

SECTOR

HERNÝ MAGAZÍN

12/2012

ZOMBIU

ANGRY BIRDS STAR WARS
NEW SUPER MARIO BROS U

ÚVODNÍK

Vo chvíli, kedy sme spoznali najlepšie hry roka 2012, urobili sme za ním veľkú bodku. Čo budeme hrať ďalej?

Rok 2013 sa nestihol ani poriadne rozbehnúť, zo všetkých očakávaných hier nevyšla do uzávierky Sector Magazínu žiadna, za to už vieme minimálne o štyroch nových herných systémoch - mikrokonzolách.

Postavených na platforme Win 8, Linux aj Android, od neznámej softvérovej spoločnosti aj od prevádzkovateľa služby Steam, aj od etablovaného výrobcu hardvéru Razer.

Bude tu miesto pre všetky?

Určite nie. Rád by som sa však mýlil. Hardvér nepredá pekný obal či nízka cena, i keď ide takisto o pádne argumenty pri kúpe novej hračky, ale na prvom aj poslednom mieste je vždy softvér a pohodlný prístup k nemu.

Za posledných 12 mesiacov sa radikálne zmenila konzumácia herného obsahu a karty sú neustále miešané mobilnými zariadeniami. Ak má však byť k mobilu pripojený gamepad, ide o v mojich očiach o zlyhanie návrhu ovládacej schémy. Na telefóne nechcem hrať konzolové hry ani tie, ktoré sa im chcú priblížiť, a od PC zase očakávam nekompromisný obraz vyšperkovaný DX11 efektami.

Mikrokonzoly nikdy nedosiahnu kvality produkcie veľkých štúdií, zmenia sa však pravidlá, ako a aký obsah sa bude na nich konzumovať.

Zatiaľ s nimi musíme počítať, minimálne ako s alternatívou, pretože u žiadnej z nich ste si garantovane nepovedali "Aha!" Pri tom netreba, aby šlo o niečo radikálne ani prevratné, stačí, aby vás to zaujalo do takej miery, že začnete premýšľať nad tým, či je čas nahradiť stálice pod televízorom.

Namiesto toho, aby sme sa pýtali, čo budeme hrať, si treba klásť aj otázku, na čom budeme hrať?

A len tak mimochodom, všimli ste si vôbec, že koncom minulého novembra vyšla novinka od Nintendo, konzola Wii U? Aha?!

Pavol Buday

OBSAH

VYDÁVA

SECTOR s.r.o.

LAYOUT

Peter Dragula

ŠÉFREDAKTOR

Pavol Buday

REDAKCIA

Peter Dragula

Branislav Kohút

Matúš Štrba

Vladimír Pribila

Jaroslav Otčenáš

Michal Korec

Juraj Malíček

Ján Kordoš

Články nájdete na
www.sector.sk



Od zberateľskej vášne k
Epic Mickey 2

DOJMY

ZombiU
Angry Birds Star Wars
Epic Mickey 2
New Super Mario U
Professor Layton and the
Miracle Mask
Farming Simulator 2013
Football Manager 2013
Sports Connection
Skylanders Giants
Dead or Alive 5
Nintendo Land
Harry Potter Kinect
Call of Duty Black Ops De-
classified
Miner Wars

RECENZIE

Nintendo WiiU
Razer Edge
Xbox360 16GB
Tegra 4

TECH



Hobbit
Návrat do Silent Hill
3D
Ralph Rozbi-to

FILMY

Elder Scrolls Skyrim
Dawnguard

Elder Scrolls Skyrim
Dragonborn

UŽÍVATELIA



OD ZBERATEĽSKEJ VÁŠNE K EPIC MICKEY 2

"NIKDY MI NEBOLO POVEDANÉ, ČO MÁM ROBIŤ," ZAZNIE V KONFERENČNEJ MIESTNOSTOU S NALEŠTENÝM SNÁŽ STOTONOVÝM STOLOM ZO ŽLTÉHO DREVA V JEJ STREDE. "MYSLÍM, ŽE SOM NAJŠTASTNEJŠÍ ČLOVEK V HERNOM BIZNISE." SEBAVEDOMIE UŽ DÁVNO PRERÁSTLO VYSOKÝ STROP. BEZ OHĽADU NA TO, ČI POVIE, ŽE TO NEBUDE PO VÁS ČITAŤ, VIETE, ŽE MU NA TOM ZÁLEŽÍ. HRADBA OSTRÝCH SLOV CHRÁNI CHLAPCA S UŠAMI MYŠIAKA MICKEYHO NA HLAVE. ZAVEDIE VÁS ZA ňU, KEĎ HO NECHÁTE ROZPRÁVAŤ A WARREN SPECTOR ROZPRÁVA RÁD A VELA.

"Toto je váš čas," dlaňami vykrojí vo vzduchu segment. "Všetci ma pravdepodobne už poznáte. Ja som ten, čo vyplní ticho slovami. Ak chcete, aby som hovoril, urobím to rád." Zrazu prestali platiť pravidlá okrúhleho stola, svetlo akoby potemnelo a lúč svietil iba na Spectora, ktorý konštantne premýšľa ako svoje myšlienkového pochody formulovať. U človeka ako Spector viete v prvom okamihu, že má niečo za sebou, ale súčasne si ho neviete predstaviť ako vývojára, ktorý skončí v Disney. Ďalší kyberpunk? Zabudnite. Skúste to vedľa, jeho teraz zaujímajú víly.

Svet ho pozná ako tvorca Deus Ex, (podľa mnohých) najlepšej PC hry všetkých čias, no on sa narodil pre Disney a nevedel to dovtedy, kým neopustil ION Storm a nestál na vlastných nohách. Štúdio Junction Point potrebovalo svoj prvý projekt ako soľ a meno Spector neprinášalo potrebné ovocie, pretože je jednoducho tvrdohlavý, arogantný a príliš cieľavedomý. "Robím hry, ktoré chcem robiť, a ako ich chcem ja robiť. Ak nemáte záujem robiť na takýchto hrách, tak sa naše cesty rozídu. Pôjdem ich robiť niekam inam."

Spector je vývojár hnaný frustráciou. Deus Ex existuje iba pre to, že tím zodpovedný za Thiefa mu neumožnil zabiť stráž v pasáži, ktorá mu robila problém. "Vravel som im, že mi nejde stealth a viete, čo mi povedali?" kladie si prvú z mnohých rečníckych otázok. "NIE!" buchol teatrálne do stola. "Ak umožníme Garretovi byť silnejším a cez problémy sa prebije, hra sa zosype." hovorili mu. Spector v tom momente bol tak frustrovaný, že sa rozhodol dokázať opak. "Ukážem im, že sa to dá! Založím nový tím a urobím hru, kde môžete aj bojovať, aj sa plýžiť. Dokážem im, že sa mýlia!" spomína.



Frustrácia je hybným motorom, prvotnou iskrou je však otázka, "Čo predtým nikto nikdy nevidel?" no vždy sa pohybuje na dôverne známej pôde. "Nie som ako Will Wright. Jemu stačí, aby zatvoril oči a vymyslí niečo nové, o čom sa predtým nikomu ani len nesnívalo." Spector si potrebuje povedať, že by to dokázal urobiť inak a lepšie. "Urobiť strieľačku, v ktorej sa môžete plýžiť, nie je vôbec supergeniálne," vracia sa k svojej nemesis Deus Ex. "Inováciou nebolo prostredie, kde sa odohrávala, ale spôsob, akým ste mohli manipulovať so svetom."

Spector viackrát priznal, že počas vývoja neberie ohľad na to, koľko to bude stáť. Riziko investovania peňazí investora stále vníma ako najväčšiu prekážku v objavovaní nového a inovatívneho. "Nechcíte vedieť, koľko krát mi vydavateľ povedal počas vývoja Deus Ex, aby som urobil strieľačku!" Aké percento ľudí sa bude zakrádať? "Každý sa predsa postaví a začne strieľať," hovorili mu.

Spector sa nikdy nesnažil objaviť koleso, len sa na veci díva inou optikou. "Ak sa pozriete teraz na môj pevný disk, nájdete tam cca 300 herných konceptov." Obvykle ich zbiera z hrania iných hier,

ktoré ho frustrujú, a premýšľaním nad tým, ako ich urobiť lepšie. Jeho miesto je teraz v Junction Point, štúdiu patriaceho od roku 2006 pod krídla giganta Disney. "Pracovať pre Disney je splneným snom. Vždy som si predstavoval život ako v Disneyovke." Keď vidíte 56-ročnú žijúcu legendu žiariť ako vianočný stromček, nádeje na ďalšiu kyberpunkovú klasiku sa rozplývajú.

Epic Mickey je druhou osudovou hrou Spectoru a existuje o tom aj záznam. Warren má 9 mesiacov a na hlave má uši Myšiaka Mickeyho, ktoré patrili jeho mame. "Niekde mám aj fotku," hovorí so širokým úsmevom. Na svoje vlastné (uši) musel čakať ďalších päť rokov a pod svoju prvú Disney hru sa podpísal o päť dekád neskôr. A všetko mohlo byť úplne inak.

Keď Junction Point hľadalo investora pre svoj projekt, poradili Spectorovi, aby ho ukázal aj Disney. Vnímal to ako stratu času, šlo predsa o spoločnosť zaoberajúcu sa rodinnou zábavou.

Stretnutie nabralo nečakaný smer. Disney nehľadal, ale ponúkal. Chceli revitalizovať Myšiaka Mickeyho v hernom svete. Tvorba Spectoru bola z iného súdku, rodinná zábava ho nezaujímal a



logicky na ponuku povedal NIE. Disney napriek odmietavému postoju odprezentoval vlastnú víziu a pridal aj bonus v podobe magického štetca. Spector po prvýkrát v živote prijal ponuku na titule, ktorý sám neinicioval. Na oplátku dostal voľnú ruku.

“Ešte predtým, než som začal pracovať na prvej hre,” otáča sa cez plece krátko ku kolegyniam sediacim za jeho chrbtom a pohľadom im vysielal signály, že to, čo povie, asi nevie ani jeho tím. “Vymyslel som si tri dejstvá, ktoré chcem rozprávať a v každom predstavím niečo nové,” opatrne dokončuje myšlienku. Epic Mickey bola hra o meniacom sa svete a znovu uvedení postavy Oswalda. “Vedel som, že druhá hra bude o co-op multiplayeri a už viem, o čom bude aj tretia hra,” kolegyně sa nervózne s prekladaním nôh začínajú pozeráť na displeje telefónov. “Nevyvádzajte z toho žiadne závery, nepracujeme na nej.” napätie za Spectorom opadá. “Viem o čom bude, ak budeme na nej pracovať. Vlastne,” zamyslí sa. “Viem, o čom bude štvorka!” blondýny pohľadom prepichávajú operadlo svojho šéfa.

Disney má obrovský vplyv na Spectora a naopak. “V deň, keď som sa narodil, si otec kúpil auto a mne plyšového Pluta.” spomína na prvý kontakt so svetom Walta Disneyho. “Keď sa na to dívam s odstupom času, tak vyšiel z toho lepšie ako ja,” na

chvíľu sa zastaví a potom s úsmevom pokračuje ďalej. Úspech Disney tkvie v relevantnosti diel napriek výmene generácií. Flexibilita firmy dovolila sledovať, ako sa mení svet okolo a s ním aj ľudia a kultúra, ale nezabudla na to, kde má korene. To je podľa neho tajomstvom úspechu. “Disney pochopila nadčasovosť, postarala sa o to, aby sa do príbehov nedostalo nič dočasné, aby boli zaujímavé aj pre ďalšie generácie.” Ako príklad ponúka Snehulienku.

V hernom priemysle tituly narážajú na rýchlu výmenu technológií, hardvéru aj trendov. “Pred niekoľkými rokmi som sa bavil s vedúcim projektu System Shock Doughom Churchom a vravel mu, že som chcel rozbehnúť pôvodný kód na modernom PC. Hádajte, čo? Nešlo to!” Konštantné napredovanie a rapídny rozvoj má však aj iný problém, prízvukuje Spector. “Väčšina ľudí v hernom biznise si nemyslí, že to čo robia, je dôležité, že to nemá trvácnosť.”

“Ak sa rozhodnete preskúmať históriu Origin, existuje len pre to, že som doteraz nič nevyhodil. Richard Garriot je na tom podobne. Ale Chris Roberts? Človek, čo urobil Wing Commander, všetko zahodil,” mávne rukou. “Možno hry prestanú existovať o 20 rokov a nikoho to nebude trápiť, to my ale nevieme. Nikto ani



len netušil na prelome storočí, že filmy budú existovať o sto rokov!" Viac ako 80% filmov vytvorených pred 1928 neexistuje, preč sú aj zmluvy s hercami. "Nikto nebral filmy natoľko vážne, aby sa ich snažil archivovať," vraví Spector, ktorý dodnes nič, čo vytvoril, nevyhodil. "Dodnes mám tú malú hračku Pluta. Je v mojej kancelárii. Mám aj svoje prvé uši Mickeyho, ktoré som dostal, keď som mal päť."

"Bol som zvláštne dieťa," snaží sa vyloviť spomienky na ranné detstvo. "Zbieram veci celý svoj život, som nimi posadnutý. Nechávam si všetko. Je to úbohé, ja viem," sklopí pokorne zrak. "Mám všetky autíčka aj sadu vláčikov, s ktorými som sa hral. Sú v perfektnom stave."

Spector pôsobí autoritatívne a keď rozpráva, všetci počúvajú. Existuje však miesto, kam sa bojí ísť. Je deravé ako ementál a nachádzajú sa tam krabice s históriou aj budúcnosťou. Archívu Disney šéfuje Becky Cline a vždy sem zájde pre inšpiráciu. "Je neuveriteľné, čo všetko tam majú," obzerá sa okolo seba ako by sa prechádzal medzi krabicami so zabudnutými konceptami a ešte nezaloženými skicami. "Vždy keď tam idem, tak sa bojím, že nikdy nevyjdem von, že moje dni ako tvorcu videohier sú spočítané."

Nebyť osudného telefonátu v roku 1983, Spector by sa k hrám nikdy nedostal a skončil na chodníku bez práce. "Nikdy na to nezabudnem," spomína. "Premýšľal som, ako zaplatím nájom." Vyštudovaný filmový historik musel prenechať dočasné miesto učiteľa inému študentovi, to bolo v dobe, kedy pre svojich kamarátov navrhoval vlastné systémy vychádzajúce zo stolovej hry Dungeons & Dragons a organizoval 12-hodinové herné maratóny počas víkendov. Potom zazvonil telefón.

"Chceš minimálny plat ako asistent editora?" ozvalo sa zo slúchadla. Spector neváhal a vďaka kamarátovi sa dostal k stolovým hrám vo firme Steve Jackson Games. "Keď som začínal pracovať na hrách, neexistovali počítače." Čistý stôl mal aj pred spustením vývoja Epic Mickey. "Keď sme začali pracovať na prvej hre, mali sme prázdne hard disky. Nemali sme vôbec šajnu, čo je to Wasteland, čo dokáže farba a čo zmizík. Bola to naša prvá hra pre Disney a nevedeli sme absolútne nič."

Disney Epic Mickey vydaná exkluzívne pre Wii narazila na vlnu kritiky, no Spectorovi je to ukradnuté. "Nemôžem ani len vyjadriť, ako veľmi som pyšný na to, že som mohol pracovať na hrách Ultima a System Shock, ale keď začnete dostávať dopisy od ľudí typu, "Moja žena zomrela na rakovinu a vaša hra mi pomohla



prekonať stratu." alebo "Mám 13 rokov a idem na 14 operáciu a doktor mi povedal, že by bolo super použiť vašu hru ako súčasť terapie," už ma nezaujímajú vôbec žiadne recenzie," vysvetľuje prečo ich nečíta a prečo ich čítajú zaňho. "Tieto listy mi pripomenuli, prečo milujem Disney."

"Cítim obrovskú zodpovednosť za tieto postavičky a ľudí, ktorí ich majú radi." Prostredníctvom hry sa ich dotkol, čo je v dnešných hrách skôr raritou ako pravidlom. "Každého, koho sa spýtate, pozná Myšiaka Mickeyho. Možno z neho vyrástli, ale kedysi bol súčasťou ich detstva." Disney zasiahol nejakým spôsobom každého z nás," hovorí. A o to sa snaží aj Spector, aby jeho hry mali takú silu a trvácnosť.

"Existujú tri oblasti, v ktorých si myslíme, že sme mohli byť lepší," vracia sa k Epic Mickey. Tou prvou bola kamera, jeho veľká slabosť a zároveň pýcha, za ktorú je ochotný sa aj pobiť. "Urobili sme takmer nemožné," otvára tému, o ktorej dokáže rozprávať celé hodiny. "Je tam snád tisíc konkrétnych zásahov do kamerového systému, od toho ako tvoríme mapy, až po to, ako funguje štetec. Môžete odohrať celú hru bez toho, aby ste sa dotkli manuálnej korekcie kamery."

Druhou oblasťou je dabing. Čo si predtým autori neuvedomovali, že pre postavy ako Mario a Sonic je prirodzené mlčať. Myšiaka Mickeyho a Káčera Donalada však už počuli a chceli ich počuť rozprávať aj v hre. Pod scenár a dialógy Epic Mickey 2 sa podpísal Mark Wolfmann. "Keď na vás postavy hovoria, nemusíte čítať," vysvetľuje Spector, prečo je pre menších hráčov dôležitejší dabing ako text. "Približne tretina nášho publika boli hráči mladší ako 18 rokov." dodáva.

Tretou oblasťou sú rozhodnutia. Junction Point pri testovaní vzorky hráčov zistili, že bývajú paralyzovaní strachom z rozhodnutí. "Hráči obyčajne hľadajú pri riešení puzzlov jediné riešenie. Ak ich postavíte pred voľbu, tak sa zľaknú," vysvetľuje Spector. "Teraz ak niečo urobíte, je to navždy, pokiaľ s tým opäť niečo neurobíte," popisuje systém trvalých aj dočasných rozhodnutí v Epic Mickey 2. "Čo by potom znamenala voľba, keby ste sa vrátili naspäť na miesto, kde ste niečo predtým urobili a to našli v pôvodnom stave?" kladie si ďalšiu rečnícku otázku. "Nič. Neznamenala by nič!"

"Vy rozhodnete o tom, či sme uspeli alebo nie. Budem však úprimný, nevyriešili sme problém rozprávania príbehu v co-ope,"



vyloží karty na stôl. "Nie je to o 10 miliónoch mojich priateľov, ktorí stoja v rade, aby zabili draka, keď sa respawnne," chvíľu trvá, kým zaznie smiech v miestnosti. "Toto nie je multiplayerové rozprávanie príbehu." Spector sa o to snaží od dôb Dungeons & Dragons, keď dostal pravidlá prvýkrát do rúk. "Ak nebudeme schopní cítiť, že hraním rozprávame príbeh spolu s človekom, ktorý vedľa nás sedí, tak sme zlyhali."

Ak necháte Spectora rozprávať, nepustí vás k slovu. Občas to vyzerá, že vedie monológ. V rukách zviaza kelímok, v ktorom už dávno zaschli posledné zvyšky kávy. Otáča ním, prehadzuje si ho z ľavej ruky do pravej. Bol tak vo svojej koži, že keď prišiel priestor na otázku, otočil som sa k jeho kolegovi Petrovi Ongovi, ktorý sedel celý čas v tichosti. "Vďaka bohu!" vyleteli mu ruky do vzduchu a otočil sa na kresle chrptom k stolu a čakal na odpoveď.

Peter má na starosti Dreamrift, jeho tím má za sebou výbornú puzzle hopsačku Henry Hatsworth a v dobe rozhovoru pracoval na 3DS spin-offe Epic Mickey 2: Power of Illusion. "Práca v našom štúdiu mi pripomína veľa vecí, o ktorých hovoril Warren, keď začínali. Sme oveľa menší ako Junction Point a z toho titulu si môžeme dovoliť oveľa viac riskovať. Baví nás podnikat' riskantné

kroky s našimi hrami." vysvetľuje filozofiu štúdia.

"Práca s Warrenom bola fantastická," pochvaľuje si spoluprácu medzi dvomi štúdiami. "Keď máme príležitosť diskutovať o nových mechanikách, nevieme sa zastaviť a vždy prideme na tisíc nápadov, ktoré mi pomôžu vylepšiť moju hru." Výmena nápadov je obojsmerná. "Možno som mu dal jeden alebo dva tipy, ktoré pomohli zase jemu," dodáva s úsmevom a Spector si hlasne vydýchne.

Človek, ktorý sa nemôže na seba dívať vo videorozhovoroch alebo na fotkách je vždy rok pozadu s hrami. Za minulý rok dohral iba dve: Deus Ex: Human Revolution, ktorú bez váhania aj podpísal, a Heavy Rain. Počas vývoja na iné hry nemá jednoducho čas, ale inú tvorbu sleduje kvôli tomu, že v nej hľadá inšpiráciu. Keď pracuje, obyčajne lieta medzi kanceláriou a domovom. Keď má voľno, sedí na gauči so ženou a pozerajú televízor.

WARREN SPECTOR VŽDY CHCEL ROBIŤ HRY PO SVOJOM. AKTUÁLNE PRACUJE V JUNCTION POINT. "AK DISNEY NEBUDE CHCIEŤ ROBIŤ, TO ČO JA, TAK PÔJDEM O DOM ĎALEJ, A TO BUDE VELMI SMUTNÉ, PRETOŽE MILUJEM DISNEY."



RECENZIE

HOW LONG WILL YOU





SURVIVE?



Pavol Buday

ZombiU

HARDCORE ZOMBIE KILLER

ZOMBIU



KONZOLA NINTENDO WII U BOLA NA TRH UVEDENÁ V TROCH BALENIACH, Z TOHO DVE OBSAHUJÚ AJ HRY - JEDNU PRE DETI A RODINU A TÁ DRUHÁ OSLOVÍ PREDOVŠETKÝM DOSPELÉ PUBLIKUM A NASÝTI HRÁČOV PRAHNÚCICH PO NOVOM HERNOM ZÁŽITKU. UBISOFT VYUŽÍVA POPULARITU BOJA O HOLÝ ŽIVOT A TEMATIKU ZOMBIE NÁKAZY A ZÚROČUJE JU V SURVIVAL AKCII ZASADENEJ DO LONDÝNA. ZOMBIU MÁ VŠETKY ATRIBÚTY, KTORÉ JEJ POMÁHAJÚ VYSTÚPIŤ Z RADU RÝCHLYCH PORTOV A POKRAČOVANÍ EXISTUJÚCICH SÉRIÍ. JE VŠAK AJ KILLER TITULOM?

Originalitu jej nemožno uprieť, i keď o spracovanie námetu sa snažia mnohé iné hry s písmenom Z v názve. Ubisoft sa na púť preživšieho díva kritickým okom pozorovateľa, ktorý vychováva hrdinov vo svojom brlohu a pripravuje ich na to najhoršie. Prepper nie je typickým bábkarom, má svoje ciele a v podstate mu o nič menšie ako o zdravú kožu nejde. Načo potrebuje vás? Aby ste mu robili pochôdzky, opravovali kamery a monitorovali okolie stanice metra, kde je rozložený hlavný stan.

Od hlasu vo vysielacke nie ste závislí, no vzťah s hrdinom posilňuje fakt, že ide o jediný kontakt so živým človekom.

Vo svete, kde nad vami visí hrozba permanentnej smrti, vám nezostáva nič iné, iba ho počúvať. V ZombiU neexistuje obrazovka Game Over, každý neúspech končí tabuľkou so súčtom bodov a hrozivou štatistikou s údajom, koľko minút ste prežili. Celou hrou sa tiahne ako tieň otázka "Ako dlho prežijete?"

Smrť vás pripraví o skúsenosti s držaním zbraní a oberie aj o istotu, že máte všetko na prežitie vo vaku, ktorý má teraz na pleciah zombík. Ak vás zabijú, stávate sa jedným z nich a na miesto hrdinu je privolaný ďalší preživší. Je bizarné zabíjať vlastné ja, ale ak to neurobíte vy, urobia to iní hráči. Vaše predošlé postavy cestujú online a vstupujú do hier iných a to je len časť z toho ako funguje online. Na stenách môžete zanechať odkazy pomocou symbolov a ak sa vám darí, bude vaše meno svietiť medzi najlepšími v rebríčku nastriekanom na podlahe. Do priameho kontaktu so živými hráčmi neprichádzate.

Latka obtiažnosti je nastavená tak, aby ste často čelili takmer bezvýhodiskovým situáciám. Nezomiera sa na každom kroku ako v Dark Souls, v ktorom sa autori nechali inšpirovať, ale ak pri pokuse získať batoh predošlého

hrdinu zomriete, môžete sa rozlúčiť so zásobami. Do už preskúmaných lokalít sa dá vrátiť a cez bezpečnostné kamery tam nazrieť, či sa vám tam vôbec oplatí chodiť pre dva zásobníky a lekárničku. Backtracking a opakované návštevy sú úplne bežné a to aj vtedy, ak si otvoríte skratky, odomknete dvere alebo odpálite kopy odpadkov pomocou plastickej trhaviny.

Oblasti sa pravidelne zaplňajú zombíkmi a takmer nikde (okrem prepojovacích tunelov) nemáte pocit bezpečia. Vyliezajú odšadiaľ a s radosťou vás naplašia vo vode, čakajúc kým prídete blízko ku skrini alebo len tak sa vám budú škeriť do tváre, keď sa plazíte vetracou šachtou. Nemŕtvi nie sú ozbrojení (maximálne vrhajú zvratky), obyčajne sa hrnú za vami a ťahujú po vás paprčami. Ich sila spočíva v počte. Boj proti skupine bez strelných zbraní je takmer nemožný a často musíte improvizovať, zatarasiť dvere latami, vyšplhať sa na vyššie položené miesto alebo sa pokúsiť o útek sácaním.

ZombiU nie je akciou, ale pomalou hrou. S obmenou hrdinou sa mení aj výdrž pri šprintovaní a sila úderov kriketovou pálkou, čo je najpoužívanejšia zbraň s jedným jediným finišom. Je veľká škoda, že nemáte po ruke viac sečných a bodných zbraní a že si ich nemôžete vyrábať. Sami sa núkajú oceľové trubky alebo hranoly vyšperkované kľincami. Musíte sa uspokojiť iba s tým, čo nájdete. Nie sú to však polotovary ani materiály, ale rovno hotové upgrady pre zbrane, ktorými

si zvýšite ich účinnosť, kapacitu zásobníkov či rýchlosť prebývania. Vyrábaním vlastných zbraní by posilnil mikromanažment a odkladanie dôležitých



vecí do zásoby, prípadne pre ďalšieho hrdinu, ktorý sa z debny v bunkri môže dozásobiť.

Obligátna sada zbraní od pištole, cez magnum, brokovnice, automatické pušky, až po útočné samopaly a sniperky dopĺňajú granáty, molotov a svetlice ak potrebujete nalákať skupiny zombíkov na mínú. ZombiU veľký dôraz na improvizáciu nekladie, musíte sa uspokojiť so súbojmi v klaustrofobických prostrediach, ojedinele v otvorených priestranstvách, ktoré vám veľa výhod neponúkajú. Proti vám je príliš veľa východov, príliš hlboká voda, príliš veľa mín v parku alebo pomalý pohyb postavy, ktorú krokom doženú nepriatelia. Priestoru pre taktiku veľa nie je, ale viete využiť fakt, že zombíci reagujú na svetlo aj streľbu a slepo nasledujú zdroj hluku a je im jedno, že ste im pod nohy hodili granát.

Boje sú vyčerpávajúce, z reproduktorov hlasným dýchaním a revom dáva hrdina najavo, že sa blíži vyčerpanie. Nábojov extrémne málo, muška pri útoku nepresná a keď

ide do tuhého, robia sa zbytočné chyby pri prehadzovaní zbraní alebo použití lekárničky. Hra vás dokáže zatlačiť do kúta. ZombiU využíva GamePad, ale s kludným svedomím by mohla bežať na ktorejkoľvek inej platforme. Na displej je prenesená mapa, ktorá funguje s neprijemným pípaním ako radar, kompletný inventár a šesť slotov pre rýchle použitie. D-pad zostáva pritom po celý čas ignorovaný.

