SECTOR

HER AGAZÍN 6/2012



E3 ŠPECIÁL

TOMB RAIDER
WATCH DOGS
DEAD SPACE 3
SIM CITY
BEYOND

Veľkosť (akákoľvek) nikdy nebude stačiť. Nadíde deň, keď sa štedré úložisko premení na preplnené smetisko, kde je všetko potrebné a nič sa nemôže za žiadnych okolností mazať. Kedysi to bol 340 MB pevný disk, neskôr 4 GB karta vo fotoaparáte, 320 GB externý diskurčený len na fotky (nechcite vedieť, čo je tam teraz), 16 GB v mobile, vo Vite.

Nie je to len digitálny problém, týka sa aj mojich políc, kam už nevojdú žiadne knihy ani hry. Možno by sa tam zmestil ešte jeden komiks, ktorý som dostal včera. Na rozdiel od pevného disku s elektronickým obsahom mám v knižnici jednu policu vyhradenú len na veci, ktoré som ešte nečítal, nehral, a chystám sa na ne v dohľadnej dobe. Je dúfam každému jasné, že je takisto plná.

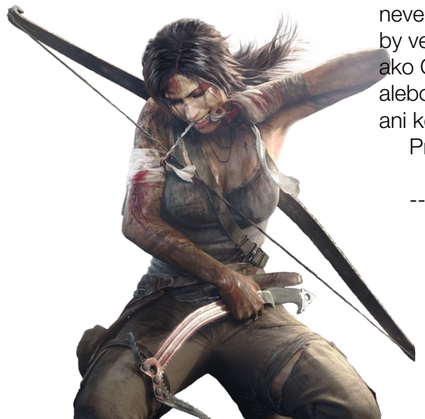
Vidím každý deň, koľko kníh ma ešte čaká, koľko hier asi ani nezapnem a pripomína mi, že k tej mange mám rovnako ďaleko ako pred rokom. Na GOG neviem, koľko hier nikdy nebudem hrať, v Zinio nevidím, koľko časopisov som neprečítal, kým nespustím aplikáciu a iTunes mi nikdy nepovie, koľko muziky mám odloženej na serveroch, ale nie u seba lokálne, ak sa v nej nezačnem hrabať. A to je problém, s miestom.

Nemôžem mať všetky hry zakúpené na PSN vo Vite aj v PSP. Isto, dá sa to vyriešiť dvomi, tromi, piatimi pamäťovými kartami, ale v slote môže byť naraz iba jedna. A tak sa namiesto obmieňania obsahu stávate digitálnym filatelistom, len namiesto známok zbierate SD karty. Viesť si zoznam som zavrhol už dávno, na obrazovku vojde len toľko a toľko riadkov textu.

Moja pohodlnosť však má aj svoju svetlú stránku, občas narazím na odložený skvost, o ktorom som ani nevedel, kde sa zobral, a ten hltám, kým nepadne. Bola by veľká škoda, keby pod tlakom iných zapadli také pecky ako Gravity Rush, Resonance, SpecOps,Dragon's Dogma alebo Tomb Raider. Vlastne, na Laru sa zabudnúť nedá ani keby ste chceli.

Pre legendy tu bude vždy miesto.

-- Pavol Buday --



VYDÁVA
Sector s.r.o.

LAYOUT
Jakub Kuvik
Peter Dragula (saver)

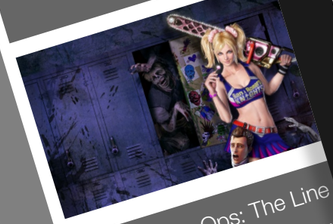
ŠÉFREDAKTOR
Pavol Buday (spacejunker)

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

Články nájdete aj na **www.sector.sk**

OBSAH JÚN 2012







E3 2012
6 Tomb Raider
10 Watch Dogs
12 SimCity
14 Need for Speed Most Wanted
16 Assassins Creed III
18 Call of Duty Black Ops 2
20 Dead Space 3
22 Beyond: Two Souls
26 Tom Clancy's Splinter Cell:Blacklist
28 Assassins Creed 3 Liberation
30 Aj taká bola E3

REGENZIE
34 Spec Ops: The Line
40 Lollipop Chainsaw
44 Ghost Recon: Future Soldier
48 Civilization V: Gods & Kings
52 Dragons Dogma
56 Gravity Rush
59 VIDEORECENZIA Diablo 3
60 Resonance
64 Mario Tennis Open
68 Iron Front: Liberation 1944
72 Terra
76 Sorcery

NOVINKY
6 Camilla Luddington je nová Lara Croft
50 Evolúcia GTA série
67 Forza Horizon sa predstavuje na obrázkoch

FILMY
92 Madagaskar 3
94 Černobyľské denníky
96 Doba ľadová 4: Zem v pohybe

TECH
80 MMO pozitívny hlodavec
82 Vyhraj Logitech G600
83 Windows Phone 8 systém predstavený
84 Microsoft ohlásil Surface tablet
86 Priblížme si Xbox Smartglass
88 Creative D100 Wireless Bluetooth reproduktor
88 Súťaž o Creative Fatal1ty Gaming Headset
89 Creative Sound Blaster Tactic 3D omega wireless

UŽÍVATELIA
100 Krater
104 Asphalt 7


DARKSIDERS II
FOCUS ST Ford
Empires
On one fateful
It did not rece
something mu
to this game
TEKKEN
PAG
XBOX 360
FORZA HORIZON
CRAVE

E3 2012

Firma: Eidos

Žáner: Akčná adventúra

TOMB RAIDER

PREČO VŠETKY HRDINKY TÚŽIA BYŤ LAROU CROFT?

Pavol Buday

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. 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

CAMILLA LUDDINGTON JE NOVÁ LARA CROFT



Square už upustilo od oficiálnej modelky Lary Croftovej, ale oproti tomu prezentuje herečku hlavnej postavy, je ňou Camilla Luddington. Herečka prebrala ako hlas, tak aj motion capturing hlavnej postavy novej Tomb Raider hry. Camillu Luddington môžeme poznať napríklad s Californication (Lizzie), True Blood (Claudette), ale napríklad hrala aj vo William and Kate TV filme. Jej fotky nájdete napríklad tu, nechýbajú poodhalené zábery z Californication.

V hre ju uvidíme 5. marca 2013.

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 bateriek 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.

TRAILER

WATCH_DOGS

Firma: Ubisoft

Žáner: TPS

TRAILER

POZRI, KTO SA POZERÁ

Pavol Buday

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 časopisy 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 používať 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 pozadia 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 budúci rok dať pozor.

SIMCITY

SPOLUPRÁCA V MESTE SNOV

Branislav Kohút

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 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.







Pavol Buday

NEED FOR SPEED: MOST WANTED

A ZRODIL SA NOVÝ BURNOUT

Séria Need For Speed prišla o svoju identitu a dnes nikto nevie presne definovať, čo by mala reprezentovať. Umocnený zážitok z pohľadu jazdca na skutočných okruhoch? Nelegálne preteky naprieč Amerikou? Pošramotená reputácia vydaním v krátkom časovom období diametrálne odlišných hier sa vypomstila a zatiaľ posledný diel The Run prepadol nielen u kritikov, ale aj komerčne. EA hádže do ringu arkádových racingov bielu rukavicu a zdá sa, že Criterion Games pozná skratku, ako vyjsť fanúšikom v ústrety bez toho, aby sa z vlajkovej série stal nepojazdný vrak.

Štúdio z britského Guildfordu už raz revitalizovalo Hot Pursuit a dalo svetu sociálny systém Autolog, ktorý sa stal komponentom snáď každej hry vydanej EA. Verné naháňačkám teraz reštartuje Most Wanted. Žiadna číslovka, žiaden podtitul, žiadne veľkolepé filmové sekvencie a mega hviezdy stvárňujúc vodičov porušujúcich pravidlá len tak pre radosť a modré svetlá v spätnom zrkadle. Len Most Wanted podpísaná Hra od Criterion Games. A to znamená veľa.

Ako vyzerá, ako sa hrá a čo budete v novom Need For Speed robiť? Predstavte si otvorené mesto, stovky challengov, výziev, billboardov na zničenie, skratiek na objavenie a poschovávaných áut v zapadnutých uličkách. Máte? Teraz na cesty postavte licencované vozidlá, ktoré sa dajú rozbiť. Máte? Aj vám vyšiel Burnout Paradise 2? Tak, takto vyzerá, takto sa hrá nový Most Wanted.

Criterion Games, inšpirovaný vlastným dielom a doteraz neprekonaných arkádovým racingom, sa snaží vylepšiť to, čo snáď vylepšiť ani nejde. Agresívna nátura a nebezpečné jazdy v protismere, tesné prejazdy pomedzi premávku, časté takedowny, búračky, obrovské skoky cez cesty tvorí základ hrateľnosti, ktorému sekunduje Autolog 2.0. Nová verzia sociálneho systému monitoruje absolútne všetko a je prakticky jedinou obrazovkou, kde neuvidíte auto.

Preskočili ste diaľnicu a ste pyšní na dĺžku skoku? Hneď sa porovnáva výsledok s priateľmi a vidíte, o koľko sa musíte snažiť, aby ste boli na vrchole. Prefŕčali ste bez jediného bodíčku cez ulicu? To sa ešte uvidí, či to niekto z priateľov neurobil rýchlejšie. Výsledky, rebríčky a konštantné porovnávanie vás motivuje na toľkých úrovniach k zdolávaniu a pokoreniu priateľov, že zabúdate aj na klasické preteky. Na tie sa vlastne demo ani prezentácia vôbec nesústredila.

Hra nepoužíva vôbec žiadne menu, prechod do multiplayeru je plynulý, bez lobby, bez tabuliek a čakania. Lobby je mesto a o hernú náplň sa stará dynamický Playlist, ktorý podľa toho, čo ste už vykonali, vyberá misie, úlohy a rôzne výzvy nazvané Speed Tests. Tých má byť podľa slov producenta Matta Webstera viac ako sto a k nim ešte pribudnú rôzne Skill Test zamerané na vaše schopnosti a pochopiteľne aj co-op challenge Freeburn známe z Burnoutu, v ktorých je súperenie nahradené spoluprácou.

Playlist vyberie najskôr miesto stretnutia, odkiaľ sa štartuje misia. Môže to byť krátky pretek na druhú stranu mesta alebo niektorý z 90-sekundových Speed Testov. V týchto ak vám niekto dá takedown, ste mimo hru a nemôžete ďalej súťažiť. Zostávate naďalej v meste, ale vaše výsledky (dĺžka skoku či maximálna rýchlosť) sa nezapisujú ani nie sú bodované. Okrem bodov sa dajú získať aj takzvané tikety za štýlovú jazdu alebo bonusy za takedowny.

Čím viac ich máte, tým rýchlejšie sa odomykajú rôzne doplnky, upgrady, súčiastky alebo nové autá. Criterion sa sústredí iba na to, čo je pod kapotou, čiže na spojlery, bodykity alebo elektrónky môžete zabudnúť. Vylepšiť sa dá motor, svetlosť podvozku, pneumatiky a ďalšie oblasti. Modifikácie sú viditeľné u všetkých áut v momente, keď vás niekto odstaví pekným bodíčkom do zvodidiel. A keď zastanete a kamerou rotujete okolo, vyskakujú malé visačky s údajmi o maximálke, nainštalovaných upgradoch, ktoré sú pri pretekoch nahradené aktuálnu pozíciou či rýchlosťou.

Autá sa správajú ako Burnoute. Criterion netlačí na autentickosť riadenia, ale na jeho rýchlu odozvu, parádne šmyky a vysokú rýchlosť. Webster tvrdí, že v Most Wanted sú najkrajšie autá zo všetkých Need For Speedov. Odporovať mu nemôžem, videl som zatiaľ iba tri modeli Mustang Boss, Lamborghini Avantador a Porsche 911. Mimochodom výmena áut prebieha podobne ako v Burnoute, len namiesto šrotoviska stačí nájsť takzvaný Jack Spot, kde okamžite presadnete do auta, ktoré sa tam nachádza. V prípade naháňačky s policajtami vám výmena auta pomôže pri úniku.

"Základnou premisou Most Wanted je byť najhľadanejším medzi priateľmi," hovorí Webster a apeluje na potrebu byť pripojený, no dodáva, že online nie je povinnosťou. Sólo hra má ponúkať takisto množstvo hodín zábavy, len prídete o súťaživosť. V meste si môžete vybrať, čo chcete robiť, ktorý challenge začať plniť ako prvý, aj cestu k nemu. Hra na minimape doporučuje zelenou čiarou najideálnejšiu trasu ku kontrolnému bodu alebo k cieľovej čiare, ale ak poznáte ulice, môžete využívať skoky, pasáže bez asfaltu či skratky.

V Most Wanted sa nebude iba pretekať, ale aj ničiť, čomu Criterion Games hovorí destruction gameplay. Sem patria prejazdy cez billboardy s reklamami na hry od BioWare, Visceral, DICE a iných štúdií EA, hľadanie veľkých skokov a podobne. Hra je presiaknutá DNA z Burnoutu. Ulice sú pomenované podľa priezvisk vývojárov, prechod cez benzínovú pumpu zmení farbu auta, veľmi podobne sa ovláda, nitro sa plní nebezpečnou jazdou a podobne ako takedowny je kľúčové pre udržanie vedúcej pozície.

Most Wanted vyzerá a hrá sa ako Burnout Paradise 2. Veľká časť hry je zatiaľ zahalená tajomstvom, ako napríklad tradičné preteky či naháňačky s policajtami. Criterion Games sa pokúša prekonať samého seba a zatiaľ to vyzerá tak, že októbri, kedy hra vychádza, sa to aj podarí.





Ján Kordoš

ASSASSINS CREED III

AMERICKÁ REVOLÚCIA Z POHĽADU ZABIJAKA

Reštart série Assassin's Creed bol nevyhnutný. Druhý diel rozdelený na tri časti ponúkol nadpriemernú zábavu, po ktorých siahli milióny hráčov. Sklamanie sa nekonalo ani raz, no s posledným Relevations už bolo cítiť zatuchnutý závan recyklovaného dobrodružstva.

Že to chce Assassin's Creed III zmeniť, berieme všetkými desiatimi. Dokazuje to aj dĺžka vývoja, ktorá začala krátko po vydaní pôvodnej dvojky. Nech sa dobrodružstvo Ezia presúvalo kdekoľvek po Starom kontinente, zmena prichádzala len sporadicky. Práve preto je presun na americké územie výbornou voľbou. Vojna za nezávislosť síce nepatrí medzi historické epochy, ktoré by nás chytili za srdce, no aspoň jej nemožno uprieť čiastočne originálne prostredie.

V úlohe hlavného hrdinu sa nám tentoraz predstaví Connor Kenway a ako už býva zvykom, postihne ho nepríjemný osud. Connor nie je čistokrvný indián, avšak to by ešte nebol jediný jeho problém. Vyvraždenie kmeňa Mohawkov sa stane jeho motiváciou k zabíjaniu, do čoho si musíme pridať už tradičnú ingredienciu v podobe boja templárov proti asasínom.

Connor stojaci na strane zabijakov nebude voliť medzi stranou vo vyššie uvedenom konflikte. Bude mu jedno, či majú jeho nepriatelia modrú alebo červenú uniformu. Tu pôjde o osobnú pomstu. Connor sa stane postavou, ktorá nepatrí nikam, no je zároveň všade. Obrovským prísľubom k prirodzenejšiemu hraniu sa stane otvorený svet, ktorý tentoraz nie je logicky obmedzený na mestské lokácie s minoritným zastúpením prírodou prekypujúcou oblasťou. Tej si užijeme až až.

Práve otvorenie sa americkej divočine môže priniesť potrebnú sviežosť do hrateľnosti. Otvorený svet nebude lákať len na svoju podstatu nelineárneho dobrodružstva, ale ponúkne zmenu ročného obdobia (sú len dve: zima a leto, avšak odlišné, takže napríklad sneh spomaľuje pohyb hrdinu a podobne), počasia i dennej doby. Dočkáme sa zapadajúceho slnka, prehánok i bielej pokrývky, pričom práve v divočine, ktorá sa v Assassin's Creed nazýva Frontier, bude tento aspekt významným faktorom zvyšujúcim už i tak dosť pôsobivú atmosféru.

Práve spätosť s prírodou sa ukáže na viacerých miestach. Connor totiž zdedil po matke indiánske črty a predvádza sa ako dokonalý akrobat pri skokoch z konára jedného stromu na druhý, štverá sa po kmeňoch ako opica a samozrejme sa snaží udržať nespozorovaný a všetko absolvuje v maximálnej tichosti. Nie vždy je to prirodzené alebo ľudské, avšak celý ten krásne nadväzujúci tanec vo vzduchu je vizuálnou hostinou.

Potulky prírodou nebudú samoúčelné a aj keď pôjde primárne o likvidáciu vybraných cieľov z templárskych radov, môžete si vyskúšať lov zvierat. Plaché zveri sa nevzdajú ľahko, strelnou zbraňou by ste síce zviera skolili, avšak zároveň i znehodnotili kožušinu. V ukážke z E3 sme videli prípravu na samotný akt: Connor sa vie potichu a nenápadne zakrádať v mierne vysokých porastoch, ktoré pripravené na tých najvhodnejších miestach.



Jeleň zasiahnutý šípom (jedna zo zbraní bude luk) sa stane síce vašou korisťou, no záujem prejavia aj iní štvornohí predátori, vlci. Či už sa s nimi rozhodnete vysporiadať, alebo zvolíte útek, je vašim rozhodnutím, no práve tieto odbočky od príbehovej línie vám umožnia oddýchnuť si, plniť rôzne úlohy nesúvisiace s honbou za pomstou. A nejaké to vylepšenie s bakšišom za predaný tovar vo vrecku sa predsa hodí vždy a málokedy týmto bonusom pohrdnete. Sekundárnych úloh teda bude znovu neúrekom.

V divočine si užijete práve vďaka krásam a zároveň vrtochom prírody. Nech vám to príde momentálne akokoľvek nudné, stačí si spomenúť na westernové Red Dead Redemption či postaršie Gun a milovníci pohodového užívania si podmanivých prírodných scenérií už tlieskajú a skáču od radosti. A nemusíte sa hanbiť, ak ste medzi nimi aj vy, pretože aplaudujeme i my. Alebo vy ste si nezamilovali indiánske skúšky z prvého Call of Juarez?

Dobre, vlčí kožuch je fajn vec, no Assassin's Creed III si kvôli kántreniu zveri bude kupovať málokto. To dôležité nás ešte len čaká. Boj prešiel výraznými zmenami, pričom celý systém je tentoraz ušitý pre strety proti mnohonásobnej presile s využívaním zbraní v oboch rukách. Tomahawk sa stane vašim primárnym nástrojom na zabíjanie, pozadu neostane ani vysúvacia dýka. K slovu sa dostanú aj strelné zbrane (dej sa odohráva od polovice 18. storočia po dobu niekoľkých desiatok rokov) v nepriateľských rukách, no výrazne nám pomôže krytie sa za nepriateľom, ktorého držíte ako rukojemníka.

Celkovo vyzerá boj nesmierne efektne a úplne zabudnete na to, že k vám protivníci pristupujú férovo: postupne a málokedy zákerne zozadu. Jednotlivé animácie pohybov na seba nadväzujú neuveriteľne precízne, takže výsledné krvavé tango je neuveriteľne príťažlivé nielen pre samotný engine a jeho kvality, ale aj celkové spracovanie a filmovosť. Nechýbajú ani tiché útoky zo stromov, pri ktorých využijete vystreľovaciu dýku s lanom. Bonusom bude interaktívne prostredie, takže zbrane po nepriateľoch nebudú len bezvýznamnou kulisou, ale pokojne vezmete pušku s bajonetom od jedného nepriateľa a prebodnete ňou niekoho iného. Opísané slovami to znie bežne, samotné hranie bude neskutočne animálne.

Nie je to samozrejme všetko, veď okrem rozľahlej divočiny navštívime i dvojicu miest, medzi ktorými sa prírodná scenéria nachádza: Boston a New York. Hrateľnosť v nich, si dokážeme všetci po skúsenosti s predošlými dielmi živo predstaviť, no väčší záujem istotne vyvolali námorné bitky. V sérii Total War sme sa v mori nečľapkali s blaženým úsmevom, no hollywoodsky ráz hrateľnosti Assassin's Creed (ako celej série) sa prejavuje aj tu a plachtenie si istotne zamilujeme.

Tentoraz sa chopíme kormidla a podobne ako v predošlých dieloch pri jazde na koči, máme pod palcom celú loď, určujeme trajektóriu pohybu v presne určenom tuneli a snažíme sa natáčať bárku tak, aby sa nepriateľské koráby potopili. Potom stačí už len dostať protivníka na dosah diel, v správny moment zadať povel k vypáleniu salvy a niekto sa nám tu nechcene vykúpe. Je to niečo absolútne odlišné a príjemne exotické. Zmena smerovania nebude absolútne arkádová, treba počítať s istou zotrvačnosťou, no nepôjde o nič také, s čím by si neporadil gamepad. Postupne ničiace sa prostredie lode zvýrazní adrenalínom prekypujúce súboje. A keď príde k najhoršiemu a idete s vrakom ku dnu, stačí sa zaháknuť a s nepriateľom si to rozdať tvárou v tvár.

Dôležité črty najnovšieho pokračovanie jednej – minimálne v poslednej dobe – najúspešnejších sérií sme si rozobrali. Spomínať na Desmonda, prítomnosť multiplayeru, prevážanie sa na koni (pribudne napríklad plavenie sa v kanoe) alebo samotnú hrateľnosť akrobatických sekvencií netreba. Medzi hráčmi sa nenájde nik, kto by k asasínom nepričuchol. Tretí diel má vynikajúco našliapnuté na vdýchnutie potrebnej energie každoročnému updateu.

Nové prostredie, nový hrdina, vylepšenia, filmová hrateľnosť, a to všetko už 30. októbra tohto roku pre PC, Xbox360, PlayStation 3 a dokonca i Wii U. Assassin's Creed III patrí k tohtoročným adeptom na najlepšiu hru roka.

CALL OF DUTY BLACK OPS II

ČIERNE OPERÁCIE VIDÍ KAŽDÝ ČIERNO

Pavol Buday

Všetko veľa škodí. Myslím, že výstižnejšie ani nejde vyjadriť aktuálnu situáciu na poli FPS akcií. Obdobie moderných vojen zažilo svoj vrchol minulý rok počas krvavej bitky najväčších mien v žánri. Túto jeseň sa začína písať nová kapitola, moderná doba sa presúva do budúcnosti. A i keď prvý výstrel nepadol v tábore Call of Duty, ale urobili to duchovia v Ghost Recon: Future Soldier, bude to práve Black Ops II, ktorý povedomie o diaľkovo ovládaných dronách, bezpilotných lietadlách a robotov rozšíri tak, že tieto hračky sa stanú povinnou výbavou hrdinov ako luk strieľajúci šípy.

Prakticky od prvého traileru bolo jasné, že kadencia výbuchov za sekundu, dávkovanie nových lokalít a množstvo zamdlení po odhodení tlakovou vlnou sa spolu s teroristickou hrozbou nezmení. Call of Duty je reprezentatívnou vzorkou hráčov na konzolách, čím nechcem povedať, že je to dané ich vkusom. To na čom stojí a padá je úspech. Keby sa nepredávala, nebolo by pokračovanie, je to jednoduchá matematika. Call of Duty už dávno nie je hrou, ale produkt. Presne vykalkulovaný, namixovaný z ingrediencií, z ktorých sa blockbustery stávajú letnými hitmi plniac kiná.

Nie som presvedčený, či Call of Duty: Black Ops II je práve tou hrou, po ktorej fanúšikovia a celkovo hráči strieľačiek volajú. Tento rok to má o to ťažšie, že hráči sú unavení a nasýtení z každoročného kolotoča predskriptovaného ohňostroja vojny. Je to to isté, čo minulý rok? Ja vám poviem, prečo budem chcieť hrať Black Ops II. Sú to drobnosti a rovnako ako let na palube SR-71 v Black Ops, má v tom prsty opäť nadzvukové lietadlo.

Nedosahuje síce rýchlosť Mach 3, ale F-35 sa dokáže od zeme odlepiť vertikálne ako vrtuľník a navyše s ním môžete lietať voľne medzi mrakodrapmi Los Angeles. A to je druhý dôvod. Na E3 predvedená ukážka s extrakciou prezidentky a eskort VIP cieľa do bezpečia bola pre všetkých zúčastnených o tom zaujímavejšia, že stret špeciálnej jednotky s rojom útočiacich dron sa odohral na ulici Figuroea, na ktorej je okrem štadióna Staples aj Convention Centre, kde sa koná E3.

Hlavným hrdinom Black Ops II bude mladý David Mason, syn hrdinu z predchádzajúceho dielu, ktorý sa objaví vo flashbackoch z roku 1980. Píše sa však rok 2025 a medzi Čínou a USA vládne mimoriadne krehký mier. Hovorí sa o druhej studenej vojne medzi svetovými veľmocami a dôvodom je nedostatok surovín na výrobu jemnej elektroniky TK, pokročilých vojenských technológií, ale aj alternatívnych zdrojoch energie. V skutočnosti je ich najväčším producentom Čína a Black Ops II preskúmava scenár: Čo by sa stalo, keby? ktorý prerastie do otvoreného konfliktu.

Čína vie, že do akcie nenasadila žiadne drony a Američania sú zmätení, pretože na ich pôde útočia vlastné zbrane. Za útokom je Raul Menendez, ktorý zaútočí najskôr na Los Angeles v čase samitu G20. Vytvorený chaos využíva jeho teroristická bunka k útoku, no čo sú jeho presné motivy, sa nevie. Mesto si to však škaredo odnáša, kolabuje mrakodrap a zosúva sa na ulicu, ako domino sa skladajú diaľnice na seba a chaoticky sa správajú aj jednotky armády, ktoré sú zaskočené útokom vlastných zbraní.

Mason je jedinou záchranou a on svoje poslanie odhodlane plní. Počas 20-minútovej prezentácie stihol naskočiť do protiliedatlového kanónu a vyčistiť oblohu od Predátorov, naskočiť do stíhača, brániť zo vzduchu VIP cieľ prevážaný v džípe, preletieť sa nad centrom a zostreliť zopár dron, kým sa nemusel katapultovať. Vražednému tempu a vysokej frekvencie striedania zbraní a situácií predvádzanej misie sa len tak niečo nevyrovná. Vlastne, Treyarch sa podarilo do kratučkej ukážky vtesnať to, čo bežne robíte na 5 - 6 hodinovej hernej ploche iných titulov.

Black Ops II umožní ovládať viac vozidiel a to nielen tradičný transportér, v ktorom máte na palube prezidentku či už spomínanú stíhačku, ale aj malé štvorvrtuľové drony či obrneného robota CLAW (Cognitive Land Assault Weapon). Mason cez displej pripevnený na ruke dokáže ovládať drony, ktoré útočia tam, kam ich pošle. Modrá žiara na mape určuje, aký perimeter majú strážiť a ony výdatne kryjú priestor, zatiaľ čo vy sa môžete venovať eliminácii dôležitého cieľa.

Treyarch si uvedomuje, že nemusí byť všetko dopredu predpripravené, ale hráčom ponúkne aj voľnosť v rozhodovaní sa. Po zničení prvého vozidla použitého na extrakciu VIP je možné diaľnicu zlaniť a bojovať na zemi alebo vziať futuristickú sniperku a cieľ chrániť z hora. Nie je to nič prevratné, ale mení do dynamiku boja. Vybrané zbrane v Black Ops II nebudú strieľať muníciu plnenú pušným prachom, ale akcelerované projektily elektrinou. Konkrétne sniperka s ďalekohľadom dokáže prestreliť aj prekážky, za ktorými sa schovávajú nepriatelia. Jej nevýhodou je pomalé nabíjanie.

Nosný príbeh bude popretkávaný misiami nazvanými Strike Force, ktoré sú ako vystrihnuté z co-opu alebo módu Spec Ops. Máte úlohu, časový limit a zdroje, za ktroré si kupujete techniku a nechávate ju dopraviť na mapu. Ako sa vysporiadate s hrozbou a ako rýchlo dokážete zabiť nepriateľov, je len na vás. Tieto misie sa objavia pravidelne počas hrania a na jedno zahranie ich nesplníte všetky.

Predvádzaná Strike Force misia sa odohrávala v Singapúre. Úlohou bolo zastaviť nákladnú loď privolaním leteckého útoku. Ale ešte predtým než budú zhodené bomby musíte odstaviť laserovú protilietadlovú bariéru. V Strike Force nebudete hrať za Masona, ale za inú postavu a trojicu cieľov môžete zničiť v ľubovoľnom poradí. V boji sa budú dať ovládať všetky jednotky, či sú to drony, CLAW alebo iné, dokonca sa je možné prepínať aj medzi vojakmi alebo zaujať pozíciu veliteľa a na bojisko sa dívať z hora a komandovať priebeh bitky takto. Výsledok misie sa pripíše na vaše konto a príbeh pokračuje bez ohľadu na to či skončila výhrou, alebo prehrou. Strike Force budú ovplyvňovať zakončenie konfliktu aj to, či niektoré postavy sa dožijú konca.

Black Ops II je po Modern Warfare druhá najväčšia zmena obdobia, ktorá postihla sériu. Moderné bojiská strieda futuristická vojna a na bojisko nasadzuje jednotky ovládané na diaľku. Autorom nemožno zazlievať snahu o osvieženie zaužívaného štýlu servírovania nebezpečných situácií z boja, ktoré pripomína húsenkovou dráhou. Či to bude stačiť, uvidíme 13. novembra, kedy sa dostane do predaja.

Pavol Buday

DEAD SPACE 3

ŽATVA NEKROMORFOV VO DVOJICI

V Los Angeles neexistuje nič medzi horúcim a ľadovo chladným. Káva je vrelá ešte 30 minút po naliatí do kelímka a vnútorné priestory sú vychladené pod únosnú hranicu existencie ako keby klimatizácia poznala iba dva stavy - zapnutá, vypnutá. V stánku EA, kde sa predvádzal Dead Space 3, bolo mrazivo. Nie pre hororovú atmosféru, ktorú v tichosti nahradili akčné prvky a vytlačili tak situácie, kedy ste sa naplašili v úzkych priestoroch vesmírnej stanice aj vlastného tieňa.

