SECTOR

HERNÝ MAGAZÍN

04/2011

RECENZIE

PORTAL 2

SHIFT 2 UNLEASHED, AC BRATRSTVO , DAWN OF WAR 2 RETRIBUTION, 3DS TITULY, NEXT BIG THING

ČLÁNKY

PRVÉ DOJMY ZO ZAKLÍNAČA 2, MULTIPLAYER V UNCHARTED 3, NEED FOR SPEED: THE RUN, ANNO 2070, FORZA 4

TECH

- NINTENDO WII 2
- VÝPADOK PSN
- NOTEBOOKY A TABLETY

NÁVRAT DO APERTURE SCIENCE KOMPLEXU

Vydáva

Sector s.r.o.

Layout

Peter Dragula (Saver)

Šéfredaktor

Pavol Buday (Spacejunker)

Redakcia

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

Články nájdete aj na
www.sector.sk

ÚVODNÍK

Keď mi pred nejakými desiatimi rokmi zatvorili obľúbený podnik, hľadať náhradu nebolo ťažké. Stačilo sledovať vývesné tabule, čapované čierne pivo mal vtedy málokto. Ak by mi dnes zatvorili súčasný obľúbený podnik, situáciu sťažuje fakt, že dobrá kuchyňa a kvalitné pitie v príjemnej atmosfére sa v malom meste hľadajú ťažko.

A teraz si predstavte, že tým podnikom je PlayStation Network. Konzola prijíma stravu z PlayStation Store a zvyšok sociálnych funkcií so zoznamom priateľov obhospodaruje bar. V reálnom živote sa jeden bez druhého zaobídu, v konzolovom svete je to inak. Uspokojiť konzumentov digitálneho obsahu je jedna vec, ale ak je infraštruktúra na kolenách, zrazu nemáte s kým ísť na pivo (na bojisko). Niet priateľov, niet súperov, niet o čo bojovať, čo zapíjať. Čo teraz?

Prejsť na iný herný systém? Ale prosím vás, a čo by som robil s tými štyrmi desiatkami hier a ďalšími, ktoré mám stiahnuté? Investovaný čas a peniaze sa nedajú zmazať jednoduchým „Ja to už nevydržím, kupujem Xbox.“ Ak dokola točíte v mechanike Call of Duty, už ho dávno máte, map packy vychádzajú na Xboxe predsa s predstihom. V tejto situácii sa nedá použiť pravidlo džungle.

Sila značky v spojení s akceptovaním kompromisov funguje za podmienky, že zákazník má (môže mať aj falošný) pocit spokojnosti a pritom nie je okrádaný (o čas, o peniaze). Budovaný imidž obrovského podniku teraz kazí neplánovaná odstávka a v očiach mnohých ide o zloducha, ktorí zobral naše kreditky, ale nestihol si kúpiť vilu v Stredomorí a zapichnúť nové žihadlo z Need For Speed The Run v garáži.

Nedôveru v značku môže oslabiť vôňa, nepríjemná obsluha, otrava jedlom, pokazené pivo, hluk, zatváracia doba, klientela, prehnané očakávania. Sony bojuje o čas. Čas je potrebný na zalepenie dier v systéme, ale nie je ho vhodné naťahovať, pretože pohár trpezlivosti môže a určite aj pretečie. A čas bude potrebný na znovuzískanie dôvery. Developerov, publisherov, distribútorov, predajcov, zákazníkov.

Spomeňme na Microsoft (RROD), Apple a Nintendo, (všeobecný boj s predsudkami voči značke), Activision (COD), všetky veľké spoločnosti tam raz boli aj kedysi nenávidená EA, presne tá EA, ktorá priniesla na pulty našu hru z obálky – Portal 2.

Aféra s PSN prehrmí, po nej príde ďalšia „katastrofa“ a s ňou aj medializácia. Je absolútne jedno, kde to bude, kto za to bude zodpovedný a aké škody napácha. Vyrovnávať sa s nimi budeme musieť my.

A potom príde otázka, vrátiť sa späť do znovuotvoreného podniku?

Neodohnali ma vyššie ceny ani to čierne pivo už nie je dôležité, poznajú ma, ja poznám ich a čo je najhlavnejšie, mám objednané bez toho, aby som otvoril ústa. Tak to už v dobrých podnikoch chodí. Jednoznačne áno!

Pavol Buday

PREDSTAVENIE

Prvé dojmy zo Zaklínača 2, Uncharted 3 multiplayer, PowerPlay Manager

GALÉRIE

Anno 2070, Max Payne 3, Trackmania 2, Resident Evil Racoon City.

RECENZIE

Portal 2, Gemini Rue, AC Bratrstvo, Dawn of War: Retribution, Shift 2, Next Big Thing, Sims Medieval, 3rd Birthday, PS Move Heroes, Yakuza 4, Ghost Recon, Rayman 3D, Ridge Racer 3D, Pilotwings Resort

TECH

Nová konzola od Nintenda prichádza, Sony je Offline, Nové notebooky a tablety.

UŽÍVATELIA

Tomb Raider Adventures of Lara Croft, Toki Tori.

Zaklínač 2 - privítali sme hrdinu

Je vytúžený ako prvé milovanie a žiadaný ako bezplatná pôžička. Prišiel do sveta videohier z kníh Andrzeja Sapokowského a teraz sa vracia v masívnom pokračovaní. Ochutnali sme z nových dobrodružstiev Geralta z Rivie a môžeme vám prezradiť, aký skutočne je druhý Zaklínač.

O príbehu vám veľa nepovieme. Snáď len toľko, že v ňom nie je núdza o zápletky, obsahuje zvraty, dramatické momenty, aj romantiku a Geralt sa opäť stretne so svojimi najbližšími priateľmi. Krajinu sužujú nepokoje a stále je dosť monštier, ktorým treba na krk priložiť strieborný meč. Táto zbraň je naďalej najúčinnejší prostriedok na potvory a popri oceľovom meči tvorí základnú výzbroj zaklínača. Hlavný hrdina však okrem toho dokáže nastavovať pasce, vrhať jedy, výbušniny a dýky. Pri boji s mečom sa jednoducho manipuluje myšou, ľavým tlačítkom sa vykonajú rýchle výpady, pravým pomalšie, ale účinnejšie útoky. Pohyb a doplnkové funkcie sa ovládajú klávesnicou a zahrňuje bloky a úhybné kotrmelce. Geralt môže pri zakrádaní prekvapiť protivníka odzadu a použiť špeciálny ťah na jeho likvidáciu.

Neoceniteľným doplnkom a to nielen v boji, je set piatich znamení s magickými účinkami. Znamenie Aard vyvolá telekinetickú vlnu, ktorá odhodí, prípadne ochromí nepriateľov a dokáže ničiť zátarasy a krehké steny. Znamenie Yrden vyvolá magickú pascu, ktorá znehybní obeť. Znamenie Igni zasiahne cieľ spaľujúcim ohňom. Znamenie Quen vytvorí ochranný štít, ktorý na základnej úrovni vydrží 30 sekúnd. Geralt ho používa na svoju ochranu. Znamenie Axii ovládne myseľ nepriateľa, z ktorého sa na krátky čas stane spojenec. Energia na použitie znamení sa regeneruje a spolu s vitalitou a toxicitou ju zobrazuje medailón v tvare vlčej hlavy.

Zaklínač 2 ponúka štyri obtiažnosti pre menej aj viac zdatných hráčov. Vyššia obtiažnosť sa prejaví najmä v bojoch s protivníkmi, ktorí sú odolnejší, efektívnejšie bojujú a častejšie vykrývajú útoky. Napriek tomu s bežnými nepriateľmi ani monštrami nemá hrdina väčší problém, len v prípade, že ich súčasne útočí priveľa. Naproti tomu je boj s elitnými protivníkmi mimoriadne ťažký. Už prvý takýto súper je zdatný ako záverečný boss vo finále iných RPG a zďaleka nie je posledný. Na každého elitného súpera a monštrum platí odlišná taktika, cesta k víťazstvu je tŕnistá a niekedy má viacero krokov. Raz treba postupne ochromiť a stínať chápadlá, inokedy sa vyrovnať s nepriateľom, ktorý má rovnaký štýl boja ako Geralt. Elitní protivníci sú možno až prisilní a ak hra nemá byť určená len hardcore hráčom, ale aj bežným hráčom, tvorcovia by mali prehodnotiť ich obtiažnosť. Hoci krvopotné víťazstvo nad takýmito borcami je o to slastnejšie.

Šance na úspech v boji (hlavne s bossmi) zvyšuje niekoľko súčastí - kvalitná výzbroj, používanie znamení a vylepšených schopností v kombinácii s mutagénmi sú základom. Rozhodne treba využívať odvary, ktoré môže Geralt vypiť tri naraz, účinkujú niekoľko minút, ale zvyšujú toxicitu. Osvedčil sa mi nápoj, ktorý po celú dobu účinku regeneruje zdravie priamo v boji. Ná-

poj na nočné videnia zas nie len zviditeľní temné priestory, ale aj ukáže obrysy protivníkov za stenou. Samozrejme, sortiment je podstatne širší. Na výrobu je potrebný recept, bylinky a suroviny nazbierané v teréne alebo kúpené u obchodníkov. Vybraný nápoj sa vyrobí a vypije kdekoľvek a kedykoľvek mimo boja, keď Geralt vstúpi do stavu meditácie.

V stave meditácie sa aj rozdeľujú skúsenostné body pri získaní novej úrovne. Investuje sa do štyroch kategórií, ktoré zahrňujú základný tréning, majstrovstvo meča, alchýmiu a mágiu. Vylepšenia pridávajú nové schopnosti, zdokonaľujú výdrž, efekt v boji, účinok výbušnín a silu znamení. Meditácia umožňuje aj oddych do vybraného obdobia dňa.

V priebehu hry dochádza k početným bojom, veľký priestor dostali aj dialógy a postup spríjemňujú minihry. Na scénu sa vrátil kockový poker, novinkami sú pretláčanie rukou a svojsky riešené pästné súboje. Pri pretláčaní je na víťazstvo treba myšou udržať ukazovateľ v pohyblivom farebnom poli. V bitke je nutné pohotovo stláčať štvoricu kláves, keď sa ukáže predloha na obrazovke, pričom niekedy nasleduje viac kláves v rýchlom slede za sebou. Ak je hráč pomalý, nezasiahne protivníka ale naopak zinkasuje úder od súpera.

The Witcher 2 dáva priestor aj romantickým scénam a jemnej erotike. Nie je to už len zahmlená fantázia a karty so šteklivými motívmi, tvorcovia si trúfli na odvážnejšie spracované ľúbostné motívy s odhalenými telami a intímnymi dotykmi.

Zaklínač 2 sa automaticky ukladá pri zmene stavu úlohy a tiež je možné ukladať pozície mimo boja. V testovacej verzii sa vyskytli kľúčové miesta, kde nebolo možné uložiť hru vo vhodnom okamihu. Uvidíme, či tvorcovia vo finálnej verzii pristúpia k náprave. Napríklad keď opakujete boj s elitným protivníkom a musíte pred tým dookola absolvovať dva zdĺhavé rozhovory, zbytočne to znervózňuje. Aj keď sa rozhovory dajú urýchliť a videosekvencie odklepnúť, ak ich nechcete sledovať.

Graficky je na tom hra výborne, ale krásne spracované prostredia a objekty si užijete len pri výkonnej zostave. Pre vysoké hodnoty v nastaveniach potrebujete 1 GB grafickú kartu a na ultra nastaveniach pobeží len s 1,5 GB kartou. V testovacej verzii sa našli aj menšie chyby v spracovaní, napríklad obnažený Geralt má plecia s nepeknými hranami, ktoré treba zaobliť. Napriek tomu však fungovala plynule bez zdĺhavého nahrávania dát. Občasné dopĺňanie údajov prebiehalo bez toho, aby sa prerušila aktuálna činnosť hráča a bol nejako obmedzovaný. Aj vstup do budov je prakticky okamžitý, niekoľkosekundové čakanie pri otváraní dverí nevyrušuje. Ozvučenie je na tom dobre a hudba úchvatná. Preview hry sa vyznačovalo značnou nestabilitou a menšími problémami s AI. Okrem rôznych úprav však vývojári plánujú doriešiť aj tieto problémy, kým sa hra dostane na pulty obchodov. Zaujímavosťou je plánované zakomponovanie gamepadu, ktorému je zjavne prispôsobený aj inventár.

The Witcher 2 vyzerá veľmi dobre, hoci nie všetko v testovacej verzii fungovalo na sto percent. Niet pochýb, že sa hráčom dostane do rúk komplexná hra s výbornou grafikou a atmosférou. Vyznávači kvalitných RPG, ktorí si šetria úspory na výnimočný titul, by mali bez váhania rozbiť prasiatko. Investícia do druhého Zaklínača určite nebude chybou.

Branislav Kohút

Uncharted 3 - naháňačka s lietadlom

Nie je žiadnym tajomstvom, že **Uncharted 3** bude obsahovať aj multiplayer. Naughty Dog sa naďalej odmieta podvoliť prúdu a k tvorbe módov aj samotnej hrateľnosti počas zápasov pristupuje po svojom, pričom prenáša pôvodný feeling zo singleplayeru do hry viacerých hráčov. Trochu iný má byť aj v pripravovanej trojke, stačí si pozrieť vydarený video zostrih.

„Našim cieľom bolo vždy vziať charakteristickú hrateľnosť Uncharted a slabosť pre dramatické momenty a použiť ich ako základné kamene pre budovanie neopozeraného multiplayerového zážitku," opisuje multiplayer Arne Meyer z Naugty Dog pre PS Blog.

Vo videu môžete vidieť dvojicu máp – The Airstrip a Chateau. Na tej prvej dochádza k naháňačke na pristávacej dráhe, z korieb kamiónov hráči postupne preskakujú až na palubu obrovského nákladného lietadla, ktoré sa snaží vzlietnuť. The Airstrip je rozdelená na dve časti, keď sa lietadlo odlepí od dráhy, boj sa presunie do hangáru. V arénovitom duchu sa nesie aj druhá mapa.
Medzi novými predstavenými módmi sú: Team Deathmatch (5 vs 5), Three Team Deathmatch s delením hráčov do troch tímov po dvoch (2 vs 2 vs 2) a Free For All pre ôsmych, ktorý najlepšie vystihuje skladba z traileru s názvom „I Want to Kill Everybody in the World". Novinkou bude aj podpora splitscreenu pre dvoch hráčov s možnosťou nalogovať sa dvomi nezávislými PSN kontami.

Bez priateľov ani ranu

„Hranie s kamarátmi a vytváranie tímového prostredia je pre nás mimoriadne dôležité a podporíme to aj Buddy systémom." vysvetľuje Meyer. Každému hráčovi bude pridelený parťák, s ktorým zdieľate všetky (ne)úspechy v hre. Umožní aj respawnovanie v blízkosti žijúceho kamaráta, takže do akcie vstupujete rýchlejšie a ak to situácia dovolí, aj mu pomôžete v prekérnych momentoch. „Je to kľúčové, pretože väčšina našich módov sú tímovo zamerané a tímy, ktoré budú držať spolu, vydržia dlhšie," dodáva.

V traileri si môžete všimnúť modifikácie zbraní, úpravy sa však nebudú týkať iba výzoru, ale aj funkčnosti, zväčšíte si zásobníky, mieridlá a pod. A to nie je všetko. „Hrdinovia aj zloduchovia budú mať stovky upraviteľných častí, od tričiek, cez nohavice, až po prepracovanú úpravu zbraní." Upraviť pôjde dokonca aj výzor Drakea a Sullyho, nehovoriac o vytvorení vlastného tímového emblému.

S postavami súvisia aj boostre, k niekoľkým obľúbeným schopnostiam pribudnú nové špeciality vrátane spoplatnených. Za utŕžené peniaze môžete investovať do jednorazových, ktoré použijete iba v jednom zápase. Výhody však narastajú aj získavaním medailí alebo hľadaním truhlíc. Systém odmien sa neobmedzuje iba na expy či peniaze, bonusy sa odomykajú cez rôzne modifikátory aj predmety počas plnenia Misií. V Uncharted 3 budú dva typy – instantné a dlhotrvajúce.

„Instantné sa objavia aj v strede zápasu s cieľom, ktorý splníte po niekoľkých zápasoch. Misie, ktoré si zvolíte z menu, budú vyžadovať oveľa viac času, dokonca niekoľko dní, a od toho budú odstupňované aj odmeny."

Naughty Dog sa snaží v multiplayeri eliminovať pocit okamžitej bezmocnosti, keď čelíte oveľa skúsenejším. Misku váh môže v zápasoch nakloniť Power Play, ktorá sa aktivuje, ak jeden z tímov zaostáva. Vyrovnajú sa tak šance; posledný môže dohnať stratu, ale pre prvého sa otvára príležitosť ako zvýšiť náskok. A ak na konci nastane zhoda, zápas sa automaticky predĺži, pričom po časovom limite rozhodne aj jediný bod. Ak by ani po predĺžení nebolo rozhodnuté o víťazovi, prejde zápas do Sudden Death. „Je to veľmi podobné Elimination – neexistujú tu respawny a posledný žijúci hráč vyhrá zápas pre celý tím."

Sociálny Uncharted 3

Online komponent Uncharted 3 bude unikátny integráciou celého Facebooku. Po prepojení konta budete vidieť, kto z priateľov (zobrazených s profilovou fotkou a skutočným menom používaným na Facebooku) je online, či zavesili niečo súvisiace s hrou na nástenku. S priateľmi bude možné priamo komunikovať, pozývať ich priamo do hry. Na nástenkách sa budú objavovať okrem fotografií, videí, emblémov aj statusy, ktoré možno lajkovať a odomknúť si in-game darčeky. „Neupdatujeme vašu nástenku základnými vecami, ktoré sa dejú v hre," povedal Christophe Balestra pre USA Today.

Videá zo zápasov poputujú aj na YouTube a ak budú zaujímavé, bude ich vysielať aj interný kanál Uncharted TV. Celková dĺžka klipov narástla na 190 sekúnd, pričom výsledok sa bude dať dodatočne upraviť (manipulácia s kamerou, pridanie komentáru a pod). So strihaním a úpravou môžu pomôcť aj priatelia online.

Naughty Dog sa v úvodných prezentáciách koncentruje iba na kompetitívnu časť, o co-ope sa zatiaľ mlčí. Autori však ubezpečujú, že sa nemáme ničoho báť, co-op je súčasťou Uncharted 3.

O všetkých módoch budeme vedieť takmer všetko mesiac pred vydaním, tj. v októbri. Ale už teraz máme pozitívnu správu pre všetkých, ktorí sú členmi PS Plus alebo tých, ktorí si plánujú kúpiť inFamous 2. Ide totiž o jediné možné cesty ako sa zúčastniť multiplayerovej bety Uncharted 3, ktorá vypunke 28. júna a potrvá do 13. júla.

Pavol Buday

RECENZIE

Recenzia - Valve - Logická - PC, Xbox360, PS3

Portal 2 - Návrat do Aperture

Plusy

- rozsiahla kampaň
- jedinečný kooperačný mód
- kvalitne napísané a nahovorené monológy AI
- rozšírené elementy na riešenie úloh
- rozmanité prostredia

Mínusy

- grafická stránka by zniesla modernejší engine
- neustále loadingy

9.5

Pri Valve sme zvyknutí vždy na vysokú kvalitu a ani tentoraz v prípade Portal 2 to nie je inak. Firma vydáva dlho očakávané pokračovanie inovatívnej puzzle hry, ktorá doslova otvorila portály k novému typu hrateľnosti s napojením na rovnako netradičný a zaujímavý príbeh.

Originál vyšiel ako doplnok k Half Life Orange Boxu, kde robila spoločnosť Half Life 2, dvom epizódam a Team Fotress 2. Okamžite sa stala hitom, nakoniec dostala aj vlastné balenia a spolu predala takmer 4 milióny kusov a to bez započítania Steam predajov. Preto sa ani nečudujeme, že práve vydané pokračovanie predalo takmer milión kusov hneď v prvý deň.

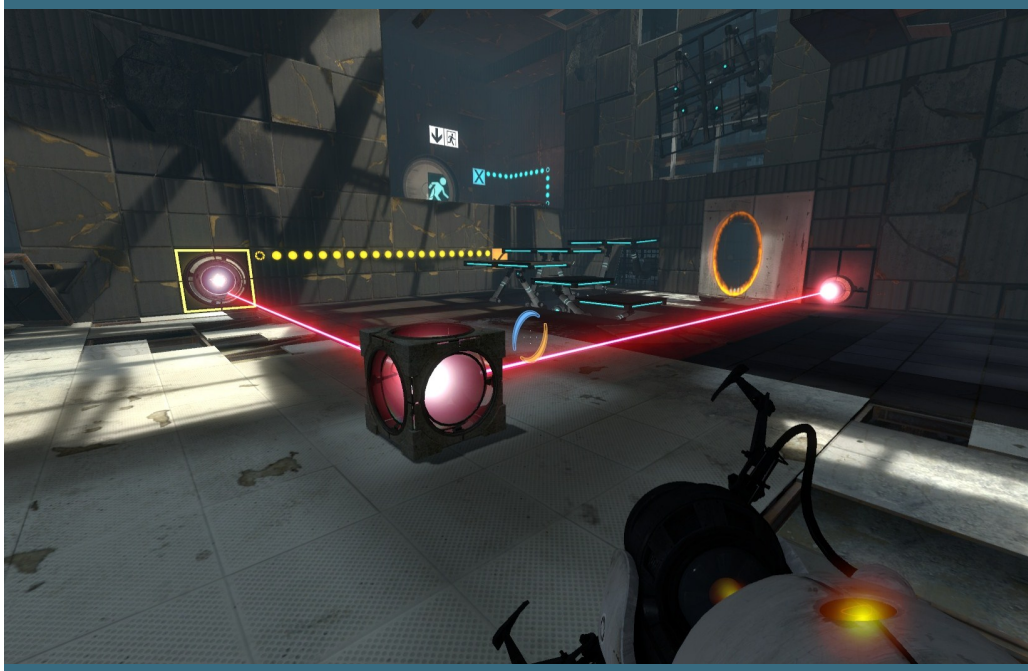
V prvej hre nám Valve predstavili Aperture Science, súčasť Half Life univerza a vážnu vedeckú konkurenciu Black Mesa komplexu. Zatiaľ čo Black Mesa testovala interdimenzionálne diery, Aperture sa orientovala na menšie portály, za čo dostávala od kokunrencie aj patričný výsmech. Preto začala pátrať v iných sférach a vytvorila operačný systém GLaDOS. Ani jedna zo spoločností však nedopadla šťastne, Black Mesa otvorila dieru do mimozemského sveta a Aperture pre zmenu aktivovala umelú inteligenciu, ktorá za tri pikosekundy po aktivovaní ovládla komplex a všetkých uväznila vo vnútri. Začal pernamentný cyklus testovania.

My sme prebrali postavu Chell, ktorá sa pod nátlakom zvrátenej inteligencie stala pokusným králikom. Prechádzala testovacie miestnosti a pokúšala sa prežiť nachystané nástrahy. Systém ju však neodhadol, dostala sa mimo neho a nakoniec ho aj porazila. Ale víťazstvo nie je také jasné, ako by sa zdalo...

> *Povedala by som, že ke*
> *aby ste ma prebudila, n*
> *testovanie -- GLaDOS*

Po tom ako sa Chell na konci prvej hry dostala von z Aperture, odpadla. Uľaví sa jej, keď sa na začiatku novej hry prebúdza v čistej, upratanej hotelovej izbe. Ale úľavu strieda

prekvapenie, keď ju robotický hlas inštruuje k základným pohybom. Unavená si ešte ľahne. Keď znovu otvorí oči, prebúdza v zanedbanej izbe a prvé slová jej oživia realitu. Vracia sa Wheatley, depresívny robot, ktorý vás prichádza vyslobodiť. Ukazuje vám skutočnosť, stále ste v Aperture Science, ktorá za niekoľko stoviek rokov vášho spánku podlieha prírode a deštrukcii. Netrvá dlho a na ceste von objavíte GLaDOS, systém sa prebúdza spolu s vami a začína nové kolo testov, tentoraz rozmanitejšie, rozsiahlejšie, s pridanými množstvami nových prvkov.



Znovu si užijete desiatky logických miestností, viesť vás tentoraz bude viac AI systémov, viacerými prostrediami a nástrahami. Portal 2 prejdete za takých 6 hodín, respektíve aj skôr ak ste už vytrénovaný testovací subjekt. Stále je to niekoľkonásobne rozsiahlejšie ako kampaň v prvom titule.

Začínate len s portálmi a kockami, ktoré musíte preniesť cez miestnosť, aby ste zaťažili tlačidlo a otvorili sa vám dvere, postupne pribúdajú viac úrovňové miestnosti, kde musíte skákať a naberať rýchlosť, lasery, ktoré pri presmerovaní zrkadlovými debnami aktivujú systémy, strelné veže, ktorým sa musíte vyhýbať. Novinkou sú svetelné mosty, po ktorých budete prechádzať, gravitačné tunely, ktoré presunú veci určitým smerom, až po tri zvláštne kvapaliny - každá s inými fyzikálnymi vlastnosťami. Kvapaliny vyžadujú iný pohľad na level, budete ich totiž musieť rozliať po určitej dráhe, aby ste sa napríklad na oranžovej rozbehli, na modrej budete skákať a biela vám umožní

ď ste si dala toľko práce, musíte skutočne milovať

vytvoriť portály, v zafarbených oblastiach, čo vytvorí veľmi pekný reťazový efekt so snahou pretvoriť celý level.

Levely sú nápadité, majú štýl, niektoré masívnu rozsiahlosť a sú vylepšené po každej stránke, ale jedno im chýba - vysoká obtiažnosť. Občas sa síce bude tre-

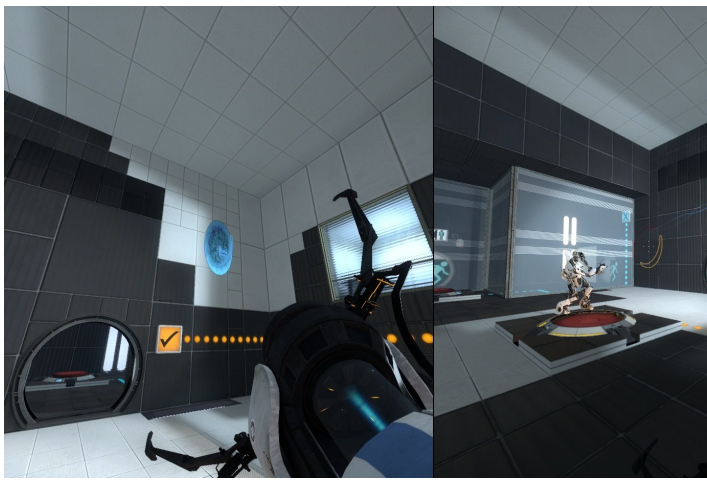
Zaujím
prejsť z

ba poriadne poobzerať po miestnostiach, ale ak poznáte vlastnosti jednotlivých elementov a možnosti, ktoré môžete používať, za chvíľu prídete na cestu von. To je pozitívne pre menej skúsených hráčov a kampaň má svoju postupne stúpajúcu krivku náročnosti, ale pre skúsených hráčov tu skutočne chýbajú Challenge balíky levelov, v ktorých by sa mohli naplno realizovať. Ako poznáme Valve, rozšírenia určite čoskoro do hry dodá.

Kampaň však zabaví každého, či už menej skúseného, alebo aj hard core hráča a to ako zobrazením postupne sa ničiaceho sveta Aperture Science, tak aj monológmi troch hlavných postáv a to zúfalého Wheatleyho, GLaDOSu, ktorý sa stále snaží dokázať, že ste bezcenný subjekt a Cavea Johnsona tvorcu Aperture, ktorý vám priblíži minulosť zariadenia. Táto trojica vás postupne sprevádza meniacimi sa prostrediami, meniacimi sa situáciami až k nevyhnutnému koncu. Koniec síce už nedosahuje jedinečnosti Still Alive, ale sa nesie v podobnom štýle a aj keď neprekvapí, poteší. Trochu však zamrzí absencia akýchkoľvek prepojení s Half Life príbehom, ako aj nulové náznaky na trojku.

