
SECTOR
HERNÁ ROČENKA 2012
2012
FAR CRY 3
JOURNEY, GUILD WARS 2

ÚVODNÍK

Sú všade okolo nás. Prenasledujú nás, sú s nami, aj keď o tom nevieme. Vnímame ich tak podvedome, že keby zrazu prestali existovať, asi by nám skomplikovali život. Dokážu vyjadriť všetko a nič.

Stav účtu, energetickú hodnotu tyčinky, sumu, ktorú za ňu zaplatíte pri pokladni evidujúc presné poradie bločku aj časovú značku. Zmerajú teplotu tela, pravidelnosť dávkovania medikamentov, výšku snehu, veľkosť topánok aj hrúbku dezénu na podrážke, konfekčné číslo, ktorému odmietate uveriť, meškanie do práce, počet strán, ktoré máte napísať, dĺžku filmu, výšku levelu hrdinu aj postih voči ohnivej mágii.

Čísla sú všade a sme nimi posadnutí.

A potom prídete do kaviarne a pýtate si stredné kapučíno, pretože malé je malé a VEĽKÉ nezvládnete vypiť.

Aj v označení roku nájdete štyri číslice a keď ich preženiete cez matematické rovnice, dostanete sa k ďalším a potom k ďalším.

Keby sme mali ohodnotiť rok 2012, urobíme to známkou 374 alebo v reči hráčov 7,45 / 10.

To prvé je počet strán Ročenky. Na toľkých stranách nájdete výber toho najlepšieho aj toho, čo vy považujete za najlepšie, pretože vyhlasujeme Čitateľské hry roka.

7,45 / 10 vyjadruje priemernú známku všetkých recenzií, ktoré sa v Ročenke nachádzajú. Bol to dobrý rok.

Príjemné čítanie.

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









ČLÁNKY

GTA V
Tomb Raider
Sim City
Watch Dogs
Top 10 hier roka
Čitateľská hra roka
Hry v roku 2013
Filmy v roku 2013



FILMY

Najlepšie filmy
Skyfall
Hobbit
Avengers
Expendables 2
Návrat do Silent Hill
Atlas Mrakov
Ralph Rozbi-to
Resident Evil 5
Dark Knight Rises

RECENZIE

10
Far Cry 3
Journey
Guild Wars 2
9. 5
Dishonored
SuperHexagon
Halo 4
Fifa 13
Trials Evolution
Mass Effect 3
9.0
Sleeping Dogs
NHL 13
Counter Strike GO
LittleBigPlanet Vita
Darksiders 2
Max Payne 3
Diablo 3
Alan Wake
Legends of Grimrock
SW: Old Republic
Angry Birds Star Wars
New Super Mario U
Assassins Creed 3
Black Mesa
Xcom Enemy Unknown

RECENZIE

8.5
Professor Layton
Alan Wake AN
Torchlight II
FTL
Mark of the Ninja
Football Manager 2013
8.0
Forza Horizon
NFS Most Wanted
Borderlands 2
Amazing Alex
Skylanders Giants
Walking Dead
Hitman Absolution
7.5
COD Black Ops 2
New Super Mario Bros U
Dead or Alvie 5
F1 2012
Dark Souls
7.0
ZombiU
Playstation Heroes
Amazing Spiderman

TECH

Nintendo WiiU
PS3 Slim
Nintendo 3DS
Razer Edge
Wii Mini
Microsoft surface
Sound Blaster Axx
Nexus, Lumia, iPhone

RECENZIE

6.5-5.0
Nintendoland
AC3 Liberation
Harry Potter Kinect
Miner Wars 2081
MOH Warfighter
Epid Mickey 2
007 Legends
4.0-2.0
Resident Evil 6
Expendables 2
Farming Simulator 2013
Traktor Simulator 3
COD Declassified
Sports connection
1. 0
Flatout 3
Postal 3



GTA V

ROCKSTAR ZAČÍNA NOVÉ GTA V BLIŽŠIE PREDSTAVOVAŤ A PONÚKLA DETAILY OD TROCH HLAVNÝCH POSTÁV AŽ PO ROZLOHU SVETA.

Hlavné postavy budú tri a to Michael, Trevor a Franklin, kde každý prinesie niečo iné zo svojho sveta a príbeh a svet tak nebudeme sledovať len z jedného pohľadu. Bude to niečo podobné ako nám autori z Rockstaru priniesli v epizódach pre GTA IV, len tentoraz to spoja už v hlavnej hre. Ich príbehy ale nebudú samostatné a rozdelené, všetci budú spojení v komplexnom jednom príbehu a budeme sa medzi nimi môcť prepínať stlačením tlačidla.

Pri výbere inej postavy sa svet odzoomuje v google maps/test drive unlimited štýle a následne prizoomuje po výbere inej postavy (napríklad v misií jedna postava môže byť priamo v prestrelke, druhá mať sniperku na vzdialenejšej lokácii a prepnete sa medzi nimi ako budete chcieť). V čase keď postavu neovládame, preberá ju hra a tak ju môžeme pri ďalšom prepnutí nájsť v nečakaných situáciách.



Firma: Rockstar Games

Žáner: Akčná Adventúra

Michael

Michael je bývalý bankový lupič v štyridsiatke, ktorý žije pod ochranou svedkov v luxuse, má ženu, ktorá míňa jeho peniaze a snaží sa dostať do reality show a deti, s ktorými si nerozumie. Zatiaľ čo manželka berie na nákupy luxusné auto, jemu ostáva bicykel.

Trevor

Trevor, druhá postava je Michaelov najstarší priateľ, je v rovnakom veku, ale má úplne odlišný život. Žije v prívese uprostred púšte, užíva drogy, je psychotický a na kriminálnu činnosť ho netreba prehovárať. Keďže bol bývalý bojový pilot jeho skúsenosti s lietaním budete môcť využívať a to od začiatku hry.

Franklin

Franklin, posledná postava je dvadsaťročný mladý černoch, ktorý robí v predajni áut pre ľudí, ktorí si ich nemôžu dovoliť a teda ich kradne. Je to postava, ktorá by mala na viac, ale vďaka svojim idiotským priateľom sa nemôže pohnúť vpred. Náhodou však stretáva Michaela.

Všetci spolu vytvoria trojicu zachytávajúcu prakticky všetky kúty San Andreas a okolitého sveta.

Zaujímavé detaily o GTA V:

- všetky časti hry sú oproti GTA IV vylepšené,
- každá z postáv bude mať svoje skilly
- lúpeže budú hrať v hre výraznú úlohu
- hudba bude reagovať na akciu v hre
- autá sa správajú na ceste reálnejšie ako v GTA IV
- hra ponúkne najväčší otvorený svet doteraz od Rockstaru. Svet je väčší ako San Andreas, Red Dead Redemption a GTA IV dokopy.
- dno oceánu je plne prepracované a môže byť preskúmané
- vodné atrakcie budú ponúkať aj posilňovanie na pláži
- streľba bola vylepšená a rovnako aj útoky na telo
- autori použili cinematické efekty, ktoré sa naučili v Max Payne 3
- mesto je len jedno, keďže autori sa chceli čo najlepšie priblížiť k znázorneniu Los Angeles
- v hre tentoraz nebudú romantické priateľky
- pribudnú dynamické misie na štýl Red Dead Redemption, napríklad branie stopárov, mŕtve telá, prenasledovanie násilníkov
- hra bude mať ekonomický systém, ale nehnuteľnosti si nekúpime
- multiplayer zatiaľ nebol predstavený, ten si nechávajú autori na neskôr, rovnako nepotvrdili ani eventuálny coop
- postavy v meste sú plne motion capturované
- každá z postáv bude mať jednu až dve svoje špecifické minihry
- z minihier uvidíme jogu, triathlon, vodné lyžovanie,base jumping, tenis, golf, potápanie sa.
- vrátia sa mobily, tentoraz pridajú nové funkcie a budú mať aj internet
- hra dostane najviac vozidiel zo všetkých GTA hier a to všetko od bicyklov, cez štvrokolky, vodné skútre, motorky, vozidlá, nákladné autá až po helikoptéry, lietadla a stíhačky vyzbrojené raketami.







GTA V vyjde na jar 2013
na Xbox360 a PS3,
PC verzia bude nasledovať neskôr.










FIB



TOMB RAIDER

PRVÉ, ČO SI VŠIMNETE NA REŠTARTE SÉRIE TOMB RAIDER, JE, AKÝ KUS URAZILI SQUARE ENIX A CRYSTAL DYNAMICS OD HERNEJ IKONY, KTORÁ SPRAVILA KARIÉRU MIMO SVETA VIDEOHIER SVOJIM POPRSÍM A KRÁTKYMI ŠORTKAMI SKÔR AKO SA VÔBEC ZAČAL PREDÁVAŤ DNES UŽ LEGENDÁRNY DIEL, KTORÝ POLOŽIL ZÁKLADY 3RD PERSON AKCIÍ A CELKOVO AKČNÝCH ADVENTÚR VNÍMANÝCH S POSTAVOU SLEDOVANOU ZOZADU. LARA POCHÁDZA ZO STARÉHO ŠĽACHTICKÉHO RODU A PODOBNE AKO BRUCE WAYNE SA SNAŽÍ NÁJSŤ SAMÉHO SEBA NA POTULKÁCH SVETOM.

Crystal Dynamics sa nám s novým Tomb Raiderom snaží povedať, že Lara Croft je zraniteľnou ženou. Že tá neohrozená lovkyňa pokladov s presnou muškou, zocelená súbojmi s medveďmi grizzly a divými šelmami sa niekde schováva za vzhľadom neskúseného dievčaťa, ktorú nezlomí prvá noc na exotickom ostrove, kde stroskotala s výpravou lode Endurance.

Lara je zranená, nie zlomená. Je skúšaná novou výzvou, objaviť v sebe tú hrdinku, ktorá tu bola s nami od roku 1996. Preč je obtiahnuté tričko, preč je dokonalý makeup, kypré tvary, charakteristické Desert Eagly zavesené na boku a vysoké topánky s bielymi podkolienkami. Mladšia verzia je dobitá, s reznými ranami na tvári, narazenými rebrami, bezbranná, vystrašená na smrť a premočená do poslednej nitky.

Crystal Dynamics sa nebojí vôbec páchať drobné zlo na krehkom alabastrovom tele a hádže Lare pod nohy konštantne polená. Ako divák máte o ňu neuveriteľný strach a každý pád, nepodarený skok či rana vás bolí viac ako ju. Neustále máte pocit, že sa niečo zlé prihodí a ste v pokušení zarevať: "Nechoď tam, prepadne sa to pod tebou!" A v ďalšej sekunde si hovoríte, že vaša predtucha nebola ďaleko od pravdy. Skutočnosť je obyčajne vždy horšia a na Lare je páchané ďalšie násilie.

Keď sa snaží prerúčkovať na druhú stranu, rímsa sa drolí pod prstami, Lara zletí na chrbát a pád z veľkej výšky jej vyrazí dych. Každý ďalší krok je nebezpečnejší než ten predošlý. Keď šplhá po hrdzavom vraku lietadla zapichnutého nosom do vodopádu, myslíte, že budete môcť obdivovať rozpadnutý drak bombardéra B-52? V momente, keď Lara je na dosah druhej strany útesu, jej váha naruší rovnováhu oceľového kolosa a skoro ju prizabije.



Firma: Crystal Dynamics

Žáner: Akčná Adventúra

Život nie je med lízať, drahá.

Každá jedna scéna, po ktorej má dôjsť uspokojivé “Uf”, je dramatizovaná a satisfakcia je odďaľovaná ďalšou nebezpečnou situáciou. Predvádzané demo nebeží ani päť minút a mám pocit, že mi je rovnako zima ako premočenej Lare, ktorá sa pokúša podpáliť zvlhnuté halúzky. Cestou do jaskyne našla vak so zásobami, bola tam kamera, vysielačka a zápalky, teda lepšie povedané krabička s jednou zápalkou. A oheň, ten sa rozhorel, Lara si v relatívnom bezpečí trochu oddýchla a načúvala so slzami na lícach praskaniu statiky vo vysielačke.

Ráno sa ostrov kúpe v slnečných lúčoch, ale Lara je hladná a tak vyráža do divočiny na lov. Zatiaľ čo úvodné lozenie a cesta utrpenia do jaskyne, kde si rozbila tábor, je nalinajkovaná a podľa autorov slúži ako tutorial na zoznámenie sa so základmi hry, neskôr narazíte na plochy, kde sa môžete voľne pohybovať, loziť po stromoch aj loviť zver. Ale bez zbrane si ani neškrtnete. To už sa ale dívame na nešťastníka zaveseného dolu hlavou, ktorý má cez plece zavesený luk. V moderných hrách je táto zbraň voľbou číslo jedna a v Tomb Raider bude tvoriť základ vybavenia na prežitie.

Lara prechádza znovuzrodením a zocelením za behu. Nedostáva priestor na vydýchnutie a po získaní luku, samozrejme padá zo stromu a nepríjemne sa udiera. Každé jedno zranenie je okamžite vidieť, lokalizuje ho rukou, pridŕža sa boľavého miesta, vzdychá a slovne sa ubezpečuje, že všetko bude v poriadku. Len treba vydržať. Šaty má zamastené od hliny a pokryté fľakmi vlastnej krvi, tvár je umazaná a špinavá. Toto nie je Lara, ktorú poznáte, ale niekto, kto ju vzdialene pripomína.

Proti svojej vôli naťahuje tetivu a vypáli šíp na štíhlu šiju jeleňa. V tvári sa odráža ľútosť nad skolením vysokej zveri a so zašepkaním “Sorry” zaráža šíp do hrude. Prvky survival sa vzťahujú aj na lov a úpravu jedla v tábore, ktorý je východiskovým bodom. Na tomto mieste sa budú upgradovať schopnosti ako vyťahovanie šípov z tiel alebo úprava a vylepšovanie zbraní. Skúsenostné body naberá postava automaticky za prieskum, zabíjanie aj hľadanie tajných miestností i napredovanie v príbehu.



Tábor má ešte iný účel, na pozadí sa načítava ďalšia časť hry, v Tomb Raider totiž neuvidíte ani jednu loading obrazovku. Do hry je zakomponovaný aj inštinkt lovca, ktorý funguje ako navigačný nástroj. Po aktivácii obraz prepína do monochromatického módu a zvýrazňuje objekty. Takto sa môžete vrátiť do kempu napríklad sledovaním a kopírovaním koryta zurčiaceho potoka. Z tábora vedie cesta k chatrči s jamou, cez ktorú sa Lara dostáva do ďalšej jaskyne. Nech sa postava pohybuje na povrchu alebo v podzemí, je vidieť, že si je vedomá prostredia aj objektov okolo nej. Prirodzene podlieza trámy, pomáha si rukami, prenáša váhu tela, aj autenticky narába s predmetmi, čo je v ostrom kontraste s horľavými materiálmi. Fakľou stačí zamávať pred bariérou z dosiek a do troch sekúnd ľahne popolom. Realistický zážitok dostáva prvú ranu pod pás. Lara v podzemí nájde ďalšiu zbraň - improvizované horolezecké kladivo vyrobené z palice a noža. Ním vypáči dvere, za ktorými je rebrík vedúci k svetlu hore.

Jeden by si myslel, že vyzbrojenú a nasýtenú hrdinku už nič nečaká. Omyl. Po vyškriabaní hore, sa všetko neuveriteľným spôsobom skomplikuje. Lara stretne svoju kamarátku Sam v spoločnosti krívajúceho muža. Od prvého momentu vetrí, že zranenie iba hrá a Sam naletela podvodníkovi. Stále niečo mrmle o oddýchnutí pri ohni, no Lara chce odísť. Dohodnutý slovný signál nezaberie a Sam má pri pokuse o útek na hrdle nôž. Záhadný ju ťahá do lesa. Keď mu v tom chce Lara zabrániť, stúpi do pasce na vlkov a nebo prečešú prvé blesky ďalšej búrky.

Z diaľky sa ozve prvé zavýjanie a okolité kríky ožijú v divokom vetre. A potom to príde. Najskôr vyskočí z húštiny prvý, potom druhý a nakoniec tretí vlk. V spomalenom zábere ich Lara lukom posiela na onen svet. V zápätí sa objaví zvyšok stroskotancov - kapitán lode Conrad Roth, svalnatý černoch, geek s napísom ESC na tričku a Dr. Whitman. Skupinka stroskotancov sa rozdelí a Lara odchádza hľadať ďalších preživších s doktorom. Spolu narazia na ďalší tábor s chrámom, v ktorom viditeľne prebiehali obradné rituály.

Bránu ovláda dvojica navijakov, no v jednom z nich chýba páka a sekera je príliš slabá, aby ním pohla. Musí byť upgradovaná a na to sú potrebné Salvage; expy pre vybavenie, ktoré sú rozhádzané



po okolí v krabiciach. Po vylepšení je brána otvorená a cesta voľná. Whitman zapálene študuje hieroglyfy a rozpráva o stratenej civilizácii, čarodejníctve, voodoo praktikách, ale skôr než môžu niečo urobiť, objavia sa ruskí piráti. Doktor sa snaží vyjednávať, no bez výsledku. Akýkoľvek pokus o útek je potrestaný smrťou, na čo dvaja rukojemníci sú popravení.

Piráti prečesávajú okolie, podpaľujú obydlia a evidentne po niečom pátrajú. Lara využíva moment prekvapenia a snaží sa schovávať za nízke múriky a v tichosti sa prešmyknúť mimo dosah kužeľov baterieк krájajúcich sutiny chrámu. Nepodarí sa jej to. Jeden z pirátov ju chytí pod krk a začne si na ňu nárokovať. Lara sa vytrhne a dochádza k súboju na život a na smrť, ktorý rozhodne jediný výstrel. Keď guľka prevŕta lebku útočníka, telo sa ešte trasie v posmrtnom kŕči a mladej hrdinke dochádza, čo práve urobila. Prvýkrát zabila človeka. Div že nezvracia. Kamera sa vzďaľuje a ponecháva Laru samu s myšlienkami.

Crystal Dynamics chystajú zatiaľ najodvážnejší reboot série. Tomb Raider už nie je pre týnedžerov, ale ponesie rating +18. Lara dospieva a s ňou aj hra, ktorá sa s ňou nemazná. Nešetrí ju a na jej tele pribúda jedna modrina a jedna rezná rana za druhou. Autori sa zranenia neboja ukázať ani násilie, ktoré je vďaka realistickejšiemu výtvarnému štýlu bolestivé a nemusí ísť pritom iba o vykuchanie zvieraťa. Obraz je podobne ako hrdinka špinavý a bombardovaný kvapkami krvi či vody. Občas máte pocit, že hru neovládate, ale sledujete utrpenie obľúbenej hrdinky obsadenej do zvrátenej reality show. Môže za to aj filmovejšia výprava a štýl rozprávania zverený do rúk častým prestrihovým scénam a kamere v neustálom pohybe.

TAJOMNÝ OSTROV SKRÝVA MNOHÉ TAJOMSTVÁ A JEHO AKTUÁLNA NÁVŠTEVA LEN PREHLBUJE TÚŽBU VYRAZIŤ A PREJSŤ SKÚŠKOU DOSPELOSTI S LAROU CROFT, KTORÁ BY S NATHANOM DRAKEOM TVORILA IDEÁLNY PÁR DOBRODRUHOV.



SIM CITY

MAXIS SA NIE VEĽMI TRÁPI SO ŠPECIFICKÝM POMENOVANÍM NOVÉHO SIMCITY, ALE ROZHODNE NEPODCEŇUJE OBSAH HRY. NAJNOVŠÍ POČIN V SÉRII MÁ PÔSOBIŤ UVERITEĽNE A KOMPLEXNE A K TOMU PRISPEJÚ AJ NOVÉ SÚČASTI. VAŠE MESTO BUDE PLNE FUNKČNOU METROPOLOU, KTORÁ UPÚTA SVOJIM VZHĽADOM, ALE AJ TÝM, ČO SA V NEJ ODOHRÁVA. MAXIS SPRÁVNE STAVILI NA MULTIPLAYER, KTORÉHO SA FANÚŠIKOVIA DOŽADOVALI UŽ PRED NIEKOĽKÝMI MESIACMI, KEĎ BOLA HRA OHLÁSENÁ. KOOPERÁCIA VIACERÝCH HRÁČOV POSKYTNE NOVÉ VOĽBY PRI ROZVOJI MESTA, S POZITÍVNYMI AJ NEGATÍVNYMI EFEKTMI. ŠIROKÉ MOŽNOSTI SPOLUPRÁCE A VYUŽITIA SUSEDNÝCH OSÍDLENÍ SA ODKRYLI V DEMONŠTRÁCII S TROMI MESTAMI A UKÁŽKOVÝM PRÍKLADOM.

Novozaložené rezidentné mestečko sa začína rýchlo rozrastať a pri expandovaní trpí nedostatkom elektrickej energie. Filter ukazuje, ktoré časti osídlenia sú bez prúdu. Ponúka sa možnosť postaviť novú elektráreň, ktorá by však zvýšila znečistenie a negatívne vplývala na spokojnosť obyvateľov. Inou alternatívou však môže byť spolupráca so susedným industriálnym mestom, ktoré nemá problém poskytnúť svoje energetické zdroje. Spojenie miest ale spôsobí aj to, že sa ľudia z rezidentného mestečka zamestnajú v továrňach industriálneho suseda.

V regióne sa vyskytuje aj tretie mesto profitujúce z turizmu, so zameraním na výstavbu parkov, štadiónov a ďalších atrakcií. Každé mesto je odlišné, ale všetky tri majú rovnaký problém, potrebujú letisko. Metropolitné mesto si žiada transport pre nových prisťahovalcov, industriálne hľadá lepší spôsob prepravy surovín a turistické mesto chce oživiť ruch a prilákať návštevníkov, ktorí prispejú do mestskej kasy. Najlepším riešením je spojenie síl všetkých troch miest pri výstavbe medzinárodného letiska, ktoré je jednou z veľkých stavieb v hre. Hráči a ich mestá pri tom môžu zdieľať suroviny, elektrinu, robotníkov a ďalšie súčasti, keď sa snažia dosiahnuť spoločný cieľ a vzájomne sa dopĺňajú.

Spojenie metropol je užitočné, ale nesie so sebou aj závažné riziká. Napríklad v industriálnom meste steny pokrývajú grafity a vyčíňajú gangy, ktoré nemá kto spacifikovať. Ale vďaka



Firma: Maxis

Žáner: Simulácia

prepojeniu sa tieto živly dostanú a prenesú aj do rezidentného mesta. Kriminalita sa rozšíri a ako sa to prejavuje, môžete vidieť na vlastné oči. Na ceste pozorujete uháňajúce športové auto, ktoré príde do vášho mesta s hlasnou rockovou muzikou, vybehne z cesty na obrubník, pasažieri vyskočia z auta a začnú rabovať budovu. Potom začujete sirény a prichádzajúcich policajtov, ktorí sa snažia kriminálnikov zastaviť. Ale medzitým banda zlodejov vykráda lokálnu banku, kde však zaneprázdnení muži zákona už nestihnú prísť včas.

To všetko sa odohráva priamo pred vami. Mestá prekypujú životom a môžete vnímať, čo sa deje na každom kroku. Vyzerá to ako žijúca dioráma, veľkorozmerný obraz, ktorý sa neustále mení a zdokonaľuje, keď vylepšujete budovy a objekty. Pôsobivý Glassbox Engine umožní nie len vnímať mestá a udalosti v kvalitnom spracovaní, ale súčasne zohľadňuje každý aspekt pri simulácii, kde sa berie do úvahy skutočne všetko. Sledujete reakcie a nevyspytateľné správanie obyvateľov, dopravné zápchy, ktoré zapríčiňujú meškanie transportov a stagnáciu výroby, zažijete paniku pri hasení požiaru, kam sa z druhého konca mesta prediera hasičské auto.

Vývojári berú do úvahy aj komfort pri stavaní mesta, kde sa pohodlne umiestňujú budovy a objekty bez zväzujúcej mriežky. Namiesto obmedzení a predvolených foriem si navrhnete cesty tak, ako vám skutočne vyhovujú a sedia v priestore. Fantázii sa medze nekladú a vaše sídlo s dopravnou komunikáciou môže nadobudnúť aj bizarnú podobu.

Nové SimCity vyzerá nádejne a veľkolepo. Z hry so skvelým dizajnom dýcha výborná atmosféra, pritom vzhľad ešte nie je definitívny a do plánovanej premiéry vo februári 2013 ešte opeknie. Spolupráca hráčov a ich miest je vítaným aspektom, ktorý určite prehĺbi zážitok z hry a sľubuje nelineárny postup pri napredovaní. Zdá sa, že tentoraz Maxis nestúpi vedľa a dočkáme sa skutočne realistickej simulácie mesta so všetkým, čo k tomu patrí.



WATCH DOGS

WATCH DOGS JE POVESTNÝM ZLATÝM KLINCOM. JEDNA Z OSTRO SLEDOVANÝCH HIER PREDSTAVENÝCH NA E3 MÁ HNEĎ NIEKOĽKO PRVENSTIEV. NIELEN ŽE IDE O VÔBEC PRVÚ HRU REPREZENTUJÚCU VZORKU PRICHÁDZAJÚCICH TITULOV PRE NOVÚ GENERÁCIU, I KEĎ SI TO UBISOFT NECHCE PRIZNAŤ A STÁLE PRÍZVUKUJE, ŽE SA OBJAVÍ AJ NA SÚČASNÝCH KONZOLÁCH PS3 I XBOX360, IDE TAKISTO O ÚPLNE NOVÚ IP, KTORÝM SA NA TOHTOROČNEJ E3 NEDOSTALO VEĽKÉHO PRIESTORU.

Určite ste už videli video z prezentácie, no Ubisoft ukazoval Watch Dogs aj za zatvorenými dverami, kde k už videnému pribudlo niekoľko drobností ako hranie na tablete a alternatívne riešenie situácií. Pre úplnosť si prejdime, čo vlastne bude ponúkať a čo o nej vieme.

Nápad vytvoriť Watch Dogs pochádza z obyčajnej konverzácie o zneužívaní informácií a množstva osobných údajov zverejňovaných na sociálnych sieťach. Kto by nechcel vedieť, akú hudbu počúva tá pekná slečna, čo za knihu zapálene číta na tablete a komu tamten pán v obleku nadáva do telefónu. Predstava vedieť viac bez toho, aby dotyčný vedel, že mi o ňom vieme takmer všetko, je neodolateľná. Watch Dogs nie je prvou hrou, ktorá poukazuje na hrozbu konštantného pripojenia k sieti a prepojenia elektronických zariadení, ktoré ťaháme všade so sebou. Ako prvá sa však tou myšlienkou nezaoberá, ale ju rovno vykonáva.

Dnes nie je problém pristúpiť k firemným dokumentom cez vytvorený tunel a vzdialene pristupovať k obrovskej knižnici multimediálnych súborov. Watch Dogs neplánuje ukazovať fotky z dovolenky, ale tieto informácie zneužiť vo svoj vlastný prospech. Vo svete hry sú veľké mestá riadené centrálnym počítačovým systémom ctOS. Je mozgom, stará sa o semafóry, bezpečnostné kamery, dopravu, metro, distribúciu elektrickej energie.

Vo Watch Dogs je informácia muníciou a samotný systém zbraňou. Kľúčom k ctOS je hackovanie, čo je v prípade prepojených sietí a zariadení hračkou pre Adama Pearca. Je po ňom vyhlásené pátranie a zďaleka nie je jediný, kto sa dokáže nabúrať do systému a hrabať sa v súkromných údajoch. Neunikne mu vek, vierovyznanie, mesačný príjem, čo robíte vo voľnom čase, aké časopi-



sy a noviny čítate, akú muziku sťahujete, aké filmy sledujete. Vaše zvyky sú preňho otvorenou knihou, zanechávate za sebou digitálny tieň.

Hrozba z odcudzenia identity je len špičkou ľadovca, čo dokáže Pearce. Svoj mobil dokáže premeniť na rušičku, odstaviť reklamné plochy a znemožniť okolitým telefónom prijímať hovory. Touto technikou si otvorí dvere do galérie mediálneho guru Josepha DeMarca, ktorý je jeho cieľom. Vyhadzovačovi pri dverách preruší hovor s priateľkou, okolité city lighty vyhasnú v modrej obrazovke smrti a ležérne s rukami vo vreckách sa prešmykne do vnútra.

Dnu ho už čaká kontakt, predá mu zbraň a jeho prítomnosť okamžite pritiahne pozornosť. Je predsa hľadaný políciou. Asistentka DeMarca volá zamestnávateľovi, že ho tu čaká Pearce, na čo dostane príkaz zatarasiť všetky východy a hrdinu zamestnať ochrankou. Adam si nenechá porúčať od najatých goríl. Tú pri zadnom východe tromi údermi obušku pošle k zemi. Vonku sa medzitým zmenilo počasie a silný vietor nahradil dážď. Pearce z telefonátu, ktorý si vypočul napichnutím asistentky, vie, že DeMarco prichádza autom.

V prezentácii priamo na ulici manipulovaním so svetlami na križovatke spôsobil dopravnú nehodu. Za zatvorenými dverami sa vyštveral na chodník nadzemnej dráhy metra, postavil sa pred križovatku a zameral sa na prvú kameru v dosahu. Cez ňu sa natočil na druhú kameru na druhej strane ulice, preskočil na ňu a až potom mohol napichnúť semafór. Cez kamery je možné odpočúvať hovory ľudí, na ktorých sa cez sklo optiky pozeráte. Takto sa dá vypočuť telefonát muža a ženy, ktorí sa spolu hádajú.

Po reťazovej havárii dochádza k pomerne surovej prestrelke v uliciach Chicaga, počas ktorej zomierajú civily, vybuchuje benzínka a hlavou DeMarca je prehnaná guľka hlavou. Adam sa nebojí okrem technologických hračiek použí-



vať aj konvenčné zbrane. Watch Dogs predviedol aj jednu z najlepšie spracovaných spomaľovačiek. Ešte predtým než padli prvé výstrely, sa dianie na obrazovke zmrazilo až tak, že bolo vidieť dažďové kvapky naťahované gravitáciou a oheň šľahajúci z hlavní.

Lokalizácia cieľa, získanie informácií o jeho aktuálnej pozícii, vykonanie popravy a útek z miesta čina zdieľajú identickú schému, na ktorej je postavaný Assassin's Creed. Ubisoft je jednou z mála firiem, v produkcii ktorej je badať DNA všetkých zásadných hier. Watch Dogs má najbližšie k sérii o zabijakoch a to nielen otvoreným svetom, v ktorom môžete jazdiť autom a vytvoriť si zelenú vlnu, keď máte za zadkom policajtov, ale aj doplňujúcimi informáciami vyskakujúcimi na obrazovke.

Prezentácia Watch Dogs končí útekom cez dvíhajúci sa most, po ktorom kamera vycúva z detailného pohľadu a zaberá celé centrum s mrakodrapmi. Alternatívny koniec z tlačovky však končil náznakom na prepojenie svetov s hráčmi z celého sveta. V ňom unikajúceho Pearca nečinne sledoval zo strechy výškovej budovy druhý hráč. Ubisoft sa k online prepojeniu nevyjadruje, no o tradičný multiplayer alebo co-op s vysokou pravdepodobnosťou nepôjde, na čo odkazuje aj tabletová verzia.

Premisa Watch Dogs "Všetko je prepojené, všetko je hacknuteľné," umožňuje hru priateľov nabúrať alebo im pomáhať. Ak si dobre všimnete úvodný trailer s infografikou a vysvetlením poza-



dia informačnej vojny, tak model Chicaga levituje nad mobilným zariadením. Touto mapou môžete otáčať, zoomovať a sledovať každého jedného obyvateľa, auto aj misie (v hre nazvané projekty), v akom sú stave a potom samozrejme aj progres priateľov.

Watch Dogs je vo vývoji dva roky, hra beží na upravenom a značne modifikovanom engine Dunia (AnvilNext). Prezentácia bežala na bližšie nešpecifikovanom PC hardvéri a z toho, čo sme videli na vlastné oči, v takejto detailnosti hru neuvidíme na stávajúcej generácii konzol, ale až na tej ďalšej.

Ak sa budete dívať pozorne, všimnete si ohromného množstva detailov pridávajúcich na autenticite a dôveryhodnosti prostredia. Vietor sa pohráva s korunami stromov, s dáždnikmi, keď sa oprie do hrdinu, jeho silu odráža aj vlajúci kožený kabát a opasok. Po prvýkrát je korektne spracované oblečenie vo vrstvách, pri pohybe hlavou sa správne krčí rolák a až po tom límec kabáta. A nie je to iba hrdinom, ale aj takými vecami ako zbytočné rozhovory, ktoré môžete počúvať, okoloidúci svedok dopravnej nehody bežiaci na pomoc vodičovi alebo osvetlenie interiéru auta pri otvorení dverí.

WATCH DOGS JE UŽ TERAZ JEDNOU Z HIER, NA KTORÉ SI BUDEME MUSIEŤ V ROKU 2013 DAŤ POZOR.

TOP 10 HRY ROKA 2012



MASS EFFECT 3

Tretí diel vesmírnej opery si všetci zapamätali kvôli vlne kritiky hráčov nespokojných so záverom, ktorý dohnal autorov, aby zasadli za rysovacie dosky a v bezplatnom DLC rozpovedali, ako to skutočne bolo. Debakel pre BioWare, lekcia pre herný biznis. Osud galaxie bol v rukách Sheparda a jeho partie čeliacej absolútnemu koncu, ktorý vrhal tieň na Zem. Neodvratne pôsobivé.



X-COM ENEMY UNKNOWN

Štyri roky sa ťahal vývoj znovuzrodenia ťahovej klasiky, s ktorou si nevedel dať rady ani sám strategický boh Sid Meier. Firaxis najskôr vytvorili šesť prototypov, aby všetky vyhodili von oknom a začali odznovu. Tŕnistá cesta viedla do úspešného konca a na trhu sa objavila po dlhom čase veľká stratégia s ťahovými súbojmi, pri ktorej ste si opäť hovorili: “Ešte jedna misia a idem spať.”

HALO 4

Ako tromfnete štúdio, ktoré stálo u zrodu novej hernej konzoly a do jej DNA je vtkaný názov hry Halo? Necháte dvomi ženami zostaviť 250-členný tím a ten vytvorí najnákladnejšiu hru v histórii Microsoftu. 343 Industries s Halo 4 vystúpili z tieňa Bungie a s jednou z najčistejších FPS, aké sa v poslednej dobe objavili, naštartovali novú trilógiu, v čele ktorej stojí opäť ikonická postava Master Chief.



JOURNEY

Existujú hry, ktoré hráte, pri ktorých sa zabávate a tie, ktoré prežívate. Thatgamecompany netvorí hry, ale zážitky. Journey sa dá interpretovať na sto spôsobov. Dvojhodinová púť k posvätnej hore je tak emóciami nabitá, že prebúdza spomienky na strasti, ale aj radosti. Unikátny zážitok korunuje fantastickým audiovizuálnym závojom.



SLEEPING DOGS

Dlho odkladané a takmer zrušené True Crime Hong Kong sa nakoniec vrátilo v podobe Sleeping Dogs pod taktovkou Square Enix. Firma sa financiami postarala o dokončenie hry a urobila dobre, keďže, titul opustil priemernosť True Crime série a posunul sa vyššie, na úroveň najlepšej sandboxovej konkurencie.





LEGEND OF GRIMROCK

Kedysi hry za vás neukladali pozíciu, nekreslili mapy ani neukazovali, kam máte ísť. Dokonca sa nehrali tak ako ich hráte dnes. Štvorčekový papier a ceruzka patrili do povinnej výbavy kobkárov tráviacich dlhé hodiny v zatuchnutých chodbách z kameňa nad smrtiacimi pascami a každý krok sa dopredu zvažoval. Almost Human z Fínska nás do starých časov katapultovali v novodobej RPG, ktorá len vyzerá moderne. Pod povrchom ide o poctivý, nefalšovaný a nekompromisný dungeon.



MAX PAYNE 3

Videoklipový strih, štekot zbraní a búrka v mysli hlavného hrdinu, ktorému žily rozťahuje alkohol a zmysly tlmia lieky proti bolesti. Rockstar prevzal štafetu po Remedy a inšpirovaní Mužom v Ohni od Tonyho Scotta nabili a odistili neriadenú strelu. Stroskotaného policajta vyslali do Južnej Ameriky, aby si spytoval svedomie a posledný krát urobil sám sebe službu. A pomstil sa.



DIABLO 3

Trvalo to 12 rokov, za ten čas z mladíkov vyrástli muži, ožení sa a mali vlastné deti. Demografia hráčov sa zmenila, ale srdcia tĺkli stále rovnako. Krátko po vydaní sa strhla naháňačka za trial kódmi a tie sa horlivo prechádzali s každou postavou dokola. Po prvýkrát klesol počet hráčov World of Warcraft pod 10 miliónov. V máji 2012 bola PC scéna paralyzovaná, internetové linky preťažené, v kanceláriách zastal čas a dlho do noci blikali monitory. Aj s chybovou hláškou č. 37.

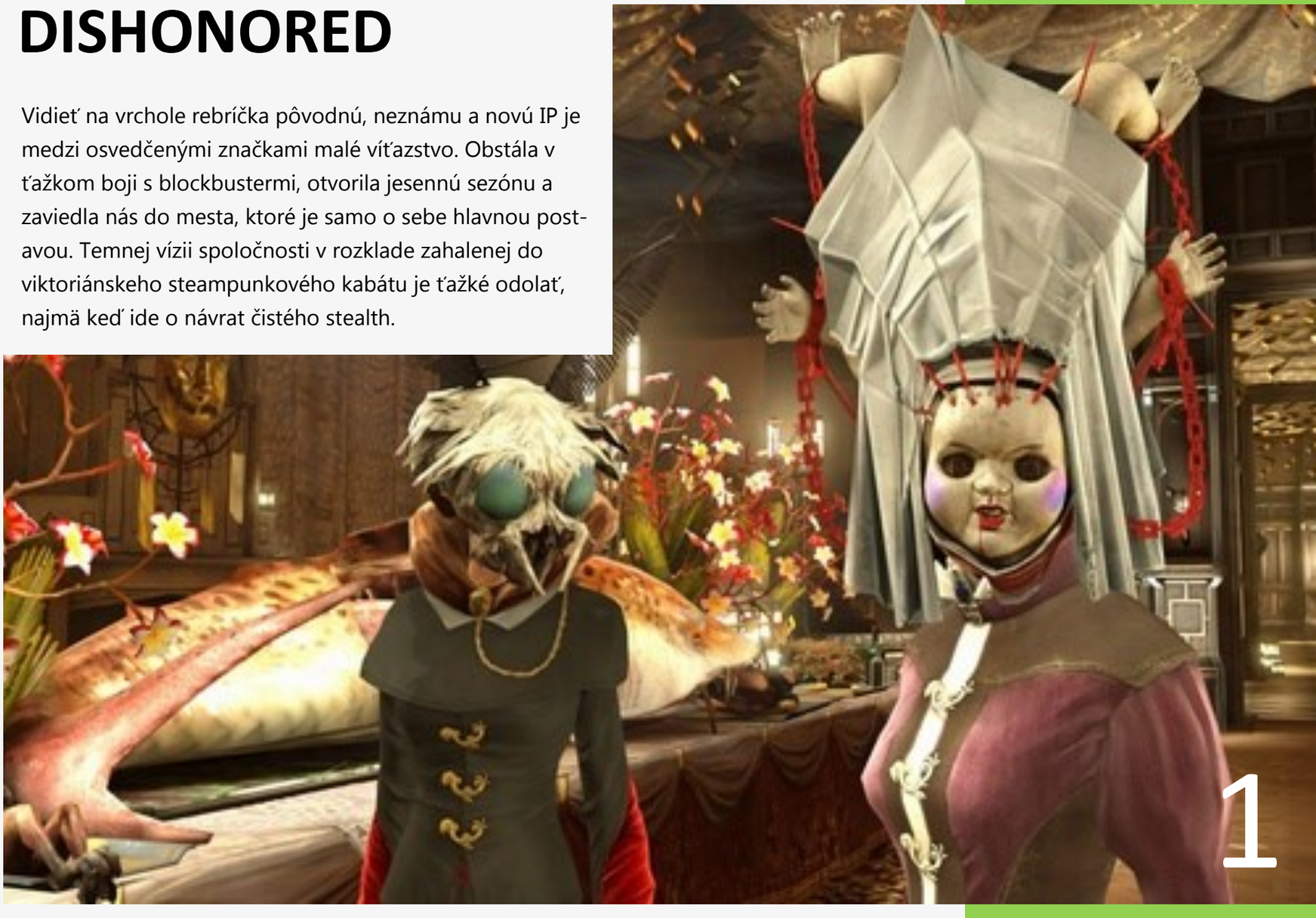
FAR CRY 3

Koncom roka sme zažili návrat série Far Cry vo veľkom štýle, ktorým musel byť prekvapený aj samotný Ubisoft, orientovaný skôr na presadenie Assassin's Creed 3. V jeho tieni sa rodil ešte kvalitnejší titul a jedno z veľkých prekvapení roka 2012. Tropický ostrov so šialeným osadenstvom, drogami a zbraňami ponúkol neotrepaný a pôsobivý zážitok.



DISHONORED

Vidieť na vrchole rebríčka pôvodnú, neznámu a novú IP je medzi osvedčenými značkami malé víťazstvo. Obstála v ťažkom boji s blockbustermi, otvorila jesennú sezónu a zaviedla nás do mesta, ktoré je samo o sebe hlavnou postavou. Temnej vízii spoločnosti v rozklade zahalenej do viktoriánskeho steampunkového kabátu je ťažké odolať, najmä keď ide o návrat čistého stealth.



ČITATEĽSKÁ HRA ROKA 2012








FFECT 3 (23%)


3. ASSASSINS CREED 3 (28%)


1. FAR CRY 3 (50%)

PC


5. Max Payne 3


4. Mass Effect 3


3 Assassins Creed 3


2. Dishonored

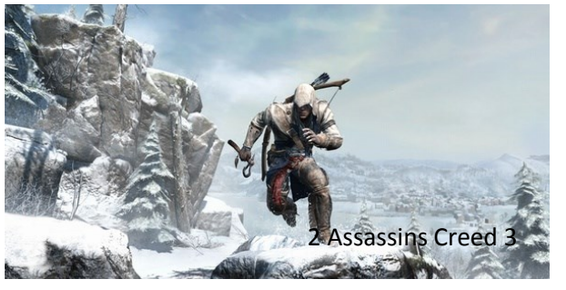

1. Far Cry 3

PS3


5. Journey


4. Mass Effect 3


3. Dishonored

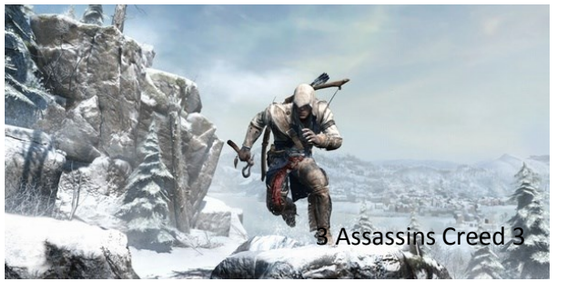

2 Assassins Creed 3

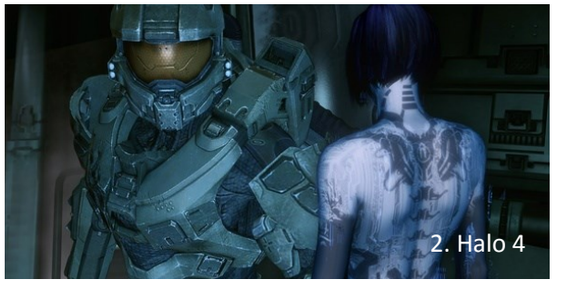

1. Far Cry 3

Xbox


5. Mass Effect 3


4. Dishonored


3 Assassins Creed 3


2. Halo 4


1. Far Cry 3

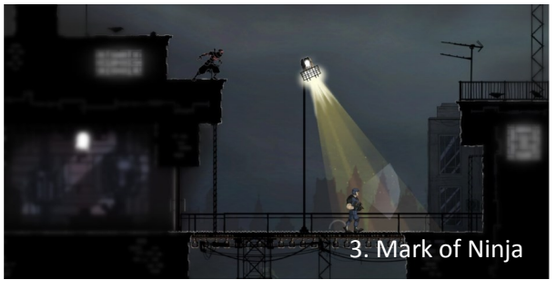
PSN







Indie







LIVE







WiiU



Vita



3DS





Mobil

1. Samsung Galaxy S3
2. iPhone 5
3. HTC One X+
4. Samsung Galaxy Note 2
5. Nokia Lumia 920

Hardvér



1. Playstation Vita
2. WiiU
3. Playstation 3 slim





TABLET

Samsung Galaxy Tab 2

UDALOSTI ROKA 2012

Január

Rok 2012 nás naučil mnohým veciam jednou z nich bolo, že fanúšikov ani internet netreba dráždiť bosou nohou. O čom sa presvedčili aj podporovatelia návrhov SOPA a PIPA, ktorými by sa americkému senátu dostali do rúk takmer cenzorské nástroje pri žiadaní väčšej kontroly nad duševným vlastníctvom a pri trestaní tých, ktorí ich porušujú alebo ho nelegálne šíria. Internet to neriešil petíciami, ale negatívny postoj voči návrhom zaujali Wikipedia, Reddit a niekoľko ďalších webov, ktoré prestali fungovať.

Redakcie herných stránok odmietali ísť na E3, keďže podporovateľom návrhov bol organizátor tejto výstavy. A potom vypli Megaupload, zatkli jeho prevádzkovateľa a kauza ako hrom bola na svete. Do toho sa zapojila skupina Anonymous a vládne, ale aj stránky vydavateľstiev padali jedna z druhou. Fanúšikov nehodno nahnevať. V hernom svete sa rozlúčili Insomniac Games s vývojom exkluzívnych titulov pre PS3, Rocksteady Games, tvorcovia famóznej dvojice hier s Batmanom, majú vraj prsty v Ninja Korytnačkách.

Až o dvanásť mesiacov sa z toho stane módna póza, predvoj alternatívnych herných zariadení tvorili handheld Game Gadget a Alienware uviedol úspešne na trh PC v konzolovom formáte X51.

Ako sa už na január sluší a patrí, venovali sme sa súhrnu Štatistík tu na Sectore, za najlepšiu hru roka sme pasovali Batman: Arkham City, na čo ste vy kontrolovali vlastným výberom a v hlasovaní s prehľadom zvíťazil Battlefield 3. A úplne na záver sme vydali Ročenku 2011 monštruóznych rozmerov (čítaj 400-stranovú).

Tradičnému spôsobu hľadania partnera pri vývoji riskantného projektu alebo takého, pre ktoré (podľa prieskumov) nie je na trhu miesto, odzvonilo. Kickstarterom. Pri spustení sa skloňoval hlavne pri filmových, divadelných a hudobných projektoch, v hernom segmente sa vyzbierala maličkosť, 83 milióna dolárov.

Február



Nastúpila nová vlna financovania. Populistická politika veľkých mien vo svojich návrhoch dáva prísľub toho, po čom fanúšikovia prahnú a oni im za to vyjadrujú vďaku finančnými čiastkami, pritom nikto negarantuje, že hra bude aj úspešná, dobrá alebo vydaná. Za všetko môže Tim Shafer a jeho úspešná kampaň, ktorá prekonala všetky očakávania.

Dobrý nápad však nestačí a ako ukážu ďalšie mesiace, na Kickstarteri sa začnú projekty množiť ako huby po daždi, začnú sa sem uchylovať starí bardi, ktorým už vývoj s vysokým rozpočtom nevonia a chceli pri pričuchnúť opäť neviazanej garážovej tvorbe. Občas je to na záchranu štúdia alebo dotiahnutie projektu. Vydavatelia búšia na poplach a už vo februári sa v rade THQ vymenili riaditelia. To bol signál, že sa niečo deje. Nikto by nepovedal, že o dvanásť mesiacov firmu roztrhajú v akcii a rozoberú jej značky ako na zabíjačke. Červené čísla vo finančných správach, ktorým dominujú statosferické 2 miliardy dolárov v prípade výsledkov Sony, majú za následok, že sa vytráca stredný prúd a skloňujú sa hlavne veľké hry a mobilné platformy.

Sľubná PlayStation Vita prichádza s najsilnejším line-upom, ale podpora zo strany tretích strán a úvodná vysoká cena zrážajú na kolená technologicky nabúchaný handheld. Nepraje mu ani trh mobilných zariadení, ktorý sa preorientoval na mobily a tablety.

Marec

Digitálnu revolúciu nezastavia preplnené pulty bazároviek. Svoje o tom vie reťazec GAME, ktorý prestali podporovať veľké vydavateľské domy. Výsledok? Viac ako 2000 pracovných miest, zatvorených 300 obchodov, stiahnutie akcií z burzy. Malý krach klasického pultového predaja na Britských ostrovoch síce GAME prežila, ale nie bez strát.

EA nenaskladnila jeden z najväčších hitov roka 2012 - Mass Effect 3, ktorému sa nevyhla kontroverzia. Podráždení fanúšikovia volali po skutočnom konci a odmietali sa rozlúčiť so Shepardom aj rozhodnutiami, ktoré mali zachrániť galaxiu. Podpisuje sa petícia, fóra sú plné ostrých slov a útokov na BioWare. Autori kapitulovali a sľúbili nové DLC, ktoré vnesie svetlo do záveru space opery.

Xbox oslávil 10 rokov, Apple ohlásil iPad 3, aby ho koncom roka nahradil novším modelom.

Ubisoft ohlasuje Assassin's Creed 3, vychádza Angry Birds Space a na GDC v San Franciscu je predstavená technológia budúcnosti od Quantic Dream. Parížske štúdio pod vedením Davida Cagea oživí androida v deme Kara.

V zákulisí herného priemyslu dochádza k neobvyklému javu, veľké mená opúšťajú svoje štúdiá, Peter Molyneux opustil Lionhead, aby sa venoval malým, drobným hrám v nezávislom tíme 22 Cans.

Vychádza zásadná hra Journey, odnáša si, ako inak, perfektných 10/10.

Apríl

Predpríprava na májové vymetanie dungeonov bola testom infraštruktúry pre Blizzard, ktorý sa po 12 rokoch rozhodol vydať Diablo III. Súčasne otvorenú betu hralo 300 000 hráčov a prvé chybové hlášky boli skúškou nervov.

Obľúbená digitálna služba GOG.com mení stratégiu a zo "Starých dobrých hier" sa stávajú iba "Dobré hry". V ponuke sa objavujú nové indie hitovky aj čisto elektronické verzie noviniek.

Do vesmíru bola vyslaná sonda Normandy SR2, štartovala z Čiech a vyniesla do výšky 30 km jednu PC kópiu Mass Effect 3.

BioWare chce Dragon Age 3, Capcom vyrukoval s 1000 eurovou limitovanou edíciou Resident Evil 6, Sony ohlasuje hromadnú držkovú PlayStation All-Stars: Battle Royale.

Neustále sa skloňuje príchod next-gen konzol, čo s prípravami na E3 nie je nič neobvyklé. Stávkové kancelárie pomaly začínajú prijímať stávky, či budú v júni predstavené alebo nie. O PlayStation 4 sa hovorí ako o projekte Orbis, Xbox720 má mať na palube Blu-ray mechaniku.

Zapúzdrený New York sa stáva ihriskom lovca v Crysis 3. Do betónovej džungle, nad ktorou už zvíťazila príroda, si berie luk, pretože tetiva a šípy sú viac trendy ako kalašnikov.



Máj

Na kráľovstvo Amalur ste už možno aj zabudli. Ambiciózna RPG, ktorej kritiky priali, sa nepredalo toľko, aby zachránila 38 Studios a Big Huge Games, obe sa zatvárajú. Finančné problémy a pláce neschopnosť položili na lopatky štúdio bývalého basseballového hráča Curta Schillinga.

Každý o tom vedel, ale nikto netušil, kedy k tomu dôjde. Activision vyrukoval s názvom nového pokračovania Call of Duty. Nová atrakcia na kolotočoch s označením Black Ops 2 hrdo kráča v ústrety boja v blízkej budúcnosti, s ultra modernými zbraňami, lietajúcimi dronami, tonami výbuchov a padajúcimi mrakodrapmi v centre Los Angeles, kde sa bude o pár dní konať E3.

Z THQ odchádza Danny Bilson, ktorý vo vnútri urobil niekoľko chybných rozhodnutí, ale o nich sa bude hovoriť neskôr. Napriek tomu je ohlásená mrazivá stratégia Company of Heroes 2, nebude strašidelná, ale budú v nej praskať panciere tankov, tak tam bude zima.

Titulkami sa len tak mihla správa o MMO hre zo série Elder Scrolls, God of War: Ascencion bude vybavený krvavým multiplayerom s tímovými bitkami, Altair mal robiť pestúnku Princovi z Perzie, Wolfenstein 3D má 20 rokov, Resident Evil 6 bude mať celkovo štyri kampane.

Epic oslavuje 20 rokov a ukazuje budúcnosť enginu Unreal 4, EA ohlasuje NHL 13 a na konzolách sa premáva opitý Max Payne 3.

Oh áno, vyšlo Diablo 3. Servery skolabovali a hráči plnili quest error 37.



Jún

Vyrazili sme na výstavu E3, čo bola absolútne najväčšia a jediná udalosť, ktorá sa skloňovala prakticky celý mesiac a spolu s ňou aj ohlásenia a škandály.

Next-gen konzoly sa neukázali, zato najväčším prekvapením bola dvojica titulov z budúcnosti - Watch Dogs od Ubisoftu, ktorý ukázal, ako budú vyzerať hry s otvoreným svetom a hra odohrávajúca sa na 1313. poschodí pod povrchom planéty Star Wars 1313.

Lara Croft je takmer znásilnená v novom reštarte Tomb Raider, reakcia na seba nenechala dlho čakať a začína sa v tituloch hromadne skloňovať sexizmus v hrách. Na E3 sa zrodil nový trend a to hry s lukmi.

David Cage sa nehrá s androidmi, ale zdá sa, že nás chce v Beyond Two Souls zobrať na druhú stranu a rozpovedať v novom interaktívnom trileri, čo sa stane po smrti.

Za trailer výstavy sme označili ZombiU, ale vyrážali dych aj Assassins Creed 3, Forza Horizon, Last of Us, Gears of War Judgment a kvalitne spracované, ale rozporuplne prijaté Splinter Cell Blacklist a Need For Speed Most Wanted. EA potvrdila a predviedla Dead Space 3.

Nintendu sa nepáči malý formát 3DS a tak ukazuje XL verziu s väčšími displejmi, nespratnou veľkosťou a lepšou výdržou na jedno nabitie. Na E3 však predvádza najnudnejšiu tlačovku v histórii a novinky týkajúce sa konzoly Nintendo Wii U takmer uspali obecenstvo. O samotnom hardvéri sme sa nedozvedeli nič.

Microsoft chce mať vlastný tablet a tak ho nazval Windows Surface, bude vybavený mobilným procesorom aj architektúrou x86 s plnohodnotným Windows 8 systémom a technológiou Smart Glass.

Z E3 sme neboli vôbec nadšení, je to spôsobené nízkym počtom noviniek a žiadnym prevratným ohlásením.

Júl

Filmom na motívy hier sa bude dariť, ohlásilo sa filmové spracovanie Assassins Creed s Michaelom Fassbenderom, Microsoft produkuje pre istotu za 10 miliónov dolárov päť dielny Forward Unto Dawn, prequel k príbehu Halo 4 a na strieborné plátna sa snáď preaugmentuje aj kyberpunk Deus Ex.

Horúci mesiac = horúca žena, tak, tak Camilla Luddington sa prevtelila do tela Lary Croft a pre istotu ďalšia žena - Rhianna Pratchett - napísala scenár k hre.

DICE a EA chystajú Battlefield 4, ide o praktiku, ako vzbudiť záujem o Medal of Honor: Warfighter. Iba kúpou tejto akcie si zabezpečíte prístup do beta testu. Nikto nevie, ako hra bude vyzerať ani kedy vyjde.

Blizzard sa nekašle a dva mesiace pred premiérou oznamuje dátum vydania štvrtého datadisku Mists of Pandaria pre World of Warcaft a to rovno v štyroch edíciách. To keby ste si nevedeli vybrať.

Sony určite nie je rada, že v Číne sa predáva dvojník PS Vita, finančne na tom takisto nie je najlepšie, ale za systém terminálového hrania - Gaikai zaplatí 380 miliónov dolárov. Okamžite sa objavili špekulácie, že to bude budúcnosť hrania na konzolách.

Objavuje sa vôbec prvá z mikrokonzol - Ouya, poháňaná s Androidom, cenovkou pod 100 EUR a hrami zadarmo.

Creative Assembly zahájali práce na Total War: Rome II, zombie mod DayZ dosahuje vrcholu v hrávanosti a to ešte nie je vo finálnej verzii. Hneď sa množia hry so Z v názve ako nádejná MMO WarZ. V Londýne začalo zápolenie o olympijské zlato, čo sme si nenechali ujsť a vydali sa tam v historickom okienku - evolúcia olympijských hier.

Square Enix reštartuje neúspešnú Final Fantasy XIV, ktorá bola navrhovaná pre konzolu PS3, kde dodnes nevyšla, no a Rockstar nás paralyzuje každý mesiac takýmito galériami obrázkov z GTA V.

August

Hlavným chodom posledného mesiaca letných prázdnin je nemecká výstava GamesCom v Kolíne nad Rýnom. A keďže je Nemecko baštou platformy PC a súčasne aj najväčším európskym trhom, tak Ubisoft aj EA na svojich tlačovkách oznamovali jednu free to play hru za druhou. Zadarmo s mikrotransakciami bude aj Command and Conquer Generals 2, ktorý sa zaobíde po novom už bez podtitulu a na protesty hráčov pribudne do hry aj kampaň. Výstava praskala vo švíkoch, padol rekord návštevnosti presahujúci 275 tisíc a hrou celej show sa stal Dishonored.

Capcom už v tajnosti nebuduje futuristickú Paríž, kde sa odohráva príbeh mladej hackerky myslí. Remember Me znie nádejne, mixuje to najlepšie z Blade Runner, Mirror's Edge aj Syndicate. Veľký návrat na asfalt plánujú Codemasters s racingom GRID 2, ktorý ignoruje pohľad z kokpitu, pretože dnes tak už hry nikto nehrá. Zombie vlna nie je ukradnutá ani PopCap a tak ohlasuje Plants vs Zombies 2, na Kickstarteri uspeli okuliare virtuálnej reality Oculus Rift, ktorých veľkým fanúšikov je aj John Carmack.

V žánri MMO je tak tesno, že je tam miesto iba pre jednu hru s mesačnými poplatkami. Dlho to netrvalo a kapitulovala aj Star Wars: The Old Republic, ktorej vývoj vraj stál 500 miliónov dolárov. A keď už sme pri EA, tak tabuľky ukázali, že trendy je stále mix hip-hopu a akcie a tak vzniká béčkový tretí diel akčnej co-op akcie Army of Two.

Zatiaľ čo víťazom terminálového hrania je Gaikai (už patrí pod Sony), OnLive sa dostala do nezávideniahodnej situácie a už nikto s ňou nepočíta. A aby tých nepríjemných správ nebolo málo, zdrvujúcou správou je zatvorenie Sony Liverpool Studio po 24 rokoch.

Po next-gen hardvéri nikde ani vidu ani slychu, ale Kojima Production už má v rukáve Metal Gear Solid: Ground Zeroes. Fantasticky spracovaný trailer vraj zachytáva hru, ktorú rozhýbe aj aktuálna generácia konzol. Internet tomu odmieta uveriť.

September

Doktori z BioWare opúšťajú svoje vlastné štúdio. Vraví sa, že neustáli obrovský tlak fanúšikov a komunity, ako aj fakt, že Old Republic sa nedarí ako sa predpokladalo. Oni sú však už herným biznisom unavení a chcú variť pivo a venovať sa sociálnym vedám. Stalo sa tak veľmi krátko po ohlásení Dragon Age III: Inquisition.

NCsoft je obrovským dopytom nutný zastaviť predaj Guild Wars 2, ktorej sa tak darilo, že nestíhali servery obslúžiť nových hráčov. Napriek dočasnému zastaveniu predaja sa hovorí o najlepšej MMO posledného obdobia. Udelili sme jej 10/10.

V ďalekom Japonsku bola predstavená nová, menšia a ľahšia konzola PS3, má nový systém vkladania diskov, nižšiu spotrebu a v Európe aj najmenšiu pamäť - 12 GB.

Na Tokyo Game Show sa ukázal aj tretí diel Final Fantasy XIII s podtitulom Lightning Returns a témou o konci sveta. Do hlavnej role bola obsadená Square Enixom opäť Lightning.

Poznáme tajné sny Keijiho Inafune, ten sníva o sekaní zombíkov nabrúsenou katanou a preto pracuje na Yaiba: Ninja Gaiden Z. A aby sa nepovedalo, pre Wii U je ohlásená Bayonetta 2.

Bethesda sa stále nerozhodla, čo bude robiť s fantasticky vyzerajúcim Prey 2. Raz je hra zrušená, potom zase zaradená do produkcie, potom jej existencia vyvrátená. V prípade Team Bondi je jasné, čo bude ďalšou hrou tohto ťažko skúšaného austrálskeho štúdia, pôjde o novú detektívku Whore of the Orient zasadenú do Šanghaja.

V Grécku sú zatknutí dvaja členovia Bohemia Interactive a nezmyselne obvinení zo špionáže na ostrove Limnos, kde sa zhodou okolností odohráva aj Arma 3.

Nintendu sa rozviazal jazyk a začalo sa hovoriť o Wii U, dvoch modeloch konzol, hrách aj cenách. Apple pre istotu ohlasuje piatu generáciu iPhone so 4" displejom, výkonnejším procesorom, kvalitnejším foťákom a iOS6.

Október

Začala tá pravá herná žatva, jedna po druhej vychádzajú tie najväčšie pecky Forza Horizon, XCOM Enemy Unknown, Assassin's Creed 3 aj Dishonored, takže sme mali plné ruky práce s recenzovaním a vonku utíchli aj bombastické správy.

Na Slovensku už máme spustený Xbox Live pri príležitosti uvedenia Windows 8, na čo sme reagovali vydaním Sector aplikácií pre tento systém.

CD Projekt chystá Cyberpunk titul, PlayStation Store má novú podobu a Chris Roberts sa vracia na scénu s vesmírnym online simultárom Star Citizen.

Apple ohlasuje po dlhých mesiacoch špekulácií iPad Mini a aby nahnevali majiteľov iPad 3 uvádzajú na trh štvrtú generáciu svojho tabletu.

Najväčšou kauzou októbra je Doritos Gate, veľká debata o etike, uplácaní, morálnych hraniciach novinárov a fungovaní redakcií. Internetom sa šírili mnohé názory, strhla sa otvorená diskusia o tom, kto čo dostal a čo by nemal dostať zadarmo, ako ovplyvňujú zaplatené cesty názory na hry aj to, ako je herná novinarani ľahko skorumpovateľná. Začali sa spisovať rôzne etické kódexy, my sme pre istotu poslali nápoj Mountain Dew a Doritos (ktoré to všetko začali) do EA. Zo žartu, samozrejme.



November

Rockstar odhalil Grand Theft Auto V. Tri postavy, masívny svet, nové detaily a jarný dátum vydania iba pre konzoly. Kto sa tvorcov pýtal na PC, koledoval si o ban.

Padali aj rekordy, najdrahšia hra v histórii Microsoftu - Halo 4 - zarobila za prvých 24 hodín 220 miliónov dolárov. O tom ako vznikala, sme sa rozprávali s dvomi kľúčovými členmi 343 Industries.

A keď sú na pretrase zárobky, Call of Duty Black Ops II počas prvých 24 hodín zarobil 500 miliónov dolárov. Týmto výsledkom bolo prevalcované čokoľvek, na čo sa dá v zábavnom priemysle počúvať, pozerať alebo hrať.

Nás pre istotu prevalcoval Far Cry 3 s perfektnou známou 10/10, EA sa začína venovať viac jarnému Crysis 3, čoraz častejšie sa skloňuje PS4 a Peter Molyneux spúšťa svoj prvý experiment Curiosity. Hra má toľko bugov, ze sa vymkla spod kontroly, napriek tomu vyvoláva závislosť na hľadaní, čo sa ukrýva v obrovskej kocke.

THQ je na úplnom dne, odchádzajú kľúčoví ľudia z vedúcich pozícií a uchyľuje sa k zúfalému kroku, rozpredaju takmer celého katalógu digitálne distribuovaných hier za šrotovné ceny.

Vychádza vôbec prvá z next-gen konzol, Nintendo Wii U. Dve balenia, slušný line-up a prísľub nového herného zážitku spravil svoje, rovnako ako nedostatok kvalitného pôvodného obsahu, čo znamenalo, že od polovice decembra nebola konzola vôbec zapnutá.

Wii U ste mohli vyskúšať aj na našej výstave NextGen Expo 2012, na ktorú prišlo do Národného tenisového centra zabaviť viac ako 5000 návštevníkov.

December

Koniec sveta predpovedaný tesne pred Vianocami sa nekonal, ale výberom 15 apokalyptických hier sme poukázali, ako to má vyzerať.

Nintendo uviedlo Wii U v novembri, o mesiac na to debutovala zatiaľ iba v Kanade mini verzia Wii bez podpory Wi-Fi a kompatibility GameCube za 99 dolárov.

Objavujú sa prvé útržky z nového Hitmana 6, THQ sa snaží postaviť na vlastné nohy reštrukturalizáciou, na predvianočný slovenský trh je uvedená 16 GB konzoly Xbox 360 a id Software chce po viac ako roku vydať prvé DLC pre RAGE.

Začínajú sa objavovať rôzne rebríčky a súhrny ako mody roka a indie hry roka a o finančnú čiastku cez Kickstarter žiada ďalšia z mikrokonzol eSphere.

V decembri sa konali aj VGA Awards, kde si odkrútili premiéru Kojimov projekt Phantom Pain, Castlevania Lord of Shadows 2 a Dark Souls 2.

December neprial vôbec Epic Games, najskôr odišiel Cliff Bleszinski a potom aj prezident Mike Capps, ktorí uzatvorili rok odchodu veľkých mien z herného biznisu.



10





FAR CRY 3

DEFINÍCIA ŠIALENSTVA

Peter Dragula

Vtedy ešte malý Crytek vytvoril v roku 2004 legendu, hru Far Cry, ktorá do svojho tropického raja vtiahla milióny hráčov. Zapôsobili otvoreným štýlom hry, hrateľnosťou aj grafikou. Následne však Crytek odpredal značku Ubisoftu a sám pokračoval v novej sérii Crysis rovnako sa odohrávajúcej v tropickom prostredí. Ubisoft sa oproti tomu rozhodol prejsť do púštnych oblastí Afriky vo Far Cry 2, čo bolo malé sklamanie fanúšikov, čiastočne ho vynahradila ešte väčšia otvorenosť. Nebol to však už Far Cry, ten sa znovu k svojim základom vracia až teraz v tretej časti, ktorá spája prostredie prvej hry a prvky druhého dielu. Výsledok je prekvapivejší ako sme čakali.

Ubisoft Montreal si dal na Far Cry 3 skutočne záležať, nielen že spojil to najlepšie z prvých dvoch hier, pridal tam veľa nových možností oživujúcich hrateľnosť a k multiplayeru a editoru máp ešte zapracoval samostatnú kooperačnú kampaň. Jednoducho ponuka, ktorou sa môže pochváliť máloktorá hra tento rok. Prakticky len jedna a to Halo 4. Oproti nemu však Far Cry 3 nezaostáva v kvalite a otvorené prostredie ostrovov mu dodáva na masívnosti a možnostiach.

Výlet na tropické ostrovy

Kampaň je znovu najsilnejšou časťou a zavedie vás na tropické ostrovy, kam sa dostávate so skupinkou mladých výletníkov, ktorí si žiaľ neoverili, kam vlastne cestujú. Zoskok padákom ich zaviedol presne doprostred územia pirátov a priekupníkov. Sú zajatí a ich osud je v rukách psychopata Vassa, miestneho vodcu pirátov. Vy zo skupinky nešťastníkov preberiete postavu Jasona Brodyho, ktorému sa ako jedinému podarí utiecť a v nasledujúcich 20 hodinách budete sledovať jeho príbeh. Budete svedkami, ako sa z bežného mladíka stáva bojovník, ktorého cieľom je vyslobodiť svojich priateľov.

V hre začínate útekom v noci krížom cez neznámu džungľu. Spoznávate krutosť prírody aj krutosť pirátov, zároveň však spoznávate aj svoje neobmedzené možnosti. Prvá vražda v sebaobrane zmení prístup k životu aj prežitiu. A bude to len prvá smrť z mnohých. V boji proti stovkám nepriateľov na ostrove nebudeme sami. Pomôže vám Dennis z miestneho kmeňa Rakytov, ktorý vás zachráni a zasponzoruje prvú zbraň. Vidí vo vás potenciál a doslova vás nasmeruje na cestu bojovníka. Odhaľuje tajomstvo džungle, naučí strieľať, loviť aj zabíjať. Všetko k tomu, aby ste prežili cestu krížom cez rozsiahle tropické ostrovy plné nástrah.

Čaká vás totiž skutočne rozsiahle územie, presnejšie desaťkrát rozsiahlejšie ako púšť vo Far Cry 2! Budete sa po ňom voľne pohybovať, navštevovať dediny, objavovať územia, rozmanité lokality, ale hlavne spojazdňovať vysielače, aby ste získali mapy danej oblasti a aj zbrane z miestnych obchodov. Popritom budete zabíjať pirátske





hliadky, prehľadávať ich telá a brať všetko, čo vám príde do rúk, aby ste to mohli použiť alebo predať. To je len zlomok z činností, ktoré ponúka Far Cry 3 hneď v úvode. Popri plnení takmer 40 príbehových misií bude všetko expandovať, rozšíri sa ponuka možností, schopnosti a zvýši sa aj nebezpečenstvo, keďže vodcovia pirátov postupne začnú registrovať vaše aktivity.

Samotné misie sú koncipované rozmanito, neopakujú sa a vždy ponúkajú niečo nové, či už v otvorenom prostredí s voľným výberom prístupu, kde si štýl vyberáte sami od priameho útoku až po stealth, alebo obmedzené misie v koridoroch, ako prechod cez horiaci dom, alebo jaskyňu. Nakoniec to dopĺňajú aj racingové scény, kde sa veziete a strieľate nepriateľov rad radom. Celé to predeľujú množstvá prestrihových scén rozprávajúcich príbeh a formujúcich jednotlivé postavy. Scény zároveň plynulo spájajú príbehové misie a otvorený sandbox, ktorým autori ukazujú samotnému Cryteku, že sa dá pútavá hra spraviť bez toho, aby hráčov uzatvorili na malých námestiach. Sandbox tvoria aj challenge úlohy s online rebríčkami, kde ak spravíte rekord, vaše meno sa vryje do kameňa v hre, nechýbajú vedľajšie racingové úlohy, sniper misie ani úlohy pre vášnivých zberateľov, na ostrovoch sa dajú hľadať artefakty, pamäťové karty, truhlice a veľa ďalšieho.

Vedľajšími úlohami, ale herné možnosti nekončia, autori vo Far Cry 3 priam načreli do RPG súdka a umožnia vám craftovať zozbierané veci. Napríklad zo zozbieraných rastlín si môžete spraviť liečivú injekciu (ak ich nemáte, neostáva vám nič iné, ako si vyberať črepiny a náboje z rúk kliešťami) alebo si z koží zvierat zväčšíte batoh, peňaženku alebo vyrobíte pracky na ďalšie zbrane. Totiž štandardne unesiete len jednu, čo v misiách výrazne obmedzí vaše možnosti. Čo naopak rozšíri vaše možnosti sú Skilly, tie v troch oblastiach môžete postupne rozširovať a zlepšovať vašej postave napríklad presnosť, rýchlosť, nabíjanie počas behu, rýchlejšie regenerovanie zdravia, rozšírite možnosti likvidovania nepriateľov na blízko a veľa ďalšieho. Jednoducho v RPG časti Far Cry 3 ponúka hlboké možnosti, ktoré jej pridávajú na hĺbke.

Z akčnosti nič neuberajú zbrane, vyskúšate si všetko od pištolí, cez samopaly, guľomety, protitankové, míny až po luk. V efektivite jednoznačne vedie plameňomet, keďže so spojením šírenia sa ohňa z Far Cry 2 ide o smrtiacu zbraň. V jednej z misií takto vypálite pirátom marihuanové polia. Pri zbraniach však vždy treba sledovať zásobníky a pre istotu nosiť aspoň dva typy, lebo nikdy neviete, kedy sa







dovalia posily nepriateľov z okolia alebo na rôznych vozidlách. Vzhľadom na rozľahlosť prostredí sú vozidlá nevyhnutné, môžete použiť prakticky všetko od džípov, cez štvorkolky, člny, vodné skútre, až po rogalo, ktoré chytí za srdce každého Far Cry hráča. Chýbajú jedine helikoptéry, aj keď tie plne nahradia waypointy, na ktoré môžete z ľubovolnej časti mapy kedykoľvek preskočiť a zrýchliť si tak presun.

Ak by sme kampaň prirovnať, prakticky spája prostredie prvej Far Cry hry, pridáva otvorenosť druhej hry, RPG prvky Skyrimu, objavovanie a oslobodzovanie územia Saboteura a jedinečne prestrihové scény v kvalite Uncharted. To všetko na pozadí intenzívneho príbehu, podfarbeného drogami každého druhu a výraznými postavami s vlastnými cieľmi a psychologickým stavom. Far Cry 3 skutočne ponúka niečo nové, čerstvé a hlavne, napriek tomu, že ide o pokračovanie, nerecykluje stále to isté dookola.

Kooperačná cesta za pomstou

Ak máte radi kooperačnú hru, Far Cry 3 obsahuje sekundárnu príbehovú kampaň, ktorá vás vtiahne do osudov štyroch postáv, ktoré kapitán zapredal pirátom. Štvorica má jediný cieľ, pomstiť sa mužovi, ktorý má ich peniaze. Spolu tak s tromi priateľmi online alebo s ďalším offline v splitscreene (len na konzolách) prejdete sériu šiestich príbehových máp, kde na každej máte iný cieľ a inú úlohu. V jednej musíte opraviť vlak a pri jeho rozbehu ho ochrániť pred útočiacimi nepriateľmi, na iných preberiete vozidlá a pod. Vždy mapy spájajú niekoľko scén, ktoré ich posúvajú ďalej. Postavy sa môžu medzi sebou oživovať, aj to niekedy pri vyšších obtiažnostiach nestačí a hráte skôr na prežitie, ako rýchle prejdenie mapy.

Samotný multiplayer tvorí desiatka máp z rôznych častí ostrova, na ktorých bojujú banditi proti domorodcom v sérii módov. Od štandardného Team Deathmatch, cez Domination, až po úplne nové módy Trasmission a Firestorm. Výrazným je hlavne Firestorm, kde musíte naraz podpáliť dve základne nepriateľa horiacimi sudmi a



následne aktivovať vysielač, aby väčšina prostredia začala horieť a vy by ste sa pustili do finálneho zúčtovania s nepriateľmi. Najlepšie je však ukončenie zápasov, kde najlepší hráč z víťazného tímu určí trest pre najlepšieho hráča zo súperiaceho tímu, ktoré môžu byť ponižujúce, smrtiace, ale môžete nepriateľa aj prepustiť.

Multiplayeru nechýbajú classy, vybavovanie postáv novými odomknutými zbraňami, skillmi, na bojiskách zase oživovanie padlých priateľov, tímová podpora napríklad zhodením výbušných sudov alebo nervového plynu z lietadla. Zaujímavým prídavkom je Battlecry pokrik, po ktorého zvolaní, hráčom vo vašom dosahu pribudne špecifický bonus.

Ak by vám bolo multiplayerových máp málo, môžete si vytvoriť vlastný svet v jednoduchom a intuitívnom editore máp ako na konzolách, tak aj na PC. Podobne ako vo Far Cry 2, stačí len zmodifikovať územie, vybrať objekty a nadefinovať si dôležité body, pozície nepriateľov a môžete svoju mapu hrať a ďalej sharovať priateľom. Mapy umožňujú aj single testovanie aj pridávanie AI nepriateľov, ale zatiaľ sú koncipované len ako multiplayerové, čo je škoda, keďže kooperácia aj singleplayer by novými mapami ešte viac získali.

Nie je to CryEngine

Grafika Far Cry 3 kráča v sľapajách Far Cry série, znovu je farebná a impozantná. Nie je to CryEngine 3, ale na druhej strane vylepšený Dunia engine má svoj špecifický výtvarný štýl, ktorý vyslovene nepotrebuje až také detaily a pri svojej masívnej rozlohe prostredí ponúka kvalitnú grafiku s prijateľným výkonom. Prostredie tropického ostrova je síce monotématické, ale neomrzí, nádherné výhľady a dym zo vzdialených kempov nepriateľov v pozadí uchvátia a lokality v misiách pre zmenu očaria. Často totiž zachádzajú do útrob ostrova, kde odhaľujú klenoty ako opustenú ponorkovú základňu, stroskotanú loď alebo jaskyňu s omamnými hubami, kde si prostredie v ničom nezadá so štýlom Alan Wake. Celé to dopĺňajú už spomínané, prakticky dokonalé prestrihové scény.



Po množstve nešťastných jesenných PC portov FPS hier plné padania a problémov je Far Cry 3 prekvapivo dobre odladená, a to s vylepšenou grafikou a prakticky bezchybným ovládaním na klávesnici a myši. Jediné, čo mohli autori ešte v PC verzii upraviť, je dohľadnosť, ktorá stráca detaily pri pohľadoch z vrcholkov hôr príliš skoro. Z technických drobností by sa Ubisoft mohol výraznejšie zamyslieť nad uPlay systémom, ktorý síce už nie je nevyhnutný na hranie, ale ak ste pripojení a uPlay nefunguje, pocítite to aj v singleplayerovej hre, ktorá sa na online systém pripája aj pri prechode do inventára alebo iných podmenu. Obísť sa to našťastie dá offline módom.

Hudba vo Far Cry 3 je príjemná a zároveň tajomná, podpísal sa pod ňu Brian Tyler, ktorý má na svedomí napríklad Expendables 2 alebo Modern Warfare 3. Jeho tracky prerušujú len rádiá vozidiel, do ktorých nasadnete. Čo ale na zvukovej stránke skutočne exceluje, je dabing. Herec Michael Mando ako Vass predvádza jeden z najlepších výkonov tohto roka, ale ani zvyšné v zásade aspoň mierne vyšinuté, alebo na drogách fungujúce osadenstvo ostrova sa nedá zahanbiť.

FAR CRY 3 JE VEĽKÝM PREKVAPENÍM TOHTO ROKA, KTORÉ PRINÁŠA KOMPLETNÚ PONUKU A VŠETKO VO VYSOKEJ KVALITE. OD MASÍVNEJ KAMPANE, CEZ ZÁBAVNÝ A HLAVNE PRÍBEHOM ŤAHANÝ CO-OP, PO MULTIPLAYER, KTORÝ PONÚKA NIEČO INÉ AKO BEŽNÉ VOJNOVÉ HRY A OBOHACUJE HO EDITOR MÁP, VĎAKA KTORÉMU NETREBA ŽIADNE PLATENÉ DLC BALÍKY MÁP. NAVYŠE IDE O SKUTOČNÉ POKRAČOVANIE PRVÉHO FAR CRY, KTORÉ SI VŠETCI FANÚŠIKOVIA SÉRIE ŽELALI. VYZERÁ, ŽE UBISOFT JESENNÝMI TITULMI ZDVIHOL LATKU SVOJEJ KVALITY A OSTÁVA NÁM ČAKAŤ, ČO PREDVEDIE BUDÚCI ROK.

+ skutočný nasledovník prvého Far Cry
+ voľnosť, možnosti, rozmanité misie, neustále je čo objavovať
+ kompletná ponuka, kampaň, kooperácia, multiplayer, editor máp
+ ikonické postavy
+ stealth postup

- pripojenie k uPlay

10



Pavol Buday

PS3

JOURNEY

VAŠE NAJVÄČŠIE DOBRODRUŽSTVO



UŽ STE NIEKEDY ŠLI TAK ĎALEKO, ŽE STE SI NEPAMÄTALI, AKO STE SA TAM DOSTALI? NEHNALA VÁS VPRED TÚŽBA NIEKAM PRÍSŤ, ALE BOLI STE TAK PONORENÍ DO MYŠLIENOK, ŽE STE KLÁDLI JEDNU NOHU PRED DRUHÚ A KEĎ STE ZASTALI A PRECITLI ZO ZAHĽBENIA, DOSPELI STE K NÁZORU, ŽE STE MUSELI PREJSŤ ČASOVOU BUBLINOU ALEBO ČASOPRIESTOROVOU DIEROU? PODNETOM K VYTVORENIU ČASOVÉHO VÁKUA MÔŽU BYŤ AJ TUČNÉ BEATY, KTORÉ VÁS UNÁŠAJÚ A VÁM JE JEDNO KAM. HLAVNE ĎALEKO A PREČ. A POTOM SA OBZRIETE A MOŽNO ZISTÍTE, ČO VŠETKO STE PREKONALI, AKO ĎALEKO STE ZAŠLI, KOĽKO MÁTE VLASTNE ROKOV A MOŽNO AJ TO, ŽE STÁLE PREŠĽAPUJETE NA MIESTE.

Všetko, čo ste zažili, je len a len vaše. Nikto vám to nevezme ani sa nedá replikovať a keby aj, nikdy sa k TOMU nebudú viazať rovnaké zvuky, vône ani ľudia. Hovoriť preto o rovnakých zážitkoch nemožno. A v tom je **Journey** unikát. Vymyká sa čomukoľvek, čo ste doteraz mali možnosť odohrať, ale stále si necháva hovoriť hra, i keď nejde o presné označenie. Journey je interaktívnym dielom a tretím projektom Thatgamecompany. Dizajnér Jenova Chen potreboval presne šesť rokov na to, aby dokázal povedať obrazom a zvukom, o čo mu ide. O zážitky a emócie.

V podstate sa o Journey dá hovoriť iba ako o zážitku, dokonalom interaktívnom zážitku evokujúc spomienky previazané na individuálne životné traumy, radosti i strasti. A reprezentuje aj to, čo by sa stalo, keby sa z hier vytratila hra. Minimalistický prístup TGC úplne popiera to, čomu sa hovorí hlavné menu. Žiaden text, iba Start a vy začínate alebo pokračujete tam, kde ste skončili. Transparentná ovládacia schéma používa iba to najnevyhnutnejšie, aby ste sa s ňou v mikrosekunde zoznámili. Intuitívnosť nepotrebuje tutorial a ani ho tu v tradičnej forme nenájdete. Jediný text, na ktorý narazíte, sú záverečné titulky. Journey komunikuje výhradne hráčskym slovníkom, ktorý je univerzálny, nespolieha sa na žiaden zo svetových jazykov, a čo potrebuje, to vyjadruje zvukom a obrazom.

O čom je Journey? Je to vaša životná púť, ktorú zastupuje bezpohlavná červená a v dlhom plášti zahalená postavička. Neviete, prečo je v púšti, prečo nerušene medituje v horúcom piesku a ani to, či má vôbec tvár. Keď ju prvý kontakt s gamepadom vyruší a donútite ju vyraziť smerom k prvej dune, nájazdom kamery sa vám odokryje vyprahnutá púšť zvlnená ako vodná hladina tiahnuc sa k horizontu, na ktorom sa matne

10

+ neuveriteľne silný zážitok
+ bravúrne zladený zvuk a obraz
+ podmanivá hudba
+ geniálne vyriešený multiplayer
+ znovuhrateľnosť
- vaše predsudky

rysuje silueta kamenného obra so svetlom na vrchole. Je to cieľ? Mám sa tam dostať ja alebo tá červená postava?

Existuje tona výrazových prostriedkov od motion capture, cez mimiku tváre, licencovaných skladieb, až po slávne mená a dopodrobna napísaný príbeh. TGC sa spolieha, že všetky tie medzery vyplníte vy, nie však fiktívnymi, ale skutočnými spomienkami. A tá postava môže byť spokojne aj váš prst, kresliaci do piesku vašu životnú púť a to slnko a lesknúci sa piesok predstavovať bezstarostné detstvo, kedy ste sa vydávali ďaleko od domu bádať krajinu a stínať drakov.

Journey vám nedovolí zablúdiť ani sa príliš vzdialiť z vymedzeného priestoru, v tom okamihu zaduje silný vietor a vás vráti späť. Keďže úlohy neexistujú ani kompas či šípka určujúca smer, o pozornosť v nekonečnom prostredí sa hlásia zaviate ruiny, opustené stĺpy aj náhrobné kamene iných, ktorí to vzdali. Alebo sú to vo vetre vejúce zdrapy látky, potrhané a zvetrané vlajky. Od kedy sme sa stali vetrom v Flower, sa hra snaží udržať na zemi, ale využíva tento element na prekonávanie vzdialeností, výšok aj skákanie.

Postava má šálu a jej dĺžka reprezentuje výdrž, ako dlho sa vo vzduchu udrží. Hľadaním symbolov sa predlžuje a s tým aj schopnosť doletieť ďalej. Prvé nesmelé kroky nahradí odvaha manipulovať so zabudnutými monumentami a vracať im nazad aspoň trochu dôstojnosti. Uvoľňovaním roztrhaných vlajok si postavíte most, ako po lanách vás dostanú do výšok alebo vypustíte von lietajúce tvory, ktoré s radosťou brázdia vzduchom. Čo nová časť, to iné obdobie, ktoré plynule prechádza z dňa do noci či mrazivej zimy. Prostredie sa transformuje do vašich najväčších obáv, plávajúce monštrá predstavujú životné prekážky aj polená v kariére. Tu je nutné podotknúť, že v Journey sa nebojuje ani nezabíja, len kráča vpred a skáče.

Cesta je dláždená, vy ju netvoríte, ale absolvujete a môžete mať po boku aj partnera. Nikdy neviete, kto to je, kedy sa k vám pripojil ani ako sa volá. Kráča s vami, bok po boku alebo niekde v diaľave ho vidíte plachtiť. Voláte na seba zvukmi, na ceste si nimi spokojne môžete aj spievať alebo vychutnávať scenériu meditáciou. Nikdy nevidíte to isté, aj keď sa pozeráte na identické stĺporadie zaliate lúčmi zapadajúceho slnka, pod ktorým sa piesok rozžiari ako letná obloha posiata jasnými hviezdami. Cesta je pre každého iná práve zážitkami, aké vo vás prebúdza. S ďalším putujúcim sa bez jazykovej bariéry jasne dohovoríte, spolu otvoríte bránu, v mrazivom počasí zahrievate kráčaním vedľa seba, spolu čelíte silnej búrke aj zvedavo dobiedzate a snažíte sa presvedčiť sami seba, že je to skutočne živý človek. A potom všetko stíchne a vy prechádzate katarziou.

Žiadne video ani komentár vám nepriblíži ani z polovice to, čo všetko dokáže. A pritom sa Journey vojde do stopáže celovečerného filmu. V plnej dĺžke približne 150 minút v nemom úžase sledujete a žasnete nad niečim, čo nedokáže nasýtiť sietnice. Neviete sa vynadívať, ale ďalší pohľad vám bude pripadať nepríjemný, pretože budete na obrazovku zízať. Podobne ako Bully od Rockstaru nedokáže oceniť Journey mladý hráč, preňho pôjde o nudnú a krátku hru. Journey však ňou nie je.

THATGAMECOMPANY NETVORÍ HRY, TVORÍ ZÁŽITKY. A JOURNEY JE DOTERAZ NAJVÄČŠÍM. PODĽA PLATÓNA JE UMENIE DAROM BOHOV A UMELEC ICH TLMOČNÍKOM. JENOVA CHAN JE TÝM UMELCOM A JOURNEY JEHO NADPOZEMSKÝM DIELOM.



GUILD WARS 2

Branislav Kohút

VYTVORIŤ KVALITNÚ MMO, KTORÁ SA PRESADÍ V ČORAZ POČETNEJŠEJ KONKURENCII, NIE JE JEDNODUCHÉ. AJ KEĎ SA JEDNÁ O POKRAČOVANIE ÚSPEŠNÉHO TITULU, KTORÝ SI V MINULOSTI UROBIL DOBRÉ MENO. V TAKOMTO PRÍPADE JE TO DOKONCA NÁROČNEJŠIE, PRETOŽE HRÁČI MAJÚ VEĽKÉ OČAKÁVANIA, KTORÉ MÔŽU BYŤ PREHNANÉ A NEMUSIA SA SPLNIŤ. GUILD WARS 2 SA VŠAK NEMÁ DÔVOD OBÁVAŤ SKLAMANÝCH FANÚŠIKOV, JEDINE PREPLNENÝCH SERVEROV A HACKEROV.



VYTVORIŤ KVALITNÚ MMO, KTORÁ SA PRESADÍ V ČORAZ POČETNEJŠEJ KONKURENCII, NIE JE JEDNODUCHÉ. AJ KEĎ SA JEDNÁ O POKRAČOVANIE ÚSPEŠNÉHO TITULU, KTORÝ SI V MINULOSTI UROBIL DOBRÉ MENO. V TAKOMTO PRÍPADE JE TO DOKONCA NÁROČNEJŠIE, PRETOŽE HRÁČI MAJÚ VEĽKÉ OČAKÁVANIA, KTORÉ MÔŽU BYŤ PREHNANÉ A NEMUSIA SA SPLNIŤ. GUILD WARS 2 SA VŠAK NEMÁ DÔVOD OBÁVAŤ SKLAMANÝCH FANÚŠIKOV, JEDINE PREPLNENÝCH SERVEROV A HACKEROV.

Pôvodná hra Guild Wars oslovila duálnym povolaním so zaujímavými kombináciami zručností a okrem kúpy balenia s hrou nevyžadovala žiadne ďalšie poplatky. Dvojka úplne prekopala zaužívaný systém a vytvorila celkom nový a v každom smere dokonalejší. Popri tom si však zachovala neplatený režim s jednorazovou počiatočnou investíciou. Je pravda, že v hre je možné získať aj špecialitky v Black Lion Trading Company, kde sa platí drahokamami za reálnu menu, nie su to však žiadne zásadné veci, bez ktorých by ste sa nezaobišli. Tvorcovia odviedli poriadny kus práce a vytvorili naozaj modernú a pokrokovú MMORPG, ktorá rozhodne patrí medzi elitu.