Teplota vo vnútri odrážala klimatické podmienky nového prostredia, kam sa v Dead Space 3 pozriete. Je ním ľadová planéta Tau Volantis obývaná monštrami so svietiacimi slabými miestami rozosiatymi po tele, kvôli ktorej si tretí diel hororovej série vyslúžil mnohé prívlastky od kópie Lost Planet cez klon Gears of War až po ich kombinácie. Je pravdou, že ak sa pozriete na celú prezentáciu zverejnenú EA pred pár dňami, budete spoznávať rovnaké črty s 3rd person akciami od Capcomu a Epic Games, no Visceral Games nezabúda na odkaz série zrodenej v hlbinách vesmíru.

Trojka kráča cestou istoty. Vsádza na cover & shoot mechaniku a na protesty mnohých bude v hre vystupovať kooperatívna hra, ktorá desivú atmosféru a strach na jednej strane kompletne eliminuje, no na druhej sa pozerá na príbehovú časť odlišnou optikou a dochádza k odlišným situáciám, akým čelíte pri sólo hre. “Dostanete aj úzke koridory, aj boj v nulovej gravitácii, príde aj na kritikmi ocenené ozvučenie,” ubezpečuje producent Steve Papoutsis. Hra si vraj na seba len nabrala niekoľko vrstiev naraz.

Co-op funguje systémom drop-in, drop-out, čo znamená, že do hry môžete pozvať druhého hráča kedykoľvek. Počas dema to bolo demonštrované stretom so snežným pavúkom, ktorý si s hlasným mlaskaním pochutil na Isaacovi. Po reštarte už kamera zachytávala aj Clarkovho parťáka Johna Carvera so zjazvenou tvárou. Medzi oboma hrdinami je cítiť napätie, doberajú sa, napádajú slovnými inzultáciami a ak nezaznie nadávka (ako Fuck this Planet!), tak je to uštipačná poznámka.

Funguje medzi nimi zvláštna chémia, ale na prežitie jeden druhého potrebujú, z čoho ťažia aj momenty, kedy sa aktivuje diamantový vrták o rozmeroch kamiónu a začne nekontrolovane rotovať po aréne, do ktorej naskákalo ešte zopár nekromorfov. Jeden hráč čistí priestor od monštier, zatiaľ čo druhý spomaľuje kinetickou energiou vrták a páli do zdroja energie. Podobne zatočíte aj s pavúkom, ktorý pred pár minútami skonzumoval Isaaca. Udržovaním odstupu a dočasnou paralýzou po vystrčení pahýľov môže druhý hráč pohodlne zamerať a oholiť končatiny vyliezajúce z papule.



Co-op nie je doplnkom kampane, ale príbeh obohacuje novými prestrihovými scénami, v ktorých spoznávate nielen novú postavu, ale aj planétu a čo sa tu vlastne prihodilo. Nebude obsahovať žiadne nové lokality ani levely, ale pribudne sem napríklad viac predmetov na zbieranie, dvihne sa obtiažnosť a zvýši sa počet riadkov dialógov. EA aj pre to odporúča dohrať Dead Space 3 dvakrát.

Dead Space 3 začína presne tam, kde dvojka končí, odletom z ťažobnej stanice Titan na palube malého plavidla spolu so ženskou postavou Ellie. Posádka havaruje práve na Tau Valentis a to, čo ste mohli vidieť v demo ukážke, je začiatok druhej kapitoly s prebudením sa na vo vnútri havarovaného vraku a medzi horiacimi časťami rozmetaných okolo. Hra nepôsobí temne ani nevyvoláva klaustrofóbiu tak ako predchádzajúce diely. Keďže sa odohráva na pevnej zemi a nie na stanici či ťažobnej lodi, odpadol element strachu z uzatvorených priestorov.

Už v dvojke vynikajúca práca so svetlom a osvetlenými miestnosťami tentoraz výborne narába s nízkou viditeľnosťou počas dňa, ktorá kompletne nahrádza úplnú tmu. V snehovej búrke vás rovnako naplaší vyskakujúci nekromorf ako v stroboskopom osvetlenej plechovke. Isaac je aj na útese zraniteľný, pretože nezviera zbraň, ale jednou rukou si chráni hlavu a bráni snehu, aby dopadal na prilbu. Dead Space 3 plynule prechádza z vonkajších priestorov do vnútra, kde je tma, takže temným miestam neodzvonilo, len sa do nich dostanete inak.

Zmenami prejde aj zbraňový arzenál, ktorý sa uspôsobuje vyššiemu tempu hry. Dynamickejšia akcia si vyžiadala kompromisy a ťažké ťažobné nástroje ustúpia tradičnejšiemu arzenálu. Dokonca odpadá aj mikromanažment so zásobami, munícia je pre všetky zbrane rovnaká! Šetrenie miesta pre náplň plameňometu nahrádza kombinovanie nástrojov, resp. využívanie schopností hlavnej postavy. Isaac je inžinier, dokáže opravovať veci aj ich spájať a vytvárať nové.

EA bližšie nešpecifikovala ako bude nový zbraňový systém fungovať, ale kombináciou zbraní docielite, že nový kúsok bude mať iný sekundárny režim paľby. V deme predstavený Ripper, ktorý funguje na báze vystreľovaného ozubeného ostria na krátku vzdialenosť (také cirkulárkové jojo), bol skombinovaný s rezačkou. Výsledkom bola zbraň, s ktorou musíte riskovať boj takmer na kontaktnej vzdialenosti, ale dokáže vypáliť energetický lúč oddeľujúci končatiny viacerým nepriateľom stojacim vedľa seba.

Z dema sme vyčítali zatiaľ iba jediné, budete potrebovať veľa munície, aby ste prežili. Na scénu sa vkrádajú dôverne známi nekromorfi, ale objavujú sa aj nové monštrá. Jeden z nich dokáže aj značne poškodenú schránku ľudského tela postaviť na nohy alebo lepšie povedané na zmutované pahýle, ktoré boli kedysi dolnými končatinami. Ďalší sa zase pripája na nervovú sústavu a už raz zabitého vojaka vracia do akcie. V Dead Space 3 to nebudú iba nekromorfi, ale aj členovia náboženského kultu Unitológov, no a potom je tu skupina obrovských mutantov.

Pod ich vzrast sa podpísalo niečo, čo na Tau Valentis hľadá kult, ako aj dvojica hrdinov. Ak poznáte aspoň trochu udalosti Dead Space, dovtípite sa, že je niekde na planéte Marker. Ten kompletne zmenil faunu aj to, prečo je opustená a prečo každá expedícia za sebou zanechala po sebe ťažobné stroje ohlodané nehostinným počasím a opustené budovy, ktoré si pamätajú prvý technologický pokrok. Tau Valentis nie je moderná vesmírna stanica, mechanizmy otvárajúce dvere sú napríklad odhalené, poháňa ich primitívna technológia a obleky, do ktorých sa oblieka Isaac, sú ako vystrihnuté z dokumentu o prvých expedíciách na Antarktídu.

Na základe 30 minútovej prezentácie je ľahké odsúdiť Dead Space 3 za prílišnú podobnosť už s existujúcimi 3rd person akciami aj za snahu EA dať hororovú sériu do rúk masám. Niečo nám však hovorí, že pod povrchom sa skrýva viac. Ostatne hra si zachovala všetky prvky predchodcov ako hádzanie výbušných objektov späť na nepriateľov, manipuláciu s telekinézou, ktorá tentoraz dokáže už aj roztočiť predmety, HUD premietaný na prilbu, audiozáznamy aj plávanie v priestore, ktoré replikuje nulovú gravitáciu uväzneným hrdinu do žalúdka obrovitánskeho monštra.

Dead Space 3 je zmenený, je iný, pôsobí akčnejšie, ale stále dokáže naplašiť. Uvidíme, či si spodky budeme meniť sami vo februári 2013.

Firma: EA

Žáner: TPS

TRAILER

PS3

BEYOND: TWO SOULS

PARANORMÁLNY TRILER OD TVORCOV HEAVY RAIN

Pavol Buday

Kam patrí hra s cut-scénami v dĺžke 10 hodín, v ktorej len občas stlačíte sekvenciu tlačítok? Kladie si rečnícku otázku David Cage pred očakávaniami nabitým publikom paralyzovaným obrovským plátnom, kde sa vlní hlavné menu novej hry od Quantic Dream. Šéf parížskeho štúdia a scenárista Beyond: Two Souls sa nedá zaradiť do žiadneho existujúceho žánra. "Samozrejme, v nej spoznáte prvky iných temných trilerov," no podľa Cagea tu nič podobné nebolo.

Vysoké ambície prebíja istota. Cage po úspechu Heavy Rain získal dôveru Sony a s novým projektom posúva rozprávanie dospelých príbehov na vyššiu úroveň. Nerád vraví o priamej inšpirácii, v prípade technologického dema Kara to bola skôr výnimka. K napísaniu Beyond: Two Souls ho dohnalo zodpovedanie otázky smrti pre zľahčenie smútku zo straty blízkeho člena rodiny.

Čo leží na druhej strane?

Podľa slov Cagea je Beyond nielen o smrti, žiali a odlúčení, ale aj o akceptovaní byť iným, čím sa dostáva k Jodie Holmes, zraniteľnej, krehkej, no vo vnútri oddanej a štvanej hlavnej hrdinky. Jodie budete vidieť dospievať a meniť sa v ženu, dodáva. Budete svedkami vývoja postavy počas pätnástich rokov života, ktorý sa s ňou príliš nemazná. Je totiž iná, vždy cítila okolo seba prítomnosť niečoho, čo vidí a vníma iba ona. Niečoho nadprirodzeného.

Jodie stvárnila 25-ročná herečka Ellen Page (Inception, Juno), pre ktorú bola táto rola napísaná ešte predtým než sa s ňou Cage stretol. Vždy som si predstavoval Ellen v hlavnej úlohe, priznáva. "Keď sa vám podarí presvedčiť Davida Bowieho, aby bol vo vašej hre, už sa nebojíte zavolať nikomu," s úsmevom obhajuje istotu pri výbere herečky ešte predtým, než bola obsadená. Ellen nakoniec povedala áno, Cage ju nemusel ani dlho presviedčať a to ju predtým vystríhal, že hranie v Beyond bude ako hranie v štyroch filmoch naraz.

Podtitul Two Souls v názve Beyond neskrýva žiadnu hádanku, skutočne má hra dvoch hrdinov. Tou druhou postavou je Aiden, entita, ktorá je s Jodie zviazaná. Je s ňou neustále, čo veci komplikuje, nikto ju nevidí, nikto sa s ňou nemôže rozprávať. Aiden predstavuje ten nepríjemný pocit, že sa na vás niekto díva, niekto stojí za vami alebo ten mrazivý pocit v zátylku. Na rozdiel od vás, keď sa Jodie otočí, tak svojho spoločníka vidí. Ako vyzerá a či vôbec má nejakú podobu, nevieme.

Aiden je plne hrateľná postava a medzi oboma hrdinami sa je možné ľubovoľne prepínať. Na Jodie sa pozeráte z 3rd person pohľadu, keď preberiete prízrak, voľne lietate priestorom pomocou Sixaxisu, prechádzate objektami a vidíte ich štruktúru ako konštrukciu sedačky vlaku, kde začína živá ukážka Beyond. Aiden je súčasne ochrancom Jodie, ale vie byť aj mimoriadne žiarlivý a otravný. Jeho konštantná prítomnosť nedá hrdinke spať.



Nachádzame ju schúlenú na sedačke so šiltovkou hlboko zarazenou do tváre ako sa snaží vyrovnať trojdňový spánkový deficit. Je na úteku a ako sa z policajných vysielačiek dozvedáme, je hľadaná pre vlastizradu. Aidena to nezaujíma, chce sa hrať. Odhodí kelímok s kávou susediaceho cestujúceho, zhodí vak na zem. Nerobí to však naschvál, ale snaží sa upútať pozornosť Jodie, ktorá nestačila zaregistrovať neplánovanú zastávku, počas ktorej do vagóna nastúpila policajná hliadka. Aiden sa môže voľne pohybovať v priestore, dokonca vie vyletieť mimo vlak a pozerať sa na svoju chránenkyňu cez okno. Môže ísť kamkoľvek, podmienkou je, aby zostal pripútaný k Jodie viditeľným žiarivým putom. Je ako na vodítku.

Policajti legitimujú cestujúcich, na čo sa zobúdza Jodie a snaží sa opustiť vagón. "Kam že kam, slečna?" pýta sa jeden z dôstojníkov. "To je ona, chyť ju!" A začína naháňačka, najskôr vo vnútri úzkej uličky vo vozni s kupé, na konci ktorej je toaleta. Jodie sa v nej zavrie a snaží sa vyraziť poklop na strechu. Nedarí sa. Je zatvorený. Cez tenké dvere je počuť dupot ťažkých topánok policajtov ako sa približujú. "Aiden, pomôž mi!" zúfalo a nahlas zakričí. Prepína sa postava a s ním aj pohľad do vlastných očí. Na poklope žiari žltý zhluk guličiek, čo je signál, že sa s ním dá manipulovať. Chargovaným útokom (pomocou analogov naťahovaných ako tetiva luku) je odstránená prekážka brániaca k ceste na strechu.

Vonku je noc a husto prší. Jodie už prišla o bundu aj o šiltovku a jej šaty začínajú byť mokré. Na rozopnutej košeli vlajúcej vo vetre je poznať nielen rýchlosť idúceho vlaku, ale aj to, že nasala do seba dažďovú vodu. Látka tancuje ako splašená, zatiaľ čo Jodie si pred seba kladie ruku a začína bežať po vagóne. Na strechu sa už stihli vyškriabať aj policajti a dochádza k prvému súboju. Na vzrastom nízke žieňa je mimoriadne obratná, vykrýva útoky a dokonca aj vracia údery na tvár. Úspešne.

Scéna z vlaku naberá nečakaný obrat, keď sa Jodie rozhodne za jazdy zoskočiť. Okolo nej sa nafúkne ochranná číro-modrá aura, ktorá stlmí pád na zem do blízkeho lesa. Je v bezpečí? Ale kde že. Hliadky začínajú prečesávať okolie a z diaľky je počuť brechot pátracích psov. Všimnite si, ako Jodie zmenila držanie tela, komentuje dianie na obrovskom plátne Cage. Od scénky na záchode nič nepovedala, ale jej reč tela kričí, že je v nebezpečí, že jej je zima a že ju môže prezradiť akýkoľvek hlasný zvuk. Preto má ruky pri sebe a opatrne našľapuje.

Firma: SCEE

Žáner: Adventúra

Beyond: Two Souls má mať hernejšie ovládanie. Quick time eventy zostávajú počas súbojov, sú však často nahradené ovládaním postavy aj v situáciách, ktoré by boli v Heavy Rain odbité sekvenciou vyťukávania tlačítok. Jodie nedávajú vydýchnuť policajti, rojnica sa sťahuje a jediná cesta vpred vedie cez rieku. Na premočených šatách sa objavuje bahno, hlasy sú čoraz bližšie a na druhom brehu dochádza k útoku psov. Jodie je vyčerpaná, prvého vlčiaka odkopáva, druhý ju zloží svojou váhou na zem a už už ju chce pohrýzť do tváre, keď ho odplaší úder kameňom do papule.

Naháňačka sa dramatizuje vysokým počtom hliadok, ktoré zdá sa stratili stopu. Jodie sa škriabe na neďalekú skalu, nad ktorou je cesta. Je tak blízko. Od slobody ju delí ukradnutie motorky. Aiden okrem prieskumu dokáže vyvolávať chlad a vybrané osoby aj posadnúť. Prevtelí sa do vodiča džípu a odvedie pozornosť opakovaným narážaním do zvodidiel. Zatiaľ čo kolegovia kričia na zmäteného policajta, Jodie nasadá na motorku a vyráža po kľukatej ceste hlboko do lesa.

Motorka sa opäť ovláda Sixaxisom, nad hrdinkou krúži vrtuľník, ktorý ju sprevádza až k mostu s čakajúcou SWAT jednotkou. Aiden vytvára ochrannú auru odrážajúcu paľbu zo samopalov. Nebezpečenstvu však nie je koniec. Jodie je z motorky zostrelená jedným zo sniperov rozostavených na strechách v meste. Zletí z motorky a zo štvanej zvery sa stáva lovec. Hráč v tejto pasáži preberá pod kontrolu Aidena. Bezmocná hrdinka sa krčí pri aute, zatiaľ čo Guillaume de Fondaumière, Cageov kolega, si vyberá ciele.

Posadne snipera a začne kosiť jedného člena SWAT za druhým, kým ho neupracú kolegovia. Schovávajúcich sa policajtov odhalí odhodením auta, preskočí do vrtuľníku a s výbuchom ho zaparkuje na ulicu. Slučka sa okolo Jodie sťahuje, ale Aiden zabíja jedného dôstojníka za druhým. Cage dodáva, že túto scénu je možné zdolať bez jediného výstrelu alebo usmrtenia. Dnes je však deň na deštrukciu a odistený granát sa už kotúľa k neďalekej benzínke, ktorá explóziou dá najavo, kto má situáciu pod kontrolou.

Na ulici je spúšť, horiace vraky áut, zlomené stĺpy, pod nimi nevládne alebo mŕtve telá policajtov a v strede veliteľ zásahu. Jodie k nemu dokríva, chytí ho pod krk a povie: “Nechajte ma na pokoji, inak pozabíjam všetkých!” Je len málo superhrdinov so schopnosťami, ktorých ich nechcú používať. Jodie navyše odmieta uveriť, že je iná a niečo nám hovorí, že predvedené scény nebudú jediné, kedy budeme na úteku alebo okolie strašiť ukážkou vnútornej sily.

David Cage to už skúšal vo Fahrenheit, keď sa z hlavného hrdinu stal vrah, po ktorom šla polícia. Beyond však dovoľuje reagovať a opätovať útok. Cage vraví, že v hre nebude ani jedna rovnaká scéna a každá sa bude hrať inak, čo bola jedna z devíz Heavy Rain. Jodie napríklad môže byť zatknutá a príbeh vás zavedie na iné miesta, zomrieť však nemôže. Obrazovku Game Over v Beyond nenájdete. Žiadne z vašich rozhodnutí nebude viesť do slepej uličky, dodáva.



Aký je teda Beyond? Veľmi podobný s Heavy Rain, ak ste hrali túto výbornú adventúru, viete si približne predstaviť, ako sa bude hrať aj nový titul Quantic Dream. Na prvé miesto je kladený príbeh a kontrola nad jeho rozprávaním cez mnohé rozhodnutia. Na otázku, koľko času strávime v koži Jodie a koľko zase kontrolovaním Aidena, sme dostali odpoveď, že je to len a len na vás. V niektorých scénach budete ovládať iba jednu postavu, v iných zase využívať obe.

“Nič nie je zlé so súčasným vývojom hier ani s herným biznisom, my chceme byť iní,” tvrdí spokojný David Cage po hlasnom potlesku na konci prezentácie. Nestál by za inými hrami, keby o ne nebol záujem. Tá inakosť sa odráža aj v Beyond, hlavná hrdinka ako žiadna iná a technológia prenosu pohybov hercov do hry, ktorá schováva všetko, čo ste doteraz videli, do vrecka. Jodie už nie je virtuálnou postavou, ale herečkou, ktorá dokáže predať aj rečou tela to, čo prežíva. A o to Cagoevi ide, o pohlcujúce príbehy.

TRAILER

TOM CLANCY´S SPLINTER CELL: BLACKLIST

SAM OPÄŤ PROTI TERORISTOM

Matúš Štrba

Sama Fishera by sme už dnes mohli označiť za videohernú ikonu a to aj napriek tomu, že v spoločnosti našich obľúbených hrdinov sa nachádza len pomerne krátko – bezmála desaťročie. Táto desaťročnica nám priniesla zatiaľ 5 hlavných titulov, niekoľko ich mobilných verzií a PSP odbočku. Sam Fisher, špeciálny agent vycvičený na čo najtichší postup, sa do našich sŕdc zapísal ako tieň, ktorý stojí za zdanlivo neriešiteľnými úlohami. Prišiel, nikto ho nevidel (a ak aj áno, tak živým dlho nezostal), eliminoval hrozbu a rovnako nenápadne aj zmizol. Cez množstvo misií sa postupne prepracoval až do úlohy dvojitého agenta a nakoniec upadol v nemilosť tých, ktorým slúžil.

Pred dvoma rokmi sme tu mali Conviction a Sam sa úplne zmenil. Z nepozorovaného agenta sa razom stal osamotený pomstiteľ na ceste lemovanej krvou každého, kto sa pred neho postavil. Hra priniesla mnoho noviniek, no fanúšikov pôvodného konceptu a stealth postupu až tak neohúrila. Akcia hrala prvé husle, mnoho prvkov sa zjednodušilo a zautomatizovalo. Sam zachránil dcéru, vyčistil od smetí tie najvyššie miesta, zachránil svet a vlastne sa aj sám rehabilitoval v očiach vládnych predstaviteľov, ktorí ho zobrali na milosť.

Teraz sa nám znovu predstavuje v titule Blacklist, s ktorým na trh vtrhne niekedy počas budúcej jari. Na hre však už nepracujú ani šanghajské a ani montrealské štúdio Ubisoftu. Tentoraz má hru na starosti pomerne nedávno vytvorené štúdio Ubisoftu v Toronte, na ktorého čele stojí známa postava v hernom svete – Jade Raymond. Ženské ruky z producentskej stoličky tak povedú Sama do ďalšej nebezpečnej akcie. Tentoraz znova v úlohe vládneho tajného žolíka.

Organizácia Third Echelon je minulosťou. Bývalý Samov chlebodarca sa zmenil na korupciou zmietanú hrozbu pre samotné Spojené štáty. Po udalostiach v Concivtion tak americký prezident túto organizáciu zrušil a na jej miesto nastúpila novovytvorená organizácia Fourth Echelon. Tajné zložky USA asi originalitou neprekypujú. Sam Fisher síce stojí na jej čele, no to neznamená, že sa musí rozlúčiť s aktívnou akciou. Práve naopak, on je tým, kto môže jediný zastaviť aktuálne hrozby. Konkrétne sa jedná o hrozbu série teroristických útokov na krajinu a jej záujmové body vo svete. Nová teroristická organizácia má zoznam týchto útokov – blacklist, a je len na vás, aby ste ich plány prekazili a nastolili vo svete mier. Minimálne teda do ďalšej časti.

Tom Clancy bol majstrom politických špionážnych thrillerov a hry podľa jeho predlôh predstavovali hráčom konflikty, ktoré mohli vypuknúť kedykoľvek a kdekoľvek. Bola to hrozba, ktorá bola všade okolo, dokonca niektoré konflikty celkom verne predpovedal. Nebál sa dotýkať aj tabuizovaných tém ako politická vražda, korupcia v tajných službách a podobne. A keď sme podobné problémy riešili v koži Sama Fishera v jeho začiatkoch, tak sme zažívali ten pravý thriller so zimomriavkami po chrbte. Conviction bol však už skôr akčňák ako z dielne Paula Andersona. A Blacklist je v istých ohľadoch jeho nástupcom.

Aj napriek tomu však autori sľubujú, že hra nebude len ďalej kráčať v stopách predchádzajúcej časti, ale bude dostatočne samostatným titulom. A pri pohľade na to, čo máme v týchto dňoch k dispozícii, im v tomto ohľade môžeme dať za pravdu. Na hre možno badať ako prvky známe z Conviction, tak aj snahu prísť s niečím vlastným, alebo minimálne iným. Späť sú teda tajné misie, dokonca Samove sonarové okuliare (ktoré budete môcť vylepšovať) a kopa chytrých gadgetov. No aj napriek tomu sa tu hrá znova dosť na efekt, likvidáciu protivníkov, streľbu, občas priamočiaru akciu a nechýbajú ani výbuchy a značná miera automatizácie. Rozoberme si to však trochu viac.

Autori sa dušujú, že spôsobov prechádzania bude viac, bude aj možnosť hru odohrať v stealth štýle, za čo budú hráči dokonca odmenení (aj keď kedysi bolo pre nich odmenou prejdenie hry). A skutočne môžeme vidieť snahu pokročiť v tomto smere. Misie sa ukazujú byť variabilnejšie z hľadiska postupu vpred. Nie sú priamo rozsiahlejšie, ale máte možnosť obchádzať protivníkov, zakrádať sa, využívať prostredie vo svoj prospech. Sam sa dokonca necháva inšpirovať líniou zabijakov ťahajúcou sa od Altaira až po Desmonda. Cudzie mu tak nie je ani lozenie po skalách a prekonávanie takýchto prekážok. Z úkrytu môže Sam smrteľne udrieť na súpera a stiahnuť jeho mŕtvolu k sebe, tak aby nebola na očiach.

Oproti tomu je výbušná akcia, ktorou sa hra taktiež prezentuje. Samovi nerobí problém zobrať všetko do vlastných rúk a pomocou noža a strelných zbraní dokáže teroristom, že zbrane hromadného ničenia nemusia existovať len v podobe bômb. Pod paľbou dokážete pobehovať medzi krytmi, pohrávať sa s nepriateľmi a vracia sa aj kontroverzná funkcia „Mark and Execute“, vďaka ktorej si len označíte nepriateľov a Sam už vykoná všetko sám a efektnejšie ako predtým. Časť jeho drsnej nátury z Convicion mu zostala a aj tu dokáže pri vypočúvaní porušiť všetky mysliteľné konvencie. Priamočiara akcia je jednoduchšia, plynulejšia a najmä efektnejšia, čo si určite nájde svoju cieľovú skupinu. Autori však sľubujú, že možnosti hrania rozdelia hráčov na 3 rozdielne archetypy: stealth hráčov (ghost), akčných hráčov (action hero) a ich mix založený na gadgetoch (panther). Dopady týchto štýlov však nebudú nijak zvlášť závažné. Skôr autori vsádzajú na vlastné morálne rozhodnutia hráčov. Výsledok teda bude vždy rovnaký.

Mŕtvoly dokážete aj nastražiť ako návnady, vďaka ktorým vlákate nepriateľov do pasce. Rovnako keď ide do tuhého, tak môžete využiť nie len jeden z gadgetov, ale v určitých situáciách vám pomôže aj podpora. Zaujímavé možnosti môže do hry pridať podpora Kinectu. Kedysi sme hádzali predmety na odlákanie, no na budúcu jar bude stačiť na odlákanie stráží len niečo povedať. Vyzerá to tak, že vábiť do svojho smrteľného zovretia nikdy nebolo ľahšie. Na reálne predvedenie si však ešte musíme počkať.

Sam Fisher má už svoje najlepšie roky za sebou. Vo všetkých možných významoch, no teraz narážam hlavne na jeho postavu v tejto hre. Blízka budúcnosť a Samovi pomaly tiahne na 60. No aj napriek tomu na to vôbec nevyzerá. Charizmatický Michael Ironside už od série dáva ruky preč a nový hlas a dokonca aj postavu Sama predstavuje (seriálový) herec Eric Johnson. Faceliftom prešla aj Anna Grimsdóttír. Hru poženie LEAD Engine, známy z predchádzajúcej časti, ktorý má svoje korene ešte v modifikovanom UE2.5. V hre nebude chýbať ani coop kampaň a multiplayerový režim Spies versus Mercs. Hra obsahuje aj ekonomický systém zdieľaný pre všetky herné režimy, ktorý vás odmeňuje kreditmi, za ktoré si môžete vylepšovať vybavenie. Pokračovanie, návrat, alebo vlastná cesta. Čo z toho v hre nakoniec prevládne a ako sa autorom podarí nájsť balans vyhovujúci všetkým hráčom sa dozvieme už budúcu jar.

PS VITA

Pavol Buday

ASSASSIN´S CREED 3: LIBERATION

RANDE ZABIJAKOV

V videohrách sa niektoré pravidlá nemenia. Zoberte si napríklad obsadenie hlavnej roly mužskou postavou. Pravidelne sa v nej objavuje hrdina, obyčajne s hlbokým hlasom, mimoriadnou schopnosťou, minimálne s úlohou ochrániť dôležitý cieľ alebo je tým cieľom záchrana sveta. Ženy sa v blockbusteroch objavujú sporadicky, výhradne ako podporné postavy, prípadne pre spestrenie skupiny žoldnierov, aby ten testosterón nestriekal na kilometre. Vybrané zamestnania môžu a budú vykonávať muži. Ale čo ak je delikátna rola zabijaka zverená do rúk ženy?

Urobte miesto pre nového zabijaka. Altair, Ezio, Connor privítajú koncom októbra Aveline, hlavnú hrdinku Assassin's Creed 3: Liberation a vôbec prvú ženskú postavu stvárňujúcu nájomného zabijaka. Ubisoft bol vždy pozitívne orientovaný voči novým platformám, séria o zabijakoch a cestovaní do minulosti cez Animus sa už ocitla aj na tabletoch a mobiloch, poriadnej handheldovej verzie sa nedostávalo toľko pozornosti ako práve konzolovým hrám.

Liberation je exkluzívnym titulom pre PlayStation Vita a nad čím možno fanúšikovia nezažmúria oko, je fakt, že Aveline sa stretne s Connorom, pričom sa odohráva v úplne nových lokalitách a sleduje vývoj americkej revolúcie z iného uhlu, z pohľadu otrokárov v New Orleans. Liberation vychádza bok po boku s Assassin's Creed 3 a v duchu predchádzajúcich dielov si odpovede na otázky budete musieť hľadať aj mimo hlavnej série.

Ubisoft sa snaží do handheldovej verzie natlačiť takmer identický herný zážitok s niekoľkými mestami načítavanými bez loadingov a náplňou zrovnateľnou s konzolovými proťajškami. A prečo práve New Orleans? Liberation vás zavedie do rokov 1765 - 1780 priamo do stredu americkej revolúcie a bude vychádzať z obdobia nepokojov, ktoré zavládlo po skončení sedemročnej vojny medzi Veľkou Britániou a Francúzskom. Celé východné pobrežie si rozdelili Briti, ktorí zabrali Kanadu po Francúzoch, a Španielom pripadla Louisiana, vrátane New Orleans, čomu sa miestni vzopreli.

Po krátkom, ale intenzívnom období rebélie sa stalo mesto dôležitou križovatkou, cez ktorú Francúzi a Španieli posielali zásoby do kolónií na východe, kde sa odohráva AC3. New Orleans bolo takisto miestom, kde sa obchodovalo s otrokmi a kde vznikla zvláštna praktika nazvaná Placage. Išlo o krátkodobý manželský zväzok bohatých Francúzov alebo Španielov so ženami z Afriky, Indie alebo potomkami portugalských, španielskych prisťahovalcov do Južnej alebo Strednej Ameriky. Manželstvo vydržalo do momentu, kedy sa našla súcejšia nevesta. Mnohé ženy sa takto dočkali vytúženej slobody nielen pre seba, ale aj pre deti.