Singleplayerovú cestu Chell tentoraz dopĺňa zábavná kampaň robotíkov, ktorých si GLaDOS vytvorila špeciálne na obtiažnejšie testovanie spolupráce, keďže podľa nej ľudia nevedia spolupracovať. V kooperácii preberiete Atlasa a P-Bodyho. Jednu modifikovanú informačnú guľu, druhú prerobenú pokazenú automatickú

Pamätáte sa ako som rozprávala o smradľavom o
ktorý len stojí a je k ničomu? Tak to bola metafor
la som o vás -- GLaDOS



avé, predtým ako ste sa objavila som plánovala ľudí na testovacie roboty. -- GlaDOS.

vežu - obe s vlastnou osobnosťou. Hrať môžete buť v splitscreene alebo online. PC verzia možnosť splitscreenu priamo v menu neponúka, ale dá sa aktivovať a to ako na jednom, tak aj na dvoch monitoroch, pričom druhý hráč môže hrať gamepadom.

Obaja hráči musia tak prechádzať rozmanité levely umiestnené do prostredí, ktoré prejdete za Chell, ale s vlastnými miestnosťami navrhnutými pre nevyhnutnú spoluprácu. Budete musieť napríklad stáť na určitých miestach, jeden bude musieť zatlačiť tlačidlo, aby sa druhý niekam dostal, alebo jeden bude spúšťať kocku a druhý ju chytať. Čakajú vás rôzne situácie, s ktorými sa budete musieť potrápiť.

Kampaň prejdete približne za tri hodiny, ale možno sa potrápite viac ako keď hráte sám, tu budete musieť spolupracovať, navigovať druhého hráča tam, kam potrebujete, orientovať sa v štyroch portáloch a napríklad sa aj vyhýbať nástrahám od zlomyselného spoluhráča, ktorý vás bude posielať portálmi do kyseliny, alebo vám vytvorí nekonečný tunel. Vy mu to, samozrejme, môžete vrátiť a nakoniec na neho zamávať rozmanitými gestami, ktoré si spolu so skinmi pre robota môžete postupne rozširovať v implementovanom obchode. Žiaľ Valve to s cenami za zbytočnosti mierne prehnalo a radšej v ňom mohlo ponúkať nové mapy.

Podobne ako single kampani ani co-opu nechýba jedinečný komentár GLaDOSu a nápaditý koniec, ktorý ukazuje od začiatku diametrálne odlišné ciele robotíkov oproti Chell. Robotíci chcú niečo iné a vy nakoniec uvidíte čo ďalšieho GLaDOS ukrýva v priestoroch Aperture Centra.

Z technického hľadiska je Portal 2 už za zenitom, dizajnovo exceluje, ale starý Source engine už prostrediam nedovoľuje vyniknúť tak, ako by mohli na modernejších enginoch, absentujú pokročilejšie grafické prvky ako aj streamovanie, čo má za následok neustále a otravné loadovanie prakticky za každou miestnosťou. Navyše tentoraz hra loaduje cez čiernu obrazovku s logom Aperture Science, čo má za následok ešte väčšie prerušenie príjemnej prechádzky cez komplex. V čom však engine prekvapuje je prepracovanie vznášajúcich sa kvapalín ako aj dynamická fyzika zapracovaná takmer na každý objekt. Aperture sa vám totiž rúca pod nohami a vy to priam cítite.

Na druhej strane hra vďaka starému enginu nemá problémy fungovať v maximálnom rozlíšení pri 60 fps aj na pár rokov starých šunkách. Plynulosť ukazujú aj konzoly, kde však pri Xbox360 čakajte subHD rozlíšenie, čo je zvláštne obmedzenie, keďže všetky predošlé tituly na tomto engine nežali v plnom rozlíšení. PS3 verzia bola v tomto prípade preferovaná Valve, keďže im Sony povolilo implementovať Steam, ktorý pridá možnosť zahrať si s PC priateľmi kooperačne a navyše pridáva aj možnosť aktivovania hry na PC Steame. Keďže momentálne PSN nefunguje, túto možnosť sme zatiaľ nemohli vyskúšať.

Portal 2 môžeme zhodnotiť ako veľmi kvalitného nástupcu experimentálnej jednotky. Keďže dvojka je už plne komerčný titul, je tu už menej experimentov, ale všetko je dokonalejšie, dotiahnuté, rozšírené a vypiplané na maximum. Otázne je, čo nám autori môžu ponúknuť nabudúce bez toho, aby sa neopakovali. Novým prvkom je však kooperácia, element, ktorý si priam žiada rozšírenie a pokračovanie.

Peter Dragula

odpade, a. Hovori-

Gemini Rue - škrt cez rozpočet

Plusy

+ cena
+ veľká nostalgická hodnota
+ dokonalý prepis starej školy a zachovanie atmosféry staručkých adventúr

Mínusy

- nedá sa spustiť v okne
- pri veľkých LCD je problémom nízke rozlíšenie

9.0

Viním z toho spomienky na časy dávno minulé, keď sa dĺžka hier posudzovala nie podľa počtu odohraných hodín, ale počtu strán, ktoré zaberal návod v časopise. Preto že v tých dobách sa hrali hry na divoko, so slovníkom na kolenách vyvolávajúc množstvo otázok, pričom sa nedostávalo uspokojivých odpovedí. V dobe temna predstavoval návod blesk z čistého neba a zlé jazyky tvrdili, že tie hry sa inak hrať ani nedali. Tajne na požičaných počítačoch, v labákoch pod zámienkou zápočtových prác, ako oko v hlave sa opatrovali diskety a zápisníky boli vždy pripravené ponúknúť svoje strany pre ďalšie poznámky. Hrám v stredoveku vládli adventúry, vo svojej vrcholnej forme boli pomyselnou smotanou na torte. Položili sa základy, vyformovala stará škola a teraz si predstavte, že takáto hra vyjde dnes!

Svojím výzorom medzi modernými titulmi napichanými efektami vyzerá ako bázlivý chlapček, ktorý si čoskoro cvrkne do nohavíc z rátania polýgónov a pokročilých technológií použitých v každom frejme a predsa hrdo stojí a odoláva aj tej najprísnejšej kritike. **Gemini Rue** dokáže odstaviť na vedľajšiu koľaj aj také graficky vyšperkované diela ako Runaway a Syberia a radí sa bok po boku velikánom ako Broken Sword. Zatiaľ čo mnohé iné sa snažia napodobiť atmosféru starej školy point'n'click adventúr, Gemini Rue sa na nič nehrá, ona tou starou školou je. A to je jej najväčšia prednosť a súčasne aj slabosť.

Späť do školy

Je dielom jedného jediného človeka, je vytvorená v zdarma šírenom Adventure Game Studiu, vývoj trval tri roky a jej veľkosť po inštalácii nepresahuje 270 MB. Je pozoruhodné ako na tomto priestore dokáže Joshua Nuernberger manévrovať s vôbec nie plytkými postavami, ich rozvojom osobnosti, chytrými hádankami a charakterom lokalít, ktoré aj pri opakovanej návšteve nevyvolávajú nepríjemné deja-vu a odpor prechádzať už známe obrazovky. Hra nie je zbytočne komplikovaná, aby ste po pár dňoch zabudli na vzťahy a predošlé udalosti ani prehnane komplexná, pretože si stále dokážete vybaviť mená, hudbu, problémy, ktorým ste čelili, aj jazykolam ako Boryokudan.

Gemini Rue má zvláštne čaro chytiť a nepustiť a to aj v prípade, ak postavy ledva vrhajú tiene o veľkosti 4x4 pixely, pohybom vypadli animačné fázy, do tvárí im nevidieť, ale do-

mýšľate si, že tie dve žlté bodky predstavujú oči, a beží v takom archaickom rozlíšení, že pri LCD monitoroch s veľkou uhlopriečkou si myslíte, že môžete vidieť body rastra obrazovky. Má jednoducho to, čo dnešným hrám v snahe získať čo najväčší obrat a priniesť vydavateľom zárobok alebo byť hodným oponentom bestselleru, chýba. Je výpoveďou doby, kedy sa hry robili pre hráčov, ale aj pre aktuálnu generáciu rozmazanú technologickými výmyslami a termínmi, ktoré ako steroidy pumpujú do svetov toľko grafiky, že ich súčasný hardvér nedokáže zobraziť v absolútnej plynulosti. Má dušu. Starých adventúr.

Na to, aby ste jej prepadli, nepotrebuje triky, čary ani úžasne motivujúci systém s distribúciou skúsenostných bodov. Tempo je diktované zvedavosťou a prísne logickými problémami stojacimi na zbieraní informácií a občasného použitia predmetov z inventára či ich vzájomným kombinovaním a sledovaním deja z pohľadu dvoch úplne cudzích postáv na dvoch úplne odlišných miestach. Hrou za dvojicu nezávislých postáv a ich striedanie na scéne relatívnymi krátkymi kapitolami vyvoláva mimoriadny hlad po otázkach. Dej sa točí okolo bývalého zabijaka Azriela Odina, ktorý na planéte Gemini hľadá strateného brata, a záhadného subjektu Delta Six v rehabilitačnom centre Central 7.

Pomerne skoro si dokážete spojiť oboch hrdinov, ich nitky osudu sú však zamotanejšie než sa spočiatku zdá. Je medzi nimi súrodenecký vzťah? Nejde ho Azriel zabiť? Príbeh nie je vôbec tak ľahko čitateľný, skrýva nejedno prekvapenie, potrebný zvrat aj šokujúci záver. Počas pátrania sa zoznámite nielen so zúfalými obyvateľmi, členmi nebezpečného gangu, ale aj s nezávidenia hodnou dobou na plenéte, z ktorej miznú ľudia a preživší sú odchovaní na silnej droge menom „šťava". Čítaním útržkov novín na stenách, sledovaním informácií v termináloch, ale aj vyčerpaním všetkých tém rozhovorov sa lepí dohromady mozaika osudov postáv, ale aj samotnej planéty.

2x2

Hranie za D6 a Azriela je diametrálne odlišné, v prípade bývalého zabijaka je neznámou hľadaná osoba a k nej sa dostane len prehľadávaním prostredia, kladením otázok, sledovaním stôp, ale napríklad aj používaním terminálu, do ktorého klávesnicou zadávate vyhľadávané informácie ako adresu či mená. U testovacieho subjektu si nie ste istí ani prostredím, kde sa pohybuje a kde je rehabilitovaný ani tým, kto vlastne je. Nepamätá si na nič, v úvode ste svedkami, ako mu násilím odoberajú spomienky a „spoluväzni" mu doporučujú, aby poslednú z trojice skúšok nikdy nesplnil, pretože ho opäť „vymažú". D6 okrem rutiny a spoznávania okolia chystá aj útek.

Gemini Rue je klasickou adventúrou, nepoužíva chytrý kurzor, ale príkazy rozdávate štyrmi ikonami – preskúmaj, hovor a použi, ktorý je rozdelený medzi ruky a nohy. A práve dolné končatiny sú zaujímavé, pretože s nimi môžete vykopnúť dvere, stúpiť si na debnu alebo liezť po stene. Aj úplne bežné problémy ako prešacovanie mŕtvoly alebo prehrabávanie odpadkov, keď sa ich nechce postava dotýkať, vyrieši práve prevrátenie tela na chrbát a rozhrabanie smetí nohou. Riadok s činnosťami a inventár zdieľajú jedno vyskakovacie okno a pomerne rýchlo si zvyknete, že posledný použitý príkaz zostáva namapovaný na pravom myšítku.

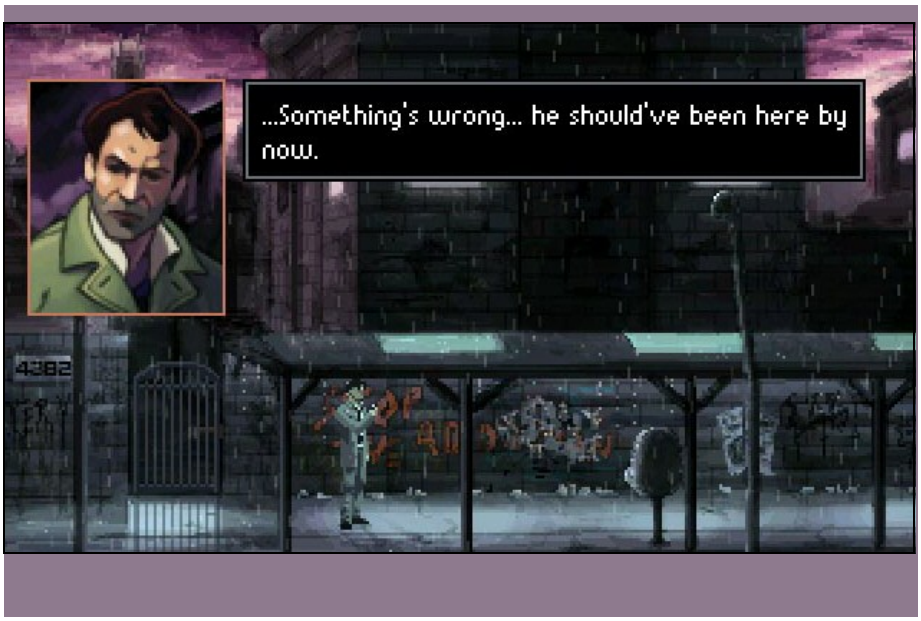
Hra okrem myši zapája do hry aj klávesnicu, resp. klávesy bežne používané v FPS hrách. V Gemini Rue dôjde aj na akčné pasáže s presunom debien pod rebríky alebo nedostupné miesta a potom sú tu aj prestrelky. Postava v nich automaticky zaujme pozíciu za prekážkou a vy máte možnosť spoza nej vykúkať zprava, zľava, opätovať paľbu a zamieriť, čo však vyžaduje čas, pričom odkrývate svoju pozíciu a hrozí, že vás nepriateľ zasiahne. Akčné vsuvky oživujú inak striktne lineárny postup s presne definovanými logickými problémami. Do inventára vojde len toľko predmetov, koľko ich postava reálne unesie, nie sú to žiadne rebríky, lešenia, ale drobnosti, ktoré sa okamžite dajú použiť a majú od prvého kontaktu jasný cieľ. Autor nevsádza na skryté riešenia ani nelogickosti, i keď občas skĺzne do klišé ako podávanie predmetov medzi dvomi postavami cez úzku škáru.

Nové vs staré

Gemini Rue si adoptovala aj moderné prvky, odhliadnuc od inšpirácie cover & shoot akciami, je to používanie automatického ukladania pozícií, okamžitého presunu postavy na žiadané miesto stlačením ESC, ktorý je efektnejší ako dvojklik, a potom je tu pomocník na telefóne. Neprezradí riešenie ani ho nenaznačí, ale vyšle správnym smerom, čo mnohokrát oceníte pri neželanom pixelhuntingu. Svoj podiel na ňom má používanie vyblednutej farebnej palety so snahou navodiť noir atmosféru, ktorá vyžaduje svoju dávku predstavivosti pri pohľade na predmety v inventári, a nízke rozlíšenie, ktoré pri veľkých LCD pôsobí ako päsť na oko. Gemini Rue sa totiž nedá spustiť v okne. Na druhej strane treba vyzdvihnúť solídny dabing a vhodný výber hercov, ktorý domácu produkciu schováva hravo do vrecka.

Ešte nikdy ma nesklamal môj postoj k starým hrám, ktoré ak uspeli v minulosti, to majú dnes vďaka napredovaniu vývoja a zubu času ťažké, až kým neprišla Gemini Rue. Nie je to blesk z čistého neba, ale skvelý príklad toho, ako vyzerali a ako sa hrali hry v zlatej dobe adventúr a čo všetko dokáže nezávislá scéna. Gemini Rue sa narodila v zlej dobe, prebúdza dávno zabudnuté spomienky a o to väčšiu má nostalgickú hodnotu.

Pavol Buday



Recenzia - Ubisoft - Akčná adventúra - PC

Assassin's Creed Bratrstvo

Plusy

+ vylepšenia
+ ekonomika mesta
+ bratstvo asasínov
+ zvuky, hudba, dabing
+ množstvo obsahu
+ feeling zabijaka
+ multiplayer

Mínusy:

- neposlušná kamera
- AI protivníkov aj NPC
- doskakovanie objektov
- vlažnejší úvod a obsah niektorých vedľajších úloh

8.5

Francúzsky Ubisoft už vyše dve desaťročia patrí k elite na vydavateľskom poli. Firma priniesla mnohé nezabudnuteľné kúsky či už z vlastnej produkcie, alebo aj tej prebratej. Aj napriek tomu, že takto silná spoločnosť má za sebou množstvo herných stálic zaručujúcich veľké zisky, tak pred niekoľkými rokmi prišlo ťažké obdobie a bolo treba prísť s niečím novým. Novinkou na trhu sa stalo veľkolepé stredoveké dielo Assassin's Creed, ktoré aj keď nedosiahlo tie najvyššie kvalitatívne méty, tak ponúklo kvalitný herný zážitok a mnoho hráčov si hru obľúbilo. Pokračovanie bolo teda samozrejmosťou a ešte pred dovršením príbehu boja moderných templárov proti asasínom v trilógii nám Ubisoft naservíroval „datadisk“ druhej časti pokračujúci v životnom osude Ezia Auditoreho da Firenze. Jasajte, **Assassin's Creed: Brotherhood** sa konečne dostal aj na naše PC.

Celej sérii a hlavne jej prvej časti môžeme uprieť mnoho vecí. Jednu však usilovným chlapíkom z Montrealu uprieť nemožno. Prvou časťou vytvorili jednu z najzaujímavejších príbehových línií v hrách vôbec. Rovnako sú na tom aj ich charaktery od Desmonda, cez Altaira, až po Ezia, ktoré je takmer nemožné si neobľúbiť. Po tretí raz teda nazrieme do stáročia pretrvávajúceho boja dvoch frakcií – templárov a asasínov. Zatiaľ čo tí prví plánujú ovládnuť svet, tí druhí majú na starosti slobodu ľudstva. V retrospektíve vďaka Desmondovej genetickej pamäti a prístroju s názvom Animus (v Brotherhood

Hra začína presne v skončila predchádza

vo vylepšenej verzii 2.0) sme už nazreli do stredoveku a v pokračovaní do renesančného Talianska. A Brotherhood je len takou čerešničkou šperkujúcou tortu druhej časti.

Len čerešničkou aj z toho hľadiska, že pôvodnú hru neposúva ďalej, je len takou bodkou za príbehom druhej časti. Hra začína presne v momente, kde skončila predchádzajúca. Ezio má proti sebe možno až príliš silného súpera a je len na vás, či mu pomôžete vo večnom meste zvrhnúť krutovládu rodu Borgiovcov. K tomu vás samozrejme čaká zrada, osudová žena a dlhá cesta. Či bude vyliata krvou, to záleží len na vás. Zatiaľ čo príbeh Ezia je dokončený pomerne kvalitne, aj keď

za druhou časťou zaostáva, tak Desmondov životný osud až na pár svetlých výnimiek ide v tejto hre dosť bokom, čo je veľká škoda. Niečo vám prezradia maily, niečo sa dozviete počas úvodnej hrateľnej pasáže a výraznejší priestor náš moderná asasín dostane až v samotnom závere, ktorý vás správne nedočkavosťou naladí na pokračovanie. Záverečný zvrat pritom je prekvapivý, ale nejako ho predsa len vytušíte.

Dočkáte sa deviatich pamäťových sekvencií, ktoré vám zaberú približne 15 hodín času, no to však zďaleka nie je všetko. Ubisoftu sa podarilo vytvoriť jeden z najlepšie fungujúcich herných svetov v súčasných hrách a tak máte o dostatok zábavy postarané na veľmi dlhú dobu, ďaleko presahujúcu samotnú kampaň. Použitie len jedného mesta môže vyznievať síce trošku spiatočnicky oproti niekoľkým mestám a priestranstvám medzi nimi, no netreba zabúdať, že sa jedná o Rím a to so všetkým, čo k nemu patrí. Samozrejme, s rozsiahlou knižnicou informácií o osobnostiach a aj miestach. Sprevádzať vás tak opäť bude napríklad samotný Machiavelli, prebehnete sa aspoň virtuálne Koloseom či prezriete Akvadukt. Pri tom všetko ale hlavne cítite život. Máte pocit, že aj bez vášho zásahu do hry by sa tu stále niečo dialo, mesto by žilo svojim životom. Možností sebarealizácie je neúrekom, či už vo vedľajších nepovinných úlohách, pri oslobodzovaní

momente, v ktorom

júca.

mesta, alebo len tak behaním a skákaním po meste, ktoré je teraz zábavnejšie ako kedykoľvek predtým.

A tu nastupuje už aj prvý problém. Pri takto rozsiahlych možnostiach hrania je aj pomerne pochopiteľné, že si náplň nedrží po celú dobu konštantnú kvalitu. Pocítite to krátko po vlažnom úvode. Neskôr niektoré misie začnú naberať stereotypný charakter a to hlavne vedľajšie, ktoré majú často rovnakú alebo veľmi podobnú schému. Zvýraznenia sa dočkali stealth pasáže, ktoré veľmi pobavia, avšak len do momentu, kedy objavíte ich frustrujúcu stránku v neskorších fázach hry. Problém je v tom, že musíte zostať neodhalení. Bohužiaľ to hra berie niekedy až príliš doslovne. Nepriateľský vojak vás totiž môže mať na očiach, môže byť aj úplne schovaný pred zrakom všetkých navôkol, no ak ukazovateľ nad jeho hlavou zmení farbu, tak ste v háji a nepomôže vám už ani okamžitá eliminácia. V tomto smere by mohla byť hra benevolentnejšia a skôr by mohla brať ohľad na mŕtve telá všade navôkol ako na to, že jeden strážnik v tmavom zapadnutom kúte vás ako jediný na milisekundu videl.

Ani variabilitou úloh pre rôzne „frakcie“ však vaše možnosti nekončia. Na rad prichádza pravdepodobne to najlepšie a tým je spravovanie mesta. Hra tak ukazuje, že bojovať proti nepriateľom sa nutne

nemusí len zbraňami, ale aj ekonomickým vplyvom. V oslobodených častiach mesta môžete rôzne dielne nie len zaobstarávať, no aj ich zveľaďovať a tým si zabezpečiť výraznejší príjem pre vlastné potreby. Smola len je, že priamo vás k tým potrebám hra nenúti a nutkanie výrazne si zlepšiť výzbroj a výstroj sa objaví až v neskorších fázach. Dovtedy sa bez akýchkoľvek problémov uskromníte len na kupovanie liekov a opravovanie stávajúcej výstroje. Ani k samotnému zveľaďovaniu mesta vás nič priamo nemotivuje. Časom sa ale dopracujete k vynálezom samotného majstra Leonarda a to už je niečo iné. Jedná sa o veci, ktoré budete radi využívať a rovnako vám aj uľahčia hranie.

Ďalší veľmi zaujímavý herný prvok vychádza zo samotného názvu. V hre sa nutne musíte ujať velenia nad Bratstvom zabijakov. A to nie len z príbehového hľadiska, ale aj reálne v hre. Občanov zachránených pred tyraniou borgiovskej gardy môžete totiž naverbovať do svojich radov a následne ich môžete aj náležite manažovať. Regrútov totiž môžete šikovne využiť počas hrania, keď sa naplní ich ukazovateľ. Takto privolanú pomoc môžete poslať na nepriateľov a vy sa tak môžete venovať niečomu inému, napríklad sledovaniu cieľa. Svojich asasínov môžete tak isto posielať aj na plnenie kontraktov po celej Európe. V dobe plnenia kontraktu ich síce nemôžete využívať, ale tento nedostatok sa vám razom vykompenzuje v podobe finančnej odmeny a aj zvýšenia úrovne vašich zabijakov.

Aj napriek tomu, že herné princípy si často zakladajú na pohybových danostiach hlavných postáv a tichom postupe, tak netreba opomenúť súbojový systém. Ten od druhej časti nepotreboval nijakú zvlášť výraznú zmenu a v Brotherhood sa predvádza v tom najlepšom možnom svetle. Krásny sled ladných pohybov plynule naviazaných do jednoduchých, ale efektných kombo útokov je baladou pre vaše oči. A ako dobre sa na to pozerá, tak jednoducho a dobre sa to aj hrá. Obzvlášť dobre pôsobia finišovacie údery, ktoré vás len tak neomrzia. Ani v tomto aspekte hry však nie je nič bez chýb a kamera má často počas súbojov na práci

zjavne mnoho lepších vecí, ako zaberať hlavné dianie. Rovnako je tomu aj pri niektorých skokoch, čo rozhodne nepoteší.

Ďalšou výraznou novinkou je multiplayer. Pred vydaním hry si na ňom Ubisoft dosť zakladal. Oplatilo sa? Jednoznačne áno. Ponúka totiž odlišný štýl od väčšiny hier na trhu. Všetci hráči sa totiž pohybujú po hernom svete spolu s množstvom NPC postáv, ktoré vystupujú ako dvojníci. Hráči pritom o sebe navzájom často nevedia až do momentu, kedy sa jednému z nich ocitne nôž medzi rebrami. Jednotlivé režimy sú pritom variáciami na už dobre známe z ostatných hier. Podoba s módmi ako (T)DM, CTF, Eskorta a inými nie je náhodná, no aj tak hra stále pôsobí veľmi sviežo. Nie všetky sú však dostupné už od začiatku a na ich odomknutie sa potrebujete prepracovať na vyšší level. Žiaden strach, ide to rýchlo. Máp a postáv je rovnako dostatok a zapichnúť šľachtica ako harlekýn pri svite mesiaca jednej benátskej noci pôsobí priam až poeticky. Škoda len, že niektoré režimy sú slabšie obsadené. Postupne so stúpajúcou úrovňou si odomykáte ďalšie schopnosti a multiplayer v tejto hre vás len tak ľahko nepustí.

Oproti konzolovým verziám sa PC verzia dočkala niektorých príjemných grafických úprav, no stále by hra mohla vyzerať aj lepšie. Hra nevyzerá zle, no určite by mohla ukázať aj viac. Niektoré animácie sú občas ale obzvlášť kostrbaté. Najhoršie je to však s dočítavaním objektov, dohľadnosť je pomerne slušná a o to viac udrie do očí nepekné nahrávanie detailov blízkych objektov a objektov samotných pri približovaní k nim. Zvuková kulisa je už však niekde úplne inde, hudba perfektná, zvuky a priestorový efekt sú vynikajúce. Dabing tak isto skvele dotvára charizmu postáv. Lokalizovaná verzia navyše má čaro navyše, keď si môžete zapnúť taliansky dabing s českými titulkami, čo len dodáva na autenticite.

Ani technickým muchám sa však Brotherhood nevyhol. A niektoré sú bohužiaľ často aj horšie ako ulietaná kamera. NPC postavy majú často tendenciu sa zasekávať, o to horší je fakt, že dôležité postavy (ktoré často musíte eskortovať a podobne) týmto neduhom trpia taktiež a neraz by ste ich najradšej zavraždili a nie chránili, nakoľko kvôli ich neschopnosti prežívate už niekoľký reštart checkpointu. AI nepriateľov je zas príliš šablónovitá a kostrbatá. Nepriatelia vás nikdy nepôjdu prenasledovať do vody, čomu trošku chýba logika. Posledná výrazná chyba má aprílový charakter. V niektorých pasážach (osobne sa mi to stávalo pri lezení po prekážkach) jednoducho zmizla postava. Fyzicky sa tam nachádzala, dalo sa s ňou hýbať po prostredí, no vidieť ju nebolo ani len tieň. Nestalo sa to viackrát, no rozhodne to nepotešilo. Ostatné drobné technické nedostatky sú vzhľadom na rozsiahlosť pochopiteľné.

Assassin's Creed: Brotherhood je doteraz asi najlepším vydaným dielom zo série. Nie je to však plnohodnotná hra po všetkých stránkach. Je to len doplnok k veľmi dobrej druhej časti, ktorú vynikajúco dopĺňa, prináša mnoho skvelých noviniek, ale bohužiaľ sa autorom nepodarilo opraviť mnohé chyby. Len jedno mesto nie je problémom, ba sa priam zdá byť naopak výhodou. Najväčšie problémy hry sú technického rázu a teda aj ľahko odstrániteľné. Navyše si v hre nájdete aj DaVinciho DLC, ktoré rozšíri už aj tak veľmi dobrý herný zážitok. Dôvodov na kúpu je teda mnoho, proti nie sú žiadne.

Matúš Štrba

Ezio sa vráti !

