1000 je v poradí tretím zásadným hardvérovým redizajnom s odkazom na časy dávno minulé. Odklápací zadný panel odhaľuje celý chrbát zariadenia a pri troche fantázie sa podobá dvierkam na staručkých kazetových Walkmanoch. Pod ním sa nachádza napevno vložená batéria a pochopiteľne UMD mechanika. Keď hovoríme o návrate, tak je to v prvom rade veľkosť, ktorá je odvodená od vôbec prvého modelu. E-1000 však nemá žiadne kovové časti, ktoré by posilnili obal po stranách ani sa použitými materiálmi netvári ako luxusné zariadenie.

Svoju skromnosť zakrýva matnými plastmi vyhotovenými s tradičnou remeselnosťou Sony. Aj bez použitia priesvitných triggerov je badať na transparentnom d-pade a tlačítkach so symbolmi odkaz drahšieho bračeka a podpis sestry PS3 na lesklom páse obopínajúc celé telo. Z bokov zmizli ovládacie prvky, slot na Memory Stick sa presunul na horný panel, kde je umiestnený aj USB konektor pre prenos dát a rozširujúce periférie. Na spodnej strane nájdete 3,5mm jack pre slúchadlá a nabíjací konektor.

Aj čelo s 3,5 displejom je podriadené účelovosti, nesvietia tu žiadne indikačné LED diódy, a tlačidlá pod displejom boli preriedené. Regulácia hlasitosti, Home, Select a Start, to je všetko. Žiadna regulácia jasu alebo ekvilazér. Možno ste sa dovtípili, E-1000 je PSP postaveným tak, aby reflektoval koncovú cenu 99 EUR. Všetko je podriadené cenovke, vzhľad, veľkosť, výbava a to ako po hardvérovej, tak aj softvérovej stránke.

Žijeme v digitálnej dobe a akýkoľvek kus prenosnej elektroniky má dnes integrované priamo sociálne funkcie alebo sa dokáže rovno pripojiť na internet. E-1000 chce zostať samotárom, nepozná žiaden protokol Wi-Fi. Nepripojíte sa na zásadnú a dnes už neoddeliteľnú súčasť konzol Sony – PlayStation Store, hlavný distribučný kanál digitálneho obsahu hier, komiksov, trailerov ani na PlayStation Network, čo znamená, že každú hru, ktorú do E-1000 vložíte, jednoducho nevyskúšate v multiplayeri a to ani offline, ani online.

Sony nazýva model E-1000 Street, na street je však príliš fádny a navyše nekomunikatívny. Z pohľadu rodiča, ktorý ho kúpi malej ratolesti, pretože všetky cool decká hrajú pod lavicou a chce sa s nimi rozbíjať v Soul Calibure alebo sa zúčastniť šampionátu vo FIFE, má smolu a môže sa cítiť podvedený. Preto pozor, aby ste domov neodchádzali s dobrým pocitom ušetrených peňazí a uzemnilo vás dieťa s hnevom v očiach. Na krabici je napísané, že ide o zariadenie neschopné pripojiť sa na Wi-Fi, informácia je uvedená drobnými písmenami a z obalu netrénované oko nerozozná, že ide o model E-1000.

Za málo peňazí dostanete aj málo muziky, hlavné menu bolo drastickým spôsobom preriedené. Nájdete tu položky pre fotky, video, hry a nastavenia. Akoby nestačilo, že má iba mono prejav, tak do slúchadiel si nepustíte hudbu upravenú ekvalizérom, svoju skromnú kolekciu filmov na UMD ani obraz z hier nedostanete do TV kvôli absencii televízneho výstupu a v nastaveniach sa nedozviete,



Lacnejšie a orezané PSP

koľko minút ešte dokáže bežať na batériu.

Výdržou E-1000 napriek veľkosti nijako neohúri. Výsledky, ktoré dosahoval, sa dajú zrovnať s PSP-3000. Pre test boli použité pažravé a neustále sa v UMD mechanike točiace Lumines II a WipEout. Batéria v oboch prípadoch vydržala pri nízkom jase a nastavení hlasitosti na tretinu viac ako 5 hodín. Prekvapením je mono reproduktor, ktorý má výkon bez počuteľného skreslenia rovnaký ako stereo výbava predchádzajúcich modelov.



Vzhľadom na to, že nové PSP nemá Wi-Fi, musíte kŕmiť obsahom handheld cez Memory Stick (nie je súčasťou balenia) a PC alebo PS3, odkiaľ budete ťahať hry, prípadne drobné jednohubky z ponuky Minis. E-1000 akoby sa dištancoval od PSN a jeho kroky skôr smerujú do košov plných hier za 10 EUR z edície Essentials. Aj tu nájdete hry, ktoré podporujú multiplayer, dokonca WipEout Pulse sa obťažuje previesť vás skenovaním dostupných sietí. Nakoniec nič nenájde. Je veľká škoda, že práve Wi-Fi stála v ceste koncovej cene. Čert zober softvérovú výbavu alebo mono reproduktor či väčšie telo, fenomenálny Monster Hunter, geniálny Peace Walker, skvelý Tekken Ressurection, bombastický WipEout nebudú využité naplno.



PSP E-1000 je handheldom, ktorý je výborným štartom pre úplne najmladších hráčov, ktorým akákoľvek socializácia nechýba a je im ukradnutý rok vydania hier. Pomerne rýchlo však budete musieť investovať do plnohodnotnejšieho modelu alebo rovno do Vity, ktorá je za rohom. Cenovka je mimoriadne lákavá a z nepreberného množstva Essentials si vyberie aj náročný, no chudobnejšia softvérová i hardvérová výbava sa skôr či neskôr ozve.



PlayStation VITA a jej ceny

Sony pred Vianocami zverejnila ceny príslušenstva a hier pre handheld Vita a mnohým sa pri pohľade na cifry zatočila hlava. Počiatočná investícia do nového hardvéru bude vysoká. Ako hlboko budete musieť 22. februára siahnuť do vrecka, aby ste z obchodu odišli spokojní? Rozhodli sme sa urobiť skúšobný nákup.

Nasledovné položky sú vyberené na základe mojich preferencií a vzhľadom na to, že nie je známa cena digitálne distribuovaných hier v Európe, používam v kalkulácii cenu 9,99 EUR, čo je suma, za akú sa malé PSN hry budú predávať v zámorí. Ako vyzerá môj nákup?

Medzi 3G a Wi-Fi verziou Vity sa nemusím dlho rozhodovať. Vita je pre mňa herným systémom a ako som už niekoľko krát napísal, sociálne funkcie sú skvelé, ale namiesto toho, aby som sa na všetky cool siete prihlasoval, tak sa z nich postupne odhlasujem, čiže 4 Square, Twitter, Facebook a Skype sú mi v tomto prípade ukradnuté. Od toho mám iPhone 4S a keďže dokáže zdieľať 3G pripojenie a môj mobilný operátor neumožňuje klonovať karty s jedným dátovým paušálom, volím lacnejšiu verziu (249 EUR).

Vita nemá vlastnú internú pamäť a aby to Sony skomplikovala, handheld si rozumie iba s predraženými proprietárnymi pamäťovými kartami o veľkostiach 4, 8 a 16 GB. Na hudbu mám iPhone, na filmy zase PS3 (kvôli kinetóze ich nemôžem pozerať v autobuse), volím jednoznačne 8 GB kartu (34,99 EUR), ktorá bude dostatočne veľká na uložené pozície a stiahnuté hry. Naraz nehrám viac ako dva tituly na jednom systéme a tento zvyk nemienim v budúcnosti meniť a nosiť so sebou celú kolekciu mi príde ako zbytočný luxus. Z prílušenstva vyberám ešte Starter kit s obalom na handheld, nabíjačkou do auta a ochrannou fóliou pre displej (29,99 EUR).