A hlavná postava Liberation pochádza práve z takéhoto manželského zväzku. Otec bohatý Francúz, matka Afričanka. Aveline, podobne ako Connor, vyrastala medzi dvomi protichodnými svetmi - bohatstva a chudoby, slobody a otroctva.

Aveline dokáže to, čo jej bratia zabijaci. Dokáže sa šplhať po strechách, loziť po stromoch, skákať z domu na dom a na svoj cieľ zaútočiť nepozorovane. Jej zbraňami sú pochopiteľne vyskakovacie dýky, ale medzi novými sa objaví mačeta, ktorou sa seká cukrová trstina, a fúkačka pre útoky na dlhšie vzdialenosti. Po ruke nebude chýbať ani klasický kord, pištole, mušketa či obľúbené granáty a bomby.

Cech zabijakov v New Orleans vedie Agate, otrok, ktorému sa podarilo utiecť. Agate je mentorom Aveline a súčasne zadáva aj misie, ktoré ju zavedú cez záliv aj do Mexika či do bažín, ktoré budú reprezentovať divočinu mimo mesta. Tu stretnete priekupníkov, obchodníkov, ale aj vyhnancov, ktorí žijú vlastnými pravidlami. A v močiaroch budú striehnuť aj aligátory.

Podľa dostupných informácií má Liberation využívať mnohé prednosti Vity ako ovládanie dotykom, geo koordináty či dotykové plochy, s ktorými budete napríklad kradnúť z vreciek okoloidúcich peniaze. Keďže sa po prvýkrát v sérii objavuje ženská hlavná postava, pre Aveline bola vytvorená nová sada pohybov aj animácií, ktoré majú súčasne zachytávať ženskosť a ladnosť zabijaka.

Assassin's Creed Liberation vzniká v Ubisoft Sofia a na trhu sa ocitne krátko po vydaní Assassin's Creed 3. Okrem stretnutia Connora a Aveline sa o inom ako príbehovom prepojení medzi oboma verziami zatiaľ nehovorí. Vie sa však, že v Animuse nebude Desmond, ale nová postava. Autori takisto mlčia aj o integrácii multiplayeru, náplni vedľajších misií a ekonomickom modeli.









AJ TAKÁ BOLA E3

Pavol Buday

Warren Spector (ne)mal pravdu. Tvorca najzásadnejších titulov v histórii sa riadi jednoduchým pravidlom: “Ak niečo dokážete urobiť, nechajte nech to urobia iní, vy sa venujte veciam, ktoré nemusia spočiatku dávať zmysel.” Vraví, že nie je možné predpovedať budúcnosť vývoja herného biznisu. Nikto nevie, či bude Facebook tou novou vecou či budúci rok bude patriť iOS systému. On sa všetkým, ktorí sa snažia o predpovede, smeje. Keď som predpovedal, že E3 bude obyčajnou, nevedel som, ako blízko budem od pravdy.

Herný biznis sa ženie proti ohromnej stene s nápisom “Kam ďalej?” Buď ju rozrazí nová generácia alebo sa o ňu rozpučí a kinetická energia vytapetuje vnútornosťami obrovskú plochu a my sa budeme dívať, ako číslovky za názvami známych sérií vymenia podtituly. Predávanie rovnakých zážitkov v novom obale je novým trendom. Nik však nedokáže garantovať kvalitu. Môžete namietať, ale zamyslime sa na chvíľu. Aj tí najväčší hráči sa utiekajú k istotám položeným sériami, ktoré sa postupne deformujú (k horšiemu) - smerom k davom.

Ako keby spoločnosti chceli uviaznuť na plytčine zjednodušovania a byť nenávidené za to, že sa vybrali nesprávnym smerom. Sony to nevyčíta v magickej knihe, aké čary bude potrebovať, Microsoftu to neprezradia spálené kalórie a Nintendo to neukáže na tablete. Vyhovieť každému sa pochopiteľne nedá. Aj pre to je pre mňa tohtoročná E3 jedným z najslabších ročníkov. Nie je to spôsobené nedostatkom nových IP, ktoré treba velebiť minimálne za odvahu vydavateľov opustiť vyšliapanú cestičku, ale v nezodpovedaní otázky.

Ako ďalej herný biznis?

Isto, z piatich tlačových konferencií ste si vybrali svojich favoritov. Ale na jednu novú premiéru pripadlo minimálne päť už dôverne známych hier a čo je najhoršie, všetky majú spoločné jediné - strieľa sa v nich a ak to nie je kosenie dronami, tak sa tam naťahuje tetiva luku. Nová generácia nebola tak potrebná ako teraz a i keď je hlúpe dožadovať sa jej práve teraz, keď sú na obzore aj nové tituly ako Beyond, Watch Dogs či LEGO City Undercover. Herný biznis akoby nevedel, kam sa vybrať. Pozrite sa na lineupy najväčších firiem.

Activision vsádza na Black Ops II (pochopiteľne) a Skylanders. EA vyrukuje s Need For Speed a Medal of Honor. Microsoft sa s Dance Central 3, Halo a Forzou snaží o hattrick a Sony pre istotu túto jesennú sezónu bude chýbať poriadny core titul, ktorý by medzi Wonderbook, LittleBigKarting a PlayStation All Stars vyzeral dospelo. A Ubisoft? Assassin’s Creed, Rayman a Just Dance. Nehrali sme ich už pred rokom?

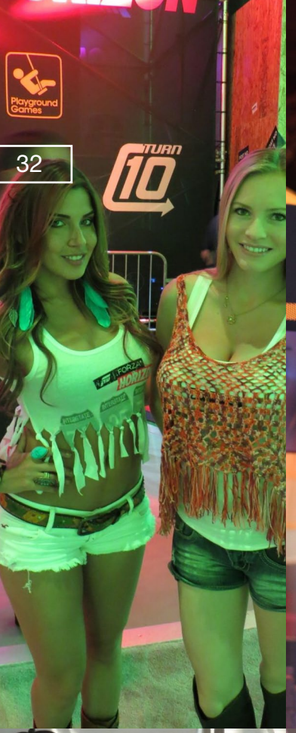
A čo je horšie, mnohé z noviniek trpia syndrómom hlúpnutia, zjednodušovania herných mechanizmov na úroveň automatizovania zážitku s barličkami, ktorý sa za každú cenu snaží o filmovú atmosféru. Nechcel som, aby sa z Dead Space 3 stala co-op akcia. Nechcem hrať rovnaké hry každých 12 mesiacov. Po E3 mám pocit, že z každej série sa stala akcia z tretej osoby.

Keď sa pozriem na svoju predpoveď ešte pred E3, neprekvapuje ma, že svätá konzolová trojica a najväčší hráči na trhu vsádzajú na istotu. Dorovnať straty a vylepšiť finančné výsledky. Criterion pracuje na Burnout Paradise 2, ale bude vydaný pod názvom Most Wanted, Nintendo si uvedomuje dôležitosť core hier pre WiiU, ale nezabúda na to, že systém predáva Mario a nakoniec aj minihry, ktoré má problém na tlačovke predstaviť. Čo si odnášam z tohtoročnej E3 je, že sa nič nezmenilo a nikdy nebolo také jednoduché predpovedať, čo nás čaká v predvianočnej sezóne tento rok. Motion systémy chcú osláviť tretie (a nutno povedať, že posledné) narodeniny, mobilné systémy doháňajú konzoly výkonom, ale chýba im obsah pre skutočných hráčov, na ktorých útočia známe hry prezlečené do nového kabáta.

Z diaľnice, ktorá sa vlní okolo Convention Centra je vidieť nápis Hollywood. Ak má byť herný priemysel synonymom výnimočnosti a reprezentovať budúcnosť zábavného priemyslu, musí vedieť, kam smeruje. Nová generácia nikdy nebola potrebná tak ako teraz. Nie pre to, že sa sneh v Assassin’s Creed 3 neleskne do poslednej vločky a na tvárach postáv sa nezračia kropaje potu, ale kvôli vyčerpanosti. Štvorku má v názve iba jedna hra. Matematicky nesprávne (trilógie začínajú na nových systémoch), obchodne nevyhnutné.

Kocky sú hodené a Vianoce sú známe už od začiatku roka. Hrať bude čo aj na novej platforme, len mám obavy, že si budeme často hovoriť: “To som už niekde videl/hral.”




Playground Games
TURN 10

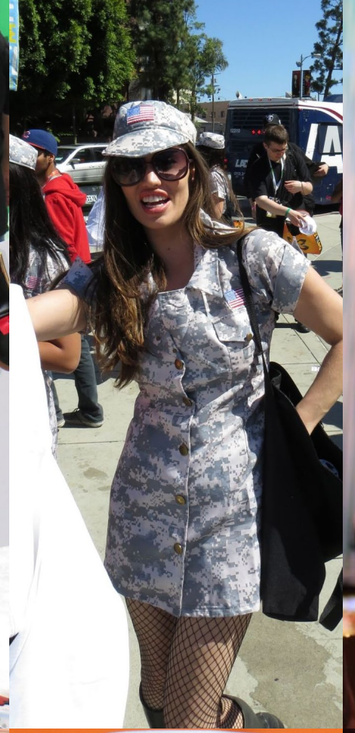

San Romero
KNIGHTS

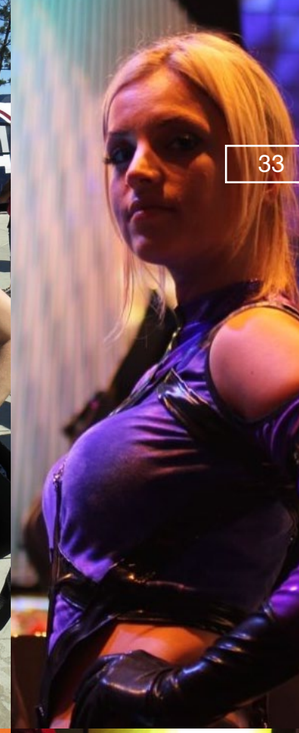





DEAD OR ALIVE 5








DARKSIDERS






TEKKEN
TAG TOURNAMENT 2






TAURINE + GINSENG





PS3

Matúš Štrba

SPEC OPS: THE LINE

VOJNA JE SVINSTVO A TO BEZ OKOLKOV. JE LEN NEZMYSELNÝM VZÁJOMNÝM VYVRAŽĎOVANÍM MILIÓNOV ČASTO KVÔLI KONFLIKTOM JEDNOTLIVCOV. VOJNY SA VIEDLI KVÔLI ŽENÁM, KVÔLI VIERE, TAKTIEŽ KVÔLI RASE, POPULÁRNE SÚ VOJNY KVÔLI ROPE A PARADOXNE SA VEDÚ AJ KVÔLI MIERU. NA ABSURDITE VOJNY NIE JE NIČ HRDINSKÉ. JESTVUJE MNOŽSTVO VOJNOVÝCH FILMOV PREDSTAVUJÚCICH HRDINOV. A POTOM JE TU EŠTE MENŠINA TÝCH, KTORÉ ODHAĽUJÚ SKUTOČNÚ PODSTATU VOJNY. APOCALYPSE NOW, PLATOON ČI FULL METAL JACKET NEMAJÚ ŽIADNYCH HRDINOV. NAMIESTO TOHO V NICH NÁJDEME SPÔSOB, AKÝM VOJNA KAZÍ A KRIVÍ ĽUDÍ ZVNÚTRA.



Podobným vyobrazením je aj čierny kôň tohto leta – akcia Spec Ops: The Line. Hra, ktorá snáď v ničom nie je originálna, od názvu, cez príbeh, až po hrateľnosť. No, ako už naznačuje hodnotenie, tak ponúka mix, ktorý vás môže pohltiť až tak, že hru spustíte a razom sa pristihnete pri sledovaní záverečných titulkov s pocitom, že možno práve niečo také tu chýbalo. Na trhu, kde schizofrenici zachraňujú svet pred katastrofou a s prstom v nose zabíjajú všetkých „zlých“. V Spec Ops visí americká vlajka dolu hlavou a hymna chrčí.
Toto bude o inom.

Spec Ops: The Line vôbec nie je novou sériou. 2K totiž načrelo do svojej histórie hlboko a vytiahlo značku, ktorú sme nevideli už dlhých desať rokov. Séria vznikla v roku 1998, keď Zombie Studios prinieslo prvú časť, ktorú by sme mohli zaradiť ako taktickú akciu z 3rd person pohľadu. Síce v sérii nájdeme len dve regulárne časti, no so všetkými rozšíreniami naprieč platformami je hier až osem. Spec Ops: The Line si však zo série berie len meno a skôr ako pokračovaním je jej novým začiatkom.

Hra sa síce odohráva vo veľmi blízkej budúcnosti, no jej svet je tak uveriteľný, že by sa mohol stať skutočnosťou pokojne už zajtra. Všetky jeho reálie sú dnešnému človeku známe a ani predpoklady nám nie sú vzdialené. Autori si vybrali Dubaj. Nie je to typické miesto vypuknutia konfliktov, no v žiadnom prípade sa nejedná len o kulisu v pozadí. Dubaj v podaní hry by sa dal označiť za alegóriu biblickej Babylonskej veže. Vrchol luxusu sa obratom stáva najhorším miestom na svete a vy si týmto peklom musíte prejsť. Toto je však peklo hneď v niekoľkých rovinách a pre „hrdinov“ v ňom nie je miesto.

Dubaj, Mekka márnotratnosti, je na kolenách. Tenisové kurty na strechách hotelov, umelé zjazdovky, luxusné autá, to všetko je minulosťou prikrytou pod nánosom prachu a piesku. Mesto zasiahli katastrofické pieskové búrky a úplne ho zničili. Ten síce odmietol zahraničnú pomoc, no nakoniec mu nezostala iná možnosť. Niekto sa musel postarať o preživších a o poriadok. Nejedná sa však o žiadnu ódu na americkú armádu, ako by sa mohlo zdať. Skôr naopak. Niečo sa tu strašne posralo, veliteľ amerických jednotiek porušil rozkazy, zostal tu a odmlčal sa. Až doteraz.

Podarilo sa zachytiť núdzový signál vyslaný z mesta a tak sa na scéne objavuje jednotka Delta Force pod vedením kapitána Martina Walkera (ktorého dabuje Nolan North, známy ako nathan Drake z Uncharted). Ich úlohou je zachrániť, čo sa dá a pomôcť s evakuáciou. Práve Walker, ako hlavný hrdina, je jedným z elementov spoločných z vyššie uvedenými filmami. Srší naivitou, chce pomáhať, chce byť hrdinom. Ale táto vojna nepozná hrdinov a takmer od úvodu viete, že ho čaká neodvratný koniec. Priam mu beží v ústrety a fatálne následky jeho konania sú pochopiteľné. Vojna narúša jeho detskú naivitu a nakazila aj jeho dušu. Dostáva sa do konfliktu medzi dvoma frakciami. Obe sú americké, obe sledujú svoje ciele ani jedna sa však nesnaží o dobro. Záver je už čistou parafrázou Apocalypse Now, chýba už len napalm (aj keď...) Máte možnosti voľby, ktoré sa mierne líšia, no nezavážia nijak extrémne.

Nebojte sa, že by vám predchádzajúci odstavec prezradil niečo nečakané. Prestavuje vám len skutočný svet hry, ktorý prežívate v koži hlavnej postavy. Postavy, ktorá sa vám pomaly mení pred očami. Odér konca sa nad jednotkou Delta Force nesie už od začiatku a vy ho cítite. Príbeh nie je o momentoch, ale o ich prežívaní a práve v tomto ohľade Spec Ops disponuje niekoľkými skutočne silnými pasážami, kedy si začnete klásť otázky o ľudskosti. Vojna neničí len hlavnú postavu, jej vplyv môžete badať všade okolo, na obyčajných ľuďoch, na nepriateľoch, na spolubojovníkoch strácajúcich vieru. Takto dokonalú atmosféru neponúkla už dlho žiadna hra zo súčasnej vojny. Je surová, nie rozprávková ako v Call of Duty. Jedinou jej chybou je, že niekoľkokrát prešvihne moment, kedy by mohla dokonale skončiť. Namiesto toho vám ponúkne na hranie ďalšie krátke úseky, ktoré by lepšie vyzneli možno ako animácia.

Ako sa vám postupne otvára hlavná postava, tak sa s ňou stále viac stotožňujete a hra vás stále viac vťahuje. Spec Ops: The Line začína rovnako ako jej hlavný protagonista – naivne. Bežná akcia sa však už čoskoro mení na niečo hlbšieho hlavne z hľadiska významov. Počas 15 kapitol prejdete všetkým. Pomerne príjemným príchodom, pomerne nepríjemným privítaním, odhalením pozadia, zhnusením z dôsledkov vojny. Postupne nachádzate indície z minulosti, ktoré už úplne vystihujú charakter poznámok postavy Martina Sheena v Coppolovom vojnovom skvoste. Na jednu stranu obdivujem spád hry smerujúci k neodvratnému koncu, na strane druhej je zase dĺžka 6 - 7 hodín na vysokej obtiažnosti veľmi málo a autori sa skôr mohli pokúsiť vyplniť pasáže v jej prvej polovici.

Možno je to pohľad hráča, ktorý je priamočiarymi a tunelovými akciami presýtený viac ako trh samotný, no na škodu Spec Ops je, že vyšiel len v podobe rýchlej a jednoduchej striktne lineárnej akcie. Nemožno povedať, že by hra nebavila. Zabaví dostatočne, no dojem z nej rýchlo vyprchá a pravdepodobne sa k nej už nevrátite. Zostane vám len dobrý dojem bojujúci s pocitom znechutenia. Žiadnu katarziu tu nehľadajte, na happyendy sa tu nehrá. Cover & shoot štýl je ako v každej inej hre, čiže štandardný. Skutočne je založená na dojmoch, akcia oproti iným, napríklad Gears of War, ničím nevyčnieva.

Je tu však aspoň zopár ozvláštňujúcich elementov, ktoré síce nie sú nijak časté, no ich ojedinelý výskyt im pridáva na kráse. Z taktických koreňov série zostalo menej ako ohlodané torzo. V istých predpripravených



TRAILER



momentoch môžete dvom členom svojho tímu vydať jednoduché rozkazy vzhľadom na ich zameranie (sniper a heavy, čo sú asi najadekvátnejšie popisy). Dokážu však pomôcť a sú pomerne samostatní, až na pár prípadov, kedy jednoducho zblbnú, tak sa o ich bezpečie netreba starať. Ďalej tu máme element piesku, ktorý síce zdevastoval mesto, no môže byť vašim pomocníkom v krízových situáciách. A zasypať po prvý raz nepriateľov riadnou dávkou piesku je paráda. Počas hry prekonávate obrovské výškové rozdiely, čo je zas pekné na pohľad. A nakoniec emócie perfektne umocňujú animácie tváre hlavnej postavy a postupom hrou meniace sa pokriky, kedy sa to zúfalým zavíjaním plným madafakin sonovabičov len tak hemží. A pritom nie samoúčelne.

Spec Ops ponúka, na pomery žánru, pomerne štandardný multiplayer, aký nájdete vo všetkých takýchto hrách. To však nemusí byť vôbec negatívom ako nakoniec ukazuje napríklad popularita Gears of War. Hráči sa proti sebe postavia v šiestich režimoch (nie všetky sú zo začiatku dostupné) na šiestich mapách. Nájdete tu klasiky ako DM a TDM, no nechýbajú ani módy postavené na úlohách a na dobývaní miest. Multiplayer rozvíja hlavnú kampaň v tom ohľade, že je postavená na konflikte dvoch predstavených „frakcií“. Mapy sú vystrihnuté zo sólo kampane, teda menšie exteriérové a interiérové lokality. Systém rankov vám postupne odomyká vybavenie a, samozrejme, môžete meniť loadout. Na PC poteší fakt, že okrem Steamworks multiplayeru hra podporuje aj LAN a súkromné hry so špeciálnymi pravidlami.

Spec Ops by mohla byť epitafom na náhrobnom kameni Unreal Enginu tretej generácie, aj keď tu s nami ešte pár rokov pobudne. Ukazuje, že engine má už najlepšie roky za sebou a nikto z neho už na zadok nepadne. Zároveň však z neho vyťahuje niektoré skutočne prekrásne, slnkom prepálené scenérie, hlavne z vrcholkov budov a pri pohľade na zdevastované mesto. S farbami a svetlom to autori naozaj vedia a je to aj vidieť. Takže aj keď nejde o žiaden technologický zázrak, tak sa na ňu pozerá pomerne dobre.

Dôležitú rolu zohráva samozrejme aj zvuková stránka. Dabing, ako som už načrtol skôr, je perfektný a to nie len v prípade hlavnej postavy, ale aj u všetkých ostatných. Northovi jeho kolegovia smelo sekundujú a udržujú tak vysokú kvalitu. Výborná je aj atmosférická hudba. Nie je zvlášť zložitá a ani vtieravá, skôr sa jedná o jemné podmazy, ktoré by ste si možno niekedy aj radi vytiahli hlasnejšie. Bohužiaľ so zvukmi zbraní to už svetlé nie je. Sú pomerne nevýrazné a tlmené. Aspoň, že to zbrane kompenzujú efektom a slušným kopaním.

Je až neuveriteľné ako Spec Ops čerpá z literárnej predlohy (Heart of Darkness od Josepha Conrada) a z tejto výhody tak výrazne ťaží. Navyše narazíte aj na neskrývanú inšpiráciu filmovými legendami, ktoré v stvárnení vojny prekročili všetko ostatné. Hra tak okolo seba buduje silnú, uveriteľnú a strhujúcu atmosféru, ktorá vo vás zanechá výrazný dojem a práve na tom si aj zakladá. Nie je originálna, no na súčasnom trhu snáď nemá obdoby. Vedľa heroických „eposov“ ako Call of Duty pôsobí až surovo, naturalisticky a hlavne autenticky. Zamrzí, že sa hrá pomerne všedne, čo vôbec nie je zlé, no ani ničím výnimočné. Taktiež nepoteší krátka kampaň.

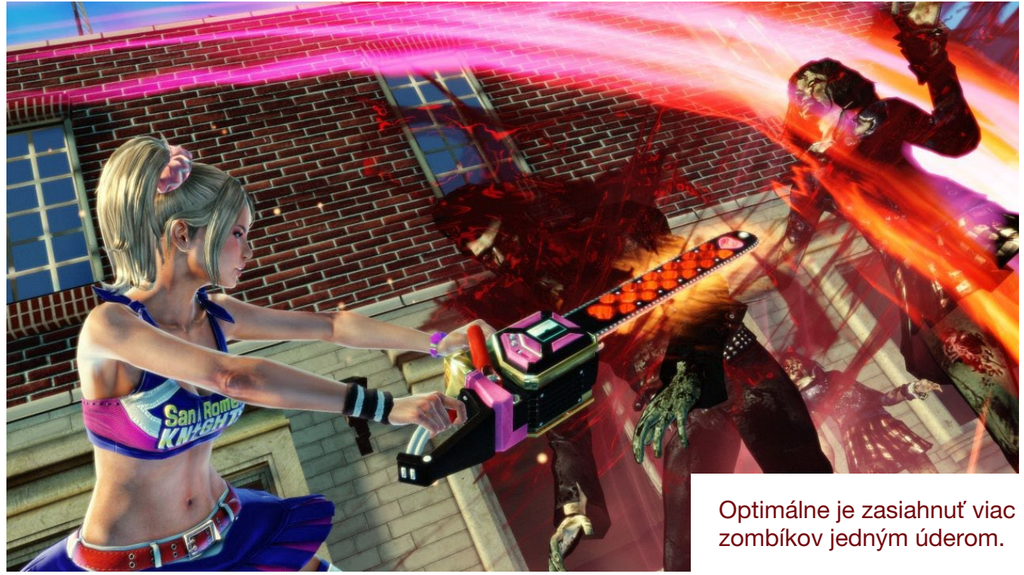
Na PC sa navyše mohlo výraznejšie zapracovať na ovládaní, ktoré je dosť nepohodlné. No aj napriek tomu je Spec Ops: The Line titulom, ktorý by ste si nemali nechať ujsť. Už len kvôli inému pohľadu na zverstvá vojny.

8.0

+ atmosféra
+ slušná akcia
+ postavy
+ dabing a hudba
+ neopozerané prostredie
+ menšie vychytávky v gameplayi
+ možnosti voľby

- dĺžka
- stále koridor
- zvuky zbraní
- prešvihnutý koniec
- ovládanie na PC
- na engine vidieť vek





Optimálne je zasiahnuť viac zombíkov jedným úderom.

PS3

LOLLIPOP CHAINSAW

Juraj Malíček

LOLLIPOP CHAINSAW JE AKČNÁ VIDEOHRA O NADMIERU VYVINUTEJ ROZTLIESKÁVAČKE, KTORÁ POMOCOU MOTOROVEJ PÍLY LIKVIDUJE HALDY ZOMBÍKOV. ŽÁNROVO NEJDE O NIČ INÉ, AKO O SEKAČKU-RÚBAČKU Z POHĽADU TRETEJ OSOBY. PODOBNÝCH A LEPŠÍCH HIER JE PRIVEĽA NA TO, ABY BOLA HLAVNÝM ŤAHÚŇOM AKCIA. NAPRIEK TOMU JE LOLLIPOP CHAINSAW JEDNÝM Z NAJMILŠÍCH VIDEOHERNÝCH PREKVAPENÍ SEZÓNY. TO PRETO, ŽE NIČ NEPREDSTIERA.

Áno, je primitívna, áno, je spontánna, priamočiara, jednoduchá, vykalkulovaná, prvoplánová a naivná, ale to všetko je jedno, lebo bizarná hrateľnosť sa v nej snúbi s osobitou poetikou takým dokonalým spôsobom, ako sme to naposledy azda videli v God of War. Pozor, samozrejme nejde o zameniteľné hry, ale podobne, ako je v God of War spojená antická mytológia s extrémne okázalou a brutálnou akciou, tak sa v Lollipop Chainsaw snúbi „Barbie“ life style so splatterom.

Kľúčovými kvalitami sú irónia a sarkazmus, ktoré posilňujú vžité stereotypy na toľko, že prekročia únosné medze a samotný hráč sa musí rozhodnúť, či toto áno, alebo nie. A ak už má ten hráč čosi nahrané, ale i napozerané, a vôbec, celkom sa v popkultúre orientuje, rozhodne sa pre áno. A z Lollipop Chainsaw je hra, ktorá si zaslúži jeho pozornosť.

Všetko, čo sa v hre deje, môže znamenať i čosi iné. Už samo meno hlavnej hrdinky – Juliet Starling môžeme interpretovať ako spojenie Shakespearovskej romantickej tragédie so súčasným feministickým psychologizujúcim thrillerom (Júlia – manželka Rómeova, Starlingová – agentka FBI, ktorá „dostala“ Hannibala Lectera). Čože?

Nič, blbosť samozrejme, lenže v prípade Lollipop Chainsaw si nemôžeme byť istý ničím. Hra je totiž dielom svojho druhu legendárneho vývojára Sudu Goichiho, počúvajúceho aktuálne na meno Suda 51 (Killer 7, Shadows of the Damned, Samurai Champloo, No More Heroes) a filmového producenta, režiséra a scenáristu Jamesa Gunna, ktorého záber siaha od tínedžerských komédií až k trashom filmového štúdia Troma. O čo ide? O spojenie tvorivých potenciálov dvoch ľudí, ktorí sú tak trocha úchyláci aj sami o sebe. Z takého prieniku vznikne alebo totálny odpad, alebo geniálna vec, pričom platí, že ide o tú istú vec, len nazeranú z iných uhlov pohľadu.

James Gun začínal vo filmovom štúdiu TROMA, čo je nezávislá filmová produkčná spoločnosť Lloyda Kaufmana, špecializujúca sa na extrémne lacné, extrémne brutálne a extrémne vtipné filmy. Atómové gymnázium, Surferský náckovia musia zomrieť, Toxický pomstiteľ, Tromeo a Juliet, kto nevidel, nepochopí. Kto videl, chvíľu mu trvalo, kým sa s tým vyrovnal. Neskôr začal Gunn písať a režírovať mainstreamovejšie veci, síce podobne čudné, avšak prístupné širšiemu publiku – filmový Scooby Doo je napríklad jeho dielom, ale aj hororová scifi komédia Slimák, či nezávislá odpoveď na Kick-Ass a ďalšie komiksové filmy o samozvaných superhrdinoch bez superschopností – nazvaná prozaicky Super. Žiadny z tých filmov nie je normálny, ale žiadny sa ani len tak nedá hodiť za hlavu. A tento človek sa na Lollipop Chainsaw podieľal ako dohliadajúci scenárista.

Suda 51 je v hráčskom svete pochopiteľne známejší, už jeho prvá videohra – Killer 7 dodnes funguje ako pojem označujúci svoj vlastný žáner. Nasledovali len v USA vydaná Samurai Champloo: Sidetracked, vzniknuvšia podľa rovnomenného anime seriálu, sandboxová pocta osembitovým bojovkám No More Heroes a konečne Shadows of the Damned, survival horor, ktorý nie je ani o prežití ani horor. Všetky Sudove hry majú spoločné tri veci, veľmi svojrázny a osobitne pozitívny vzťah k extrémne štylizovanej brutalite, neveľký, až malý komerčný úspech a fanaticky oddaných elitárskych priaznivcov, ktorí na jeho hry nedajú dopustiť.

Fajn, aká je vlastne ich spoločná hra? Neuveriteľná. Spája sa v nej Buffy, premožiteľka upírov, Glee a vôbec, popkultúrny folklór amerických High School so všetkými tými elitnými klubmi roztlieskavačiek a športovcov, s extrémnou gore brutalitou ranných filmov Petra Jacksona (Bad Taste, Braindead), Sama Raimiho (Evil Dead, Evil Dead II, Army of Darkness) a už spomenutej TROMY. K tomu treba pridať hrateľnosť Devil May Cry, Ninja Gaiden, Brütal Legend, Bayonetty a tiež už spomenutého God Of War. Na dôvažok to celé ozdobíme sexizmom ako z Duke Nukema a zasadíme do prostredia, v ktorom prekvitá kult a kultúra zombie. The Walking Dead rulez! Shaun nie je mŕtvy.