Assassins Creed Revelations—završenie trilógie osudov Ezia a Altaira je už ohlásene a bude sa bude konať v Konštantinopole, pýche Ottomanovej ríše, kde sa prepoja osudy oboch hrdinov. Budeme sa preplietať časom a hrať za obe postavy, ktoré doplní Desmod v budúcnosti.. Titul čakáme už na jeseň.

Recenzia - THQ - Realtime stratégia - PC

Dawn of War - Retribution

Plusy

+ atraktívna ponuka multiplayeru
+ nová strana Imperial Guard
+ ťaženie aj multiplayer pre každú zo šiestich frakcií
+ odstránenie prebytočného Games for Windows Live

Mínusy

- všetky kampane sú v podstate identické
- lineárne misie s jednoduchými úlohami

8.5

Konflikty vo svete Warhammeru nekončia a tentoraz je to poriadna mela. Na bojiskách datadisku **Warhammer 40,000: Dawn of War II - Retribution** sa stretáva niekoľko frakcií, krv tečie prúdom a neberú sa žiadni zajatci. Záleží len na vás, koho povediete k víťazstvu a proti komu obrátite hlavne svojich zbraní. Ste pripravení? Tak na čo ešte čakáte? Transport je pripravený na odlet!

Vojaci, ruku hore, kto má skúsenosti z predošlých operácií! 1, 2, 3... je to jednoznačne väčšina. Postup sa od minulých misií nezmenil, takže viete, čo máte robiť v teréne. Hlásite sa u veliteľa operácie a čakajte na podrobnosti misie. Nováčikovia za mnou do výcvikového tábora, objasníme si základnú taktiku a pravidlá.

Na bojisku sa pohybujú hrdinskí velitelia, vojenské oddiely spravidla zložené z niekoľkých členov a technika. Všetci sa verbujú na základni, kam sa aj stiahnu v prípade, že čelia presile a je vydaný príkaz na ústup. Na získanie posíl treba dostatok rekvizície, energie a kapacity. Pri misiách sa získavajú z debničiek, obvyklým stálym zdrojom sú však kontrolné body v teréne, ktoré treba obsadiť a udržať. Jednotky majú výhodné obranné postavenie po vstupe do budov a bunkrov rozložených v krajine. Okrem toho sa efektívnejšie bránia pri krytí za rôznymi objektmi. Pri rozumnom postupe sa oddiely dopĺňajú, využívajú kryciu paľbu na zastrašenie nepriateľov a časom sa môžu dostať k lepšej výzbroji a schopnostiam. Až na pár vojenských doplnkov neprebieha žiadna výstavba, takže sa sústredíte výlučne na boj. Padlí hrdinovia môžu znovu povstať za pomoci iných hrdinov, prípadne sa vzkriesia po nízkej investícii. Stav na bojisku môžu rázne zmeniť unikátne sily každej rasy, ktorými sa uvedú na bojisko elitné jednotky, alebo vyvolajú ničivé pohromy.

Keďže už sú všetky oddiely oboznámené so základnými pravidlami, môžeme pristúpiť k podrobnostiam operácie. Ako dobre viete, pred desiatimi rokmi sa vyhrotila situácia medzi mariňákmi a jednotkami chaosu. Nastal čas definitívne situáciu vyriešiť a to v

prospech našej strany. Pri vojnovom ťažení narazíte na jednotky šiestich frakcií, vrátane tej našej. Každá strana sleduje osobné záujmy. Úlohy a ciele misií sú ale identické. Vesmírni mariňáci, odrodilci - mariňáci Chaosu, orkovia, eldari, tyranidi aj čerství regrúti z gardy impéria skrížia zbrane v tých istých lokalitách a plnia rovnaké zadania. Hoci z rôznych pohnútok. Bude nutné zničiť zameriavače, aby sme ovládli obranné veže a nimi zneškodnili nepriateľský tank. Treba odstrániť cudzieho hrdinu, rozprášiť tri elitné tímy Blood Ravens, zničiť portál, spacifikovať velenie protivníka a uniknúť z lávovej pasce. Trasy sú striktne vymedzené, takže nezablúdite. Nepriatelia dokonale kopírujú naše kroky, čiže je zbytočné unúvať sa s analýzou postupu iných rás. V každom prípade musíme to byť my, kto uspeje a zvíťazí!

V boji určite netreba podceňovať nového rivala Imperial Guard. Základná jednotka, gardisti, možno nepôsobia príliš nebezpečne, ale po doplnení o seržanta a komisára majú v boji na diaľku slušný efekt. Navyše stavajú laserové vežičky a barikády. A keď im asistujú dvojnohí mechovia sentineli, ktorí sú dostupní už na základnej úrovni, je to už solídna úderka. K tejto zostave sa pridajú katachánski diabli s náložami, storm trooperi s viacerými možnými vylepšeniami zbraní a bojovníci s obrími postavami ogryn squad. Skutočná sila impéria však spočíva v technike, ktorú reprezentuje ťažká artiléria s efektnými raketami, tank Leman Russ a na vrchole mega tank Baneblade. V čele tejto čeliadky stojí trojica rôzne orientovaných hrdinov: Inkvizítorka Adrasia je agresorka s psychickými útokmi; lord komisár je slušnou podporou s bonusmi pre boj nablízko a možnosťou utajenia; a lord generál má presnú mušku, môže využiť granátomet a sprievodné družstvo a tiež doliečuje spojencov. Samozrejme, aj táto strana má unikátne sily a tak vyvoláva elitné jednotky, alebo môže v teréne umiestniť vlastné bunkre a útočné veže.

Po každej úspešnej misii v ťažení sa pripravte sa na nový brífing a aj presun na inú planétu. Na niektorých je chlad a zima, inde púšť a horúčavy, dostanete sa aj do pralesa. Pribaľte si teplé spodky, slnečné okuliare aj suché ponožky. Hrdinovia obmieňajú zbrane a ďalšiu výstroj. Získavajú nové schopnosti, ktoré sú v troch kategóriách a vylepšujú šance na prežitie, ofenzívne možnosti a podporné doplnky súvisiace s energiou. Keď budú chcieť odpočinok, v ďalšej misii ich zastúpia elitné jednotky honor guard. Takže sa nemusíte báť, že nastúpite bez silnej úderky. Postupujte s rozvahou a galaxia bude naša!

Hej ty tam, máš nejaký probém? Že je to málo dramatické a chcelo by to poriadnu výzvu? V poriadku mladý, keď si taký hrdina, budeš brániť posledné stanovište. A aby si nepovedal, že to nie je fér, môžeš sa spojiť s dvomi ďalšími hrdinami, ktorých vyšlú iní velitelia. Kandidáti zastupujú všetky frakcie, zrejme ich dôverne poznáš, teda okrem Lorda Generala z imperiálnej gardy. Nepriatelia budú prichádzať vo vlnách a tak sa snažte spolupracovať. Za odmenu dostaneš nejakú novú výstroj a doplnky.

Vidím vojaci, že ťaženie je pre vás malina a chcete viac. To je správny prístup! Naplno sa môžete realizovať v bojoch proti jednotkám, ktoré posielajú do útoku skutoční nepriateľskí velitelia. S niektorými sa dá spojiť a bojovať v tíme, inokedy sa môžete pustiť do každého. Porazíte ich na hlavu, keď ovládnete a udržíte všetky víťazné body alebo im „jednoducho" odpálite základňu. Môžete sa zapojiť do bitiek na niekoľkých desiatkach území, kde si sily zmerajú dvaja až šiesti rivali. Aj tu dostane priestor každá zo šiestich strán. A tentoraz už na to nepotrebujete registračný formulár Games for Windows Live. Nijaká byrokracia! Žiadne zbytočné papierovačky a prihlášky! Jednoducho sa skontaktujete s inými veliteľmi a po ujasnení bojových podmienok sa začne krvavý kúpeľ. Komunikácia je podstatne jednoduchšia a zvyčajne netreba čakať v nekonečných radoch na transport do vojnovej oblasti. Čo viac môžete chcieť?

Atmosféra vo vojnovej zóne je stále hustá. Radosť pozerať na po zuby vyzbrojené jednotky, ktoré po sebe metajú smrtonosné strely a padajú pri zábleskoch explózií. Pokriky hrdinov a štekanie zbraní umocňujú pocit víťazstva alebo trpkosť porážky. Čaká sa len na váš príchod. Permanentka na všetky uvedené vojnové radosti stojí 30 EUR. K tomu dostanete cestovný balíček pre vašu obľúbenú frakciu. Ak si chcete vydobyť slávu na bojisku, toto je tá správna vojna.

Nadišiel čas odplaty, obdobie veľkých bitiek, do ktorých vstupuje pol tucta rivalov. Veteráni, ktorí ochotne bojovali v predchádzajúcich bojoch Dawn of War II, nemajú dôvod váhať. Iba ak pri výbere tej najvhodnejšej rasy. Na svoje si prídu aj noví regrúti. Zúčastníte sa síce len jedného priemerného ťaženia zo šiestich uhlov pohľadu, ale boje v multiplayeri vám to bohato vynahradia.

Branislav Kohút

Recenzia - EA - Racing - PC, Xbox360, PS3

SHIFT 2: UNLEASHED - SIMULÁCIA?

Plusy

+ atraktívna ponuka multiplayeru
+ nová strana Imperial Guard
+ ťaženie aj multiplayer pre každú zo šiestich frakcií
+ odstránenie prebytočného Games for Windows Live

Mínusy

- všetky kampane sú v podstate identické
- lineárne misie s jednoduchými úlohami

8.0

EA svoju simulačnú odnož zbavuje názvu Need For Speed a so **Shift 2: Unleashed** vyráža po krku Gran Turismu a Forze. Potrebuje však viac ako len rýchlosť a preto radí nový prevodový stupeň, ktorý nahrádza precíznosť jazdného modelu, širokú paletu vozidiel v garáži aj komplexnú ponuku a otvorenosť, ktorou sa vyznačuje konkurencia. Z dielní Slightly Mad Studios bol vypustený na okruhy buran, ktorý sa rúti vpred ako neriadená strela. Shift 2: Unleashed sa predvádza, robí to rád a zámerne. Ide o racing, v ktorom sa netrúbi, ale rovno koná.

Jeho prejav je vždy o kúsok surovejší, agresívnejší, hlasnejší, vždy o kúsok divokejší, čo jeho spoznávacím znamením. Shift 2 je ako násilie páchané na vozidlách, Zonda kričí ako zmyslov zbavená, keď sa ručička blíži k 8000 rpm a zadné kolesá v tom momente dávajú signál prevodovke, že ešte nie je správny čas na preradenie, turbo silno odfukuje, z okolia tribún sa aj do kabíny dostáva čulý ruch okruhu a ten dravý zvuk motora spôsobuje, že opatrne zošľapujete pedál, pretože sa bojíte, že po prvom kole zadným náhonom zoderiete asfalt. A je absolútne jedno v ktorom z tých 145 áut sedíte. Slightly Mad Studios museli prefackať každé z nich, pretože aj obyčajný Ford Focus RS je tak nahnevaný, že po štarte hľadáte tlačítko na vysunutie krídiel a odpálenie rakiet vzduch zem. Mimoriadne agresívny zvuk o stupienok hecuje samotný vizuál, ktorý jazdu trestá postupným blednutím obrazu, mohutným blurom a čistú zase odmeňuje dôveryhodným spracovaním odstredivých síl a trasením kamery. Shift 2: Unleashed ako jeden z mála ponúka pohľad z prilby jazdca, ktorý je mimoriadne pohlcujúci, ide však o prvok, ktorý ako prvý vypnete z prudkého nástupu kinetózy.

Toto je (ne) reálny racing

Pocit z jazdy je úžasný, avšak aby ste sa dostali do vedenia, vyžaduje ohromné množ-

stvo úsilia, pretože nech budete robiť čokoľvek, budete vždy pomalší ako pri kamere zavesenej na kapote alebo kopírujúcej povrch vozovky. V prilbe inak vnímate rýchlosť a zle sa odhaduje aj vzdialenosť. K prívetivosti neprispieva ani otáčanie hlavy pilota do zákruty skôr ako sa do nej dostanú predné kolesá, prudké (a zbytočné) brzdenie, strhnutie volantu sú bežnými sprievodnými efektami. Na druhej strane, ak otočíte auto na strechu alebo ho pošlete do piesku v efektnej piruete, zažijete na vlastnej koži tie najvzrušujúcejšie havárie v priamom prenose. A o tieto momenty sa môžete podeliť, hra dovoľuje posledných 30 sekúnd uložiť vo forme replayu.

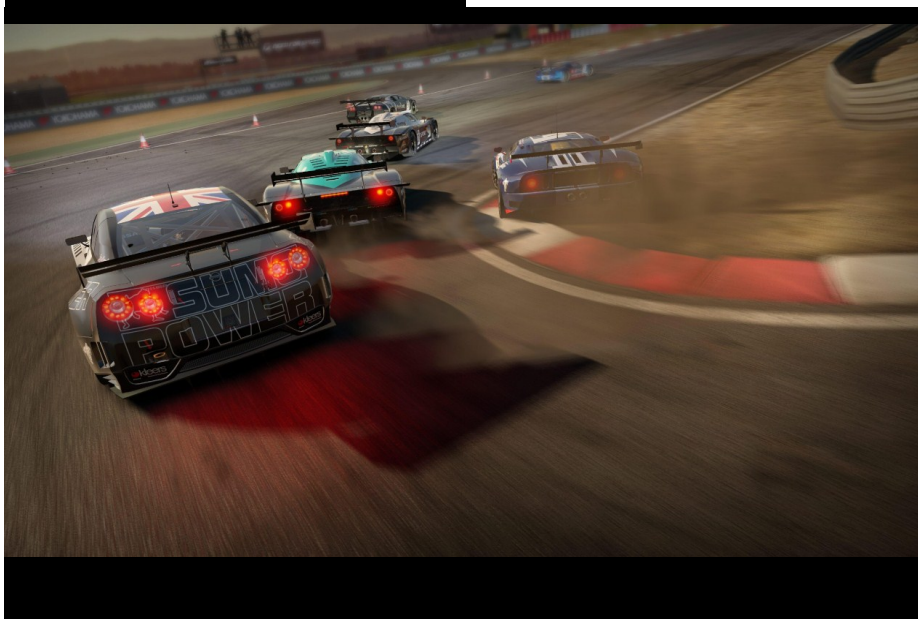
Shift 2: Unleashed bol postavený tak, aby od prvého momentu ohúril, ak to neurobí audiovizuál, čo indikuje, že by ste mali navštíviť lekára, tak je to vozový park zostavený len z tých najluxusnejších, najrýchlejších a najexotickejších vozov. Nájdete tu aj zopár obyčajných kusov, no zvyšok tvoria namydlené blesky vrátane vraždy Pagani Huayra. Autá sa dajú pochopiteľne vizuálne upravovať nálepkami, prefarbovať jednotlivé časti, prezuť kolesá a v garáži zase vymeniť brzdy, motor, pridať turbo, aplikovať krídla alebo kúpiť rovno športový kit, ktorý ho zmení na superšport. Dôležité komponenty sa dajú ďalej jemne dolaďovať v sekcii tuningu, samozrejmosťou je geometria zavesenia kolies a zmena časovania prevodových stupňov.

Nech už budete meniť nastavenia akokoľvek, autá nezbavíte plávania, prebytočného pretáčania a straty kontroly vo vysokých rýchlostiach. Otvorením najvyšších súťaží v kampani, kde sa prepracúvate od triedy D až po kráľovskú FIA GT, by ste mali uvažovať o kvalitnom volante s forcefeedbackom, ktorý sa paradoxne najmenej vzpiera. Nekladie poriadne odpor ani riadenie netvrdne v závislosti od rýchlosti. Pri gamepadoch veľmi skoro narazíte na limity samotných páčiek, pretože hra beží pri 30 fps a všetok výkon pumpuje do efektov a grafiky. Čo sa samozrejme odráža na nepríjemnom lagu a oneskorení, ktoré je najbadateľnejšie pri pohľade dozadu. Aj po pustení tlačítka sa ešte kratučký moment dívate za svoj chrbát, než sa pohľad prepne naspäť. Ani zapnutí pomocníci a asistenti dojem z jazdy nevylepšia, áno, zjednodušia, ale nezbavia vás pocitu, že vy tie autá krotíte a nepretekáte s ostatnými.

Toto je súboj

Na jednej trati sa naraz môže premávať 15 súperov, ktorí boli z nepochopiteľných dôvodov prefackaní tak, že vo vás vidia konštantného rivala. AI sa slepo drží svojej stopy, je absolútne jedno, či vchádza do zákruty alebo sa rúti po rovinke, ak máte pomalšie auto, zaručene vás naberie, vytlačí z cesty a skončíte v mantineloch, ktoré sú navyše magnetické. Ak sa raz na ne nalepíte, už sa od nich nedostanete naspäť na trať. U áut to platí rovnako, ak sa zakliesnite, zo súboja vychádza ako víťaz súper a môže mať aj papierovo ľahší voz. Takéto nepríjemné momenty by ľavou zadnou vyriešil systém vracania času, no v Shift 2: Unleashed nič také nenájdete. Často sa pýtate prečo, namiesto toho, aby ste si kládli otázku, čo som spravil zle?

Agresívna jazda nie je vždy trestaná, v zákrutách (aj so zapnutým deštrukčným modelom) si môžete dovoliť spomaliť o



súperov, dokonca sa dá aj rezať zákruta cez trávu. Hra vás síce napomenie a pohrozí, že čas nezapíše, ale čo nespravíte pre víťazstvo, keď banda pred vami jazdí lepšie ako elitná špička? Paradoxom je, že pri klasickom preteku platia iné penalizácie ako v Time Trial alebo časovkách. Zámerom autorov bolo sprostredkovať adrenalínové preteky, čo sa podarilo, ten bojovný duch však má aj svoje tienisté stránky, no pri trpezlivosti vie rozdávať aj radosť.

Shift 2: Unleashed pozorne sleduje váš progres a rozdáva skúsenostné body za čisté kolo, udržanie si vedúcej pozície, prekonanie rekordu trate, zvládnutie všetkých zákrut na jednotku, pódiové pozície, predbiehanie, blokovanie súperov, jazdu v ideálnej čiare, rýchly štart a pod. S akumulovaním bodov narastá level a ten otvára nové autá, nálepky, ale aj súťaže, ktoré sa scvrkli na Time Trial, časovky, klasický Race poskladaný do minišampionátov, Eliminator a Drifty.

Nosná kampaň je výdatná, no progres je až príliš rýchly a zmenu tried takmer ani nepostrehnete. Príliš tlačí na pílu a ženie sa vpred.

Takto vyzerá sociálna služba

Vaše rekordy sa zapisujú do Autologu, ktorý debutoval v Hot Pursuit. Táto služ-

ba eviduje časy, umožňuje vyzývať priateľov, publikovať fotografie z foto módu, ale aj doporučí preteky, či rovno oznámi, že váš osobný rekord niekto prekonal. Miešaním globálnych, regionálnych a rebríčkov vašich priateľov vytvára potrebnú kompetitivitu, aby ste skúšali zajazdiť rýchlejšie kolo a poraziť ostatných a to aj vtedy, ak nik z nich nie je online. Po pripojení sa Autolog zosynchronizuje a aktualizuje. Na strane multiplayeru sa dá v štýle Forza založiť hra podľa vašich predstáv, limitovať štartovné pole na určitú výkonnostnú triedu, uzamknúť pohľad pre všetkých, vybrať dennú dobu a pod. Vynikajúcim prídavkom je mód Driver Duel Championship, v ktorom čelíte náhodnému súperovi v náhodnom aute na ceste k vytúženému vavrínu v šampionáte s kvalifikáciou a potom ostrými kolami.

Potrpí si na prezentáciu, má divokosť v srdci a dobre vyzerá. Shift 2: Unleashed prepadol čaru pávej ozdoby, odmieta nálepku NFS, ale DNA tejto série sa tak ľahko nezbaví. Jazdný model je tentoraz výzvou aj pre skúsených, ktorí ocenia nový prístup k jazdeniu a novinky, aké u konkurencie nenájdu. Motivačnému faktoru však stojí v ceste zvláštne správanie vozov, na ktorý si treba zvykať. Shift 2: Unleashed bol navrhnutý pre sprostredkovanie adrenalínového zážitku z jazdy, ktorý najviac pocítite v noci na okruhoch, ako na jazdy samotné. Zlatý stred sa nepodarilo nájsť ani tentoraz.

Pavol Buday

Anno 2070 ohlásené

Po špekuláciách tu máme oficiálne ohlásenie hry Anno 2070 priamo od Ubisoftu. Séria sa konečne vymaní z minulosti a ponúkne atraktívny výlet do nie až tak vzdialenej budúcnosti.

Vývoj hry má na starosti Related Designs v kooperácii s Blue Byte. Hráči sa presunú do futuristickej éry, kedy treba čeliť nehostinným podmienkam, riešiť ekologické problémy a osvojiť si nové technológie pre úspešný rozvoj civilizácie a miest. Tvorcovia majú väčší priestor na rozvoj svojich ideí, keďže ich nelimitujú faktory, na ktoré museli brať ohľad pri hrách umiestnených do minulosti.

Anno 2070 sľubuje nasledovný obsah:

- nová éra s novými možnosťami, hernými mechanikami, futuristickým dizajnom a masívne mestá, aké nemajú v sérii Anno obdoby
- dynamický svet, ktorý sa vyvíja a na základe aktivít hráča sa menia potreby ľudí, eko podmienky a architektúra
- hráči sa môžu pridružiť k dvom frakciám, k industriálnej Tycoons alebo ekologicky orientovanej Ecos
- ponúkne pestrý sortiment režimov a bude zahrňovať kampaň a nekonečnú výstavbu pre jednotlivca, multiplayer a online súčasti
- bude mať modernú grafiku a Related Designs využijú engine, ktorý vytvorili špeciálne pre Anno 2070.

Anno 2070 si zahráme počas tohtoročnej zimy.

Next BIG Thing - veľká adventúra

Plusy

+ charizmatické postavy
+ príjemný príbeh
+ humor a odkazy
+ vizuálna stránka a dabing
+ chytí okamžite

Mínusy

- lineárne vodenie za ručičku
- občas príliš jednoduché, občas frustrujúco nelogické
- až príliš krátke

8.0

Rok 2011 sa ešte ani neprehupol cez polovicu a už teraz je nad všetko jasné, že hráčskym peňaženkám dá poriadne zabrať. Máme tu nástup nových platforiem a počas týchto úvodných mesiacov sa nám na trhu objavili očakávané pokračovania a aj nové značky, ktoré si pre seba kradnú trh. Crysis 2, Killzone 3, Portal 2, Homefront a iné tu už boli. A ďalšou veľkou vecou tohto roka je... adventúra?

SInkom ošľahaných pracantov z madridského Pendulo Studios fanúšikom určite netreba nijak zvlášť predstavovať. Do ich sŕdc sa totiž navždy zapísali nápaditou a hlavne zábavnou trilógiou Runaway. Sérii však happyendom odzvonilo a tak sa Španieli museli posunúť niekam ďalej. Nakoľko sa vyprofilovali na majstrov budovania vzťahu medzi dvoma nesúrodými postavami s nezameniteľnou dávkou vtipu, tak náplň ich ďalšieho dejstva bola samozrejmá. Čo však so zasadením deja? V tejto oblasti sa **The Next BIG Thing** vracia ku koreňom samotných tvorcov a inšpiráciu čerpá z ich druhej hry – Hollywood Monsters z roku 1997. Filmový svet tras sa, prichádzajú monštrá a budú sa diať veľké veci!

Budem sviňa už hneď v úvode článku. Vrahom síce nie je záhradník, no najzaujímavejšou postavou je nakoniec sám rozprávač. Ten vám nielen že rozpovie neuveriteľne čarovnú, čarovne neuveriteľnú rozprávku, no jeho vlastná rola v nej vás nakoniec prekvapí a vyčaruje elegantný úsmev na tvári. Scenár The Next BIG Thing je napísaný totiž tak umne, že učaruje každému hráčovi a nemal by sa za čo hanbiť ani na striebornom plátne. Mierny chaos síce spôsobuje úvodné narušenie chronológie, no neskôr toto retrospektívne rozprávanie do seba tak krásne zapadá, že výslednú mozaiku si nejde nezamilovať.

Opäť sa stretávame s dvojicou rozdielnych postáv, ktorým osud nachystal dobrodružnú spoločnú cestu. Najskôr ju však musia nájsť. Dan Murray je samoľúby športový reportér miestneho plátku, ktorý sa zaujíma len a len o seba samého. Oproti nemu stojí ambiciózna a značne excentrická filmová reportérka Liz, ktorú prenasledujú detské traumy a vlastné nevysvetliteľné tiky. Obaja sú nútení spolupracovať na recepcií filmových príšer, z ktorej majú šéfredaktorovi priniesť kvalitný materiál. Aj takto triviálna úloha im však dokáže zmeniť ich životy, keď vidia Veľkého Alberta, takmer ako z Jakubiskovej Tety, ako sa počas recepcie vkráda do sídla hostiteľa. Iniciatívnu Liz to nenechá chladnou a jej následné zmiznutie zas nenechá chladným Da-

na. „Šialená“ a „Blbec“, ako sa s obľubou častujú, sa tak púšťajú za pomalým (vlastne, ehm) odhaľovaním skutočností ohľadne filmového magnáta v tomto čudesnom svete plnom najzvláštnejších príšer.

Muší profesor, básnik inšpirujúci sa bolesťou aj žijúca múmia sú len malým výrezom z pomerne širokej palety zaujímavých charakterov, ktoré môžete v hre nájsť. A, samozrejme, sa mnohé z nich inšpirujú dejinami filmu ako vlastne aj celá hra. V nej sa vracajú filmové roky 1940 a 1950 ako v štylizovaní, tak aj výberom postáv. V Danovi môžeme nájsť niečo z Humphreyho Bogarta a iných mužských ikon tejto doby, v príšerách zas dobové trendy. Napríklad si tu svoje miesto našla aj Vampira ako glamour démon preslávený Edom Woodom a určité vás neprekvapí ani útek a-la Indiana Jones. A aby bol obraz doby dokonalý, tak nesmú chýbať roboti. Veľa robotov.

Príjemne do celkového kontextu zapadá zväčša jemný humor. Nestavia na rôznych gagoch a situáciách. Skôr len vyplýva z rozhovorov, skrýva sa za niečím a tvorí len akúsi bodku za vetou. Často dokonca vyžaduje veľmi pozorného a znalého hráča, ktorý dokáže vo veštcovi za oponou objaviť istý montypythonovský nádych. Ak vám riadky vyššie nič nehovoria, tak nezúfajte. Každý si tu niečo nájde a drobných vtipov nebola ušetrené ani súčasná popkultúra, aj keď napríklad narážky na Hannu Montanu už môžu pôsobiť trošku prvoplánovo. Celkovo však humor pôsobí príjemne, nevtieravo, no najmä sviežo. Netreba opomenúť ani nenápadné budovanie vzťahu na pozadí, ktoré nie len potvrdzuje platnosť známeho „co se škádlívá, rádo se míva“, ale aj vyúsťuje do úsmevných situácií.

Autori od série Runaway neušli až tak veľkú cestu. Stále tu máme dvojicu postáv, vžijeme sa do kože oboch a veľmi podobne je na tom aj herný systém, ktorý od tretej časti série zostal nezmenený. Inventár nájdeme na vlastnej obrazovke, ten a aj ďalšie položky sa zobrazia v hornej časti obrazovky po posune kurzorom do tejto oblasti. Medzi ďalšie položky patria menu, hotspoty, nápoveda a prehľad úloh v podobe jednoduchého žurnálu. Tlačidlá myšky predstavujú dve funkcie kurzoru a to náhľad a akciu.

The Next BIG Thing takto vyznieva ako dokonalosť sama, no nie všetko je nakoniec až také skvelé, ako sa môže zdať. Možnosti nastavenia obtiažnosti sú síce škálované pre každého hráča, v hre sa nestratí úplný nováčik a skúsenejší hráč hru taktiež neprejde s prstom v nose, no náročnosť jednotlivých úloh je dosť kolísavá. Veľa úloh vám hneď udrie do očí, niektoré jednoducho vyplývajú z diania v hry, no iné zas postrádajú akúkoľvek logiku a najradšej by ste ich jednoducho preskočili. Veľkou pomôckou je aj samotný prehľad úloh, ktorý znázorňuje aktívne úlohy a obmedzuje tak vaše hrania na pomerne dosť striktnú úlohu. Či je to plusom, alebo nie, to je už na vašom úsudku. No a nakoniec je tu systém nápovedy v podobe rozprávača. Ten vás dokáže jednoduchými poznámkami hneď nasmerovať na správnu cestu. V prípade potreby samozrejme. Jednoduchá línia hrania pôsobí možno až trošku príliš kontrastne v porovnaní so širokým príbehovým záberom.