Iba dve situácie sú špeciálne šité na mieru novému ovládaču, keď používate stacionárny guľomet (gyroskopy sú zapojené na mierenie) a keď skenujete prostredie kvôli zásobám a správam. Ťukanie na displej pri otváraní dverí alebo poklopu je skôr demonštráciou, že GamePad má aj dotykový displej ako jeho chytrým využitím. Pri skenovaní držíte ovládač vo vzduchu a točením okolo vlastnej osi objavujete skryté alebo zapadnuté predmety. Takéto prehľadávanie je dvojsečnou zbraňou, získate prehľad, ale na druhej strane si hra ubližuje a prezrádza vám dopredu, že k tamtej debne nemusíte ísť, pretože v nej nič nie je.

Opatrnosť sa však vypláca. Zabiť vás môže každá maličkosť, nenabitá zbraň, zvesená pištol', keď po vás ide samovrah s výbušninou, privolanie pozornosti výstrelom alebo naivná istota zo známeho prostredia. Hrať môžete v dvoch obtiažnostiach - klasickej, kedy sa výsledky zapisujú do rebríčkov a jednoduchej, kedy zombíci znesú menej. A potom je tu ultimátna výzva pre najvytrvalejších - Survival. Jeden pokus, jeden život.

ZombiU má svoje silné chvíle, kedy vás zasiahne ťažoba jediného preživšieho v neočakávaný moment, keď prepadnete panike a keď po dohraní zistíte, že ste zadýchaní snáď viac ako hrdina na obrazovke a srdce vám ide vyskočiť z hrudníka. Bezmocnosť je prenesená na plecía hráča takmer okamžite. Môžu za to samotné prostredia ako detská škôlka, katakomby, zaplavený palác alebo základňa. Zbytočne ich neotvára, ale udržuje v kompaktnej forme. Hra si pomáha dažďom a dokáže nahnať strach aj v osvetlenej chodbe, keď sa z nej ozve chrčanie. Napriek opakovaným návštevám lokalít z hry nie je cítiť stereotyp a to ani vtedy, keď vás pošle do každej z oblastí nájsť útržky denníka. Vyššia variabilita úloh ako hľadanie a nosenie predmetov naspäť by jej ale prospela.

Graficky vás neposadí na zadok, má rozmazané textúry zamaskované výrazným filtrom a silnou vinetáciou po



obrysoch obrazovky. Hrdinovia nerozprávajú, ale v hlasnom dýchaní a vzdychaní sa odráža ich telesná stavba. Hudba vie byť rovnako nepríjemná ako chrčanie zombíkov, ukludňuje sa až keď je po všetkom, inak vás udržuje v neustálom strehu ticho a pípanie radaru.

Ubisoft do hry zakomponoval aj multiplayer, v ktorom hráč využívajúci GamePad kladie druhému do cesty monštrá. Jeden hrá zo strategického pohľadu, ten druhý sa snaží prežiť zabíjaním. Výborný nápad dopláca na obmedzenú podporu dvoch hráčov offline. Skôr ako k multiplayeru sa vrátite k opakovanému zdolávaniu Survival módu.

V ZOMBIU SA PREBUDÍTE S PÁLKOU A ŠIESTIMI NÁBOJMI. HLAS VÁM POVIE, ČO MÁTE ROBIŤ A VY TO IDETE SLEPO VYKONAŤ. INÉHO VÝCHODISKA NIET. BRUTÁLNY A KRVAVÝ LAUNCH TITUL JE NEZVYKLÝ PRI ŠTARTE NOVÉHO SYSTÉMU OD NINTENDA. ZOMBIU NIE JE RODINNOU ZÁBAVOU, PRVKOM SURVIVAL SA VŠAK VENUJE POVRCHNE A ROZHODNE V ŇOM DRIEME POTENCIÁL, KTORÝ BY BOLO HRIECH NEVYUŽIŤ V ĎALŠOM POKRAČOVANÍ.

7.0

- + mimoriadne silná atmosféra
- + hrozba permanentnej smrti a žiadne chec-kpointy
- + výzva v Survival režime
- + nápad s asymetrickým multiplayerom
- nízka variabilita úloh
- opakujúce sa levely a celé časti lokalít
- silené ovládanie pre GamePad
- multiplayer iba offline





ZAHRAT SI HNEĎ





TANKS





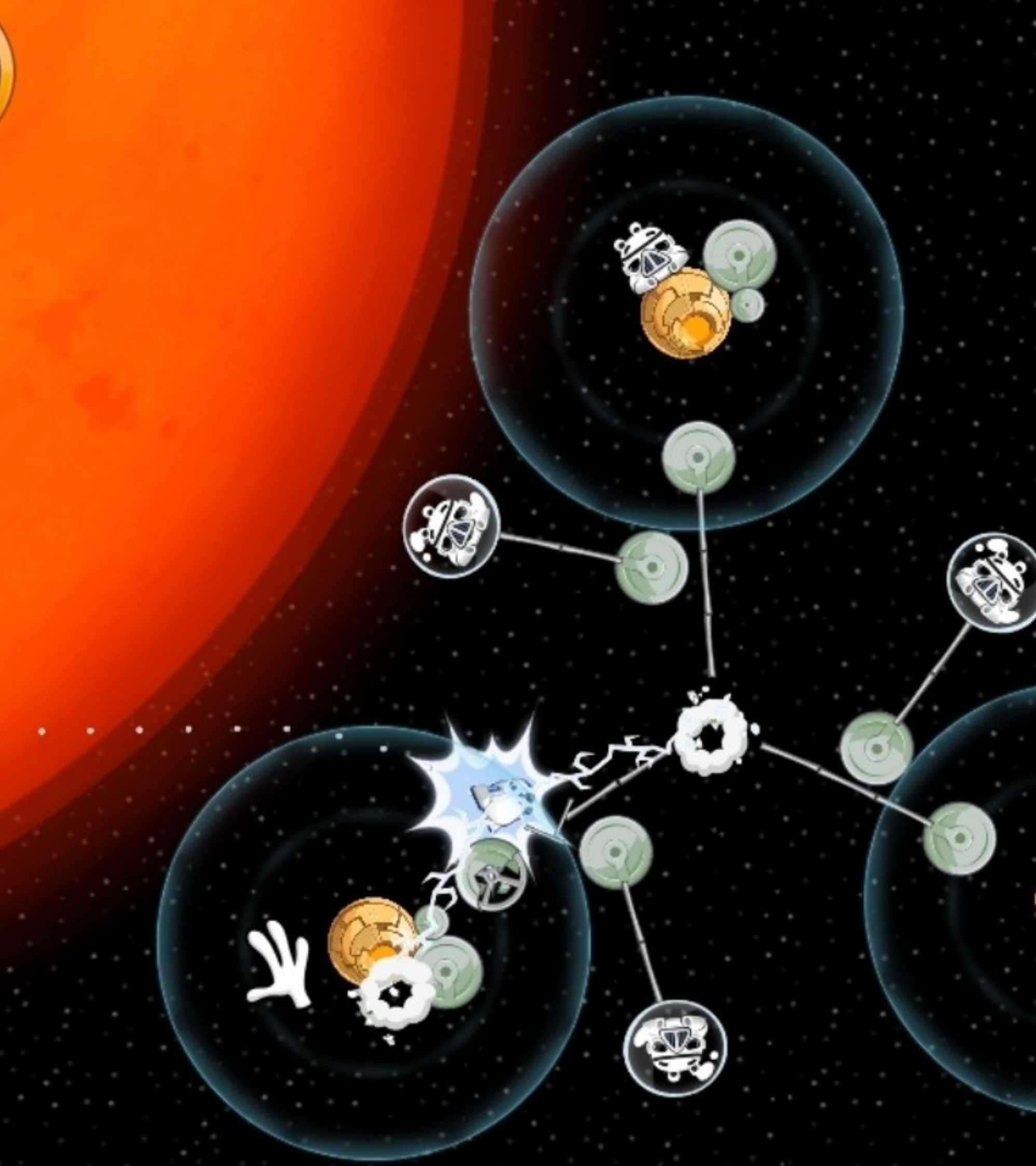
Peter Dragula

ANGRY BIRDS STAR WARS

DVE NAJVÄČŠIE ZNAČKY SA SPOJILI,
ABY SPOLU OVLÁDLI „SILU“









ČO SA STANE, KEĎ NAJVÄČŠIA SCI-FI ZNAČKA ABSORBUJE NAJVÄČŠIU HERNÚ MOBILNÚ ZNAČKU? ODPOVEĎ JE PROSTÁ - ANGRY BIRDS STAR WARS. MALÉ, NAHNEVANÉ VTÁKY SA TAK ZMENILI NA OSTRÝCH BOJOVNÍKOV, KTORÍ PREBRALI ÚLOHY ZNÁMYCH POSTÁV ZO STAR WARS UNIVERZA, ABY PORAZILI SVOJHO NAJVÄČŠIEHO NEPRIATEĽA, PRASACIEHO DART VADERA.

Samotná hra je podobne licencovaný produkt ako minulý rok Angry Birds Rio, kedy sa vtáci pripojili k animáku Rio, ale tentoraz ide o produkt väčší a masívnejší a pretvorené špeciálne pre Star Wars. Hra ponúka tri planéty so 120 levelmi a špeciálne bonusy v jedenástich miestnostiach, k tomu ďalšia planéta príde čoskoro zadarmo. Dostanete sa tak z púští Tatooine, prejdete planétou Dagobah, kde sa dostanete do rúk Yodu, aby ste následne mohli zaútočiť na Hviezdu Smrti. Každá z planét ponúka 40 levelov a postupne pridáva nové schopnosti alebo vylepšuje existujúce schopnosti lietajúcim vtákom.

Hrateľnosť nekráča len v stopách Angry Birds Space, ako by sme na ďalšiu sci-fi verziu hry čakali, ale pridáva aj pôvodný Angry Birds štýl, čím získava na rozmanitosti. Planetárne levely priebežne striedajú vesmírne lokality s inými gravitačnými zákonitostami, napríklad z úvodného povrchového útoku na Hviezdu smrti prejdete do jej útrob.

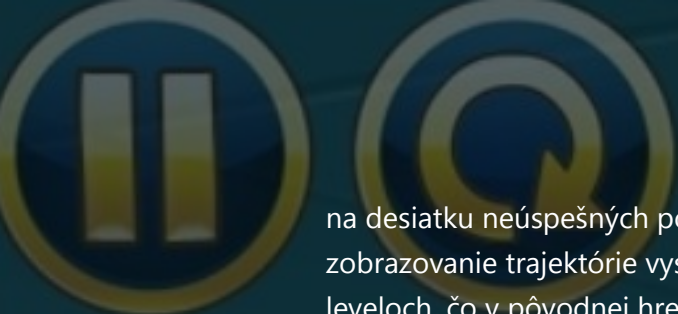
Pre začiatočníkov vo svete Angry Birds to znamená, že na povrchu vystreľujete z prakov vtákov na nepriateľské pevnosti len v jednej rovine s jednou úrovňou gravitácie, zatiaľ čo vo vesmíre môže byť niekoľko planét s vlastnými gravitáciami všade okolo vás. Všade sú samozrejme prasatá, ktoré treba s dopredu určeným počtom lietajúcich vtákov zlikvidovať.

Tenotraz si bude treba poradiť aj s netradičnými schopnosťami postáv, ponuka vtákov síce ostáva zachovaná z pôvodnej hry, ale podobne ako v Space časti dostávajú úpravy vzhľadu a schopností podľa toho, akú postavu predstavujú. Napríklad červený vták bude Luke Skywalker a dostáva laserový meč, ktorý môže pri dopade na nepriateľské stavby náležite využívať. Čierny vybuchujúci vták bude sám Obi Wan vládnuci Jedi Silou a odtláčajúci veci a nepriateľov na diaľku, žltý trojuholníkový vták bude Han Solo so svojim laserom, zlaté vajce bude pretvorené na robota C3PO a R2D2 bude sám sebou. Obaja sú tentoraz vystreľovací so svojimi špeciálnymi schopnosťami, kde C3PO sa rozpadne a R2D2 elektrizuje všetko v dosahu.

Podobne aj samotné prasatá sú prezlečené za rôzne typy nepriateľov od banditov, cez Stormtrooperov, stíhače, generálov až po samotného Dart Vadera. Všetky postavičky sa postupne zbierajú do výkladnej skrine, kde sa dajú prezerat', žiaľ bez interakcie. Malú interakciu si môžete užít v štandardnom Angry Birds menu a výbere levelov, kde môžete rôznych nepriateľov klikaním zostreľovať, miestami aj v akčných scénach.

Rozmanité postavy a ich schopnosti sa odzrkadľujú aj na nižšej náročnosti levelov, väčšinou sa totiž presekáte alebo prestreľáte nepriateľmi aj na prvý alebo druhýkrát bez väčšieho rozmýšľania. Len miestami sa vyskytnú situácie, ktoré vás dokážu zdržať aj





na desiatku neúspešných pokusov. Celé to ešte uľahčuje zobrazenie trajektórie vystrelenia aj pri pozemných leveloch, čo v pôvodnej hre nebolo a rovnako to zjednodušuje mierenie a prechádzanie levelov. Na druhej strane zábava stále ostáva ako aj náznaky Star Wars príbehu na pozadí prechádzania levelov.

Grafickým spracovaním sa Angry Birds Star Wars nesie presne v štýle pôvodných hier, pridáva prvky Hviezdnych vojen ako už spomínanými postavami, tak aj prostrediami. Celé to dopĺňa hudba, ktorá je rovnako ako všetko ostatné vytvorená spojením titulnej skladby z Angry Birds a titulnej témy Star Wars. Znie to zvláštne, ale hneď spoznáte obe. Z technickej stránky žiaľ stále chýbajú aspoň online rebríčky, keď už autori nejavia záujem o multiplayer.



ANGRY BIRDS STAR WARS JE VEĽMI PRÍJEMNÝM ROZŠÍRENÍM ANGRY BIRDS SÉRIE, AJ KEĎ MOŽNO NIE PRÁVE NAJLEPŠÍM ROZŠÍRENÍM STAR WARS UNIVERZA, ALE NAKONIEC, ZNAČKU UŽ MÁ UŽ POD PALCOM DISNEY A MÔŽEME ČAKAŤ MALÉ A MOŽNO AJ VEĽKÉ ZMENY V MARKETINGU PRODUKTOV. TAK ČI ONAK, JE TO VÝBORNÁ ZÁBAVA, MOŽNO PRE VŠETKY SCHOPNOSTI VTÁKOV JEDNODUCHŠIA AKO OSTATNÉ ANGRY BIRDS HRY, ALE STÁLE SI ZACHOVÁVAJÚCA SVOJ VLASTNÝ RÁZ.

9.0

- + mix pozemnej a vesmírnej hrateľnosti
- + ikonické postavy Star Wars univerza so svojimi silami
- + slušná ponuka levelov hneď v základnej hre

- príliš ľahká obtiažnosť
- stále chýba online prepojenie, aspoň v podobe rebríčkov



SCORE

3290

HIGHSCORE

89840





EPIC MICKEY 2

MULTIFORMÁTOVOSŤ, DABING A KAMERA, TO BOLI TRI NAJČASTEJŠIE VÝČITKY ADRESOVANÉ ŠTÚDIU JUNCTION POINT PO VYDANÍ HOPSAČKY DISNEY EPIC MICKEY, KTORÁ NA OBRAZOVKY VRÁTILA MYŠIAKA MICKEYHO A UVIEDLA NÁS DO PUSTATINY, KAM CHODIA ANIMOVANÉ POSTAVIČKY DO DÔCHODKU. DRUHÝ DIEL BOL PRÍSLUBOM ZMIEN A POTREBNÝM REPARÁTOM, KTORÝM POTVRDÍ WARREN SPECTOR SVOJU KREATIVITU. VÝČITKY SI AUTORI VZALI K SRDCU A V EPIC MICKEY 2: DVOJITÝ ZÁSAH SA NA NE VYKAŠLALI.

Epic Mickey 2: Dvojitý zásah vsádza všetko na spoluprácu Myšiaka Mickeyho a králiku Oswalda, čím odstavuje na vedľajšiu koľaj mechaniku tvorenia pomocou farby a ničenia štetcom namočeným v riedidle. Voľby ovplyvňujúce svet okolo vás majú konečne trvalé účinky, ak namaľujete fasádu hasičskej stanice po návrate na Hlavnú ulicu bude stále žiariť novotou. Objekty môžete stále mazať, no používanie riedidla vedie k jednoduchšej ceste. Hra apeluje práve na kreatívnu stránku, aby ste stroje a mechanizmy uviedli do prevádzky, vrátili zmazaným častiam pôvodnú podobu, z čoho ťaží aj fotografovanie lokalít - jedna z mnohých bočných úloh.

Farba a riedidlo už nemajú takú moc ako v predchádzajúcej časti. Stále sú jedinými nástrojmi, ktorými môžete nepriateľov zmazať zo sveta alebo z nich urobiť priateľské potvory, no už vám nedávajú pocítiť, že vaša prítomnosť mení zásadným spôsobom vývoj udalostí. Maximálne budete rozhodovať o tom, či sa pustíte po zemi do boja s otravne respawnujúcimi robopavúkmi, alebo si dokreslíte plošinky a skúsite hacknúť ovládací panel na bráne, cez ktorú prúdia do levelu. Príležitostí ako rozpohybovanie častí mostu v nasledujúcej lokalite podľa počtu nájdených energetických guľí sú skôr výnimkou ako pravidlom.

Štetec sa nezapotí, v lokalitách s jednoduchou geometriou je úloha jasne daná od vstupu do nej - dostať sa k východu a ak je postavený vysoko alebo zatvorený, nájsť cestu k nemu. Prekážkami sú obyčajne nepriatelia alebo mechanizmy. Nie sú zbytočne rafinované ani prehnane zložité, stačí zatáhať za páky alebo roztočiť ozubené kolesá, to sú činnosti ušité pre co-op. Čo je najsmutnejšie, že ovládacie prvky sú vždy pri sebe, hra odmieta trhať partiu od seba vzdialenými tlačidlami. Okolo Myšiaka sa vždy motá truhlík Oswald s pravidelne vypínajúcou AI.

Na privolanie nereaguje a jeho reakcie v boji, kedy od neho potrebujete, aby paralyzoval elektrinou nepriateľa, si len tak postáva a kričí "Mám ho!" Oswalda preberá kedykoľvek počas hry druhý hráč, stačí len stisnúť tlačítko štart, no napriek splitscreenu sa primitívne úlohy sústreďujú iba na nasledovanie jeden druhého. Vo výnimočných prípadoch z diaľkového ovládača vyšle elektrický výboj, ktorým odpáli ohňostroj alebo aktivuje panel. Pri sólo hre si nemôžete vybrať, za koho budete hrať, maximálne si vymeníte odomykateľné kostýmy.

Epic Mickey 2 trpí prehnanou detekciou kolízií, Mickey dostane salvu zakaždým, stačí, aby sa pohyboval v blízkosti nepriateľa. Zásah ho odhodí na zem a než sa stihne postaviť, položí ho na lopatky ďalšia raketa. Na druhej strane od vás sa vyžaduje, aby ste boli absolútne presní pri pumpovaní farby na odhalených nepriateľov alebo skákaní na hlavy. Hra vám nedáva ani príliš času na premýšľanie, buď paralyzovanému pavúkovi rozbijete pancier hneď alebo sa v ďalšej sekunde postaví na nohy.

Autori sa vykašľali opäť na uzamykanie nepriateľov do terčika, čo je s ohľadom na navrhovanie ovládacej schémy pre Wiimote a Move pochopiteľné, no mierenie zostáva naďalej

Firma: Junction Point

Žáner: Arkáda



TRAILER

nepresné. Môže za to kamera, ktorá zaberá dianie príliš zo zeme. Opäť znemožňuje presný odhad vzdialenosti medzi plošinkami aj objektami. Mickey sa nenaučil ani poriadne skákať, double jump je zúfalo neefektívny. Pri druhom bossovi dokonca ide proti dizajnu úrovne, v ktorej nemôžete preskočiť elektrifikované pásy. Epic Mickey 2 je posiatá drobnosťami oberajúc vás o pohodlný zážitok. Ak všetko funguje, tak ako má, máte pred sebou obyčajnú hopsačku s opakujúcimi sa úlohami a pochôdzkami typu "prines tamto", "nájdi hento", čo sťažuje otrasná navigácia.

Pustatinou vás sprevádza Gremlin, ktorého rady obyčajne počujete iba v prípade, ak jasne vidíte, čo máte robiť alebo sa snažíte namaľovať truhlicu schovanú na streche domu, kam ste sa dlhé minúty snažili dostať. Keď potrebujete ukázať cestu, tak zaryto mlčí. Mapa s veľkými ikonkami je nepoužiteľná a hra vás pre istotu ešte aj zneistí, keď sa spýta, či naozaj chcete navštíviť danú lokalitu skokom do premietačky.

Momenty, v ktorých Epic Mickey 2 vyniká, sú predelové 2D hrateľné pasáže medzi tematickými lokalitami zábavného parku roztrhaného sériou zemetrasení. Tvoria ich kratučké levely inšpirované staručkými animovanými filmami (niektoré z nich nájdete v plnej stopáži v sekcii bonusov), v ktorých si môžete vybrať, či chcete skákať v pozadí alebo na popredí. A toto vrstvenie je unikátne aj pre žáner hopsačiek, donúti vás vrátiť sa späť a pozbierať e-tikety (miestne peniaze) alebo rolky filmu. Viem si živo predstaviť, že by celá Pustatina bola spracovaná takouto formou. 2D pasáží je tentoraz viac a mnohé z nich zdieľajú estetiku príbuznú alebo priamo okopírovanú z LittleBigPlanet.

Na Epic Mickey 2 je poznať, že do hry boli naliate peniaze, ale investície vyžrala preprodukcia, kulisy a fantasticky spracované prestrihové scény, pod ktoré sa po druhýkrát podpísalo animačné štúdio Powerhouse. Postavičky sú tentoraz všetky nadabované a veľkej pozornosti sa dostalo skladbám naspievaným výhradne Šialeným doktorom. Nenechajte sa zmiasť, Epic Mickey 2 nie je muzikálom ako sa o hre hovorilo. Jazykové mutácie odsúhlasuje Disney a je to poznať. Osobne som veľmi zvedavý, ako budú znieť pesničky v chystanej PC verzii ako jedinej vybavenej českým dabingom.

Pustatinu tvorená tematickými celkami je posiatá desiatkami odkazov na ranú tvorbu Walta Disneyho aj známejšie postavičky ako sú Smee, Kapitán Hook, Goofy či Daisy Duck. V Epic Mickey 2 víťazí forma nad obsahom, ako keby Junction Point tvorilo viac výtvarníkov ako dizajnérov. Podobne ako v nedávnom detskom titule Skylanders Giants aj tu grafika prichádza o ostrosť tak charakteristickú pre animované filmy a u HD verzií (PS3 a Xbox 360) sa objavujú rozmazané textúry.

Junction Point s Epic Mickey 2: Dvojité zasah ani po druhýkrát netrafili do terča, ba čo viac, ponúkaný potenciál s dvomi novými druhmi atramentu (mení Mickeyho na neviditeľného alebo nezničiteľného) zostal trestuhodne nevyužitý. Zjednodušená herná náplň na úplné minimum je aj prekážkou pre najmenších vďaka frustrujúcim momentom s nefungujúcou kamerou, AI alebo kolísajúcou obtiažnosťou a deprimujúcim respawnom.

KRÁTKY VÝLET DO KRAJINY ZABUDNUTÝCH POSTAVIČIEK, ODMIETNUTÝCH NÁVRHOV ATRAKCIÍ A ČUDESNÉHO SVETA, KTORÉMU KRALUJE 80-ROČNÝ OSWALD, PÔSOBÍ VIAC OBYČAJNE AKO ČAROVNE A ROZPRÁVKOVO, ČO JE V PRÍPADE DISNEY PEKNÝ ÚDER POD PÁS.

5.0

- + 2D prestrihové scény
- + 2D lokality a ručne kreslené pozadia
- + dabing a podanie príbehu
- nevyužitý potenciál štetca a atramentu
- nudná náplň úloh
- celková krátkosť (6 hodín)
- nefungujúca AI, double jump, kamera
- frustrujúce momenty pre najmenších





Matúš Štrba

NEW SUPER MARIO U

POTREBUJETE PREPCHAŤ POTRUBIA?

Firma: Nintendo

Žáner: Arkáda



TRAILER

KAŽDÝ MÁ NEJAKÉ SVOJE HOBBY. NIEKTO ZBIERA ZNÁMKY, INÝ ZAS VENUJE VŠETOK SVOJ VOLNÝ ČAS ŠPORTU, HRÁM ALEBO FILMOM. PRINCEZNÁ PEACH MÁ TROCHU INÉ KONÍČKY. PRAVIDELNE SA NECHÁVA UNÁŠAŤ A BAVÍ JU TO UŽ CELÝCH 27 ROKOV. ZA TÚ DOBU SA NENAŠIEL NIČ, KTO BY JEJ S TOUTO PORUCHOU POMOHO A TAK MUSÍ OPĎ NA SCÉNU OPAKOVANE PRICHÁDZAŤ OBÉZNY TALIANSKY INŠTALATÉR, ABY SA PRESKÁKAL MNOHÝMI LEVELMI, PORAZIL DRAKA A ZÍSKAL PUSU NA LÍCE.

New Super Mario Bros. U je bez akýchkoľvek okolkov najdôležitejším titulom pre novú konzolu Nintendo Wii U a ešte ním aj dlho bude. Je tu síce ZombiU, ktorý láka priaznivcov zombie survival hororu a ukazuje, že konzola môže zaujať aj hráčov mimo tradičnej základne fanúšikov. Je to práve Mario, ktorého úlohou je predávať nie len systém, ale aj palety plné jeho hier. A preto sa hre dostalo aj priehršťa starostlivosti, pracovitosti aj kreativity. Výsledkom snahy čo najlepšie uviesť konzolu na trh je tak jedna z najlepších 2D Mario hier, aká kedy vyšla. Vy však asi chcete vedieť, čo je na nej také výnimočné.

Na prvý pohľad takmer nič. Mario tu už bol v toľkých hrách, až sa môže zdať, že prísť s novými prvkami by mohlo byť nemožné. No séria pravidelne dokazuje, že jej autori majú v rukáve stále dosť es, vďaka ktorým nové hry pôsobia zábavnejšie ako predchádzajúce, sviežo a hlavne aktuálne. New Super Mario Bros. U je akousi esenciou predchádzajúcich hier. Všetko, čo ste si v nich obľúbili, nájdete aj tu, no nechýbajú ani novinky, aj keď v tomto prípade sa nedá hovoriť o žiadnej veľkej revolúcii. Nintendo si robí si veci po svojom, k vybrúseniu svojho diamantu pristupuje s citom a vám už len zostáva nechať sa podmaniť.

New Super Mario Bros. U začína trochu inak. Samozrejme, princezná Peach je v ohrození, samozrejme, sa na scéne objavuje Bowser, tentoraz sa však neunúva princeznú zobrať so sebou niekam preč, rovno sa usadí na hrade, no vás vykopne niekam preč. Niekam na nové miesto, kde je všetko po starom, no vy objavujete jednoduché novinky, s ktorými viete okamžite pracovať a vďaka ktorým sa okamžite bavíte.

Všetko sa to udeje tak rýchlo, že si ani nevšimnete a už sa ocitáte v žalúdokovom kráľovstve, ktoré je novou súčasťou Hríbikova. A už aj musíte skákať o život po platformách (vlastne život nájdete až trochu neskôr v skrytej kocke) a zbierať mince na ceste k záverečnej vlajke. Pravidlá zostali nezmenené, no je to práve nestarnúca hrateľnosť, ktorá z nej robí klasiku, príjemné retro a to aj napriek tomu, že sa hra New Super Mario Bros. objavuje v tomto roku už po druhý krát. Bude to znieť ako kliše, no Mario v rukách Nintenda nestarne, ale zraje.

