SECTOR

HERNÝ MAGAZÍN

07/2011

RECENZIE

FEAR 3, RESIDENT EVIL MERCENARIES, LEGEND OF ZELDA 3D, CHILD OF EDEN, WARHAMMER 40K: KILL TEAM, BACK TO THE FUTURE, CARS 2, SHADOWS OF THE DAMMED

ČLÁNKY

BATTLEFIELD 3, RESIDENT EVIL REVELATIONS, MIGHT AND MAGIC HEROES V, UNCHARTED 3 MULTIPLAYER BETA

NOVINKY

- DISHONORED
- GTA IV S MODOM
- RAZER SWITCHBLADE

NOVÚ SEKCIU FILMOVÉ RECENZIE OTVÁRA KAPITÁN AMERIKA

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

Handheld Nintendo 3DS bol uvedený na trh v marci 2011 reklamnou kampaňou „Vidieť, znamená uveriť“ cielenou na zobrazenie 3D obrazu bez použitia okuliarov. Nintendo tiahlo do boja v dobách, kedy sa multiplexy otriasali pod, nutno povedať, doznievajúcou prvou vlnou 3D filmov. Nadviazať na stomiliónový bestseller DS sa nepodarilo, namiesto toho, prvú z herných skriniek otvárajúcich novú generáciu čakal úder po pás – nečakané zlacnenie.

Top manažment si siahol na platy, prezident Satoru Iwata si odpustil 50% zo mzdy a verejne sa ospravedlnil súčasným majiteľom za nepredpokladané zníženie koncovej ceny o tretinu. Zariadenie 3DS naberalo kurz „nezávideniahodná situácia“ už úvodným line-upom nasledovanými slabými predajnými výsledkami. Na 3DS nie sú hry a miliónová Zelda (strana 20) bohužiaľ nie je spasiteľom. Pôvodná tvorba absentuje, rýchly pohľad do zoznamu pripravovaných hier náramne pripomína skladbou kanonádu launch titulov zloženú zo známych sérií, remakov a už existujúcich hier.

Na pár dní sa 3DS ocitá na pôde „Pozerať, ale nedotýkať“, kým nepríde avizované zlacnenie na cca 169 EUR a s nimi aj dvadsiatka staručkých NES a GameBoy hier pre stávajúcich majiteľov, ako odškodné. Nedostatok softvéru netrápi iba handheld, ale podozrivo sa schováva aj WiiU. Po svetovej premiére na E3 vynecháva paradoxne najväčšiu hernú show GamesCom, kde by si nový rozmer hrania na tablete vyskúšali priamo zákazníci. Nech je to už indikátorom čohokoľvek, WiiU sa bez hier nezaobíde ani žiaden iný herný systém.

Rozmach mobilného a tabletového hrania rúca nielen cenovú politiku, ale aj spôsob absorbovania herného obsahu za behu. Nielen 3DS, ale aj Vita to bude mať oveľa ťažšie ako svojho času PSP. A to už teraz bijú na poplach analytici, aby aj handheldu od Sony bola znížená cena.

Prvý je posledný, posledný prvým. Zdá sa, že víťazom nadchádzajúcej generácie bude ten, kto v hernom bare namixuje dokonale vyvážený koktejl, ktorý vytrie desaťcentovkám zrak, ale zároveň neskĺzne do vôd obsahu s extrémne rýchlou prchavosťou ako napríklad videoherné adaptácie veľkofilmov.

Tie sa v 20. čísle nášho magazínu poriadne premnožili a keď už máme také okrúhle jubileum, rozhodli sme sa na stránky zaradiť aj recenzie filmové, ktoré pripravuje tím nášho sesterského serveru Kinema.sk. Môžete si tak priamo porovnať hodnotenia Harry Potter, Transformers v hernej i filmovej podobe. takto nejako

Pavol Buday

DOJMY

Resident Evil Revelations, Might and Magic Heroes V, Battlefield 3, Uncharted 3 multiplayer beta test

GALÉRIE

GTA 4 s modom, Hard Reset, Dishonored

RECENZIE

FEAR 3, RE: Mercenaries 3D, Legend of Zelda 3D, Battle vs Chess, Child of Eden, Pride of Nations, Back to the Future, Cars 2, Transformers 3, Harry Potter a Dary Smrti II, Shadows of Dammed, Warhammer 40K Kill Team, Puzzle Agent 2

FILMY

Kapitán Amerika—Prvý Avenger, Transformers 3, Harry Potter a Dary Smrti II

TECH

Najrýchlejšie mobilné grafiky, Razer Switchblade dostal konfiguráciu

UŽÍVATELIA

Zhrnutie GTA série, Secret World

BATTLEFIELD 3

Obaja aktéri najväčšieho herného súboja tohto roka sú už dlhšiu dobu známi. Na jednej strane tu máme dopredu nenávidený Call of Duty: Modern Warfare 3, na druhej strane rovnako dopredu zbožňovaný Battlefield 3. Mašina na peniaze od Activision (Infinity Ward) má svoju premiéru naplánovanú na 8. novembra, potenciálna hitovka od EA (DICE) vyjde o pár dní skôr, 28. októbra.