Skutočnú náročnosť v hre predstavujú vlastne jedine spomínané nelogické úlohy. Hra vlastne plynie veľmi príjemným tempom a to bez toho, aby nudila, frustrovala alebo obsahovala zbytočné hluché miesta s recykláciou obrazoviek. Niekedy je však možno až príliš jednoduchá. K tomu si pripočítajte veľmi štedré možnosti pomoci, iba šesť kapitol a výsledkom je bohužiaľ len veľmi krátka hracia doba. Tendencia nevypchávať hru zbytočnou vatou a snaha o čo najväčšiu plynulosť sa teda prejavili v približne jednej hodine, ktorú potrebujete na každá z kapitol. A to je trošku málo.

Madridčania zostali verní svojmu vizuálnemu štýlu a v The Next BIG Thing ho zase posunuli o niečo ďalej. O niečo bližšie k dokonalosti. Nezameniteľné grafické spracovanie ulahodí nejednému oku a pripomína doby kreslených adventúr. Široká farebná paleta len vynikajúci dojem podčiarkuje. Animácie postáv sú plynulé a na takto štýlový obraz v pohybe je radosť pozerať. Radosť je taktiež hru aj počúvať a to najmä vďaka dabingu jednotlivých postáv. Z Dana srší zdravé sebavedomie a nezdraví narcizmus, z príšer zas ich charakteristika a každý hlas presne zapadá do šablóny danej postavy. No radosť hrať takto vyzerajúcu a znejúcu hru.

Už v našich nedávnych prvých dojmoch zo stretnutia s hrou sme naznačili kvality The Next BIG Thing. Tie sa teraz len a len potvrdili a hru teda nie je možné neodporúčať. Vycibrený príbeh, s jemnocitom budované dialógy a čarovná charizma hlavnej dvojice postáv – toto sú hlavné devízy hry, ktoré sú jednoznačne nevyvrátiteľnými argumentmi. Príjemné tempo si však na druhej strane vyberá daň v občasnej prílišnej jednoduchosti a hlavne ledva postačujúcej dĺžke hry. No a nakoniec celkový dojem ťahajú dole aj občas naozaj nelogické a veľmi otravné úlohy, ktoré sa do takto prepracovanej hry museli dostať asi len náhodou.

Matúš Štrba

Sims Medieval - stredovek čaká

Plusy

+ chvíľu pôsobí originálne a zábavne
+ množstvo aktivít, ktoré môžu vykonávať hrdinovia v hre
+ snaha o vytvorenie inovatívnej hry

Mínusy

- fungovanie kráľovstva sa nepribližuje realite
- monotónny postup pri plnení úloh
- ťažkopádne užívateľské rozhranie
- rýchlo nastupujúci stereotyp

7.0

Séria The Sims si získala hráčov po celom svete a oslovila aj ľudí, ktorí inak neholdujú videohrám. S postupom času sa už však simsovia aj napriek kope prídavkov a expanzií stali okukanými. Zdá sa, že EA našla riešenie krízy a poslala milých simsov do stredoveku. A vy sa tam môžete vydať spolu s nimi.

The Sims Medieval sa v sebe pokúša skĺbiť tradičný systém predošlých hier The Sims a obohatiť ho o prvky adventúry a RPG. Stredovek je obdobie na tento účel viac ako vhodné, zámer chvályhodný, ale napriek dobrému úmyslu nie vždy všetko vyjde tak, ako má. S poľutovaním musíme povedať, že je to aj prípad tejto hry.

Hráč sa stane kráľom... a čarodejníkom, kováčom, kňazom, agentom a iným hrdinom. Bude bojovať, chytať ryby, trhať byliny, čarovať, loviť, spisovať listiny, debatovať, hlasovať, variť, prať a žehliť. No dobre, tie posledné činnosti už nie, ale inak je všetko pravda-pravdúca.

Prisahám na bradu deda vševeda. Hráč bude skrátka akýmsi dievčaťom pre všetko. Musí byť univerzálny, vynaliezavý a časom zistíte, že aj trpezlivý. Aj napriek tomu, že priebeh hry sa dá viacnásobne urýchliť. Z týchto informácií máte teraz v hlave zrejme celkom dobrý guľáš a tak si to všetko ujasníme.

Na počiatku je vytvorenie prvej postavy a aby sa nepovedalo, bude to hneď monarcha. Dáte mu ľubovoľné meno a tvár a zvolíte črty, dve dobré vlastnosti a jednu zlú. Ako správny panovník máte hrad a pobiehajú tam už aj nejakí ľudkovia, ale to je len skromný základ sídla, z ktorého raz bude skutočná prosperujúca veľmoc. Ani modrá krv však

tomuto hrdinovi nestačí, aby sa vyhol práci, od ktorej obvykle šľachta dáva ruky preč. Napriek tomu, že sa v dedine motajú sedliaci a ďalší flákači plachtia po hrade, monarcha si MUSÍ všetko urobiť sám. To znamená, že keď je hladný, musí si v kotlíku uvariť polievku, keď potrebuje drevo, musí si ho v lese narúbať, keď sa v okolí potuluje zbojník, musí ho osobne vyzvať na súboj. Dokonca, keď potrebuje radu, aj vtedy musí pekne poprosiť svojho poradcu, ale najskôr sa musí podlizovať, aby mu tento nejakú radu dal. Čudné, však?

Našťastie sú aj veci, čo monarcha môže. Panovník si môže ľahnúť, keď je unavený a niečo zhltnúť, keď mu škvŕka v bruchu, môže si odskočiť na potrebu a ak ho budete priveľmi zaťažovať povinnosťami, spraví to aj bez vášho pokynu. To, čo práve robí, nechá na pokoji, hodí sa do perín a niekoľko (herných) dní vás má na háku. Nuž aj tak dobre, bez naplnenia základných potrieb sa totiž znižuje efektivita postavy a to predsa nechcete. K najmilším možnostiam panovníka patrí potrestanie ľubovoľnej osoby, jej uväznenie do klady a hádzanie vajíčok a paradajok do odsúdeného.

Monarcha však nebude jedinou postavou, ktorú môžete ovládať a navigovať pri každodenných činnostiach. Postupne si viete odomknúť a pokojne aj upravovať ďalších hrdinov. Získate ich správnym investovaním bodov za splnené úlohy a zakúpením novej budovy pre kráľovstvo. Logika je jasná, keď kúpite magickú vežu, budete mať mága a alchymistu v jednej osobe, keď pristavíte chrám, pribudne kňaz atď. Zvyčajne naraz ovládate len jednu postavu a ktorá to bude, závisí od výberu nasledujúcej úlohy. Plnenie úloh je alfou a omegou hry a bez nich by The Sims Medieval bolo len poflakovaním mierne dementných postavičiek.

Hráč si vždy vyberie jednu ľubovoľnú úlohu a priradí k nej hrdinu, ktorý je schopný splniť zadanie. S touto postavou potom musí absolvovať sériu požadovaných krokov, až kým nedosiahne požadovaný cieľ. To zahrňuje rozhovory s dôležitými osobami, čítanie kníh, spisovanie ediktov, osvojenie nového kúzla, rybárčenie, ťažbu, výrobu určitého predmetu, nacvičenie príhovoru, či porazenie darebáka. Aktivít je veľa a všetky dostupné voľby sa zobrazia pri označení objektu alebo osoby. Ale netešte sa, bojov si veľa neužijete, jedine ak budete bezhlavo vyzývať každého na súboj a všetci vás potom začnú neznášať. A to je pri rozvoji kráľovstva skôr na škodu. Naopak charizmu postavy vylepší plnenie nepovinných, ale časovo limitovaných úloh, priateľská konverzácia a starostlivosť o vzhľad, ktorá zahrňuje (cenzúrovaný) kúpeľ vo vani.

Hoci má hrdina voľnosť pohybu, postup pri plnení zadaní je striktne lineárny a rýchlo sa stáva stereotypným. Nič zásadné nemení ani príležitostná možnosť vybrať, za aký návrh zahlasujete, prípadne či problém vyriešite prvým alebo druhým určeným spôsobom. Po zavŕšení úlohy nasleduje odmena, kúpa budovy a výber ďalšieho zadania. Budovy a splnené úlohy prispievajú k zvýšeniu jedného alebo viacerých faktorov kráľovstva, blahobytu, ochrany, kultúry a vedomostí. Počas jedného-dvoch večerov sa pri tomto postupe môžete baviť, potom nastupuje neodvratná nuda. Osobne mi to pripomínalo algoritmy robota Karla, ktorý podľa pokynov hráča robil primitívne úkony na 8-bitových počítačoch.

Nepomôže ani motivácia vo forme rastúceho kráľovstva so spriatelenými susedmi, ani odomknuté ambície, ktoré otvárajú nové možnosti hry. Hrdinovia sú taktiež nepresvedčiví. Aj keď sú do istej miery samostatní, čiastočne sa rozvíjajú a schovávajú veci do osobného inventára, pôsobia príliš umelo a kŕčovito. NPC postavy sa zas bez okolkov túlajú, kade sa im zachce, pokojne vlezú z poľa do hradu a kráľovskej komnaty , keď panovník spí, akoby sa nechumelilo.

Okrem toho hre ubližuje zle navrhnuté užívateľské rozhranie. Interakcia s objektmi je síce intuitívna, ale orientácia v teréne a budovách otrasná. Ikony na prepínanie poschodí, nákup doplnkov a dekorácií, prepínanie kamery a hlavného menu sú poukladané veľmi nešťastne. Pri prechádzaní krajinou si treba vypomáhať aktivovaním zbytočných smerových tabúľ a to aj pri krátkych vzdialenostiach. Aspoňže sa na hru celkom dobre pozerá, hoci grafika nepokročila a sprevádza ju príjemná hudba.

The Sims Medieval nie je najhorší, ale rozhodne nedomyslený experiment. Skĺbenie simulácie kráľovstva s RPG a adventúrou skončilo ako nedovarená zmes. Hra je ako zápalka, ktorá na krátku chvíľu zažiari a potom ju pohltí tma. Pre deti príliš komplikovaná, pre starších rýchlo stereotypná a život v kráľovstve iba vzdialene pripomína realitu.

Branislav Kohút

The 3dr Birthday - Parasite Eve pokračuje

Plusy

+ príbeh a jeho podávanie
+ slušná akcia, prevteľovanie
+ CGI animácie
+ grafika, zvuk, hudba
+ aj pre nováčikov

Mínusy

- orezané RPG prvky, žiaden horor
- ťažko zaradiť do série
- skalných môže sklamať
- neférová obtiažnosť
- žiadna pridaná hodnota

7.0

Aya Brea je späť, aby nám ukázala, že sympatickým hlavným protagonistkám ešte úplne neodzvonilo. Je príťažlivá, obklopená zaujímavými postavami, prežíva vzrušujúci životný príbeh s kopou akcie, ale aj drámy. Vtiahne vás do svojho sveta, v ktorom sa radi stratíte, lebo niečo také tu už dlho nebolo. Zároveň aj ukazuje, že platforma PSP ešte nie je jednou nohou v hrobe, aj keď pri očakávanom nástupcovi by sa to dalo už aj čakať. Kto je tá Aya Brea?

V prípade, že vám toto meno nič nehovorí, žiadnu paniku. Zrejme patríte k mladším hráčom a nemali ste tú česť s konzolovou sériou Parasite Eve, ktorá svoju životnú púť započala v roku 1998. Pôvodný príbeh o policajtke bojujúcej proti mitochondriálnym príšerám bol komplikovanejší ako sa na prvý pohľad zdalo a rovnako na tom boli aj herné princípy. Originál aj pokračovanie ponúkali chytľavú kombináciu akcie, hororu ako príbehom, tak aj gameplayom a pridali aj jemné RPG prvky, ktoré dopĺňali túto rôznorodú zmes tak, že na výsledok dodnes mnoho hráčov s radosťou spomína. Zmena názvu však čo to naznačuje. Nadviaže **3rd Birthday** na svojich predchodcov?

Odklon možno badať už v príbehovej časti. Aya Brea je v hre predstavená takpovediac okrajovo a noví hráči sa síce môžu cítiť zmätene, avšak nie úplne stratene. Všetko je smerované k tomu, aby nebola nutná znalosť predchádzajúcich častí. Vianoce 2012 sú naozaj koncom sveta. Apokylapsa začala v momente, keď na Štedrý večer vyrazili z pôdy pod Manhattanom chápadlá a začali ničiť všetko živé okolo seba. Tie však boli len jednou z dvoch nových rás príšer, ktoré sa objavili. Nasledujúci rok sa podarilo zostrojiť stroj schopný poslať Ayu späť do minulosti. Tá je teraz členkou ďalšej organizácie na boj proti paranormálnym javom, avšak so stratenou pamäťou a ranou minulosti, kedy ju našli zakrvácanú vo svadobných šatách. Okrem toho si so sebou nesie aj novú schopnosť, dokáže sa vteliť do ktoréhokoľvek tela nablízku a úplne ho ovládnuť. Vydáva sa tak retrospektívne do minulosti zistiť niečo nie len o príči-

ne tejto katastrofy, ale aj o sebe samej.

Za hrou stojí Hajime Tabata na pozícii šéfa vývoja a je to aj badať. Tento človek má totiž na svedomí aj Crisis Core: Final Fantasy VII, ktorý síce vychádzal z fenomenálnej siedmej časti známej série, avšak znamenal aj výrazný odklon od toho, čo sme poznali. Inak tomu nie je ani teraz, akurát tentoraz môžeme pozorovať aj celkom výraznú schizofréniu. Hra si často nie je istá, či je pokračovaním svojich predchodcov, alebo nie. V príbehu tak nachádzame momenty, kedy sa neznalý hráč stratí aj napriek tomu, že hra je vyvíjaná skôr práve pre tých.

Neistotu v odkazovaní na svoju minulosť dopĺňa aj v tomto ohľade rozporuplná hrateľnosť. Zatiaľ čo v Crisis Core sa zachoval duch pôvodnej hry aj po výraznom zjednodušení konceptu, tak v prípade 3rd Birthday je na zváženie, či ešte bolo kam uberať. Akcie mala vždy slušné množstvo a vždy ju skvele dopĺňali ostatné prvky. Akékoľvek hororové prvky tu teda tentoraz budete hľadať márne a bohužiaľ je na tom rovnako aj RPG systém, ktorý je len okrasou. Nieže by sa v minulosti používal aj na niečo iné, ako len na prístup k lepšiemu vybaveniu, no tentoraz nie je vôbec potrebný. Môžete sa zlepšovať, získavať lepšie zbrane, vylepšiť si autohealing (vždy pri krytí), no rovnako ako môžete, tak isto aj nemusíte. Oveľa väčší dôraz je kladený na rozprávanie príbehu, ktorý stojí za to, aj keď nezapadá do koncepcie série úplne ideálne. Samotní autori hru charakterizujú ako filmové akčnú RPG, avšak bohužiaľ to nie je ani len taká akčná RPG ako Mass Effect 2 a príbeh je založený skôr na rozprávaní cez perfektné CGI filmy.
Ide opriamočiaru a intenzívnu akciu, no vstupuje do nej aj jeden zaujímavý a nový herný element, vďaka ktorému sa hru predsa len oplatí hrať. Už spomínané prevteľovanie na diaľku síce nie je novým prvkom vo videohrách, no ukazuje (zvlášť po nedávnej katastrofe MindJack) ako má takýto herný prvok fungovať. Prevteľovanie predstavuje jednoduchý taktický element. Často bojujete s množstvom spolubojovníkov po boku a tým pádom môžete zvoliť tú správnu cestu do boja. Môžete preferovať postavy so silnejšími zbraňami (často dokonca musíte) alebo taktiež bojovať s niekým až do momentu, kým jeho život nevisí na vlásku a potom ho nechať kryť sa a regenerovať. Toto často vyústi do špecializovaných herných pasáži, kedy v istej časti levelu musíte prebrať danú úlohu, napríklad riadiť tank či sniperkou kryť svojich ľudí z diaľky. Navyše v boji Aya využije aj svoje ďalšie dve schopnosti a tými sú vtelenie do nepriateľa v určitých momentoch. Druhou schopnosťou je po naplnení ukazovateľa režim, kedy sa zvýši účinnosť zbraní a zrýchlia pohyby.

A čuduj sa svete, ono to po vlažnom úvode začne baviť. Bohužiaľ je veľmi krátka a v závislosti od obtiažnosti a štýlu hrania vám zaberie 3rd Birthday nejakých 8 hodín aj s famóznymi videami, ktoré sa neradia k tým najkratším. Hrateľnosť a rovnako aj dráma pred vašimi očami slušne graduje až do záverečného vyvrcholenia, ktoré však opäť trocha zmätie. Od prvých momentov vám ale dáva najavo, že toto nebude prechádzka ružovou záhradou. V prvej epizóde sa postavíte proti silnejším nepriateľom, ktorých ešte v takejto pasáži nečakáte. Samostatnou kapitolou sú súboje s bossmi, ktoré preveria znalosť herného systému. Trošku nefér je budovanie obtiažnosti, z niektorých bossov sa stávajú bežní nepriatelia, ich počet rastie a neustále sa pred vami spawnujú. Prenesiete sa cez to raz, dvakrát, možno aj tri, no potom začnete pociťovať frustráciu.

Bohužiaľ 3rd Birthday výrazne zaostáva v pridanej hodnote. Multiplayer, kooperačný režim a prakticky všetko, čo dokáže rozšíriť herný zážitok by ste tu hľadali márne. Namiesto toho v sekcii Extra nájdete okrem nastavení už len možnosť inštalácie hry na pamäťovú kartu. A to je všetko, samozrejme, môžete ešte hrať hru znova. Prístupné budete mať všetky zbrane získané predchádzajúcim hraním, všetky DNA vzorky a kostýmy navyše. Pri kostýmoch mi nedá nespomenúť systém zobrazovania zdravia, ktorý však nefunguje úplne ideálne. Ayine zranenia sa prejavujú aj na jej oblečení a to postupne telo zakrýva stále menej. V animáciách však Aya má na sebe vždy všetko kompletné a vždy jeden konkrétny kostým.

Po technickej stránke nie je čo 3rd Birthday vytknúť. Prezentácia je aj vďaka čarovným CGI filmom bezkonkurenčná, grafika veľmi dobrá a to aj napriek tomu, že používa miestami obmedzenú farebnú paletu. Dabing je vynikajúci, zvuky taktiež a soundtrack je ťažké opísať. Jednoducho je japonsky perfekcionistický.

3rd Bithrday je titulom, ktorý zabaví, prekvapí a poskytne uspokojivý herný zážitok. V prípade, že sa v sérii neorientujete, tak sa možno zabavíte viac ako hráči, ktorí s ňou už prišli do styku. Hra však zjavne sama nevie, čím by chcela byť. Či Parasite Eve 3 a teda pokračovaním série, na ktorú odkazuje, alebo niečim úplne novým, čo sa ponáša na dvojicu hier, ktoré sme hrali už pred vyše desaťročím.

Matúš Štrba

Playstation Move Heroes

Plusy

+ Jak, Sly a Ratchet
+ Move ovládanie
+ kooperatívne hranie

Mínusy

- ambiciózne, ale stále iba minihry
- stereotyp

5.0

Trvalo dvadsať rokov, kým sa tri najväčšie klasické akčné filmové hviezdy stretli v jednom filme, nakoniec spolu pobudli na plátne nejaké tri minúty a ani si spoločne nevystrelili, The Expendables, respektíve Postrádateľní sa i tak stali komerčne veľmi úspešným filmom. Kým sa v jednej hre stretli Ratchet, Jak a Sly, trvalo to podstatne menej času, strávia spolu celú hru, ich stretnutie je oveľa zmysluplnejšie a hoci ich dobrodružstvo nie je dokonalé, určite si zaslúžia, aby zarobili aspoň toľko, koľko Postrádateľní. Oni totiž postrádateľní nie sú, nie pre PlayStation a milióny fanúšikov ich domovských hier. Lebo ak by to náhodou niekomu nebolo jasné, Ratchet & Clank, Jak and Daxter a Sly Racoon sú playstationovská klasika, rodinné striebro, hry, ktoré pomáhali posilňovať silu značky a od čias PlayStation 2 neodmysliteľne patria to zlatého fondu.

Teraz, keď sa tak trocha zdá, akoby si v PlayStation nevedeli dať rady, čo ďalej s Move, prichádzajú mu na pomoc títo hrdinovia, legendy v najpravejšom slova zmysle, aby konečne dali tomu ovládaču poriadny zmysel. Hneď, ako sa disk s Playstation Move Legends roztočí v mechanike, hráča, ktorý s Jakom, Slyiom a Ratchetom už strávil nejaký ten čas ovanie vlna frenetického nadšenia. Až dosiaľ možno ani len netušil, ako veľmi rád uvidí tých troch kumpánov a, samozrejme, ich sidekickov Clanka, Daxtera a Bentleya v spoločnej hre.

Príbeh nie je najepickejší, vlastne ide len o zápletku, v ktorej našich hrdinov unesie nerozhodný ufónec, aby zmeral ich sily. Nie v konfrontačných súbojoch, ale vo výzvach, ktoré sa odohrávajú v štyroch variabilných svetoch, pričom každý má niekoľko úrovní. Cieľom je vybrať si hrdinu a preskákať s ním a premáchať sa s pomocou Move zo začiatku levelu na jeho koniec, pričom jednotlivé úrovne predstavujú vždy novú výzvu. To, čo spočiatku vyzerá na veľmi príjemný mix tradičnej hopsačkovo-zhormažďovacej plošinovky na spôsob materských hier hrdinov sa však veľmi rýchlo zmení na rutinné a veľmi, veľmi jednoduché po-

behovanie po úrovniach. A človek sa pri tom neuveriteľne namáva. Zbierajú sa predmety, triafajú sa veci, zachraňujú sa mimozemšťania, miery sa na cieľ, a bolia z toho ruky. V počiatočnom zápale hry sa zdá, že možností je neúrekom, po prvej štvrťhodinke však aj tým pomalším dôjde, že to čo hrá nie je vlastne ničím iným len ďalším súborom minihier.

A sen o poriadnej Move hre sa začne pomaličky rozpadať, lebo osekaní na dreň, nie sú PlayStation Move Heroes ničím iným ako donekonečna opakovaným napĺňaním šiestich herných mechanizmov, v každom z nich ide o triafanie, respektíve navigovanie pomocou Move. Aby sa herný čas aspoň trocha zvýšil, prechádzanie úrovní je podmienené alebo časovým limitom, alebo počtom predmetov, ktoré treba vrhnúť a navádzať na cieľ tak, aby to bolo čo najefektívnejšie. Ak hráč splní limit, posunie sa ďalej, odomkne novú úroveň, len v nej vlastne znova robí to isté, len s ešte prísnejším limitom, alebo ešte menším počtom predmetov. Hranie pomocou Move potom pripomína napríklad hranie sa s autíčkom na diaľkové ovládanie, v ktorom sa smer pohybu neurčuje smerovými tlačítkami, ale mávaním ovládačom. Hádže sa diskom, plieska sa energetickým bičom, vrhá sa disk a šibrinkuje sa sekerou, o nič viac nejde, a ak by hra nedisponovala inými kvalitami, nestála by absolútne za pozornosť.

Lenže, a tu sa dostávame k tomu, prečo je PlayStation Move Heroes skôr lepšou hrou, až výbornou, ako fiaskom, všetko to málo, čo sa deje, je tak technicky ošetrené, že hranie je skutočne pohodlným pôžitkom. V prvom rade treba pochváliť citlivosť Move, ktorým sa dá bez najmenších problémov robiť presne to, čo potrebujete. Žiadne odhadovačky a intuitívne rátanie s oneskorením medzi pohybom ovládača a reakčným časom toho, čo sa deje na obrazovke, tu Move funguje bez chybičiek. Grafika je nádherná, pestrá, nápaditá, svety pôsobia ako prostredia, v ktorých pohybovať sa je čírou radosťou. Svetelné efekty, zvuky, soundtrack – to všetko je premakané do posledného detailu, takže hráča nič nerozhadzuje – čo je zvlášť dôležité, ak PlayStation Move Heroes porovnáme s inými súbormi minihier. Tu totiž primárne skutočne ide o hru jedného hráča, žiadne „párty" hranie na striedačku, ale poctivá individualistická hra. Kto chce, môže hrať v kooperatívnom režime, a môže to byť dokonca aj veľká zábava, len treba brať do úvahy fakt, že to, čo za normálnych okolností pokojne zvláda jeden hrajúci sa, budú robiť dvaja. Hra je potom už vyslovený čajíček, ľahučká až hanba.

A tu sa dostávame na miesto, v ktorom si milovník Ratcheta a Clanka, Jaka a Daxtera a Sly Racoona musí položiť otázku, či to vlastne stálo za to, a odpoveď nebude najjednoduchšia. Materské hry, na popularite ktorých PlayStation Move Heroes stojí, totiž ľahké nie sú, a čo je dôležitejšie, v žiadnom prípade nejde o vyslovene detské hry. Vizuál je jedna vec, ten by detský byť mohol, hrateľnosť ale, a predovšetkým atmosféra, to už sú v materských hrách veci, ktoré skôr dokáže oceniť starý ostrieľaný herný pes. Dialógy, hlášky, infantilná brutalitka, iskrenie medzi hrdinami, to sú práve všetko vychytávky, kvôli ktorým Jaka, Ratcheta, Slya a spol. milujeme, a zároveň veci, ktoré tu nenájdeme, lebo primárne ide skutočne o detskú hru. Alebo o hru, ktorú si dospelý skutočne poriadne vychutná až vtedy, ak svoju motoriku oslabí povedzme niečím tuhším. Absintom napríklad.

PlayStation Move Heroes nie je zlá hra, len lavíruje medzi extrémami a preto bude svojich ortodoxných hráčov hľadať ťažšie, akoby sme – vzhľadom k tomu, s akými playstationovskými hernými ikonami pracuje – predpokladali.

Juraj Malížek

Recenzia - SEGA - Akčná Adventúra - PS3

YAKUZA 4 - ŠTVORNÁSOBNÁ DÁVKA TOKIJSKEHO PODSVETIA

Plusy

+ vynikajúci príbeh a hĺbka postáv
+ štyri postavy
+ iná hrateľnosť pre každú postavu (príbeh, boj, misie)
+ prepracovaný bojový systém
+ viac ako 60 vedľajších misií, množstvo miniher
+ desiatky hodín obsahu
+ autentickejšie Tokio ako minule

Mínusy

- nie všetky dialógy sú nahovorené
- menší priestor oproti iným sand-box hrám

8.0

Neubehol ani rok od posledných udalostí v Kamurocho a už sa zdá, že starý dobrý Kazuma Kiryu bude musieť opäť vystúpiť zo svojho miesta pokoja a zasahovať v Tokiu. Ale **Yakuza 4** prináša nový nádych do série a ako by nestačilo, že už tri krát dokázala ponúknuť skutočne výborný príbeh, teraz sa vyšvihla na nový stupeň jeho narácie i ponorenia do diania vo štvrti hriechu, peňazí a yakuzy.

Štvrtý diel série dáva symbolicky priestor rovno štyrom osobám, za ktoré budete môcť hrať a sledovať dynamické príbehy, ktoré napokon ústia do grandiózneho finále. Na začiatku sa zhostíte roly malého finančníka Shun Akiyamu, ktorý požičiava peniaze za podmienky, že dotyčný žiadateľ úspešne prejde jemu na mieru šitým testom. Zaujímavý spád dej naberie v momente, keď sa v jeho kancelárii objaví žena, ktorá si pýta rovno 10 miliónov jenov. A vražda v blízkosti jeho kancelárie, za ktorú síce priamo nemôže, ale bol na mieste, kde sa začali diať udalosti, ktoré k nej viedli.

Druhou osobou je nie úplne čistý policajný vyšetrovateľ Masayoshi Tanimura, ktorý sa dostane cez vraždu v Kamurocho k hľadaniu pravdy o smrti svojho otca. Tretím do partie bude Taiga Saejima, ten má byť údajne vinný za masaker, pri ktorom zahynulo 18 členov Ueno Seiwa Clanu. Zrejme sa schyľuje v Tokiu k novej bitke klanov a keďže je do nej zainteresovaný aj Tojo Clan, v pozadí tak nemôže ostať ani štvrtá osoba – samotný Kazuma Kiryu.