Už pri vytváraní svojho hrdinu si uvedomíte, že sa stávate súčasťou inej MMORPG, na aké ste zvyknutí. Päť rás s rozdielnym vzhľadom, parametrami a úvodným mestom síce neprekvapí a aj osem dostupných povolaní má tradičnú zostavu. Warrior, thief či elementalista nie sú nič neobvyklé, nekromant je azda v každej fantasy hre. Mierne vytŕča snáď len inžinier, technický typ stavajúci bojové veže, ktorý v tomto univerze zdanlivo pôsobí ako outsider. Ale len naoko. V skutočnosti veľmi dobre zapadne medzi magické postavy. Už preto, že Guild Wars 2 sa nedrží len mečov a lukov, ale bez okolkov rozširuje všeobecnú výzbroj o pištole a výbušniny. Ďalšie kroky pri tvorbe postavy sú už zaujímavejšie. Definujú, či sa hrdina v rozhovoroch správa láskavo, pôsobí hrozivo alebo presvedčí svojou ušľachtilosťou, upravujú vlastnosti a predurčia jeho hlavné poslanie výberom z troch primárnych cieľov. Hľadanie posvätného zvera, pomsta, pátranie po magickom artefakte alebo iný cieľ je potom zviazaný s osudom postavy a primárnymi úlohami počas postupu.

Základy hry rýchlo dostanete do krvi pri plnení prvých úloh pre domorodcov v úvodnej zóne. Dôležité pozície na mape vám ukáže a opíše ochotný skaut. Potom sa budete potulovať po krajine plnej nástrah, protivníkov, priateľov a symbolov, ktoré označujú kľúčové prvky, na ktoré by ste sa mali zamerať. Srdiečka znamenajú úlohy, prázdne sú nesplnené, plné dokončené. Zaujímavosťou je, že pre začatie bežnej úlohy spravidla nemusíte nikoho osloviť. Výnimkou sú nie až tak ojedinelé zadania, kde vás oslovený dočasne premení na nejaké zviera, v ktorého koži sa potom pohybujete. Keď sa ocitnete v blízkosti zadávateľa úlohy, automaticky sa vám na obrazovke ukáže quest aj s popisom, čo treba vykonať. Keď sa príliš vzdialite, zadanie zmizne a pri návrate môžete pokračovať tam, kde ste prestali. Úlohy





často obsahujú niekoľko možností, ako ich splniť. Málokedy sú žiadané presné počty vecí, čo treba priniesť alebo kreatúr, ktoré treba zabiť. Rozhodujúce je vykonať dostatok ľubovoľných činov, ktoré naplnia celú mierku úlohy, a tá sa potom považuje za dokončenú. Rybárovi napríklad môžete pomôcť opravou sietí a pascí, zachránením utopencov a zabíjaním vodných agresorov. Môžete robiť všetko uvedené alebo hoci výlučne opravovať siete, alebo len zabíjať. Okrem toho v zadaniach sprevádzate a chránite vybrané postavy, aktivujete alebo opravujete zariadenia, oslobodzujete zajatcov, odhaľujete skrytých špiónov, zastavujete nepriateľskú kolónu a mnoho ďalšieho. Náplň je pomerne pestrá a rôznorodá.

Praktickou možnosťou je zapojenie sa do eventov, čo prebiehajú v okolí a do ktorých sa môžu pridať všetci hráči, aj keď nie sú zlúčení v skupinách. Keď sa nešťastnému golemovi rozutekajú experimentálne zvieratá, hociktorý hráč môže loviť a nosiť výťažky naspäť plecháčovi. Po zavŕšení eventu dostane každý, čo aspoň trochu pomohol, skúsenosti, karmu a trochu peňazí. Koľko, to závisí od aktivity hráča, ktorá je vyjadrená bronzovou, striebornou alebo zlatou medailou. Eventy sú niekedy náhodné, inokedy sa jedná o vybrané úlohy iných hráčov, s ktorými im môžete pomôcť. Obvykle sú to výzvy označené na mape modrou šípkou, za splnenie ktorých zinkasujete bod na vývoj individuálnych schopností zvaných slot skills. K tým sa však ešte vrátime.





Osobitnú rolu zohrávajú príbehové úlohy, ktoré vás neraz zavedú do izolovaných instantných zón menších rozmerov. Sprevádzajú ich dialógy, pri ktorých sa na obrazovke zobrazia kontúry zväčšených postáv so sprievodným textom a komplexnejšie misie, vedúce k ďalším krokom príbehu.

Na mape sa vyskytujú aj waypointy vo forme vyplneného kosoštvorca, ktorých aktiváciou hráči získavajú skúsenosti a hlavne možnosť kedykoľvek sa k nim teleportovať z ľubovoľnej pozície vo svete. Platí sa malý poplatok, ale rýchly transport zjednoduší presun do objavených lokalít a je užitočný aj pre pohodlný návrat napríklad z bludiska. Zrejme práve kvôli takto nenáročnému rýchlo transportu v hre (zatiaľ) nie sú žiadne pojazdné zvieratá a niektorým hráčom budú mounty určite chýbať. Symbol štvorčeka zase označuje miesta, kde sa oplatí nakuknúť kvôli skúsenostiam aj atraktívnemu okoliu. Dva trojuholníky cez seba sú bádateľskou úlohou. Označujú polohy rozhľadní, na ktoré je problematické sa dostať, pretože sú v nedostupnej pozícii, kam treba preskákať po hubách, skalách, lavičkách či plošinách. Po splnení, aktivovaní a návšteve všetkých úloh, waypointov a rozhľadní v zóne hráči obdržia bohatý bonus za prebádanie teritória. Extra skúsenosti a unikátne predmety sa rozhodne hodia a hráč má inšpiráciu pri napredovaní.

Takmer všetky MMORPG majú zhodný problém pri prechádzaní miest s kreatúrami a úlohami na výrazne nižšej úrovni, ako je level hráča. Podstatne slabší nepriatelia často iba zdržujú, hoci nemajú šancu ublížiť, v lepšom prípade prestanú útočiť. Úlohy prestávajú byť významné, lebo prinášajú len smeti a mizivé skúsenosti. Guild Wars 2 má veľmi praktické riešenie, vďaka ktorému sú nízkoúrovňové prvky stále atraktívne a má zmysel sa nimi zaoberať. Level hrdinu sa totiž automaticky zníži a prispôsobí lokalite, v ktorej sa práve pohybuje a to tak, aby boli nepriatelia rovnocennými protivníkmi a úlohy vyžadovali patričné úsilie. Všetky nadobudnuté schopnosti zostávajú, len sa dočasne zmenšuje ich efekt a znížia atribúty. Odmeny za boj a plnenie zadaní sú potom primerane zohľadnené. Takže napríklad aj hráčovi na tridsiatej úrovni sa oplatí splniť quest na úrovni 10.



Hoci sú povolania v hre dosť tradičné, systém boja je originálny a veľmi dômyselný. Hrdinovia používajú rôzne zbrane, ku ktorým sa viažu sety schopností a útokov. Aj keď viaceré povolania môžu využiť rovnaké zbrane, príslušné útoky sa líšia podľa profesie. Iluzionista bojuje s mečom úplne inak ako warrior a zlodej použije pištoľ odlišným spôsobom, ako ranger. Zbrane môžu byť jednoručné a obojručné. Obojručné majú priradených päť schopností. Jednoručné sú primárne s tromi schopnosťami alebo sekundárne s dvomi. Niekedy sa dá tá istá zbraň použiť v jednej aj druhej ruke, inokedy nie. Napríklad fakľa je vždy len sekundárna, ale meč môže byť hlavnou aj doplnkovou zbraňou a podľa toho má tri útoky alebo dva celkom iné. Na počiatku boja s novou zbraňou má hráč len základný útok a častým používaním sa natrvalo sprístupnia aj ostatné útoky a schopnosti predmetu. Na mierne pokročilej úrovni si hráč dokáže prepínať dva sety zbraní, čo teda predstavuje desať schopností. Okrem toho sa útoky kombinujú s bojovými vlastnosťami povolania. Zatiaľ čo zlodejova podpora v boji vychádza z iniciatívy, bojovník kumuluje adrenalín a iluzionista manipuluje s klonmi.

Okrem obvyklých sa dajú používať aj krátkodobé zbrane a predmety, ktoré zdvihnete zo zeme. Môže to byť fľaša, sadenica, kameň, palica, nálož alebo iná vec, ktorá potom dočasne nahradí vašu výzbroj a má tiež pár vlastných priradených schopností. Sú to rôzne formy útokov, ale občas aj nebojové prvky napríklad možnosť opravovať alebo vykopať jamu. A to stále nie je všetko. Po vstupe do vody sa výzbroj automaticky prepne na harpúnu alebo trojzubec a tie majú opäť svoje vlastné útoky a spôsob použitia. Podvodný svet poskytuje plnohodnotný zážitok ako putovanie na súši. Postavy sa neutopia, lebo majú potápacie masky a v hlbinách nájdete podmorské sídla, questy aj protivníkov.

Zatiaľ bola reč len o zbraniach a základných schopnostiach hrdinu. Váš borec toho však má v talóne oveľa viac. Počas progresu si postupne odomknete päť extra slotov, do ktorých môžete umiestniť individuálne schopnosti vašej profesie takzvané slot skills. Jedná sa o utility rozdelené do niekoľkých stupňov, z ktorých si postupne vyberáte, o čo máte záujem. Na sprístupnenie potrebujete body získané pri postupe na vyššiu úroveň a z už spomínaných výziev na mape. Hrdina tak dostane nové útoky, možnosť vyvolávať pomocníkov, chytiť súpera do lasa alebo pridať nejaké bonusy, samozrejme v závislosti od povolania.

Slot skills majú aj kategóriu liečebných prvkov. V Guild Wars 2 totiž nie je tradičný liečiteľ a každý sa počas boja dokáže doliečovať sám. Po boji sa rany hoja automaticky. Dokonca hocikto môže oživovať akéhokoľvek padlého hráča, ale aj AI spojencov, ktorí padli v boji. Stačí prísť k nebohému a niekoľko sekúnd ho kriesiť. Procesu úmrtia však ešte predchádza boj o život, čo znamená, že ak vás nepriateľ porazí, ešte stále máte šancu prežiť. Je to stav, kedy už ležíte a nemôžete sa pohnúť, ale dokážete zosielať zúfalé útoky a volať o pomoc, kým sa vám neminie zvyšok životnej energie. Ak útočníka porazíte, znovu precitnete, ak nie, oživí vás len iný hráč alebo povstanete pri vybranom waypointe. Hrdinovia rozvíjajú aj svoje črty, na ktoré treba osobitné body, ktoré prihadzujete do niekoľkých kategórií. V každej je séria bežných a premenlivých hlavných čŕt, ktoré zdokonaľujú vaše bojové schopnosti a popri tom aj atribúty postavy, ako je počet životov, či presnosť zásahu. Kým dosiahnete úctyhodný level 80, podstatne sa vďaka nim zlepšíte.

V inventári hrdinu vidíte používanú výstroj a prebytky, ktoré sa ukladajú v batohoch. Lepšie kúsky výbavy umožňujú vylepšenie vložením vzácnych kameňov a doplnkov. Veci môžete predávať NPC obchodníkom alebo využijete obchodné centrum a dopyt a ponuku iných hráčov. Dajú sa aj rozkladať a získate tak suroviny na výrobu nových vecí. Ďalšie výrobné materiály ako je ruda, rastliny a drevo, vykopete, zožnete a zotnete v krajine, ak máte dosť príslušných nástrojov. Pri ťažbe neraz natrafíte na vzácne suroviny. Ložisko po použití nezmizne a naďalej poskytuje suroviny ďalším hráčom. Môžete sa naučiť dve remeslá, ktoré v prípade potreby nahradíte inými. Je užitočné vyrobiť si vlastné brnenie, niečo uvariť, ušiť vak s väčším priestorom alebo ukuť



prstene. Výroba je jednoduchá, stačí mať suroviny a vybrať produkt zo známych receptúr. Pokročilejšie recepty kúpite od obchodníkov, ale zvyčajne nie za peniaze, ale karmu. Je dobré aj samostatne experimentovať. V takom prípade náhodne skombinujete tri-štyri suroviny a možno vyrobíte niečo unikátne. A opakovane to vyhotovíte podľa novozískaného receptu.

V krajine si hráči predovšetkým vypomáhajú, k čomu ich inšpirujú eventy bez obmedzení hrdinov a oživovanie padlých každou postavou. Samozrejme sú aj guildy. No nezabudlo sa ani na vzájomné potýčky, ktoré sa odohrávajú na osobitných mapách, v hmlách. Máp zatiaľ nie je veľa, ale na začiatok je ponuka dobrá a určite sa rozšíri. PvP zdatnosť definuje pribúdajúca sláva a príslušné levely. Chuťovkou v boji je nemilosrdné zakončenie raneného protihráča na zemi finálnym úderom. Menšie PvP boje dopĺňajú masívnejšie vzájomné boje svetov, kde proti sebe stoja hráči z troch rôznych serverov. V kontinuálnej bitke je najdôležitejšie obsadzovanie a udržanie kľúčových pozícií v rozľahlej krajine. Vo vojne svetov sa bojuje o tábory, veže a pevnosť a obsahujú aj AI strážcov, zásobovacie karavány a obliehacie zbrane. Hráči majú dorovnané levely na úroveň 80, aby boli rovnocenní a popri bojoch môžu aj zobrať zásoby a opravovať poškodené štruktúry.

Grafiku môžeme len chváliť. Je moderná, má svoj osobitý štýl najmä v príbehových dialógoch a hru bez problémov zvládne štandardná zostava. Lokality sú rôznorodé s rozličným povrchom a atraktívnymi objektmi v krajine, ako sú monumentálne stavby a sochy, bludiská s ťažobnými zariadeniami, hory, vodopády, hrádze, pevnosti ruiny, ale aj futuristické sídla so steampunkovým nádychom. Bojuje sa v tropickej horúčave s palmami, na drsnom zasneženom severe, aj pod hladinou, kde tiež nájdete plnohodnotný svet s osobitou štruktúrou. Počítačoví nepriatelia a neutrálne postavy majú priemernú inteligenciu a občas sa aj vzájomne pobijú. NPC jednajú vcelku rozumne a nezasekávajú sa ani v náročnejšom teréne, napríklad keď ich chránite na ceste, kde niečo prenášajú alebo majú ukradnúť. Domovské mesto, odlišné pre každú rasu, je skutočne rozľahlé. Pohybuje sa tam kopa obyvateľov, niekedy má viacero podlaží a potrvá dlho, kým ho celé pochodíte. Kvôli rozsiahlosti však, aj napriek praktickej mape, chvíľami poblúdite, najmä pri hľadaní príbehových postáv zašitých na menej frekventovaných miestach. V boji zaujmú rôzne efekty, výrazné najmä pri ohnivých efektoch elementalistu, ale vydarené aj pri iných postavách a situáciách. Po vyplávaní z vody ešte na obrazovke vidíte efektné stekajúce kvapôčky. Hudba a ozvučenie sú vydarené, hlavné dialógy nahovorené kompletne, bežné majú spravidla nadabovaný aspoň príhovor.

Pri prvotnom nápore hráčov sa objavili výzvy a varovania tvorcov ohľadne hackerov a plných serverov. Situácia však zďaleka nie je taká strašidelná ako by sa zdalo. Jediný problém, ktorý som zaznamenal, sa týkal zabezpečenia pri prihlásení. Potvrdenie nalogovania zaslaným mailom sa však vyriešilo v priebehu niekoľkých hodín. Hackeri sa snažia k hráčom dostať prostredníctvom údajov s adresami a totožnými heslami z iných MMORPG, takže je vhodné použiť odlišné heslo, v ideálnom prípade aj adresu. Po úspešnom nalogovaní sa už na server dostanete úplne v pohode a bez čakania. Preplnené lokality tvorcovia riešia vsunutím plnohodnotných náhradných serverov, z ktorých sa pri odľahčení presuniete späť na domovské, pričom to nijako nenaruší váš postup a chod hry.

Guild Wars 2 sa vymyká bežným štandardom a to môže niektorých staromódnych hráčov trochu znervózňovať. Najviac negatívnych rečí budú mať niektorí fanúšikovia World of Warcraft, ktorí nedokážu priznať, že nová MMORPG skrátka má navrch. Samozrejme, nie všetko v hre je ideálne, ale nepamätám si MMORPG, ktorá by pri svojom štarte ponúkla taký komfort, bohatý obsah, inovácie, ale aj stabilitu, ako Guild Wars 2.

NEMUSÍ SA VÁM PÁČIŤ BEZ VÝHRAD, NO FAKTOM ZOSTÁVA, ŽE PO NIEKOĽKÝCH ROKOCH S TUCTOVÝMI ONLINE SVETMI SA KONEČNE OBJAVILA MODERNÁ INOVATÍVNA HRA, KTORÁ POSÚVA MMO ŽÁNER NA VYŠŠIU ÚROVEŇ. JE NESPOCHYBNITEĽNÉ, ŽE SA STANE NOVÝM TRENDOM A INŠPIRÁCIOU PRE BUDÚCE MMORPG. A ZA TÚTO PARÁDU ZAPLATÍTE LEN ZA BALENIE, ŽIADNE OTRAVNÉ MESAČNÉ POPLATKY. TO SÚ DOSTATOČNÉ DÔVODY NA PRIŽMÚRENIE OKA NAD DROBNÝMI KAZMI A ROZHODNE AJ UDELENIE NAJVYŠŠEJ ZNÁMKY. VEĎ AKO ČASTO DOSTANETE DO RUKY HRU, KTORÁ BÚRA ZAUŽÍVANÉ PRAVIDLÁ A URČUJE NOVÉ SMEROVANIE ŽÁNRU?

10

+ variabilita gameplayu
+ dabing
+ OST
+ rozľahlosť
+ herná doba
+ RPG prvky

- výtvarný štýl a dizajn nemusí vyhovovať každému
- občas kamera a strata prehľadu pri boji

VIDEORECENZIA



9.5





DISHONORED

Pavol Buday

EXISTUJE MESTO OBÝVANÉ SKORUMPOVANOU SPOLOČNOSŤOU PRAHNÚCOU PO PREVRATE TAK TICHÝMI HLASMI, ŽE PREKRIČIA PIŠŤANIE TISÍCOK POTKANOV ŽIVIACICH SA V KANÁLOCH NA TELÁCH INFIKOVANÝCH. OD KATALÓGOVEJ DESTINÁCIE S PALMAMI DOTÝKAJÚCICH SA MORSKÉHO PRÍBOJA MÁ DUNWALL NA MÍLE ĎALEKO. TAK PREČO MÁM Z NEHO VIAC AKO ŠTYRISTO FOTOGRAFIÍ NA DISKU?







EXISTUJE MESTO OBÝVANÉ SKORUMPOVANOU SPOLOČNOSŤOU PRAHNÚCOU PO PREVRATE TAK TICHÝMI HLASMI, ŽE PREKRIČIA PIŠŤANIE TISÍCOK POTKANOV ŽIVIACICH SA V KANÁLOCH NA TELÁCH INFIKOVANÝCH. OD KATALÓGOVEJ DESTINÁCIE S PALMAMI DOTÝKAJÚCICH SA MORSKÉHO PRÍBOJA MÁ DUNWALL NA MÍLE ĎALEKO. TAK PREČO MÁM Z NEHO VIAC AKO ŠTYRISTO FOTOGRAFIÍ NA DISKU?

Dunwall, kam je zasadený Dishonored od Arkane Studios, mnohými považovaný za nástupcu Bioshocku, Thiefa alebo Deus Ex, je miesto, kde chcete zostať a kam sa chcete opakovane vracať. Na mesto v hre je neobyčajne fotogenické, štvrte, zástavby, budovy sú postavené s ohľadom na kompozíciu, ako by sa dopredu kalkulovalo, že si niekto bude zvečňovať miesto s rozkladajúcou sa spoločnosťou. Dunwall žije architektúrou a charakterom vlastným pre mesto na pokraji sveta a času. Za to, ako vyzerá, vďačí Viktorovi Antonovi, ktorý sa podpísal aj pod ikonický výraz City 17 v Half-Life 2.

A v tomto nezameniteľnom prostredí sa budete pohybovať v postave zabijaka Corva, neprávom obvineného, väzneného a odsúdeného za vraždu cisárovnej v momente, kedy jej podával správu z ďalekých ciest. Agent sa proti vlastnej vôli stáva hrotom kopije v rukách lojalistov pripravujúcich sa na puč. Jeho rukou najskôr musí zomrieť deväť cieľov. Corvo každý príkaz vykoná so slepou oddanosťou výmenou za očistenie vlastného mena. Dolapenie skutočných vrahov vládkyne je len sladkým bonusom.

Dunwall je plné tajomstiev, pretvárok a skazenej spoločnosti, ktorá konšpiruje, v tajnosti ohovára a pretvaruje sa. Príbeh má jasne definované hranice aj postavy, z ktorých sa vyprofilujú priveľmi transparentné osobnosti. Viete, že boli kocky hodené, len neviete, kam dopadnú. Zvratu v duchu “Would you kindly” sa nedočkáte, no dej má pripravených niekoľko iných

prekvapení.

Deväť cieľov, to je deväť rozsiahlych misií, ktorých priebeh držíte vo vlastných rukách. Dôvod, prečo zakaždým vyrazíte z prístavu pod rúškom masky, je vždy iba jeden. Misia sa môže, ale nemusí vetviť vedľajšími, rovnako zaujímavými úlohami. O cieli viete iba to, čo vám povedia lojalisti, každá ďalšia informácia získaná čítaním dokumentov, počúvaním alebo rozhovormi vám pomáha urobiť si obraz o tom, komu má vyhasnúť život. Postavy, na ktoré narazíte, nie sú v meste len pre napredovanie deja. Nie sú prázdnymi schránkami ani obetnými baránkami, majú vlastné záujmy a vedia dodržať aj slovo.

V jednej z misií predvedenej na E3 je vašou úlohou zlikvidovať dvojicu bratov Pendletonovcov oddávajúcich sa radovánkam vo verejnom dome Zlatá kočka. Ak ste videli video, viete ako skončili. Ich smrť bola klasifikovaná ako nehoda, ale existuje ešte jedno riešenie, pri ktorom ich nemusíte pozorovať cez kľúčové dierky. Vlastne ani nemusíte vedieť ako vyzerajú, ani si nimi špiniť ruky, stačí len zaťahať za správne nitky. Samozrejme, to niečo stojí a tak sa hlavná úloha vetví na pochôdzky. Výsledky však vždy stoja za to.

Dishonored je stealth hrou, ale dovoľuje kedykoľvek od tichého postupu bez alarmov a zabíjania prejsť do čelného útoku a zanechávať za sebou nevládne telá. Cesta násilia je vždy jednoduchšou, priamočiarejšou, s okamžitými výsledkami. Je akousi poistkou, keď zlyhajú všetky plány a potrebujete sa dostať ďalej bez strácania času. A hra k tomu aj priamo nabáda, odloženou muníciou, peniazmi v poličkách či vzácnymi materiálmi, ktoré sa dajú speňažiť. Puritáni zaprotestujú, že takáto cesta vôbec existuje, ale Dishonored nikdy nebude čistokrvnou strieľačkou, navyše na to, aby ste mali zarobené na upgrady a špeciálne schopnosti, musíte v oboch prípadoch prehľadávať okolie.

Neexistuje jediný správny spôsob ako hrať Dishonored, hra vám dáva iba nástroje pre oba štýly. Ako ich využijete a nakombinujete, je len na vás. Corvo dostal do vienku nielen vyskakovací krátky meč, pištoľ a kušu s rozmanitou muníciou, ale disponuje aj čarami, pomocou ktorých dokáže manipulovať s osobami, prevteliť sa do zvierat, privolať desiatky potkanov alebo sa na krátke vzdialenosti teleportovať. Naraz môže byť zvolená iba jedna zbraň alebo kúzlo (v pravej ruke bude vždy zvierať mečík) a môžete ich ľubovoľne kombinovať a vytvárať mimoriadne efektné scény so spomalením času, zapichnutím stráží a rýchlym teleportom z miesta činu. V neskorších fázach sa mŕtvoly menia na prach a po vás neostávajú žiadne stopy.

Stráže nie sú hlúpe, počujú, ak sa telo zo žuchnutím zvalí na zem, počujú kroky, rozbíjanie skla, vidia do miestnosti, ak necháte otvorené dvere a ak im niečo nevonia, vydajú sa to preskúmať. Obyčajne, ak sa strhne mela, máte čo robiť, aby ste odrážali útoky šermom, strieľali a doplňovali si zdravie. V Dishonored platí, čím je vyššia obtiažnosť, tým viac ste donútení využívať celú paletu schopností, špecializovať sa na najpoužívanejšie a tie upgradovať. Ak je vám milý tichý postup, investícia do tichého kroku alebo zrýchlenia pohybu sa oplatí rovnako ako do schopnosti vidieť nielen postavy cez steny, ale aj elektrické zariadenia. Prostredie dovoľuje experimentovať a vytvárať smrteľné pasce pre stráže. Prekáblovaním systémov ich môžu zabiť vlastné stroje alebo zlyhá technika, keď potrebujú biť na poplach.

Rozhodnutia a samotný štýl hrania nezostáva bez reakcií herného sveta. Ak volíte krvavú cestu, v Dunwalle sa vaše činy odrazia na chaose a v uliciach



sa pasie na mŕtvolách čoraz viac potkanov, čo sťažuje prieskum. A bez neho sa nezaobídete pri hľadaní rún a mincí na upgrady. Hlavná úloha misie vás neprevedie okolitými budovami, kanálmi a miestami, kam nevedú žiadne schody, no tam sa ukrývajú zásoby, ale hlavne útržky z kníh, listy a dokumenty, ktoré vám pomáhajú získať obraz o tom, čo sa vôbec v Dunwalle deje. Dozviete sa, ako sa získava veľrybí olej, ako sa brániť pred nákazou, ale nazriete aj do života ľudí obývajúcich opustené apartmány.

Mesto nie je rozľahlé a jeho vertikalita vôbec nespôsobuje závraty, zaujímavé je, že na tak malej ploche dokázali autori vytvoriť toľko alternatívnych ciest, pričom žiadna nie je priľahká ani nereálna. Stačí mať otvorené oči. Dishonored sa dokáže prispôsobiť vašemu štýlu hry, jeho ústretovosť zachádza aj do takých vecí ako úprava vlastného HUDu. PC verzia umožňuje povypínať ukazovatele zdravia, navigačné majáky, kontextové klávesy aj kurzor. Arkane Studios vychádzajú v ústrety hráčom, čo je v období, kedy sa z vysokorozpočtových hier stávajú produkty a nie dielami autorov, neobyčajné.

Hra beží na Unreal engine, no od iných hier postavených na tejto technológii sa odlišuje nezameniteľným výtvarným štýlom popierajúcim vek enginu a používaním ostrého svetla. Svet takmer nikdy nie je ponorený do úplnej tmy, aby neukrývala bizarné prostredie Dunwallu. Autori si dali námahu a napísali desiatky riadkov rozhovorov, ktoré je zábavné počúvať. Služobníci ohovárajú za chrbtom pánov, stráže si mrmlú, plánujú večer po službe. Či už podľa krokov alebo monológov ich viete identifikovať a ľahšie pripraviť stratégiu na ich elimináciu. Dishonored nie je bohatý iba zvukovo, ale má nevtieravý, mimoriadne silný soundtrack, ktorého jedinou škodou je, že zatiaľ nevyšiel samostatne.

V Dishonored nájdete mnohé paralely s už vydanými hrami od Thiefa cez Deus Ex, až po Bioshock, na ktorý



9.5

+ výtvarný štýl a charakter mesta
+ vetvenie misií a rozhodnutia
+ čaro objavovania mesta
+ prispôsobivosť hry vašemu štýlu
+ hudba

- priesvitné konanie postáv vyzrádzajúce dej
- paralely s inými hrami oberajú hru o originalitu

Pavol Buday

iOS

SUPER HEXAGON

V IDEÁLNOM SVETE JE SUPER HEXAGON STÁNKOM, KAM NOSIA HRÁČI OBETY, KTORÉ OBYČAJNE S CINKNUTÍM KONČIA V ÚTROBÁCH PRASIATKA. JEDNA OBETA, JEDEN EXTRÉMNE KRÁTKY, INTENZÍVNY ZÁŽITOK. MY ALE V IDEÁLNOM SVETE NEŽIJEME. A MÔŽEME BYŤ RADI, ŽE SUPER HEXAGON NIE JE AUTOMATOM, PRIVIEDOL BY NÁS NA MIZINU.

Keď niekomu poviete, že je to najlepšia hra pre mobily, bude sa vám to snažiť vyvrátiť. Spŕškou argumentov s takou kadenciou, ako tvrdohlavo odmieta uveriť, že osobný rebríček sa chystá postaviť na hlavu nákazlivá lekcia z geometrie vytvorená jediným človekom. Aj hra s cenovkou 2,39 EUR môže byť mega godzillou. Na iOS.

Čo mám robiť? Malým trojuholníkom sa pohybovať po hexagóne a vyhnúť sa stenám a vzorcom, ktoré sa zužujú smerom dovnútra. Ľavý palec na ľavú, pravý na pravú stranu displeja, oba kontrolujú smer rotácie trojuholníka. To je všetko? Cieľom je prežiť 60 sekúnd. Pche!

Pravidlá vstrebané za behu a cieľ tak blízko na dosah vyvolávajú hlad po každej ďalšej sekunde. Prekonávanie vlastných rekordov nebolo nikdy tak paralyzujúce. Keď z druhej strany kancelárie počujete v päťsekundových intervaloch "Game Over" a "Again", dvojicu fráz nahovorených intoxikujúcim ženským hlasom, viete, že mobil už neuvidíte.

Super Hexagon vyvoláva závislosť, podprahovo pulzujúcim vizuálom a striedajúcimi sa vzormi vám nahlodáva myseľ jednoduchým "Skúsiš to ešte raz?" Tých 60 sekúnd nie je nemožných a nie sú ani konečnou stanicou. Skóre sa nezastaví, neobjaví sa obrazovka oslavujúca vaše malé víťazstvo. V Super Hexagon je konečnou Game Over.

Vydržať minútu znamená odomknúť tuhšiu verziu aktuálnej obtiažnosti, ktorá nepozná easy ani normal. Ako každá automatovka aj Super Hexagon je nastavená tak, aby vás opila jednoduchou schémou a potom kruto trestala strmou krivkou obtiažnosti, ktorá začína na Hard. A čím je vyššia, tým sa zvyšuje nielen rotácia celej scény a rýchlosť prichádzajúcich stien, ale aj nástup komplikovanejších vzorov. S nimi sa potom nakláňa celá plocha, mení zafarbenie alebo sa jednoducho začne točiť opačným smerom. Priestor na zlyhanie je nekonečný.



Firma: Terry Cavanaugh

Žáner: Arkáda

Super Hexagon nedaruje žiadnu chybu. Máte iba jeden život, iba jeden pokus. A čo ju robí ešte náročnejšou, že vzory na seba náhodne nadväzujú, zapamätať si celú sekvenciu sa z tohto dôvodu nedá. Bravúrne zvládnutý herný dizajn, kde platí minimum grafiky = maximum hrateľnosti nemohol byť zákernejší a súčasne lákavejší. Automatové korene nezaprie ani špičkový chiptune soundtrack s mimoriadne silným nábojom 8 -bitov.

Tam, kde to mnohí skúšajú kopírovaním úspešných modelov, tam Terry Cavanagh vytrel zrak nielen tvorcom na mobiloch, ale aj na konzolách. Zo Super Hexagon sa stáva kult, v ktorom sa už usporiadal aj prvý oficiálny turnaj a jeho budúcnosť na PC, Mac a Windows 8 je viac ako ružová.

SUPER HEXAGON JE GEOMETRICKÁ DROGA. DÁVKY FUNGUJÚ V MALÝCH, AJ VO VEĽKÝCH PORCIÁCH, NIKDY VŠAK NEUSPOKOJÍ A PRÍDETE SI PO ĎALŠIU, ĎAĽŠIU, ĎAĽŠIU.

9.5

+ nekonečná hrateľnosť
+ špičkový soundtrack
+ brilantne jednoduchý koncept
+ okamžitá hrateľnosť
+ vysoká obtiažnosť

- spôsobuje nevoľnosť počas cestovania



HALO 4

Master Chief sa vrátil v novej galaktickej trilógii.

Peter Dragula





HALO UŽ NIE JE LEN HROU, HALO JE LEGENDOU. POČAS 11 ROKOV OD SVOJHO VZNIKU SI ZÍSKALA SÉRIA OD BUNGIE MASÍVNU PUPULARITU PRAKTICKY SÚPERIACU S CALL OF DUTY A TO PRIMÁRNE VYCHÁDZA LEN NA JEDNEJ PLATFORME. BUNGIE TOTIŽ V ROKU 2001 VYSTIHLO ŽÁNER A ŠTÝL HRY, KTORÝ VTEDY NA KONZOLOVOM TRHU CHÝBAL, K TOMU PRIDALI HLBOKO PREPRACOVANÉ UNIVERZUM A JEDNÉHO HRDINU, NA KTORÉHO PLECIACH LEŽÍ OSUD ĽUDSTVA. VYTVORILI JEDINEČNÝ MIX, KTORÝ DOKÁZAL HRÁČOV VTIAHNUŤ ZNOVU A ZNOVU. A DOKÁŽE TO ZNOVU.

Halo 4 však už nie je od Bungie. Firma odišla k Activisionu za vidinou niečoho väčšieho a tak séria zostala v rukách Microsoftu. Microsoft si na jej vývoj dopredu vytvoril nové štúdio - 343 Industries, do ktorého prebral kľúčových ľudí z Bungie, pozbieral vývojárov z celého sveta a za päť rokov vývoja aj Halo značku skutočne ovládol. Prepracovali to, čo hráči poznajú, pridali niečo vlastné, rozšírili obsah a mixom toho všetkého vzniklo niečo neočakávané, posunuli sériu vpred.

343 Industries s Halo 4 naštartovali novú trilógiu, ktorej úvod rozprávajú v Master Chief kampani, rozširujú ju pomocou Spartanov v sekundárnej Spartan Ops kampani a celé to dopĺňajú simulovanými bojmi v multiplayerovej časti nazvanej War Games. Jednoducho kompletná ponuka, aká sa na vojnovú akčnú hru sluší a patrí.

Hlavná kampaň Halo 4 sleduje osud Master Chiefa štyri roky po udalostiach v Halo 3, kedy skončil hybernovaný v poškodenej lodi Forward Unto Dawn. Jeho AI Cortana na neho celý čas dávala pozor a teraz ho prebúdza. Dostali sa k neznámej, umelej planéte nazvanej Requiem, navyše obklopenej armádou Covenantov. Vojna s Covenantmi síce skončila, ale nie všetci to zaregistrovali. Stále hľadajú novú cestu ako zničiť ľudstvo a domnievajú sa, že zbraň je práve na tejto planéte.



Firma: 343 Industries

Žáner: Akčná

TRAILER

Requiem bola, podobne ako Halo prstence, vytvorená rasou Forerunner, ale táto skrýva niečo iné, staré zlo, ktoré sa prebúdza a s ňou aj najväčšia hrozba ľudstva. Vojna s Covenantmi bola len malým predkrmom pred nastávajúcimi udalosťami. Akoby to nestačilo Cortane sa končí životnosť a prechádza do stavu šialenstva, čo nedáva práve najlepšie vyhliadky na víťazstvo.

Halo 4 funguje na základoch hrateľnosti pôvodných titulov, síce sa vizuálne vylepšilo, zdrsnelo, stále je to Halo ako ho poznáte. Rýchle, rozsiahle, zábavné a hlavne vo svojom vlastnom štýle. Nepriatelia tu nepadajú po jednom náboji, nestoja na jednom mieste a nečakajú, kým k ním prídete, aby vám vleteli priamo do rany. Rovnako tu nechodíte po úzkej uličke, kde akciu každú chvíľu prestrihne akčná scéna. Je to stále Halo štýl, ktorý sa ani pod tlakom iných úspešných titulov nemení.

Znamená to kombináciu pôsobivých scenérií, vonkajších a vnútorných levelov, masívny počet nepriateľov a celé to dopĺňajú desiatky zbraní a tentoraz aj nová rasa a nové vozidlá. Presnejšie k rozmanitým Covenant jednotkám pribudla väčšia hrozba a to Prometheani, umelá rasa vytvorená Forerunnermi, ktorá samozrejme nestojí na strane ľudí. Je mechanická a skôr

ako čokoľvek iné, pripomína Transformerov. Malí Prometheani v podobe psov behajú po skalných stenách, veľkí rytieri vás odpaľujú svojimi špecifickými zbraňami, nechávajú sa opravovať lietajúcimi robotmi a snažia sa vás zastaviť za každú cenu. Je to diametrálny rozdiel od pribrzdených a poskakujúcich Covenantov.

Prometheani neprinášajú nové vozidlá a Covenanti prichádzajú s už známou ponukou, ale našťastie pre Master Chiefa je tu pomoc. Vesmírna loď Infinity je blízko planéty a prináša ako nových Spartan bojovníkov, tak aj nové vozidlá ako mech robota alebo masívny prepravný transportér, oproti ktorému sú nepriatelia len malými mravcami.

Samotná kampaň ponúka dostatočnú rozsiahlosť a neuveriteľnú rozmanitosť. Počas 8 - 9 hodín prejdete stanicami, mechanickým svetom, povrchom, prejdete niekoľko sústav a zalietate si aj vo vesmíre v scénach ako vystrihnutých zo Star Wars. V stavbe levelov už 343 Industries postúpili oproti Bungie vpred a aj keď sa úlohy typu "zapni toto" a "aktivuj tamto" pravidelne opakujú, z prostredí už vypadla repetitívnosť aj umelé predlžovanie hrateľnosti.

Halo 4 má najintenzívnejšiu a príbehovo najlepšiu kampaň doteraz. Aj keď nie najdlhšiu, ale výmena dĺžky za opakované prechádzanie tam a späť je dobrý obchod. Ak by vám nestačila, rozšíriť si ju môžete hľadaním bonusových lebiek alebo znovu prechádzaním kooperačne s tromi ďalšími priateľmi online, alebo s ďalším priateľom v splitscreene.

Príbehová kampaň hru len otvára, ďalej môžete pokračovať v Spartan Ops, sekundárnej kampani kráčajúcej v šľapajách nosného príhehu. Preberiete v nej Spartana na Infinity lodi, ktorý je postupne nasadzovaný do misií. Či už sám, alebo s kolegami kooperačne. Nie sú to príbehom poháňané misie, ale samostatné celky zamerané napríklad na likvidáciu všetkých alebo špecifických nepriateľov. Podľa výsledku sú následne bodované. Za body sa ďalej odomykajú nové zbrane a nové bonusy.

Špecifické na Spartan Ops kampani je postupné pridávanie obsahu, kam bude každý týždeň a v prvej sezóne (10 týždňov) zadarmo pribúdať vždy ďalšia kapitola zložená z piatich misií sprevádzaná príbehovou animáciou. Hra si tak udrží ako singleplayer hráčov, ktorí budú mať dôvod vracať sa naspäť a sledovať príbeh Spratanov, tak aj online hráčov, ktorí sa na chvíľu odlepia od multiplayerových bojov a presunú na kooperáciu.

Samotný multiplayer nazvaný Wargames sa rovnako ako Spartan Ops odohráva na lodi Infinity, len na rozdiel od skutočných výsadkov v multiplayerových bojoch vojaci proti sebe len trénujú vo virtuálnych arénach. To im umožní dostať sa na rozličné mapy, rozličné miesta a bojovať proti sebe bez logických chýb a ako súčasť hlavného príbehu hry.

Bojuje sa na 13 základných mapách núkajúcich rozmanité nové prostredia a zároveň prepracované verzie niektorých klasických máp. Deväť módov je prakticky štandardom Halo, tu žiadne zásadné zmeny nehľadajte, autori multiplayer mierne doladujú a rozširujú o nové variácie boja tímov, vzájomného sa strieľania alebo naháňania jedného z hráčov.

Bodovanie multiplayeru je prepojené so Spartan Ops, odomykáte zbrane, nové levely a to aj s jednou novinkou - špecializáciami. Je ich osem (pre majiteľov zberateľskej edície, pre ostatných sú zatiaľ dostupné dve), na ktoré sa môžu hráči zameriavať po dosiahnutí určeného levelu. Každá špecializácia má 10 rankov, ktoré popri svojom zdolávaní otvárajú modifikácie obleku a nakoniec pridajú špecifický bonus. Každý sa tak postupne zmení k obrazu svojej špecializácie.

Ak by sa vám mapy v základnej ponuke nepáčili, podobne ako v posledných Halo hrách, aj tu nájdete Forge editor, s ktorým si môžete od základu vytvoriť mapy nové. Editovanie je tentoraz ešte vylepšené, pribudli detekcie eventov a ďalšie možnosti, ktoré umožnia vytvoriť aj samostatne fungujúce misie. K tomu nechýba Theater mód, kde si prehráte aj nazdieľate uložené scény alebo zápasy. Chýba však jeden mod z predchádzajúcich Halo hier a to obľúbený kooperačný Firefight, síce teraz je kooperácia v kampani aj v Spartan Ops, tento špecifický mod s vlnami nepriateľov môže fanúšikom chýbať.


16


UNSC



343 Industries posunulo hru technologicky ďalej ako Bungie. Nielen že beží v plnom 720p rozlíšení s antialiasingom, ale doslova žmýka Xbox360 na maximum a pôsobivejšiu grafiku by ste na konzole ťažko hľadali. Jedinečné svetelné efekty v temných chodbách staníc a vesmírnych lodí miestami pripomenú Doom, rozsiahle scenérie a pôsobivé výhľady umocnia impozantnosť Halo svetov. Možno škoda, že autori s hrou nepočkali rok do vydania Xbox720, kde by bol Halo 4 jedinečný titul na vydanie novej konzoly a hlavne by vylepšil aj posledný detail grafiky a to kvalitnejšie textúry. Na druhej strane na pôsobivé krivky detailne prepracovanej polonahej Cortany sa nedá sťažovať. Ani na plynulý framerate a technicky nezaostáva ani AI. Nepriatelia si na vás skutočne posvietia. Nakoniec typická Halo fyzika dodáva hre dynamiku hlavne v efektoch zbraní, granátov, vozidiel, ale deštrukciu prostredí, by ste tu hľadali márne.

Na rozdiel od predošlej Halo trilógie grafickú stránku tentoraz dopĺňajú CGI prestrihové scény ešte viac umocňujúce atmosféru a vnášajúc do hry priam filmový nádych a to ako do kampane, tak aj do Spartan Ops. Nie je to v tak masívnej škále ako pri strategickom Halo Wars, ale scén je dostatok a z doteraz všetkých Halo hier najlepšie vykreslia príbeh a emócie a sú ozvučené jedinečnou orchestrálnou hudbou, ktorá má v Halo sérii svoje pevné miesto a ani tentoraz nesklame.

PO DOHRANÍ HALO 4 MÔŽEME POVEDAŤ LEN JEDNO, HRA JE V SPRÁVNYCH RUKÁCH. 343 INDUSTRIES UKÁZALI, AKO SA MÁ SPRAVIŤ SKUTOČNÉ POKRAČOVANIE S VYLEPŠENIAMI PO KAŽDEJ STRÁNKE. UKÁZALI KVALITNÚ VIZUÁLNU STRÁNKU, DRSNEJŠIE BOJE, PÔSOBIVEJŠÍ PRÍBEH, VÄČŠIU PONUKU MULTIPLAYERU A PRIDANÚ SEKUNDÁRNU KAMPAŇ PONÚKAJÚCU NIEČO ÚPLNE NOVÉ. KEĎ SI TO ZRÁTAME, JE TO PRESNE TO, ČO FANÚŠIKOVIA HALO ČAKAJÚ, TENTORAZ V ŠTÝLE EVENTUÁLNE OSLOVUJÚCEHO AJ HRÁČOV, PRE KTORÝCH BOLO HALO DOTERAZ LEN FAREBNÉ HRAČKÁRSTVO.

9.5

+ najlepšia Halo kampaň doteraz
+ jedinečné a rozmanité scenérie
+ grafika žmýka Xbox360 na maximum
+ nový typ nepriateľov a vozidiel rozširuje hrateľnosť a arzenál
+ spartan ops misie s vlastnou kampaňou
+ návykový multiplayer
+ zvuková stránka

- chýba Firefight mod

Juraj Malíček

FIFA 13

NAJLEPŠÍ FUTBAL POSLEDNÝCH ROKOV

FIFA 12 MALA BLÍZKO K DOKONALOSTI. VYNIKAJÚCA HRA, PERFEKTNÁ, TRVÁCNA, V JANUÁRI LEPŠIA AKO V OKTÓBRI, V MARCI ROVNAKO DOBRÁ AKO V JANUÁRI , A V AUGUSTE ROVNAKO DOBRÁ AKO V MARCI. ČÍM VIAC JU ČLOVEK HRAL, TÝM VIAC HO DOKÁZALA PREKVAPIŤ. ČÍM LEPŠIE SI OSVOJIL HERNÉ MECHANIZMY, TÝM VIAC ZÁBAVY PRINIESLA. FUTBAL TO NEMUSEL BYŤ NAJKRAJŠÍ, ALE OD ZÁKLADU PREKOPANÝ SYSTÉM OBRANY SA POSTARAL O TO, ŽE AK SA V ONLINE ZÁPASE STRETLI AJ HRÁČI, MEDZI KTORÝMI BOL ROZDIEL NIEKOĽKÝCH TRIED, AK TEN SLABŠÍ PORIADNE ZVLÁDOL OBRANU, PORAZIŤ HO BOLO RIADNY PROBLÉM. FUTBAL, KTORÝ VÄČŠINA MUŽSTIEV HRÁVALA PROTI BARCELONE, ŠKAREDÝ AKO NOC, ALE ÚČINNÝ.

A teraz prišla FIFA 13, hra, ktorá by mala nahradiť 12ku, v ideálnom prípade ju prekonať. FIFA 13, ktorá by mala byť lepšia ako FIFA 12. Lenže je to vôbec možné? V EA boli presvedčení, že áno, našťastie, ich presvedčenie neviedlo k tomu, aby urobili celkom novú hru, ale k tomu, aby sa snažili vyladiť, optimalizovať FIFA 12, hru s jedinou výraznejšou chybou – nešťastnými kolíziami hráčov, ktoré občas vyzerali naozaj otrasne. Túto asi jedinú skutočne objektívnu chybu FIFA 13 nemá, k podobne absurdným stretom a pádom už nedochádza, respektíve, prihodia sa, ale už hráči pri nich nevyzerajú ako figuríny, s ktorými sa pohral King Kong. Inak je, na úrovni herných mechanizmov a modelov FIFA 13 rovnaká ako FIFA 12, vlastne ide o akúsi FIFA 12 verzie 2.0.

Všetko, čo robilo z FIFA 12 najlepší videoherný futbal je späť, k tomu pár kozmetických noviniek, ktoré ale nemajú inú ako ozvláštňujúcu funkciu. Sú tam teda preto, aby bolo čo objavovať. Takýto je napríklad systém futbalových minihier, ktoré nahradili ihrisko pri loadingoch. Už žiadne voľné pobiehanie po tréningovom ihrisku a dráždenie brankára, ale séria situácií, ktoré vlastne nahrádzajú tutorial a učia hráča dokonale ovládnuť herné štandardy. Každá z minihier – dribling, pokutové kopy, nahrávky, centrovanie – atď. má tri úrovne, bronzovú, striebornú a samozrejme zlatú. Hráč v nich je odmeňovaný jednak permanentným tréningom, jednak bodmi, ktoré spolu s tými získanými v hre môže vymeniť za odomykateľný obsah – napríklad klasické dresy.

Aj z tohto ročníka FIFA je jasné, že všetko dôležité sa bude odohrávať v rámci online komunity, tam sa otvárajú obrovské možnosti, v ktorých je hranie online iba malinkatou časťou celého obsahu. Každopádne, až sa s vydaním hry spustia servery, bude toho na objavovanie neúrekom.

Vráťme sa ale späť k hre samotnej. Základný pocit, ktorý hranie sprevádza, je až arkádová ľahkosť, ústretovosť, prístupnosť hry, pričom tento pocit nie je dôsledkom toho, že by sa hráčovi na ihrisku tak darilo, ale toho, že všetko do seba akosi zapadá, ladí. Dobré asociačné slová sú ľahkosť a uvoľnenosť. FIFA 13 vyzerá ako interaktívny futbalový prenos. Aj úplný nováčik len tak sa tmoliaci po ihrisku, neznalí mechanizmov sa tretej osobe môže zdať mimoriadne zručným futbalistom.

Za toto sú rovnakou mierou zodpovedné tie prvky, ktoré EA v rámci PR predstavovala ako celkom nové, hoci nové nie sú, len dotiahnuté do konca. Prvým je vylepšená útočná AI, druhým Player Impact Engine a tretím tzv. First Touch Control, čo vlastne nie je nič iné, ako elegantnejšie, futbalovejšie preberanie lopty. Ich vplyv na hrateľnosť je patrný až v druhom slede, ak by som o nich nevedel, dokonca si ich možno ani nevšimnem, avšak to, ako zásadne sa podieľajú na vizuálnom stvárnení hry, je do očí bijúce. FIFA ešte nikdy nevyzerala futbalovejšie.

Firma: EA Sports

Žáner: Šport

TRAILER



Vzhľadom k hrateľnosti môžeme tieto nové považovať za prínosné, avšak rovnako môžu byť aj obmedzujúce, zvlášť ak vezmeme do úvahy fakt, že FIFA 13 je hra kupovaná predovšetkým fanúšikmi, ktorí majú skúsenosti s predchádzajúcimi ročníkmi. Zdá sa totiž, že EA sa rozhodla pri aktuálnych ročníkoch svojich športových hier maximálne posilniť aspekt otvorenosti a prístupnosti novým hráčom, ktorí nie sú obmedzovaní starými návykmi.

Ak vedľa seba postavíme aktuálne ročníky futbalu a hokeja a porovnáme ich z predchádzajúcimi dielmi, nemôžeme si nevšimnúť, že zmeny sú veľmi podobné. To, čo sa v hokeji volá EA Sports Hockey I.Q., by sa vo futbale mohlo volať EA Sports Football I.Q., ide totiž v zásade o to isté. Všetci hráči na ihrisku neustále javia záujem o hru, vedia, kde je lopta, hýbu sa, ako sa majú hýbať, nabiehajú do šancí, jednoducho, hrajú. Nádherne je to vidieť priamo v hre, keď prestanete ovládať hráča s loptou a hru necháte bežať. Hra sa síce výrazne spomalí, ale už to nevyzerá ako futbal mentálne indisponovaných chovancov psychiatrického ústavu. Vaši spoluhráči evidentne vedia, kde ste, a akoby skúšali odhadnúť, prečo ste zastali a čo plánujete urobiť. Hráč tak síce stráca absolútnu kontrolu nad priebehom hry, keď si ale na tento prvok zvykne, dokáže ho náležite využiť a oceniť.

Podobne funguje First Touch Control, čo je vlastne posilnenie prvku prechodu z hry bez lopty na hru s loptou. Je dôležité, v akej pozícii ju preberiete a či ju vlastne môžete prebrať. Futbalista zrazu jednoducho skutočne potrebuje čas na spracovanie lopty, preto sa dôležitejšími stávajú aj prihrávky. A celkom pochopiteľne, všetko je to trocha ťažšie, respektíve, všetko sa deje akoby s menším prispením vás – teda toho prvku v hre, ktorý ju má vlastne riadiť. Už nie celkom a toto mi asi na aktuálne FIFA vadí najviac.

Môžem trénovať koľko chcem, cizelovať svoje schopnosti, už to nie je tak, že by som hru úplne ovládol – a znova podobne ako v hokeji – prvok náhody, ktorý je v hre cítiť intenzívnejšie, treba zohľadniť už v prístupe k hre.

Ďalším novým prvkom, tento krát mimoriadne radostným, je veľký návrat k najväčším prínosom FIFA 10 – k driblingu, ktorého zvládnutie sa už aj na druhej najvyššej obtiažnosti v hraní proti CPU stáva nevyhnutnou súčasťou hry a k štandardným situáciám. FIFA 13 totiž venuje mimoriadnu pozornosť práve nácviku a zvládnutiu techniky kopov a ovládaniu smeru lopty počas letu. Preložené do polopatistickejšieho jazyka - hra konečne naučí kopať jedenástky a priame kopy aj sviatočnejších hráčov. A centre tiež.

Osobne mi síce chýbalo zbiehanie pre prihrávky, respektíve oslabenie hry bez lopty, vzhľadom k výslednému pocitu z hry je ale aj tento moment ospravedlniteľný. FIFA 13 naozaj vyzerá ešte viac ako futbal. FIFA 13 je jednoducho vynikajúca futbalová hra, v základoch rovnako dobrá ako FIFA 12, ale najprv viditeľne a neskôr, keď si háč zvykne aj citeľne vylepšená. Preto vlastne lepšia.

LENŽE, A TENTO TREND SLEDUJEME VO VÄČŠINE HIER, BEZ OHĽADU NA ŽÁNER, NEMÔŽEM SA ZBAVIŤ DOJMU, ŽE AK BY TO BOLO CELKOM NA VÝVOJÁROCH, ROBILI BY HRY, KTORÉ VLASTNE VÔBEC NETREBA OVLÁDAŤ. A TOTO SA MI VEĽMI NEPÁČI. PRAVIDELNE VO FIFA, ALE AJ V NHL TRÁVIM VEĽMI VEĽA ČASU NA TRÉNINGOVOM IHRISKU, V MÓDOCH, KTORÉ MA UČIA HRU HRAŤ. A NAUČIA. KEĎ ALE HRÁM, ONLINE ALEBO PROTI CPU, NIE JE TO VEĽMI VIDIEŤ A TO MA MRZÍ. TAKÝ JE ALE ŠPORT, BEZ TALENTU, LEN TRÉNINGOM SA ČLOVEK K ÚSPECHOM NEDOPRACUJE. AJ KEĎ VIRTUÁLNEHO FUTBALU SA TO PRIAMO NETÝKA, PRE TEN AKOBY MAL KVÔLI KOOPERAČNEJ AI TALENT ÚPLNE KAŽDÝ.

9.5

+ záujem hráčov o hru
+ dôraz na mikrokompozičné prvky hry: dribling, nabiehanie, prihrávky
+atmosféra skutočného futbalu

- hráči sa nedajú tetovať
- strela nedokáže roztrhnúť sieť
- neúmera medzi časom stráveným tréningom a hernými výsledkami


EA SPORTS
CHE
0 - 0
ARS
25:52
11 DROGBA
FIFA 13
BAYERN MÜNCHEN
NEUER

Peter Dragula



TRIALS EVOLUTION

REDLYNX PRED PÁR ROKMI ZAČÍNALI AKO TVORCOVIA MALÝCH JAVA HIER. JEDNA Z NICH BOLA TRIALS, MOTORKY, KTORÉ SAMÉ O SEBE VYTVORILI VLASTNÝ PODŽÁNER A NAŠTARTOVALI JEDINEČNÚ SÉRIU. ZAHVIEZDILA NA PC, ALE SKUTOČNÚ SLÁVU ZAŽÍVA NA XBOX LIVE ARCADE, KDE SA TRIALS HD ZARADILA MEDZI NAJPREDÁVANEJŠIE HRY A NOVÁ TRIALS EVOLUTION PREKONALA REKORDY PRI ŠTARTE S PREDAJOM 100 000 KÓPIÍ ZA JEDEN DEŇ.

Základ hrateľnosti Trials je jednoduchý, v 2D priestore hráči ovládajú motorku a prechádzajú s ňou rozmanité, náročné trate posiate prekážkami. Musia sa starať len o vyvažovanie jazdca, plyn a brzdu. Intuitívne ovládanie v spolupráci s kvalitnou fyzikou tak zlepšuje hrateľnosť a šikovne zapracovaný systém hodnotení zvyšuje návykovosť. Zatiaľ čo posledné hry sa obmedzovali na náročné a temné trate v hangároch, pri novej hre Evolution sa to diametrálne zmenilo. Prišla skutočná evolúcia základov série položenej pred desiatimi rokmi.



Firma: Red Lynx

Žáner: Šport

Trials Evolution sa z hangárov sťahuje do rozľahlých a rozmanitých exteriérov, zároveň vynecháva takmer nezvládnuteľné prekážky a orientuje sa len na zábavu, pričom si udržuje náročnosť postavenú na čo najmenšom počte spadnutí a najlepšom čase. Podľa hodnotení sa získavajú medaily a následne odomykajú stále lepšie motorky a náročnej kategórie tratí, turnajov alebo aj zábavných minihier. Zatiaľ čo bronzové medaily získate bez problémov len za prejdenie trate, na striebornej môžete spadnúť maximálne trikrát a za čisté a rýchle jazdy získate zlatú medailu.

Celú hru neodomknete len bronzovými medailami, na otvorenie každého z tucta balíkov levelov je potrebný určitý počet medailí, ktoré vás donútia vracať sa späť a prechádzať niektoré levely znovu a vylepšiť si svoje skóre, aby ste si otvorili nové úrovne. Niektoré budete prechádzať aj 20 krát, kým ich dokonale spoznáte a zvládnete na jednotku. Nakoniec presne o tom hra je. Neustále sa vylepšovať a učiť sa, ako efektívnejšie prechádzať prekážky.

Čakajú vás klasické zablatené trate v arénach, vonkajšie trate na kopcoch, ale dostanete sa aj do starých hradov, démonických oblastí, pôsobivý je čiernobiely level v Limbo štýle a akciu niektorým tratiam dodajú vojnové scenáre, či už druhá svetová vojna, alebo aj boje na blízkom východe. Jazda počas výbuchu v Černobyle je chuťovkou. Ako bonus priamo v kampani nájdete zábavné minihry ako jazdu na lyžiach namiesto motorky, lietanie na ufo alebo aj obmedzené možnosti motorky ako nedostatok benzínu, nemožnosť nakláňať sa či zaseknutý plyn. Ak už kvôli ničomu inému, tak pre rozmanitosť a zaujímavosť máp sa Trials Evolution oplatí prejsť úplne celá.

Mimo rozsiahlej singleplayer kampane tentoraz hra ponúka aj multiplayer pre 4 hráčov cez Xbox Live alebo lokálne. Multiplayer funguje na jednej obrazovke, na ktorej sa vám vedľa seba na rovnakej trati zobrazia štyria jazdci. Je to síce zábavné a súťaživé, pri spliscreene vzniká malý problém a to, že všetci hráči sa musia držať rozostupu na jednej obrazovke, akonáhle nestíhate a ste posledný, vaša pozícia sa resetuje, a objavujete sa bok po boku ostatným hráčom. Tento element je novinkou a tým pádom oproti zvyšku je len v plienkach. Na druhej strane ak by sa vám nepáčilo toto spracovanie multiplayeru, prakticky každá trať je vďaka online prepojeniu s priateľmi malým turnajom, keďže pri každej jazde máte zobrazenú aj jazdu priateľov v podobe ghosta.

Celé to dopĺňa editor tratí, ktorý zažil premiéru už v Tri-


1 00:34.899
1. anban tytto (-3)
2. sippe
3. wiltsu (-1)
4. kaukojuna

als HD a teraz je ešte prepracovanejší. Po novom je rozdelený na Lite a Pro verziu podľa toho ako ste v editovaní zruční. Môžete totiž editovať len trať a dopĺňať na ňu prekážky, alebo si vytvárať kompletne vlastný level a dokonca aj vlastnú hrateľnosť. Editor je totiž tak detailný, že môžete predefinovať motorkovú hru na FPS akciu, automobilovú hru, vytvoríte aj stolný futbal. Pre zaujímavosť užívateľské levely momentálne vedie Angry Bikers, obdoba populárnych Angry Birds, len namiesto vtákov strieľate do rôznych konštrukcií vášho motorkára.

Ako malá chuťovka je v Trials Evolutions aj skinovanie postavy a motorky, kde si môžete vizuálne upgrady kupovať za peniaze zarobené v kampani alebo kupovať z Xbox Live za MS Pointy. Nie je to dôležité, keďže je to len vizuálne, ale ak sa chcete hlavne v multplayerovej časti odlišovať, môžete zainvestovať peniaze, ktoré aj tak inde v hre nevyužijete. Výkon motorky neovplyvníte, tých je len päť postupne sa odomykajúcich tried s motormi od 125cc do 450cc.

Okrem jedinečnej hrateľnosti je druhým oporným múrom hry grafika. Tá je jedinečná a hlavne rýchla. Ponúka 60 fps a to síce na prvý pohľad jednoduchých prostrediach, ale neuveriteľne rozsiahlych, miestami plných explózií alebo filtrov úplne meniacich vizuál levelu. Celé to dopĺňa rýchle nahrávanie, pričom každá mapa má veľkosť len 8 KB a zvyšok už engine plynule dopĺňa z objektov a textúr na disku. Skracuje to ako nahrávanie levelov, tak aj užívateľských máp, ktorých sťahovanie a následné spustenie je prakticky okamžité.

Fyzika je asi ešte pôsobivejšia ako v predošlých častiach. S dokonale vyladeným ovládaním motorky, trakciou a fyzikou objektov vždy viete, čo môžete čakať. Možno nie je všetko reálne, ale všetko je zamerané na maximálnu hrateľnosť a zábavu. Z malých detailov však v minihrách môže vadiť aplikovanie fyziky motorky aj na iné objekty, kde napríklad lyže ovládate ako motorku, a zábavu raz za čas prerušia aj levely s licenciami na nové motorky, ktoré vás až príliš roboticky učia zvládať nové triky. Možno nie každému sadne hudobná stránka hry, kde tvrdú hudbu len miestami prerušia tématické melódie k niektorým špeciálnym levelom, napríklad spomínané Limbo. Celé to dopĺňajú len výkriky vášho jazdca a neustále vrčanie motorky.

TRIALS EVOLUTION PONÚKA SKUTOČNÚ EVOLÚCIU SVOJHO VLASTNÉHO ŽÁNRU A DOŤAHUJE HO TAKMER DO DOKONALOSTI. HRE SA DAJÚ VYTKNÚŤ SKUTOČNE LEN MALÉ DETAILY, TIE VŠAK HRAVO VYVAŽUJE MNOŽSTVO ZÁBAVY NÁSOBENÉ NEKONEČNÝMI POČTOM UŽÍVATEĽMI VYTVORENÝCH LEVELOV. NAVYŠE UŽ TO NIE SÚ PRETEKY V TEMNÝCH PIVNICIACH, ALE ATRAKTÍVNA ZÁBAVA. AK POTREBUJETE RÝCHLE A INTENZÍVNE ODREAGOVANIE, TRIALS EVOLUTION JE PRESNE TO PRAVÉ PRE VÁS. NEPONÚKA ZÁBAVU NA TÝŽDNE, ALE CELÉ MESIACE!

9.5

+ rozmanitosť tratí
+ nový rozmer jázd
+ súťažný multiplayer
+ rozsiahly editor
+ zábavné minihry

- fyzika v minihrách
- riešenie levelov s licenciami



Pavol Buday

PS3

MASS EFFECT 3

VEĽKÉ SÉRIE VEDIA S PORIADNYM TRESKOM ODÍSŤ Z HERNEJ SCÉNY. TO SA IM MUSÍ NECHAŤ. BUNGIE ZASKLILI REACH A HALO VRÁTILI SA V KRUHU ŽIVOTA NA ZAČIATOK, VELITEĽ SHEPARD TO TAKISTO NEMÁ ĽAHKÉ. DNES, 9. MARCA VSTUPUJE NA SCÉNU MASS EFFECT 3, SÚČASNE SA VŠAK HLBOKO KLANIA ZA POZORNOSŤ, PRETOŽE JE VŠETKÉMU KONIEC. ZAČÍNA KONFLIKT TAKÝCH ROZMEROV, O AKÝCH MOŽNO ANI BIOWARE V ZAČIATKOCH SVOJEJ VESMÍRNE OPERY NESNÍVALI.

Osud galaxie v plameňoch je veľkým sústom a presahuje celú hru, to je proste fakt. Odvážne príbehy o Shepardovi, Tali, ale aj o pánovi Záhadnom žijú mimo herného sveta v knihách a komiksoch. Ak minulý rok majitelia PS3 boli ukrátení o rozhodnutia z vôbec prvého Mass Effectu a do deja dvojky ich uviedol interaktívny komiks, v Mass Effect 3 sa dočkáte... ničoho. Stojí to veľa úsilia prerozprávať v destilovanej forme to, čo ste zažili ako prvý ľudský Spectre, ako ste rozhodovali o živote a smrti Krogana, ako padla Citadela, no žiadnej retrospektívy, žiadneho uvedenie do deja, ktorý začína otvoreným úvodom a inváziou Reaperov na Zem, sa nedočkáte. Mass Effect 3 kuje príbeh doslova za žerava.

Firma: Bioware

Žáner: Akčná RPG





Za behu je Shepardovi obnovený status Spectra, admirál mu ho hodí spolu s kľúčikmi aj od najvyspelejšej lode vo vesmíre Normandy a leť si ku hviezdam, vyjednávať a prosiť Radu v Citadele, aby pomohla zabrániť vyhladzovaniu všetkého živého. BioWare sa vôbec sa netrápili s tým, že ak ste nehrali dvojku, tak zo záchrany galaxie vám nebude behať mráz po chrbte.

Mass Effect 3 robí všetko možné, aby sa aspoň tie najzásadnejšie postavy snažila v rozhovoroch priblížiť. Pár viet o genophage nedokáže vykresliť to, čomu sa hovorila genetická genocída vyvinutá salariánmi na objednávku turianov. Až po tom by vám docvaklo, prečo ich krogani nemajú radi a až po tom by sa kolieska roztočili v obrovskom stroji, ktorého hodinárom je Shepard. Má to ťažké a rozhodnutia sú tentoraz tak veľké, že neexistuje dobré ani zlé. Je len vaše. Nerozhodujete o živote jednotlivca pre záchranu mnohých, ale obetu celej rasy pre dobro celej galaxie. V istom zmysle počas hrania pochopíte, prečo mal Saren (hlavný zloduch Mass Effect) povesť tvrdého Spectra.

BioWare v Mass Effect 3 zobrali koncept predchodcu a aplikovali rovnaký herný systém vo veľkom. Žiadne verbovanie jednotlivcov, ale rovno celých národov a rás vo vojne o galaxiu. Navštevujete celé systémy, vediete dialógy a riešite dávne spory, aby sa pohli rokovania vpred. Na programe nie je iba rasový konflikt, vyťahuje sa sprenevera peňazí, dezertácia, únos civilov, vraždy na objednávku, žehlenie problémov, podplácanie, jednoducho najvyššia politika a taktické hýbanie figúrkami po šachovnici, kde niet času na ťaženie minerálov a zbieranie upgradov a výzbroje.

Cesta na vesmírnej mape je priamočiarejšia, jednotlivé systémy sa prihlasujú a hlásia straty, admiráli vám podávajú pravidelné hlásenia po každom ťahu a vy zase im hlásite progres. Vedľajšie misie sa k hlavným pripájajú ako žiadosť o pomoc. Reaperi postupujú smerom k Zemi a v žiadnom kúte nie je bezpečne, dokonca ak budete sondovať v systémoch skenerom, môžu vás odhaliť. Ak povedzme neodpoviete na volanie Grissomovej akadémie, o dve-tri misie ďalej je planéta Elisium pohltená a vám odpretá možnosť zareagovať.

Množstvo misií vám zamestná na približne 30 hodín, sledovanie



dejovej línie zaberie o päť hodín menej, ale nie sú to preteky o čas. Existuje v hre kopec pochôdzok, stačí sa len prejsť po jednom z poschodí Citadely a poobjavujú sa rôzne mini úlohy a potom sú tu ešte problémy posádky, ktorá sa postupne na Normandy verbuje. Niekto potrebuje nové súčiastky, iný zase zháňa dôkazy, ďalší potrebuje len postrčiť. Každá jedna okrem pochôdzok je spracovaná výhradne cutscénami a príbehovým pozadím, ktoré do celého príbehu zapadá. BioWare si dali záležať, aby zamaskovali fakt, že väčšina z nich sú scenáre vystrihnuté a odohrávajúce sa na mapách co-opu, ktorý je absolútnou novinkou v sérii.

To, čo v co-ope budete riešiť proti sérii vĺn vo štvorici, si užijte sami a nebude to jednoduché. Váš tím čelí mini úlohám s hackovaním, pričom dvaja bránia terminál, extrakcii artefaktov do výsadkového modulu alebo jednoducho ste postavení pred scenár – nájsť a zabiť. Mass Effect 3 je vďaka tomu akčnejší i keď rýchlosťou pohybu a dynamikou sa nevyrovná čistým 3rd person akciám. Stále sa môžete prilepiť k prekážkam, aj medzi nimi rýchlo preskakovať, no nový typ nepriateľov vás udržuje v pohybe a musíte kryty pravidelne meniť alebo utekať a presúvať sa.

Keď príde na teleportujúcu Banshee alebo obrovské obrnené gorily, zotrvanie na mieste vás zabije. Centurioni zase s obľubou hádžu dymovnice a vám znemožňujú výhľad (ak sa nedívate cez optiku sniperky), ďalší kladú malé vežičke, iní sa zase posúvajú s katanou smerom k vám a zvyšok sa vás snaží vykúriť granátmi. Hra pochopiteľne boj sťažuje zvýšenou koncentráciou mini bossov a vpúšťanie viacerých vĺn naraz, čo zase dáva priestor všetkým zbraniam, ale aj extra silným, ktoré sú pripravené len pre danú príležitosť. Pušky, sniperky, malé automaty, brokovnice môžete po novom vyšperkovať dvomi upgradmi a zvýšiť im údernosť, zväčšiť zásobníky, eliminovať spätný ráz a pod. A keď príde k najhoršiemu, dá sa použiť dýka z omni toolu pri útokoch na blízko.

Akčná zložka Mass Effect 3 odráža zúfalú situáciu a konštantnú hrozbu Smrťákov (Reaperov), ktorí sú vám v pätách, kam sa pohnete. V nie je všetko boj, na Citadele môžete počúvať rozhovory, rozdávať interview, prijať pozvánku na fotenie, venovať sa romanci a flirtovaniu s posádkou Normandy, kupovať modely lodí do svojej kajuty alebo do akvária vpustiť rybičky, ktoré tentoraz už nezahynú, ak im prikúpite automatický dávkovač žrádla. Svet



Mass Effect napriek blížiacemu sa koncu pulzuje životom, nie je sterilný ani statický. Na oblohe plávajú lode, Citadela sa plní utečencami a vesmír je pohlcovaní a planéty zomierajú.

Vývoj udalostí naberá na obrátkach a každé ďalšie rozhodnutie je čoraz ťažšie. Shepard je špičkou kopije, ktorá zasunie smrteľný výpad do tela Reaperom, ale vojna sa nezaobíde bez obetí. Vy len ukážete prstom, kto to neprežije. Povedať nie o príbehu alebo niečo bližšie o galaktickej vojne by bolo zbytočným vyzrádzaním deja. BioWare odviedli výbornú prácu s nadviazaním na predošlé udalosti, postavy si dokonca pamätajú, čo ste s nimi prežili a pre nich urobili. Z minulosti sa vynárajú problémy, karty mieša aj pán Záhadný. Nik nie je bez viny, ale v poslednom konflikte musia rasy držať spolu. A krehký mier musíte nastoliť vy. Nepamätám si, kedy som robil ťažšie rozhodnutia a skutočne premýšľal o ich dopade.

Nech urobíte čokoľvek, pocítite to na zdrojoch prichádzajúcich do finálneho zúčtovania. Podľa ich výšky je ovplyvňovaná vaša pripravenosť (Readiness) a na jej základe je vypočítané aj vyvrcholenie celej ságy, ktoré v sci-fi hrách nemá obdoby. Ide o tak emočne nabitý záver s nejedným prekvapením a pocitom dobre odvedenej práce, že pri rolujúcich titulkoch hrozia slzy radosti, šťastia aj hnevu, pretože vaše rozhodnutia sa už nedajú zobrať späť. Na stav galaxie vplýva aj prepojenie s iOS hrou Infiltrator a hranie co-opu, v ktorom si vytvárate a levelujete vlastnú postavu a spolu s ďalšími tromi podnikáte misie s odrážaním čoraz silnejších vĺn nepriateľov. Akumulované body sa odrazia na galaktickej mape v boji proti reaperom. Nie je to však nutné a môžete ho spokojne ignorovať.

Unavený a nočnými morami prenasledovaný veliteľ Shepard čelí tomu najhoršiemu, čo celý svet poznal a Mass Effect 3 vykonáva vyrozprávanie ťažkej cesty na výbornú. Grafika čo do kvality opäť poskočila, no zachovala si svoje charakteristické črty, ktoré používaným materiálom dodávajú punc futuristickosti. Lokality po novom už nie sú postavené v jednej úrovni, ale s rebríkmi a výťahmi sa dosiahlo väčšej vertikality a nepôsobia vôbec stiesnene, práve naopak, sú väčšie a dovoľujú obkľúčiť nepriateľov z viacerých



strán. Mass Effect po technickej stránke nikdy nesklamal, konzolové verzie trápi prepad frameratu, ale to pri špičkovom ozvučení a dabingu je zanedbateľný kaz na inak výbornom audiovizuálnom spracovaní, ktoré sa smelo môže rovnať iným vesmírnym ságam.

V GALAXII SA ROZTÁČAJÚ OBROVSKÉ KOLESÁ VOJNY, DO KTORÝCH VKLADÁTE ĎALŠIE OZUBENÉ KOLIESKA. MISIA V MASS EFFECT 3 JE OPÄŤ RAZ NESPLNITEĽNÁ, VYČERPÁVAJÚCA A NEMOŽNÁ. MOBILIZUJÚ SA VŠETKY RASY A PULZUJÚ NEDOČKAVOSŤOU AKO MAPA, KDE ZHASÍNAJÚ MILIÓNY ŽIVOTOV. STOJA PRED NEVYHNUTEĽNÝM – FINÁLNYM ZÚČTOVANÍM. VYVRCHOLENIE SÁGY DÔSTOJNE A ÚPLNE UZATVÁRA S TAKÝM TRESKOM, ŽE BEZ ĎALŠÍCH OTÁZOK MÔŽE BYŤ VYTVORENÁ NOVÁ TRILÓGIA. MASS EFFECT 3 JE HROU, NA KTORÚ STE ČAKALI. UŽ TERAZ MÁ ZAROBENÉ NA TITUL HRA ROKA.

9.5

+ fantastický záver sci+fi ságy
+ ťažké rozhodnutia, o ktorých budete premýšľať
+ špičkové ozvučenie
+ dĺžka a unikátnosť každej misií

- používanie co-op máp v príbehu
- pre nováčikov bude ťažké absorbovať, čo sa deje
- záchrana galaxie mätúco prepojená na iOS a co-op


9.0



SLEEPING DOGS

Peter Dragula

UNITED FRONT SVOJHO ČASU ROZBEHLI JEDNU Z PRVÝCH SKUTOČNÝCH KONKURENCIÍ GTA A TO SÉRIU TRUE CRIME. NA ROZDIEL OD GTA VŠAK VSADILI HRÁČA DO POSTAVY POLICAJTA A DALI MU K DISPOZÍCII CELÉ MESTO PLNÉ KRIMINÁLNIKOV. K TOMU PRIDALI AJ ZAUJÍMAVÝ DOPLNOK A TO BOJOVÉ UMENIA, KTORÉ HRATEĽNOSŤ EŠTE VIAC OŽIVILI. V PRVEJ ČASTI V ROKU 2003 PONÚKLI SLNEČNÉ LOS ANGELES, DRUHÁ V ROKU 2005 PRINIESLA TEMNEJŠÍ NEW YORK A TRETIA ČASŤ UŽ ŽIAĽ NEVYŠLA. ACTIVISION JU ZRUŠIL.

VĎAKA SQUARE TU DNES MÁME **SLEEPING DOGS**, SPIRITUÁLNEHO NASLEDOVNÍKA TRUE CRIME SÉRIE, KTORÝ VÁS TENTORAZ VTIAHNE DO HONG KONGU. ZAVEDIE VÁS DO TAKMER DOKONALÉHO PREPRACOVANIA MESTA AKO HO POZNÁME Z AKČNÝCH FILMOV JOHNA WOO. AUTORI SA SKUTOČNE POHRALI S DETAILAMI A TO AKO VO VIZUÁLNEJ OBLASTI V PÔSOBIVOM PREPRACOVANÍ HONG KONGU, TAK AJ V OBLASTI PODSVETIA, KDE PREBIEHA NIKDY NEKONČIACI BOJ POLÍCIE A TRIÁD. A PRESNE DOPROSTRED TOHTO BOJA VÁS ZAVEDÚ S POSTAVOU POLICAJTA WEI SHENA.

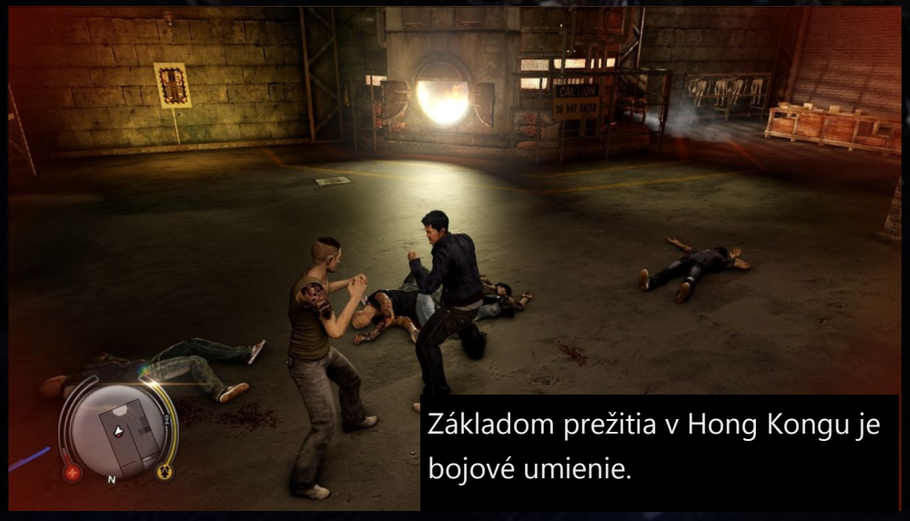
Príbeh začína v čase, keď sa Wei vracia z Ameriky domov do Hong Kongu, kde vyrastal. Teraz je policajt a vďaka jeho kontaktom z mladosti je predurčený prijať ťažkú úlohu s cieľom rozložiť triády zvnútra. Čaká ho cesta plná bolesti až k samotným vodcom miestneho podsvetia. V prestrojení sa bude zavŕtavať stále hlbšie, získavať si dôveru ľudí a pracovať pre obe strany súčasne. Jeho cestu do temnoty budete spoznávať v 12 hodinovej kampani a vo vedľajších možnostiach si môžete plne užiť Hong Kong ďalších 10 - 15 hodín.

Samotná hrateľnosť je presne to, čo očakávate od sandboxovej akčnej adventúry, ponúka voľnosť pohybu po meste, kontaktovanie ľudí, získavanie misií a množstvo lokalít na odreagovanie. Všetko je skutočne rozmanité, nápadité a motivuje vás to vykonávať čo najviac vedľajších činností. Sleeping Dogs má totiž na rozdiel od väčšiny podobných hier hlboko zapracované RPG prvky a to hneď v niekoľkých úrovniach. Upgradujú sa policajné skúsenosti, cez levely triády, zlepšuje sa reputácia v uliciach, bonusy dostáva aj zdravie a hlavne postupne vylepšujete svoje bojové umenie.

Práve bojové umenia tvoria základ titulu a prakticky väčšina RPG upgradov aj v ďalších oblastiach sa týka tejto oblasti. Nakoniec aj takmer všetky misie sú založené práve na bojoch na telo a len v pár misiách strieľate zo zbraní a čistíte si cestu krvavým spôsobom. Teda nie, že by boje boli menej krvavé. Desiatka nepriateľov útočiaca naraz, či už päsťami, nožmi, alebo sekáčikmi sa o krv postarajú. Väčšinou pôjde o vašu krv.

Boje sú najprepracovanejšou, ale aj najťažšou časťou hry. Nepriatelia útočia vždy po skupinách, zdravie sa počas bojov neregeneruje a všetko závisí od komb, skúseností postavy a od vašich reflexov. Ak spravíte niekoľko chýb, zdravie rýchlo klesne a nasleduje reštart od checkpointu, ktorý môže byť vzdialený aj niekoľko desiatok nepriateľov. Môže sa tak stať, že jednu pasáž budete prechádzať aj hodinu, kým to dostanete do ruky, alebo kým nebudete mať dostatok šťastia. Na druhej strane, rozsiahle možnosti boja a hlavne využívanie prostredí dodávaú pestrosť bojom aj pri množstve opakovaní. Naštastie to je hlavne pri začiatku hru, neskôr keď vylevelujete svoj štýl boja, pôjde všetko rýchlejšie a efektívnejšie, aj keď stále budete za chyby tvrdo platiť.

Hong Kong ponúka Weiovi rozmanité misie od vyvražďovania nepriateľských gangov, sledovania cieľov, automobilové na-



Základom prežitia v Hong Kongu je bojové umenie.



Jazdy
Kong

háňačky krížom cez mesto, či už s triádou, alebo políciou, nechýbajú ani takmer free runningové prenasledovania nepriateľov krížom cez strechy, alebo stealth misie. Chýbajú síce helikoptéry a lietadlá, ale príjemným doplnkom sú výlety na člnoch, kde konečne na chvíľu vymeníte asfalt za vodu. Celé to zaklincuje séria pamätných misií, ktoré sa dajú postaviť na vrchol tohto žánru. Krvavé, brutálne a zároveň neuveriteľne atmosferické.

Síce Sleeping Dogs sa má čo učiť v mnohých ďalších oblastiach, ale iné zvláda priam dokonale. Mimo bojových umení, veľmi dobre autori zapracovali aj na prestrelkách, kde aplikovali cover štýl, deštruktívne a explodujúce prostredia, pridali skoky ponad prekážky na nepriateľov s pridaním spomalenia času, alebo aj možnosť streľby z vozidiel.

Samotných áut a motoriek je v hre dostatok a len do garáže si ich môžete kúpiť takmer tridsať a následne s nimi brázdiť ulice alebo zúčastňovať sa ilegálnych pretekov. Ďalej môžete kradnúť a používať viac ako tridsať ďalších, napríklad spomínané člny, autobusy, obrnené vozidlá a k dispozícii sú aj taxíky, ktoré je vhodné využívať na rýchly presun mestom. Predtým ako sadnete za volant si ale musíte uvedomiť dve veci. Ste policajt a vhodné je si celú hru dávať pozor na kolízie, ničenie objektov a prechádzanie ľudí. Všetko totiž strháva body z vášho policajného postupu. Druhá je zásadnejšia, ktorá vás bude mýliť celú hru a tou je, že v Hong Kongu sa jazdí vľavo!

Virtuálne mesto umiestnené na ostrove nie je rozsiahle, rozloha 8 kilometrov štvorcových kombinuje špinavé časti, čisté a presvetlené obchodné časti doplnené s prístavmi a malými horami a parkami. Počas hry spoznáte prevažne tmavý a pochmúrny Hong Kong, čo je dané hlavne štýlom a typom misií, len miestami sa vyskytnú presvetlné misie naznačujúce chvíľkovú pohodu a šťastie, ktoré však vždy rýchlo končí.

Mimo misií si môže Wei prečistiť hlavu rôznymi aktivitami, či už na policajných prípadoch, môže si ísť zabojovať do bojových klubov, vsadiť na boje kohútov, doplniť sily v stánkoch s občerstvením, kúpiť lieky v lekárni alebo oblečenie v obchodoch. Z čisto zábavných možností môžete hľadať najdlhšie skoky v meste alebo sa pokúšať o čo najdlhšiu čistú jazdu, prípadne čo najdlhšiu rýchlu jazdu. Pomáhať budete obchodníkom pod vašou ochranou alebo na druhej strane zatýkať členov gangu prichytených pri obchode s drogami. Pre zatknutie musíte vždy hacknúť príslušnú kameru a následne doma v pohodlí sledovať, kedy sa obchod zrealizuje. Podobnými hackovaniami je Sleeping Dogs priam preplnená, budete otvárať zámky, ladiť odpočúvacie zariadenia, otvárať trezory, nabúravať sa do počítačov.

Nebude chýbať zbieranie vecí ako zamknuté skrinky, modlitebne na zvyšovanie zdravia, sošky kung fu majstra, ktorý vás za vrátenú sošku naučí nové bojové chmaty. Malým doplnkom je karaoke a bonusom návšteva masáž-



na autách krížom cez Hong
dopĺňajú pouličné preteky



Upršaný nočný Hong Kong bude pôsobivý.

nych salónov. Žiaľ masáže sú vystrihnuté, podobne ako aj bližšie stretnutia s vašimi priateľkami.

Sleeping Dogs neponúka multiplayer, ale zato má hlboko zapracované štatistické údaje zbierajúce všetko o vašom postupe. Hra monitoruje skóre v misiách, časy a rôzne ďalšie parametre a porovnáva ich s priateľmi alebo aj so všetkými ostatnými online. Napríklad môžete skúsiť prekonať najdlhší skok alebo najlepší čas v pretekoch. Ak sa vám vaše skóre nepáči môžete si priamo z menu pustiť daný pretek a skúsiť ho prekonať.

Vizuálne je Sleeping Dogs pôsobivý, miestami na ňom vidieť dlhoročný vývoj, ale minimálne v PC verzii s HD textúrami a efektmi autori väčšinu nedokonalostí vyhladili a spravili z temného Hong Kongu príjemné miesto na strávenie desiatok hodín. Možno by lepší svetelný svetelný engine mesto zdokonalil, ale odlesky a kompozície miestami vykúzlia nezabudnuteľné scény ako napríklad prechádzku čínskym trhom, výhľad na prístav, alebo naháňačka nočným a upršaným Hong Kongom. S čím sa však autori mali ešte pohrať, je kamera, tá hlavne pri bojoch niekedy nedokáže určiť potrebný uhol alebo pri rýchlej akcii zaostáva.

Zatiaľ čo grafiku na PC autori zvládli veľmi dobre, ovládanie je už iná kapitola. Pohrali sa s ovládaním vozidiel a postavy klávesami, ale úplne zabudli na upravenie ovládacej schémy, ktorá žiaľ presne kopíruje tlačidlá gamepadu a následne to prsty hráčov pri pavúčich prehmatoch pocítia. Určite doporučujeme predefinovať si klávesy do zmysluplnejšej podoby, žiaľ pre ľavákov hra neumožní predefinovať WSAD na šípky, na ktoré je namapované ovládanie mobilu. Nakoniec, ak by vám ovládanie klávesami nesadlo použite gamepad, na ktorý je ovládanie stavané.

Hudobným výberom v rádiách hra neohúri, ale ani neurazí. 10 staníc ponúka decentný mix skladieb od

9.0

+ jedinečný príbeh vás vtiahne medzi triády
+ veľa možností hrateľnosti
+ rozmanité misie
+ pamätné scény
+ množstvo upgradov postavy

- príliš riedke checkpointy pri bojoch
- kamera niekedy nestíha sledovať akciu

酒吧
641
934 往中環東
935 往中環西
960 往中環北


EA SPORTS
NHL 13



Juraj Malíček

NHL 13

Znovuzrodenie hokeja

AKTUÁLNY ROČNÍK NHL ZAVRŠUJE TOTÁLNY PREROD SÉRIE, KTORÝ ZAČAL V ROKU 2008, RESPEKTÍVE V ROKU 2009 IMPLEMENTOVANÍM A VYLADENÍM TZV. SKILL STICKU – TEDA NEZÁVISLÉHO OVLÁDANIA TELA A HOKEJKY. TÁTO ZÁSADNÁ ZMENA AKOBY PODNIETILA ĎALŠIE, A DNES, V ROKU 2012 JE ZDANIE SKUTOČNEJ HOKEJOVEJ HRY VO VIDEOHRE TAKMER DOKONALÉ. AKO VIEME VĎAKA INTENZÍVNEMU PR, HLAVNÝM NOVÝM PRVKOM OPTIMALIZUJÚCIM HRATEĽNOSŤ NHL 13 MÁ BYŤ V TOMTO ROKU TRUE PERFORMANCE SKATING. MÁ ÍSŤ O KOMPLETNE PREKOPANÝ SYSTÉM POHYBU PO KLZISKU. HOVORÍME, SAMOZREJME, FYZIKÁLNOM MODELY KORČUĽOVANIA, KTORÉ BY MALO ZOHĽADŇOVAŤ REÁLNE FYZICKÉ PREDISPOZÍCIE JEDNOTLIVÝCH HRÁČOV – SILU, VÁHU, RÝCHLOSŤ, VÝBUŠNOSŤ, VYTRVALOSŤ A TAK ĎALEJ. A IDE.

Ako už je v sérii tradíciou, aj tento rok treba jednoducho začať automaticky spusteným Tutorialom, ktorý hlavnú novinku predstaví a naučí vás ju využívať. V zásade ide o celkom jednoduchú vec. Korčuľuje sa ľavým analogom, čím intenzívnejšie ho tlačíte, tým hráč korčuľuje rýchlejšie, ale len v danom smere – teda vpred. Ak začnete manévrovať rôznymi smermi, rýchlosť sa znižuje. Ak potrebujete ešte zrýchliť, stlačíte L3 – a hokejista siahne na dno svojich síl a na chvíľku je skutočne ešte rýchlejší. O to dlhšie potom ale regeneruje. A aby bola ilúzia dokonalá, stlačením analogu a L2 sa hráč otočí a korčuľuje síce daným smerom, ale vzad.

Paráda? Áno, veľká paráda, veľký luxus, ak si uvedomíme, aký zásadný vplyv má True Performance Skating na hrateľnosť. Aj skúsení borci, fanúšikovia série, ktorí nevynechajú žiadny diel, si dramatickú zmenu všimnú veľmi rýchlo. Možnosť viesť puk vpred a kedykoľvek sa otočiť chrbtom poskytuje nezanedbateľnú výhodu vo chvíľach, keď ho treba pokryť telom, podržať, respektíve počkať, kým sa spoluhráči rozostavia na príslušné miesta.

Vďaka True Performance Skatingu sa do série vracia aj omnoho arkádovejšie poňatie hry pri najnižšej obtiažnosti. Skutoční nováčikovia a začiatočníci si ho možno až tak neužijú, ale ak chce skúsenejší borec exhibovať, niet ničoho krajšieho, ako sa rozbehnúť s pukom spoza vlastnej brány, prekorčuľovať celé



ihrisko a strelou zápästím skórovať. A občas sa podaria aj efektné góly z prvej pri náhlom prečíslení, teda všetko veci, na ktoré sme po taktických bitkách minulých rokov museli zabudnúť. Alebo nemuseli.