Plnohodnotný singleplayer

Koľkokrát sme to už počuli? Primárne MP hra sa snaží priniesť aj plnohodnotný SP zážitok. Battlefield 3 nie je výnimkou a taktiež prichádza s podobnými tvrdeniami. Uveríme? Uvidíme, preveríme. Každopádne, kampaň pre jedného hráča napríklad v Bad Company 2 bola celkom slušná a ja osobne som sa pri nej bavil, takže misky váh sa nakláňajú smerom k dôvere v SP.

V koži seržanta Henryho Blackburna budeme nasadení do prudkých bojov v iránsko-irackom pohraničnom priestore. Dej je umiestnený do veľmi blízkej budúcnosti, konkrétne do roku 2014, kedy v nebezpečnej zóne zmizne americká jednotka vyslaná skontrolovať hlásenie o továrni na výrobu chemických zbraní. Blackbournovi mariňáci majú za úlohu zistiť, čo sa stratenej čate stalo, pričom sa samozrejme určite niečo pokazí, niečo vybuchne a niekto bude musieť zachraňovať americkú zástavu.

Podľa útržkov z trailerov sa tiež zdá, že bojovú zónu práve v momentoch Blackbournoveho nasadenia postihne zemetrasenie, ktoré mesto premení na postapokalyptické peklo. Nebudú samozrejme chýbať zúrivé prestrelky, výbuchy, ovládateľné vozidlá a samozrejme padajúce budovy, nový charakteristický znak všetkých akčných FPS hier. Kampaň by podľa tvorcov mala zabrať 6-10 hodín a ako pomerne nový prvok v celej BF sérii sa tentokrát objaví aj koop režim. Ten bude oddelený od SP i od MP, ako samostatný herný mód bude dostupný pre dvoch hráčov (aj keď sa zo začiatku hovorilo o 4) a fungovať by mal iba v online móde.

Epický multiplayer

O tom, ako veľmi si DICE dá záležať na čo najkvalitnejšom zážitku pri hraní multiplayeru vôbec nemusíme diskutovať. Toto štúdio má s MP nesmierne skúsenosti a práve MP je základným pilierom každého ich titulu. Battlefield 3 by nemal byť výnimkou, práve naopak, roky skúseností „v odbore“ by z neho mali spraviť jednotku na siahodlhom zozname úspechov švédskych maniakov.

VOJNA NA DVOCH FRONTOCH

Pri opise možností MP začnime napríklad zoznamom povolaní (classy, resp. kity). Po vzore Bad Company 2 sa môžeme tešiť na štyri základné typy vojakov:

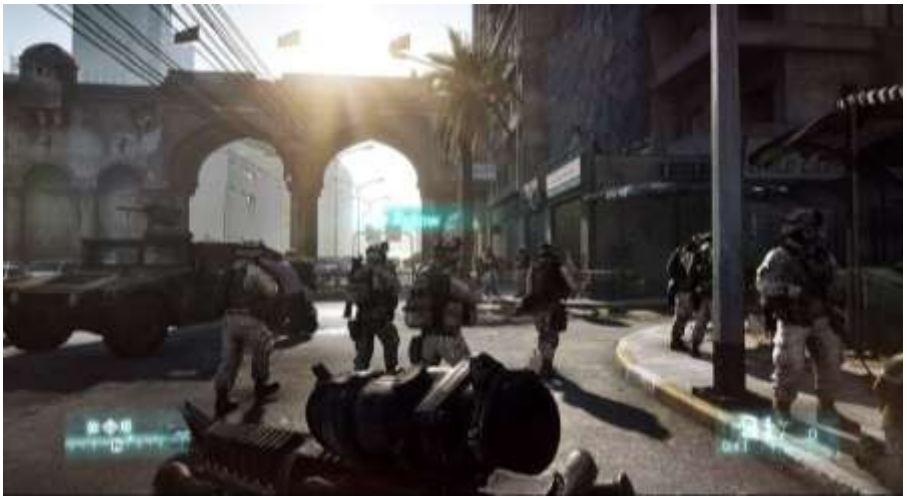
Assault – ozbrojený útočnou puškou (M4 alebo kalach). Pribudnú mu úlohy medika, bude liečiť a oživovať padlých kolegov. Oživovací kit je možné vymeniť za granát.