Svojou typickou variabilitou vás dostane už hneď v úvode. Level 1-1 je vždy otúkaním s hrou, prichádzaním na to, čo je nové, čo sa nezmenilo a či sa ešte stále prvý hríbik nachádza v tom istom bloku, alebo sa stále dá vliezť do tej istej trubky. Úvod zostla už dlhé roky bezo zmeny, ale dokonale prezentuje ducha celej série a budete sa k nemu aj v tomto prípade s radosťou vracat'. V ťažkých časoch vám pomôže so zbieraním životov, nájdete tu potrebný power-up a vždy tu dokážete objaviť niečo iné, čo vám predtým uniklo, prípadne ste to predtým spraviť nemohli.

Nie je to však len o prvej úrovni. Nový 2D Super Mario je zaručenou zábavou na desiatky hodín, počas ktorých zažijete to najlepšie, čo séria ponúka a možno ešte o niečo viac. Sú to hodiny strávené objavovaním,

učením sa trikov, no aj frustrácie, keď si na jednej blbej hviezde vylámete zuby desiatkrát, až sa vám zachce vyhodit' ovládač von oknom. No povieťe si, že chcete ísť ďalej a tak sa znova vrháte do boja o nedosažiteľnú hviezdu alebo to vzdáte a zatiaľ sa uspokojíte aj s neúplným výsledkom.

S Mariom som už osobne čo-to preskákaval. No toto je prvýkrát, čo som pri hraní nadobudol dojem, že buď sa Mario hry stávajú ťažšími alebo jednoducho pomaly začínam starnúť. Každý starší hráč pozná ten pocit, keď v mladosti dával Contru ľavou zadnou s prstom v nose a dnes, keď sa k nej vráti nabudený pokorením Call of Duty na najťažšej obtiažnosti, tak sa nedostane ani do polovice. S New Super Mario Bros. U to zažívate tiež, akurát je to aktuálna novinka. V žiadnom prípade sa nejedná o nejakú hardcore záležitosť. Predsa len musí jednoducho a účinne zabaviť davy. No keď sa začnete orientovať zbieranie zlatých mincí, nastáva problém. Dokonca ani pomocná ruka, ktorú vám hra podáva v podobe Super Guide, nie je tak platná ako v niektorých predchádzajúcich častiach. Ak stále zomierate, tak vám Luigi predvedie ukážkovú jazdu levelom. Len ním však prebehne, nezbiera skoro nič ani neukazuje skryté miesta. Môžete ho kedykoľvek prerušiť a nahradiť, no takto prejdený level sa ako prejdený vlastne ani nepočíta.

Hra celkom exceluje v číslach. Základným je počet svetov, ktorými sa musíte prebiť. Tých je celkovo osem a po porazení Bowsera dostanete šancu zbieraním hviezd odomknúť prístup do bonusového sveta Superstar Road. Bez bonusového to dáva spolu vyše 70 levelov (vrátane súbojov s bossmi a minibossmi), pričom každý je iný, nedajú sa prejsť úplne rovnako a nepomôžu vám v nich ani rovnaké power-upy. Prostredia sú variabilné nie len v porovnaní medzi sebou, ale

aj v rámci seba samých. V jednom sa tak okrem podmorského sveta a s ním spojených prekážok dostanete aj do úplne iného. Špecialitou sú strašidelné domy, kde si musíte zvyknúť na ich špecifické pravidlá. Ktoré dvere vedú do cieľa? To na prvý pokus nezistíte.

K súbojom s bossmi treba dodať, že vynikajú rôznorodosťou. K ich porazeniu musíte najskôr odsledovať ich vzorec správania. Nie je to nič náročné, hladina zábavy je presne odhadnutá. Problém nastáva v závere, keď sa konečne pretlačíte sedemdesiatimi levelmi, občas aj vybuchnete a dostanete sa pred Bowsera, tak padne bez námahy. Platí naňho klasická sekera na konci mosta a potom už len krátky súboj. Škoda.

Zaujímavým číslom je aj údaj počtu typov nepriateľov, ktorý hravo prekonáva stovku. Z nich je 10 úplne nových, hlavne lietajúce čínčily, ktoré sú späť so žaludovým svetom. Z neho pochádza aj nový power-up, ktorý Maria premení na lietajúcu vevericu a umožňuje mu tak plachtiť vzduchom (Nie tak, ako lístok v predchádzajúcich častiach.) Ešte tu narazíte na P-žalud', ktorý je obdobou zlatého lístka a vďaka nemu ste v plachtení neobmedzení. Klasickými power-upmi sú kvietok, ľadový kvietok (zmrznutých nepriateľov



môžete aj hádzat'), minihríb, hviezda, vrtuľník a tučniak (padne vhod v ľadových leveloch), pričom posledné dva môžete získať jedine v Superstar Road.

Mapa sveta je dynamická a môžete sa zúčastniť aj eventov, ktoré práve prebiehajú na nej. Po križovatkách napríklad pobejú nepriatelia a ak sa s nimi stretnete, tak musíte absolvovať súboj. Taktiež tu pobieha Nabbit, obdoba zajaca, ktorý kradne veci a vašou úlohou je ho chytiť. No a nechýbajú ani Yoshi mláďatá. Dokážu papat', nafukovať sa aj svietiť v tme. Veľký Yoshi je zas neoceniteľným pomocníkom, hltáte ním nepriateľov, lietate alebo vás po nasýtení obdaruje power-upom. Po novom ich môžete skladovať v inventári, ten však nemôžete používať v leveloch, ale len na mape.

Z New Super Mario Bros. Wii sa vracia kooperatívny multiplayer až pre štyroch hráčov na jednej obrazovke a je stále rovnako výborný. Čím viac hráčov, tým väčšia zábava, aj keď možno na úkor prehľadnosti. Najlepšie na tom však je, že vôbec nemusíte kooperovať. Pokojne si len môžete robiť čo najväčšiu zlobu. Zhodiť spoluhráča do jamy je na nezaplatenie. Wii U

GamePad v tom prípade využívate na Boost režim, v ktorom pomáhate ostatným hráčom aktivovaním plošín či útočením na nepriateľov. Navyše hra ponúka aj tri ďalšie režimy. Challenge mód pred vás postaví sadu výziev, v Coin Battle zvediete boj o mince, pričom vďaka tabletu môžete úroveň upravovať a v Boost Rush sa ukáže, či dokážete udržať tempo so zrýchľujúcou sa hrou.

New Super Mario Bros. U, samozrejme, dokonale využíva funkcionality MiiVerse. Dokonca vás k jej využívaniu často nabáda. Neviete si poradiť? Napíšte o tom do príslušnej komunity, niekto vám poradí. Môžete sa pochváliť mimoriadnym výsledkom alebo len pošťožovať. Ľubovoľne pridávate príspevky k čomu len chcete a môžete si prezerat' príspevky ostatných.

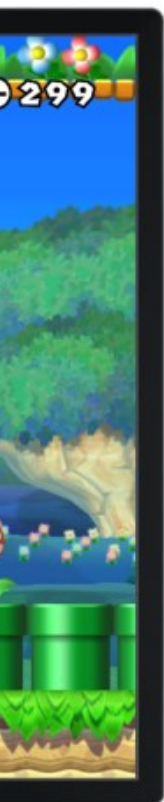
Mario sa nám po rokoch preskákala do HD, no tak trochu vysokým rozlíšením pohrda. Hrdo sa hlási ku svojim koreňom a ukazuje, že by grafické vylepšenia možno ani nepotreboval. Prechod do HD však určite padol vhod a hra by pokojne zniesla aj 1080p, keby sa k nemu Nintendo nestavalo tak konzervatívne. Celé to však pôsobí strašne milo, pestro, hýbe sa bez jedinej chybičky. Proste klasický Mario. Aj po hudobnej stránke. Hudobné motívy z celej série sa vracajú a pripomenú vám staré časy, aj keď v novšom prevedení.

NEW SUPER MARIO BROS. U JE BEZKONKURENČNÉ NAJLEPŠIA LAUNCH HRA A JEDNA Z NAJLEPŠÍCH 2D MARIOVIEK. VYBAVENÁ NOVINKAMI, ALE STÁLE DÔVERNE ZNÁMA. ZABERIE VÁM DESIATKY HODÍN, KÝM POZBIERATE V HRE VŠETKO. NEVNUCUJE VÁM NOVÉ FEATURY WII U A DOKONCA VÁM UMOŽNÍ HRAŤ IBA NA TABLETE. DOKONALÁ HRA MOŽNO NEEXISTUJE, NO NEW SUPER MARIO BROS. U MÁ AJ K TÝM NAJLEPŠÍM EŠTE DROBNÝ KRÔČIK. NEPRINÁŠA TOLKO NOVÉHO, K NOVÝM POWER-UPOM CHÝBA POPIS A TAK ZO ZAČIATKU NEVIETE, ČO SI MÔŽETE DOVOLIŤ A KONIEC MOHOL BYŤ NÁROČNEJŠÍ. ČO OSOBNÉ VNÍMAM AKO NAJVÄČŠIU CHYBU, ŽE NEPODPORUJE PRO OVLÁDAČ, TAKŽE SA MUSÍTE SPOĽAHNÚŤ LEN NA KOMBO WII U GAMEPAD + WIIMOTE

9.0

- + nestarnúca hrateľnosť
- + multiplayer
- + desiatky hodín zábavy
- + variabilita levelov
- + ovládanie
- + integrácia Wii U
- + nové vychytávky rozširujúce hrateľnosť

- nepodporuje Pro ovládač
- chýba popis predmetov
- ľahký koniec





3DS

Pavol Buday

PROFESSOR LAYTON AND THE

Level-5 po štyroch dieloch úspešne prekročil s puzzle adventúrou Professor Layton prah novej platformy. Narodila sa pred TK rokmi v dvoch rozmeroch, ale 3D jej náramne pristane a robí aj službu. Zásahy do dôverne známej mechaniky riešenia puzzlov nie sú tak zásadné, zostávajú naďalej verné tradíciám rozprávania zamotaného príbehu cez dialógy a riešenie hádaniek. A z ich počtu sa vám zatočí hlava. V základnej hre je ich 150 a počas celého roka od premiéry budú do nej pribúdať ďalšie. Každý deň jedna.

Professor Layton and the Miracle Mask vás hneď v úvode postaví pred záhadu a bez okolkov aj zoznámi s hlavným záporákom. V meste Monte d'Or dôjde počas osláv k nečakanému javu, maskovaný gentleman premení účastníkov na kameň a potom teatrálné zmizne. Layton, jeho spoločník Luke a Emma trávia voľný čas v meste vybudovaného v zábavný park, keď dôjde k tejto nepríjemnej udalosti. Kto sa ukrýva za maskou je len jedna časť hádanky, tou druhou je pátranie po dlhoročnom kamarátovi zo školy, ktorý zmizol bez stopy.

Firma: Level 5

Žáner: Puzzle

THE MIRACLE MASK

Príbeh sleduje dva motívy a aby toho nebolo málo, dejovú líniu komplikuje vyrozprávaním minulosti Layton počas univerzitných čias, kedy s partiou spolužiakov objavil záhadnú masku. Medzi postavami je veľa zlej krvi a spája ich nielen spoločná minulosť, ale aj nevysvetliteľné záhady v Monte d'Or.

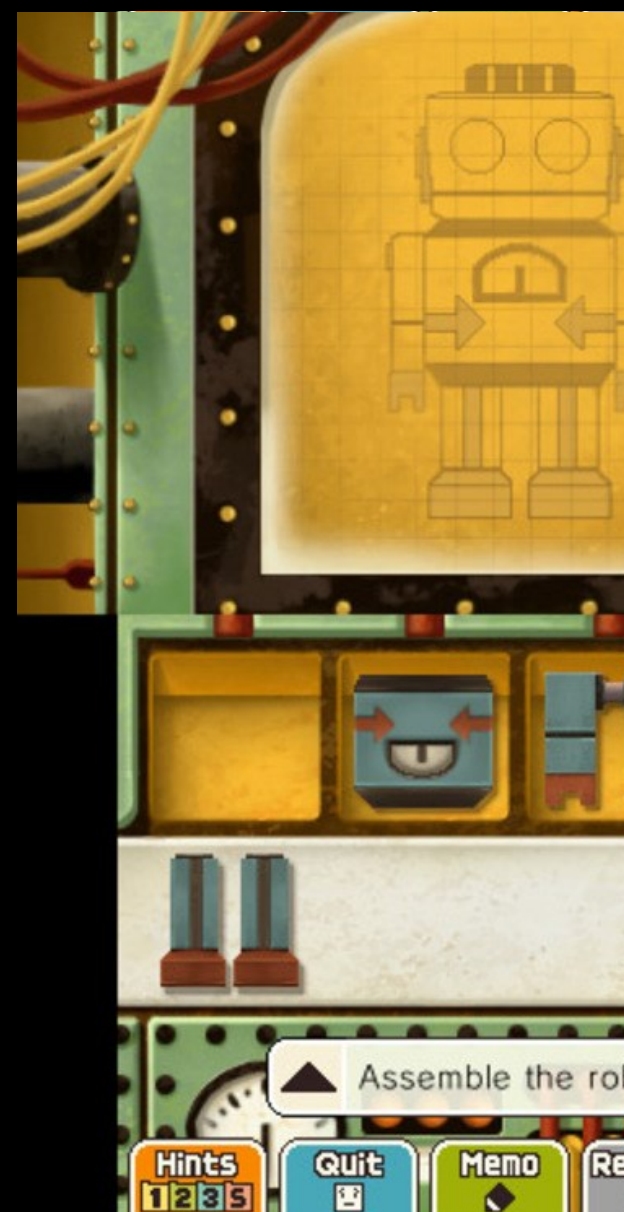
Level-5 boli vždy zručnými rozprávačmi a manipulátormi, pribúdajúce nové postavy okamžite zapadajú do profilu podozrivých a ich

motívy kričia vinník, obyčajne však býva všetko inak a čo nová lokalita, to nové stopy a tak až do konca zostávate v napätí z odhalenia identity maskovaného gentlemana. Príbeh má spád, výborne napísané postavy aj zvláštne lokality, ktoré z princípu zavádzajú problémami ako cirkus s hovoriacou šelmou.

Jadrom Miracle Mask naďalej zostáva riešenie desiatok hádaniek, ktoré vás posúvajú vpred, či už v rozhovoroch, vyšetrovaní na policajnej



TRAILER



stanici, alebo pri prieskume prostredí, kde narazíte na skryté rébusy. Ich obtiažnosť varíruje od ľahkého presúvania kameňov do predvoleného vzoru, skladania obrazcov, cez rátanie kombinácií, až po rafinovane zapísané zadania s chytákmi. Na našinca kladie aj zvýšené nároky na znalosť angličtiny.

Vzhľadom na vysoký počet hádaniek v základnom balíku (150) autori vybrané modely opakujú a rozbiehajú ich ťažšími. Na klase kukurice, po ktorom sa pohybujete s chrobákom, postupne pribudnú diery, a je ukážkou nového typu puzzlu, ktorý využíva 3D model namiesto tradičného plochého zadania. V Miracle Mask sa objavujú nielen plastickejšie hádanky, ale postavy sú poskladané z polygónov. Po prvýkrát sú aj prostredia priestorové a môžete sa v nich voľne rozhliadať (nie pohybovať).

Zmenené je aj rozloženie obrazoviek, na dolný displej sa presunula mapa s ovládacími prvkami, po ktorej sa teraz posúvate ťukáním na uzly. Hľadanie mincí na podozrivých miestach už nie je tak rýchle, môžete však objavovať tajné uličky alebo vnárať sa hlbšie do lokalít.

Obrovským posunom v komforte pri riešení hádaniek je presúvanie zadania z dolného na horný displej a naopak. Ani kresliaci mód, kde si teraz už môžete meniť aj veľkosť ceruzky, farby a používať jednoduché vzory, už nemusíte opúšťať, aby ste sa pozreli, čo vlastne po vás rébus chce. U hádaniek zostal zachovaný trojstupňový pomocník s ultimátnou radou, ktorá vás bude stáť dve mince (picarats).



Zamotaný príbeh v spojení s cvičením vlastného intelektu vyvoláva hlad, Professor Layton and Miracle Mask funguje v krátkych dávkach aj pri dlhších hodinových sedeniach. Počas hrania je skutočne ťažké myslieť na niečo iné alebo uvažovať o tom, že vymeníte v handhelde hru za inú.

Súčasťou základnej výbavy sú aj minihry. Level-5 tentoraz do hry zakomponoval tri, navigovanie robota cez bludisko plné prekážok je len variáciou na autíčko, ktoré tu bolo v predchádzajúcom dieli ani ukladanie tovaru na pulty vás veľmi nepotrápí. Najzložitejšou a zatiaľ najkomplexnejšou minihrou je cvičenie kráľíka a príprava

zostavy trikov na vystúpenie v cirkuse. V príbehovej časti hľadáte nové príkazy a tie potom učíte v štýle Nintendogs malého ušiaka.

No a potom je tu 365 puzzlov, ktoré budú každý deň do hry cez online pribúdať až do 26. októbra 2013. Autori šikovne vyriešili takto vysoký počet rozdelením do 10 kategórií, v ktorých sa opakuje zadanie, ale ich obtiažnosť pozvoľna stúpa. Ich originalita tým však trpí. Budete ukladať kamene v poradí, spájať znaky v bludisku farebnými čiarami či kresliť z blokov živý plot okolo zvierat jednou čiarou. Ide skôr o veľmi rýchle mini rébusy ako komplikované hádanky so zadaniami. Veľmi sa u nich nezapotíte a dajú sa prechádzať aj systémom pokus-omyl bez toho, aby ste prišli o picarats.

Level-5 udržuje veľmi vysoký štandard už štvrtým rokom, v Miracle Mask je drvivá väčšina dialógov nahovorená a príbeh je často poprestrihávaný fantastickými animáciami, ktoré si už vydupali cestu do celovečernému filmu The Eternal Diva. Hra si po celú dobu udržuje ľahkú čitateľnosť, na mape viete, kam ísť, po každom spustení zase zhrnie posledné udalosti pár vetami a cez epizódy sa môžete dozvedieť viac nielen o postavách, ale aj o tom, ako Layton uvažuje a čo si myslí.

PROFESSOR LAYTON AND THE MIRACLE MASK SPLNIL NÁROKY KLADENÉ NA POKRAČOVANIE DLHOROČNEJ SÉRIE. NA NOVEJ PLATFORME VYUŽIL VYŠŠÍ VÝKON, NO ZOSTAL VERNÝ TRADÍCIÁM. OBSAHOVO NABITÁ ADVENTÚRA JE IDEÁLNA NA DLHÉ ZIMNÉ VEČERY. GARANTOVANE SI POČAS HRANIA BUDETE HOVORIŤ: "EŠTE JEDNU A IDEM SPAŤ."

8.5

- + množstvo puzzlov
- + nesilená integrácia 3D
- + dabing a prestrihové scény
- + komfort pri riešení hádaniek

- opakujúce sa puzzly
- množstvo mincí zvädza k používaniu pomocníka
- málo 3D hádaniek



FARMING SIMULATOR 2013

Predvianočná lavína hier sa spustila a je to hukot ako každý rok. Pri herných skvostoch, na ktoré sme čakali dlhé mesiace a niekedy aj roky, vyznieva načasovanie vydania Farming Simulatoru 2013 ako nie práve najpodarenejší vtíp. Hoci sa pri hraní neraz zasmejete, určite však nie preto, že to tak zamýšľali samotní vývojári.

Máme pred sebou farmársku hru, ktoré sa zrejme tešia početnej obľube hernej verejnosti, inak by sa neobjavovali rok čo rok, s novými vylepšeniami. Farming Simulator 2013 si oproti predchodcovi polepšil, no napriek tomu je to stále málo, už len v porovnaní s konkurenčným Traktor Simulátor 3. Farmárske zážitky tak nemusíte zažívať už len pri výplachových programoch v televízii, ale zažijete strasti a útrapy aspoň vo virtuálnej podobe.

Zarobiť na obrábaní pôdy, prípadne obrábaní zvierat (bez dvojzmyslov) totiž nie je len tak. Môžete nakúpiť sliepky a zbierať po nich vajcia, kravičky nám dávajú taktiež niečo a ak už nie mlieko, tak aspoň máme čím hnojiť. To, že to funguje pri menšom chove tragicky, vidíme aj v skutočnosti, avšak slušne poďakujeme za túto možnosť ako sa na farme zabaviť. Teda ak považujete za hľadanie vajec, tých slepačích, za hernú nirvánu. Taký vykastrovaný Pacman.

Skutočné jadro hry však tkvie v niečom úplne inom. Skúsení virtuálni farmári už vedia, čo na nich čaká, a tak to vezmeme z rýchlika. Máte parcelu poľa, ktorého potenciál treba využiť. Tak sadnete za volant traktoru, pripevníte si k nemu pluh a hýbajte ho na roľu. Strategicky sa snažíte jazdiť sem a tam, aby ste poorali celé pole, vozíte sa po čo najpriamejších trajektóriách, aby ste nevynechali ani kúsok zeme a šetrili naftu. Máte poorané, treba ísť kultivovať. Znamená to, že si za traktor pripevníte

kultivátor a celú činnosť opakujete rovnakým spôsobom. Výsledok? Zmení sa textúra pôdy.

Poorané a skultivované jest, treba predsa ešte niečo zasieť. Tak naberieť do stroja na siatie pšenicu, znovu si ho primontujete za zadok traktora a opakujete rovnakú činnosť. Párkrát sa vám pšenica minie, vrátite sa teda k stodole doplniť zásoby. Väčší stroj na siatie je drahý a momentálne naň nemáte. Aby toho nebolo málo, úrodu treba predsa pohnojiť, aby z nej aj niečo bolo. Konečne vám čosi vyrástlo, nastal čas zberu plodov poctivej práce, vytiahnete z garáže kombajn a... a prekvapivo sa znovu určitou rýchlosťou preháňate po poli. Slama po zožatí úrody môže ostať nevyužitá, no ak máte nejaké drobné vo vrecku, zadovážite si balič slamy. Čo nasleduje, nie je veľkým tajomstvom. Keď je všetko ako má byť, opakujete celý cyklus až do postupného zaspania nad klávesnicou alebo rozhryzenia si žíl na ruke (ohybnější môžu aj na dolnej končatine) s myšlienkou na promptné ukončenie tohto utrpenia.

No dobre, povedzme, že to skutočne môže niekoho baviť a ono to aj naozaj niekoľko minút poskytne hráčovi relax pri úteku od problémov prostého života. Na pár minút. Nemusíte sadiť len obilniny, pokojne sa orientujte na zemiaky. Zmena je život, len musíte investovať do nových strojov, činnosť je však na poli totožná, len máte za zadkom iný vercajk. Ak chcete vybudovať farmárske impérium, postupne nakupujete účinnejšie stroje (traktory a kombajny) či príslušenstvo k nim, avšak každé uľahčenie práce niečo stojí. Nasleduje odkúpenie nových parciel a ďalšieho monotónneho prdenia do sedačky traktora.

Vypúšťať plyny nemusíte osamote, jedným tlačidlom si prenajmete pomocníka, ktorý spraví túto

Firma: SCS software

Žáner: Simulácia



TRAILER



prácu za vás. Je fajn, že môžete od zamestnancov odpozerat' jednotlivé postupy, no ich lajdáckosť vás prekvapí. Konkrétne: dvíhajú pluh / kultivátor / stroj, ktorý bežný človek nevie ani pomenovať a keby ho stretol v noci a v tmavej uličke, tak sa ho určite zľakne; príliš skoro, neefektívne sa snažia upravovať pôdu v radoch pri sebe, a teda im trvá dlho otáčanie sa. Ale spravia to za vás a zatiaľ sa môžete na túto napínavú zábavu pozerat'. Alebo sa venovať inému poľu.

Ekonomický model je aj napriek počiatočnému zmätku príliš strohý a znovu si musíme odflusnúť horkú slinu nad tým, že je to v podstate nuda. Kampaň je akýmsi sandboxom, kde dostanete svet a robte si, čo len chcete. Pekný nápad, ale hráč následne ťažšie hľadá motiváciu a upadáva do depresívnych stavov. Hra sa snaží zaujať postrannými misiami, takže vás v pravidelných intervaloch vyruší správa o tom, či si nechcete privyrobiť prenesením palety čohokoľvek z jedného miesta na druhé. Napríklad jablák, vajčičok, ale v podstate to nikoho nezaujíma. Zarobiť sa na tom dá a minimálne spočiatku je to pre vás primárny zdroj príjmu. Žiadne príbehové misie, ktoré by skutočne osviežili hrateľnosť, však v hre nenájdete. Nemali vývojári žiadnu fantáziu a neskúsili vytvoriť misie typu: „strašne prší, treba pozbierať úrodu, inak je to v... v bahne"? Možno, ale aj takú prkotinu dokázali zabiť monotónnosťou. Boj proti konkurencii neexistuje.

Taktická poznámka: na koho čerta sa pri každej tejto správe vypne celá činnosť, ktorú práve robíte? A keď vystúpíte z traktoru, aby ste si narovnali skrehnuté údy či len bežali niekam inam, sa zdvihne pluh, takže ho znovu musíte dávať dole? Alebo kašlite na cesty, traktor to zvládne štyridsiatkou aj do kopca, kde by sme sa nevyškriabali ani po jednom maličkom na odvahu? Náročné otázky a pokračovať môžeme ďalej. Cez ľudí v meste môžete prechádzať, sú to len panáčikovia, ktorí kráčajú. Nevedno kam a ani prečo. Civilné automobily jazdia príšerne pomaly a strojovo. Navyše sa vám traktor zasekne o akýkoľvek objekt a náš výlet do ohniska kdesi na kopci skončil zúfalým nárekom nad práve zakúpením najdrahším traktorom, ktorý sa nevedel pohnúť ani sem, ani tam. Riešenie bolo prosté: doniesť iný a napáliť do neho, pekne sa totiž odrazili.

Počas hrania máte k dispozícii PDA, v ktorom nájdete mapu, ceny za jednotlivé komodity a iné drobnosti. Ovládanie a interface je neskutočne toporný, klávesové skratky rozhádzané nelogicky po celej klávesnici. Prečo však dostal niekto spásonosný nápad zabudovať help do telefónnej búdky, je skôr básnická otázka. Ak si nedokážete s niečím pomôcť, musíte docupitať k búdky pri svojej farme a zavolať si helpdesk. Dokonca sa ozve aj cinknutie mince. Originálny prístup nedáva zmysel, stačilo pomocníka zabudovať do menu alebo prečo to nestrčiť do spomínaného PDA? Pohyb v menu je riešený cez špecifické klávesy na užívateľsky prístupný



kurzor myši zabudnite, neexistuje. Výzor samotný menu je na úrovni infantilných skinov z Windowsu 95. Áno, je to už dávno, ale už vtedy existovali Okná.

Farming Simulator 2013 pôsobí neuveriteľne arkádovo – oproti Traktor Simulatoru 3 bez váhania. Možno práve v tom tkvie jeho o kúsok väčšia zábava, no tá vás neskôr môže poľahky znechutiť. Modely strojov sú na vysokej úrovni, lenže Traktor na tom bol lepšie, navyše tam sa nám stroje napríklad pekne špinili. Grafické spracovanie je podpriemerné, ostatné objekty sú pokryté textúrami v biednom rozlíšení ani za kultivátorom sa tak pekne nepráši. Hardvérová náročnosť je oproti konkurentovi omnoho nižšia, avšak keď niečo vyzerá ako pevné hovienko psíka, môžete ho jesť zlatým príborom, stále bude chutiť rovnako. O ozvučení len toľko, že tam je a keby nebolo možné vypnúť ho (alebo reproduktory), prekopli by sme všetkých 5+1 bedničiek. Už nech to monotónne vrčanie konečne skončí.