Pri štarte Vity v Európe má byť 20-ka titulov, zatiaľ nemáme potvrdené hry tretích strán, ale už teraz sa formuje pekná nálož povinných vecí, ktoré nemožno minúť. Keďže som si Vitu predobjednal, získavam za zálohu 33 EUR (je z výslednej ceny odpočítaná) modré slúchadlá a 5 EUR kupón na nákup vybraných digitálnych hier. V mojom prípade ho miniem na Super Stardust Delta (4,99 EUR po zľave) a z PSN stiahnem aj Escape Plan (9,99 EUR), jednu z najoriginálnejších Vita hier.

Z krabicových titulov existujú pre mňa iba dva, žiaden Uncharted: Golden Abyss ani Unit 13, ale najlepší racing WipEout 2048 (39,99 EUR) a závislosť vyvolávajúci rytmický rýchlik Lumines: Electronic Symphony od Ubisoftu (39,99 EUR).

Keď si to spočítam, Vita má vyjde v prvý deň na slušných 409 EUR (suma približne zodpovedá Xboxu360 s Kinectom a dvomi hrami alebo PS3 320 GB s tromi hrami).

Už viete, čo všetko si kúpite k Vite, keď debutuje 22. februára v Európe?Sony prostredníctvom PlayStation Blogu zverejnila kompletný line-up first party hier, ako aj cien príslušenstva a samotných titulov, ktoré nebudú lacné.

Doporučená cena za krabičky distribuované v kamenných obchodoch sa pohybuje od 29,99 EUR až po astronomických 49,99 EUR. V hornej cenovej hladine je zatiaľ iba Uncharted: Golden Abyss, spodná hranica za digitálne distribuované malé hry ako napríklad Escape Plan nebola zverejnená. V Amerike však bola stanovená na 9,99 dolára, čo je približne suma, ktorú môžeme očakávať aj u nás.

K hraniu budete potrebovať ešte prioritárnu pamäťovú kartu, ktorá sa bude distribuovať iba v troch veľkostiach: 4 GB (19,99€), 8 GB (34,99€) a 16 GB (49,99€). 32 GB verzia sa na európsky trh nedostane, čo je v dobe digitálnej distribúcie nefér k zákazníkom.

Súčasne s hrami sa na pultoch obchodov objaví aj oficiálne príslušenstvo s nabíjačkami, káblami, obalmi aj slúchadlami. Drobnou zmenou oproti americkej ponuke je v Starter Packu, kde nebude 4 GB pamäťová karta.

Oficiálne Vita príslušenstvo:

AC adaptér – 9,99€
Prenosná nabíjačka – 49,99€
USB kábel – 9,99€
Slúchadlá – 19,99€
Starter kit – 24,99€
Travel kit – 29,99 €

V základnom balení Vita nájdete aj šesť AR kariet pre hranie troch augmented reality hier - Table Football, Cliff Diving a Fireworks. V pohybe ich môžete vidieť vo videu.

Zatiaľ nebol skompletovaný európsky line-up hier, ale už sú potvrdené hry od Sony:

Hry

Escape Plan (iba na PSN)
Everybody's Golf - 39,99€
Hustle Kings (iba na PSN)
Little Deviants - 29,99€
ModNation Racers: Road Trip - 39,99€
MotorStorm RC
Reality Fighters - 29,99€
Super StarDust Delta (iba na PSN)
Top Darts
Uncharted: Golden Abyss – 49,99€
Unit 13 – 39,99€
wipEout 2048 – 39,99€

Celkovo debutovalo v Japonsku 24 hier, v Amerike to bude 25 a v Európe by sa číslo premiér nemalo drasticky odlišovať.

Hry tretích strán (ide o americký zoznam, európsky line-up ešte nebol potvrdený):

Army Corps of Hell (Square Enix)
Asphalt Injection (Ubisoft)
BEN10 GALACTIC RACING (D3 Publisher of America)
Blazblue: Continuum Shift EXTEND (Aksys Games Localization)
Dungeon Hunter Alliance (Ubisoft)
Dynasty Warriors Next (Tecmo Koei America)
F1 2011 (Codemasters)
EA SPORTS FIFA Soccer (EA)
Lumines Electronic Symphony (Ubisoft)
Michael Jackson The Experience (Ubisoft)
Plants vs. Zombies (iba na PSN) (SOE)
Rayman Origins (Ubisoft)
Shinobido 2: Revenge of Zen (Namco Bandai)
Tales of Space: Mutant Blobs (iba na PSN) Drinkbox Studios
Touch My Katamari (Namco Bandai)
Ultimate Marvel vs Capcom 3 (Capcom)
Virtua Tennis 4: World Tour Edition (Sega)

Krátko po premiére Vity budú v predaji ešte nasledovné (opať ide o americký line-up):

LEGO Harry Potter: Years 5-7 (Warner Bros.)
Disgaea 3: Absence of Detention (NIS America)
NINJA GAIDEN Sigma PLUS (Tecmo Koei)
Ridge Racer (Namco Bandai)
Silent Hill Book of Memories (Konami)
Supremacy MMA: Unrestricted (505 Games).





WiiU poodhalené

Japonský vývojár prezradil aktuálnu konfiguráciu dev kitu Wii U konzoly. Viac menej je to podobné, ako sme počuli začiatkom roka a konkrétne:

Procesor: Quad Core CPU, 3 GHz PowerPC 45nm - podobný Xbox360 čipu, ktorý má 3 jadrá a takt 3,2 GHz.
Pamäť: 768 MB eDRAM embeddovaných na procesore a zdieľaných medzi CPU a GPU
Grafika: nešpecifikovaný 40nm ATI čip

Nintendo akoby chcelo zapadnúť medzi aktuálne konzoly a každý element upgraduje len minimálne, aj keď v tomto prípade to môže znamenať 1080p na 60 fps, tam kde konkurencia bude v subHD. Na druhej strane, ak v rovnakom alebo nasledujúcom roku vyjde konkurencia, bude znovu výrazne vpredu a Nintendu ostane len inovatívny hardvér.

Ak si zoberieme procesor, povedzme že quadcore bude na ďalších pár rokov postačujúci, to isté sa nedá povedať o pamäti, ktorá dostane zrejme len minimálne rozšírenie oproti Xboxu a PS, aj keď spomínaný vývojár tvrdí, že Nintendo s IBM testujú ako 768 MB tak aj 1 GB verziu. V novej generácii by sme čakali aspoň 2 GB. WiiU však pomôže to, že pamäť bude priamo pri procesore, čo zvýši priepustnosť a teda aj všetky spracovania (Xbox má len 10 MB edram na grafike využiteľných na efekty, teda na podobné veci bude mať WiiU celých 768 alebo 1 GB).

Nepomôže to však načítavaniu dát, ktoré budú musieť byť neustále načítavané z nejakej obdoby hddvd disku, a aj ak bude rýchlejší ako Bluray v PS3, stále to bude najpomalším článkom. Eventuálne by to ale mohlo znamenať 3 až 4-krát väčšie textúry ako na starých konzolách, čo by bolo vhodné pri prechode z 720p na 1080p. Teda ak aktuálne konzoly spustia Crysis na Medium textúrach, WiiU by išlo na Very High, ale stále by mu ostával krok k Ultra nastaveniu textúr.

Grafika je stále otáznym elementom a aj keď sa hovorí, že to bude ATI R700 čip, ťažko povedať, aká bude frekvencia a aké modifikácie dostane. Určite to však bude najvýraznejší upgrade oproti konkurencii, ktorý zaistí rýchlosť grafiky, rozlíšenie aj efekty.