Štyri výborne napísané osoby, štyri hrateľné postavy a štyri čiastočne odlišné herné štýly. Štruktúra hry i príbehu je vhodne zvolená a výborne nadväzuje na minulé časti (pokiaľ ste ich nehrali, môžete si v menu prelúskať dej doterajšej trilógie). Je to stále sága rodu Tojo, ale vďaka štyrom postavám máte možnosť preniknúť hlbšie do hlavných charakterov. Každý z nich má vlastné črty i históriu, ktorá len postupne vypláva na povrch, nielen cez príbehovú líniu, ale aj sériu sidequestov. Napríklad Akiyamov systém požičiavania za testovacích podmienok má zrazu jasný zmysel, keď sa v druhej časti dozviete o posledných piatich rokov jeho života.

Prepracovaný dej núka ukážkové spracovanie a ako jeden z mála sa dokáže pozrieť do hĺbky svojich postáv – cez neskutočné cutscény (ich súčet tento raz dáva 384 minút) až po drobnosti vo vedľajších misiách. Práve

rozdelenie hry na štyri postavy výrazne mení štýl – pre každú je pripravených cca 5 - 6 hodín príbehu, ale keď začnete investovať, hneď oceníte aj 15 vedľajších misií, aby ste sa o nej dozvedeli všetko. Potom Yakuza 4 prešaltuje na inú postavu, hlavná línia príbehu pokračuje, no vy už na ňu pozeráte z iného uhla a pod palcom máte nový charakter.

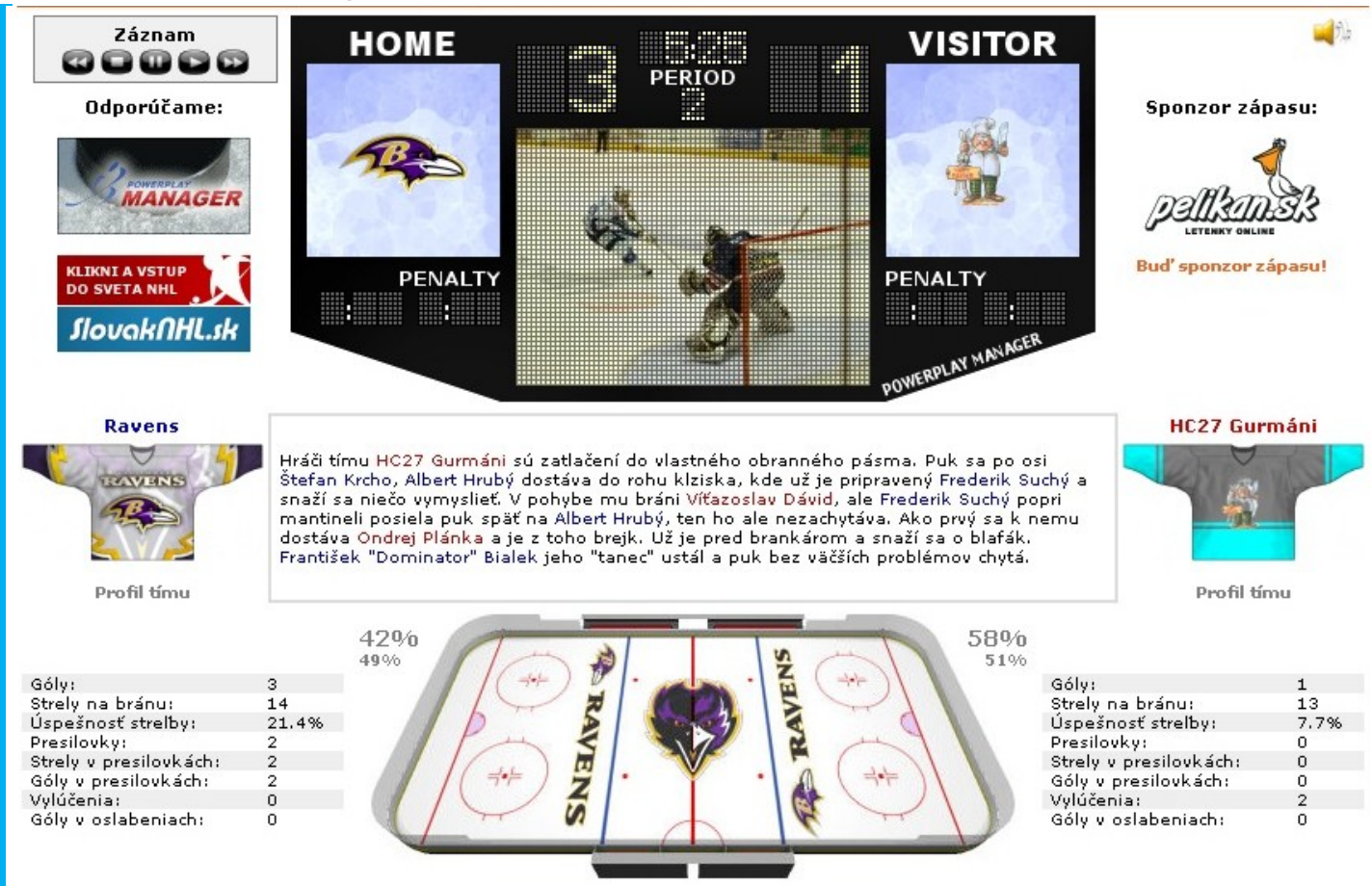
Je zrejmé, že tento systém nemusí vyhovovať všetkým, lebo takto sa rozbíja určitá celistvosť príbehu a vy sa musíte inak sústrediť na dianie. Pomáha vám prehľadná tabuľka osôb a ich pozície v deji, no mnohé mená si treba uložiť do pamäti. Ale osobne si tento kreatívny zámer cením, pretože nelineárne rozprávanie Japoncom vždy šlo. Ani Yakuza 4 však nemá všetky dialógy nahovorené, a po špičkových cut-scénach vás čakajú mraky textu – ale aspoň sa občas prvé slovíčko vyriekne či postavy často využívajú citoslovcia. Je to jediná vada na výbornom spracovaní, od ktorého sa môžu učiť aj západní vývojári. Yakuza 4 je jedna z mála hier posledných rokov, kde mám pocit, že v hre o niečo ide, viem sa zžiť s postavami, chápem ich a nie je to žiadna západná variácia ako veľký búchač zvládne všetko.

Óda na dej sa však musí pretaviť aj do herných hodín. Povaha akčnej adventúry miešaná s JRPG vám hneď od začiatku dáva veľký priestor. Kto bude sledovať ružovú šípku na mape, dostane sa k hlavným cieľom a príbehovej línii. V takom prípade vás čaká viac ako 20 hodín intenzívneho príbehu, ale o deji či všetkých postavách sa nemusíte dozvedieť všetko. Vedľajšie postavy núkajú zaujímavé sidequesty, spravidla treba sledovať okolie a šípky nad ich hlavami. Modré slúžia ako postupný tutoriál, zelené si niečo hrkútajú medzi sebou, ale často sú aktívne a zadajú misiu. Vedľajšie úlohy majú svoje čaro, len zriedkakedy sa totiž zúžia iba na obyčajné mlátenie niekoho iného či nosenie predmetov k nemohúcej postave. Práve naopak, sú veľmi pestré. Tu Akiyama prispieva do časáku informáciami o hosteskách v iných kluboch alebo jedlách v štvrti pre gurmánsky magazín, sleduje ženu, ako naloží s požičanými peniazmi alebo pomôže svojmu častému zákazníkovi zmeniť imidž, aby lepšie zapôsobil na ženy. Iné postavy majú iný štýl misií, čo opäť zvyšuje variabilitu – najmä pri Tanimurovi, ktorý v roli utečenca bojuje skôr o život a prežitie ako prestíž v Kamurocho.

Aj boj príde rýchlo k slovu, stačí sa prejsť po Kamurocho a buď natrafíte na potrebu mlátiť niekoho v príbehu, občas vedľajšej misii alebo vás len tak napadne pouličný chuligán alebo iný yakuza. V tomto sa krásne potvrdzuje aj použitie systému náhodne generovaných súbojov: idem po ulici, zrazu sa chce niekto so mnou biť (a že JRPG sa nemôžu diať v reálnom svete, cha!) Boj prebraný z minulých častí funguje výborne, každá postava má desiatky úderov, ukazovateľ zdravia hrdinu i protivníka je jasne odlíšený a popri kopoch či chvatoch sa núka aj použitie okolitých predmetov (smetiaky, tabule a pod.) či vypadnutých zbraní (nože, palice, baseballky) – pri nich je však obmedzený počet úderov, čo je fajn limit (napríklad nôž možno použiť 15x, baseballku 10x), použitie sa tak nestane monotónne. Boje sú realistické, každý úder sa prejaví na tvári nepriateľa, po minúte mlátenia má krvavú tvár i oblečenie. Na druhej strane je Yakuza ešte stále aj hrou, o čom svedčí rýchle uzdravovanie či vylepšenie štatistík cez iontové nápoje a prechod do tzv. heat módu, kde môžete rozdávať podstatne silnejšie údery, akurát sa treba naučiť kombináciu, akou sa do neho dostať. Po boji získavate predmety, peniažky a za questy skúsenosti, ktoré potom investujete do nových úderov. Chcete lepšie kopať alebo bojovať silnejšie pri veľkom zranení? Každá postava má vlastný strom schopností a každý obsahuje desiatky možností.

Nielen bojom a príbehom sa môže fanúšik zabávať v prepracovanej štvrti Kamurocho, ktorá do vašej obývačky či izbietky prinesie autentický nádych Tokia do pár minút. Sú tu minihry od výmyslu sveta: arkádové videohry, kartové partičky, pachinko, ale predovšetkým masážne minihry a najmä návšteva hostess clubov, kde môžete postupne získavať priazeň žien, ktoré sme už viackrát videli na vlastné oči na Tokyo Games Show. Každá má svoju povahu a získať si jej biznis kartičku a neskôr aj jej priazeň v celkom inteligentných konverzáciách je celkom pasia. Niekde na pomedzí iba minihier a malých veľkých hier sa nachádzajú aj možnosti trénovať hostesky (u Akiyamu), bojovníkov (u Saejimu) či prijímať policajné hovory v akcii (Tanimura).

Michal Korec



POWERPLAY MANAGER

Určite každý hokejový fanúšik raz zatúžil aspoň na chvíľu viesť vlastné mužstvo a rozhodovať o jeho smerovaní ako na ľade, tak aj mimo neho. A práve o tomto všetkom je možné rozhodovať v online manažérskej hre PowerPlay Manager (ďalej len PPM). Prvé, čo určite stojí za zmienku je, že ako registrácia (na oficiálnej stránke), tak aj potom následné pôsobenie v hre je bezplatné, takže po vyplnení pár riadkov je možné vrhnúť sa do hry a prakticky ihneď začať viesť svoj vlastný tím.

Dajú sa však zakúpiť kredity, ktoré vám otvoria niektoré ďalšie funkcie, napríklad možnosť vytvoriť svoj vlastný dres, odkryjú sa tváre hráčov, využívanie analýzy súpera, sledovanie zápasov hraných vonku, vytvorenie viacero preddefinovateľných taktík.

Začneme položkou „Hráči“, kde nájdete informácie o všetkých zraneniach v tíme, dĺžkach kontraktov ako vaše mužstvo predchádzajúci deň trénovalo a, samozrejme, informácie v podobe najrôznejších štatistík, na ktoré si určite potrpí nejeden hráč – aj keď je možno trochu škoda, že štatistiky sú vedené iba vo forme čísiel, nie grafov, ktoré by štatistiky spestrili. Ako menu, tak aj podmenu „Štadión“ sa drží hesla „v jednoduchosti je krása“.

Ako názov napovedá, tu sa budete starať o to, akú napr. kapacitu a zázemie váš štadión bude mať, pričom jediná výtka by mohla smerovať k nepochopiteľne dlhej dobe výstavby príslušenstva štadiónu v podobe občerstvenia alebo predaja suvenírov. Je možné si tiež najať zamestnancov, ktorí zlepšia celkový chod tímu (čo by to bolo za tím bez trénera, lekára či fyzioterapeuta). Zázemie je s nimi prepojené, takže ak máte na vysokej úrovni tréningové priestory, tréneri ich vplyv na hráčov ešte zvýšia a oni tak budú lepšie trénovať. Rovnaké je to prakticky i u ďalších zamestnancov - každý z nich má na niečo vplyv.

Celkom zaujímavá je možnosť „Prieskum“. Všetci hráči i zamestnanci majú dané kvality, ktoré udávajú, ako sa v ktorej činnosti (atribúte) zlepšujú. Sú však udávané len v približných hodnotách a práve prieskumom je možné zistiť, na čo sa zamerať, pričom je vždy možné zlepšovať len jeden atribút naraz. Štadión má svoje vlastné vzdelávacie stredisko, kde sa vyučujú zamestnanci a športovú akadémiu. Cez akadémiu môžete poslať pár vyvolených na tréningový kemp, kde hráčom to trénovanie ide predsa len o niečo lepšie. Personálno-ekonomické oddelenie a športová akadémia vám striedavo raz za štrnásť dní pošle nové tváre z radov zamestnancov,

resp. hráčov.

V prípade, že potrebujete posilniť váš tím, nemusíte sa spoliehať len na vyššie zmienenú akadémiu a personálne. Šport je často aj o obchodovaní a k tomuto vám v hre dokonale poslúži možnosť navštíviť trh - je riešený elegantne a to formou aukcie. Tu treba PPM pochváliť, že má tím, ktorý odhaľuje nekalé obchádzanie pravidiel a preto sa rozhodne nevypláca snažiť si hru uľahčiť podvodom. Hráčov je možné na trh umiestniť na minimálne dva dni a je nutné si dávať pozor za akú cenu. Ak sa hráča nepodarí predať, bude vášmu tímu strhnutých desať percent z navrhnutej čiastky.

Rovnako tak nemožno neustále obchodovať s hráčmi a aj preto je zavedená hranica pre predaj hráčov a zamestnancov. Po jej prekročení sa zvyšujú poplatky za prestupy. Jedna z určite najdôležitejších položiek, ktoré se v menu nachádzajú, je položka „Zápas“. Tu sa dozviete, s kým budete hrať, akú zostavu proti súperovi postavíte, akou taktikou prekvapíte, či budete v prípade nutnosti odvolávať brankára, či sťahovať vašu zostavu na tri formácie. K podstatnému uľahčeniu hry pomôže vytvorenie viacerých zostáv a taktík tak pre ligové, ako pre play-off, či priateľské a ďalšie zápasy – tu je kameň úrazu pre tých, ktorí sa rozhodli hrať bez balíka PRO a preto nemôžu vyberať preddefinované taktiky. Posledných päť zápasových zostáv je ale uložených a pre tie nie je potrebné vlastniť balík PRO.

PPM sa i tu drží svojho hesla a na sklamanie niektorých manažérov tu chýba väčší rozsah voľby taktiky. Určite by mnoho hráčov uvítalo možnosť vybrať si štýl hrania danej formácie, koľko času percentuálne bude tráviť na ľade, ako bude útok vypomáhať obrane a naopak, alebo napríklad možnosť meniť taktiku počas hry. Možnosť sťahovať formácie či meniť brankárov pred zápasom v závislosti na výsledku po tretinách však existuje. Zápasy sa potom dajú sledovať v okne, kde celé dianie na ľade veľmi zaujímavo rieši bežiaci text.

PPM ponúka okrem klasickej ligy pre každú krajinu aj možnosť plánovať priateľské zápasy, zúčastniť sa národného pohára, ligy majstrov, pohára víťazov pohárov alebo iných turnajov organizovaných ostatnými manažérmi – akýkoľvek vyhratý zápas zvyšuje vášmu tímu koeficient, ktorý potom ovplyvňuje ďalších niekoľko vecí.
Po finančnej stránke je hra vyvážená. Vždy na začiatku sezóny dostávate tri ponuky na sponzora tímu a na predaj televíznych práv. Financie chodia pravidelne raz do týždňa a okrem týchto príjmov je možné aj celkom slušne zarobiť hlavne na vstupnom ale aj na predaných suveníroch na štadióne či občerstvení.

Hokejový PowerPlay Manager je v mnohých ohľadoch veľmi vydarenou hrou, ktorá dokáže zaujať a človeka naozaj zabaví. Hra sa neustále vyvíja, takže stále je na čo sa tešiť a aj napriek niekoľkým „muchám“ sa jedná o podarený kúsok – určite stojí za to dať jej šancu.

PowerPlay Manager môžete začať hrať na oficiálnej stránke www.powerplaymanager.com.

Kôš 1
(4) HC Recesia.sk I.1
(7) BAGOTA Grim Bears II.3
(8) MHC Košice II.4
(24) Konax IV.33
(37) SlovakMasters II.2
(43) D@rgovski Diabli III.9
(53) Heroes of Lordaeron III.6
(61) Poprad Chamois Predators I.1

Žrebuje sa zápas 5/8.

43 D@rgovski Diabli III.9 vs 1204 HC´09 Tigers V.35

4 HC Recesia.sk I.1 vs 65 elvisshoots III.1

Kôš 2
(65) elvisshoots III.1
(93) HK Poprad I.1
(104) GreenHunters III.7
(125) Dynamo Martin III.3
(194) Detroit Rew Wings IV.35
(580) HC Cierny Balog IV.5
(1204) HC´09 Tigers V.35
(1712) drevorubaci V.30

ROCKSTAR GAMES PRESENTS
MAX PAYNE 3

MAX PAYNE 3

Nové zábery z Max Payne 3 ukazujú náznaky starého štýlu pôvodných hier aj nového brazílskeho tanca medzi guľkami. Titul zatiaľ nemá finálny dátum, odhaduje sa vydanie koncom tohto alebo v priebehu budúceho roka.

3DS launch tituly

NINTENDO 3DS™
3D
OFF
X
Y
A
B
Mii
SELECT
HOME
START
POWER

Recenzia - Ubisoft - stratégia - 3DS

Ghost Recon Shadow Wars

Plusy

+ hlboké taktické možnosti
+ priestor venovaný tímu a ich prednostiam/slabinám
+ jeden chybný krok = smrť
+ obrovská výdrž a motivácia hrať
+ návykovosť a magnetickáý hrateľnosť

Mínusy

- pre nováčikov vysoká náročnosť
- iba hot seat MP
- drobné chybičky v systéme hry

8.0

Vo svete, kde dominuje Nintendo, vznikne anomália podobná tej dnešnej len málokedy. Pre svoj herný systém 3DS totiž nevytvorilo najlepšiu hru, tou je **Ghost Recon: Shadow Wars** od Ubisoftu. Aby to bolo ešte čudnejšie, tak sa taktická akcia vzpriečila duchu série a prezliekla za ťahovú stratégiu a keby sa niekomu málilo, tak na nej rovno spolupracoval Jullian Gollop, autor legendy UFO: Enemy Unknown, čo sa odráža na jej komplexnej hrateľnosti, prepracovaných prvkoch pri udržaní prehľadnosti a zaručení plynulého a totálneho ponorenia sa do sveta, kde technológie sú poistkou, keď zlyhá hlavúňom v Rusku puč a Kremeľ sa pod mohutnými zákulisnými ťahmi a vyvolávaním fiktívnych konfliktov udrží len zásluhou jednotky Duchov.

Matka Rus je dejiskom potláčania rebelujúcej armády, odhaľovania konšpirácie aj technologickej vojny, bránenie práv obyvateľov a nejedného zvratu pri spolčení sa s partizánmi. Na prepracovanú story z pera Toma Clancyho však zabudnite, ciele sú jasne definované, príbeh priehľadný ako sklo a podmienky víťazstva a prehry nekompromisne zvolené. V Shadow Wars platí, že ak prídete o jedného z Duchov, hra končí a môžete smelo reštartovať. Tím si totiž misiu od misie prenášate aj s rastúcimi schopnosťami a lepšou výzbrojou a novými hračkami.

Kampaň zložená z 37 misií servíruje zmes tradičných módov (King of the Hill, Capture the Flag, Last Man Standing) so strmou krivkou hrateľnosti zabalených do primárnych a sekundárnych úloh a pozvoľným stúpaním ich náročnosti. Eskortovanie VIP cieľa, obrana dediny pred nájazdom nepriateľa, zničenie konvoja, prepad továrne a prenasledovanie zločincov sa striedajú s krátkymi, ale výdatnými intermezzami, v ktorých nemáte pod palcom celú Šestku, ale len vybraných členov.

Ukáž, čo vieš

K rozdeľovanie tímu pritom dochádza aj úplne prirodzene, pretože ich schopnosti sa navzájom dopĺňajú – silnému guľometčíkovi chráni chrbát medik, sniper prečesáva priestor pred neviditeľným skautom a univerzálny veliteľ spolu s inžinierom a jeho vežičkou vedia vytvoriť nepriestreľný val. Deaktivácia bômb na viacerých miestach na mape je tak aj vecou správneho spárovania členov, nehovoriac o tom, že ak spravíte v jednom kole chybný krok, môže vás to stáť krk. Herný

systém je jednoduchý, no neodpúšťa a ak náhodou hráte na vysokej obtiažnosti, tak agresivita nepriateľov nepozná zľutovania a využíva každú informáciu z terénu.

V Shadow Wars sa nestaráte vôbec o základňu ani výrobu jednotiek, ak sa neráta zbieranie munície či lekárničiek, tak ani o suroviny. Alfou a omegou je tím a pohyb v teréne. Jednotky sa dokážu schovať za múriky alebo zaliezť do domov, čím im provizórne krytie poskytuje sito, cez ktoré neprejdú všetky guľky. Členitosť terénu takisto zvýhodňuje alebo naopak znevýhodňuje strelcov, dočasné krytie poskytujú aj porasty. Hra sleduje nielen zranenia, ale delí palebnú líniu na blízku, strednú a ďalekú. Podľa toho sa mení aj percentuálna šanca zásahu a ovplyvňuje aj presnosť zbraní. Platí to aj v prípade opätovanej paľby, ak ste v dostrele nepriateľa.

Dolný displej v tomto prípade slúži ako informačná tabuľa, kde sa zhromažďujú všetky informácie o každom políčku na mape aj o objekte, ktorý na ňom stojí. Viete si dopredu spočítať, koľko kôl vás bude stáť presun cez plytkú vodu, aký je stav nabitia špeciálnych schopností, koľko munície je v sekundárnych zbraniach, aj koľko hit pointov má taký tank, aký má dojazd a palebnú zónu. Vzhľadom na umiestnenie diania na hornom displeji, odpadá ovládanie stylusom, čo by zrýchlilo rozdávanie príkazov. Znie to možno zložito, ale pozvoľné stúpanie náročnosti vás prevedie všetkými zákutiami a zoznámi aj s členmi tímu, ktorí sú kľúčom k víťazstvu.

Bez tímovej spolupráce ani krok

Veľmi rýchlo si zvyknete, že skaut dokáže pod rúškou neviditeľnosti nepozorovane preniknúť k nepriateľovi a zapichnúť ho nožom, že správne postavený guľometčík vie opätovať útok tak silnou paľbou, že je pre nepriateľa smrteľný, že veliteľov raketomet je nočnou morou pre drony a inžinierova vežička vie odviesť pozornosť, zatiaľ čo sa môžete zdekovať a v bezpečí doliečiť. Ničím neobvyklé nie sú situácie, kedy vo dvojici čelíte celej armáde, o čom sa presvedčíte hneď na samom začiatku kampane, ktorá obyčajne vydá na dve desiatky hodín. Za každý výstrel aj zabitie sa pripisujú na konto postáv skúsenostné body a ak naplnia merač, môžu použiť špeciálnu schopnosť. Ide o zvýšenie presnosti, prieraznosti, zväčšenie rádiusu výbuchu a vždy má smrteľné účinky. Okrem toho z obsadených vlajok kumulujete veliteľské body a tie odomykajú prístup k leteckému útoku či opätovnému použitiu jednotky počas jedného ťahu.

Trojica obtiažností a dvadsiatka skirmish máp s ťažkými úlohami preveria ako dokonale ovládate systém hry. Budete brániť snipermi kaňon pred vlnami nepriateľov, jedným inžinierom odrážať útok na maják či počas troch ťahov čistiť celú základňu. Shadow Wars k tomu navrch pridáva aj multiplayer, ktorý podporuje iba hot seat mód na desiatich mapách. Hra vôbec nevyužíva sieťových možností 3DS, Street Pass ani Wi-Fi pripojenia. Je to škoda.

Ubisoft mal zo všetkých tretích strán vyvíjajúcich pre nový handheld najviac času, čo sa odráža na výbornom 3D efekte. Na mapy sa dívate ako na diorámy, tu a tam vytŕča stĺp elektrického vedenia, položky v menu sú vrstvené a všetky objekty sú pekne plastické. Kamerou nie je možné voľne manipulovať, len po predpísanej trajektórii a pozerať sa na bojisko z izometrického pohľadu alebo z vtáčej perspektívy. Shadow Wars však nie je žiadna krásavica, použité jednoduché objekty aj efekty ostro kontrastujú s prepracovaným herným systémom, dabing v prestrihových scénach napríklad chýba úplne. V technickom spracovaní sa odráža opatrné narábanie s rozpočtom, pretože ide o launch titul.

Shadow Wars je ťahovka ako bič, navyše prichádza v čase, kedy sa hlad po takomto type hry len prehlbuje, od vydania Advance Wars uplynuli tri roky, takže ide o dokonalé načasovanie. Má rezervy ako absenciu Fog of War pre zvýšenie napätia pri prečesávaní neznámeho okolia, využívanie viacerých poschodí na budovách, využívanie vozidiel alebo z komfortného hľadiska preskakovanie ťahu nepriateľa, či zrýchlenie bojov, ktoré predsa rovnakými animáciami po čase začnú iritovať.

Ghost Recon: Shadow Wars je typickým zástupcom hry, ktorá je spiacim hitom. Z pozície launch titulov ide o to najlepšie, čo si momentálne môžete dovoliť a nemala by chýbať v zbierke žiadneho majiteľa 3DS.

Pavol Buday

Rayman 3D - skáčte v 3D

Plusy

+ stále skvelá hrateľnosť
+ dizajn levelov, rôznorodosť
+ dĺžka
+ zapracovanie 3D
+ okamžite prejde do krvi

Mínusy

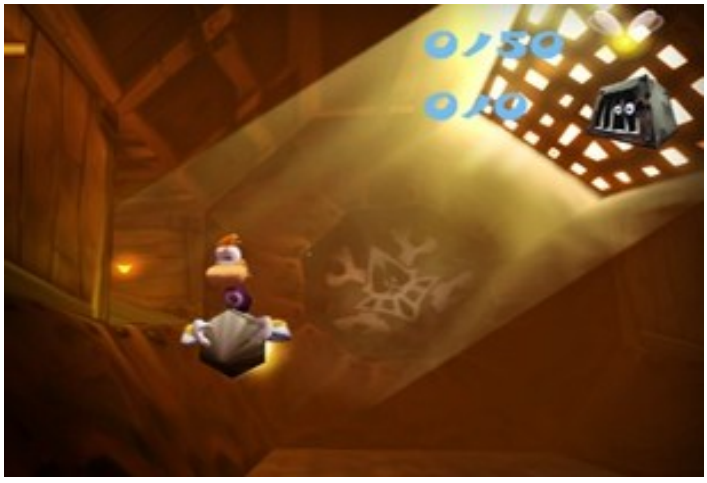
- len port bez pridanej hodnoty
- kamera
- nevyužitý dotykový displej

7.0

Pri absencii fúzatého talianskeho inštalatéra, ktorý nechýba pri štarte herného systému Nintenda, ho musel zastúpiť niekto iný. Šance sa hneď chytil Ubisoft a tak medzi prvými titulmi na 3DS nechýba ani kedysi obľúbená postavička – vykostený panáčik **Rayman**. Ten si do názvu pribalil navyše dva najčarovnejšie marketingové znaky súčasnosti a snaží sa zaútočiť na srdcia nás hráčov. Opäť.

Pýtate sa prečo opäť. Jednak preto, že samotný Rayman je už dnes zabudnutou postavou a väčšiu pozornosť púta už aj jeho spin-off v podobe šialených králikov. Hlavne však preto, že s touto hrou sme už tú česť mali. Jedná sa o remake hry Rayman 2: The Great Escape z roku 1999, ktorá odvtedy vyšla ešte v niekoľkých inkarnáciách, mimo iného aj ako Rayman DS na predchádzajúcej verzii handheldu. Oplatí sa ešte vôbec do hry ísť, keď ju už na rôznych platformách mal možnosť hrať naozaj každý?