Aktuálny hokej sa mi totiž zdá presne taký dobrý, ako si ho ten ktorý hráč urobí. Príliš ľahký? Príliš arkádový? Pretaktizovaný? Pomalá hra, zákopová bitka o stredné pásmo ani piaď ľadovej plochy zadarmo? Alebo frustrujúco ťažký, nehrateľný? Rýchly, dramatický, dezorientujúci? Grambľaví brankári bez periférneho videnia? Nič nepredstavuje problém, stačí sa trocha sústrediť a NHL 13 môže byť presne taká, akú ju kto chce. Hovorím o nastaveniach, ktoré sa podobne ako v minulom roku vo FIFA 12 stávajú alfou a omegou celej hry.

NHL 13 si jednoducho každý môže optimalizovať presne podľa svojej chuti, čo človeka až zamrzí, keď si uvedomí, že možnosťou nastavovať „všetko" sa vlastne zbavuje zodpovednosti za kvalitu hry. Samozrejme, existuje možnosť nič nenastavovať, nič neoptimalizovať, nechať všetko ako je, takáto NHL je však hrateľná veľmi problematicky. Tu sa totiž zdá, že hráč toho v konečnom dôsledku môže ovplyvniť veľmi málo, viac práce odvedie AI a to predovšetkým v zápasoch proti živým oponentom nerobí dobrotu.

Alebo áno, znamená to však začať celkom znovu, zbaviť sa starých herných návykov a vybudovať nové. A toto je asi koncept, ktorý sa v širšom meradle NHL 13 snaží presadiť. Nedá sa hrať hokej, ak človek nevie korčuľovať, korčuľovanie v NHL 13 treba zvládnuť od základov, čo nie je zase až tak jednoduché, ako sa podľa tutorialu môže zdať. Lebo funguje zotrvačnosť, lebo z každej pozície sa zrýchľuje inak, a hlavne dosiahnuť ideálny stav a byť rýchly, vrtký, obratný a zároveň byť silný a pevný v korčuliach je veľký problém. Ale asi je to dobre, zabudnúť na všetko, čo už fanúšikovia série odohrali a začať znova.

Lebo úplne najväčšou peckou NHL 13, ak to vyjde a bude to skutočne fungovať, je GM Connected, teda online mód generálneho manažéra, čo je to isté ako mód generálneho manažéra – spravovanie klubu, nákup hráčov, koučovanie a tréning samozrejme, atď., akurát hrať jednotlivé zápasy v sezóne sa bude online proti živým oponentom. Čo zároveň možno bude jedinou živou NHL v tomto roku – ak teda v reálnej NHL naozaj bude výluka. GM Connected je prísľubom, že NHL 13 vydrží veľmi dlho. Lebo ak človek hrá offline, zákonite smeruje k tomu, že AI nech je akokoľvek vyspelá, nebude mu dôstojným súperom.

Aj inak, teda offline, je NHL 13 nadštandardne košatou, bohatou hrou s rozmanitými hernými módmi, ktoré dokážu uspokojiť ako sviatočnejších hráčov, tak vyslovených fanatikov. Tí, pevne veriac v budúce online strety, budú veľa času tráviť tréningom, kto by ale chcel, môže siahnuť po mimoriadne návykových kartičkách, nechýba ani Be a Pro mód, respektíve Be a Legend, vylepšený o možnosť spätne odohrať zásadné zápasy, prípadne pokúsiť sa ich zvrátiť.



Späť sú aj zápasy pod holým nebom a vôbec, asi všetko dobré, čo sa v sérii objavilo. NHL 13 je veľká, veľkolepo koncipovaná hra, ktorá až zahltí a presýti všetkými možnosťami, dôležité je ale iba jedno. Ťažiskom všetkého v NHL 13 je hokej. Tri krát 20 minút, klzisko, dva tímy proti sebe. Nič viac, nič menej, ak by toto nefungovalo, mohli by sme hráčom aj do spŕch nazerať a v kabínach s nimi zdvíhať činky, stále by to nebolo dosť. Keď ale hokej funguje, a on funguje, je vlastne úplne jedno, čo všetko ostatné hra dokáže, ako úžasne vyzerajú replaye hintov, gólových striel i zmarených šancí.

A tu treba spomenúť tretiu dôležitú novinku, ktorú v EA nazvali EA Sports Hockey I.Q. a je to čosi, čo vlastne mali mať aj minulé diely série a je hanba, že nemali, lenže, nevediac o tom, bolo nám to jedno. EA Sports Hocey I.Q. je fičúrina, ktorá vraj zabezpečuje, že všetci hráči na ľade majú vlastnú AI, respektíve, všetci sa vždy chovajú tak, že majú záujem o hru, vedia kde je puk – a tak. Čudujem sa síce, že prvé hokejové hry mohli fungovať bez toho, ale asi to tak bude. Dôležitejšie je, čo to znamená v praxi a znamená to toto.

NHL 13 JE VIDEOHERNÝ HOKEJOVÝ SIMULÁTOR, V KTOROM VŽDY TREBA RÁTAŤ S PRVKOM NÁHODY V CHOVANÍ HRÁČOV, V PRIHRÁVKACH, V TAKTIKE A VÔBEC, VO VŠETKOM, ČO BEZPROSTREDNE SÚVISÍ S HROU. ŽIADNA PRIHRÁVKA, AKOKOĽVEK DOBRE NAČASOVANÁ, NIE JE VOPRED ISTÁ, NEEXISTUJE ŽIADNY ZARUČENÝ SPÔSOB, AKO DAŤ GÓL, ALEBO AKO MU ZABRÁNIŤ. PRELOŽENÉ DO ZROZUMITEĽNEJŠIEHO JAZYKA, AKÝKOĽVEK HRÁČOV SKILL ANI TEN ÚPLNE NAJ NEZABEZPEČÍ, ŽE VECI MU V HRE BUDÚ VYCHÁDZAŤ TAK AKO CHCE. A TOTO SÍCE MÔŽE TROCHU NASRDIŤ, ALE V ZÁSADE IDE O DOBRÚ VEC – Z NHL 13 SA TAKTO NESTANE RUTINA ANI PRE TÝCH VÔBEC NAJLEPŠÍCH. TO SI ALE SKÔR MYSLÍM, AKO VIEM, NEPATRÍM MEDZI NICH. A PADAJÚ AJ LACNÉ A BLBÉ GÓLY, PRESNE AKO V HOKEJI.

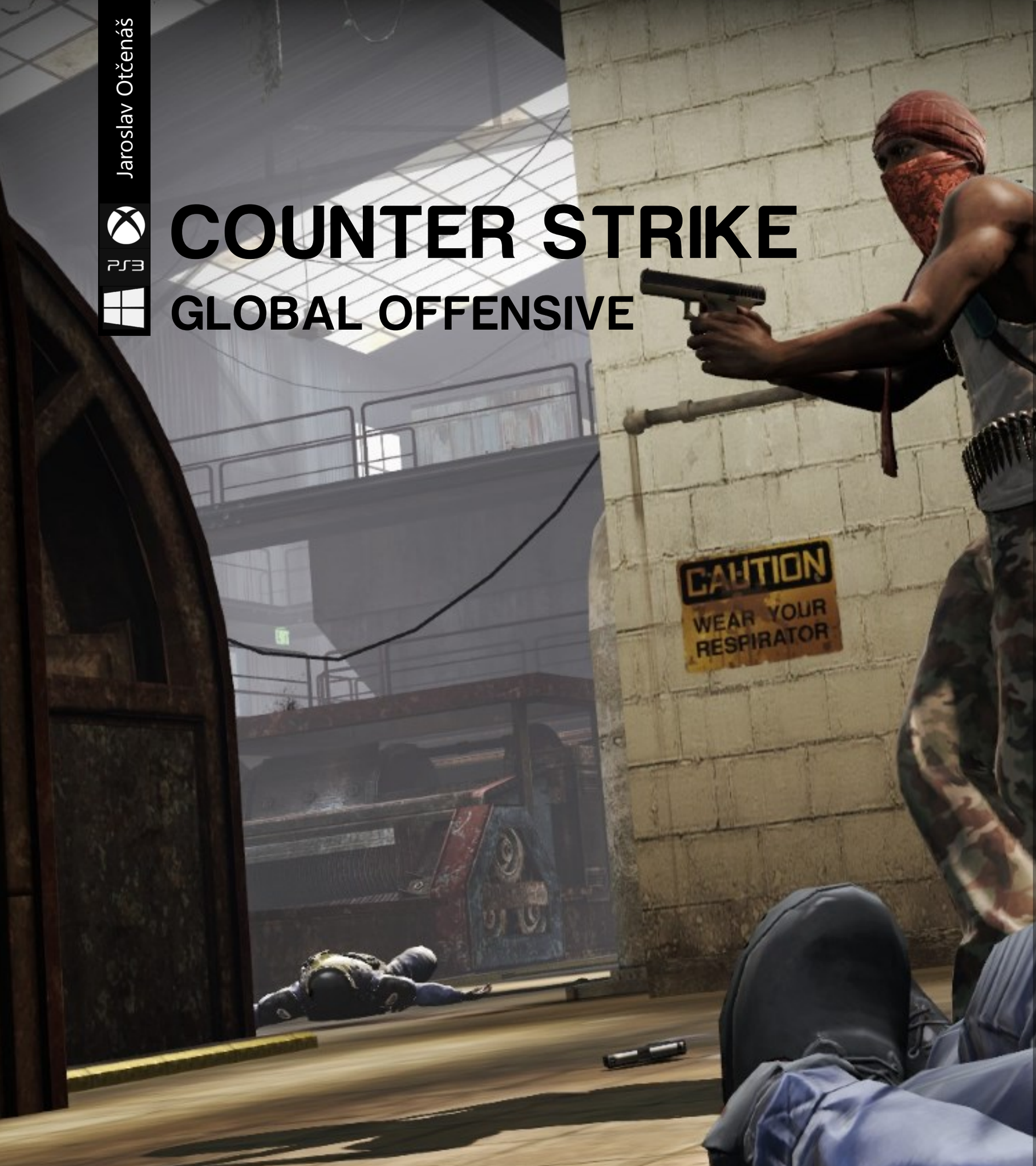
9.0

+ autentickosť
+ „hokejový" pocit
+ korčuľovanie
+ GM Connected

- nutnosť začať celkom znova
- (pre niekoho) veľké možnosti personalizácie

Jaroslav Otčenáš

COUNTER STRIKE
GLOBAL OFFENSIVE



OPÝTAJTE SA SVOJICH DEDOV A BABIEK, ČO HRÁVALI, KEĎ BOL EŠTE SVET INTERNETOVÝCH HIER V PRAVEKU, DOMA VYBZUČOVALI ANALÓGOVÉ MODEMY, TÍ MAJETNEJŠÍ SI DOPRIALI ISDN PRIPOJENIE A HARDVÉRU VLÁDLI GULIČKOVÉ MYŠKY. GARANTOVANE 9 Z 10 HERNÝCH STARÝCH RODIČOV BY VÁM NA OTÁZKU ODPOVEDALO, ŽE SVOJU MLADOSŤ STRÁVILI KÁNTRENÍM.

Dobre, dobre, možno sú niektoré predchádzajúce tvrdenia trochu prifarbené a možno dokonca vymyslené, ale nič to nemení na fakte, že Counter Strike je od svojho vzniku v roku 2000 a najmä s príchodom verzie 1.6 (rok 2003) obrovským fenoménom vo svete i u nás. Pre mnohých sa to bude zdať neuveriteľné, ale desiatky hodín strávených v internetových herniach s CSkom (keďže internet v domácnostiach bola veľká vzácnosť) sú realitou pre nejedného staršieho hráča. Valve po odkúpení značky dlho hľadalo nástupcu, ktorým sa mal stať Counter Strike: Source, no väčšina hardcore hráčov ostala pri CS1.6 kvôli viacerým zásadným chýbam/zmenám (napríklad upravené hitboxy).

Hluché miesto v ponuke od doby Source, ak nepočítame špeciálnu verziu pre ázijský trh, nič nezaplnilo a tak bolo len otázkou času, kedy sa nové CS objaví. Ten čas práve prišiel, Counter Strike: Global Offensive útočí na PC, Xbox aj PS3 plnou silou.

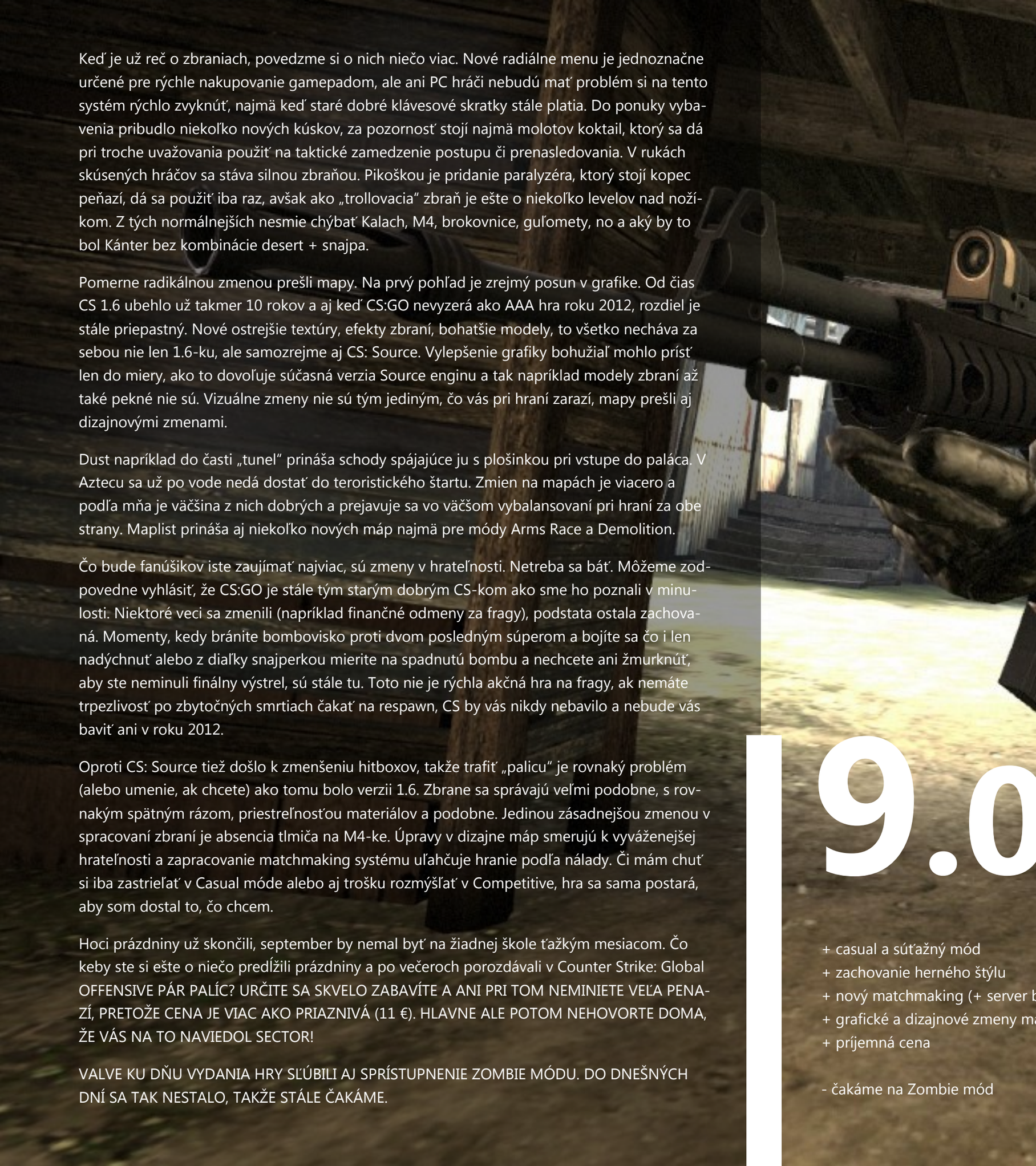
Pre niektorých môže byť zaujímavým a dokonca nápomocným niekoľko noviniek v hlavnom menu hry. Môžete si vyskúšať strelecký prekážkovú dráhu alebo ešte lepšie, pripraviť sa na živé zápasy v arenách s botmi. Jadro hry ale tvoria zápasy, ktoré sú po novom rozdelené do „casual" a „súťažných" módov. V praxi to vyzerá tak, že po navolení základných nastavení už nemusíte prehladávať stovky serverov, ale hra sama podľa interného matchmakingu a vašich volieb vyberie ten správny.

Medzi spomínanými módmi je pomerne veľký rozdiel. Casual sa hrá v počte 10 na 10, je vypnutá streľba do vlastných radov, taktiež kolízie medzi spoluhráčmi sú eliminované. Ekonomický model je posunutý smerom k menším stratám peňazí, brnenie a defuse kit sú automaticky zdarma dostupné ihneď po respawne. Naproti tomu súťažný mód je nastavený na 5 vs 5 a všetky pomocné barličky sú vypnuté. Zabijú vás a nepodarí sa vám položiť/defusovať bombu? Nech sa páči, v ďalšom kole si musíte dať „eko" - kolo, v ktorom si nenakúpite žiadne vybavenie, aby ste ušetrili peniaze.

Ápropo, peniaze. Ak ste doteraz CS nikdy nehrali, vedzte, že okrem akčného multiplayerového zápolenia, prináša aj jednoduchý, no pritom veľmi dobre vyvážený ekonomický model. Za fragy a splnené úlohy dostávate peniaze, že ktoré si v ďalšom kole môžete kúpiť lepšie zbrane, brnenia, granáty a iné doplnky. Naopak, ak sa vám nedarí, hráte iba s pištoľami a snažíte sa šetriť. CS je tiež špecifický tým, že keď vás v rámci jedného kola zabijú, nemôžete robiť nič (snáď okrem sledovania iných hráčov) až do začiatku ďalšieho kola. Rambo hráči zvyknutí na nulový respawn tak často bývajú nemilo prekvapení, s trochou rozumu a trpezlivosti sa CS hrá rozhodne lepšie.

Hlavným herným módom zostáva „bomba", tzn. polovica hráčov sa snaží v rámci danej mapy položiť výbušninu na určené miesto, druhá polovica bombovisko bráni, resp. sa snaží po umiestnení nálože v časovom limite nebezpečenstvo zlikvidovať. Doplnkovými hernými módmi sú ochrana/vyslobodzovanie rukojemníkov, kde musia teroristi ubrániť svojich rukojemníkov pred nájazdmi policajných zložiek. Muži zákona naopak musia rukojemníkov oslobodiť a odviesť ich do bezpečia.

Pomimo matchmakingového systému Valve do hry zapracovalo aj klasický server browser, ďalší bod k dobru pre firmu, ktorá zjavne myslí aj na hardcore fanúšikov. Úplnou novinkou sú dva módy Arms Race a Demolition, v ktorých sa zbrane neodomykajú na základe stavu vašej peňaženky, ale priamo na základe počtu zabitých nepriateľov. Začínate so základnou zbraňou a keď sa vám podarí niekoho zabiť, dostanete automaticky lepšiu zbraň. A tak to pokračuje až do doby, kým sa vám do rúk nedostane snajperka AWP.



Keď je už reč o zbraniach, povedzme si o nich niečo viac. Nové radiálne menu je jednoznačne určené pre rýchle nakupovanie gamepadom, ale ani PC hráči nebudú mať problém si na tento systém rýchlo zvyknúť, najmä keď staré dobré klávesové skratky stále platia. Do ponuky vybavenia pribudlo niekoľko nových kúskov, za pozornosť stojí najmä molotov koktail, ktorý sa dá pri troche uvažovania použiť na taktické zamedzenie postupu či prenasledovania. V rukách skúsených hráčov sa stáva silnou zbraňou. Pikoškou je pridanie paralyzéra, ktorý stojí kopec peňazí, dá sa použiť iba raz, avšak ako „trollovacia" zbraň je ešte o niekoľko levelov nad nožíkom. Z tých normálnejších nesmie chýbať Kalach, M4, brokovnice, guľomety, no a aký by to bol Kánter bez kombinácie desert + snajpa.

Pomerne radikálnou zmenou prešli mapy. Na prvý pohľad je zrejmý posun v grafike. Od čias CS 1.6 ubehlo už takmer 10 rokov a aj keď CS:GO nevyzerá ako AAA hra roku 2012, rozdiel je stále priepastný. Nové ostrejšie textúry, efekty zbraní, bohatšie modely, to všetko necháva za sebou nie len 1.6-ku, ale samozrejme aj CS: Source. Vylepšenie grafiky bohužiaľ mohlo prísť len do miery, ako to dovoľuje súčasná verzia Source enginu a tak napríklad modely zbraní až také pekné nie sú. Vizuálne zmeny nie sú tým jediným, čo vás pri hraní zarazí, mapy prešli aj dizajnovými zmenami.

Dust napríklad do časti „tunel" prináša schody spájajúce ju s plošinkou pri vstupe do paláca. V Aztecu sa už po vode nedá dostať do teroristického štartu. Zmien na mapách je viacero a podľa mňa je väčšina z nich dobrých a prejavuje sa vo väčšom vybalansovaní pri hraní za obe strany. Maplist prináša aj niekoľko nových máp najmä pre módy Arms Race a Demolition.

Čo bude fanúšikov iste zaujímať najviac, sú zmeny v hrateľnosti. Netreba sa báť. Môžeme zodpovedne vyhlásiť, že CS:GO je stále tým starým dobrým CS-kom ako sme ho poznali v minulosti. Niektoré veci sa zmenili (napríklad finančné odmeny za fragy), podstata ostala zachovaná. Momenty, kedy bránite bombovisko proti dvom posledným súperom a bojíte sa čo i len nadýchnuť alebo z diaľky snajperkou mierite na spadnutú bombu a nechcete ani žmurknúť, aby ste neminuli finálny výstrel, sú stále tu. Toto nie je rýchla akčná hra na fragy, ak nemáte trpezlivosť po zbytočných smrtiach čakať na respawn, CS by vás nikdy nebavilo a nebude vás baviť ani v roku 2012.

Oproti CS: Source tiež došlo k zmenšeniu hitboxov, takže trafiť „palicu" je rovnaký problém (alebo umenie, ak chcete) ako tomu bolo verzii 1.6. Zbrane sa správajú veľmi podobne, s rovnakým spätným rázom, priestreľnosťou materiálov a podobne. Jedinou zásadnejšou zmenou v spracovaní zbraní je absencia tlmiča na M4-ke. Úpravy v dizajne máp smerujú k vyváženejšej hrateľnosti a zapracovanie matchmaking systému uľahčuje hranie podľa nálady. Či mám chuť si iba zastrieľať v Casual móde alebo aj trošku rozmýšľať v Competitive, hra sa sama postará, aby som dostal to, čo chcem.

Hoci prázdniny už skončili, september by nemal byť na žiadnej škole ťažkým mesiacom. Čo keby ste si ešte o niečo predĺžili prázdniny a po večeroch porozdávali v Counter Strike: Global OFFENSIVE PÁR PALÍC? URČITE SA SKVELO ZABAVÍTE A ANI PRI TOM NEMINIETE VEĽA PENAZÍ, PRETOŽE CENA JE VIAC AKO PRIAZNIVÁ (11 €). HLAVNE ALE POTOM NEHOVORTE DOMA, ŽE VÁS NA TO NAVIEDOL SECTOR!

VALVE KU DŇU VYDANIA HRY SĽÚBILI AJ SPRÍSTUPNENIE ZOMBIE MÓDU. DO DNEŠNÝCH DNÍ SA TAK NESTALO, TAKŽE STÁLE ČAKÁME.

9.0

+ casual a súťažný mód
+ zachovanie herného štýlu
+ nový matchmaking (+ server b
+ grafické a dizajnové zmeny ma
+ príjemná cena

- čakáme na Zombie mód


CAOZ

Hinterhof
$1900
Scott attacked a teammate
BOT Don[i] Sniper's Nest
100
100
13

FLIESSBAND
02

browser)
áp



LITTLEBIGPLANET VITA

Malá veľká handheldová planéta

POHYBOVAŤ SA VO SVETE VIDEOHIER A NEPOZNAŤ LITTLEBIGPLANET, KTORÁ NAŠTARTOVALA MÓDU PLAYSTATION HIER VYBAVENÝCH VLASTNÝM EDITOROM, UMOŽNILA JEJ MAJITEĽOM PRENIKNÚŤ ZA VÝKLAD OBYČAJNE TVORENÝ SÉRIOU MÓDOV VRÁTANE SINGLE KAMPANE A DÍVAŤ SA NA SVET ZVNÚTRA, TAK AKO JEJ TVORCOVIA, JE DNES TAKMER NEMOŽNÉ. SILNÉ NÁSTROJE DOVOLILI POZITÍVNE REAGUJÚCEJ KOMUNITE ZA ŠTYRI ROKY OD VYDANIA PUBLIKOVAŤ VIAC AKO 7 MILIÓNOV LEVELOV. Z HRÁČOV SA STALI DIZAJNÉRI, Z FANÚŠIKOV SLEDOVANÍ STAVITELIA DROBNÝCH SVETOV A MALÉ ŠTÚDIO, KTORÉ PÔVODNE ŠILO KOSTÝMY PRE HANDERNÚ BÁBIKU - SACKBOYA, DOSTALO PRÍLEŽITOSŤ VYTVORIŤ VLASTNÚ HRU V DUCHU VEĽKEJ PREDLOHY.

Media Molecule odovzdali štafetu dvojici Double Eleven a Tarsier a sám kreatívny riaditeľ Mark Healey v tichosti priznal, že by sa im Vita verziu pravdepodobne nepodarilo urobiť lepšie. Nová krv vháňa do série s tromi dielmi nápady (dva z nich vyšli pre PS3 v rokoch 2008 a 2011 a jeden v 2009 pre PSP), ale základná formula hrania, tvorby a zdieľania zostala zachovaná až do takej miery, že bez online pripojenia je LittleBigPlanet Vita iba polovičnou hrou. Tak ako dnes vo vrecku nosíte svojich kamarátov v mobile, tak aj LBP Vita sa vie (nie, potrebuje) pripojiť a pripomenúť vám, koľko bodov vám chýba na prekonanie najlepšieho výsledku vašich priateľov a koľko zase potrebujete na najbližšieho súpera v rebríčku.

Od momentu, keď sa pripojíte, otvárajú sa dvere do väčšieho sveta, aký pojme 5" displej handheldu. V momente, keď sa ponoríte do zdolávania nástrah planéty Carnivallia, ktorá je jedným obrovským lunaparkom so štylizáciou Burtonových filmov, jedným očkom sledujete rastúci bodový obnos nafukovaný zbieraním bubliniek dúfajúc, že než dorazíte do konca, bude najbližší súper z rebríčka prekonaný. Nesnažte sa mi nahovoriť, že ak tam uvidíte PSN ID kamaráta, že sa ho nebudete snažiť prekonať. Jasné, že to urobíte!

Aj sólo kampaň zložená z piatich kontinentov je nasiaknutá online prvkami až do morku. Zvláda bez lagov dvoch hráčov súčasne, pre ktorých sú pripravené špeciálne pasáže v leveloch a takisto obslúži aj štyroch, ak si budete chcieť zmerať sily povedzme v pretekoch alebo pri naháňačke na

tankoch. LittleBigPlanet Vita je na rozdiel od handheldového predchodcu vydaného v roku 2009 na PSP, plnohodnotným dielom. Nejde o remake ani tu nenarazíte na identické levely, čo je však obrovská škoda, že sa nevie napojiť na obrovskú databázu miliónov užívateľmi vytvorených úrovní a minihier.

To je však asi najväčší nedostatok na dokonalom prepise veľkej hry z PS3 na malý systém vybavený dotykovými plochami aj kamerou na tvorbu vlastných textúr do editora. Sackboy stále na svoj pohyb potrebuje len jednu analógovú páčku a dvojicu tlačítok - X na skok a R na uchopenie objektov alebo streľbu. Dotykový displej a zadná plocha prehlbujú interakciu so svetom a keď začnete lepiť svoju prvú tapetu v kartónovom domčeku s výhľadom na planéty, zabudnete na to, že objekty je možné naťahovať, premiestňovať aj umiestňovať v priestore pomocou páčiek.

Pohyby prstami sú prirodzené, pri tvorbe odpadajú problémy s nepresnosťou alebo nežiaducimi tvarmi. Ovládacia schéma nie je do počtu, jej účelom nie je ani demonštrovať potenciál Vity (na to tu boli iné hry a nezvládli to), s tlačítkami vytvára neprekonateľné kombo, ktoré pri hraní používate prirodzene. Ak ste už niektorú LittleBigPLanet hru hrali predtým, v karnevalovom svete sa budete cítiť ako doma a prstami budete presúvať plošinky, zatláčať ich alebo ich naopak zozadu vytláčať von a tvoriť chodníčky ponad jamu plnú ostňov.

Svet od svetu, svetadiel od svetadielu sa mení sada prekážok prispôsobená témam lunaparku a ich osadenstvu. Postavičky potrebujú pomoc Sackboya, aby ich zbavil Bábkara, ktorý si zaumienil, že vytvorí ideálnu bábku pomocou všetkej radosti sveta. Park však namiesto veselia naplnil samotou a strachom. V LittleBigPlanet Vita je vašim nepriateľom skôr prostredie ako prázdne schránky bábok (hollows) alebo mechanizmy s ostňami či bossmi. Pozvoľne stúpajúca náročnosť s meniacimi sa kulisami vymieňa pevnú pôdu pod nohami za mechanizmy a pohyblivé plošinky. Tou najväčšou výzvou aj naďalej zostáva prejsť levely bez straty života a pozbierať všetky materiály.

A tie sú poschovávané za objektami, visia na nedostupných miestach alebo sú provokačne zapustené do chodníku, po ktorom



sa práve snažíte preskákať na druhú stranu bazénu. Levely sú poskladané v troch vrstvách (pozadie, stred a popredie), medzi ktorými postavička prechádza automaticky. Vie obísť prekážky stojace v ceste a nikde sa nezasekáva. Hranie je aj vďaka tomu plynulejšie a zbieranie bubliniek s udržaním čo najväčšieho násobiča menej frustrujúce. I keď v tomto prípade zohráva svoju rolu aj fyzika a využívanie odstredivej sily na vystreľovanie Sackboya do výšok.

Autori vsadili všetko na prechádzanie levelov bez zdržovania logickými úlohami. Občas narazíte na tajnú miestnosť, kde treba nalepiť tapetu alebo nálepkou rozhýbať mechanizmus ukrývajúci bublinky s materiálmi, je ich však málo. V leveloch je kreatívna nátura LittleBigPlanet utlačená do úzadia honbou za vyšším počtom bodov, čo je rozhodne škoda. Výkladnou skriňou LBP Vita je sekcia Arcade, kde sa ukrýva pätica hier, ktoré by sa uživili aj na mobilných platformách. Každá z nich má po desať úrovní a dokonca sú vybavené aj trojhviezdičkovým hodnotením. Bude len otázkou času, kedy si ich niekto všimne a okopíruje svieže nápady jednoduchých, dotykom ovládaných minihier.

Za zmienku rozhodne stojí Stratosphere, v ktorej guličku dopravujete do cieľa cez bludisko, ktorého steny striedavo dotykom zatláčete a vytláčate, čím tvoríte cestičku. Nie je to iba ponuka herne, ale aj séria minihier odomykaných kľúčmi, ktoré navyše porovnávajú vaše výsledky so svetom. Donútia vás držať Vitu zvisle, využívajú zadný panel, ale aj oba ukazováky na mlátenie Sackboyov po hlavách v štýle Whack a Mole. Minihry neuveriteľným spôsobom oživujú celú ponuku hry a kradnú si všetku pozornosť. Vďaka streleným nápadom (odpaľovanie sudu do diaľky) a podpore štyroch hráčov lokálne, sa Vita podáva z ruky do ruky a vy si uvedomujete potenciál celej hry.

LittleBigPlanet Vita dovoľuje tvoriť nielen levely a prepájať ich medzi sebou teleportami, ale rovno aj celé hry, ktoré nemajú nič spoločné s plošinovkou. Racing, akciu alebo rovno strieľačku. Editor vám umožní vytvoriť čokoľvek, na čo si spomeniete. Kreatívny potenciál je limitovaný iba fantáziou a počtom objektov, ktoré ukladáte, spájate, režete a modifikujete. Vytvoriť niečo zmysluplné však trvá dlhšie ako by ste si mohli myslieť. Obrovskou prekážkou a sitom je samotných 67 lekcií, ktoré potrebujete absolvovať, aby



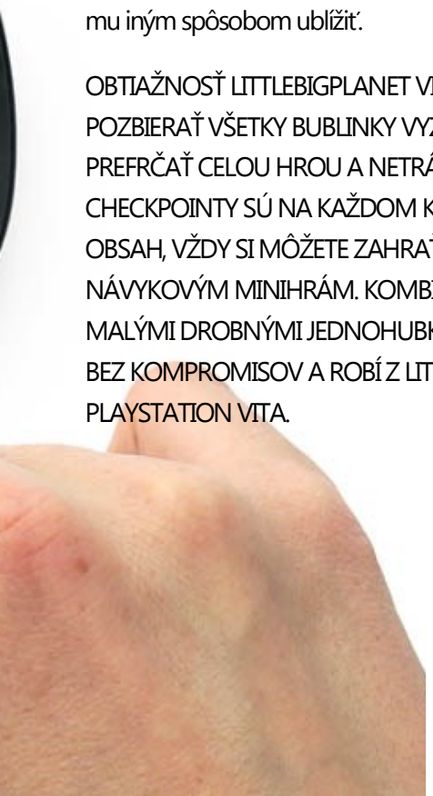
ste spoznali vrstvenie, tvorbu zložitých útvarov, animovať ich alebo prepájať spínačmi. Komplexnosť editora veľkú skupinu odradí, to však neznamená, že nemôžete hrať tvorbu iných.



Vo vytvorených leveloch sa dá prehrabávať alebo jedným stiskom tlačítka ponoriť do náhodne vybraného, ak si neviete vybrať. Hra dovoľuje vyhľadávať levely podľa nastavených filtrov, hodnotiť ich aj komentovať či pridať popisok z predpripravených hesiel. A čo je najlepšie, dajú sa stahovať na kartu. Vrátiť sa tak môžete k nim, aj keď nie ste v dosahu internetového pripojenia alebo keď cestujete lietadlom. LBP Vita podporuje aj 3G a prenesené dáta sleduje prísnym meračom, aby ste videli, koľko dát ste už preniesli. Kreatívna časť hry skrýva nevídaný potenciál a než bude preskúmaný, potrvá to mesiace.

Robustný online komponent môžu LittleBigPlanet Vita závidieť mnohé iné hry, nielen tie handheldové. A je tu ešte jedna drobnosť, kvôli ktorej si Sackboy získal srdcia hráčov. Nezameniteľný výtvarný štýl, ktorý sa spolieha na používanie textúr skutočných materiálov. Pri hraní tak máte pocit, že všetko, čo vidíte, sa odohráva v krabici od topánok, ktorú držíte v rukách, a roztomilé postavičky ovládate na špagátikoch. Pri všetkej tej rozprávkovej atmosfére neváha hra Sackboya rozpučiť, upražiť, prasknúť, rozdrviť alebo mu iným spôsobom ublížiť.

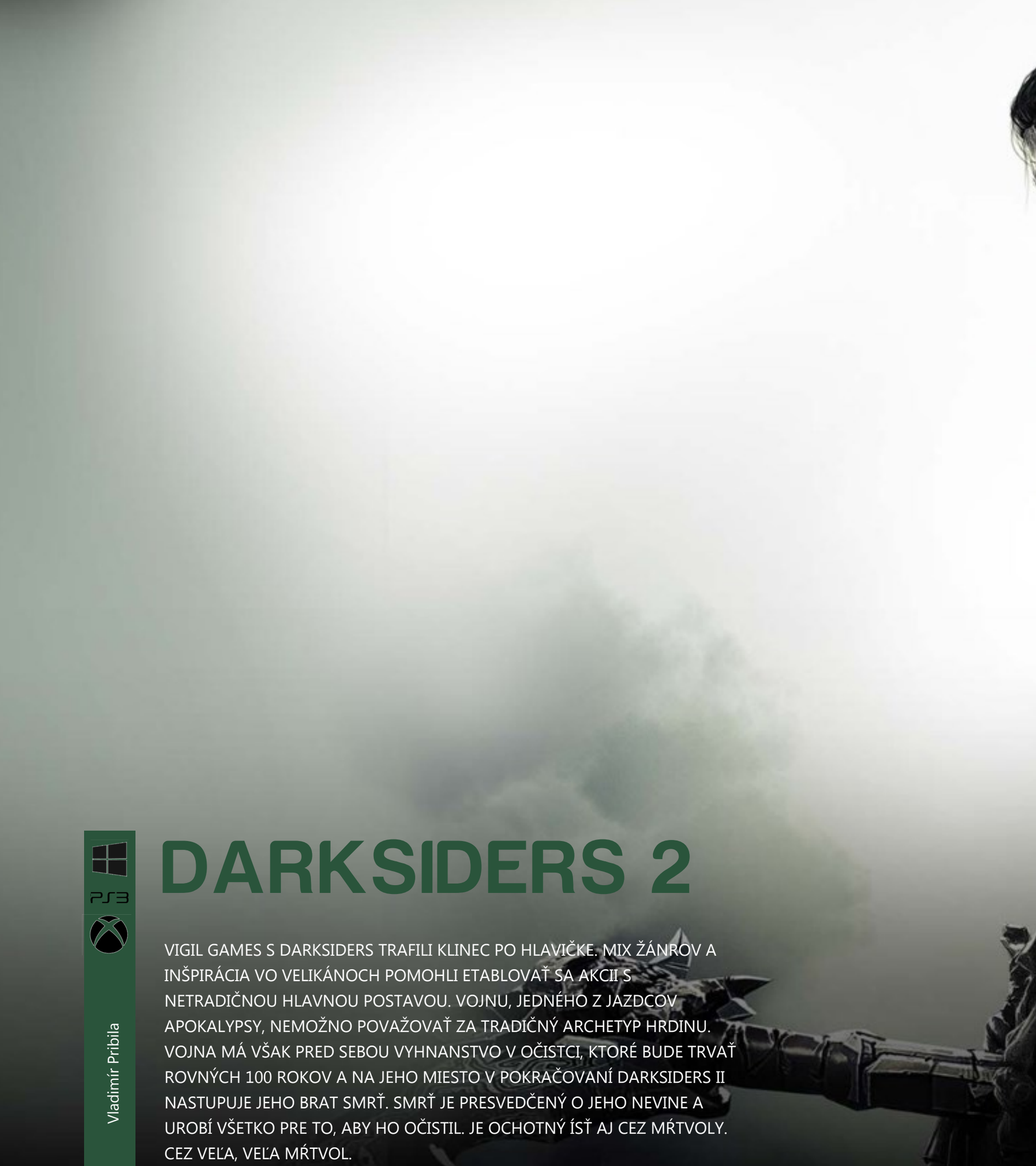
OBTIAŽNOSŤ LITTLEBIGPLANET VITA ZODPOVEDÁ VAŠIM NÁROKOM. POZBIERAŤ VŠETKY BUBLINKY VYŽADUJE VYŠŠIU NÁMAHU AKO PREFRČAŤ CELOU HROU A NETRÁPIŤ SA SO STRATOU ŽIVOTOV. CHECKPOINTY SÚ NA KAŽDOM KROKU A KEĎ PRÍDE NA UŽÍVATEĽSKÝ OBSAH, VŽDY SI MÔŽETE ZAHRAŤ NOVÝ LEVEL ALEBO SA VRÁTIŤ K NÁVYKOVÝM MINIHRÁM. KOMBINÁCIA KONZOLOVÉHO ZÁŽITKU S MALÝMI DROBNÝMI JEDNOHUBKAMI, AKÉ HLTÁTE NA MOBILOCH, JE BEZ KOMPROMISOV A ROBÍ Z LITTLEBIGPLANET NAJLEPŠIU HRU PRE PLAYSTATION VITA.



9.0

+ trvácnosť príbehovej kampane
+ lokálny aj online multiplayer / co-op
+ plnohodnotný konzolový zážitok do ruky
+ komplexný editor

- hra nie je kompatibilná s levelmi z LBP 1 a 2
- komplikovaný editor
- dlhé loadingy



DARKSIDERS 2

PS3

VIGIL GAMES S DARKSIDERS TRAFILI KLINEC PO HLAVIČKE. MIX ŽÁNROV A INŠPIRÁCIA VO VELIKÁNOCH POMOHLI ETABLOVAŤ SA AKCII S NETRADIČNOU HLAVNOU POSTAVOU. VOJNU, JEDNÉHO Z JAZDCOV APOKALYPSY, NEMOŽNO POVAŽOVAŤ ZA TRADIČNÝ ARCHETYP HRDINU. VOJNA MÁ VŠAK PRED SEBOU VYHNANSTVO V OČISTCI, KTORÉ BUDE TRVAŤ ROVNÝCH 100 ROKOV A NA JEHO MIESTO V POKRAČOVANÍ DARKSIDERS II NASTUPUJE JEHO BRAT SMRŤ. SMRŤ JE PRESVEDČENÝ O JEHO NEVINE A UROBÍ VŠETKO PRE TO, ABY HO OČISTIL. JE OCHOTNÝ ÍSŤ AJ CEZ MŔTVOLY. CEZ VEĽA, VEĽA MŔTVOL.

Vladimír Pribila





DARKSIDERS KOMBINUJE NESKUTOČNÝ POČET RÔZNORODÝCH HIER, NAPRÍKLAD CASTLEVANIA, GOD OF WAR, PRINCE OF PERSIA, DEVIL MAY CRY, SHADOW OF THE COLOSSUS, ČI TOMB RAIDER A Z KAŽDÝCH SI BERIE LEN TO NAJLEPŠIE. VRAVÍTE SI, VEĎ TO SA ANI NEDÁ? DÁ A DARKSIDERS 2 SI TAK POHLTENÍM RÔZNYCH ŠTÝLOV VYTVÁRA SVOJ VLASTNÝ A ŠLIAPE SI TAK SVOJOU VLASTNOU CESTIČKOU.

Bojové sekvencie pretekajú adrenalínom a bojové kombá vystreľujú z vášho ovládača ako blesky. Nezaujatý pozorovateľ musí pri všetkej tej kakofónii zvukov a úderov zostať ako obarený. Kombá s primárnou zbraňou sa reťazia jedným tlačidlom, pre sekundárnu zbraň je priradené druhé. Samozrejme, dajú sa medzi sebou v rôznych intervaloch kombinovať a pomocou bojových fines ďalej predlžovať. V najsilnejších fázach vyzerajú nejako takto. Začnete štandardným štvor-kombom primárneho útoku (neznamená to, že rýchlo za sebou namačkáte jedno tlačidlo, pretože útoky treba časovať), následne prejdete do komba sekundárnej zbrane, ktoré zakončíte naučenou finesou – vykopnutie nepriateľa. Keď už si tak spokojne obaja letíte vzduchom, bol by hriech neuštedriť dodatočný damage ďalším kombom. Na záver padajúceho nepriateľa



Smrť, ako ju poznáme. Najničivejšie štádium však trvá iba pár sekúnd.



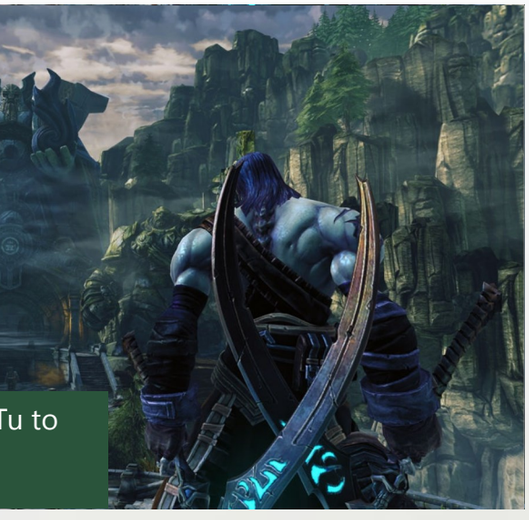
Ó rodný môj kraj. Moment. T nespoznávam!

povzbudíte ešte mocným meteorovým buchnutím o zem a nadelíte nejaké to poškodenie okolo stojacim komparzistom. Variabilita útokov je obrovská, stačí už len zapamätať si všetky dostupné kombinácie.

Primárnou zbraňou Smrti je kosa. V našom prípade má v každej ruke jednu. Postupne nájdete lepšie a silnejšie kúsky a staré predáte alebo „roztopíte" na vylepšenia špeciálnych druhov kôs. Ako sekundárne zbrane opáčite ťažké a pomalé kladivá, sekery alebo kyjaky, ktoré majú niekoľkonásobné poškodenie. Kombinovať môžete aj rýchle wolverinovky (trojica čepelí), boxery alebo ostria a vyskladať tak mega rýchle kombá. Všetky zbrane sú definované niekoľkými atribútmi ako rýchlosť, poškodenie (môže byť aj ohnivé alebo ľadové), regenerácia zdravia, zvýšenie základnej sily alebo iného základného atribútu. Každá je vhodná na iný štýl hrania, no mne sa najviac páčili kosy s vylepšením. V základe sú to len priemerné zbrane, no dajú sa upgradovať o vami vybrané atribúty vďaka pohlcovaniu predmetov z inventáru. Preto je lepšie ak nie všetky predmety predáte. Obdobne je Smrť ovešaná ešte talizmanom, plášťom, topánkami, rukavicami a brnením. Samozrejme, každé s variujúcimi atribútmi, čo je pri akčnej hre nevídané.

Priam neskutočné je obmieňanie gameplayu. Iné hry prídu s jedným či dvomi nápadmi a tie recyklujú stále dokola až do konca. Nie tak Darksiders 2. Stisk Smrti dovolí pritiahnuť predmety v diaľke alebo sa jeho pomocou vyšvihnúť na nedostupné miesto. Duchovia padlých bojovníkov prejdú cez mreže a aktivujú nedostupnú plošinu alebo páku. Vďaka rozdvojeniu viete byť na dvoch miestach súčasne a pohnúť mechanizmom v správny čas. Pomocou portálov vystrelených z paže sa viete presúvať na inak nedostupné časti levelov a neskôr umožní aj cestovanie v čase. Tak vznikajú úžasné puzzle, nad ktorým riešením niekedy strávite aj niekoľko minút, aby vám to konečne docvaklo. Príklad. Potrebujete zničiť prekážku pomocou výbušniny. Tú síce nájdete, ale musíte ju dostať aj nejako naspäť, čo však nie je možné, pretože rukou, ktorou vystreľujete hák, držíte výbušný pichliač a pri odhodení exploduje. Rozdvojíte sa a pomocou portálov svojmu druhému ja výbušninu prehodíte. Aké jednoduché, ak viete ako na to. A podobných kombinácií nájdete v hre neúrekom.

Aby toho nebolo málo, tak Smrť disponuje smrteľným arzenálom špeciálnych schopností a ťahov, no tieto spotrebúvajú Hnev (alebo manu, ak chcete), ktorá pribúda z mŕtvych nepriateľov. Jedným šmahom tak odhodíte všetkých okoloidúcich, privoláte si pomocníkov - ghoulov alebo kŕdeľ vrán, dočasne zvýšite silu, alebo posilníte obranu, alebo napumpujete body skúsenosti do pridružených vlastností. Body dostávate



Tu to



Jemná inšpirácia Shadow of the Colossus

Firma: THQ

Žáner: Akčná adventúra

TRAILER

ako v každej inej RPG pri zvýšení levelu, no zabudnite, že by ste vedeli ovládať všetky tieto finesy. Musíte voliť obozretne, lebo bodov je málo. Po dobití špeciálneho ukazovateľa je dokonca možne na pár sekund vyvolať podobu skutočného smrťáka a posielať nebožtíkov do pekla rýchlejšie ako s normálnymi zbraňami.

Hra má priemerných osem hodín. To sa mi premietalo v hlave, keď som si myslel, že sa blížim ku koncu a vybafol na mňa „záverečný" kolos, ktorého súboj na koni pripomínal Shadow of the Colossus viac ako je zdravé. Ako hlboko som sa mýlil, keď mi Vraní Otec povedal, že som len na začiatku cesty. Časomiera v hre sa finálne zastavila na DVADSIATICH hodinách. Teraz sa nebavíme o hutných RPG hrách s kilometrami rozhovorov, ale akčnej hre s RPG prvkami a dvadsať hodín mi dnes oproti „moderným" hrám pripadá ako zjavenie. A to sa dá povedať, že som šiel len po hlavnej línii a kopec vedľajších questov zostalo nevyriešených alebo dokonca neobjavených. Darksiders 2 je proste obrovská hra a navyše nemá žiadne hluché miesta. Veľké vzdialenosti sa síce prekonávajú na koni, no hra nedisponuje až nezdravo megalomanským svetom ala Elder Scrolls. Je len proste rozľahlá.

Počas vašej púte navštívite niekoľko svetov, ktorých grafická podoba sa diametrálne medzi sebou odlišuje, no základný dizajn a výtvarný štýl spolu s použitými filtrami nemusí každému sedieť. Mne osobne sa World of Warcraft štýl prejedá už veľmi dlho spolu s nesymetrickými robustnými postavami a mega-ober mečmi v anime štýle. Ale to už je na uvážení každého hráča. Čo sa však nepáčilo očiam, to sa viac páčilo sluchu. Dabing všetkých zúčastnených je parádny a takmer všetky postavy majú svoj charakteristický hlas. Druhou peckou je soundtrack, ktorý je proste božský. Opäť vykráda veľké množstvo motívov z iných hier či filmov, no vôbec to nevadí, pretože vo finále to stojí za samostatný posluch v prehrávači.

DARKSIDERS 2 JE AKČNÁ HRA VEĽKOSTI STREDNEJ RPG HRY. AKCIA STRIEDAJÚ PUZZLE A SKÁKACIE SEKVENCIE A ŽMÝKA MAXIMUM Z POUŽITÝCH MECHANIZMOV. NEOMRZÍ VÁS DO KONCA HRANIA, PRETOŽE NERECYKLUJE A VŽDY MÁ PRIPRAVENÉ NIEČO NOVÉ. VÝTVARNÝ ŠTÝL A DIZAJN SÍCE NEMUSÍ VYHOVOVAŤ KAŽDÉMU, ZAVŠE KEĎ SA VĎAKA NEMU NIEKOĽKO KRÁT DOSLOVA STRATÍTE V BOJI, NO TO SÚ LEN MUŠINCE NA DOKONALOM DIELE, KTORÉ BY SI NIKTO NEMAL NECHAŤ UJSŤ.



Ku slovu sa dostanú aj paľné zbrane.



9.0

+ variabilita gameplayu
+ dabing
+ OST
+ rozľahlosť
+ herná doba
+ RPG prvky

- výtvarný štýl a dizajn nemusí vyhovovať každému
- občas kamera a strata prehľadu pri boji



Pavol Buday

MAX PAYNE 3

V zásadnom spaghetti westerne Vtedy na západe si bandita Cheyenne kladie na hlas rečnícku otázku, či vie cudzinec s prestreleným sakom hrať len na harmoniku alebo vie aj zahrať na šesťranovom kolte. Odpoveď dopredu poznal. Max Payne potrebuje tri lekcie, aby sa rozpamätal na melódiu ústrednej skladby rovnomennej série. Max Payne vie hrať na piáno, ale svoje koncertné turné odohrá v podnapitom stave pomocou poloautomatických nástrojov, najlepšie v každej ruke jeden. Max Payne 3 je prostou hrou. Je o strieľaní a podobne ako filmy Johna Woo sa zaobíde bez filozofovania nad dôvodmi sťahovania vtákov. Rockstar to však robí po svojom, efektne, no nie preafektovane. Žiadna tequila bomb, z ktorej sa narodil Bullet-time. Len namieriť a streliť.

Guľka hovorí vždy pravdu, nikdy neklame. Zaznie vo filme Man on Fire (Muž v ohni) s Denzelom Washingtonom v hlavnej úlohe, v ktorom si hrdina spytuje svedomie a len tak mimochodom vyhlási mexickej favele vojnu poháňanú chuťou pomstiť sa za vlastné zlyhanie. Rockstar voľne adaptoval snímok Tonyho Scotta a nechal sa inšpirovať príbehom bodyguarda, ktorému sa trasú ruky, pretože mu žily rozťahuje alkohol. Max Payne hľadá pravdu vo fľaši a zapíja kilá piluliek akoby to bola jediná kúra pre zabránenie odumieraniu



mozgových buniek.

Chce zahnať spomienky na smrť svojej milovanej rodiny, chce zabudnúť a kde inde mu to pôjde lepšie ako 5000 míľ od domova, v kruhu miliardára, kde alkohol tečie potokom a život je jednou veľkou párty? Idylka a vyhliadka rýchlo zarobených peňazí sa rozplynie v momente, keď miestny gang unesie mladú manželku magnáta, ktorý Maxa najal práve pre svoju ochranu. A po vzore svojej filmovej predlohy Max Payne 3 sleduje vzdor, vytriezvenie aj odhodlanie dotiahnuť veci do konca, nech to stojí, čo to stojí.

Rockstar narozdiel od Tonyho Scotta nepotreboval brať ohľad na rozpočet pri prestrelkách a tak je Max Payne 3 dokonalou ukážkou toho, čo urobia z hry precízne vybrané lokality v kombinácii s ukážkovou naráciou, ktorá spolu s Uncharted 3 patrí medzi súčasnú špičku. Max Payne nezatvorí klapačku, komentuje dianie aj to, kam sa pozeráte. Utrúsi poznámku na prostredie aj na také jasné veci ako cinknutie výťahu, z ktorého nevyjde nič dobré. Šikovne vyriešený navigačný systém nepotrebuje šípky ani minimapu, keď má hrdinu, ktorý sa rád rozpráva so sebou.

Monológy sú dverami do rozvrátenej osobnosti postavy, ktorá nemá čo stratiť. Buď vyjdem po svojich alebo ma vynesú vo vreci na mŕtvoly, a Max sa vrhá do ďalšej bezvýchodiskovej situácie. Rockstar ho posiela na miesta, kde je smrť vykúpením. Vo flashbackoch sa vraciate opakovane do obdobia, kedy Max nosil kožené sako a žltú kravatu, no gro príbehu sa odohráva v Sao Paule, vo štvrtiach, kam človek so zdravým rozumom nevkročí.

Slumy, špinavý hodinový hotel, policajná stanica, autobusové depo, letiskový terminál, cintorín, to je len zlomok miest, kde bude vypálená tona horúceho olova. Max nenájde ani chvíľu pokoja, je hľadaným mužom a počet nepriateľov a ich sila sa ku koncu len a len zvyšuje. A podobne ako je poháňaný on alkoholom a pilulkami, je hra hnaná adrenalínom. Keď prvýkrát aktivujete Bullet-time a skočíte plavmo do miestnosti s namierenou brokovnicou, zistíte, že sa nič nezmenilo. Takmer nič.

Max Payne 3 vychádza 10 rokov po debute druhého dielu a Rockstar vedomí si obrovského časového rozdielu sa rozhodol držať odkazu kultovej akčnej série vytvorenej vo fínskych štúdiách Remedy. Nedošlo tak k toľko populárnemu reštartu, ale vzniklo pravé pokračovanie, ktoré stojí jednou nohou v minulosti, ale nebojí sa aplikovať nové prvky ako schovávanie sa za prekážky. A to budete robiť pomerne často, obtiažnosť je správne vyzývavá a jedna dobre namierená strela znamená smrť aj pre vás. Žiadne doplňovanie zdravia, ale poctivé hľadanie piluliek do zásoby. Žiadne časté checkpointy, ale prechádzanie náročných pasáži odznovu, v ktorých sa menia aj pozície nepriateľov, takže sa nedajú tak ľahko prečítať. A to je len začiatok.

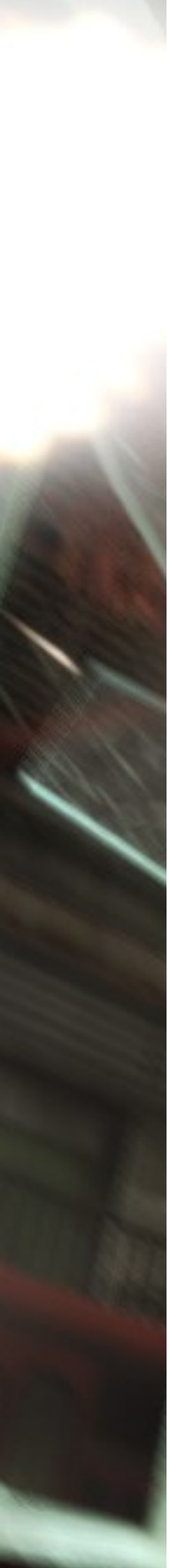
Každá z prestreliek je unikátna a aj keď našijete do únoscu v maske celý zásobník, udržujú si vysokú mieru autenticity. Nepriatelia na seba kričia, boja sa o svoj život, zbytočne neriskujú, ale nečakajú, kým ich prekvapíte. Max dostal do vienku jeden z najlepších animačných systémov, ktorý reč tela posúva na novú úroveň. Jeho robustnosť zabraňuje tomu, aby dochádzalo k vykrúcaniu rúk, tancovaniu hornej a dolnej časti tela alebo nechceným situáciám kaziacich dojem zo spomaleného baletu smrti.

Rukami sa snaží Max mieriť dopredu a to aj vtedy, ak chcete, aby cúval. Keď skočí v bullet time a pristane na zemi, zostane na nej ležať, kým nepadnú všetci. Či leží na bruchu alebo chrbte, dokáže páliť z každej pozície. Práca so zbraňami nemá v hrách obdoby, či už ide o streľbu, alebo ich nosenie. Pri držaní dvoch súčasne pracuje s ramenami (nemá ruky predpažené ako laty), zastrčí samopal pod pazuchu, ak potrebuje prebiť pištoľ v druhej ruke a čo je hlavné, neodnesie celý arzenál. Obojručnú zbraň stále drží a ak si chcete do každej vybrať uzi, tak AK-47 alebo raketomet zahadzuje, čo vás núti konštantne obmieňať pištole a pušky.

Max v prestrelkách pôsobí oproti iným hrdinom trochu neohrabane, ale to neuberá nič z mimoriadne akčného náboja a adrenalínovosti každého stretu. Bullet-time pracuje na jednotku, je vidieť každý jeden vystrelený projektil a záverečný kill cam dovoľuje sledovať padajúce telo posledného nepriateľa na scéne a rozstrieľať ho na rešeto. Hra sleduje zásahové zóny a adekvátne tomu prispôsobuje aj reakcie. Ak má nepriateľ nepriestrelnú vestu, zásah ho zhodí na zem, streľbou do nôh zabránite presunu na výhodnejšiu pozíciu a pod. Autori z Maxa neurobili nesmrteľného supermana, ale odráža sa na ňom zraniteľnosť, roky pitia a dokonca aj to, ako sa potí. Po prvýkrát uvidíte zväčšujúce sa fľaky potu na hernej postave.







Rockstar do Max Payne 3 integroval aj multiplayer, ktorý je na dnešné pomery štandardom, čím nechcem povedať, že je málo motivujúci, práve naopak. Je postavený na klasickom modeli akumulovania skúsenostných bodov za zabíjanie a hrabania peňazí určených na nákup doplnkov, zbraní a schopností pre postavu. Jeho problém tkvie, že pôsobí úplne obyčajne. Nosný mód Gang Wars vykradol Warzone a Operations z Killzone 2 a 3. Dynamicky sa meniace módy tímy nútia brániť checkpointy, klásť bomby alebo sa navzájom zabíjať.

DM a TDM sú ideálne na tréning a spoznávanie pomerne členitých máp delených na veľké a malé podľa počtu hráčov. Odhliadnuc od evidentnej inšpirácie v iných hrách, je tu niekoľko pôvodných nápadov ako zobrazenie terčov, na ktorých vidieť, kde ste najčastejšie trafili súperov a kam ste dostali zásahy, rozdelenie merača adrenalínu na tri časti (obyčajne rezervované na bullet time), ktoré definujú aj aktiváciu vybraného perku (prierazná munícia, označenie súperov aj pre spoluhráčov, doplňovanie zdravia). V zápasoch môžete vsádzať na víťaza, okrádať mŕtvoly alebo označiť hráča, ktorý vás konštante zabíja, a vyhlásiť mu vendettu. Zaujímavo sú vyriešené loadouty závislé na nosnosti classu, čím vyšší level máte, tým viac ponesiete. Vecí na odomknutie, challengov na splnenie a doplnkov pre postavy je toľko, že budete mať čo robiť celé prázdniny.

V multiplayeri vládne mimoriadna rivalita a rýchly grind. Je to spôsobené počiatočným ošiaľom a faktom, že pokročilé herné režimy sa odomykajú počtom fragov. Sieťový kód je stabilný, matchmaking rýchly a Rockstar ho neustále ladí. Od premiéry hry vyšli už dva updaty. Multiplayer v Max Payne 3 je prepracovaný, ale zďaleka nemá na pohodlnosť, resp. komfort, aký núka povedzme Gears of War 3 alebo geniálny Uncharted 3. Pre úplnosť, v hre nájdete aj dvojicu arkádových herných režimov, v ktorých prechádzate príbeh na body a na čas.

Existujú dva typy ľudí, tí, ktorí sa snažia zabezpečiť budúcnosť a tí, ktorí sa snažia napraviť minulosť. Rockstar postavil na dnes už kultovom odkaze série pokračovanie, ktoré sa viditeľne necháva inšpirovať velikánmi žánru. Videoklipový strih zo školy Tonyho Scotta, časté používanie defektov v obraze a zvýrazňovanie dôležitých slov v konverzácii titulkami docielili autori novej formy rozprávania cez políčka komiksu. Statické obrázky z minulého dielu nahradili dynamické prestrihové scény, ktorých je na akciu priveľa.

Rockstar si potrpí na detaily, potrpí si aj na bezchybnú produkciu, čo je vidieť a hlavne počuť. Pozorne vybrané hudobné stopy dokonale vystihujú prostredie, kde sa nachádzate. V bare je hudba nevtieravo lenivá, no neubránite sa klopaniu nohou, na letisku zase potláča akékoľvek zvuky a kladie na plecia hrdinu aj hráča ťažobu nevyhnutného konca. Ako by dopadol tretí diel, keby na ňom opäť robili Remedy, sa môžeme iba dohadovať, Rockstar z neho urobil jednu z najlepších strieľačiek súčasnosti.

Človek sa môže stať umelcom, záleží len na tom, ako bude dobrý. Max Payne je umelcom smrti a jeho majstrovským dielom je Max Payne 3.

9.0

+ pútavé rozprávanie príbehu z prvej osoby
+ výber lokalít a hudby
+ nosenie, držanie zbraní, bullet time
+ adrenalínom nasiaknutá akcia

- časté prestrihové scény
- spočiatku zamknuté online módy
- multiplayer, ktorý tu už bol pred rokmi

Vladimír Pribila



DIABLO 3

PEKELNÁ PAPUĽA SA ZNOVU OTVÁRA A HLTÁ JEDNU ÚBOHÚ DUŠU ZA DRUHOU. HRÁČI PREPADAJÚ DAVOVÉMU ŠIALENSTVU A KRIČIA VÁŠNIVEJŠIE AKO DVANÁSTKY NA KONCERTE JUSTINA BIEBERA. PO JEDENÁSTICH ROKOCH SA KONEČNE DOČKALI. OBCHODY NESTÍHAJÚ OBJEDNÁVAŤ A VRAJ SA TO DÁ PRIROVNAŤ LEN K LAUNCHU WORLD OF WARCRAFT A POTOM DLHO, DLHO NIČ (ŠTATISTIKA SLOVENSKÉHO OBCHODU S HRAMI). ROZVÁŠNENÝ DAV BERIE ŠKATULE ROVNO Z PALIET. NIE JEDNU, ALE ROVNO PO DVOCH ALEBO AJ PIATICH. OŠIAĽ HRANIČIACI S HYSTÉRIOU KVÔLI ŠKATUĽKE NESÚCOU NÁZOV DIABLO III.

Starí známi

Na výber je z piatich hrdinov, ktorí skrížia cestu Diablovi. Barbarian je klasický búchač vsádzajúci na brutálnu silu a v skupine zastáva úlohu tanka. Demon Hunter je záškodnícky typ s diverznou taktikou a lukostreleckými vlohami. Monk vsádza na bojové umenie a útoky na telo, na čo sú zamerané aj jeho aktívne skilly. Witch Doctor ovláda voodoo a na svoju obranu privoláva šamanstvom mŕtvych aj živých. Posledným je Wizard, ktorý vsádza na kartu elementov ohňa, vody a bleskov. Po dizajnovej stránke by sa mohlo zdať, že sa jedná o úplne nové postavy (teda až na barbara a čarodejníka), no v podstate sú v nich nasúkané vlastnosti starých. Demon Hunter kombinuje Assassinku a Amazonku, Witch doctor supluje nekromanta a monk ma určité rysy druida a paladina.

Každý hrdina začína so svojim vlastným príbehom, no ich osudy sa stretajú pri mestečku Tristram, kde z neba dopadla hviezda na katedrálu, v ktorej sa práve nachádzal Deckard Cain s neterou Leah. Hviezda vyhĺbila do zeme kráter o hĺbke niekoľkých poschodí, v ktorom zmizol aj jeden z posledných horadrikov Cain a Leah chce, aby ste ho našli. Príbeh je opäť sprevádzaný renderovanými animáciami a Blizzardi sa znovu prekonali. Tak úžasne detailné cut scény s prekreslenými detailmi každej vrásky a každého vlasu proste stoja za to pozrieť niekoľko krát dokola.



Zmluva s Diablom

Najzávažnejšia otázka je, ako sa nové Diablo hrá. Žiadnu paniku. Hrá sa božsky, alebo lepšie, pekelne dobre. Stará atmosféra smradľavých kobiek zostala zachovaná a neprídete ani o hack'n'slash klikfest známy z pôvodných dielov, pretože to je to, čo fanúšikovia chcú a keď to funguje, tak to nemeň, vraví sa.

Po novom si levelujete svojho vlastného kováča a šperkára. Prvý dokáže rozbiť prinesené kúzelné predmety na esencie a zuby/oči/kopytá v prípade vzácnych artiklov, z ktorých zasa vie ukovať úplne novú magickú vec podľa vlastného výberu. Samozrejme, čím vyšší level, tým lepšie predmety a viac peňazí ktoré doňho nasypete. Šperkár vie spájať drahokamy aj ich vyberať späť zo socketov, takže tento krát o drahocenný kameň neprídete ako tomu bolo v Diablo 2. Na sólo výprave so sebou môžete zobrať kumpána v podobe templára, lotra alebo kúzelníčku, ktorí suplujú váš protiklad potrebný v boji, takže pre barbara je vhodná kúzelníčka a pre kúzelné povolanie zasa tank v podobe templára.

Každý hrdina disponuje aktívnymi a pasívnymi zručnosťami. O pasívne sa nemusíte starať a stačí si vybrať z cca 15 pri úrovniach 10, 20 a 30. Tie aktívne sa ďalej rozdeľujú na Mouse Skills a Action Bar Skills. Prvé sú štandardne namapované na ľavý a pravý klik a slúžia ako primárny a sekundárny útok, druhé sa ovládajú klávesami 1 až 4 a predstavujú podporné, plošné či obranné kúzla alebo aury. Za všetky spomeniem len zopár ako napr. zemetrasenie a dupnutie pre barbara, meteor a ľadová smršť sekunduje kúzelníkovi alebo vyvolanie zombíkov či šamana v prípade Witch Doctora.

Čo vám diabol nesplní

Zabudnite na fľaštičky s manou, tá sa plní automaticky. Nápoje života zostali, no tak isto ako aj kúzla majú svoj cooldown, kedy na ďalšie použitie musíte počkať. Do hry môžete pozvať len



troch ďalších hráčov, čo je o štyroch menej ako minule, čo trocha zamrzí. Vyššie úrovne nezaručujú viacej peňazí, tých bude takmer stále nedostatok. Nečakajte pri viacerých hráčoch viac EXPov z príšer. Tie majú len zvýšené zdravie o 70% pri každom ďalšom hráčovi, takže výhoda je len v tom, že čím viac hráčov, tým zabíjate rýchlejšie. Na druhej strane padá každému zo zabitých vlastný loot a nemusíte sa báť, že vám nič nezostane. Vzájomná podpora hráčov ochrannými aurami alebo zosilnenými kúzlami viacerých kúzelníkov neexistuje a v podstate sa sólová hra od tej v partii až toľko neodlišuje, mali by ste sa ale držať pokope, pretože osamotený hráč je pre pekelné šíky lacnou korisťou. Odstránené boli zvitky s portovaním do mesta a aj tie na identifikovanie predmetov. Po novom to už zvládne každá postava implicitne.

Rozdeľ a panuj

Veľa ortodoxných hráčov bolo pobúrených, keď zistili, že po dosiahnutí novej úrovne si nebudú môcť prideliť žiadne body zvyšujúce atribúty postavy, pretože sa prideľujú automaticky a báli sa, že vývoj hrdinu sa nedá nijako ovplyvniť, keďže taktiež absentuje aj tradičný strom schopností. Nebol by to ale Blizzard, keby to nevyriešil šalamúnsky. Atribúty do sily, inteligencie, obratnosti a života sa prideľujú automaticky s každou dosiahnutou úrovňou, no oveľa závažnejšie sú tieto atribúty na zbraniach a predmetoch. Tie sú mnohokrát také obrovské, že aj z bojazlivého kúzelníka si dokážete vyrobiť tanka len správnym nasadením kameňov do slotov brnenia alebo prilby. Slobodný výber vlastností a smer akým sa postava vyvíja, je nahradený postupným získavaním všetkých. Ich počet na prvý pohľad nie je až taký zarážajúci, no dajú sa dodatočne upravovať pomocou rún, ktoré tiež dostávate automaticky levelovaním postavy. Niektoré pridajú viac poškodenia, iné zvýšia dosah alebo trvanie kúzla, ďalšie zasa zmenia inak útočné kúzlo na obranné atď. V konečnom dôsledku sú postavy na finálnej úrovni rovnakej triedy



identické, no líšia sa zvolenými kúzlami a runami v nich vloženými. Odbúral sa tak problém zle zvolenej cesty.

Stay a while and login

Blizzard sa rozhodol, že už nebude oddeľovať multiplayer od sólo hry, takže musíte byť konštantne pripojení cez Battle.net, cez ktorý sa ukladajú všetky vaše štatistiky a uložené pozície. Viedlo ich vraj ku tomu možné cheatovanie, kedy by nemali kontrolu nad uloženými pozíciami, čo by viedlo k nestabilite ekonomického systému aukcií. Ak sa pozrieme na fakt, že Diablo 3 zaznamenalo vyše dvoch miliónov predobjednávok a počet polnočných predajov pri vypustení hry dosiahol počet 8000, nie je prekvapujúce, že počiatočný nával ľudí, ktorí chceli hrať, bol obrovský. To ale nezvládali servery a padali jeden za druhým, takže hráči sa nemohli prihlásiť.

Podobná situácia nastala pri digitálnej distribúcii, kedy nebolo toho diabla/boha, aby sa inštalačka normálne stiahla a opäť jeden error striedal druhý. Na jednej strane je to možné pochopiť, keďže je Diablo 3 niečo ako zjavenie panny Márie a každý chce byť u toho, no na druhej strane to zákazníka samozrejme nemusí zaujímať, ak si za hru riadne zaplatil. Blizzard robil týždeň pred launchom záťažové testy s open betou a počet predobjednávok im mohol tiež napovedať, aká záťaž bude v plnej prevádzke. To im však asi bolo málo a servery vypadávajú. Raz nejde európsky, raz americký. Mohli by ste ich skúsiť v menu prehodiť, no uložené postavy a pozície sa medzi sebou nezdieľajú, čiže musíte hrať odznova.

Omrvinky pre Blizzard

Kravatovým pánom sa nepáčilo, že sa na internete kšeftovalo so vzácnymi predmetmi niekedy za horibilné peniaze a oni z toho nemali nič. Preto Diablo 3 prichádza s novinkou aukčných domov, kde môžete nechať vydražiť svoj predmet alebo naopak



dražbou kúpiť ten, po ktorom vám srdce plesá. Dražiť môžete za peniaze nazbierané v hre alebo reálne, no za tie vraj až od 30. mája. Niektoré veci idú za nehorázne sumy a predávajúci asi nemajú pána boha/diabla pri sebe, iné ako napríklad drahé kamene sú zasa neskutočne lacné oproti tomu, akú námahu stojí ich zbieranie a vylepšovanie v hre. Blizzard si samozrejme pri predaji predmetov účtuje poplatok (stiahne 15% hernej meny alebo reálnych peňazí podľa aukcie), čím si chce kompenzovať „ušlý zisk" za čiernotu z internetu, resp. peniaze vrazí na údržbu serverov a služieb.

Pekelné farby

Audiovizuálna stránka je na vysokej úrovni. Už som spomenul neskutočné renderované filmy, no napríklad hudba nezostáva svojím predchodcom nič dlžná. V zápale boja si ju síce nemusíte všimnúť, a to práve preto, že je taká nevtieravá, no pri gradácii deja sa vie poriadne rozohniť. Pri prvých zverejnených obrázkoch nastalo mierne preľaknutie, pretože niektorým sa zdalo, že Diablo stratilo svoju atmosféru a bolo nahradené dúhovými farbičkami miesto krvavých tiel. Nie je tomu tak a zohavené telá, ponuré kobky, smradľavé stoky, ale aj hlboké močiare, obrovské zasnežené hradby, či vyprahnuté púštne oázy vyzerajú fantasticky. Úrovne sa navyše generujú zakaždým trocha inak z rôznych stavebných schém a tam kde pri jednej hre bola pivnica s questom, môže v inej stáť niečo iné. Drobným šrámom na kráse mi prišli len nie veľmi detailné textúry na už tak málo polygonových postavičkách, ale vzhľadom na to, aké množstvo sa ich dokáže nasúkať a koľko možných aj nemožných pekelných výplodov na vás peklo posiela na jednu obrazovku, im to odpustím.

Podpísať krvou?

Cesta do pekla a naspäť vám zaberie kľudným tempom nejakých 14 hodín, no hra má tú pekelnú vlastnosť, že dokáže stiahnuť naspäť. Po dohraní bez mihnutia oka automaticky zvyšujete obtiažnosť a púšťate sa znovu do dobrodružstva, pretože stále niekde tam sú lepšie predmety na vyzbrojenie, vyzývavejší nepriatelia



na porazenie a prehliadnuté questy na objavenie.

Diablo 3 je morová rana, ktorá môže skoliť viac partnerských vzťahov ako je milé. Milé polovičky naše: sexi prádlo nepomáha, to, čo smrdí, nie sú prepotené tričká a nohy, ale pekelný zápach síry a démonickej krvi. Neplačte, neproste a nevyhrážajte sa, pretože svet sa sám nezachráni. Môžete s nami rozprávať, dať nám najesť, ukojiť fyzické potreby len v prípade, ak padne login server a áno, sedieť deväť hodín vkuse za PC je normálne a nie, nie sme infantilní idioti.

NECHCEM POZERAŤ HOKEJ A NIE, NEMUSÍM ÍSŤ V NEDEĽU DO KOSTOLA, LEBO TAM SA O DIABLOVI LEN ŠEPKY ROZPRÁVA, NO JA SOM HO ZABIL. TRIKRÁT. V PEKLE SOM STRÁVIL UŽ 30 HODÍN A VLASTNE ANI NEVIEM AKO A TÝMTO OBVIŇUJEM AUTOROV, ŽE DO HRY PÚŠŤAJÚ PODPRAHOVÉ MANTRY, KTORÉ MA POVOLÁVAJÚ SPÄŤ. KRESŤANIA, ŽIDIA, MOSLIMOVIA A INÉ NÁBOŽENSTVÁ SA PEKLA BOJA. JA NIE, PRETOŽE JA SOM TU DOMA.

9.0

+ atmosféra
+ hrateľnosť (gameplay)
+ variabilita
+ vysoká znovuhrateľnosť
+ tony predmetov
+ aukcie

- problémy s konektivitou (dúfajme len dočasne)
- nižšie rozlíšenie textúr na postavách
- multiplayer len pre štyroch hráčov



Peter Dragula

ALAN WAKE

REMEDY PO ROKU A POL PO VYDANÍ XBOX VERZIE ALAN WAKE PRITLAČILI NA MICROSOFT A VYDOBYLI SI VYDANIE ICH KLENOTU AJ NA PC. VYDÁVAJÚ HO SAMI NA STEAME, A CEZ DISTRIBÚTORA V BALENÝCH VYDANIACH, TITUL NAVYŠE NEPRICHÁDZA SÁM, ALE AJ S DVOMI SŤAHOVATELNÝMI EPIZÓDAMI. ALAN WAKE SA TAK VRACIA SPÄŤ DOMOV NA SVOJU RODNÚ PLATFORMU, KDE BOL SVOJHO ČASU PREZENTOVANÝ AKO PRVÝ TITUL VYUŽÍVAJÚCI ŠTYRI JADRÁ A TO EŠTE V PÔVODNOM KONCEPTE S OTVORENÝM SVETOM.

Za roky vývoja sa jeho štýl trochu orezal a zmenil, ale základ temného psychologického trileru ostal a s dotatočnými epizódami teraz ponúka 12 hodín skutočne ťažkého príbehu, ktorý sa pohráva ako s hlavou hlavnej postavy, tak aj hráča. Rozsiahly príbeh komentovaný hlavnou postavou a spoznávanie temného mestečka, sprevádzajú netradične spracované boje, jazdy vozidlami po rozsiahlej krajine a jednoduché puzzle úlohy. Všetko sa kombinuje v akurátnom pomere, vďaka čomu hra neunudí a stále ponúka niečo nové.

Tematicky má Alan Wake blízko k temným častiam Silent Hill série, ale nastoľuje si vlastnú cestu, ktorú okoreňuje hororovým štýlom Stephena Kinga a záhadným konceptom tajomného mestečka v štýle Twin Peaks seriálu. Navyše je zamotaný osud hlavnej postavy rozstrihaný v televíznych epizódach, ktoré vždy na začiatku zosumarizujú a pripomenú aktuálny stav deja.

Je to realita? Je to sen? Nie, je to Bright Falls!

Alan Wake, hlavná postava príbehu, je úspešným autorom knižných bestsellerov, ktorý má ale v posledných rokoch blok a nedokáže napísať ani riadok, nedokáže spať, je nervózny a preto sa ho jeho manželka Alice pokúsila vytiahnuť na výlet do Brigth Falls, malého mestečka na okraji jazera, uprostred hôr. Je to priam idylické prostredie na oddych aj na prekonanie kreatívneho bloku. Ale opak bude pravdou, ledva sa Alan Wake stihne ubytovať v chatke na jazere, Alica zmizla a on sa preberá po dopravnej nehode, omráčený a dezorientovaný. A to všetko ešte len začína. Z temnoty vychádzajú ľudia posadnutí temnotou snažiaci sa ho zabiť a navyše ešte nachádza stránky, z knihy ktorú nenapísal a ktorá rozpráva presne to, čo sa deje. Aby sa to všetko ešte viac zamotalo, začne k nemu prehovárať zvláštne svetlo z oblohy, dáva mu baterku a pištoľ ako jediné zbrane, ktoré dokážu temnotu zastaviť.

Začína cesta plná otázok o tom, čo je skutočne a čo nie. Či sa skôr dá uveriť tomu, že je to celé len sen, možno je stále v bezvedomí vo vraku svojho auta alebo sú to len preludy jeho rozdvojenej mysle snažiacej sa zakryť možnosť, že pri nehode Alica zomrela. A možno je mŕtvy. Keď je možné to, čo sa deje vonku, možné je už všetko.

Napriek tomuto stavu nemá Alan inú možnosť, ako prejsť krížom cez Bright Falls a objaviť pravdu. Vydáva sa po stopách svojej knihy, ktorú nenapísal, so snahou nájsť svoju manželku. Čaká ho cesta plná útrap, nepriateľov a temnoty hádžucej mu prekážky doslova do cesty. A nebude to len temnota, ale aj ľudia za denného svetla, ktorí sa ho snažia zastaviť. Po krku mu ide FBI a na jeho psychickú diagnózu poukazuje miestny psychiater. Našťastie má aj svojich priateľov, ktorí mu veria, a pomôžu, aj keď ani pri nich si nie je istí, či sú skutoční. Alan nemá čo stratiť a tak je odhodlaný postupovať až ku koncu svojho príbehu, ktorého je hlavnou postavou.

Choď za svetlom

Základom hrateľnosti je sveto. Svetlo, ktoré vyháňa temnotu aj z tých najtemnejších kútov. Vyženie ju aj z posadnutých

postáv, ktorých telá preberie, tak aj z prekážok, ktoré vám zahltia cestu. Ale zlikvidovať posadnutých nie je ako zabíjať zombíkov, nestačí jedna rana do hlavy. Posadnutí sú chránení temnotou a tú treba najskôr baterkou odstrániť, aby sa stali zraniteľnými a následne ich ešte niekoľkými guľkami doraziť. Nie je to ani Call of Duty, takže jedna rana sa hneď nerovná smrti. Likvidácia jedného nepriateľa trvá aj niekoľko desiatok sekúnd a už útok troch nepriateľov naraz môže byť smrtiaci.

Našťastie postupne v hre Alan nachádza silnejšie baterky, netreba v nich tak často meniť batérie a k tomu sa vylepšujú aj zbrane. K obyčajnému revolveru pribudne brokovnica alebo lovecká puška. Nájde aj účinné svetlice alebo svetelné granáty, ktoré jedným zábleskom zničia aj celé skupinky nepriateľov. Všade však platí základ - kto šetrí, prežije. Nábojov nikdy nie je dosť, treba ich zbierať, kde sa dá a strieľať čo najpresnejšie. Nakoniec ešte jedna dôležitá vec a to - nabíjať vždy, keď sa dá. Lebo v boji už na to čas nie je. Ak totiž Alan nemá nabité a navyše mu dôjde baterka, nemá ako zastaviť valiacich sa nepriateľov. Môže len utiecť alebo sa skúsiť uhýbať útokom. Absentuje tu možnosť boja na telo, alebo aspoň základná obrana.

Mimo ľudských nepriateľov si na Alana posvietia posadnuté vrany priam vystrihnuté z hororových filmov, ako aj všemožné zariadenia, ktoré temnota dokáže ovládnuť. Zatiaľ čo letiace sudy, autá alebo padajúce lode až takú hrozbu nepredstavujú, keď má Alan za pätami kombajn alebo báger už ide do tuhého a je na čase utekať a hľadať silné zdroje svetla.

Všetko musí byť verné, inak sa príbeh rozpadne

Prestrieľavanie sa lesmi osviežujú malé puzzle úlohy, kde si napríklad treba vytvoriť cestu pomocou žeriavu s drevom alebo rôznych plošín, prípadne otvárať a zatvárať vodné brány na elektrárni tak, aby vytvorili cestu na druhú stranu. Niekedy hra umožní Alanovi prebrať vozidlá, aby ušiel nepriateľom alebo sa previezol po krajine a vychutnal si pôvodne plánovaný akčno-adventúrový štýl titulu, žiaľ v prázdnom svete. Tento štýl cítiť aj v rozsiahlosti niektorých lokalít, kde si z hlavnej cesty môže Alan odbehnúť preskúmať krajinu, budovy, lovecké stanovištia a zozbierať zásoby alebo hľadať termosky. Popritom si vypočuje rádiá, v ktorých miestna stanica ponúka iný pohľad na situáciu, alebo pustí televízie, na ktorých nechal odkazy sám sebe. Bezradný, šialený, ale hlavne píšuci príbeh, ktorý práve prežíva a ktorého stránky znovu nachádza.

Nie je ani tak dôležite zozbierať všetky stránky pri prechádzaní,



pre chýbajúce si môžete kapitoly zahrať odznovu a hľadať miesta, na ktorých môžu byť skryté. K ôsmim hodinám kampane to môže pridať ďalších pár hodín. Hrateľnosť rozšíria ešte aj expanzie, ktoré pridajú tri hodiny, ako aj elementy do hrateľnosti. Prvá The Signal posúva akciu vpred a pridáva nádych tajomna, druhá The Writer sa plne vnorí do Alanovej mysle a zobrazí ju taká, aká je, zvrátená, temná a aj klamlivá. Obe expanzie síce neposúvajú príbeh vpred, ale naznačujú viac z toho ako sa otvorí pokračovanie hry.

Alan Wake je síce už rok a pol starý a k tomu od začiatku vývoja už má cez 7 rokov, vychádza na PC vo vizuálne veľmi pôsobivej forme. Autori zo svojho kvalitného enginu vytiahli maximum a pri plnom rozlíšení a plných efektoch ponúka jedinečný pocit z temnej noci presekávanej len svetelným lúčom baterky, ako aj pôsobivé scenérie krajiny za dňa. Autori pridali v Xboxovej verzii absentujúce efekty, umožnili ich nastaviť na maximum a zároveň sa snažili poupravovať textúry na kvalitnejšie. To sa im nepodarilo všade a na pár kontrastov kvalitnejších a slabších textúr narazíte. Je to však len zanedbateľný detail pri rýchlosti a výslednej kvalite obrazu, ktorý by sa mohol porovnávať aj s aktuálnymi najlepšími enginmi. Remedy tu skutočne zapracovali.

Je tam však jedna vec, ktorú autori nedotiahli, a to detaily postáv pri priblížených rozhovoroch, kde si jednoducho nejde nevšimnúť prázdne pohľady, nevýraznú mimiku alebo chyby v sychronizácii hlasu. Je to trochu rušivé hlavne, keď sa to spája s kvalitne nadabovanými dialógmi a jedinečným hlasom hlavnej postavy sprevádzajúcej hráčov celou hrou. Nehovoriac o jedinečnej hudbe, ktorej skladby doplňujú samotnú hrateľnosť na pozadí, gradujú v napätých scénach a vybrané naspievané skladby ukončujú epizódy a vždy vás spoľahlivo vytrhnú z temnoty späť do reality.

Alan Wake na PC končí nad očakávania. Nie je to rýchly port na takmer dva roky starú hru, ale autori ponúkli kvalitne odladený titul, na ktorom necítiť a takmer nevidieť jeho vek. Predviedol sa neokukanou hrateľnosťou, atmoferickým príbehom, ktorý chytí a nepustí až do konca, ako aj veľmi dobre zakomponovaným epizodickým štýlom. K tomu dve pridané epizódy ponuku príjemne obohatili a to celé len za 20 Eur na Steame, čomu sa skutočne ťažko odoláva. Menej zdatných v angličtine môže odradiť rozsiahly príbeh, ale tento problém už čoskoro vyrieši čeština od Hypermaxu, ktorá sa objaví na Steame.

AUTORI ALAN WAKE NEOŽIVUJÚ LEN PC, ALE VRACAJÚ SA SO SÉRIOU AJ NA XBOX A TO UŽ 22. FEBRUÁRA, KEDY VYCHÁDZA ALAN WAKE AMERICAN NIGHTMARE PRE XBOX LIVE ARCADE. ĎALŠIE EPIZODICKÉ POKRAČOVANIE TENTORAZ SAMOSTATNÉ A VO VIAC AKČNOM ŠTÝLE. NA ROZDIEL OD INŠPIRÁCIE KNIHAMI STEPHENA KINGA V PÔVODNEJ HRE, SI TERAZ AUTORI ZOBRALI ZA VZOR FILMY QUENTINA TARANTINA.

9.0

+ kvalitná grafika s jedinečným nasvietením a vizuálnymi efektmi
+ atmosféra
+ štýl vyrozprávania pôsobivého príbehu
+ netradičný bojový systém
+ prídavok expanzii
+ cena a optimalizácia na PC

- slabé animácie v rozhovoroch a niektoré textúry
- cez deň pusté prostredia a cesty

Pavol Buday



LEGENDS OF GRIMROCK

TAK, KAM TO BUDE? UKAZOVÁKOM ŤUKÁM NA ĽAVÉ RAMENO. A ČO TO BUDE? BOLA TO OTÁZKA ŽIVOTA A SMRTI. VŠETKO JE PO PRVÝ KRÁT AJ TETOVANIE. DES-IR-SAR, HOVORÍM. A TATÉR MI NECHÁPAVO PODÁVA PAPIERIK, ABY SOM MU TO NAKRESLIL, ALE NAMIESTO VZORCA SA POZERÁ NA PÍSMO KÚZIEL. NEBYŤ HENY, MÁM DODNES NA RAMENE VYTETOVANÉ TRI RUNY TEMNOTY Z DUNGEON MASTER II. BOLA TO DIVOKÁ DOBA, 40 MB PEVNÉ DISKY SA TOČILI RÝCHLOSŤOU SVETLA, LABÁKY OŽAROVALI MIESTNOSTI 14" MONITORMI DLHO DO NOCI A SAMOTNÍ PROGRAMÁTORI SA ČASTO MENILI NA KÚZELNÍKOV, PRETOŽE ROZUMELI STROJOM ZA VIAC AKO ŠTVRŤ MILIÓNA KORÚN.

Niekto by povedal zlaté eldorádo, ale mne vkladanie strojového kódu a písanie programov voňalo iba do konca vyučovania. Po zazvonení sa vyťahoval štvorčekový papier so zakreslenými mapami a rozoberala každá pasca, páka na stene. Vtedy nebol internet a každý zákys sa riešil osobne, s hráčmi z mäsa a kostí, pod lavicou listujúc zakázané časopisy. Xeroxová kópia bola luxusom a tak sa prekreslovalo a zaznamenával každý krok dobrodruhov v bludiskách nazvaných dungeonmi. Odhodlaní pokoriť každú nástrahu sme šli a pobili príšery.

Sladkých 15 pominulo, dnes mám na krku Kristove roky a absolvoval nespočet výprav do podzemí, pretože tento žáner mi bol tak osudný ako jeho nevyhnutná smrť. Stalo sa jednoducho to, že dospel. S ním aj technológia, prirodzený progres, hráči, vývojári, fanúšikovia, herný biznis. (Posledné výkriky nik nepočul a možno ani na ten Arx Fatalis si dnes už málokto spomenie.) Almost Human z Fínska odmieta starnúť bez hmatateľných spomienok. Chce byť opäť v tom labáku, kresliť mapy a mastiť príšery so štvoricou postáv. A tak prišiel Legend of Grimrock.

Osobne zastávam názor, že namiesto toho, aby sme sa dívali cez plece, je nutné dívať sa pred seba. Dôležitý je odkaz a história, pochopiteľne, ale základ je dívať sa pred seba. Preto mi remaky a remastre nechutia. Bude to tak ako kedysi? Budem môcť búšiť do dverí alebo hádzaním hviezdic na schody zvyšovať level postáv? Bude to také desivé ako svojho času výkrik Scotie z Lands of Lore,



Firma: Almost Human

Žáner: RPG

po ktorom som hru radšej vypol? Legend of Grimrock je presne taký. So životom na vlásku budete brať nohy na plecia aj pred malým pavúčikom, za sebou zatvárať padacie ťažké dvere, aby ste sa v kľude doliečili, namixovali nové elixíry a čelili tej hroznej výzve pre istotu s odisteným firebalom. Je to však dobré?