Nintendo sa určite snaží udržať cenu samotnej konzoly čo najnižšie hlavne pre pridanie tabletového ovládača, ktorý so svojou 6,2 palcovou uhlopriečkou zaťaží finálny účet. Na druhej strane Nintendo sa ním trafí presne do aktuálneho rozmachu tabletov a pomôže mu aj získať páku na konkurenciu. Dôležité budú už len hry... napríklad GTA V s mapou, inventárom, štatistikami na displeji ovládača, ako aj ochota core hráčov hrávajúcich doteraz na Xboxe a PS vyskúšať Nintendo platformu.





Čínsky ale pôsobivý herný tablet

Číňania veľmi na copyrighty nedajú a v tomto prípade prešli až do extrémov, ale napriek tomu spravili zaujímavý Androidovský herný tablet. Volajú ho Android Game Tablet S7100 a ponúka design veľmi podobný WiiU tabletu a rovnako má 7" obrazovku, tlačidlami pripomína PSP a zvyškom zase klasické android tablety a nakoniec má aj 1080p výstup na TV.

K tomu S7100 ponúkna množstvo aktuálnych alebo retro herných titulov či už na motion, touch, alebo štandardné ovládanie, kde zjavne na väčšinu z nich nemajú licencie, ale nakoniec v Číne im ich ani netreba. Žiaľ preto sa ten tablet za ich hranice ani nedostane. Cenovo by mimo Číny vychádzal pod 200 dolárov.

AMD RADEON 7970 predstavený



Nová Radeon karta 7970 bola predstavená a podľa očakávania je rýchlejšia ako GTX580, aj keď o menej ako boli pôvodné odhady.

Keď si porovnáme základný parameter a to cenu, tak 549 dolárová karta je o 200 dolárov drahšia ako predchodca 6970 a o 50 dolárov drahšia ako GTX580. Výkono ale napríklad v Crysis Wars o 20% rýchlejšia ako GTX580, v Metro 2033 o 27% a v Battlefield 3 je o 5% rýchlejšia.

Karta sa tak stáva najrýchlejšou v segmente s jedným čipom. Vďaka novej 28nm architektúre je studenšia a bez záťaže tichá s nízkym odberom, ale pri zaťažení prekvapivo hlučná a rovnako dosť nenažraná oproti predchodcovi, ale stále o žerie o 30W menej ako GTX580.







užívateľská sekcia

Užívateľský článok - Eidos - PC



Tomb Raider: Angel of Darkness

Plusy:

+ Dĺžka hry
+ Krajšia grafika
+ Nové možnosti
+ Veľa bossov

Mínus:

+ Odporné ovládanie
+ Ťažké hľadanie cesty
+ Grafické chyby
+ Koniec pripadá nedokončený.

7.0

Ako už sám názov - Tomb Raider: The Angel of Darkness - hovorí, ďalšia séria Tomb Raider bude zahalená v temnote. Core Design sa rozhodlo znovu oživiť akčnú archeologičku a vydať ju tak napospas temnému svetu. Od hry nám bolo ešte pred jej vydaním sľubované všeličo. Má to byť nový štýl „next generation“ a podobné hlúposti, ktoré sa šírili. Nakoniec z toho vzišla obyčajná priemerná, no časom až podpriemerná hra. Chcete vedieť prečo? Čítajte ďalej.

Dej 9/10

Bolo zvykom, že hráči obľubovali na Tomb Raiderovkách najmä veľa destinácií a krajín, ktoré ste navštevovali. Zabudnite! Okrem Paríža a Prahy nenavštívite nič iné, čo je chyba, pretože hre by sa veľmi hodilo niečo dobrodružnejšie. Ale sťažujete sa tvorcom, ktorým sa zrejme nechcelo. Od začiatku po koniec vám hra pripadá ako detektívka. Na začiatku dôjde k vražde, na ktorú si Lara nepamätá. Von Croy je mŕtvy. Je Lara skutočným vrahom? A teraz nasleduje ďalšie a ďalšie vyšetrovanie, ktoré sa zamotáva. Až sa v tom vyznáte, nadíde koniec. Začiatok vie dobre pobaviť. Aspoň si viem predstaviť pohľad každého hráča, ktorý v intre netrpezlivo čaká, čo sa vlastne vtedy Lare prihodilo, keď tam na ňu popadali balvany ešte v Tomb Raider: The Last Revelation. Sami tvorcovia to mali problém objasniť. Čo už. Dajme tomu, že Lara z neba spadla, pokeckala si s Von Croyom, došlo k vražde a zvyšok musíte vyriešiť. Nasleduje útek pred políciou a predieranie sa nebezpečným Parížom plným feťákov, bezďákov, gangsterov a všelijakej inej zberby.

Lara sa dozvedá o starých artefaktoch a alchymistoch. A tak nastáva konečne adventúra a trochu viac tombraiderovského dobrodružstva. Lara musí nájsť päť skrytých obrazov, skôr než organizácia menom Cabal, ktorá chce ovládnuť svet pomocou Nephilim (čo to je, sa dozviete v hre). Pieter Van Eckhardt, tak sa volá hlavný protivník v tejto hre, je blázon, ktorý pomocou Sanglyphu, ako sa to už v hre nazýva, oživí za pomoci ľudskej krvi časti tela, aby oživil Nephilim. Aby zachoval Sanglyph, rozdelil zbraň do piatich kúskov a skryl do obrazov, ktoré súvisia nejako so zlom. To bolo ešte v jeho minulom živote, kedy mu v

tom zabránili členovia známi ako Lux Veritatis (Svetlo pravdy). Od prvého Tomb Raidera ubehlo už niekoľko rokov a z Lary sa stala stará pani Crofrová, ktorú kríže bolia a nohy jej už nestačia, a preto je v niektorých častiach hry lepšie povedané úseku, nahradená mladým atraktívnym fešákom menom Kurtis Trent. Kurtis nie je však obyčajný človek. Je posledným žijúcim členom Lux Veritatis a má to šťastie alebo nešťastie, že má nadprirodzené schopnosti. Kurtis vám v hre poslúži oveľa viac, než len ako nejaká vedľajšia postava. Takže sa nechajte prekvapiť, pretože tomuto zlu nebudete čeliť sami.



Hratelnosť 6/10

Prvé, čo vás na tejto hre naštve, je ovládanie. Fakt dobré dať k takto náročnej hre ešte náročnejšie ovládanie. Kamera si uteká, kam sa jej len ľúbi a Lare trvá až sa zorientuje. Behanie po schodoch je jedna radosť, keďže sa po nich s tou úžasnou kamerou pohybujete ako opilci zo strany na stranu. Ťažko povedať, či je na konzole lepšie ovládanie než na PC, ono je to na nič na obidvoch, až na to, že pri PC verzii sa vám lepšie smeruje kamera. Ovládanie ja tak hlúpe a tak citlivé, že široko ďaleko v hernom svete niet tak mizerného ovládania. Ešte lepšie je to, keď chcete niečo preskočiť. Nielenže Lare trvá až sa rozbehne, ale môže sa stať, že vám tá odporná kamera utečie a vy poletíte niekam, kam nechcete.



Tomb Raider: The Angel of Darkness je však od svojich predchodcov odlišná najmä v tom, že sa nesie v filmovom duchu. Sú to práve rozhovory ktoré takú filmovú atmosféru naladia a odkiaľ sa dozviete čo vlastne máte robiť, aby ste v tejto hre neboli stratený ako Nemo. Tak trochu vám to príde ako by ste hrali nejakú RPG. Hra je rozdelená na niekoľko častí a vy v každej z nich musíte všetko vyriešiť. Niekedy nerobíte nič iné len lietate z časti do časti a riešite niečo. Dosť nepríjemné sú pri takýchto veciach aj časté loadingy, ktoré vás privítajú v niektorých úrovniach za každým rohom takpovediac. Neustále pobehovanie medzi temnými ulicami mesta vám bude pripadať ako nejaká detektívka. To už nehovoriac o ľuďoch ktorých musíte vypočúvať a pýtať sa ich na rôzne veci. Časom vám to už začne liezť na nervy, pretože tých rozhovorov je tam naozaj veľa a každý hráč mal v úmysle hrať Tomb Raider, a nie sa vkuse vypytovať postáv na nejaké veci. Časom som si naozaj pripadala ako Horatio Caine z CSI Miami. Ale tých rozhovorov sa nezbavíte. Lepšie je si premyslieť, čo komu odpoviete, pretože ak postavu naštvete, môže vás odstreliť na mieste, alebo sa s vami nebude baviť a vy si budete musieť poradiť inak. Tiež som to neraz oľutovala.