To, čo z mixéra vypadne, je Lollipop Chainsaw, hra o blondľavej roztlieskavačke so sexy copíkmi a hompáľajúcimi sa štvorkami uväznenými v tesnučkej školskej uniforme, kvôli ktorým si tá nebohá dievčinka bude musieť v štyridsiadke podať žiadosť o invalidný dôchodok. Žiadne kríže nezostanú pri tej váhe bez následkov. Kedy môže, vtedy spod kratulinkej sukienky vytrčí nohavičky a volá sa Juliet. Miluje ružovú farbu, jahodové lízatká, a nevedno prečo, nosí so sebou v športovej taške obrovskú motorovú pílu. S telefónom a ozdobenú srdiečkami. Tou odreže hneď na konci prológu hlavu svojmu milovanému priateľovi

Na hru sa z každého uhlu dobre pozerá.



TRAILER



Súboje s bossmi sa nesú v rôznych hudobných štýloch.

- športovcovi, niežeby ju obťažoval, ale z lásky. A po zbytok hry nosí tú hlavu zavesenú na páse, hádže ňou po zombíkoch a nasadzuje ju na neobsadené trupy, keď potrebuje hrubú silu na urobenie cesty.

Jej príbeh začína v deň jej osemnástych narodenín. Akurát vtedy vypukne apokalypsa osnovaná postgotickým spolužiakom Swanom – zombíci útočia najprv na domovskú vzdelávaciu inštitúciu tej slečny – San Romero High School, neskôr na celé mestečko. Apropó, San Romero High School – komu to došlo, nech ani nečíta ďalej a ide si Lollipop Chainsaw zahrať, komu nie, ten, obávam sa, bude v Lollipop Chainsaw stratený a také Fulciho zábavné centrum neocení vôbec.

Sekačka – rúbačka, zo zombíkov vypadávajú mince, je ich niekoľko typov, zombíkov, nie mincí, dajú sa likvidovať rôznymi spôsobmi. Niektorí sú dole hneď iní znesú viac a ešte iní veľa, to sú bossovia. Frenetická akcia je striedaná minihrami (zombie basketbal, zombie bowling, zombie žatva, zombie baseball) a okrem zabíjania zombíkov, kto chce, môže zachraňovať študentov. Za mince možno nakupovať nové kombá, lízatká, ktoré predstavujú zdravie, nové stránky do stredoškolskej ročenky, a vôbec, všakovaké drobnosti. Od nových sexy kostýmčekov až k pesničkám z hry.

Keď jedného dňa prídu na strednú zombie, Juliet vytiahne motorovú pílu.



Lollipop Chainsaw sa odohráva v siedmych lokalitách - každá z nich je vlastne jednou úrovňou – parkovisko, škola, štadión, farma (aj so zombie hovädzím), zábavné centrum, kostol a hlavná ulica a na konci každej číha na Julietu boss s veľmi osobitým hudobným vkusom. Príbehová línia sa dá prejsť za šesť hodín na nižšej náročnosti, ale celá hra je dizajnovaná tak, aby motivovala k opätovnému hraniu. A vytiahnuť všetky možné štatistiky na 100 percent, to už nebude záležitosť hodín, ale dní, možno týždňov.

Celkom logicky s vyššími úrovňami rastie obtiažnosť, kým prvé sa dajú zvládnuť divokým mačkaním základných úderov, v tých väčších prídu na rad kombá. Tu už sa ale s Lollipop Chainsaw stáva normálna poctivá hra. A to je troška problém, pretože sa začne trieštiť hráčova pozornosť. Hra je plná hlášok, geniálne vtipných replík a samozrejme rôzne skrytých odkazov a narážok, predovšetkým na zombie filmy, od klasiky až k vysloveným chuťovkám. Aby ich hráč všetky postrehol, musí sa poriadne sústrediť a tak môže ľahko dôjsť k tomu, že sledujúc všetko to šantenie na obrazovke, zabudne hrať. A to je problém, lebo checkpointy sú rozmiestnené veľmi striedmo.

Tak či onak, Lollipop Chainsaw je výborná hra, ktorá síce sprvu môže vzbudzovať rozpaky, keď ju ale hráč prijme a má blízko k jej poetike, veľmi rýchlo sa môže stať kultovou. A veru, k tomu asi dôjde, Suda 51 sa ani tento krát nezaprel a James Gunn mu pomohol k tomu, aby potenciálna cieľová skupina bola širšia. Už nielen milovníci frenetických japonských podivností, ale aj fanúšikovia hororu a zombie zvlášť. Veľká vec.

8.0

+ zombie
+ humor
+ množstvo popkultúrnych odkazov
+ hrateľnosť

- občasný stereotyp
- príliš bizarné na mainstream

Likvidácia zombíkov naberie aj nečakanú formu v podobe skutočnej žatvy.





Vojna budúcnosti je založená na technológiách.

GHOST RECON: FUTURE SOLDIER

PS3

Peter Dragula

LEGENDÁRNA ZNAČKA GHOST RECON ZNOVU OŽÍVA A ZNOVU SA MENÍ. TENTORAZ ZNOVU SMEROM K AKČNEJŠIEMU ŽÁNRU A ŠIRŠIEMU PUBLIKU. JE TO ROVNAKÝ SMER, AKÝ SME ZAZNAMENALI UŽ AJ PRI OSTATNÝCH TOM CLANCY SÉRIÁCH UBISOFTU, TEDA ZJEDNODUŠENIE BOJA, VIAC KINEMATICKÝCH SEKVENCIÍ A VIAC ZÁBEROV NA PÔSOBIVÉ ELIMINOVANIE PROTIVNÍKOV, AKO SÚSTREDENIE SA NA TAKTIKU A PRECÍZNOSŤ ELIMINÁCIE PROTIVNÍKOV.

Prvé Ghost Recon tituly ponúkali fps pohľad, taktický postup, presné riadenie tímu a nutnosť ostreľovania jedným nábojom. Druhá, už čisto konzolová časť sa posunula smerom k arkádovému štýlu a Advanced Warfighter podséria to zakončila. Síce na PC sa ešte autori snažili držať FPS štýlu a pomalej taktiky, na konzolách sa už hra zrýchlila a počet vystrelených nábojov sa dal násobiť tisícmi. Na svoju dobu však bola hra prekvapivo pôsobivá a ponúkajúca neokukaný štýl kombinácie tímovej taktiky a akcie. Teraz po štvorročnej prestávke chcú tento štýl autori znovu oživiť s prebratím ďalších prvkov zo Splinter Cell, Rainbow Six a hlavne Call of Duty sérii.

Hra už nie je Ghost Recon, ako sme ho poznali, je to príbeh futuristickej vojny plnej hi-tech hračiek, neviditeľnosti, ovládacích UAV, mech robotov a celé sa to mixuje v taktickom postupe s vloženými arkádovými scénami.

Premixovaný Ghost Recon napriek svojmu odklonu od pôvodného designu, vytvára pre dnešné publikom hráčov slušný mix zábavy a rozsiahlosti. 10 hodinovú kampaň dopĺňa kooperácia pre štyroch hráčov, možnosť samostatného prechádzanie misií na skóre, obranný mód pred vlnami nepriateľov, ako aj tímový multiplayer. Autori sa týmto snažili o ponuku, ktorá osloví Call of Duty a Battlefield hráčov s nádejou, že vytvoria vlastný štýl taktickej vojny, s ktorou prerazia. Žiaľ, napriek bohatej ponuke a snahe ozvláštniť akciu dávkou taktiky, Future Soldier nebude tou hrou, s ktorou prerazia.

Modernizácia vybavenia Ghost Recon jednotky sa tiahne od prvej hry, ktorá bola zasadená do roku 2008 a k dispozícii boli skutočne len základné prvky dnešnej výzbroje, teraz je v sérii už rok 2024 a výzbroj sa zmenila okrem holografických projekcií, ktoré sme už mali v Advanced Warfigher pribudla aj neviditeľnosť, diaľkovo ovládané drony a aj prvé koncepty mechov. Tohto všetkého sa zmocníme vydávame sa na cestu okolo celého sveta, kde všade treba v nevýraznom príbehu zastaviť teroristov a sledovať ich stopu. Dostaneme sa tak do púštnych, lesných a aj ľadových prostredí, prestrieľame mestečkami, dedinkami, pustinami a komplexami budov, ale hlavne sa naučíme spolupracovať s novým Ghost Recon tímom, ktorí bude po našom boku.

Pri bežnej akcii, v ktorej sa len skrývame za prekážkami, postupne eliminujeme nepriateľov tím ani nevnímame, jeho čas prichádza keď vstupujeme do tichých misií. Tim tentoraz však neovládame, ani mu nehovoríme kam má ísť. Určujeme mu ciele. Vždy vyznačujeme štvoricu nepriateľov, ktorých môžeme naraz potichu zostreliť a postúpiť o krok bližšie k nášmu primárnemu cieľu. Ak totiž padnú naraz neuvidia mŕtvoly kolegov a nevyvolajú alarm.

Popri označovaní využívame neviditeľnosť zapracovanú do našej bojovej výstroje, ktorá síce funguje na systéme kamufláže a zblízka ju nepriatelia rozpoznajú, ale ak sa im vyhýbame dokážeme pekne prejsť bojiskom bez povšimnutia. Aby sme si ešte predtým zaistili cestu vypustíme UAV helikoptérové drony, ktoré odhalia nepriateľov a rovnako umožnia vyznačiť ich nášmu tímu alebo sa za nimi spustiť do obydlí a pohybovať sa ako vozidlo. Ako doplnok máme vo výzbroji aj senzorové granáty, magnetické videnie, termo videnie. Teda všetko preto, aby sme mali nepriateľov naservírovaných na podnose ešte predtým, ako zaznie prvý výstrel. Potom môže tiché likvidovanie začať. Žiaľ, trvá vždy len chvíľu, aby sme sa hneď dostali do otvorenej prestrelky, helikoptérovej scény alebo arkádového úteku, kde stačí len mieriť a strieľať.

Mimo zaujímavého riešenia taktiky ponúka hra štandardné prvky aktuálnych vojnových hier a teda dve hlavné zbrane a automatickú regeneráciu zdravia. Mierne to oživuje možnosť záchrany padlých kolegov, a výroba a testovanie vlastných zbraní v Gunsmith časti. Žiaľ táto zbraňová časť je príliš zdržujúca a pre samotné misie zbytočná. Síce efektná, ale len, ak sa vám s tých chce pobaviť, či už s ovládačom alebo kinectom. Väčšina hráčov si v briefingu vyberie štandardnú zbraň a ide na vec, rozdiely sú aj tak len minimálne.

Oživením misii je prídavok konceptu mech robota, ktorý umožní na nepriateľov použiť skutočnú silu, ak ho nemáte často ostávate proti helikoptére alebo lietadlu len s obyčajnou útočnou puškou. Podobne ako vášmu tímu aj mechovi len určíte ciele a sám si nájde najlepšiu pozíciu a uhol, aby ho zasiahol. Tu pekne vidieť, ako sa autori pohrali s AI, kolegovia vždy vedia nájsť požadovaný cieľ zamaskovať sa a zostať niekde schovaný. Samotné boje už AI veľmi nepotrebujú, už je to len vykúkanie spoza prekážok, pomalý postup nepriateľov a niekedy nascriptované vyskakovanie spoza rohov v arkádových scénach. Určite je to časť, ktorá titulu dodáva na štýle.

Rozmanité zbrane a explózie to je nová tvár Ghost Reconu



TRAILER







Multiplayer je viac o taktike ako o bezhlavých prestrelkách.

Čo ale titulu na štýle nedodáva je grafika. Hra funguje na 6 rokov starom engine z prvých Advanced Warfighter titulov a aj to cítiť. Síce niektoré oblasti sú priamo dokonalé, väčšina vyzerá fádne, absentujú kontrasty svetla a tieňov a odtiene zelenohnedošedej hre nedodávajú práve na atraktivite. Pre zmenu strnulé tváre postáv uberajú poväčšine nudným scénam na živote. Na druhej strane framerate na konzolách funguje rýchlo a celej hre dodávajú na štýle digitálne waypointy v prostredí, ako aj názvy krížom cez prostredia v štýle Splinter Cell Conviction.

Navýraznejšou a najviac tlačenou časťou titulu je multiplayer, autori sa aj tu veľmi snažili dostať na úroveň Battlefieldu a Call of Duty a zlákať čo najviac hráčov, ale nie kópiou ich štýlov, ale taktickým pomalým postupom. Vytvorili k tomu aj rozsiahly Ghost Recon Network s prepojením na mobilné zariadenia. Kompetetívny multiplayer ponúka 4 módy zamerané na úlohy, sériu rozmanitých máp a hlavne pomalé taktické boje, ktoré si môžu získať priazeň fanúšikov pôvodných Ghost Recon titulov ako arkádových odrastencov na Call of Duty. Dlhé minúty sa tu môžu nepriatelia pomaly takticky prikrádať s neviditeľnosťou, sledovať bojisko UAV dronom a čakať len na vás. Ak by ste nechceli taktiku, Guerilla kooperačný mód s vlnami prichádzajúcich nepriateľov vám ulahodí.

Celkovo ponúka Ghost Recon mix prekvapení a aj sklamaní, na jednej strane niektoré misie sú pôsobivé a takticky dokonalé s využitím neviditeľnosti, hi-tech hračiek a dokonalej spolupráce tímu, na druhej strane sú tu aj veľmi slabé misie, nudné prestrihové scény, príliš veľa kopírovania z Call of Duty a príliš málo orientácie sa na svoje silné prvky. Zachraňuje to multiplayer a znovuhrateľnosť, ale nie je to dokonalosť, akú by hráči chceli, v každej stránke hry cítiť nedotiahnutosť a chýbajúci rok na doladenie. Fanúšikom Ghost Recon série bude chýbať precíznosť pri bojoch.

Zatiaľ je vydaná len konzolová verzia titulu, ale PC verzia vyjde o pár dní a uvidíme ako sa zmení precíznosť bojov a grafika.

7.5

+ otvorenejšie bojiská, rôzne prístupy k vyhladeniu nepriateľov
+ UAV a ďalšie technologické novinky
+ tímové útoky
+ niekoľko kvalitných misií
+ taktický multiplayer

- chyba precíznosť streľby a bojov
- polovica základných prvkov hry je nedotiahnutých
- nudné prestrihové scény



Branislav Kohút

CIVILIZATION V GODS & KINGS

ROKU 2010 SA K HRÁČOM DOSTALA PIATA CIVILIZÁCIA SIDA MEIERA A ZATIAĽ, ČO NIEKTORÝCH HRÁČOV USPOKOJILA, INÍ NETAJILI URČITÉ SKLAMANIE. TERAZ TU MÁME EXPANZIU CIVILIZATION V: GODS & KINGS, KTORÁ DOPĹŇA OBSAH A PRIDÁVA DO HRY TO, ČO FANÚŠIKOM SÉRIE CHÝBALO UŽ PRED BEZMÁLA DVOMI ROKMI.

Nie je nič prekvapivé, že smotánku na čele rôznych národov doplnili noví pohlavári a krajiny. A s nimi pribudli aj špecifické bonusy pre dané frakcie. Mária Terézia na tróne Rakúska si napríklad so sebou priviedla aj husárov, možnosť pristavať kaviarne a v politike využije aj diplomatický sobáš. Byzantská Theodora má v armáde elitnú jazdu cataphractov a na mori sa pod jej vlajkou plaví dromon. Kelti majú svoje druidské zvyky a vedie ich divožienka Boudicca. Attila zas naženie do útoku húnskych jazdcov s lukmi a brány miest rozbije baranidlom. Nezabudlo sa ani na Mayov, ktorí vďaka vám môžu prežiť až do súčasnosti. Okrem toho povediete k vrcholu Kartágo, Etiópiu, Švédsko a Holandsko.

Zvolenú civilizáciu opäť rozvíjate v kampani, kde prechádzate rôznymi vývojovými obdobiami. Zakladáte mestá, skúmate nové technológie, ktoré prinášajú pokrok a vyspelejšie jednotky a budovy. Expandujete, komunikujete so susedmi, kultivujete krajinu. Všimnete si niekoľko nových výdobytkov a a stavieb, vrátane deviatich masívnych divov sveta. Postavíte Hubblov Teleskop, pochválite sa terakortovou armádou či veľkou mešitou v Djenné.Vylepšenia doznali aj boje, ktoré sú viac taktické najmä na mori, kde sú lode útočiace zblízka a také, ktoré bez problémov ostreľujú aj mestá a nepriateľov na pobreží. Na čele môže stáť veľký admirál a nalodené jednotky na vode využijú účinný defenzívny režim. Jednotky majú väčšiu výdrž a boje trvajú o niečo dlhšie.

Výraznejším novým prvkom je náboženstvo, na ktoré sa, kto vie prečo, v pôvodnej hre akosi pozabudlo. Teraz sa už namodlíte do sýtosti a prostredníctvom svätostánkov a náboženských symbolov kumulujete body viery. Čoskoro si vyberiete panteón s bonusom pre pravoverných a po objavení prvého vierozvestca založíte vlastné náboženstvo. Jedenásť vierovyznaní prináša rozličné výhody pre zakladateľa aj jeho nasledovníkov, hoci aj mimo vášho regiónu v iných krajinách. Pohrebiská, rituály, obrady a špecifické budovy zvyšujú spokojnosť ľudí, ale môžu aj obohatiť vašu pokladňu, veď viete, ako ľahko sa vyprázdňujú vrecká veriacich v kostoloch. Tak, ako vy využijete výhody vášho náboženstva rozšíreného u susedov, môže aj vašich obyvateľov ovplyvniť cudzia viera spoza hraníc. Preto nie je na škodu balamutiť hlavy pomocou nových vierozvestcov, ktorí pribúdajú popri osobnostiach z iných odvetví. V inovovanej hre nájdete dve nové nezávislé mestá, orientované nábožensky alebo zamerané na obchod. Medzi voľbami diplomacie je možnosť postaviť ambasády, vďaka ktorým sa zlepšia vzťahy a máte prehľad o lokalitách súpera.

V pokročilej fáze vývoja využijete aj nekalé praktiky špiónov, ktorí ožívajú v období renesancie. Agentov máte pekne usporiadaných v osobitnom menu a môžete ich poslať na výzvedy do iných veľmocí. Zistia a informujú, aké sú tam pomery a kto s kým je na nože. Hodia sa na kradnutie nových technológií, čo vyžaduje niekedy aj desiatky kôl a potom krátkodobý relax, po zväčša úspešne odvedenej práci. Inovácie zdarma a bez námahy sa vždy hodia. Ak je pôsobiskom špióna nezávislé mesto, spôsobuje machinácie vo voľbách a zvyšuje vašu popularitu. Takže si tam ľahko získate dôveru a čoskoro aj spojenca. Agenti fungujú, kým ich neodvoláte alebo ich nezruší agent protivníka s vyšším levelom. Prichytený špión vedie k zhoršeniu vzťahov veľmocí.

Špecifické podmienky a postup prináša séria scenárov. Prvý zavedie hráčov do pokročilého obdobia v znamení parných strojov a vzduchoplavby. Začína sa s technológiami na vysokej úrovni a hráči musia dosiahnuť tri prvenstvá v Lige impérií, stať sa najlepším obrancom, filantropom, industriálnym magnátom, najbohatším vládcom alebo dominovať v oblasti vzťahov a sociálnej politike. Vo veľkom pomôžu schopnosti agentov.

V ďalšom scenári sa vrátite do čias historického Ríma, ktorý čelí nájazdom barbarov. Máte sedemdesiat kôl na to, aby ste sa zmocnili miest východného a západného Ríma a Perzie. Za každé ovládnuté mesto v každom kole získavate body na základe jeho veľkosti. Barbari profitujú z dobývania sídiel impéria. Celkom iný boj vás čaká v renesančnom Konštantínopole. Príčinou nesvárov je viera a vy sa zapojíte do náboženských konfliktov. Podmienkami víťazstva je ovládanie Jeruzalemu alebo spojenectvo so svätým mestom. Pre katolíkov je to Vatikán, pre ortodoxných Konštantínopol a pre islamistov Mekka. V prípade rímskeho imperátora rozhoduje víťazstvo vo voľbách v provinciách a mestách. Za každé úspešné plnenie podmienok sa v kole dostáva určitý počet bodov a o víťazovi sa rozhodne po 200 kolách.

Novinárska verzia Gods & Kings odhalila solídny obsah, ale bola posiata chybami, ktoré sa prejavili pri produkčnom a výskumnom reťazci. Predošlá testovacia verzia však bola bez bugov a hra, ktorá sa vám dostane do rúk, by nemala trpieť takýmito neduhmi. Môžeme však polemizovať o tom, či je stanovená primeraná cena za expanziu, ktorá vyžaduje inštaláciu pôvodnej hry. Na Steame je to momentálne prestrelených takmer 30 EUR, v našich predajniach však nájdete datadisk za prijateľnejšiu sumu pod 20 EUR. Vzhľadom na pomerne dlhý časový odstup pôvodnej hry a prídavku mohli tvorcovia uvažovať o samostatne funkčnej expanzii. Bola by rozhodne praktickejšia, pretože by o produkt prejavili záujem aj noví hráči. Takto zostáva možným lákadlom len pre majiteľov originálu.

Civilization V: Gods & Kings pridáva dve výrazné súčasti, ktoré hráčom chýbali. Náboženstvo a špionáž sú žiadané už dávno, no keďže sme čakali pomerne dlho, medzitým záujem o hru čiastočne upadol. Popularite prídavku nepomáha ani to, že vyžaduje inštaláciu pôvodnej hry. Obsah je však slušný a ak vás láka, skúste počkať na zľavu a potom si rozšírenie vychutnáte. No ak vás neoslnila pôvodná päťka ani táto nadstavba na tom nič nezmení.

7.5

+ náboženstvá
+ špionáž
+ steampunkový scenár

- vyžaduje inštaláciu pôvodnej hry
- niektoré prvky tu mali byť už dávno
- ak vás neoslovila Civilization V ani Gods & Kings nepresvedčí

EVOLÚCIA GTA SÉRIE

1997

Grand Theft Auto

GBA



1999

GTA London 1969



GTA London 1961



Grand Theft Auto 2

GBA



2001

Grand Theft Auto III

PS2



2002

GTA Vice City

PS2



2004

GTA San Andreas

PS2



GTA Advance

GBA



2005

GTA Liberty City Stories

PS2 PSP



2006

GTA Vice City Stories

PS3



2008

Grand Theft Auto IV

PS3



2009

GTA IV Lost and Damned

PS3



GTA IV Ballad of Gay Tony

PS3



Chinatown Wars

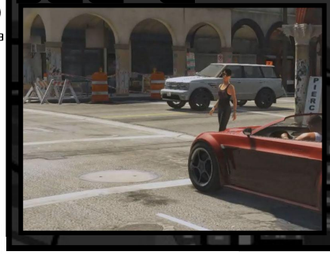
PSP DS



2013

Grand Theft Auto 5

PS3







PS3

DRAGONS DOGMA

Michal Korec

CAPCOM JE FIRMA, KTORÁ SA DOKÁŽE ROKY DRŽAŤ NAD VODOU, DOSAHOVAŤ SOLÍDNE VÝSLEDKY A KEĎ TREBA, VYTIAHNUŤ Z RUKÁVU ZAUJÍMAVÚ SÉRIU. RESIDENT EVIL V 90. ROKOCH, DEVIL MAY CRY NA POČIATKU PS2 ÉRY, MONSTER HUNTER OD ROKU 2004, NA SÚČASNEJ GENERÁCII KONZOL LOST PLANET A DEAD RISING. TERAZ SA ZDÁ, ŽE TRAFIL OPÄŤ DO ČIERNEHO A RYSUJE SOLÍDNY MIX AKČNEJ HRY A RPG: DRAGON'S DOGMA.

Pri novej RPG majú hráči tendenciu porovnávať i hľadať, z čoho je zložená. Podobá sa viac na Elder Scrolls, Monster Huntera či iný titul? Pri Dragon's Dogma možno tak postupovať, ale čím ďalej budete hrať, tým skôr zistíte, že to nemá zmysel. Capcom sa skutočne odhodlal namiešať novú, pútavú sériu a jej svet je na prvom mieste záujmu.

Čiastočná škoda, že príbeh doň zasadený, dokáže zaujať na pár hodín vždy na začiatku a na konci solídnej príbehovej línie. Štart je skutočne znamenitý, keď hrdinovi vyrve z tela jeho srdce hladný drak a zhltne ho ako malinu. Ale hrdina nezomiera, keďže patrí k špeciálnej rase a navyše sa vydá na odyseu naprieč krajinou. Otázok na začiatku je dosť: kto je hrdina, čo má znamenať tá akcia draka, ako možno rozumieť starobylému jazyku a kam vlastne ísť.

Druhá vec, ktorá vás zaujme v prvej hodine, je fakt, že okrem hlavnej postavy si dávate dokopy aj tzv. pawna. Je to druh pomocníka a súčasť partie – putovať môžete vo štvorici, titulného hrdinu doplní jeden vytvorený pawn a ďalších dvoch eventuálne zlanárite po ceste alebo pre vybraný quest. Úloha pawnov nie je iba tvoriť malú skupinu a paralelne pocit, že sa netreba túlať po svete ako samotár – sú to regulárni pomocníci v boji, ba čo viac, celý čas vám dávajú viaceré tipy alebo súvislé komentáre diania. V neskorších fázach hry máte dojem, že rady i komentujúce prvky sa začínajú opakovať, ale vzhľadom na situáciu sú stále pomerne presné.

Ich pôsobenie je žánrovo zvláštne, lebo sú natoľko interaktívni, že vo vás vzbudia pocit, že hráte skôr MMO ako iba single-playerovú kampaň. Navyše pawns sa môžu postupne vyvíjať, občas prekvapene híkajú a sledujú cestu či nového nepriateľa. Ale počkajte, kým absolvujú pár dobrodružstiev a hneď sa s nimi rozpráva inak. Dvoch pawns na voľnej nohe si môžete regrutovať zo sveta iných hráčov. On-line element je zastúpený vo výbere cudzích pawns, ktorí už majú čosi odžité, aj niektoré questy azda splnili – a keď sa na ne vydávate vy, máte znalca v skupine, ktorý môže pomôcť.

Putovanie vyžaduje pulzujúci svet a v tomto smere má Dragon's Dogma čo ponúknuť. Pocit z vandrovania je vynikajúci. Nie sú tu síce nezabudnuteľné metropoly, ale sympatické dedinky aj kilometre lesov, čistín či pustatín, kde čakajú roztrúsení nepriatelia. Náplň questov je sympatická: popri uháňaní nepriateľov i love bossov si zgustnete na zbere predmetov. Často sa autori odhodlajú k únosom či ochranným misiám, kde treba zvládnuť nielen boj, ale najmä načasovanie.

Ale svet dýcha životom a skvelou atmosférou. Questy čakajú aj na nečakaných miestach, chuť ísť objavovať ďalšie zákutia vás neopustí ani po 40 hodinách a monštrá sú pekne roztrúsené po svete, takže máte chuť loviť a loviť. Strieda sa tu cyklus dňa a noci, čím získava Dragon's Dogma ďalší rozmer a je to jedna z mála hier, kde je predsa cítiť rozdiel. V noci sa totiž ťažšie bojuje, zvery sa lepšie pohybujú v tme ako vy a celý svet je tým pádom nebezpečnejší. Ak si chcete nájsť úkryt, je to dobrá taktika, a nie vždy musí vyjsť – čo keď vás nepriatelia vyňuchajú? Ak obsadíte neznámu skrýšu, čakanie na západ slnka môže byť takmer nekonečné, ale občas funguje. Ale pobyt v tom divokom svete je náročný, takže najlepšie je zregenerovať sa v krčmičke.

Bojový systém predstavuje zaujímavú zmes. Spočiatku je jednoduchý a chytľavý, beriete do rúk meč a váš hrdina obratne kosí nepriateľov a rozdáva údery – na pomery RPG snáď príliš hladko. Neskôr sa ukáže v plnej kráse a cítite, ako sa Capcomu podarilo prepašovať do Dragon's Dogma kompletný bojový systém z hack-and-slash akcií ako Devil May Cry. Čaká vás totiž fantastická paleta úderov a kombá od výmyslu sveta, miestami sa cítite skutočne ako s Dantem pod palcom a hra je tým pádom oveľa dynamickejšia. Boj má dobré tempo, často vás však prekvapí náročnosť oponentov, pri ktorých Japonci rozhodne nešetrili. Niežeby ste boli nútení grindovať (aj keď tento spôsob zbierania skúsenosti tradične nezaškodí), ale svet je skutočne rozdelený do určitých zón – a keď sa zrazu objavíte v takej, kde ešte nemáte čo hľadať, rýchlo pocítite rozdiel v leveloch. Kde máte šancu vyhrať, tam zväčša dokážete kombináciou úderov prežiť – ale beda ak nájdete oveľa ťažšieho obyvateľa sveta, ktorý vás za dve-tri rany vymláti z prechádzky v divočine.

Sila fantázie tvorcov sa prejavila na skutočne pozoruhodnom repertoári beštií. Obsahuje obyčajné typy s množstvom variácií, zbraní, chápadiel a aj obrovské druhy zaberajúce celú TV, na ktorých likvidácii si zgustnete, napríklad chiméra i šupináči, to sú krásne ukážky, že RPG





TRAILER





žáner sa ešte v tomto smere nevyčerpal. Občas mám pocit, že od PlayStation čias Final Fantasy tu dlho nebola hra, ktorá by skvelo vedela tvoriť nepriateľov a zaplaviť nimi svet. Tu máte jednoznačne hrejivý pocit, že dizajnéri sa vyhrali s každým druhom a je to cítiť pri objavovaní či postupnej likvidácii. Mnohé druhy sú zložené z rôznych zvierat a vysoká miera fantázie sa vyplatila.

Nehovoriac o nezabudnuteľných momentoch, ktorými sú súboje s bossmi – rovnako, ak nie lepšej vytvorenými plus v boji veľmi nebezpečnými. Práve tu oceníte variabilný súbojový systém, kde treba miešať kombá, zbrane a skúšať, čo by na bossa platilo. A úprimne, nejedného si zopakujete, pretože na prvý či druhý raz skrátka nechcú padnúť. Niektorí vám navyše dokážu aj ujsť, ak ich k sebe nepripútate na dostatočne dlhý čas, pretože ak nie sú zranení a nestojíte im za pozornosť, sú zrazu fuč. Toto nie je hra podľa klasických pravidiel, že boss vás chce doraziť, lebo ste si začali. On si chce odžiť svoje a nepotrebuje strácať čas. Ich obrovská veľkosť si žiada taktiku – treba sa na nich vyštverať, hľadať slabé miesta, vedieť využiť údery pawnov v správnej chvíli. Je však dobré vedieť, že autori majú radi náhody (nie však predskriptované momenty), takže súboje sa môžu odohrať rôznym spôsobom. A navyše až do posledných hodín prídu nové druhy bossov

No obtiažnosť je veru ukrutná na západné pomery – akurát majstri z Monster Hunter série si budú pochvaľovať, že dostali novú výzvu. Najprv sa môžete vo svete strácať, pretože mnohé miesta sú podobné a orientácia pokrivkáva. Potom zistíte, že cestovať treba najmä po svojich a to môžete aj oľutovať pri objavení ťažkých nepriateľov. Ostať na noc v lese či divočine, to je ešte väčší risk – a často sa dorútia nepriatelia. A pri bossoch sa zapotíte úplne najviac. Hrozieb v hre a zmysel pre vysokú obtiažnosť je všadeprítomný.