Séria hier s Raymanom nikdy nezapadala do tradičných schém a žila svojim vlastným, výrazne svojským, životom. Možno to badať už na vystavaní sveta a príbehu celkovo. Ten síce ani v medziach skákačky nepredstavuje nič svetoborné, no kompenzuje to svojou



jedinečnosťou. Snový svet zachvátila invázia robotických pirátov a s pomocou mága Polokusa ich dokáže zastaviť jedine Rayman. Polokusa však treba najskôr prebudiť k životu štyrmi maskami a 1000 svetielkujúcimi muškami – Lumkami. Hráč tak musí hlavnému hrdinovi postupne vrátiť všetky jeho stratené schopnosti, zachrániť zajatých priateľov v čele s modrým Globoxom a v neposlednom rade aj zachrániť svet samotný.

Aj napriek tomu, že hra sa snaží herný zážitok neustále spestrovať svojou rôznorodosťou, tak je to v prvom rade platformovka alebo aj skákačka ak chcete. Hlavnou náplňou je prekonávanie najrôznejších prekážok pomocou schopností postáv. Okrem skákania sa tak jedná ešte aj o plachtenie, veľmi ojedinele využijete aj možnosť lietania a nemalé zastúpenie má aj mierne infantilná, no stále veľmi zábavná akcia. Celá hra je stavaná s citom pre detail a tak, aby skvele zabavila, čo aj po toľkých rokoch stále zvláda na jednotku. Hrateľnosť je dokonale vyvážená a hra nemá výrazne hluché miesta, kde by začala nudiť. Navyše gameplay často spestruje ešte aj menšinovými prvkami ako napríklad plachtenie na lodi či lietaním na raketách. Bohužiaľ tu autori mohli do hry mierne zasiahnuť a ubrať pri samotnom závere hry, ktorý dokáže tak frustrovať, že život novej konzolky razom visí na vlásku. Rayman 3D je portom Dreamcast verzie, no oproti nej obsahuje mierne vylepšené kĺzacie pasáže a vynikajúco zapracované ovládanie 360° analogom, vďaka čomu je hra už od začiatku hneď ľahko prístupná.

Hra je rozdelená do 20 veľmi dobre navrhnutých úrovní, ktoré zodpovedajú obmieňajúcej sa hrateľnosti a výraznému tónu herného sveta. Široká farebná paleta zdôrazňuje charakter jednotlivých svetov a môžete sa tu stretnúť so všetkými náladami. Jednoducho radosť hrať v takto štylizovaných úrovniach. Nakoniec vám bude aj ľúto, že ste s hrou takým normálnym hraním strávili len nejakých 7 hodín. Ak máte zálusk na 100% prejdenie, sú pre vás pripravené jednoduché bonusové levely určené na zbieranie životov. Ide o jednoduché rytmické stláčanie tlačidiel, ktoré pomerne skoro omrzí. Nazbierané Lumky navyše sprístupňujú hráčovi informácie o pozadí herného sveta. Trošku zamrzí, že ani po toľkých rokoch a rôznych reinkarnáciách sa nenašiel priestor na dotvorenie nového obsahu, pokojne aj v podobe rôznych bonusov. Takto hra v tomto ohľade neponúka hráčom vôbec nič nové.

Bolo je to vytýkané už v roku 1999, chyba zvýrazňovaná aj v ďalších ôsmych portoch na rôznych platformách, no ani v jubilejnej desiatej verzii sa autorom nepodarilo opraviť taký závažný problém, akým je nepohodlná kamera. Môžete si ju síce samostatne korigovať, centrovať a v istých momentoch aj využívať freelook, no aj tak má často tendencie sa v tých najnevhodnejších chvíľach pozerať práve tam, kde si to skutočne vôbec neželáte. Neraz v polovici skoku/plachtenia/letu zrazu nevidíte, kam máte namierené a zmeníte smer. Rovnako tomu je aj pri prechode tunelmi. Déja vu v hre nejestvuje, skutočne sa kamera v tuneloch obráti a pohyb dopredu vás odrazu nasmeruje na miesto, z ktorého ste predtým vyšli.

Rovnako nemôžem ani príliš pochváliť vizuálne spracovanie a technickú stránku celkovo. Za tú dobu sa rozhodne dalo spraviť oveľa viac ako len jednoduchý port a grafickú stránku šlo prispôsobiť na mieru 3DS. Z konzolky sa rozhodne dokáže dostať oveľa viac ako predvádza táto hra, aj keď sa nedá jednoznačne povedať, že vyzerá zle. Len by si zaslúžila viac. Rovnako je na tom aj zvuková stránka hry, ktorá sa veľkých zmien taktiež nedočkala. Nikto neočakával také veci ako pridanie dabingu, no zostáva naďalej chudobná.

Samozrejme, Rayman 3D sa snaží ťažiť aj z hlavnej devízy handheldu a to je zobrazovanie troch rozmerov na displeji. Ako sme už spomínali v našom zhrňujúcom pohľade na konzolu, tak hry zatiaľ len obraz vrstvia, inak tomu nie je ani v tomto prípade, no na počudovanie 3D skvele funguje v jednom z najdôležitejších aspektov a tým je hĺbka prostredia. Ako náhle je v platformovke zle odhadnuteľná hĺbka prostredia, tak je hneď jej hranie často dosť nepríjemné. 3D v tomto prípade buduje hĺbku prostredia výborne a nie je mu v tomto ohľade čo vytknúť.

Bez akýchkoľvek okolkov môžem vyhlásiť, že Rayman 3D je veľmi kvalitnou skákačkou, ktorá zo skvelej hrateľnosti nestratila skoro nič a stále ťaží zo svojho jedinečného čara. Problémom však je, že toto sme už hrali. A nie raz. Ak ste s hrou doteraz nemali tú česť, tak si pridajte pokojne jeden a pol bodu navyše. 3D avšak nie je dostatočným obsahom navyše pre tých, ktorí už s Raymanom majú skúsenosti. Pre nich sa bude jednať len o akúsi malinkú nostalgickú slzičku na kraji̇čku oka.

Matúš Štrba

Recenzia - Namco Bandai - racing - 3DS

Ridge Racer 3D

Plusy

+ okamžitá a rýchla hrateľnosť
+ jednoduchosť
+ odstupňovaná náročnosť
+ technická stránka
+ dĺžka kariéry

Mínusy

- cítiť stagnáciu série
- hrozí stereotyp
- chýba online multiplayer

7.0

Je to síce trošku prekvapivé, no na novej hračke od Nintenda sú medzi štartovnými titulmi najviac zastúpené práve racingy. Spolu s konzolou 3DS sa na trh dostal na jednej strane ledva priemerný Asphalt 3D od Ubisoftu a na strane druhej tradičný launchový titul v posledných rokoch – **Ridge Racer**. Ťaží hra len z nevýraznej úvodnej konkurencie, či sú jej kvality pevnými základmi pre dlhotrvajúcu zábavu?

Že je Ridge Racer 3D pravým pokračovaním série známej už takmer dve desaťročia sa dozviete už pri prvom kontakte. Intro, v ktorom opäť hlavnú úlohu prevzala Reiko Nagase, vám adrenalínom rozpumpuje srdce a rozvonia vaše okolie vysokooktánovým benzínom. Ridge Racer je späť v skvelej forme, s niektorými novinkami, no stále familiárny ako aj vždy predtým. Otázkou teda je, či je to dobre.

Rozhodne poteší široká ponuka herných režimov, ktorá začína položkou Grand Prix. Veľké ceny predstavujú vlastne kariéru, ktorá vás v nejakých 12 - 15 hodinách (záleží od vašej zručnosti) prevedie všetkým, čo táto hra ponúka. Prejdete postupne troma obtiažnosťami, ktoré aj nováčikov pripravia na to, čo nastáva okolo 70 % hry, kedy náročnosť konečne začne byť výzvou a aj skúsenejší hráči sa zapotia. Jednotlivé veľké ceny pozostávajú z postupne klesajúceho počtu eventov, z ktorých sa každý skladá zo štyroch samostatných pretekov. Postupne v rámci eventu musíte dosiahnuť vyššiu kvalifikačnú priečku, pričom v záverečnom zo štvorice je to prvé miesto. Jednotlivé preteky trvajú do 5 minút a celé eventy do 15, takže sa jedná o ideálnu dobu na prenosnú hru. Bohužiaľ sa po čase objavuje problém s tým, že hra obsahuje len jeden režim pretekov v rámci kariéry a to ten najzákladnejší. A to pri dĺžke hry, ktorú Ridge Racer ponúka, predsa len neskôr trošku omrzí.

Ridge Racer 3D sa ani hrateľnostne nelíši od svojich predchodcov, znova si zakladá na driftovaní zákrutami, kedy sa ručička tachometra motá okolo čísla 320. Ak ste so sériou doteraz nemali tú česť, tak verte, že sa jedná o čistokrv-

nú arkádu, akých na trhu až tak veľa nie je. Žiadna ideálna stopa, žiaden reálny fyzikálny model ani deštrukcia, len autá priklincované k vozovke a závratné rýchlosti. Drift a používanie nitra, to je to jediné, čo od vás hra chce. Chce to po vás v dokonalej forme. Drift je cesta k úspechu a dokonalé šmýkanie cez zákruty vám zase zabezpečí spomínané nitro. Áno, hra dobre zabaví a tento koncept okamžite prejde do krvi každému, no je na čase sa možno trochu zamyslieť, či séria trošku nestagnuje a nepotrebuje nový impulz na posun vpred. Pre starších hráčov je opotrebovanie konceptu rýchlo badateľné. A tento fakt nezmenila ani mierna úprava systému nitra. Jeho používanie je zjednodušené na používanie separovaných tlačidiel pre jednoduché, dvojité a trojité.

Postupom kariérou získavate kredity, ktoré môžete (a neskôr budete nutne musieť) použiť na nákup vozidiel, vylepšenia nitro systému a v prípade, ak to nepôjde čistým spôsobom, tak si môžete za nemalý poplatok zaplatiť pomôcky ako plné nádrže nitra, automatický raketový štart a podobné „cheaty“. V takýchto prípadoch však si však treba investície dobre rozmyslieť, lebo nie vždy nutne musí získaná suma pokryť náklady na jej získanie.

Ďalšími hernými režimami sú rýchla tour, ktorá automaticky vygeneruje sériu eventov na základe vašich požiadaviek (dĺžka, okruhy, trieda vozidiel), jednoduchý pretek, jednoduchý pretek s rovnakými vozidlami pre všetkých a preteky s časom. Sami musíte uznať, že tieto režimy vám nemajú moc čo ponúknuť na predĺženie doby hrania a preto sú tu ešte ďalšia dva, o niečo zaujímavejšie režimy. StreetPass Duel využíva šikovnú možnosť handheldu vymieňať si navzájom dáta s ghost záznamami a jednoducho tak môžete zbierať skalpy vlastníkov 3DS okolo vás. Ak nejaký sú. Versus režim je bohužiaľ obmedzený len na lokálne hranie proti ďalším trom hráčom, čo je obrovská škoda, nakoľko tak autori úplne odpísali online element a mnoho si multiplayer jednoducho nezahrá. Osud StreetPass Duelu je bohužiaľ taký istý.

Aj napriek tomu, že Ridge Racer 3D je veľmi zábavný (v prípade, že takéto jednoduché strmhlavé hranie máte radi), tak často zaváňa stereotypom, tak typickým pre celú sériu. Jednak tu máme už spomínanú jednotvárnosť pretekov v režime Grand Prix, potom je tu aj pomerne obmedzený vozový park, ktorý síce na papieri vyzerá dobre a dokonca sa aj rozrástol o americké muscle cars, no v skutočnosti je áut menej a ich počet sa násobí výkonnejšími variantmi s upraveným bodykitom. Všetky vozidlá sa delia do troch skupín podľa driftovacích schopností. Obmedzené sú aj trate, ktorých je len 15 + ďalších 15 tvoria ich zrkadlové variácie. Trate navyše zdieľajú niektoré spoločné úseky. Nie, že by tieto veci priamo vadili, aj tak budete jazdiť stále len na dobre naučených autách, no po takých 10 hodinách by väčšia rôznorodosť rozhodne potešila.

Úplne špičková je však technická stránka Ridge Racer 3D. Grafika je rýchla, na pomery konzoly pomerne detailná a jednoducho veľmi pekná. Modely vozidiel sú veľmi dobre zvládnuté a okolie tratí je veľmi bohaté. Navyše tu nájdete drobnosti ako neustále prelietavajúce lietadlá, helikoptéry a kopa ďalších vecí. Vizuálne je bohatá, zvukovo poteší uši, najmä adrenalínový soundtrack plný elektronických melódií. Za zmienku určite stojí aj 3D zobrazenie, ktoré sa po prvý raz snaží budiť dojem, že niečo z obrazovky aj „vylieza“. Sú to hlavne svetlá a dym spod pneumatík, ktorý sa driape von zo spodného displeja. Tento dojem však nabúravajú prelietavajúce objekty, ktoré nepreletia obrazovkou a zostanú na poslednej vrstve, teda kamere.

Ridge Racer 3D rozhodne stojí za zváženie. Nemusíte byť dlhoročnými fanúšikmi ani v prípade nováčikov v žánri nejde o zlú voľbu. Rýchla prístupnosť, jednoduché princípy a nákazlivá hrateľnosť sú prednosťami. Zamrzia síce malé chybičky, hroziaci stereotyp a hlavne chýbajúca online podpora, no vďaka pozitívam sa na trhu rozhodne nestratí.

Matúš Štrba

Pilotwings Resort - 3D lietanie

Plusy

+ bonusy vo voľnom lietaní
+ dobý pocit z lietania na zaujímavých lietajúcich strojoch

Mínusy

- nízka výdrž
- aj na launch titul málo obsahu
- žiaden MP ani online možnosti

5.0

Wuhu Island nevedie rebríček dovolenkových destinácií ani ho nenájdete na Google Maps, je to ostrov vybudovaný s cieľom stať sa svetom, kam sa budete vracať v tak žánrovo odlišných hrách, že si ani neuvedomíte, že ide o ten istý kus zeme. Nintendo nás sem už poslalo cvičiť v Wii Sports Resort a teraz nadišiel čas využiť vzdušné prúdy olizujúce pobrežie a vyletieť vysoko do oblakov a na ostrov sa pozrieť z vtáčej perspektívy.

Pilotwings Resort je typickým zástupcom launchového titulu, na ktorý sa pomerne rýchlo zabúda, i keď bol pred príchodom hardvéru favorizovaný. Sprevádzal už debut SNES aj N64 a teraz podporuje hernú knižnicu handheldu 3DS. Nintendo vsádza na overenú schému iných kompilácií minihier postavenú na sérii činností a úloh na ne previazaných. Bez uceleného príbehu alebo náznakov deja vás vpred ťahá postupné odomykanie náročnejších úloh, bonusového obsahu či lietajúcich strojov.

V nenásilnej podobe sa nesie aj súperenie, v hre nenarazíte na žiadne násilie, dogfighty, nálety na ciele ani bombardovanie. Na Wuhu Island sa lieta len tak pre radosť, preteká sa iba s časovým limitom a dbá sa o mäkké pristátie, prelety cez všetky checkpointy a praskanie balónov. Pätica tried (nováčik, bronzová, strieborná, zlatá, platinová) skrýva takmer štyri desiatky misií odstupňované zvyšujúcou sa obtiažnosťou, ktorá preverí vaše schopnosti využívať s rogalom vzdušné prúdy, aby ste nestratili vztlak a rýchlosť, akrobaciu v kokpite lietadiel či prudké manévre v stíhačke.

Bezstarostné lietanie

Prevetráte aj lietajúci bycikel či dokonca jet pack, u ktorého by sa pre lepšiu ovládateľnosť uživil aj druhý analog. Manévrovanie je napriek tomu vynikajúce, nevyžaduje žiaden dlhý tréning, ak nechcete nazbierať plný počet hviezdičiek v každej misii. Aj jemný pohyb analogom sa odráža na korekcii letu, pričom máte plnú kontrolu nad škrtiacou klapkou, prípadne u lietadiel aj krátkodobou forsážou. Stroj od stroja má iné vlastnosti, jet pack dokáže levitovať aj prudko stúpať, no treba si dávať pozor na spotrebované palivo, rogalo

zase stráca rýchlosť a tak ju treba naberať ponorením nosu dole na úkor straty výšky. No a taký bycikel si pedálovaním môže výšku kompenzovať, ale ak budete príliš tlačiť, presilíte pilota.

Pre každý zo strojov je pripravená séria prekážkových dráh, v lietadle budete páliť na terče, opakovať triky po trénerovi, lietať cez prstence, zbierať vaky plné bodov, praskať balóny, prerážať rýchlostné bariéry alebo vysoko v oblakoch fotiť ostrov a keď je už všetko splnené, musíte zosadnúť na vodu, či ako parašutista dopadnúť na vyčlenené miesto s terčom. Hra boduje presnosť streľby, mäkkosť pristátia, kolíziu s objektami, pozbieranie všetkých bonusov, aj zostávajúci čas, ktorý sa priratáva do celkového skóre. Podľa výsledku ste odmenení hviezdami a ich zberom si zase odomykáte vyššiu triedu úloh. Jednoduché.

Pilotwings Resort pomerne skoro trpí obsahovým dlhom, Mission módom preletíte do dvoch hodín. Pochopiteľne, že nie všetky úlohy zvládnete na plný počet hviezd, no dôvodov na prekonávanie rekordov jednotlivých úrovní je málo. Hlad po ďalšom lietaní ukojí (opäť) na krátku chvíľu Free Flight Mode, v ktorom zbierate bonusové predmety a odomykáte diorámy s modelmi lietajúcich strojov v 3D. Voľným lietaním objavíte tajné zákutia Wuhu Island, jaskynné systémy, priľahlé ostrovy a pozriete sa z výšky na ihriská, kde ste hrali tenis či golf.

A čo ďalej?

Účelom integrácie 3D je len ukázať, že to 3DS skutočne dokáže, problémom je prekrývanie objektov a mnohé z nich pôsobia zavádzajúco plocho (všetky balóny) a zavadzajú vo výhľade. Hardvér dokáže vykresliť celý ostrov z výšky, no pri nízkych preletoch doskakujú neskoro objekty, napríklad darčeky či kruhy pre akrobaciu vo Free Flight. Osobne sa mi lepšie lietalo s vypnutým 3D, grafika je tak hladšia, ostrejšia a navyše nehrozí, že dostanete závrat, ak si to budete rúbať strmhlav dolu do lávových útrob sopky.

Výdrž Pilotwings Resort je definovaná chuťou lietať, obsah hry zhltnete ako jednohubku a ak ste si náhodou kúpili túto hru ako jedinú k 3DS, tak veľmi rýchlo príde vytriezvenie a budete musieť siahnuť do peňaženky. Sústredí sa iba na to najnutnejšie, nie je vybavená absolútne žiadnym multiplayer komponentom, dokonca zabúda aj na také veci ako StreetPass či zdieľanie dosiahnutého celkového skóre do online rebríčkov. Obsahovo chudobné príjemné lietanie malo byť skôr súčasťou balenia 3DS ako samostatne predávaným titulom.

Pavol Buday

CHECKPOINT
CHECKPOINT
FORWARD G.T.
UBISOFT
RACING

TRACKMANIA²
CANYON
NADEO
TrackMania
legend
maniaplanet
powered by players

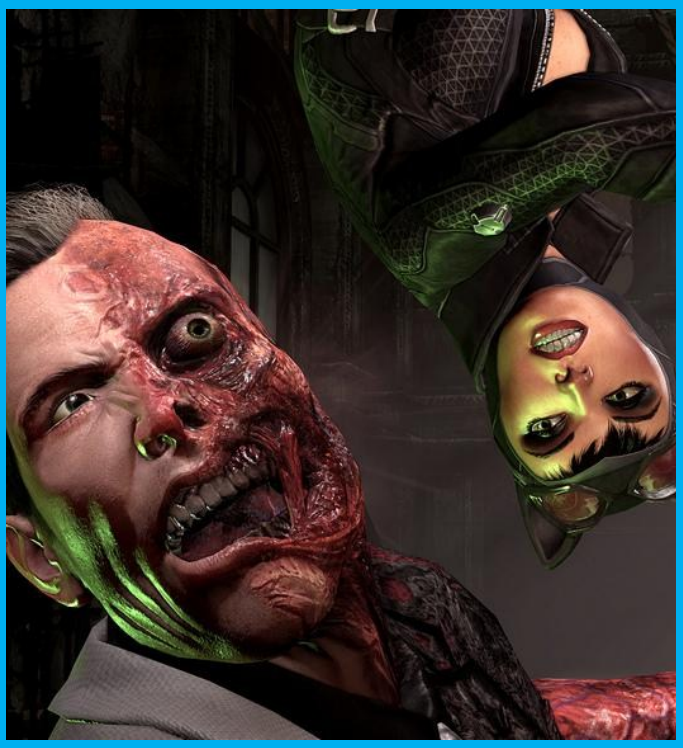
SEVEN

UBISOFT

TRACKMANIA 2

Pokračovanie jedinečnej racingovky sa blíži a už v lete začne betatesting na jednom z prostredí titulu - Canyon.

NOVÝ UNREAL ENGINE 3 v BATMANOVI

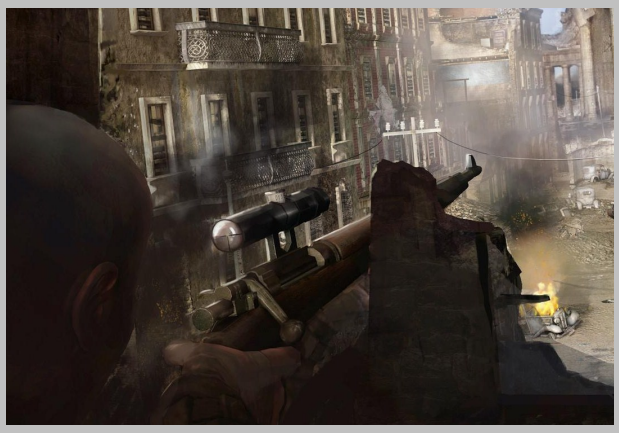


Batman Arkham City bude poháňať nová verziu Unreal Enginu 3, ktorú zúžitkuje predovšetkým PC verzia. Nové prídavky sme viac menej videli v aktuálnej prezentácii enginu a na výkonných PC to vraj aj skutočne ukáže.

Techradar vo svojom krátkom reporte z prezentácie PC verzie hry vo Warner Bros spomenul, že jeden z autorov, ktorý je konzolový hráč hovorí, že kvôli tejto hre chce byť PC hráčom. Hra sice v prezentácii nemala antialiasing, ale aj tak bola vraj skvelá.

Autori prezradili, že zatiaľ čo sa snažia, aby na Xbox360 a PS3 bola hra rovnaká, PC si razí vlastnú cestu vďaka novým možnostiam enginu. PC síce nedostane zmeny v hrateľnosti, ale s grafikou pôjde vpred. Oficiálne nie je potvrdená DX11 podporu, ale zrejme nebude prekvapením ak ju tam uvidíme. Hra totiž vychádza až 21. októbra.

SNIPER ELITE 2



Rebellion vyvíja hru Sniper Elite 2, ktorú na konzoly prinesie spoločnosť 505 Games. Jedná sa o pokračovanie špionážnej akcie z druhej svetovej vojny, kde sa hráč stotožnil s ostreľovačom v nacistickom Berlíne, ktorej sme v recenzii ocenili peknou známkou 8.4. Tvorcovia neskromne prehlasujú, že dvojka bude najrealistickejším zážitkom ostreľovača v období druhej svetovej vojny. Nekladie dôraz iba na balistiku, ale máme čakať aj dramatické momenty, pri ktorých sa nám rozbúcha srdce a kde bude niekedy kľúčový jediný výstrel.

Sniper Elite 2 čakáme v roku 2012 a z hry máme prvý obrázok.

NFS The RUN Ohlásené

EA oficiálne ohlásila **Need for Speed: The Run**, pokračovanie racingovej série tentoraz v adrenalínovom duchu. V titule preberieme úlohu šoféra, ktorý si to rozdá s najlepšími jazdcami na ilegálnej a nebezpečnej cross-country trase z Golden Gate v San Franciscu až po Empire State Building v New Yorku.

Prejdeme diaľnice, mestá, nebezpečné útesy, sopky, ľadové hory, kaňony všetko pospájané v pútavom príbehu. Ako je dnes moderné, deštrukcia okolitého sveta bude prítomná. Autolog odskúšaný v Burnoute a Shifte 2 sa dostane aj sem a multiplayer nebude chýbať.

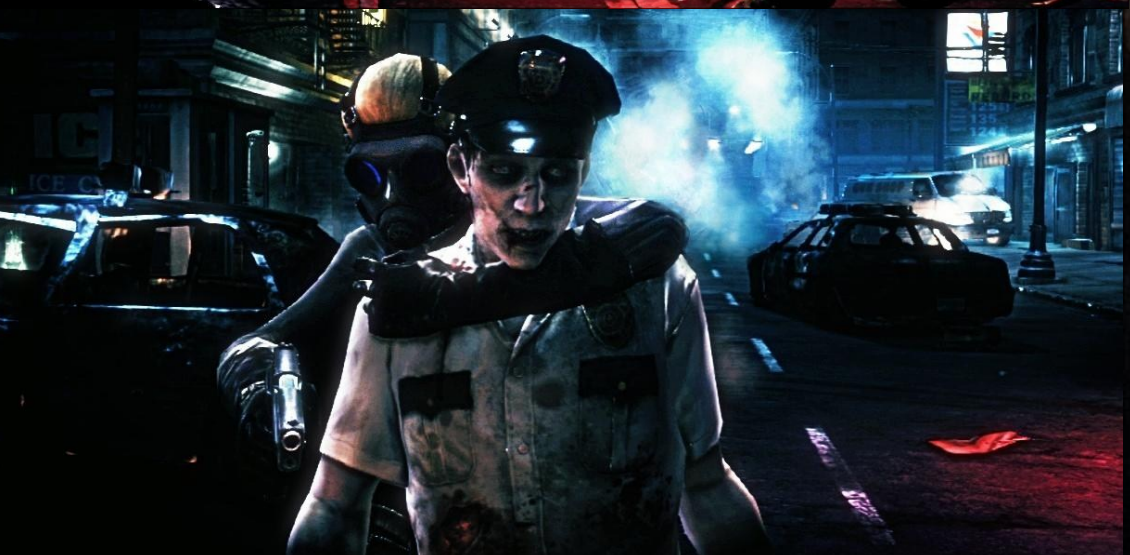
Hra bude bežať na Frostbite 2 engine, ktorý si odbije premiéru v Battlefield 3 len pár dní pred Need for Speed: The Run, ktorá vyjde 15. novembra v US a 17. novembra v EU a to pre Xbox 360, PlayStation 3, PC, Wii a Nintendo 3DS. Môžeme odhadovať, že DX11 podpora na PC nebude chýbať.

FORZA 4 SA BLÍŽI

Aktúalny mesiac nám ponúkol sériu odhadlení nového pokračovania simulačných pretekov:

- Showcase mód s výrazne vylepšenou grafikou, zlepšenými detailami vozidiel, podporou Kinectu a rozmanitými prostrediami
- Aktívna aerodynamika, kde vozidlo bude môcť vysunúť aerodynamické prvky (minimálne v showcase móde)
- Plamene z výfuku
- Dynamické "hollywoodske" efekty ako výraznejšie HDR pri vstupe do svetlých priestorov, potemnenie obrazovky pri preťažení
- Svetová mapa pri kariére a výbere tratí
- Multiplayer pre 16 hráčov
- F1 prídavok
- 5 nových lokalít
- Autá od 80 výrobcov
- Pribudnú Tesla vozidlá, ale aj AMG Transport Dynamics, čo je výrobca Warthogov v Halo hrách
- Lokálny multiplayer pre dvoch sediacich hráčov cez Kinect
- Headtracking cez Kinect
- Pridanie klubov pre hráčov do sociálnej časti hry.

Plné ohlásenie hry aj s finálnymi funkciami budeme z počuť na E3.



Resid

ent Evil: Racoon City

tech sekcia

R
x
a
y
b
STREAM
START

Nová konzola od Nintenda prichádza

Nintendo oficiálne ohlásilo predstavenie svojej novej konzoly na júnovej E3.