Farming Simulator 2013 nie je hrou pre každého. Mizerná konkurencia z neho nerobí božskú hru, to určite nie. Traktor je viac hardcore, Farming zas viac bláznivejší. Ale zábavnejší? To ani náhodou.

Bolo by to lepšie, keby – a podobne ako pri Traktor Simulator 3 – vývojári vytvorili akýsi mix medzi súčasnou hrou a The Sims. Tu beháte s panákom, ktorý nepotrebuje jesť, spať, vykonávať potre-

bu, nechýba mu opačné pohlavie a nemôžete s ním vstúpiť ani do svojho obrovského domu. Keby bolo nutné domček zariaďovať, starať sa aj o postavičku, hra by tým len získala. Takto nám ostáva ohodnotiť Farming Simulator 2013 ako celkom fajn mučiaci nástroj pre človeka, ktorý rád skúša niečo nové. A dokola. A znovu. A zas.

TRAKTOR SIMULATOR 3 VS. FARMING SIMULATOR 2013

URČIŤ, KTORÝ FARMÁRSKY SIMULÁTOR JE TEN PRAVÝ A TÝM PÁDOM LEPŠÍ, JE NESMIERNE NÁROČNÁ ÚLOHA. OBE HRY SA TOTIŽ NESNAŽIA ANI V NAJMENŠOM INOVOVAŤ UŽ POMERNE SKOSTNATENÝ SYSTÉM HRATEĽNOSTI, V KTOROM JE SANDBOX BEZ PORIADNEJ VÝZVY A CELKOVO PRÁZDNY SVET, ŽIADNY POSUN V NOVÝCH HERNÝCH PRVKOCH, DÔVODOM, PREČO SÚ ZNÁMKY O OBOCH HIER TAKÉ, AKÉ SÚ. AK SA UŽ CHCETE ROZHODNÚŤ DO

NIEKTORÉHO FARMÁRSKEHO SIMULÁTORU ÍŠŤ, JE TO JEDNODUCHÉ: AKO ZÁBAVKU A ROZPTÝLENIE ODPORÚČAME FARMING SIMULATOR 2013, PRETOŽE JE TO ARKÁDA S TRAKTORMI, KDE SA NEMUSÍTE ANI TOĽKO NAROBÍŤ. TRAKTOR SIMULÁTOR 3 IDE NAOPAK CESTOU SIMULÁTORU. A VYZERÁ LEPŠIE, NO ZÁROVEŇ SI PÝTA DAŇ V PODOBE HARDVÉROVÝCH NÁROKOV.

3.0

- + arkádová hrateľnosť
- + módy a prídavky od komunity
- + cena
- žiadne nové nápady
- neexistujúci fyzikálny engine
- podpriemerné grafické spracovanie
- interface



FOOTBALL MANAGER 2013

HOVORÍ SA, ŽE KEĎ NIEČO FUNGUJE, NETREBA TO OPRAVOVAŤ. PATRILO BY SA DODAŤ, ŽE ČO FUNGUJE, NEMÔŽE BYŤ VYLEPŠENÉ. ČO VŠAK ROBIŤ V PRÍPADE, AK IDE O NIEČO TAKMER DOKONALÉ? NAVYŠE, AK IDE O SYNONYMUM DOKONALOSTI VYBRANEJ OBLASTI UŽ CELÝCH 20 ROKOV? DVE DEKÁDY JE SKUTOČNE DLHÁ DOBA, ZA KTORÚ SA ČO TO DÁ POKAZIŤ AJ VYLEPŠIŤ. A TO JE AJ PRÍBEH SÉRIE FOOTBALL MANAGER, KTORÁ SAMA O SEBE NEMÁ AŽ TAK DLHÚ HISTÓRIU, NO BRITSKÍ MAJSTRI ZO SPORTS INTERACTIVE, JU VYTVORILI PO PROBLÉMOCH SO ZNAČKOU AKO DUCHOVNÉHO NÁSTUPCU CHAMPIONSHIP MANAGER.

Za týchto 20 rokov tak svoj futbalový diamant brúsili,

vyladľovali každý detail, odstraňovali každú chybičku a dodávali mu nezameniteľný lesk. Už minulý rok priniesli perfektnú hru, ktorá splnila takmer všetky sny fanúšikov. Takýto úspech však má aj druhú tvár. Autori môžu zaspať na vavrínoch, môžu sa vykašľať na inovácie, môžu do finálneho produktu vniesť chyby, ktoré sa hry nikdy predtým netýkali. Football Manager 2013 nemal ľahkú úlohu. Prišiel medzi hráčov rozmazaných predchádzajúcimi časťami, po ktorých by už len ťažko odpúšťali nejaké chyby. A taktiež prišiel po veľkých úspechoch, ktoré autorom možno stúpili do hlavy.

Na začiatku je všetko v starých a tých najlepších koľajách. Nemusíte mať pozorovacie schopnosti Sherlocka Holmesa, aby ste si nevšimli, že v menu je niečo inak. Klasickú ponuku

po poriadne dlhej dobe rozširujú nové herné možnosti, z ktorých je jedna pre sériu obrovským krokom vpred. Jej zložitosť a komplexnosť totiž často mohla odrádzať neskúsených a príležitostných hráčov, ktorí tak radšej siahli po konkurencii (ak bola), kde boli princípy zjednodušené. V novom ročníku sa tak dočkali zjednodušeného a zrýchleného klasického módu (názov je trochu paradoxom). V ňom sa niektoré mechanizmy redukovávajú, aby ich zvládol každý, prípadne sa neskôr mohol vrhnúť na nosný kariérny režim. Mnohé prvky sú v ňom zautomatizované a starajú sa o ne tak vaši asistenti. Tento režim navyše zaberá aj výrazne menej času, takže je vhodnejší pre ľudí, čo si na hru nevedia nájsť dostatok času.

V prípade, ak ste už mali tú česť s niektorým z predchádzajúcich ročníkov, tak sa tu budete cítiť ako ryba vo vode. Vytvoríte si postavu manažéra, nastavíte si vlastné preferencie, možnosti manažovania (klub, repre, repre+klub) a vrháte sa do vôd svetového futbalu (aj keď je prítomná aj naša pivná liga). Zamrzí, že stále licenciou nie sú pokryté niektoré zaujímavé ligy, kde nenájdete všetkých hráčov a originálne logá či fotky (väčšiny) hráčov by ste tu taktiež márne hľadali. Toto je chyba, ktorá sériu prenasleduje prakticky každý rok a asi tak skoro nezmizne, no určite by padlo vhod, keby aspoň s každým ďalším ročníkom v licenciách pribudlo niečo navyše.

Po vstupe do hry (prípadne ešte pred jej kúpou, ak o nej veľa neviete) si musíte uvedomiť najdôležitejšiu vec. Vy ste tu skutočne manažérom a to na svetovej úrovni. Ťarcha všetkých rozhodnutí leží na vašich pleciach. Vy rozhodujete o hráčoch, zmluvách, tréningoch, taktike, financiách (v rámci poskytnutého rozpočtu) aj o ostatných členoch tímu. Všetky činnosti musíte mať zvládnuté, bez toho sa ťažko naplnia želania majiteľov klubu, čo znamená, že sa možno budete musieť zbaľiť. Samozrejme, v niektorých aktivitách sa môžete spoľahnúť na radu asistentov a ostatných členov tímu. Ak sa v niečom rozhodnete chybné (napríklad tréning hráča na pozíciu, na ktorú nemá predpoklady), tak vám

to na porade zamestnancov jeden z vašich pomocníkov vysvetlí. Taktiež môžete posielat' asistenta na tlačovky alebo delegovať príhovory. Na toto si však treba dať pozor, nakoľko to ovplyvňuje atmosféru v klube a vzťah k vám ako manažérovi zo strany hráčov, médií aj ostatných postáv v hre.

Ak sa vám pri práci v Exceli robí nevoľno, tak by ste od Football Managera mali dať radšej ruky preč. Tabuľky, štatistiky aj grafy sú tu na každom kroku a práve prácou s nimi strávite najviac času. A aj v tom tkvie jej čaro. Môžete mať nahraté hodiny, no pritom za sebou len pár zápasov. Namiesto nich však budete mať dokonale vypilovanú taktiku (aj so záložnými), nastavený scouting kvôli hľadaniu talentov, vyladenú tréningovú záťaž a dohodnuté tie najlepšie zmluvy aj s obmedzeným rozpočtom. Umenie nákupu hráčov sa nezakladá len na neobmedzenom rozpočte. Aj s limitovanými prostriedkami a šťastnou rukou pri nákupoch dokážete vyskladať tím, ktorý dá zabráť aj tým najsilnejším súperom. Behom sezóny si tak hladko môžete vychovať hráča, ktorého cena stúpne desaťnásobne.

Možností vo Football Manager 2013 je skutočne neúrekom a tím snov si môže vyskladať každý. Veľkú rolu zohráva drina pred zápasom, kde dokážete stráviť hodiny. Nemalý podiel na (ne)úspechu však má aj manažovanie počas zápasu, kde taktiež môžete využiť všetky dostupné možnosti vo svoj prospech. Či už je to dynamické menenie taktiky, štýlu hry, pokriky, striedania, rozhovory a podobne. O priebehu vás o všetkom informujú správy. Sú momenty, kedy vás doslova zaspamujú a kým si jednu prečítate, tak vám príde päť ďalších o tom, že vaši nervózni hráči si nevedia dobre prihrať.

Morálka klubu nie je vecou náhody a ani nie je automaticky viazaná na úspechy či neúspechy. V značnej miere ju môžete ovplyvňovať práve vy. Hráči môžu byť nespokojní so svojou pozíciou a preto neodvážajú najlepšie výkony. Stačí jeden rozhovor a všetko môže byť inak. Treba vedieť aj kedy pochváliť a kedy zas pokarhať. Impulzom pre nevýrazného hráča môže byť pohrozenie

umiestnením na prestupovú listinu. Vývin zápasu môžu zvrátiť aj tímové rozhovory v polčase. Hráčov dokážete povzbudiť a dodať im tak šťavu, aby v druhom polčase zo seba dostali to najlepšie a tak napríklad z 0:2 v súboji s rivalom nakoniec vyhrať 3:2.

Football Manager 2013 predsa len nie je úplne bezo zmien. Interface prešiel miernym faceliftom, ktorý nemal za úlohu ani tak priniesť niečo nové, ako skôr vyladiť umiestnenie prvkov, elegantne zakomponovať nové, prípadne ho sprehľadniť a zmodernizovať. Výsledkom je podobný, no svieži a moderný vzhľad. Rozmiestnenie prvkov je logické a intuitívne, hľadať ich nebudete.

K malým zmenám došlo aj vo vizuálnom spracovaní zápasov v 3D režime. To o moc síce kvalitatívne nepokročilo, ale mierne vylepšenia tu nájdete. Od série FIFA Manager má však stále ďaleko. Na druhú stranu zas uspokojí aj hráčov so slabšími zostavami, navyše nastavenia hry dokážete aj rozumne škálovať podľa vlastných potrieb. Zápas sú rýchle, pomerne plynulé a

oceníte v nich hlavne réžiu, ktorá síce od predchádzajúceho ročníka zostala nezmenená, no práve vtedy priniesla aj skvelé zmeny, vďaka ktorým sa na kľúčové momenty oveľa lepšie pozerá. Zvuková stránka je identická. Dočkáte sa akurát ruchov. Nezmenili sa ani české popisy situácií.

Zapracovalo sa na AI hráčov, ktorí sa dokážu správať opäť o niečo futbalovejšie, no o to viac bijú do očí chyby. Dokážete obsadiť územie pred šestnástkou súpera, hrať tam bago a zrazu sa jeden z vašich hráčov rozhodne prihrať vlastnému brankárovi a je po akcii. Taktiež sa naučili ustupovať v nevhodných momentoch a občas sa úplne popletú. A potom sú tu ešte kozmetické chybičky, ktoré sú niekedy až úsmevné. Hráč sa pri rozohrávke priameho kopu postaví k lopte chrbtom, ale rozohrá ju normálne dopredu. A aj lopta vás občas zmätie. Niekedy brankár nedokáže špičkami prstov vytlačiť loptu mimo siete a piska sa vlastný gól. Inokedy zas zahrávate out, aj keď šla lopta od vášho hráča. A siete niekedy neexistujú, takže vidíte loptu v bráne, ale gól to nebol. Aspoň rozhodcovia sa už nechovajú tak



strojovo a občas odpustia aj faul či ofsajd.

Klasický režim však nie je jedinou novinkou vo Football Manager 2013. Vynikajúco pôsobí nový režim ponúkajúci rôzne náročné výzvy. Máte stanovené podmienky, ktoré niekedy dajú poriadne zabrať. Ako sa napríklad vyrovnáte s maródkou, po ktorej máte k dispozícii len juniorov? Okrem výziev tu nájdete aj starú známu sieťovú hru, no aj nové online možnosti, ako sa so svojim stávajúcim tímom postaviť svojim priateľom.

Samozrejmosťou sú možnosti prepojenia s rôznymi sociálnymi sieťami.

FOOTBAL MANAGER 2013 JE KOLOSOM, KTORÝ SA OPÄŤ O NIEČO MÁLO ROZRÁSTOL. JE SKUTOČNE ŤAŽKÉ VYLEPŠOVAŤ NIEČO, ČO MÁ K DOKONALOSTI VEĽMI BLÍZKO A SCHOPNEJ KONKURENCIE ŠIROKO ĎALEKO NIET. NO AJ NAPRIEK TOMU SA AUTOROM ZO SPORTS INTERACTIVE PODARILO PRINIESŤ NIELEN KOZMETICKÉ ZMENY, KTORÉ HRU ROBIA ROZSIAHLEJŠOU A PRÍSTUPNEJŠOU PRE PRÍLEŽITOSTNÝCH HRÁČOV.

8.5

- + podrobný systém manažovania
- + cítite dopad rozhodnutí
- + žrút času
- + nové režimy
- + aj pre nováčikov

- chýbajúce licencie
- zvuk, grafika aj textový popis takmer bez zmeny
- menšie chyby





SPORTS CONNECTION

UBISOFT SI ŽIADEN ŠTART NOVÉHO HERNÉHO SYSTÉMU NENECHÁ UJSŤ. VŽDY SA PRIHRNIE AKO VEĽKÁ VODA A TO HNEĎ S NIEKOLKÝMI TITULMI. JE TO OBDOBIE, KEDY VLÁDNE PRVOTNÉ NADŠENIE Z NOVÉHO ZARIADENIA, HIER JE ŽALOSTNE MÁLO A PREDAT' SA DOKÁŽE AJ TAKÁ, PO KTOREJ BY BEŽNE ANI PES NEŠTEKOL. POSLEDNÉ ROKY SI TO ODNÁŠA NAJMÄ NINTENDO. 3DS HNEĎ OD ZAČIATKU UBISOFT ZÁSOBIL SLUŠNÝM ZÁSTUPOM TITULOV, NIEKTORÉ BOLI LEPŠIE, INÉ SLABŠIE, VYBRANÉ NEHRATEĽNÉ. VONKU JE EŠTE ČERSTVÉ WIIU A UBISOFT ZNOVU VYŤAHUJE PODOBNÉ ZBRANE. MÁME TU JEDNU ŠPIČKOVÚ, JEDNU PRIEMERNÚ EXKLUZIVITU A POTOM SPORTS CONNECTION. ZOZNÁMTE SA S NAJHORŠOU HROU NA WIIU.

Sports Connection papierovo vyzerá veľmi lákavo. Zastrešuje ho licencia športového káblového gigantu ESPN a snaží sa nadviazať na absolútny bestseller Wii Sports, ktorý tvoril dokonalé garde novej konzoly. Teraz je však situácia odlišná. Hra sa síce snaží čo-to ukázať na novom tabletovom ovládači, no všetka snaha je márna. A tým najväčším problémom nie je, že nedokáže predat' nové ovládanie.

Podobnosť s Wii Sports rozhodne nie je náhodná, ale priamo cielená. Mnoho ľudí si ju môže hru pomýliť a považovať za priameho nasledovníka. A to aj vďaka jej grafickému spracovaniu. Akoby si z oka vypadli, akurát sa teda technologicky posúva o pár rokov vpred. Preberáte opäť postavičky podobné Mii a aj celková vizuálna štylizácia je na podobnej úrovni. Rovnako je to so zvukom, ktorý je infantilný, cítiť z neho sterilitu štúdia a často majú sample ďaleko od skutočnosti.

Až na pár výnimiek nevyzerá vôbec ohurujúco, skôr naopak, trpí technickými problémami a čím viac hráčov, tým viac problémov vás postretnú. Hra pôsobí lenivo, spomalene, bez iskry a duše.

Sports Connection tvorí šesť športových minihier: tenis, golf, preteky motokár, futbal, americký futbal a baseball. Mini nielen z hľadiska okamžitej prístupnosti, ale hlavne po stránke obsahu, pričom sa predáva za plnú cenu. Namiesto atraktívnejších a prístupnejších disciplín (napríklad bowling) tu nájdete našinec dve úplne neznáme. Nie je priamo chyba, ale hráčom chvíľku potrvá, kým vôbec vstrebú pravidlá.

Každý zo športov v sebe skrýva ešte dve kategórie, čím sa výsledný počet disciplín rozrastá na 12, no toto číslo nereprezentuje mieru zábavy. A už vôbec nie v partii či rodine, ako sa to hra sama snaží prezentovať. Keď odložíme bokom plytkosť jednotlivých disciplín, tak je hlavnou príčinou ovládanie.

Keď si kúpite novú konzolu WiiU, tak k nej dostanete tabletový ovládač. Prinajlepšom ešte Pro controller v ZombiU balení. Takže by ste aj mohli očakávať, že s týmto ovládačom dokážete hrať všetky hry, ktoré na konzolu vyšli. No Sports Connection vás vyvedie z tohto omylu. S tabletom totiž dokážete zahrať len 3 športy: tenis, motokáry a futbal. A aj to len po jednej disciplíne. Na všetko ostatné potrebujete Wiimote (s Motion Plus), čo predstavuje ďalšiu investíciu, bez ktorej nemôžete hrať základný obsah.

Zaobstaraním potrebného počtu ovládačov strastiplná cesta nekončí. Hra má problémy aj so základným ovládaním. Hra nedokáže správne nakalibrovať Wiimote ani neviduje všetky pohyby. Sports Connection pripomína Steel Battalion pre Kinect, kde ste tiež mohli robiť čokoľvek, hra si aj tak urobila po svojom.

Je úplne jedno, či hráte na tablete, alebo s Wiimotom v rukách. Jediné, čo funguje, sú tlačidlá na ovládačoch. Kreslenie na tablete je nepresné, nereaguje a aj keď zareaguje, tak zistíte, že v hre sa reálne deje niečo iné. A Wiimote je už úplne na plač. Ste na golfovom ihrisku, chystáte sa dať jamku na prvý raz, napriahnete sa a... nič. A tak skúšate, aký pohyb vôbec zaregistruje. A keď naň konečne prídete, zistíte, že Sports Connection bola navrhnutá pre hadov a nie pre ľudí s kostami.

A teraz k športom. Tenis sa môžete pokúsiť hrať buď Wiimotom alebo kreslením po obrazovke. Ani jedno neprináša uspokojenie. Druhou disciplínou je dvojhra, kedy jeden hráč ovláda postavíčku na kurte (Wiimote) a druhý delo na loptičky (GamePad). Bola by to možno zábava, keby ovládanie fungovalo ako v tenise a nie ako v simulátore technopárty z prvej polovice 90. rokov. Potom je tu baseball. Môžete si môžete buď zápas, alebo tumaj. Vaše činnosti sú však oklieštené na minimum a tak nadhadzujete kreslením naznačenej čiar, (neúspešne) odpaľujete Wiimotom a chytáte pobehovaním s tabletom po izbe. Golf je klasikou, akurát ani ten nefunguje. Druhou jeho disciplínou je Caddie, kde jeden hráč kontroluje tabletom terén a druhý zahrá loptičku.

Futbal mohol všetko zmeniť, keby si AI dokázala aspoň prihrať a celý zápas neprebíhal v spomalenom móde. Samozrejme pri viacerých hráčoch sa ešte viac spomalí a vy si tak počas zápasu môžete odsko-

čiť na vianočné trhy do Viedne a keď sa vrátite, tak konečne preberiete prihrávku. Zápas je doplnený penaltami. A tie sú celkom sranda. Kopajúci zase kreslí, chytajúci pohybuje Wiimotom a keď zareaguje, tak aj niečo chytí. Americký futbal je o niečo komplexnejší a skladá sa z viacerých fáz. V obrannej určujete formácie, pohyb hráčov kreslením a v prípade útoku sa dostávate priamo do brániaceho hráča. V útočnej fáze si tiež určíte rozostavenie, no teraz už preberáte šišku, hádžete ju (maximálne zjednodušene) a potom si už len cez vševdiaču AI nejakým manévrom dobehnete po touchdown.

Najzábavnejšou minihrou sú motokáry oholené úplne na kost'. Race a Time Trial možnosti sú jediné hemé režimy, môžete sa ešte rozhodnúť či budete hrať na TV alebo displeji GamePadu. Motokáry ovládáte klasicky triggermi alebo točením s ovládačmi. A ono to výnimočne funguje. Na utiahnutie celej kompilácie to však nestačí, a už vôbec nie, keď na WiiU máte možnosť siahnuť po nových motokároch so Sonicom.

AK UVIDÍTE SPORTS CONNECTION V OBCHODE, TAK SI TRIKRÁT ODPLUJTE A HOĎTE ZA SEBA SOL'. NIE JE TO ŽIADNE POKRAČOVANIE WII SPORTS, ALE SNAŽÍ SA NA TOM PRÍŽIVŤ. JEDNODUCHOSŤOU MECHANIZMOV JE URČENÁ OPCIAM. A AJ TO NIE CVIČENÝM. SPORTS CONNECTION JE TECHNICKY NEVYDARENÝM A OBSAHOVO PLYTKÝM POKUSOM AKO Z NEZNALÝCH ZÁKAZNÍKOV VYTŤČ PÁR DROBNÝCH.

2.0

+ motokáry a americký futbal chvíľku zabavia, ale fakt len chvíľku

- pokazené ovládanie
- obsahová bieda
- nutnosť dokúpiť Wiimote
- spomalený priebeh disciplín



PS3



SKYLANDERS GIANTS

Activision s projektom Skylanders trafil klinec po hlavičke. Vytvoril ideálnu detskú hru posilnenú zberateľským faktorom. Vznikol tak vlastný žáner a súčasne sa vyriešil problém fyzickej distribúcie DLC. Nielenže sa zatriktívnil dodatočný obsah, ale prehľbil túžbu doň investovať. Hrdinov netvorí jednotky a nuly, ale môžete sa ich dotknúť, čo ešte viac motivuje k zbieraniu figúrok a investovania do ďalších, ktoré možno v hre ani nepoužijete.

To je jeden z dôvodov, prečo Skylanders uspeli a prečo má na konte viac ako 30 miliónov predaných figúrok. Chcete ich mať všetky a každá ďalšia pomáha objavovať svet a vojsť do inak nedostupných lokalít, čo je ďalší spôsob, ako ukázať hráčovi, aké dôležité je rozširovať zbierku. Figúrky nie sú iba na okrasu, ale tvoria súčasť herného zážitku. Cez dodávaný portál sú teleportované do hry a reprezentujú ovládaného hrdinu, ktorému sa zlepšujú schopnosti. Po dohraní si všetky štatistiky pamätajú a je ich možné medzi platformami prenášať a vymieňať.

Geniálny nápad bol zúročený v nevyhnutnom pokračovaní Skylanders Giants rozširujúcom svet magických hrdinov a prehlbujúc jeho prvky, pričom si stále udržuje jednoduchosť detskej hry. Všetko začína a končí pri figúrkach. Spolu s Giants prichádza 48 nových, opäť rozdelených do ôsmich kategórií podľa príslušnosti elementu. Úplne nových je však iba 16 a na podporu predaja druhej série sú vybavené technológiou Light Core, ktorá priesvitné časti dokáže po položení na portál rozsvietiť.

Figúrky tak ožívajú nielen na obrazovke, ale aj pred vašimi očami. Zvyšné tvoria obľúbení hrdinovia v nových pózach a odlišnom spracovaní. Toys For Bob sa vďaka použitiu širšej palety farieb a detailnejšiemu spracovaniu častí tela podarilo dosiahnuť prémiový vzhľad pri zachovaní rovnakej ceny. Viac o figúrkach sa dozviete z videa.

Novinkou v Skylanders Giants sú obri. Sú silní, nemotorní, ale užitoční v boji, pri odstraňovaní prekážok z cesty, vrhaní



Firma: Activision

Žáner: Akcia

balvanov alebo na prítiahnutie plávajúceho ostrova. Ich silu využíva hra na otváranie tajných cestičiek k truhliciam a motivuje k častej výmene hrdinov na portáli. Členité levely skrývajú množstvo poschovávaných bonusov aj truhlíc, vetvia sa a už toľko nekričia, že na odomknutie lokalít potrebujete skylandera iného elementu.

Investícia do figúrok je vykompenzovaná obsahom, už to nie je iba obyčajná truhlica alebo pokrývka hlavy zvyšujúca schopnosti hrdinov, ale celé bludiská často aj s logickou hádankou. Autori z tohto hľadiska hru delikátne vybalansovali a každá ďalšia investícia toľko nebolí.

Navyše Skylanders Giants je plne kompatibilná so všetkými figúrkami z prvej série vrátane príbehových rozšírení a power upov. A ako milý bonus je zvýšenie levelu na 15. úroveň a ultimátna schopnosť pre každého hrdinu.

SECTORVIDEO19100.

Prostredia sú oproti predchodcovi väčšie a v pozadí vidieť viac detailov aj objektov. Pôsobia živšie, nie staticky a zbavili sa ľahkej čitateľnosti, kedy ste vedeli dopredu, kde čo nájsť. Teraz môžete s obrom rozbiť podlahu, vojsť do domov, jaskýň alebo sa teleportovať z jednej strany mapy na opustený ostrovček. A hľadať poklady sa oplatí. Nájdete časti na zlepšovanie lode, ktorou cestujete hore dolu, súčiastky do stroja ovplyvňujúceho koľko peňazí a skúseností získate alebo sú to len zlatky na nákup schopností, bonusových predmetov, či arén do duelov.

Za mince sa dajú kúpiť aj jednorazové power-upy na zvýšenie sily aj žolíky pre okamžité odomknutie zámky alebo zabezpečujúce výhru v minihre Skystones, do ktorej sa zbierajú kamene. V Skylanders Giants sa hrateľnosť diametrálne nezmenila. Narazíte na obligátne presúvanie kameňov, aktiváciu spínačov, presúvanie systému zrkadiel aj typické hľadanie kľúčov od dverí.

Tieto prvky dopĺňajú časté a neustále boje s nepriateľmi a v hre dostali väčší priestor arény, kde odolávate vlnám a nakoniec aj bossom.

Oproti predchodcovi Spyro's Adventure pôsobí Giants ako veľkolepá akčná RPG rozprávajúca príbeh o ohrozenej magickej krajine Skylands. Ohrozuje ju opäť Kaos a vyhráňa sa použitím prastarej technológie rasy Arkeyanov, ktorú môžu zastaviť iba obri. Štruktúra príbehu je podriadená 16 levelom, v ktorých vždy niekoho alebo niečo hľadáte. Paluba lietajúcej lode, na ktorej cestujete, je tak čoraz živšia a sú na nej otvorené aj obchody. Na minihry so Skystones a obchodníkov narazíte aj v bludiskách a občas u nich nájdete aj raritný predmet.

Obtiažnosť Skylanders Giants zodpovedá cieľovej skupine, hra

kladie väčší dôraz na prieskum a pestrosť aktivít (zalietať si aj na stroji a budete ovládať obrovského robota) ako na boj.