Audiovizuálna stránka je na pomery dnešnej generácie prekvapivo silná. Grafický engine dáva vyniknúť svetu, aj keď občas za cenu drobného poklesu framerate. A tie čistiny, dedinky, krásne potvory, čo vás chcú dostať a rozprestierajú sa na širokouhlej TV stoja za to. Namixovaný zvuk v DTS či Dolby Digitale správne hučí, duní a dokresľuje potrebný pocit z boja.

Schválne neporovnávam Dragon's Dogma so Skyrimom, hoci svet by sa porovnávať dal. Ani s Monster Hunterom, kde súboj a paleta monštier dosahuje vysokú úroveň. Nemá to zmysel, lebo máme pred sebou po čase sviežu RPG, kde veľká časť obsahu funguje ako má – a je potešenie pre každého, čo sa nezľakne obtiažnosti a chuti investovať i objavovať veľký akčný svet.

8.5

+ systém partie
+ boj a jeho možnosti
+ žijúci svet
+ objavovanie nepriateľov i questov
+ súboje s bossmi

- nevyužitý príbeh
- občas sa opakujúce questy



Impozantných pohľadov dolu hlavou si užijete desiatky. A raz sa ich naučíte aj ovládať.

PS VITA

GRAVITY RUSH

Michal Korec

V ČASE, KEĎ SKUPINA HRÁČOV VOLÁ PO ORIGINÁLNYCH TITULOCH A NA TRHU SA OBJAVUJÚ NOVÉ PLATFORMY (3DS, VITA, WII U), NIE JE ŠANCA NA SVIEŽE ZÁŽITKY ZANEDBATEĽNÁ. NO TREBA MAŤ OČI NA STOPKÁCH A NEBÁŤ SA RIZIKA SVOJEJ INVESTÍCIE. ŠTART SYSTÉMOV SKRÝVA VEĽKÝ POTENCIÁL NA UVÁDZANIE NOVÝCH ZNAČIEK – A SONY JAPAN PO ČASE KONEČNE UVIEDLO JEDEN OBROVSKÝ HERNÝ KLENOT.

Podobne ako pri knihách, hudbe i filmoch, najviac si užijete tieto nové zážitky, keď o nich vôbec nič neviete. Osobne som pristupoval ku Gravity Rush presne týmto spôsobom; je z japonskej produkcie, riešia sa tam nejaké pletky s gravitáciou a je tam tuším zvláštna hrdinka a čudný svet. To na začiatok úplne stačí. Pretože práve vtedy môžete byť ohúrení aj maličkosťami, napríklad pôsobivým introm, kde padá zo stromu jabĺčko i kotúľa sa svetom. Počas jeho cesty gravitácia asi funguje ako má a je to milý sprievodca prvými minútami v novom svete. Nie je to typický známy trik, kde určitý predmet padá a sledujete okolie (ako pierko u Forresta Gumpa), ale čosi viac.

Keď začnete ovládať hrdinku s diagnózou amnézie a kráčať po svete, prepadne vás podivný pocit. Všetko nasvedčuje tomu, že budete hrať x-tú akčnú adventúru z pohľadu tretej osoby, ovládanie je fajn, svet má neurčitý nádych a spočiatku iba chodíte od bodu A do bodu B. No zdanie klame – originálne momenty čakajú za rohom úvodnej aleje. Na oblohe mestečka totiž nevidno malebné mraky, ale podivnú gravitačnú búrku, ktorá v momente začne ničiť mesto a priťahovať celé časti. Hrdinka sa dostáva do akcie v čase potrebnej záchrany; keď čierna mačka začne dávať rady, aby sa pustila a začala využívať schopnosti vymykajúce sa gravitácii, je jasné, že tu sa mení všetko.

Originálny herný mechanizmus funguje jednoducho, hrdinka sa v limitovanom čase (podľa ukazovateľa) môže vymknúť gravitácii a prúdi vo vzduchu smerom, akým si zmyslí. Je to akoby lietanie, ale obmedzené, no určite sa odlepíte od zeme. Nad mestom i hrdinkou máte inú kontrolu. Predstavte si, že bežíte, pred vami je priepasť. Skočíte do neznáma, vypnete gravitáciu, zameriate sa na cieľ a plachtíte k nemu. Keď ste opäť nad zemou, gravitáciu zapnete.

S gravitáciou sa neskôr pobavíte aj pri iných aktivitách, nielen pohybe. Napríklad pri zapnutí sa uplatnia antigravitačné pravidlá na predmety vo vašom okolí, čím môžete prenášať ťažké veci. Alebo ich pri levitácii usmerniť a využiť ako zbrane, napríklad sudy. Na druhej strane gravitácia prestáva fungovať v solídnom rádiuse, s vami lietajú nečakane i obyvatelia mestečka. Gravitačný kolorit naberá nové možnosti aj pri strete s inými Shiftermi a vôbec je zaujímavé sledovať, ako sa tento smutno vyzerajúci svet (de)formuje.

Minimálne prvé dve-tri hodiny máte pocit, že hráte skutočne niečo originálne, nevídané a pod ten pocit sa nepodpisuje iba manipulácia s gravitáciou. Amnézia hrdinky (po čase sa volá Kat) rozkopáva príbeh rozprávaný veľkolepými animáciami, in-game scénami aj komiksovými sekvenciami. Je to podivný mix, pri ktorom neviete, prečo je využívaná ktorá forma – ale funguje znamenite. Kat má navyše skvostný hlas a Gravity Rush nie je predabovaná, čo zvyšuje mieru originality. Príbeh je najprv máličko depresívny, no potom trošku zvoľní a udrží si melancholickú rovinu. Hrdinovia sú rozliční, no Japonci im nezabúdajú písať motivácie, niekedy nejasné, inokedy zrejmé. Čierna mačka Dusty je silný charakter, o čom sa presvedčíte po 15 minútach, keď zasadí nečakaný úder.

Samostatnú rolu hrá veľká metropola Hekseville na pokraji rozpadu. Zložená z niekoľkých štvrtí (spočiatku však máte k dispozícii iba jednu) a s unikátnou atmosférou. Skrýva v sebe určité prvky steampunku, má francúzsky nádych a spočiatku mi pripomínala starú adventúru City of the Lost Children. Ale potom sa tieto pocity rozplynuli, pretože Hekseville je unikátne miesto, aké som vo videohre ešte nezažil. Nekombinuje iba prvky z iných kultúrnych diel, ale skutočne v sebe skrýva niečo úplne nevídané. Možno je to tá hrozivá oranžová búrka, azda stovky zvláštnych postáv, čo postupne stretávate a ich nezlomná viera žiť v tomto mieste, ktoré nemusí o pár dní ani existovať. Vaša rola nie je od začiatku písaná ako spasiteľka sveta – niektorí vás za ňu môžu považovať, ale iní ľudkovia sa vás budú báť a myslieť si, že nesiete prekliatie, ktoré ovplyvní ich životy. Určite je tu dobre vykreslená postupnosť počiatočnej fascinácie metropolou a jej symbiózy s hrdinkou – a do toho sa ešte miešajú vlastné pocity opantania a chuť tráviť tu hodiny. Je na mieste chváliť štruktúru odlišných štvrtí a že mesto nie je ploché; tretím rozmerom a vašimi schopnosťami získa veľa. Niekedy fakt neviem, či nestojím na bočnej stene budovy alebo zo spodnej časti mosta.

Ani herná náplň v tomto fascinujúcom svete nie je úplne tradičná, hoci viaceré kontúry sú známe. Esenciálny zber kryštálov je potrebný pre postupnú opravu mesta; zelené body na mapke značia, že tú časť mesta môžete opraviť a pustiť napríklad výťah, nový most či skratku pre obyvateľov. Žlté body vás privedú k výzvam, ktoré môžete dookola plniť (skúsite jednu na dobrú noc a... pol hodiny bojujete sami so sebou). Sú rozmanité, aj keď ich možno deliť do vybraných kategórií: sú tu preteky s časom, kde musíte prejsť počtom checkpointom za stanovený čas (čím ste lepší, tým viac



Farebná paleta klame, Gravity Rush je väčšinou žlto-oranžovo-červený a iné farby šetrí.

TRAILER



kryštálov získate). Budete zachraňovať obyvateľov. A je tu boj proti zvláštnym kreatúrkam Nevi, ktoré sa vyrojili spolu s oranžovou búrkou a znepríjemňujú život.

Boj je podobne ako pohyb dvojaký – môžete sa spoľahnúť na obyčajné údery, no tie platia iba na základných oponentov. Jediným tlačidlom sa opriete do Nevi pavúčikov, ale neskôr už tá taktika nestačí a je potrebné hľadať slabiny a vyskúšať aj gravitačné triky ako spomínané sudy či šancu nechať im stratiť pevné miesto na zemi a udrieť. Samostatnou kapitolou sú bossovia, ktorí však skrývajú obrovskú motiváciu: jednak šancu ich poraziť a aj sprístupniť si ďalšiu časť mesta.

Kat nestagnuje, dokáže sa vyvíjať. Gravity Rush vás spočiatku do investície kryštálov do čoraz lepších skúseností netlačí, ale keď objavíte menu s vývojom, zistíte, že drobná blondínka môže získať veľa. Kat je totiž skvelo napísaná postava, občas bojazlivá, no jej vnútorný entuziazmus sa prenesie rýchlo aj na vás. Isteže naprieč 21 kapitolami budeme objavovať aj jej minulosť a riešiť budúcnosť tohto sveta, a aj to sú momenty, keď zistíte, že Gravity Rush sa správa a hrá inak. Je prehľadný i mysteriózny. Vidíte mapky, misie príbehové, nepovinné i DLC a nikdy nemáte dosť.

A je to jedna z mála hier, ktorá jednoznačne patrí na PS Vita. Nielen audiovizuálnym štýlom (jej francúzska inšpirácia kombinovaná s japonskou kultúrou má šmrnc a soundtrack je originálny), ale aj ovládaním. Vďaka dotykovému displeju intuitívne prechádzate príbehom do ďalších častí, vďaka tlačidlám ľahko riešite pohyb i boj a na antigravitáciu sú vyhradené bočné tlačidlá a najmä možnosť natočiť Vitu v priestore vďaka gyroskopu. A využijete ho aj pri čítaní komiksu, čím sa vám v 3D zmení pohľad na jednotlivé stránky.

Niektorí kritici píšu, že Gravity Rush má potenciál, no mohol byť lepšie využitý. Iste, ale to platí pri videohrách asi vždy. No už len základná myšlienka a jej spracovanie do herného mechanizmu vás osloví. Svet, mesto a pravidlá si zamilujete. Misie, postavy a štýl ich plnenia vám nedovolí tú Vitu tak skoro odložiť. A najmä je to po Journey len druhá hra v roku, ktorá reálne prináša dačo nové. Moja viera vo videohry po x klonoch Call of Duty či strieľačkách potrebuje taký Gravity Rush. A som si istý, že aj viera mnohých z vás.

9.0

+ originálny herný mechanizmus
+ mysteriózny príbeh
+ skvelé spracovanie mesta
+ dynamika, tempo, štýl misií
+ variabilná herná náplň

- príbeh mohol byť máličko dlhší
- počiatočný chaos z kamery a ovládania



VIDEORENCEZIA





Dostanete sa aj do minulosti.

RESONANCE

Matúš Štrba

NEMYSLÍM SI O SEBE, ŽE BY SOM BOL STARÝ. NO AJ PRVÁ POLOVICA TRETEJ DEKÁDY V MOJOM ŽIVOTE JE PRAVDEPODOBNE DOSTATOK ZA TO, ABY SOM BOL HERNÝM PAMÄTNÍKOM. NIE PRIAMO DÔCHODCOM AKO MOŽNO NIEKTORÍ ĎALŠÍ ČLENOVIA NAŠEJ REDAKCIE (KTORÍ, KTORÍ TO SÚ? POZN.: JUNKER), ALE UŽ SOM V HRÁCH ČO TO PRESKÁKAL.

Diskety, CD a kartridge boli vzácnym pokladom, zhluk farebných pixelov bol krásnym zobrazením najrôznejších postáv, herný príbeh som si často len domýšľal a „zákysy“ číhali na každom kroku. Človek mal na výber dve cesty: buď sa stále pokúšať dostať ďalej, alebo každý mesiac stepovať pred najbližšou trafikou a dúfať, že v ďalšom čísle jediného, či jedného z mála časopisov, bude návod na herné nástrahy. Doba sa však mení a dnes sú to len uronené nostalgické slzy, ktoré sa strácajú v neupravenom strnisku.

A chýba mi to. Nové hry boli skutočne sviatkom, malými Vianocami, ktoré rozradostili detskú tvár bez ohľadu na žáner a často aj kvality. Dnes je to už však len minulosťou a môže to znieť hlúpo, no skutočne to dni a týždne dlhé kysnutie na jednom mieste je dnes krásnou spomienkou. Stále však je aspoň zopár ľudí, ktorí myslia aj na iných hráčov. Takých, ktorí aj dnes chcú zakysnúť, aj keď návody sú dnes otázkou len niekoľkých minút. Nezakladajú si na grafike a ponúkajú alternatívu, aká si snáď aj dnes dokáže nájsť svoje publikum.

Wadjet Eye Games tak trochu klame názvom. Toto štúdio totiž pozostáva z dvoch ľudí a jedného psa, z toho vývoj má na starosti len jeden (a nie je to ten pes). Na módnej vlne aj potrebe retra sa tento človek už zviezol a vyplnil tak prázdne miesto nie len na trhu, ale aj v hráčoch samých. Gemini Rue si nás získalo a v podobnom duchu sa niesla aj hra Blackwell. Teraz nám predkladá svoje ďalšie dielo, ktoré sa nerodilo najľahšie. Kým na Gemini Rue pracoval 3 roky, tak Resonance na svet prichádzalo až 5 rokov v spolupráci s XII Games. Taký dlhý vývoj môže často naznačovať problémy hry, no na túto sa vyplatilo čakať.

Resonance vás pomaly vťahuje do svojho tajomného sveta, aký sa vám len tak nenaskytne možnosť preskúmať. Je vlastne vyváženou kombináciou najrôznejších prvkov, ktorej výsledkom je úžasná premisa uveriteľného sveta s fantáziou a realistickým sci-fi, ktoré by pokojne mohlo byť bežnou súčasťou aj dnešného života. Je to svet, v ktorom by ste pokojne mohli žiť aj vy. Je to svet kedykoľvek a kdekoľvek. Môžeme v ňom nájsť náznak minulosti, prvky budúcnosti a život súčasnosti.

Resonance sa s vami už od začiatku zahráva a ukazuje vám vlastne svoj koniec. Ten nie je moc pozitívny. Vlastne nie je vôbec pozitívny, keďže svet zasiahla gigantická katastrofa. A vy už akosi začínate tušiť, že k nej povediete práve vy. Čas sa vracia späť o 60 hodín a váš hrdina, mladý vedec Ed, sa práve zobúdza. Rozrušenie však na seba nenechá dlho čakať a Edovi sa ozýva jeho šéf, Doktor Morales, ktorý pracuje na veľkom objave, no bohužiaľ je to jeden z tých objavov, ktoré síce môžu svet zachrániť, no môže ho aj úplne zničiť, ak sa dostane do nesprávnych rúk. Na ceste vlakom stretáva sympatickú mladú ženu a onedlho prichádza veľký výpadok.

A zrazu ovládate túto sympatickú mladú ženu. Volá sa Anna, je doktorka, má síce tajomnú minulosť, no stále celkom netušíte, čo tu robí. A zrazu je tu ďalšia postava, ktorou je investigatívny novinár Ray prezlečený za servisáka. Ten síce nemá najlepšiu povesť, no v tomto prípade sa mu podarí prísť k obrovskému prípadu v jednej megakorporácii. Za vašej asistencie sa mu podarí vytiahnuť tajné informácie a na scéne je ďalšia postava. Starnúci policajt Bennet po rozvode, naberá na váhe, stráca na vlasoch a za roky služby sa už naučil pracovať nie vždy presne podľa podpisov. Presne ten typický archetyp sršiaci cynizmom, aký si zvykne vo filmoch strihnúť Bruce Willis.

Touto nesúrodou skupinou hrdinov sa prepracujte v ľubovoľnom poradí a pomerne rýchlo ich aj zjednotíte. Nie priamo vy, ale nadchádzajúce udalosti. Spomínaný výpadok

Prostredia sú príjemne bohaté na detaily.





Rozbeh je pomalý, no ku hre sa presne hodí.

zasiahne každého z nich a spojí ich v smrti Doktora Moralesa. Ten zahynie pri výbuchu svojho laboratória a so svojimi postavami sa vydávate na preteky za jeho vynálezom, len aby nepadol do nevhodných rúk. Ktoré ruky sú však tie vhodné? Môžete vlastne veriť niektorým z postáv? A dokážete utiecť pred nebezpečenstvom? To je len zlomok otázok, ktoré sa postupne objavia. Postavy striedate, využívate ich schopnosti a dopĺňate navzájom v momentoch, keď to je treba.

Príbeh je sám o sebe pútavý, no dopĺňajú ho výrazné elementy neistoty a, samozrejme, aj zvraty. Najvýraznejšie sa do vás zahryzne morálny charakter hernej náplne. Etické otázky majú svoje miesto vo vede a hra im dobre nastavuje zrkadlo. Táto téma sa nesie naprieč celým titulom. Je tu však ešte niečo navyše. V hre môžete naraziť aj na niekoľko rôznych koncov, ktoré sa možno obsahovo až tak nelíšia, no morálne rozdiely sú v nich už viac badateľné.

Klasické dialógy, aj keď v prípade tejto hry veľmi členité a bohaté, sú pre žáner adventúr štandardom a bez toho by to ani nešlo. Avšak nie sú jediným spôsobom interakcie medzi postavami. Sú tu akési ďalšie dve formy inventárov: dlhodobá a krátkodobá pamäť. Dlhodobá pamäť predstavuje zlomové momenty z hry aj histórie postáv. O nich môžete viesť dialógy, prípadne vám môžu pripomenúť riešenie problému, doviesť vás k riešeniu puzzlov. Krátkodobá je bohužiaľ obmedzená v počte slotov, do ktorých si ukladáte veci z okolitého prostredia a tak na to často musíte ísť metódou pokus-omyl. Funguje tak, že napríklad uložením okna z prostredia a jeho použitím v rozhovore s inou postavou požiadate o pomoc pri lezení doň. Pokus a omyl sú neodmysliteľnou súčasťou aj práce s inventárom, bohužiaľ.

Resonance je pravou hrou zo starej školy a to nie len svojim vizuálnym prevedením, ale aj hernou náplňou, ktorá môže niektorým dnešným hráčom robiť problémy. Miest na zakysnutie je skutočne mnoho, niektoré puzzly sú výzvou a dokonca môžete zomrieť. A to pomerne často. Pritom narazíte na všetky možné druhy hádaniek: mechanizmy, používanie predmetov a sú aj v dialógoch, hlavne v závere. Významnú rolu hrajú rôzne počítače, s ktorými musíte pracovať. Narazíte tu na rôzne typy od takých, v ktorých vyhľadávate podľa vzoriek až po iné, v ktorých zas zadávate textové príkazy. Potešia aj rôzne možnosti riešenia puzzlov. Záleží to síce od vášho zasekávania, no hru by ste mali dohrať približne za 10 hodín.

Mnohých, hlavne mladších hráčov vyrastajúcich na moderných akciách, určite Resonance odradí nie len svojim žánrom, ale aj svojim grafickým prevedením. Pritom sa však jedná o krásnu pixelartovú grafiku zo starej školy, ktorá za žiadnych okolností nepôsobí lacno. Skôr naopak, účelne a vkusne. Problémom sú rozlíšenia a review verzia trpela problémom so spustením na rôznych nastaveniach. Zvuk je skôr rozporuplný. Hudba je trestuhodne nevýrazná a dabing, aj keď v bežných situáciách výborný (Benneta dabuje Logan Cunningham známy z Bastionu), tak vo vyhrotených mu chýba presvedčivosť.

Resonance je vlastne ženou. V začiatku je len jemný flirt, ktorým si vás získa, no nechcete na ňu hneď skočiť. Je tajomná a ide na vás pomaly, aby si vás časom získala a už vás nepustila. Bohužiaľ ženských vlastností podedila aj viac. Občas je mrchou, pri ktorej neviete ako ďalej. Občas má aj svoje nálady, kedy vám to s ňou hapruje. No aj napriek tomu vás to s ňou nakoniec baví a zamilujete si ju. A keď to skončí, tak vás to aj mrzí.

8.0

+ cena
+ príjemná grafika
+ náročnosť je výzvou
+ príbeh a postavy
+ svet
+ systém pamäti

- metóda pokusu a omylu, všetko na všetko
- problémy s nastaveniami
- nevýrazná hudba a málo presvedčivý dabing

Postupne rozlúsknete nebezpečnú záhadu.





Zahráte si videohernú klasiku

3DS

MARIO TENNIS OPEN

Matúš Štrba

Firma: Nintendo

Žáner: Arkáda

HOVORÍ SA, ŽE LEPŠIE JE NESKORO AKO NIKDY. ZJAVNE SA TÝMTO RIADI AJ NINTENDO, KTORÉ SÍCE HRATEĽNOSTNE PONÚKA ŠPIČKOVÉ TITULY, ALE V NIEKTORÝCH FAKTOROCH ZASPALI PÁR ROKOV. SLABŠIA FLEXIBILITA JE KONIEC KONCOV PRE TIETO JAPONSKÉ SPOLOČNOSTI TAKMER TYPICKÁ. HLAVNÉ ALE JE, ŽE UŽ KONEČNE AJ PARTIA POD IWATOM SA ROZHÝBALA A HRY NINTENDA UŽ MAJÚ ONLINE MULTIPLAYER AKO ROVNOCENNÚ HERNÚ SÚČASŤ. A NIEKEDY NIE LEN TO. MARIO KART 7 SI VSADIL PRIAMO NA MULTIPLAYER A DALO BY SA POVEDAŤ, ŽE TEN TU ZOHRAL HLAVNÚ ROLU. A PRÁVE Z MK7 SI BERIE INŠPIRÁCIU AJ NAJNOVŠÍ TENISOVÝ PRÍRASTOK ZASTREŠENÝ MIERNE OBÉZNYM TALIANSKYM INŠTALATÉROM.

Mario Tennis Open je už v poradí šiestou hrou v sérii, čo tiež môže pripomínať situáciu, akú sme tu mali v prípade motokár. Po toľkých arkádových tenisových hrách naprieč platformami Nintenda môže byť náročné prísť s niečím novým. Opäť sa však tejto úlohy zhostili odborníci na slovo vzatí a sú nimi súrodenci Takahashi(ovci) so svojim štúdiom Camelot. Môžete ich poznať najmä vďaka sérii Golden Sun, no ani Mario Tennis im nie je cudzie. A ono sa im to podarilo. Úspech hry netkvie len v pridaní multiplayeru a ani nie je taký jednoznačný, tak sa na ňu spoločne pozrime.

Vo svete virtuálnych kurtov je napríklad séria Virtua Tennis známa ako slušný arkádový tenis pre každého. Mario Tennis Open však pojem arkáda v tomto odvetví posúva o svetelné roky ďalej. Niekedy doslova. Stále sa tu síce hrá na rôzne povrchy a loptičky, no prvoradá je zábava a okamžitá hrateľnosť. Tomu je prispôsobené všetko, na čo v hre narazíte: ovládanie, herný systém, herné režimy a krásna rýchla grafika.

Ale už v úvode vás niečo prekvapí. Máte dojem, že toto ste už hrali, no nie v hre zo série Mario Tennis. Hra možno až príliš ide v stopách Mario Kart 7, čo môžete vidieť na úplne totožnom menu. A vlastne aj na hernej schéme. Trošku sa budem opakovať, ale z MK7 je skopírovaný herný systém, herné režimy a aj krásna rýchla grafika. Keď sa pozrieme na jej kvality, tak to nemusí byť úplne na škodu. Ale...

Pre singleplayer je kľúčovým režimom turnaj, no rovnako ako šampionáty v MK7, tak aj turnajový režim v tejto hre netrvá nijak zvlášť dlho. Narazíte tu na rozdelenie na dvojhry a štvorhry, v každej 2 kategórie po 4 turnaje. Vlastne tak hra ponúka len 8 turnajov, ktoré síce postupne zvyšujú obtiažnosť, no aj napriek tomu sa pri nich dlho nezdržíte. Rozhodne sa pri nich dobre zabavíte, no pomerne krátko, čo je dosť škoda. Exhibície nie sú zázračným vyslobodením, ale po odomknutí posledných dvoch úrovní obtiažnosti proti sebe aspoň môžete postaviť adekvátnych protivníkov.

Oveľa zaujímavejšie pre jedného hráča sú minihry, samozrejme s tabuľkami. Autorom sa podarilo zostaviť veľmi chytľavú štvoricu minihier, v ktorých každý ďalší postup vyvoláva príjemný pocit tam niekde vo vnútri. Pre začiatok sa zabavíte na prvý pohľad jednoduchým triafaním cez zlaté obruče, čo zvyšuje vaše skóre. Udržať čo najdlhšiu výmenu však nie je až tak ľahké. Ďalšia minihra sa podobá tej prvej, akurát musíte udržať čo najdlhšiu výmenu, keď sa pod kurtom striedavo prepadávajú jeho časti. V tretej musíte poraziť súpera aj napriek tomu, že vám do obrazovky rastliny strieľajú gule s čiernym tušom. No a na záver je tu skutočná lahoda – o stenu hráte úplne prvú hru Super Mario Bros a loptička je vlastne vašou postavou. Skáčete tak po nepriateľoch, zbierate mince, prekonávate prekážky a sťahujete vlajky na hradoch. Práve minihry dokážu vykompenzovať čas, ktorý neposkytuje turnajový režim.

Už v úvode som naznačil, že v hre multiplayer nie je len na rovnakej úrovni ako singleplayer, ale má dokonca vyššiu váhu. Presne ako v Mario Kart 7. Môžete hrať priateľské, ale aj hodnotené zápasy, od ktorých sa odvíja vaša pozícia. Vyhľadávanie je jednoduché, veľmi rýchle a až na ojedinele neadekvátne silného súpera s ním nebudete mať žiadne problémy. Taktiež zápasy sú stabilne a ak by sa aj niekto odpojil, ak od vás dostáva výprask, tak hra vás odmení bodmi, ktoré ste si zaslúžili. Jedná sa o veľmi dobrý systém, ktorý aspoň hráčov naučí bojovať až do konca, aj keď to vyzerá na kanára. Z porazených súperov získavate trofeje s podobizňou ich Mii postavičiek. Lokálne aj online môžu hrať naraz až 4 hráči, navyše hra podporuje aj download play pre 4 hráčov, teda z jedného cartridgu si môžu v obmedzenej forme zahrať až 4 hráči.

V predchádzajúcich Mario Tennis hrách hrali výraznú rolu RPG elementy, no tie sú už teraz preč. Ponúka však 6 tried postáv (škoda, že hra ich obsahuje len 12 a ďalšie 4 na odomknutie a vaše Mii), možnosť chargovať strely a až 6 druhov striel. Ovládanie pritom nie je problém, nakoľko hra ponúka hneď niekoľko rôznych schém, aby ste si zvolili tú najlepšiu. Každý druh strely navyše umožňuje aj istú „super strelu“, keď si ju preberiete na ideálnom mieste. Takto dokážete napríklad efektne prelobovať akéhokoľvek súpera. A to všetko sprevádzajú veľmi dobre spracované

Replaye si schuti pozriete znova



TRAILER



Musíte si vedieť nájsť ideálnu pozíciu

replaye, pri ktorých využijete napríklad aj známe jastrabie oko. Žiadne dva zápasy sa nevyvíjajú rovnako a skórovať sa dá aj efektným trafením súperov.

Zvlášť v dvojhre zamrzí pomerne jednoduchá AI postavičiek. Tá má najväčší problém s výberom vhodného miesta na kurte a hlavne až trestuhodne zahadzuje šance, zvlášť, keď má k dispozícii ideálnu pozíciu. A je pritom jedno, či je to váš spoluhráč alebo súper. Skutočne sa dlhších výmen dočkáte až na posledných dvoch obtiažnostiach a na poslednej musíte už súpera na kurte poriadne rozbehať. Priamo zlá nie je, ale niekedy vás skutočne nahnevá.

V tejto hre to na kurtoch žije. Postavičky dávajú najavo svoje emócie, rozčuľujú sa a aj radujú. Je tu rozhodca, podávač loptičiek na ovládači, jednoducho celé to pôsobí milo. No v hre zohrávajú aj významnejšiu rolu a to v priebehu samotných zápasov. Hra obsahuje 8 kurtov a hneď niekoľko typov povrchov, kde sa loptička vždy správa inak. Jeden z kurtov dokonca konštantne mení svoje povrchy a nič na ňom nie je isté. Čierna diera razom nečakane zmení trajektóriu a už môžete mať problém.

Graficky aj zvukovo je hra tradičnou „mariovkou“. Typická vizuálna štylizácia nechýba, aby všetko hralo farbami, vyzeralo sviežo, hravo a milo. Navyše ani technicky nezaostáva a na hru sa veľmi príjemne pozerá a to aj pri detailnom nazeraní na dianie na kurtoch, keď využívate gyroskopy na prácu s in-game kamerou. Kvalitne je spracované aj 3D, dokonca pomáha odhadovať hĺbku pri ťažších loptičkách. Hudba presne ladí s vizuálom a príjemne hru dopĺňa.