Konzola vyjde až v roku 2012, ale firma chce masy fanúšikov dopredu pripraviť na to, čo príde a zrejme aj konkurenciu, ktorá bude tentoraz za výkonom zaostávať.

Nintendo síce oficiálne špecifikácie ešte nepotvrdilo, ale keďže sa zhodujú dátumy predstavenia a predaja, je veľmi pravdepodobné, že sa budú zhodovať aj ďalšie informácie a to hardvér s trojjadrovým procesorom, ATI R700 kartou a aj touchscreenový displej na ovládači, ktorý bude mať veľkú 16 centimetrovú uhlopriečku. Nový motion ovládač nebude chýbať a má byť presnejší ako PS Move.

Takže svet sa obráti na hlavu, Nintendo ako prvé prejde do skutočného 1080p rozlíšenia minimálne pri väčšine titulov a popri casual publiku pôjde tentoraz tvrdšie po core hráčoch, ktorým už vybavuje Rockstar tituly a konverzie hitov z Xbox360 a PS3, ktoré vtedy Wii nezvládalo. Najväčší trhák bude, ak Wii 2 náhodou spustí GTA V na 1080p a prípadne aj 3D a s mapou na externom displeji, zatiaľ čo konkurencia ho zrejme bude mať v subHD s nestabilným framerate. Masy hráčov budú hromadne migrovať na novú platformu.

O tom, čo konzola dokáže, sa presvedčíme na E3. Obrázky sú zatiaľ len koncepty od fanúšikov, respektíve oficiálne nepotvrdené dizajny.

Konzola

Správy označujú konzolu ako "Project Cafe", ktorá má mať podobnú architektúru ako Xbox360, ale trochu viac výkonnejšiu. Podobne má byť použitý trojjadrový Power PC procesor od IBM, len grafika bude novšia zo série ATI R700 so shadrami 4.1 a minimálne s 512 MB pamäťou, kde by sme reálne mohli očakávať 1080p rozlíšenia. Ak by vybrali najrýchlejšiu z R700 série - Radeon HD 4890 alebo 4870, môžu niekoľkonásobne prevýšiť konkurenciu, tieto karty totiž rozbehnú Crysis 1 v 1080p pri 40 - 50 fps. Samotná veľkosť RAM zatiaľ nebola naznačená, ale tu by kľudne Nintendo mohlo ísť aj do 1 GB, čím by oproti konkurencii ešte výraznejšie zvýšilo kvalitu grafiky.

Ako však poznáme Nintendo, radšej skĺzne skôr do nižších konfigurácií ako do ma-

xima, ale uvidíme, možno sa zmýšlanie firmy zmenilo. Na druhej strane vieme, že ku konzolám vždy niečo pridá a tentoraz to bude znovu nový ovládač.

Médiá

Z toho čo zatiaľ vieme vychádza, že konzola nebude mať klasický harddisk ale ponúkne 8GB flashu, ktorý bude dopĺňať možnosť pridania SD karty.

Samotné herné disky majú mať kapacitu 25GB, ale technológia zatiaľ nebola predstavená, zrejme pôjde o verziu HD DVD formátu.

Ovládač

Konzolu vraj bude sprevádzať ovládač so zabudovaným HD touchscreen displejom. Teda niečo ako handheld, respektíve priamo tablet. Podobné prepojenie Sony plánuje s PSP2 a Microsoft s Windows Phone 7, len keďže Nintendo to bude mať pridané priamo pri konzole, bude to primárnou súčasťou každého titulu.

Displej ovládača má mať slušných 6 palcov (16 cm), prednú kameru, d-pad, dve páčky, dve trigger tlačidlá a ďalšie ovládacie prvky. Prakticky to bude Nintendo tablet a k tomu má slúžiť aj ako sensor bar pre motion Wii ovládanie.

Doplnok k touchscreenovému ovládniu bude haptic technológia, ktorá dokáže reagovať na váš dotyk a bude vám meniť potvrch displeju pod prstami. Budeme napríklad cítiť drsné miesta, hlaské miesta, ktoré displej môže formovať buď podla textúr, alebo autori tak naznačia kam môžeme kliknúť.

Otázkou ostáva, koľko vydržia batérie. Ak by Nintendo do samotného ovládača nedalo procesor a prenášal by len obraz, mohol by ponúknuť aj dvojnásobnú výdrž oproti tabletov a zároveň by nebol drahý, čím by sa celá konzola mohla udržať na cene pod 300 Eur.

Hry

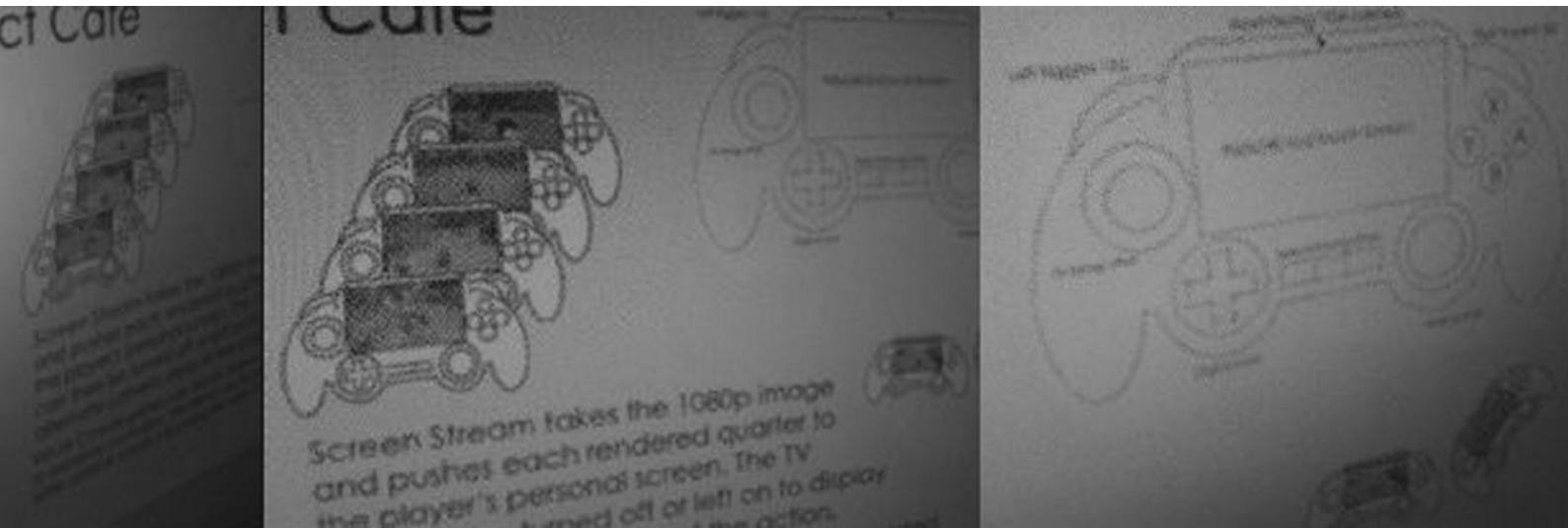
Zatiaľ netušíme aké prepojenia dokážu autori s novým ovládačom vytvoriť, ale napríklad môžeme čakať možnosť mapy na malom displeji v ovládači, možnosť prenesenia obrazu samotnej hry do ovládača a hrať bez TV, a napríklad aj možnosť kooperačnej alebo multiplayerovej hry štyroch hráčov len na svojich malých displejoch.

Samozrejme sú tam aj pekné možnosti inventára, výber zbraní, taktické rozkazy, ale aj messenger, a určite bude nasimulovaná aj klávesnica cez ktorú budeme môcť písať.

Novým štýlom ovládača sa Nintendo vracia medzi hardcore hry a môžeme čakať porty prakticky všetkých väčších titulov, firma už jedná s Rockstarom o GTA IV a Red Dead Redemption a zrejme ak sa dohodnú nebude chýbať aktuálne LA Noire alebo aj GTA V, ktoré by na rozdiel od starších konzol mohlo na Wii 2 fungovať aj v 1080p a možno aj v 3D.

E3 nám väčšinu informácii prinesie. Finálne špecifikácie však zrejme Nintendo dodá až budúci rok.

Peter Dragula



SONY JE OFFLINE

Sony je pod paľbou, fanúšikov, hackerov, akcionárov a v neposlednom rade aj majiteľov PS3 i PSP. Od 20. apríla, kedy došlo k vypnutiu služieb PSN a Qriocity, uplynulo už 19. dní a zdá, že servery offline ešte nejaký ten deň ostanú. Shigenori Yoshida povedal pre Bloomberg, že plánom je spojazdniť PSN do 31. mája, čo by znamenalo, že služba by bola mimo prevádzky celých 41 dní.

Na tlačovke k výpadku serverov, na ktorej vystúpil Kaz Hirai, sa hovorilo o sprevádzkovaní častí služieb (hranie online, chat s priateľmi) v priebehu týždňa končiaceho 8. májom. Ešte pred víkendom sa objavili informácie o ďalšom plánovanom útoku s agresívnou taktikou zverejniť osobné údaje aj detaily o kreditných kariet, ktoré by hackeri získali.

Na internet medzitým unikli údaje o 2500 účastníkoch ankety z roku 2001, neobsahovali citlivé údaje, ale mená a adresy sa objavili na teraz už nefunkčnej stránke, z ktorej boli odstránené.

Sony ešte pred víkendom tvrdila, že testovanie serverov je vo finálnej fáze, zdá sa však, že potrvá dlhšie ako sa pôvodne predpokladalo. PSN pomáha postaviť na nohy niekoľko externých spoločností, ktoré majú potvrdiť, či je sieť bezpečná predtým než bude vôbec uvedená do prevádzky. Sony už niekoľko krát prízvukovala, že služby nebudú spustené, pokiaľ si nebude istá bezpečnosťou.

„Dovoľte, aby som vás ubezpečil, že všetky prostriedky tejto spoločnosti sú použité na vyšetrovanie podstaty a rozsahu útoku, ktorý sme pocítili všetci, a na jeho nápravy. Venujeme sa plnej obnove bezpečnej služby v čo najkratšom čase ako aj odmenám za vašu trpezlivosť.“ stojí v otvorenom liste prezidenta Sony Corporation Howarda Stringera.

„V uplynulých mesiacoch čelila Sony v Japonsku desivému zemetraseniu a tsunami, teraz čelíme udalosti spôsobenej človekom, útokom na nás aj vás. Spolupracujeme s FBI a inými agentúrami na celom svete, aby sme zodpovedných zatkli.“ prirovnal Stringer výpadok PSN k prírodnej katastrofe, ktorá postihla Japonsku v marci.

Kto je za PSN zodpovedný?

Od útoku na servery Sony Online Entertainment sa skloňuje čoraz častejšie skupina Anonymous, ktorá po sebe zanechala súbor s rovnakým názvom a obsahom „We are legion.“ Hackerská skupina sa však k útoku neprihlásila a odmieta akýkoľvek súvis s útokmi a možnou krádežou osobných údajov, čo je v rozpore s dvojicou dlhoročných členov, ktorí tvrdia, že niekto zvnútra je zodpovedný za útoky, informuje VG247. „Nemôžete obviniť celý kolektív za to, čo spravili jeden dvaja členovia.“

Po zapojení FBI a agentúrnych zložiek do vyšetrovania sa vraj začalo všetko zapierať a niekoľko z členov sa prepadlo pod zem. Počas útoku si hackeri „požičali“ iba niekoľko administrátorských kont, ktoré boli medzi ostatnými členmi distribuované a neskôr použité aj ku krádeži údajov.

„Žiadne údaje o kreditných kartách neboli zverejnené ani jedno z viac ako 100 miliónov kont,“ povedal jeden z členov pre Financial Times. „Mali prístup k databáze, to áno, ale nič nebolo stiahnuté okrem pár administrátorských kont. Nič nebolo zverejnené, nikto nič nepredáva.“ dodáva.

Zdroje blízke Sony tvrdia, že sa zvažuje nad vypísaním odmeny za informáciu, ktorá povedie k zatknutiu zodpovedných.

Ako budú zákazníci kompenzovaní za výpadok?

V zámorí bude zákazníkom PSN a Qriocity ponúknutý 12-mesačný program AllClearID Plus od spoločnosti Debix. Ide o ročnú poistku do výšky 1 milióna dolárov pokrývajúcu krádež identity, súdne trovy a neoprávnené transakcie.

V Európe však takýto program celoplošne aplikovať nejde. „Každá krajina má iné metódy pre krádež identity; niektoré ponúkajú sofistikované služby, iné zase skromné," hovorí Nick Caplin z SCEE. Momentálne sa preskúmavajú možnosti, aké služby sú v ktorých krajinách dostupné. Caplin odhaduje, že by sme mohli k tejto veci počuť viac tento týždeň.

Sony okrem krytia kreditných kariet na všetkých účtoch plánuje aj program Welcome Back, ktorý má obsahovať 30-dňové konto PS Plus, predĺženie členstva pre predplatiteľov PS Plus a Qriocity ako aj herný obsah zadarmo.

Konkrétne si užívatelia budú môcť vybrať dve z piatich PS3 hier, majitelia PSP budú kompenzovaní dvomi hrami.

Ako to všetko začalo?

Začiatok krízy nájdeme rok dozadu, kedy Sony odstránilo Linux z PS3 a hackeri začali byť prekvapivo aktívni v hackovaní dovtedy ne-hacknutej konzoly. Za necelý rok bolo po všetkom.

Hacker GeoHot zverejnil na webe nechránené kryptovacie kľúče systému a na konzole sa dalo robiť čokoľvek. Všetko bolo otvorené ale namiesto toho, aby sa firma plne venovala ochrane konzoly spravili niečo iné.

Sony vtedy spravilo zvláštne rozhodnutie, ktoré zrejme teraz ľutuje a to zažalovanie GeoHota. Chceli z neho spraviť exemplárny príklad a pohroziť tak ostatným hackerom. Boj s hackermi však nie je o nahnaní strachu a Sony už prišlo na to prečo sa s nimi nik nesúdi a otvorene nepriťahuje ich pozornosť. Navyše primárnym bodom obžaloby bolo to, že užívateľ si nesmie modifikovať svoju vlastnú konzolu.

Ak obzrieme po podobných súdoch, nikdy žiadna podobná firma nevyhrala - súd s cracknutím DVD vyhral hacker, hacknutie iPhone je oficiálne v US povolené a podobných príkladov je veľa.

Sony zrejme mierila k podobnému výsledku a s Geohotom sa po pár mesiacoch mediálneho cirkusu dohodli na ukončení súdu predtým ako začal. Vtedy sa už nedal zastaviť hnev hackerov, ktorých súd a správanie sa firmy prilákalo. Začali DDOS útoky, ktoré spôsobovali výpadky PSN a o týždeň neskôr prišiel šok. Hack. PSN bolo zastavené, dáta o užívateľoch ukradnuté. To ešte nasledovalo hacknutie SOE a hackeri sa vyhrážajú, že po obnovení PSN začnú znovu.

Ešte to celé neskončilo.

ASUS TRANSFORMER V PREDAJI

Asus Transformer, ako už názov napovedá, je zariadenie dvoch tvári. Na jednej strane tablet, na druhej plnohodnotný notebook. Ako je to možné? Zariadenie sa totiž predáva v dvoch samostatných „kusoch“, touchscreenová obrazovka a dokovacia časť s klávesnicou.

Transformer sa spolieha na služby dvojjadrového Tegra 2 procesor taktovaného na 1 GHz v kombinácii s 1 GB RAM, pričom služby HW naplno využije operačný systém Android. Záujemcov o kúpu tiež môže presvedčiť 10,1“ displej s rozlíšením 1280x800, 1,2 Mpix predná kamera a 5 Mpix zadná kamera, miniHDMI port, SRS reproduktory a 9,5 hodinová výdrž batérie, kompas, gyroskop, svetelný senzor, G-senzor atď.

Ak si navyše prikúpite aj dokovaciu časť, výdrž narastie na 16 hodín. Očividným plusom je tiež plnohodnotná klávesnica, poteší aj čítačka SD kariet a dva USB porty.

V európskych obchodoch sa Transformer predáva v 16 GB verzii aj s klávesnicou za 499 EUR, v 32 GB verzii stojí samostatný tablet 499 a v bundle balení 599 EUR. Na Slovensko sa Ratchet Transformer dostane začiatkom mája.

Podľa recenzií ide o veľmi kvalitnú kombináciu talbetu a notebooku, ale s malým problémom v operačnom systéme Android 3.0, ktorý stále nie je úplne odladený a ešte bude potrebovať nejaký ten update aby fungoval, tak ako má.

NOVÝ MX 11X OD ALIENWARE

M11x je herný netbook od Alienware, ktorý má svoju premiéru už dávno za sebou. Pre rok 2011 ale firma pripravila jeho novú edíciu s nasledovnými parametrami: 11,6 palcový displej (1366x768), 1,4 GHz CPU Core i5, až 16 GB RAM a grafika GeForce GT 540M. Spolu s ostatnými samozrejmými drobnosťami (wifi, webkamera, čítačka kariet atď) vás tento prenosný počítač vyjde na 999 dolárov (štartovacia cena).
Od 1300 dolárov sa bude dať kúpiť model M14x so 14 palcovou obrazovkou a rozlíšením 1366x768 alebo 1600x900, Core i7 procesorom, až 8 GB RAM a mobilnou GeForce 555M. Zaujímavým údajom je výdrž batérie, 6 hodín prevádzky je celkom slušný (papierový) údaj.

18,4“ full HD displej je hlavným znakom modelu M18x. Za cenu od 999 dolárov tiež môžete dostať napríklad pretaktovaný CPU Core i7 (až do 4 GHz), klávesnicu s 5 programovateľnými klávesmi, zvoliť si môžete až 32 GB RAM a na výber je tiež niekoľko grafický ch kariet, či už od AMD alebo Nvidie.

NOTEBOOK K VAŠEMU LAMBORGHINI

Ako prvé vás pri pohľade na zadné časti notebooku VX7 od Ausu určite napadne „čisté Lambo“. A máte samozrejme pravdu. Práve názvom tejto automobilky sa hrdí celá produktová línia od Asusu, do ktorej VX7 patrí.

Dizajnom notebook jednoznačne smeruje k odkazu superšportiakov a pri jeho konštrukcii boli použité luxusné materiály, ako napríklad koža okolo touchpadu. Pod kapotou sa skrýva platforma Huron River od Intelu. Motorom stroja je procesor Core i7-2630QM, 16 GB DAM a až 1,5 TB harddiskového priestoru. O tom, že výrobok silno koketuje aj s označením herný notebook vás presvedčí mobilná GeForce GTX 460M s 3 GB dedikovanej pamäte. Z ostatných doplnkov spomeňme Bluray mechaniku, 2 Mpix kameru, čítačku pamäťových kariet, USB 3.0 a 8 článkovú batériu.

Spolu s Windows 7 Home Premium (64 bit) vás táto hračka v predpredaji vyjde momentálne na 1 995 eur.

SONY OHLASUJE TABLETY

Sony ohlásili prípravu dvoch tabletov aj s hernými možnosťami už na túto jeseň. Nazvané sú S1 a S2, pričom S1 bude klasický tablet, S2 bude vyklápací v štýle DS. Oba budú podporovať PlayStation Suite PS1 tituly, budú poháňané android systémom 3 a oba budú mať Tegra 2 procesor.

S1 má 9,4 palcovú obrazovku a 1280x800 rozlíšenie.
S2 má dve 5,5 palcové obrazovky s rozlíšením 1024x480.

Zatiaľ neponúka žiadne bližšie detaily ceny a dátumu vydania.

užívateľská sekcia

Užívateľská recenzia - Ubisoft - arkáda - PC

Tomb Raider 3: Adventures Of Lara Croft

Plusy

-Neobyčajný príbeh.
-Dlhá hracia doba
-Veľa postáv
-Pútavé misie
-Veľa hádaniek a pascí
-Široký výber zbraní

Mínus

-Minimum grafických chýb ktoré sa ledva dajú postrehnúť

10

Nie je to ten najsilnejší, kto prežije ani ten najinteligentnejší, ale ten kto sa dokáže najlepšie prispôsobiť -- Charles Robert Darwin

Core Design a Lara Croft opäť vyrážajú za novým dobrodružstvom. Po úspešnej Tomb Raider a akčnejšej Tomb Raider II, ktorá priniesla veľa nového, no mala svoje chyby, sa Core rozhodlo všetko napraviť a ponúknuť opäť niečo nové a dych vyrážajúce. Keďže sa v druhom dieli Tomb Raider zapáčil hráčom akčnejší štýl, no zároveň chýbalo viac tombraiderovských misií, tvorcovia sa rozhodli tento pomer vyvážiť a predstaviť tak niečo nové a lepšie pod názvom Tomb Raider III Adventures of Lara Croft.

Ešte na úvod jeden vtip na rozveselenie:

Viete aký by bol najakčnejší manželský pár?

Duke Nukem a Lara Croft.

Dej 10/10

Dávno, pradávno pred miliónmi rokov dopadol do Antarktídy meteorit. V tom čase bola Antarktída tropickou oblasťou, kde žili zvieratá. Prvý, kto meteorit objavil, boli polynézski ľudia, ktorí z neho vytvorili štyri artefakty. Tie uctievali v kráteri meteoritu. Po tom, čo zistili, že artefakty majú nadprirodzenú moc a spôsobujú im nešťastie, opustili mesto, ktoré vybudovali a artefakty nechali v ňom.

Neskôr na tieto miesta zamieril Charles Darwin aj z námorníkmi a skúmal kráter. Moment! Darwin? Hm, to mi čosi hovorí! Žeby genetika, evolúcia? Tak potom musí mať meteorit niečo s tým spoločné a to sa dozviete v hre, ale nie na začiatku. Na začiatok vás uvíta ukážka spred niekoľkých miliónov rokov, kedy meteorit padol na zem a vzápätí sa dej presunie do súčasnosti, kedy sa skupina výskumníkov z RX-Tech rozhodne kráter skúmať. Keďže je vidno, že to miesto bolo kedysi obývané, rozhodli sa ho bližšie preskúmať a pri odpaľovaní bomby natrafia na hrob, kde zistia, že tam kedysi dávno skúmal dačo Darwin. Denník jedného z námorníkov získal vedúci RX-Tech Dr. Willard a dozvedel sa z neho, že existovali štyri artefakty, ktoré posádka spolu s Darwinom rozdelili do rôznych kútov sveta. Najme si Laru, aby ich našla.

Spočiatku sa nedá tušiť, ako sa veci vyvinú. Uvidíte len intro, z ktorého môžete pochopiť maximálne to, že sa nejaký meteorit zrútil do džungle a vyhubil zvery žijúce v

nej. Po tom začínate s nič netušiacou Larou v Indii a až potom sa pomaličky začnete po kúskoch dozvedať podstatu všetkého. Z tých kúskov sa postupom času začne skladať veľký príbeh a pátranie po kúskoch pokračuje v plnej paráde po celom svete. Vzhľadom na to, že si môžete vyberať po prejdení prvej misie, kam zamierite ďalej, autori sa snažili príbeh zladiť tak, aby ste nejakú zmenu nepocítili. V každom jednom leveli stretáte nových ľudí, ktorí s vami vždy prehodia zopár slov. Trápi ma len jedna vec, to, že sa opakujú okolnosti z predchádzajúcich dvoch častí. Zajmú vás, zoberú vám zbrane a vy zase budete musieť byť nejakú tú chvíľu bez nich. Nie je to nejako extra škodlivé, ale neopakuje sa to často?

Hrateľnosť 10/10

Na ovládaní sa takmer nič nezmenilo, je také isté ako aj v predchádzajúcej časti. Na jednej strane poteší toho, kto nemá rád nejaké zmeny, na strane druhej sklame toho, čo očakáva za každým niečo nové. Pohyby Lary sú stále tie isté, až na to že pribudlo šprintovanie a rúčkovanie po strope. V PC verzii je pohybov o trošku viac hlavne rôzne kotrmelce. K tomu šprintu, nemôžete s postavou utekať stále. Šprint je obmedzený, čomu naznačuje aj tabuľka, ktorá sa pri šprinte ukazuje. Ak ostane čierna, chôdza sa vráti do normálu, no pri šprinte môžete urobiť kotrmelec a energiu si aspoň čiastočne vrátiť. Šplhanie po strope je celkom zábavné, no časom si ani neuvedomíte, kde sa máte šplhať a kde nie. Keďže občas sú miesta v podobe nejakého ťahavého brečtanu a dokážu pekne splývať s prostredím. A hra je o to ťažšia, že pri rúčkovaní musíte držať tlačítko, aby sa Lara nepustila a nespadla. Niekedy je takáto časť so šplhaním skrytá tak, že ju na prvý pohľad nevidíte. Napríklad v Pacifiku v jednej jaskyni. Spočiatku by sa zdalo, že musíte doskočiť niekam na skalu, no v skutočnosti na strop a prerúčkovať niekde inde. Preto doporučujem za každým sa obzerať a zvážiť kam skočiť. Máte na to pekne prispôsobený pohľad, ktorý si zapnete pomocou L1 a L2. K pohybom len to, že sú také isté ako v predchádzajúcich častiach. Skok dopredu, dozadu, skok a obrátka a tak ďalej, nemení sa ani spôsob strieľania zo zbraní, to všetko sa naučíte hneď na začiatku alebo máte možnosť si spustiť tréning.

Po prejdení prvej misie v Indii sa vám znázorní zemeguľa a vy si môžete zvoliť, kam zamierite na ďalšiu misiu. Pre milovníkov lezenia po strechách v meste tu máme Londýn. Pre exotické typy Pacifik, pre akčných hrdinov a milovníkov záhad púšť v Nevade spolu s Areálom 51, ktorý skrýva množstvo záhad a pre otužilcov a milovníkov zimy Antarktídu. A pre tých, ktorí sedia doma pri telke, tréning v Larinom dome.

Čo sa týka počtu nepriateľov, opakuje sa systém z dvojky. Ten istý počet, no na šťastie majú menšie HP a preto do nich nemusíte strieľať toľko munície ako tomu bolo v predchádzajúcom dieli. I zbrane majú väčšiu účinnosť, nie ako v dvojke, že ste takmer ani nerozlíšili či strieľate z brokovnice, či z pištolí. Zbraní tu máte bohate veľa. Zastielate si z klasických „Larovských“ pištolí, z brokovnice, harpúny, uzi, granátometu, MP5, z bazuky a pištole tzv. Desert Eagle (Púštny orol). K tomu nejakú tú chvíľu si môžete zastrieľať z malého dela, ktoré skôr svojou funkciou pripomína starý nemecký flak z druhej svetovej. Niektoré zbrane sú v hre tak umiestnené, že ich môžete ihneď stratiť ani neviete ako. Napríklad taká brokovnica, ktorú môžete nájsť na začiatku.

Terén prvej misie začína na akomsi kopci, po ktorom sa Lara kĺže dolu. Brokovnica sa nachádza ihneď pod nosom, no ak zle doskočíte, Lara sa zošmykne a pôjde dole a dole a vy už brokovnicu nemusíte mať. Teda aspoň už nie v Indii. Je potrebné mať všetky zbrane, pretože ich účinnosti sú oveľa lepšie odlíšené než v predchádzajúcej časti. A, samozrejme, aj z toho dôvodu, že ak vás niekde „nedaj bože stretne“ T-Rex, aby ste ho mali vôbec ako zastreliť, pretože neviem, či by sa vám to tými dvoma základnými pištoľkami podarilo do rána. Ale i tak ich treba využívať najlepšie, čo to len ide, lebo čím bližšie ste ku koncu, tým sú nepriatelia silnejší. To sa ale netýka bossov, ktorí sú nároční stále. I keď je najlepšie pred nimi neustále uskakovať, aby vás nezasiahli energiou, ktorú vydávajú. Napríklad váš prvý boss šibnutí Tony. Strieľa po vás akúsi elektriku, ktorej zasiahnutie nie je moc príjemné, najmä ak nemáte dostatok lekárničiek. Z bossov je najťažší ten v Londýne, ktorým je Sophia Leigh s jej „Okom Isis“. Je to boss, ktorý uteká po strechách a neustále na vás útočí z diaľky. I vtedy keď sa snažíte niekam preliezť alebo prerúčkovať. Nedá vám pokoja, no potom stačí len trošku zapojiť hlavu a je po nej. Finálový boss nie je ani z ďaleka tak ťažký ako by sa na prvýkrát zdalo. Stačí len pozbierať štyri kúsky meteoritu a tým ho zabijete, samozrejme, nebudem prezrádzať ako sa to stane. Kto by to bol tušil, všetci bossovia v hre sú majitelia artefaktov z meteoritu. Aké nečakané!