Náročnosť je možné zmeniť zvýšením úrovne, ktorá potrápi aj skúsených. Špeciálnou kapitolou sú Challenge mapy odomykané novými figúrkami, sú mimoriadne náročné na čas aj výdrž. Autori zjednodušili ovládaciu schému, vypustením pravého analógu sa dostala na úroveň Lego hier, stačí vám jedna páčka na pohyb a akčné tlačítka na útoky a špeciálne údery.

V hre je stále čo robiť aj po dohraní, hľadať poklady, prechádzať levely na čas alebo tráviť čas vo vylepšenom Battle móde, kde môžu dvaja hráči súperiť medzi sebou. Zachovaná zostala aj podpora lokálneho co-op režimu. Celý príbeh tak môžete prejsť vo dvojici, pričom si figúrky môžete vymieňať za behu. Pomoc je vítaná hlavne na obtiažnosti Nightmare a partáka ocenia aj



mladší hráči. Figúrky nemusia skončiť na policičke, dajú sa použiť v mobilných hrách aj online univerze, takže môžu cestovať s vami aj keď nemáte pri sebe konzolu.

Do Skylanders Giants bolo vložených mnoho vylepšení aj technických zlepšovákov, pridalo sa drobných detailoch v prostredí (ako lietajúce mušky okolo lúčov) a používaniu tieňov na mnohé materiály, ktoré sa už lesnú. Engine po novom zvláda aj prechody z exteriérov do interiérov a zlepšila sa práca so svetlami, hra však beží v nízkom rozlíšení. Odnáša si to rozmazaný vizuál, ktorý by u detskej hry mal byť ostrý ako britva. Grafika je na druhej strane veselá, sýta a v rovnakom duchu sa nesú aj hudobné motívy a vtipné dialógy. Lokalizácia, pochopiteľne, chýba.

Skylanders neboli nikdy závislí od online pripojenia, nepotrebovali doteraz žiadne obsahové ani systémové updaty. V Giants sa to pravdepodobne zmení, hra obsahuje veľmi nepríjemnú chybu, ktorá sa prihlási na vysokých ťažkostiach. Čas sa v hre nezastavuje pri výmene figúrok ani keď vám ukazuje, kam máte ísť. Než sa nazdáte, ste obklúčení a než stihnute zareagovať, tak máte život na vlásku.

Druhýkrát po sebe je hra Skylanders najideálnejšou rodinnou a detskou zábavkou. Radikálnym spôsobom neposúva sériu vpred, obsahovo nafukuje levely a posilňuje fyzickú interakciu s figúrkami, ktoré ožívajú na obrazovke. Má však niekoľko ale. Tým najväčším je počiatočná investícia. Ak už máte predošlý diel, môžete použiť všetky power-upy, figúrky aj príbehové rozšírenia a peňaženku nákup novej hry nebude až tak bolieť. Pripravte sa však na to, že obri sú nielen drahší, ale trhová hodnota figúrok celkovo stúpla. Najsmutnejšie na tejto sérii je jej slabá dostupnosť, resp. jej podpora u lokálnych predajcov



8.0

- + členitosť levelov a množstvo skrytých zákutí
- + prepracovanosť druhá séria figúrok a Ligth Core technológia
- + plná kompatibilita s predošlou hrou
- + lokálny co-op
- nízke rozlíšenie a rozmazané textúry
- AI útočí aj keď meníte postavy
- nároky na investíciu odrádzajú našinca



DEAD OR ALIVE 5

Matúš Štrba

PO RÔZNYCH PLÁŽOVÝCH ODBOČENIACH SA TEAM NINJA VRACIA K JADRU SVOJEJ BOJOVEJ SÉRIE, NO MYŠLIENKAMI SA TOČIA STÁLE OKOLO BIKÍN. A NA DEAD OR ALIVE 5 TO PORIADNE POZNAŤ. UŽ KAMPAŇ PRED UVEDENÍM HRY BOLA PLNÁ ŽENSKÝCH SPOROODENÝCH KRIVIEK A OBLEČENIA, KTORÉ ODHAĽUJE VIAC AKO ZAHAĽUJE. A ROVNAKO JE TO AJ VO FINÁLNEJ HRE. ZO ŽENSKÝCH ZBRANÍ SA AUTORI ROZHODLI SPRAVIŤ AJ HLAVNÉ LÁKADLÁ HRY. ÚSPECH U ADOLESCENTOV JE TÝM ZARUČENÝ, STAČÍ TO VŠAK NA PORIADNU BOJOVKU?

Ženské prsia v hre nájdete na každom kroku. Neexistuje v nej snáď jediná obrazovka, kde by neboli a nepútali na seba pozornosť. To nie je pre znalcov série žiadna veľká novinka. Dokonca aj v hlavnej bojovej sérii sa autori vždy vyžívali v stelesňovaní bojovníčok, ktoré stoja v popredí celej série, no tentoraz to už prehnali. Občas máte dojem, že na nič iné ako prsia sa nesústredili. A aby ste vedeli, že teda stále hráte bojovku a nie prehliadku spodného prádla, tak vám to pripomínajú sloganom „I'm a fighter“.



Dead or Alive 5 okrem prs je vybavená aj príbehovým pozadím. A je nutné podotknúť, že pomerne imponujúce. Nie kvalitou, ale jeho dĺžkou. V bojovkách nie je ojedinelým javom príbehový režim, niektoré ho zvládajú lepšie, iné zase horšie. Dead or Alive 5 bude v tejto oblasti ešte dlho viesť. Ponúka totiž až 71 kapitol zložených z niekoľkých súbojov a dajú vám na celkom slušnú dobu zabráť. Početné súboje sú predelené krátkymi prestrihovými scénami, no tie však často pôsobia lacno,

naivne a hlúpo. Príbeh je asi taký, že Helena prebrala spoločnosť DOATEC a snaží sa ju revitalizovať a postaviť na nových základoch. Mimo iných aj vďaka organizovaniu nového turnaja. A potom je tu jeho druhá rovina. V nej zas s inými postavami prežívate hon na biologický experiment Alpha-152 (nebezpečný klon Kasumi), ktorý unikol. Príbeh sa neodvíja chronologicky, jednotlivé pasáže sa navzájom prelínajú a zas rozpletajú.

Každopádne príbehový režim má v Dead or Alive 5 svoje nenahradiťelné miesto a rozhodne by ste si ho mali prebehnúť. Nie len preto, aby ste sa nasmiali na občasnej hlúposti, ale aby sa vám hra dostala viac do krvi, aby ste sa naučili jej princípy, aby ste sa naučili ovládať jednotlivé postavy. Jednotlivé kapitoly vás postupne presúvajú do úloh iných postáv, takže s výnimkou odomykateľných si vyskúšate všetko. A s každou sa naučíte nejakú novú techniku. Môžu to byť všeobecné prvky alebo aj unikátne pre jednotlivé postavy. Týmto vychádza v ústrety aj úplne novým hráčom, ktorí sa tak dokážu so systémom jednoducho a hlavne aj zábavne zoznámiť. Samozrejme, potom môžu ďalej pilovať svoje schopnosti v tréningu.

Dead or Alive 5 prichádza so svojou vlastnou schémou ovládania, ktorá sa na nič na trhu nepodobá. Využívate všetky znakové tlačidlá a každému mu je pripísaný iný pohyb. Máte tu úder päsťou, kop, hod a chytenie/blok. Tieto ďalej môžete kombinovať do komb, no významnú mieru má ich kombinácia s pohybom do niektorého zo smerov. Okrem toho tu nájdete aj niekoľko špeciálnych útokov. Dôležitý je taktický prístup k boju. Isté útoky môžete brániť iným pohybom, taktiež načasovanie zohráva svoju rolu. Vykryť útok, počkať na vhodný moment a (čo najjednoduchšie) zaútočiť. Niekedy to môže pôsobiť až príliš jednoducho, ťarbavo, bez dynamiky.



Postavy majú svoje špecifiká, každá sa ovláda inak a musíte si ju chvíľku osvojiť, aj keď základ je rovnaký a prvými súbojmi (aj online) sa dokážete víťazne prehrýzť aj pri úplne jednoduchom stláčaní a dobrom načasovaní. Neskôr si však musíte osvojiť pokročilé techniky, kam patria aj kritické údery, ktoré ústia až do omráčenia, kedy nemôže postava útočiť, môže však reagovať. Treba pochváliť obmedzenie jugglovania pri stenách, ktoré síce možné je, no hra mu veľa priestoru nedáva. Dead or Alive 5 obsahuje aj tagovacie mechanizmy, ktoré sú taktiež zvládnuté na veľmi dobrej úrovni, aj keď sa samozrejme v prepracovanosti nemôžu porovnávať s Tekken Tag Tournament 2.

Postáv je v hre celkovo 24, čo je v porovnaní s konkurenciou pomerne málo a občas to aj cítiť. Nechýbajú stálice Tina, Bass, Kasumi, Ayane, Hayate, či Ryu (Gen Fu a Alpha-152 dostupné až po odomknutí). Novými bojovníkmi sú: mladík Rig pracujúci s Bassom a ambiciózna MMA bojovníčka Mila. Obe postavy sú pomerne silné aj jednoduché na zvládnutie, na host'ovanie si odskočila aj trojica zo série Virtua Fighter (Akira, Sarah Bryant a Pai Chan). Musíte si ich však najskôr odomknúť.



Dead or Alive mal výnimočne spracované arény, aké neponúkala žiadna konkurencia. Päťka túto tradíciu potvrdzuje. Sú rozľahlé, obsahujú hneď niekoľko úrovní, kde sa môžete so súperom prepadnúť a toto vám môže priniesť aj istú výhodu. Pád z výšky predsa len dosť bolí. Okrem toho sa v nich skrýva aj hromada nebezpečných nástrah, ktoré môžete využívať, keď viete ako. Môžete tu rozbiť veci, steny alebo iné objekty v prostredí. Ideálom je cirkusová aréna, kde môžete súperom odzvoniť gong, nechať ho pohrýzť tigrom či preletieť ohnivou obručou.

Príbehový režim samozrejme nie je jediným, kde môžete zo súperov vymlátiť dušu. Versus je ideálny na rozbitie súpera po svojom boku a to ako v jednotlivcoch, tak aj v Tag súbojoch. Arcade vás prevedie tradičnou sériou súbojov až k záverečnému, avšak chýba väčšia hĺbka, ktorá by z neho spravila zábavnejší mód. Takto oproti konkurencii zaostáva. V Time Attack sa taktiež prebijete sériou zápasov v čo najkratšom čase a Survival je do tretice to isté, no tentoraz máte len jeden ukazovateľ zdravia, ktorý sa vám po vyhratom súboji len pomaly dopĺňa. Prijemne je spracované škálovanie obtiažností, aby si v módoch každý našiel to svoje.

Dead or Alive 5 vyniká najviac v multiplayeri, sieťový kód je jednoducho výborný a hra tak ponúka online zážitok bez lagov. Samozrejme, ak máte zodpovedajúce internetové pripojenie a rovnako aj váš súper. Pripojenie je stabilné, nevyhadzuje, nepadá. Vyhľadávanie je rýchle a jednoduché. Môžete hrať jednoduchý zápas, kde vám rýchlo nájde súpera, hodnotený zápas, od ktorého sa odvíja váš rank a súperov si vyberáte podľa svojich schopností alebo si založíte vlastnú lobby, či sa pripojíte do lobby niekoho iného. Súperov si môžete pridávať do vlastného zoznamu, posilať im výzvy a podobne. Škoda, že tu nenájdete väčšiu svetovú lobby, s ktorou Namco stanovilo nové štandardy.

Prišla na rad grafika a opäť sa musím vrátiť k bujnemu ženskému poprsiu, ktorému je venovaný úvod. A nie samoúčelne. Celá štylizácia aj vykreslenie postáv sa podriaďujú tomu, aby ste mali prsia neustále na očiach. Na prsia je snád aplikovaný aj samostatný fyzikálny engine.

Stále sa musia natriasať, hopsať, hojdať. Okrem nich sú pekne spracované aj tváre postáv a ich animácie. Horšie sú na tom arény, kde si (aj počas boja) všimnete menej kvalitných objektov a textúry. Hudbu nepostrehnete, je nevýrazná, čo je škoda, pretože by vedela pridať grády v bojoch. Poteší aspoň prítomnosť originálneho japonského dabingu.

DEAD OR ALIVE 5 KLAME TELOM. DOSLOVA. KEĎ SA POZRIETE NA JEJ MARKETINGOVÚ KAMPAŇ, OBAL ČI DOKONCA AJ PREZENTÁCIU PO SPUSTENÍ, TAK MÁTE DOJEM, ŽE SA SNAŽÍ ZAKLADAŤ NA PRVOPLÁNOVÝCH SEXUÁLNYCH MOTÍVOCH. A TROCHU TO TAK AJ JE. HRA ALE SKRÝVA AJ PREPRACOVANÝ SÚBOJOVÝ SYSTÉM, PONÚKA ŠPIČKOVO SPRACOVANÚ INTERAKTIVITU ARÉN. ZAMRZIA VŠAK AJ JEJ CHYBY. NAPRÍKLAD STUPÍDNY PRÍBEH, GRAFICKÉ ZAMERANIE LEN NA POSTAVY, NEVÝRAZNÁ HUDBA, DLHÉ A ČASTÉ LOADINGY ALEBO NÍZKY POČET POSTÁV.

7.5

- + aj pre nováčikov
- + interaktívne arény
- + online
- + prepracovaný súbojový systém
- + story vydrží dlho

- stupídny príbeh
- menej postáv a režimov
- hudba



The Plaza



Pavol Buday

NINTENDO LAND

NINTENDO LAND NIE JE DRUHÝM WII SPORTS. NEZOPAKUJE SA OKAMŽITÝ A RAKETOVÝ ÚSPECH PO PRVOM KONTAKTE S NOVOU KONZOLOU. NEMÁ TRVÁCNOSŤ SUPER MARIO BROS. 3 ANI TETRIS, DVOJICE NESMRTEĽNÝCH KLASÍK, KTORÉ BOLI TAKISTO PRIBALOVANÉ K SYSTÉMOM NINTENDA. NINTENDO LAND JE

KOMPIĽÁCIOU MINIHER, ČO JE NA JEDNEJ STRANE TRÚFALÉ, PREDSA ICH 15 MINÚT SLÁVY UŽ POMINULO A HRÁČI BOLI Z OBROVSKEJ SATURÁCIE TÝCHTO KOMPIĽÁCIÍ PREJEDENÍ DO TAKEJ MIERY, ŽE ICH HROMADNE IGNOROVALI. NINTENDO VŠAK TENTO ŽÁNER ZVLÁDA STÁLE NA JEDNOTKU.



meno najznámejších herných sérií vás privíta ten najotravnejší sprievodca akého ste kedy počuli. Monotónnym robotickým hlasom Monita vysvetľuje pravidlá, postupne otvára a ukazuje zákutia celého zábavného parku. Nepovie vám nič, čo by ste z obrazovky nevyčítali alebo neprišli na to sami po prvom kontakte s minihrami. Objavuje sa prakticky stále, keď narazíte na niečo nové a vy ju s chuťou umlčíte stlačením “-”.

Atrakcie v Nintendo Land ako v ktoromkoľvek inom zábavnom parku majú svoje pravidlá a pochopiteľne aj kolísavú kvalitu. Môžete sa do nich pustiť sami, s priateľmi kooperačne alebo súperiť medzi sebou. Polovica minihier je stavaná pre GamePad a mód Attraction vám v 15 a 30 minútových sedeniach servíruje jednu za druhou a vy si tablet podávate medzi sebou až kým na konci súčet bodov nerozhodne o víťazovi. Zvyšné minihry vyžadujú minimálne jeden Wiimote.

Najnáročnejšia na hardvér je Metroid Blast, ktorá sa bez Motion Plus a Nunchuku pre každého hráča nespustí. Ide aj o najprepracovanejšiu atrakciu, môžete spolupracovať a pomáhať hráčom na zemi riadením lode Samus Aran cez GamePad alebo sa vykašľať na pomoc a proti sebe obrátiť zbrane. Metroid Blast je jednou z prvých ukážok, ako funguje asynchrónny multiplayer a kde drieme jeho sila, keď povedzme dvaja hráči si delia plochu televízora a snažia sa zostrelit’ loď, ktorej pohyb máte pod palcom na tablete.

Na rovnakom princípe pracuje aj Battle Quest, inšpirovaný sériou The Legend of Zelda. Partia dobrodruhov zložená z bojovníkov s mečmi a štítmí a jedným lukostrelcom (s GamePadom v rukách) prechádza jednoduchými dungeonmi zaplavenými nepriateľmi až k bossovi. Lukostrelec je najslabším článkom skupiny, no ako jediný dokáže zasiahnuť šípami spínače a otvoriť ich aktiváciou brány. Bojovníci ho zase musia brániť. Krehké kooperačné puto je ale narušované súťaživým duchom, hra totiž sleduje počty zabití a vyhodnocuje najužitočnejšieho hráča.

Podobne je na tom aj Mario Chase, ľahko čitateľná zábava s nevýdanou hĺbkou, v ktorej naháňate hráča s tabletom v rukách. Ten sa na prostredie díva z nadhľadu a vidí pozície lovcov, zatiaľ čo tí sa dívajú na svet klasicky, z 3rd person pohľadu. Trojica dostupných máp mení dynamiku hry rôznymi prekážkami, šmýkačkami, jednorazovými mostíkmi nad bahnom alebo dierami v stenách, ktoré hráč s GamePadom z výšky nevidí.

Rafinovanejšie prostredia sa menia aj v Luigi’s Ghost Mansion, kde pátrate baterkami po duchovi. Spaľuje ho aj svetlo z bleskov prenikajúce cez okná do vnútra bludísk, ktoré majú čoraz viac otvorov a duch sa neskôr nemá kam schovať. V Animal Crossing

Bolo to Nintendo, ktoré dokázalo piatimi športami rozhybať hráčov pred televízorom predstierajúc, že hrajú tenis. Kvôli jednej hre sa kupoval systém a tá sa v mnohých prípadoch stala jedinou, ktorú majiteľ spustil. Nintendo Land je hrou, po ktorej chrbte sa do mechaniky Wii U dostanú nové hry. Sčasti tech demo, sčasti demonštrácia možností nového systému a predovšetkým ukážka, že aj v dnešnej dobe je možné vytvoriť jednoducho vyzerajúce minihry s hĺbkou, ba čo viac, inovovať splitscreen multiplayer vďaka tabletovému GamePadu.

Asi nikoho neprekvapí, že v hre ako Nintendo Land nefiguruje žiaden príbeh. V lunaparku postavenom z tých najväčších atrakcií nesúcich

Firma: Nintendo

Žáner: Páry hra

Sweet Day je zase úloha lovca na GamePade skomplikovaná ovládaním dvoch postáv pomocou oboch analogov. Zvyšní hráči majú za úlohu strieť zo stromov cukrovinky a zjesť ich. Čím viac ich prehltnú, tým pomalšie sa hýbu.

Blbiny, povieť si, pri štvorke hráčov pred televízorom sa minihry menia na súperenie nielen o GamePad, ale aj body. Začne vám byť ľúto iba to, že nemajú viac máp alebo prostredí, kde sa môžete naháňať. Po nájdení obľúbených favoritov je vysoká šanca, že pri nich zostanete, kým nevyžmykáte z minihier aj poslednú kvapku zaujímavosti. Nič v nich neodomykáte, len zbierate mince a tie hádzate do Pachinko automatu, z ktorého vypadnú kulisy a dekorácie pre úvodnú obrazovku parku.

Medzi atrakciami Nitendo Land nájdete aj veľmi zvláštne minihry a jednohubky vytvorené len do počtu. Po ich vyskúšaní asi ťažko k nim vrátite. Taký je let balónom nad vodou pomedzi prekážky (Balloon Trip Breeze),

kreslenie cesty pre večne hladného Yoshiho podľa prekážok na televízore, ktoré na tablete nevidíte (Yoshi's Fruit Cart), precvičovanie prvkov podľa potápača (Octopus Dance) alebo preteky Twisted Race, kde z nepochopiteľných dôvodov ovládáte svet a nie klzák. Obraz na televízore vidíte ako v racingu, na displeji zase z nadhľadu. Kvalita minihier sa navzájom dopĺňa, na jednu dobrú pripadne taká, ktorá je len do počtu a u tých kvalitných sa zase menia iba kulisy a trochu aj pravidlá.

Za najsmutnejšiu minihru považujem Takamaru's Ninja Castle, v ktorej hádzate z GamePadu na obrazovku shurikeny. Minihra vystrelá svoj potenciál hneď na prvej obrazovke a so stúpajúcim počtom kartónových ninjov vyskakujúcich spoza bambusov sa začnete obzerat' po klasickom Wiimote, ktorý by v tomto prípade bol nielen presnejší, ale aj rýchlejší, čo už dokázal v mnohých iných light gun akciách.

Osobným favoritom z celého tucta je Donkey Kong Crash Course. Malý



vozík ovládaný pohybom do strán sa snažíte dostať cez bludisko plné mechanizmov, výtáhov a tlačidlami aktivovaných koľajníc dolu do cieľa, pričom zbierate banány a meria sa pochopiteľne čas. Pri opakovaní dokonca vidíte aj ghosta. Obrovskou škodou je, že v tejto minihre nájdete iba jedno jedine bludisko.

A TO JE OSTATNE PROBLÉM AJ CELÉHO NINTENDO LAND. NAVNADÍ, ZABAVÍTE SA, ALE BUDETE CHCIEŤ VIAC. HRA SI NAPRIEČ MINIHRAMI UDRŽUJE NEZAMENITELNÚ HRAČKÁRSKU ESTETIKU, SÝTE FARBY A JEDNODUCHÉ PRAVIDLÁ. NINTENDO LAND NEZABEHNE MARATÓN, V MECHANIKE SA DLHO NEOHREJE A NA PÁRTY PO PÁR KOLÁCH JE VYMENENÁ ZA NIEČO INÉ. JE NAJMENEJ TRVANLIVEJŠOU LAUNCHOVOU HROU S POMERNE VYSOKOU CENOU, KTORÁ SPREVÁDZA ŠTART NOVÉHO SYSTÉMU.

6.5

59

- + asynchrónny multiplayer
- + výtvarne spracovanie a hĺbka v minihrách
- + odkazy na herné série
- vybrané minihry sú len do počtu
- nízka trvanlivosť celej kompilácie
- cena (v prípade, že nevlastníte Premium edíciu)





HARRY POTTER KINECT

POSLEDNÝ FILM S MLADÝM ČARODEJNÍKOM VYŠIEL PRED ROKOM A POL, NO WARNER BROS. STÁLE CÍTI POTREBU PREDÁVAŤ ĎALŠIE HRY. HARRY POTTER JE IDEÁLNY PRE POHYBOVÉ OVLÁDAČE VĎAKA KÚZLAM, ZATIAĽ VŠAK ŽIADNY NEVYUŽIL PLNÝ POTENCIÁL. OSTATNÁ ČASŤ DEATHLY HALLOWS TRPELA NA OBOCH PLATFORMÁCH, PRVÝ DIEL DOSTAL PÁR RÝCHLYCH MINIHIER PRE KINECT A V PRÍBEHU STE SI HO NEUŽILI, DVOJKA SKÚSILA MOVE A DOPLATILA NA MIZERNÉ KORIDORY V HERNOM DIZAJNE. KINECT FUNGOVAL LEPŠIE, PRETO DOSTÁVA HRU REFLEKTUJÚCU CELÚ SÉRIU.

Svet zložený zo siedmich kníh i ôsmich filmov ponúka úžasné množstvo materiálu (takmer 20 hodín deja) a vytvorenie ultimátnej hry na jednotnom engine by potešilo mnohých. Harry Potter pre Kinect v tomto smere neponúka to, čo by mnohí fanúšikovia chceli. Prepojenie do jedného celku je na mieste, autori však nevyužili ponúknutú šancu, aby bez tlaku na dátum vydania kvôli filmovej premiére, prepracovali titul do väčších detailov. Prezentácia sveta Rokfortu a dejových línií nie je presvedčivá. Podobne ako trpeli Deathly Hollows Part 1 a 2, aj Harry Potter for Kinect očakáva od svojich fanúšikov znalosť deja.

Košatému príbehu chýba akákoľvek narácia a hráč ostáva so sériou kľúčových momentov, ktoré sú bez hlbšieho kontextu. Občas mám dojem, ako by autori oholili dejovú líniu na kosť, vytiahli vybrané momenty (napríklad scénu s klobúkom, prvé lekcie, súboje) a poskladali výslednú hru. Hráčovi ostáva iba bezútešne sledovať sotva minútové

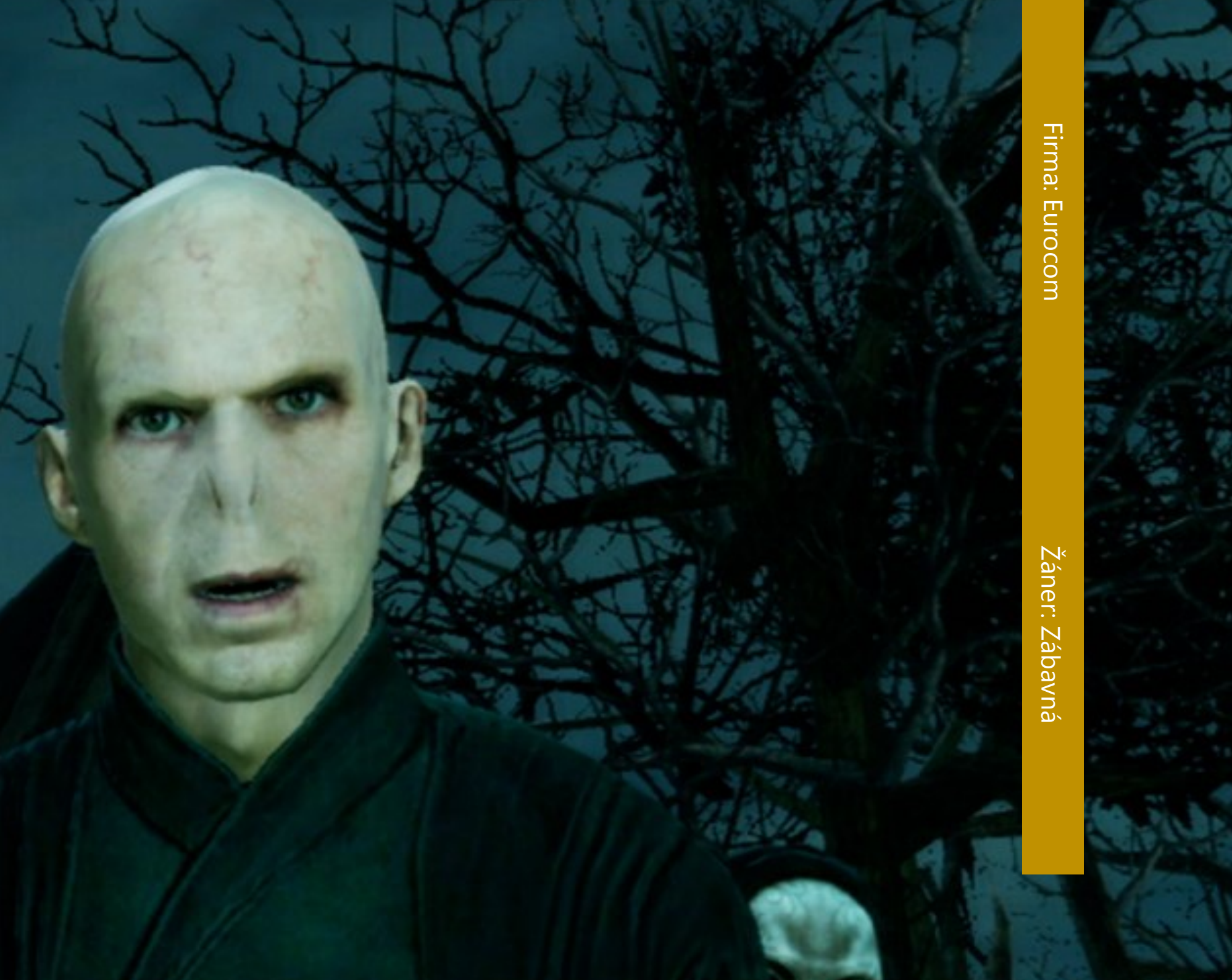
animácie, čo ho prehodia z jednej miestnosti do vedľajšej, kde čaká najbližšia úloha. Nebyť dejovej predlohy, nepochopíte, prečo Harry a kamoši idú do ďalšej scény.