Mario Tennis Open má čo ponúknuť aj po dlhšej dobe. Pre Mii postavičku si odomknete nie len celé kostýmy, ale aj jednotlivé časti: 48 druhov rakiet, 40 uniforiem, rovnako 40 potítiek a 40 druhov topánok. Hra samozrejme podporuje aj Street Pass funkcie a tým pádom jej nechýba takmer nič, aby vás dokonale zabavila. Hrá sa skvele, vyzerá veľmi pekne a ponúka množstvo hodín zábavy hlavne v multiplayeri. Bohužiaľ v singleplayeri sa budete musieť uskromniť a rovnako musíte prehrýzť pár ďalších chýb.

8.0

+ rýchla hrateľnosť
+ rôznorodosť ovládacích schém
+ in-game kamera
+ multiplayer
+ replaye
+ trestanie odpájajúcich hráčov
+ grafika

- jednoduchá AI
- málo postáv
- turnaje sú ľahké a krátke



FORZA HORIZON SA PREDSTAVUJE NA OBRÁZKOCH

Microsoft ešte pred svojou press konferenciou zverejnil balík záberov na Forza Horizon, openroad spinoff Forzy, ktorý bude skôr pripomínať Test Drive Unlimited, ale bude rozsiahlejší a rozmanitejší.

Hra má podľa prvých informácií obsahovať fyziku Forzy 4 ale optimalizovanú aj na off-road trate keďže hra má mať 65 typov terénov od blata, cez hlinu, štrk až po asfalt. Celá hra bude situovaná v Colorade okolo Route 550. Kde budeme môcť voľne jazdiť po okolí navštevovať benzínky, paint shopy, predajcovia aút. Chýbať nebude ani zmena dňa a noci a rozmanité eventy ako napríklad rýchlostný súboj s lietadlom.

Hra by mala vyjsť 23. októbra. 2012.







Strategické postavenie s plánovaním ataku na marhule.

IRON FRONT: LIBERATION 1944

BOLI ČASY, KEĎ SME KAŽDÝ PRÍRASTOK DO HERNEJ ZBIERKY Z OBDOBIA DRUHEJ SVETOVEJ VOJNY BRALI AKO NUTNÉ ZLO. VZDYCHAJÚC NA ĎALŠÍM A ĎALŠÍM VYLODENÍM NA PLÁŽI, ZAPICHOVANÍM VEJÚCEJ VLAJKY ČI HRANÍM ZA RUSKÉHO BOHATIERA, BUĎ BEZ NÁBOJOV, ALEBO S OTLAČENÝM OKOM OD SNIPERKY, SME NESTAČILI POČÍTAŤ AKČNÉ HRY ALEBO STRATÉGIE.

Ján Kordoš

A potom akoby uťalo, prežratí sme odmietali akékoľvek ďalšie otravovanie s najkrvavejším konfliktom v dejinách ľudstva. Nastúpil Vietnam (ale len okrajovo, Američania sa do toho zas tak nehrnuli), moderné konflikty alebo mlátenie sa a strieľanie po sebe v alternatívnej prítomnosti. Že nám začalo byť za druhou svetovou smutno. Všetci vieme veľmi dobre a na všetky tie Call of Duty, Battlefieldy a Medal of Honory už nepozeráme s iskričkou v očiach ako kedysi.

Iron Front: Liberation 1944 je zjavením, ktoré sa pripravovalo v pozadí, avšak o to väčšie ambície mal. Na engine druhej Army vytvorená hra so všetkým, čo robilo český výtvor krásnym, žiaľ i za čo sme na vojenskú simuláciu nadávali. Len miesto využívania modernej techniky sa presúvame do minulosti a vyskúšame, aké to je dostať 85 mm pecku medzi zuby z hlavne Tigera. Nepríjemné a smrteľné. A nečakajte žiadne oživovanie sa za kríčkami, tu jedna presne mierená strela znamená bolestivé skuvíňanie a reštart misie alebo nahranie predošlej pozície.

Arkádové strieľanie hrdinského charakteru je najhorším možným riešením. Vystaviť svoje telo priamej streľbe má za následok automatické zranenie, ak nie rovno smrť. Vaše putovanie nie je v žiadnom prípade striktne lineárne, no zároveň je absolútna voľnosť v príbehovej kampani obmedzovaná zadaniami danej misie. Ak sa vám nepodarí napríklad získať pod svoju kontrolu styčný bod alebo prídete o viac než polovicu svojich kamarátov-vojakov, o úspešnom dokončení úrovne môžete leda tak snívať. Zase im ale môžete dávať príkazy.

Ako to dosiahnete, záleží samozrejme len na vašom rozume. V singleplayeri sú k dispozícii dve kampane, pričom každú je možné rozohrať ako v anglickom, tak pôvodnom dabingu. Bojisko situované na východný front v roku 1944 nám ponúka nemeckú a sovietsku stranu. Postupujúcu Červenú armádu sa snažia fašistické vojská aspoň zdržať, ak už nie zastaviť, takže náplň úrovní alebo rozloženie síl je pevne dané. Prostredie Poľska a Ukrajiny ponúka nielen rozsiahle, ale aj vizuálne príťažlivé prostredie, v ktorom nájdete nielen široké pláne, ale aj menšie mestečká, dediny a osady.

Iron Front je, podobne ako ArmA, obrovským svetom. Nedostanete pred seba žiadny lineárny pochod neviditeľným tunelom ako je tomu zvykom v dnešných akciách. Simulátor vojny vám umožní pobehovať po mape tak ako uznáte za vhodné a pokým sa nechcete voziť v tanku, ale si to poctivo odšľapať, môžete, no nejakú tú chvíľu to trvá a hrdina nevydrží šprintovať s plnou poľnou dlhé minúty. Vojenská technika, ktorú tu nájdete, je bohatá a pestrá, pričom je samozrejmosťou, že si napríklad v tanku volíte medzi pozíciou veliteľa, vodiča, strelca ovládajúceho hlaveň alebo strelca ovládajúceho guľomet.

Tak ako vás okamžite oslepí rozľahlosť a voľnosť (vstúpiť môžete do každého domu), vám vrazí jednu do úst chybovosť celej hry a žiaľ i neohrabanosť a umelosť, ktorou trpí predovšetkým spád a dynamika hrateľnosti. Ono je pekné vedieť, čo všetko môžete robiť a čo všetko vám hra ponúka, ak je celkové prevedenie (vynechajúc grafické spracovanie, engine ArmA 2 má čo ponúknuť) priemerné, a to je konštatovanie so zatvorenými očami a zaťatými zubami.

Príkladov by sme našli mnoho: spomínaná voľnosť a možnosť vstúpiť do každého domu, budovy, si vyžiada svoju daň v absolútne pustých a prázdnych interiéroch, zasekávaní sa o zárubne dverí, cez ktoré neprejdete ani raz bez toho, aby vás nezastavili, takže sa v konečnom dôsledku snažíte trafiť tak, aby ste cez ne prešli. Ak je nepriateľ niekde vnútri, tento čo najtichší postup vpred za taktický označiť nemôžeme, navyše to celé zábavné a príťažlivé nie je.

Ešte horšie je na tom umelá inteligencia. Chvalabohu nerobí kremíkový kamarát rozdiel medzi vašimi nepriateľmi a spojencami, takže sú sprostí všetci. Protivníci nie vždy reagujú a často sa stane, že sa zaseknú. Niekedy to vyzerá ako na strelnici, avšak na druhú stranu nesmiete stratiť opatrnosť, pretože skoliť vás dokáže ktokoľvek iný, o kom ani nemusíte tušiť. Ak nie ste v zornom uhle nepriateľov, tých nevyruší ani hlučná streľba, ich taktické presuny sú často nezmyselné.

Nie raz som videl kreatívne tančeky spojencov a nepriateľov, kedy prebehli okolo seba vo vzdialenosti

UI na dve veci - alebo nevidíte, kam mierite, musíte zmeniť pohľad či mieriť cez mieridlá.



TRAILER



Prostredie má veľmi blízky východoeurópsky ráz, takže sa budete cítiť ako doma.

niekoľkých metrov, vymenili si zrejme len vzdušné bozky, otočili sa, túto akciu opakovali a zabíjali sa maximálne tak pohľadom. Alebo sa nebodaj (aj omylom) postavte pred strieľajúceho kamaráta. Jednoducho vás odstrelí, ide pravdepodobne o povolené straty. A to, že vykrikujem na medika stojaceho niekoľko metrov niečo o zranení a on sa len priblblo usmieva alebo rozbehne niekam inam, ani nebudem komentovať.

Neuveriteľné množstvo chýb spojených so zasekávaním sa o objekty, pochybným správaním sa vojakov, vypadávajúcimi textúrami, sa snažia tvorcovia odstrániť patchmi. Pochabé animácie pohybov však nevyriešia, tie sú nasekané bez potrebného nadväzovania. Hru postihol rovnaký mor bugov ako Armu. Na druhej strane máme simulátor a nie arkádu, kde pobehujete ako poľné zajace a strieľate po impotentných panákoch. Vojenská technika je dostatočne široká a ani tu nečakajte arkádové ovládanie, jazdný či letový model.

Lenže celé nám to prišlo až príliš toporné, umelé a odradzujúce. Kampaň príbehom alebo akýmkoľvek dianím nezaujme. Únavné počúvanie rozkazov bez akejkoľvek štipky filmovosti alebo snahe vtiahnuť hráča, predvádza len odrapkané scény s voskovými figurínami. Pochopiť to, že ide o simulátor, problém nerobí, avšak ono to v kampani napokon vyzerá skôr smiešne, za čo môže i nie príliš podarený dabing a problémy so zvukom.

Ovládanie nepatrí medzi jednoduché, avšak zvládnuť sa dá. Už dobre známa a tradičná schéma ovládania príkazov cez číselné menu síce leží pod nánosom prachu a najlepšie roky má za sebou, ale čert to vezmi, stále to funguje. Ovládanie je komplexnejšie, je rozdiel mieriť cez zameriavač a priblížením zbrane k oku (a ešte prípadne následným zoomom), no nie vždy prívetivé a prirodzené. Do inventáru ale loziť radšej nebudete, zarazí absencia zbierania predmetov (zbrane, munícia) po mŕtvych nepriateľoch, ktorých len zlomok niečo po sebe zanechá. Hra pôsobí tak akoby nenápadne šepkala „nehraj ma, však vidíš, že tu nič poriadne nefunguje a je to v podstate nezaujímavé, nezábavné, hoci práve ja dokážem simulovať konflikt s dobovým arzenálom najlepšie.“

Vojenský simulátor – bude sa vám to neustále pripomínať. Mierenie a následná streľba zbraňami je na hony vzdialená iným akciám. Každá má odlišné vlastnosti, na streľbu má vplyv mnoho faktorov. Je to tak trochu iná zábava, adrenalín pri stretoch má odlišnú príchuť. V kampani si vyskúšate mnoho zbraní a vojenskej techniky, pričom nečakajte žiadnu rýchlovku, s ktorou by ste boli hotoví za pár hodín – napriek tomu, že mapy sú totožné, vymenia sa len strany a v menu ich nájdete zatiaľ len osem (pre každú armádu).

Hra by mala byť predovšetkým o zábave, Iron Front je zabugovaným simulátorom, ktorého kampaň rozhodne nenadchne. Prídavnú hodnotu dodáva prítomný editor a multiplayer. Fanúšikovská základňa určite pripraví dostatok nového obsahu alebo dodá vylepšenia, ktoré kvalite len pomôžu, no zároveň je otázne, či za to Iron Front teda stojí.

Je to prezlečená druhá ArmA a práve pre tento vojenský simulátor od Bohemia Interactive Studio existuje mnoho rozšírení. Zadarmo. Iron Front: Liberation 1944 chcelo zaplátať dieru na trhu. Keby sa to podarilo s menším množstvom chýb, zaujímavejšou kampaňou, bol by tento prídavok príjemným spestrením a odviazaním sa od tradične spektakulárnych akcií. Bavilo ma nevystrčiť ani nos spoza múru, ale často to bolo skôr zápasenie s hrou samotnou ako nemohúcimi protivníkmi. Komunita to zrejme všetko napraví a nový obsah hre rozhodne pomôže, no za hladenie (veštecký) gulí nás nikto neplatí. A nemal by ani vývojárov vydávajúcich nedokončený projekt. Leda tak za menší peniaz hodný trochu lepšieho budgetu.

5.0

+ simulátor z 2.sv.vojny
+ vojenská technika a zbrane
+ fanúšikovská komunita

- množstvo chýb
- slabšia kampaň
- málo obsahu, ktorý nájdete inde zadarmo

Realistické ovládanie sa týka aj lietadiel, takže zažijete mnoho samovražedných náletov.





Už na nízkych úrovniach bežne bojujete proti presile.

Branislav Kohút

TERA

NA ONLINE TRHU JE STÁLE DOSŤ PRIESTORU PRE NOVÉ VIRTUÁLNE SVETY. JE ICH VŠAK UŽ TOĽKO, ŽE TVORCOVIA VÄČŠINOU USTUPUJÚ OD MESAČNÝCH POPLATKOV, ABY IM HRÁČI NEUŠLI K LACNEJŠEJ KONKURENCII. TERA JE NOVÁČIKOM, KTORÝ NATOĽKO DÔVERUJE SVOJIM KVALITÁM, ŽE SI OD ÚČASTNÍKOV TRÚFA KAŽDÝ MESIAC PÝTAŤ ĎALŠÍ FINANČNÝ PRÍSPEVOK. NAOZAJ STOJÍ ZA TO?

Rovnako, ako v iných MMO univerzách, aj tu ide o záchranu sveta, ktorý je vystavený nebezpečenstvám na každom kroku. Iba chrabrí hrdinovia dokážu odraziť zlo a zabezpečiť relatívny pokoj v krajine. Či už si vyberiete človeka, elfa, castanic borca s démonickými rohmi, nevinnú playboy bábiku elin aj so zajačími uškami alebo ďalšiu zo siedmych rás. Stotožniť sa môžete s bojovníkom, ktorý máva dvomi mečmi, slayerom pre zmenu s jedným nadmerným mečom, kopijníkom, či berserkerom, ktorý sa spolieha na obojručnú sekeru. Ak radšej útočíte z diaľky, stanete sa lukostrelcom, kúzla, podporu a liečenie má v zásobníku kúzelník, mystik a kňaz. Po plastike tváre si ešte zvolíte možnosť ovládania klávesnicou a myšou alebo konzolového ovládača a potom precitáte na pobreží, kde vás čaká zahrievacie kolo.

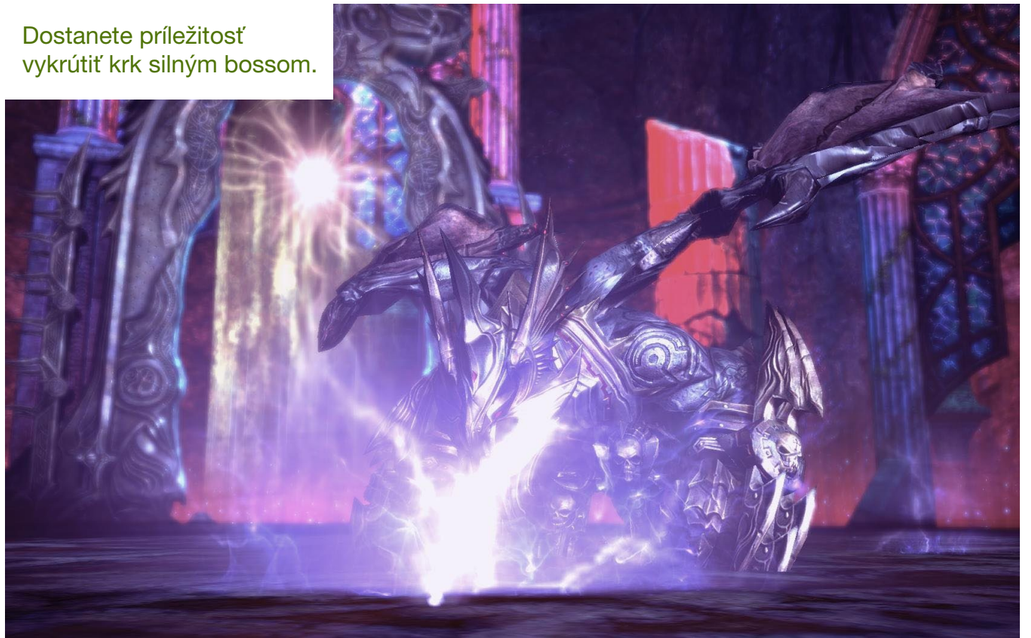
Aby tvorcovia navnadili hráčov, na chvíľu im prepožičajú hneď dvadsiaty level aj so zásobníkom schopností a kúziel. Ale len dovtedy, kým sa nenaučía komunikovať s NPC postavami, šplhať po rebríkoch, skákať, plávať a v neposlednom rade aj bojovať. Boj je práve ten element, ktorý hru odlišuje od bežných konkurentov. Väčšina MMORPG pri potýčke označí konkrétny cieľ, hráči len stláčajú ikony na lište a hrdina sám vykoná požadovaný zákrok. V Tera nestačí iba použiť najvhodnejšiu ikonu. V akčne orientovanom boji útočíte na každého, kto sa práve nachádza v hľadáčiku pred vami. Takže treba neustále pozorovať súpera a dávať si pozor, aby ste nezasiahli neželaný cieľ. Uhýbate agresívnym monštrám, môžete ich prekvapiť odzadu a v rýchlom dynamickom slede zosielať základné útoky, kombinované s doplnkovými schopnosťami na lište. Dôležité je v správnej chvíli zasadiť úder a uhnúť. Kľúčový moment na stiahnutie je vo chvíli, keď súperovi na okamih sčervenejú oči. Potom totiž nasleduje výpad, ktorý vás v prípade neopatrnosti zhodí na zem a nepekne zraní.

V boji uplatníte rôzne druhy schopností a útokov. Tri najpoužívanejšie priradíte tlačítkam myši a príručnej klávese. Ostatné vložíte na lištu a pričleníte číselným klávesám a ak vám to nepostačí, je tu ešte horná sada začínajúca od F1. K tomu je tu skok (space), ktorý neskôr poslúži na vytvorenie extra útokov, keď ho stlačíte v správnom momente, na ktorý upozorní extra ikona. Na ovládanie si rýchlo zvyknete a čoskoro budete zosielať útoky v diabolskom tempe. Čo rozhodne osoží, pretože v boji väčšinou čelíte zlúčenej skupinke nepriateľov a neraz zaútočia aj ďalší, ktorí sa pridajú. Čoraz vyspelejšie útoky, kúzla a kombá však majú devastačný účinok a sú stavané tak, aby zasiahli niekoľko obetí naraz. Tu zaujmú útoky, kde po aktivovaní vyberiete viacero ľubovoľných cieľov, na ktoré sa chcete zamerať. Napríklad ste mág a útočia na vás nemŕtvi jazdci a po ich boku družinka posluhovačov. Rozhodnete sa najskôr spacifikovať pomocníkov a tak vyvoláte kúzlo na spomalenie a nasmerujete ho na prvého a druhého jazdca. Vytvoríte spaľujúce plamene a ak vás dav obkľúči ,použijete kombo alebo rafinovane odskočíte a do hlúčika hodíte bombu. Aj so základnými schopnosťami dokážete poraziť silných nepriateľov a bossov, keď si osvojíte taktiku útoku a obrany a svižne reagujete na manévre nepriateľov.

Nové kúzla a schopnosti sa odomykajú s pribúdajúcimi levelmi, ale musíte si ich kúpiť od učiteľov, ktorí sú spravidla v mestách. Tam nájdete aj ďalšie užitočné postavy. U obchodníkov predáte zbytočnosti a zaplatíte si zväčšený inventár, prikúpite zbrane ale aj kryštály aplikované na zbrane, brnenie a klenoty, aby mali lepšie vlastnosti. V mestách sú aj rôzne prísady a dielne na výrobu predmetov, majstri, ktorí vás teleportujú na vybrané miesta a liečitelia, ktorí vám okamžite doplnia staminu. Stamina je dôležitá, pretože má vplyv na vitalitu a hodnoty zdravia postavy. Míňa sa hlavne pri vyčerpávaní bojom. V teréne ju pomaly doplníte pri centrálnych ohniskách alebo vlastných, ktoré rozložíte na ľubovoľnom mieste, ak máte potrebný predmet. Vyvolané ohnisko zotrváva, rýchlejšie regeneruje aj energiu a život a môžu ho využiť všetci hráči. Navyše tam môžete aktivovať jednorazové talizmany, ktoré pridajú obranný alebo iný bonusový efekt.

Úloh v hre je neúrekom. Na každom kroku sa potkýnate o NPC s výkričníkmi a otáznikmi nad hlavou, ktoré označujú, že sú súčasťou questov a vraciate sa k

Dostanete príležitosť vykrútiť krk silným bossom.



TRAILER



Ďalší hrdina, ktorý spasí krajinu?



nim po odmenu, keď im nad šiškou svieti hviezdička. Náplň drvivej väčšiny úloh je však zameraná na tupé zabíjanie kreatúr, ktoré sú často pár metrov od zadávateľa. Deväť z desiatich zadaní vás poverí zabíjaním jeleňov, jednorožcov, veveričiek, démonov a kadečoho iného. Občasným spestrením a o niečo väčším kumštom je dostať na kolená masívneho bossa, ktorý býva v instantnej lokalite a predchádza mu predelová scéna. Grinding, grinding a zas grinding. Je to tak na počiatku hry a nezmení sa to ani o desiatky levelov neskôr. Menia sa prostredia, vaše zbrane a oblečenie, ale nie postup. Aj servírovanie úloh je nemastné-neslané, našťastie ich ani nemusíte čítať, stačí odklikať rozhovory a pozrieť sa do navigátora, čo a kde máte zabíjať tentoraz. Za pochválenie stojí jedine veľmi praktická navigácia na mape a minimape, kde sa vám zobrazia prehľadné značky aj oblasť výskytu úlovkov. V teréne tiež hneď viete, čo sa vám oplatí zabiť a zaráta sa do úlohy, podľa žltých a červených výkričníkov pri mene kreatúr.

Ohliadnuc od boja, Tera obsahuje štandardné súčasti, ktoré sú identické alebo fungujú len s miernymi obmenami ako v bežných MMORPG. Už na úrovni jedenásť si môžete vyslúžiť prvého koňa, ktorý zrýchli pohyb krajinou, ale nedá sa na ňom bojovať. Šťastlivci sa povozia na bielom levovi. Na dvadsiatej úrovni sa môžete preukázať na organizovaných PvP bojiskách. V teréne sú kvety, hríby a kamene, ktoré zužitkujete pri remeslách. Po úmrtí sa oživíte v najbližšom meste. Mega bossovia? Ó áno, v hre sú aj tí, veď v ktorej MMORPG nie sú? Veselšie vám bude pri boji v skupine a začlenení do guildy, ktorá má vlastné bankové konto a hierarchiu členov. Zaujímavosťou sú politické voľby hráčov – kandidátov spoločenstiev, ktorí potom spravujú provincie a regulujú príjmy v pozícii vanguard, alebo sa stanú vládcom kontinentu ako exarch.

Tera určite patrí k najkrajším online svetom. Unreal Engine 3 má stále čo ukázať a lokality a dizajn máp vyzerajú fajn. V prípade slabšej zostavy, sa niekedy pomalšie načítavajú modely postáv a až postupne sa zobrazia kontúry. Hra však beží na priemernej zostave vcelku svižne. Radi si vypočujete aj vydarené hudobné podklady, ktoré sú napríklad pri vytváraní postavy pre každú rasu iné. V porovnaní s konkurenciou sa Tera dôstojne reprezentuje, ale neexceluje. Od modernej MMORPG v 21. storočí očakávame predsa len viac. Platiť každý mesiac za hru sa v tomto prípade neoplatí, pretože nedosahuje na starý dobrý Everquest 2 ani nezlomný World of Warcraft. Stojí o triedu nižšie ako Rift, nemá hĺbku ako The Old Republic a čoskoro ju o hlavu prevýši Guild Wars 2.

Teraz, keď je tu Tera, si môžeme na rovinu povedať, že je to klasická orientálna MMORPG, ktorá nevybočuje zo zabehnutých koľají. Pred úplnou tuctovosťou hru zachraňuje svižný akčný režim boja, ktorý si hráči užijú v peknej grafike. Okrem toho si hra zaslúži ocenenie Zívajúci pavián za najnudnejšie a najviac stereotypné úlohy v MMORPG žánri. Inak je to tradičný online svet so zabehnutými prvkami, ktorý dlhodobo neprežije, ak tvorcovia neupustia od mesačných poplatkov. Potom to bude celkom dobrá voľba pre tých, ktorí chcú hodiť myšlienky za hlavu a odreagovať sa pri priamočiarom akčnom masakri.

7.0

+ akčne orientované boje
+ vydarený dizajn a grafika
+ praktické užívateľské rozhranie
+ voľby kandidátov

- neuveriteľne nudné a stereotypné úlohy
- mesačné poplatky
- zastaralý obsah
- nekonečný priamočiary grindfest



Ohnivé inferno stretáva parádneho twistera - jeden z najkrajších okamihov kúzlenia a všetko pomocou Move.

PS3

SORCERY

Michal Korec

DVA ROKY ČELÍM ROVNAKEJ OTÁZKE ZO STRANY KOLEGOV, KAMARÁTOV ČI HRÁČOV. PORAĎ MI JEDNU PORIADNU HRU NA MOVE. KEĎ SA ZAMYSLÍM A PREJDEM V PAMÄTI LAUNCH PERIFÉRIE SO SVETEĽNOU GUĽOU NA ČELE SO SPORTS CHAMPIONS, NÁSLEDNÉ POKUSY AKO THE FIGHT ALEBO THE SHOOT, ZISTÍM, ŽE NA TÚTO OTÁZKU SA ŤAŽKO HĽADÁ ODPOVEĎ. JASNÉ, NAPADNE MA LOTR: ARAGON'S QUEST, TOP SPIN 4 ČI GRAND SLAM TENNIS 2, ALE JE TO MÁLO. VLAŇAJŠIE VIANOCE S MEDIEVIL MOVES A PÁR HRAMI ZÍSKAJÚ VIAC BODOV, NO TOP HRA STÁLE CHÝBA.

Až doteraz. V Sony konečne vykopali hru, ktorú nám prezentovali na E3 pred dvomi rokmi a vlani už mnohí tipovali, že ju zrušili a nahradili za Medievil Moves. Ale Sorcery existuje a núka rovnaký prísľub ako pri svojom uvedení: stať sa mladým čarodejníkom, učiť sa kúzla, miešať fľaštičky a využívať naplno pohybové ovládanie ako nikdy predtým. Nikdy predtým je ošementné prirovnanie. Mali sme tu Harry Pottera na Wii. Päťka i šestka boli dosť priemerné a kúzla fungovali len tak-tak. Harry Potter prišiel na Kinect, ale pohyb v pár minihrách sa nedá rátať, žiadna snaha čarovať v príbehu. Vlani Medievil Moves – skôr akcia s mečom a štítom.

Sorcery je iná liga. Prepracovanejší produkt, aj keď cielený na mladšieho hráča. V hlavnej úlohe Finn, čarodejníkov učeň a tínedžer, akému starí fotrovia vo výťahu nadávajú do papľuhov. Jeho počiatočný prejav nie je príliš sympatický, no nemožno uprieť mladíkovi túžbu kúzliť, hoci sa majstrovi jeho entuziazmus nepozdáva. Ale keď sa jedného dňa vyberie preč z magickej veže a Finn sa zmocní kúzelnej paličky, začnú sa diať veci! Tento moment je spracovaný do podoby tutoriálu, aby ste sa mohli prevteliť do Finna a zažiť prvé úspechy i trable na vlastnej koži.

Prvý kontakt s Move je prekvapivo intuitívny. Vykúzliť prvé akčné kúzlo nie je problém, dokonca ani jeho smerovanie do ľavej či pravej strany. Vidíte krčah naľavo, stačí švihnúť Move do tejto strany. No neoplatí sa švindľovať, kúzlo musí byť vytvorené poriadnym švihom. (Sedieť na gauči sa samozrejme dá a ruky dostanú zabrať už po 10-15 minútach.) Vo veži ste vybavení pomerne rýchlo, presuniete sa na nádvorie, kde zistíte, že možno zdvíhať sekeru a rúbať drevo. No potom sa snažíte ovládať veľký balvan a padne akurát na stôl s magickými prípravkami majstra čarodejníka a ste v kaši. Začína sa epizóda o chlapcovi, čo sa vydáva do sveta nájsť všetko potrebné a spoľahnúť sa na seba.

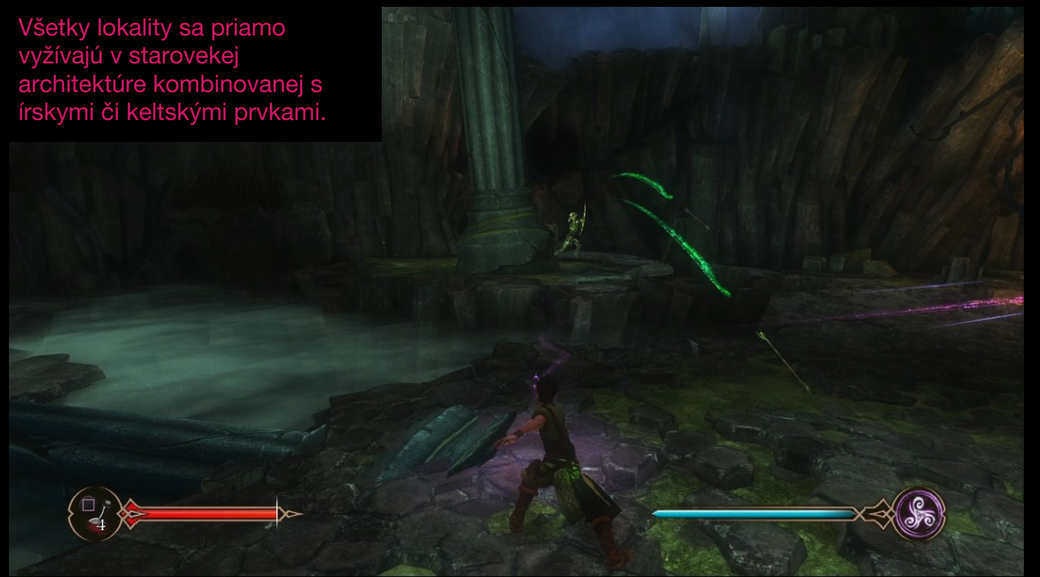
Vaším sprievodcom bude mačka Erline, ktorá mimochodom dodáva celkom vtipné dialógy a často má prehnaný zmysel pre starostlivosť. Dvojica Finn-Erline je však solídne napísaná a ich spoločná cesta je vďaka tomu znesiteľná a najmä príbeh sa odvíja ďalej. Žiadny nemý bojovník vs. armáda kostlivcov, hoci na tých narazíte už na prvom ostrove. Ten stále pôsobí edukatívnym dojmom – bojuje sa ľahko, základné kúzla stačí smerovať na oponentov a ak ste sa vo veži naučili správne triafať nádoby, teraz sa pokúšate o niečo podobné. Už základní nepriatelia efektne vyskakujú zo zeme (najprv štýlovo vytrčia kostnatý pahýl a potom je na povrchu zemskom celá kostra). To kostlivci s ďalekonosnými zbraňami sú prefíkanejší – čakajú pekne na kopci či vysunutej plošine a odtiaľ po vás pália. Prvá skúška Move: zvládnuť umiestňovať kúzla do hocijakého bodu na obrazovke. Funguje to.