Začiatok hry je robený ako malý tréning, v ktorom vás hra oboznamuje najmä s tým „sakra dobrým ovládaním“. Presne ako tomu bolo v Tomb Raider: The Last Revelation. Prvé krôčiky, ku ktorým vám dopomôže aj Larin hlas, ktorý presne káže čo a kedy treba stlačiť. Tu sa prejaví váš nezvyk na hlúpe ovládanie a možno narazíte zopárkrát do steny, alebo rovno spadnete niekam dolu pri najhoršom. Ale čo už, sila zvyku. Nechcem radšej ani vedieť akú múdru hlavu napadlo vymedziť Lare na udržanie sa určitý čas. To musel byť naozaj génius. Jedna vec je tá, že to nemá skoro žiaden význam a druhá je to akurát tak len znepríjemní hranie. Ďalšia blbosť na rade, ktorú v hre stretnete je tá, že máte obmedzený počet nábojov. Tie musíte aj spolu so zbraňami



hľadať kade tade. Okrem nich aj predmety, lekárničky a ďalšie veci. Môžu sa nachádzať kdekoľvek. Niekedy sú ukryté v kuchynskej linke, v skrini alebo medzi knihami, vždy keď sa takéto niečo objaví, tak sa vám zobrazí malá ruka a núti vás danú vec prehľadať.

Prvá časť hry sa odohráva v Paríži. Navštívite najmä niektoré známejšie časti ako je Louvre a neskôr v sa ocitnete v Prahe na Strahove „jó ty vole"! V porovnaní z predchádzajúcimi dielmi, ak nerátame Tomb Raider: The Last Reveation, to je až príliš málo. Mňa osobne dokázal Strahov baviť viac než Paríž. Žeby to bolo tým sanatóriom plným bláznov? Je pravdou, že aj Praha aj Paríž je dosť nuda, ale treba pochváliť, že hoc nám tvorcovia prezentovali Prahu trochu divne, aspoň sa nepomýlili v rôznych nápisoch a výslovnosti strážnikov, ktorý na vás prehovoria po česky. To len preto, že rada si spomeniem na jednu nemenovanú hru, ktorej zopár misií bolo v Československu a tie názvy tam boli na zaplakanie. A áno, kdesi som tam uzrela aj Škodovku, takže to bolo moooc trefné. Sú to síce dve rôzne miesta, ale stále tomu to dobrodružstvo a čaro iných destinácií a dobrodružstiev v džungli chýba. K tomu sú niektoré levely tak nudné, že už len dúfate, že príde niečo iné, čo vás dokáže prebudiť. Sú to najmä tie odporné misie v kanáloch, ktoré vedia najviac nudiť. Nemusí byť za tým vždy prostredie.

Tú nudu spôsobuje najme nerovnomerné rozloženie nepriateľov. Raz je ich až priveľa na jednom mieste, potom zase dlho nič. Tvoria ich najmä ľudia, väčšinou strážnici, zmutovaní zombie, železní rytieri, psy, nejaké tie príšery v podzemí a podobne. Aspoň, že s bossmi to nevyzerá biedne. Napríklad pri prvom, ktorým je akýsi nepríčetný duch, sa musíte pokrčiť, aby sa vás nedotkol. A to neustále opakovať, až dokým sa vám nepodarí získať istú vec. Druhý je dosť nudný, keďže ide len o naháňanie sa s nejakým psychopatom po dome. Zvyšných troch absolvujete s Kurtisom. Nie preto že by bola Lara v danej chvíli na PNke, ale preto lebo ju sám Kurtis neprávom „uväzní". S týmto chlapíkom zažijete veľa nevídaného, no tým najlepším, čo si s nim určite zapamätáte, je súboj so zmutovanou Biologičkou. Súboj je až príliš ťažký, pretože vás sliz spomaľuje a tá potvora vám ide po hlave. Najlepšie na tom všetkom je, že čakáte od Kurisa niečo extra, no on je v podstate to isté čo Lara. Žiadna zmena, i keď by tú jeho nadprirodzenú schopnosť - ovládať kov - mohli využívať aj hráči.

Čo sa týka hádaniek a vecí podobných, neprekvapím vás. I v tomto sa tvorcovia pohoršili, pretože ich je zase o niečo menej. I tie, čo sú tam, sa týkajú len nejakého prestupovania z miesta na miesto či klasického hľadania častí niečoho. Nestojí to lepšie povedané za reč. Lepšie je to pri súboji s bossmi, kedy treba lepšie zapojiť hlavu. Neuškodilo by prihodiť i neobmedzené množstvo nábojov, aspoň na jednu zbraň, ale čo už. Za to pribudla novinka, ktorá mi v predchádzajúcich dieloch chýbala, naj-



mä pri tých otravných sluhoch v sídle Croftou. Lara sa už konečne dokáže brániť holými rukami. Pomôže vám to hocikedy. Najmä, keď zistíte, ako úžasne sa mení zbraň. Všade samé chyby, no aspoň že inventár nie je nejako extra chaotický, avšak nie zase najlepší.

Grafika 7/10

Keďže technika pokročila a Lara sa presťahovala z PS1 na PS2, pridala si niekoľko polygónov naviac, tak ju môžeme vidieť trocha ostrejšiu a krajšiu. To však neplatí o občas chybných textúrach alebo iných chybách, s ktorými sa behom hry určite neradi zoznámite. Tie najdrobnejšie sú často dosť škaredé a kockaté, čo je zrejme dôsledok toho, že sa s hrou ponáhľali. Okrem toho sa celá hra nesie v jednom a tom istom štýle, čo dokáže trochu nudiť. A tie dookola sa opakujúce plagáty tiež. Je ním totižto zaspamovaná celá Paríž.

Či máte zapnuté tiene, alebo nie, je to asi tak jedno, pretože hra vrhá len tie Larine. Nespomínam si, že by sa tvorcovia chválili nejakou novou funkciou prechádzania cez objekty, no občas sa vám podarí prejsť nejakým stolíkom alebo iným objektom. Nevyplatilo sa im ani to, že chceli Laru spraviť čo najprirodzenejšiu. Hoc sa pohybuje pekne a elegantne, ovláda sa ťažko a reaguje pomaly. Nič moc to nie je ani pod vodou. Nielenže sa to ešte zle ovláda, ale aj voda pôsobí umelo skôr ako zrkadlo a nie voda. Ukážky sú za to dobré a vždy akčné. Ako inak. I v intre to vyzerá zaujímavo. Horšie je outro, ktoré ani zďaleka nie je tak spracované ako intro. Je to vlastne to isté, čo celá hra len priblížené a nemá to ani zďaleka takú vážnosť ako na začiatku.

Zvuk 8/10

Soundrack je síce temný a tajomný, no občas znie aj trochu bondovsky. Spolu s atmosférou by sa dalo hovoriť o dokonalej hudbe pre takýto typ hry. Ale ak by predsa len niekto chcel vidieť a počuť peknú paródiu na túto hru, tak nech si pustí pieseň, ktorú pre Tomb Raider Angel of Darkness naspievala istá dvojica Alex C a Yasmine K. Našťastie sa v hre nevyskytla. To by ma chuť hrania prešla rekordne rýchlo. No vyskytli sa iné chyby. Napríklad, hlas strážnikov mi pripadal až príliš umelý, za to v rozhovoroch to bolo už oveľa lepšie. Niekedy je v hre až príliš veľké ticho, čo mi dosť vadilo. Keď ma naháňal nepriateľ a ja som si to náhodou nevšimla a zarozprávala sa s nejakou postavou, tak to bolo veľmi nepríjemné, keď tam pobehoval spolu so psom a strieľal na mňa. No ono to ani nie je až taká chyba zvuku ako hrateľnosti. Ono sa to tak prelína, až napokon zistíte, že tvorcovia nevychytali všetky muchy, skôr sa im v hre premnožili.