Sedem školských rokov na Rokforte hra rešpektuje a každý delí do niekoľkých sekvencií, kde vás čakajú príslušné minihry. Štyri-päť scén zvládnete spravidla za menej ako hodinu; celú hru máte za sebou po 6 - 7 hodinách (čo je sotva dĺžka troch filmov). K dispozícii sú štyri druhy hrateľných častí. Najviac vás budú zaujímať kúzla, z ktorých si hra berie tie najznámejšie. Hneď od prvého momentu ma napadla paralela s prvým dielom Deathly Hallows, oproti nemu je kúzlenie v novinke prirodzenejšie a nemáte ani nutkanie brať si do ruky záchytný predmet. Sú čary jednoduché i zložitejšie, všetky zvládnete pomerne rýchlo.

Druhou kategóriou minihier sú jednotlivé lekcie, resp. návšteva prednášok. V tomto smere pocítite veľkú príslušnosť k predchádzajúcim hrám, novinka viaceré sekvencie recykluje, napríklad výrobu magických nápojov, kde v štýle Cooking Mana ležete, miešate a sypete rozličné prísady do veľkého hrnca. Veľa sa na lekciami nenaučíte, ale snahu autorov varírovať ich aspoň v prvých ročníkoch rozhodnete cítiť. Rozličná obtiažnosť vás však prekvapí, niektoré minihry budete mať za pár minút hotové, v iných budete kvasiť aj desať minút, pretože sa prejaví relatívne vysoká citlivosť Kinectu. Ak sa na niečo sústredíte príliš, tak sa nemusí dostaviť dobrý výsledok. Najmä menšie pohyby vás môžu trochu potrápiť, našťastie nie často.

Firma: Eurocom

Žánér: Zábavná



Súboje sú najprepracovanejšou časťou a kombinujú viaceré aktivity naraz. Napríklad zameriavanie nepriateľov a paralelne aj pálenie kúziel po nich vám dá zabráť, kvôli zvykaniu si na ovládanie. Súboj jedného na jedného je neraz skvelým momentom, meranie síl má dobrý náboj a paleta kúziel sa rozširuje. Autorom sa podarilo zachytiť pocit hráča ako kúzelníka. Ak zvládne pohybový herný systém, užije si väčšinu súbojov. Poslednou aktivitou je metlobal, ktorého aplikácia je skôr povinnou jazdou. Vybrané momenty ročníkov dokáže oživiť, ale je dobré, že slúži skôr ako doplnková a nie hlavná aktivita.

Harry Potter for Kinect nemá senzor v názve zbytočne, jeho implementácia sa snaží byť maximálna. Od maličkých sekvencií až po jednotlivé aktivity, od prvého menu, až po prechod k vriacemu kotlu, titul od vás vyžaduje neustále určitý pohyb rukou v priestore. Čaká vás cca 30 aktivít a sekvencií, kde môžete Kinect využiť a najmä v prvej polovici sa striedajú v dobrom tempe. Správny pocit z mágie sa dostaví rýchlo, len škoda, že nie je podporený hlbším záujmom o dej.

Proti implementácii Kinectu však zriedkavo možno vyriešnuť krivé slovo. Iste, súboje dajú občas zabráť a niektoré miniatúrne pohyby si budete musieť nacvičiť, ale väčšinu času funguje veľmi dobre, prvotná misia autorov zvládnuť hranie iba pomocou pohybov teda vyšla. Platí to najmä pre kúzla, varenie a ešte si budete môcť niektoré povely aj zakričať.

Hoci názov patrí okuliarnikovi, postupne zahráte aj za ďalšie postavy, Ron či Hermiona dostanú väčší priestor, ostatní skôr epizódne. Akurát pri ich sekvenciách si uvedomíte, že hra nemá príliš kvalitnú grafiku a najmä modely postáv sú dosť ochudobnené o pár polygónov. Celkovo grafika neponúka správnu magickú atmosféru napríklad piateho a





šiesteho dielu s ohromným hradom. Na druhej strane soundtrack sa snaží vyrovnať skóre v audiovizuálnej sfére a tradične sa mu darí potešiť sluch.

Harry Potter for Kinect nechce zabudnúť ani na hru viacerých hráčov, preto dostal dosť kvalitný co-op mód s využitím splitscreenu. Na hru viacerých súrodencov postačí a aspoň sa budú môcť striedať pri niektorých celkom ťažkých súbojoch s bossmi. Veru, dvaja hráči postupne prehliadnu aj iné neduhy hry ako minimálny dôvod na opätovné zahranie či menšiu variáciu aktivít v druhej polovici.

HARRY POTTER FOR KINECT JE TEDA ZAUJÍMAVÝ PRODUKT, NO VO FINÁLE PÔSOBÍ AKO KOLEKCIA MINIHIER PRE KINECT S POMERNE ODFLÁKNUTÝM ROZPRÁVANÍM DEJA AKO SKUTOČNE CELISTVÝM PROJEKTOM, KTORÝ BY UKÁŽKOVO ZHRNUL PUTOVANIE ČARODEJNÍKA A JEHO BOJ S VOLDEMORTOM. MLADÝM HRÁČOM I FANÚŠIKOM UROBÍ POTREBNÚ SLUŽBU, BUDÚ SI MÔCŤ SPOMENÚŤ NA DOBRÉ MOMENTY A POMOCOU KINECTU ICH AKTÍVNE OVPLYVNÍŤ, ALE ČO LEN TROŠIČKU NÁROČNEJŠÍ HRÁČ POCÍTI URČITÚ PACHUŤ SKLAMANIA, ŽE WARNER BROS. MOHOL NA HRE POPRACOVAŤ VIAC.

6.0

- + žmýkanie Kinectu v každej sekvencii
- + variabilné minihry
- + solídne kúzlenie i hlasové povelý
- + co+op a viaceré postavy v akcii
- slabučké podanie deja
- grafika, animácie a modely postáv
- krátka herná doba

CALL OF DUTY BLACK OPS DECLASSIFIED

O TOM, ŽE PS VITA POTREBUJE HRY AKO SOL', VÔBEC NEMUSÍME DISKUTOVAŤ. SYMPATICKÁ ČIERNA KRABIČKA OHÚRI DIZAJNOM, FUNKCIAMI A MOŽNOSŤAMI, ALE S PONUKOU KVALITNÝCH TITULOV TO JE SLABŠIE. A KDE NEPRICHÁDZAJÚ ORIGINÁLNE TITULY, MUSIA STAČIŤ AJ „PRERÁBKY“ ZNÁMYCH SÉRIÍ DO MALÉHO FORMÁTU. ASSASSINS CREED LIBERATION SA CELKOM NEPODARIL A TAK SA POZORNOSŤ OBRACIA NA ACTIVISION A VITAMÍNOVÝ CALL OF DUTY BLACK OPS: DECLASSIFIED.

Séria Call of Duty už dlhšiu dobu stagnuje, podľa niektorých dokonca jej kvalita klesá. Strojček na peniaze, dojná krava - hovorme tomu ako chceme a všetci budeme mať (aspoň trochu) pravdu. Pre Vitu svitala po ohlásení titulu aspoň malá nádej. Nové zariadenie, nové možnosti, nové typy ovládania, žeby aj nová krv do žíl umierajúcej značky? Pri Call of Duty platí, že zväčša ponúka efektný a výbušný singleplayer ruka v ruke s prepracovaným režimom pre viacerých hráčov. Šťuknime teda najprv na položku „Campaign“ a pripravme sa na dychberúci zážitok.

Singleplayer v Declassified naozaj dychberúcim zážitkom je. Nepamätám si totiž hru, ktorá by mala rovnako dlhú príbehovú kampaň. A označením „dlhú“ myslím „krátku“. Kampaň ponúka 10 misií, každá z nich





(na najľahšej obtiažnosti) trvá cca 5 minút. Čítate správne, singleplayer v Declassified nevydrží ani hodinu. Tento neskutočný podvod na kupujúceho neospravedľňuje ani zvýšenie potrebného času pri medium či hard obtiažnosti, nie je jednoducho možné, aby som kampaň hry za plnú cenu odohral za 50 minút. V misiách nefunguje autosave ani checkpointy, takže pri každej smrti musíte level reštartovať. Pri spomínanej dĺžke misií to nie je až taký problém, treba sa však pripraviť, že na vyšších obtiažnostiach je hra celkom náročná a možno vám budú checkpointy naopak chýbať.

Misie sú pozliepané bez akéhokoľvek príbehu, dozviete sa, že dvaja hlavný protagonisti riešia svoje úlohy počas studenej vojny bez nejakého prepojenia alebo uceleného dejového pozadia. Navyše sú navrhnuté tak tunelovo, že všetky predchádzajúce hry v histórii obvinené z tohto prehrešku by sa v priamom porovnaní stali kráľmi sandboxu. Prejdete chodbou, vyskočia dvaja nepriatelia, zabijete ich. Vyjdete po schodoch, tam sú traja nepriatelia, zabijete ich. Pokračujete k dverám, dáte tam nálož a v „bombasticky efektom“ spomalenom zábere (ktorý sme videli už asi



100krát pred tým) zabijete posledných troch nepriateľov. Bez výbuchov, bez padajúcich helikoptér, bez potápajúcich sa lodí.

Aby to nebolo príliš náročné na intelekt hráčov, nemusíte v misiách hľadať dokumenty, tajné informácie či iné bonusy. Žiadne tam totiž nie sú. Zato v každom nasadení vidíte v ľavom spodnom rohu časomieru, ktorá vám každú sekundu pripomína ako dlho ste už na bojiisku. Niekedy sa dostanete až k neuveriteľnému číslu 7 minút, inokedy sa zastavíte pri čísle 3!

Čo z toho, že po tejto rozvetvenej ceste (jasné), plnej zvrátov (tak to určite) a morálnych rozhodnutí (haha) nájdete kopec zbraní, od AK47 cez Famas, brokovnice, snajperky, až guľomety, keď Declassified

nedokáže využiť takmer žiadne možnosti ponúkané hardvérom Vity. Maximum, na čo sa tvorcovia zmohli, je hádzanie granátov ťuknutím na displej a stabilizovanie dýchania jednoduchým stlačením zadnej dotykovej plochy. Ani grafika na tom nie je excelentne, s Uncharted hru radšej ani neporovnávajme, ale ak by si niekto z tímu tvorcov zaslúžil aspoň skromnú výplatu, boli by to práve grafici. Pozerat' sa na to dá, o zrak určite neprídete.

Naopak, ľudia zodpovední za AI si výplatu nezaslúžia vôbec. Čo umelá inteligencia, resp. v tomto prípade skôr umelá demencia predvádza, je ďalším z mnohých polienok, ktoré Nihilistic hádže fanúšikom Call of Duty pod nohy. Vojaci stoja, keď do nich strieľate alebo strieľajú, keď vás v žiadnom prípade nemohli vidieť.



Povestným medom okolo huby sú v prípade Declassified doplnkové herné režimy. Hodinový singleplayer sa snažia ospravedlniť zapracovaním režimu Hostiles, čo je starý známy Horde mód. Na hráča sa valia vlny nepriateľov a je iba na ňom, koľko vydrží. V menu nájdete aj Time Trial, kde na čas zostreľujete kartónové makety teroristov.

Po vložení karty s hrou do handheldu vás čaká siahodlhý update, ktorý do základného menu pridá multiplayer. Presne tak, celý multiplayer sa sťahuje ako záplata, čo samo o sebe nevesť nič dobré. U mňa osobne je každé napojenie do MP zápasu malým pôrodom, hra sa buď vôbec nenahrá alebo keď sa nahrá do lobby, odkiaľ sa nedá dostať, či dokonca dochádza aj k reštartu celej aplikácie. Keď sa už do hry

dostanete, čaká vás klasický Call of Duty zážitok. Veľa akcie, menej rozmyšľania, perky, kill strikes, vytváranie classov, odomykanie nových zbraní a vybavenia. Pri nutnej dávke šťastia pri spúšťaní MP, nájdení nezaľagovaného servera a neretardovaných spoluhráčov je práve multiplayer jediným dôvodom, prečo hra nedostáva totálnu nulu.

KRITIZOVANÝ ASSASSIN'S CREED: LIBERATION JE OPROTI TOMUTO PAŠKVILU VIDEOHRA BOHOV. AK STE NEBODAJ CALL OF DUTY BLACK OPS: DECLASSIFIED KÚPILI NIEKOMU POD STROMČEK, RÝCHLO TO UTEKAJTE VYMENIŤ, EŠTE TO STÍHATE. ALEBO NAMIESTO TOHO MU DAJTE TRI KILÁ CIBULE. VÝSLEDNÝ EFEKT BUDE ROVNAKÝ – NADÁVKY, PLAČ A KROKODÍLIE SLZY STEKAJÚCE PO LÍCACH.



3.0

- + občas multiplayer
- dĺžka SP kampane
- kvalita SP kampane
- nevyužitý potenciál zariadenia
- problémy s multiplayerom
- pomer obsah/cena



Vladimír Pribila

MINER WARS 2081

PÍŠE SA ROK 2081 A ZEM NEEXISTUJE UŽ 10 ROKOV. V NEKONEČNEJ ČIERNOTE VESMÍRU SÚ ĽUDIA LEN SLABO VYZBROJENÍ PRE KOLO-NIZÁCIU A ICH VESMÍRNA TECHNOLOGIA JE V PLIENKACH. ĽUDSKÚ RASU SA PODARILLO ZACHRÁNIŤ LEN NA NIEKOL'KÝCH, SKÔR ZALO-ŽENÝCH, ŤAŽOBNÝCH KOLÓNIÁCH. NAŠEJ RASY ZOSTALO SOTVA ZOPÁR STOVIEK TISÍC. A POTOM VYPUKLA VOJNA.

Prvý československý kozmonaut práve dolietal na mojom disku svoju poslednú misiu a musím už na začiatku skonštatovať, že jeho celkový let sa niesol s ťažkou horko-kyslou príchuťou. Vesmírne dobrodružstvo má na svedomí československý tím a svoju niekoľkoročnú prácu nezú-ročil podľa dnešných štandardov práve najlepšie.

Miner Wars 2081 je proklamovaný ako vesmírny simulátor so šiestimi stupňami slobody letu. Ak sa vám páčil Descent, tak ste doma. Stratu orientácie obmedzuje navigačná čiara, s ktorou sa takmer nikde nestra-títe a v bojoch vám pomáhajú brat Marcus a jeho kontakt Tarja, medzi ktorými to iskrí aj v rádiu.

Príbeh, akokoľvek jednoducho podaný len cez takúto komunikáciu v rádiu, je rozprávaný zaujímavo a krúti sa okolo neznámych mimozem-ských artefaktov. Tie sa snažia okrem vás získať aj iné frakcie ako Rusi, Čína, Templári či nemecká Štvrtá ríša. V príbehu je niekoľko pekných zvrátov a prekvapení a všetko je doplnené profesionálnym dabingom. Na profi úrovni sú aj zvukové efekty a orchestrálna hudba, no tá je tro-cha v úzadí.

Do svojho raketoplánu nainštalujete niekoľko druhov guľometov, od-paľovačov rakiet, brokovníč, holografických klamlivých cieľov, mín a iných výbušnín, ale disponujete aj nakladacím priestorom na všetku muníciu a vytážený materiál. Obrovský vesmír, ktorí pre vás autori pri-pravili, pôsobí monumentálne, obzvlášť niektoré miesta s asteroidmi sú krásne, no len do momentu, kedy sa priblížite k nejakej základni a zistíte, že použité textúry sú v nízkom rozlíšení a všetky objekty až na vý-nimky pravouhlé. To nás privádza k tomu horšiemu, čo Miner Wars 2081 ponúka.

Je nestabilná. Padá pri loadingoch, počas misií, pri reštarte checkpointu,

niekedy vytuhne už po spustení. Ak by som mal želanie za každý pád hry ako za padajúcu hviezdu, tak ich bude viac ako mal džin z Aladinovej lampy. Pri jednej misii mi padla dovedna dvanásť krát, než som prišiel na to, že ho vyvolá akékoľvek priblíženie k obranným vežiam, ktoré ma mali chrániť. Verím, že túto nestabilitu v Keen Software House vyriešia, no v aktuálnej podobe akékoľvek nové spustenie plnilo môj merač zúrivosti viac a viac. O to viac, keď hra po nahratí zahĺasila, že môj profil sa stále používa a musím čakať 90 sekúnd, aby sa bolo možné prihlásiť. Ak dvadsať sekúnd hráte do ďalšieho pádu hry a následne minútu a pol čakáte na login... no nič, medzitým môžete surfovať alebo vyškrabávať suché z nosa.

Ďalším problémom je tutoriál. Takmer žiadny nie je. Tých zopár rád, ktoré sa vypíšu počas prvej misie v bojoch, sa tratia v rádiokomunikačnom šume, pretože od radosti neviete, čo skôr sledovať. Už vôbec sa nedozviete základné princípy, že na palube musíte mať lekárničky, opravárenské kufre, palivo a kyslík, pretože tie sa neustále odčerpávajú a z inventára sa dopĺňajú automaticky, alebo že vaša materská loď Sapho slúži na odkladanie nájdených vecí. Interface vyzerá totiž ako každý iný obchodník, len ceny chýbajú. Lenže ak mi to nikto nepovie alebo sa to stratí v rušnej komunikácii a bojoch, tak je niečo zle.

Jeden by povedal, že v hre Miner Wars 2081 sa bude ťažiť a v skutočnosti tomu tak aj je, no tento prvok bol tak odsunutý do úzadia, že sa mohla volať aj Supply Wars, pretože zásoby syslíte viac ako ťažíte. V príbehovej časti je prvok ťažby použitý myslím len raz. Môžete síce ťažiť podľa ľubovôle, no stratený čas prerátaný na peniaze zarobené touto činnosťou sú neadekvátne. Oplatí sa viac zbierať zásoby munície zo škatúl pri všetkých misiách a následne predatť tie. Najhoršie je, že ani po dohraní celého príbehu a predaní všetkého naškrečkovaného si nemôžete dovoliť kúpiť lepšiu loď ako tú, ktorú máte na začiatku. Jedna z lepších (možno najlepšia, neviem) stála okolo 2 miliónov, ja som sa dostal len na 300 tisíc. Najsmutnejšie ale bolo, že novú loď v podstate nemáte dôvod kupovať. Smelo si vystačíte aj s tou základnou. Raz si síce sadnete aj do lode štvrtej ríše, ale jedna lastovička leto nerobí. Autormi vychvaľované plne ničiteľné prostredie je maximálne zbytočné a len predlžuje loadingy. Ak už ste v nejakej základni, tak sa toho veľa zničiť nedá a samotný ničiteľný asteroid radšej obletíte, ako by ste ho mali pracne rozvrtáť.

Tak obrovský vesmír s takým množstvom lokalít by stál za to, aby bol využitý, no na nejaký sandbox alebo bočné misie zabudnite. Do mnohých častí síce môžete letieť, no čakajú na vás akurát nekonečné zástupy respawnujúcich sa útočníkov a zopár debničiek na vykradnutie. Čo takto rôzne volania o pomoc, vybijanie pirátov za odmenu alebo len primitívne kuriérske misie? Ak mám len tak zabíjať

haldy pirátov, aby som vykradol dve debničky s municiou, pričom som minul dvadsať, tak nemám záujem. Monetizácia, odmena, princíp, motivácia a dôvod je to, čo v Miner Wars chýba.

Hru trápi aj DRM ochrana v podobe neustáleho online pripojenia. Hráčom sa nepáči a s častým padaním a následným 90 sekundovým čakaním ani mne. Musíte byť online, aby sa k vám v singleplayeri niekto mohol pridať do co-opu (asi inšpirácia Diablom 3)? Počas mojej trinásť hodinovej plavby vesmírom tak neučinila jedna živá duša. Alebo kvôli Deathmatchu? Ten nikto nehraje. Alebo tak autori učinili, aby sa hra nepirátila? Ak áno, tak mám pre nich dobrú správu. Nepirátila by sa ani bez always online. Nie je na to veľa dôvodov.

MINER WARS 2081 JE AKO NEVYBRÚSENÝ DIAMANT. OBALENÝ SKALOU A TRI KILOMETRE POD POVRCHOM. BUDE STÁŤ PRAVDEPODOBNE VEĽA ÚSILIA, NEŽ HO NIEKTO VYDOLUJE, VYČISTÍ A OBRÚSI. AK SA TO AUTOROM S ĎALŠIMI PATCHMI PODARÍ, TAK HERMETICKÚ PRILBU (KLOBÚK) DOLU ZA ÚSILIE A PENIAZE DO TOHO VLOŽENÉ. MINER WARS 2081 KLAME TELOM, ŽE BY MOHLA PATRIŤ MEDZI TIE NAJVÄČŠIE TITULY, NO NA OBROVSKÉ FIRMY S MILIÓNOVÝMI ROZPOČTAMI MALINKATÝ ČESKOSLOVENSKÝ TÍM NEMÁ ĽUDÍ ANI PENIAZE, ČO SA PREJAVUJE NA VEĽKOM POČTE NEDOROBKOV, CHÝBAJÚCOM OBSAHU, NIE VEĽMI DOBREJ OPTIMALIZÁCII A HLAVNE NESTABILITE. MOŽNO NABUDÚCE CHLAPI, NAŠLIAPNUTÉ MÁTE DOBRE, LEN NABUDÚCE SKÚSTE MENEJ MEGALOMANSKY.

5.5

- + fajn príbeh
- + obrovský vesmír
- + dobré zvukové efekty

- ohromné množstvo chýb
- zlý resp žiadny tutorial
- nulová potreba niečo ťažiť
- žiadne bočné misie
- nutnosť byť online

TECH







Predstavujeme WiiU

ČO SME ZISTILI PRI LAUNCHI POSLEDNÝCH TROCH HER-
NÝCH SYSTÉMOV NINTENDO, ŽE NEHODNO PODCEŇO-
VAŤ ODLIŠNÝ POHĽAD NA HARDVÉR A VŽDY ODVÁŽNEJ-
ŠIU VÍZIU, KTORÚ DOKÁŽE ZÚROČIŤ A OBRÁTIŤ AJ PÔ-
RODNÉ BOLESTI V STABILNÉ PREDAJE. NINTENDO S NO-
VÝM SYSTÉMOM NINTENDO WII U STOJÍ NA PRAHU NO-
VEJ GENERÁCIE, NO SÚČASNE ČELÍ TAKMER NEMOŽNEJ
VÝZVE. A MÁ TO V NÁZVE. WII A JEJ PREDANÝCH 100 MI-
LIÓNOV KONZOL.

Rodiny a deti si už raz podrobila konzola s pohybovým
ovládačom, teraz jej demografia trochu podrástla, presed-
lala na mobily alebo tablety a niekde tam je aj sľub pravo-
verným, že tie hard core hry raz prídu. Odpoveďou má byť
Wii U a železko v ohni - inovatívny herný ovládač Game-
Pad so 6,2 palcovým rezistívnym displejom obohatým
tlačítkami. Keď ho vtisnete do rúk majiteľke Wii, ktorá si
konzolu kúpila na cvičenie a tancovanie, nevie ako ho
uchopiť. A čo je horšie, nevie, kam sa má dívať. Na televí-
zor alebo tablet? Čo mám robiť?

GamePad patrí do rúk hráčom, preto si konzola zatiaľ rozu-
mie iba s jedným. So sedemnástimi tlačítkami, dvomi ana-
logmi, čelnou kamerou s rozlíšením 1,3 Mpx, IR vysielateľom,
NFC čipom, vibráciami, reproduktormi, mikrofónom a slú-
chadlovým výstupom mu patrí prvenstvo za najväčší kon-
zolový ovládač, ale aj za najvybavenejší. Áno, batéria vydrží
v priemere 3 hodiny (nám sa ho podarilo vybiť aj rýchlejšie)
a áno, nabíja sa extrémne dlho cez priložený adaptér, ale
zážitok z hrania je opäť o kúsok iný. Práve vďaka Nintendo.

Wii U nemá taký efekt ako Wii po vybalení z krabice, kedy
každý pochopil, čo má s tým podivným malým diaľkovým
ovládačom robiť. GamePad sa dá uchopiť iba jedným spô-
sobom a jeho ovládacie prvky sú rozmiestnené tak ako ká-
žu štandardy. Teda až na D-pad a A,B,X,Y, ktoré z ergono-
mického hľadiska vás nútia prekladať ukazováky a posúvať
si ovládač v rukách, pretože na ne z analogov nemáte pal-
cami ideálny prístup.



Zariadenie postráda okamžitú pripravenosť a intuitívnosť používania Wii. Po prvom zapnutí je tu povinný update, na ktorý si treba rezervovať približne 60 minút aj s inštaláciou a potom možno príde na radu aj študovanie manuálu. Nintendo vstupuje nielen do HD éry, ale spúšťa aj novú sociálnu službu a otvára náruč aj online hrania. Vráťme sa však ešte na malý moment k hardvéru.

Wii U je kompatibilná s Wii, môžete použiť remote a nunchuk ovládače (tie v balení nenájdete a sú esenciálne pri hraní multiplayeru), audio / video káble, senzor pod televízor a dokonca prehrá aj Wii hry. Jednoduchý a snád' najlepšie spracovaný transfer dát v histórii vám pomôže zo starej konzoly dostať do novej konto a stiahnuté hry z Virtua Console. Tu si však treba dávať pozor, nie všetky digitálne hry sú kompatibilné, v mojom prípade som sa musel rozlúčiť s Lost Winds. Do konzoly sú cez SD kartu prenesené aj uložené pozície a na účet pripísaný zostatok bodov na ďalší nákup hier. (v mojom prípade transfer neprebehol korektne a o sejvy som prišiel). Wii hry bežia v emulovanom móde, ktorý je dostupný z hlavného me-

nu. Nebežia v upscalovanom režime ani sa nedá použiť na hranie GamePad.

Wii U neprehrá žiaden DVD film, audio CD ani vám nenačíta z SD karty fotografie z dovolenky. Nedokáže streamovať obsah ani z Media Centra. Za to má jeden z najlepších prehráčov YouTube, kedy vám video beží na televízore a jeho popis môžete čítať na tablete. Priamo z GamePadu sa dá ovládať aj televízor. Stačí si vybrať zo stovky výrobcov a môžete prepínať kanál, vstupy aj ho vypnúť a zapnúť. Diaľkové ovládanie funguje aj bez toho, aby bežala konzola.

Je nadradené nad systémom a je okamžite k dispozícii, čo sa nedá povedať o softvérovej výbave, ktorá sa vlečie ako slimák, updatuje celú večnosť a aj keď máte vybrané aplikácie po ruke počas hrania, prepínanie medzi nimi má odozvu rádovo niekoľko sekúnd. Čakáte nielen na ich spustenie aj na ich vypnutie. No a potom je tu zvláštna segmentácia aplikácií podobne ako u nešťastnej Vity. Zo zoznamu priateľov sa nedajú posilať správy, na to musíte spúšťať MiiVerse, ak im chcete zavolať cez videochat, musíte spustiť príslušnú aplikáciu.



MiiVerse je vlastná sociálna sieť so silne moderovaným obsahom. Skúste napísať nadávku alebo zvoliť si rafinovaný nick, neuspejete. Funguje na princípe diskusného fóra, každá hra má vlastnú miestnosť, kam pribúdajú obrazové aj textové správy. Príspevky sa dajú lajkovať (Yeah), komentovať aj nahlásiť ako nevhodné. V MiiVerse môžete ľahko sledovať aktivity priateľov aj sa zapájať do diskusií.