No príbeh naberie prekvapivo zvrat, ktorý po tutoriáli nečakáte a z idylického pobehovania po veži či ostrovoch sa stáva dramatická akcia, kde postupne objavíte ďalšie miesta či nové možnosti. Nie je síce epický a netrvá 20 hodín, čo je možno škoda, ale na 6 hodín zaujme a mnohí hráči budú pýtať viac. Je tu niekoľko hlavných lokalít, kde sa môžete premávať a objavovať zákutia farebného sveta, ktorý núka paradoxne nečakane prepracovanú architektúru. Každá socha, cestička či obrovské dvere majú vizuál vyšperkovaný k dokonalosti, čo túto hru nenápadne posúva do áčkovej kategórie. Cesta v zatuchnutom údolí, magickom lese či objavovanie dediniek patrí medzi najkrajšie momenty hry, kde sa grafike darí vystihnúť unikátnu atmosféru sveta. Tú navyše podčiarkne aj výborná séria zvukových efektov, hudby a prekvapivo dobrého dabingu, kedy sa vám hlasy postupne dostanú do uší. Sony očividne nešetrilo.

Svet však nie je vzhľadom na dĺžku kampane príliš rozsiahly a je lineárny, iba tu a tam ukáže odbočku k truhlici, kde sa skrývajú prachy alebo predmety. Niektoré sú pomerne vzácne, pretože ich využijete na tvorbu fľaštičiek s extra účinkami. Ich tvorba vyžaduje prácu s Move v samostatnej minihre, kde sa lejú, mixujú a miešajú rôzne príchute a prísady v kotlíku. Hoci je to repetitívny proces, výsledok stojí za to. Niekoľko druhov fľaštičiek, ktoré vám zvýšia ukazovateľ zdravia, many, zlepšia kondičku či zosilnia kúzla, je dobrou motiváciou. Hľadať predmety niekde v slepej ceste sa vám určite vyplatí.

Vandrovanie a miešanie elixírov však nie je hlavnou úlohou hry, tou je primárne boj. Od začiatku fajn spracovaný a neskôr zistíte, že má slušné možnosti. K dispozícii máte tucet kúziel, ktoré získate, hoci základné kúzla na boj na diaľku vám vydržia aspoň prvú štvrtinu času. Potom začnú nabiehať ďalšie kúzla čerpajúce z možností rôznych

Všetky lokality sa priamo vyžívajú v starovekej architektúre kombinovanej s írskymi či keltskými prvkami.





Všetky lokality sa priamo vyžívajú v starovekej architektúre kombinovanej s írskymi či keltskými prvkami.





elementov ako zem, vzduch, oheň či ľad. Mnohé kúzla majú super efekt – keď vrazíte do zeme a spôsobíte malé zemetrasenie odhadzujúce nepriateľov, je to poriadna odmena za mávanie s Move. Neskôr sa dokonca naučíte tvoriť väčšie elementálne spektákle ako veľký vír vzduchu. Čo je podstatnejšie, kúzla postupne silnejú, takže sa neomrzia a niektoré sa dokonca dajú spájať. Vyčarovať spomínaný vír a potom doň šľahnúť ohnivú guľu, už vydá na malú apokalypsu. Ten efekt je na nezaplatenie a engine veľmi dobre zvláda aj svetelné efekty.

Akurát na druhej strane vás čaká mierne sklamanie. Sorcery totiž neponúka veľa druhov nepriateľov, skôr sa tu opakuje päť-šesť druhov a ich slabiny odhalíte pomerne rýchlo. Môžete síce na ne zosielať čoraz lepšie kúzla a aj ich výdrž je vyššia, no aspoň tucet druhov by hre pomohol. Sčasti sa snaží tento nedostatok premôcť pár bossov a boje s nimi sú zábavné, pretože konečne možno skúsiť novú taktiku. Predovšetkým počas súboja vymeníte pár kúziel za iné, napríklad na likvidáciu iných partií. Alebo na príliš aktívneho bossa platí taktika zmrazenia niektorých častí.
Fajn, na pomery žánru to stačí.

Kľúčová otázka sa viaže stále k Move. Ako sa s ním Sorcery hrá a má význam ho skúšať? Určite áno, toto je hra, ktorá s Move chce robiť prakticky všetko. Kúziť s hlavným ovládačom, pritom si dokážete meniť kúzla v ponuke a samozrejme zoslať ich na predmety či nepriateľov. Spomínané základné kúzla parádne umiestňujete na jednotlivé časti obrazovky a tie zložitejšie využívajú pohyb zápästia i rýchlu zmenu. Navigation Controller v ľavej ruke je určite vítaná pomôcka oproti klasickému DualShocku 3, hoci celý čas môžete hrať Sorcery posediačky a nevyžaduje po vás bojový postoj na ploche pred TV. Ale na Move a Sorcery je zábavné, ako sa neustále snažia spolupracovať aj v nebojových častiach. Či už pri oprave mosta, komunikácii s okolitými predmetmi (napríklad otváranie debny, tiež príslušným pohybom), skrátka na implementáciu s Move si autori vyhradili očividne množstvo času a konečne sa napĺňa schéma akčnej adventúry s prirodzenými pohybmi. Aj keď boj po polhodine je značne únavný.

Sorcery teda plní svoju základnú úlohu dobre. Prevtelí sa vás do tela mladého čarodejníka, umožní sa pretĺcť od prvých kúziel až po veľké dobrodružstvo. Má dej, pekný svet, kvalitný súbojový systém a aj využitie pohybového ovládania. Asi toľko sme kedysi čakali od Harryho Pottera. Teraz tu máme hru, ktorá sa ním síce mohla inšpirovať, no výsledok je podstatne lepší.

7.5

+ plnohodnotná implementácia Move
+ zábavný súbojový system
+ tucet kúziel a ich možnosti
+ dabing, hudba, zvuk
+ grafika a jej využitie

- málo nepriateľov
- kratučká kampaň
- opakujúci sa proces výroby lektvarov



MMO POZITÍVNY HLODAVEC

HERNÁ MYŠ LOGITECH G600

S nástupom MMO titulov na trh a najmä s ich masovým prienikom medzi hráčov vznikol aj dopyt po špecializovanom hardvéri, ktorý by bol na mieru ušitý pre takýto typ hier. Kde je dopyt, tam je aj ponuka a tak sme nemuseli dlho čakať, kým najväčšie spoločnosti nezaradili do svojich cenníkov takéto vychytávky. Klávesnice, slúchadlá, podložky ale najmä myšky mali uľahčiť prácu s komplexnými grafickými rozhraniami a spríjemniť hráčom pobyt v rozľahlých virtuálnych svetoch.

Logitech G600 je na mieru ušitá MMO hrám a to najmä vďake svojej najväčšej devíze – 20 tlačidlám. Rýchlokurz matematiky začína pri troch klasických tlačidlách, z ktorých to stredné (koliesko) ma navyše funkciu naklápania do strán. Vedľa pravého myšítka je navyše ďalšie rovnako veľké G-Shift tlačidlo, pod skrolovacím kolieskom sa nachádzajú dve programovateľné G tlačidlá, no a masívna sada 12 ďalších G tlačidiel sa nachádza v oblasti, kde väčšinou máte položený palec.

Pred tým, než začneme podrobnejšiu pitvu hlodavca, vymenujeme si ostatné technické údaje výrobku: rozlíšenie laserového senzora sa dá nastaviť v rozmedzí 200 – 8200 dpi s reguláciou za behu (on the fly) a zvládne akceleráciu 30 G. Tlačidlá by mali vydržať 20 miliónov stlačení, USB rozhranie sa pýši 1 ms latenciou, 2 metrový kábel je obtiahnutý textilnou ochrannou vrstvou. Váhu myšky meniť možné nie je.

Spomínané G-Shift tlačidlo slúži na zdvojnásobenie funkcií programovateľných buttonov, celkový počet namapovateľných príkazov sa tak šplhá do závratných výšin. Bočných 12 tlačidiel je podsvietených a to hneď v niekoľkých módoch. S dodávaným softvérom je možné nastaviť buď statické podsvietenie jednou farbou, striedanie odtieňov v rámci tej istej farby, alebo dynamické preblikávanie medzi 16 miliónmi odtieňmi.

Softvér okrem zmeny farebných režimov (ktoré je mimochodom štandardne namapované na tlačidlo G8 priamo pod skrolovacím kolieskom) umožňuje úplnú customizáciu myšky. Zariadenie dokáže pracovať v dvoch režimoch, buď sa všetky zmeny ukladajú priamo do pamäte a tak si nastavenia môžete nosiť všade so sebou alebo sa oskenuje pevný disk v PC a rospoznajú sa podporované hry.

Test G600 prebiehal na tituloch Diablo 3, Battlefield 3, Heroes of Newerth a ako zástupca „primárneho“ smeru MMO boli vybraní jediovia zo Star Wars: The Old Republic. Aplikácia v aktuálnej verzie defaultne podporuje Star Wars a BF3. Existujúce profily si môžete upraviť, nepodporované hry (Diablo a HoN) doprogramovať podľa potrieb. A keď hovorím doprogramovať, myslím tým skutočne programovať. Okrem jednoduchého priraďovania funkcií k tlačidlám totiž softvér od Logitechu umožňuje aj ozajstné programovanie (aby som bol presný, jedná sa o skriptovací jazyk LUA).

Ak je počet tlačidiel a možnosť ich úpravy pozitívom G600-ky, ergonómia a prístupnosť ovládacích prvkov je jasným nedostatkom. O tom, ako komu padne myška do ruky, sa pomerne ťažko diskutuje, keďže veľkosť dlaní, prstov a podobne sú silne individuálne parametre, ale na jednom sa zhodneme určite – myš je takmer nepoužiteľná pre ľavákov. Osobne mi nevyhovovala ani veľkosť myšky. Tá je totiž zhruba rovnako široká ako dlhá. Môže za to pridané G-shift tlačidlo, ktoré celú myš rozširuje (viď. fotky) a zároveň mení dlhoročne zaužívané návyky o umiestnení pravého a ľavého tlačidla. Pravé tlačidlo totiž nie je na okraji, ale zhruba v strede myšky a zvyknúť si na tento fakt chvíľu trvá.

Spodný okraj (miesto, kde sa opiera koniec dlane) má nezvyklý sklon, ruka má potom tendenciu šmýkať sa smerom na dol. Myš som porovnával s konkurenciou v rámci rovnakej značky. Bezdrôtový model M705 je o niečo menší, ale ergonómia a najmä „odkladací priestor“ na palec sú na tom o veľa lepšie. A porovnávať ergonómiu s dlhoročnou legendou MX518, ktorú stále používam ako primárnu hernú myš, nemá zmysel. Nováčik si pred svojim pradedom musel od hanby nastaviť farbu podsvietenia na krvavo červenú.



VYHRAJ LOGITECH G600

v čiernom prevedení! Zapoj sa do súťaže na stránkach wwww.sector.sk Súťaž nájdete tu.

Výhercom súťaže z minulého čísla o produkty Logitech, konkrétne Logitech Tablet Speaker, Joystick for iPad, Keyboard Case sa stal

Viktor D., Zlaté Moravce

GRATULUJEME!



VIAC VÝHIER A HERNÝCH&TECHNOLOGICKÝCH NOVINIEK, UŽ V NOVEMBRI NA NEXTGEN EXPO 2012

Keď som spomínal priestor pre palec, ani tam nie je všetko s kostolným poriadkom. Tucet G tlačidiel je zoradených do štyroch stĺpcov po troch. Tlačidlá sú pomerne malé a aj keď sa svojim tvarovaním snažia nabudiť dojem, že ich stláčanie bude presné, nie vždy to tak je. Dizajn myši navyše pri používaní tlačidiel G15-G20 núti pomerne dosť ohýbať palec, čo môže byť pri herných maratónoch otravné a v extrémnych prípadoch aj bolestivé. Možno by stačil menší počet tlačidiel, napríklad 6 (spolu s G-Shiftom 12 kombinácií), väčších a lepšie umiestnených. Ak by toto náhodou čítal riaditeľ Logitechu: týmto smerom sa treba vybrať nabudúce!

Samotné hranie je, samozrejme, bezproblémové, profesionálny a mimoriadne presný senzor sa osvedčil pri mierení v Battlefield 3. Pri tituloch bez špeciálnych profilov myška preberá všetky funkcie numpadu, u Diabla 3 tak napríklad defaultne používate G tlačidlá na gestikulovanie (ďakujem, dovidenia atď). Pri Heroes of Newerth opäť myška prevzala funkcie čísel a bez nastavovania ňou bolo možné ovládať napríklad inventár. Obe hry hojne využívajú pravé tlačidlo, ktoré sme už kritizovali pre nezvyklé umiestnenie.

Tlačítko sa ale kontroluje rovnakým prstom, prostredníkom, takže doba zvyknutia nie je extra dlhá. Ako ryba vo vode sa G600-vka cítila v Old Republic. Priamo pripravený profil vám funkcie dovoľuje upravovať z ovládacieho softvéru bez toho, aby ste čokoľvek potrebovali meniť v hre. Samotné hranie je samozrejme o niečo pohodlnejšie a rýchlejšia, ako však pribúda skillov, začne neustále posúvanie palca najmä na zadné G tlačidlá mierne vadiť.

Logitech G600 ponúka mocné nástroje, či už softvérové, alebo hárdverové, na prispôsobenie MMO a strategických hier s množstvom ovládacích kláves. Tam možno tých 20 tlačidiel využijete, aj keď za cenu horšej ergonómie a nutnosti zvyknúť si na niektoré dizajnové odlišnosti.

Windows 8 Phone



WINDOWS PHONE 8 SYSTÉM PREDSTAVENÝ

Microsoft práve predstavil Windows Phone 8 systém, ktorý zmení pôvodný systém od základov a pridá hlavne plnú podporu hier. Microsoft týmto opustil pôvodnú architektúru WP7 mobilov a prešiel na nový systém kompatibilný s Windows 8 a rozsiahlejšou podporou konfigurácii.

Spolu s tým však odpísal aj pôvodné Windows Phone 7 mobily, ktoré dostanú len Windows Phone 7.8 update. Ten prinesie niektoré funkcie a updaty z Winodws Phone 8 aj na tieto mobily. Hlavne zmenenú titulnú obrazovku, kde pribudnú tri rozmery Tile ikoniek. Nespustí však už WP8 aplikácie.

Samotný Windows Phone 8 bude podporovať procesory až do 64 jadier, grafické čipy, rozlíšenia 800x600 1280x720, 1280x768, pribudne podpora SD kariet, a systémom, ktorý umožní programovať priamo v C++, s DirectX podporou a bude plne kompatibilný s aplikáciami na Windows 8 (teda pribudnú skutočne 3D hry, Unreal Engine 3, Havok fyzika a spol). Nakoniec aplikácie môžu bežať zároveň na PC, tabletoch aj mobiloch a zariadenia budú môcť medzi sebou komunikovať. V systéme bude priama podpora NFC s peňaženkou (s transakciami cez Sim, prvá firma, ktorá bude ponúkať tieto Sim karty bude Orange), zabudovaný bude IE10, Nokia Mapy budú priamo zabudované do systému aj v offline móde. Čo sa týka existujúcich aplikácii, tých je 100 tisíc a všetky budú fungovať na WP8.

Windows Phone 8 systém a telefóny vyjdu na jeseň po boku Windows 8 PC a tabletov. Chýba už len Xbox 8. Windows Phone 8 bude v 50-tich jazykoch a dostupný vo viac ako 180 krajinách.







MICROSOFT OHLÁSIL SURFACE TABLET

Na nečakánú press konferenciu Microsoftu v LA prišiel sám Steve Ballmer a v ružovom kabáte predstavil nový prídavok do Windows 8 mozaiky. Tentoraz hardverový. Microsoft chce k Windows 8 pridať vlastný hardvér a bude to nový Microsoft Surface tablet. Má 10.6 palcový displej špeciálne vytvorený pre surface pokrytý Gorilla Glass 2 sklom, vzadu má zapracovaný výsuvný stojan a prídavný cover so zapracovanou multitouch alebo mechanickou klávesnicou.

Surface bude v dvoch verziách s Intel Ivy Bridge Core i5 a Nvidia Tegra procesormi. Presnejšie špecifikácie oboch modelov:

SURFACE PRE WINDOWS RT (TEGRA)

PROCESOR: NVIDIA Tegra
VÁHA: 676 g
HRÚBKA: 9.3 mm
DISPLEJ: 10.6 palcov ClearType HD (1366 x 768) kapacitný touchpanel
BATÉRIA: 31.5Wh
I/O: microSD, USB 2.0, Micro HD Video, 2x2 MIMO antény
SOFTWARE: Windows RT + Office Home & Student 2013 RT
DOPLNKY: Touch Cover, Type Cover, VaporMg Case & Stand
SSD: 32GB / 64GB
DOSTUPNOSŤ: jeseň 2012 pri vydaní Windows 8
CENA: -

SURFACE PRE WINDOWS 8 PRO

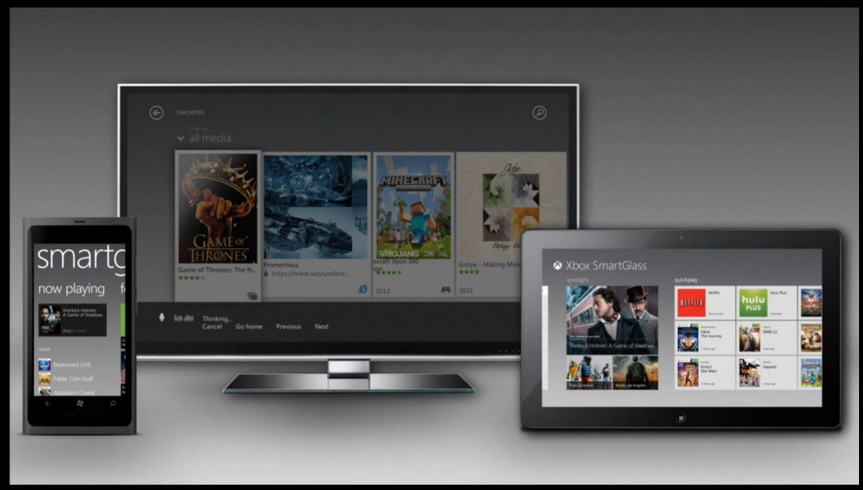
PROCESOR: Intel Core i5 (Ivy Bridge)
VÁHA: 903 g
HRÚBKA: 13.5 mm
DISPLEJ: 10.6-inch ClearType Full HD (1920x1080) kapacitný touchpanel
BATÉRIA: 42Wh
I/O: microSDXC, USB 3.0, Mini DisplayPort, 2x2 MIMO antennae
SOFTVÉR: Windows 8 Pro
DOPLNKY: Touch Cover, Type Cover, VaporMg Case & Stand, Pen with Palm Block
SSD: 64GB / 128GB
DOSTUPNOSŤ: tri mesiace po vydaní Windows 8

Plný live blog nájdete tu. Je to zaujímavé ohlásenie, hlavne čo sa týka názvu a nečakane nám dopĺňa Xbox Surface rumor, aj keď tam bol hardvér trochu divoký možno nám naznačil aj podobný tablet určený pre Xbox.

Samotné hry by na oboch tabletoch nemali byť problémom, klávesnica v obale umožní hrať prakticky všetko na čo bude mať tablet výkon. Plus keďže obe verzia budú mať aj flash, nebude problém ani s menšími online hrami na webe, a teda ani na Windows RT nebude treba každú malú hru kupovať a sťahovať zo Store.

Čo sa týka cien, tie zatiaľ neboli ohlásené, ale Windows RT Tegra verziu môžeme čakať okolo 500 eur, Windows 8 pro s Intelom okolo 1000 eur.





PRIBLÍŽME SI XBOX SMART GLASS

Microsoft na svojej press konferencii ohlásil Xbox Smart Glass aplikáciu, novú možnosť ovládania Xboxu. Rodí sa konkurencia Wii U? Čiastočne áno.

Veľkou výhodou tabletového ovládania Xboxu bude možnosť stiahnuť si aplikáciu na primárne systémy a teda Windows Phone/Windows 8, iOS, Android a to, či už sú tablety alebo mobily. Všetci s aktuálnymi smartphonmi teda nový ovládač už majú, čo nesmierne rozšíri dostupnosť nového ovládania.

Užívatelia sa budú môcť vďaka aplikácii navigovať v menu, spúšťať aplikácie a hry, zadávať texty cez touchscreen klávesnicu, vyhľadávať doplnkové informácie k aktuálnym filmom (napríklad v Game of Thrones mapu sveta na ktorej sa aktuálna scéna odohráva), alebo hlavnú funkciu ktorú Microsoft prezentoval presúvať si napríklad film medzi TV, tabletom alebo mobilom podľa potreby a sledovať ho ďalej napríklad v autobuse (za podmienky dobrého internetového pripojenia). Určite nebudú chýbať ani chatovacie a ďalšie doplnkové sociálne služby. Microsoft tu potlačí autorov na prepojenia a doplnkové informácie, či už k filmom, alebo hrám.

Ale čo sa týka hier, tam to nebude ako WiiU, zatiaľ čo na WiiU je tabletové ovládanie prakticky prioritou, pri Xboxe bude skôr doplnkom, nie zásadnou časťou hry. Ukázali napríklad prichádzajúcu sekačku Ascend: New Gods, ktorý na mobile alebo tablete dostane mapu bludiska, alebo informácie o nepriateľovi. Zo športov predviedli Homerun Stars, jesenný baseballový titul umožní nahadzovať na tablete, zatiaľ čo druhý hráč cez Kinect odpaľuje, alebo naopak (minulý rok na E3 to predviedli na Kinect Adventures). Tretím príkladom je karaoke titul kde cez mobil môžete vyberať cez 8000 skladieb, podobná funkcia bude aj pri Dance Central 3. V tomto karaoke titule sa Nintendo zhodlo na aplikácii s Microsoftom, podobne aj pri NFL futbale, kde sa na tablete dajú určovať stratégie a následne ovládať aj samotná hra. Nakoniec cez Smart Glass bude podporovať aj Halo 4, kde bude zobrazovať detaily sveta, ulocky, ale budete môcť priamo vstúpiť aj do multiplayeru cez klik na tablete.

Zo zaujímavých titulov bola podpora tabletového ovládača potvrdená aj pre aktuálne prekvapenie E3 titul Watchdogs. Autori to na E3 prezentúju za zatvorenými dverami, zatiaľ však platformy nešpecifikujú keďže mieria na next-gen. Na druhej strane ak hra vyjde aj na aktuálne konzoly prakticky všetky môžu dostať tabletové ovládanie keďže WiiU má tablet, Xbox bude mať tablet a PS3 má Vitu, aj keď tam bude dosah najmenší, takže aj Sony by moholo pridať streaming podporu pre mobily.

Ďalšou novou funkciou ktorú dostane Xbox bude aj internetový prehliadač, ktorý doteraz Xbox nemal pre obmedzené ovládanie, ale teraz vďaka kinectovému ovládaniu hlasom a pohybmi sa už bude dať browsovať priamo z gauča, dopĺňať to bude aj Smart Glass aplikácia, ktorá umožní touchscreenovo navigovať prehliadač na obrazovke. Celé to bude doprevádzať ešte Xbox Music služba, ktorá sa pretvorila zo Zune a hudba bude rovnako presúvateľná medzi tabletom, tv, mobilom.

CREATIVE D100 WIRELESS BLUETOOTH REPRODUKTOR

Je bezdrôtový reproduktorový systém, ktorý umožňuje streamovať hudbu z akéhokoľvek Bluetooth zariadenia: PC, mobilný telefón, MP3 prehrávače a podobne.

Je dodávaný v štyroch rôznych farbách: čiernej, modrej, ružovej a zelenej. Má plastové lisované telo, ktoré sa zužuje smerom dozadu (336x115x115mm). Matný povrch plastov sa neznečisťuje od otlačkov prstov a šmúh.

V strede sa nachádzajú ovládacie prvky pre párovanie a hlasitosť s LED indikátorom napájania. Na zadnej strane má jeden port, pod ktorým je vypínač, aux-in a napájací konektor. Zo zadnej strany sa dávajú tiež štyri AA batérie.

Frekvenčnú odozvu má 20 Hz do 20 kHz a je kompatibilný s ľubovoľným zariadením, ktoré podporuje Bluetooth 2.1 s profilom A2DP/AVRCP. D100 v otvorenom priestore funguje v rozsahu 10 metrov.
Párovanie sa deje v okamihu.

Reprodukovaný zvuk má nadpriemerné stredy a výšky, ale miernym sklamaním je nedostatok basov. Zvuk neznel skreslene a vie hrať dosť nahlas.

Štyri AA batérie vydržia asi 18 hodín, čo je super pre dlhé letné večery.



VIAC VÝHIER A HERNÝCH&TECHNOLOGICKÝCH NOVINIEK, UŽ V NOVEMBRI NA NEXTGEN EXPO 2012

SÚŤAŽ O CREATIVE FATAL1TY GAMING HEADSET

Zapoj sa do súťaže
na stránkach www.SECTOR.sk
Viac o súťaži nájdeš tu.



CREATIVE SOUND BLASTER TACTIC 3D OMEGA WIRELESS

Sound Blaster Wireless Tactic3D Omega cross-platform headset prináša známu Sound Blaster kvalitu zvuku a skúsenosti bezdrátovo nielen na PC a Mac, ale aj Xbox 360 a PlayStation 3. Omega patrí do radu Tactic3D, kde má svojich starších súrodencov Sigma a Alph.

Pekne je vyriešený stojan, ktorý sa skladá zo spodnej plastovej časti, na ktorú postavíte základňovú stanicu a z podpery na sluchadlá. Základňová stanica obsahuje tri porty na jeho zadnej strane: aa 3,5 mm audio vstupný port, micro-USB port a štandardný USB port na nabíjanie headsetu. Tiež tu nastavujete medzi PC a režimom pre herné konzoly. Základňová stanica a aj slúchadlá(masívne 50mm FullSpectrum s frekvenčnou odozvou 20 Hz do 20 kHz) sú pekne osvetlené. Headset má odnímateľný mikrofón s potlačením šumu pre krištáľovo čistú kominikáciu. Headset je pohodlný a dobre izoluje hluk. Najdete na ňom ON / OFF tlačidlo, možnosť ovládania hlasitosti, nabíjaci port a port pre pripojenie k XBOX360.

Pripojenie slúchadiel Omega k XBOX36 alebo PS3 je cez kompozitné 3,5mm káble a microUSB kábel, ktoré su súčasťou balenia. Je potom nuté zmeniť nastavenia konzoly. Xbox hráči môžu jeden koniec zapojiť do headsetu a ďalší do ovládača a potom normálne robiť ako s Xbox headsetom. Nastavenie nie je možno najednoduchšie, ale s troškou štastia, resp. návodom ho zvládne každý.

THX TruStudio Pro software ponúka Crystalizer, Surround, SmartVolume, ale hlavne BassBoost a Pro Dialog Plus na posilnenie dialógu vo filmoch. Toto všetko vám dovoľuje vyľadiť si zvuk, uložiť si profil(pre viacero hráčov) a uľahčiť vám život.

Creative Sound Blaster Tactic 3D omega ponúka vynikajúci a kvalitný zvuk. Je pohodlný a ľahko nastaviteľný k počítaču. THX umožňuje nastaviť zvuk ako uznáte za vhodné. Cena je mierne vyššia, nakoľko je predpoklad, že ho budete používať len s jedným zariadením a nie s viacerymi, keďže pripájanie a odpájanie nie je najšikovnejšie.



kinema

Radi sa rozprávame o filmoch

www.kinema.sk

facebook.com/milujemfilmy

serialy.sk

Milujeme seriály



serialy.sk

facebook.com/serialysk



MADAGASKAR 3

Michal Korec

SÉRIA MADAGASCAR JE NA SLOVENSKU MIMORIADNE ÚSPEŠNÁ – AJ KEĎ, ÚPRIMNE, PRVÝ DIEL BOL FAJN, LEBO PRINIESOL ZAPAMÄTATEĽNÉ POSTAVIČKY A DRUHÝ MAL ZOPÁR DOBRÝCH GAGOV, AJ KEĎ CHABÝ DEJ. TROJKA JE ÚPLNE INÝ FILM, AKOBY SA PRI ŇOM VYMENILI VŠETCI TVORCOVIA, OD ANIMÁTOROV PO SCENÁRISTOV A NAJMÄ NAJALI BLÁZNIVÉHO STRIHAČA, KTORÝ DOTERAJŠIE POLOPRÁZDNE DOBRODRUŽSTVÁ VYMENIL ZA TOTÁLNE TEMPO!







USA, 2012, 90 min

Štyria kamoši z New Yorku stále trčia v Afrike a snívajú o tom, ako sa jedného dňa do svojej zoo vrátia. Tučniaci odlietajú do Monte Carla rozbiť bank v kasínach a kvarteto sa po čase tiež plaví do Európy. No v Monaku im zrazu ide po krku lovkyňa zvierat s tvrdými metódami a hrdinom sa po neúspešnej naháňačke podarí priplichtiť akurát k cirkusu, ktorý križuje starý kontinent. A keď noví známi spomenú americký angažmán, motivácia putovať je jasná a domov azda bližšie...

Madagascar 3 je snáď prvá animovaná séria, ktorej tretí diel je definitívne najlepší. Autori sa síce občas sústredia na tému štyri zvieratká chcú/nechcú byť v New Yorku, no tá je potlačená na úkor hlavnej línie – v podstate road-movie naprieč celou Európou. Starí známi vystupujú v plnej akcii, a autori nasypali do deja množstvo nových a veľmi zábavných postáv, ktoré všetky scény výrazne oživujú. Druhý diel trpel vyprahnutou Afrikou a podobne pôsobili aj iné charaktery.