Dungeony z nejakého dôvodu zostali pod zemou a už nevyšli. Dodnes nezabudnem na nechutný aprílový žart v Score o existencii magického systému v neexistujúcom Dungeon Master III, v ktorom intenzita vášho hlasu mala priamy vplyv na silu kúziel zosielaných prostredníctvom hlasových príkazov. Nedočkal som sa. Legend of Grimrock páchne zatuchlinou starých dobrých časov, ale oblieka moderný kabát. Pre hráča zhýčkaného akčnými a novodobými RPG vydanými za posledných pár rokov je výlet do podzemia z pohľadu vlastných očí neoceniteľnou skúsenosťou. Jeho hodnota je však priamo úmerná veku hráča.Legend of Grimrock je krokovacím dungeonom a ako taký má striktne stanovené pravidlá. Pohybujete sa po políčkach do štyroch smerov s možnosťou sa na každom z nich otáčať o 90°. Hrdinovia cestujú v dvojstupe za sebou, posúvajú sa ako jeden, ale v boji máte zbrane a kúzla každého zo štvorice na povel. Nenechajte sa zmiasť slovkom krokovací, hra beží v reálnom čase, boje nie sú na kolá. Ako rýchlo a hlavne akou silou tnete do tkaniva príšer, je definované úrovňou schopností postavy, štatistikami držanej zbrane a hodu kockou, ktorá každým klikom určuje, aké a či vôbec nejaké poškodenie spôsobíte.

Pre vstupom do dungeonu máte možnosť vytvoriť si vlastnú partiu z ponúkaných rás a troch povolaní (mág, zlodej, bojovník) alebo to nechať na predvolenú grupu a o nič sa nestarať. Vyberiete si obtiažnosť a môžete otvoriť mrežu väzenia, kam sú hrdinovia poslaní. Grimrock tvorí 13 poschodí plných tých najdiabolskejších pascí, tajných miest, silných brnení a ešte silnejších nepriateľov. Čím ste nižšie, tým je výzva ťažšia, monštrá odolnejšie a hádanky komplexnejšie. Hra vám konštantne dáva najavo, že smrť číha na každom kroku.



Ak to nebude levitujúci černokňažník odetý do plameňov, tak to môže byť plošinka, ktorou aktivujete pascu a ocitnete sa v oblakoch jedovatého plynu. Každým zatiahnutím páky, aktivovaním spínača sa budete okolo seba točiť a počúvať, čo sa pohlo, otvorilo, aktivovalo alebo spustilo. Neraz je to aktivácia falošných stien, za ktorými sa skrýva tlupa nepriateľov. Legend of Grimrock vás konštantne drží v strehu, strach smrti je veľký, k čomu prispieva aj fakt, že v nižších poschodiach nestretnete nepriateľov, ktorých usmrtí jedna rana. Často sa s nimi hráte na schovávačku, krúžite okolo nich a rozdávate rany alebo vybiehate na horné poschodie, kde je bezpečno, a keď sa doliečite spánkom, vrátite sa po uložení pozície naspäť.

Patria vašich hrdinov si levelovaním osvojuje nové schopnosti, bojovník sa učí rýchle výpady a kúzelníkovi je zase povolené zosielať silnejšie kúzla. Investovať bodíky je treba s rozvahou, zamerať sa na preferovanú zbraň a triedu mágie je vysoko odporúčané. Hra dovoľuje zo surovín mixovať elixíry na doplnenie života, many, potlačenie účinkov jedu a adoptovala si runový systém mágie z Dungeon Mastera. Kúzla sa učíte zo zvitkov, ale pre ich zoslanie musíte naťukať právnu kombináciu, čo je vo vypätých chvíľach je to riadne stresujúce a náročné.

Hra nedaruje nič zadarmo a ani postup nie je plynulý ako v dnešných hrách, kde sa všetko zapisuje do žurnálu a kompas vás dovedie k predmetu alebo úlohe. Z nápisov na stenách, čítaním útržkov poznámok predošlých odvážlivcov a zvitkov sa dozvedáte hrozivú minulosť bludiska, ale nachádzate aj pomôcky pri riešení hlavolamov. Vkladáte obety do výklenkov, správne aktivujete rad pák alebo nájdete spôsob, ako prejsť cez systém teleportov. Systém pokus-omyl je pomerne častý a rovnako aj zákysy na každom z poschodí.

Mechanizmy často vyžadujú dokonalé načasovanie, stláčanie tlačítok v presnom poradí alebo zapamätanie si vzorcov, podľa ktorých sa mení podlaha plná prepadlísk. Legend of Grimrock vás núti hľadať každý jeden spínač a tajné tlačítka schované za gobelínmi, sústrediť sa nielen na prechádzanie, ale venovať pozornosť aj prieskum. A hráča správne motivuje zbrojou za mrežami, pokladmi a provokuje oceľovými dverami, za ktorými sú tie najvzácnejšie kúsky pre vašu partiu. A tak hľadáte kľúče, prehľadávate každú stenu a zrazu sa počítadlo hracej doby prehupne cez 10 hodín.



Dĺžka je priamo úmerná obtiažnosti a chuti odhaliť každé tajomstvo skvelo navrhnutých a vyvážených dungeonov, kde by poriadny vietor narobilo zopár exteriérov. Legend of Grimrock je však starou školou ako bič a keď vám bude dohárať posledná fakľa, veľmi rýchlo zistíte, že zvuková kulisa zložená výhradne z ruchov, hrdelných výkrikov, praskania ohňa a vzdialených krokov, dokáže aj bez hudobného motívu poriadne nahnať strach.

V LEGEND OF GRIMROCK BY SOM SI VEDEL PREDSTAVIŤ MNOHÉ VECI INAK. ÚPLNE VYPUSTIŤ AUTOMAPING (I KEĎ SA DÁ V OPTIONS VYPNÚŤ), VYPNÚŤ ANIMÁCIE POHYBU, KTORÉ DODÁVAJÚ PLYNULOSŤ, ALE PRE ABSOLÚTNY OLD-SCHOOL FEELING BY MOHLI BYŤ ELIMINOVANÉ. TO SÚ VŠAK SNY VETERÁNA. LEGEND OF GRIMROCK JE HROU ZO ŽÁNRU, KTORÝ NADOVŠETKO MILUJEM, JE HROU ZO ŽÁNRU, NA KTOROM SOM VYRÁSTOL A Z KTORÉHO SOM VYRÁSTOL. V MOJICH OČIACH NEPREKONÁ DUNGEON MASTERA, LANDS OF LORE ANI STONEKEEP, TAM JEHO AMBÍCIE NESIAHAJÚ. TO VŠAK NIE JE DÔLEŽITÉ, TO DÔLEŽITÉ JE, ŽE KONEČNE NIEKTO AJ V DNEŠNEJ DOBE MÁ GULE VYDAŤ DUNGEON A ZA TO PATRÍ ALMOST HUMAN VEĽKÁ VĎAKA.

9.0

+ je to dungeon
+ množstvo chytrých hádaniek
+ old+school atmosféra
+ motivácia prehľadať každý kút
+ konštantný pocit strachu o život

- kvality ocenia výhradne starí veteráni, ktorí na dungeonoch vyrastali

Branislav Kohút



STAR WARS THE OLD REP

Sú tituly, ktoré si hráči sotva povšimnú a sú také, ktoré vyvolávajú búrlivé reakcie už pri vyslovení názvu. V prípade prvej MMORPG od BioWare netreba veľa slov na úvod. Stačí povedať, že recenzia na **Star Wars: The Old Republic** je tu. Súboj prívržencov a odporcov nového online univerza vypukol.

Po viac ako troch desiatkach rokov kultová séria George Lucasa zažíva nový boom. Tentoraz v podobe MMORPG a nemusíte byť fanatickým vyznávačom Star Wars, aby ste si prišli na svoje. Môžete vybojovať víťazstvá na strane Republiky alebo Impéria s ľubovoľnou z ôsmych postáv. V sortimente samozrejme nechýba Jedi ani Sith a to v dvoch odnožiach. Ponuku dopĺňa pašerák ako protiklad imperiálneho agenta a hi-tech výzbroj troopera a bounty huntera. Jednotlivé postavy sa výrazne odlišujú. Mnohí hráči intuitívne siahnu po hrdinoch so svetelnými mečmi, za ktorými však v ničom nezaostáva agentova snajperka či plameňomet lietajúceho lovca odmien. Bojovníci využívajúci Silu sú vhodní pre akčnejších hráčov, taktickejší pašerák a agent viac inklinujú k postavám RPG Mass Effect. Každý má svoje pre a proti a líšia sa nie len schopnosťami a výbavou, ale aj nosným príbehom.

Mnohé MMORPG podceňujú silu príbehu alebo ho nedokážu vhodne zakomponovať do hry. Čo je u iných slabinou, je v prípade Starej republiky prednosťou. The Old Republic neponúka narýchlo kvasený dej, ale story, ktoré prekoná obsah mnohých tradičných RPG. A nie jeden, ale hneď osem diametrálne odlišných príbehov (pre každý postavu iný), ktoré vás sprevádzajú od pristátia na prvej planéte, kde ste ešte len malé ucho. Už úvodné lokality sa líšia. Vždy po dve povolania zdieľajú tú „svoju" planétu, kde získavajú prvé levely a sú zasvätené do deja utkaného špeciálne pre ich zameranie. To znamená odlišné konflikty aj osobnosti, ktoré ovplyvňujú váš osud, individuálne hlavné úlohy aj vybrané lokality, do ktorých môžete vstúpiť iba vy. Sith inquisitor sa pokúša stať plnohodnotným učeníkom aj napriek tomu, že mu nižší pohlavár hádže polená pod nohy, prípadne aj vyhadzuje na oči nízky pôvod, ak ste si zvolili (podľa kontroverzných Sithov) podradnú rasu. Potom pripravuje komplot podľa inštrukcií svojej ambicióznej učiteľky. Naproti tomu agent vstupuje na scénu s falošnou identitou a pod maskou nájomného žoldniera robí prieskum pre tajnú informačnú službu Impéria. Snaží sa preniknúť do siete teroristov. Trooper si musí zaslúžiť výložky prijímaním rozkazov od nadriadených, ktorí niekedy preferujú vlastné blaho pred záujmami Republiky. Ostatné postavy majú celkom iné problémy a motivácie. Do finále je dlhá cesta a treba povedať, že u niektorých povolaní sa vydarilo, u iných je skôr vlažné.



Firma: Bioware

Žáner: MMORPG

PUBLIC

Okrem príbehových úloh prijímate aj zadania od rôznych domorodcov a v hlavnej zóne sa už môžete dávať dokopy s inými hráčmi. Prvú planétu prešacujete behom prvej desiatky levelov. Na okrúhlej úrovni si vyberiete jednu z dvoch špecializácií a poberiete sa „o dúm dál", čiže nakuknete do centrálnej vesmírnej základne a potom hajde na nasledujúcu planétu, kde začína ďalšia kapitola vášho života. V praxi to znamená, že zavŕšite jedno veľké poslanie a ste pripravení na ďalšie, na inom mieste. Stále ste však prepojení so svojimi hlavnými lídrami. Pri striedaní planét sa mení povrch krajiny, kultúra, misie a neraz aj priority. Každá planéta má vlastnú zápletku a finále a predstavuje jeden uzol na lane, ktoré vedie k vrcholu príbehu.

Špecializácia povolania na desiatej úrovni hrdinu so sebou prináša dôležité zmeny. Od učiteľov už získate aj pokročilé zručnosti, ktoré navyše zdokonalíte bodmi v troch setoch doplnkových schopností. Často sú to pasívne vylepšenia, ale niekedy aj extra podpora. Skráti sa čas používania útokov alebo zvýši ich efekt. Namiesto jedného cieľa môžete ochromiť hneď niekoľko, vyvoláte útočnú sondu alebo ochrannú bariéru, zvýši sa kritický zásah. V neposlednom rade špecializácia ovplyvní vašu ďalšiu výzbroj. Jedi knight povýšený na sentinela používa dva meče súčasne. Ak uprednostníte guardiana, obmedzí sa na jeden meč, ale získa výhody najmä k obrane. Sith inquisitor zmenený na assassina má smrtiacu svetelnú palicu a možnosti zakrádania, no v prípade sorcerera budete liečiť a používať ničivé blesky. Voľba je trvalá a nemenná, takže ju treba dobre zvážiť.

V pokročilom štádiu hry narazíte na rôzne druhy úloh. Príbehové sú povinné, ale plníte ich, keď sa cítite pripravení. Štandardné prijímate v teréne a oplatí sa ich dokončiť kvôli skúsenostiam, kreditom, odmenám a symbolom na nákup extra výbavy. Neraz sa popri nich aktivujú bonusové úlohy, zvyčajne orientované na zlikvidovanie daného počtu nepriateľov. Niekedy majú viac etáp a na konci bossa. Tieto questy splníte aj ako jednotlivec. Väčšia fuška je zdolanie hrdinských úloh, kde pomoc iných hráčov proti elitným nepriateľom príde vhod. A keď už s partiou, je ideálne pustiť sa do pozoruhodných flashpoint misií. Sú to vlastne samostatné príbehy, kde nechýbajú boje, viacúrovňové úlohy, rozhovory a štedrá odmena. Výsledné rozhodnutia v dialógoch zohľadňujú spoločnú voľbu všetkých hráčov. Navyše sa za ne získavajú sociálne body a zvyšuje sociálna úroveň hrdinu. Má to svoj význam, pretože niektoré predmety na nákup sú podmienené sociálnou úrovňou.



Úlohy, aj mnohé bežné, sú premyslené a pestré, prepletené s kvalitnými dialógmi. Infiltrujete sa medzi rebelov, aby ste mohli zavraždiť ich vodcu, otrávite studne, sabotujete vesmírnu loď, vypustíte do vody chemikálie, odstraňujete alebo kladiete nálože, či aktivujete droidov, ktorí vyčistia základňu od teroristov. Úlohy sú často obohatené o kľúčové rozhodnutia, za ktoré môžete získať body svetla alebo temnoty. Pošlete ľudí zmenených na droidov ako zbraň Impériu, či im dožičíte pokoj a deaktivujete ich? Alebo ste poverení nájsť údajnú zradkyňu Impéria. Použijete pri vypočúvaní jej milenca hrozby alebo prosby? Necháte ho odísť, alebo zabijete? A čo spravíte so zradkyňou? Uveríte, že nezradila (len si užila) a pomôžete jej nenápadne ujsť, alebo jej bez milosti zakrútite krkom? Nie je dôležité, za ktorú stranu hráte, pri bezohľadných rozhodnutiach dostanete body temnoty a pri spravodlivom a súcitnom jednaní body svetla. Pokojne môžete byť milosrdným sithom a dosiahnuť tretí level svetla alebo temný a zákerný Jedi. Ani tieto levely nie sú bezvýznamné, pretože vybrané predmety požadujú konkrétnu úroveň svetla alebo temnoty.

Úlohové predmety sa ukladajú v osobitnej záložke inventára. Ak pochádzajú z padlých nepriateľov, v teréne ich identifikuje žltý svetelný lúč. Ďalšie farby označujú bežné veci, kvalitné a nadštandardné. Niektoré predmety majú sloty, do ktorých vkladáte jednotlivé súčiastky, ktoré meníte podľa potreby. Nemusia to byť len svetelné meče, ale aj brnenia a pušky. Meníte kryštály, moduly, rozšírenia a bubny. Tak získavate účinnejšiu výzbroj a zvýšené atribúty pre postavu. Používanú výbavu vkladáte na maketu postavy, ostatná zaberá miesto v inventári alebo ju dáte do sejfu. Inventár sa dá za poplatky niekoľkokrát rozšíriť.

Priestor dostali aj vzájomné konflikty hráčov. Ak nechcete byť neustále v strehu na PvP serveroch, môžete si aspoň dopriať spestrenie v podobe arén. V prvom režime musíte získať alebo ochrániť kľúčové dáta. Nepriatelia musia aktivovať a odpáliť niekoľko nálož a druhý tím sa im v tom snaží zabrániť, kým neuplynie čas. V ďalšom móde sa bojuje o tri kľúčové body. Keď ovládate väčšinu z nich, vaša loď nad arénou spôsobuje nepriateľskej masívne poškodenie. Víťazí tím, ktorý prvý zničí súperovu loď. Hutball je drsný šport, kde musíte umiestniť loptu do súperovej brány a povolené je akékoľvek násilie a zbrane. V arénach sú rôzne krátkodobé bonusy na zrýchlenie a pridanie života a pasce. Nie je fér, že momentálne hráči bojujú bez rozdielu levelov postáv. Aj keď sú atribúty dorovnané, v žiadnom prípade sa zručnosti hráča na desiatej úrovni nevyrovnajú protivníkovi na päťdesiatej. Odhliadnuc od toho sú PvP arény zábavné (ale očakávame, že pribudnú ďalšie), prinášajú bohaté skúsenosti a zvyšujú levely hrdinovej udatnosti, ktorú využijete na nákup PvP výstroje.



Inteligencia počítačových protivníkov neohromí. Keď bojujete s jednou skupinkou vojakov, druhá, ktorá stojí nablízku, si vás ani nevšimne, pokiaľ nespravíte neopatrný pohyb. Koncentrácia nepriateľov je však taká vysoká, že zriedka prejdete okolo bez toho, aby nezareagovali. V boji sa už súperi celkom slušne obracajú. Pri úmrtí v krajine sa smiete vzkriesiť sondou priamo na mieste. Potom ste niekoľko sekúnd chránení a môžete sa odplížiť do bezpečnej vzdialenosti od protivníkov. Každá postava má vlastný spôsob regenerácie zdravia mimo boja, či už je to meditácia, alebo koncentrovanie dát. Ak skonáte viac ráz za sebou, čas oživenia sa výrazne predĺži a je lepšie nechať sa oživiť pri najbližšom zdravotnom centre. Tam nájdete aj droida, ktorý predáva užitočné lekárničky a podporné doplnky. Pri použití liečiva môžete ďalšie užiť až po určitom časovom intervale. V skupine pomôžu schopnosti liečiteľa a padlých hráčov oživia po boji tí, čo prežili. Pri úmrtí sa poškodzuje výstroj a je je skvelé, že vám ju opraví ktorýkoľvek obchodník a je jedno, či predáva brnenia, alebo raketové moduly.

Postupne navštívite rôzne planéty s výrazne odlišnou kultúrou aj nepriateľmi. V pralese ulovíte kopu divej zveri a vojakov nepriateľskej frakcie. Z nablýskanej zóny v štýle Las Vegas a početnými droidmi sa dostanete do poloprázdnej, ale nebezpečnej púšte plnej banditov a odtiaľ do hôr so snehovou prikrývkou, kde sa stretnete s arogantnou šľachtou a domorodcami v podobe hmyzu. A je toho oveľa viac a všetko popretkávané úkladmi a nástrahami, plné zvratov, priateľov aj nepriateľov na život a na smrť. Dostanete sa aj do bezpečných zón, kde vás čakajú hlavne obchodníci a rôzne NPC postavy a boj len príležitostne vo vyhradených priestoroch. Mestá sú plné uličiek, obydlí a dekorácií. Rýchlejší presun či už v bojovej alebo bezpečnej oblasti zaručia aktivované zastávky taxíkov a vznášajúcich speederov, za ktoré zaplatíte nejaké drobné. Môžete použiť aj osobný teleport, ktorý vás prenesie na označené posty. Na dvadsiatej piatej úrovni si kúpite vlastný prepravný prostriedok, ktorý zrýchli pohyb krajinou o 90%. Potrebujete však ešte zaplatiť aj predražený kurz jazdenia.

Na nezaplatenie sú AI spoločníci, ktorí sprevádzajú hráčov nie len v boji. Prvého dostanete už na úvodnej planéte. Každé povolanie má vlastného „parťáka", ktorý je niekedy viac, inokedy menej sympatický. Vždy vás však skvele dopĺňa v boji, najmä keď mu aktualizujete výbavu. Bojuje samostatne, ale môžete mu na lište zadať, aby aplikoval konkrétne schopnosti, ktoré ovláda. Spoločníci majú vlastnú osobnosť aj názory. Prejavujú sa najmä v úlohových dialógoch, kde často vyjadria súhlas alebo nesúhlas vašim rozhodnutím. Keď sa s vami stotožňujú, pribúdajú body náklonnosti, v opačnom prípade mierne ubúdajú. Aj keď vás spoločník nikdy neopustí, je lepšie, keď si vás obľúbi, vtedy podáva efektnejšie výkony. Nie vždy sa však dokážete zhodnúť v



názoroch. Inkvizítorov hromtĺk Khem Val ocení aroganciu a krvilačnosť sithov a pohŕda vami, keď robíte ústupky. Naproti tomu agentova rebelka Kaliyo neznáša príkazy Impéria, cení si váš zmysel pre spravodlivosť, ale zradcom dopraje iba nekompromisnú smrť. Náklonnosť ale podľa potreby zvýšite vhodnými darčekmi.

Z času na čas si s vašimi partnermi podebatíte na lodi alebo v kantíne, kde sa aj zregenerujete, takže potom v boji dostanete viac skúseností. Spoločníci môžu byť s vami všade, okrem PvP arén a aktívny v boji smie byť len jeden. Využijete ich aj pri ťažbe a výrobe predmetov. Naučíte sa tri remeselné zručnosti a potom môžete partnerov posielať na samostatné misie alebo im prikážete niečo vyrobiť. Z misií prinášajú materiály, boxy s kreditmi, schémy, darčeky, prípadne iné veci. Zo surovín, ktoré sa dajú nájsť a vyťažiť aj priamo v krajine, môžu spoločníci vytvoriť brnenia, moduly, liečivá alebo zbrane, podľa svojho remesla. Prebytky predáte obchodníkom alebo iným hráčom a niektoré môžete aj rozobrať. Pri reverznom inžinierstve získate z predmetu prvotné materiály a občas sa naučíte novú schému na výrobu lepších vecí.

Na približne sedemnástej úrovni vám pribudne droid a hlavne dostanete vašu vlastnú loď. Takže už nebudete odkázaní na verejné transporty, ale poletíte, kam sa vám zachce. Keďže planéty sú však rozlíšené aj levelmi nepriateľov, väčšinou pocestujete tam, kam vás zavedie príbeh. Prípadne sa vrátite do známych miest, aby ste dokončili odložené questy. Cestovanie je jednoduché, stačí keď v útrobách lode, kde máte aj vlastný sklad a osobný hologram, zadáte na mostíku polohu letu a cieľovej planéty. Chaotické však môže byť hľadanie hangáru, správneho výťahu a prístupovej cesty, keď chcete odísť z planéty na vesmírnu základňu alebo naopak. Zvyknete si a neskôr to už nebude problém, ale aj tak sa presun k transportom dal vyriešiť aj praktickejšie. Na mostíku lode aj spustíte vesmírne misie. Jedná sa o arkádovú minihru, kde počas niekoľkých minút musíte zničiť určené ciele, prípadne chrániť daný objekt. Dráha letu je bohužiaľ automatická, takže len útočíte na nepriateľov a vyhýbate sa strelám a meteoritom. Nákupom doplnkov zlepšíte štíty, strely, pancier a pridáte navádzané rakety.

SWTOR obsahuje aj tituly, spoločenstvá a ďalšie tradičné súčasti a už sú naplánované nové prvky ako napríklad legacy systém. V hre nájdete aj nejaké chybičky a nedostatky, ale vývoj MMORPG je dlhodobý proces a oficiálnym spustením serverov nekončí, iba začína. Dôležité je, že hra je stabilná a na rozdiel od mnohých konkurenčných titulov nehrozí bežne nastupujúci stereotyp. SWTOR láka svojim obsahom, ale aj vizuálne. Nedá sa hovoriť o



špičkovej grafike, ale výborný dizajn lokalít a množstvo objektov s dôrazom na detaily vytvára dokonalú atmosféru. Paradoxne hra na rovnakej zostave lepšie funguje pri vysokých nastaveniach a na nízkych hodnotách môžete mať drobné problémy. Veľa spravia aj rozhovory, ktoré sa prepínajú do individuálneho okna s pokročilou kamerou a rôznymi uhlami pohľadu. Navyše sú skutočne všetky dialógy nahovorené a rozhodne ich nie je málo. A nie len v kvalitnej angličtine, ale niekedy aj svojskom jazyku vybraných rás. A ak vaša postava začne nosiť komunikačný prístroj, ako napríklad agent, upraví sa aj hlas v rozhovoroch, takže znie, akoby ste komunikovali vysielačkou. Celé to dotvára veľmi kvalitná hudba.

SILNÝ DÔRAZ NA PRÍBEH, DIALÓGY A MORÁLNE ROZHODNUTIA BEŽNE VÍDAME V TRADIČNÝCH RPG, ALE V MMORPG ŽÁNRI SÚ SKÔR RARITOU. PRETO MÁ STAR WARS: THE OLD REPUBLIC NAVRCH. NAVYŠE SA NEOBMEDZUJE LEN NA ZVYŠOVANIE BOJOVÉHO A REMESELNÉHO LEVELU, ALE OSOBITNE SA ROZVÍJA AJ VYSPELOSŤ V SOCIÁLNEJ A PVP SFÉRE, AKO AJ ÚROVEŇ TEMNEJ A SVETLEJ STRANY. THE OLD REPUBLIC MOŽNO NIE JE NAJORIGINÁLNEJŠIA, ALE ROZHODNE NAJVYSPELEJŠIA MMORPG SÚČASNOSTI. SPÁJA V SEBE TO NAJLEPŠIE Z TITULOV PRE JEDNOTLIVCA S ONLINE UNIVERZOM. A V TOM SPOČÍVA SILA S VEĽKÝM S, KTORÁ VÁS SPREVÁDZA STAROU REPUBLIKOU.

9.0

+ silný individuálny príbeh pre každé povolanie
+ plne nahovorené dialógy
+ možnosti AI partnerov
+ vplyv svetlej a temnej strany v dialógu

- nerozlíšené levely hráčov v PvP arénach
- slabšia vesmírna zložka s neprehľadnými transportmi
- mesačné poplatky

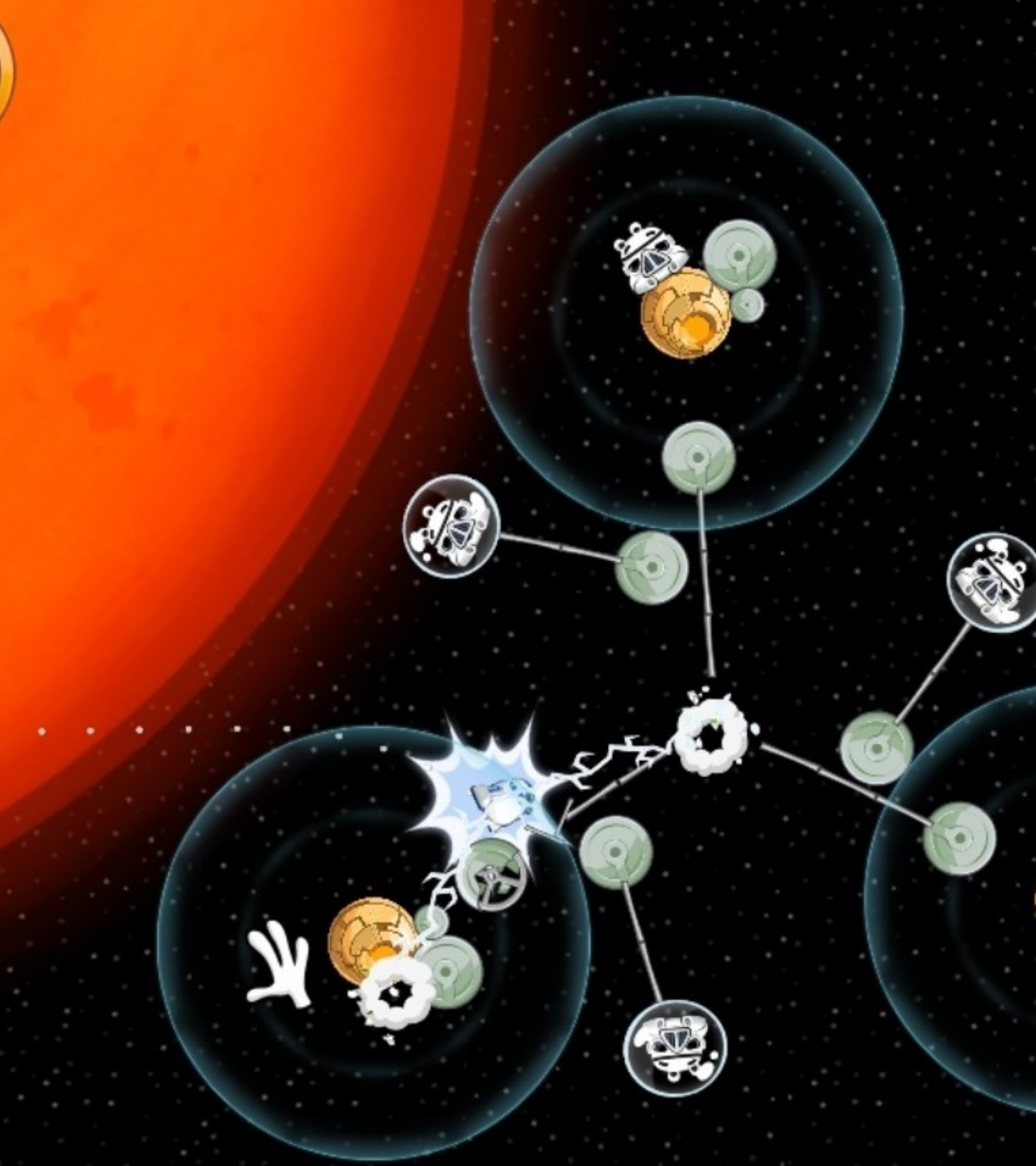


ANGRY BIRDS STAR WARS

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

Peter Dragula


BIRDS
WARS



Firma: Rovio

Žáner: Puzzle

TRAILER

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 zákonitosťami, 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, žlý 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 prezerať, žiaľ bez interakcie. Malú interakciu si môžete užiť 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 prestrieľate 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 zobrazovanie 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 Andry 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
TNT



NEW SUPER MARIO U

POTREBUJETE PREPCHAŤ POTRUBIA?

Matúš Štrba

Firma: Nintendo

Žáner: Arkáda

TRAILER

KAŽDÝ MÁ NEJAKÉ SVOJE HOBBY. NIEKTO ZBIERA ZNÁMKY, INÝ ZAS VENUJE VŠETOK SVOJ VOĽNÝ 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 NIK, KTO BY JEJ S TOUTO PORUCHOU POMOHOL A TAK MUSÍ OPÄŤ 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 priehrštia 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 žaluďovom kráľovstve, ktoré je novou súčasťou Hríbikova. A už aj musíte skákať o život po platformách (vlastne život nájdete až trošku 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 klišé, no Mario v rukách Nintenda nestarne, ale zreje.

Svojou typickou variabilitou vás dostane už hneď v úvode. Level 1-1 je vždy oťukávaním 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 vracať. 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 desaťkrát, až sa vám zachce vyhodiť ovládač von oknom. No poviete 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 preskákal. 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 hard core 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 pretlčiete 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 činčily, ktoré sú späté so žaluďovým svetom. Z neho pochádza aj nový power-up, ktorý Maria premení na lietajúcu veverícu a umožňuje mu tak plachtiť vzduchom (Nie tak, ako lístok v predchádzajúcich častiach.) Ešte tu narazíte na P-žaluď, ktorý je obdobou zlatého lístka a vďaka nemu ste v plachtení neobmedzení. Klasickými power-upmi sú kvietok, ľadový kvietok (zmrznutých nepriateľov





môžete aj hádzať), 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 pobehujú 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 papať, 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 úrovne upravovať a v Boost Rush sa ukáže, či dokážete udržať tempo so zrýchľujúcou sa hrou.







New Super Mario Bros. U, samozrejme, dokonale využíva funkcionalitu 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 posťažovať. Ľubovoľne pridávate príspevky k čomu len chcete a môžete si prezerať príspevky ostatných.

Mario sa nám po rokoch preskákal do HD, no tak trochu vysokým rozlíšením pohŕda. 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 TOĽKO NOVÉHO, K NOVÝM POWER-UPOM CHÝBA POPIS A TAK ZO ZAČIATKU NEVIETE, ČO SI MÔŽETE DOVOLIŤ A KONIEC MOHOL BYŤ NÁROČNEJŠÍ. ČO OSOBNE 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



ASSASSIN'S CREED 3

Nový kontinent, nový hrdina, odveký boj. Vojna templárov a asasínov vás zavedie k prahu nového sveta, do Ameriky.

Pavol Buday



JE ZVLÁŠTNE, AKO SA SÉRIA ASSASSIN'S CREED ZMENILA OD SVOJHO VYDANIA A RADIKÁLNEHO DRUHÉHO DIELU, KTORÝ SA STAL NIE LEN VZOROM, ALE AJ PILIEROM PRE VARIABILNÚ NÁPLŇ PRI ZACHOVANÍ TRADIČNÉHO VRAŽDENIA NEPOHODLNÝCH ĽUDÍ PRE VYŠŠIE DOBRO. ASSASSIN'S CREED 3 NA PRAHU NOVÉHO SVETA ZÁPASÍ S OTÁZKOU DÔLEŽITOSTI TAJNÝCH SPOLKOV ŤAHAJÚCICH ZA NITKY A PREPISUJÚC DEJINY. BRATSTVO ZABIJAKOV POD ŤARCHOU AMERICKEJ REVOLÚCIE STIAHLO CHVOST A UŽ NEMÁ TAKÉ ZASTÚPENIE, ČO SI ODNÁŠA HLAVNÝ HRDINA. CHARIZME EZIA SA INDIÁN CONNOR, VLASTNÝM MENOM RATONHNHAKÉ:TON, NEVYROVNÁ, NAVYŠE JE NA VŠETKO SÁM.

Assassin's Creed 3 stojí na rozmedzí dvoch trilógií, súčasne otvára kapitolu na novom kontinente a uzatvára dejovú líniu najslabšej postavy celej série. To najdôležitejšie sa nedeje vonku, kde sníva Desmond, ale vo vnútri, kde sa napichávajú červení a šedí na bajonety a odohráva osobná pomsta na pozadí búrlivého konfliktu. Alternatívny kus histórie je kulisou, nie lekciou z dejepisu.

V úvode vás Ubisoft chce do dejiska hry (mestá New York a Boston) ponoriť ihneď a celý herný systém predstaviť nárazovo. Vznikla tak šnúra lekcií a ťahania za ruku, kedy nemáte možnosť ani korekcie kamery. Kým nastúpi tradičný Assasss's Creed zážitok a hra sa otvorí bez kontrolovaných výbuchov, presne navrhnutých únikových ciest, vydláždených cestičiek pomedzi stráže alebo strechy budov, trvá to celých päť hodín.

Nechce vás vpustiť do sveta nepripravených a ospravedlňuje to naberaním skúseností Connora. Ubíjajúci úvod nechce, aby ste robili slobodné rozhodnutia v otvorenom svete, ale slepo nasledovali cestu navrhnutú dizajnérom. A tak si



začnete všímať takých detailov ako bystrozrakosť stráží, ich schopnosť telepaticky komunikovať na diaľku niekoľkých blokov, doslovné splývanie hrdinu s prostredím, iné kostýmy v prestrihových scénach a iné v hre, naháňanie privolaného koňa, nefunkčný lipsynch, teleportácia davu a iné choroby hier s otvoreným svetom.

Z Assasssin's Creed 3 sa opatrne vyparila možnosť voľby, ako zlikvidovať cieľ a ako sa dostať na miesto určenia. V mnohých prípadoch nemáte inú možnosť, ako slepo nasledovať značku na mape, pretože informácie o jeho polohe za vás nájde cut-scéna. Už netreba spoznávať okolie a ulice miest, ľudia s problémami takmer prichádzajú za vami a značky s misami sa objavujú bez ohľadu na to, či ste sa vyškriabali na vežu, alebo nie. Zjednodušuje to orientáciu, ale nie priebeh. Vždy však viete, koľko toho nemáte urobené a čo ste ešte nevideli. Nízke číslo celkovej synchronizácie s Animusom vás núti vrhať sa na drobné pochôdzky, roznášať listy alebo zmlátiť trhovníka, pretože deti od vedľa nemajú čo do úst.



Connor sa každým zapojením do takýchto aktivít zviditeľňuje a prihlasujú sa vodcovia štvrtí New Yorku aj Bostonu. Ak im pomôžete s problémami, pridajú sa na vašu stranu. V Assassin's Creed 3 tak môžete ukázať, kto má zomrieť alebo sa nechať zatknúť a so svojimi preniknúť do stráženého teritória. Connor je však na všetko sám a príslušnosť k tajnej organizácii nie je tak badateľná ako v predošlých dieloch. Koná väčšinou na vlastnú päsť alebo na príkaz generála.

Oslobodzovanie štvrtí je len jednou z mnohých aktivít, výšku daní pri presune tovaru z jedného miesta na druhé môžete ovplyvniť obsadením dobre strážených pevností, pomôcť remeselníkom usadiť sa alebo hľadať poklady a kúsky mapy. No a potom je tu lov zveri. V meste nanajvýš môžete pohladiť kravu alebo dať omrvinky prasiatku na ulici, v divočine obkolesujúcej obe mestá striehnu vlci, puma, medveď alebo jelene. Zver sa dá stopovať, chytať do pascí alebo nalákať na voňavé dobroty.

Ubisoft vložil veľké úsilie do toho, ako sa zvieratá správajú vo voľnej prírode a ako reagujú na vašu prítomnosť. Je veľká škoda, že práve táto zložka je spolu s vysielaním zabijakov do iných krajín schovaná v menu. A podobne je na tom aj výroba vlastných predmetov a obchodovanie. Kým sa nezačnete hrabať v menu, nespomeniete si na to, že vám niečo tutorial na začiatku ukazoval. Trpí tým aj ekonomický systém, pretože už nezveľaďujete viditeľne mesto ani sídlo.

Nákup nových zbraní alebo kostýmov nie je vôbec nevyhnutný, ale vysoko odporúčaný. Assassin's Creed 3 sa nechal voľne inšpirovať súbojovým systémom z Batman: Arkham City. Connor nelieta od jedného nepriateľa k druhému, ale po úspešnom zabití môže plynule prejsť k ďalšiemu a zabiť ho jednou ranou. Tento kill streak si udrží až do poslednej obete alebo kým ho niekto nezasiahne. Variabilita s kopaním prachu alebo podsekávaním nôh sa vytratila, teraz má každá zbraň iný brutálny finiš. Súboje sú tak mimoriadne surové a vojaci zomierajú bolestivo s dolámanými kľúčnymi kosťami, roztrhanými šľachami na nohách, preseknutými lebkami, prerazeným hrudníkom alebo končia nabodnutí na bajonet spolubojovníka.

Boje sú rýchle, ale nevyspytateľné, môžete rozbiť obranu alebo sa spoľahnúť na protiútok a prejsť okamžite do ofenzívy. Vojaci vždy útočia v skupinkách a pri veľkých bitkách nastupujú aj zdatní velitelia a dochádza aj k streľbe z muškiet a pištolí. Pochopiteľne, že zostali zachované tiché zabitia zo zeme i vzduchu aj z chrbta koňa, pribudlo vykúkanie spoza rohu s možnosťou spacifikovať prechádzajúcu stráž a schovávanie sa v kríkoch na korunách stromov, kam môžete vystreľovacou čepeľou zavesiť nič netušiacich vojakov alebo počkať na karavánu a prepadnúť ju.

Connor je v Americkej revolúcii nestranným, stojí na oboch stranách, ale jeho služby nakláňajú misky váh Lojalistov alebo Patriotov, dokonca sa priamo zúčastňuje aj bojov. Dáva signál na streľbu alebo sa pokúša dostať cez bombardované mesto na loď, ktorá delami drží vojsko v šachu. Na lodiach ste sa už plavili v hrách Assassin's Creed, ale nikdy ste ich nemohli ovládať. V trojke je to inak, za sídlom v zátoke stojí plachetnica Aquila, s ktorou sa dajú preskúmať námorné cesty aj zabrániť postupu Britom.

Ako kapitán máte na povel plachty, kormidlo aj delá po oboch bokoch. Námorné boje patria medzi veľmi silné zážitky aj vďaka rozbúreným vodám, zvlnenej morskej hladine a silnému vetru, ktorý sa neustále na otvorených vodách mení. Súboje s flotilami sú o to zaujímavejšie, že lode sa dajú potopiť alebo spomaliť zničením sťažňov či vyhodiť do vzduchu zásahom do skladu pušného prachu cez dieru v trupe. Nie u každej je však možné nalodenie a znárodnenie tovaru. Lodným misiám by pristál aj multiplayer, ten sa však drží predpísanej formy so schovávaním sa v dave a hľadaním súperov podľa portrétov a kompasu.

Ubisoft rozšíril multiplayer o co-op mód Wolfpack pre dvoch až štyroch (je ho možné hrať aj sólo v troch obtiažnostiach). Ide o variáciu hordy s 25 vlnami čoraz silnejších nepriateľov, ktorých musíte zabíjať čo najefektívnejšie, aby ste nahrabali body do ďalšieho kola a predĺžili časový limit. Pribudla aj vojna o teritóriá a ak vám nebude po chuti tímovo orientovaný Domination, môžete sa

Firma: Ubisoft

Žáner: Akčná adventúra

TRAILER



vrhnúť do zjednodušeného Deathmatchu, kde sa nedajú používať schopnosti žiadnej zo 16 postáv.

Získavaním skúsenostných bodov sa odomykajú unikátne schopnosti, perky, časti kostýmov a dokonca aj posmešky, finiše alebo videá previazané s históriou Absterga. Súperov môžete po novom zmiasť neviditeľnosťou, hádzaním mincí na zem, ale zostala zachovaná aj aktivácia pascí ako zatarasenie únikovej cesty. Multiplayer podporuje maximálne osem hráčov a má k dispozícii sedem máp, na ktorých sa dá meniť denná doba aj počasie, ktoré je v Assassin's Creed 3 zvládnuté na jednotku. Polárna žiara nad vrakmi lodí uviaznutých v ľade, búrka na otvorenom mori, hmla alebo hustý dážď v meste menia dramaticky vizuál hry, ktorý je opäť o stupienok kvalitnejší.

Mestá pôsobia rušnejšie a je v nich zachytený priepastný rozdiel medzi chudobnými, remeselníkmi zaťaženými ukrutnými daňami a hliadkujúcimi vojakmi. New York aj Boston pôsobia však jednotvárne, i keď má každé z nich svoje charakteristické štvrte zničené chorobou, prístav s veľkými loďami, dokmi alebo predmestím s hradbami a širymi lánmi kukurice. V Assassin's Creed 3 narazíte na mnohé krásne miesta alebo výhliadky v divočine, kam sa vôbec nemusíte pozrieť, ak cielene nehľadáte pierka na stromoch alebo poletujúce stránky z denníka.

Assassin's Creed 3 prekračuje hranice Európy a po prvýkrát sa odohráva v novom svete, kde sa vojna vedie nielen na bojiskách, ale aj šírením falošných informácií, maskovaním velezrady aj očiernením toho, kto ako prvý prehodil kabát. Búrlivý konflikt, ktorý začal pitím Bostonského čaju, však bude potrebovať ešte niekoľko DLC, aby bol kompletný a celistvý.

UBISOFT TENTORAZ VSADIL VŠETKO NA PRÍBEHOM POHÁŇANÝ DEJ, KTORÝ PRÍSNE KONTROLUJE ROZBEH. KEĎ SA SVET OTVORÍ, LEŽÍ PRED VAMI NOVÁ KAPITOLA SÉRIE S FAMILIÁRNYM GAMEPLAYOM, SKVELÝMI NÁMORNÝMI BITKAMI A ROVNAKO ŠOKUJÚCIM ZÁVEROM, AKO KEĎ STE ZISTILI, ŽE CESTUJETE DO MINULOSTI V SPOMIENKACH CEZ DNA. ASSASSIN'S CREED 3 NIE JE BEZ CHÝB, SPĹŇA VŠAK TÚ NAJDÔLEŽITEJŠIU VLASTNOSŤ SÉRIE, KTORÁ VÁS DOKÁŽE POHLTIŤ NA DESIATKY HODÍN. A KEĎ TO UŽ UROBÍ, VIETE JEJ ODPUSTIŤ MNOHÉ.

9.0

+ námorné bitky
+ množstvo úloh v mestách aj mimo nich
+ zmena dennej doby a počasia
+ pohlcujúci svet na novom kontinente

- drobné technické chyby
- striktne nalinajkovaná hlavná kampaň
- pasáže za Desmonda

Peter Dragula

BLACK MESA

GORDON FREEMAN JE SPÄŤ

PO DVOCH ROKOCH KONEČNE VYCHÁDZA MODIFIKÁCIA BLACK MESA (PREDTÝM ZNÁMA AKO BLACK MESA SOURCE). ZAVEDIE VÁS SPÄŤ DO SVETA HALF LIFE 1, LEN TENTORAZ SA PRIPRAVTE NA MODERNÉ PREPRACOVANIE. ZNOVU SI TAK OŽIVÍTE JEDINEČNÚ ATMOSFÉRU TITULU, KTORÝ ROZBEHOL JEDNU Z NAJLEPŠÍCH FPS SÉRII VŠETKÝCH ČIAS. BLACK MESA VŠAK NIE JE OD VALVE, MAJÚ JU NA SVEDOMÍ MODERI, KTORÍ PÔVODNÚ HRU OD ZÁKLADOV PREROBILI.

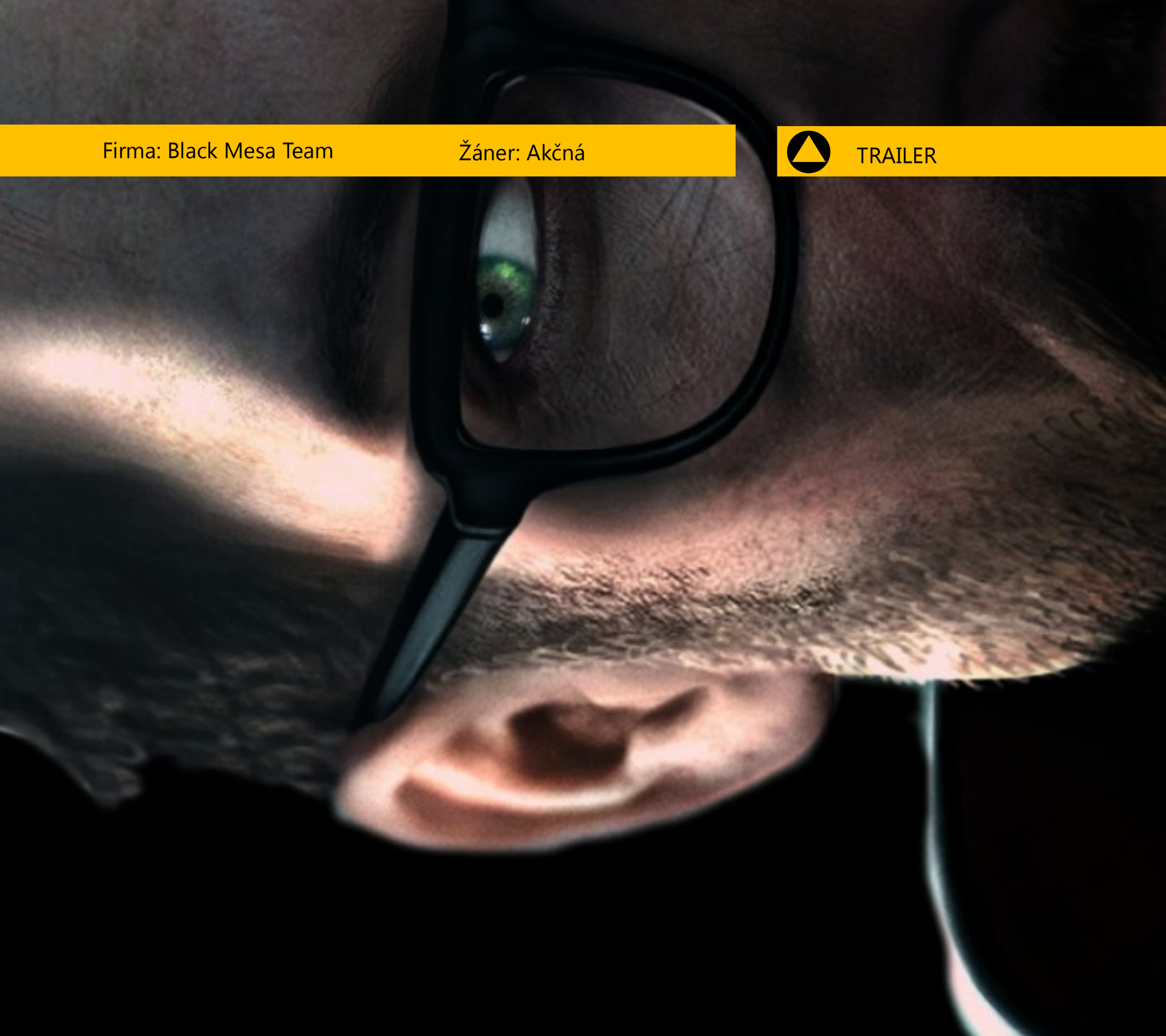
Osemročný vývoj dal zabrať ako moderom, tak aj fanúšikom, ktorí už neverili, že bude projekt niekedy dotiahnutý do konca. Na druhej strane moderi to robili zadarmo a nakoniec hru aj zadarmo vydali, čo automaticky ospravedlňuje dlhý vývoj a vďaka čomu si teraz túto legendu môže vychutnať prakticky neobmedzené publikum. Odmenou tak bude len vďaka miliónov fanúšikov dlhé roky týraných ingoráciou zo strany Valve a prahnúcich po novom Half Life titule.

Gordon Freeman sa takto po rokoch vracia späť na svoj začiatok v starej dobrej forme a v klasickej hrateľnosti. Znovu si tak užijete nezvyčajnú cestu krížom cez komplex Black Mesa, vymlátite headcrabov, posadnutých ľudí, mimozemšťanov a to všetko v kvalitnej grafiek a pri zvýšenej interaktivite. Autori totiž na remake hry ako základ použili Half Life 2 engine, ktorý spolu s novými textúrami dodal lepší vizuál, zvukovú stránku, tak aj fyziku. Hra sa prakticky dostala na úroveň spracovania Half Life 2, vďaka čomu po prejdení Black Mesa dostanete okamžite chuť na prechádzanie dvojky aj s epizódami. Potom však už skutočne neostáva nič iné, len čakať na Half Life 3, ktorá už ostáva len na pleciach Valve.

Remake rovnako ako pôvodný Half Life 1 otvára ikonická scéna v internom prepravnom systéme Black Mesa, kde začínate spoznávať tajomné priestory komplexu a nasávať jedinečnú atmosféru, ktorá sála z každej miestnosti. Spomienky na originál sa ešte stupňujú po vstupe do výskumného pracoviska a prechádzaní sterilnými chodbami, kde rozhovory vedcov ponúkajú ďalšie informácie o aktuálnom stave experimentu, ktorý sa práve ide spustiť a zmení svet. Keďže Gordon je doslova v strede tohto experimentu, oblieka si Hazmat oblek a vrhá sa do sledu udalostí, ktoré z obyčajného vedeckého pracovníka spravia hrdinu a záchrancu nášho sveta.

Nevydareným experimentom je totiž trhlina medzi dimenziami a bytosti prahnúce po ovládaní iných svetov k nám prenikajú dierami v časopriestore. Z pokojného a čistého Black Mesa komplexu sa v momente stávajú krvavé ruiny. Vedci sa ani nestíhajú spamätať a už sa im na tvár pricucávajú headcraby a zakrvavení padajú k zemi. Gordon má štastie, je v obleku, následne už berie do rúk páčidlo a vydáva sa presekať si cestu von.

Prvú zbraň následne meníte za ďalšie, pištole, pušky, raketomety a aj rôzne mimozemské zbrane, ale hra sa na rozdiel od moderných strieľačiek nikdy nepremení na čistú akciu. Čaro Half Life série je práve v postupnom striedaní dávkovania akcie, nasávania atmosféry aj letmých informácií o okolitom svete skrytých na rôznych miestach. Presne toho sa drží aj Black Mesa v celej stopáži 8 - 10 hodín, v ktorej prejdete Black Mesa centrom, jeho okolím, povrchom a zlikvidujete rozmanité mimozemské monštrá, ako aj bojové jednotky vyslané na vyčistenie komplexu. Žiaľ nedostanete sa na jednu lokalitu z pôvodnej hry - planétu Xen, ktorá je zároveň aj koncom hry. Túto časť autori ešte neprepracovali, ale sľubujú ju ako prídavok na budúci rok. Zatiaľ si musíte vystačiť bez nej.


Firma: Black Mesa Team
Žáner: Akčná
TRAILER



Mimo absencie Xenu spravili autori aj niekoľko zmien v častiach levelov, kde sa napríklad chceli vyhnúť dlhému backtrackingu alebo rozšíriť level o nové lokality. Podobne boli upravené niektoré puzzle úlohy, na ktoré budete musieť nájsť iné riešenie ako v pôvodnej hre. Black Mesa má pre dnešných hráčov aj pár nečakaných vlastností a to napríklad nie vždy viete presne, kam máte ísť a čo spraviť a musíte hľadať, alebo aj to, že energiu a zdravie si treba neustále dobíjať a strážiť. Checkpointy, Autoheal alebo Cover štýl sú tu neznámymi pojmami. Je to klasická hrateľnosť, ktorá môže byť ťažká aj na minimálnej obtiažnosti, preto Quicksave strážte ako oko v hlave.

Zatiaľ čo zmeny v hernej časti sú minimálne, v enginovej sú masívne. Vylepšila sa grafika, fyzika, zvuk, všetko vďaka použitiu Half Life 2 enginu (Source), ktorý napriek tomu, že je vo verzii z roku 2007, titul zvláda veľmi dobre. Nakoniec pre vývojárov bol jedinou logickou voľbou. Je zadarmo, je rýchly, dokáže vyčariť pôsobivé kreácie a umožnil napríklad výrazne vylepšiť nasvietenia, skvalitniť textúry, detaily objektov, ale rovnako pridať aj viac objektov, zbraní a rozšíriť levely, ktoré boli v pôvodnej hre obmedzené upraveným Quake enginom.

Ale ani Half Life 2 engine nie je bez obmedzení a problémov. Cítiť to hlavne v absencii streamingu, vďaka čomu hru veľmi často prerušujú dlhé nahrávania. Na túto dobu až príliš dlhé loadingy. Vážnejším problémom môžu byť sporadické chyby, ktoré eventuálne zhodia hru, pokazia pozície, alebo sa miestami plynulý framerate zníži. Ide o problémy, ktoré vynahradzuje znovuoživenie celého Half Life sveta v modernom štýle.

Vylepšenú grafiku dopĺňa aj vlastná hudba a zvuky od moderov, ale atmosféru zvyšuje hlavne množstvo nahovorených dialógov, ktoré na amatérsky tím prekvapili. Nesiahajú síce na kvalitu skutočných hercov, ale sú postačujúce a hre dodávajú na hĺbke.

FANÚŠIKOVIA, ALE HLAVNE TÍ, KTORÍ EŠTE HALF LIFE 1 NEHRALI, BY NEMALI VÁHAŤ ANI SEKUNDU. SÍCE NEJDE O KOMPLETNÚ HRU, ALE DOKÁŽE DOKONALE VRÁTIŤ SPÄŤ JEDINEČNOSŤ A ATMOSFÉRU PÔVODNÉHO TITULU A TO V PREPRACOVANÍ, AKÉ DOSTÁVA LEN MÁLO HD PORTOV. NAVYŠE JE ÚPLNE ZADARMO A TAK SA DAJÚ NIEKTORÉ MALÉ CHYBIČKY VÄČŠINOU SPOJENÉ SO STARÝM ENGINOM PREHLIADNUŤ.

9.0

+ viac ako HD verzia Half Life 1
+ veľa prídavkov do hrateľnosti
+ vylepšená grafika
+ vylepšená interaktivita
+ zadarmo, netreba ani pôvodnú hru

- chýba finálna Xen kapitola
- dlhé a časté loadingy!




LAUNCHER, ROCKET, 120MM
MUZZLE PARTS ASSEMBLY
BLACK MESA
RESEARCH FACILITY PROPERTY

Branislav Kohút

XCOM - ENEMY UNKNOWN

BLÍŽI SA ZÁVER ROKU 2012 A UŽ VIEME, ŽE SĽUBOVANÝ KONIEC SVETA ZAPRÍČINIA MIMOZEMŠŤANIA. TEDA V PRÍPADE, AK IM V TOM NEZABRÁNI VÁŠ TÍM, KTORÝ SA NEZĽAKNE AGRESOROV Z HVIEZD. OSUD ĽUDSTVA MÁTE V RUKÁCH. STE PRIPRAVENÍ NA NEĽÚTOSTNÉ BOJE S NEZNÁMYM NEPRIATEĽOM?

XCOM: Enemy Unknown vychádza z klasickej ťahovej stratégie UFO: Enemy Unknown z roku 1994. XCOM je svetová organizácia, ktorá predstavuje posledný odpor ľudstva proti mimozemšťanom. XCOM, to ste vy. Sídlite v podzemí, kde skúmate technológie, vyrábate zbrane a pripravujete vojakov na otvorené potýčky na ohrozených miestach Zeme. A tých bude neúrekom. Sotva spustíte skener, už sa objavia hlásenia o výskyte nepriateľov neraz aj z troch končín sveta. Výber nie je jednoduchý, pretože nedokážete pokryť všetky infikované miesta naraz a tak treba zvážiť, kam je najvhodnejšie poslať letecký výsadok s vojakmi. Zatiaľ, čo váš tím bude na love mimozemšťanov v Mexiku, siví mužíčkovia rozšíria paniku v Rusku či Argentíne. A to je nebezpečné nie len pre civilistov, ale aj členskú základňu XCOM. Ak totiž príliš vzrastie panika v niektorej krajine, odtrhne sa od organizácie a tak sa zredukujú aj vaše možnosti. Nebudete už najímať vojakov z daného štátu ani dostávať finančné príspevky a personál za monitorovanie jeho teritória satelitmi, ktoré mimochodom pri bežnej prevádzke upokojujú komunitu.

Ani pri úspešnom postupe nezabránite tomu, aby sa objavili odpadlícke štáty, bojovať však treba do poslednej krajiny a muža. A zredukované mesačné príjmy sa dajú vylepšiť predajom mimozemských pozostatkov na takzvanom sivom trhu. V každom prípade, pri pravidelnej mesačnej bilancii dostanete lepšie hodnotenie výsledkov, ak úspešne splníte požiadavky hlavného velenia a udržíte čo najviac spojencov. Na najvyšších miestach sú spokojní, ak zabránite šíreniu teroru v mestách, pokročíte vo výskume, zostrelíte UFO či chytíte živého mimozemšťana. V dôležitom výskume je totiž živá vzorka veľmi cenná a výrazne napomôže pokroku. Vý-



Firma: 2k Games

Žáner: Strategická

skum technológií ma na starosti mladá a vecná doktorka, ktorá pri dostatočnom prísune vedcov rýchlo analyzuje akýkoľvek nález. Čo bude prioritou, je na vás, hoci na kľúčové prvky vás zaručene upozorní. Pitvanie tiel a analýza cudzích predmetov vedie k vynájdeniu novej výzbroje a doplnkov, ktoré zvýšia šance na prežitie vašich vojakov a lietadiel počas boja.

Čo je vymyslené, môže byť potom vyrobené a uvedené do praxe. Produkciu má na starosti šéf výroby, ktorý na prácu potrebuje dostatok inžinierov. S postupom času sa dajú vytvoriť skutočne pozoruhodné kúsky. Pri zabíjaní „emzákov" skvelo poslúžia laserové a pulzné zbrane, brnenia zvyšujúce odolnosť a počet životov, neskôr s možnosťou vznášania alebo neviditeľnosti. Vyrobíte aj stimulanty, lekárničky, zameriavače a ďalšie užitočné doplnky, ako aj bojové stroje, ktoré nahradia živého člena tímu. Nezabúda sa ani podporu lietadiel, ktoré skôr uspejú v boji s UFO s vylepšenými raketami a úhybnými manévrami. Inžinieri vyrábajú aj budovy a továrne, bez ktorých by na základni nebolo dosť personálu, montážnych liniek, energie a satelitov. Buduje sa v podzemných priestoroch, kde sú stavby umiestnené v sektoroch, ktoré treba najskôr vybagrovať a keď sú hlbšie, vyžadujú aj výťah. Samozrejme, za peniaze a suroviny, spravidla získané z boja alebo ako forma odmeny za splnené ciele. Priestory základne zahrňujú aj riadiacu a veliteľskú miestnosť a baraky, kde sa zhromažďujú vojaci. Všetky miestnosti vidíte v zmenšenej forme na makete základne a jednotlivo zblízka, keď do nich vstúpite.

Manažment a prípravy na základni spejú k taktickým bojom s mimozemšťanmi priamo v teréne. Po alarmujúcom hlásení si najskôr pripravíte vojenský tím. Spočiatku je maximálne štvorčlenný, po vylepšení vo veliteľskej tréningovej škole šesťčlenný, vrátane zastupujúceho bojového stroja. Každému vojakovi môžete zmeniť meno, hlas aj vzhľad, ale čo je podstatnejšie, aj výstroj. Určite je vhodné zvoliť najlepšie brnenie, primárnu a sekundárnu zbraň a niekedy nahradiť





doplnkové granáty lekárničkou, zameriavačom alebo paralyzérom. Boj od začiatku do konca prebieha v ťahovom režime. Každú postavu ovládate jednotlivo a môže v kole postupovať dvakrát. Takže ak napríklad vbehnete protivníkom do rany, dokážete sa stiahnuť do úkrytu. Alebo keď uvidíte cieľ, nájdete si výhodnejšiu pozíciu a potom vystrelíte.

Pri bežnom postupe váš vojak automaticky prekoná prekážky, čo mu stoja v ceste, aby dosiahol miesto určenia. Vyšplhá po rebríku, prelezie múr, vyrazí aj dvere alebo rozbije okno. Vždy je však možnosť postupovať obozretnejšie a pri vstupe namiesto hrubej sily stlačiť kľučku. Hluk totiž súperom prezradí vaši polohu a platí to aj opačne. Niekedy sa oplatí byť trpezlivým, obetovať ťah a stanoviť postavám pozorovací mód. Potom automaticky vystrelia, keď sa im pred hľadáčikom objaví nepriateľ. Zbrane treba nabíjať, ale munícia (s výnimkou raketometov a špeciálnych zariadení) je neobmedzená. Bojisko vnímate pohľadom zhora, ale počas mierenia a streľby sa kamera prepne do akčného pohľadu z tretej osoby. Cieľ máte ako na dlani, vidíte percentuálne vyjadrenú šancu na zásah aj smrtiacu ranu, ktorá vnikne protivníkovi do tela. Veľmi efektné.

Hoci v prvých misiách môžete mať dojem, že postup je jednoduchý, neskôr oceníte možnosť využívať objekty v teréne aj pribúdajúce možnosti žoldnierov. Schovávanie za predmetmi zaručí plné alebo čiastočné krytie, ale treba počítať s tým, že v boji sa dá prakticky všetko zničiť. Takže čupieť za autom je rozumné, ale len dovtedy, kým nepriateľ nepoškodí voz natoľko, že hrozí výbuch. Keď uvidíte horiacu karosériu, bežte preč, v nasledujúcom kole určite exploduje. Aj múr, za ktorým stojíte, sa dá silnejšou zbraňou prestreliť a občas padne aj celá stena. Strom zasiahnutý laserom zhorí na uhoľ. Bojuje sa v uliciach miest, ale aj v na stanici metra, na bagrovisku, v parku a lesnej čistine. Dostanete sa aj do útrob mimozemskej základne. Bojiská sú skôr menšie a občas narazíte na nepriateľov už v prvom ťahu. Nájdu sa však aj rozsiahlejšie lokality.

Štandardným cieľom v misii je vyhladenie všetkých mimozemšťanov v oblasti. Budete však aj zachraňovať zajatcov a deaktivovať bomby, na ktoré máte čertovsky málo času. Našťastie výbuch oddialite spínaním časovačov, lenže pod ťažkou paľbou. Drsné sú misie teroru, kde popri boji zachraňujete ohrozených civilistov. Ulice sa hemžia rýchlonohými krabími chryssalidmi, ktoré dokážu prekvapiť vojakov a zblízka ich rozkúskovať. Takto zasiahnutí civilisti aj vaši padlí sa potom menia na zombie kreatúry, ktoré sú pomalé, ale majú veľa životov. A rozhodne to nie je jediný druh mimozemšťana, ktorý vám dá zabrať. Malí siví mužíčkovia v úvode hry sú pomerne ľahkým cieľom, pokročilejšia forma pripomínajúca Men in Black je trochu väčšou výzvou. Poletujúci floater útočí z výšky a občas sa stratí a vyskočí spoza vášho chrbta a hádže devastačné granáty. A keď uvidíte malý letiaci kyberdisk, rozhodne sa držte ďalej. Ten sa totiž mení na ničivý bojový stroj a navyše po eliminovaní exploduje. Úplne zdeptať váš tím dokážu nepriateľskí psionici, keď ovládnu vašich vojakov a totálnu skazu prináša mechanický sectopod. Misie majú rôznu obtiažnosť, čo sa spočiatku prejavuje len väčším alebo menším počtom slabších nepriateľov. Postupne však nastupujú silnejšie a smrtonosnejšie jednotky, ktoré dokážu pekne prerieďiť vaše mužstvo a vo vojakoch vyvolávajú paniku, takže sú dočasne neovládateľní.

Efekt vojakov výrazne ovplyvňujú schopnosti, ktoré dostanú po úspešnej misii spolu s hodnosťami. Frčky a hviezdičky vždy doplní špeciálna vlastnosť, obvykle zvolená z

TRAILER

dvoch možností. Voľby závisia od špecializácie regrúta, ktorú získa po prvom úspešnom nasadení. Útočník je určený na výpady a sedí mu brokovnica a dymové granáty. Preto sa hodia pohotové reakcie a výhody v boji na krátku vzdialenosť. Zdokonalený člen ťažkej pechoty môže v kole spustiť dve ničivé dávky z guľometu alebo má viac rakiet s rozsiahlejším výbuchom. Ostrieľaný snajper lepšie zasiahne cieľ zo strechy domu alebo inej vyvýšenej pozície a použije skener na prieskum okolia. Člen podporného tímu sa rýchlejšie pohybuje a môže použije jednu lekárničku až trikrát. A liečiť ranených alebo stabilizovať kriticky zasiahnutých bude treba často. To sú ale len príklady a vylepšení pre každú profesiu je viac. No vždy aj s dilemou, ktorú ponúkanú schopnosť si zvoliť, keďže druhá zostane natrvalo nedostupná.

Na vyššej technologickej úrovni môžete testovať duševné schopnosti svojich vojakov a medzi nimi občas nájdete „obdarovaných", z ktorých sa stanú skvelí psionici. To znamená, že v boji okrem zbraní používajú aj psychické útoky a silou mysle dokážu zraniť alebo dokonca dočasne ovládnuť nepriateľa. Skrátka možnosti vojakov pribúdajú a je to poznať v teréne. Borec s hodnosťou plukovníka je v boji poriadne nabitý a smrtiaci. V neskoršej fáze hry bez veteránov prakticky nemáte šancu. Preto je to veľmi veľká strata, keď padnú. Hlavne ak hráte v režime IronMan, kde sa hra automaticky ukladá do jedinej pozície, takže smrť a zlyhania v boji sú permanentné. Ak chcete realistickejší dojem z hry, rozhodne odporúčam.

Letecké boje sú riešené skôr symbolicky, ale s peknými cutscénami, ktorých je v hre neúrekom. Útočiace lietadlo sledujete na zmenšenej obrazovke, kde samostatne strieľa na UFO. Ak máte vyrobené podporné prvky, môžete ich aktivovať a stroj má presnejší zásah alebo uhýba. Po vyhranom leteckom boji nasleduje pozemný pri vraku lode. Letecké jednotky môžete vyrobiť a rozmiestniť na základniach po celom svete a vyžadujú aj pravidelné prevádzkové náklady. Stíhače neskôr treba nahradiť modernejšími strojmi, inak budete mať veľký problém nielen zostreliť, ale aj dohoniť letiace UFO.

Popri veľkolepom ťažení môžete otestovať svoje taktické schopnosti v multiplayeri, v bežnom alebo hodnotenom dueli proti inému hráčovi. Pred bitkou si zostavíte tím, ktorý môže byť zložený z ľudí aj mimozemšťanov, pokojne aj mix. Pri rebríčkovom boji použijete 10 000 bodov na nákup maximálne šiestich jednotiek. U mimozemšťanov vyberáte len druh, ľudom môžete stanoviť zbrane a vyspelosť, no vtedy sa predražujú. Po nástupe do boja hráči postupujú na striedačku v ťahovom režime s limitom 90 sekúnd na kolo, pokiaľ nie je stanovené inak. Cieľom je vyhladiť družstvo súpera. Multiplayer je atraktívny, no chcelo by to viac máp, ako aj vyladiť bugy a prehodnotiť bodovanie jednotiek. Pomerne ľahko zraniteľný vojak, hoci veterán, vás totiž niekedy vyjde drahšie, ako zdatnejší mimozemšťan.

Bohužiaľ nie len v sieťovej hre narazíte na technické závady, ktoré dokážu naštrbiť inak výborný dojem z hry. V ťažení sa príležitostne vyskytujú chyby v boji, nedá sa ukončiť kolo a niektoré bojové stroje skrátka nestrieľajú. Chyby sú hlavne v pokročilej fáze, akoby hra nebola dostatočne testovaná a tak v nej zostali nedorobky. Rozhodne očakávame záplaty, ktoré dajú veci do poriadku. Prvá je už vonku, ale stále je čo opravovať.

XCOM beží na Unreal engine a ten je využitý naozaj bravúrne. Dizajn a atmosféra úrovní sú na jednotku a priblížené akčné momenty jedinečné. Všadeprítomné predelové scény a rozhovory na základni skvele dotvárajú atmosféru hry. Dabing je solídny a zvuky a pokriky vojakov v boji priliehavé. Výčitky by som adresoval kamere. Dá sa polohovať do strán, priblížiť a vzdialiť, ale niekedy mýli pri presune vojakov do budov alebo na ich strechy, ktoré sa podľa okolností zviditeľňujú alebo zakrývajú. Na PC sa nemusíte obávať konzolového ovládania, myška a prípadné klávesové skratky sú spoľahlivé.

PO SKLAMANÍ Z REMAKU JAGGED ALLIANCE JE XCOM: ENEMY UNKNOWN BALZAMOM NA DUŠU PRE KAŽDÉHO MILOVNÍKA ŤAHOVÝCH STRATÉGIÍ. POMERNE JEDNODUCHÝ, ALE DOSTATOČNE TAKTICKÝ POSTUP V BOJI SO STUPŇUJÚCIMI MOŽNOSŤAMI SADNE VÄČŠINE HRÁČOV. MENEJ ZDATNÝCH JEDINCOV MÔŽE FRUSTROVAŤ NARASTAJÚCA OBTIAŽNOSŤ V ŤAŽENÍ, PRE TÝCH, KTORÍ HĽADAJÚ VÝZVU, JE ROZHODNE VHODNEJŠÍ IRONMAN REŽIM. AJ BEZ MULTIPLAYERU BY HRA PONÚKLA DOSTATOK ZÁBAVY, NO MOŽNOSŤ ZAHRAŤ SI ZA SIVÝCH MUŽÍČKOV PROTI INÝM HRÁČOM JE PRÍJEMNÝM OSVIEŽENÍM. BEZ OHĽADU NA TO, ČI VERÍTE NA EXISTENCIU (ZLÝCH) MIMOZEMŠŤANOV ALEBO NIE, TÚTO HRU BY STE ROZHODNE NEMALI OBÍSŤ.



9.0

+ boje s pohľadom tretej osoby pri streľbe
+ deštruktívne prostredia
+ vylepšovanie základne a vojakov
+ multiplayer za mimozemšťanov

- bugy, hlavne v bojoch a multiplayeri
- miestami zlá práca kamery



8.5

3DS

Pavol Buday

PROFESSOR LAYTON AND T

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 teatrálne 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

TRAILER

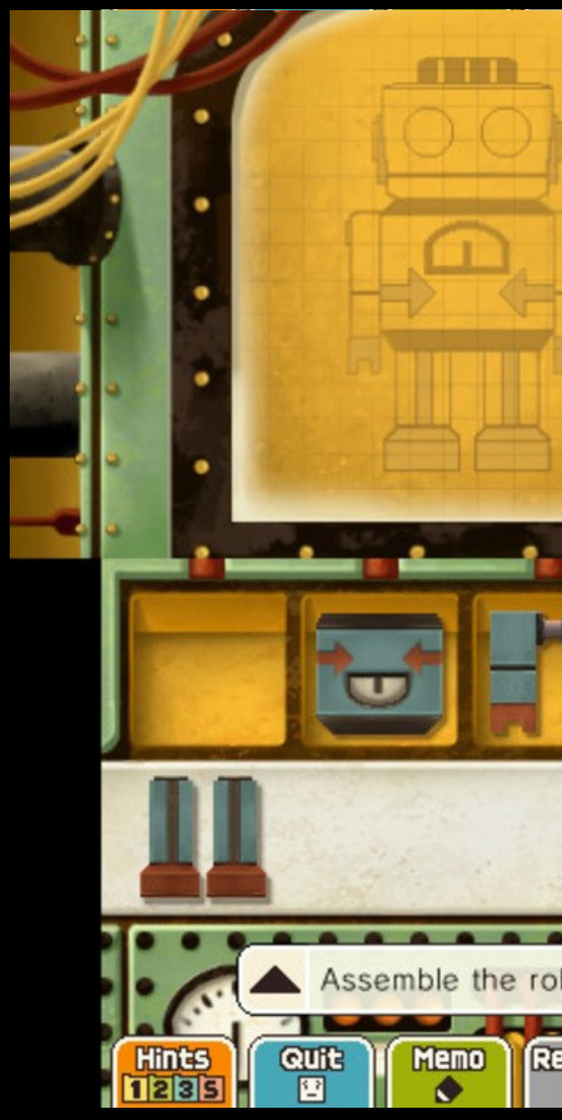
THE MIRACLE MASK

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 zaváňajú 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





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 rozbia 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 ťukaním 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 nepotrápi. Najzložitejšou a zatiaľ najkomplexnejšou minihrou je cvičenie králika 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 zvádza k používaniu pomocníka
- málo 3D hádaniek

Peter Dragula

ALAN WAKE AMERICAN NIG

PRÍBEH ALANA WAKEA SA PRVOU HROU NESKONČIL. PRÁVE NAOPAK, LEN ZAČAL. DVE EPIZÓDY (THE WRITER A THE SIGNAL) K PÔVODNEJ HRE NÁM NAZNAČILI AKO PRÍBEH HRDINU POKRAČUJE A V PODOBNOM ŠTÝLE PRICHÁDZA AJ SPIN-OFF ALAN WAKE AMERICAN NIGHTMARE PRE XBOX LIVE ARCADE. NOVÝ TITUL PODOBNE AKO EPIZÓDY PONÚKA PRÍBEH ODDELENÝ OD PÔVODNEJ HRY VIAC ZAMERANÝ NA PSYCHIKU HRDINU, ALE AJ ODHAĽUJÚCI VIAC Z TOHTO ZVLÁŠTNEHO SVETA, V KTOROM PREBIEHA BOJ MEDZI SVETLOM A TEMNOTOU A NIEKDE MEDZI NIMI JE HLAVNÁ POSTAVA ALAN WAKE.

American Nightmare už nekopíruje štýl pôvodného titulu, výrazne ho mení a to hneď v niekoľkých oblastiach. Opúšťa temné mestečko uprostred hôr Bright Falls, aby nás ponoril do série Night Springs, ktorá ožila v televízii na základne predlohy Alana Wakea. V Night Springs lesy z pôvodnej hry vystriedajú pustiny Arizony, mestečko sa zmení na opustené sídla okolo čerpacích staníc a samotné monštrá nepovedie temnota, ale hlavný zloduch zo seriálu a to zabijak so sekerou Mr. Scratch, ktorý je zároveň dvojníkom Alana Wakea.

Alan sa tak nečakane ocitá vo svete, ktorý sám vytvoril a ďalšia psychologická hra môže začať. A skutočne bude psychologická, berie si ako základ monológy Mr. Scratcha vnášajúce neistotu a strach do hlavy postavy, ako aj zahrávanie sa s časovým elementom, ktorý postupne mení svet a udalosti v ňom. Jediné, čo Alana drží pri zemi, sú tri ženské postavy v hre, ktoré sú reálnym dôkazom, že existuje aj zdravý rozum a niekde medzi tým všetkým sa vtrhávajú do tohto temného sveta aj útržky spomienok jeho ženy Alice.

Zmena prostredia je len jednou z vecí, ktoré hra mení. Ďalšou veľkou zmenou je pridanie otvorených prostredí, ktorými sa autori vracajú späť k základnému konceptu. Ponúkajú v hre sériu niekoľkých väčších lokalít, po ktorých sa budú hráči s Alanom voľne pohybovať, plniť úlohy, hľadať veci v prostredí, komunikovať s postavami v rozsiahlejších dialógoch. Prakticky ide o sandboxový štýl akčnej adventúry ako vyšitý, mierne obmedzený, ale kráčajúc správnym smerom. Otázne je, či je toto správna cesta pre titul a budúcnosť Alana. Tým si zatiaľ nie sú istí ani autori.

Minimálne pre American Nightmare je to zatiaľ zaujímavá zmena, ktorá upúšťa od jednej cesty vpred a otvára možnosti aj rozsiahlosť. K tomu, aby sa postava nemotala s pár nábojmi pustatinou, autori upravili aj zbraňový systém. Teraz je k dispozícii 15 modernejších a silnejších zbraní, ktoré nahrádzajú tri základné a pomalé zbrane z originálnej hry. Nájdete medzi nimi pištoľ, klincovačku, Uzi aj útočné pušky. Arzenál robí hru viac dynamickejšou a zabíjanie nepriateľov je rýchlejšie, ale ani náhodou jednoduchšie. Stále totiž na nepriateľov treba najskôr posvietiť baterkou, vyhnať z nich temnotu, ktorá ich ochraňuje, a až potom zastreliť. Na jednej strane je viac nepriateľov a viac palebnej sily, ale na druhej len jedna baterka, vďaka čomu adrenalín z útokov zostáva zachovaný. Našťastie aspoň náboje už nie sú problém a v lokalitách sa stále objavujú v zásobovacích skrinkách, kam sa môžete kedykoľvek vyzbrojiť. Podobne tu zasvietené

HTMARE

Firma: Remedy

Žáner: Akčná

lampy slúžia ako checkpointy a zároveň ako zdroje pre dobíjanie zdravia. Vrátite sa k nim vždy, keď ste so silami v koncoch.

Do svetla temnota stále nesmie a teda osvetlené body sú jedinou istotou pred návalmi menších aj väčších nepriateľov. Mimo štandardných dvoch nepriateľov z jednotky pribudli noví ako napríklad monštrum, ktoré sa po zasvietení svetlom rozdelí na dve a následne každá polovica ešte na ďalšie dve, alebo aj nepríjemné pavúky, zo zeme vyrastú portály pre temnotu, z ktorých neustále vyskakujú noví nepriatelia a nakoniec to osviežia aj desaťmetroví bossovia.

Strieľanie však nie je základom American Nightmare. Spolu s prechodom do otvorenejšieho sveta sa zmenil aj prístup k úloham, ich cieľom nie je prechádzať z jedného bodu do druhého, ale dôležite je hľadať veci v prostredí, ich spájanie a aktivovanie. Do hry sa tak vkradol závan adventúry. Pribudol aj radar s vyznačením úloh, ale aj skrytých vecí, ktoré takto jednoduchšie lokalizujete. Napríklad takto budete môcť ľahšie hľadať rozhádzané stránky knihy, ktoré tentoraz zohrávajú aj úlohu v hrateľnosti. Podľa počtu zozbieraných strán sa vám odomykajú kufríky so zbraňami. Menšie zbrane získate za pár stránok, ale na silnejšie ako útočnú pušku budete potrebovať 20 alebo 30 stránok. Najsilnejšie sa otvoria až pri 40 stránkach. Mimo kusov knihy hľadáte aj rádiá a televízory, kde sa vždy dozviete niečo viac o svete tu, alebo svete tam vonku.

Ku kampani, ktorú prejdete približne za 5 hodín (plus niekoľko hodín znovuhrateľnosti ak chcete nájsť všetko), hra pridáva aj nový arkádový mód, ktorý je založený na akcii a obraňovaní sa pred prichádzajúcimi nepriateľmi. Musíte v ňom pred útokmi prežiť do rána, čo znamená zbierať zbrane, náboje, regenerovať energiu v dosahu svetla, behať, strieľať a strieľať. Bojovať budete na piatich bojiskách v dvoch módoch, štandardnom a hardcore survival móde. Finálne skóre sa síce porovnáva v online tabuľkách, ale je veľká škoda, že nebol zapracovaný aj co-op s priateľmi, ktorý by tu sadol a predĺžil zábavu aj na týždne.

Graficky American Nightmare ponúka iný pohľad na hororovú tematiku a vyzerá, že oproti prvej hre na Xboxe aj vylepšenú grafiku. Všetko je ostrejšie, voľnejšie a rýchle. Žiaľ najväčší nedostatok pôvodného titulu a to strnulé animácie postáv pri rozhovoroch neboli vylepšené, je to škoda, lebo rozhovory sú tu niekoľkonásobne rozsiahlejšie a pri bežných otázkach postavy takmer strhnulo stoja. Na druhej strane prestrihové animácie excelujú a to hlavne filmované scény medzi kapitolami, kde nám dvaja Alanovia umožnia nahliadnuť do svojich duší.

Zvuky majú rovnako vysokú kvalitu a miešajú sa tu rozhovory postáv s hudbou a komentárom v pozadí. Komentátorom tentoraz už nie je samotný Alan, ale nový hlas sledujúci situáciu z nadhľadu a rozprávajúci príbeh. Prináša to síce inú perspektívu, ale stráca sa jedinečnosť myšlienok samotného hrdinu. Hudba je tentoraz akčnejšia a spievané skladby idú rovno do podmazu pod akciu.

Americká nočná mora je viac menej veľkým testom pre novinky do ďalšej časti hry. Autori skúšajú zmeny v rozmanitých oblastiach, aby nám nakoniec mohli naservírovať správne prímesy do Alan Wake 2. Nedá sa povedať, že by sme všetky úpravy chceli vidieť aj v dvojke, no každá novinka ponúkla niečo zaujímavé. Zbrane priniesli silu a otvorené prostredia rozsiahlejšie možnosti, k tomu sa pomocou rozhovorov prehĺbili vzťahy s postavami. Väčšine stránok ešte chýba krok k dokonalosti, ale ako celok, za relatívne nízku cenu arkádovky ponúka dostatok obsahu a kvality.

AMERICAN NIGHTMARE ZATIAĽ VYŠLA LEN NA XBOX LIVE ARCADE, ALE AUTORI UŽ NAZNAČILI PC VERZIU PO UPLYNUTÍ EXKLUZIVITY PRE XBOX.



8.5

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

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



Branislav Kohút

TORCHLIGHT II

V ROKU 2009 HRÁČOV POTEŠILA HACK AND SLASH TORCHLIGHT, ŠTÚDIA ZLOŽENÉHO Z ODPADLÍKOV Z BLIZZARDU. POMERNE NENÁROČNÝ PROJEKT UŽ VTEDY NAZNAČIL, ŽE DO BUDÚCNOSTI BY SA MOHOL STAŤ ZDATNÝM KONKURENTOM DIABLO SÉRIE. JE ROK 2012 A PRIAZNIVCI ŽÁNRU MAJÚ PRÍLEŽITOSŤ POROVNAŤ OBE ZNAČKY PROSTREDNÍCTVOM POKRAČOVANÍ, KTORÉ VYŠLI V ODSTUPE NIEKOĽKÝCH MESIACOV. DIABLO III UKÁZAL SVOJE SVETLÉ A TEMNÉ STRÁNKY V MÁJI, TORCHLIGHT II JE NA ŤAHU PRÁVE TERAZ.

Príbeh dvojky určite nie je podávaný takým pompéznym spôsobom ako v prípade diablovskej konkurencie. Predelové scény Blizzardu patria bez debaty k tomu najlepšiemu, čo má prívlastok CGI. Runic Games sa však ani veľmi nezaťažovali príbehom a jeho prezentáciou. Dej, ktorý vám veľmi ľahko vyfučí z hlavy, servírujú ležérnymi vstupmi, ktoré pripomínajú skeče z béčkových webových hier a doplňajú nudnými rozhovormi s NPC postavami. Sú hráči, ktorým je u akčných RPG šumafuk, kvôli čomu vlastne masakrujú hordy kostlivcov, pavúkov a ďalšej hávede a tvorcovia Torchlight II zrejme počítajú s tým, že takých bude väčšina. Je to možné, v každom prípade putovanie v Diablo III pôsobí mystickejšie a zmysluplnejšie a Torchlight II tak trochu ako šialený a nezmyslený Breivikov masaker. Jedna nula pre Diablo III.

Vývojári v Torchlight II podcenili aj úlohy, ktorých je síce habadej, ale sú nápadité asi ako reklamy na holiace strojčeky. Skrátka a dobre, questy typu nájdi a zabi alebo zober a prines sú prachobyčajné aj na pomery akčných RPG. V prípade väčšiny úloh budete automaticky klikať na NPC s výkričníkmi, potom vyčistíte bludisko na mape označené hvezdičkou a po zmasakrovaní bossa v najspodnejšej úrovni si prídete po odmenu. Aby sme však boli spravodliví, Torchlight II sa zďaleka neodohráva len v klaustrofóbnom podzemí s úzkymi koridormi. Tentoraz si pobeháte aj krajinou pocukrovanou snehom, pozlátenou pieskom alebo oživenou zeleňou. Priestory v hlbinách sú síce stále tvorené úzkymi chodbami, na povrchu však máte podstatne väčšiu voľnosť pohybu a určite to oceníte.

Po nepríjemných štuchancoch teraz Torchlight II pre zmenu pohladkáme a povieme si, čím a prečo si vás získa. V prvom rade je to skvelá hrateľnosť a pútavé boje, čo vás udrží na stoličke a nedovolí vám len tak ujsť od rozohranej hry. Postup je veľmi dynamický, plný efektných potýčok, ktoré sú maximalizované veľkým počtom nepriateľov a bez bŕzd ako je návrat do mesta kvôli nákupom. Je to



ako jazda na Ferrari s nohou zarazenou až na podlahu. Od hráča sa vlastne očakáva len jediné, zabíjať a masakrovať, až kým nedôjde dych, nepribehne mama a nevyženie vás spať alebo nevypnú elektrinu. Tomu je v hre podriadené všetko ostatné. Potlačený príbeh, úlohy, ktoré od vás nežiadajú žiadne veľké rozhodnutia ani premýšľanie a maznáčik, ktorý je spoľahlivý ako žena v domácnosti. Nie že by navaril, pral a opatroval deti, ale inak zvládne prakticky všetko. Zvieratko, ktoré ste si zvolili a pomenovali pri štarte hry, stojí verne po vašom boku počas boja. Podobne ako hrdina, sa dokáže naučiť kúzla zo zvitkov a používa ich proti nepriateľom. Tak ako v jednotke na povel vyrazí do mesta, kde tentoraz nie len predá prebytočné haraburdie, ale aj nakúpi. Stačí, keď mu v menu nastavíte počet liečivých odvarov, many, identifikačných a portálových zvitkov a o pár minút všetko prinesie až k vám ako expresná dodávateľská služba.

V praxi to znamená, že ak nepotrebujete odložiť niečo do osobnej alebo zdieľanej schránky vašich postáv ani špeciálne upravovať výzbroj, nemusíte z bojiska vôbec odísť. Vzhľadom na to, že predmety, vrátane rôznofarebne odlíšených špeciálnych a setov, opäť vypadávajú v prehnane veľkom veľkom počte, je zbytočné niečo odkladať a pracne upravovať. Váš aj maznáčikov inventár bude takmer neustále praskať vo švíkoch a výstroj zmeníte za lepšiu takmer pri každej novej úrovni hrdinu. Sotva si zvyknete na jedinečný meč, pušku alebo brnenie, už nájdete lepšie, do ktorého slotov môžete vkladať nové klenoty na pridanie bonusových efektov. A požiadavky nebývajú náročné, buď musíte mať patričný level alebo dostatočnú hodnotu sily, či iného atribútu.
Použiť sa dá takmer všetko, bez ohľadu na to, či hráte za inžiniera, berzerkera, outlandera alebo embermága. Pokojne sa vyzbrojíte lukom, kladivom, mečom, magickou palicou alebo bombardou a zbrane v oboch rukách môžete rôzne kombinovať. Ideálne je používať jeden set so zbraňami nablízko a druhý, ktorý si rýchlo prepínate, na diaľku. Avšak použitie zbraní určených pre vašu profesiu sa oplatí viac, pretože môžete znásobiť ich účinok. S takýmito možnosťami skutočne nie je problém prejsť hoci aj celý akt bez toho, aby ste sa trmácali do bezpečia sídla. A to ani pri úmrtí, kedy za obetovanie malej sumy pokračujete v pasáži, kde ste naposledy skonali.

Zmysel výberu profesie spočíva v schopnostiach, ktorými podporíte svoje bojové vlastnosti. Pri každej novej úrovni hrdinu dostanete

body na zlepšenie atribútov, ktoré si na rozdiel od tretieho Diabla rozdelíte sami podľa chuti. Setball pre Torchlight II. Okrem toho rozhadzujete aj body do troch setov schopností, ktoré sa líšia podľa povolania. Napríklad inžinier má kategórie bleskové schopnosti, konštrukčné a ochranné. Každý set má sedem aktívnych a tri pasívne schopnosti. Sprístupňujú sa podľa levelu postavy a hráč môže do každej schopnosti investovať až 15 bodov. To nie len drasticky znásobí účinok, ale vždy po piatich investovaných bodoch pridá aj dodatočný bonus, čo môže byť menej many na aplikovanie kúzla, prídavný smrtiaci efekt alebo iná chuťovka. Schopnosti zahrňujú rôzne elementárne útoky, aury, štíty ale aj pasce, pavúčie míny a vyvolávanie pomocníkov, či u sú to u niekoho kostlivci a u iného pohyblivé mechanické veže.