Správy z MiiVerse sa zobrazujú aj po spustení konzoly, kedy sa vám na televízore zhromažďujú desiatky Mii. Chybičkou krásy Wii U po sociálnej stránke je, že nedokáže pracovať v AlwaysOn režime ako Wii, ktorá vám dala blikaním najavo, že ste dostali správu. Iba v MiiVerse môžete posilať obrázky z hier, ktoré sa nedajú uložiť na SD kartu, zakázané je aj posielanie emailov, ktoré u Wii fungovalo. Wii U sa nedá prepojiť s kontami na Twitter ani Facebook.

Ak bez nich nemôžete žiť, môžete použiť integrovaný internetový prehliadač. Podporuje JavaScript aj HTML5 (flash

nie), rýchlo načítava aj stránky s obrovským počtom obrázkov, pri skrolovaní však dochádza k prekresľovaniu. Nielen u browsera sa ukáže najväčšia slabina displeja s rozlíšením 854 x 480, je resistívny, čiže ovládanie prstom je oproti stylusu stále v nevýhode. Nezvláda gestá ani multitouch, čo je v dnešnej dobe absolútny prehrešok.

V porovnaní s tabletmi alebo telefónmi je displej GamePadu vykopávkou a ani jeho pozorovacie uhly neprekvapia. Na druhej strane má matný povrch, na dennom svetle prichádza o sýtosť farieb a kontrast, no obraz sa zbytočne neleskne. A aké je hranie s extra obrazovkou?

V prvých momentoch si neviete zvyknúť, kam sa pozerat'. Raz je to na televízor potom späť na displej. Vzniká zmätok nielen pri zobrazovaní ovládacích prvkov, ale aj ako ich ovládať, či tlačítkami, alebo dotykovým displejom. Úvodný line-up nie je svetoborný a chýba jasný killer titul. Assassin's Creed 3 dokáže bežať v zrkadlovom režime a podobne



ako New Super Mario Bros. U nepotrebuje televízor. Ak si ho zapnete, môžete mať na displeji mapu alebo inventár na prepínanie zbraní. ZombiU využíva GamePad na prieskum prostredí a gyroskopmi presne kopíruje váš pohyb pri skenovaní.

Najväčší potenciál ukrýva Nintendo Land s asynchrónnym multiplayerom a podporou až piatich hráčov súčasne. Kompilácia minihier, ktorá je súčasťou Premium balenia konzoly, dovoľuje hráčovi s GamePadom sledovať mapu z nadhľadu a naháňať zvyšných hráčov, ktorí sledujú dianie na televízore z úplne iného uhlu. Hrajú rovnakú hru, ale ich rozličné role im sprostredkujú iný zážitok.

Spolu s Wii U sa vracia lokálny multiplayer do obývačiek, už to však nie je pobehovanie pred televízorom, ale pokojné sedenie a vedenie diskusií, kto dostane GamePad ako ďalší do rúk. Má síce veľa ovládacích prvkov, ale do hry sa ľahko dostanete aj bez použitia tutorialu.

Wii U je určená výhradne na hranie, o multimédiá sa má starať služba TVii. Streamovanie a požičiavanie filmov alebo sledovanie televízneho vysielania sa u nás tak skoro nedočkáme, Slovensko ani susedné Čechy nie sú medzi podporovanými krajinami. Pri výbere regiónu si preto dajte pozor, inak sa nepripojíte ani na Nintendo Network ani eshop.

Vidieť prvýkrát bežať Maria v plnom HD rozlíšení, je zvláštne. Pripojiť sa s Wii U na eshop a stiahnuť si demo, je znepokojivé. Inštaluje sa síce desať minút, ale predsa, konzola od Nintendo zvláda online a vysoké rozlíšenia ľavou zadnou. Softvér potrebuje vyladiť, herný katalóg doplniť a nahradiť v ňom lacné a rýchle prerábky za poriadne hry. O originálne zážitky sa už postará GamePad.

NINTENDO MÁ PRED SONY A MICROSOFTOM NÁSKOK. TERAZ JE OTÁZKOU, ČI SI HO DOKÁŽE AJ UDRŽAŤ KVALITNÝMI HRAMI A ODLADENÝM SYSTÉMOM.

RAZER EDGE PREDSTAVENÝ



NVIDIA PRINIESLA ZVLÁŠTNÝ HANDHELD SHIELD, VALVE NAZNAČILO SVOJ STEAMBOX A RAZER PREDSTAVUJE FINÁLNU VERZIU FIONY, NAZVANÚ RAZER EDGE, ZATIAĽ NAJZAUJÍMAVEJŠÍ HARDVÉR Z CELÉHO CES.

Razer svoj nápad herného tabletového PC oproti minulému roku dopracoval a veľmi vhod mu prišiel Windows 8. Vznikol tablet, ktorý môžete pripojiť ako k gamepadovému docku, tak aj ku klávesnici, alebo vďaka TV docku si k nemu môžete pripojiť aj gamepady a hrať priamo na TV. Máte teda tablet, PC, mobilnú konzolu a aj hernú TV konzolu v jednom. Zadarmo to však nebude.

Razer Edge bude v najnižšej verzii stáť 999 dolárov po najvyššiu za 1299 dolárov, za ktoré dostanete 10.1 palcový 1366x768 tablet s GT640M LE grafickým čipom. Cenu bude meniť proce-

sor, ktorý môže byť 1.7Ghz Core i5 alebo 1.9GHz Core i7, pamäte bude môcť byť 4 alebo 8GB, a SSD disk od 64GB po 256 GB. Dostupný bude už v prvom štvrtroku tohto roka.

Cena je však len pre samotný tablet, za gamepad dock si pripočítate 249 dolárov, respektíve kompletu dostanete za 1499 s tabletom v ďalšej verzii verzii. Klávesnicový dock bude za 69 dolárov a TV dockovacia stanica bude za 99 dolárov, tie však vyjdu až neskôr tento rok.

Čo sa týka výkonu Dishonored dá zariadenie na 60 fps, Dirt Showdown na 40 fps, podľa vyjadrení Razeru na výstavisku, lepšiu predstavu o výkone získate pohľadom na benchmarky GT640M, ktorý dá napríklad Battlefield 3 v na High na 37 fps priemerne, Skyrim v high na 43 fps, Batman ide 38 fps, Deus Ex 47 fps.

XBOX360 16GB LEN U NÁS

77

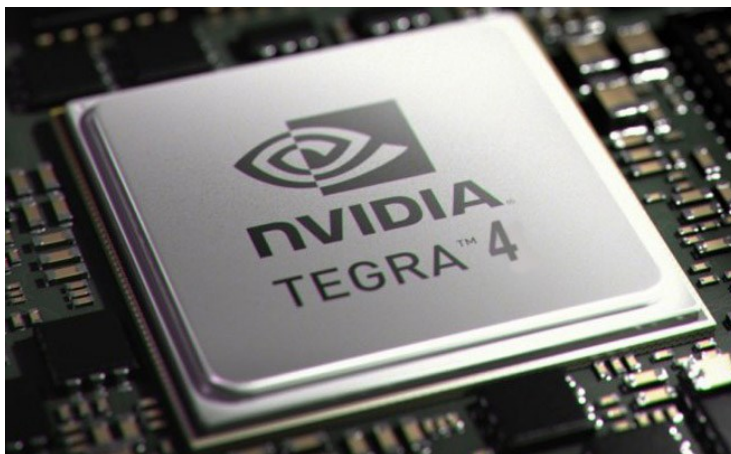
XBOX360 DOSTAL LEN NA SLOVENSKU ŠPECIÁLNU 16 GB VERZIU. JE TO LIMITOVANÁ EDÍCIA, KTORÚ NÁJDETE LEN NA SLOVENSKU V NIEKTORÝCH REŤAZCOCH AKO DATART, TPD, NAY ZA 199 EUR. IDE O ČISTÉ BALENIE BEZ HRY, PRIBALENÝ JE ALE TROJMESAČNÝ XBOX LIVE GOLD. EDÍCIA JE VIANOČNOU ODPOVEĎOU NA 12 GB VERZIU PS3, ROVNAKO ZA 199 EUR.

TEGRA 4 PRICHÁDZA

DETAILY TEGRA 4 ČIPU SA OBAVILI NA INTERNETE A PODĽA NICH SÍCE ČIP STÁLE OSTÁVA ŠTVORJADROVÝ S JEDNÝM POMOCNÝM JADROM, ALE TENTORAZ BUDE POSTAVENÝ NA CORTEXT A15 28NM ARCHITEKTÚRE A DOPREVÁDZAŤ HO BUDE 72 JADROVÁ GRAFIKA, KTORÁ BUDE ŠEŠŤNÁSOBNE RÝCHLEJŠIA AKO TEGRA 3 A DVADSAŤNÁSOBNE RÝCHLEJŠIA AKO TEGRA 2.

Podpora rozlíšení bude 2,560 x 1600, respektíve aj 4K s tým, že 1080p bude na 120 fps a priame podporovanie dekódovania videa do 2560x1440,. Hardverovú podporu tentraz dostane aj USB 3.0 a DDR3L pamäť.

PRVÉ ČIPY MÔŽEME ČAKAŤ V ROKU 2013



THE HOBBIT

AN UNEXPECTED JOURNEY



HOBBIT

THE UNEXPECTED JOURNEY



Vladimír Kurek

HOBBIT

NÁVRAT DO STREDOZEME



ROZPRÁVKA, KTORÚ J.R.R. TOLKIEN ROZPRÁVAL SVOJÍM DEŤOM NA DOBRÚ NOC MALA PÔVODNE ZOSTAŤ IBA DOMÁCIM PRÍBEHOM. V ROKU 1937 BOLA PREDSA LEN VYDANÁ KNIŽNE A STALA SA NIELEN OBLÚBENOU DETSKOU LITERATÚROU, ALE NAJMÄ PRVOTNOU INŠPIRÁCIOU K VZNIKU OBROVSKÉHO MYTOLOGICKÉHO SVETA FASCINUJÚCEHO POLOVICU PLANÉTY. HLAVNÝM HRDINOM TEJ ROZPRÁVKY BOL ISTÝ BILBO – HOBIT.

Hobiti – ako isto viete – žijú v čistých, útulných norách. Majú radi dobré jedlo, pohodičku a piesne. Príchod trinástich nepozvaných hostí je pre Bilbovu myseľ (a špajzu) pohroma rovná útoku draka. To, že nakoniec v sebe objaví zmysel pre dobrodružstvo je šok podobný tomu, ako keby nejaký z trpaslíkov zistil, že miluje lietanie na orloch. A svojím spôsobom je to víťazstvo väčšie ako porážka skalných obrov. Ale nebojte sa, príde aj na tých obrov, goblinov, orkov (slovenské titulky Jara Vanča sa museli držať slovenského prekladu, ja nie) a ďalšie príšery.

Je to už osem rokov, čo sa zavreli dvere do Stredozeme a predsa od

prvých sekúnd filmu budete mať pocit, že to bolo naposledy včera, čo ste sa tešili z priletu orlov. Nielen preto, že Hobit sa začína v ten istý deň ako začalo Spoločenstvo prsteňa. Podobností je omnoho viac. Tá istá štruktúra filmu (prológ, Kraj, Divočina), staré známe postavy (Christopher Lee vyzerá veľmi - veľmi staro), známe trademarkové oblety kamerou. Čo ma najviac potešilo boli mnohé pripomienky vecí budúcich, zámerné opakovania známych scénok s trochu iným osadenstvom. Tak ako Rohani obklúčili troch bežcov, teraz elrondova hliadka obklúči trpaslíkov, podobný výplach aký dostal Pipin pred stretnutím s Denethorom, dostal teraz od Gandalfa Thorin pri príhode do Roklinky. Takýchto situačných odkazov nájde fanúšik mnoho a pomáhajú mu užiť si návrat do zeme hobitov, trpaslíkov a elfov.

Pretože ak je Hobit o niečom predovšetkým, tak o návrate a užívaní si starého známeho prostredia. Peter Jackson si doprial luxus, o akom snívajú všetci tolkienovskí fanúšikovia. Vrátil sa do svojho milovaného sveta, aby sa v ňom len tak poprechádzal a porozprával. Tak ako v open world hrách môžete „odísť za roh“ a túlať sa v lesoch, tak aj PJ za mohutnej finančnej, organizačnej a trikovej podpory štúdií vytvoril



ale vedľa veľmi dobre ako ho vystavať tak, aby dával zmysel a bavil. S ťarchou dvanástich trpaslíkov (ktorí sú viac menej štatistami aj v knihe) sa vyrovnáva ako to len ide, Thorin dostáva priestor pre svoje chmúry, no a výborným ťahom je predovšetkým oživenie Azoga, ktorý dáva filmu dejovú výplň a predznačuje skutočné vyvrcholenie príbehu. A ako náhle príde na akciu, tak režisér a kameraman ukazujú naozaj veľmi slušné remeslo, cit pre výtvarno a nezameniteľný zmysel pre humor. Veľký kus roboty robí pochopiteľne skvelá hudba. Keď sa do toho Howard Shore oprie, tak je to naozaj pôžitok. Navyše výborný Martin Freeman (Stopárov sprievodca, Sherlock) ustojí potenciálne rozpačitý úvod aj hľadanie hrdinského ja s presvedčivosťou, ktorá vám vytlačí z hlavy spomienky na Iana Holma či Elijaha Wooda.

Hobit sa vrátil. Úvodná radosť premiešaná obavami z rozťahovania príbehu na tri filmy dostáva konkrétne kontúry. Hobit aj je ako Pán prsteňov, aj nie je. Aj vám môže byť trochu dlhý, aj nemusí. Znie to ako hádanka z rozprávky? Veď to aj je. Aj nie je.

Na záver jedna faktická poznámka. Prvú časť novej trilógie som videl v 3D verzii v bratislavskom multiplexe. Vo štvrtok ho uvidím v 3D IMAX. Uvidím, či zmením názor, ale v tejto chvíli mám pocit, že formát 3D je zbytočný a filmu skôr ubližuje ako pomáha.

THE HOBBIT: AN UNEXPECTED JOURNEY (USA/NOVÝ ZÉLAND, 2012, 164 MIN.)

RÉŽIA: PETER JACKSON. NÁMET: J. R. R. TOLKIEN – KNIHA HOBIT (1937). SCENÁR: FRAN WALSH, PHILIPPA BOYENS, PETER JACKSON, GUILLERMO DEL TORO. KAMERA: ANDREW LESNIE. STRIH: JABEZ OLSEN. HUDBA: HOWARD SHORE. HRAJÚ: IAN MCKELLEN, MARTIN FREEMAN, CATE BLANCHETT, ORLANDO BLOOM, IAN HOLM, CHRISTOPHER LEE, HUGO WEAVING, ELIJAH WOOD

svoj vlastný datadisk. Tí, ktorých to baví sa môžu pridať. Bolo vám ľúto, že Spoločenstvo nestránilo viac času medzi hobitmi? Nech sa páči, je tu večera u Bilba. Chýbal vám Tom Bombadil? Tu máte Radagasta Hnedého! Bol vám jeden Gimli málo a Gandalf vlastne nečaroval? Teraz je čas a peniaze na každý sen.

Keď je ničoho priveľa, býva to často aj na škodu vecí. Učí nás to prológ o trpasličom poklade a podobný prímer sedí aj na film. Ak nie ste fanúšik, ktorý je nadšený už zo samotného návratu do Stredozeme, tak sa budete možno chvíľami trochu nudiť. A možno ani nie pre pomalší rozbeh a rozprávania, ako skôr pre absenciu vnútorného napätia. Rozdelením príbehu na tri časti sa proste cieľ vzdialil a Neočakávaná cesta stráca na osudovosti. Nie každému môže byť po chuti aj občasné pripomenutie, že Hobit je pôvodne rozprávka. V okamihu keď Radagast zapriahne svoje zajace nedá sa nespomenúť si na Nekonečný príbeh.

Peter Jackson a jeho spolupracovníci sú však príliš dobrí filmári a príliš dobre poznajú svoj materiál, aby sa im to vymklo z rúk. Je to ich sen,

8.0



Michal Korec

NÁVRAT DO SILENT HILL

Atmosférický Silent Hill mnohí považujú za najlepší videoherný film. Mal šikovného režiséra, aj dobrého scenáristu a produkciu priamo od japonského tvorca, Akira Yamaoka, ktorý dodal i soundtrack. Bol to intenzívny dvojhodinový výlet do tajomného mestečka a väčšinu času fungoval.

Pokračovanie sa odohráva takmer o dve dekády neskôr. Hlavnou hrdinkou je Heather sužovaná temnými silami,

pred ktorými neustále uteká. A po dovŕšení osemnástich rokov ju čaká temný výlet – jej otec zmizne a nechá jej iba varovanie, aby v urgentnom prípade (keby sa mu niečo stalo) neodišla do Silent Hill. Dievčina urobí jedinú vec, ktorú nemá, a putuje do mestečka hrôzy, bude čeliť svojmu osudu a možno nájde svojho otca alebo odpovede na otázky vo svojom živote.

Večný problém videoherných adaptácií je v preklenutí ich aktívneho prístupu k hráčovi do pasívneho sledovania filmu.

Hocikto povie, že adaptácia musí bodovať, keď bude mať film väčší rozpočet, máte sa na čo pozerat' a celý dej zhutní na tretinu času, ale to jednoducho nemôže fungovať týmto spôsobom. Videohry sú ešte stále tvorené tak, že aj po vystrihnutí deja väčšinou nedajú dokopy kompaktný celok na sledovanie. Ostanú vám prázdne miesta, ktoré sú v hre hrateľnými pasážami, no vo filme ich treba vyplniť.

Dej nového filmu Silent Hill nie je úplne originálny, vo veľkej miere si požičiava kosť z videoherného Silent Hill 3. Zhodná je postava Heather putujúca do Silent Hill, čeliaca démonickému zlu. Je to dobrý nápad, lebo druhý diel videohry rozprával iný príbeh a tu aspoň čiastočne nadobudnete pocit, že sa pozeráte na film rovnakej série. Prvá časť filmu je relatívne dobrá – Heather putuje do Silent Hill, spoznáme jej spolužiaka (perfektný potenciálny cieľ, keď začne na plátne panovať hrôza). Druhá sa však mení na spleť akčných, hororových i bizarných scén, kde začnú vyliezať monštrá, predmety lietajú do 3D kamery a celé snaženie z prvého dielu i série vyjde takmer navivo.

Existujú dvojité momenty po príchode do tajomného mestečka. Prvé sú nervydrásajúce a majú vás držať v napätí, kým sa niečo stane. Hrdinovia sa zakrádajú po záhadných uliciach či postávajú vo zvláštnej izbe. Tieto scény nie sú úplne mimo, ako sa môže zdať, skôr nešikovne odkazujú na momenty z iných dielov videohernej série a fanúšikovia si možno spomenú, že štvrtý diel mal akurát podtitul The Room alebo sa im vybaví zahmlené ulice z inej časti. Lenže zatiaľ čo vo videohre slúžili ako kulisy a hráč v nich mohol pobeťovať, tu sa nič nedeje. Toto je presne ten problém, že film je statickejšie médium a pozorovateľa musí pritiahnuť niečím iným ako dlhými minútami v tajomnej atmosfére. Inak príde nuda a snaženie je fuč.

Druhý Silent Hill však ponúka aj akčnejšie scény, no vyznievajú dosť zvláštne. Buď sa valia na vás príšery (pravda, niekedy umne poskladané a strašidelné) alebo hrdinovia utekajú pred niečím, čo v tmavom 3D ani neuvidíte. Všetky beštie videné v traileri sa predstavia, no budete dosť prekvapení, že akčný element sa minie cca za 15 minút celkového času.

Návrat do Silent Hill je totiž lacný film a je to cítiť na každom kroku. Efekty sú slabučké a 3D pomáha akurát zakryť, že na

plátne sa veľa nedeje. Minimum efektných scén je dané rozpočtom na úrovni 20 miliónov, za ktorý ťažko natočíte efektný akčný horor a ani nebude na vás hádzať fantastické kreatúry či sympatických hrdinov. Je fajn vidieť odporné časti mesta, v ktorých by ste nechceli byť, na druhej strane vás sklamú slabučké interiéry (asi točené v sklade).

Apropo, atmosféra. Čím ďalej film ide, tým sa vytráca tajomno a ostáva iba bežný akčný horor, kde sa viac strieľa, huláka, vybuchuje a akože ľakajú diváci v kinosále. To je úplne iný štýl, čo nám prezentoval prvý diel filmu. Navyše, Silent Hill ako videohra sa vždy túžil vymaniť z prostredia béčkového hororu a priniesť kvalitný zážitok a prvý film tento cieľ úspešne skopíroval. Ale druhý doň spadol až po uši. Prirátajte si ešte nesympatických hrdinov v hlavných úlohách a je to všetko.

Návrat do Silent Hill je akoby návrat do inej filmovej série. Oproti prvému dielu cítiť slabší rozpočet i výsledný pocit, ale budem úprimný – stále je to PODSTATNE lepší film ako piaty Resident Evil.

Silent Hill: Revelation 3D (Francúzsko/ USA, 95 min.)

Réžia: Michael J. Bassett. Scenár: Michael J. Bassett. Kamera: Maxime Alexandre. Strih: Michele Conroy. Hudba: Jeff Danna, Akira Yamaoka. Hrajú: Sean Bean, Radha Mitchell, Carrie-Anne Moss, Kit Harington, Adelaide Clemens, Malcolm McDowell, Deborah Kara Unger, Erin Pitt

3.0



RALPH ROZBI-TO

JE TO NAJLEPŠÍ FILM PODĽA VIDEOHERNEJ PREDLOHY. AKURÁT TÁ NEE-
XISTUJE. NO ČARO RETROVIDEOHIER, POVAHY POSTÁV A AJ ZAMERANIA
VIACERÝCH HERNÝCH ŽÁNROV ZOSOBŇUJE TAKMER DOKONALE. AKU-
RÁT MU SEM-TAM VADÍ POVINNÝ FILMOVÝ TRIK ČI MÁLINKO INFANTIL-
NÝ HUMOR. BAVIL SOM SA AKO DIVÁK, ROZPLÝVAL AKO HRÁČ.

Ralph Rozbi-to už 30 rokov začína deň s rovnakým cieľom: mlátiť domček
so spokojnými obyvateľmi. Po krátkom čase sa objaví pred ním Felix Oprav-
to a začne poskakovať po domčeku a opravovať škody, ktoré Ralph spôso-
bil. Keď sa mu podarí všetko opraviť, obyvatelia sa združia na streche a vy-
šupnú Ralpha zo strechy smerom nadol - a ten končí v blatovej kaluži. Keď
sa to opakuje stále dookola a Ralph prespáva na skládke za domčekom, je
iba otázkou času, kedy si povie (a po neúspešnej terapii zloduchov naberie
presvedčenie), že s tým musí dačo robiť. A tak odíde zo svojej videohry, aby
získal medailu a získal rešpekt svojich súputníkov z domčeka. Medzičasom sa
však zatúla aj do ďalších svetov...

Asi je nemožné začať z môjho pohľadu písať ďalšie slová o Ralphovi bez
toho, aby som spomenul kľúčový fakt. Videohry hrám vyše 20 rokov, mojimi
prvými titulmi boli Pac-Man či Frogger a pohľad na Ralpha sa do výraznej
miery môže líšiť medzi bežnými filmovými návštevníkmi, hráčmi ako ja a
navyše mladou generáciou. Je jedno, či hrá päť alebo desať rokov, vzťah k
retrohrám je esenciálny.

Prvá časť filmu je ABSOLÚTNOU poctou retrohrám. V momente, keď uvidíte

posedenie zloduchov, tipujete postavy a hry, z ktorých pochádzajú. Je to ne-
skutočná sekvencia, kde každý charakter hovorí, pohybuje sa či využíva zná-
me gestá. Celé intro o Ralphovom živote v herni je vynikajúce a zachytáva
atmosféru, prečo hráči do nej investujú. Svet je premyslený do najmenších
detailov. A potom príde scéna na Central Station, kde sú v jednom momente
desiatky hrdinov. Ak nie ste hráči, čaká vás minimálne sonda do života sta-
rých hier a ich hrdinov. Vráťane sociálneho aspektu, čo je s postavami bez
domova.

Druhá sekvencia patrí Hero's Duty, kedy hráčom padnú sánky,vidia prema-
kanú hru kombinujúca Call of Duty, Gears of War a x ďalších titulov v nesku-
točnej kadencii. Aj tento svet má pravidlá a je radosť sa pozerat', ako funguje.
A ako doň zasahuje votrelec z inej videohry a mení hráčsky pôžitok.

Ďalšia dejová línia sa rysuje neskôr, keď tempo striedania videoherných sve-
tov musí poľaviť v neprospech finálneho hodnotenia. Čaká nás svet Sugar
Rush, sladká alegória na Wipeout, no trávime v nej veľa času. Scenáristi tu
nahádzali strašne veľa prvkov - samotný svet, vyčňajúceho Ralpha, entity z
tretej hry, čím vzniká pekný guláš inotajov (a to sa do finále ešte ukáže aj zau-
jímavý zvrät). Uvidíme scény s kódmi hry a znova iný súbor pravidiel. Dovte-
dy je to film za 10/10.

Paradoxne začnú pôsobiť nudné filmové pravidlá. Výsledný pocit sa mierne
upraví. Štylizácia Sugar Rush pôsobí skôr ako Oblačno, miestami fašírky 2,
kde sa aplikujú sladkosti či jedlá. Je zaujímavé vidieť sopku v tvare fľašky



Coca-Coly, a cukríky ako vášnivé publikum, ale už to nemá s videohrou toľko spoločného. A dej sa zastaví na bode, kde treba súkať podivný prízvuk postáv a až príliš infantilný humor, ktorý škodí. Fakt je, že až vtedy sa začnú baviť menší diváci, no dospelé publikum a srdcových hráčov pokrúti hlavou.

A je tu zrkadlo pre svet videohier v ponímaní hráčov i filmových divákov. Mnohé videohry sú založené na deštrukcii (aj Ralphova!), preto je krásne vidieť zloducha ako hlavnú postavu, čo chce meniť svoje vnútro a pohľad na svet. Najmä je skvelé vidieť a pýtať sa, či vôbec má šancu zmeniť sa, jeho základná črta pôsobí ako päť na oko a veľké šance mu nedáva. Typický prerod charakteru – a budete prekvapení ako a kedy ho tvorcovia naservírujú. Je Ralph jedna z najlepších Disneyho postáv? Rozhodne áno.

Formálna stránka je perfektná, štylizácia bohatá, neustále udržiava tón svojich predlôh. Autori do detailov prepracovali tri svety i Central Station. Detaily idú hlboko: do grafiky, hudby, farebnej palety i vyznenia jednotlivých scén. Ralphov svet je milý, Hero's Duty freneticky akčný a Sugar Rush svojský i tvarovateľný.

Slovenský dabing dodáva solídny nadštandard Disneyoviek s výnimkou ukričaného dievčatka, ktoré je neprirodzene štylizované a až príliš kruto si utáhuje z Ralphu ako smradľocha, tučniaka či iného tupca. Je to skrytý paradox, že malé dievčatko zo sladkého sveta je iritujúca postava, ktorá dlho nedokáže vzbudiť rešpekt a získať si sympatie divákov?

Sú to tieto malinké drobnosti, ktoré mi v 50. minúte zobrali vidinu perfektného desiatkového filmu s predlohou videohier a zrazili ho do pozície výborného animáku s nepotrebnými chybami. Hráči by mali ísť do kina povinne a ostatných čaká veľké dobrodružstvo. Po Na vlásku ďalší triumf Disneyho mimo Pixaru. A asi jediný americký film s popkultúrnymi odkazmi, natoľko sofistikovaný, že si trúfne v záverečných tituloch pustiť song od nesmierne obľúbenej kapely AKB48. Ako film spája rôzne videohemé svety, tak pôsobí kompaktné ako postmix kultúrnych ikon 21. storočia.