Support – ľahký guľomet (napríklad M249 SAW) v kombinácii s balíčkami munície z neho robí podpornú jednotku v pravom slova zmysle. Bude schopný používať aj ľahšie zbrane so zaujímavými upgradmi, napríklad silná baterka dokáže oslepiť nepriateľov ukrytých v tmavých miestnostiach.

Engineer – jeho prvoradou úlohou je boj proti nepriateľským obrneným jednotkám. K tomu mu poslúžia rôzne výbušniny, RPG alebo AT-4. Pri strete s pechotou sa spoľahne na samopaly a brokovnice.

Recon – snajper so schopnosťou navádzať delostreleckú paľbu. Nechýba ani C4 na boj proti nepriateľským vozidlám alebo na ničenie primárnych cieľov misie.

Multiplayerové mapy sú stále zahalené rúškom tajomstva. Vieme o nich to, že budú najväčšie (v prípade PC verzie), aké kedy v DICE vyrobili. Z nových máp bola odhalená len jedna – Operation Metro. Už teraz ale máme informácie o DLC balíčku Back to Karkand, ktorý bude k limitovanej edícii pribaľovaný zdarma. Balíček poteší všetkých old-school BF2 hráčov, pretože jeho obsah bude tvoriť štvorica prerobených máp, konkrétne Gulf of Oman, Sharqi Peninsula, Wake Island a Strike at Karkand.



O ďalších nových mapách sa len špekuluje. Tri známe bojové zóny - Paríž, New York a Teherán - dávajú isté predstavy orientácie a dizajnu máp, avšak nebolo potvrdené, ktoré mesto bude použité pre SP, ktoré pre MP a ktoré pre coop, prípadne ako budú mestá pre jednotlivé módy nakombinované. Rovnako sa toho vie málo o herných módoch. Conquest, Rush a Team Deathmatch by mali byť isté, či to je ale finálna ponuka zatiaľ nevieme.

Zbrane a vozidlá prídu v klasickej zostave. Kategóriu tankov bude reprezentovať M1 Abrams a T-90, medzi APC-čkami nájdeme BMD-3, LAV 25 či ďalšie. Helikoptéry budú rozdelené do dvoch skupín, útočné (Apache, MI28) a transportné (napr. Super Huey). Veľký comeback zažijú lietadlá a F/A 18, F16, Su-35 či MIG 29 sa iste stanú vyhľadávaným nástrojom na deptanie nepriateľských jednotiek. Široký arzenál zbraní a podporného vybavenie asi nemá zmysel podrobnejšie rozpitvávať. Od pištolí, cez samopaly, brokovnice, útočné pušky, guľomety, snajperky až po navádzače bombardovania a protitankové zbrane, jednoducho dostatok možností pre každého.

Čo pribudne, čo bude chýbať, čo chýbať nebude

V prvom rade nebude chýbať komplexný a hlboký systém povyšovania. Ruka v ruke so zvyšujúcim sa počtom odohraných hodín nieleže získate nové hodnosti, ale tiež sa vám otvorí možnosť odomykania ďalších zbraní a vybavenia. Jeden z hlavných hnacích motorov celého MP zážitku určite zafunguje opäť a my tak budeme žmýkať všetky classy, až pokiaľ nezískame aj posledný možný upgrade.

Naopak, ak sa tešíte na niektoré prvky z BF2, ostanete možno trochu sklamaní. Commander vo svojej pôvodnej podobe bude absentovať, DICE ale hovorí, že sa ho pokúsi nahradiť inými hernými mechanizmami. Zaľahovanie si určite budú pochvaľovať snajperi, aj keď možno ako „protizbraň“ proti kempeniu nebudú ostreľovači chránení maskovacími plášťami. Squad ako základná bojová formácia prejde určitými zmenami a tvorcovia sľubujú unikátne „cool“ novinky v ich manažmente. Bohužiaľ, vzhľadom na komplikovanosť Frostbite enginu nebude asi možné pre hru vytvárať vlastné mody, aj keď tu si ešte DICE nechalo pootvorené dvierka pre prípadne zmeny postoja v budúcnosti

PC na prvom mieste

Všetkých PC hráčov nesmierne potešilo, keď sa DICE vyjadrilo o primárnom vývoji práve pre túto platformu. Podľa trailerov a obrázkov si BF3 už teraz vyslúžil prívlastok jednej z najlepšie vyzerajúcich hier a určite za to môže aj tento fakt. PC verzia tiež dostane mohutnejší multiplayer, kedy sa v rámci jednej mapy bude navzájom ostreľovať až 64 hráčov. Konzolisti dostanú o niečo graficky chudobnejšiu verziu, i keď DICE samozrejme sľubuje plnohodnotný vizuál v rámci možností PS3 a X360, aj keď za cenu zmenšenia máp a zredukovania počtu hráčov na 24.