Odfláknutá hrateľnosť, slabo testovaná a ešte k tomu aj celkom nedokončená Tomb Raider: The Angel of Darkness vás naozaj nemá ničím okúzliť. Keď tak možno milovníka herných prepadákov, no nie hráča s vkusom. Okrem lepšej grafiky a slušnou dĺžkou hry sa naozaj v ničom nepolepšila, k tomu dej vás ako tak môže držať pri hraní. Česť každému, čo si ju zahrá.

Roné

Užívateľský článok - Pandemic - Xbox360



Saboteur

Plusy:

+ Atmosféra
+ Voyový park
+ Príbeh
+ Skvelý hlavný hrdina

Mínusy:

- Bugy
- Grafika občas pokryvkáva

8.5

Druhá svetová. Jedno z najtemnejších, no zároveň z najzaujímavejších období ľudských dejín. Bolo len otázkou času, kedy o túto tému zakopne nejaké herné štúdio a nespraví z toho geniálnu adventúru. Mali sme šťastie a páni z Pandemicu a EA nám túto radosť priniesli.

Saboteur je jednou z najlepších akčných adventúr, akú som mal česť zahrať. Samozrejme, na Assassína to nemá, no aj toto skvostné dielko dokáže priniesť hodiny nespútanej zábavy a pôžitku z hrania. A prečo ? Čítajte ďalej.

Na úvod by sa hodila hlavná myšlienka. Ide o pomstu, pochopiteľne. Nejde teda o žiadnu vojnovku v štýle COD. Najlepšie to však vystihli samotní tvorcovia. Tu nejde o porážku režimu, iba o zlikvidovanie jedinca .

Hlavným hrdinom je Sean Devlin, typický Ír. Cynický, paličatý, dobre narábajúci s volantom a vášnivý pijan kvalitnej whisky. Tento však dostal do vienka ešte čosi. Je vynikajúci jazdec a tak povediac samouk v oblasti vecí-čo-robia-bum. O jeho šoférske schopnosti ide hneď od začiatku. Sean nie je nejaký spravodlivý hrdina, je to chlapík, čo si rád vypije, zafajčí a zájde do dámskej spoločnosti. Keď sa dozvedel, že sa v Nemecku organizuje Grand Prix, neváhal a so svojím tímom sa okamžite prihlásil.

Ako však vieme, osud je sviňa. Po nie tak férovom víťazstve oponenta skončil Sean s jeho kamošom zavretý v tajnej nacistickej továrni. Jeden paranoidný generál si vzal do hlavy, že Sean je britským agentom a aby z neho vytĺkol informácie, zabil jeho najlepšieho priateľa - Julesa. Týmto si pán generál Dierker podpísal ortieľ smrti.

Seanovi sa podarilo vyslobodiť a namieril to do Paríža, kde začal spriadať plány na spravodlivú pomstu.

Po príchode náš robustný Ír nezaháľal a vybudoval si dôveru francúzskeho odboja proti nacistom. Nevýrazný závodník to dotiahol ďaleko. Stal sa z neho úhlavný nepriateľ, prízrak, sabotér.

Hneď po príchode uplatnil svoje veľké päste a automatické nadanie na ovládanie zbraní.

Avšak, jeho prioritou ostali výbušniny. Tie úžasné výbušniny. V žiadnej inej hre si s dynamitom neužijete toľko srandy ako tu, pretože okrem story misií je Paríž zamorený sniper vežami, AA delami, hliadkami, ktoré len čakajú na škrtnutie zápalkou a odpálenie. Najlepšie na tom celom je to, že všetko čo zničíte, ostane navždy zničené.



Čo sa týka zbraní, s tými som osobne tiež spokojný. V hre nájdete od pištolí, cez brokovnice, až po plameňomet. Zbrane si môžete kupovať na čiernom trhu alebo vziať od mŕtvych nepriateľov. Niektoré sa musia odomknúť perkami, o ktorých si povieme nižšie. Jediné, čo ma pri zbraniach mrzí, je to, že okrem náloží môžete mať pri sebe iba dva kusy strelných zbraní. Preto sa oplatí zbrane obmieňať podľa potreby.

Ešte na chvíľu odbehnem k príbehu. Príbeh ma doslovne prekvapil svojou hĺbkou. Nie je to bezhlavá streľba, celé to má osobitný zmysel. Misie sú tiež príjemne rôznorodé. Okrem klasických sabotáží a atentátov si užijete aj sledovačky, závodenie a podobne.



Keď sme už pri druhoch misií, nesmiem zabudnúť na stealth, ktorý tvorí minimálne tretinu hry. Tichá eliminácia vyžaduje buď plíženie alebo surový boj. Podstatné je, aby vojak nestihol vytiahnuť píšťalku a nezalarmovať polku mesta. Ak využijete prvý spôsob, je to jednoduché. Zapnete režim plíženia a potichu zlomíte nepriateľovi väzy. Druhá možnosť je obtiažnejšia. Nacistu môžete klasicky doudierať alebo dokopať, no silných obrnencov nezložíte tak ľahko.

Každopádne si musíte dať pozor, aby vás niekto nevidel. Ak hej, už ťažko stihnete dobehnúť a umlátiť ďalšieho, už vyťahujúceho píšťalku.



Lenže ak vás nikto nevidí a spravíte to ako profík, odmena stojí zato. Môžete si vziať nepriateľovu uniformu a tým si zabezpečiť kvalitné maskovanie. Samozrejme, ak budete priveľmi šaškovať (bežať, liezť, strieľať alebo sa len priveľmi priblí-



žiť), tak váš prevlek prekuknú a automaticky zmizne, čo neraz zničí celý kvalitný plán.

A čo sa deje, keď sa niečo pokazí ? Nastane poplach. Je to veľmi podobné ako polícia v GTA. Poznáme 5 typov poplachu, každý s väčšou silou armády ako predchádzajúci. Alarmom 1 a 2 utečiete v pohode. Pár autíčok, nejaký pajáci, pohoda. Pri 3 prichádza Gestapo, čo je už horšie. Autá s guľometmi a plno obrnencov. 4 a 5... fakt sila. Všetko predchodzie, plus tanky, jednotky TERROR a pri 5 dokonca lietadlá!

Utiecť sa dá mnoho spôsobmi. Prvá možnosť je klasika. Dostať sa z červeného kruhu bez toho, aby vás niekto videl. Druhá možnosť je elegantnejšia. Využiť jeden z úkrytov. Sú to vlastne miesta, kde vás nacisti len tak neobjavia. Chatrče, nevestince, búdky, to je len málo zo skrytej podstaty týchto miest. Vy si tam chvíľu počkáte, než prejde alarm a potom sa bezpečne vyparíte (niekedy môžete v animačke vidieť ako nepriatelia zmätene pobehujú okolo.

Existuje však aj akýsi podstupeň alarmu, t.j, úroveň podozrenia. Na minimape je vyznačená žltým kruhom. V tejto časti mapy sú vojská dvakrát obozretnejšie. Ak vás tam uvidia, spoznajú vás raketovou rýchlosťou. A ako sa takáto zóna vytvára ? Jednoducho. Streľba, nájdenie







mŕtvoly, ohrozovanie, čiže veci, čo nacisti nemajú radi.