Aj na veterán obtiažnosti je postup s dobre navolenými schopnosťami v prvých aktoch malinou a nič vás nezastraší. Zdržíte sa len pri bossoch, ktorí sú tuhí, ale nie neporaziteľní a niekedy ich mlátite aj viac ako štvrť hodinu. Ak vás aj zabijú, život sa im neregeneruje a tak sa oživíte na začiatku boss úrovne, pošlete maznáčika po nové odvary a dokončíte načaté dielo. Dobrý pocit zo zdolania tuhého súpera vám aj tak zostane. Skutočne o život však ide v prípade hardcore módu, kde je už prvá smrť permanentná a znamená game over.

Torchlight II prináša aj to, po čom hráči už dávno pišťali, kooperačný multiplayer. Iba v tomto prípade musíte byť online, keď hráte sami, hra vás do toho nenúti, nerobí takú Diablovskú chybu. Ďalší palec hore pri hodnotení Torchlight II. Do kooperácie sa zapojíte pri spustení novej hry alebo nahraní pozície, kedy máte vždy možnosť pokračovať v singleplayeri, alebo lokálnom a online multiplayeri. Pridáte sa do hry iných hráčov alebo vytvoríte vlastnú, kde stanovíte počet účastníkov, rozhranie levelu vstupných postáv, obtiažnosť, prípadne heslo. Rozlezení hráči sa ľahko nájdu prostredníctvom portálu. Vyvolaný portál umožní okrem návratu do miest aj presun do lokality každého zúčastneného hráča. A dokonca až priamo k nemu, ak má tiež aktívny



portál. Ak bol postup jednotlivca masaker, boj až šesťčlennej skupinky je totálna apokalypsa. V zmesi mnohých efektov a postáv však trochu strácate prehľad o vašej polohe. Aj tak je to však sila. Lup na zemi je individuálny pre každého zúčastneného, takže môžete v pokoji pozbierať, čo vidíte.

Po vizuálnej stránke hra pôsobí roztomilo, farebné zoomovateľné oblasti miestami až cukríkovo. V boji však pred niektorými protivníkmi máte prirodzený rešpekt, pretože vyzerajú dominantne a nebezpečne. Hra sa nevyhla technickým chybám, ktorých síce nie je veľa, ale o to sú nepríjemnejšie. Ojedinelé zaseknutie v textúrach mimo hlavný hrací priestor vám kvôli jedinému autosave systému môže byť osudným. Našťastie zvyčajne pomôže portál. Hudbu má na svedomí Matt Uelmen, ktorý ozvučil aj Diablo II a toto meno je zaručený certifikát kvality. Soundrack rozhodne výrazne napomáha atmosfére hry. Chvályhodný je úmysel tvorcov umožniť hráčom modifikovanie produktu pomocou editora . Užívateľské rozhranie je maximálne pohodlné, myška na plný úväzok s praktickými klávesovými doplnkami. Jednotlivé menu vyvoláte kliknutím na ikony na pravej a ľavej strane obrazovky, schopnosti sú na lište dolu kde si aj navolíte útok pre ľavé a pravé myšítko. Nad tým je ešte mierka s narastajúcimi dávkami počas boja, ktoré zintenzívnia ďalšie útoky.

TORCHLIGHT II JE (PRÍ)JEMNE VYLEPŠENÝM POKRAČOVANÍM ATRAKTÍVNEJ JEDNOTKY A VÝBORNÁ ALTERNATÍVA, AK VÁM NESTAČIL DIABLO III. VYCHUTNÁTE SI NEKONEČNÉ BITKY A MÔŽETE SA ÚPLNE ODVIAZAŤ A NEMYSLIEŤ NA NIČ, PRÍPADNE NA KOLEGOV, UČITEĽOV ALEBO POLITIKOV, KTORÍ VÁS VYTÁČAJÚ A TAK SI ICH PREDSTAVÍTE V KOŽI VAŠICH OBETÍ. HLADINU ADRENALÍNU EŠTE VIAC ZVÝŠITE V KOOPERAČNOM MULTIPLAYERI. OBSAH URČITE DOKONALE NAPLNÍ OČAKÁVANIA PRÍVRŽENCOV PÔVODNÉHO TORCHLIGHTU. AK VÁM VŠAK PREDCHODCA NESADOL, NENÁJDETE SI CESTU ANI K JEHO POKRAČOVANIU, AKOKOĽVEK JE ZÁBAVNÉ A HOCI STOJÍ MENEJ AKO 20 EUR.

8.5

+ viac bojov a adrenalínu
+ rozšírené možnosti maznáčika
+ rozsiahle prostredia s voľnejším pohybom
+ kooperačný multiplayer
+ cena

- fádny príbeh a jeho prezentácia
- nevýrazné úlohy
- miestami neprehľadné bojisko
- technické chyby





Michal Korec

FTL– FASTER THAT LIGHT

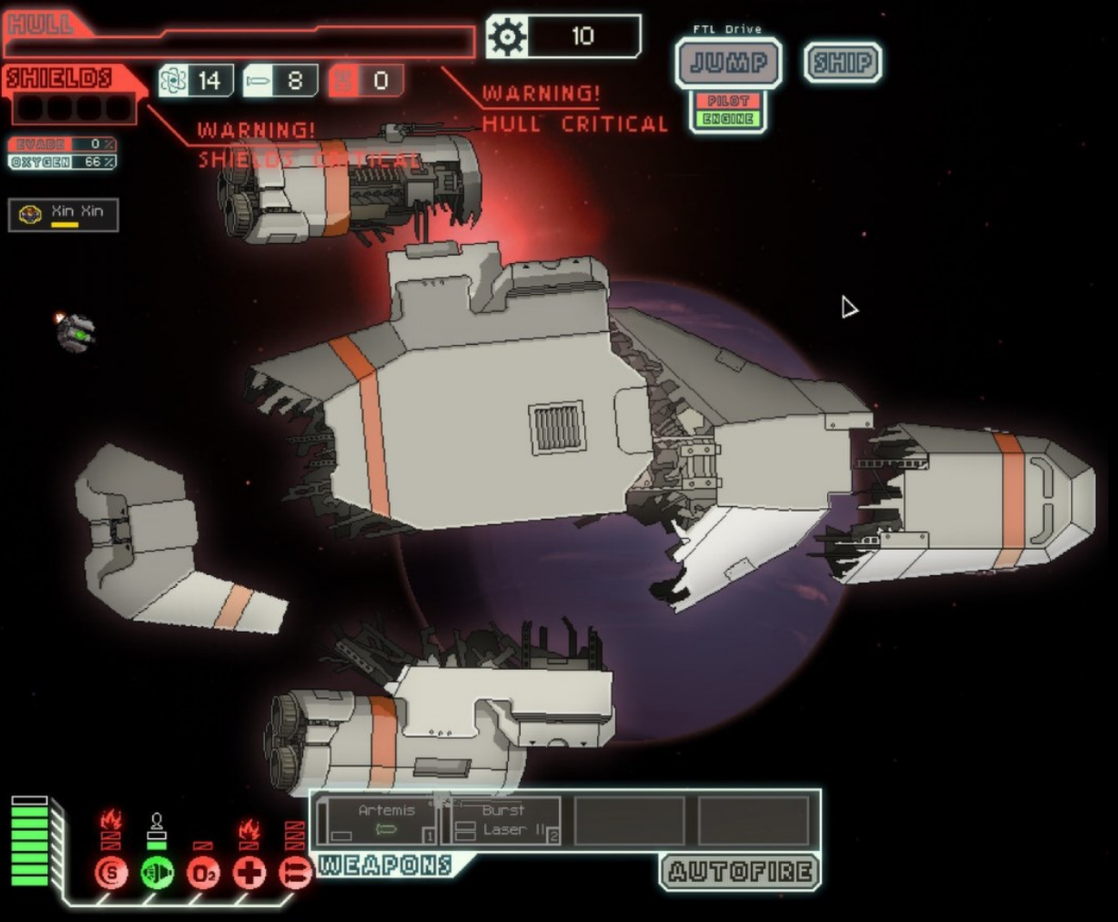
VESMÍR. KONEČNÁ HRANICA. TOTO SÚ VESMÍRNE DOBRODRUŽSTVÁ VESMÍRNEJ LODI <DOPLŇ MENO>, KTORÁ SA VYDÁVA NA NEBEZPEČNÚ PÚŤ NEPRIATEĽSKÝMI SEKTORMI, PRETOŽE FEDERÁCIA JE V OHROZENÍ A VAŠA LOĎ AKO JEDINÝ DISPONUJE VITÁLNYMI DÁTAMI NA JEJ ZÁCHRANU.

Kým začneme, poprosím vás, aby ste sa na pár momentov najprv zadívali na okolo rozosiate obrázky. Ak je vašim očiam pohľad na grafické prevedenie neprístojný, poburujúci a vrtiac hlavou si vravíte: "Takúto sra*ku nikdy hrať nebudem. Ako je možné niečo podobné v dnešnej dobe predávať?" nevadí, nasmerujte ďalšie kroky sem a na FTL: Faster Than Light zabudnite.

Čítate ďalej? Výborne! Takže dávate prednosť náplni hry pred grafikou. Na vás, ktorí ste zostali, čaká neuveriteľný zážitok. FTL je prezentovaná ako „roguelike space flight simulator game“. Simuláciu letu vesmírom si ako tak dokáže vybaviť asi každý, ale čo značí slovo roguelike? Autori sa totiž inšpirovali odnožou role play hier populárnych v 80 rokoch, pre ktoré boli charakteristické vlastnosti ako náhodné generovanie máp, pohyb na ťahy či permanentná smrť, ale aj to, že forma vysoko prebíjala audiovizuál, pretože sa väčšinou používali len ASCII znaky a zostatok bol na predstavivosti hráčov.

Niečo podobné pre vás pripravila aj dvojica Subset Games. FTL je skratkou pre rýchlejší ako sveto. Aby neprišlo k zámene, zhodou okolností sa tak nazývali aj tvorcovia legendy menom Dungeon Master. Na celú hru sa dívate zhora, kde vidíte prierez vašej lode. Po okrajoch sú rozosiate ovládacie prvky a to je vlastne všetko, čo hra ponúka. Na prvý pohľad to môže byť málo, no zdanie klame.

Loď je rozdelená na segmenty, ktoré obsahujú jednotlivé systémy. Nájdete tu ošetrovňu, výrobňu kyslíku, strojovňu, správu štítov a subsystémy ako riadenie dverí, senzory a ovládanie. Pridelená posádka je rôznorodých rás a disponuje rôznymi bonusmi. Ľudia nemajú špeciálne



vlastnosti a dokážu robiť čokoľvek. Hmyz je lepší na boj a kamenný národ má zasa viac zdravia a je imúnny voči ohňu. Ak ich priradíte na jednotlivé systémy, tak sa počas hry vylepšujú ich vlastnosti, čiže rýchlejšie opravujú diery v lodi, pilot má vyššiu šancu vyhnúť sa strelám, nabíjač štítov zvládne regeneráciu za kratší čas a pod.

S loďou skáčete pomocou FTL zariadenia v planetárnych systémoch k hviezde s nápisom Exit, ktorý vás posunie zase do nového systému. Po každom skoku náhodne vygenerovanej mapy je zvolená udalosť, čo môže zahŕňať prepad pirátskou loďou, objavenie stroskotanca, prosenie o pomoc, participácia na výskume novej zbrane alebo nalákanie do pasce. Nikdy neviete, čo vás čaká, pretože udalosti sú vždy vygenerované inak a ak ste raz lodi pomohli, tak inokedy sa z nej môžu vykľuť otrokári alebo miesto záchrany posádky z padajúcej lodi do atmosféry nezískate skúsenosti ako minule, ale poškodíte vlastnú loď preťažením ťažného lúča.

Čo vám ale FTL vie garantovať, je to, že narazíte na veľa nepriateľov. Preto je potrebné mať dobre vyzbrojenú loď, ktorá je síce na začiatku dostupná len jedna, no plnením achievementov postupne odomknete nové. Každá je vyzbrojená inými lasermi, odpaľovačmi rakiet či ionovými zbraňami a tie je potrebné napájať. Za ušetrené body skúseností nakupujete rozšírenia pre generátor, ktorý napája všetky systémy na palube. Že nový Ion Blast Mark II spotrebuje až tri jednotky energie? Tak to budete potrebovať toľko jednotiek od generátora. Zbraňové systémy ale obsahujú málo slotov na inštalovanie tejto zbrane. A naraz nezapnete lasery s novou zbraňou. Upgradujete. Ale hodilo by sa aj rozšírenie senzorov, aby ste videli dovnútra nepriateľského plavidla a ten nový výsadkový dron je taktiež skvelý. Ignoruje všetky štíty a spolu s vaším výsadkom by vytvoril smrtiacu kombináciu. Kde na to ale všetko vziať? Musíte sa správne rozhodnúť, do čoho investovať. Tu a teraz.

Nepriateľská letka je každým skokom stále bližšie a bližšie, takže nestihnete obletieť ani pol systému, kým vás dostihne, na nejaké zámerné zbieranie skúseností nie je čas. Musíte to riziko podstúpiť. Vidina skúseností (peňazí) zatemní myseľ a zrazu je neskoro. Dostihli vás. Nepriateľ disponuje štítmi o sile štyri, no lasery prerazia len tie o sile dva. Jasné, ten nový Ion blaster vie dočasne odstaviť akýkoľvek systém, takže všetku energiu doňho. Uberáte teda energiu štítom, aby bolo z čoho napájať. Chyba. Nepriateľské lasery prechádzajú

zostávajúcim štítom ako nôž maslom. Požiar. Výbuch a smrť. Boha. Nová hra. Rýchlo!

FTL vás za chyby potrestá kruto. Skúsite to z uloženej pozície nanovo a vyriešite to inak? Jasné, ale na to sa tu nehráme! Smrť je permanentná a vypiplaná posádka nenávratne v prachu vesmíru. Jediná možnosť je začať odznovu. Hra však nie je zámerne nijako hlavne kvôli tomuto faktu dlhá, takže sa dá pri jednom sedení sfúknuť za hodinku a pol, prípadne použiť techniku save+quit a pokračovať neskôr (Kto by chcel cheatovať a zálohovať save z adresára, tak Hviezdu smrti na vás!) Aby ste sa náhodou neuklikli, tak je k dispozícii pauza, kde môžete pokojne rozdať všetky príkazy alebo prehodnotiť stratégiu, no aj tak prichádza k zaujímavým momentom, kedy sa loď teleportuje preč aj s vašim výsadkom alebo exploduje. Ak bola vaša stratégia založená práve na výsadkoch, tak s takto zúboženou posádkou už proste hru nedohráte. Možno ak by ponúkla aspoň jeden checkpoint alebo záchytný bod, tak by sa niektoré smrti znášali ľahšie.

Keďže je FTL založená na náhode, tak sa vám môže stať, že jednotlivé hviezdy sú príliš ďaleko od seba a nemáte ako skočiť ďalej. Obchodníci vám stále môžu ponúkať rovnako nepoužiteľné zbrane alebo nehodiaci sa tovar a meniť logistiku v polovici hry pri tak nízkom počte skúseností je proste nemožné. Tiež by som prijal viac obsahu. Napríklad co-op multiplayer alebo deathmatch proti kamarátovi by bol super. Napriek tomu všetkému vás stále niečo poháňa, aby ste rozohrali novú partičku s vesmírnymi osudmi digitálnych panáčikov a skvelo sa pri tom bavíte.

Napriek tomu, že FTL vytvorili len dvaja ľudia, ktorí ju navyše financovali pomocou Kickstarteru (požadovali 10,000 dolárov, no vyzbierali až 200,000), ponúka sklbenie niekoľkých žánrov ako manažment lode, real-time ovládanie bojov, ťahovku na mape a môže v nej nastať obrovské množstvo scenárov, pri ktorých sa vám budú vynárať spomienky na sci-fi filmy alebo jednotlivé epizódy Star Treku ako na bežiacom páse. Na loď sa môžu teleportovať nepriatelia, ktorých môžete zdržať niekoľkými upgradmi na dverách a me-



dzitým otvoriť pretlakové dvere do vesmíru. Odsajete tak všetok vzduch a aj nejaké to zdravíčko útočiacim jednotkám.

VY SI ZATIAĽ MÔŽETE ZHROMAŽDIŤ JEDNOTKY ZA DVERAMI. PRÍPADNE BUDE CELÁ LOĎ V PLAMEŇOCH A HASENIE SO ZOSTÁVAJÚCOU POSÁDKOU NEPRIPADÁ V ÚVAHU. PREBEHNETE TEDA S PREŽIVŠÍMI NA OŠETROVŇU A AŽ NA ŇU, V CELEJ LODI OTVORÍTE DVERE. VÁKUUM ZAHASÍ OHEŇ ODSATÍM KYSLÍKA. PRI TOM VÁM VYHRÁVAJÚ 8-BITOVÉ MELÓDIE AKO Z ČIAS C64. GRAFIKA JE VIAC MENEJ LEN SCHEMATICKÁ, NO ÚČELOVÁ A DOSTAČUJÚCA. FTL DISPONUJE MAGICKOU HRATEĽNOSŤOU, KTORÁ VÁS PRI KAŽDEJ SMRTI NÚTI AKO ŠIBNUTÍM OBI WANOVEJ RUKY HRAŤ ZNOVU A ZNOVU.

ÁÁA, NIEKTORÍ ČITATELIA SA VRÁTILI, ABY SI ŠTUCHLI. TOTO NIE SÚ DROIDI, KTORÝCH HĽADÁTE.

8.5

+ návyková hrateľnosť
+ mix niekoľkých žánrov
+ nekonečná znovuhrateľnosť

- náhody
- málo obsahu
- príliš silné postihy





MARK OF THE NINJA

Pavol Buday

KAŽDÁ HRA RAZ VYLOŽÍ VŠETKY KARTY NA STÔL. KEĎ SA DO NEJ PONORÍTE, SKÔR ČI NESKÔR JU MÁTE PREČÍTANÚ. PREKUKNETE JEJ SYSTÉM, ODHALÍTE SKRYTÉ TROMFY. MÔŽE TO TRVAŤ HODINU, DVE ALEBO DNI. OD MIERY PONORENIA JE PRIAMO ODVODENÁ AJ JEJ SCHOPNOSŤ UDRŽAŤ VAŠU POZORNOSŤ. AK OPAKUJE DOKOLA TIE ISTÉ PRVKY, ZAČNE NUDIŤ, ČO JE PRE ŇU NEBEZPEČNÉ, PRETOŽE SA ZAČÍNATE OBZERAŤ PO INEJ. ALE STRATÍ VÁS AJ VTEDY, AK JEJ DLHO TRVÁ, ABY STE POCHOPILI, ČO OD VÁS VLASTNE CHCE. IDEÁLNY POMER JE STÁLE SVÄTÝM GRÁLOM, ALE OBČAS SA PODARÍ TO, ČO KLEI ENTERTAINMENT.

Ich zatiaľ posledná hra Mark of the Ninja dokáže čítať myšlienky. Robí to s takou gráciou, že si ani nestihnete všimnúť, že vám postupne plní jedno želanie za druhým. Hlavná postava - ninja s potetovaným telom - je učenlivá a každá nadobudnutá schopnosť eliminuje potrebu klásť si úvodné otázky, prečo sa nevie ninja elegantne schovať v tieňoch, prechádzajúcu stráž zraziť na zem a podrezať jej hrdlo, prečo sa nedá vykloniť spoza dverí a nič netušiaceho vojaka cez ne nabodnúť na ostrie katany?

Miera nových prvkov a používanie naučených techník eskaluje práve v momente, kedy začínajú rolovať titulky. Mark of the Ninja je tak vyvážená hra, že po dokončení vás nezanechá hladných ani prežratých, čo hrá do karát práve bonusom poschovávaných v leveloch a hádankám v challenge arénach, ktoré sa oplatí hľadať. Klei Entertainment s tým kalkulujú od začiatku, preto je po dohraní odomknutý mód New Game Plus. V ňom k prechádzaniu úrovní pristupujete oveľa, oveľa rafinovanejšie. Vy sa, podobne ako ninja, učíte tajomstvám stealth.

Ninja na samom začiatku nemá vôbec žiadnu zbraň, čím vám chce hra naznačiť, že aj po jej získaní najviac pristane majstrovi pohyb v tieňoch a nepozorované napredovanie k cieľu. Ciest nie je nekonečno, ale vždy máte možnosť rozhodnúť sa. Naplánovať si cestu, riskovať alarm za cenu rýchleho pohybu alebo hodenou šípkou rozozvučať gong a odviesť pozornosť. V hre všetko vydáva zvuky, rozbitie skla, mini explózia, nepodarená eliminácia, brechot psa, rýchly beh alebo šprint.

A každá činnosť je náležite ohodnotená, alarm body strháva, tiché zabitie na konto prihodí viac ako keď len okolo vás prebehne stráž. Rozširujúci arzenál vrhacích zbraní otvára dvere k nepríjemným psychologickým hrám. Nepriatelia sa jeden druhého naplašia, ak jeden z nich stúpi na klince a tie ho pred zrakom druhého zabijú. Ten v momente prepadá panike a neváha strieľať do vlastných radov. Ninja nie Batmanom, ale dokáže sa pomerne rýchlo pohybovať, liezť po stenách, vystreľovacím lankom prekonávať výškové rozdiely alebo sa schovať vo ventilačnej šachte.

Levely sú navrhnuté tak, aby sa dalo z väčších miestností dostať viacerými spôsobmi a niekoľkými cestami vyjsť von, čo stimuluje kreativitu a po prvom nezdare sa na rozloženie stráží pozrieť z iného uhla. Hra konštantne chŕli nové problémy a pracuje s novými jednotkami. Jednoduchých vojakov vystriedajú silnejší, ktorých musíte najskôr omráčiť elektrinou alebo zhodiť na nich luster, aby ste ich mohli zabiť, neskôr si na vás zoberú nočné videnie alebo sú do akcie povolaní agenti, ktorí sa nedajú zabiť.

Tajomstvo levelov stráži aj technika, miestnosti sú pokryté laserovou sieťou, bezpečnostnými kanónmi, ktoré z vás spravia fašírku, zabarikádovanými dvermi. Hľadanie vypínačov, odstavenie prívodu elektrickej



Firma: Klei Entertainment

Žáner: Stealth Arkáda

TRAILER

energie alebo kradnutie kľúčov vítane menia dynamiku hry. Na začiatku vám stačí pohybovať sa nepozorovane a sem tam niekoho odstrániť z cesty. Početnosť stráží znemožní rýchly beh a ich zmysly sa ku koncu ešte zlepšia, takže na seba strhnete pozornosť, keď aktivujete bombu alebo sa pod vašou váhou rozpadne plošinka. Zostať v tieňoch a zotrvať nepozorovaní má jeden háčik. Vidíte iba to, čo vidí hlavný hrdina.

Napriek tomu, že Mark of the Ninja je 2D hrou, vidíte presne to, čo obyčajne vnímate iba v hráčovi vlastného pohľadu. Nevidíte za roh, neviete, čo je za dverami, kým sa k nim nepritlačíte ani čo je nad vami, kým nenadvihnete veko šachty alebo kým visiac z balkóna nevystrčíte hlavu, aby ste videli kto patroluje na hornom poschodí budovy. A nepriatelia sú na tom rovnako, čo nevidia alebo nepočujú, to ich netrápi. Stačí, aby ste sa mihli v lúči svetla, dlhšie sledovali trasy hliadok a máte zarobené na malér. Zotrvajte na mieste dlhšie a odhalí vás svetlo baterky. Nájdené telo našponuje zmysly stráží a prechádzajú do aktívneho snorenia.

Systém požičaný z Metal Gear Solid (pokoj - hľadanie - poplach) funguje na jednotku a vďaka limitovanému výhľadu si každý ďalší krok premyslíte dopredu. Stráže sondujú v okolí podozrivých miest, kde vás naposledy zazreli, neskôr dokážu preliezať aj ventilácie a miesta, kde ste boli obyčajne v bezpečí a odkiaľ ste mohli útočiť. A keď do miestnosti nabehnú super agenti s nočným videním, zrazu sa z lovca stane myš lovená piatimi hladnými kocúrmi a ten pol minútový časový limit, po ktorom sa otvoria dvere, sa zdá byť nekonečný.

Na vybudovanie napätia nepotrebuje Mark of the Ninja radar, minimapu ani umelé zvyšovanie obtiažnosti. Udržuje zmysly hráča a reflexy stále v pozore a každý ďalší level ponúka inú úroveň výzvy. Neustála zmena pravidiel a obmena prostredí nepoľavuje a prakticky až do samotného záveru si nemáte kde oddýchnuť. Hra od vás chce, aby ste pohli rozumom a kombinovali výbavu ninju, kam patrí meč, vrhacie šípky na rozbíjanie svetiel alebo prilákanie pozornosti, dymové bomby na prešmyknutie sa cez laserové siete, búchacie guličky, nášľapné klince alebo ninja rýchlosť.

Upgrady aj schopnosti sa kupujú za body získané plnením úloh v leveloch alebo získaním medaily za pokorenie bodového stropu. Vaše výsledky sa zapisujú takisto aj do rebríčkov a akákoľvek snaha navyše nezostane nepovšimnutá. Hra odmeňuje špeciálnymi kostýmami, ktoré priamo vplývajú na váš herný štýl. Jeden z nich vám štíši chôdzu, ale vezme meč, čo je jediná zbraň v hre a bez nej sa nedá brániť. Akonáhle sa spustí streľba, ninja je bez šance.

Klei Entertainment si vynikajúco poradili s prácou svetla a tieňov, daňou je, že Mark of the Ninja je tak tmavá, že ju odporúčam hrať výhradne v noci. Nestratia sa tak biele kontúry objektov a zraku neuniknú tajné cestičky. Autori zostali v duchu dvojice hier Shank verní animovanej grafike, výtvarný štýl má bližšie ku komiksom, čo im dovolilo sledovať akt zabitia glorifikovaným záberom zblízka bez toho, aby pôsobil humorne. Krv hre vôbec nie je cudzia ani rýchle finiše, ktoré sa pri jednej zbrani veľmi rýchlo opozerajú.

MARK OF THE NINJA MÁ K DOKONALOSTI ĎALEKO AJ PRIESTOR PRE ZLEPŠENIA JE DOSTATOČNE VEĽKÝ, ABY SA UŽIVILO NASTAVOVANIE OVEĽA RAFINOVANEJŠÍCH PASCÍ A MOHLI BYŤ POUŽITÉ V POKRAČOVANÍ BATMANOVSKÉ TECHNIKY ČI PRIDANÉ OMRÁČENIE NEPRIATEĽOV, IDE VŠAK O OJEDINELÚ UKÁŽKU TOHO, ŽE STEALTH MÔŽE BRAVÚRNE FUNGOVAŤ AJ V DVOCH ROZMEROCH.

8.5

+ bravúrna práca svetla a tieňov
+ unikátny pohľad na stealth
+ konštantne sa meniaci gameplay
+ možnosti prechádzania levelov

- občas nefunkčný skript stráží
- príliš tmavá grafika



Matúš Štrba

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, vylaďovali 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 rozmaznaných predchádzajúcimi časťami, po ktorých by už len ťažko odpúšťali nejaké chyby. A taktiež prišiel po veľkých úspechoch, ktoré autorom možno stúpli 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 trošku paradoxom). V ňom sa niektoré mechanizmy redukujú, 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 zbaliť. Samozrejme, v niektorých aktivitách sa môžete spoľahnúť na radu asistentov a ostatných členov tímu. Ak sa v niečom rozhodnete chybne (napríklad trénovanie hráča na pozíciu, na ktorú nemá predpoklady), tak vám to na porade zamestnancov jeden z vašich pomocníkov vysvetlí. Taktiež môžete posielať 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 zabrať 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 neodvádzajú 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. Zápasy 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 píska 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




8.0
Pavol Buday

FORZA HORIZON

Firma: Playground Games

Žáner: Racing

TRAILER

NA SVETE RÝCHLYCH KOLIES JE FASCINUJÚCE, ŽE AK MU VEZMETE PRIRODZENÉ PROSTREDIE OKRUHOV, REV MOTOROV SA RADIKÁLNE ZMENÍ. ZNEJÚ DRAVEJŠIE A NEBEZPEČNEJŠIE AKO KEĎ SA ŠELMY DOSTANÚ Z KLIETOK VON A POBEHUJÚ AKO ODTRHNUTÉ Z REŤAZÍ. VO FORZA HORIZON SA NEHRÁ NA VYLEPŠOVANIE ČASU O STOTINKY, ANALYZOVANIE REPLAYU A HĽADANIE IDEÁLNEJ STOPY. ZABUDNITE NA SLEDOVANIE TEPLOTY ZADNÝCH PNEUMATÍK, HRABANIE SA V TELEMETRII ALEBO SKRACOVANIE ODOZVY MEDZI DRUHÝM A TRETÍM PREVODOVÝM STUPŇOM.

To bola Forza Motorsport so stovkami áut a desiatkami tratí. Horizon vsádza na zážitok z jazdy bez mantinelov z pneumatík vo festivalovom duchu. Bez starostí, takmer bez pravidiel. Od momentu, keď dostanete do rúk žltý Dodge Viper a mierite do umelo postaveného mestečka s lasermi, obrovským pódiom a mega rampou s ohňostrojom, viete, že zvukovú kulisu budú tvoriť prevažne licencované skladby na soundtracku ako koncert dirigovaný v osemvalcovom takte. Forza Horizon je určená pre mladú generáciu, ktorá počúva alternatívu, indie, dubstep a dnb.

Súťaženie na cestách postráda vďaka uvoľnenosti škrobenú vážnosť a sterilitu. Tu sa odpaľuje pretek so svetlicami, na štarte sú grid girls, jazdec získava popularitu a rešpekt a keď treba, tak si zmeriate sily aj proti teplovzdušnému balónu. Autá nie je nutné opravovať, neexistujú penalizácie za skracovanie úsekov alebo opieranie sa o súperov v zákrutách. Dokonca odpadol aj tlak z odmeňovania iba medailových pozícií. Ak dorazíte do cieľa na chvoste, minimálne sa na účet pripíšu kredity za účasť a body za drifty, obiehanie, ničenie dopravných značení.

Cieľ Forza Horizon nie je vzdialený stovky hodín, ale je dosiahnuteľný bez nutnosti konštantne meniť garáž. Výhrami sa dá zabezpečiť vozový park, s ktorým vyhráte celý festival a porazíte všetkých favoritov. Stačí ich len postupne vylepšovať upgradami, ktorých cenu znižujete rozbíjaním reklamných plôch rozosiatych v otvorenom svete. Od stisku tlačítka štart vás od neho delí iba výber možnosti, či chcete hrať sami, alebo v kamarátmi.

Mapa Forza Horizon je veľká, členitá a ku koncu aj posiata eventami a súťažami na každom kroku. Ak si chcete oddýchnuť od pretekania na umelo vytvorených okruhoch alebo závodoch z jedného bodu do druhého na zmiešanom povrchu, môžete pátrať po raritných au-



tách poschovávaných na odľahlých miestach, prejsť po každej z 200 ciest alebo sa nechať namerať radarmi pri čo najvyššej rýchlosti. Kredity na nákup nových áut sa dajú zarobiť aj vyzývaním súperov, ktorí sa premávajú po cestách. Stačí sa k nim priblížiť a aktivovať výzvu, okamžite sa štartuje stíhací pretek.

No a potom je tu levelovanie, resp. stúpanie v rebríčku reputácie za body získavané tesným prejazdom medzi premávkou, vysokú rýchlosť alebo drifty. K nim sa viaže aj jeden z promo eventov, kde musíte v časovom limite nahrabať požadovaný obnos. Ďalším je zase vziať auto a odfotiť ho vo vybranej lokalite. Pripomína vám to niečo? Forza Horizon ale nie je Test Drive Unlimited. Je výhradne o autách, jazdec, ktorý vás reprezentuje na festivale, stále nosí to isté tričko a koženú bundu, nedá sa mu zmeniť pohlavie ani meno a na konci nezíska k miliónom kreditov žiadnu ženskú.

Sociálny aspekt a funkcie sú rovnako odľahčené ako všetky ostatné aspekty, čo je najväčšou slabinou Forza Horizon a bude vás prenasledovať po celú dobu. Neprechádza plynulo medzi single a multiplayerom ako pred štyrmi rokmi Burnout Paradise, chýba dážď alebo ranná hmla, na trati je len osem áut, zastaví vás stĺp alebo krík, nemôžete sa spoliehať na skratky, ale iba predvolenú trasu a navigácia podľa GPS vo vysokých rýchlostiach občas zlyhá a vy zle odbočíte. Hra sa odmieta vzdať silného vplyvu série, čo vytvára rezervy v obsahu. Nikdy nebudete mať pocit, že naplnila plný potenciál. Na druhej strane je to príležitosť pre autorov pridávať do hry nové a nové prvky ako nedávno ohlásený Rally balík.

Nie je rozhodnutá, na ktorú stranu sa pridať. Má jazdný model upravený tak, aby ho zvládol každý (či už s asistentami alebo bez nich), ale zároveň nepôsobil, že nebudete musieť dávať pozor v čom sedíte. Stále urobíte hodiny, ak divoko zošliapnete plyn pri výjazde zo zákruty na Viperi, môžete korigovať šmyk a vo všeobecnosti odpúšťa chybičky. Nechá vás venovať sa jazde a potom vás postaví proti vrtuľníku alebo dvojplošníku, ktorých účelom je len zaujať.

Festivalová atmosféra oberá hru o vážne sa tváriacu súťaž, čo využívajú aj moderátori troch rádio staníc a doberajú si jazdcov a hodnotia kočky. Z hry zmizli medaily a nahradila ich výška kreditov za účasť plus bonus, ak skončíte na prvom mieste. Prehra nebolí, hltáte jeden pretek za druhým a postupne sa hrniete do rýchlejších tried. Šikovne postavený systém napredovania nedovolí ekonomickému systému, aby vás priviedol na mizinu. Ak viete jazdiť, môžete si kúpiť čo chcete alebo jazdiť len na tom, čo vyhráte. To platí aj pre multiplayer, kde za každý ďalší level môžete v lotérii odísť s novým autom alebo s tučným bonusom.

Forza Horizon nie je MotorStorm. Je pohodovým racingom bez prehnanej agresie a deštrukcie. Autá nerozmlátite ani ich nepoškodíte, systém odporúča sám, aké upgrady nainštalovať, aby ste sa mohli zúčastniť eventu pre výkonnostnejšie vozy. Aj úvodný Volkswagen Corrado má šancu bodovať na úplnom konci v triede A. Súťaže sa koncentrujú výhradne na jazdy po okruhoch ale-



bo z jedného bodu do druhého. Vďaka otvorenému svetu nejazdíte na jednom úseku opakovane, nie je však v ňom možné vytvárať si vlastné trate, čo chýba v multiplayeri, kde nájdete obvyklých podozrivých módov ako naháňačka mačky a myši, mód Infection, či viac tradičné okruhové preteky.

Nezabudlo sa ani na voľné jazdenie s kamarátmi a plnenie challengov pre dvoch až štyroch naraz. Budete sa presúvať v presne predpísanej dennej dobe z miesta na miesto, prekonávať rýchlosti pred radami a pod. Forza Horizon je kompatibilná s vinylmi a dizajnmi, ktoré ste vytvorili v predchádzajúcich dieloch a ak nájde uložené pozície, odmení vás balíkom áut.

Forza Horizon je odľahčenou verziou predchádzajúcich dielov, ktorá si hľadá nové miesto v žánri racingov. Otvorenému svetu je podriadená aj grafika a nižšia miera detailov na autách, ktorých je na trati maximálne osem. Členitosť a rozsiahlosť tieto ústupky vynahrádzajú dlhými rovinkami, serpentínami a vyprahnutou krajinou, bohatou zeleňou, alejami s korunami žlých lístia, zastavanou mestskou časťou, fabrikou alebo prašnými cestami v horách, kde sa môžete kochať výhľadom alebo zastaviť a urobiť si snímok vo foto móde.

FORZA HORIZON JE POSTAVENÁ V DUCHU FESTIVALU. VLÁDNE V NEJ POHODA A Z NEJ PRAMENÍ AJ CHUŤ PUSTIŤ SA DO ĎALŠIEHO PRETEKU, ZÍSKAŤ NOVÝ LEVEL ALEBO KÚPIŤ VYSNÍVANÚ AGERU. NECHCE OD VÁS, ABY STE DRILOVALI TRATE ALEBO TRÁVILI ČAS VO VYTRVALOSTNÝCH PRETEKOCH. PRÍSTUPNÝ JAZDNÝ MODEL S OKAMŽITOU HRATEĽNOSŤOU SA NEZAOBIŠIEL BEZ KOMPROMISOV A V OTVORENOM SVETE SÚ ZANECHANÉ STOPY PO INÝCH HRÁCH, ŽÁNER JE VŠAK DOSTATOČNE VEĽKÝ, ABY POJAL ĎALŠÍ PODOBNE LADENÝ RACING, HLAVNE AK MÁ UNIKÁTNU ATMOSFÉRU A NEZABUDNUTEĽNÝ ZÁPAD SLNKA.

8.0

+ prístupnosť a vyvážený jazdný model
+ motivácia napredovať
+ voľné jazdenie vo svete s denným cyklom
+ festivaloá atmosféra a hudba

- otvorený svet si pýta nový obsah
- chýbajú vrtochy počasia
- podvádzajúca AI



NEED FOR SPEED:

Pavol Buday

KAM AŽ HRÁČSKA HRDOSŤ SIAHA, JE DLÁŽDENÁ ZLATÝMI MEDAILAMI. NIKTO NECHCE PREHRÁVAŤ ANI VEDIEŤ, ŽE DOSIAHNUTÉ VÝKONY SCHOVÁ DO VRECKA TISÍCKA SCHOPNEJŠÍCH A UŽ VÔBEC TO NIKTO NIKOMU NECHCE VEŠAŤ NA NOS. ÚPRIMNOSŤ NEMÁ NIČ SPOLOČNÉ S PEVNE STRÁŽENÝM SÚKROMÍM. AUTOLOG SA ALE NEPÝTA, AUTOLOG KONÁ A KEĎ JE ONLINE, NÁJDE LEPŠÍCH, RÝCHLEJŠÍCH A ZDATNEJŠÍCH. AJ MEDZI VAŠIMI PRIATEĽMI. PIEDESTÁL S FIKTÍVNYMI TROFEJAMI SA OTRIASA ZAKAŽDÝM, KEĎ SA OZVE CHLADNÝM ŽENSKÝM HLASOM, ŽE MÁ PRE VÁS PRIPRAVENÚ NOVÚ VÝZVU.

Pre to bol Autolog - vitrína vašich výkonov - postavený. Pre ohúrenie, pre efekt. A Need For Speed Most Wanted (ten nový od Criterion Games, nie ten z roku 2005) s tým dopredu kalkuluje. Nielen že systém závislý na číslach a štatistikách sleduje všetko, čo urobíte, ale pozorne zapisuje, na čom jazdíte, ako dlho a čo s autom vyvádzate. Autolog je už vtkaný do DNA hier od EA, jeho sila sa však odomyká až po pripojení, inak je len suchou štatistikou, ktorá vám povie, že ste nerozbili desať billboardov a zostáva vám nájsť 15 brán.

Most Wanted je poháňaný číslami, pričom sám číslicu v názve nemá. Podtitul je zavádzajúci, ostatne ako



MOST WANTED

Firma: Criterion

Žáner: Racing

TRAILER

samotný názov Need For Speed, ktorý je synonymom pre nesúrodú sériu hľadajúcu rok čo rok svoju identitu. Zabezpečuje však licencované autá a dbá o to, aby za každých podmienok vyzerali dobre. A ďalšou charakteristikou je vizuál plný oslepujúcich efektov ako je striekajúce blato spod kolies, slnko pri výjazde z tunelu alebo svetlá odrážajúce sa na mokrej vozovke naleštenej ako zrkadlo.

Keď dáte Need For Speed do rúk štúdiu, ktoré svetu dalo Burnout, viete, že sa musí držať vo vyšliapaných stopách značky. A to aj urobilo. Odpovedalo na volanie po rýchlosti po svojom. S naháňačkami s policajtami už má skúsenosti od Hot Pursuit a tak do novej hry vstreklo trochu toho Burnoutu. Z auta neodpadnú kolesá, neodtrhnete dvere, neodletí polovica karosérie ani sa nezmení na nepojazdné pokrivené šasi, ktoré kedysi bolo šuperšportom na milión EUR, dokonca neurobíte ani otočku vo vzduchu. Niekde pod kapotou však drieme skrotená agresia najrýchlejšieho racingu pod slnkom.

A tak môžete policajtom uštedriť takedown, vyblokovať ich z cesty, narážať do súperov, ak sa



chystajú o únikový manéver a potom v efektnom drifte kontrolovanom odpálením nitra ujsť po diaľnici. Keď si odmyslíte všetky tie prehnané efekty, odrazy a plávajúcu kameru, ktorú pri skokoch budete nenávidieť, keď sa presunie takmer na úroveň asfaltu a vám znemožní výhľad, budete mať pocit, že Fairhaven, mesto, kde sa Most Wanted, odohráva, bolo postavené podľa upravených plánov Paradise City.

Prístav s nákladnou loďou, kontajneri naskladané kaskádovo tak, aby ste mohli po nich zletieť a rozbiť billboardy, centrum s rozostavanou budovou a lešením, po ktorom sa dá jazdiť, poschodová diaľnica pri pobreží, skoky ponad cestu vlniacu sa ako had pod útesmi, parkovisko s rampami, letisko s vrakmi lietadiel a obrovskými kusmi potrubia, Fairhaven kopíruje vo veľkom.

Úseky ciest ani ulice však už nestráži čas, ale kamery zaznamenávajúce rýchlosť a okrem rozbíjania brán a billboardov, ktoré má stále niečo do seba, sa môžete už len voziť po prázdnych uliciach alebo naháňať s hliadkami. Burnout Paradise nie je idealizovaný bez dôvodne, jeho pozíciu cementovala zábavnosť s najluxusnejšími autami, odsunula pretekanie na vedľajšiu koľaj a kamarátstvo online posilnila tona challengeov. Štyri roky starý koncept sa v Most Wanted neposunul nikam, je len jeho kópiou. Funkčnou a stále zábavnou, ale stále iba kópiou, ktorá tradičným pretekom hovorí stále NIE.

Narazíte tu na jazdenie na kolá aj na stíhacie preteky z bodu A do bodu B, no tradičný progres s



odomykaním ťažších a ťažších výziev, ktoré vás nútia kupovať rýchlejšie a výkonnejšie áutá je remixovaný. Vozový park je rozdelený do kategórií (SUV, exotic, sports a pod) a hra po vás chce, aby ste ich menili tak často ako sa len dá. Mnohé preteky majú spoločné, iné sú zase unikátne čo do dĺžky, počtu kôl či agresie policajtov v pätách. S každým autom sa dá vyhrať. Na štartovnom poli nie je nič neobvyklé, ak stoja športiaky proti SUV.

Trasy kombinujú asfalt, nespevnené povrchy a riskantné skratky, podmienkou je udržať auto na ceste a mať nejaký ten upgrade. Vozidlá sa v Most Wanted nekupujú, ale hľadajú. Vo Fairhaven ich nájdete pod mostom, na konštrukciách, schované v útrobách budov, pri vedľajších cestách alebo parkoviskách. Núti vás to k prehľadávaniu každého kúta a objaveniu všetkých 41 áut.

Need For Speed bol kedysi synonymom pre tuning, v Most Wanted maximálne upravíte jazdné vlastnosti. Žiadne spojlery, krídla, bodykity alebo kolesá, iba farba po prejazde cez opravovňu. Upgrady si neodomykáte, vlastne jediné, na čo zbierate peniaze (Speed Points) je sprístupnenie desiatich kráľovských pretekov, kde musíte poraziť najlepších jazdcov vo Fairhaven. Upgrady získavate za víťazstvá v pretekoch, sú tu priľnavejšie pneumatiky, schopnosť vyprázdniť nitro na jeden záťah (burnout), skrátenie prevodových stupňov, odľahčenie karosérie a pod. Každý sa podpisuje pod riadenie, kontrolu nad autom, rýchlosť, akceleráciu aj jazdu mimo asfaltu. A keď splníte vybrané challenge, odomkne sa Pro verzia.

Každé auto má priradených 20 úloh, sleduje sa prejdený počet kilometrov, jazda





šmykom, počet zničených policajtov, jazda v protismere a iné. To platí aj pre multiplayer, kde ich plníte nanovo. V Most Wanted sa vsádza predovšetkým na zručnosť, s ňou už príde aj prvé miesto ako pri jazde, kde musíte udržať priemernú rýchlosť nad limitom. Spestrením vo Fairhaven sú policajti strážiaci ulice prázdneho mesta (na chodníkoch nenájdete chodcov). Objavujú sa aj počas pretekov, kedy dokážu pekne znepríjemniť situáciu klincami alebo barikádami.

Za úspešný útek pred hliadkami inkasujete ďalšie peniaze, bodujú sa takedowny aj prejazdy cez barikády alebo nafúkanie deravých pneumatík v autoopravovni.

Policajti sa spoliehajú iba na autá, nenasadzujú vrtuľníky ani extrémnu techniku, po diaľniciach vás budú naháňať Corvetty, blokádu pri vyššej ostrahe nahradia pancierované autá a ľahkým športiakom urobia škrt cez rozpočet ťažké SUV jedným bodíčkom. Dá sa im pomerne jednoducho ubziknúť, stačí poznať vedľajšie ulice alebo celý pelotón zatiahnuť na sériu skokov. Penalizácie za chytenie nie sú žiadne, ak sa vám po preteku nechce naháňať, odparkujete a počkáte na zatknutie.

Sólo kampaň je za vami približne po desiatich hodinách, no pre skompletovanie na 100% si treba vyhradiť oveľa viac. Sila Most Wanted sa ukrýva v multplayeri pre osem hráčov. Tým najdôležitejším je zostavovanie vlastných Speedlistov zložených z piatich challengov alebo pretekov. Nasledujú za sebou, pričom sa hráči musia najskôr dostať na miesto stretnutia. V mnohom tieto úlohy pripomínajú obľúbené Freeburn challenge z Burnout Paradise, až na to, že nie sú postavené na bláznivých trikoch, ale štandardných úlohách ako najväčší drift, najvyššia rýchlosť, najdlhší skok alebo prvé miesto v pretekoch. Element súperenia zvyšuje aj faktor strachu, ak vám niekto uštedrí takedown, ste z hry vonku.

Most Wanted boduje každú činnosť a každé auto zvlášť, upgrady si musíte zaslúžiť znovu plnením krátkodobých (oprava auta), ale aj dlhodobých úloh (odomknutie všetkých upgradov), ktoré od vás vyžadujú hodiny hrania. Obsahovo je multiplayer bohatší ako sólo kampaň, ktorá vás len pripravuje na súperenie so svetom, výmenu údajov, rekordov aj billboardov s gamertagmi a súperením o čo najvyšší počet bodov s priateľmi. Posadnutosť údajmi si vybrala svoju daň na oznamoch, ktoré vám zakrývajú horizont a zavadzajú vo výhľade, keď to najmenej potrebujete. Ďalším rušivým elementom počas stíhacích pretekov sú krídielka prilepené na autách s pozíciou a aktuálnym časom, čo sú zdvojené údaje z rohov obrazovky.

HUD pôsobí nekonzistentne a je v ostrom kontraste s jednoduchým ovládaním menu cez D-pad, kde si navolíte rýchlo nový pretek, výzvu alebo vymeníte auto bez potreby pauzovať hru. Need For Speed Most Wanted vyzerá výborne, beží ako z praku a upravený engine Chameleon zvláda plynulý denný cyklus,



svižnú grafiku, oslepujúce svetelné efekty aj drobné detaily ako autorádiá v okolitých autách alebo zanedbateľné zvuky pneumatík pri prechode cez zámkovú dlažbu.

CRITERION GAMES PRISTUPUJE K RACINGOM INAK (STAČÍ SI POZRIEŤ NIEKTORÉ Z ÚVODNÝCH FILMOV PRED KAŽDÝM PRETEKOM S FANTASTICKÝMI NÁJAZDAMI KAMERY A NEOBVYKLÝMI UHLAMI), NA MOST WANTED JE VŠAK CÍTIŤ, ŽE HRU MALI V OPRATOCH PRODUCENTI, NIE VÝVOJÁRI A NEDOVOLILI IM PORIADNE SA ODPICHNÚŤ. MÔŽE ZA TO SAMOTNÁ LICENCIA NEED FOR SPEED. AUTOMOBILKY NECHCÚ, ABY SA ICH VLAJKOVÁ LOĎ KOTÚĽALA PO ULICIACH BEZ KOLIES. PO KATASTROFÁLNOM THE RUN, IDE VŠAK O ĎALŠÍ DIEL SÉRIE, KTORÝ MÁ NÁVYKOVÝ NÁBOJ, PRIČOM SA NEBOJÍ ÍSŤ RÝCHLO.

8.0

+ otvorený svet plný príležitostí
+ tona úloh a challengov online
+ rýchla grafika plná efektov
+ ovládanie bez potreby ísť do menu

- štyri roky starý koncept
- oproti pôvodnému Most Wanted menej rivalov
- žiaden vizuálny tuning
- málo akční policajti





BORDERLANDS 2

Matúš Štrba

KAŽDÝ Z NÁS MÁ ZOZNAM OČAKÁVANÝCH HIER, KTORÉ SI V ŽIADNOM PRÍPADE NEMÔŽE NECHAŤ UJSŤ. JESEŇ SI UŽ DOPREDU ROZOBRALO NIEKOĽKO TITULOV A MEDZI NAJZAUJÍMAVEJŠIE BEZOSPORU PATRÍ AJ BORDERLANDS 2. PRITOM TO NEMUSELO TAK BYŤ. KEĎ V ROKU 2009 GEARBOX PRINIESOL BORDERLANDS, VEĽKÝ HIT OČAKÁVAL MÁLOKTO. HRA VYNIKALA NIELEN PRÍŤAŽLIVÝM VIZUÁLOM, ALE AJ ZAUJÍMAVÝM MIXOM FPS AKCIE S RPG, PRIČOM MNOHÍ HRU OZNAČOVALI ZA FPS OBDOBU DIABLA.







KAŽDÝ Z NÁS MÁ ZOZNAM OČAKÁVANÝCH HIER, KTORÉ SI V ŽIADNOM PRÍPADE NEMÔŽE NECHAŤ UJSŤ. JESEŇ SI UŽ DOPREDU ROZOBRALO NIEKOĽKO TITULOV A MEDZI NAJZAUJÍMAVEJŠIE BEZOSPORU PATRÍ AJ BORDERLANDS 2. PRITOM TO NEMUSELO TAK BYŤ. KEĎ V ROKU 2009 GEARBOX PRINIESOL BORDERLANDS, VEĽKÝ HIT OČAKÁVAL MÁLOKTO. HRA VYNIKALA NIELEN PRÍŤAŽLIVÝM VIZUÁLOM, ALE AJ ZAUJÍMAVÝM MIXOM FPS AKCIE S RPG, PRIČOM MNOHÍ HRU OZNAČOVALI ZA FPS OBDOBU DIABLA.

A tak nečudo, že po ohlásení pokračovania sa okamžite dvihla obrovská vlna očakávaní. Tú podporili aj samotní autori svojimi vyjadreniami, že všetko zlé z prvej časti opravia, vypočujú hlasy fanúšikov a dvojku vylepšia po každej stránke. A v tomto ohľade im treba dať za pravdu. Nevydarené veci z prvej časti skutočne poopravovali a vylepšili, aj keď hovoriť o pokračovaní je v prípade Borderlands 2 možno trochu nespravodlivé. Skôr je to skutočne len nový príbeh, starý vzhľad a vyladená pôvodná hra. Neskrýva však niekde v hĺbke niečo viac?

Na Pandore uplynulo od doby, kedy štvorica dobrodruhov vzala do rúk a namierila prvýkrát zbrane, už päť rokov. Zbierali spolu skilly, bojovali proti zástupu nepriateľov, otvorili tajomný Eridian Vault a porazili mocného Destroyera. Systém na planéte sa upokojil a hrdinovia sa usadili. Z tejto krypty však vzišiel minerál Eridian, na ktorý upriamil pozornosť mocichtivý zloduch Handsome Jack a jeho korporácia Hyperion, ktorá sa tak dostala k neobmedzenej moci a kontrole nie len nad planétou, ale aj nad jej mesiacom, kde Jack vybudoval obrovskú základňu v tvare H. A keďže starí hrdinovia sa nezmohli na nič viac ako neúspešné hnutie odboju proti tyranii, tak na svetlo sveta musia vystúpiť noví.

A tu sa k slovu dostávate už vy čoby jeden zo štvorice

nových hrdinov, s ktorými chcel Jack vybabrať. A je už len na vás, aby ste mu dokázali, že sa zaplietol s nesprávnymi. Štvorica je presne rovnakého razenia ako pôvodná. Salvador je aj napriek svojmu výzoru tank. Tento trpaslík môže používať zbrane v oboch rukách a schopnosťami sa vyrovná Brickovi z jednotky. Zdanlivo nežnejšie pohlavie zastupuje siréna Maya. Modrovláska pripomína červenovlásku Lilith z predchádzajúcej hry. Zer0 je sympaťák na prvý pohľad. Tento tajomný vrah vám o sebe prezradí len to, že prebral žezlo po Mordecaiovi, vrúcnou láskou vrie voči sniperkám a pištoliam, navyše sa dokáže stať na chvíľu neviditeľným, vďaka čomu má voči nepriateľom výhodu nečakaného kritického úderu. Štvoricu završuje commando Axton, pri ktorom si spomeniete na Rolanda. Jeho strelecké veže vám v boji neraz padnú vhod. Hráčov pôvodnej hry navyše poteší darček, keďže pre svoje postavy dostanú obleky navyše.

A v koži borcov z tejto nesúrodej štvorice sa vrháte do krvavého a dlhého boja o oslobodenie Pandory spod nadvlády Handsome Jacka a jeho armády. Popritom nechýba plejáda vedľajších postáv, dobre známych aj nových. Sympatické vedľajšie roly si strihli hlavné postavy z Borderlands a ich spoločnosť vám neraz padne vhod. A to nie len ako reminiscencia prvej hry, ale často aj podajú pomocnú ruku. Práve v postavách tkvie jedna zo silných stránok Borderlands 2 a to ani nie v tých hlavných, ktoré sa často okrem vnútorných prehovorov inak neprezentujú, ale v skvele namiešanom mixe vedľajších, ktoré stretnete. Alkoholik Modercai neraz utrúsi sarkastickú hlášku, vodca kultu uctievačov Lilith si želá uhorieť, aj keď sa nakoniec ukáže, že jej viera nie je až taká pevná, no a najvražednejšiu „trinástku" v okolí, Tiny Tinu, si okamžite zamilujete.

Samozrejme, nechýba Claptrap. Vedľa Wheatleyho jeden z najpopulárnejších robotov vo videohrách. A práve on prezentuje jeden z ďalších hlavných elementov hry, ktorým je príznačný humor. Vtipná štylizácia prvej časti bola jedným z kľúčov k srdciam hráčov a inak tomu nie je ani teraz. Humor sa nesie celýmBorderlands 2 od postáv, dokonca nepriateľov (piskľaví samovražední trpaslíci sú skutočne unikátnym kúskom), cez konverzácie, vedľajšie questy (podarená narodeninová párty Claptrapa) až po hlavné úlohy.

Takmer celé jadro hrateľnosti zostalo nezmenené. Ak ste s ňou však nemali tú česť, tak sa nemusíte báť. Hra vás jednoducho zoznámi so svojimi princípmi a tie vám rýchlo prejdú do krvi. V základe ide o FPS akciu, akurát za plnenie úloh a zabíjanie nepriateľov dostáva vaša postava expy a postupne sa vylepšuje. Zbieraním expov sa levelujete a pri poskočení o level vyššie sa dostávate ku skúsenostným bodom, ktoré môžete investovať v troch kategóriách viacúrovňového stromu skúseností. Okrem expov si ešte za nazbierané minerály upgradujete vlastnosti zbraní. Tých je hneď niekoľko druhov od mnohých výrobcov. Dôležitý je typ zbrane vzhľadom na typ nepriateľa: kyslé na stroje, ohnivé na živé tvory a podobne. Sedem pôvodných druhou dopĺňa novinka - zbrane banditov. Výrobcovia sa líšia vo vlastnostiach ako rýchlosť streľby, veľkosť zásobníkov, presnosť, či sila.

Mimo ráz klasických akcií vyčnieva aj herný inventár. Ten bohužiaľ nie je vyriešený najšťastnejšie a svojim prevedením bude dvíhať tlak hlavne PC hráčom, keďže práca v ňom je zbytočne komplikovaná. Dal sa vyriešiť oveľa inteligentnejšie a hlavne elegantnejšie. Mrzieť vás môže, že jeho kapacita rastie len pomaličky, čiže škrečkovať sa neoplatí a často z neho vyhadzujete. Jedine, že by ste každú chvíľu behali k obchodníkovi. Našťastie neskôr narazíte na sejf, kde si môžete odložiť veci na použitie neskôr.



Bohužiaľ inventár nebol najväčším herným problémom. Tým je jej samotná náplň, ktorej kvalitatívne vyjadrenie by malo tvar sínusoidy. Borderlands 2 si nedrží konštantnú úroveň a aj keď vás hra v niektorých momentoch dokáže skutočne chytiť a nepustiť, tak o pár chvíľ neskôr vám na ramená nahádže sériu nezáživných, nudných sidequestov, ktorými vás hodiny ubíja. Mnohé z nich sú skutočne originálne a zabavia, no ich druhá časť je otravná. A hra si zakladá na grindovaní expov. Obtiažnosť questov sa totiž odvíja od vášho levelu, takže je len na vás, aby ste sa prepracovali čo najvyššie. Navyše dosť závisí aj od dropu predmetov. Ak vám jednu dobu nepadnú dobré zbrane, tak máte jednoducho smolu a čaká vás dlhé vyprázdňovanie zásobníkov do jednotlivých nepriateľov.

Grindovanie má ešte jeden neželaný efekt a to je respawn. Nie len, že sa respawnujú bežní nepriatelia, ale ešte aj bossovia na miestach, ktoré ste už predtým prešli. A v prípade, keď na jednom mieste robíte dva sidequesty po sebe, tak máte naozaj chuť hru vypnúť. Nevyužité v niektorých lokáciách zostávajú vozidlá, inak veľmi podarená záležitosť pre štyroch. A tak to musíte prechádzať pešo a vaša frustrácia narastá. Samozrejme, jestvuje niečo, čo vás v týchto momentoch dokáže zachrániť pred nudou a to je kooperatívne hranie, v ktorom Borderlands 2 vyniká. Vtedy aj takéto otravné pasáže ľahko prehryznete a s partiou sa vrhnete do ďalšieho boja.

Sľubované vylepšenia mali prísť hneď na niekoľkých frontoch. Jedným z nich je dynamický priebeh questov. Ak sa vám v queste nedarí, tak sa napríklad presunie niekam inam. To vnáša svieži vietor do plachiet aj pri viacnásobnom prechádzaní hry. Nie až také slávne je to s AI. Zo schopnosti taktizovať zostalo maximálne schopnosť občas zaliezť do krytu a neraz sa stane, že okolo nepriateľov môžete robiť opičky, ale tí vás jednoducho ignorujú a len prejdú okolo vás. O zasekávaní snáď ani nemusí byť reč, keďže to je samozrejmosť. Bohužiaľ aj pre vás. Podobne zamrzí aj nepriestrelnosť medzier v plote a podobne.

Čo sa technickej stránky týka, Borderlands 2 jednoznačne vyniká vo zvu-



8.0

+ dĺžka
+ co-op pre štyroch
+ zvuk
+ optimalizácia a škálovateľnosť
+ humor
+ postavy

- grindovanie
- občas stereotyp
- backtracking
- bugy
- engine



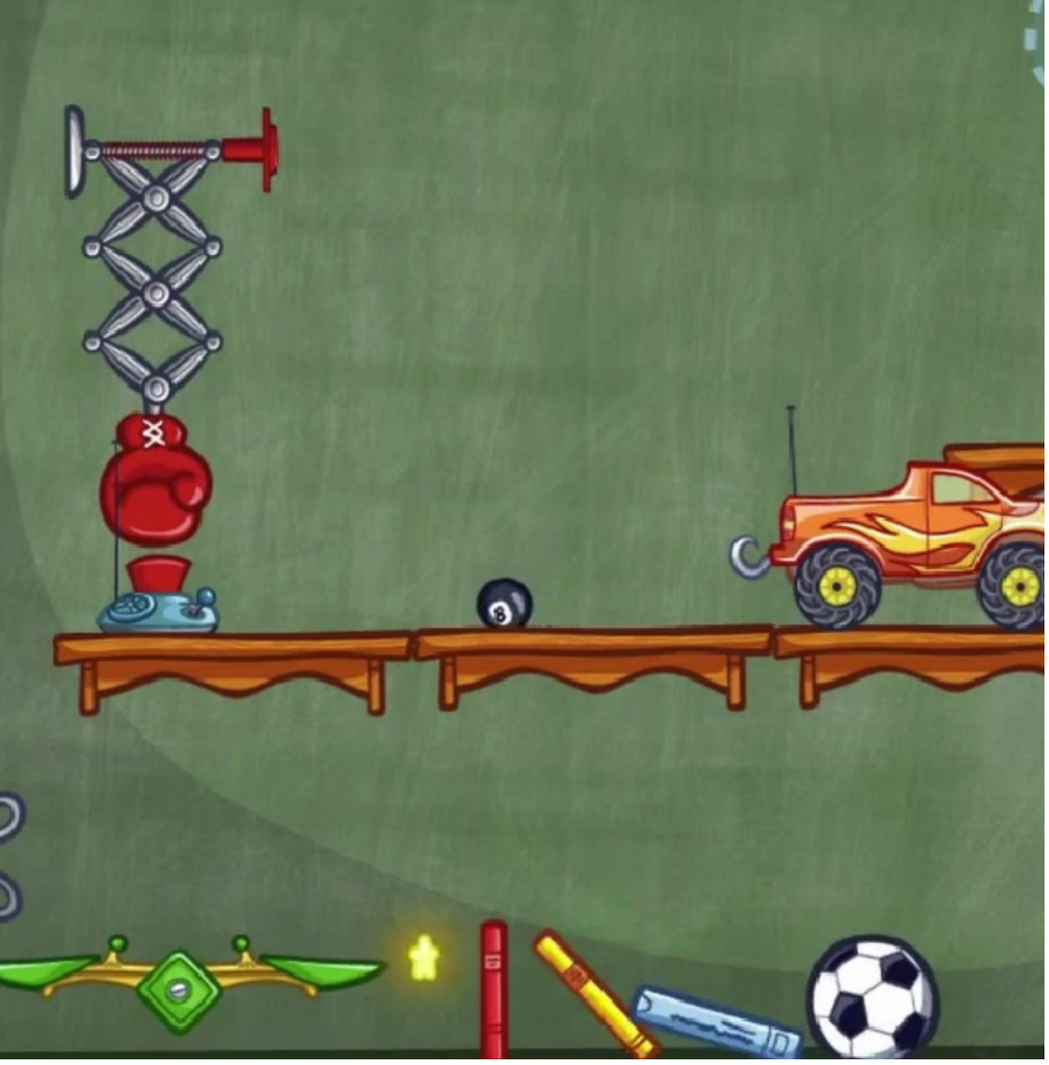


ANGRY BIRDS SÚ FENOMÉNOM, KTORÝ FÍNSKU SPOLOČNOSŤ ROVIO ZAPÍŠE NAVŽDY DO DEJÍN HERNÉHO BIZNISU. BODAJ BY AJ NIE, MILIARDA STIAHNUTÍ JEDNÉHO TITULU, AJ KEĎ NAPRIEČ RÔZNYMI PLATFORMAMI, SA PRÍLIŠ ČASTO NEVIDÍ. ROVIO SA ZO ŠTÚDIA, KTORÉ VYTVORILI MNOŽSTVO NEÚSPEŠNÝCH A OBCHÁDZANÝCH HIER VYŠVIHLO MEDZI SMOTÁNKU A MOHLO SI DOVOLIŤ KÚPIŤ NAPRÍKLAD AJ FUTUREMARK GAMES STUDIOS (HERNÁ ODNOŽ ZNÁMEJ BENCHMARKOVEJ SPOLOČNOSTI). BOLO JASNÉ, ŽE FÍNI SA ČASOM BUDÚ CHCIEŤ ZBAVIŤ NÁLEPKY „TO SÚ TÍ, KTORÍ SPRAVILI ANGRY BIRDS A POTOM UŽ NIČ INÉ, IBA DOVOLENKOVALI NA BALI A VOZILI SA NA PORŠÁKOCH“. A TAK PRICHÁDZA ĎALŠÍ VEĽKÝ MALÝ PROJEKT ROVIA, NA LOGIKU ORIENTOVANÝ TITUL **AMAZING ALEX**.

Otázne je, nakoľko je vklad Rovia do hry pôvodný a koľko „in-house“ materiálu sa v ňom nachádza. Alex totiž vychádza z hry Casey's Contraptions (CC) a keď si pozriete trailery z oboch záležitostí vedľa seba, veľa rozdielov veru nenájdete. V konečnom dôsledku je to ale jedno, Rovio totiž kúpilo aj tvorcu CC a tak oficálne za Amazing Alex (AA) stojí práve fínske štúdio.
Duchovné prepojenie oboch hier by sme mohli rozšíriť o ešte jedného člena. Starší z vás si možno pamätajú ešte DOSovské hry od Sierry (Dynamix) Incredible Toon. V tejto vykopávke ste mali za úlohu so sadou vymedzených nástrojov a zariadení splniť úlohy v jednotlivých leveloch tak, aby ste za hlavných pomocníkov prizvali základné zákony mechaniky, fyziky a najmä sivú mozgovú kôru. Ak si Incredible Toon, či niektoré jeho pokračovania pamätáte, alebo ste ho nebodaj na vlastnej koži vyskúšali, v Amazing Alex sa budete cítiť ako ryba vo vode. Herná náplň je totiž úplne identická.

Ako dostanem túto loptičku do tohto košíka, keď na loptičku pôsobí gravitačný zákon a po spustení levelu spadne „kilometre“ ďaleko od želaného miesta? Aha, v ponuke mám k dispozícii tri poličky, ktoré pod guličku podložím, správne nakloním a zrazu sa gulička ocitá presne tam, kde ju chcem mať. Ako dostanem túto rádiom ovládané autíčku na druhú stranu prekážky? Hm, bábika vo vedre, ktoré je zavesené na klinci sa rozhojdá, v najvyššom bode šnúrku rozstrihnú nožnice, bábika vyletí, drgne do knižiek, tie domino efektom zhodia papierové lietadielko so spinkou, ktoré vďaka magnetu priletí na želané miesto a zopne spínač autíčka.

Celé sa to podobá na populárne Youtube vidá, kde sú po celej miestnosti rôzne zoradené prekážky, ktoré zdanlivo náhodne vypustená gulička prekonáva, aktivuje spínače, prelieva vody z nádobky do nádobky aby nakoniec zasvietila televízor, či niečo podobné. Princíp Amazing Alex je rovnaký, tu však máte niekoľko prvkov na pevno daných (teda v rámci obrazovky s nimi nemôžete hýbať) a ďalšie máte k dispozícii na voľne použitie. Levely majú rôzne úlohy, niekedy sa jedná o spomenuté umiestnenie lopty do košíka, inokedy



zničenie balónikov, vystrelenie niečoho von z obrazovky, položenie predmetu na presné miesto a podobne.

Riešenie úloh, hlavne v neskorších fázach hry, vyžaduje silné zapojenie sivej mozgovej kôry a znalosť obecného fungovania reálneho sveta okolo nás. Gravitácia, magnetizmus, uhol odrazu a dopadu, zotrvačnosť a ďalšie veci, ktoré ste na hodinách fyziky neznášali, sa vám teraz (v zjednodušenej verzii) zídu.

Splnenie levelov nie je až také náročné, pevne daný inventár, s ktorým si musíte v každom momente vystačiť, jasne napovedá smer riešenia. Do každej misie ale Rovio zakomponovalo aj tri hviezdičky, ktoré treba pozbierať a práve umiestnenie zariadení tak, aby ste dosiahli plný počet bodov býva niekoľkokrát náročnejšie ako splnenie samotnej úlohy. Samozrejme, o nejakých nepriateľoch v Amazing Alex hovoriť nemôžeme, aj keď občas treba rozbiť hlinené prasiatko. Niekto v Rovio skutočne tieto živočíchy neznáša, už od Angry Birds sú arcinepriateľom v každej hre.
Po splnení úlohy je možné vaše riešenie zdieľať ostatným hráčom alebo sa naopak inšpirovať cudzími riešeniami a dostať sa tak k trom hviezdičkám v každej misii. Ako to už býva zvykom, aj v Amazing Alex sú jednotlivé levely rozdelené do tematických scénarov (detská izba, domček na strome atď). Levely vám nevydržia večne, je ich tak "primerane", pričom stále platí klasická Rovio závislosť – ešte jeden level a idem spať. Navyše, v pribalenom editore si vlastné logické hádanky môžete navrhovať a zdieľať podľa ľubovôle. Samozrejme, levely od ostatných hráčov je možné sťahovať zdarma a tak sa pomer cena/obsah (79 centov v prípade recenzovanej iOS verzie) výrazne nakláňa na stranu obsahu.

Grafika nesie jasné prvky Nasrdených vtákov, obe hry majú podobný grafický rukopis a po vizuálnej stránke Alex určite nikoho neurazí. Naopak, najväčším negatívom je ovládanie. Umiestňovanie a otáčanie jednotlivých prvkov skladačiek býva občas pomerne krkolomné. Problémy najčastejšie nastávajú, ak potrebujete predmety umiestniť veľmi vysoko, resp. do rohov, kde sa nachádzajú ovládacie prvky užívateľského rozhrania.

ZA TRADIČNÚ ROVIO CENU DOSTANETE TRADIČNÚ ROVIO ZÁBAVU. AMAZING ALEX VÁM SPRÍJEMNÍ CESTU NA KÚPALISKO ALEBO LEŽANIE NA DEKE, POD STANOM ČI ŠÍRIM NEBOM. NESMIE VÁM VŠAK VADIŤ, ŽE SI PRI ŇOM PONAMÁHATE MOZGOVÉ ZÁVITY, TO BY STE SA S ALEXOM NESKAMARÁTILI. A PRI ROZMÝŠĽANÍ POZOR, ABY SA VÁM V TOMTO TEPLE NEPREHRIALA MOZGOVŇA.

8.0

+ zdieľanie riešení
+ pomer cena/obsah
+ klasická Rovio „závislosť"
+ treba zapájať mozog

- niekedy hnevá ovládanie

Pavol Buday



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 zatraktívnil dodatočný obsah, ale prehĺbil túžbu doň investovať. Hrdinov netvoria 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 pritiahnutie 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 podlahy, 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 rozrpávajúca príbeh o ohrozenej magickej krajine Skylands. Ohrozuje ju opäť Kaos a vyhráža 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 (zalietate 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 analogu 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 parťáka ocenia aj



mladší hráči. Figúrky nemusia skončiť na poličke, 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 lámp) a používaniu shadrov na mnohé materiály, ktoré sa už lesknú. 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 obtiažnostiach. Čas sa v hre nezastavuje pri výmene figúrok ani keď vám ukazuje, kam máte ísť. Než sa nazdáte, ste obkľúčení a než stihnete 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



Matúš Štrba

THE WALKING DEAD

CHLAPÍCI Z TELLTALE GAMES PATRIA MEDZI MAJSTROV SVOJHO REMESLA, KEĎ JE REČ O ŽÁNRI ADVENTÚR. OD ROKU 2004 PRAVIDELNE ZÁSOBUJÚ HRÁČOV SVOJIMI KVALITNÝMI SÉRIAMI A UKAZUJÚ, AKO TREBA NARÁBAŤ S EPIZODICKÝM OBSAHOM. NAJSKÔR SI BÝVALÍ ZAMESTNANCI LUCASARTS ZÍSKALI HRÁČOV ZNOVUOŽIVENÍM DVOJICE SAM & MAX, ICH PRÍBEHY NESKÔR ROZŠÍRILI A POPRINÁŠALI AJ SVOJE VLASTNÉ VECI, NO ETABLOVALI SA AJ V SPRACOVANÍ LICENCIÍ NIEKOHO INÉHO A TO UŽ SVOJOU DRUHOU HROU – BONE. ODTIAĽ SA CEZ CSI DOSTALI K VEĽKÝM MENÁM, KTORÉ NA NÁS CHRLIA V POSLEDNÝCH DVOCH ROKOCH.

Ich séria Back To The Future skvele nadviazala na kultovú Zemeckisovu trilógiu a ukázala, že filmová licencia pre videohru sa nemusí vždy premrhať. Od adventúr sa však chceli posunúť inam a tak prišli dva nevydarené pokusy. Jurassic Park: The Game priniesol najväčšie prispôsobenie konzolám a mobilným zariadeniam, čoho výsledkom bol biedny QTE festival. Law & Order: Legacies tiež nevynikalo, ale aspoň zaujalo prácou pred súdom. Zatiaľ poslednou veľkou licenciou sú komiksy Roberta Kirkmana The Walking Dead, kde sa radšej rozhodli vydať zlatou strednou cestou.

S prvou epizódou videohernej série The Walking Dead ste sa už na našich stránkach mohli zoznámiť. Telltale ju vydali 24. apríla s tým, že ďalšie budú nasledovať s mesačným odstupom. Nie všetko však išlo hladko a tak sa vývoj mierne natiahol. Taktiež okrem PC presiahol aj na konzoly či mobilné platformy, no tentoraz sa vyvarovali chybám obmedzujúcim hrateľnosť na úkor „pozerateľnosti“ a to pri zachovaní dojmu interaktívneho filmu, ktorého dej je iba v rukách samotných hráčov. Už to nie je len o zbesilom stláčaní, ale rozumnom dávkovaní mechanizmov a hlbšom pohľade do vnútra postáv.

Herná verzia The Walking Dead nestavia na licencii oceňovaného a čoraz populárnejšieho zombie seriálu televízie AMC, ale skôr na rovnomennej komiksovej predlohe. Berie si z nej svet, ktorý sa ocitá na pokraji zrútenia po vypuknutí zombie apokalypsy, taktiež podobné témy a charaktery a občas si vypožičia aj niektorú známu postavu. Odohráva sa na pozadí toho, čo všetci veľmi dobre poznáme a taktiež sa odohráva v štáte Georgia.



Firma: Bohemia Interactive

Žáner: Akčná

Hlavnou postavou je Lee Everett, nad ktorým sa vznáša tieň jeho minulosti ako Damoklov meč. Je na ceste do väzenia, keď to celé vypukne. Podarí sa mu uniknúť, no vonku je to horšie, akoby bolo za mrežami. (Ne)mŕtvi číhajú na každom kroku a otázka prežitia sa vynára v každej situácii, ktorej čelíte. Ako sa v prípade každej doterajšej zombie apokalypsy ukázalo kľúčové, tak aj v tomto prípade vedie cesta k prežitiu cez vybudovanie komunity okolo seba. S ňou sú však spojené aj nemalé problémy. Každý je iný, každý chce niečo iné a nie vždy to predstavuje záujmy všetkých.

V prvej epizóde A New Day si hru len oťukávate. Zoznamujete sa s jej princípmi, stretávate postavy a snažíte sa s nimi zblížiť, zároveň odhaliť ich pozadie, no zabezpečiť si pritom čo najlepšie postavenie. A treba podotknúť, že charaktery v hre sú viac než len zaujímavé. V priebehu svojho päťdielneho dobrodružstva ich stretnete okolo 40. Niektoré sa k vám pripoja, iné sa zas len mihnú a z hlavy vám hneď vyfučia, no takmer každý tu má svoje miesto. Minimálne zo začiatku, kým si séria drží stúpajúcu kvalitu a sľubné tempo. Vašim hlavným spoločníkom sa stane drobné dievčatko Clementine, ktoré si Lee osvojí za svoje vlastné a jeho prežitie je preňho hlavným cieľom. Ona je jediným stálym spoločníkom. Ostatní prichádzajú a odchádzajú, čo môžete často ovplyvniť aj vy sami. Zo známych postáv stretnete Glenna, Lilly Caul a vaše cesty sa pretnú aj s Hershelom a jeho synom Shawnom.

The Walking Dead vyniká nielen v ponuke rôznorodých postáv, ktoré stretávate, ale aj v budovaní vzťahu s nimi. Neostýcha sa ich behom sekundy zbaviť a je jedno, či to bol niekto blízky vášmu srdcu, alebo nie. Aj vďaka tomu sa zvýrazňuje pocit beznádeje. Niektoré odídu, iné zase prídu a znova sa opakuje kolotoč budovania vzťahov aj cez vaše rozhodnutia. Je veľká škoda, že si takto nastavenú latku hra nedrží až do konca a v závere pred vás predostiera už len klišé, prvoplánovosť a samoúčelné úmrtia, ktoré sa snaží maskovať za osud.

Vrcholom snahy čo najrýchlejšie skončiť je hlavný záporák (lebo predsa len zombíci by na vygradovanie príbehu nestačili). Ten sa v sérii začne črtať už pomerne skoro a rúško tajomstva zahaľujúce jeho osobnosť vám nedá spať (alebo aspoň Leemu). Siahne na to, čo vám v tomto zúboženom svete zostalo najbližšie, no pri jeho odhalení si poviete, že by bolo lepšie, keby navždy zostal len hlasom z vysielačky. V rámci gradácie je jeho odhalenie prepadom z vrcholu pod podlahu. Vzhľadom na Leeho minulosť, všetky udalosti počas vašej cesty a všetky postavy, ktoré ste stretli, je odhalenie obyčajného cvoka sklamaním. Jeho motívy sú tak silené, až sú fádne a pôsobí, že sa do hry dostal nasilu. Zároveň sa s jeho odhalením vynoria aj otázky, na ktoré autori odpovedať nedávajú.

A vlastne toto je aj problém celej prvej sezóny (chystá sa druhá, ale táto pomerne dobre uzatvára príbeh). V úvode vás skutočne chytí. Pomaličky a postupne sa odhaľuje a vy si ju, aj jej postavy obľubujete stále viac. Kvalitatívny vrchol (čo sa týka nárácie aj štruktúry) dosahuje v tretej epizóde a potom to už len ide dole kopcom. Dovtedy zažívate skutočne silné momenty, no potom je to už len útek v ústrety koncu. Predvídateľnému, jednoduchému, uponáhľanému. Posledné dve epizódy obsahujú najviac nelogických veci, ktoré sa dejú, pretože musia.

Najtypickejším prvkom série sú rozhodnutia a ich dopad. Postavy si pamätajú vaše jednanie a môžu vám ho neskôr oplatiť. Kladne aj záporne. No hra ide ešte ďalej a nezostáva len pri hádkach. Osud a priamo aj život postáv závisí len od vás. Niekedy ten dopad až tak nepocítite, inokedy vás zase výrazne zasiahne. Dopredu výsledok málokedy tušíte a preto môžete neskôr niektoré svoje rozhodnutia ľutovať. Hra tak nikdy neprebieha rovnako, čo je jej veľkým plusom. S takouto mocou sa určite po dohraní k hre vrátite a skúsite to inak.

V The Walking Dead sa kladie veľký dôraz na rozhovory, na ktoré máte aj obmedzený čas. Rozhodovať sa musíte rýchlo, no aj dobre. O to



väčšia smola je, že na úkor toho všetkého v hre absentuje adventúrne puzzlovanie. Všetky problémy sú založené na použití predmetu v jasný moment. Takže len chodíte, klikáte a rozprávate sa. Ak by ste náhodou narazili na nejaký väčší problém, tak vodítka k jeho vyriešeniu sú všade navôkol. To síce môžu oceniť menej nároční hráči, no tým zbehlejším bude v hre chýbať väčšia výzva.

Vydanie na najrôznejšie platformy si však predsa len vyberá svoju daň a to v podobe krkolomného ovládania, ktoré je pravdepodobne práve na PC najhoršie. Postavy sa v hĺbke prostredia orientujú a pohybujú nemotorne, často sa môžu o niečo zaseknúť a vy ani nevidíte, kde môže byť problém. Navyše autori v nej bohato využili quick-time eventy, takže sa aj do tlačidiel naťukáte o dušu.

Graficky je The Walking Dead rozporuplná. Jej komiksový štýl reflektuje to, že sa jedná o hru postavenej na základe tejto licencie. Teda z hľadiska výtvarného štýlu je to v poriadku, no sú tu technické chyby, ktorých pôvod leží takmer v 10-ročnej technológii, aj keď ju autori mierne vylepšili. Obrysy vytŕčajú mimo postáv, mimo priestor. Hre sa nevyhli ani chyby technického charakteru. Jeden vás prinúti reštartovať hru od posledného checkpointu. Atmosférická hudba ku hre krásne sedí, poteší aj podarený dabing (väčšinu hercov môžete poznať z iných hier či napríklad z Cartoon Network), akurát tí zombíci by mohli znieť aj lepšie.

THE WALKING DEAD SA HODNOTÍ ŤAŽKO. BAVÍ A VTIAHNE. V ÚVODE PRÍJEMNE NAVNADÍ, SKVELE GRADUJE, NO POTOM TO S ŇOU IDE DOLU VODOU. PODOBNE AKO ZOMBÍCI V NEJ, TAK KU SVOJMU ZÁVERU DOKRIVKÁ. PRE FANÚŠIKOV PREDLOHY ČI SERIÁLU SA JEDNÁ O POVINNOSŤ, LEBO VEĽMI DOBRE ROZŠIRUJE ZNÁME UNIVERZUM O NOVÉ POSTAVY A ICH OSUDY. AJ OSTATNÝM MÁ ČO PONÚKNUŤ, PRIČOM NEMUSIA PREFEROVAŤ ADVENTÚRY. TERAZ ZOSTÁVA UŽ LEN ČAKAŤ NA DRUHÚ SEZÓNU A DÚFAŤ, ŽE BUDE TAK KVALITNÁ AKO PRVÉ TRI EPIZÓDY.



8.0

+ postavy
+ rozhodnutia a ich dopad
+ dabing
+ pomalá gradácia a skvelé tri epizódy

- ovládanie
- krátkosť
- prehnaná jednoduchosť a vodenie za ručičku
- slabšie posledné dve epizódy



HITMAN ABSOLUTION

Najlepšie oblečený zabijak sa vrátil.

Pavol Buday

Firma: IO Interactive

Žáner: Akčná

TRAILER

MUSELO BYŤ NEUVERITEĽNÝM PEKLOM PRE IO INTERACTIVE VLOŽIŤ PÄŤ STUPŇOV OBTIAŽNOSTI DO ICH POSLEDNÉHO TITULU HITMAN ABSOLUTION, KTORÝM VRÁTILI NA OBRAZOVKY NAJŠTÝLOVEJŠIE OBLEČENÉHO HRDINU. HOLOHLAVÝ ZABIJAK S VYTETOVANÝM ČIAROVÝM KÓDOM NA ZÁHLAVÍ SVOJIM OBETIAM NEDÁVA NA VÝBER. MÁ KONTRAKT S JASNE DEFINOVANÝM CIEĽOM A U NIČ NETUŠIACEJ OBETE SI MÔŽE NANAJVÝŠ KLÁSŤ REČNÍCKU OTÁZKU, KTORÁ ZBRAŇ JEJ NAJVIAC PRISTANE. STRUNA NA KRKU ALEBO ŽULOVÁ BUSTA NA TEMENE? TAKTO HITMAN PRACUJE, V TICHOSTI, NEPOZOROVANÝ, NAPRIEK TOMU VÁM DÁVA NA VÝBER. NEEXISTUJE ZLÁ ODPOVEĎ, TO OTÁZKA SAMOTNÁ JE ZAVÁDZAJÚCA.

Stealth hry sú principiálne o trpezlivosti, pozorovaní a jednom úkone, ku ktorému vedie niekoľko hodinová príprava a strategické plánovanie. IO Interactive na rozdiel od tohtoročného Dishonored umožňuje prechádzať sa pri svojom cieli aj stáť vedľa neho a popritom plánovať únikovú cestu, pretože tak zabijaci premýšľajú. Sila Hitmana vždy spočívala v neuveriteľnej satisfakcii z čistej práce, známky Silent Assassin na konci a vedomia, že by niekto tušil, odkiaľ prišla smrteľná rana a že ste to urobili v brnení samuraja.

Dnes sme si zvykli, že voľby v hrách sú naservírované takmer na striebornom podnose. Hitman Absolution dovoľuje vystúpiť z tieňov a siahnuť po strelných zbraniach. Hra vás dokonca k tomu aj povzbudzuje a v záverečnom finiši, kedy doslova príbeh šprintuje, tomu možno ani neodoláte. Vidíte úzku cestu, v ktorej sú výklenky pre zakrádanie a preplnený level stráží patrolujúcich po stále tých istých trasách. Prečo by ste strácali čas predstieraním a hrou na schovávačku, keď ich môžete pokropiť samopalom? AI vás netrafí ani z metra a keby aj, nízka úroveň obtiažnosti sa postará o nesmrteľnosť.

Hitman Absolution robí chybu, že vám dáva vôbec na výber (A je ju ťažké ignorovať) a vy ju urobíte, ak siahnete po easy alebo normal. Hra bola navrhovaná pre stealth a nie akciu, ktorá vám dovolí prefrčať hrou pod sedem hodín. Ak preferujete vysoké tempo, prestane fungovať systém vlastnoručne aktivovaných checkpointov, čo je absolútnym návratom do čias minulých, kedy neexistoval quick save. Pocit bezpečia nenahrádza mechanika pokusu a omyl a bodová penalizácia, ak vás identifikujú, objavia telo alebo spacifikujete nevinného, sa zdá byť neúčinnou. Áno, v Hitman Absolution existuje zlá voľba a stojíte pred ňou pred každou misiou. A od nej sa potom odvíja, akú hru budete hrať.

Tou ďalšou drobnosťou, ktorá vás bude prenasledovať, je rozloha lokalít. Puritáni zaplačú, ale ich kompaktnosť, kedy doslova vidíte na koniec, kde obyčajne stoja dvere, vás oberá o prieskum prostredia, počúvanie dialógov, hľadanie alternatívnej cesty či zosnovanie nehody pre svoj cieľ. Úlohy sú segmentované, čo vám dovoľuje riskovať a prejsť do ďalšej časti oddelenej cutscénou alebo checkpointom, kde vás stráže nespoznajú. Hitman Absolution sa učil u svojich predchodcov a narazíte aj na oveľa komplikovanejšie a rozsiahle misie, drvivá väčšina je však rozdrobená. V jednej vám stačí vojsť do obchodu a vyzdvihnúť oblek.



Agenta 47 opäť prenasleduje minulosť a svoje Silverballery otočí aj na svojho zamestnávateľa - Agentúru. Tá je ochotná ísť aj cez mŕtvoly kvôli malej chránenkyni, po ktorej poľuje aj banda prahnúca po peniazoch. V hre ide o pár miliónov a IO Interactive prostú story obsadili postavami so zvrátenými chúťkami. Vykresľujú ich ako maximálny odpad provinčných mestečiek, ktorí si nedovidia na kraj nosa. Protagonisti a záporáci sú vystrihnutí ako z béčkových filmov, u ktorých viete, že nedopadnú dobre. Nerobí vám problém ich potom jeden po druhom odstrániť. A v tom hra vyniká.

Hitman Absolution si na rozdiel od iných zakladá na zmene oblekov, ktoré vás dostanú do bezprostrednej blízkosti cieľa. V policajnej uniforme sa však nemôžete motať okolo hliadok, pretože smena spozná kolegov. Rovnaké je to medzi kuchármi, poslíčkami, mechanikmi, šofémi, záhradníkmi a pod. A v hre sú ľudia všade. Prechádzajú sa, sondujú, sliedia, ohovárajú zamestnávateľa, napodobujú Batmana, vyhrážajú sa a zomierajú na desiatky spôsobov. V šachte, zapichnutí, elektrifikovaní, rozmetaní výbuchom, rozomletí, rozmliaždení pádom z výšky, po páde lustra atď.

Hitman sa nemusí vôbec spoliehať na zbrane, ktoré si nevyberáte, ale improvizujete s tým, čo nájdete v prostrediach. Bodovací systém sleduje každú jednu akciu. Čo považuje za nevhodné zabijaka, je ohodnotené mínusovými bodmi, naopak čistá práca sa cení najviac, aj upratovanie mŕtvol. Vďaka prevlekom sa môžete promenádovať hore dolu, plánovať, hľadasť a potom uderiť. Malá rozloha levelov až tak proces neuľahčuje, nastražiť pascu bez vedomia, kam sa budúca obeť pôjde pozrieť, sa bez sledovania nezaobíde.

Práca v tichosti je ťažká, stráže a ľudia sú takmer všade, čo je na stealth hru neobvyklé. Početnosť prekonáva Assassin's Creed, no dav robí len krovie, stojí a zavadzia. Minimapa nezobrazuje profil miestnosti iba pozíciu postáv, takže musíte pracovať s tým, čo vidíte a predpokladať, že vševidiaci skript vás spoza rohu neodhalí. AI vidí všetko, hra nemá jasne definované hranice, kam by ste nemali vojsť, ak nemáte uniformu alebo kde nemáte čo robiť. Hitman Absolution vyžaduje pri snahe o najvyššiu možnú známku pokus systém omyl a výsledky stoja vždy za to. Vzhľadom na absenciu manuálneho ukladania pozície je zdolanie levelu bez spustenia poplachu veľkou odmenou ako aj detonácia plastickej trhaviny alebo sabotáž benzínového čerpadla.

Okrem davu, do ktorého sa môžete schovať, si môžete pomôcť prostredím, ako je vysoká kukurica, nepozorovaný presun po vypustení pary alebo zníženie viditeľnosti či obyčajné odlákanie pozornosti hodenou tehlou. Manipulovať s hliadkami môžete a keď príde k najhoršiemu, zaleziete do vetracej šachty alebo počkáte, kým pátracia akcia neutíchne zalezení niekde v skrinke. AI si pamätá, koho hľadala, ak nájde telo, vie identifikovať podozrivú osobu, ale osobne mi pripadalo, že je až príliš jasnozraká a spúšťa poplach aj bez toho, aby sa dívala vašim smerom.