PS - Nezmeškajte predfilm Paperman, ktorý ku neskutočne farebnému Ralphovi pôsobí ako balzam na dušu pri svojej čiernobielej animácii so sladkou výnimkou i skvelou hudbou.

9.0





capko

NÁVRAT DO SKYRIMU

A dragon with orange-gold wings and a dark body is flying across a sky filled with soft, orange-hued clouds. In the background, there are jagged, snow-capped mountains and some evergreen trees in the foreground on the left.

SKYRIM DAWNGUARD

AK VÁS MINULOROČNÝ MEGAHIT MENOM SKYRIM MINUL, TÁTO RECENZIA NIE JE PRE VÁS. ČI UŽ STE RPGČKÁR, ALEBO NIE, NEMÁ ZMYSEL ČÍTAŤ RECENZIU NA EXPANZIU, KTOROU SA VYLEPŠUJE UŽ TAK DOKONALÝ ZÁKLAD. AK VÁS VŠAK TÁTO HRA CHYTLA AKO MŇA A PODOBNE VÁS DOSTALA SVOJIMI FANTASTICKÝMI POHĽADMI A PANORÁMAMI, SVOJIM DETAILNÝM PROSTREDÍM, KOPOU SCHOPNOSTÍ A ZRUČNOSTÍ A MOŽNOSŤOU VYTVÁRAŤ VLASTNÝ PRÍBEH V TOMTO GIGANTICKOM SVETE A HRAŤ HO DOOKOLA, ABY TO VŽDY BOLO MAXIMÁLNE ZÁBAVNÉ PRI ROZHODOVANÍ ÍŠŤ STÁLE INOU CESTOU, STE NA SPRÁVNEJ ADRESE. BUDEM SA VENOVAŤ PRVÉMU DODATOČNÉMU OBSAHU PRE THE ELDER SCROLLS V: SKYRIM. TENTO SKVOST MÁ SVOJE SVETLÉ STRÁNKY V PODOBE KRÁSNEJ PRÍRODY, ATMOSFÉRY, SOUNDTRACKU A HLAVNE CIVILIZÁCIÍ S RÔZNYMI ENKLÁVAMI, NO ZÁROVEŇ JE PLNÝ MONŠTIER A NEPRIATEĽOV, ZLODEJOV A VRAHOV, TEMNÝCH DUNGEONOV A JASKÝŇ PLNÝCH NÁSTRAH, VLKOLAKOV A SAMOZREJME V NEPOSLEDNOM RADE VAMPÍROV.

Vampírom sa budem venovať v tejto recenzii najviac, práve preto, že ide o vampírsku expanziu. Totiž jediná možnosť, ako sa premeniť na monštrum v základnom Skyrime, bola pridať sa v meste Whiterun k enkláve Companions, čím ste po splnení niekoľkých questov dostali možnosť akéhosi daru stať sa vlkolakom. Sila sa v menu "Magic" volala "Beast form" a vedeli ste ju použiť len na 120 sekúnd raz do herného dňa, aj to ste sa stále museli priživovať na krvi najbližšieho cicavca, ktorého ste mohli pred týmto úkonom efektne roztrhať na kusy. Okrem toho, že vlkolačia forma vám pridávala dvakrát rýchlejší cval než za použitia koňa, to je v podstate celá záležitosť okolo tohto daru. Je to užitočná pomôcka, keď umierate a chcete sa prebiť cez zbierku agresívnych nepriateľov alebo keď ste si chceli pri čistení nejakej lokácie miesto šermovania, čarovania, alebo lukostrelectva proste "zakuchať". Tí, ktorí túto sériu questov hrali, vedia, že proti vlkolakom bojuje skupina hrdlorezov menom "Silver hand". Táto "strieborná ruka" má jednoducho a prosto za účelom vykuchať a vykastrovať všetkých vlkolakov a zotrieť ich z mapy Skyrimu "jednou

používať rôzne iné triky typu cicanie krvi a života na diaľku, alebo si viete privolať Gargoyle príšery na pomoc a k tejto variante vám prislúcha viacero nových možností, ako sa pomocou rúška húfu netopierov teleportovať o 10 metrov ďalej, čím sa vyhnete otvorenému konfliktu.

Tou krásnou novinkou, ktorú Bethesda pridala, sú dva nové stromy vylepšení a aj preto sa zas a znova pozastavujem nad vlkolactvom, kde teraz po vojení do perkovacích súhvezdí môžu vojsť aj vlkolaci, aj vampíri. Počas použitia "Beast foriem" u oboch enkláv viete za zabitie obete postupne míňať pridelené body, kde pri Vampírovi viete napríklad zavolať viacero príšer, stať sa na malú chvíľu neviditeľným, ale hlavne rapídne si vylepšiť "Powers" a svoje zmysly ako napríklad zrak. Pri vampírovi platí to, že čím dlhšie ste bez krvi, tým sa vás ľudia viac boja, ale schopnosti sa zlepšujú a keď ste veľmi hladní, čo vám hra aj indikuje, tak na vás môžu civili útočiť z defenzívneho strachu. Rozhodne ale nedoporučujem vtrhnúť do dediny v hocijakej z týchto dvoch "beast" foriem. U vampíra ale stále platí to, že cez deň sú vaše schopnosti a regenerácia rapídne zhoršené, ba priam sa ani nemusia dobíjať, čiže prakticky stále budete na mieste čakať až do noci, kedy ste znova pripravení do boja.

Na Dawnguarde je pozitívnom a zároveň pre niekoho negatívom to, že sú to dva príbehy v jednom, čiže buď sa pridáte do Dawnguardu alebo k vampírom s tým, že na kompletný zážitok treba expanziu prejsť minimálne dvakrát. Dawnguard sa aktivuje jednoducho, po stiahnutí z Xbox LIVE alebo zo Steamu vám na Xbox 360 v kolónke Add-Ons musí vyskočiť Dawnguard a na PC v kolónke Data Files. Na normálne spustenie expanzie priamo v hre musíte byť minimálne level 11 a hociktorý strážca v meste vám oznámi, že sa verbujú žoldnieri do tohto rádu lovcov upírov, na mape vám vyhodí lokalitu hradu a hor sa do toho! Je možnosť začať quest aj manuálne, ak ste nižší level, ale úlohy pre vás môžu byť smrteľne náročné kvôli nízkym schopnostiam, takže je to prakticky na vás.

Čo sa mi páčilo na ráde Dawnguard, je to, že je vysoko organizovaný a s vlastnou centrálou, kdežto Silverhand sú rozmiestnení po dungeonoch a jaskyniach a občas mi pripadali ako väčší divosi než obyčajní banditi rozmiestnení po húštinách. Títo lovci upírov na vás budú útočiť bežne po svete a hlavne v noci a budú vám

provždy". Podobný boj vedú vlkolaci a takzvaná armáda menom "Dawnguard".

Narozdiel od vlkolakov, vampíri, s ktorými sa budeme stýkať v tejto expanzii, sú vampírmí všeobecne, teda majú žlté oči, svietiacu pokožku (tu sa treba pozastaviť lebo pokožka sa mi ako správne vampírovi na slnku vôbec nejagala, ale každý civil v skyrime mi to vyhodil na oči) a stredovekú čiarku krížom cez pery. Tu ide ale o vylepšenia, keďže vampírom ste sa mohli stať aj v pôvodnom Skyrime bez potreby dodatku. Cez celú príbehovú líniu Dawnguardu máte tri možnosti pridať sa k vampírom. Ide o starobylý druh vampírov, najstarší v Skyrime a počas celej histórie sa skrývajú v hrade Volkihar. Ako kompanióni trpiaci lycantrophii, aj títo vampíri teraz konečne dostávajú formu "Vampire Lord", čím sa premenia na štýlovú príšeru, kríženca netopierej matky a otca z Pobrežia Slonoviny. Sú dve možnosti hrania za túto príšeru. Buď sa rozhodnete behať po vlastných, čím viete pekne krásne rozšľahať hrudníky drápmi každému nepriateľovi alebo viete vzlietnuť a

všemožne komplikovať život, čo je dobré, lebo sa títo nepriatelia upírov nekumulujú len v príbehových questoch, ale ide o univerzálny prídavok, vďaka ktorému možno badať zmeny aj vo svete.

Dawnguard má vlastný hrad "Fort Dawnguard" a celá dolina je ich cvičisko, naopak vampíri majú svoj vlastný "internal sectum" hrad Volkihar aj s okolím a ich starobylý rád sa tam schováva pred okolitým svetom. Vo Volkihare sa viete priživovať na ľudskom mäse zo stolov, ale aj privolať si upírskych psov na pomoc alebo konverzovať s celou vampírskou obcou. Kým vampíri disponujú len svojimi schopnosťami a maximálne vampírskou garderóbou, Dawnguardi majú svoju špecifickú rovnošatu. Používajú nové prvky ako kuše (kde sa vám, samozrejme, vylepšuje skill lukostrelectvo) a taktiež svoje helmy, brnenie a bojových trollov ako ekvivalent gargoylov u vampírov.

Nechcem veľmi spoilovať príbeh, ale Dawnguard, ako ste si už mohli všimnúť, sa nespúšťa samostatne. Ide o normálnu sériu questov vo svete Skyrimu ako každé iné questy a ja osobne som si vytvoril úplne novú postavu, prešiel asi do levlu 15 a tak započal Dawnguard, aby som z toho mal čerstvý zážitok, ale pokojne si môžete dotiahnuť DLC do rozohraného charakteru. Prvý quest sa týka naverbovania sa do Dawnguardského rádu a úloha od lídra Israna, mastera Dawnguardov, aby ste šli do jaskyne v strede Skyrimu a zistili, čo majú vampíri za lubom. Tam sa zoznámite s vyslobodenou princeznou vampírov Seranou, ktorá sa pri rozhodnutí hrať za vampírov stane vašou spoločníčkou. Ona vás odnesie ako obvyčajného smrteľníka do hradu Volkihar a tam sa pri jej otcovi - Masterovi Harkonovi - môžete rozhodnúť, či sa okamžite pridáte k nim ako dar za záchranu jeho dcéry a starobylého zvitku, ktorý nosí, alebo odídete nepoškodený, ale bez záruky ochrany od vampírov. Zvitok, o ktorý sa jedná, je samozrejme tajomný Elder Scroll, ktorý chce Harkon použiť za účelom odstránenia Slnka z oblohy a nadvládou vampírov nad celou civilizáciou. Tu vám hra ponúkne viaceré rozhodnutia, ktoré rozoberať nebudem, tie si musíte vychutnať sami.

Čo však môžem povedať, je to, že popri tom, že vám hra pridá nové schopnosti, vylepšovacie stromy, nové oblečenia a brnenia, zbrane a predmety, questy a vedľajšie úlohy, vám pridá ešte aj štyri obrovské lokality, ktoré už tak rozširujú Skyrim natoľko, že aj tí, čo sme prešli hlavnú príbehovú líniu Skyrimu, sme všetko ešte nevideli. Pripravte sa na už vyššie spomenuté hrady Volkihar a Dawnguard, Soul Cairn (obrovská fialová púšť, niečo ako predpeklie, kde sa kumulujú stratené duše) a najkrajší dodatok,



Forgotten Valley, nádherná dolina s prekrásnou prírodou, jazerom a rôznymi tajomstvami ako noví draci, Falmerská dedina a dračí shout, skrátka dodatočného obsahu až až. Príbeh nie je možno až tak dlhý, ale ako som hovoril, dá sa prejsť kľudne dvakrát bez možnosti opakovania tej istej príbehovej línie a navyše na úrovni Adept vám zaberie dostatok času. DLC stojí len 1600 MS Points, čo pri dnešných cenách oveľa menších datadiskov je férový obchod. Na PC sa dá zakúpiť na Steame, ale nie v našom regióne, takže si treba zrejme vytvoriť zahraničný účet. Taktiež je potrebné mať hru napatchovanú na verziu 1.6, čo vám rovno pridá aj možnosť šermovania z konského sedla. Najprv šlo len o Xbox 360 exkluzivitu, ale po mesiaci exkluzívnosť padla a tak si nový príbeh vieme užiť aj na najlepšej platforme s najkrajšou grafikou. Keďže ide o datadisk, grafické updaty nečakajte, maximálne patch, ktorý ste nútení doinštalovať, vám opraví viaceré bugy.

Luxusné rozšírenie Skyrimu so štýlovými možnosťami vás zabaví, či už ste neskúseným nováčikom alebo obávaným a vylevelovaným rangerom v drsnom severskom svete. Ak sa vám



SKYRIM ZAPÁČIL A VEĽA STE HO EŠTE NEHRALI, NEVADÍ. ROVNO SI HO NAINŠTALUJTE, DAWNGUARD SA DÁ VYUŽIŤ NA VYLEVELOVANIE SA, ČÍM SA VÁM ZVYŠOK HRY BUDE HRAŤ ĽAHŠIE A JA SOM SI VĎAKA VYLEPŠENIAM TOHTO DATADISKU VEDEL ZAPNÚŤ HRU BEZ OBÁV NA ŤAŽŠEJ OBTIAŽNOSTI, ČÍM SA MI ZINTENZÍVNIL ZÁŽITOK. ROVNAKO IDE O ZAUJÍMAVÉ PRÍBEHOVÉ ROZŠÍRENIE, AK STE UŽ SKYRIM PREŠLI A NEMÁ UŽ ČO PONÚKNUŤ. ODPORÚČAM!

9.0

- + Ešte temnejšia a intenzívnejšia atmosféra boja dvoch enkláv
- + Množstvo dodatkov ako postavy, soundtrack, zbrane a oblečenia
- + Príbeh je VYSOKO znovuhrateľný
- + Štyri nové masívne lokácie: Volkihar, Dawnguard, + Forgotten Valley a Soul Cairn
- + Nové perky v dvoch zbrusu nových stromoch vylepšen
- Obet' znovuhrateľnosti dvoch príbehov je len priemerná dĺžka každého z nich



SKYRIM DRAGONBORN

NA SKYRIM JE RECENZÍÍ MNOŽSTVO. JE NÁM VŠETKÝM JASNÉ, AKO HRA DOPADLA. DOPADLA VIAC NEŽ ZNAMENITE! MŇA VTIAHLA DO SVOJHO REALMU AŽ NESKÔR, PRETO SI DÁM MENŠÍ NADBEH A OBOZNÁMIM VÁS S MOJIMI DOJMAMI PO DOHRANÍ DRUHÉHO MASÍVNEHO DLC PRE SKYRIM, KTORÉ AKO PRI PREDOSLÝCH DVOCH (DAWNGUARD, HEARTHFIRE) NESÚ EXKLUZIVITU PRE XBOX 360. ŤAŽKO POVEDAŤ, ČI NÁM TENTO STAV ZAPRÍČINIL MICROSOFT, ALEBO ČI LEN XBOX 360 JE JEDINÁ Z KONZOL, KTORÁ PLYNULO ROZBEHÁ DLC AJ S BEŽIACIM SKYRIMOM (KEĎŽE PRÁCE NA PS3 VERZIÁCH DLC EŠTE LEN PREBIEHAJÚ), ALE JA SOM SI DLC ZAKÚPIL ZA ROVNAKÚ CENU AKO DAWNGUARD, TEDA 1600 MS POINTS A TAK CHCEM UKRADNÚŤ VAŠU POZORNOSŤ NA PÁR MINÚT A UVIESŤ VÁS DO SVETA, KTORÝ SA OD SKYRIMU V NIEKTORÝCH ASPEKTOCH INTENZÍVNE LÍŠI A CHCEM VÁM PREDSTAVIŤ ĎALŠIE DLC, KTORÉ NIE JE KANADSKÝM ŽARTÍKOM NA ABSOLÚTNE NEDYNAMICKÉ STAVANIE DOMOV (HEARTHFIRE), ALE KDE IDE O TEN PRAVÝ NEFALŠOVANÝ POCIT Z DOBREJ RPG HRY.

Určite viacerí z vás hrali The Elder Scrolls III: Morrowind. Ja som hru hral tiež, ale oveľa neskôr, dokonca neskôr než Oblivion a môžem vám povedať, že dnes je hra hrateľná už len pre ozajstných fanúšikov Bethesda a to tiež s grafickými modmi, pretože dnes sa dá na grafikou už len usmiať. Každopádne išlo o diel, ktorý oproti predošlým MS-DOS titulom zo série, vyšvihol túto RPG do výšin. Bethesda teda prestala s rozširovaním predpeklí a zapeklí a lapačov duší a hradov v Skyrime, ale urobili správny ťah a začali s rozširovaním sveta okolo Skyrimu. Síce vieme už od moderov, že Skyrim má v sebe základy celého Tamrielu, teda aj Cyrodiil a aj Morrowind, ale každopádne sa Bethesda nepustila do Imperialskeho Cyrodiilu, ale do dávneho Morrowindu, nehostinnej zeme, odkiaľ pochádzajú Dark Elfovia. Morrowind však nie je celý, zahráme si len na ostrove Solstheim, kam na nás pošle kultistov, ktorí boli poslaní istým "Miraakom" a kultisti na vás zaútočia akonáhle zistia, že ste Dragonborn. Takto je potrebné dostať sa do Windhelmu a zaplatiť si cestu loďou na tento ostrov.

Pri prvej návšteve ostrova a animácií, ako sa loď pomaly



približuje do dokov elfského mestečka Raven Rock, aby ste zakotvili, sa vás zmocní počas počúvania obohateného soundtracku tohto DLC silný pocit, ako keby ste Skyrim začínali hrať odznova na leveli 1 bez výbavy. Lokácia má silnú auru, v momente ako zakotvíte, privíta vás akýsi prime minister tejto krajiny, oboznámi vás, že tu sa dodržiavajú zákony Morrowindu a nie Skyrimu a že máte ísť za ním, keď budú nejaké problémy. Štruktúra sveta je totožná so Skyrimom, sú tu pahorkatiny až veľhory, niekde zase nížiny a more, no všade sú rozmiestnené dungeony, mestečká a osídlenia, staré chrámy alebo podzemné obydlia. Akonáhle sa rozutekáte po svete objavovať, čo je nové, zistíte, že občas vás proste všetko a všetci chcú zabiť. Niektoré lokácie sú priateľské, z iných na vás môžu vyskakovať príšery a iní zloduchovia a tentoraz na nich budete musieť ísť ináč.

Bethesda robí ďalšiu vec veľmi brilantne a to tú, že sa mohli klúdne rozhodnúť pridať vám nejakú "beast" formu, pridať pár zbraní, trocha oblečenia, textúr, hrad, nahráť pár konverzácií, naskriptovať 5 questov a predávať to ako DLC za plnú cenu. Miesto toho sa rozhodli sústrediť na to,

okolo čoho sa celé univerzum Skyrimu vlastne točí ako už z názvu vyplýva: Dragonborn a s tým spojené privilégiá a povinnosti a túto personu Bethesda premakala k maximu.

Miesto toho, aby spravili copy/paste svet na štýl Skyrimu, vám dáva naozaj pocítiť, že ide o iný svet na každom kroku: správanie sa obyvateľov, ich príbytky a architektúra, KVANTUM nových nepriateľov (vlastne som mal niekedy problém nájsť nepriateľa, ktorého poznám zo Skyrimu). Príbehovo ide o to, že dragonpriesť Miraak ohrozuje celý Solstheim a to vlastne zistíte v momente, keď sa dostanete do Morrowindu. Všade panuje strach a tento tichý ťahač za nítky si pomaly podmaňuje mysle dark elfov, aby mu stavali rôzne pomníky a chrámy, opakujúc slová blázna. No a čo, stačí ho predsa zabiť a lootnúť. Zanedlho ale zistíte, že má okolo seba kult svojich vyznávačov, ktorí jeho záujmy ochraňujú viac než samých seba. Dostanete sa však do kontaktu s iným druhom mágie: Čiernou mágiou.

Čoskoro vás vtiahne Daedrický princ Hermaeus Mora do svojej ríše menom Apocrypha vďaka knihám plných čiernej mágie a tam budete musieť podstúpiť skúšky logiky a boja, aby ste prežili. Ide o náročnejší prídavok než Dawnguard, preto odporúčam vylevelovať sa ASPOŇ na level 15 v boji alebo v útoku/sebaobrane, aby ste sa mu mohli vôbec postaviť. Čoskoro zistíte, že za Miraakom, jeho mocou a jeho činmi stojí práve on. Miraak býval dragonpriesť už v časoch, keď vládli svetu draky. Po vzbure sa nepridal na stranu rebélie ale v Solstheime začal drakov priam ovládať.

Neraz sa počas hry stane, že na vás pošle svojho dračieho vyslanca, aby vás zniesol z povrchu zemskeho. Sám Miraak vám povie, že nemáte poňatia, aké hlboké sú Dragonbornove možnosti. K tým sa počas dobiehania Miraaka ako v moci, tak aj v schopnostiach dostanete. Počas prechádzania DLC sa dostanete k novým shoutom. Prvým je "Dragon Aspect", ktorý je špecifický pre bojovníkov s dračou krvou a je to napolo power napolo shout. Pridáva vám dračie brnenie a oveľa lepšie schopnosti a obranu. Dobíja sa rýchlo a počas neho viete klúdne shoutovať ďalej, no viete ho používať len raz do dňa ako všetky powers. Druhým shoutom je famózný "Bend Will".

Ak ste sa rozhodli hrať v Skyrime za rasu Imperial, od začiatku máte vo vienu power s názvom "Voice of the emperor", čím uklidníte na časový limit nejakých nepriateľov okolo seba. Bend Will je však úplne iná mágia. Prvý level vám umožňuje prebrať kontrolu nad kameňmi a čarovnými predmetmi, teda ním budete aj ničiť čierne chrámy Miraaka, kumulujúce jeho mágiu slúžiac na jeho návrat k vláde nad Solstheimom a základné kamene v nich. Druhé slovo shoutu vás oprávňuje skludniť a odradiť od agresivity ľudí a zvieratá. Samozrejme, neplatí to v niektorých prípadoch, keď je v queste zadané, aby ste sa pobili s nejakým bossom, ale vo svete to viete využívať ultimátne. Tretie slovo získate od Miraaka samotného a je to slovo na podmanenie si najmagickejších a najnebezpečnejších živočíchov: drakov.

Nech už by bol v DLC zapracovaný aj celý Morrowind, hráči sa tešili na jeden kľúčový aspekt a tým je samozrejme šoférovanie drakov. Nad obrázkami a trailerom viacerí (mňa nevynímajúc) slintali nad famóznosťou toho, že konečne uvidíme Skyrim aj z najmocnejšej perspektívy. Riadenie drakov má však háčik, a keď som povedal háčik, asi ste už vytušili, že je to väčší háčik, ktorý ovplyvňuje zásadnosť tejto možnosti v hre. Bohužiaľ, Bethesda nám zatiaľ neumožnila navigovať draka v reálnom čase. Po

nasadnutí drak krúži v tých istých algoritmoch, ako keď ho vidíte poletovať už z diaľky v obyčajnom Skyrime. Garantujem, že ako v prípade "poletovania" vampire lorda v Dawnguarde sa na PC objavil mód s ozajstným lietaním, aj tu sa podľa mňa komunita prijme k tomu, aby spravili dračie lietanie ozajstné. Zatiaľ sú dva spôsoby, ako povedať drakovi, kam má ísť. Ten všeobecný je fast travel, čiže len ukážete na miesto a drak tam zaletí.

Je zaujímavé vracat' sa na miesta, kde ste boli predtým pod terorom toho, že nad vami krúži drak, vrátil som sa do Helgenu (prvá lokácia popravy v Skyrime), do Riverwoodu, Whiterunu, ale aj na Throat of the World, kde na mňa z neznámych príčin útočil sám Paathurnax (asi vycítil nebezpečenstvo). Navigácia v istej lokácii je možná len vtedy, ak je pod vami nejaký huf nepriateľov. Elegantne sa zameriame na nepriateľa z diaľky, od najmenších po tie najväčšie, viete si s directional buttons meniť nepriateľov a potom stlačením ľavého analógu drak poslušne vykoná váš príkaz. Zaletí čo najvhodnejšie (niekedy aj zosadne) a precízne vypáli zem pod vami. Takto som si pekne krásne obletel celé hradby len sa mi stačilo zameriavať sa na živočíchov či strážu a obzrel som si krásne panorámy, ktoré sú ešte čarovnejšie z dračieho sedla. V podstate jediné, čo nie je zapracované, je to, že



z jednej lokácie na druhú musíte používať fast travel a nie plynulo prejsť do nej. Totálna hlúposť je ale to, že Bend Will je nepochybne jeden z najsilnejších shoutov v Skyrim, a potom ako je možné to, že drak, z ktorého som práve zosadol, vzlietne a je po zvyšok času odolný proti mocnému dračiemu shoutu a ešte na mňa rovno začne útočiť. Takto si nepojazdíte na drakovi bez toho, aby ste ho potom nemuseli zabiť, ibaže by ste po zosadení rýchlo použili fast travel na iné miesto, čím by ste sa vyhli bitke s ním. Dragonborn bol ohlásený konečne aj na PS3, no keď mám menšie, no citelné lagy občas na Xboxe (čo je mierne silnejšia platforma vzhľadom na multiplatformové tituly), a keď vývojári z Bethesdy nevedeli rozfikať ani Dawnguard na tejto konzole, bude to vážne husársky kúsok, keď sa toto DLC objaví na PS Network.

Graficky sa svet nezmenil, len dostal novú atmosféru. Dodatočného obsahu ako zbraní, shoutov, brnení, nepriateľov a masívneho terénu je dvakrát viac než v Dawnguarde a keby sme nepoznali Skyrim a keby bola expanzia len o čosi väčšia, určite by sa dala vo svojej dĺžke a zábave predávať ako samostatná hra bez toho, aby sa

recenzenti sťažovali na to, že existujú aj lepšie RPG. Nehrajte expanziu na nižších obtiažnostiach, lebo ju prejdete zúfalo krátko (druhý playthrough na leveli Expert mi bol už ale VEĽMI dostačujúci a ešte som toto DLC na tejto obtiažnosti neprešiel) a poriadne si hru napatchujte, lebo u mňa DLC malo bugy, než som to vyriešil práve patchom.

TÍ Z VÁS, KTORÍ UŽ PREŠLI SKYRIM, BUDETE JASAŤ Z MNOŽSTVA PRÍDAVKOV A MÔŽEME LEN HÁDAŤ, ČO SI PRE NÁS PRIPRAVILA BETHESDA AKO ĎALŠIE SÚSTO. VRAJ MÁ PO VYDANÍ TOHTO DLC NA PC A PS3 NOVÉ OHLÁSENIE ZO SVETA SKYRIMU A KEĎ TO BUDE EŠTE MASÍVNEJŠIE AKO DRAGONBORN, POSTUPNE SI Z UŽ TAK FANTASTICKEJ ZÁKLADNEJ HRY BETHESDA POSKLADÁ NAJŠPIČKOVEJŠIU DOBRODRUŽNÚ RPG HRU VŠETKÝCH ČIAS! XBOXÁCI, DOPRAJTE SI PEKNÉ VIANOCE A KUPUJTE AKO TEPLÉ ROŽKY!!!

9.5

- + Masívny a samostatný svet, kde platia iné zákony a iná atmosféra ako v Skyrim
- + Už nie ste smrteľník, ktorý je náhodou Dragonborn ale HLAVNE Dragonborn, ktorý má veľkú moc
- + Kvantum nových nepriateľov, ťažko nájsť niekoho, koho ste už videli
- + Množstvo nových dungeonov a jaskýň na vyčistenie, nové suroviny a milión nových itemov
- + Famózna jazda na drakoch, nová perspektíva a zabíjanie nepriateľov z bezpečnej výšky
- Žiadny voľný pohyb na drakovi, plus drak je po zosadnutí odolný a agresívny ako predtým

PRICHADZA V JANUÁRI



PS3



DEVIL MAY CRY

ANARCHY REIGNS



PS3