Ak chcete alarmu uniknúť, vynára sa otázka : čím? Poteším vás, pretože Saboteur má nádherný vozový park. Okrem starých šuntov tam nájdete nablýskané športiaky, APC alebo rôzne vojenské vozidlá ako motorka so sajdkárou. Ešte je tu jedna možnosti, podľa mňa úžasná. Lezenie. Sean vie liezť po strechách s rovnakou eleganciou ako Ezio alebo Altair. Tak sa môžete dostať na výhodne strategické pozície alebo len objavovať krásy Paríža.

Lenže, ak chcete prežiť, musíte mať zbrane a tie tiež niečo stoja. Univerzálnou menou je kontraband. Ten získavate za misie alebo za ničenie Free-play targetov (delá, hliadky, veže).

Grafika je pekná, no mne sa na nej páči hlavne jedna vec. Zo začiatku je Paríž ponurá, čiernobiela, mesto bez života s ulicami postriekanými krvou. Ako však postupujete ďalej, svet dostáva farbu a ľudia nádej. Viem, že farebná Paríž je krásna, no mne sa viac páči jej temný ekvivalent.

Najväčším nedostatkom sú bugy, ktorých je dosť, hlavne pri lezení alebo bitkách. Dá sa to však prehliadnuť.

Dikaros





Užívateľský článok - AQ interactive - DS



Gothic 2 Gold Edition

9.0

V terajšej dobe, v ktorej mocný Skyrim svojím dračím hlasom vládne, som sa ja, priznám sa tiež Dovahkiinom dotknutý až do morku kosti, rozhodol vstúpiť do rovnako temného a dračím dychom nasiaknutého obdobia klenotu menom Gothic II. Oslavné piesne jeho meno ospevujúce po celé dlhé roky vo mne už dlho rezonovali a s pribúdajúcim časom sa vo mne zvedavosť vystupňovala až do takej miery, že sa jedného dňa objavil na mojom harddisku.

Priznám sa, dovtedy som sa s Gothicom stretol nanajvýš pri listovaní nejakým herným časopisom, a tak boli moje očakávania síce veľké, ale na druhej strane aj triezve, keďže sa jedná o hru spred 8 rokov. Stačilo ale len pár minút a pochybnosti sa rozplynuli ako hustá ranná hmla, pretože ponúknutý svet, ktorý sa mi okamžite zaryl pod kožu, vo mne začal vyvolávať doteraz nepoznané pocity. Objavovanie tajuplných jaskýň a skrytých zákutí ešte nikdy nebolo vďačnejšie.

Po udalostiach z konca prvej časti sa ocitol náš bezmenný hrdina pod ťarchou hliny a kamenia. Polomŕtveho, takmer nahého a zúboženého ho objavil bývalý mág ohňa, teraz prívrženec temnejšej strany Xardas a teleportoval do svojej veže, kde mu ihneď vysvetlil, že svet je znova v ohrození. Zo všetkých strán totiž doliehajú znepokojujúce informácie, že sa v Baníckom údolí zbieha početná skupiny škretov a dávno vyhynutí draci napádajú miestne obyvateľstvo. Po krátkom, ale bohatom informovaní, je vám jasné, že tieto zvesti budete musieť vyšetriť a postaviť sa zlu. Pravdou ale je, že kam pôjdete, ako sa budete správať, čo chcete skutočne dosiahnuť a čím sa chcete stať, je skutočne len na vás. Jednou z prvých úloh, ktorá sa vám pripletie do cesty, je dostať sa úspešne do prístavného mesta Khorinis. Prieskumom okolitej dediny a poinformovaním sa u miestnych ľudí sa vám dostane poznania, že k tomu, aby ste sa dostali do mesta, existuje viacero ciest. Vtedy vám blikne nad hlavou žiarovka vyjadrujúca nadšenie, že toto nebude priemerné dobrodružstvo.

Khorinis je vlastne východiskový bod celej hry. Tu sa zoznamujete s najdôležitejšími ľuďmi, rozhodujete o svojom budúcom vývoji a tak vlastne predstavuje križovatku ciest vo

vašom putovaní. Možností v Gothic 2 je veľa a váš život krátky. Tak napríklad, ak sa cítite byť čestným človekom, dodržujúcim zákony a ctiacim si kráľa, určite sa rozhodnete pridať sa do domobrany, z ktorej ak budete plniť úlohy a robiť česť svojmu menu, sa môžete posunúť až k rádu rytierov, ba až ku okrúhlemu stolu paladinov. Tým, ktorí vo svojom srdci majú nejaké pohnútky síce odvážne, ale nie príliš zákonom oddané, určite neunikne správa o farmárovi Onarovi, ktorý odmieta platiť dane a so svojou skupinou žoldnierov, ktorí sú vlastne jeho ochranka, naháňa strach nielen okolitým farmárom ale aj samotnej domobrane. Zaujímavosťou je, že ani samotní žoldnieri nie sú kompaktná skupina, ale sú rozdelení na dve frakcie pod vedením Leeho a Silveho, medzi ktorými panuje viditeľné napätie.



Okrem týchto dvoch zoskupení v hre, samozrejme, existuje aj celá rada ďalších cechov. Ak máte radšej kľudnejšiu cestu ako postupovať v spoločenskom rebríčku v Khorinise, ktorá vám sprístupní hornú časť mesta, môžete sa zaučiť u miestneho alchymistu, ktorý síce nemá rad novicov, ale ak mu preukážete svoje schopnosti, tak vás rád zoberie pod svoje krídla. Ďalšou z možností je stať sa kováčom a tým sa zdokonaľovať v rešpektovanom remesle, čo vám umožní vykovať neustále silnejšie zbrane. Ak sú vám ostré a nablýskané meče proti srsti a radšej používate intelekt ako svaly, vašou zastávkou bude pravdepodobne rád Mágov vody v prístavnom meste pod vedením Vatrasa alebo rád Mágov ohňa v neďalekom Innosovom kláštore. Láka vás zlodejina a s tým spojená vidina získavania vecí zadarmo? Tak potom nie je vôbec od veci preskúmať miestne stoky, v ktorých majú títo naničhodníci svoje skrýše. V neskoršej fáze hry sa budete môcť pripojiť k tzv. drakobijcom, ktorí sú vlastne bývalí žoldnieri z Onarovej farmy, poľujúci na drakov s cieľom získať ich obrovské bohatstvá. Len pre zaujímavosť, táto skupina vlastní aj to najlepšie brnenie v hre, tak sa poriadne snažte, aby ste ho získali.







Gothic 2, obsahujúci šesť dlhotrvajúcich kapitol, je celý odetý do rôznorodej fauny a flóry. Kochajúc sa prírodnými úkazmi ako veľkými vodopádmi či zradnými močariskami môžete natrafiť na rôzne vskutku pozoruhodné bytosti. Lesné či snežné vlky isto nikoho neprekvapia, no až stretnete mohutné močiarne žraloky, ktorých pomenovanie je trocha zavádzajúce, pretože pripomínajú skôr veľké prežraté úhory, určite sa pozastavíte nad fantáziou tvorcov, alebo hrozivo silný Démon, ktorého porazíte až vtedy, ak ste skutočne majstrami svojich povolaní. Apropo, Démona si môžete privolať aj na svoju stranu, a vtedy si narobia do gatí aj tí najsilnejší nepriatelia z hry. Temnota a pach krvi šíriace sa krajinou Khorinis dala životu ťarbavým, ale zato silným zombie, dávno mŕtvym kostlivcom, ktorí vzišli z popola zatuchnutej zeme. Ohnivý golem, Pátrači, nemŕtvi škreti či Prízračný pán Anubis predstavujú len zlomok z celkového počtu nepriateľov, ktorých nie je neradno podceňovať. Pri nízkych leveloch si je treba dávať pozor dokonca aj na vlčie mláďatá či krvavé muchy, pretože vás v okamihu môžu poslať do večných lovíšť. Hold, hra sama o sebe je veľmi ťažká, a určite ju neodporúčam hrať hráčom, ktorým robí problém najnovší hit Skyrim.