Na splynutie s davom zase slúži systém Instinct, ktorého aktiváciou si Hitman zakryje tvár a obyčajne má krátke okno na to, aby sa schoval do bezpečia. Okrem toho, vidíte aj postavy cez steny a body záujmu. Inštinkt sa plní zabíjaním a plnením úloh, na vysokých obtiažnostiach sa svojvoľne nedopĺňa, čo vás núti do častého odvádzania pozornosti a improvizácie napríklad otvorením sejfu alebo častým prezliekaním. Bodové ohodnotenie



odomyká schopnosti postavy, zbieraním predmetov si kompletujete zbraňový arzenál aj garderóbu a ocenené sú aj challenge previazané na špeciálne úkony, ako boj na telo či preferovanie struny.

Znovuhrateľnosť v prípade Hitman Absolution je garantovaná, navyše hra disponuje módom Contracts, kde sa dajú vytvárať vlastné scenáre. Nie je to editor celých úrovní, no jeho potenciál je obrovský a nebojím sa povedať, že mnohé modifikované misie (s vlastnými podmienkami a viacerými cieľmi) predčia tie od IO Interactive.

Autori postavili Hitman Absolution na svojom vlastnom engine Glacier, jeho dominantou je svetelný model a zvukový dizajn. Každý level má iný nádych so sýtymi farbami, rôznou dennou dobou aj počasím. Engine zvláda plynulý prechod z interiéru do exteriéru s vysokým počtom postáv bez jediného poklesu frameratu. Tu treba poznamenať, že review kód mal problémy so stabilitou a trikrát bolo nutné hru reštartovať vždy na miestach, kedy mala nasledovať cutscéna alebo renderované prestrihy, ktoré trpia viditeľnou kompresiou a pristálo by im vyššie rozlíšenie.

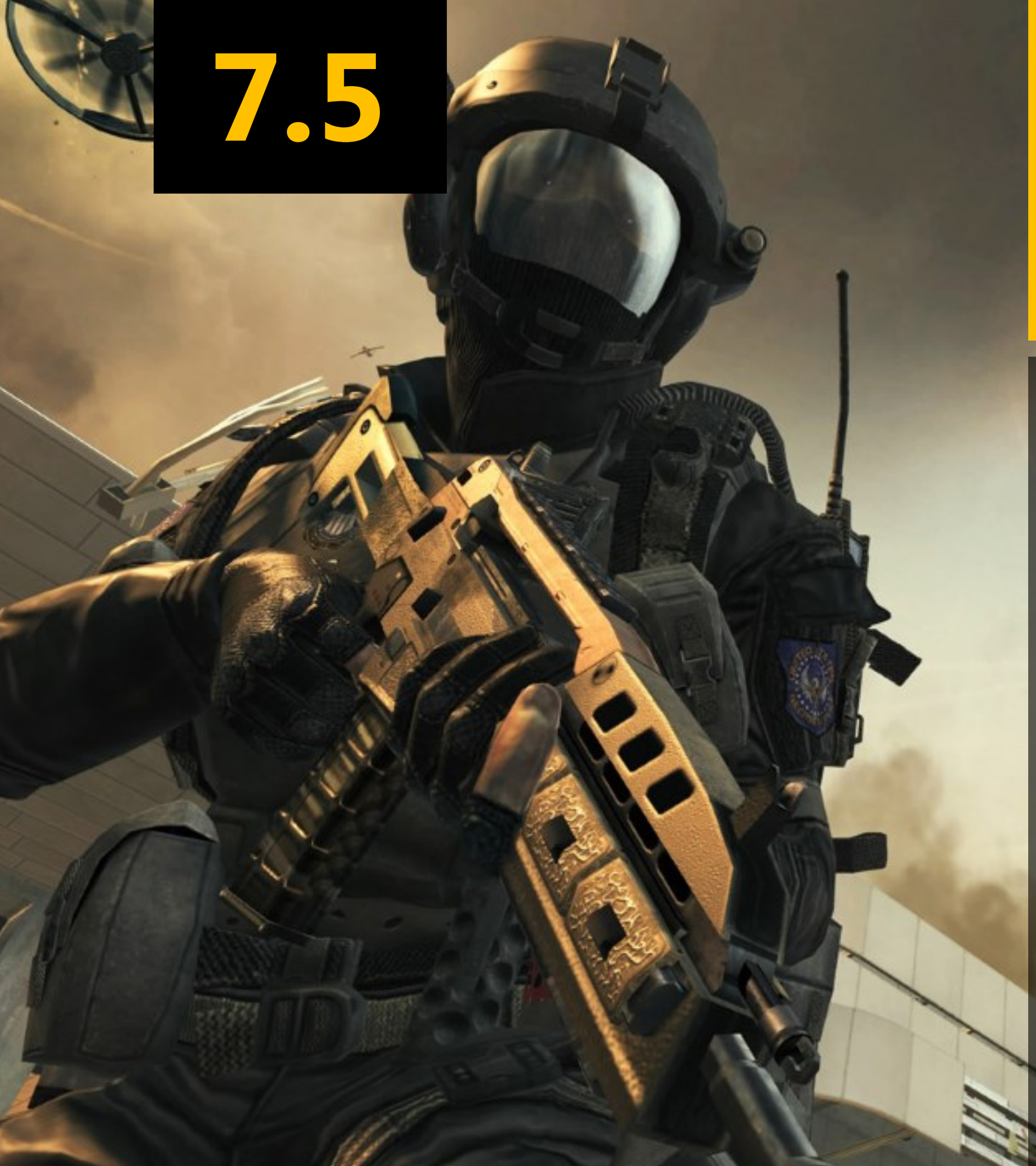
IO Interactive pre béčkové postavy zabezpečili áčkový dabing a ten im dodal nezameniteľný charakter. Keith Carradine v úlohe záporáka Dextera odvádza brilantnú prácu pri honení svojho ega. Obsadenie hry pôsobí lacne (príde aj na militaristické mníšky, dementných synov, nadržané ženy), no ľahkému príbehu robia službu a nedegradujú ho. V istých situáciách vám bude ľúto, že tak rýchlo ako prichádzajú na scénu, sú z nej aj odprevadení vo vreci na mŕtvoly.

HITMAN NIE JE RÝCHLY AKO EZIO ALEBO CONNOR. JE METODICKÝ, PLÁNUJE. V PRESTRELKE NEMÁ ŠANCU, ALE DAJTE MU RÔZNE KOSTÝMY A BUDE VÁM DÝCHAŤ NA KRK, PREDTÝM NEŽ SI UVEDOMÍTE, ŽE JE NESKORO VYKRÍKNUŤ. HITMAN ABSOLUTION MENÍ DYNAMIKU V ZÁVISLOSTI OD VOĽBY OBTIAŽNOSTI. NEVIE BYŤ DOBROU AKCIOU, ŇOU ANI NIE JE, NO V STEALTH ŽÁNRI JE AKO DOMA. ANI PO ŠIESTICH ROKOCH NEZABUDOL AKO SPLYNÚŤ V DAVE A BUDOVAŤ NAPÄTIE AJ TÝM, ŽE POTRESTÁ KAŽDÝ CHYBNÝ KROK A VEZME VÁM POCIT BEZPEČIA ABSENCIOU UKLADANIA POZÍCIÍ.

8.0

+ grafika a zvuky
+ obsadenie postáv zapadajúcich do lacného príbehu
+ niekoľko ciest ako odstrániť cieľ
+ bodovací systém a znovuhrateľnosť
+ mód Contracts

- prestrihové scény v nízkom rozlíšení
- vševidiaca AI
- segmentované levely na malé časti
- príliš rýchly spád deja v závere


7.5

Peter Dragula

CALL OF DUTY BLACK OPS 2

SLUŽBA VOLÁ V ÚSTRETY BUDÚCNOSTI

Firma: Treyarch

Žáner: Akčná

TRAILER

ZA POSLEDNÝCH OSEM ROKOV SI ACTIVISION OD SÉRIE CALL OF DUTY NEDALI PRESTÁVKU. UŽ OSEM ROKOV NÁM PRINÁŠAJÚ S MIERNYMI ÚPRAVAMI TO ISTÉ A UŽ OSEM ROKOV SA TO ĽUĎOM PÁČI A KUPUJÚ KAŽDÚ ĎALŠIU HRU STÁLE VIAC. PREČO? JEDNODUCHO JE TO HRA, KTORÁ JE URČENÁ PRE MASY. NEVADÍ IM, ŽE SA TO CELÉ OPAKUJE, NEVADÍ IM, ŽE SA VÝVOJ ZASTAVIL ROKY DOZADU A SÉRIA STAGNUJE. HLAVNE, ŽE HRAJÚ TO, ČO POZNAJÚ. HRAJÚ ĎALŠIE CALL OF DUTY.

A tento rok to bude Call of Duty Black Ops 2 od Treyarchu, ktorý pokračuje vo svojej Black Ops podsérii načatej pred dvomi rokmi. Treyarch sa v nej vtedy konečne odpútal od druhej svetovej vojny a priniesol nadčasový pohľad na roky prebiehajúcich konfliktov so zaujímavými postavami a ich vnútornými konfliktmi, okorenili to zombie módom a klasickým multiplayerom. Presne to isté prinášajú aj teraz. Len sa znovu presúvajú v čase ďalej, do futuristickej vojny roku 2025, kam je zasadená kampaň a multiplayer a podobne sa do vlastného času a sveta presúva zombie mód. Znovu tu teda máme štandardný mix hrateľnosti, ktorý si vychutnajú single, co-op a aj multiplayeroví hráči.

Single kampaň

Jedno treba hre uznať, s príbehom kampane sa autori skutočne pohrali a priniesli najpútavejší dej od čias Call of Duty 4. Síce nadviazali na pôvodný Black Ops a jeho postavy, konflikt je nový, čerstvý, ktorí stojí na najzaujímavejšej postave série - Raulovi Menendezovi, krutom teroristovi, ktorý má len jeden cieľ. Pomstu. Menendeza, zisťujeme, kto to je a v rozhovoroch s Frankom Woodsom spoznávame, ako sú ich osudy prepojené a do čoho sa vlastne hrnieme a s nami aj celý svet. Alebo aj nie.

Kampaň ponúka jednu novinku a to možnosť rozhodovať sa. Niektoré postavy sa tak dajú zachrániť, alebo obetovať a podľa toho odvíja aj koniec. Môžu tak nastať rôzne konce, ktoré sa spoja z niekoľkých animácií a eventuálne sú aj dôvodom prejsť 5-hodinovú kampaň znovu. Žiaľ práve tých 5 hodín je znovu najväčším kameňom úrazu, tentoraz ešte väčší ako v posledných Call of Duty hrách. Postavy majú zarobené na pôsobivé predstavenie, to sa žiaľ končí skôr ako sa stihne rozbehnúť. Kampani chýba viac misií, ktoré by sa povenovali príbehu hlbšie, ako aj umožnili vychutnať si rozmanité futuristické zbrane a hračky, ktoré prakticky dostanete do rúk vždy len raz a menia sa tak rýchlo, že si na ne ani nestihnete zvyknúť a už sú preč.

Zatiaľ čo príbeh je pôsobivý, misie zostávajú v čistom Call of Duty štandarde alebo miestami ešte aj pod ním. Neponúkajú žiadne prekvapenia, rozšírenia, zložitejšiu hrateľnosť alebo odklon on priamej línie. Niektoré doslova nevyžadujú takmer žiadnu interakciu, len stlačenie jedného tlačidla, inde len sledujete kolegu v tíme a plížite sa presne v jeho stopách v kroví, ale väčšinou sa vám pod ranu vrhajú stovky nepriateľov. Z neznámych dôvodov je počet nepriateľov v hre asi päťkrát vyšší ako v predošlých častiach a miestami, tak hra pripomína paródiu na béčkové akčné filmy, kedy sa nepriatelia doslova množia. Nehovoriac o častiach, kedy ste nesmrteľní

čase tak aj medzi lokalitami. Dostanete sa z afgánskych púští v 80-tych rokoch na umelý ostrov na oceáne v roku 2025, prežijete boje na lietadlovej lodi, útoky v LA sprevádzané mechanickými robotmi a lietajúcimi ozbrojenými quadcoptermi. Cestou tentoraz preberiete hneď niekoľko vozidiel, medzi ne patrí aj kôň, zasadnete za volant auta aj do kokpitu lietadla, všetko v mimoriadne obmedzených priestoroch a žiaľ bez náležitej vernosti ovládania.

Kampaň sa dá skutočne vychutnať, príbeh vás ženie vpred napriek triviálnym misiám a Strike Force prídavku, ktorého misie sú síce nepovinné, ale ak chcete niektorú z postáv zachrániť, musíte nimi prejsť. Majú však úplne inú hrateľnosť, nekonzistentnú s kampaňou, kde sa môžete prepínať medzi vojakmi, prebrať rôzne zariadenie na bojisku a k tomu sa dá využívať strategický pohľad. Je to len pár misií a autori mohli radšej energiu venovanú na Strike Force použiť na rozšírenie hlavnej kampane, respektíve tieto misie presunúť aspoň do samostatného módu a pridať im kooperáciu. To by im sadlo oveľa lepšie. Žiaľ kooperáciu majú pod palcami zombíci.

Zombies

Zo zombie sa tentoraz stala úplne samostatná časť hry. A keď hovoríme úplne samostatná, tak úplne. Mód je bez akéhokoľvek prepojenia na kampaň, odohráva sa v zničenom pustom svete, ktorí ovládli zombíci a ktorý by sa skôr pri hlbšom prepracovaní uživil ako samostatná hra a nie ako prídavok ku Call of Duty.

Keď je však súčasťou, nie je dôvod ho nevyskúšať. Ponúka štandardný koncept zombie módov z predchádzajúcich Call of Duty hier od Treyarchu, kde sa jeden až štyria hráči bránia pred vlnami nemŕtvych. A to, či už v novom TranZit móde, kde sú tri mapy v púšti prepojené cestou autobusom do jednej kampane alebo v Survival mode kde sú dostupné samostatné levely a kedy ide len o to ako dlho vydržíte a prežijete. Chuťovkou je štvrtá mapa Nuketown v zombie verzii, ale len pre majiteľov zberateľskej edície. Ostatní si musia vystačiť s chudobnejšou ponukou.

Novinkou v zombie móde, konkrétne v jeho Tranzit časti, je craftovanie, teda vytváranie vecí z rôznych častí, ktoré nájdete v prostredí. Tie môžete spájať na pracovnom stole a následne používať, či už ako zbrane, alebo ako veci potrebné na postup vpred v kampani. Trochu chýba informácia o tom, kde veci sú ako aj to, čo vlastne staviate a k čomu to vlastne bude. Na druhej strane na malých, temnou hmlou obmedzených mapách sa dá rýchlo zorientovať a zistiť, čo sa tam nachádza. Hlavne, ak hráte kooperačne, štyria hráči rýchlo zozbierajú potrebné veci. Ak hráte sám, môžete sa už zapotiť, keďže mód nie je optimalizovaný na sólo hru a zombíkov nebudete stíhať strieľať. Na druhej strane, ak ste sám, rýchlejšie zarobíte na zbrane a upgrady zbraní a náboje, ktoré sa kupujú za body získané zabíjaním.

Samotný zombie mód ide dobrým smerom a craftovanie je dobrý nápad, ale žiaľ nedokáže vyvážiť málo máp a ich vizuálnu aj príbehovú oddelenosť od zvyšku hry.

Multiplayer

Multiplayer pokračuje v štandarde série bez veľkých zmien, kde sa znovu len premixovali streaky, získavanie bodov, pribudlo pár úprav a zmodernizovalo sa vybavenie na rok 2025. K tomu Treyarch pripravili sériu 14 máp poväčšine vystrihnutých z kampane a pre predobjednávateľov nechýba ani upravený Nuketown na futuristickú víziu. V zásade nespravili nič čím, by mohli hráčov odradiť, ale ani nič čím, by si mohli získať hráčov, ktorí by chceli od multiplayerových bojov viac ako len rýchle prestrelky medzi budovami.

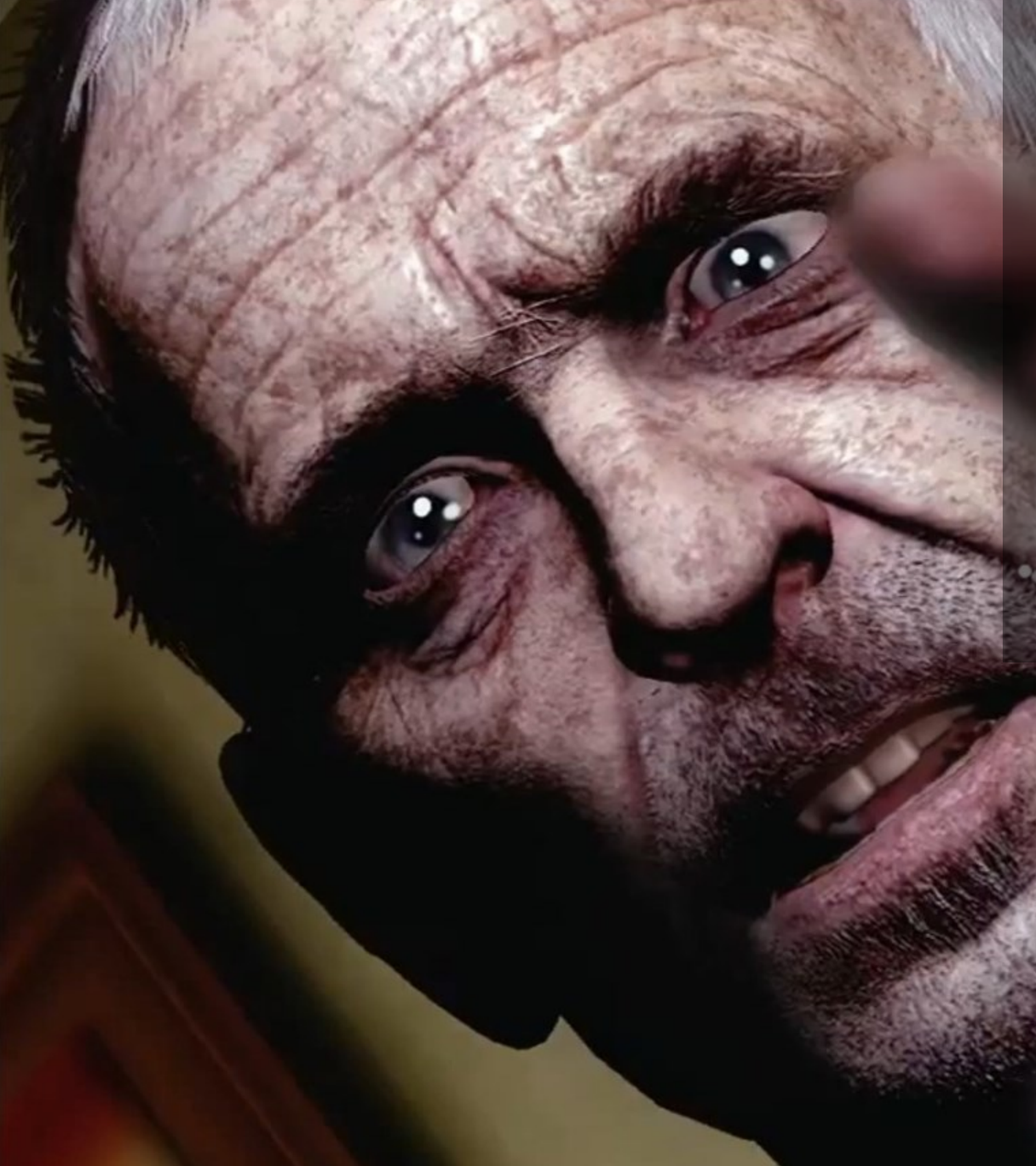
Znovu tak hra ponúka tímové a free for all módy pre maximum 18 hráčov. Výber classov tentoraz rozšírilo vytvorenie vlastného classu od základu s ľubovolným loadoutom z odomknutých zbraní. Novinkou je možnosť streamovať svoje turnaje live na YouTube, čo je zaujímavý krok vpred k e-sportom. Ďalším pozitívom je zrušenie platenia za Call of Duty Elite službu, ktorá je dostupná pre všetkých hráčov. Už nebudú zvýhodňovaní platiaci hráči a všetci si budú musieť DLC balíky máp kupovať samostatne.

Engine Call of Duty Black Ops 2 je rovnaký ako po minulé roky, znovu boli doladené rôzne grafické detaily, znovu bolo upravené rozlíšenie na konzolách, kde hra beží len v 880x720 rozlíšení v záujme udržania 60 fps framerate a znovu má hra milióny chýb hneď pri vydaní. Tieto chyby nakoniec prvé mesiace sprevádzajú každú Call of Duty hru .

Nedotestovaný, nedotiahnutý, padajúci. Presne tak sa dá popísať Black Ops 2 po technickej stránke. Mimo padajúceho multiplayeru na všetkých platformách, problémov s kľúčmi pri PS3, čakajte zle navrhnuté a odladené checkpointy, ktoré







vás niekedy donútia opakovať level, inokedy musíte reštartovať celú kampaň. Najhoršie, že takýto zlý checkpoint je aj v predposlednej misii. K tomu pri PC verzii je aj problém prejsť niektoré levely na sériách Nvidia kariet z dôvodu nestability.

Samotná grafika na PC je decentná, je síce ďaleko od Battlefieldu a Medal of Honor, ale rozmanitosť levelov, ich výtvarný štýl čiastočne vynahradí detaily a nakoniec vyššia jednoduchosť zaistí aj rýchlosť na starších PC. Prestrihové animácie za tým dávajú bodku a ukazujú konkurencii, ako má vykreslenie príbehu vyzerať. Žiaľ na druhej strane fyzika a vernosť ovládania veľa autorom nehovoria a tak koňa, auto a lietadlo ovládate prakticky rovnako. Ostatné fyzikálne prvky ako deštrukcie sú predskriptované a rovnako aj animácie vojakov často pri nečakaných prekážkach skáču, sekajú a znižujú výsledný dojem z bojov.

Oproti grafike je zvuková stránka pôsobivá, Trent Reznor odviedol na titulnej skladbe dobrú prácu a rovnako nezaostávajú ani ostatné tracky, zvuky a dabing, kde znovu budeme počuť hlas Sama Worthingtona ako Alexa Masona, hlas jeho syna prepožičal James C. Burns, počuť budete aj Michaela Keatona a Garyho Oldmana.

Call of Duty už dlho pokračuje vo svojom trende zvyšovania tržieb a postupného znižovania kvality finálnej hry. Tentoraz sa hra nesie v znamení najlepšej kampane od čias Call of Duty 4, doplnenej možnosťou výberu konca príbehu, ale aj slabým dizajnom misií a násilnými prídavkami do hry v podobe Strike Force a Zombie módu. Rozširuje to ponuku, ale po obsahovej stránke iba mierne a za cenu straty konzistentnosti celej hry. Nakoniec, a čo je najdôležitejšie pri Call of Duty, pre fanúšikov série je tu jednoduchý, rýchly a hlboký multiplayer, ktorý ich môže vtiahnuť na ďalší rok. Žiaľ všetko má v sebe chyby, chyby a chyby, ktoré budú autori ešte dlho dolaďovať.

AK STE NENÁROČNÍ NA HRATEĽNOSŤ, CALL OF DUTY VÁM ULAHODÍ, EXPLÓZIE STRIEDAJÚ EŠTE VÄČŠIE EXPLÓZIE A ZOMBIE/VOJACI SA HRNÚ, ABY STE ICH ZASTRELILI.

7.5

+ dobre napísaný príbeh, ktorý má spád
+ rozmanitosť prostredí v kampani
+ multiplayer fanúšikov nesklame
+ možnosť zásahov do ukončenia kampane

- padanie, chyby, zle nastavené checkpointy
- jednoduchý dizajn misií v krátkej kampani
- Strike Force su len násilné vsuvky do kampane
- zombie mód má málo máp, nepasuje k zvyšku hry

Michal Korec

NEW SUPER MARIO BROS 2

3DS

MNOŽSTVO ČLÁNKOV O TOM, AKO SUPER MARIO PODĽAHOL KAŽDOROČNÉMU OBJAVOVANIU (HOCI NA INÝCH SYSTÉMOCH) A MENÍ SA NA KAŽDOROČNÚ, POSTUPNE OŠÚCHANÚ PREMIÉRU, NEMUSÍTE BRAŤ DLHO VÁŽNE. NO KEĎ ZRAZU SKÁČETE V NEW SUPER MARIO BROS. 2 A UŽ V TRETINE POCIŤUJETE VYČERPANIE ZO STRANY HRY (NEJDE IBA O BOLESŤ VO VLASTNÝCH PRSTOCH A ZÚFALÉ VÝKRIKY PRI HĽADANÍ HVIEZD V BONUSOVOM LEVELI), TREBA SI UVEDOMIŤ, ČO SA SO SÉRIOU STALO A KAM SMERUJE.

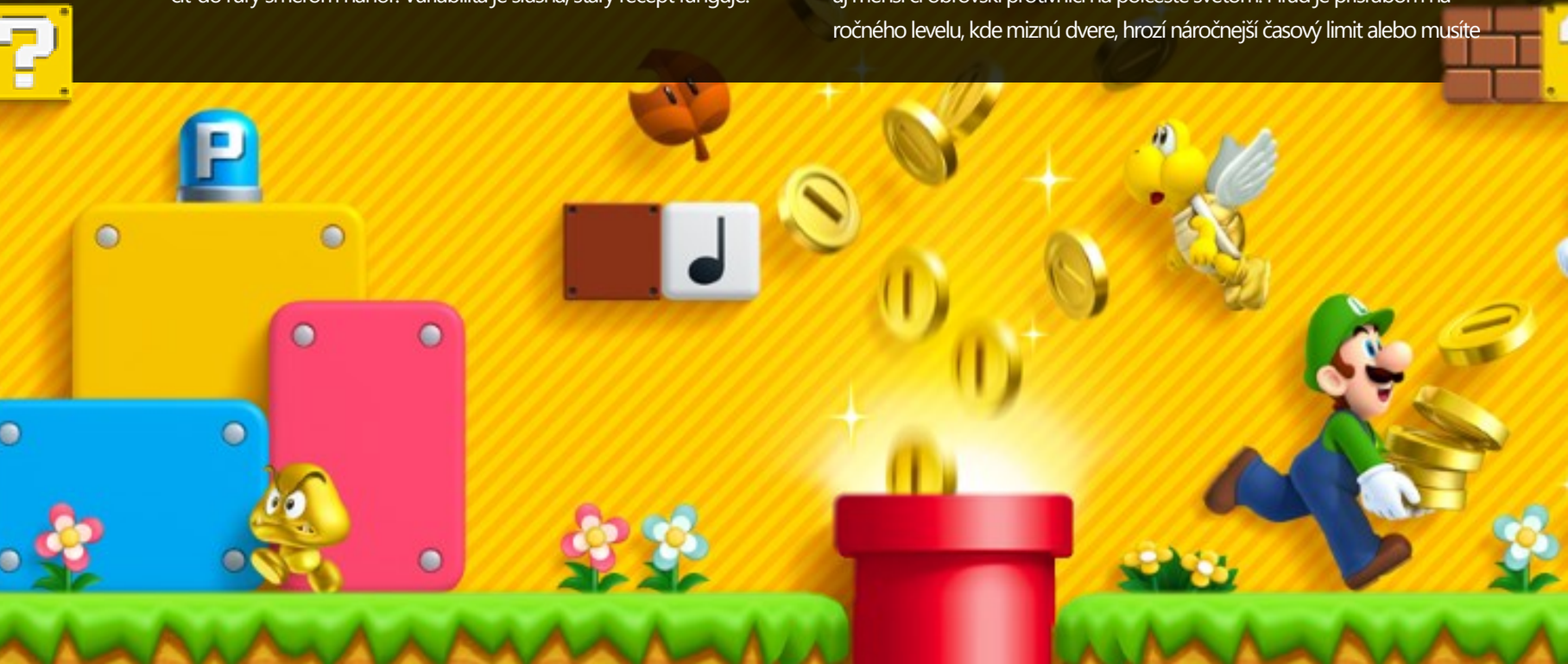
Objavuje sa v lepšom i slabšom svetle – po piatich rokoch, keď žiarili dva Super Mario Galaxy i Super Mario 3D Land a New Super Mario Bros. Wii bolo fajn retro, sa v nejednom momente pozeráte na novinku ako na krok späť. Možno malo Nintendo dva-tri roky počkať, keď nám tvrdí, že New Super Mario Bros. príde na každú platformu iba raz.

Spočiatku je všetko v najlepšom poriadku. Jednoduchučký príbeh o únose princeznej začína tak rýchlo, že si ani neuvedomíte, že už treba skákať a hľadať prvé mince. Level 1-1 je variabilný, že ho môžete prejsť aj päťkrát a vždy sa k nemu vrátite pre dopĺňanie životov či zbieranie mincí v húfnom počte. Nájdete prvé hviezdy, naučíte sa nové triky. Prvý svet máte prejdený za hodinku a pol, možno dve. Známa hudobná téma funguje, levely skrývajú fajn tajomstvá – neskôr dostanú mince poriadne skryše a nechýbajú skryté východy. Tu sa dá vkĺznuť do typickej rúry do zeme, tam zase vyskočiť do rúry smerom nahor. Variabilita je slušná, starý recept funguje.

Nový Super Mario jednoznačne ukazuje, že aj desiata variácia s funkčným obsahom dokáže baviť desiatky hodín. Systém power-upov je výborný – ohňový Mario páli fireball, obľúbený Tanooki Mario s chvostíkom vám umožní pomalšie klesať či dlhšie sa udržať vo vzduchu. Eventuálna strata časti života vám postupne berie čapicu či vás zmenší – a to budete škrípať zubami, keď z levelu vypadnete a vrátite sa doň vo forme, keď vás jedna rana opäť pripraví o život. Obtiažnosť je totiž miestami nemilosrdná, aj keď osobne neviem, či to nie je daň za väčšiu jednoduchosť v hernom koncepte. Stále však platí, že si dosýta zahrajú aj začiatočníci; päť stratených životov vedie k možnosti dostať biely Tanooki oblek, ktorým prerazíte aj väčšinu prekážok a na koniec levelu prídete. Akurát bude viditeľne označený inak: červenou farbou, čo svedčí, že ste ho štandardne nefinišovali.

Vyššia obtiažnosť sa snaží natiahnuť hernú dĺžku, čo nie je pri funkčnosti levelov na škodu. Hoci vás prekvapivo drása už v druhom svete. Dokončiť ho za tri hodiny môžete, no ak chcete doraziť aj tri tajné levely, celý večer k nim budete hľadať cestu a potom ich prechádzať. Či ste v púštnom leveli alebo pod vodou, nemôžete sa sťažovať na to, že hre chýba určitá variabilita, práca s optimálnou dĺžkou levelov alebo dobré súboje s bossmi.

Bowserovi pomocníci majú dobré ťahy, radi využívajú ohromné mechanizmy, aby vám podstatne viac natiahli dĺžku súboja a nenechali si skákať po hlave. A pocit víťazstva je skvelý. Aby toho nebolo málo, niekedy sa objavia aj menší či obrovskí protivníci na polceste svetom. Hrad je prísľubom náročného levelu, kde miznú dvere, hrozí náročnejší časový limit alebo musíte



Firma: Nintendo

Žáner: Arkáda

stále stláčať spínače a vyhnúť sa pasci. Nechýbajú prekliate domy, kde vás obrovský duch naháňa, tak treba neustále upaľovať vpred. Nápadov je dosť a toto všetko tím z Kyota dodáva bez problémov.

Akurát bojuje nepriamo so skutočnosťou, že sme to všetko už hrali. A nie iba raz. A čo je ťažšie, pred trištvrte rokom tu bola invenčná Mario hra, čo sa nebála pracovať s tretím rozmerom ako hlavnou devízou zariadenia i hrateľnosti. Toto je len osvedčená repríza s desiatkami dobrých levelov a stále funkčným systémom. Nie je nič ľahšie ako vrátiť Maria do 2D a meniť jeho svety. No čím ďalej putujete, tým podvedome viac porovnávate a poviete si: fajn, tento level som už raz hral a vtedy bol lepší. A keď si túto vetu v piatom svete, t.j. zhruba v dvoch tretinách hry začnete opakovať častejšie, zistíte, že ani ten dizajn levelov nie je stopercentný a vyššia obtiažnosť veľmi rada alternuje menšie množstvo nápadov. Je to recyklácia? Sčasti áno. Slabšia variácia? Určite.

Celý čas sa ešte hrou prepletá naháňačka za mincami. Funguje. Som strašne zvedavý, kto a za koľko sa dopracuje k bájnemu miliónu mincí. Návrat k úplne základnému princípu hry skrýva určité kúzlo a Nintendo ho použilo na obal hry (je sýtožltý), do reklamnej kampane (dtto) a snaží sa ho využiť aj v samotnej hrateľnosti. Nie iba podstatne vyšším počtom mincí v leveloch či viac úrovniach (to, že zbierate 300 mincí zo zeme, neznamená, že ďalších 120 nie je v oblakoch). Aj v power-upoch. Vrtuľka ponúkne bonus, že pri pohybe zbierate mince a pri skokoch ich bude ešte viac. Nehovoriac o tom, že budete okamžite upaľovať k trampolíne či miestam s vyššími skokmi, aby bol dosiahnutý počet mincí maximálny. A keď zistíte, že sa s ňou dá lietať a mince zbierate bleskovo, je vaša. Ďalšie dva power-upy vám dajú mince napríklad za dotyk nepriateľov (skočíte po gebuli a päť mincí je vašich) a nádherná je alternatíva fireballu. Zlaté strely nielenže prinášajú zisk z nepriateľov, ale dokážu na mince premeniť niektoré steny a časti levelu. A tie stačí zbierať. Každý level si pamätá najvyšší počet, ktorý ste nazbierali a aj ten môžete ďalej prekonávať.

Grafická stránka New Super Mario Bros. 2 nevyužíva maximum 3DS, o čom svedčí už len letmé porovnanie so Super Mario 3D Land. 3D efekt je k dispozícii a ponúkne určitú hĺbku, hrateľnosť však rozhodne nemení a neobohacuje. Ale 2D stránka postačí na vykreslenie pekných svetov a bude vás mátať, aby ste hrali hru skôr na 3DS XL a užili si ju na veľkom displeji. Soundtrack je iba dobrý, pretože zrecykloval nejednu známu melódie a veľa nového neprináša.

NEW SUPER MARIO BROS. 2 JE FAJN BEHAČKA. SOLÍDNY ZÁSTUPCA ŽÁNRU. DIEL, KTORÝ SVOJEJ SÉRII NEUROBÍ HANBU, ALE, A TO JE MOŽNO PODSTATNEJŠIE, JU NIKAM NEPOSÚVA. PRE TÝCH, ČO NEW SUPER MARIO BROS. HRALI NA DS A WII, PREDSTAVUJE KRITICKÚ VÝZVU. A ČÍM VIAC MARIA A JEHO NOVŠIE DIELY MILUJETE, TÝM NIŽŠIE BUDETE SEKAŤ HODNOTENIE. NAPRÍKLAD U MŇA NA BEHAČKU ROKA NEMÁ NÁROK – KVÔLI RAYMAN: ORIGINS NA PS VITA, KTORÝ PRINIESOL PODSTATNE VIAC NOVÝCH NÁPADOV.





7.5

+ desiatky dobrých levelov a výzvy v nich
+ ovládanie, svetová mapa, bossovia
+ kopa bonusov osviežuje hrateľnosť
+ mincové power-upy a cieľ

- občas vyčerpaný level dizajn
- obtiažnosť na úkor nápadov
- citeľná recyklácia



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 pŕs je vybavená aj príbehovým pozadím. A je nutné podotknúť, že pomerne impozantné. 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 zabrať. 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 nenahraditeľné 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 osvojovať, 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 hosťovanie 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 rozbíjať 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. Príjemne 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, posielať 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 bujnému 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 snáď 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



Ján Kordoš

F1 2012

MILUJEME TO. NEDEĽNÉ POOBEDIE, KEDY SA NAPCHATÍ OBEDOM PEKNE ULOŽÍME NA GAUČ ALEBO DO KRESLA, ZAPNEME TELKU, VYDRŽÍME TAK ŠTART, ZOPÁR KÔL, PÁR MINÚT „ROZMÝŠĽAME“ SO ZATVORENÝMI OČAMI, RAZ ZA ČAS SA PREBERIEME PRI NEJAKEJ TEJ SKRUMÁŽI A DOKONALE OŽIJEME PRED SAMOTNÝM ZÁVEROM. PRETEKY F1 SÚ JEDNODUCHO KRÁSNE. V POSLEDNÝCH ROKOCH SÍCE DOCHÁDZALO K STÁLE ČASTEJŠIEMU NUDNÉMU NAHÁŇANIU SA PO OKRUHOCH VPLYVOM NEZMYSELNÝCH PRAVIDIEL, NO BLÝSKA SA NA LEPŠIE ČASY. CELKOVÉ PORADIE JE V TENTO ROK VYROVNANÉ A NA STUPNI VÍŤAZOV SA NA NÁS NEŠKERÍ ZAKAŽDÝM ROVNAKÝ NEMEC.

My máme navyše výhodu v tom, že nám Codemasters ponúka nesmierne chutný pokrm podporený oficiálnou licenciou. Virtuálne pretekanie v kokpite vreštiacich monopostov si užívame po prepustení licencie od Sony všetci a vďaka EGO enginu, ktorý podporuje viaceré pretekárske hry od Codies, je o čo stáť. Počas prvých minútach na okruhu nás však ovalil nepríjemný pocit už videného. Problém každoročne vydávaných športových hier dorazil aj do F1 2012.

Vynecháme skutočných jazdcov a trate, zadumaného Alonsa vo Ferrari berieme predsa ako samozrejmosť. Klasickú zostavu menu tvorí jedna jazda na pár kôl, jazdecká škola, v ktorej sa naučíte


TOTAL
Japan
RAGS
CD-adapco





základy, jedna skrátená sezóna či rovno kariéra. Je toho dosť na to, aby ste sa celý rok nenudili a poctivo krúžili v piatkových tréningoch, nastavovali svoj monopost a učili naspamäť prejazd jednotlivými zákrutami. Dokonalé zvládnutie trate je vďaka výraznému vplyvu simulácie nutnosťou. Isteže, ponuka pomocníkov je bohatá (radenie rýchlostí, poškodenie, ABS, brzdenie), ale pri aktivovaní každého z nich sa radšej môžete hrajkať s angličákmi na koberci.

V garáži sa netreba dlho rýpať, nastavenie monopostu nie je podstatnou súčasťou hry. To, že môžete trénovať a memorovať trať je to podstatné. Alchýmiu v depe necháte na zodpovedných. Skúsení pretekári síce môžu ohŕňať nosom, avšak vývojári veľmi dobre vedia, že tadiaľ cesta k masovému úspechu nevedie. To, že F1 2012 nie je žiadnym prehnane náročným simulátorom, musíme brať všetci ako fakt. Berieme, ale možnosť voľby by nebola na škodu. Niet sa čomu čudovať, herný žáner hardcore hier je totiž na pokraji vyhynutia. Môžete siahnuť po najprecíznejšej umelej inteligencii, vypnúť pomocníkov a výzva to bude. Len taká masovejšia, rFactor to skutočne nie je.

Novinka od Codemasters dopláca predovšetkým na to, že rok čo rok sa nedajú aplikovať do už fungujúceho systému prevratné novinky. Ak bol prvý ročník od Codies nadupaný, druhý značne pritvrdil, je tretí pokus o pole position vydareným mixom oboch predošlých dielov. Majitelia predchádzajúcich ročníkov vstúpia v podstate do tej istej rieky len s minimom vylepšení. Treba však podotknúť, že platí dobre známe pravidlo: vracať sa k starším ročníkom je náročnejšie, než by sa zdalo.

Noviniek je skutočne pomenej a vplyv mainstreamu je značný. Obtiažnosť mierne poľavila, pribudla novinka v podobe Challange výziev, kedy musíte predbehnúť niektorého zo šampiónov posledných rokov v rôznych podmienkach. Zábava oproti klasickej kariére, kde si budujete

dlhodobý úspech, poctivo graduje a aj toto krátkodobé (a značne adrenalínové súťaženie má svoju príťažlivosť. Hľadať však novinky v ponuke menu, ktoré je konečne v tradičnom formáte a tvorcovia zavesili na hrdzavý klinec príťažlivé, no nudné prechádzanie sa po karavane a mimo neho, nemá taktiež príliš veľký zmysel.

V prípade postupu v jednej sezóne zarazia striktné obmedzenia v podobe nastavenia jedného kola na kvalifikáciu a taktiež počtu kôl v samotnom preteku. Nepostrehnete tu napríklad opotrebovanie pneumatík, strategické zastávky v boxoch (zostali rovnako tragické) s dotankovaním (plná nádrž má svoju váhu) alebo aj taktizovanie počas celého preteku v kompletnej dĺžke. Môžeme si znovu len povzdychnúť, no zároveň poteší instantnosť konceptu. Sadnete a jazdíte, uspejete a idete ďalej. Skvelé na učenie sa, ozrejmenie si správania sa monopostu vo vybraných situáciách. Novinka v podobe voľby rivala a jeho zdolávanie je zbytočné a nedotiahnuté.

Ale to nie je to, čo robí z F1 2012 dlhodobou zábavou, ktorá vám vydrží na celý rok. Treba mať more času a Kariéra ukáže svoje kvality práve vtedy, ak vydržíte vyše hodiny jazdiť na okruhu. Poľaviť v sústredení sa neoplatí a treba sa zodpovedne pripraviť na každú zákrutu. Opotrebovanie pneumatík je počas dlhodobejšieho jazdenia až neuveriteľne prepracované. Nové gumy treba najprv zahriať, aby ste dosahovali najlepšie časy a bezohľadná jazda sa vám vráti aj s úrokmi nestabilitou neskôr. Dupať na brzdu môžete leda tak v Need for Speed, tu si treba dávať pozor na každý detail a neskákať po nej ako splašené kozy pri nebezpečne blížiacej sa zákrute. Rozdiel v tom, ako ste obutí – aj oproti konkurentom – je markantný a založiť na tom svoju taktiku, má osobitné čaro.

A samozrejme je tu Ego engine, ktorý sa osvedčil už niekoľkokrát. Jazda za nepriaznivého počasia má rozdielne parametre, v daždi je treba dávať na výjazdy zo zákrut a citlivejšie regulovať plyn. Môžete sa tešiť pri pohľade z kokpitu, ktorý napríklad nenájdete v nadchádzajúcom Gride 2 a verte, že ak leje, vidíte veľké... kvapky dažďa, striekajúce gejzíry spod pneumatík súperov, čiže jedno veľké nič. Taká jazda v Spa je potom skutočne o znalosti zákrut, kedy musíte vedieť, čo si vlastne dovoliť a kedy to poriadne vypeckovať a kedy radšej šetriť monopost a krotiť vášne. Nádherné modely formúl pripomínajú televízne prenosy, polepšil si aj deštrukčný model, ktorý je omnoho prirodzenejší. Predné krídlo poškodíte pri kontakte akoby sa nechumelilo, dokonca lietajú aj pneumatiky, čo už vďaka bezpečnostnému lanku v skutočnosti neuvidíte.

Mierne sklamalo ozvučenie. Rev formúl je identický s predlohou, pokyny z depa sú k veci, no nárazy znejú duto a príliš umelo. Čo sa technického spracovania ako celku týka, sa konečne skrátili nahrávacie časy, systém menu je prehľadnejší a celkovo vyzerá interface komplexnejšie a celistvejšie. A keď budete sledovať odlietavajúce kamienky spod pneumatík po nechcenom výlete mimo trate, tak si to užijete práve pre tú krásu napriek strate pozície.

Jazdenie v F1 2012 je zábava, to bola aj minule. V Codemasters nepritlačili na pílu a ostali verní zlatej strednej ceste. Nie je to žiadny simulátor, ktorý by vás nútil k maximálnym výkonu. Je to krásna hra, ktorú si užije každý milovník monopostov, no zároveň nejde príliš do hĺbky. Možno práve preto sme si aj tento ročník užili a zároveň premýšľali, či ho odporučiť ako to najlepšie, čo na trhu s virtuálnymi pretekmi nájdete.

ISTEŽE, DÁ SA NAD TÝM VŠETKÝM MÁVNUŤ RUKOU, POVEDAŤ, ŽE TO AKO CEZ KOPIRÁK, NO JE TO STÁLE ROVNAKO ZÁBAVNÉ. TAKŽE JE TU ZNOVU SÚSTREDENÉ HRYZENIE SI DO JAZYKA, ZATÁČANIE TELOM NA STOLIČKE, SPOTENÉ RUKY A MAXIMÁLNE ODHODLANIE SKROTIŤ TO MONŠTRUM. HODNOTENIE JE PRETO KOMPROMISOM, MÁME TU POCTIVÚ A DLHODOBÚ ZÁBAVU, ALE NABUDÚCE RADŠEJ LACNEJŠÍ UPDATE AKO NA INOVÁCIE CHUDOBNEJŠÍ ROČNÍK.

7.5

+ vizuálna hostina
+ licencia
+ skvelý pocit z jazdy

- minimum inovácií
- menšia možnosť nastavení
- žiadna skutočná simulácia



DARK SOULS PREPARE TO DI

Ján Kordoš

SPOMÍNANIE NA STARŠIE – A SAMOZREJME AJ NÁLEŽITE LEPŠIE – ČASY A RONENIE NOSTALGICKÝCH SĽZ JE V KURZE VŽDY A VŠADE. FILOZOFOVANIE O TOM, ŽE AJ TIE ROŽKY S TRESKOU A PIVO CHUTILI KEDYSI INAK, PRENECHÁME KOMPETENTNÝM. TENTORAZ SA POZRIEME DO RÍŠE VLHKÝCH SNOV HRÁČOV. VLASTNE NIELEN POZRIEME, ALE SI NOSTALGICKY ZAJAZDÍME PO STRÚHADLE DO BAZÉNU S JÓDOM.

Dvojica projektov od From Software zmenila pohľad na súčasné hry. Minimálne po stránke skutočnej výzvy a odhodlania, ktoré musí každý hráč preukázať. Tituly Demon's Soul a Dark Souls nemohli uniknúť vašej pozornosti ani vtedy, ak sa pri pohľade na krabičku od Sony či Microsoftu prežehnávate a šamanskými gestami snažíte vypudiť zlého ducha. Extrémne tuhé RPG, pri ktorých nikomu nepomôže naboostovaná postava, ale len skutočný skill. Akčná prímes neodpúšťala ani seba-



E EDITION (PC)

menšie zaváhanie, chybičku pri náročných súbojoch.

Áno, niektorí sa potmehúdsky chichúňali, že na konzolách vyšla "normálna" hra, pri ktorej nestačí bežať vpred a držať akčné tlačidlo. To bola chyba! Teraz si pekne môže sadnúť k svojim počítačom aj hardcore PC hráč, ktorý sa nedotkne handheldu ani špeciálne odtieneným HDMI káblom. A zomrie.

A znovu. A zas. Takto by sme mohli pokračovať do absolútneho naplnenia limitu znakov pre túto recenziu.

Náročnosť je synonymom Dark Souls. Platilo aj v prípade predchodcu a ak niekoho napadne, že by ďalšie pokračovanie nebolo zlým nápadom, veľmi pochybujeme o zmene v infantilnú plošinovku s obtiažnosťou pre deti v predškolskom veku. Horekovanie si ale necháme radšej na neskôr. Príbeh nebol silnou stránkou konzolových verzií a jeho podanie je rovnako nemotorné i v Prepare to Die edícii. Konverzia pre PC ponúka minimum zmien oproti materským platformám, čo so sebou prináša nejeden problém. Hráte za mŕtvolu, ktorá je uväznená vo svete temnoty, hľadajúc svetlo a iskierku nádeje v tom, že zabíja všetko zlé, vysáva z nich duše, za ktoré si vylepšuje vlastnosti a jednoducho o tam rúbe do všemožných monštier a nepriateľov.

Epický spôsob rozprávania pre sériu príznačný nie je, no tam, kde chýba dostatok podrobnejších informácií, nájdete spásu v samotnom prostredí, ktoré dokáže neuveriteľným spôsobom pohltiť. Je to úplne jedno, či si hopsáte v podzemnom meste duchov, v hustých lesoch, po hradnej dlažbe, vždy náležite nasávate atmosféru celého univerza práve pre to, že je také chladné, drsné a odmerané. Ten pocit vám udrie do nosa hneď v úvodnej lokalite, odkiaľ to máte na skok k spočiatku neprekonateľným kostlivcom na miestnom cintoríne, a nebudete sa ho vedieť zbaviť do konca hry. Vtedy viete, že vás hra dostala napriek tomu, aká je v podstate neprístupná.



Nebudeme chodiť okolo horúcej kaše: PC konverzia sa nepodarila. Vlastne to skôr vypadá, akoby niekto len premigroval dáta tak, aby boli spustiteľné na širokej škále PC a tým to celé zhaslo. Zmena rozlíšenia istotne poteší, avšak žiadnu výraznú zmenu nepocítite, navyše musíte oželieť tak automatické veci ako anti-aliasing. Po jeho zapnutí hra beží v okne – nie windowsovom okne, ale na štvrtine hernej plochy, čo síce mierne preskúšalo pomaly chradnúci zrak, no príjemné to nebolo. Graficky nie je oslnivá ani v minulosti, no na PC sme čakali omnoho väčšiu porciu efektov a blbiniek okolo. Takto sa vizuálna hostina scvrkla na akceptovateľné minimum a mnoho dokonca vylepšuje externý program od fanúšika, pretože vývojári... no buď nevedeli, nemohli alebo proste nechceli.

Facka od grafiky však nie je nič oproti kopancu do miest, kam slnko zavíta len raz za čas, od ovládania a interfacu celkovo. Ovládanie je dve veci. Zahodili sme gamepad, ideme predsa testovať PC verziu a bez veľkého preháňania bolo nutkanie otrieskať niekomu klávesnicu o hlavu tak, až by lietajúce tlačidlá pripomínali snehové vločky, nesmierne obrovské. Dobre, mali sme tu myš, dokonca sme ňou mohli aj otáčať kamerou a dávalo to zmysel. Lenže intenzita pohybu bola nastavená príliš vysoko a pri stiesnených priestoroch by slabšiemu žalúdku prišlo nevoľno. Tak pekne obe packy na klávesnicu, jedna ruka ovláda pohyb a krytie, zatiaľ čo druhá kameru a útoky. Je to trochu kostrbaté, ale funguje to a na myš sme radšej skutočne len zazerali ako na vraha, ktorý nám zjedol večeru. Včerajšiu.

Ešte nie je všetkému trápeniu koniec: konzolová hra predsa musí mať konzolové menu a čakajú vás rôzne záložky a behanie po položkách šípkami. Nevadí, myš pri nich aj tak nepoužijete – lebo nemôžete. Do základného herného menu, ktoré nie je klasicky cez celú obrazovku, ale vyvolá rad ikoniek, vstupujete Endom či čím. Spomienky spred 15 rokov,



keď sa konverzie z prvého PlayStationu začali objavovať húfnejšie, sa nám vracajú a verte, že v Dark Souls to taktiež nikto nedomyslel. Užívateľský komfort v háji. Zábavné je, že ak si chcete oddýchnuť, utrieť pot stekajúci po tvári, vyvoláte menu a... a spravíte to len raz, pretože v hre nenájdete ani tak elementárnu funkciu ako pauza. Dianie okolo vás plynie neustále, či ste v menu, inventári alebo trebárs vzlykajúc trieskate do steny, že vás znovu zabili. Pretože vás zabili znovu.

Ale zanechajme litánií, poďme na herný systém. Na začiatku si vytvoríte panáka (povolania, výzor), pričom si dajte pozor, po kom siahnete. Nováčikom odporúčame bojovníka, po ktorom sa oplatí siahnuť vždy, pretože aspoň niečo znesie a navyše vyzerá k svetu. Bojový systém je v podstate jednoduchý: máte k dispozícii slabý a silný úder + blok. Každý pohyb vám uberá staminu, ktorá sa časom obnovuje. Pri jej nulovej hodnote nielenže na nepriateľa ani zle škaredo nepozriete, ale je aj obrana neúčinná.

Prosté princípy používané hromadne aj v iných tituloch tu narazí na prostý fakt: nepriatelia čo to vydržia, rozdávajú rany, ktoré uberú riadny kus energie a všetko treba plánovať. Žiadne obnovovanie energie, žiadne masívne chlemtanie ozdravovacích lektvarov sa nekoná. Náročnosť je neuveriteľne vysoká a smrť si s vami potyká aj pri strete s bežným nepriateľom, ktorí sú zastúpení v pestrej zostave. Nie ešte pri tom hoväde o výške niekoľkých metrov. Do toho zbierate klasicky lepšie zbrane, tie používané je nutné opravovať, raz za čas sa ovešiate novou bižutériou, či si oblečiete sexi brnenie.

Všetko v poriadku, veď budete zomierať, viac sa snažiť a aspoň to bude výzva. Lenže motivácia skapínať čo najmenej v podobe vyzbieraných duší privedie nejedného flegmatika k pokusu o prerazenie steny päsťou. Bolí to. Odhodenie

myši či trieskanie po klávesnici je finančne náročné. Po každom nepriateľovi si vezmete určitý počet duší, ktoré predstavujú klasické experience points. Ak ich máte dosť, môžete si vylepšiť RPG spôsobom svoje štatistiky a tešiť sa zo silnejšieho útoku, vyššieho zdravia či staminy alebo lepších rezistov.

Po skonaní hrdinu však o duše prichádzate a ostávajú na mieste vašej smrti. Máte jedinečnú šancu ich získať späť, no je nutné sa dostaviť na dané miesto. V prípade, že sa vám to nepodarí a otrčíte kopytá znovu, sú duše definitívne stratené a môžete sa maximálne tak vyplakávať na pleci svojho obľúbeného plyšáka. Je to stále málo? Zomierať budete často, pretože padnúť sa dá do ktorejkoľvek priepasti, aj po schodoch a nepriatelia sa (s výnimkou bossov) po smrti respawnujú, takže vás čaká rovnako úmorná cesta za dušami. Nie vždy zábava, výzva však určite. Pozícia sa ukladá výhradne na vybraných miestach (ohniská) a ak sa aj rozhodnete pre túto voľbu, znovu musíte počítať s tým, že ožijú všetci protivníci. A niečo ako mapa? Kurzor ukazujúci, kam to máte vlastne bežať? Na to zabudnite okamžite.

DARK SOULS JE DRSNÁ HRA V OTVORENOM SVETE, KTORÁ NIČ NEODPÚŠŤA. JE NESMIERNE NÁROČNÁ, ČASTO VÁS ODRÁDZA OD ĎALŠIEHO HRANIA. ROVNAKO TO BOLO I PRI KONZOLOVEJ VERZII, AVŠAK PREPARE TO DIE,



KTORÁ JE URČENÁ PRE PC, SME OČAKÁVALI NIEČO VIAC. AKO NAPRÍKLAD VYLADENÉ OVLÁDANIE, VYLEPŠENÉ TECHNICKÉ SPRACOVANIE ALEBO AKÉKOĽVEK PRIDANÉ BONUSY. KEBY SA TAK STALO, VIDELI BY STE V HODNOTENÍ VYŠŠIE ČÍSLO. NA DRUHÚ STRANU TU MÁME TITUL, KTORÝ BY SI NEMAL UJSŤ ŽIADNY HRÁČ TVRDIACI O SEBE, ŽE JE Z OCELE. DARK SOULS JE TOTIŽ MAXIMÁLNE HARDCORE, A NIE JE PRE KAŽDÉHO. KONVERZIA SA ALE PRÍLIŠ NEPODARILA, ČO NÁS MRZÍ VIAC.





7.5

- pôsobivá atmosféra
- súbojový systém
- druhová pestrosť nepriateľov
- výzva

- nepodarená konverzia
- rozhodne nie pre každého (náročnosť až frustrácia)


7.0
HOW LONG WILL YOU



ZombiU

HARDCORE ZOMBIE KILLER

Pavol Buday



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 vysielačke 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 pleciach 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 bezvýchodiskovým 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 zapĺňajú zombíkmi a takmer nikde (okrem prepojovacích tunelov) nemáte pocit bezpečia. Vyliezajú odvšadiaľ 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 naťahujú 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 klincami. 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 prebíjania. 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 mínu. ZombiU veľký dôraz na improviváciu 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 kľudným svedomím by mohla bežať na ktorejkoľvek inej platforme. Na displej je prenesená mapa, ktorá funguje s nepríjemným 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 pišťoľ, 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 plecia 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, ukľudňuje 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 checkpointy
+ 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



Matúš Štrba

PS3



PLAYSTATION ALL-STARS BATTLE ROYALE

SONY ZBROJÍ. TENTO ROK SVOJIM PRIAZNIVCOM NEPRINIESLI ŽIADEN JASNÝ HIT. NIEKTORÉ VYŠLI MINULÝ ROK A INÉ SA ZAS PRESUNULI AŽ NA TEN ĎALŠÍ, TAKŽE HRÁČI SMÄDNÍ PO VEĽKÝCH EXKLUZIVITÁCH SA MUSELI USKROMNIŤ. BOLO TU SÍCE JEDINEČNÉ JOURNEY ČI CHYTĽAVÝ LITTLEBIGPLANET KARTING, NO TÝMTO HRÁM CHÝBALO SILNÉ MENO AKO UNCHARTED. ABY VŠAK SVOJICH VERNÝCH POTEŠILI, TAK SA ROZHODLI PRÍSŤ S NIEČÍM INÝM A TAK TROCHU AJ NEČAKANÝM. S NIEČÍM, KDE JE Z KAŽDÉHO (ICH) ROŽKU TROŠKU.

Nejedná sa však o veľký titul a recept je skutočne veľmi jednoduchý. Stačilo sa len inšpirovať u Nintenda a priniesť na trh vlastnú verziu obľúbenej série Smash Bros. Koniec koncov veď herná divízia Sony má za sebou taktiež slušnú históriu a toľko postáv, z ktorých by sa dala vyskladať bláznivá a jednoduchá párty bojovka. Herný systém mali prakticky na dlani, známych postáv toľko, že niektoré z nich ani neprešli výberovým konaním, takže úspech sa už musí dostaviť sám. Alebo bude v niečom zádrhel?

PlayStation All-Stars Battle Royale (lebo jednoduchý názov by bol príliš mainstreamový) je snáď najväčším Sony crossoverom doteraz a navyše pridáva aj postavičky, ktoré priamo nie sú pod ich krídlami. Preto je možno aj trochu škoda, že túto možnosť a priestor nevyužili na to, aby jednotlivé univerzá viac prepojili a oživili nejakým príbehom či vzájomnými odkazmi. Bohužiaľ sa v tomto ohľade moc nepochlapili a tento potenciál nechávajú pomerne málo využitý.

Postavy, ktoré k životu priniesli štúdiá Sony, či iné v spolupráci s nimi, boli vždy veľkými bojovníkmi, ktorí zažívali tie najneuveriteľnejšie dobrodružstvá. Či už sa jedná a Nathana Drakea, ktorý zásobovaním múzeí pokladmi konkuruje veteránovi Indianovi Jonesovi, Krata, ktorý zvrhol božstvá Olympu či napríklad aj „papierového“ raperského psa PaRappa, ktorý sa rapom musel prebojovať až k srdcu svojej vysnenej. Nie len pred nimi, ale aj pred ostatnými teraz stojí výzva väčšia ako tie, ktoré zažili doteraz.



Stojí pred nimi súboj, ktorý preverí ich schopnosti v boji medzi sebou navzájom. V základe tu teda príbeh takmer žiaden nie je. Jednotlivé postavy majú drobné náznaky story (napríklad Heihachi, ktorý zdokonalil formulu mladosti), ale to je tak všetko. Bojovníci z rôznych hier a svetov sa tak stretnú kvôli tomu, že hľadajú výzvu, hnaní vlastnými pohnútkami a ak sa vám v ich koži podarí zvíťaziť, tak už len spokojne odchádzajú. A na koho to vlastne narazíte? V základe hry je už teraz 20 postáv, pričom ďalšie budú postupne pribúdať formou DLC, z ktorých minimálne to prvé s Kat (Gravity Rush) a Emmettom (Starhawk) je zadarmo.





Line-up otvára boh vojny Kratos, nasleduje ho papierový raper PaRappa, pretlačila sa tu aj tučnučká Fat Princess, s klaunom Sweet Toothom zažijete trochu iný cirkus, Radec zabojuje v mene Helghanu, zlodej Sly sa vás pokúsi okradnúť o čas, Nathan Drake hľadá poklad aj v pozadí tohto súboja, Cole sa zmení z dobráka na zloducha, bok po boku sa postavia dynamickí hrdinovia Ratchet a Jak, Big Daddy ochráni svoju malú sestričku, môžete vyfackať nového Danteho z DMC, napríklad aj v podobe mladého Heihachiho, svoje čepele rozkrúti červenovlasá kráska Nariko, no umne jej sekunduje Raiden, zlatý Sackboy sa tiež vie nahnevať, vracia sa kostlivec Sir Daniel Fortesque, z Ape Escape si odskočil Spike a, samozrejme, nechýba ani maskot Toro. Každá postava bojuje po svojom, každá má vlastné špeciálne schopnosti.



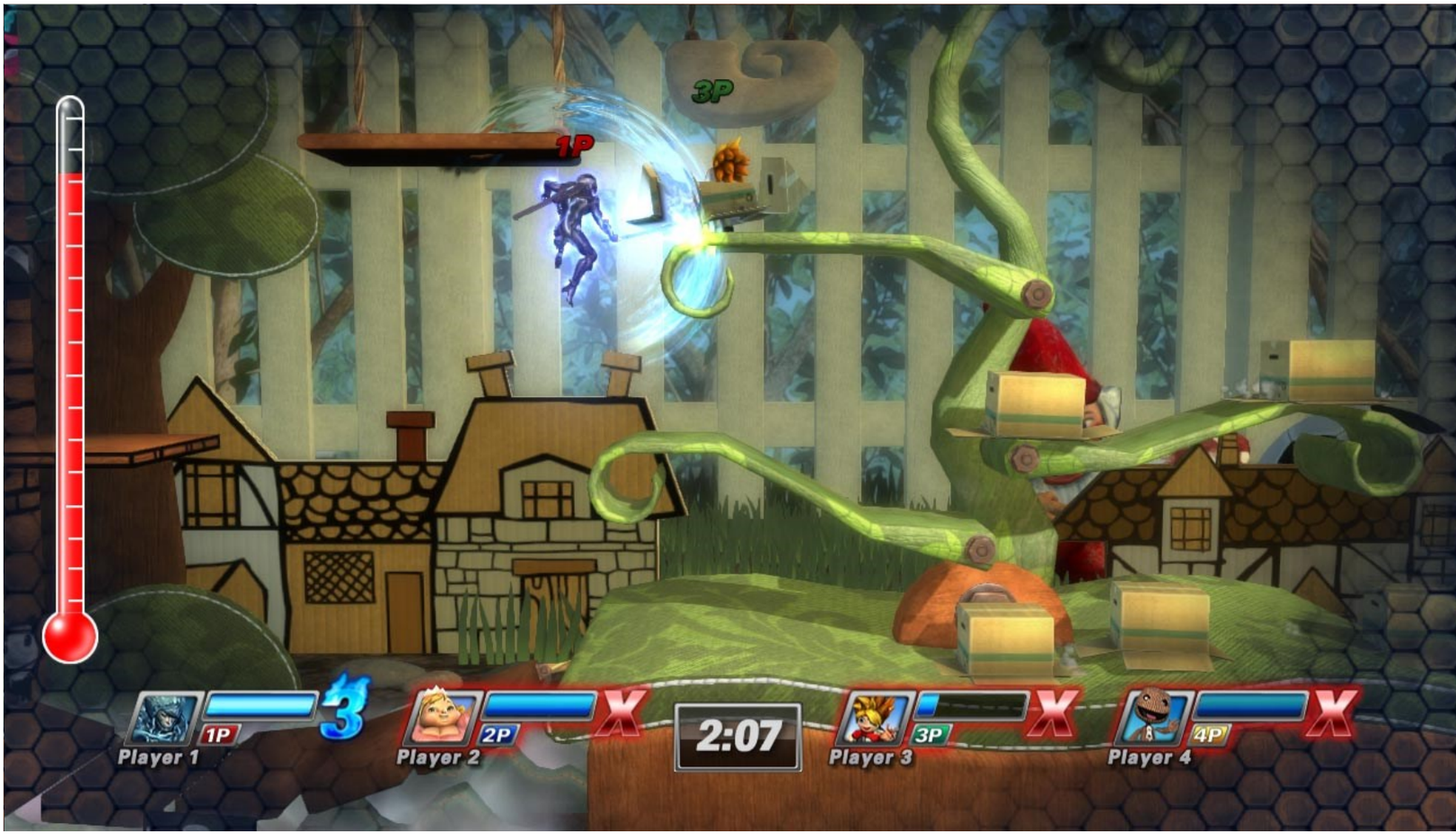
Aby ste sa v hre hneď na začiatku nestratili, tak sa môžete naučiť jej základom v štyroch úrovniach tutoriálu. Okrem neho si môžete zatrénovať aj v Practice režime a potom svoje schopnosti uplatniť v sérii výziev (všeobecných aj špecifických pre jednotlivé postavy) a hlavne v Arcade režime, kde sa prebíjate zástupom protivníkov až k finálnemu súboju s bossom, ktorý je takmer zabudnutý maskot spoločnosti – Polygon Man. Bohužiaľ je Arcade režim pomerne krátky aj pomerne ľahký a rýchlo omrzí. Na znovuhrateľnosti nepridáva ani fakt, že si prechádzaním odomykáte alternatívne kostýmy a podobné bonusy.

Našťastie nemusíte byť odkázaní len na hranie sa na vlka samotára. V režime Versus match sa súperom môžete postaviť buď to cez wi-fi alebo aj ad hoc pripojením a rozdať si to hneď s hráčom po vašom boku. Zaujímavejšie sú však možnosti turnajov online. Tu sa môžete zapojiť do hodnotených aj rýchlych zápasov. Navyše sa môžete porovnávať so zvyškom sveta v online tabuľkách. Určujete si pravidlá hier, vyhľadávanie prebieha rýchlo a ak vás aj čoskoro offline hranie omrzí, tak online má potenciál udržať vás dlhšie.

V úvode som načrtol, že PlayStation All-Stars Battle Royale čerpá nemalú mieru inšpirácie z megaúspešnej bojovky Smash Bros. Ak ste však s touto sériou doteraz nemali tú česť, tak môžete byť mierne zmätení. Toto totiž nie je bojovka, na akú ste zvyknutí. Žiadne desiatky komb, fatality, zložité inputy či klasické zobrazenie života. Základ je jednoduchý. S vašou postavou sa môžete pohybovať, skákať a tromi základnými tlačidlami bojujete. Tie síce môžete viazať a vytvárať tak kombá, ale o nič zložité sa nejedná. Čo je niekedy možno trochu škoda. Jednoduchosť si vás síce hneď získa, no aj pomerne rýchlo omrzí. Medzi rozšírené možnosti patrí blokovanie (ktoré takmer nepotrebujete) a používanie špeciálnej AP energie, pomocou ktorej môžete zabiť súperov. Útokmi si naplňujete meter, ktorý má tri úrovne a čím je vyššia, tým ničivejší útok vyvoláte, pričom tretia úroveň je ultimátnym ničivým mechanizmom.

Výhodou, ktorá značne pridáva na zábavnosti, je fakt, že nemusíte bojovať len proti jednému súperovi. Postaviť sa môžete až trojici a to buď každý proti každému alebo rozdelení do tímov. V takomto boji často nastáva chaos a zvlášť na malej obrazovke Vity sa môžete stratiť, no PS3 touto občasnou neprehľadnosťou trpieť nemusí. Chaosu (ale skôr tej jeho zábavnej podobe) napomáha prítomnosť zbraní z rôznych herných ikon. Na mape sa tak zrazu môže objaviť Nathanove RPG a kto ho zoberie, tak dostáva slušnú výhodu.

Skvele sú spracované jednotlivé arény, ktorých je síce len 14 (+ 6 jednoduchých tréningových), ale nízky počet kompenzujú spracovaním. Vychádzajú z hier a nie len tých, ktorých predstavitelia sa tu objavujú. Navyše skrývajú rôzne nástrahy a nebezpečenstvá. Napríklad Buzz vás môže nečakane prekvapiť kvízovou otázkou,



môže na vás zaútočiť Hydra z God of War alebo sa ocitnete vo svete LocoRoco, ktorý nie je až taký bezpečný. Tiež z toho všetkého profituje taký ten pozitívny a zábavný chaos.

GRAFIKA JE NA TAKÚTO HRU POSTAČUJÚCA, ŤAŽÍ HLAVNE Z RÔZNORODOSTI, KEĎŽE JE VYSKLADANÁ Z TÉM MNOHÝCH INÝCH TITULOV. ZVUK POTEŠÍ HLAVNE FANÚŠIKOV, KEĎŽE HUDOBNÉ MOTÍVY TAKTIEŽ ZODPOVEDAJÚ SVOJIM PREDLOHÁM A TO ISTÉ PLATÍ PRE DABING. CELKOVO JE PLAYSTATION ALL-STARS BATTLE ROYALE POMERNE VYDARENÝM KÚSKOM, KTORÝ SI BERIE MNOHO DOBRÉHO ZO SMASH BROS, NO V NIEKTORÝCH OHĽADOCH SA EŠTE MÁ ČO UČIŤ. PREZENTÁCIA JE SKUTOČNE LACNÁ, VIAC TECHNIKY BY HRE URČITE NEUŠKODILO, NIE JE PRE SAMOTÁRSKYCH HRÁČOV A ANI JEDEN NA JEDNÉHO TO NIE JE ŽIADNA EXTRA TRIEDA. NO AJ NAPRIEK TOMU SOLÍDNE ZABAVÍ, HLAVNE VĎAKA ONLINE KOMPONENTU. PRE FANÚŠIKOV SONY SA VŠAK JEDNÁ KÚSOK, NAD KTORÝM BY MALI ROZMÝŠĽAŤ.

7.0

+ online a sieťový kód
+ takmer pre každého
+ arény
+ zbrane

- lacná prezentácia
- viac techniky by neuškodilo
- offline hneď omrzí





AMAZING SPIDER-MAN

PS3

Peter Dragula

PAVÚČÍ MUŽ SA VRACIA A TO AKO V NOVOM FILME, TAK AJ NOVEJ HRE AKO JE TO UŽ ZVYKOM PRI FILMOVÝCH ADAPTÁCIÁCH OD ACTIVISIONU A AKO OBVYKLE PRI SPIDER-MAN TITULOCH OD BEENOX ŠTÚDIA. BEENOX NÁM POSLEDNÉ ROKY PRINÁŠAL VEĽMI SLABÉ KONVERZIE SUPERHRDINOV, ALE TERAZ SI POVEDALI DOSŤ. SKUTOČNE ZAPRACOVALI AKO NA MOŽNOSTIACH, TAK AJ OBSAHU A POSNAŽILI SA VRÁTIŤ SPIDER-MANA SPÄŤ K SANDBOXOVÝM ZÁKLADOM. VÝSLEDOK SÍCE NIE JE DOKONALÝ, ALE MÁ ZÁKLAD, PRI KTOROM SA ZABAVÍTE.

The Amazing Spider-Man do hry znovu vracia otvorené mesto, rozmanité misie a pridávajú sa aj moderné prvky ako komplexnejšie boje a upgrady. K tomu nás autori v titule priam zahltia množstvom obsahu a Spider-Man bude mať skutočne čo robiť. Žiaľ je to stále rovnaký Peter Parker ako ho poznáme roky a teda rovnaké skákanie, rovnako mierumilovné a spolu s tým aj jednoduché misie. Napriek tomu, že autori mali príležitosť na zmenu a aj temnejšiu filmovú predlohu, nevyužili toho. Stále ostávajú priam v detskej rovine.

Jediné čo sa v Spider-Manovi mení a kopíruje z filmu, je úloha. Pôjde o mutagénny vírus, ktorý musí hrdina spolu s jednorukým doktorom Connorsom zastaviť a ochrániť ľudí mesta pred ich zmenou na reptilov. Žiaľ ostatné postavy z filmu absentujú a spoločnosť nám bude robiť jedine reportérka Gwen Stacyová, ktorú bude treba neustále zachraňovať a ktorá nás obdaruje foťákom. Nový Spider-Man môže začať.

Beenox v hre prináša decentný mix vnútorných a vonkajších misií a pôsobivo rozľahlého mesta. Nechýbajú ďalšie prvky typické pre Spider-Mana a to humor, odľahčenia situácií, ale aj tvrdé boje s množstvom nepriateľov. Tými tentoraz budú Oscorp jednotky ako aj mutanti z infikovaného mesta - malí aj masívni bossovia, keďže mutagénna nákaza postupuje a čas na jej plné prepuknutie sa odpočítava.

Misie kombinujú dlhé prechody mestom, prenasledovanie nepriateľov zo vzduchu, zachraňovanie niekoho pred útokmi mutantov, ale hlavne rozmanité misie v budovách, kde sa mixuje taktický postup so stealth prechádzaním ventilácií, fotením dôkazov a neustálymi bojmi, ktorým sa jednoducho nedá vyhnúť. A keďže Spider-Man neobľubuje zbrane, všetko bude treba vybaviť ručne, stručne a zdĺhavo. Pavučiny a špeciálne pavúčie pohyby pomôžu a rozmanité úchopy dodajú bojom dynamiku. Neustále odomykané upgrady vo vybavení a schopnostiach boje postupne zjednodušujú a skracujú. Boje a aj samotný príbeh čas od času







Firma: Activision

Žáner: Akčná adventúra

osviežia boss monštrá, na ktoré treba nájsť správny trik, ale vždy to trvá len chvíľu. Poväčšine sú napriek masívnosti nepriateľov jednoduché.

Ako čas v hre plynie, nákaza sa rozširuje a Spider-Manovi dochádza dych a hráčovi sa odkrýva jednotvárnosť hry. Misie majú stereotypnú náplň, pohybujete sa priam v skopírovaných lokalitách a mesto prestáva byť osviežujúce, ale začína obťažovať zdĺhavými prechodmi krížom cez Manhattan len pomocou pavučín. Zároveň ukazuje svoju prázdnotu a mechanickú strojovosť v spodných častiach, kde sa pohybujú prakticky len taxíky. Prepracovanosť sveta jednoducho nie je taká ako by sme čakali od sandboxovej akčnej adventúry a to napriek tomu, že Spider-Man prevažne pohybuje vo vzduchu. Na druhej strane, ak nečakáte prepracovanosť, intenzitu a spád aktuálneho Sleeping Dogs, hra dokáže zabaviť a vo svojom pomalom tempe si vás udrží až do konca.

Graficky síce neurazí a na PC ponúka veľmi pekný pohľad na mrakodrapy, ale žiaľ podobne ako hrateľnosti chýba hĺbka, grafike chýbajú detaily a rozmanitosť. Mesto je stále rovnaké a Manhattan skutočne po chvíli nemá čo ponúknuť. Interiéry sa síce odmieňajú prostredím, ale sú to poväčšine len jednoduché chodby. Detaily postáv a prestrihových scén sú na vyššej úrovni, ale jednoduchý svet ich sťahuje dole. Jediné, čo autori skutočne prepracovali, sú animácie postáv a hlavne Spider-Mana, ktorých sú priam stovky a plynule nadväzujú pri skákaní alebo bojoch. Absencia detailov prostredí nahráva rýchlosti grafiky, ktorá je na PC svižná aj na pomalších zostavách. Paradoxom je pomalý vstup do každej lokality dlhým loadingom a to aj pri nahrávaní checkpointu.

Samotné ovládanie je na PC v typickej "port-z-konzol" konfigurácií a aj keď klávesnica a myš postačujú, vybrané časti ukazujú ich neodladenosť pre toto kombo, napríklad také ovládanie upgradovacieho menu je utrpením. Ak vám ovládanie nesadne, stále je tu možnosť použitia gamepadu.

Atmosféru sa v hre snaží dopĺňať hudba, ktorá nakoniec vyznieva len ako slabý podmaz a podobne je na tom dabing, pod ktorý sa nepodpísali herci z filmu. Ak ste boli zvyknutí na hlasy Andrewa Garfielda alebo Emmy Stone, pripravte sa na diametrálne odlišné hlasy. Paradoxne Emma Stone sa objavila v spomínanom Sleeping Dogs.

CELKOVO JE THE AMAZING SPIDER-MAN NAJLEPŠOU SPIDER-MAN HROU ZA POSLEDNÉ ROKY, ALE STÁLE JEJ CHÝBA, NIEČO, ČÍM BY SA ASPOŇ PRIBLÍŽILA K VRCHOLU KOMIKSOVEJ LIGY, KDE SEDÍ BATMAN. NA DRUHEJ STRANE, AK VÁS CHYTÍ SKÁKANIE S PRERASTENÝM PAVÚKOM, MÁTE POSTARANÉ O DLHÉ HODINY ZÁBAVY. TREBA DODAŤ, ŽE JEDNODUCHEJ ZÁBAVY, OPROTI DOSPELEJŠÍM TITULOM DOKONCA AŽ DETSKÁ ZÁBAVKA, NAVYŠE STÁLE ROVNAKÁ. MOŽNO BY AUTORI MOHLI RAZ SKÚSIŤ SPRAVIŤ DRSNEJŠIEHO A TEMNEJŠIEHO SPIDER-MANA.

7.0

+ rozmanitosť v bojoch
+ množstvo upgradov
+ veľa misii
+ decentný príbeh

- príliš ľahké boss boje
- repetívne vedľajšie úlohy
- chýbajúce grafické detaily
- dizajn vnútorných levelov

6.5



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



Bolo to Nintendo, ktoré dokázalo piatimi športami rozhýbať hráčov pred televízorom predstierajúc, že hrajú tenis. Kvôli jednej hre sa kupoval systém a tá sa v mnohých prípadoch stala jedinou, ktorú majiteľ spustil. Nitnedo 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 Nintedo Land nefiguruje žiaden príbeh. V lunaparku postavenom z tých najväčších atrakcií nesúcich 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 televízor a snažia sa zostreliť 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 štítmi 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 šípmi 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

Firma: Nintendo

Žáner: Párty hra

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

Blbiny, poviete 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 nevyžmýkate z minihier aj poslednú kvapku zaujímavosti. Nič v nich neodomykáte, len zbierate mince a tie hádžete do Pachinko automatu, z ktorého vypadnú kulisy a dekorácie pre úvodnú obrazovku parku.

Medzi atrakciami Nitnendo 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 ovládate 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 hádžete z GamePadu na obrazovku shurikeny. Minihra vystrieľa svoj potenciál hneď na prvej obrazovke a so stúpajúcim počtom kartónových ninjov vyskakujúcich spoza bambusov sa začnete obzerať 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, výťahov a tlačidlami aktivovaných koľajníc dolu do cieľa, pričom zbierate banány a meria sa pochopiteľne čas. Pri opakovaniach 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 NEZAMENITEĽNÚ 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

+ 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)

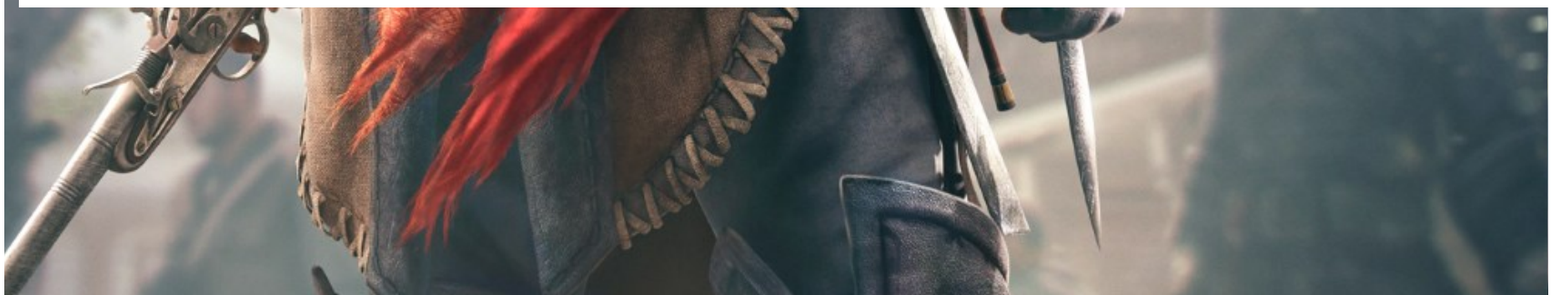




6.0



ASSASSINS CREED 3 LIBERATION



Pavol Buday

ASSASSIN'S CREED SA DOSTALA DO POZÍCIE, KAM SA KAŽDÁ VEĽKÁ SÉRIA RAZ DOSTANE. AJ CALL OF DUTY BOLA RAZ MILOVANÁ. JE TAK VEĽKÁ, ŽE SA STÁVA JEDNÝM Z HLAVNÝCH ZDROJOV PRÍJMOV PRE JEJ MAJITEĽA A SÚČASNE JE TAK DÔVERNE ZNÁMA, ŽE ZÁSTUPY HRÁČOV SÚ OCHOTNÍ SI NA ZÁPÄSTIA PRIMONTOVAŤ VYSKAKOVACIE KUCHYNSKÉ NOŽE A VYRAZIŤ NA KRÍŽOVÚ VÝPRAVU PROTI ODPORCOM. V PRÍPADE ASSASSIN'S CREED TO UŽ DÁVNO NIE JE LEN TENKÁ ČIARA MEDZI LÁSKOU A NENÁVISŤOU.

Existuje totiž spojitosť medzi sympatiami prechovávanými k najprominentnejšej značke Ubisoftu a schopnosťou zažmúriť jedno alebo obe oči nad rezervami, ktoré bohužiaľ neospravedlní typické "Veď, veď mňa to bavilo!" Assassin's Creed 3: Liberation je obeťou pokusu o priamy prepis hrateľnosti a otvoreného sveta z veľkých konzol na prenosné zariadenie. Otázkou je, ako veľmi milujete sériu, že jej dokážete odpustiť tak kolísajúci framerate, že handheld PS Vita sa zadýcha aj pri rolovaní titulkov?

Liberation má niekoľko prvenstiev ako jej veľký brat Assassin's Creed 3. Vôbec po prvýkrát sa objavuje v hre ženská hlavná hrdinka a odohráva sa celá na americkom kontinente, konkrétne v južanských kolóniách, v Louisiane, v New Orleans, kde sa dávajú do pohybu plány v odvekom boji zabijakov proti templárom. V žilách Aveline de Gradpré koluje takisto ako v našom indiánskom kamarátovi krv miešanca. Po otcovi zdedila francúzsky šarm a obrovské majetky a z matkinej strany zase spoznala tvrdý život otrokyne.

Identity dvoch svetov využíva vo svoj prospech a pre vyššie ciele neváha použiť aj ženské zbrane. Aveline má bohatú garderóbu kostýmov, po prvýkrát sa môže prezliecť a po uliciach prechádzať ako otrokyňa, dáma alebo zabijak. Trojica identít jej poskytuje inú sadu schopností, no potenciál nie je využitý natoľko, aby ste ich vymieňali a prehodnocovali ich prednosti. Zmena kostýmov je povinná nie voliteľná, oberá tak hráča o rozhodnutia, či oklamať stráže šarmom dámy alebo sa vyškriabať po streche a zapadnúť do davu služobníctva starajúceho sa o panstvo.

Prísne nalinajkovaná kampaň neprikladá veľkú váhu improvizácii. Ciele sú jasne definované a úlohy prispôsobené malému formátu handheldu. Obyčajne sa nevetvia a jedna za druhou odsýpa v pomerne vysokom tempe diktovanom príbehom. Liberation sa šikovným spôsobom zbavuje postavy v budúcnosti prežívajúcej myšlienky svojho predka v minulosti, dej drží v opratoch Abstergo. Rozprávanie s falošnými stopami a prekrúcaním udalostí po vstupe hackera do hry, ktorý vám chce ukázať, čo sa v skutočnosti stalo, získava nevídaný rozmer. Núkali sa tu dva odlišné pohľady, ako aj množstvo zvratov, no tie dali prednosť rýchlemu napredovaniu, ako keby sa chceli zbaviť zodpovednosti a vyrozprávať príbeh zabijaka čím skôr. Aveline sa tak nezastaví a cestuje hore dolu medzi mestom New Orleans a močariskom (divočinou), kde pričuchne k umeniu zabijakov. Jej zasvätenie do tajomstiev je tak rýchle, že si ho ani nevšimnete a tempo tak vražedné, že sa misie začnú zlievať do jednej. Príbeh sa odmieta venovať hlbšie aj najzaujímavejšej postave v sérii Assassin's Creed. Sociálne rozdiely medzi bohatými a chudobnými alebo minulosť otrokyne sú povrchne odbité a zameriava sa hlavne na odstraňovanie prekážok, problémom kolónií, obchodu a korupcii, s ktorou pomôže aj Connor.

Assassin's Creed 3 nám ukázal, že lineárne podávaný príbeh je zaujímavejší pre epické momenty, ale stojí tak trochu v ceste otvorenému svetu s vedľajšími aktivitami. Liberation úplne ignoruje lov a naplnenie divočiny misiami, ktoré chcú po vás viac ako len plienenie hniezd aligátorov alebo vyčistenie táborov s banditmi. V meste to nie je o nič ružovejšie, je tu však oveľa viac poschovávaných pokladov, stránok z denníka aj misií, kde sa musíte postarať o zlikvidovanie konkurencie. A práve tieto v nami testovanej verzii bolo nemožné splniť kvôli nepríjemnej chybe zabraňujúcej dokončenie úlohy. Po zlikvidovaní cieľa ho nebolo možné okradnúť, čo bolo pre misiu kľúčové.

Otvorený svet je pre Vitu obrovským orieškom. Ubisoft do hry vložil obrovské množstvo objektov a postaral sa o to, aby zabijak nebol limitovaný voľnosťou pohybu. Môžete tak ľubovoľne skákať po strechách, behať po uliciach alebo loziť po vežiach a synchronizovať mapu. Engine však dáva handheldu zabrať. Či už ide o naháňačky, alebo vykresľovanie do diaľky, dochádza ku kolísaniu frameratu, čo najviac bolí v bojoch, kedy sa oneskorujú zvuky, postava reaguje so značnou odozvou, alebo sa úplne vypínajú skripty AI. Často ste aj svedkami, keď sa stráže spokojne dívajú ako kántrite kolegov alebo ich oberáte o zásoby meter od nich.

Liberation má však aj problémy s mapou, z ktorej miznú značky, chybne sa zakresľujú pozície nepriateľov alebo sa aktivujú miniúlohy s kradnutím cenností pre iný kostým ako máte oblečený. Nie je tak možné znížiť ostrahu zabitím svedkov alebo strhnutím plagátov a stráže máte neustále v pätách. Ubisoft sa do hry snažil zakomponovať aj dotykové ovládanie, využívanie gyroskopov či kamery. Jeho integrácia pôsobí silene a až na odhaľovanie tajných správ pomocou kamery v dokumentoch sa o všetko postaráte pohodlnejšie kontextovými tlačítkami.

Liberation si z konzolovej verzie Assassin's Creed 3 berie brutálny súbojový systém. Aveline sa dokáže oháňať dvomi sečnými zbraňami, strieľať z dvoch pištolí naraz, používať muškety, aj sekáčiky na cukrovú trstinu a zabíjať mimoriadne krvavým spôsobom. Za Connorom nezaostáva ani výbavou, dostala do vienku fúkačku s otrávenými šípkami, bič na pritiahnutie nepriateľov aj elegantnú strelnú zbraň schovanú v slnečníku, samozrejmosťou je sekera a dýky. Náplň misií nevybočuje zo zabehnutej rutiny zabijakov, ale nájdete tu niekoľko zaujímavých momentov s potápaním v podzemných jaskyniach, bránenie plte alebo prepad čaty zo stromov v divočine. V Liberation sa vrátilo naspäť lozenie po vežiach a vysokých stromoch, nad ktorým treba aj trochu rozmýšľať.

Prenosná verzia nezdedila manažovanie zabijakov a vysielanie po okolitých štátoch, ale o plnenie pokladnice sa stará obchodná spoločnosť s nákupom a predajom tovaru a rozširovaním flotily plachetníc a lodí. Je to veľmi príjemný prídavok, bohužiaľ nie je prístupný kedykoľvek, ale musíte sa vždy vracať do svojho sídla, čo sťažuje fakt, že na mape sa nedá využiť zrýchlený presun. A jeho kvality oceníte až keď prehryznete neprehľadný interface. Doplnkom je aj multiplayer v podobe stolovej hry s obsadzovaním štátov na mape sveta. Nejde však o komponent, ku ktorému sa budete opakovane vracať.

AKO JEDNA Z MÁLA HIER PRE HANDHELD MÁ LIBERATION VYNIKAJÚCU HUDBU A PO UNCHARTED IDE O ĎALŠIU, NA KTORÚ JE RADOSŤ POZERAŤ. TECHNICKY VŠAK POTREBUJE NIEKOĽKO UPDATOV, ABY SA VYROVNALA SVOJIM VYLADENÝM A OBSAHOM NATRIESKANÝM PREDCHODCOM. UBISOFT SA V ASSASSIN'S CREED 3 LIBERATION POKÚSIL O PRIAMY PREPIS VEĽKEJ SÉRIE, PRETOŽE VITA NÚKALA VÝKONOVÝ POTENCIÁL DOSTAČUJÚCI NA UTIAHNUTIE OTVORENÉHO SVETA. NIE JE BEZCHYBNÝ, NAVYŠE VEĽA VECÍ JE RIADENÝCH HROU. AK AJ MÁTE NIEKOHO ZABIŤ, IDE TO VŽDY IBA JEDNÝM SPÔSOBOM. TRADIČNÚ HRATEĽNOSŤ NAHRADILA LINEÁRNA STAVBA, ČO NIE JE NA ŠKODU, ALE NEVYUŽITIE HĹBKY PODÁVANIA PRÍBEHU AKO AJ SAMOTNEJ POSTAVY SÚ DÔVODMI, PREČO PÔSOBÍ UPONÁHĽANÝM DOJMOM.

6.0

+ grafika a množstvo detailov vložených do hry
+ hudba
+ Aveline a jej zbraňový arzenál

- nevyužitý potenciál otvoreného sveta
- príbeh sa poriadne nevenuje rozprávaniu zo strany Absterga ani postave
- množstvo chýb
- rovnaká stavba misií



Michal Korec

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 lejete, miešate a sypete rozličné prísady do veľkého hrnca. Veľa sa na lekciách nenaučíte, ale snahu autorov varírovať ich aspoň v prvých ročníkoch rozhodnete cítite. 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 trošku potrápiť, našťastie nie často.