No bláznivý európsky cirkus má hneď tri perfektné postavy: ruského tigra Vitalyho s traumou, talianskeho tuleňa Stefana i pôvabnú Giu. Každý z tria dodá nové momenty, ktoré sa zapíšu do pamäti a interakciu s pôvodnou štvoricou, tučniakmi či lemurmi majú vynikajúcu.

Novému dielu najviac prospieva rozmanité európske prostredie a naša nátura. Akoby africké črty už boli príliš suché (a videli sme ich v dvoch filmoch), ale kombinácia francúzskej, španielskej či talianskej príchute celé dianie výrazne oživí. Jednak prostrediami, kde sa zvieratká pohybujú (sú minimálne štyri výborné: Monte Carlo, Rím, Alpy i Londýn) a aj povahovými črtami nováčikov.

Vďaka novým lokalitam sa môžu zrazu vyšantiť animátori, ktorí majú tony nápadov a vedia, ako ich využiť. Úvodná scéna v Monaku servíruje všetky známe miesta, Rím na tom nie je o nič horšie a keď sa dostanete do Vatikánu, v kontexte scény prevrhnete popcorn! Navyše cirkusový aranžmán si priamo pýta vizuálne bohaté scény, ktoré sa pri jednom vystúpení a najmä v totálnom finále vyšvihnú do nevídaných výšin na pomery série. Zabudnite na vyprahnutú savanu, pretože keď Fur Power rozbalí skoky, výstrely z kanónu a neskutočný farebný mix, budete nadšení. Hoci tretí diel vznikal toľko času ako dvojka (tri a pol roka), núka podstatne väčšie množstvo nápadov.

Tým najdôležitejším elementom a vzácnym prvkom je však popri kvalitnom scenári, nováčikoch a skvelej animácii práve strih. Akčná scéna v Monaku vás pribije do sedadla a za bláznivej jazdy predstaví novú zápornú postavu (lovkyňu a kapitánku Chantel DuBois), ktorá sa ako terminátorka prebíja stenami v budove a skáče v štýle Matrixu po vysokých hoteloch. Jasné, je to groteska, do kontextu sedí vďaka výborne zostrihaným sekvenciám. Má oveľa viac kratších scén a vrcholom je kombinácia cirkusu, zvieratiek, bláznivých farieb a piesne Firework od Katy Perry v 3D! Sekvencia vyznie na veľkom plátne famózne, je to totálne víťazstvo animácie.

Čerešničkou na torte je popri desiatkach gagov (konečne viac zameraných na dospelého diváka) aj soundtrack. Hans Zimmer tu mieša absolútne všetko od svojich známych tónov cez piesne pre kráľa Juliena (srandu si robí z eurodance i disco), operu i francúzske šansóny (a zase Edith Piaf).

Odpúšťam filmu počiatočnú nedôveru i pomalší rozbeh a dávam parádne hodnotenie. Skutočne neviem, ako bude Doba ľadová 4 a Statočná konkurovať rozbehnutému Madagascaru 3. Plus, a to nerobím často, chválim slovenský dabing. Elena Podzámska a spol. odviedli parádny džob.

9.0

kinema
ZABAVA.SK



ČERNOBYĽSKÉ DENNÍKY

Marek Hudec

ČERNOBYĽSKÁ JADROVÁ ELEKTRÁREŇ VYBUCHLA V ROKU 1986. RÁDIOAKTÍVNY MRAK POHLTIL VÝCHODNÚ EURÓPU, JEHO VPLYV NA ZDRAVIE OBYVATEĽOV TOHTO ÚZEMIA ASI NEBUDE MOŽNÉ ZMERAŤ (PODOTKNÚŤ TREBA, ŽE ZASIAHOL AJ SLOVENSKO) – UŽ MALÉ DÁVKY RADIÁCIE TOTIŽ MÔŽU SPÔSOBIŤ VÝSKYT RAKOVINY, ALERGIE A INÝCH CHRONICKÝCH CHORÔB. NOVÝ AMERICKÝ HOROR ČERNOBYĽSKÉ DENNÍKY TAK MÔŽE PÔSOBIŤ V NAŠICH KINÁCH BIZARNE. NA JEDNEJ STRANE ROZSIAHLA KATASTROFA, NA STRANE DRUHEJ SKAZENÝ POLOTOVAR.

Štvorica mladých Američanov Chris, Paul, Natalie a Amanda sa stretáva v Kyjeve počas potuliek Európou. Bláznivý nápad navštíviť mestečko Prypiat, kde sídlila Černobyľská elektráreň sa mení na realitu, keď spoznajú vojaka Uriho. Skupina posilnená o ďalšiu dvojicu sa vydáva na nebezpečnú cestu. Prekonávajú hranice uzavretého územia a potulujú sa po opustených budovách. Auto sa im však pokazí a sú nútení prenocovať na strašidelnom mieste s čudnými zvukmi za oknom.

„Hororom nie sú mutanti ohrozujúci turistov, ale efekt, ktorý Černobyľ zanechal na životoch miliónov ľudí," vyjadrila sa americká organizácia Friends of Chernobyl Disaster. Keby si aspoň producent a spoluscenárista Oren Peli (Paranormal Activity) s kolegami dali záležať a nakrútili strašidelný, paralyzujúci film s objektívne zachytenými reáliami. Lenže splodili filmovú katastrofu pre inteligentného diváka – teda, ak sa slovo „katastrofa" spája s niečím zásadným, nečakaným, tak to nie je prípad Černobyľských denníkov. Vlastne ťažko by sa asi v publiku našiel jediný divák, ktorého by neponorila do nudy mozaika stupídnych klišé. Aspoňže trvá tak krátko. Hlavné postavy sú scvrknuté na nebojácneho dobrodruha, zamračeného skeptika a dve neurotické slečinky, čo vrieskajú už len, keď sa natriasa auto. Cestovateľská vášeň je znázornená sústavným fotením a nakrúcaním (napríklad v situácii, keď hrdinov unášajú mutanti).

Hudobná zložka (Diego Stocco) pozostáva z kovových elektronických zvukov a skutočne otravného buchotu. Ryba sa pohne o milimeter, bum, všetci naokolo vyskočia. Muž strčí ruku do vody, strhne sa, bum, všetci kričia hrôzou. Prekvapila jedine scéna s medveďom. Film však zjavne naznačuje, že rádioaktivita spôsobuje kanibalizmus a (spoiler) retardáciu, keďže sa zmutovaní pacienti vracajú na miesta, kde ich radiácia môže znova zasiahnuť. Jediný adrenalín divák zažije iba, keď sa rozčúli.

Koho dnes presvedčí, keď sa mládež žijúca v symbióze s Facebookom, Foursquare, Twitterom a mobilmi napojenými na GPS cíti byť uväznená vo vnútrozemskej krajine? Autá opäť neštartujú a nastáva tradičný „scooby-doo" paradox – Niečo nás naháňa, tak sa rozdeľme. Strašiaci sa schovávajú v tme a tak sa veľmi ani niet čoho báť. Akurát brakového príbehu a lacného spracovania.

Zúfalosť poslednej polhodiny filmu neplynie z beznádejnej situácie hrdinov, ale rozpačitých pokusov hlúpy dej vygradovať – pobehovanie a vrieskanie v sprievode jedného svetla pripomína tieňové divadlo. Najsmutnejšie však je, keď režisér Černobyľských denníkov Bradley Parker v rozhovore povie: „Mestečko Prypiat je jedným z hrdinov filmu," a v skutočnosti tvorcovia Ukrajinu ani nenavštívili – celú frašku totiž nakrútili v Maďarsku a Srbsku. Niečo podobné, ako keď Eli Roth prezentoval české reálie (Český Krumlov) ako Slovensko v Hosteli. Tu však podobnosť oboch „hororových skvostov" bohužiaľ nekončí.

1.0

kinema ZABAVA.SK







USA, 2012, 94 min

DOBA ĽADOVÁ 4: ZEM V POHYBE

Michal Korec

TENTO ROK JE BOHATÝ NA ANIMÁKY VŠETKÝCH ČÍSLOVIEK – NO JE TO DOBA ĽADOVÁ OSLAVUJÚCA 10. VÝROČIE UŽ ŠTVRTÝM DIELOM, KTORÁ TO DOTIAHLA NAJĎALEJ. SÉRIA SA NAĎALEJ TEŠÍ OBĽUBE A MNOHÍ SA ZHODNÚ, ŽE PO SOLÍDNEJ JEDNOTKE PRIŠLO CELKOM DOBRÉ POKRAČOVANIE (OSOBNÝ FAVORIT SÉRIE), NO TROJKA UŽ IŠLA PO VÄČŠÍCH ISTOTÁCH V INOM SVETE SO STARÝMI HRDINAMI. ŠTVRTÝ DIEL JE NA TOM PODOBNE – NOVÁ HROZBA, NOVÉ PROSTREDIE, STÁLE FAJN ZÁBAVA, ALE AKO SI VŠIMNETE, OPÄŤ STRATA JEDNÉHO BODÍKA NA HODNOTENÍ...

Manny vychováva svoju rodinku a jeho dcéra Kivi mu začína loziť za fešákmi s inými chobotmi. Diego si žije ďalej staromládenecký príbeh a Sid je zase odvrhnutý rodinou, akurát mu na krku ostala ešte aj babka Ňaňa. Scrat si medzičasom odskočil až k zemskému jadru, čím dal signál pre tvorbu kontinentov ako ich poznáme dnes – a zároveň spustil novú hrozbu pre hrdinov. Nebudem naťahovať dlhšie – základná partia sa opäť vydá raz na cestu a do rúk sa dostanú pirátom, kde sa nájdu rôzne pofidérne typy na čele s kapitánom Črevom i šarmantnou šabľozubou dôstojníčkou.

Hrdinovia máličko zostarli a majú (staro)nové problémy. Toľko starostlivý Manny má neľahkú úlohu vychovávať pubertiačku Kivi, ktorá dáva prednosť partii pred drobným kamošom a nevie si ešte uvedomiť svoje miesto v rodine i tlupe. Je to línia predstavujúca totálny ťah na rodinnú bránu a fanúšikom mamutov sa môže páčiť, ako sa Manny za tie roky vyvinul a či zvláda nové trable. Je to však miestami príliš okato podávaná séria poučení a už aj táto séria ich v minulosti čerpala.

Ani Sid nedopadol príliš dobre a osobne mám pocit, že už pri ňom autori opakujú rovnaké idey, aby mohol stále dostávať po gebuli, žrať nevhodné bobule, šušlať a ako by toho nebolo málo, tak dostal ešte otravnejšiu babku do partie. Jej rola skôr násobí osvedčené infantilné gagy, ktoré v dvojici už trošku unavujú. Až v poslednej tretine má svoju chvíľu a ukáže dobrý potenciál.

Diego sa zamiluje, čo je dobrý impulz dať samotárovi príležitosť vyniknúť inde ako iba v akcii. Čiastočne je línia dobrá – objekt záujmu má charakter, no štýl riešenia je opäť detinský a love-story vzniká často len tak. Scenáristi si zaumienili dať iskru na plátno a zrazu tam je, no na vývoj postáv a budovanie nemajú veľa času. Príjemná zmena, no realizácia mohla byť šikovnejšia.

A najväčšie osvieženie má priniesť akčná línia s pirátmi (lebo 15-minútový úvod je pre dospelého diváka skoro nuda), ktorá čiastočne obohacuje žáner (lode sú z ľadu, posádka zmiešaná), no nevie poriadne vyniknúť. Kapitán Črevo je zvláštna opica a na záporáka slabšie napísaný. Jeho posádka zložená z rôznych zvierat mala veľký potenciál, no namiesto lepšieho vykreslenia štyroch-piatich z nich sa dočkáte len groteskných vystúpení. Opäť raz škoda; Doba ľadová chrlí ďalšie postavy, no potom ich trestuhodne vyhodí. Zlaté vačice z dvojky, ktoré ani v tejto novinke nestratili svoj šarm a osobitý zmysel pre humor. Návrat týchto známych je lepší ako tucet nováčikov.

Táto séria začína byť skrátka vyčerpaná. Starým hrdinom sa autori snažia dávať nové zápletky – a fungujú iba niektoré. Napríklad rodina akcentovaná Mannym je fajn, línia Sida vôbec. Piráti sú fajn, ale namiesto nezabudnuteľnej témy slúžia ako výplň pre ďalšiu cestu. K akčným scénam, ktoré berú dych? Určite. K novým postavám ako sú drobci pripomínajúci Ewokov? To radšej nie.

A hoci je Doba ľadová rodinná zábava, pre dospeláka ponúka čoraz menej. Sofistikované vtipy sú takmer preč, občas narážka na akciu či zaujímavý asociačný skok. Ale je to málo. Doba ľadová tu bude asi aj o ďalších 10 rokov, lebo nové smerovanie série je jasné. Stačí zobrať inú tematiku a nový diel je na svete. V trojke dinosaury, v štvorke piráti, v sedmičke v roku 2021... uvidíme.

6.0

Tkinema ZABAVA.SK





KRATER



PO PÁR DŇOCH ODOHRANÝCH STRÁVENÝCH S PLNOU VERZIOU KRATERA UŽ MÔŽEM VYNIESŤ VERDIKT. TEN VŠAK ZNOVA BUDE S URČITOU REZERVOU, KEĎŽE AUTORI NAĎALEJ AKTUALIZUJÚ HRU A PRIDÁVAJÚ NOVÉ PRVKY. TROCHU ŠKODA, ŽE KOOPERÁCIA A ONLINE REŽIM NIE JE ODOMKNUTÝ ANI DNES, NAOPAK, HRU TO PO PRIDANÍ NOVÉHO OBSAHU UDRŽÍ DLHO PRI ŽIVOTE. VITAJTE V KRATERI.

Prvá epizóda pripravovanej trilógie, dodávanej formou DLC, má názov Shadows over Solside a otvorí nám cestu k prvej frakcii – Solside. Tou je agentúra, ktorá do Kratera (životom prekypujúceho miesta na púšti) posiela žoldnierov, ktorí za odmenu pomáhajú tamojším obyvateľom. Musím sa priznať, že k sledovaniu príbehu ma nič nemotivovalo, náznaky vývinu príbehu mi však dodávali hlavné questy. Príbeh bol nevýrazný a utlačený do pozadia celej hry, navyše samotní autori prezentujú hlavný cieľ hry – dostať sa čo najhlbšie do krátera, v ktorom sa teoreticky môžu nachádzať dungeony s nekonečným počtom poschodí.

Možno nevýraznosti príbehu prispela aj absencia dabingu pri väčšine osôb a čítanie textu nebola práve vec, pri ktorej som strávil najviac času. Pozornosť sa tak upiera k samotným herným postavám, ktoré budete môcť ovládať. Po krátkom tutoriáli, ktorý predtým chýbal, sa naplno pustíte do objavovania krátera, do levelovania postáv a craftovania, čo sú tri hlavné piliere hry. Táto prvá kapitola trilógie prináša okrem desiatok hlavných misií aj dvesto vedľajších. Hernú dobu si pre nedohratie odhadnúť nedokážem.

Svoju skupinku si môžete ľubovoľne vytvoriť z troch postáv vybratých zo štyroch rozdielnych tried, nákup nových vás samozrejme bude niečo stáť, ste predsa súčasťou agentúry. Medic vám v skupinke vylieči parťákov, regulator dokáže omráčiť alebo inak ochromiť nepriateľov, útočné postavy bruiser a slayer sa zase striedajú v rozosievaní rýchlych alebo ťažkých úderov. Ktorá zostava tímu vám vyhovuje najviac, si overíte už v prvých ťažších pasážach hry a bez neustáleho vylepšovania nebudete mať s rastúcou náročnosťou šancu.

Osobitné postavy majú pevne daný maximálny level, vyšší level a tak aj viac políčok na vylepšenia si odomknete jedine nákupom novej postavy, takže nejaké stotožnenie môžete kľudne zahodiť za hlavu. S levelom sa odomykajú sloty pre vylepšenie špeciálnych schopností, aj sloty pre vylepšenie vlastnosti postavy. Tie však doslova voperujete do svojej postavy, ak vám panák umrie, zoberie si so sebou všetky vylepšenia, ktoré ste do nej investovali. To je permadeath, jeden z prvkov špecifických pre Krater. Pred definitívnou smrťou však budete mať tri životy, ktoré môžete dopĺňať za poplatok u lekára. Ak si na to nedáte pozor, postavu strácate nadobro. Na jednej strane je tu strach o postavu, ktorú ste si levelovali, na strane druhej tu nie je nič trvalé, čo by ste na svojich charakteroch mohli vyvíjať.

Malým skokom prejdem ku craftovaniu, vytváraniu vlastných predmetov, ktoré si užijete do sýtosti. Obchodníci roztrúsení po všetkých väčších mestách v Krateri vám síce ponúknu celú škálu vylepšení pre postavy, to ale stojí pekný balík. Výroba svojho vlastného predmetu, alebo zbrane, vám navyše pridá nejaký ten bonus k postave. Jediné, čo v tom prípade je treba dokúpiť, sú plány na výrobu, materiály padajú z mŕtvych nepriateľov v skvele odhadnutom množstve.

Mapa Kratera je riešená veľmi atraktívne, počas putovania k ďalšej lokalite vás môžu napadnúť náhodní nepriatelia, krátka oblasť, cez ktorú je treba prejsť a pokračovať tak v pohybe po hlavnej mape. Od testovacej verzie sa tieto mini- dungeony viac roztiahli a sú zasadené do pestrejších prostredí. Náhodní nepriateľ vás zastihne v lesoch aj opustených osadách.

Veľké dungeony sú potom delené na poschodia s rozdielnou úrovňou nebezpečia. Už teraz sa na fórach rozoberajú špeciálne questy, ktoré vás zavedú do Limba, dungeonu so 45-timi podlažiami. Ono tie dungeony nie sú tak nudné, ako sa môže zdať, systém boja je celkom podarený, taktika používania schopností tu hrá dôležitú rolu. Tých je ale biedne množstvo a nie je možné ich meniť (okrem troch bonusových akcií), čo považujem za podstatný mínus hry spolu so slabou customizáciou postáv. Aj napriek tomu by sa hre fakt hodila funkcia pauzy alebo spomalenia boja, taktické použitie schopností by bolo ešte výraznejšie.

Ono tak veľa prvkov zase hra nemá. Vychádza z tímovej akcie a značne sa inšpirovala hrami ako Diablo, Torchlight, Baldur's Gate či X-COM. Mix je ale skvele vyvážený a nie je dôvod ho radiť do nižšej ligy. Aj hore spomenuté hry začínali ako nezávislé projekty a v Krateri je vidieť skúsenosti štúdia Fatshark. Výber enginu Bitsquid to len potvrdzuje, Fatshark ho navyše bude používať aj pri ďalších svojich hrách (War of the Roses). Svet Kratera je farebný, vizuálne príťažlivý a má vlastnú originálnu štylizáciu. Pohľad na obrovskú mapu je fenomenálny, no motivácia objavovať nové oblasti, okrem centra celej diery je dosť mizerná. Zvuky sú fajn, dokonca sa do finálnej verzie dostali lepšie skladby, pri ktorých to už v dungeonoch tak nepíli uši. Škoda toho dabingu, čo by bolo na druhej strane časovo, aj finančne náročné.

Krater má momentálne stále dosť nedostatkov, ktoré môžu vadiť individuálnym hráčom. Okrem toho, že príležitostne spadne, obsahuje desiatky bugov, ktoré sú však postupne opravované. Autori poctivo sledujú fóra a prosby skladajú do jednotlivých aktualizácií. Očakávame hlavne kooperatívny mód, a online funkcie, kedy bude možné založiť si viac profilov (momentálne funguje auto-save). Tie už boli na chvíľu aj súčasťou testovania beta verzie hry. Celkový dojem je zatiaľ skvelý, neviem však, čo mám čakať od budúcich prídavkov do hry. Snáď opravia nedostatky a pridajú obsah, ktorý hráčom chýba. S príbehom, slabšou náplňou a technickými nedostatkami momentálne nespravia nič.

Tento rok nás čaká niekoľko zaujímavých indie vydaní a Krater je jednou z tých najlepších. Ak sa prenesiete cez niekoľko nepodarených prvkov a počkáte si na ďalšie prídavky, nemusíte byť priaznivec top-down RPG, aby ste si hru zamilovali.

8.0

+ skvelý vizuál
+ zábavné súboje
+ nakupovanie a vytváranie vlastných predmetov
+ systém operovania vlastností

- chýba motivácia objavovať
- nutnosť meniť postavy
- obmedzený vývoj postavy
- slabý príbeh



ASPHALT 7

555gallardo

SÉRIA ASPHALT PATRÍ MEDZI NAJPOPULÁRNEJŠIE MOBILNÉ ZÁVODNÉ HRY A MOŽNO AJ MOBILNÉ HRY ZÁROVEŇ. AK STE HRÁVALI ALEBO HRÁVATE HRY NA MOBILOCH, URČITE STE TÚTO SÉRIU NEPREHLIADLI. ČI UŽ TO BOL V MINULOSTI URBAN GT, STREET RULES ALEBO ELITE RACING, URČITE STE ICH ASPOŇ RAZ HRALI. SÉRIA VŠAK ROZHODNE NEPATRÍ MEDZI TIE STAGNUJÚCE A OPAKUJÚCE SA, A VŽDY PRINÁŠA NIEČO NOVÉ, KAŽDÝM DIELOM DOPĹŇA VOZOVÝ PARK, TRATE A VŠEOBECNE HERNÝ ZÁŽITOK. LEN PRED PÁR DŇAMI VYŠIEL NAJMLADŠÍ PRÍRASTOK DO TEJTO RODINY. AKO TEDA DOPADOL?

Už pri ohlásení Samsungu Galaxy S3 bol nepriamo ohlásený aj nový Asphalt s podtitulom “Heat”. Tento Heat sa pred pár dňami objavil aj na Slovenskom App Store a tak som neváhal a kúpil si ho. Veď stál len 79 centov a chcel som hru skúsiť. Za tú cenu sa však hra oplatí a napríklad sa jej vyrovná jedine mobilná verzia Undercoveru zo známej závodnej série od EA. Prečo práve Undercover? Pretože novšie diely sú oproti tomuto dosť osekané a neposkytujú taký herný zážitok ako tento.

Ale späť k Asphalt 7. Hra má 1,11 GB (na mojom 3GS má 1,4 GB) a podporuje zariadenia iPhone 3GS, 4, 4S, iPod Touch (3. a 4. generácia) a všetky iPady. Tieto zariadenia však musia bežať aspoň na iOS 4.0 (pozn. aut. Android verzia zatiaľ nevyšla - ku dňu 27.6.)

Pri prvom spustení si všimnete jednu podstatnú vec - úvodné video sa vyparilo a miesto neho sa objaví iba logo Gameloft na 3 sekundy. Toto osekanie však hre prospieva a oproti svojmu predchodcovi sa o niečo rýchlejšie načítava. Po obrazovke “Touch screen to continue” sa objaví pomerne priehľadné a jednoduché menu obsahujúce tri hlavné položky: Career, Quick Play a Multiplayer. Horná časť obrazovky ponúka pestrofarebnú ponuku, no nájdete v nej okrem obchodu iba informácie o vašom profile, ako LVL, peniaze a získané hviezdy. Pod vašou LVL úrovňou je zároveň aj menšie, no nepriehľadné tlačítko s nastaveniami, ktoré ponúka typické možnosti známe prakticky zo všetkých mobilných hier. Je tu však aj možnosť hrať tutorial alebo vytvárať či mazať profily.

Spodná časť obrazovky ponúka ďalšie tri hlavné tlačítka. Asphalt Tracker - Služba podobná Autologu v Need for Speed. Funguje však len s pripojením na Gameloft LIVE! alebo Facebook. Okrem hrania výziev od kamarátov tu je možnosť vytvárať vlastné výzvy. Pri nich si vyberiete druh závodu, lokalitu a triedu áut. Goals - vám ponúka rôzne výzvy, ktoré v podstate slúžia ako náhrada za chýbajúce Achievementy. Patria sem rôzne úlohy ako napríklad použiť Nitro 20x, vybúrať dvoch súperov v jednom závode či zakúpiť upgrade pre vaše auto. Pri každej výzve máte rovno aj odkaz na danú úlohu - Play alebo Shop. Sticker Book - tu nájdete informácie o vašich autách a autách v hre všeobecne. Nahrádza Garage z Asphalt 6.

Spolu s pribúdajúcimi dielmi rastie aj vozový park. Siedmy diel prináša 60 skvostov, no zároveň sa vracia ku koreňom celej série. Nie že by pridával staré autá, ale dáva zbohom motorkám a namiesto nich prináša SUV. Nečakajte však žiadne Hummery, hra je o exotických a nádherných autách a dvojicu tereňákov tvorí Land Rover Evoque a BMW X6. Spolu s takmer 40 úplne novými vozidlami by sa teda dal vozový park považovať za inovovaný. A značky? Tých 10 Ferrari, 7 BMW a 6 Lamborghini hovorí myslím za všetko. Hra je jednoducho orientovaná na exotické športiaky, čo sa však zároveň aj odráža v oblasti tuningu. Ten sa viac orientuje na fyzické ako vizuálne vlastnosti a tak ani len na tom Nissane nezmeníte viac ako farbu, vinyly a tónovanie skiel. Je to celkom škoda, tuning by sa aspoň pri takýchto autách mohol objaviť. Alebo aspoň jeho náznaky. Čo sa však jednoznačne zlepšilo, je fyzika vozidiel. Tá viditeľne pokročila a tak je ovládanie áut na vynikajúcej úrovni oproti predchodcom. A aj keď sa stane, že narazíte do nejakého toho domu, nebude sa to opakovať tak často ako naposledy.

Režim “Garáž” zmizol a nahradila ho vyššie spomínaná Sticker Book. V Sticker Book máte aspoň jasne určené, ktoré autá vlastníte a ktoré nie. No a samozrejme tieto autá môžete nakupovať. Alebo ak nemáte dostatok peňazí,





alebo si nie ste istí kúpou vozidla, môžete si ho požičať. Nič však nie je zadarmo a aj požičanie stojí nejaké tie peniaze.

Z hľadiska vozidiel je hra dosť pokroková, no ako sú na tom trate? Heat vymieňa len päť lokalít, pričom zvyšných 10 zachováva. Napriek tomu, že väčšina z desiatky zachovalých tratí patrí medzi základné stavebné kamene celej série, väčší update by hre nezaškodil. Alpy, Hawaj, Londýn, Miami a Paríž, to je pätica nových lokalít, ktoré v Heat nájdete, avšak ani staré trate na tom nie sú zle. Gameloft sa totiž prikláňa na stranu viac menej materského Ubisoftu a narozdiel od ostatných veľkých spoločností nenecháva staré prostredia ohlodávať zubom času. Prostredia tratí sú detailné a v podstate si ani neuvedomíte, že závodíte na rovnakých tratiach ako v Adrenaline.

Asphalt 7 ponúka niekoľko hodín zábavy a ak potrebujete zabiť čas alebo radi hráte závodné hry, určite si túto hru vychutnáte. Režim kariéry prináša 52 závodov rozdelených do 13 sérií, režim Quick Play niekoľko ďalších kombinácií závodov - podľa vášho gusta. No a multiplayer zase ponúka ako lokálny, tak aj online multiplayer s hráčmi z celého sveta. Lokálny sa môže hrať cez bluetooth aj cez WiFi, čo isto poteší.

Množstvo herných režimov je dostatočné, tri základné režimy ako Normal Race, Elimination a Drift pozná určite každý. Ale čo taký Beat em All, Paint Job alebo King of the Hill? Prvý z troch vymenovaných režimov je o knockoutovaní ostatných súperov. Čím viac ich knockoutujete, tým vyššia bude vaša odmena. Keď som videl názov závodu “Paint Job”, napadlo ma, či sa nemôže jednať o akýsi klon jedného z herných režimov v NFS Nitro, v ktorom sa dalo “maľovať” po stenách. Nakoniec som však zistil, že sa jedná o obyčajný závod na čas, v ktorom každý náraz do steny pridá pár sekúnd naviac. No a do tretice tu máme King of the Hill závod. Je to závod na čas proti súperom, v ktorom získavate každú sekundu stanovený počet bodov. Aby to nebolo také ľahké, počet bodov závisí aj od vašej pozície. Ak ste na poslednej (šiestej), nezískavate žiadne body. Predbiehaním súperov sa však množstvo navyšuje o 2, tzn. maximálne môžete získavať 10 bodov za sekundu. No a ak havarujete, prichádzate o 10 bodov. Vašu finálnu pozíciu okrem iného určuje aj počet získaných bodov všeobecne v porovnaní so súpermi.

Okrem týchto režimov a dlhšej kariéry hra prináša aj sponzoring. Pri každom závode máte možnosť vybrať si jedného z troch sponzorov. Každý stojí určitú sumu a poskytuje vám rôzne zvýhodnenia. Či už to je Nitro za predbiehanie alebo knockoutovanie súperov alebo bonusové XP naviac. Väčšinou sa výber sponzora oplatí. Ak však nechcete žiadneho, máte možnosť závodiť aj bez nich. Túto možnosť som taktiež párkrát využil. Čo ale hre už nejaký čas chýba, sú policajti. Je síce pekné, že si môžete kúpiť policajný Charger z Fast Five, no už to nie je ono. Závody proti policajtom a všeobecne ich prítomnosť by hre rozhodne prospela a zvýšila aj jej obtiažnosť.

Grafika je oproti Asphalt 6 len mierne upravená, no na mobilné zariadenia bohate postačí. Na Retina displejoch však hra vypadá ako na konzolách. Zvuková stránka hry je taktiež na dobrej úrovni. Hudba je počúvateľná a k exotickým vozidlám sa hodí.

Asphalt 7: Heat by sa dal považovať za upgrade Asphalt 6. Prináša však viacero noviniek, vďaka ktorým by sa dal technický pokrok prirovnať k pokroku Windows Vista a Windows 7. Hra má však stále nedostatky a ak chcete tuning, odporúčal by som skôr NFS Undercover pre iPhone. Ten totiž ponúka okrem dobrého gameplayu aj veľké možnosti tuningu.

8.0



PRICHÁDZA V JÚLI



NEW SUPER MARIO BROS 2

3DS



DARKS SOULS PREPARE TO DIE EDITION



DARKSIDERS 2

Xbox PS3 Windows

SLEEPING DOGS



GUILD WARS 2



Windows


SLEEPING
DOGS
POLICE