Či už ste sa rozhodli putovať pod ochrannými krídlami Rádu mágov alebo pod ťarchou obrovských mečov, brnenie, respektíve ochranné obleky k danej triede prislúchajúce, si budete musieť poriadne vybojovať. V dnešných hrách obsahujúce obchody ponúkajúce všemožné oblečenie to môže s nejedným zakolísať. Brnení nie je veľa, je drahé a pritom to najlepšie nie je možné kúpiť u predavačov, ale je k tomu potreba známostí, dobré vzťahy s konkrétnymi ľuďmi a k tomu odpovedajúce správanie sa k nim. V tejto hre to najlepšie nie je vôbec zadarmo a hráč musí prejsť rôznym doslova mučením, aby si to zaslúžil. Na celú krajinu dohľadajú tri mocné božstvá, Adanos, Beliar a Innos. Každý z nich má na svete svojich prisluhovačov, ktorí sa veľakrát správajú dosť fanaticky (tak ako ľudia bohužiaľ v skutočnom svete). Cestami môžete natrafiť na ich oltáre, ktoré majú magickú moc. Pomodlenie sa s pridaním nejakého toho daru vám môže priniesť zvýšenie nejakej štatistiky.

Rozhovory s obyvateľmi, plnenie hlavných a vedľajších questov, vylepšovanie postavy to všetko je základ každej RPGhry. V približne 50-60 hodinovom putovaní v Gothic 2 Gold môžete natrafiť na nespočetne veľa vedľajších úloh, ktoré vám podľa starého dobrého klasického modelu pridajú groše do mešca. Každým levelom dostávate 10 skúsenostných bodov, ktoré môžete investovať do vylepšenia. To môžete ale len u ľudí, ktorí sú na to špecialisti ako rôzni tréneri alebo kováči. Uvediem príklad, na začiatku vás zvýšenie napríklad boja s jednoručnou zbraňou o 1 bod bude stáť 5 skúsenostných bodov, čo znamená, že za jeden level si môžete štatistiky zvýšiť o 2 body. Čím ste ale v tejto špecializácii lepší, tým ďalej vás ten 1 bod bude stáť viac a viac skúsenostných bodov, čo znamená, že úplne na konci hry vás zvýšenie jednoručného boja môže stáť až 30 bodov, čo sú tri levely. Zaujímavosťou taktiež je, že u konkrétnych ľudí sa nemôžte učiť donekonečna, ale len do určitého levelu a potom vám neostáva nič iné len si nájsť iného učiteľa. Ale zabudnite na to, že vás, ako rytiera, bude učiť veliteľ žoldnierov. Ten vás len vysmeje a pošle do hája.

To „Gold Edition“ v názve nie je len pre parádu. Oznamuje nám hlavne to, že spolu do hry je implementovaný aj vynikajúci datadisk Night of the Raven. Ten dodáva do hry nový príbeh, čítajúci nový svet ďaleko za horami na severovýchode krajiny. Zaoberá sa rádom Mágov vody, ktorí skúmajú tajomný portál a hľadajú



kľúče na jeho otvorenie. Samozrejme, kto iný ako vy budete tým šťastlivcom, ktorý ho otvorí a sprístupní novú krajinu menom Jharkendar na skúmanie mágom a zároveň sa priblížite k hlavnému cieľu datadisku – zastaviť mocného Ravena a získať Beliarov pazúr, čo je bájny čarovný meč. Môžete sa tu pridať k dvom novým frakciám a to banditom a pirátom, ktorí medzi sebou súperia a u ktorých môžete splniť množstvo rôznych zaujímavých úloh. Za zmienku určite stoja nové kúzla, účinnejšie zbrane (hlavne Beliarov pazúr) či nové druhy opaskov. Svojho času bol datadisk Night of the Raven považovaný za jeden z najlepších datadiskov všetkých čias vôbec, a ja vtedajším recenzentom dávam za pravdu, je totiž skutočne vynikajúci.

Gothic 2 je špičková RPG hra, ktorá trpí mnohými neduhmi. Tak v prvom rade musím spomenúť zabugovanosť, ktorú ale neberiem do konečného hodnotenia, keďže hra je už dostatočne oficiálne opatchovaná, a ak si hru kúpite napríklad z GOG.com, tak sa vám dostane do rúk už opravená verzia. Hlavným problémom je otrasný inventár. Áno, mne ako HC hráčovi to osobne až tak nevadilo, keďže som si na to rýchlo zvykol, ale pre priemerných hráčov môže byť dosť problém orientovať sa v non-user friendly inventári, v ktorom sa veci nerozdeľujú na meče, brnenie, či lektvary, ale máte to všetko v kope, čo veľmi výrazne zhoršuje orientáciu. Navyše, ak si nedáte pozor, tak sa vám môže ľahko stať, že predáte aj príbehové predmety a už je zle nedobre. Ďalším problémom môžem nazvať nedostatočné info o questoch. Ak sa k hre dostanete po nejakom čase odmlčania, tak vám môže robiť veľký problém zistiť, kde sa daná osoba nachádza, kde vám bol zadaný quest a podobne. Ale to vám môže robiť problém, len v tomto špecifickom prípade.

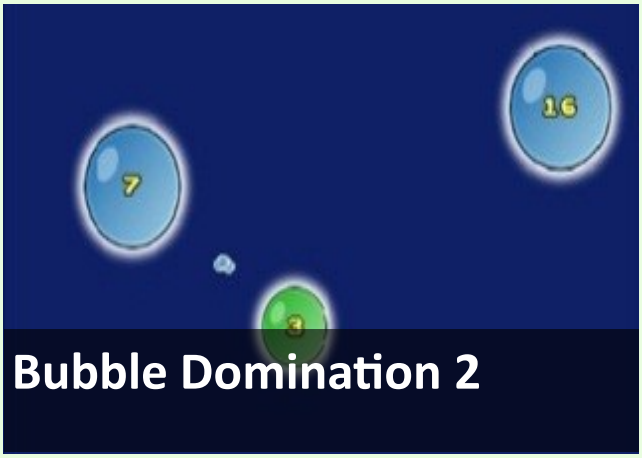
Posledná pripomienka patrí súbojovému systému. Aj napriek tomu, že sa mi veľmi páči jeho prepracovanosť, kde nepriatelia rozmýšľajú, snažia sa vás obísť, a vy na oplátku musíte vyčkať na správnu príležitosť, kedy udrieť a kedy sa kryť, sa dosť často zle správa kamera, ktorá veľakrát zobrazuje hlavne to, čo je vtedy nepodstatné. Grafická stránka je, povedzme si úprimne, už samozrejme viditeľne zastaralá. Hra vznikla v roku 2002 a je to vidieť. Vizuálom dnes už neohromí, ale svojho času to bola grafická špička, ktorá si ale žiadala aj nadupaný počítač. Hudobná stránka je geniálna. Minimalistická a pritom tak silná. Krásne hudobné motívy sa tu striedajú so zádumčivými melódiami, ktoré v hráčovi vyvolajú tú správnu gotickú atmosféru. Či už sú to orgánové chorály v Innosovom kláštore alebo príjemné skladby v pirátskom prístave, vždy je to hudba, ktorá zasiahne priamo do čierneho, a kľudne sa s vami stavím, že ak túto hru skúsite, do určitých končín sa budete vracať len preto, aby ste si vypočuli tú melódiu.