Firma: Eurocom

Žáner: Zábavná

Súboje sú najprepracovanejšou časťou a kombinujú viaceré aktivity naraz. Napríklad zameriavanie nepriateľov a paralelne aj pálenie kúziel po nich vám dá zabrať, 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 maličkej sekvencie 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 vyrieknuť krivé slovo. Iste, súboje dajú občas zabrať 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 OVPLYVNIŤ, 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 povely
+ co+op a viaceré postavy v akcii

- slabučké podanie deja
- grafika, animácie a modely postáv
- krátka herná doba



MINER WARS 2081

Vladimír Pribila

PÍŠE SA ROK 2081 A ZEM NEEXISTUJE UŽ 10 ROKOV. V NEKONEČNEJ ČIERNOTE VESMÍRU SÚ ĽUDIA LEN SLABO VYZBROJENÍ PRE KOLONIZÁCIU A ICH VESMÍRNA TECHNOLÓGIA JE V PLIENKACH. ĽUDSKÚ RASU SA PODARILO ZACHRÁNIŤ LEN NA NIEKOĽKÝCH, SKÔR ZALOŽENÝCH, 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 nezúročil 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 nestratíte 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 mimozemských artefaktov. Tie sa snažia okrem vás získať aj iné frakcie ako Rusi, Čína, Templári či nemecká Štvrtá ríša. V príbehu je niekoľko pekných zvratov a prekvapení a všetko je doplnené profesionálnym dabingom. Na profi úrovni sú aj zvukové efekty a orchestrálna hudba, no tá je trocha v úzadí.

Do svojho raketoplánu nainštalujete niekoľko druhov guľometov, odpaľovačov rakiet, brokovníc, holografických klamlivých cieľov, mín a iných výbušnín, ale disponujete aj nakladacím priestorom na všetku muníciu a vyťažený materiál. Obrovský vesmír, ktorí pre vás autori pripravili, 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 výnimky 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 zahlásila, 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 doplňajú 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 škatúľ pri všetkých misiách a následne predať tie. Najhoršie je, že ani po dohratí 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 zničiteľné prostredie je maximálne zbytočné a len predlžuje loadingy. Ak už ste v nejakej základni, tak sa toho veľa zničiť nedá a samotný zničiteľný asteroid radšej obletíte, ako by ste ho mali pracne rozvŕtať.

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, vybíjanie pirátov za odmenu alebo len primitívne kuriérske misie? Ak mám len tak zabíjať haldy pirátov, aby som vykradol dve debničky s muníciou, 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 nehrá. 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 ĎALŠÍMI 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

5.0



MEDAL OF HONOR

Peter Dragula

SÉRIA MEDAL OF HONOR JE ÚZKO SPÄTÁ S VOJNOVÝM ŽÁNROM, KTORÝ SA STAL ZA POSLEDNÝCH 10 ROKOV NESMIERNE POPULÁRNYM HLAVNE VĎAKA NASLEDOVNÍKOVI CALL OF DUTY A NESKÔR AJ BATTLEFIELDOM. O TO SMUTNEJŠIE JE DÍVAŤ SA AKO SÉRIA UPADÁ. ANI NOVÝ REŠTART JEJ NEPOMOHOL. V ROKU 2010 SME EŠTE EA A DANGER CLOSE ŠTÚDIU DÁVALI ŠANCU, ALE DNES VIEME, ŽE NOVÝ ROZBEH SA NEPODARIL.

Medal of Honor: Warfighter prichádza s vlažnou reklamnou kampaňou, neskoro dodanými verziami na recenziu a masívnym patchom v deň premiéry. Všetko to naznačovalo otázny výsledný produkt a ten sa aj potvrdil. Hra sa dostala na trh nedotiahnutá, s množstvom problémov a absentujúcou hĺbkou. Stratégia EA mať každoročnú náhradu za Battlefield jednoducho nevychádza. Predaje síce indikujú opak, ale kvalita absentuje.
Warfighter má rovnakú ponuku ako pred dvomi rokmi, kampaň a multiplayer, bez prídavných misií alebo kooperácie. Jedinou výraznejšiou zmenou je použitie Frostbite 2 enginu na komplet celú hru, minulý rok si ju delili medzi sebou Unreal engine v kampani a Frostbite v multiplayeri. Teraz hra pôsobí konzistentnejšie, ale žiadne ďalšie možnosti neprináša. Ostáva vám teda štandardná 5 - 6 hodinová kampaň a riziko, či vás skromný multiplayer vtiahne, alebo nie.

V nevýraznej kampani sa znovu vracajú do akcie Preacher, Mother, Voodoo a ich jednotka Teamforce Mako. V šiestich hodinách sa nám autori snažia naservírovať mix terorizmu, rozmanitých misií inšpirovaných skutočnými udalosťami a citového vzťahu rodiny a vojaka. Snažia sa vykresliť superhrdinov, vojakov bojujúcich za svoju vlasť a obavy manželiek



WARFIGHTER

Firma: Danger Close

Žáner: Akčná

TRAILER

pred tým najhorším. Tento útok na emócie ničí plytký príbeh kampane, ktorá pôsobí iba ako spomienka na sériu misií v rôznych častiach sveta s jemným náznakom lovu na jedného z teroristov v pozadí.

Príbeh však nie je najväčším problémom kampane, tým sú práve misie, z ktorých väčšina vyzerá, akoby sme ich už hrali desiatky krát. Nepomáha im ani obohranú schému kombinujúc neustále útoky nepriateľov a postup za ďalšie dvere. Absentuje hĺbka, jedinú rozmanitosť pridávajú občasné racingové levely. Tie sú vďaka zapracovanému NFS enginu dynamické aj zábavné. Žiaľ aj tu autori nevedia, kedy dosť a neskôr už hra miestami pripomína viac NFS ako Medal of Honor. Hrali ste už stealth s autami? V Medal of Honor to zažijete. Alebo ďalší príklad hovoriaci za všetky, hrali ste už 30 sekundovú misiu, v ktorej vystrelíte iba jeden náboj? To je Medal of Honor: Warfighter. Eventuálne to môže byť aj skutočnosť pre vojakov v boji, ale potrebujeme takéto misie v hre?

EA a Danger Close sa až príliš chcú koncentrovať na skutočných vojakov, veteránov, spracovávať skutočné misie, v hre to jednoducho nefunguje. Nefungovalo to už v prvom Medal of Honor titule, nefunguje to ani od dva roky neskôr. Možno by sa autori už mohli poučiť alebo kampaň prerobiť do skutočne hrateľnej formy. Nemala by to však byť 30-sekundová misia ani umelo naťahované prestrieľavanie sa stovkami rovnakých nepriateľov čakajúcich za každým rohom.

Ďalším problémom kampane sú chyby, autori by potrebovali ešte polroka na doladenie skriptov, zrušenie ne-





logického obmedzenia levelov aj odstránenie bugov. Pre nedostatok času napríklad nastavili zvláštne hranice levelov, za ktoré nemôžete vyjsť. Niekedy rovno zomriete, inokedy vám začne odpočítavať čas alebo narazíte na neviditeľnú stenu. Nehovoriac o tom, že sa môžete stretnúť s padaním hry. Ak vás obídu všetky bugy, určite sa dostanete do situácii, kedy musíte vykonať niečo v daný moment. V jednej zo spomínaných racingových scénach musíte doslova v správnej sekunde buchnúť to protivníkovho auta, aby sa prevrátilo a misia úspešne skončila. Ak to nestihnete, nasleduje reštart.

Kampaň vás zavedie do upršanej Polynézie, niekoľko misií absolvujete v púštnych prostrediach, jazdu autami cez mesto, krátke vystrieľavanie nepriateľov z helikoptéry, občasné sniperovanie. Chýbajú skutočne adrenalínové alebo prekvapivé scény. Až na vozidlá je všetko v obohraných mediach, bez noviniek, bez hĺbky, teda s jediným vylepšovateľným parametrom - možnosťou rozrážania dverí. V skutočnosti je úplne jedno, ako do miestnosti vpadnete. Rozsiahly breach systém vyznieva nezmyselne. To dopĺňajú nekonečné zásobníky na sekundárnych zbraniach a ako kontrast k tomu otravne dlhé nabíjanie zbraní. Možno pomer reality a hrateľnosti nezvolili autori práve najvhodnejší.

Multiplayer je druhou stranou mince Medal of Honor: Warfighter. Danger Close prišlo s jedinečným konceptom súťaže národov, aký sme napríklad videli v TrackMania Nations. Každý si vyberie svoj štát, bojuje zaň a zbiera body. K tomu hra ponúka 12 špeciálnych jednotiek, z ktorých si hráči môžu vybrať a získať ich špecifické vybavenie a v modifikátore zbraní si ho ešte môže každý doladiť postupne odomkýkateľným vybavením.

Tak začína tretia svetová vojna, našťastie len virtuálna. Užijete si ju v sérii piatich štandardných, ale rýchlych a zábavných multiplayerových módoch približujúcich sa k ponuke Battlefieldu 3. Máp je osem, sú menšie ako v Battlefielde a obdoba Conquest módu sa tu míňa s účinkom. Ničím nevynikajú a ak hrávate Battlefield 3, je otázne, či sa oplatí prechádzať na orezanú ponuku, ale ak vás chytí boj za svoj národ, ste na správnom mieste a niekoľko týždňov sa zabavíte. Na druhej strane je tu mód Homerun, podobný Counter Striku. K tomu autori pridávajú Fire Team systém, kde každý z hráčov dostane svojho parťáka v multiplayeri a bojuje po jeho boku. Čo je ale výraznejšie, spawnuje sa pri ňom. Toto je prvok, ktorý sme doteraz videli len v kooperáciách, ale je prísľubom dobrej spolupráci v multiplayeri.

Rozsiahly classový systém, Fire Team a boje národov sú veľmi dobré nápady, ktoré sa hre nedajú upriet, žiaľ mimo toho veľa neponúka a je nepravdepodobné, že dokáže stiahnuť hráčov Call of Duty alebo Battlefieldu, ktoré majú širšiu ponuku a hlavne majú vlastnú identitu. Tú Medal of Honor stále nevie nájsť a necha-



va sa inšpirovať inými sériami, navyše s chybami, ktoré by trebalo odchytať. Padaním alebo mrznutím to začína, zabitím z neznámej príčiny končí.

Jedným z výrazných vylepšení oproti Battlefieldu 3 je možnosť spúšťať hru priamo bez browsera, keďže hra už má nastavenia multiplayeru a takmer všetky možnosti v sebe, nechýba ani server browser, nastavenia Fire Teamu alebo platoonu. Browser teraz ostáva ako vedľajšia možnosť spúšťania alebo sledovania štatistík, presne tak ako by to malo fungovať.

Použitie Frostbite 2 enginu je Medal of Honor: Warfighter veľký krok vpred oproti Battefieldu 3. Po výkonovej stránke je všetko odladené, grafika je rýchla aj keď nie tak kvalitná ako pri Battelfielde, ponúka však decentnú ukážku rozsiahlych a detailných prostredí ako aj neustálej deštrukcie. Nezaostávajú ani dynamické animácie vojakov padajúcich rad radom pre svoju slabú AI, respektíve jednoduché skripty. Občas vidieť známy neduh nekonečného respawnu, ale to je už štandard v tomto štýle hier. Čo však nie je štandard, je padanie a množstvo chýb. Danger Close zrejme ani vďaka kvalitnému enginu nestihli hru dokončiť.

Renderované scény predeľujúce kampaň spracované v kvalite Battlefieldu vyzerajú slabo a nevýrazne, nemajú spád a akčný hráč ich má chuť preskočiť okamžite. Nehovoriac o vzhľade ženských tvárí, ktorý sa vôbec nepodaril.

Medal of Honor: Warfighter je živý hudbou Ramina Djawadi (téma Iron Man, Game of Thrones), odviedol slušnú prácu, ku ktorej svojou troľkou prispel aj Mike Shinoda z Linkin Park. Nakoniec úvodná pieseň Castle of Glass od Linkin Parku zaznie niekoľkokrát počas hry hneď v niekoľkých verziách.

Medal of Honor: Warfighter je veľmi rozporuplný, dobré nápady padajú na nedotiahnutosti a povrchnosti realizácie. Inšpirácia skutočnými misiami, boj národov, kooperačný parťák v multiplayeri alebo výber skutočných bojových jednotiek, sú dobré nápady, ktoré by v budúcnosti potrebovali odladiť. Autori by sa mali snažiť pritiahnuť masy originalitou a nie recykláciou predchádzajúcej hry alebo kopírovaním iných.

MOŽNO PRÁVE PRE AKTUÁLNY STAV BY NEBOLO ZLÉ VYSKÚŠAŤ SI MEDAL OF HONOR: WARFIGHTER AŽ O PÁR MESIACOV, KEDY ZLACNIE A AUTORI JU ODLADIA. SÚ TAM ZAUJÍMAVÉ ELEMENTY, KTORÉ SA OPLATÍ VYSKÚŠAŤ. AK SA PRE ZAHRATIE NEROZHODNETE, PRAVDEPODOBNE SPOMÍNANÉ VYLEPŠENIA AJ TAK UVIDÍTE BUDÚCI ROK V BATTLEFIELD 4.

5.0

+ odstránená nutnosť spúšťania hry cez browser oproti BF3
+ súťaž medzi štátmi v multiplayeri
+ Fire Team prídavok
+ niektoré racingové scény

- repetívny design väčšiny levelov kampane
- slabý príbeh kampane
- chyby v skriptoch a padanie hry
- zlepenec iných akcií
- stealth racing!?



Pavol Buday

PS3

EPIC MICKEY 2

Firma: Junction Point

Žáner: Arkáda

TRAILER

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 PRÍSĽUBOM 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 králika 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 gulí 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 zaťahať 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 terčíka, čo je s ohľadom na navrhovanie ovládacej schémy pre Wiimote a Move pochopiteľné, no mierenie zostáva naďalej

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 posiata 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 posiata 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: Dvojitý zásah 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 minumum 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 KRAĽUJE 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





Michal Korec



007 LEGENDS

AKÁ BOLA NAJLEPŠIA BONDOVKA, KTORÚ STE HRALI? PÁR PAMÄTNÍKOV VYSTRELÍ GOLDENEYE, INÍ SKÚSIA ČOSI Z EA PRODUKCIE MINULEJ DEKÁDY (NIGHTFIRE ČI EVERYTHING OR NOTHING) A RECESISTI DAJÚ NO ONE LIVES FOREVER, KTORÁ SKÔR VZDÁVALA HOLD BONDOVKÁM AKO BY SKUTOČNOU BOLA. ALE POKIAĽ IDE O VIDEOHRU AKO MÉDIUM, KTORÉ BY ZACHYTILO SPRÁVNY DUCH AGENTA JEJ VELIČENSTVA, DEJ I SVIŽNÉ AKČNÉ SCÉNY, PREDVLAŇAJÚCI BLOOD STONE MAL K NIEMU ASI NAJBLIŽŠIE. PREDSTAVA, ŽE BY MAL ROVNAKÝ DISTRIBÚTOR DAŤ DOKOPY NOVÚ HRU K 50. VÝROČIU SÉRIE BOLA ZAUJÍMAVÁ, ROVNAKO AJ PREPOJENIE SO SÚČASNÝM BLOCKBUSTEROM SKYFALL.

Pri tejto príležitosti sa rozhodol Activision vymeniť štúdio (žiaľ, Bizarre Creations za Eurocom) a zložiť dej zo šiestich známych filmov a prepojiť ich do jedného celku. Sčasti paradoxná misia, pretože v každom hral Bonda iný herec a odohráva sa aj v inej dekáde, no na druhej strane sľubná premisa - začne v úvodnej scéne Skyfallu po zásahu Bonda, ktorý padá do vody, postupne si spomína na jednotlivé misie a takto môžete odohrať päť príbehov a vždy je v hlavnej roli Daniel Craig. Akurát pozor na pripojenie na internet, nový Skyfall je iba v DLC podobe.

Úprimne, podarilo sa to iba spolovice. Pokiaľ máte napozeraných šesť filmov, ktoré sa dostali do 007 Legends, čaká vás množstvo zaujímavých a pamätných scén. Pre znalcov série ide o solídnu prehliadku známych vrážd, prestreliek, krásnych žien, zloduchov i vedľajších postáv. Casting je pomerne kvalitný a s niekoľkými výnimkami všetky charaktery kopírujú filmové predlohy - tešiť sa nemožno napríklad na Halle Berry ako Jinx. Ale ostatní prišli v plnej paráde a dokonca aj prepožičali hlasy svojim postavám. Pre vychutnanie správnej atmosféry je vítaná najmä Judi Dench v úlohe M. Daniel Craig sa na dabing opäť raz vybodol.

Pokiaľ sériu bondoviek sledujete posledných dvadsať rokov, bude pre vás hranie trochu zmätené. Dve tretiny epizód totiž nebudete poznať a možno vám niektoré kroky zloduchov budú pripadať až príliš archaické (do súčasnej hry sa nehodia). Hoci budete nimi prechádzať bez problémov, z dejových útržkov si asi len ťažko poskladáte výslednú mozaiku. V tomto smere škodí všetkým epizódam ich minimálna dĺžka, sotva nájdete jednu, ktorá by trvala





aspoň hodinu, čo je pri porovnaní s celovečernými filmami problém. Hra sa snaží zhutniť filmy na menej ako polovičnú dĺžku - a hoci akcia ostáva zachovaná, prídete akurát o kúzelné dialógy či vedľajšie línie filmov.

Celý nápad na najlepšie legendy 007 tak ostáva trestuhodne nevyužitý. K dispozícii bolo 23 častí série, z ktorých si autori mohli vyberať a vytipovaná štvrtina je síce fajn, no spracovanie už odfláknuté. Prirodzene sa tento aspekt odrazil aj na výslednej dĺžke hry: menej ako 6 hodín. Prečo netrvá každá epizóda aspoň dve-tri hodiny ako film? Prečo ho nedokáže rozšíriť či akciu ešte viac predĺžiť? Keď sa už autori s scenáristi pachtili s reáliami, mohli ich krásne obohatiť a dostali by sme 15-hodinovú poctu bondovkám. A namiesto nej čaká jednohubka ako zo série Call of Duty.

007 Legends si nezobrali k srdcu kvalitné spracovanie akcie z pohľadu tretej osoby a vrátila sa k FPS. A uhol pohľadu výrazne ovplyvňuje aj hrateľnosť. Namiesto vyváženého celku sa na nás rúti akcia, ktorá ponúka v podstate dva druhy prechádzania hry. Väčšinu času si vystačíte so sledovaním počtu nábojov a dobíjať si muníciu. Po druhej epizóde už viem, prečo je 007 Legends taká krátka hra a prečo si vyberá iba niektoré scény. Hrá sa tu na najväčší efekt a predovšetkým strieľačku proti presile nepriateľov, ktorí sa neváhajú rojiť dookola a znepríjemniť vám pochod k najbližšiemu checkpointu alebo k bossovi. Strieľať, strieľať, strieľať proti tým istým nepriateľom, kým vás hra ochotne nepustí ďalej. Väčšinu času je to prostá zábava, ale niekedy sa do kulís skrátka nehodí. Iste, vo veľkej železničnej scéne, kde skáčete po medzi koľaje a pálite po protivníkoch je to fajn. Keď sa máte dostať do určitej pevnosti, tam tiež. Škoda, že si hra nenašla priestor aj na trochu komornejšie prestrelky a čo najskôr chce hrať na efekt. Páliť naplno, vyvaľovať dvere a postupne prejsť cez poskokov až po bossa. A prvé dva razy je to zábava, no potom sa rovnaký recept opakuje dookola.

Preto sa autori rozhodli zapojiť aj stealth mechanizmus, no ten je často zbytočný. Má často aj časový limit a najradšej by vás videli kráčať opatrne, nožom či pištoľou s tlmičom zabíjať a opatrne vykračovať vpred. No to mali zakomponovať aj ďalšie možnosti ako odpratávanie tiel či tvorbu pascí. Také možnosti 007 Legends nemá, len chce utíšiť neprestajnú strelbu a míňanie desiatok nábojov vymeniť za pomalší postup v misii, aby mohla prísť ďalšia akcia. Stealth nie je ťažký, občas predstavuje určitú prekážku, keď prídete naladení na iné tempo.

Súboje s bossmi sú zostavou quick-time efektov a pästných súbojov, kde máte stláčať vopred dané sekvencie tlačidiel, aby ste mohli ich poriadne zmastiť a po minutí ukazovateľa zdravia vychutnať koniec, prípadne útok z jeho skrýše, hackovanie okolitých PC či zariadení a šup na ďalšiu misiu. Ale toto nie je žiadna výzva pre hráčov, pretože som jakživ nezažil moment, kedy by som musel taký súboj opakovať a hackovanie starým telefónom je otázka pár sekúnd.

Štvrtým elementom hry sú jazdecké sekvencie, kde sa dočkáme viacerých štvorkolesových tátošov. Špeciálne Die Another Day s ľadovou naháňačkou dopadol celkom dobre (čo je dobre vzhľadom na očakávania z filmu!), ostatné akcie sú tiež slušne zvládnuté a obohacujú dej. Prekvapivo, toto je asi jedna z lepších častí hry, ktorá svižne ubieha a nenudíte sa pri nej.

No to je všetko. Je tu síce ešte lokálny i 12-dňový multiplayer, kde môžete využívať napríklad aj zbrane protivníkov alebo Challenge Mode s vybranými úlohami, ale na rozšírenie hrateľnosti je to dosť málo. Graficky nevyzerá 007 Legends veľmi pôvabne, skôr sa na ňom podpisuje krátky vývoj, viaceré modely postáv sú vyslovene narýchlo vytvorené. Zvuková stránka je v poriadku, no od AAA hry čakáte určitý štandard. Hudba pasuje, no zapamätateľná s výnimkou motívu nie je.

007 LEGENDS JE TEDA PRIEMERNÁ STRIEĽAČKA A NAJMÄ PREMÁRNENÁ PRÍLEŽITOSŤ. AKO BOND FANÚŠIK SOM SA RÁD PRESTRIEĽAL NA KONIEC A VIDEL NAJMÄ PODSTATNE AKČNEJŠIE VARIÁCIE ZNÁMYCH FILMOVÝCH SCÉN. JE DOBRÉ VIDIEŤ, ŽE HRA AKO-TAK DRŽÍ POKOPE A PRI SVOJEJ KRÁTKEJ DĹŽKE MÁ DOBRÉ TEMPO. NA POMERY FPS IDE O OBSTOJNÝ POČIN A NIE JE TO ŽIADNA NUDA AKO VLAŇAJŠÍ BODY COUNT ČINÉ PODPRIEMERNÉ KÚSKY. ALE AK STE ČAKALI VEĽKÚ HRU K POLSTOROČNICI, OSTANETE SKLAMANÍ, LEBO DOSTANETE JEDNOHUBKU NA DVA-TRI VEČERY. NIČ VIAC, NIČ MENEJ.



5.0

+ Skyfall základ i finálna misia
+ jazdné sekvencie
+ tempo hry

- rozbitý príbeh
- slabšia grafika
- chudobné súboje s bossmi
- nič-moc stealth pokusy v misiách

Pavol Buday

PS3

RESIDENT EVIL 6

PO PRIBLIŽNE 20 HODINÁCH STRÁVENÝCH PRECHÁDZANÍM ŠTYROCH KAMPANÍ RESIDENT EVIL 6, ZATIAĽ POSLEDNÉHO ČÍSLOVANÉHO DIELU SÉRIE OD CAPCOMU, VŠETKO SMEROVALO K JEDINEJ OTÁZKE "KAM SIAHA HLÚPOSŤ HLAVNÝCH POSTÁV ČELIACICH NOVEJ HROZBE V PODOBE C-VÍRUSU?" UŽ TOĽKOKRÁT SA DÍVALI SMRTI DO OČÍ, PRAKTICKY OD ROKU 1996 NEROBIA NIČ INÉ, LEN STRIEĽAJÚ ZOMBIE DO HLAVY A ONI SA VYDAJÚ ZACHRÁNIŤ STRATENÉ DIEŤA, KTORÉ PO PRVOM KONTAKTE VYKAZUJE VŠETKY PRÍZNAKY BLÍŽIACEJ SA SMRTI? TO SA ZA TÝCH 16 ROKOV NENAUČILI, ŽE ČO JE POKRYTÉ KRVOU, KAŠLE A KRÍVA, MUSÍ ZOMRIEŤ?!?

Prečo by to preboha robili? Je ďalšia otázka, ktorá sa snaží racionalizovať ich konanie. Capcom do Resident Evil 6 obsadil sedmičku hrdinov, no nik z nich nevie riadiť dopravný prostriedok. Auto, motorka, vrtuľník, Jumbo, čoho sa chytia, to je v ďalšej minúte sériou nešťastných náhod v plameňoch a vozidlo nakoniec teatrálne exploduje. Capcom vsadil na výpravný charakter tak typický pre dobrodružné hry, postavy sa tak objavujú na úplne nelogických miestach za jedným účelom, aby z nich mohli počas výbuchov ujsť!

Do absurdností nafúknuté scény sú navrhnuté pre efekt, aby mohlo pilotované lietadlo spadnúť v centre čínskeho mesta, aby vrtuľník zaparkoval v mrakodrape, aby sa potopila budova. Koncentrácia na strhujúcu výpravu akčných veľkofilmov sa autorom vymkla z rúk do takej miery, že z postáv sa stali Barbiny a Kenovia po výplachu mozgov. Kabína lietadla je bez pilotov, stráca výšku, ale najskôr je nutné zastaviť paru v nákladnom priestore, až po tom sa treba vrátiť do kokpitu a akože niečo postláčať. Čo robí para v nákladnom priestore okopírovaného z vojenského lietadla, keď ste na palube civilného Jumba, je vedľajšie.

Keď budete hľadať kľúč od brány, ktorá nemá zámku, asi ťažko uveríte, že prežili Raccoon City. O tom, že brána je vysoká ako Leon, radšej nebudeme rozmazávať, to by sme sa dostali na tenký ľad s témou, kto zapaľuje fakle v neobjavených hrobkách. Niekto ale tie prekážky a puzzle musel vymyslieť a keďže cieľom Capcomu je s Resident Evil 6 osloviť najskôr masy, budete hľadať trojicu prístupových kariet alebo častí kódu, pretože dnes už nikto nebude na vlastnú päsť preskúmavať lokalitu bičovanú snehovou búrkou alebo podzemný komplex, ktorý vyzerá jeden ako druhý.

Trojica kampaní, každá s inou dvojicou hrdinov, bola prísľubom diametrálne odlišného gameplayu. Nakoniec sa sústreďuje len na to, čo nevyžaduje mozgovú aktivitu - streľbu, výbuchy a QTE. Resident Evil už nie je garantom kvality, to nám pravidelne predvádza na filmovom plátne prznitel série Paul W.S. (krájač) Anderson, ale že Capcom skĺzne do vôd lacného sci-fi, v ktorom hrajú herci s dokonalými vlasmi, je signálom, že séria sa dostala na bod mrazu a začala páliť slepými. V hre sa odráža aktuálny konzum, chýbajú len obligátne prsia a Morgan Freeman.

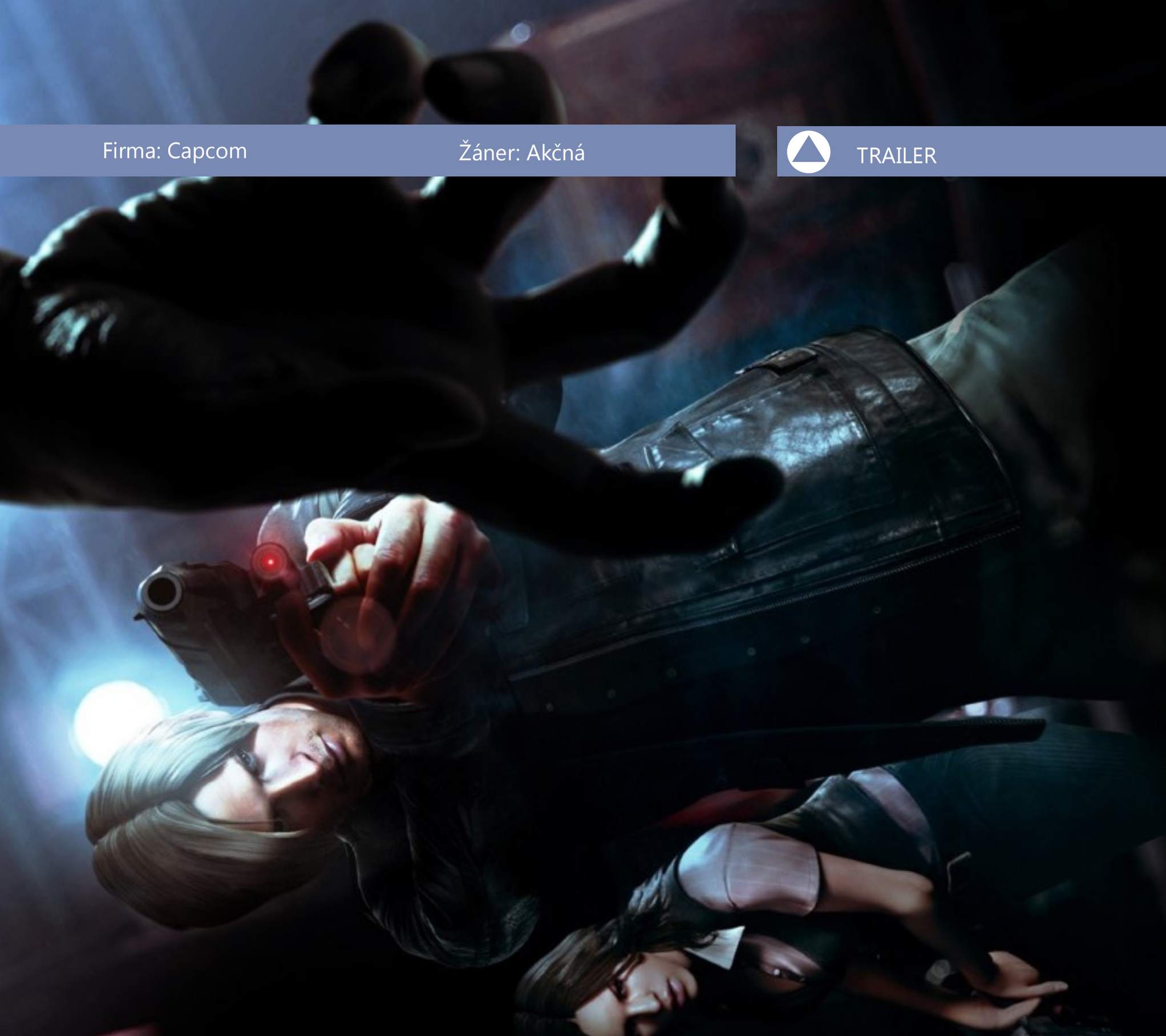
Ak je konanie postáv smiešne, príbeh má problém sledovať štyri paralelné deje súčasne. Keď zazriete Chrisa Redfielda a jeho parťáka ako zdrhli smrteľnej pasci s cinknutím výťahu, myslíte, že sa červeným laserom vyhnete, keď budete hrať za veterána z Raccoon City? Zabudnite, v jeho prípade sa budete dívať, ako Leon s Helenou Harper spokojne idú výťahom! A bude horšie. Scéna v prológu, kde je mimochodom zavraždený prezident Spojených štátov sa odlišuje s tou, ktorú budete opätovne prechádzať neskôr. Nelogickostí v scenári a kauzálnych chýb je za kýbel, záhadná vražda pilota vrtuľníku, narušenie statiky budovy s pretlakovými komorami a iné chuťovky.

Nejde o chyby technického charakteru, tu zlyháva produkcia snažiaca sa zakryť úbohý level dizajn početnými quick time eventami, ktorých prevedenie je žalostné. Ich náhodný vý-

Firma: Capcom

Žáner: Akčná

TRAILER





skyt v kombinácii so skutočným ovládaním postavy vytvára mimoriadne frustrujúce momenty, ktoré od strhujúceho zážitku majú na míle ďaleko. Capcom si povedal, že ak budete bežať pred príšerou, plameňmi, vodou, čímkoľvek, budete sa musieť na to dívať a postava bude bežať výhradne oproti kamere von z obrazovky. A akúkoľvek filmovosť posiela do hája loading obrazovka pred nástupom bossa alebo finálnej scény.

Capcom nie len že spravil lobotómiu hrdinom, ale nafúkol ich ego tak, že zavadzajú vo výhľade, čo má v akcii, kde na vás útočia zombíci asi taký efekt, ako jazdiť s otvorenou kapotou. Po vás chce, aby ste obdivovali ich pozadie a nie to, na čo sa dívajú. V interiéroch prichádzate o periférne videnie, orientácia je sťažená zvláštnym pocitom, ktorý evokuje, že prostredie je v inej mierke ako postavy v ňom. Kamera si navyše vyberá vždy nevhodný moment, kedy paralyzovane sleduje objekt, monštrum alebo sa vám snaží len dokázať, že naozaj stojíte na desiatom poschodí a je to skutočne výška. Oberá vás o kontrolu nad postavou.

Z Resident Evil 6 zmizlo pomalé tempo, po novom je už možné naraz chodiť, mieriť aj strieľať. Výhrou to nie je, ovládanie má oneskorenie snáď sekundu. Čaká, kým hrdina uráčene zloží zbraň a zaujme polohu bežca, trvá celú večnosť, kým tú zbraň nabije a potom ďalšiu, kým si ju priloží k lícu a zamieri cez optiku. Capcom naučil postavy meniť zbrane za pochodu, čím sa eliminovala potreba manipulácie s inventárom, ak práve nepotrebujete vyhodiť oslepujúce granáty a spraviť miesto pre liečivé byliny a tie potom presunúť do krabičky od Tic Tacov, odkiaľ si dopĺňate život. Schopnosti hrdinov ovplyvňujú upgradovateľné skilly a vytváranie loadoutov podľa potreby. Môžete si tak nastaviť, aby vypadávalo viac lootu z tiel, znížilo kopanie zbraní či zvýšila ich účinnosť. Za každý sa však platí obrovské kvantum bodov získavaných prehľadávaním okolia alebo headshotmi. Častokrát si budete želať, aby ste namiesto bodov našli muníciu.

Wesker je mŕtvy, T-vírus pominul a s ňou aj Umbrella. Vo svete Resident Evil 6 však visí nová hrozba - globálny terorizmus a s ním spojené aj cestovanie z kontinentu na kontinent. Hra touto segmentáciou prišla o najväčšieho nepriateľa - prostredie a jednoliaty dizajn nepriateľov. Celosvetové rozšírenie C-vírusu zmutovalo do viacerých kmeňov a výsledkom sú prazvláštne a smiešne typy zombíkov, mutantov a hmyzoidných humanoidov s pohlavným údom a prerastenými genitáliami namiesto podbradku. Capcom zamával tradičným nemŕtvym zbohom a do akcie nasadil agresívnu formu J'avo, ktorá s obľubou dva až trikrát zmutuje a odmieta zomrieť, podobne ako nesmrteľní bossovia úplne bez nápadu. Keď ich uvidíte, spomeňte si na staručké japonské filmy, v ktorých Godzilla bojovala s chodiacim tankom.

Resident Evil 6 je v jadre čistokrvnou akciou s nefunkčným cover systémom, občas narazíte na mini puzzle, aby ste pokračovali ďalej v kosení stoviek nepriateľov, zbierali muníciu rozbíjaním debien, aby bolo čím strieľať. Trojicu kampaní môžete hrať v co-ope (offline i online), štvrtá s Adou Wong je určená len pre jedného hráča. Každá vám zaberie približne 5 hodín, pričom môžete akumulovať body na kupovanie skillov v New Game+ alebo hraním módu Mercenaries "až" s tromi mapami. Tu sa pravidlá nezmenili, stále hráte na čas, stále odolávate vlnám silnejúcejších skupín nemŕtvych. Novým je Agent Hunt, kde môžete prebrať rolu nepriateľa a nalogovať sa aj na singleplayer iných hráčov.

JE JEDNO, KTOROU KAMPAŇOU ZAČNETE, NEUBRÁNITE SA POCITU, ŽE HRA PREHÁŇANÍM PRIŠLA O VŠETKU VÁŽNOSŤ. PRISPÔSOBOVANÍM SA TEMPU ETABLOVANÝM SÉRIÁM NA ZÁPADE PRIŠLA O TO NAJCENNEJŠIE, ČO MALA - VLASTNÚ IDENTITU. TO MNOŽSTVO SPIN-OFFOV, FILMOV A NESCHOPNOSTI VYSTÚPIŤ Z TIEŇA RACCOON CITY, JU VEDIE K NEVYHNUTEĽNÉMU A RADIKÁLNEMU REŠTARTU, O AKÝ SA CAPCOM POKÚSIL V RESIDENT EVIL 6. PREHNANÉ AMBÍCIE BLOCKBUSTERU VŠAK STROSKOTALI NA VYČERPANOSTI LÁTKY. RESIDENT EVIL 6 NIE JE NEHRATEĽNÁ, JE LEN HLÚPA, AKO HRAŤ S RIHANNOU LODIČKY S MIMOZEMŠŤANMI, VYJSŤ Z KINA A KLAMAŤ SI SLOVAMI: BAVIL SOM SA.

4.0

+ dĺžka hry 20 hodín (nevypovedá o kvalite)
+ Mercenaries je stále zábavný (sólo aj v coope)

- tempo hry kazené loadingami
- scenár plný chýb
- smiešny dizajn monštier
- prehnané ambície
- odozva ovládania
- kamera

Juraj Maliček

EXPENDABLES 2

FILM THE EXPENDABLES 2 MAL V NAŠICH KINÁCH PREMIÉRU MINULÝ ŠTVRTOK, 6. SEPTEMBRA. ROVNOMENNÁ VIDEOHRA DEBUTOVALA NA PSN, XBLA A STEAM O ČOSI SKÔR, AZDA PRETO, ABY SA POTENCIÁLNI FILMOVÍ DIVÁCI, KTORÍ ZHODOU OKOLNOSTÍ HOLDUJÚ AJ HRANIU, STIHLI PORIADNE PRIPRAVIŤ. ALEBO ABY ICH ODSTRAŠILA NATOĽKO, ŽE FILMU SA OBLÚKOM VYHNÚ. TO BY ALE BOLA CHYBA, LEBO HOCI FILM A HRA ZDIEĽAJÚ ROVNAKÝ NÁZOV THE EXPENDABLES 2, OKREM VONKAJŠÍCH IDENTIFIKAČNÝCH ZNAKOV NEMAJÚ NIČ SPOLOČNÉ.

Začnime obsadením. Tím Expendables je okresaný na štvoricu. Tú tvoria: boss Barney Ross (Sylvester Stallone), mozog Gunner Jensen (Dolph Lundgren), sval Hale Caesar (Terry Crews) a malý, šťúply, ale vrtký Yin Yang (Jet Li). Fanúšikov Lundgreena a Crewsa poteší to, čo fanúšikov Stallonea a Lia sklame. V hre sú síce všetci štyria identifikovateľní, akoby si z oka vypadli, ale svoje charaktery nahovorili len Lundgren a Crews. Za Stallona a Lia hovoria dabléri a je to počuť. Škoda, ale aspoň čosi, lebo všetko ostatné je viac menej horšie.

Hra je prequelom svojho filmu, odohráva sa teda priamo pred tým, čo uvidíte v kine. Je rozdelená do štyroch po sebe nasledujúcich kapitol (Balkans (Balkán), Somalia (Somálsko), Kowloon (časť Hong Kongu) a Burma (Mjanmarsko)), tvorených piatimi epizódami, pričom posledné už kopírujú dej filmu. Atmosféra všetkých je však filmu veľmi podobná, takže kto by hral Expendables 2 kvôli „príbehu", môže sa cítiť zmetený. Apropo, „príbeh". Ten Expendables 2 vlastne nemá, len dej, skupina našich hrdinov v ňom pátra po pohlavárovi, ktorého oslobodí až vo filme.

V ceste k tomuto cieľu im stoja tisíce síce extrémne tupých, ale za to mimoriadne odhodlaných oponentov bez akéhokoľvek pudu sebazáchovy. Je ich mnoho, sú všade a strieľajú, aj keď je štvorica našich hrdinov už mŕtva.

Takto postavený koncept naznačuje, že Expendables 2 je frenetickou akciou a nemýli sa. Gameplay sú čisté jatky. Problémom je, že Expendables sú izometricky snímanou hrou, na prostedia sa teda dívate z hora, z pohľadu tretej osoby, aby ste v zornom poli mali neustále všetky štyri hrateľné postavy. To je síce výborné, keďže primárne ide o kooperatívnu hru pre štyroch hráčov, avšak zároveň toho vidíte tak veľa, že je veľmi problematické sa v nej orientovať. A keď začnú vybuchovať veci, a že ich vybuchuje požehnane, herný svet zachvátia ohne a kúdoly čierneho dymu a pre zmenu nie je vidieť vôbec nič.

Preto tri najčastejšie otázky, ktoré sa objavujú v mysli počas hrania, sú: Kde som? Kam mierim? a Kde sú ostatní? Všade a nikde. Kvôli tomu je singleplayer na vyššej náročnosti takmer nehrateľný. Kým sa človek zorientuje, už leží v kaluži krvi a čaká, kým ho príde niekto z troch hrou riadených spoločníkov oživiť. Nepríde, nestihne, tiež umiera.

Pritom je jedno, ktorého z hrdinov si na začiatku vyberiete a ako si ho nastavíte. Po voľbe postavy, za ktorú sa rozhodnete hrať, treba výberom z troch (Health, Movement, Attack) posilniť jej skill. Ďalším je výber z dvoch predvolených zbraní, ktoré môžeme vylepšovať. A ak hráte singleplayer, postavy môžete kedykoľvek v priebehu meniť.

Tu kdesi sa dostávame k tomu, že The Expendables 2 je síce frenetickou akciou, ale ak má zmysel ju hrať, tak naozaj iba vo štvorici a nie čisto akčným, ale aspoň čiastočne taktickým prístupom, ktorý zohľadňuje, že každá postava nesie inú výzbroj. Stallone strieľa z šesťranového koltu alebo dvoch deviatok, Li má malý automat, alebo vrhacie nože, Crews granátomet, alebo veľkú brokovnicu a Lundgreen ostreľovačku, alebo malú brokovnicu. Spolu dokážu narobiť riadnu paseku, každý sám za seba nestojí za nič. Singleplayer je čisté utrpenie, v hre je prítomný azda iba preto, aby si nešťastník, ktorý si hru zadováži, predsa len skúsil nájsť ďalších troch ľudí, s ktorými ju bude hrať.

Tu ale zase platí, že ak už sa v jednej miestnosti stretnú štyria ľudia, aby sa spolu zahrali, tak lepšou voľbou je aj Človeče nehnevaj sa. Posledným záchranným kolesom pre Expendables 2 je teda hranie online, tam je ale kopec iných, zábavnejších hier.



Firma: Team 17

Žáner: Akčná

4.0

The Expendables 2 najskôr prekvapí, hra za pár peňazí so slušnou výpravou, podľa filmu, ktorý konečne zavŕšil jednu etapu kinematografie. V konečnom dôsledku máte len akciu, čiru akciu. Zrazu zákys, po ktorom treba nastaviť náročnosť na Casual a hanbiť sa sám pred sebou, alebo hľadať pomoc. Ale prečo práve v tejto hre?

PRECHÁDZANIE JEDNOTLIVÝCH LEVELOV NA ČAS A NAHÁŇANIE VŠAKOVAKÝCH ŠTATISTÍK JE V MNOHÝCH ĎALŠÍCH HRÁCH NEPOROVNATEĽNE LEPŠIE A INÝ DÔVOD MA NENAPADÁ. A TO SOM FANÚŠIK OBOCH FILMOV. PRVÉHO MENŠÍ, DRUHÉHO OBROVSKÝ.

+ frenetická akcia
+ co-op pre štyroch

- rýchly nástup stereotypu
- zmätok na bojisku
- grafika

3.0



Ján Kordoš

FARMING SIMULATOR 2013

Firma: SCS software

Žáner: Simulácia

TRAILER

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 vtip. 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 hybaj 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 zasiať. Tak naberiete 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 potupného zaspania nad klávesnicou alebo rozhryzenia si žíl na ruke (ohybnejší 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





prácu za vás. Je fajn, že môžete od zamestnancov odpozerať 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 pozerať. 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 jabĺk, vajíčok, 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 kieho čerta sa pri každej tejto správe vypne celá činnosť, ktorú práve robíte? A keď vystúpite 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 niečim pomôcť, musíte docupitať k búdke pri svojej farme a zavoláte 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 kúsoček 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 potrebu, 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 ÍSŤ, JE TO JEDNODUCHÉ: AKO ZÁBAVKU A ROZPTÝLENIE ODPORÚČAME FARMING SIMULATOR 2013, PRETOŽE JE TO ARKÁDA S TRAKTORMI, KDE SA NEMUSÍTE ANI TOĽKO NAROBIŤ. 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



TRAKTOR SIMULÁTOR 3

Ján Kordoš

KEBY SME MALI VYTVORIŤ REBRÍČEK NAJBIZARNEJŠÍCH VIRTUÁLNYCH SIMULÁCIÍ, NECHÝBALI BY MEDZI NIMI FAVORIZOVANÉ KRASOKORČUĽOVANIE (MICHELLE KWAN FIGURE SKATING), JAZDY NA BÝKOVI (EXTREME RODEO), NEPODARENÝ SIMULÁTOR, O KTOROM NIKTO NEVIE, ČO VLASTNE SIMULOVAŤ MAL, ALE ZREJME ČOSI VO VESMÍRE (SPOMEŇME NA TVORBU GENIÁLNEHO DEREKA SMARTA A JEHO SÉRIU BATTLECRUISER A UNIVERSAL COMBAT), ALEBO (A TERAZ POZOR) SIMULÁTOR ODVOZU SMETÍ, ŽERIAVU A NEOPOMENIEME ANI DRNCANIE V TRAKTORE NA FARME.

Alebo v kombajne, aby sa dakto neurazil. Keby to bolo na Vás málo, tak si pobehujte po otvorenom svete len tak z nudy. Lenže nikdy neviete, z ktorého prehliadaného škaredého káčatka sa nestane nádherná labuť. Oslnivý to hit, v očiach nadšeného hráča zbožňovaný a uctievaný. A možno práve recenzentovi, ktorého tradične kritický prst ukáže na zatracovaný projekt a oboznámi širokú obec s jeho kvalitami, sa ujde uznanie. Zbožné prianie vydolovať z Traktor Simulátoru 3 aspoň produkt priemernej zábavy stroskotal po nechcenom zaspaní nad klávesnicou.

No hra to mohla byť zaujímavá a dokonca aj zábavná. Nie každého baví rýpať sa v zemi a pestovať krumple. Istotne, odporca futbalu nezažije orgazmus pri behaní za guľatým čudom v novej FIFE. Ale Traktor Simulator 3 na to mal, len sa mu nepodarilo spojiť jednotlivé myšlienky do zábavného celku, respektíve ich spraviť aspoň čiastočne hrateľné aj pre bežného užívateľa, tobôž pre hardcore hráča.

Vezmime to od podlahy. Dostanete svet s voľnými parcelami, hentam za humnom je mestečko, v strede benzínka, kde sa minimálne 5 minút terigáte, aby ste natankovali naftu a podobne.



Firma: UDK

Žáner: Simulácia

Na začiatku dostanete istý obnos virtuálnych peňazí, dve polia k tomu a rob si farmár (ktorý mimochodom nehľadá žiadnu ženu, pretože veľmi dobre vieme, že sex je pre deti, chlapi si vypijú a pekne poorú a pohnoja) čo len chceš. Teda nemusíte so svojim virtuálnym egom pekne ráno vstávať z postele, napapať sa, pobudnúť na toalete s dennou tlačou. Čo je rozhodne škoda číslo jedna, pretože takto máte panáka, ktorý je ráno v pozore a robí ako robot. Žiadni simsovia, keby niekto začal slintať nad touto možnosťou.

Svoje sídlo môžete s pomerne neskromného rozpočtu vylepšiť, čo odporučujeme. Minimálne je vhodné zásobiť sa pohonnými hmotami, ktoré doplníte do svojich strojov jedným kliknutím, postaviť opravovňu, umývačku, nech nemáte traktor ufúľaný. Do sýpok dáte obilie, ktoré zasejete. Naplníte výkalmi tanker a následne hnojíte. Len tak mimochodom, rozstrekovanie fekálií po okolí je činnosť zábavná, pretože práve toto v žiadnej inej hre nezažijete – a budeme sa robiť, že Saint's Row 2 neexistuje. Ak sa vás niekto spýta, čo práve robíte a preboha hráte, neodporúčame odpoveď doslovne „rozstrekujem ho*ná!"

Všetky tieto tycoonovské prvky sú ohlodané na kosť, napríklad taký nákup traktorov (rozdielne podľa výkonu a tým pádom ceny), kombajnov a hlavne rôznych rozšírení (pluh, kultivátor, hnojička, niečim musíte sadiť, postrekovať a taktiež zožať svoju úrodu). Všetko je to len okatý nákup práve potrebných strojov, ktorých výber je nesmierne obmedzený. Žiadne komplexné plánovanie a hranie sa s dostupnými financiami príliš nehrozí. Výzva v podobe balansovania medzi možnosťami postupu, je minimálna.

Traktor Simulátor 3 teda nie je ani simulátor farmára, svoje ekonomické chúťky taktiež neuspokojíte v dostatočnej miere a ostáva jediné: samotná jazda traktorom či kombajnom. Dajme tomu, že sa rozhodnete ísť priamo do akcie, zapriahnete za svoj červený šíp pluh, priamo (po lúke či poľnou cestou) sa 40-kou ženiete k najbližšiemu poľu a



čaká vás nasledovné: spustíte pluh, pooriete pás, nadvihnete pluh (inak ho mimo poľa poškodzujete a potom ho musíte v opravovni dať dohromady – a je to otázka jedného kliku), otočíte sa, nasmerujete traktor s pluhom k pooranému pásu, sklopíte pluh a snažíte sa ísť čo najrovnejšie. Nie vždy to ide, tá beštia si ide ako chce, veď predsa len roľa nie je bez nerovností.

Chvalabohu je do hry implementovaný tempomat, dokonca s nastaviteľnými tromi rýchlosťami po 10 km/h. Prečo však nie je možné určiť vlastnú „zalockovanú" rýchlosť, je záhadou. Ak totiž pri činnosti prekročíte určitú rýchlosť, spomínaný pluh sa odpojí od traktora a poškodí. Takže nahodíte tempomat, korigujete smer pohybu, po minúte prebehnete šírku či dĺžku poľa, vykonáte vyššie uvedené procedúry a opakujete, až kým vám múdra hra nezahlási, že ste poorali 100% poľa, hoci to tak vizuálne často nevyzerá. Čert to vezmi, môžete ísť kultivovať, hnojiť, siať, postrekovať a žať.

Zábava na pár minút, no vzhľadom na to, že samotná činnosť je neuveriteľne repetitívna, zdĺhavá a v konečnom dôsledku i nudná. Ovládanie je v niektorých ohľadoch nastavené podivne a vyvolávať mapu klávesou 9 nie je bežným javom, navyše iné nastavenie nie je možné. Hudba je až ohromujúco nevýrazná, radšej ju nevnímate pre jej prostosť, ničím nepriťahuje a nenavodzuje atmosféru. Skôr opakovaním jednej melódie v danej skladbe prinúti hráča k prepichnutiu si ušných bubienkov akýmkoľvek ostrým predmetom.

Očakávanie aspoň štipky oživenia neprichádza a neprichádza. Nemôžete modifikovať jednotlivé stroje, voliť si povedzme len farebné kombinácie, zmeniť rozloženie jednotlivých budov alebo aktívne meniť už nastávajúce rozloženie. Traktorové orgie začnú nudiť priskoro, nepomôže ani možnosť prijatia zamestnancov – toporná ovládacia schéma je nepraktická a neprirodzená. Ak sa teda na monotónne oranie vykašlete, posuniete čas o vybranú dobu, môže druhý farmár čosi porobiť, avšak dopad na zvýšenie hrateľnosti nachádzajúcej sa na bode mrazu, to rozhodne nemá.

Je však paradoxné, že zábavou low-costová budgetovka má grafické spracovanie hodné veľkého projektu. Isteže, nie je to žiadny Need for Speed. Modely traktorov sú priemerné, ostatné civilné vozidla pripomínajú skôr tretie GTAčko, no prostredie je pri zapnutých detailoch



(vegetácia, tiene) na maximum skutočne príjemné a hlavne otvorené. Polia sa menia vašim vplyvom, otlačené vzory pneumatík v pôde či zablatené na ceste potešia. Len je v tom celom svete pomerne pusto, neživo. Treba však podotknúť, že naplno si tento zážitok nevychutnáte len tak. Tam, kde vám v pohode beží DiRT: Showdown a vizuálne uchváti, stráca tretí Traktor výrazne na plynulosti a až toľko krásy zase nepobral. Na minimálne detaily hra beží aj na topinkovači, avšak vyzerá ako mesiac odstáte lečo.

TRAKTOR SIMULATOR 3 NIE JE VYSLOVENE PREPADÁKOM, DOBRÉ MYŠLIENKY A NÁPADY SA NEPODARILO ROZVINÚŤ A DAŤ IM ZÁBAVNÚ A HRATEĽNÚ PODOBU. CHCELO BY TO ÍSŤ VIAC DO HĹBKY, NEBÁŤ SA KOMPLEXNEJŠIEHO STVÁRNENIA. AKOBY SA VÝVOJÁRI BÁLI SPRAVIŤ TO TROCHU KOMPLIKOVANEJŠIE, PRETOŽE INAK BY TO BEŽNÝ NÁVŠTEVNÍK NÁKUPNÉHO CENTRA NEVLOŽIL DO KOŠÍKU SPOLOČNE S ĎALŠÍM SPOTREBNÝM TOVAROM.

3.0

+ grafické spracovanie
+ otvorený svet
+ prvotná myšlienka

- nerozvinuté nápady
- zúfalá hrateľnosť a nuda
- audio zložka
- minimum kreativity

Jaroslav Otčenáš

CALL OF DUTY BLACK OPS DECLASSIFIED

O TOM, ŽE PS VITA POTREBUJE HRY AKO SOĽ, 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 neospravedlňuje 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 efektnom“ 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 bojisku. 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 zvratov (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. Pozerať 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 neveští 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 rozmýšlania, perky, kill strikes, vytváranie classov, odomykanie nových zbraní a vybavenia. Pri nutnej dávke šťastia pri spúšťaní MP, nájdení nezalagovaného 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

Matúš Štrba



SPORTS CONNECTION

UBISOFT SI ŽIADEN ŠTART NOVÉHO HERNÉHO SYSTÉMU NENECHÁ UJSŤ. VŽDY SA PRIHRNIE AKO VEĽKÁ VODA A TO HNEĎ S NIEKOĽKÝMI TITULMI. JE TO OBDOBIE, KEDY VLÁDNE PRVOTNÉ NADŠENIE Z NOVÉHO ZARIADENIA, HIER JE ŽALOSTNE MÁLO A PREDAŤ 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 predať 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 postretne. 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 nájde 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 neeviduje 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 kosťami.

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 postavičku 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 turnaj. Vaše činnosti sú však okliešťené na minimum a tak nadhadzujete kreslením naznačenej čiary, (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 neprebiehal v spomalenom móde. Samozrejme pri viacerých hráčoch sa ešte viac spomalí a vy si tak počas zápasu môžete odskočiť 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 vševediacu AI nejakým manévrom dobehnete po touchdown.

Najzábavnejšou minihrou sú motokáry oholené úplne na kosť. Race a Time Trial možnosti sú jediné herné režimy, môžete sa ešte rozhodnúť či budete hrať na TV alebo displeji GamePadu. Motokáry ovládate 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 motokárach so Sonicom.

AK UVIDÍTE SPORTS CONNECTION V OBCHODE, TAK SI TRIKRÁT ODPĽUJTE A HOĎTE ZA SEBA SOĽ. NIE JE TO ŽIADNE POKRAČOVANIE WII SPORTS, ALE SNAŽÍ SA NA TOM PRIŽIVIŤ. JEDNODUCHOSŤOU MECHANIZMOV JE URČENÁ OPICIAM. A AJ TO NIE CVIČENÝM. SPORTS CONNECTION JE TECHNICKY NEVYDARENÝM A OBSAHOVO PLYTKÝM POKUSOM AKO Z NEZNALÝCH ZÁKAZNÍKOV VYTĺCŤ PÁR DROBNÝCH.

2.0

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

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



1.0

FLATOUT 3

Matúš Štrba

NIE SOM VULGÁRNY ČLOVEK, NO PRIZNÁM SA, ŽE PRI HRANÍ A NÁSLEDNE AJ PÍSANÍ RECENZIE NA TENTO TITUL SOM MAL ISTÉ PROBLÉMY S VYJADROVANÍM. FÍNSKI BUGBEAR SI NA ZNAČKE FLATOUT VYBUDOVAL VO SVETE VIDEOHERNÝCH RACINGOV CELKOM ZVUČNÉ MENO, TERAZ SA VŠAK VRHOL POD TAKTOVKOU SPOLOČNOSTI NAMCO NA ICH KLENOT RIDGE RACER A TAK SA OKOLO FLATOUTU POZLIETALI SUPY. NIE JE ZNÁME AKO SA TO STALO, NO K TRETEJ ČASTI SA NEJAKÝM NEDOPATRENÍM DOSTALI VÝVOJÁRI Z HOLANDSKA – TEAM6 GAME STUDIOS. A PO OKÚSENÍ HRY VÁM JE JASNÉ, ŽE ČÍSLICA 6 V NÁZVE ZNAMENÁ DENNÝ PRÍDEL OBĽÚBENÉHO HOLANDSKÉHO EXPORTU V GRAMOCH PRE KAŽDÉHO ZAMESTNANCA.

Ako už názov napovedá, tak **FlatOut 3: Chaos & Destruction** privedie na vaše obrazovky chaos a všadeprítomnú deštrukciu. A je to tak aj v skutočnosti. Chaos v priebehu hrania vás v momente položí a ostatné aspekty hry mu celkom umne sekundujú. Výsledkom je tak deštrukcia slávnej značky, aká v hernej histórii snáď nemá obdoby a ktorú by v stredoveku trestali nevyberanými spôsobmi, minimálne upálením. Nakoľko sa však nazývame civilizovanou spoločnosťou, tak si musíme vystačiť s nekompromisnou kritikou. Poďme teda na to.

Predpokladám, že máte radi ten pocit, keď vás v hre niečo ženie dopredu, motivuje vás v neustálom hraní a za dosiahnuté úspechy vás aj istým spôsobom odmeňuje. Nazvime si to napríklad kariéra, čo je v tomto žánri zodpovedajúci pojem. No tak na akúkoľvek kariéru hneď zabudnite, nič také tu nenájdete. Je tu len psychická šikana zo strany samotného titulu, ktorý vás núti trpieť katastrofálne preteky len z toho dôvodu, aby sa vám otvorili ďalšie, pričom však úplne absentuje pocit akejkoľvek náväznosti či súdržnosti.



Smola je, že neviete, kam vôbec idete. Potom sú tu offroad preteky na vidieku, kde nejazdíte v úzkom koridore, ale po širších priestranstvách sa cez waypointy musíte dostať do cieľa. Vďaka zlému rozmiestneniu waypointov často neviete, kam ísť. No a nakoniec sú tu formule. Tie sú aspoň trochu hrateľné, no aj to len vďaka tomu, že sa všetci vaši súperi vybúrajú hneď v úvode a ďalej idete sami. Treba však okamžite vypnúť zvuk, nakoľko motor formúl v tejto hre dokáže len pískať vo vysokej tónine pri rýchlej jazde a v nízkej pri brzdení. A dokáže z toho rozbolieť hlava.

Určite sa vám páčil kaskadérsky režim v pôvodných hrách. Určite by si vtedy nik nepomyslel, že aj toto sa dá pokašlať. A pritom k tomu stačí tak málo. Len úplne odstrániť akúkoľvek variabilitu a navrhnúť tie najdebilnejšie prostredia, aké si len viete predstaviť. To je taký stručný recept ako zábavu nahradiť frustráciou z nehrateľnosti. Preč je všetko, čo vás bavilo. Tentoraz treba len trafiť stred terča a to na prvý raz. Čo je často problém už len preto, že prvých desať pokusov budete ten terč hľadať a ďalších desať rozmýšľať, ako sa k nemu čo i len dostať.

No a nakoniec tu máme asi to najhoršie, čo hra ponúka - demoličné derby v dvoch podobách. Aj v tomto prípade sa autorom podarilo nemožné – pokaziť obyčajné búranie autíčok. Môže za to katastrofálny kolízny model, ktorí vidí kolíziu aj tam, kde nie je. Samozrejme, to platí aj naopak. Často sa vám podarí vyhrať, no skoro nikdy ani neviete prečo. Autá (ako herné objekty) sa často prelínajú a tak je auto súpera cez polovicu vášho a občas aj divne poskočí, či sa zasekne. Bez zjavného dôvodu. A ako bonus je tu séria 50 výziev, ktoré len rekapitulujú všetku tú katastrofu, čo vám ponúkajú už spomínané módy a pridajú aj niečo málo ďalšieho hororu.

Nezaujímavá náplň je jedna vec, no stále ešte nemusí byť dôvodom pre tak nízku známku. Poň si však netreba chodiť ďaleko. Na začiatok si zoberme neexistujúci jazdný a kolízny model. Rozmery herných objektov v jednotkách a nulách sú pravdepodobne iné ako v skutočnosti vidíte. Preto sa môže stať, že s autom preletíte objektom, ktorý vidíte, ale fyzicky tam nie je. Tak isto nemáte istotu, či drevený plot prerazíte, alebo na ňom auto zošrotujete, vždy je tomu inak.

Aby tých skvostov v podaní tretieho FlatOutu nebolo málo, tak jazdenie je skutočnou lahôdkou. Bez ohľadu na ovládaciu periférium je úplne nemožné udržať auto na rovnej trase. Štačí zošliapnuť iba plynový pedál a aj tak s autom bude hádzať z jednej strany cesty na druhú. A to je len vrchol ľadovca. Pod hladinou sa skrýva občasná nemožnosť prechádzať zákruty, kedy sa jednoducho ovládanie zasekne a auto v divnom šikmom šmyku vrazí do najbližšej prekážky. Inokedy si zase bezdôvodne podskočí, či sa zvláštne prevráti. Prevracanie platí aj pre vášho jazdca, čo spozorujete v kaskadérskom režime. Idete dopredu, narazíte dopredu, panáka



vystrelíte dopredu, no on letí dozadu. Prípad pre Muldera a Scullyovú. To, že auto sa niekedy vozovky ani nedotýka, či kolesá zapadnú pod ňu, je už len na zasmiatie.

Skratka UI v prípade FlatOutu 3 znamená umelú imbecilitu, čo spozorujete už počas prvého preteku. Totiž okrem spomínaných formúl, kde sa aj tak všetci súperi vybúrajú hneď po štarte, väčšinou nedokážu o moc viac. Ich maximum predstavuje to, že sa na vás často hneď všetci vrhnú a vtedy si pripadáte ako účastníci jednej populárnej japonskej spoločenskej hry, ktorú hrá jedna žena a mnoho mužov. A vy ste tá žena. Pocit štvanej zvery nemusí byť na škodu, no tu si ho moc neužijete, nakoľko po prvom kole musíte reštartovať pretek, keďže buď vám prvých 10 jazdcov utieklo a vy sa búrate so súpermi na chvoste alebo vám už dávno svieti nápis „Wrecked“. Čiže sa treba od nich držať čo najďalej.

Ponuka prostredí je žalostná. Je ich tu len pár a všetky typy pretekov prebiehajú v rovnakých. Navyše sú tu ešte zrkadlové okruhy. Počet však nie je hlavnou chybou. Tou je ich dizajn. Surové horské, malomestské aj industriálne témy tu nájdete, no tentoraz sú plné nezmyselných predmetov, ktoré ešte len prehlbujú frustráciu, nakoľko na určitých tratiach každú chvíľu narazíte do objektu, ktorý tam autori pre tento účel aj umiestnili. Nie je tu nič, čo by trate aspoň trochu spestrilo a ich okolie je až príliš sterilné.

Sú len dve veci, ktorých je v hre dostatok – autá a postavy. No žiadna výhra to nie je. Autá sú bez licencií, no pripomínajú tie skutočné. Avšak len výzorom. Chovaním ani výko-



nom a ďalšími vlastnosťami nie. Dokážete akurát rozlíšiť rýchlosť formule, sériového auta a offroadu. Teda je prakticky úplne jedno, v čom jazdíte. A postavy sú tiež smutné. Nájdete tu známe tváre ako Stig, Vin Diesel, Ron Jeremy a Uwe Boll. K nim autori pridali akože vtipný popis a zmenili im mená.

Grafická aj zvuková stránka v pôvodnej sérii patrili k špičke. Samozrejme, že tu tomu tak nie je. Grafika je hnusná, napína z nej, v pokoji je všetko hnusne škaredé a v pohybe hnusne rozblurované. A tento zázrak hnusu a technickej nedokonalosti dokáže neuveriteľne trhať aj na nadpriemernej zostave. A pokiaľ vám nadupaný alternatívny soundtrack z predchádzajúcich hier vháňal adrenalín do žíl, tak tu sa z tých pár úbohých melódií vrátite do dôb rodičovských uspávaniek. Neviem, kde autori nahrávali zvuky áut, no na tejto planéte to nebolo. Možno mal niektorý z autorov zaujímavé hlasové vlohy a toto je ich výsledok.

DÁVNEJŠIE SOM RECENZOVAL SKUTOČNE NEHRATEĽNÝ VODKOVÝ TRIP STREETS OF MOSCOW, KTORÝ ASPOŇ DISPONOVAL ZAUJÍMAVÝM VÝBEROM RUSKÉHO ROCKU. ŤAŽKO SOM SI VŠAK VTEDY DOKÁZAL PREDSTAVIŤ, ŽE V NEKVALITÁCH DOKÁŽE INÝ RACING TÚTO KATASTROFU PREKONAŤ. PO FLATOUT 3: CHAOS & DESTRUCTION SOM VŠAK UŽ AJ NÁCHYLNÝ UVERIŤ, ŽE V TOMTO ROKU SKUTOČNE NASTANE KONIEC SVETA. ABSENCIA KARIÉRY, VYSLOVENE HNUSNÁ GRAFIKA (ENGINE PRAVDEPODOBNE PORTOVANÝ Z WII VERZIE TAKTIEŽ ZLÉHO FLATOUTU), BIEDNE ZVUKY, NEUVERITEĽNE ZLÝ JAZDNÝ MODEL, KOLÍZNY MODEL Z INEJ DIMENZIE, ŽALOSTNÁ OPTIMALIZÁCIA A LOADINGY DLHŠIE AKO JEDNO KOLO V PRETEKOCH. BOHUŽIAĽ TO NIE JE TO NAJHORŠIE, ČO NA TRHU MOŽNO DOSTAŤ, NO O TOM AŽ INOKEDY.

1.0

+ ako dôkaz škodlivosti drog môže pomôcť na základných školách

- je to hnusné
- nedá sa to počúvať
- nedá sa to ovládať
- nedá sa to hrať
- a ešte to aj seká



Matúš Štrba

POSTAL 3

PRÁCA RECENZENTA NIE JE MED LÍZAŤ, NO ROBIL SOM JU RÁD, AJ KVÔLI SLÁVE, HROMADE PEŇAZÍ A KOPE POLONAHÝCH FANÚŠIČIEK, KTORÉ TREBA KAŽDÉ RÁNO LOPATOU SPRED DVERÍ ODHADZOVAŤ. AŽ DOTERAZ. ŤAŽKO SA MI HĽADAJÚ SLOVÁ NA TO, ČO SA NIEKTORÍ ĽUDIA ROZHODLI VYDÁVAŤ ZA VIDEOHRU, KTORÚ CHCÚ POTENCIÁLNYM ZÁKAZNÍKOM PREDÁVAŤ ZA PENIAZE. AK VÁM FLATOUT 3 SVOJIMI NEKVALITAMI EŠTE DOKÁZAL VYČARIŤ ÚSMEV NA PERÁCH, TAK **POSTAL 3** VÁS ROZPLAČE, ŠOKUJE, ZNECHUTÍ A DOKONCA PRESVEDČÍ O TOM, ŽE HRY MÔŽU BYŤ SKUTOČNE ŠKODLIVÉ.

Nie že by sa séria rozporuplných akčných titulov Postal niekedy zaraďovala k špičke na trhu. Skôr šlo o priemerné tituly, no svojich fanúšikov si získali a to aj vďaka náplni počítajúcej všetko od brutality až po močenie na mŕtvoly. Vyše osem rokov čakali na poriadne pokračovanie, ktoré si neberie servítku pred ústa, toaleťák na zadok a vreckovku do dlane. Výsledok si však nezaslúžia ani väzni na elektrickom kresle. Vývoj Postal 3 totiž prebiehal trošku inak. Do štúdia prišiel kravaťák, vyjadril záujem o hru, v ktorej hlavnú rolu zohrajú všemožné telesné tekutiny a vývojári nie len, že splnili jeho požiadavky, oni ich dokonca prekonali – masturbáciou a fekáliami.

Postal 3 sa tvári, že obsahuje aj nejaký príbeh. Naprieč ním vás sprevádzajú nevkusné a škaredé animácie, ktoré sa snažia nabudiť dojem filmového grindhousu 70. rokov. Samozrejme, neúspešne, nakoľko vo väčšine prípadov im chýba akákoľvek dynamika a šum statických obrazov pôsobí len a len rušivo. Ich obsah



forme celkom zdarne sekunduje a väčšinou vám neprezradí zhola nič, iba vám ukáže trápne postavy, ktoré vám zadajú tak trápne úlohy, že sa ich až hanbíte hrať. Mesto Catharsis, kde sa hrdina Postal Dude presunul po zničení rodného mesta Paradise, je totiž tou najzvrhlejšou hernou lokalitou, s akou vo svojom živote môžete mať tú česť. Žiadna vnútorná očista sa teda nekoná. Práve naopak, len dekadencia na absolútne dno žumpy herného priemyslu, pri ktorej má aspoň trošku rozumný človek chuť dištancovať sa od ľudí ako druhu.

Z perspektívy vlastných očí sa hra presunula do pohľadu spoza hlavného hrdinu a to sa na začiatku javí byť jediná zmena. Pod začiatkom si však predstavte asi tri minúty dlhú prvú misiu, ktorá je skôr len tutoriálom, ktorý vás oboznamuje s ovládaním. Ukazuje akciu, ktorá vlastne ani nie je taká zlá – bohato by vystačila na slabučké béčko. Katastrofa o rozmeroch apokalypsy sa z hry stáva až postupne. V úvode sú to zombíci, ktorí vám trošku znepríjemnia cestu cez jeden skutočne veľmi úzky most (kde sa fakt nedá ani o meter uhnúť). Roztrháte ich pomocou granátov, polejete benzínom, zapálite a to čo zostane, na to sa môžete vymočiť (ideálne je spraviť len ten posledný bod, no s hrou).

Po príchode do nového mesta to však začne. Ani len náznak otvorenosti, len koridor, ktorý aj cez obrazovku dokáže spôsobiť záchvaty klaustrofóbie. A misie nalinajkované tak prísne ako nie sú snáď ani len v Call of Duty. Ani to vo vás však ešte nemusí vyvolávať už toľko omieľaný strach a hnus. K samotnej náplni mi nenapadajú iné slová ako: chorá, primitívna, stupídna, nezáživná a ubíjajúca. Začnete v Porno Worlde a to úplne vážne. Váš prvý job so sebou prináša vysávanie vreckoviek plných semena po miestnych zákazníkoch. Ak sa vám to už toto zdá moc, tak verte, že ešte stále sa ani len neblížite ku koncu hneď prvej úlohy. Tento lokál totiž zoberú útokom ženské aktivistky a vám nezostáva nič iné, len ho svojím poctivo nazbieraným semenom brániť. Spermie sa striedajú so zvratkami a vy zrazu zisťujete, že dve mladé ženy hrajúce sa s jedným pohárom vlastne nie sú až také odporné.

A to je stále len prvá polhodina. Myslíte si, že sa len v úvode autori vybúrili, aby šokovali herný svet a zadarmo svojmu titulu spravili promo? Ste na veľkom omyle. Pokračuje to chytaním mačiek nakazených AIDS, ktoré následne (okrem možnosti využitia ako tlmič na zbrani) hádžete po Mexičanoch. Nezabavíte sa pri zbieraní jabĺk, nezabavíte sa pri úteku z väzenia a rovnako sa nezabavíte ani pri nezmyselnom vraždení ekologických aktivistov. Vlastne sa pri hraní nezabavíte vôbec. A to si pre vás autori pripravili aj také lahôdky ako zbieranie hromád trusu nosorožca, homosexuálnych kovbojov jazdiacich na segwayoch a pri svojich potulkách mestom môžete naraziť na bezdôvodne masturbujúcich obyvateľov. Nakoniec tu máte dve cesty postupu a od toho je odvodených niekoľko koncov, no je to rozhodovanie o tom, či sa budete nudiť veľmi alebo veľmi, veľmi (pri kladnej ceste môžete zabiť len polovicu nepriateľov).

Občasný honibrk však nesiaha po členky najväčšej ohav-



nosti, autori po vás žiadajú záchranu Uwe Bolla pred rozzúrenými hráčmi, ktorí preklínajú jeho filmové adaptácie svojich obľúbených značiek. Výhodou je to, že sa na neho môžete vymočiť, aspoň takto. Uwe však nie je jediný mediálny prostitút, ktorý si vydláždil svoju cestu do tohto skvostu. Už druhú úlohu vo videohre behom neuveriteľne krátkej doby si strihol Ron Jeremy. Ďalej tu narazíte na jednu nevýraznú modelku, ktorej polygónová verzia je jednoducho otrasná a nakoniec je tu aj plyšový penis s mieškom zvaný Krotchy, ktorý môžete poznať z druhej časti, prípadne aj filmovej verzie.

Zbrane to mohli všetko zachrániť. Skutočne mohli byť tým jediným, čo mohlo hráčov aspoň čiastočne zdržať a možno aj zabaviť. To by sa k nim ale autori museli inak postaviť. Najhoršie je to, že tu je potenciál, no zadupáva ho neprispôsobenie obsahu. Môžete tu mať agresívne mačky nakazené AIDS, osie hniezda, útočného psa či besnú opicu. Tak isto môžete svoje obete podpaľovať, či trápiť inými spôsobmi. Čo však z toho, keď si v hre vyberiete cestu menšieho zla a minimalizácie vlastného utrpenia, teda všetkých čo najrýchlejšie vystrieľate samopalom či ťažkým MG, nakoľko tak vám nepriatelia narobia najmenšie problémy. Humor nie je najsilnejšou stránkou Postal 3. A ak vám vyššie opísané prvky prišli vtipné, tak som si istý, že páni ako Freud, Jung a iní by si na vás zgustli, keby ešte mohli. Zmysel pre humor je síce subjektívnym rysom, no v tomto prípade skôr treba hovoriť o nevkuse a plytkosti. Aj tu sa samozrejme jedná o premrhanú príležitosť. Kým ešte predchádzajúce časti aspoň ako tak balansovali na úzkej latke medzi trápnosťou a nevyberavou paródiou, tak tentoraz sú autori úplne mimo v každom jednom okamihu, ktorý s hrou strávite. Zásada, že opakovaný vtip už nie je vtip sa dá aplikovať aj tu a ak by vám aj fekálny humor prišiel vtipný, tak omrzí už pri prvom opakovaní. A verte, že tých opakovaní všemožných "vtipov" je tu strašne veľa.



Pýtate sa, aká je teda najlepšia vec, ktorá vás v hre môže postretnúť? No v prvom rade je to vtedy, keď sa vám hru ani len nepodarí zapnúť. Toho sú si vedomí aj samotní autori a vydávajú varovanie, že hra môže prísť do konfliktu snáď aj s operačným systémom. Ak sa vám ju podarí spustiť, tak určite nie na prvý raz. Jedine váš silný žalúdok a masochistické chúťky vás môžu motivovať ísť ďalej, no ani v tomto prípade sa ku hraniu nemusíte dostať. Hra padá celkom pravidelne, dokonca by sa podľa toho dali nastavovať hodinky. Tak isto má v obľube ničiť vaše uložené pozície. AI je katastrofálna, neustále sa zasekáva. Blbé je, že často musíte niekoho, či niečo niekam eskortovať a keď sa váš pes zasekne medzi dverami a stropom, tak sa rozplačete. Hlavne preto, že musíte misiu opakovať. Bugov je v každej misii za tatrovku, niektoré vás rozosmejú, iné rozplačú, ďalšie vás prinútia opakovať misiu.

Source engine nie je najmladší a tak od neho nikto ani zázraky neočakáva, no to, čo sa podarilo autorom tejto hry je neuveriteľné. Postal 3 vyzerá snáď horšie ako druhá časť na Unreal engine druhej generácie. Na optimalizáciu zjavne nevyšiel čas a financie a tak hra postaví vaše domáce štvorjadrá na úroveň kancelárskych kalkulačiek. Hudba je repetitívna a otravná už na prvé vypočutie, dabing síce nie je úplná katastrofa, no ani zázrak. A ostatná zvuková kulisa je výsmechom profesionálnych zvukových štúdií. Niečo takéto sa dá asi nahrať na mobil s rekvizitami z hračkárstva.

NA TOTO MIESTO BY SA HODILO TRADIČNÉ VAROVANIE V ŠTÝLE RELÁCIE BRAINIAC: TÚTO HRU TESTOVAL PROFESIONÁLNE PRIPRAVENÝ RECENZENT, KTORÝ SI BOL VEDOMÝ VŠETKÝCH RIZÍK, TAKŽE VY UŽ NEMUSÍTE. ROZHODNE JU NESKÚŠAJTE DOMA, VYHNITE SA JEJ ČO NAJVÄČŠÍM OBLÚKOM ANI LEN NA ŇU NEMYSLITE. JE TO VYSLOVENÁ ÚBOHOSŤ A SPROSTOSŤ NAJHRUBŠIEHO ZRNA, KTORÁ URÁŽA NIE LEN KAŽDÉHO HRÁČA, ALE AJ KAŽDÉHO TVORA, KTORÝ DISPONUJE ZÁVITMI V MOZGOVEJ KÔRE. TO RADŠEJ BEZCIEĽNE POZERAJTE DO STENY A AUTISTICKY SA HOJDAJTE. TVORCOVIA Z RUSKÉHO TRASHMASTERS DOKONALE NAPLNILI VÝZNAM SVOJHO NÁZVU.

1.0

+ môžete sa vymočiť na Uwe Bolla
- trápnosť, úbohosť, plytkosť, prvoplánovosť titulu
- strašne to vyzerá, znie, ešte horšie sa to hýbe
- bugy
- takto sa hra nerobí

TECH




X
Y
A
B
DISC
EJECT
POWER
SYNC
Wii U



Predstavujeme WiiU

ČO SME ZISTILI PRI LAUNCHI POSLEDNÝCH TROCH HERNÝCH SYSTÉMOV NINTENDO, ŽE NEHODNO PODCEŇOVAŤ ODLIŠNÝ POHĽAD NA HARDVÉR A VŽDY ODVÁŽNEJŠIU VÍZIU, KTORÚ DOKÁŽE ZÚROČIŤ A OBRÁTIŤ AJ PÔRODNÉ BOLESTI V STABILNÉ PREDAJE. NINTENDO S NOVÝM SYSTÉMOM NINTENDO WII U STOJÍ NA PRAHU NOVEJ GENERÁCIE, NO SÚČASNE ČELÍ TAKMER NEMOŽNEJ VÝZVE. A MÁ TO V NÁZVE. WII A JEJ PREDANÝCH 100 MILIÓNOV KONZOL.

Rodiny a deti si už raz podrobila konzola s pohybovým ovládačom, teraz jej demografia trochu podrástla, presedlala na mobily alebo tablety a niekde tam je aj sľub pravoverným, že tie hard core hry raz prídu. Odpoveďou má byť Wii U a železko v ohni - inovatívny herný ovládač GamePad so 6,2 palcovým rezistívnym displejom obohnaným 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 televízor alebo tablet? Čo mám robiť?

GamePad patrí do rúk hráčom, preto si konzola zatiaľ rozumie iba s jediným. So sedemnástimi tlačítkami, dvomi analogmi, čelnou kamerou s rozlíšením 1,3 Mpx, IR vysielačom, NFC čipom, vibráciami, reproduktormi, mikrofónom a slúchadlovým výstupom mu patrí prvenstvo za najväčší konzolový 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 Nintendu.

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 spôsobom a jeho ovládacie prvky sú rozmiestnené tak ako kážu štandardy. Teda až na D-pad a A,B,X,Y, ktoré z ergonomického hľadiska vás nútia prekladať ukazováky a posúvať si ovládač v rukách, pretože na ne z analogov nemáte palcami 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 hraniu. 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 snáď 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 menu. 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 posielať 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 posielať 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 pozerať. 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 sprostredkúvajú 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 Nintenda 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.



PLAYSTATION 3 SLIM 12GB

KAŽDÉ ELEKTRICKÉ ZARIADENIE SA PO AKLIMATIZÁCII STÁVA PRIRODZENOU SÚČASŤOU DOMÁCNOSTI. PRESTANETE VNÍMAŤ KOMPRESOR CHLADNIČKY, BZUČANIE NABÍJAČKY, VIBROVANIE PRÁČKY NA PODLAHE. CHVÍĽU TO ALE TRVÁ. JEHO POUŽÍVANÍM ZAPUSTÍ KORENE A VY JEHO EXISTENCIU PRESTANETE VNÍMAŤ. A POTOM PRÍDE NOVÁ PLAYSTATION 3, KTOREJ SA HOVORÍ AJ SUPER SLIM. “JE VÔBEC PRIPOJENÁ DO ZÁSTRČKY?” OTÁZKU STRIEDA ZNEPOKOJIVÝ POCIT, ŽE AKURÁT VÁM MUSEL NA STOLE PRISTÁŤ VADNÝ KUS. “JE VÔBEC ZAPNUTÁ?” PREBEHNE DRUHÁ KONTROLA A VY SI UVEDOMÍTE, ŽE CELÝ INICIALIZAČNÝ PROCES NOVEJ KONZOLY MÁTE UŠI NA STOPKÁCH, ČI SA NEPREZRADÍ.

PlayStation 3 Super Slim je znepokojivo tichá, ale len do momentu, kedy nevložíte do nej disk. Už od úniku produkčných fotografií priamo z fabriky sa hovorilo o tom, že nebude mať klasickú štrbinovú mechaniku. Konzola ju vymenila za systém, ktorý konzoly PlayStation sprevádza od jej vzniku. Disk pricvaknete priamo na prstenec, ktorý ho po manuálnom zatvorení krytu roztočí. Po tom sa aj Super Slim stane obyčajnou konzolou.

Tenký kryt s rebrovaním prenáša vibrácie ďalej na telo zariadenia a keď sa konzola zahreje, dostáva sa na úroveň predchádzajúceho Slim modelu, to znamená, že večer pri sledovaní filmu alebo hraní nemusíte mať slúchadlá, aby ste rachot mechaniky nepočuli. Zaujímavé je, že konzola je tichšia, keď stojí. Sony s novým modelom znížil opäť cenu konzoly a s tým sa, samozrejme, nesie aj celá rada zmien.

Okrem mechaniky je nový model PS3 menší o 20 % (290 x 60 x 230 mm) a ľahší o štvrtinu (2,1 Kg). Povrchová úprava a použité plasty dali priestor funkčnosti a dizajn sa odklonil od profilu s vysunutou bradou s čelným panelom, kde sú zapustené dve tlačítka Power a mechanické Eject pre uvoľnenie krytu mechaniky. Ten sa pri vertikálnej polohe spúšťa ladne, v horizontálnej vystreľuje. Na vkladanie disku treba obe ruky aj na vyberanie, tlačítko Eject kladie priveľký odpor. Ako sa vkladá disk, si môžete pozrieť vo videu.

Nová PS3 má rovnaký počet portov (2x USB vpredu a HDMI, A/V, optický výstup, LAN a napájací port vzadu) a je po stránke funkcií identická ako predchádzajúce modely. Snáď len na malú



drobnosti, zmizla stavová LED dióda oznamujúc prítomnosť disku a logo PlayStation sa nedá (opäť) otočiť.

Na testovanom 12 GB modeli bola zaujímavá aj interná pamäť, ktorá môže mylne naznačovať zrýchlený proces načítavania alebo inštalácie hier. Pre test sme zvolili Devil May Cry 4, jednu z najpomalšie sa inštalujúcich hier. Výsledok? O desať sekúnd svižnejšia ako v prípade predchácajúceho Slim modelu. Ale čo loadingy? Tie boli bezo zmeny pri Unfinished Swan aj pri Machinariu, hry sa na oboch konzolách prepracovali k obrazovke "Press Start" v rovnakom čase.

Pri čoraz aktívnejšej snahe Sony prinášať elektronické verzie hier súčasne s ich premiérami na pultoch obchodov nie je 12 GB ideálnym riešením pre každodennú konzumáciu herného obsahu, i keď jeho koncová cena 229 EUR je lákavá. Jedna dve nainštalované hry, jedno dve demá a ďalšie si už nestiahnete. Sony nezväzuje ruky užívateľom, ale dovoľuje upgradovať konzolu o akýkoľvek 2,5" pevný disk. Bez háčika to však nie je.

Konzole chýba šuplík, kam disk priskrutkujete, a ten sa predáva samostatne za 9,99 EUR. Oficiálny HDD s kapacitou 250 GB ho už má v balení, disk sa predáva za cca 88 EUR. A čo sa stane po inštalácii väčšieho disku? Čo sa stane so stiahnutým obsahom? Prekopíruje sa automaticky po prvom spustení a 12 GB internú pamäť prestane konzola používať.

Nová PS3 sa podobne ako prechádzajúce modely dodáva s rovnakým príslušenstvom (A/V kábel, napájacia šnúra, DualShock 3 a manuály), HDMI kábel v krabici nenájdete. Model CECH 4004A sa predáva iba v čiernom vyhotovení a okrem 12 GB verzie je v predaji aj vynovená 500 GB.

Sony na trh uvádza aj špeciálne bundle so Sport Champions 2 (s jedným Move za 249 EUR a s dvomi ovládačmi za 279 EUR) a s knihou kúziel Wonderbook za 299 EUR.

KONZOLA JE ATRAKTÍVNA SVOJOU CENOU A PRIPRAVENÝMI BALÍKMI ATAKUJE CHUŤOVÉ BUNKY PREVAŽNE RODÍN, RESP. TÝCH, KTORÍ ZATIAĽ EŠTE KONZOLU NEMAJÚ. HRÁČI MÔŽU BYŤ POKOJNÍ, VÝKONOVO, FUNKCIAMI AJ VYBAVENÍM IDE O STARÚ DOBRÚ PLAYSTATION 3, LEN V MENŠOM VYDANÍ SO ZVLÁŠTNE PÔSOBIACIM MECHANICKÝM KRYTOM BLU-RAY MECHANIKY A LACNEJŠÍM VZHĽADOM.

TEST: NINTENDO 3DS XL

JE TO LEN PÄŤ MESIACOV, ČO NINTENDO 3DS OSLÁVILO SVOJE PRVÉ NARODENINY. K SFÚKNUTIU TORTY A ROZBALENIU DARČEKU DOŠLO VŠAK AŽ TERAZ, S PRÍCHODOM VÄČŠIEHO BRATA S PREZÝVKOU XL. O 90% VÄČŠIE DISPLEJE, MOHUTNEJŠIE ROZMERY, VYŠŠIA VÝDRŽ BATÉRIE, TRI FAREBNÉ PREVEDENIA. STAČÍ TO NA TO, ABY STE INVESTOVALI DO ZARIADENIA, KTORÉ PRIPOMÍNA SKÔR HRAČKU AKO SERIÓZNY HANDHELD, A U KTORÉHO VÝROBCA DÚFA, ŽE MÁTE NIEKDE DOMA SCHOVANÚ NABÍJAČKU K NEMU?

Od prvého stretnutia s 3DS XL v centrále Nintenda sa toho zmenilo pramálo. Japonský prototyp vystriedala na redakčnom stole predajná vzorka striebornej farby. Nintendo s novým modelom, ktorý uvádza na trh v rekordnom čase, má za cieľ ukojiť hlad po zariadení s väčším displejom a držať krok so závratne sa rozvíjajúcim segmentom mobilných telefónov. Tu však treba pripomenúť, že hardvérové špecifikácie 3DS XL sú identické s predchodcom, k zvýšeniu výkonu alebo zlepšeniu rozlíšenia displejov či kamier nedošlo.

Dalo by sa povedať, že Nintendo prakticky len zväčšilo handheld a vybavilo displejmi s väčšou uhlopriečkou. Je však za tým viac. Pod väčšie 3DS sa z veľkej miery podpísala podmienka, aby sa predávalo za cenu nižšiu ako konkurencia zápasiaca s nedostatkom pozornosti. Nintendo necháva koncovú cenu opäť v rukách predajcov. 3DS XL kúpite už od 215 EUR, no treba ešte investovať aj do nabíjačky, ktorú v balení jednoducho nenájdete. Výrobca predpokladá, že niekto vo vašom okolí alebo doma už jeden adaptér (z DSi, DSi XL alebo 3DS) máte.

Nintendo 3DS XL je obéznym (ale chudobným) príbuzným pôvodného modelu. Nintendo šetrilo na všetkom, ale do krabice nezabudlo pribaliť kilové manuály. Paradoxom je, že práve tieto návody sú vytlačené na kvalitnom papieri a sú plnofarebné. Šetrenie sa odrazilo aj na plastovom styluse (v balení náhradný nenájdete), cez vyhotovenie a použité materiály, ktoré sú prvých pár dní veľkým problémom.

"To je to nové 3DS? Vyzerá ako hračka." povedalo mi niekoľko náhodných okoloidúcich nezávisle na sebe. Prémiový feeling je fuč. Lesklú metalickú úpravu, ktorú obohatila transparentná vrstva na hornom veku, nahradil matný finiš pripomínajúc z diaľky brúsený hliník. Snaha udržať náklady čo najnižšie si vyžiadalo aj jednotné čierne plasty na vnútornej strane, ktoré sú rovnaké pre všetky tri farebné prevedenia. Modrá, červená a strieborná kapotáž zakrýva vrchnú a spodnú časť. V zavretom stave pripomína 3DS XL sendvič a vidíte čím je naplnený. Horné veko nezakrýva dolný displej, ale ho iba prikrýva, čiže po stranách vidíte tlačítka.

3DS XL nevyzerá len lacno, ale textúra povrchovej úpravy pôsobí aj lacno na dotyk. S tým sa treba zmieriť, rovnako aj s tým, že na tlačítkach nie sú nakreslené funkcie, ale boli do nich vyrazené, čo na čiernom plaste nie je poriadne vidieť. Po týždni však zistíte, že handričku s mikrovláknami ste už dlho nevytiahli ani handheld neutierali do trička. Na matnom povrchu nie je ani po nie-



koľko hodinovej manipulácii vidno ani jeden odtlačok. Je to kompromis, ktorý oceníte až po dňoch, týždňoch užívania a možno si to ani neuvedomíte. Obavy nám robia iba farebné kryty, z ktorých sa môže farba časom olupovať alebo zošúchať.