K tým nepriateľom: opiciam, tigrom, raptorom, supom, mutantom, hadom, jašterom, piraňám (hm, nezaložíme si ZOO?), len toľko, že sa vyskytujú takmer na každom kroku. Takou novinkou sú nebezpečné pirane, ktoré sa na vás bu-

dú hrnúť, ak v Indii čo i len vkročíte do nejakej rieky. I keď len preskakujete rieku, tak vás nespustia z očí a sledujú každý váš pohyb. Takou najväčšou novinkou sú železní roboti v Indii. Hady ktoré sú tu, tiež nie sú najmilšie. Občas sú dobre maskované a len tak z ničoho nič na vás vyskočia. I keď hady, no kobra indická, pre tých, kto nevie, že žije v tropických pralesoch. To by sa ešte dalo obhájiť, ale sup, ktorého som v Indii, stretla nie. Asi som v škole na hodine biológie chýbala, kedy sa vyučovalo o nejakom supovi žijúcom v hustých dažďových pralesoch. Okrem zvierat si zabojujete s pytliakmi, domorodými kanibalmi či ľuďmi zmutovanými s nejakým druhom tuleňa. V Nevade, keď vás zabásnu, tak si môžete pomôcť tým, že vypustíte väzňov, ktorí budú zabíjať za vás. Jednak v tejto misii nemáte zbrane, ale aj vám to dokáže pomôcť a uľahčiť prácu, keď ich vypustíte aspoň desiatich. To isté je v Pacifiku s raptormi. Len si ich kľudne nechajte, nech zabíjajú pytliakov, budete mať menej roboty. Špinavú prácu nechajte im.

Aby ste si v hre ani len chvíľku nevydýchli, Core nám v tretom pokračovaní Tomb Raider série zakomponovalo veľmi veľa pascí a prekážok. Typickými sú padajúce kamenné gule. Hoc ste si ich už dosť užili v predchádzajúcom dieli, tento krát na vás budú padať stále. I keď sa ich príchod dá predpovedať typickým hrmotom, ujsť pred nimi je občas ťažké. Niekedy stačí potiahnuť len páku, vy čakáte, že kde sa čo otvorí a ono vás to prevalcuje. Nemáte ani kam utiecť, pretože guľa ide oproti vám. V tom prípade sú to úseky s vyvýšeným terénom, kde sa treba skrátka len skloniť niekde pod schod. Inak je z vás palacinka ala Lara. Je tu veľa ostrých šípov, na ktoré sa dá veľmi ľahko napichnúť už ihneď na začiatku. Tieto pasce menia svoj vzhľad podľa toho, akú misiu hráte. V tých akčnejších sú to pichľavé drôty, v tých tombraiderovských šípy či nejaké ostré hroty. I keď sa vzhľad zmenil, jedná sa o tú istú pascu. Dajú sa prejsť tak, že ich preskočíte alebo prejdete pomalou chôdzou cez ne. Novinkou sú pohybujúce sa mreže, ktoré sa pustia po celom objeme miestnosti a vám nezostáva nič len skryť sa do nejakej diery alebo výklenku. Vždy tam nejaký je.

Ďalšou z noviniek je pohyblivé bahno, do ktorého sa zabárate. Zoznámite sa s ním už ihneď v Indii. Má svoje hlbšie i plytšie miesta. Ak sa ponoríte, začne vám ubúdať kyslík ako je to pri ponorení. Ak sa kyslík minie, začne sa znižovať HP - klasický systém z predchádzajúcich častí. V Antarktíde, kde je voda ľadová, pribudol i nejaký merač teploty, postavený na podobnom princípe ako ten s vodou. Samozrejme, že tam s Larou nemôžete byť ponorený dlho, nie je to žiaden termal park, ale ľadová voda južného oceána. Ono spočiatku sa takto dajú pod vodou v Antarktíde nájsť len náboje a secrety, ale neskôr je potrebné sa ponoriť do tej vody tak či tak. Toľko k prekážkam.

Adventúrna časť nám priniesla tiež niečo nové. Okrem neustáleho zberania predmetov a vkladania ich do stien, aby sa vám dačo tvorilo, sú tu hádanky v podobe stláčania kamienkov, strieľania do mriežok, ktoré sa rozpadnú a ukrývajú niečo či presúvania sa z miestnosti do miestnosti. Pod vodou sú to páky, no pribudlo aj niečo extra. Stačí ak nastane situácia, kedy nebudete vedieť, kam ďalej alebo sa budete trápiť tým, že ako doskočiť na nejaké miesto, keď nikde nič nie je. Stačí kdesi niečo potiahnuť a zapáli sa oheň, ktorý vám naznačí neviditeľné kvádre a vy sa po nich ľahko dostanete tam, kde treba. Sranda musí byť!

Sranda bude aj pri riadení vozidiel. Do hry ich je zakomponovaných viacero. Povozíte sa na baníckom vozíku, ako sa na pravého bádateľa patrí. Príde vám to ako skvelá minihra, pretože je potrebné nie len uhýbať sa rôznym prekážkam, ako prikrčiť sa alebo pribrzdiť, ale aj prepínať

výhybky pákou, ktoré sa vám objavia v ceste. Niekto si povie, že to bude oddychovka, no ihneď po prejdení prvej trati asi zmení svoj názor, keďže vykoľajenie sa, rozbitie držky o železnú tyč či tresknutie Larinej hlavy o nejakú tú prekážku nie sú veci príjemné pre hráča. No pre milovníkov automutilácie môže prísť celkom zábava.

V ponuke máme štvorkolku, ktorú si môžete odskúšať v tréningu, no neskôr sa s ňou zoznámite v Indii, kde budete musieť preskakovať jamy a neskôr v Nevade. Ďalej je tu motorový čln, ktorý využijete v Antarktíde, v Pacifiku vás privíta kajak, s ktorým budete musieť splaviť vír či iné prekážky. Priam dovolenkovým rajom na zemi sa dajú nazývať odtokové kanáli Temže, v ktorých si môžete prehliadnuť nádherné sajratové útesy a potvory žijúce ich jeho okolí, ktoré môžete pomocou malej miniponorky ničiť. I keď k tej miniponorke, nemáte k nej prakticky žiaden kyslík, vkuse musíte odbehnúť, niekde sa nadýchnuť a zase sa vrátiť k ponorke a pokračovať. Zdá sa vám to s tými počtom vozidiel prehnané? Áno, je to prehnané, no v hre to takmer nepocítite, pretože je dlhá a každá jedna misia má viacero levelov. A keď budete mať riadiť to vozidlo v jednom zo šiestich levelov, i to keď tak len chvíľu, nikomu to nemôže uškodiť alebo ho to snáď ešte unudiť.

V niektorých misiách je hľadanie cesty náročné. Spočiatku vám misie v Anglicku môžu pripadať ako veľký chaos, z ktorého sa dakto ťažko len vysomári, no postupom času sa naučíte hľadať cestu aj z takýchto misií, kde cesta môže byť skrytá za závesom či mriežkou. I keď celá misia vyzerá ako jedno smetisko. Chce to len trochu viac rozmýšľať. Takisto je to pri hľadaný secretov. Musíte preskúmať každý roh, aby ste ich všetky našli. Bývajú ukryté v jamách, pod rastlinami, v strome a šachte. Za ich zberanie nemáte spočiatku nič, no ak ich nazberáte všetky, otvorí sa vám bonusový level All Hallows, ktorý je najťažší v celej hre. Podľa mňa. No ak ho prejdete a začnete novú hru, Lara bude mať všetky zbrane a neobmedzenú muníciu, čo je nad mieru uspokojivé. Len pre informáciu, secretov je v misii 59 a sú v podobe munície, zbraní, lekárničiek, svetlíc a podobne. Nie sú to žiadne sošky dráčikov ako tomu bolo v predchádzajúcom dieli.

Jednou menšou nevýhodou oproti PC verzii je, že si môžete ukladať hru len pomocou nazbieraných otravných krištáľov zelenej farby. V PC verzii je to možné kdekoľvek a kedykoľvek. Nie je to zase až tak strašné, stačí si ich len nazbierať primerané množstvo a uložiť kde chcete, to je celá veda. Inventár je ten istý ako poznáte z predchádzajúcich dielov. Prehľadný ako vždy. A, samozrejme, sa vám zobrazí tabuľka zo štatistikami po prejdení misie.

Opäť je tu tréning v Larinom dome. Zdokonalený najviac ako to len šlo. Môžete sa tu pohybovať vo viacerých miestnostiach, oproti dvojke pribudlo len pár miestností, no v telocvični pribudli nové prekážky a v celom dome je niekoľko hádaniek ako napríklad: stlačiť knihu a vypne sa vám v krbe oheň a potom sa môžete dostať cez krb až do tajnej miernosti. Alebo stlačiť páku a rýchlo prebehnúť k druhým dverám, ktoré sa pomaly začnú zatvárať. Nie je za to prakticky nič. Za žiadnu z týchto hádaniek. Je to len čistý tréning ako sa správne pripraviť na hru. Avšak to najlepšie je, že tréning obsahuje jazdu na štvorkolke. V tréningu je znova opičia dráha a teraz aj terče, do ktorých je možné strieľať. A opäť je tu otravný sluha Winston Smith a otravuje vás s čajíkom, no ako náhle nájdete zbrane, tak si to rozmyslí a objaví sa v nepriestrelnom obleku, a môžete si aj zastrieľať do neho, pretože je nepriestrelný ako terminátor.

Hrateľnosti dávam s čistým svedomím plný počet bodov, pretože nemá žiadne chyby, žiadne zasekávanie sa pri sochách, zlé ovládanie či slabá AI nepriateľov. Tretie pokračovanie všetky nedostatky z predchádzajúceho dielu odstránilo a prekvapilo tak prvotriednou hrateľnosťou ako sa na konzolu PS1 patrí.

Grafika 8/10

Čo by sa na prvý pohľad dalo o grafickom spracovaní povedať, je to, že je len o chĺpok lepšie než bolo v predchádzajúcej časti. Možno to niekoho sklame, pretože dvojka oproti jednotke vyzerala z grafického hľadiska oveľa lepšie. Treba zvážiť fakt, že Tomb Raider III vznikol v relatívne krátkom čase. Preto aj boh vie, že lepšia nemohla byť. Tvorcovia si namiesto toho dali záležať na príbehu a hrateľnosti, či na dizajne levelov, ktorý je nad mieru uspokojivý. Nebudú to už nudné nezaujímavé levely ako z predchádzajúcej časti. Bude to mix akcie a tombraiderovského čara. Veľké a nezabudnuteľné dobrodružstvo s Larou. Levely sú tak robené, aby nenudili a aby priniesli pôžitok z hrania ako sa na Tomb Raider patrí. Postava Lary sa nevylepšila, no objekty či nepriatelia sú o dosť vylepšené. Sem tam akýsi ten polygón im pridali. Malé lekárničky, náboje a iné drobnosti už prešli do 3D formy. O to lepšie pre hráčov. V hre som nepostrehla ani nejaké zasekávanie postavy pri objektoch či Laru zarezávajúcu sa do steny. Všetky grafické chyby z predchádzajúcej časti pominuli.

Čo sa vylepšilo, je voda, ktorá vyzerá o

kus skutočnejšie a v ktorej plávajú drobné ryby. V prvej misii trošku prší a to je na vode najlepšie vidno. V leveloch je toho na pozeranie veľa. Poprechádzate sa po púšti až sa ocitnete niekde v Areáli 51, kde je to veľa záhad (ak ste hrali hru Areal 51, určite viete, o čom je reč). Tieto misie v púšti ani zďaleka nie sú tak náročné ako v Londýne. Ako som už spomínala, je to tam občas ako veľké smetisko, odkiaľ sa nedá vysomáriť. Ono to tak aj naozaj je a horšie je, že celá táto misia okrem niektorých úsekov je tmavá a tým sa cesta hľadá ťažšie. V takom Pacifiku sa niečo takéto stať nemôže, lebo je ihneď jasné, kam treba ísť. Za to v Indii bolo problémové hľadať páky, skryté za kvádrami. Totižto kvádre vyzerali takisto ako aj steny chrámov. Neboli vôbec prehľadné a preto sa tu môžno stane, že sa tu zastavíte a nebudete vedieť, kam ďalej. A to je len ďalším príkladom toho, že Tomb Raider III je jedna z najťažších Tomb Raiderov z celej série.

Terén je podobný dvojke, i keď o niečo lepšie graficky spracovaný, je stále hranatý, no jeho farba i zaostrenie je oveľa lepšie. Všetko je snímané z klasickej Third Person ako tomu bolo aj v predchádzajúcich dieloch. I keď sa v teréne občas vyskytne úsek, kde je pohľad snímaný statickou kamerou z jedného pohľadu, čo môže mať malú nevýhodu, najmä u hráčov, ktorí sa s Larou ponáhľajú dopredu. Môže sa stať, že sa naraz pohľad zmení a vy nezastavíte a padnete do jamy levovej. Preto treba ísť normálne a primerane a nikam sa neponáhľať, veď nikde nehorí, leda že by sa vám od hrania chytila konzola. Tretie pokračovanie Tomb Raider prinieslo ako prvé napodobnenie džungle. Nie je to nič extra, ale oproti ostatným častiam je to obrovský krok vpred. Okrem toho sa tu objavujú prvé drastické scény. Krv bola použitá už aj v predchádzajúcich scénach, no tu sa dá hovoriť aj o chýbajúcich končatinách či nejakých mutáciách.

Povedala som, že tvorcovia vylepšili všetky možné chyby z dvojky, čo je pravda, no jednu prehliadli. Najlepším príkladom je štvorkolka, stačí aby sa nepriateľ čo i len dotkol naštartovaného, nehybného vozidla a ihneď umrie. Nie je to zase ani tak závažná chyba. Hrala som aj novšie Tomb Raidery a tá istá chyba sa opakovala. I tak to v hre možno ani nepostrehnete.

Čo sa týka intra, je zo všetkých doposiaľ najlepšie. Spočiatku vám príde ako dajaký dokument o zvieratách, pretože tá grafika je naozaj špičková. Nádherné intro poukazujúce na meteorit, jeho náraz a vyhubenie všetkých druhov. Potom sa ukážka presúva do súčasnosti a spoločnosť RX-Tech, ktorá robí na už zľadovatenej Antarktíde výskum, a vzápätí objav, ktorý dvaja pracovníci idú preskúmať. Ihneď po ukončení intra vstúpite do hlavného menu a tam si môžete vybrať rôzne nastavenia obrazu, zvuku či spustiť tréning, ale čo je hlavné, i vašu prvú misiu.

Ukážky sú v Tomb Raider III o niečo chudobnejšie než boli v dvojke či jednotke, no o to zaujímavejšie. Napríklad keď Dr. Willard rozpráva Lare príbeh o Darwinovi a jeho výprave na Antarktide. Nádherná ukážka z Darwinovej výpravy, ktorú si budete pamätať snáď navždy. Tak je to i z outrom, nechajte sa prekvapiť. Okrem takýchto kvalitných ukážok sú tu i ukážky v takej kvalite ako je sama hra. Tých je tu naozaj veľa, sú to väčšinou rozhovory, rôzne príbehy či zdieľanie pocitov.

Oproti dvojke je Tomb Raider III bohatšia na soundrack ako aj zvuky prostredia, v ktorom hráte. Napríklad v Indii sú to

zvuky zvierat žijúcich v pralesoch. To len pre prípad, že by ste sa obávali tichých miest v hre. Tie sa tu nenachádzajú. Všade je to nejaký ten zvuk a občas nejaký pekný soundrack. Už v prvej misii sa zoznámite s jedným prekrásnym indickým a to už nehovoriac o tom, koľko takých krásnych ešte bude. Prekvapilo ma, že sa hra vracia, čo sa týka skladieb k jednotke. Tichým a pokojným melódiám. Hudba nie je ani rovnaká ako z predchádzajúcich dieloch, maximálne pozmenená a to sa týka hlavne známej melódie, ktorá sa vám objaví v hlavnom menu. Nathan McCree, ktorý zložil melódie aj predchádzajúcich piesní, dokázal, že jeho meno niečo znamená. Sú to skladby rôzneho charakteru. Jedny sú pokojné a pomalé, z druhých ihneď cítiť dobrodružstvo a nádych iných exotických krajín. Najviac z nich je akčného charakteru, no objavia sa tu aj také, ktoré asi najlepšie vystihuje slovo "šok". Sú to hlavne zvuky, ktoré vás nenápadne upozorňujú na blížiace sa nebezpečenstvo. Nebudem tu rozoberať, že rozhovory a hlasy postáv sú výborne nadabované, keďže je to, čo sa týka Tomb Raider série, už dávno známa vec. Zohľadním len to, že sa vylepšili zvuky, ktoré vydávajú zvieratá. Opičie, psie či tigrie a hadie, skrátka radosť hrať.

Tomb Raider: The Lost Artifact 10/10

Pretože Tomb Raider III Adventures of Lara Croft si ihneď získala tisíce fanúšikov, v snahe zbohatnúť a zároveň tých fanúšikov potešiť, vydalo Core Design exkluzívne v roku 1999 pre PC pokračovanie tohto dobrodružstva. Oproti minulému rozšíreniu z Tomb Raider II Golden Mask je to prvá Liga. Nie je to ani nudné ani krátke, ani bez deja. Niečo oveľa lepšie. V tomto pokračovaní sa Lara dozvie o piatom úlomku meteoritu „Hand Of Rathmore“ a ako inak prepadne ju túžba po dobrodružstve a vydá sa tento úlomok hľadať. Hra sa skladá zo šiestych levelov plne nabitých akciou a prepracovanými detailmi, napríklad medúzy vo vode.

Začínate na zámku Dr. Wilarda, kam vás dopraví vrtuľník. Pod zámkom sa nachádzajú rôzne laboratória a katakomby vedúce až do SLINC (Sophiinej spoločnosti). V hre nájdete veľa nových potvor ako napríklad pterodaktila alebo rôznych opice zo Zoo. Zopár grafických hlúpostí na pobavenie sa, ale pekne spracované prostredie a preto sa nemôže stať, že budete ľutovať toho, že ste si to zahrali. Misia končí v Paríži, kde sa zo Sophiou zase stretnete. Poviem vám už len toľko, že ak ste v nejakej recenzií čítali, že to nie je možné stiahnuť, tak je to blbosť. Je to doplnková hra ako sa patrí a oplatí sa zahrať.

Tomb Raider III adventures of Lara Croft patrí k najobľúbenejším u fanúšikov Tomb Raider série. Je dlhá, náročná, zábavná a pútavá. Dosť dôvodov na to si ju zahrať a zistiť, že to tak je. Je to hra, pri ktorej sa rozhodne nebudete nudiť a ktorá vám prinesie ten pravý pôžitok z Tomb Raider. V skratke povedané, kto túto hru nehral, nemôže vedieť, čomu sa hovorí vynikajúca Tombraiderovka.

Roné

Recenzia - Ubisoft - stratégia - 3DS

Toki Tori

Plusy

- Pekná pestrofarebná grafika
- Vynikajúca hraťelnosť a zábava na dlhé hodiny.
- Podarený soundtrack
- Rôzne bonusy

Mínusy

- Po čase to niekomu môže prísť stereotypné
- Občas nevhodná hudba k danému levelu
- Občas neposlušné ovládanie (v prípade že hráte len myšou)

9.0

Toki Tori je na pohľad jednoduchá skákačka s kuraťom v hlavnej úlohe, ktoré sa snaží zachraňovať svoje vajíčka. Tak asi takto by sa dala jednou vetou opísať táto hra.

Avšak pri hlbšom skúmaní zistíte, že je to naozaj skvelá zábava na dlhé hodiny s krásnou rozprávkovou a pestrofarebnou grafikou.

Práve grafikou začnem, preto že sa k tomuto štýlu hry náramne hodí a len krásne dopĺňa atmosféru jednotlivých levelov. Kde je atmosféra buď veselá alebo naopak veľmi podarene temná. V hre sú celkovo štyri prostredia, kde sa z prostredia džungle cez strašidelný hrad a toxickú továreň dostanete aj do podmorského sveta.

Každé obsahuje asi 15 úrovní, ktorých obtiažnosť sa stupňuje. Ďalej sa každé prostredie dá hrať v dvoch obtiažnostiach a to normal alebo hard, kde po prejdení na hard obtiažnosť sa odomkne ku každému prostrediu ďalších asi sedem úrovní. Hru ďalej pekne dopĺňa aj hudba, ktorá je tiež podarená, akurát škoda že sa nemení v závislosti od prostredia, teda sa kľudne stane, že v strašidelnom hrade vám hraje pekne veselá pesnička, čo je trocha škoda.

Úrovne sú navrhnuté veľmi pekne a občas až moc komplikovane, kde vám prejdenie jedného levelu zaberie aj 15 minút. Samozrejme, že vám tu znepríjemňujú život rôzne "potvory" ako dikobraz či duch a že kde-tu je ešte nejaká tá láva či diera, cez ktorú sa treba dostať. Na to, samozrejme, je váš hlavný hrdina "kura" dobre pripravený, je vyzbrojený zmrazovacou puškou alebo si sám postaví akýsi most cez dieru. Schopností je šesť, medzi nimi nechýba ani teleport, áno teleport, vaše kura sa bude teleportovať celkom často, takže sa z neho stane taký menší superman.

Takže ak hľadáte nejakú fajn oddychovku, kde musíte občas popremýšľať, Toki Tori je správna voľba, ktorá určite nebude nudiť. Navyše jej do karát hrá aj cena, ktorá je iba 5€, pričom v akcii na Steame sa dá kúpiť za 2€.

jara93

To najlepšie z apríla

Online hry

Tower Solitaire

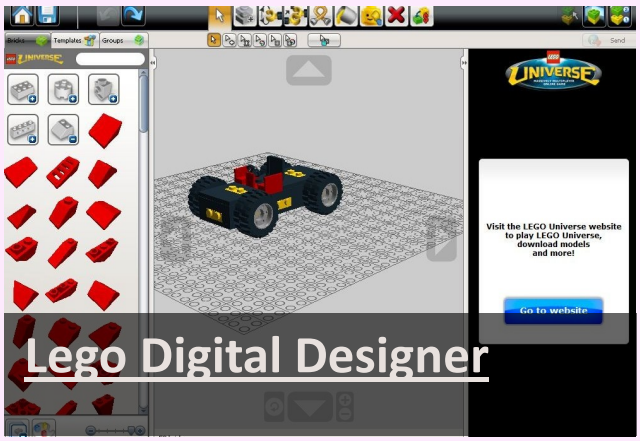
Roads to Rome

Football Superstar (MMO)

Brave Kings

Plné hry

Back to the Future Ep 1

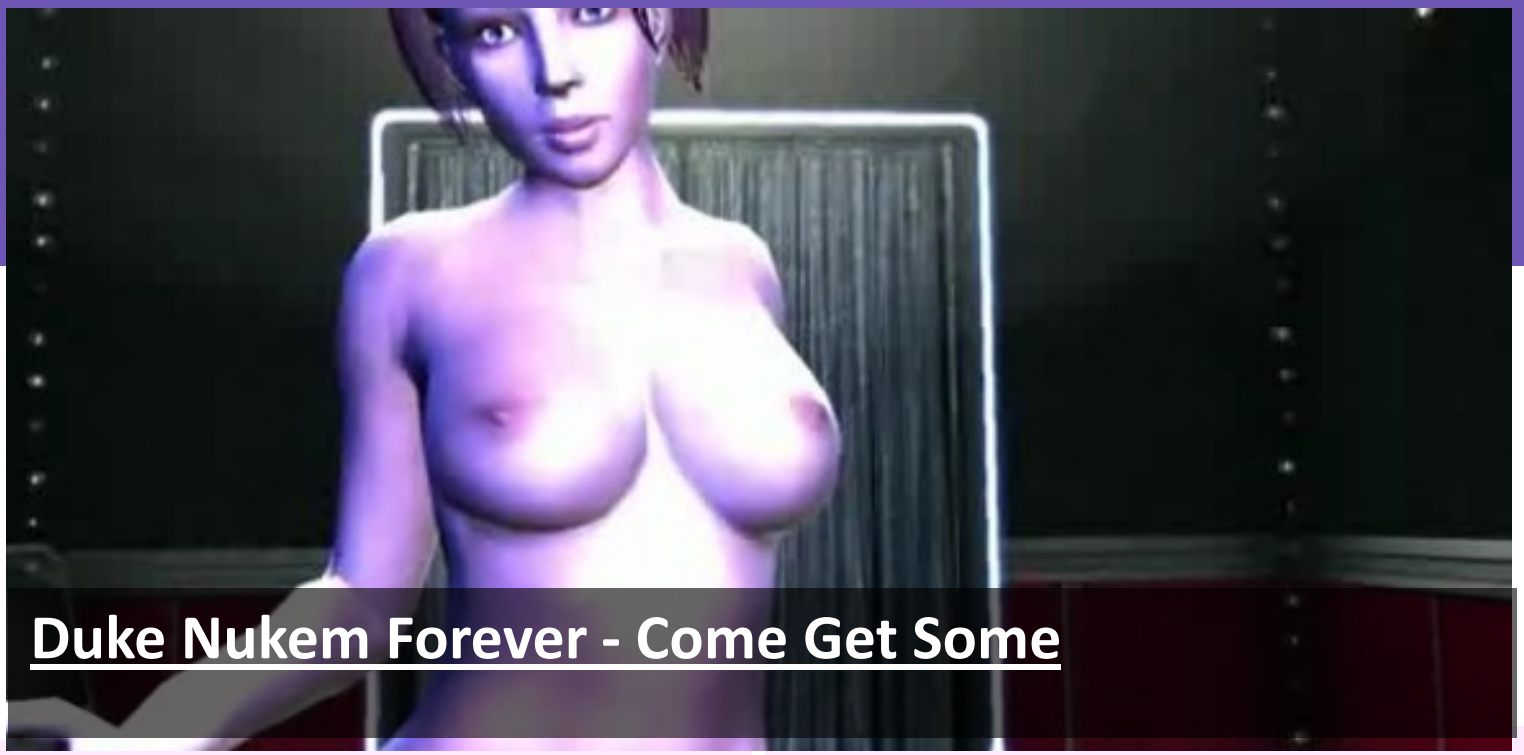


Lego Digital Designer

DolomitiX Belluno Airfield

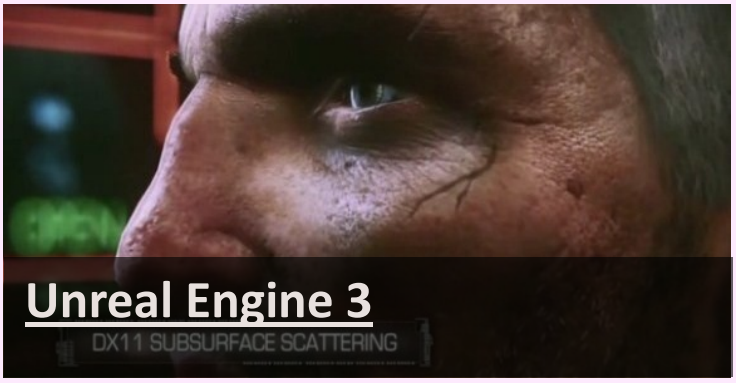
Easter Eggs

Videá mesiaca



Duke Nukem Forever - Come Get Some

Battlefield 3 - 12 min. gameplay



Unreal Engine 3

Crysis 2 - videorecenzia

Battlefield 3 - "My Life"

Duke Nukem Forever - Babes

Need for Speed - The Run

Májové tituly

Dirt 3 (PC, Xbox360, PS3)

Brink (PC, Xbox360, PS3)

LA Noire (Xbox360, PS3)

Fable 3 (PC)

VALVE PRESENTS

PORTAL 2™

ELLEN McLAIN STEPHEN MERCHANT J.K.SIMMONS

PRODUCED BY GABE NEWELL SCREENPLAY BY ERIK WOLPAW AND JAY PINKERTON DIRECTED BY JOSHUA WEIER MUSIC BY MIKE MORASKY

ART DIRECTOR JEREMY BENNETT AND RANDY LUNDEEN CASTING BY BILL VAN BUREN BASED ON THE NOVEL BY CAVE JOHNSON

STEAM®

VALVE