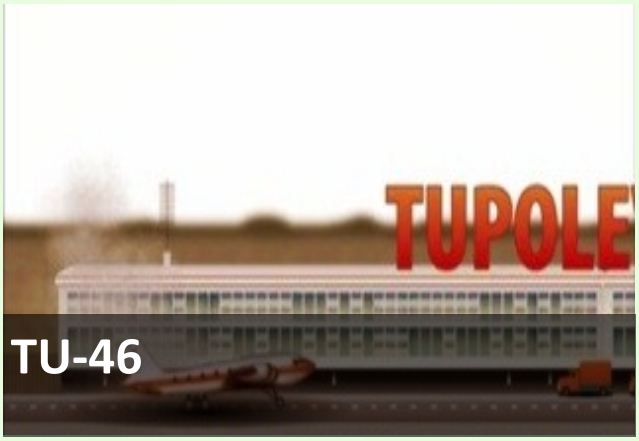
Gothic 2 podľa mňa predstavuje úplný vrchol RPG žánru na PC. Aj napriek mohutnému nástupu piateho pokračovania ságy The Elder Scrolls, si ma tento nemecký klenot dokázal omotať okolo prsta, a pustil ma až po jeho záverečných titulkoch. Kúzlo sveta Khorinis je fascinujúce a úplne podmanivé. O nadčasovosti tohto diela hovorí aj to, že som jej dal prednosť pred Skyrimom, a to už o niečom svedčí. Netreba pochybovať, ani sa báť zastaralého grafického kabátu, pretože tá číročistá radosť z hrania je stále tam, a je silnejšia ako kedykoľvek predtým, pretože táto hra bola vyrobená ešte za čias, kedy výrobcovia nepozerali na zisk ako na niečo prvoradé, ale najdôležitejšia bola spokojnosť hráčov a maximálny herný pôžitok.

Blackened Halo

To najlepšie z decembra

Online hry





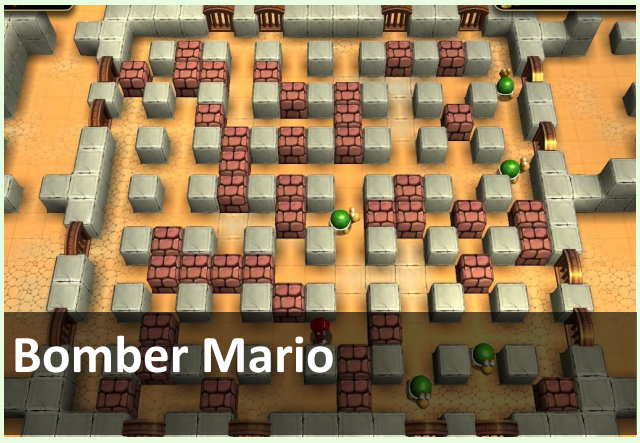




Plné hry





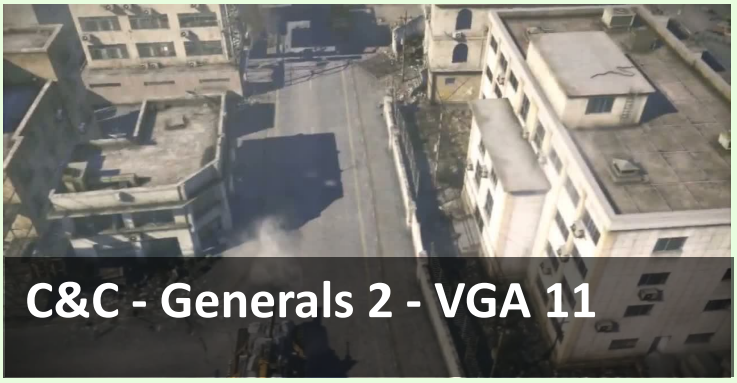




Videá mesiaca



Diablo 3 - Intro - VGA11



C&C - Generals 2 - VGA 11



Elder Scrolls: Skyrim - videore-



Hitman Absolution - VGA 11



A Game of Thrones - Teaser



Battlefield 4 - coop - fan video



Counter Strike Global Offensive

Januárové tituly



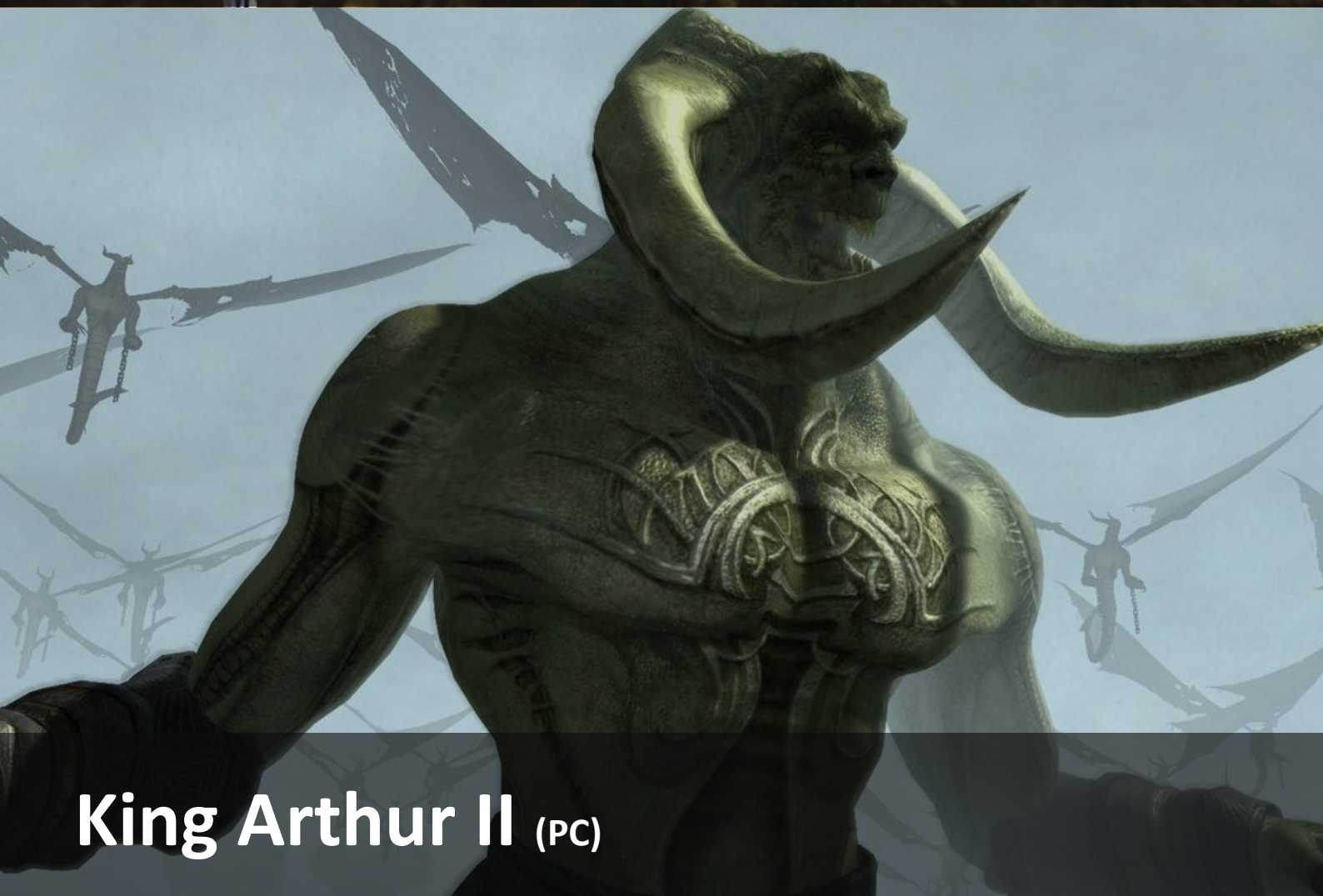
Gotham City Impostors (Xbox360, PS3)



Soul Calibur V (US) (Xbox360, PS3)



Anarchy Reigns (Xbox360, PS3)



King Arthur II (PC)