Rozloženie ovládacích prvkov 3DS XL je identické až na malé kozmetické zmeny. D-pad je hlbší a palec sa doň môže lepšie oprieť, SD karta sa presunula na pravú stranu a dodávaná ma dvojnásobnú kapacitu - 4GB. Na pravo nájdete zaparkovaný aj stylus, slúchadlový výstup sa presunul zo stredu na ľavu stranu, na čele pribudli dva úchyty pre šnúrky na zápästie alebo krk. Výborným zlepšovákom je 3D slider s dvomi polohami, už nie je už iba plynulým regulátorom hĺbky, ale v dolnej polohe má vypínač, ktorý 3D efekt úplne vypne a nedovolí, aby sa sám zapol pri prenose.

Rozmerovo sú tlačítka aj ich pozícia rovnaké, používajú identické spínače, ale ich povrch je mäkší a príjemnejší na manipuláciu, čo sa o trojici (select, home a start) umiestnených pod dolných displejom nedá povedať. Sú neuveriteľne tvrdé a musíte vyvinúť vyššiu silu, aby ste si boli istí, že ste ich stlačili. Shifty L a R na chrbte sa zväčšili a vďaka zaoblenému telu handhledu sa 3DS XL oveľa lepšie dobre drží v rukách, nič netlačí a nič nevyčnieva. Svojím tvarom pripomína zápisníky Moleskin, čelná strana má obliny a zadná zviera pravé uhly.

Nintendo si ešte aj v dnešnej dobe potrpí na analógový regulátor hlasitosti (posuvný potenciometer), čo je jedna z vecí, ktorú neprepáčim žiadnemu modernému gadgetu. Už dávno mal byť nahradený za dvojicu tlačítok. Čo je zaujímavé, naša testovacia vzorka podivne škrípala pri pridávaní a znižovaní úrovne hlasitosti. A nie sú to jediné zvláštne zvuky. 3DS XL hrká. Nie sú to



žiadne uvoľnené časti ani zabudnutá súčiastka vo vnútri, ale dvojica kovových úchytov pre šnúrku na krk. A keď sme u tých zvukov, tak pánty hlučne praskajú. Je to dané ich tuhosťou a kladú pomerne veľký odpor. Pri manupulácii sa neubránite pocitu, že 3DS XL lámete väzy.

Majiteľov predchádzajúceho modelu trápia stopy na hornom displeji zanechané po analogu a plastového rámu, o ktorý sa opieral, keď bol handheld zavretý. U 3DS XL je to vyriešené dvomi gumovými nožičkami dosadajúcimi na spodnú časť. Druhý analog by ste hľadali márne, aj keď je na pravej strane priestor, Nintendo radšej bude zvlášť predávať ozrutnú periférium Circle Pad Pro XL.

Na tomto mieste by sme mohli povedať, že 3DS XL je lacne vyzerajúci handheld s nezmenenými hardvérovými špecifikáciami, ale to by sme ignorovali fakt, že na veľkosti skutočne záleží. 3D obraz je božský. Nedá sa to povedať inak. Na hornom displeji s uhlopriečkou takmer 5" (4,88" skutočná veľkosť) vyniká hĺbka a medzi jednotlivými vrstvami obrazu sú priepastnejšie rozdiely. Pri držaní 3DS XL v rovnakej vzdialenosti od očí ako u štandardného modelu, ste tak až po uši ponorení v obraze a celú scénu máte rovno pred očami. Pri animovanej grafike alebo renderovaných filmoch dosahuje žiadaného efektu a hovoríte si, toto je 3D.

To však nie je všetko, oba displeje majú antireflexnú vrstvu. 3DS XL si aj v presvetlených miestnostiach či na sedadle pri okne podáva lepšie výkony v kontraste a farebnosti obrazu. Je však o stupeň tmavší, čo je niečo, čo korekcia jasu hravo vyrieši. Sledovanie horného displeja je príjemnejšie aj vďaka tomu, že rám už nie je z lesklého plastu. Eliminovali sa tak zbytočné odrazy a rušivé elementy.

3D obraz je vynikajúci, má však jeden háčik. Stačí drobný pohyb do strán a priestorový dojem sa vytratí, čo znamená, že na cestovanie nie je úplne ideálny. Musíte mať naozaj pevnú ruku, aby ste pri mastení do tlačítok udržali handheld v polohe, kedy sa vám nebudú krížiť oči. No a potom je tu samotné rozlíšenie.

Rozmery displejov sa zväčšili, ale s nimi nenarástlo rozlíšenie. Hustota pixelov je nižšia, takže ich môžete vidieť voľným okom. Zubatosť na farebných prechodoch a jemných linkách sú viditeľné hlavne na dolnom paneli, kde obyčajne sledujete mapu, manažujete inventár alebo ťukáte na tlačítka. Nie je to nič, čo by vadilo pri hraní, ale v dobe HD panelov na mobiloch, je rozlíšenie 320x240 smiešne. Nintendo má však zviazané ruky spätnou kompatibilitou. Väčší dotykový displej má ešte jednu slabosť, ktorú odhalil kresliaci program Art Academy. Pri vyššej uhlopriečke trpí aj jeho presnosť. Zatiaľ čo softvér dovoľuje kresliť jemné linky a tenučké čiary ceruzkou, na paneli sa objavujú zubaté čiary a často o kúsok vedľa, než ste sa ich snažili nakresliť.

V papieroch Nintendo 3DS XL sa dočítate, že na jedno nabitie vydrží 3 - 6 hodín (v 3D režime), v našom teste batérie sme používali Art Academy a Kingdom Hearts 3D. V oboch prípadoch sme mali nastavenú hlasitosť na strednú úroveň, rovnako aj hĺbku obrazu a zapnutú Wi-Fi. Po prvom vybití-nabití sme sa dostali na 3,5 hodiny a každý ďalší cyklus sa pohyboval tesne nad štyrmi hodinami. Čo je pozitívne, že sa vybije pomalšie ako sa nabíja (3 hodiny) a že keď začnú blikať červené ledky, máte približne 15 minút na to, aby ste našli najbližší save point a hru uložili.

Nintendo 3DS XL má väčšie displeje, lepšiu ergonómiu, no všetko podlieha redukčnej kúre na použitých materiáloch a faktu, že po hardvérovej a softvérovej stránke ide o identické zariadenie. Prechod z väčšieho na menšie nie je až tak plynulý ako z menšieho na väčšie, no ak už vlastníte 3DS, XL model nepotrebujete k životu. Jeho veľkosť nie je ideálna na cestovanie bez tašky, kabelky alebo kufríka.

Nintendo už nepovažuje 3D za prednosť svojho handheldu, prestáva túto príponu používať v názvoch, vytratila sa aj informačná obrazovka z trailerov a z modelu XL zmizla aj stavová ledka indikujúca, že softvér podporuje priestorové zobrazenie. Iróniou je, že práve v tomto čase je uvedený na trh nový handheld, ktorý práve 3D zvláda ľavou zadnou a produkuje ho kvalitnejšie ako model pred rokom. Otázku, či kúpiť, alebo nie, nevyriešia parametre alebo fakt, že displeje sú väčšie, ale farebné prevedenie a hry.

Základné parametre Nintendo 3DS XL (v zátvorkách uvedenú sú z 3DS):

Rozmery: 156 x 93 x 22 mm (134 x 74 x 21 mm)
Váha: 336 g (225 g)
Uhlopriečka displejov: horný 4,88″ (3,53″) dolný 4,18″ (3,02″)
Výdrž batérie: 3,5 - 6,5 (3 - 5) hodiny pri hraní 3DS hier, 6 - 10 (5 - 8) pri hraní DS hier
Kapacita SD karty 4 GB (2 GB).



RAZER EDGE PREDSTAVENÝ



NVIDIA PRINIESLA ZVLÁŠTNY 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 procesor, 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 štvrťoku tohto roka.

Cena je však len pre samotný tablet, za gamepad dock si priplatíte 249 dolárov, respektíve kompletku dostanete za 1499 s tabletom v dahšej verzii verzií. 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

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.

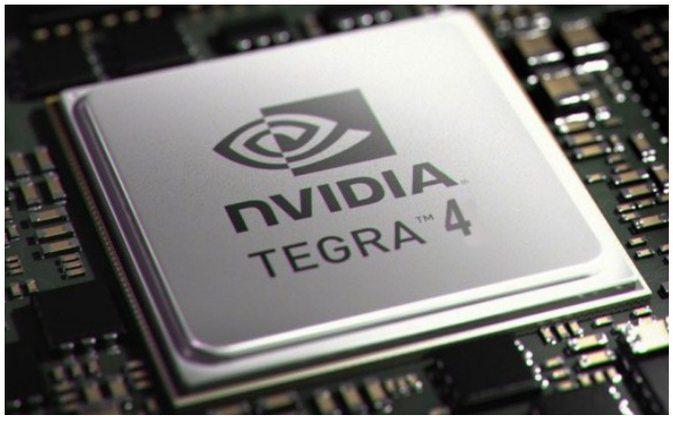


TEGRA 4 PRICHÁDZA

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 ŠESŤNÁSOBNE 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





Elegantné šesťhrany:
Sound Blaster Axx—SBX 8, 10 a 20



Modelová rada Sound Blaster Axx sa sklada z malého reproduktoru SBX 8, stredného SBX 10 a najväčieho modelu SBX 20, pričom posledné dva sa líšia iba vo veľkosti. Ich inovatívny a intuitívny dizajn skrášli váš priestor. V každom rohu šesťhranu sa nachádza elegantné tlačidlo

a v strede originálne ovládanie hlasitosti v podobe stupnice, po ktorej stačí len zľahka prejsť prstom.

Sound Blaster Axx SBX20 môžete použiť ako USB reproduktor cez jeho integrovanú Axx zvukovku, alebo ako Bluetooth audio zariadenie pre telefón a tablet. SBX20 obsahuje predvolené konfigurácie pre hranie hier a pozeranie filmov. Zvuk sa po ich spustení zmení skôr k lepšiemu. Pri herne orientovanom pozičnom zvuku, funkcie dávajú mierny dojem smerového zvuku, ale nie je to uplne to prave pri zvukoch za vami, alebo po stranách. Pre správne fungovanie ho spoločnosť Creative odporúča umiestniť za notebook.

Ak používate reproduktor s Androidom, iOS tabletom alebo mobilom, môžete získať naozaj kvalitný zvuk. Android a iOS Apps umožňujú plný prístup k hardverovým funkciám spracovania zvuku umožňujúce hranie sa so zvukom ako na PC.

Integrovaný mikrofón s CrystalVoice technológiou je skvelý na video hovory. Eliminuje ozveny, hluk v pozadí, budete sa môcť prechádzať po miestnosti, bez zníženia kvality zvuku, alebo straty hlasitosti. Voice focus zase zabezpečí, že bude počuť len vás a nie iné zvuky. Prípadne si s funkciou VoiceFX zmeníte hlas na robota, alebo dokonca na hlas opačného pohlavia.



Wii mini predstavené



INTERNETOM KOLUJÚ UŽ NEJAKÝ DEŇ ZVESTI O MENŠEJ, ŠTÍHLEJŠEJ A VIAC SEXY VERZII KONZOLY WII.

Dnes priniesol server Kotaku aj oficiálne fotografie čierno-červeného zariadenia, ktoré svojho predchodcu vydaného v roku 2006 schováva do vrecka moderným vzhľadom. Štrbinová mechanika bude podobne ako u PS3 nahradená vkladaním diskov z hora.

V balení Wii Mini sa bude okrem konzoly a potrebnej kabeláže nachádzať aj červený Nunchuk a Wiimote s rozšírením Plus.

Podľa predbežných informácií má Wii Mini debutovať v Kanade 7. decembra s cenou 99,99 dolárov.

WII MINI NEBUDE VYBAVENÁ WI-FI A PODOBNE AKO NOVŠIE MODELY WII UŽ NIE JE SPÄTNE KOMPATIBILNÁ S GAMECUBE OVLÁDAČMI A HRAMI.





SURFACE PRO dostal cenu



MICROSOFT ZVEREJNIL CENU INTEL VERZIE SVOJHO SURFACE TABLETU. SURFACE PRO BUDE ROVNAKO AKO ARM VERZIA V DVOCH VERZIÁCH, ALE S VÄČŠÍMI DISKAMI A TO 64 GB ALEBO 128 GB, SAMOZREJME, VYŠŠIA BUDE AJ CENA.

Surface Pro 64 GB - $899
Surface Pro 128 GB - $999

Displej bude mať 10,6 palca s rozlíšením 1920x1080, procesor bude Intel i5. Doplnkom bude USB 3.0 port a mini Displayport, ktorý ponúkne na externom displeji rozlíšenie 2560x1440. Obe verzie vyjdú spolu so Surface perom a Palm Block technológiou, ale ak k tabletu budete chcieť aj originálne klávenice Touch Cover alebo Type Cover, musíte ich dokúpiť samostatne.

SURFACE PRO VYJDE V JANUÁRI.



MICROSOFT SURFACE RT



Pôvodne sa odhadovalo, že Microsoft podlezie ceny a zadotuje svoje Surface tablety, ale nakoniec opak bude pravdou. Surface RT (Arm verzia) bude začínať na štandardných 499 dolároch a to bez klávesnice. Microsoft tým dá priestor lacnejším firmám ako Asus alebo Acer, aby jeho ceny podliezli.

Microsoft Surface RT bude v US stáť:
- 499 dolárov v 32GB verzii (bez klávesnice)
- 599 dolárov v 64GB verzii (bez klávesnice)
- 699 dolárov za 64GB bundle s klávesnicou

Klávesnica:
- touch klávesnica bude predávaná samostatne za 120 dolárov
- 130 dolárov bude stáť štandardná docková klávesnica

Tablet je postavený na Nvidia T30 čipe (štvorjadrový), rozlíšenie 10.6 palcového displeja je 1366x768 pixelov. Má 2GB pamäte, miesto môžete rozšíriť SD kartou alebo pripojiť HDD cez USB 2.0, kamery sú 720p. Zo senzorov má svetelný senzor, akcelometer, gyroskop a kompas. Obsahuje dva mikrofóny a dva reproduktory.

Microsoft Surface RT vyjde 24. októbra spolu s Windows 8.

Ak plánujete Surface RT verziu, alebo hociaký tablet s Windows 8 RT a Tegra procesorom, dostanete v ňom síce aj Office, ale rátajte s takmer nulovou ponukou aplikácii na desktope a teda primárne je určený na Metro aplikácie, videa, hudbu, internet a email. Ak chcete aj pracovať, pozerajte sa po Intel/AMD verzii.

Ceny Surface Pro s Intel procesorom zatiaľ neboli predstavené, ale očakávame minimálne o 200 dolárov viac za 1080p displej, 64GB alebo 128GB, Intel procesor, USB 3.0.

Zatiaľ cenovo najoptimálnejším z úvodnej Windows 8 ponuky, tak ostáva Acer Iconia W510, ktorá má v 499 dolárovej cene Intel procesor a teda aj plný Windows 8, dock s klávesnicou a 10 palcový IPS displej.

XBOX LIVE NA SLOVENSKU



Večná otázka “Kedy bude Xbox Live u nás” ktorá sprevádza konzolu Xbox 360 prakticky od svojho uvedenia na trh, je zodpovedaná. Odo dnes. Od teraz. Microsoft súčasne s novým updatom dashboardu sprístupnil službu Xbox Live pre Slovensko.

Čo to znamená? Odo dnes sa už môžete na Xbox Live registrovať so skutočnou adresou na Slovensko, nebude už treba vymýšlať zahraničné adresy a pripájať sa k službám na druhý koniec sveta. Rovnako budú plne funkčné transakcie so slovenskou kreditnou / debetnou kartou a v obchodoch už oficiálne narazíte na nabíjacie kupóny pre nákup obsahu aj na aktiváciu zlatého členstva. To ostatné poznáte, hrať multiplayer, posielať správy kamarátom, využívať beacony atď.

Ponuka Xbox Live bude plne funkčná po hernej časti, teda neobmedzené sťahovanie arkádových hier, ponuka Games on Demand, DLC, podpora ukladania pozícií na Cloud a SmartGlass. Obmedzený však môže prístup k lokalizovanému obsahu jednotlivých aplikácií, kde sa napríklad na Netflix nepripojíte.

Medzi ďalšie dôležité kúsky skladačky patrí informácia o kompatibilite kódov medzi Českom a Slovenskom. Kód zakúpený u susedov pôjde aktivovať na slovenskom konte a naopak, to platí pre DLC, Games on Demand hry aj zlaté členstvo. Xbox Live bude komunikovať výhradne po anglicky.

Na slovenské konto nie je možné premigrovať vaše existujúce konto registrovaným na inú krajinu. Služba pre migráciu kont už nie je podporovaná.

“Apelujeme na stávajúcich užívateľov, ktorí nemajú akútnu potrebu pre migráciu konta, aby mali trochu strpenia, kým prídeme s automatizovaným riešením, alebo si založili nové konto v krajine, kde sa práve nachádzajú.”

V nasledujúcich dňoch sa dostanú do predaja aj kupóny s bodmi a Xbox Live Gold predplatným. Uvedené ceny sú doporučené, u predajcov sa môžu líšiť

Zlaté členstvo (3 mesačné) - 19,99 EUR
Zlaté členstvo (12 mesačné) - 59,99 EUR

Kupón s 800 MS bodmi - 10 EUR
Kupón s 1200 MS bodmi - 15 EUR
Kupón s 2100 MS bodmi - 25 EUR
Kupón so 4200 MS bodmi - 50 EUR

Xbox Live je okrem Slovenska spustený aj v Turecku, Izraeli, Saudskej Arábii a Spojených Arabských Emirátoch.

Súčasne so spustením XBL bol uvoľnený aj nový update dashboardu, ktorý prináša nový vzhľad, Internet Explorer (nahrádza Twitter a Facebook) a podporu SmartGlass.

Update: aktuálny stav Xbox Live je predsa obmedzený, ponuka hier sa obmedzuje iba na vybranú vzorku Arcade hier a doplnkov. Zatiaľ absentujú položky pre demá a On Demand hry.

Rodina NEXUS-ov sa rozrástla

Nexus 10 bol oficiálne ohlásený a prináša hi-endové parametre za prakticky najnižšiu cenu na trhu. Presne bude to 399 dolárov, za ktoré 13. novembra dodá:

- 10 palcový displej
- rozlíšenie 2560 x 1500 - 300 ppi
- Android 4.2
- 9,000 mAh batériu s 9 hodinami používania
- procesor dualcore 1,7 GHz Samsung Exynos 5250
- grafický čip - Mali T604
- RAM 2 GB
- kamery 5 Mpx a 1,9 Mpx
- ostatné funkcie - NFC, 802.11 b/g/n (MIMO + HT40) WiFi, Bluetooth 4.0
- porty microUSB, Pogo Pin, microHDMI
- váha 603 gramov, hrúbka 8,9 mm
- 16 GB flashu, (32 GB verzia bude za 499 dolárov)

Veľmi dobrá konfigurácia, možno tam mohol byť quadcore procesor, ale tam sme sa už presvedčili, že ďalšie jadrá nie vždy zvýšia výkon. Uvidíme, ako si povedie v benchmarkoch. Čo je ale dôležité, Android 4.2 prináša možnosť viacerých kont na jednom zariadení, vďaka čomu nie je obmedzený na jedného člena rodiny na rozdiel od ostatných tabletov.

Okrem toho Google updatovalo Nexus 7 o nový model, kde 16 GB verzia je za 199 dolárov a 32 GB verzia za 249 dolárov. Pribúda k nim 299 dolárová verzia s HSPA+ a 32 GB.

Nakoniec ohlásil mobilný Nexus 4, s quadcore 1,5 GHz Snapdragon S4 procesorom, 2 GB RAM, 8 GB/16 GB flashom, 4,7 palcovou obrazovkou s 1280x768 rozlíšením a 8 Mpx foťákom. Systém je Android 4.2.





iPad Mini predstavený

Povestnou čerešničkou na torte tlačovej konferencie Apple bolo oznámenie menšieho iPadu, o ktorom sa celé mesiace šírili internetom špekulácie.

Medzi jeho prednosti patrí hrúbka 7,2 mm, váha 308 g a uhlopriečka displeja 7,9 palca. iPad mini je hybridom, kombinuje Lightning konektor z iPhone 5, procesor A5 z iPadu 2 a kameru z tretej generácie tabletov.

Menšiemu formátu do jednej ruky sa nebudú musieť prispôsobovať aplikácie, displej má identické rozlíšenie ako prvý iPad, teda 1024 x 768. Medzi ďalšie parametre patrí 10-hodinová výdrž na jedno nabitie, 5 Mpx senzor kamery s podporou nahrávania videí v rozlíšení 1080p, podpora LTE a 2,4 a 5 GHz Wi-Fi.

iPad Mini sa bude dodávať v čiernej a bielej farbe s vnútornou pamäťou s kapacitou 16, 32 alebo 64 GB.

Na Slovensku sa začne s predajom 2. novembra. Ceny sa budú pohybovať od 329 EUR (za 16 GB Wi-Fi) po 659 EUR (za 64 GB). Do predaja sa dostanú aj nové farebné ohybné kryty displeji.

Apple na tlačovej konferencii predstavil aj štvrtú generáciu iPad s výkonnejším procesorom A6X, ktorý zdvojnásobuje výkon tabletu.

NOKIA LUMIA 920

NOKIA NA AKTUÁLNEJ PRESS KONFERENCII OHLÁSILA SVOJU PONUKU WINDOWS PHONE 8 LUMIA MOBILOV, V KTORÝCH JE MIMO NOVÉHO SYSTÉMU HLAVNOU NOVINKOU WIRELESS NABÍJANIE. Z PREDAJA DOTERAZ NOKIA PREDALA 7 MILIÓNOV LUMIA MOBILOV Z TOHO 4 MILIÓNY POSLEDNÝ ŠTVRŤROK.

Wireless nabíjanie je hlavnou novinkou Nokie a okrem malých nabíjačiek, na ktoré položíte svoj mobil budú mať nabíjačky rôzny tvar napríklad vakúš FatBoy so zabudovaným nabíjaním, alebo reproduktory s NFC komunikáciou a zároveň nabíjaním. Ponuka sa bude rozširovať, keďže nabíjačky nie sú obmedzené na originály od Nokie, ale dostupné budú všetky v Qi štandarde.

Nokia Lumia 920 - 1.5 Ghz dualcore Snapdragon S4 (má 30% nižšiu spotrebu ako quadcore procesory), 8MP PureView kamera, 1GB RAM, Windows Phone 8 systém, PureMotion HD+ 4.5 palcovým displej s rozlíšením 1,280 x 768. Puremotion je o 25% jasnejší ako najjasnejší displej na trhu má Super Sensitive Touch funkciu, ktorá zaručí dotyk aj ak máte napríklad rukavice. Pureview kamera dokáže vraj zachytiť 5 až 10 krát viac svetla ako konkurencia. NFC a wireless nabíjanie nechýba a k tomu 2,000mAh batéria môže potiahnuť mobil dosť dlho. Vnútorného flashu bude mať 32GB.

Rozmery: 130.3mm x 70.8 mm x 10.7mm
Porovnanie s Lumia 900 v tabuľke.



NOKIA LUMIA 820

Nokia Lumia 820 - má r4.3 palca, 1GB RAM, rovnaký dualcore procesor ako 920, NFC, wireless nabíjanie má ako doplnkovú možnosť s pridaním zadného krytu, ktorý mobil rozšíri len o milimeter. Oproti 920 verzii nemá Pure displej a šošovku ale stále je tam 8MPx Carl Zeiss a 800 x 480 ClearBlack display. Bude mať 8GB vnútornej pamäte, plus možnosť 32GB SD karty a 7GB na Skydrive. Batéria má 1,650mAh.



Rozmery: 123.8mm x 68.5mm x9.9mm

Mobily budú v červenej, žltej, šedej, fialovej, zelenomodrej, bielej a čiernej. Mimo mobilov ohlásili aj niekoľko aplikácii ako City Lens, čo bude kombinácia máp a Augmented reality, teda pri pohľade kamerou uvidíte rovno nápisy na reštauráciách, alebo rôznych lokalitách.

Microsoft priblížil Windows Phone 8 funkcie, základnú obrazovku, rôzne typy tile veľkostí, ohlásil pridanie screenshotovania (power+home), potvrdil spätnú kompatibilitu, možnosť pridania aplikácií k foťáku, ako natívnych, tak aj vlastných od vývojárov, Plus ukázali rôzne nové možnosti v IE.



Apple ohlásilo iPhone 5

a refresh iPodov



iPhone 5 bol oficiálne ohlásený na poslednej Apple press konferencii. Jeho hlavná zmena oproti iPhone 4 je rozmer a to rozšírenie displeja na 4 palce a zvýšené rozlíšenie na 1136 x 640 pixelov. Šírka displeju ostáva rovnaká ale výška sa posunula o cca 200 pixelov. To sa odrazí aj na výške mobilu, ktorý teraz bude vyšší. Je však o 20% ľahší a hrubý 7.6mm.

Mobil má v sebe nový A6 procesor, ktorý je 2x rýchlejší vo výkone aj v grafike oproti A5 a batéria vydrží mierne viac ako pri 4S verzii. Foťák bude 8mPx a celé to bude poháňať nová verzia operačného systému iOS 6, ktorý dostal len rôzne malé vylepšenia.

Ďalšou novinkou je zmenený konektor, ktorý bude menší a tenší a tak na prepojenie s doterajšími zariadeniami a dockmi bude potrebné používať konverziu, respektíve docky vymeniť. Z aktuálnych technológií mobil nemá NFC, wireless nabíjanie ani microUSB kompatibilitu, má však LTE na rýchlejšie internetovanie.

iPhone 5 ku nám príde 28. septembra. iOS6 bude dostupný 19. septembra.





iPod Nano

Z iPodov ohlásili nový iPod shuffle a iPod Nano v už siedmej generácii s farebnými obalmi a iPod Touch dostáva rovnako svoj upgrade v piatej generácii s hrúbkou 6,1mm a váhou 88 gramov a rovnakým displejom ako iPhone 5, ale len starším A5 procesorom. Rovnako ako Nano, bude aj touch verzia v rôznych farbách. K tomu všetkému pridali novú verziu slúchadiel EarPods.

iPod touch





iPod shuffle



PO IOS VERZII PONÚKA SECTOR SVOJU APLIKÁCIU NA ĎALŠÍCH PLATFORMÁCH A TO WINDOWS PHONE A WINDOWS 8. OBE APLIKÁCIE VÁM PRINESÚ RÝCHLY PRÍSTUP K AKTUÁLNYM HERNÝM NOVINKÁM, RECENZIÁM, ČLÁNKOM A VIDEÁM. NECHÝBA MOŽNOSŤ PRIHLÁSENIA A KOMENTOVANIA. OBE SÚ ZADARMO A BEZ REKLÁM.

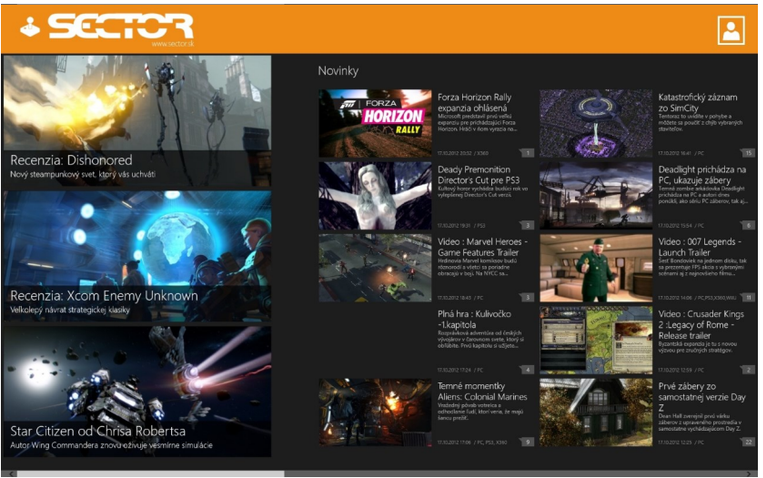
Windows 8:

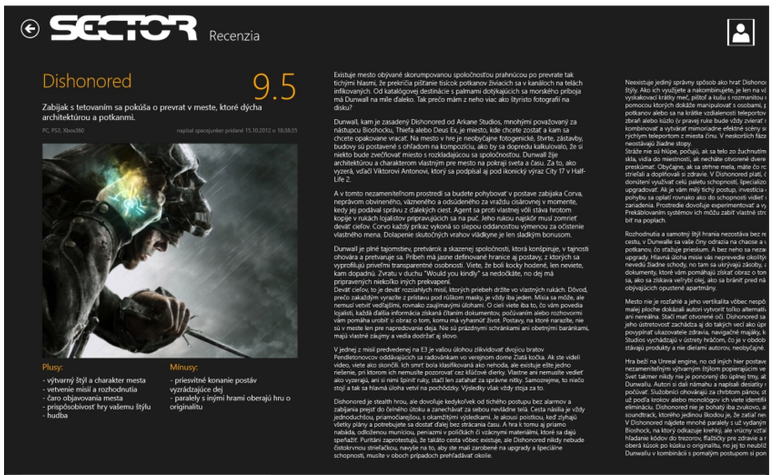
Sector.sk aplikácia na Windows Store - aplikácia v Metro dizajne vám umožní prehľadne a rýchlo pristupovať k novinkám, článkom a videám a to ako na desktopoch, tak aj na Windows 8 tabletoch, ktoré spolu s novým systémom vychádzajú budúci týždeň.

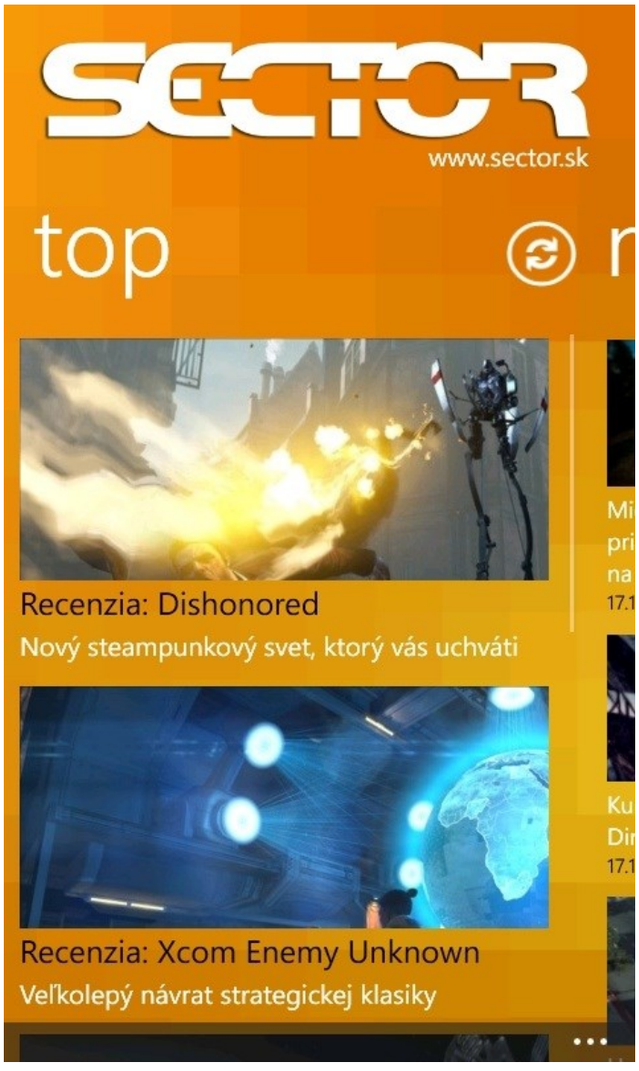
(Aplikácia funguje len pod Windows 8)

Windows Phone:

Sector.sk aplikácia na Windows Phone Markeplace - aplikácia pre Windows Phone 7 a 8 prináša podobne rýchly prehľad všetkých najnovších správ a komentárov len v menšom formáte. WP aplikácia je momentálne vo vyššom vývojovom štádiu ako Windows 8 verzia a má napríklad animácie pri nahrávaní obrázkov a filter na platformy.

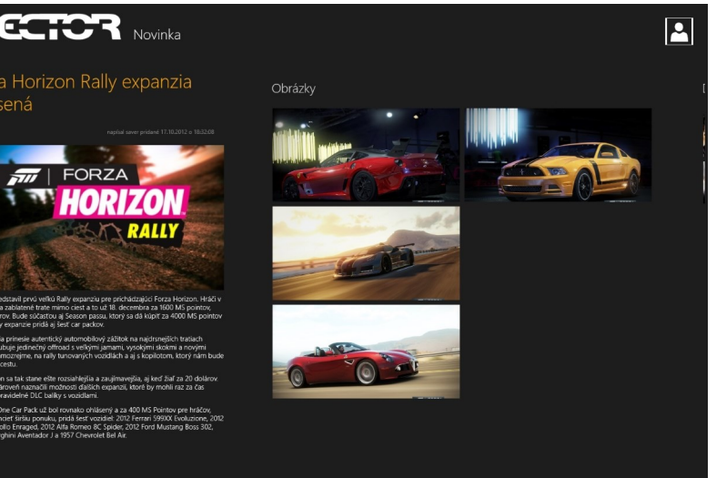


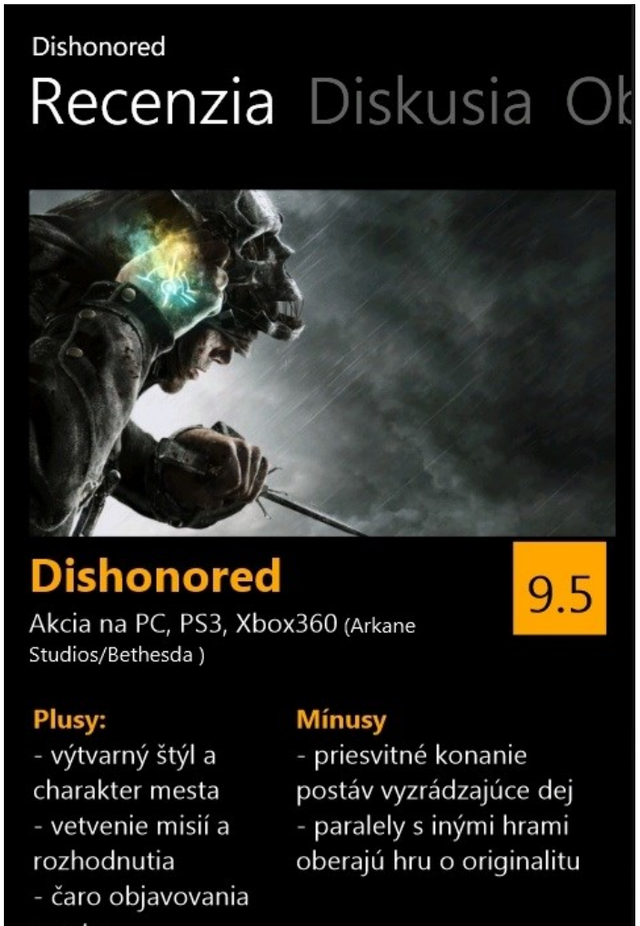






Obe verzie postupne dostanú v ďalších updatoch pridanie užívateľských správ, fórum, Live tile notifikácie a ďalšie. Nakoniec nám už ostala len aplikácia pre poslednú platformu a to Android, ktorá práve prichádza na rad.





FILMY ROKA 2012 z Kinema.sk





Filmy roka 2012 - výber Kinema.sk



5. Návrat čierneho rytiera



4. Až vyjde mesiac



3 Hugo a jeho veľký objav



2. Jeden musí z kola von



1. The Artist

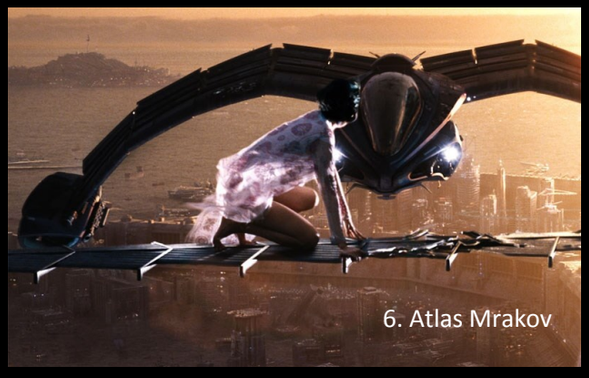
Top 10 filmov roka - výber čitateľov


10. Prometheus


9. Expendables 2


8. Diktátor


7. macík


6. Atlas Mrakov


5. Nedotknuteľní



4. Skyfall


3. Avengers



2. Hobit Neočakávaná cesta


1. Návrat temného rytiera


SKYFALL
007



SKYFALL 007

Bond je späť

Marek Hudec

ANI TREPAŤ, ANI MIEŠAŤ, LEN HEINEKENA, PROSÍM...

28 miliónov libier za reklamu piva bolo podľa hlavného hereckého predstaviteľa Daniela Craiga potrebných na nakrútenie najnovšej bondovky Skyfall, ktorá bojovala aj s krachom štúdia MGM. Film je tiež vyvrcholením 50-ročného jubilea britského špióna. Dokáže vôbec séria s tak pokročilým vekom zaujať moderného diváka? Práve motív staroby je v Skyfall najvýraznejší. „ Bond zažíva kombináciu nudy, depresie a únavy. Snaží sa vyrovnať s povolaním, ktoré si vybral ako životytie," povedal o svojej postave Craig.

Bond a britská spravodajská služba MI6 utrpia pri operácii v Turecku hroznú porážku. Vyzerá to tak, že 007 umrel po zásahu nešikovného výstrelu svojej kolegyne. Čo je však pre M, vedúcu kancelárie, horšie, je zároveň únik tajných identít špiónov NATO. Kyberteroristická organizácia začína zverejňovať na internete ich mená a ocitajú sa v ohrození. Britská vláda vidí za neúspechom práve M a snaží sa ju donútiť odísť do dôchodku. Zdá sa navyše, že teroristi pracujú nielen na základe túžby ovládnuť svet, ale aj osobných motívov. Čo s tým má M spoločné? A kedy, (for bloody hell), vstane Bond z mŕtvych?

Niektorí pravoverní fanúšikovia Jamesa Bonda boli kritickí k novému prístupu série, ktorý zvolil film Casino Royale. Bolo však nevyhnutné, aby sa Bond prispôsobil trendu, aby obstál v konkurencii – ponúkol pohľad do duše špióna, postavy, ktorá dovtedy psychologický rozmer nemala a slúžila ako karikatúra. Príbehy naberajú zložitosť práve mierou spoznania a vcítenia sa do vnútorného sveta ich postáv. Ako ale do filmu trvajúcom dve a pol hodiny vtesnať jednak osobnosť a všetky elementy – ženy, exotické lokácie, akciu, tradičné postavy - ktoré bondovka (ako samostatný žáner) musí mať? „Boli časy, keď som sa pýtal – Ježiš, ostal vôbec nejaký priestor pre príbeh? – a potom v rámci tejto základnej štruktúry som postupne objavoval skutočnú slobodu," vyjadril sa režisér Sam Mendes o neľahkej úlohe bondovského režiséra. Podarilo sa mu ale uspieť tam, kde jeho predchodca, Marc Forster (Ples príšer, Hranice života, Hľadanie Krajiny-Nekrajiny) zlyhal a stratil osobný rukopis? A na druhej strane



nezašiel Mendes nakoniec priďaleko – ako mu vyčítala recenzia v The Guardian?

Áno aj nie – režisér posunul najznámejšieho britského špióna do polohy unaveného starého alkoholika, ktorý sa do dobrodružstiev vrhá s hladom po adrenalíne. Progresívne? Nepochybne. Sam Mendes, pôvodne divadelný režisér, odštartoval svoju filmovú kariéru podmanivou rodinnou štúdiou a kritikou života na americkom predmestí – Americká krása získala päť oscarových ocenení. Vzťahy boli vždy centrom jeho filmov (či už v gangsterske Cesta do zatratenia, alebo vojenskej dráme Mariňák).

Dilema sa v novej bondovke vynára hlavne s generačným konfliktom, či špión a jeho neuveriteľné dobrodružstvá na niekoľkých kontinentoch majú šancu obstáť v modernom svete. Druhý rozmer Mendesových filmov tvorilo potom fascinujúce vizuálne stvárnenie – v Skyfall sa režisér hrá hlavne s pohybom kamery, farbami, svetlom - naháňačka v ostrej žiare horiaceho domu napríklad, alebo loď romanticky prichádzajúca na opustený ostrov. V budovaní atmosféry mu pomáha aj dvorný skladateľ – Thomas Newman sa síce už na prvý posluch inšpiroval akčnými soundtrackmi posledného obdobia, ale melancholické hudobné motívy s klavírom a husľami nechýbajú.



Tam, kde sa v Skyfall rozpráva, kde scenáristi vsadili do deja ostré dialógy, kde nechávajú žiariť vynikajúceho, desivého Javiera Bardema, alebo jednoducho – kde nie je akcia – Mendes uspel a vytvoril fascinujúce scény. V Skyfall ale aj cítiť obrovský nepomer medzi snahou nakrútiť dobrú bondovku a snahou priniesť dobrý príbeh. (Spoiler!) Finalé filmu sa napríklad odohráva v dome na škótskom vidieku. Je pochopiteľné, že za týmto originálnym nápadom stála túžba, aby bol záver intímny a dojemný. Prečo to ale pôsobí tak bizarne - akoby sa Bond zrazu zmenil na dospelú verziu Kevina zo Sám doma? Prečo zloduch Raul Silva prichádza do filmu až v polovici filmu? Prečo Mendes v závere nerozriešil špiónovu dilemu o tom, či je na svoje remeslo starý? Prečo tak hrozne prehnal úvodnú akčnú scénu (s nedokončenými digitálnymi trikmi) a titulkovú sekvenciu – ktorá je skôr farebným cirkusom, ako klipom k pesničke od Adele?

SKYFALL JE EXPERIMENTOM, KTORÝ VYVOLÁVA RÔZNE CHUTE. VIDIEŤ V ŇOM TLAK PRODUCENTOV, TLAK NA REŽISÉRA, AJ NA SCENÁRISTOV. OTÁZKOU ZOSTÁVA, ČI SA DANÝ TVORCOVSKÝ ZÁMER DAL SPRACOVAŤ LEPŠIE.

7.0

Michal Korec



RALPH ROZBI-TO

JE TO NAJLEPŠÍ FILM PODĽA VIDEOHERNEJ PREDLOHY. AKURÁT TÁ NEEXISTUJE. NO ČARO RETROVIDEOHIER, POVAHY POSTÁV A AJ ZAMERANIA VIACERÝCH HERNÝCH ŽÁNROV ZOSOBŇUJE TAKMER DOKONALE. AKURÁT MU SEM-TAM VADÍ POVINNÝ FILMOVÝ TRIK ČI MÁLINKO INFANTILNÝ 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 Opravto a začne poskakovať po domčeku a opravovať škody, ktoré Ralph spôsobil. Keď sa mu podarí všetko opraviť, obyvatelia sa združia na streche a vyšupnú 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 neskutočná sekvencia, kde každý charakter hovorí, pohybuje sa či využíva známe 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 starých hier a ich hrdinov. Vrátane sociálneho aspektu, čo je s postavami bez domova.

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

Ďalšia dejová línia sa rysuje neskôr, keď tempo striedania videoherných svetov 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, vyčíňajúceho Ralpha, entity z tretej hry, čím vzniká pekný guláš inotajov (a to sa do finále ešte ukáže aj zaujímavý zvrat). Uvidíme scény s kódmi hry a znova iný súbor pravidiel. Dovtedy 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 päsť 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 uťahuje z Ralpha ako smraďocha, 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 titulkoch pustiť song od nesmierne obľúbenej kapely AKB48. Ako film spája rôzne videoherné svety, tak pôsobí kompaktne 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



NÁVRAT TEMNÉHO RYTIERA



HALÓ? KOMISÁR GORDON? TU ZNEPOKOJENÝ OBYVATEĽ GOTHAMU! CHCEL BY SOM OFICIÁLNE PODAŤ SŤAŽNOSŤ NA VAŠE VYŠETROVACIE ZLOŽKY. ODKEDY VYŠIEL DENTOV ZÁKON, NEUSTÁLE SA CHVÁLITE JEHO ÚČINNOSŤOU A NÍZKOU KRIMINALITOU. KEDY ALE PLÁNUJETE POLAPIŤ MAČACIEHO LUPIČA? KRÁDEŽ DIAMANTOVÉHO NÁHRDELNÍKU MOJEJ MANŽELKY VYŠETRUJETE UŽ NIEKOĽKO TÝŽDŇOV. VÁŠ MLADÝ DETEKTÍV BLAKE MA SÍCE NEUSTÁLE NAVŠTEVUJE S NOVÝMI OTÁZKAMI, ALE NEZDÁ SA, ŽE BY BOL SKÚSENÝ. VERÍM, ŽE SA VÁM ASPOŇ PODARÍ UDRŽAŤ BEZPEČNOSŤ NA ZÁPASE GOTHAMSKÝCH TULÁKOV. TERAZ, KEĎ BATMAN PO ÔSMICH ROKOCH OPÄŤ TERORIZUJE ULICE TOHTO POKOJNÉHO VEĽKOMESTA. KEDY NAVYŠE VYVRÁTITE TIE PRÍŠERNÉ DOHADY O KROKODÍLOCH V KANALIZÁCII?

Nasledujúci text môže obsahovať spoilerové informácie:

Spolu s Jokerom očividne odišiel z filmovej série o Batmanovi aj humor (náznaky síce sú). Vážny tón Návratu Temného rytiera satiricky reflektoval redaktor Guardian Xan Brooks: „Hraničí to až s komickosťou, ako keď program detského maškarného večierku napíše Victor Hugo a zhudobní ho Wagner." Práve snaha pozdvihnúť Batmana z útrob neónového cirkusu (kam ho uvrhol Joel Shumacher) na tragédiu antických rozmerov robí Nolanovu komiksovú trilógiu nezabudnuteľnou a v poslednom akte asi aj najzraniteľnejšou.

Tak, ako režisér o Návrate Temného rytiera sám povedal: „V jadre ide o klasický súboj dobra proti zlu." Tento duel je vo filme prevedený do niekoľkých rovín – spoločenskej (teroristi proti budovateľom systému), individuálnej (potlačenie hnevu), komiksovej (hrdina proti netvorovi) alebo zvrátene idealistickej (chudobní proti bohatým). Tematicky reaguje na jednej strane na ekonomickú krízu, na strane druhej šikovne narába so strachom z anarchie.

Konštrukcia príbehu je opäť premyslená do podrobností, bratom Nolanovcom sa darí udržiavať napätie až do posledných pätnástich minút, keď je zrejmé, kam nitky vedú. Do centra pozornosti sa po minulej časti vracia Batman, jeho obsesie a psychické hranice, ktoré sa snaží prekonať. Zjavujú sa tiene minulosti, v nových aj starých podobách. Tempo rozprávania nemá kedy spomaliť. Kameraman Wally Pfister efektne zasadil odľudštený, chladný tón deja do zimných, zmrazených ulíc veľkomesta. Atmosféru dotvára aj dynamická, razantná hudba Hansa Zimmera. Všetky postavy zohrávajú v scenáristickej mozaike veľkú úlohu, rovnako ako ich predstavitelia. Nolan síce „druhého Heatha Ledgera" neobjavil, ale každý zlomok hereckého koncertu je prevedený delikátne – od stálic (Michael Caine, Gary Oldman) až po nové tváre (Anne Hathaway, Joseph Gordon-Levitt). Akurát Bane v podaní zamaskovaného Toma Hardyho je prezentovaný skôr ako podzemné monštrum, než charizmatický zlosyn.

Na serveri Rotten Tomatoes nazvali kritici Návrat Temného rytiera „ambicióznym." Dá sa povedať, že je najbližšie k zlomenie kultu amerického superhrdinu. Na strane druhej sa mu nepodarilo prekročiť „tenký ľad." Trilógia bola najsilnejšia v popieraní vlastných pulpových koreňov a preto je sklamaním vidieť, keď sa k nim vracia. Patetické scény nie sú vyvážené humorom a práve vážny tón filmu spôsobil, že nie je jasné, či sa komiksové/filmové klišé (napríklad bomba s odpočítavaním) snaží Nolan poprieť, alebo mu naopak podlieha – netreba podceňovať silu fanúšikov a producentov. Tým, že záver neponúka jednoznačné vysvetlenie osudu hlavnej postavy, Nolan ostal verný svojmu rukopisu (Inception) a možno ponúkol kompromis medzi filmom, aký chcel nakrútiť a aký mu umožnili. Minimálne dve tretiny stopáže však bohato spĺňajú vysoké očakávania nastavené predchádzajúcou časťou. Tomu zodpovedá aj úspech, ktorý mu predpovedal prvý víkend premietania.

NAJVIAC NÁVRAT TEMNÉHO RYTIERA VŠAK POZNAČILA UDALOSŤ, KTORÚ FILMÁRI OVPLYVNIŤ NEMOHLI. CHRISTOPHER NOLAN SA K TRAGICKEJ STREĽBE NA PREMIÉRE V COLORADE VYJADRIL: „ KINO JE MÔJ DOMOV A MYŠLIENKA, ŽE NIEKTO ZNEUCTIL TOTO NEVINNÉ MIESTO PLNÉ NÁDEJE TAKÝM BARBARSKÝM SPÔSOBOM, JE PRE MŇA ZDRVUJÚCA. NIČ NEDOKÁŽE USPOKOJIVO VYJADRIŤ NAŠE POCITY K NEVINNÝM OBETIAM TOHTO DESIVÉHO ZLOČINU, ALE NAŠE MYŠLIENKY SÚ S NIMI A ICH RODINAMI."

9.0


BLACKHAWK



EXPENDABLES 2

Legendy sú späť a majú Chucka Norrisa!

Marek Hudec



PRVÝ RAZ TO BOLA TRESKÚCA AKCIA A PARÁDNA ZÁBAVA. NÁPAD ZA MILIÓN (TEDA 80). DAŤ DOKOPY SKUPINU STARÝCH AKČNÝCH HRDINOV A NECHAŤ ICH STRIEĽAŤ AKO O DUŠU. POZRIEŤ SA NA OSUDY STARÝCH VETERÁNOV, ČO KEDYSI SLÚŽILI VLASTI ČI CNOSTNÝM CIEĽOM A DNES FUNGUJÚ AKO ŽOLDNIERI, ČO MEDZIČASOM POPÍJAJÚ PIVKO V BARE, ROZMÝŠĽAJÚ O TETOVANÍ, STARÝCH LÁSKACH, ZMYSLE ŽIVOTA A OBČAS SI VYRAZIA DO AKCIE.

Trinásťminútové intro (medzi logami a štýlovým názvom filmu) určite nešetrí diváka. Spojenie „in medias res" naberá podstatne akčnejší význam. Stačí uviesť lokalitu na Zemi, predstaviť škaredé držky zločincov (čo nesmú hovoriť po anglicky) a o pár minút sa do ich pevnosti prebíja odhodlaná posádka. Železné jadro Expendables, kde nesmie chýbať ani jeden Švéd-hromotík, ani mrštný Číňan, ráta mŕtvoly po desiatkach a tasí tvrdé kalibre s vtipnými hláškami. Zachránený terč skrýva skvelú pointu. No útek je ešte lepší a West vystrieda všetky dopravné prostriedky – od obrnených áut, cez laná, lode i lietadlo. Nemilujte takú bezduchú akciu, keď skvelo ubieha...

Potom si treba vydýchnuť v bare, trošku pokecať o živote. O tom, koho ešte tento štýl baví. Prvá akcia ponúkla nového mladíka v nasadení. Prišiel sem zarobiť pár chechtákov, aby mohol potom žiť so sladkou sestričkou. No príde zrazu misia, kedy treba zobrať na palubu aj ženu a vyrovnať dlhy z minulosti. A tá sa zvrtne, na scénu príde belgický karate zloduch a účet sa ráta nanovo...

Druhý diel The Expendables robí mnohé veci správne, minimálne v tom, že zverboval do bitky ešte väčšie množstvo veteránov, čo sa už sotva zmestia na plagát. Staré legendy sypú nesmrteľné hlášky a parodujú už sami seba bez mihnutia oka. Nové posily sľubujú veľké scény. A navyše sa zmenilo aj meno na poste režiséra – Stalloneho strieda Simon West, ktorého sem predurčil zrejme Con Air. Lebo kto má väčšie skúsenosti s bandou svalnáčov v starej rachotine, ak nie fachman, čo stojí za touto,

sčasti podceňovanou peckou z roka 1997?

The Expendables 2 majú výhodu, že už mnohí diváci presne vedia do čoho idú. Preto môže často scenárista popustiť fantáziu, nechať niektoré veci na náhodu. Ak sa hrdinovia dostanú do úzkych, nie je problém zrazu šupnúť do akcie ďalšieho hrdinu, pretože tento svet si ich priamo pýta. Či už členov svorky, vlkov samotárov alebo tých, čo prídu za starými kamošmi v najlepšej chvíli. Preto nie je ťažké uveriť, že prežili toľké roky a smrtonosné pasce, z ktorých sa určite nedalo zdrhnúť.

Našťastie nie je náhod príliš veľa a dobre kamuflujú jednoduchý scenár, ktorý strieda dva typy scén – prehnanú akciu, kde krv špliecha na litre a používajú sa rozmanité zbrane i štýly boja. Jason Statham je za kostolného ninju, Stallone ide na férovku vo finále. Hoci intro využije veľké množstvo prostriedkov, stále sa možno tešiť na ďalšie neuveriteľné prestrelky. Medzi nimi sa prepletajú neakčné scény. Chýba Mickey Rourke s múdrymi vyznaniami, ale Stallone ho hravo zastúpi svojím charakterom. Budeme smútiť, keď máme. Budeme sa smiať, keď treba. Zmena nálad nie je na staré kolená prekvapivá – a prídu aj nové kultové hlášky, najmä pre Lundgrena.

Boj s klišé funguje, ale na každé príde ďalšia originálna scéna či fajn nápad. Samozrejme, finále sa nádherne zvrhne do neskutočného masakru, ale presne ukazuje, za čo si divák zaplatil. Vidieť tucet zvučných zmien v neuveriteľnej akcii. Možno vám bude vadiť, že Chucka Norrisa neuvidíte v celej stopáži, ale keď príde, stoji za to. A rovnako skvelý je tandem Schwarzenegger-Willis.

AK EXISTUJE UKÁŽKOVÁ VARIÁCIA, JE ŇOU THE EXPENDABLES 2. SVIEŽOSŤ NÁPADU NAHRÁDZA VÝBORNÝM REMESLOM A TYPICKÝM PRÍSĽUBOM POKRAČOVANÍ. VÄČŠIE, OHROMNEJŠIE, TRESKÚCEJŠIE. PRETO ROVNAKÉ HODNOTENIE A AZDA TÚŽBA VIDIEŤ TO EŠTE RAZ A ZAKONČIŤ TAK MODERNÚ TRILÓGIU. ALE CHCE TO AJ SEAGALA.



8.0


THE
HOB
AN UNEXPEC



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 OBĽÚBENOU 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 príletu 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 veci budúcich, zámerné opakovania známych scénok s trochu iným osadenstvom. Tak ako Rohani obkľúčili troch bežcov, teraz elrondova hliadka obkľúči 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



svoj vlastný datadisk. Tí, ktorých to baví sa môžu pridať. Bolo vám ľúto, že Spoločenstvo nestrávilo 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 veci. 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, ale vedia 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 vytlčie 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 OLSSEN. HUDBA: HOWARD SHORE. HRAJÚ: IAN MCKELLEN, MARTIN FREEMAN, CATE BLANCHETT, ORLANDO BLOOM, IAN HOLM, CHRISTOPHER LEE, HUGO WEAVING, ELIJAH WOOD

8.0





AVENGERS: POMSTITELIA 3D

Dá sa povedať, že superhrdinský film zažíva svoju slávnu éru.

Marek Hudec



DÁ SA POVEDAŤ, ŽE SUPERHRDINSKÝ FILM ZAŽÍVA SVOJU SLÁVNU ÉRU. PREKVAPIVÝ ÚSPECH X-MENOV V ROKU 2000 OTVORIL DEKÁDU INOVATÍVNYCH AUTORSKÝCH PRÍSTUPOV K ŽÁNRU A UMOŽNIL KOMIKSOVEJ SPOLOČNOSTI MARVEL SKVELÉ ZÁROBKY. PRÁVE JEJ ÚSILIE PRICHÁDZA S FILMOM AVENGERS – POMSTITELIA DO ZLOMOVÉHO BODU. „JE TAM BOH HROMU, ZELENÉ MONŠTRUM, KAPITÁN AMERIKA ZO 40TYCH ROKOV A TONY STARK – IRON MAN, KTORÝ SI S OSTATNÝMI ZJAVNE NEROZUMIE," VYJADRIL SA REŽISÉR A SCENÁRISTA JOSS WHEDON O SVOJEJ GIGANTICKEJ ÚLOHE. TOU BOLO DAŤ DOKOPY TRIKOVÝ KOLOS NADVÄZUJÚCI NA 5 MEGAPRODUKCIÍ, VYSTUPUJE V ŇOM 8 HLAVNÝCH POSTÁV, JEHO PREDLOHA VYCHÁDZA OD ROKU 1963 A KTORÉHO PRÍPADNÝ NEÚSPECH BY POCHOVAL ĎALŠIE SNAHY PRODUCENTOV.

Základný kameň príbehu vybudoval film Thor, ktorý sa dá považovať za prológ k Avengers. Zločinné božstvo Loki sa vrátilo na Zem a plánuje sa stať novou svetovou autoritou. Postaviť sa mu môže iba iniciatíva superhrdinov na čele s agentom Nickom Furym. Než dôjde k svetovej katastrofe a príchodu mimozemskej armády, musí Fury zjednotiť skupinu mimoriadne tvrdohlavých egocentrikov. Budú hrdinovia schopní prekonať rozdiely?

Prelomový je hlavne nápad pospájať postavy nielen v rámci ich spoločného príbehu, ale aj samostatných sérií. Ako uviedol producent Kevin Feige, nasledujúce filmy štúdia Marvel by mali nevyhnutne smerovať k pokračovaniu Avengers. „Iron man 3 by mal byť prvým filmom, ktorý odštartuje druhú fázu ságy Avengers." Postavy Hawkeye (Jeremy Renner) a Black Widow (Scarlet Johansson) ostávajú pochopiteľne v úzadí slávnejších kolegov, čo je z hľadiska prehľadnosti príbehu ospravedlniteľné. Dej vyše 140 minútového filmu sa sústredí hlavne na vzťahy medzi Thorom, Iron Manom, Hulkom a Kapitánom Amerika. Tvorcovia si uľahčili úlohu aj výberom zloducha - filozofa, ktorého motívy a slabosti nemuseli fanúšikom predstavovať.

Nechýba plno siláckych rečí, heroických dialógov a komiksovej



absurdnosti. Whedonov vtip však posúva klišé do znesiteľných rovín. Film mrká na diváka a paroduje sám seba, napríklad pamätný je nielen vojak hrajúci sa strieľačkovú gamesu, alebo výrok Kapitána Amerika: „Keď som bol naposledy v Nemecku a stretol chlapíka stojaceho nad ostatnými, skončilo to veľkým nedorozumením.“ Režisér jednoznačne vyrovnáva ak nie prekonáva svojich predchodcov zo série (Branagh, Leterrier, Johnston, Favreau). Niekedy sa Avengers podobajú na staré dobrodružné filmy, vo finále na deštrukčný epos v štýle Transformers. Stretli sa tu hviezdni herci, ktorí sa ale nesnažia si ukradnúť snímku pre vlastnú postavu. Niektorých iba scenár urobil vtipnejšími.

WHEDONOV TALENT ZJEDNOTIŤ ZDANLIVO NESPOJITEĽNÉ SA OSVEDČIL, VYTVORIL HARMÓNIU Z VÝBUŠNEJ ZMESI DEJOVÝCH PRVKOV, HUMORU, VIAC – MENEJ INTELIGENTNÉHO PRÍBEHU A USPOKOJIVEJ AKCIE. AVENGERS – POMSTITELIA SÚ PRÍJEMNÝM ODDYCHOVÝM FILMOM, PRI KTOROM SA NEBUDÚ NUDIŤ ANI NÁROČNEJŠÍ. NA DRUHEJ STRANE VŠAK FILM VYVOLÁVA POCIT, ŽE IDE O ĎALŠIU EPIZÓDU ROVNAKEJ TELENOVELY S NÁZVOM MARVEL CINEMATIC UNIVERSE (A TÁ V NAJBLIŽŠEJ DEKÁDE URČITE NESKONČÍ). OTÁZNA JE TIEŽ ODOZVA SLOVENSKÉHO PUBLIKA, KTORÉHO VÄČŠINA NEVYRASTALA NA AMERICKÝCH KOMIKSOCH A NEBUDE ODPADÁVAŤ OD DOJATIA V KINOSÁLE

7.0





Marek Hudec

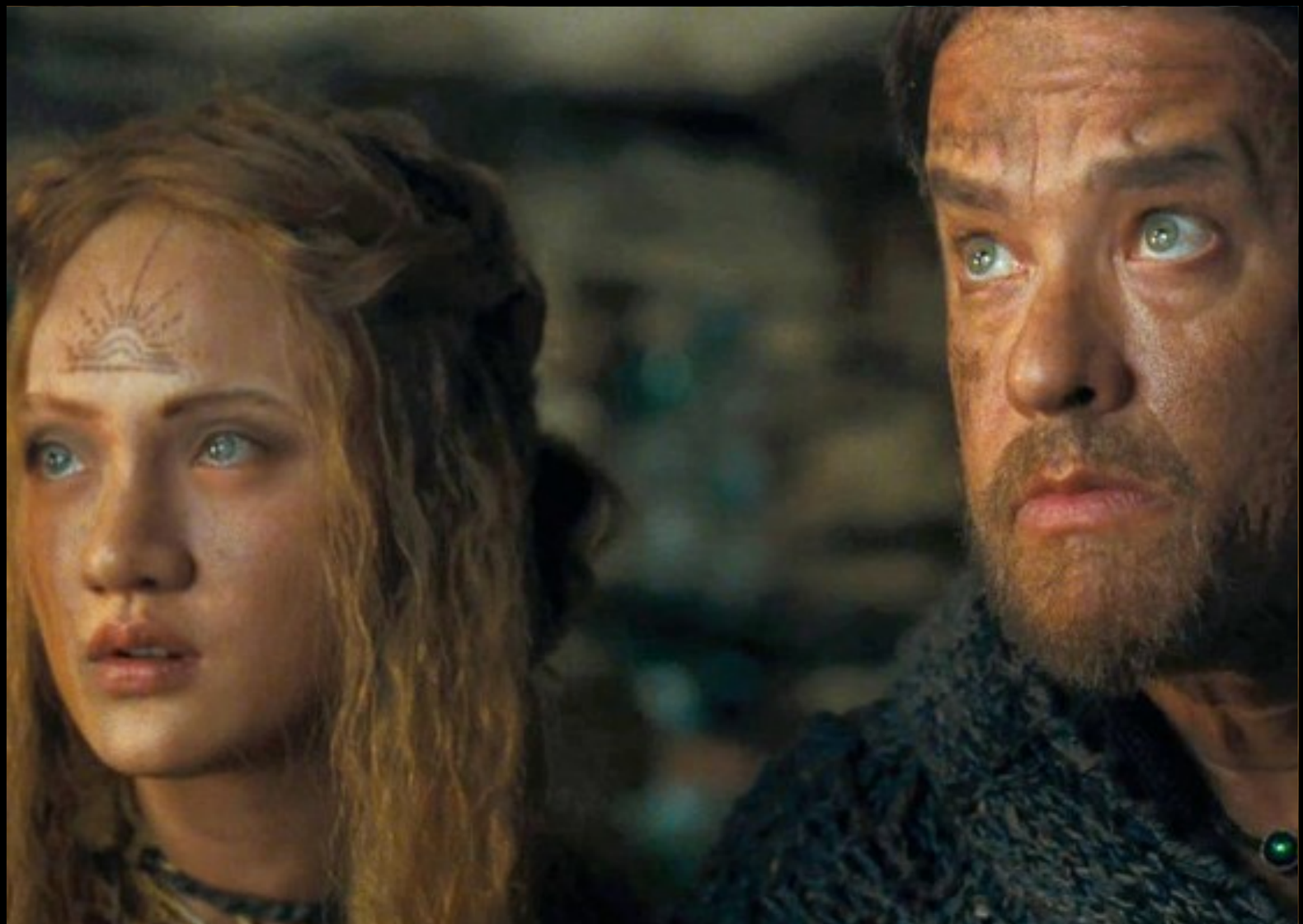
ATLAS MRAKOV

Bratia Wachowski a ich atlas

A - TÁTO RECENZIA BOLA NAPÍSANÁ FORMOU SKLADAČKY. AK SI POSPÁJATE PÍSMENÁ ZO ZAČIATKU POPREHADZOVANÝCH ODSEKOV, ZISTÍTE, KTORÁ DÔLEŽITÁ VEC ATLASU MRAKOV CHÝBA. BAVÍ VÁS PODOBNÁ ŠTRUKTÚRA ROZPRÁVANIA? AK ÁNO, TAK SI FILM UŽIJETE.

I – V Atlase mrakov je prítomná matrixovská osudovosť, ktorá spája nielen vzťahy medzi postavami, ale aj príbehy do fascinujúcej mozaiky. Jeho najväčším pozitívom je žánrová rozmanitosť jednotlivých kúskov puzzle, každý si v nich nájde svoje: novinársku detektívku, futuristickú romancu, historickú drámu o priateľstve, alebo komédiu zo súčasnosti. Pripomína Aronofského Fontánu, akurát Atlas mrakov je menej prehľadný, zložitejší a výpravnejší. Trojica režisérov sa však vzácne zhodla na atmosfére filmu. Časti mozaiky do seba zapadajú, nevytŕčajú, občas sú akčnejšie, občas vtipnejšie, väčšinu času sú príjemne tajomné a záhadné. Rozvíjajú jednu z téz reinkarnácie – nielenže naše duše putujú medzi životmi, ale sú prepojené aj s našimi blízkymi. Sme súčasťou tejto gigantickej siete?

P – „ Preniknúť do štruktúry Atlasu mrakov je namáhavé, ale je to dobrodružstvo," povedal Tom Hanks v rozhovore pre Reflex krátko po tom, ako vystupoval v televíznom programe v Berlíne. Spolu s Halle Berry prišiel propagovať svoj nový film, ktorý vznikal v nemeckej koprodukcii a za účasti najvýraznejšieho nemeckého režiséra súčasnosti – Toma Tykwera (Lola beží o život, Princená a bojovník). Spolu s režisérskymi súrodencami Wachowskými (trilógia Matrix) vytvoril pozoruhodný kolos, ktorý vyvolal mnohé diskusie a predchádzali ho nemalé očakávania. Niekoľkokrát čelil hrozbe zrušenia a nad vodou ho podľa vyjadrení režisérov držal iba entuziazmus Toma Hanksa. Stojí výsledok za všetku námahu?



T - Problém sa po istom čase začína vynárať v štýle rozprávania. Zatiaľ, čo v literárnej predlohe (držiteľa nominácie prestížnej britskej Man Bookerovej ceny) Davida Mitchella sa príbehy prerušia len raz, film nemilosrdne skáče medzi scénami, často bez logiky. Divák sa nestíha stotožňovať so sympatickými postavami a hlavne v budúcnosti nestíha vstrebávať jednotlivé detaily, ktoré by mu pomohli mozaiku rozlúšiť. Otázne tiež je, či riešenie existuje. Mitchell je väčší minimalista ako trojica excentrických režisérov a knihu zakončil jednoduchým citátom, ktorý v čitateľovi aspoň zanecháva pocit, že sa dozvedel niečo dôležité. Film zvolil bombastickejší prístup a bojím sa, že trochu pokazil prostosť celej myšlienky. Ostatné skladačkové filmy – Babel, Memento, 21 gramov, či už spomínaná Fontána – ju dokázali divákovi vysvetliť lepšie.



N- Celosvetové uznanie medzi kritikmi si odniesol aj soundtrack od trojice Klimek, Heil, Tykwer (vystupujúcej pod pseudonymom Pale 3). Hudba bola dôležitá už v traileri, kde tvorcovia použili nádhernú baladu od skupiny M83. V scénach z budúcnosti je film fascinujúci - opulentne farebným vizuálnym štýlom, ktorý je typický pre všetky filmy Wachowských a špecificky pripomína podceneného Speed racera. Prítomnosť hercov v rôznych úlohách a časových rovinách udržiava divácku pozornosť sústredenú počas väčšiny vyše dve a pol hodinovej stopáže – už teraz je jasné, že sa Atlas mrakov nominácii na maskérskeho Oscara nevyhne. Je síce sporné, či tým tvorcovia neodvádzajú pozornosť od nedostatkov.

O – ATLAS MRAKOV TVORÍ ŠESŤ PRÍBEHOV. PRÁVNIK ADAM SA SPRIATELÍ S OTROKOM POČAS OBCHODNEJ PLAVBY. V ANGLICKU MLADÝ SKLADATEĽ FROBISHER VYTVÁRA SVOJE VEĽDIELO A TÚŽI PO NÁVRATE K SVOJMU MILENCOVI. NOVINÁRKA LOUISE NÁJDE MŔTVE TELO PRACOVNÍKA NUKLEÁRNEJ TOVÁRNE A ODHAĽUJE ROZSIAHLE SPRISAHANIE. VYDAVATEĽ CAVENDISH UNIKÁ HROZBE GANGSTRA, DOSTÁVA SA VŠAK DO STAROBINCA. SONMI-451 JE JEDNOU Z KLONOV PRACUJÚCICH V REŤAZCI REŠTAURÁCIÍ. ZACHRY ŽIJE V PRIMITÍVNEJ SPOLOČNOSTI NIEKOĽKO DESAŤROČÍ PO APOKALYPSE.

7.0



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 tvorcu, 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 adaptácii je v preklenutí ich aktívného prístupu k hráčovi do pasívneho sledovania filmu.

Hocikto povie, že adaptácia musí bodovať, keď bude mať film väčší rozpočet, máte sa na čo pozerať 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 kostru 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 navnivoč.

Existujú dvojaké 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 vybavia zahmlené ulice z inej časti. Lenže zatiaľ čo vo videohre slúžili ako kulisy a hráč v nich mohol pobehovať, 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

Michal Korec



RESIDENT EVIL 5 RETRIBUTION 3D

MÔJ KOLEGA MAREK ZAKONČIL RECENZIU NA ŠTVRTÝ DIEL RESIDENT EVIL SLOVAMI, ŽE NIEKTO BUDE MUSIEŤ PÍSAŤ O POKRAČOVANÍ. VZNIKLA PÄŤKA A JE EŠTE HORŠIA AKO MINULÁ ČASŤ, KTOREJ BY SOM OSOBNE DAL 1/10. ARITMETIKA NEPUSTÍ, PRETO TERAZ TAKÉ HODNOTENIE. A POVZDYCHNUTIE, ŽE PAUL W.S. ANDERSON PREKROČIL POMYSELNÝ TIEŇ – TENTO FILM JE TAKÝ ZLÝ, ŽE HO MOHOL NATOČIŤ PRIAMO UWE BOLL.

Päťka Resident Evil má bizarný začiatok. Úvodné titulky prehrávajú spiatočne akčnú scénu na lodi. Je to zvláštny, no nie nezaujímavý moment, kde pomaly prichádzame na začiatok scény. Pár viet, vysvetlení z diania sére a scéna sa spustí znova, ale teraz už priamo. Ubehne 7 minút. Strih.

Alice sa zobúdza v slnečnom ráne a užíva si rannú idylku, kde treba vyprevadiť dcéru do školy či manžela do práce. Zrazu sa na ulici strhne vrava a invázia zombie, ona bojuje v dome. Najväčšou zbraňou je bejzbalová palica a na diváka vybafne zombík trikrát. Ubehne 7 minút. Strih.

Alice je v Umbrella komplexe a Jill strojovým hlasom opakovane niečo hovorí. Ona neodpovedá, tak dostane zvukovú ranu nepríjemným zvukom. Zrazu sa systém vypne na dve minúty, ona môže ujsť. Počas behu prejde niekoľkými sekvenciami a stretne Adu Wong, ktorá jej vysvetlí, že svet sa zmenil biologickými vojnami a teraz príde po ne elitný tím od muža, s ktorým bojovala. Strih.
Nový Resident Evil má tri začiatky a ani jeden nedáva zmysel. Tomuto filmu chýba akýkoľvek zmysluplný dej. Je to videohra oholená na absolútnu kosť, hrdinka prejde sériou levelov (možno ich očíslovať podľa scén či miest). Tmel pre scény chýba. Načrtnutý postup prechádzania akýmsi tréningovým komplexom nie je stupídna myšlienka, no spracovanie s pomocou klonov i rýchlym spôsobom, ako do najnovšieho dielu nachádzať všetko raz použité i videné je podraz na diváka. Minimálne polovicu filmu ste už videli – v štyroch minulých dieloch série. P.W.S. Anderson je so sériou na dne a odmieta si tento fakt priznať, preto recykluje absolútne všetko.

Je tu Leon, Jill, Ada, x búchačov, ktorých poznáte z videnia, ale v hre neboli. Michelle Rodriguez má aspoň dve postavy – mierumilovnú susedu a smrtonosnú strelkyňu, ktorá sa napumpuje ešte aj vírusom. Jill je iba ovládaná niekým iným na strane zla a určíte to podľa mechanického skarabea nad jej bujným dekoltom v každej scéne. Scéna z Tokia v daždi je späť. Scéna v New Yorku zase vráti späť obrov so sekerami zo štvorky. Scéna v Moskve je neskutočne zle zostrihaná. A ostatné momenty vedú do neskutočného finále, ktoré je už paródiou na celú sériu.

Akcie je spočiatku málo – scéna v komplexe je dobrá, no je jediná. Keď začnú pobehovať všetci so samopalmi v inej časti alebo Moskve, je to nuda. Ponorkové šachty? Iste. Občas 3D efekt, kde letí zbraň či predmet do záberu. Ani soundtrack nie je oslnivý, hoci poteší v čase bez akcie.

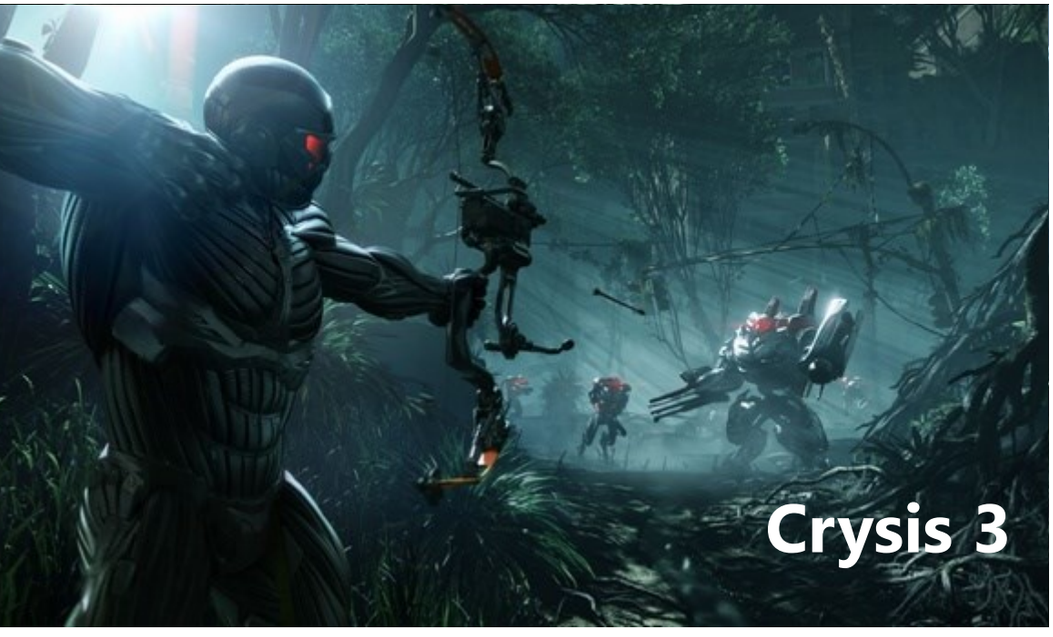
NAJSMUTNEJŠIE ZISTENIE PRICHÁDZA PRI POROVNANÍ SO SAMOTNÝMI VIDEOHRAMI. SÉRIA RESIDENT EVIL SA UŽ DÁVNO POSUNULA ĎALEJ AKO OD OBYČAJNÉHO PÁLENIA PO ZOMBIES V METROPOLÁCH. ŠTVORKA ZAVIEDLA LEONA DO EURÓPY, PÄŤKA MÁ NOVÝCH HRDINOV V AFRIKE, ŠESTKA ROVNO TRI PRÍBEHOVÉ LÍNIE. NO FILMY SÚ ZASEKNUTÉ NA JEDNOM A TOM ISTOM MIESTE, S ROVNAKÝMI SCÉNAMI, RECYKLOVANÝMI MOMENTMI A AJ SAMOTNÝ REŽISÉR, KTORÝ STOJÍ ZA PRVÝM DIELOM NEVIE ČO SO SÉRIOU ROBIŤ. KEĎ SA ZJAVÍ FINÁLNA SCÉNA (OPÄŤ S OTVORENÝM KONCOM), BUDETE SA SMIAŤ A POCHOPÍTE AKO HOLLYWOOD SÉRIU NADOBRO POTOPIL. NA ROVINU? TENTO DIEL VYZERÁ AKO BY HO ZA ŤAŽKÉ PRACHY NATOČIL UWE BOLL, NIE ANDERSON. HRÁČOV SI NEZÍSKATE, KEĎ BUDÚ HRDINOVIA IBA BEHAŤ PO SCÉNE, VYPRÁZDŇOVAŤ ZÁSOBNÍKY A SEKAŤ SUCHÉ VETY. AK JE TO PREDSTAVA O CIEĽOVEJ SKUPINE, MÍŇA SA ÚČINKU. HRÁČI SÚ OVEĽA ĎALEJ. FILMOVÍ DIVÁCI NIE.

1.0

Hry v roku 2013

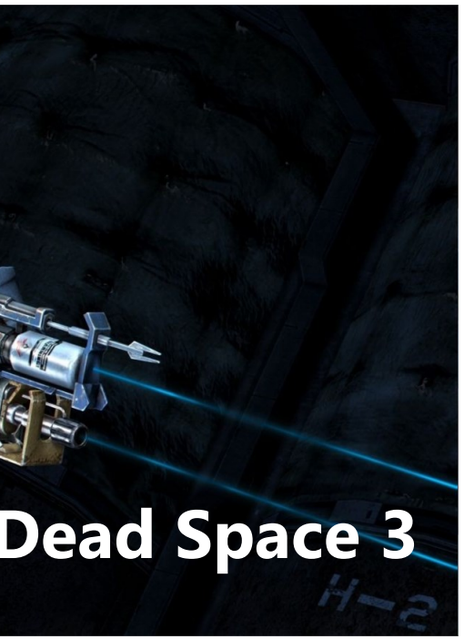


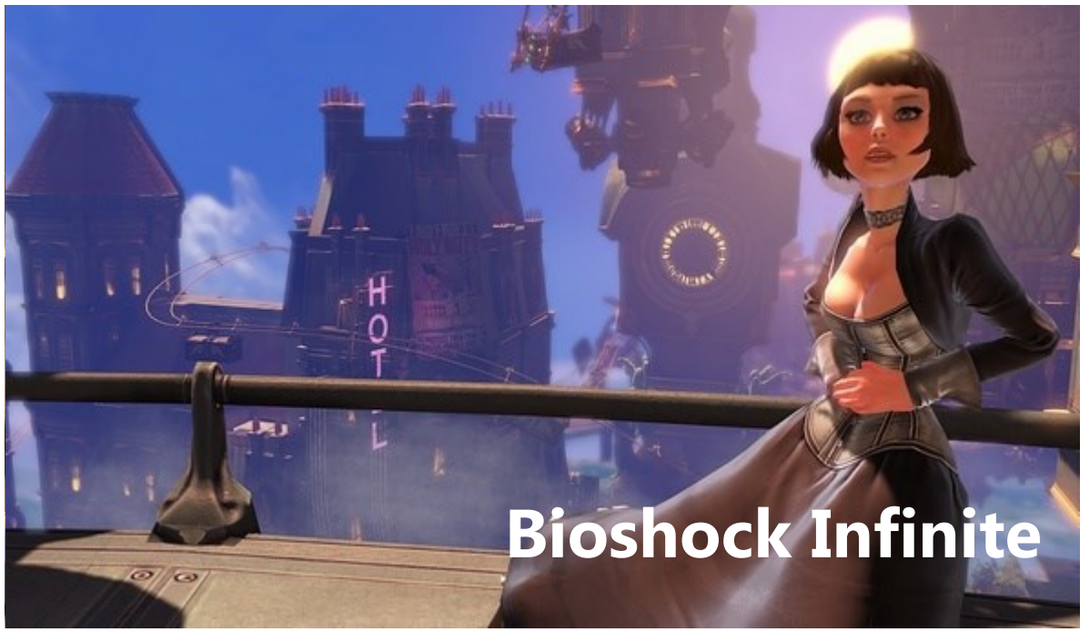


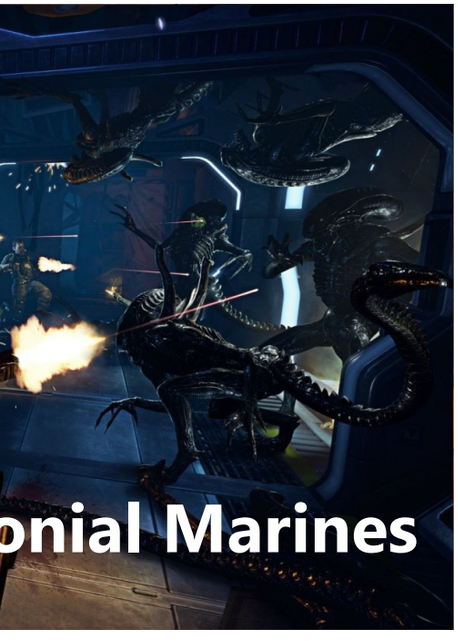




ZIMA- JAR


Dead Space 3


HOTEL
Bioshock Infinite


onial Marines


Tomb Raider
TOMB RAIDER


grand
theft
auto
V
FIVE


Tornado

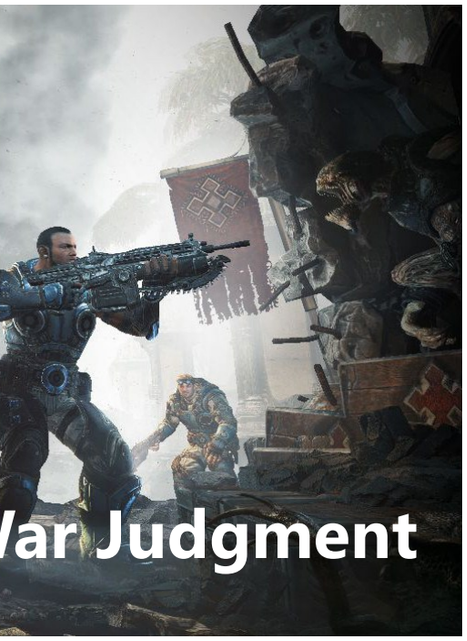

God of War Ascension

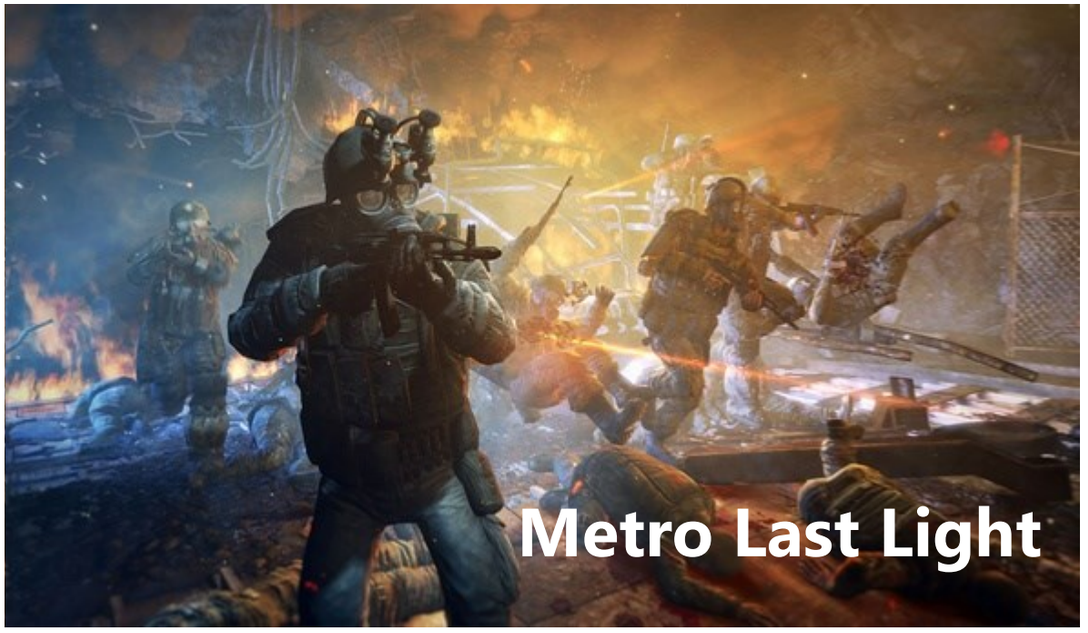

Gears of W


Dead Island Riptide



JAR - LETO












BRAD FARRELL
SUBJECT OF RESTRAINING ORDER
WATCH_DOGS

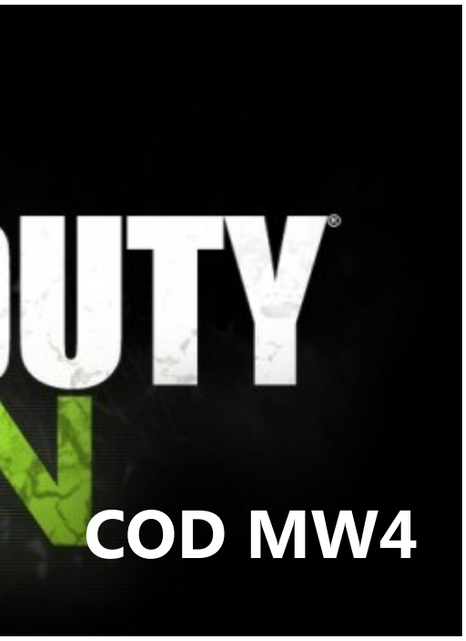

Dragon Age 3


CALL OF D
M4


Project CARS


St

JESEŇ



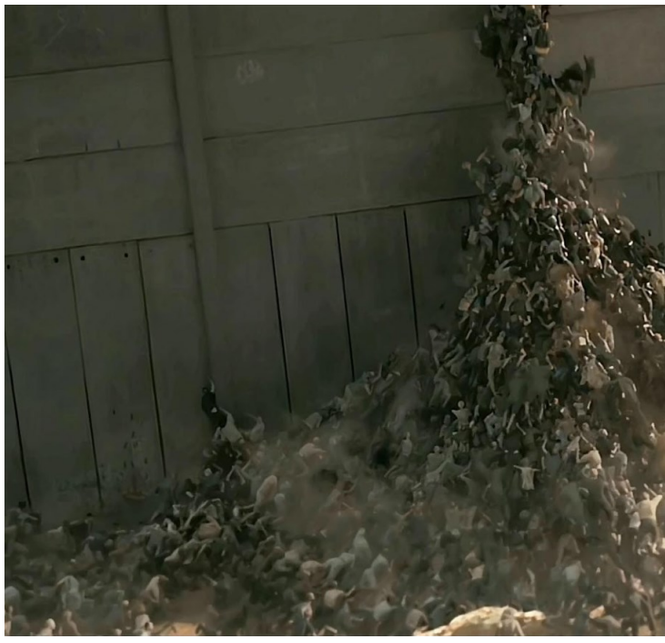






Filmy v roku 2013

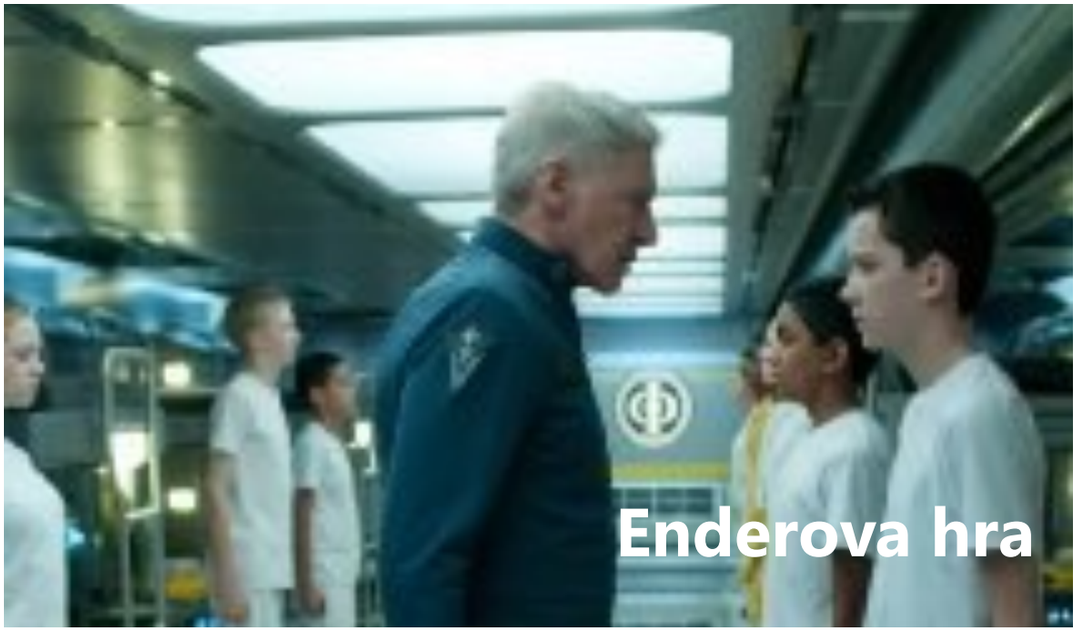









World War Z


Enderova hra


After Earth


Hry o život 2


Thor: The Dark World




IronMan 3


Star Trek I


Wolverine


Man of Steel


nto Darkness


Pacific Rim