Ak vás zaujíma podpora 3D zobrazenia, pri PC je to jednoznačné áno, konzolové porty zatiaľ svoj tretí rozmer ani nepotvrdili ani nevyvrátili. Zaujímavosťou je, že sa potichu šepká o BF3 aj pre nový systém od Nintenda a tak sa možno objaví tiež Wii U verzia hry.

Horúca jeseň

Vozidlá sú naštartované, zbrane nabité, vybavenie skontrolované, rozkazy rozdané. Battlefield 3 volá do zbroje a my všetci toto volanie s radosťou poslúchneme. DICE určite prinesie kvalitu, na ktorú sme od štúdia zvyknutí a koniec októbra bude skutočne horúci. Nezabúdajme totiž, že Infinity Ward taktiež nepredá svoju kožu lacno.

Jaroslav Otčenáš

Resident Evil: Revelations

Nintendo 3DS nás hráčov môže upútať mnohými vecami, no doterajší line-up hier na túto konzolu to rozhodne nie je. Našli sa tu síce kvalitné hry, no vo väčšine prípadov sa jedná len o rôzne porty a spin-offy hier z veľkých konzol. Na E3 2010 ale boli prezentované spolu s handheldom aj niektoré skutočne unikátne tituly a práve na pilot jedného z nich sme sa v týchto dňoch mohli pozrieť. Resident Evil: Mercenaries 3D sa totiž dostal na trh a obsahuje hádam zaujímavejšiu vec ako je hra samotná – hrateľnú ukážku chystaného plnohodnotného Resident Evil: Revelations. Ako na nás táto krátka ukážka budúcoročného titulu zapôsobila?

Dejovo bude Revelations zasadený do roku 2005, konkrétne medzi udalosti štvrtej a piatej časti. V hre môžeme sledovať založenie protiteroristickej organizácie BSAA, ktorú už poznáme z Resident Evil 5. Ťažiskom príbehu budú protagonisti prvej Resident Evil hry a zakladatelia BSAA – Jill Valentine a Chris Redfield. Chris a jeho partnerka Jessica sú nezvestní a Jill je vyslaná na misiu s cieľom ich záchrany. Čo to nám ukázali už trailery, môžeme sa však tešiť aj na iné známe postavy zo série a partnerom Jill v tejto časti bude Parker Luciani.

Revelations je vo vývoju už dlhšiu dobu (započal ešte pred Mercenaries 3D) a zárukou kvality by mali byť zvučné mená, ktoré sa na hre podieľajú. Vedúcim projektu je Koushi Nakanishi, ktorý bol napríklad dizajnérom Resi-

dent Evil 5 a má na triku aj Tenchu či Way of The Samurai. Takayuki Hama má za sebou Gungrave a produkciu spolu s ním má na starosti veterán mnohých sérií Capcomu a obzvlášť Resident Evil – Masachika Kawata. Tím ešte dopĺňa Tsukasa Takenaka, ktorý má na svedomí príbeh RE5 a Onimusha 3. Za takýchto okolností nemôžeme pochybovať o tom, že hra bude kvalitami siahať vysoko. A to nie je všetko.

Revelations hlása návrat ku koreňom série a teda hra by mala byť skôr survival hororom ako akciou, ktorú prezentovali posledné dve časti. A po odohratí krátkej ukážky nemôžeme nesúhlasiť. Tá totiž prezentuje jednu z lokalít plnej hry – loď niekde v Stredozemnom mori dáva týmto tvrdeniam za pravdu. Okrem plavidla sa bude odohrávať v rôznych kútoch Európy, napríklad prístave či v horách. Ku koncentrácii na dve pôvodné postavy a návratu k hororovým prvkom sa pridávajú aj ďalšie vlastnosti originálu. Kawata potvrdil napríklad skúmanie oblastí a riešenie puzzlov, bohužiaľ v deme sme si ani jedno nevyskúšali.

Späť k vyššie spomínanej lodi, na ktorej sa demo odohráva. Slnečnú Afriku a arzenál väčší ako majú niektoré štáty striedajú stiesnené priestory, ktoré doprevádzajú zvuky praskajúceho kovu, čo len umocňuje dojem, že aj vonkajšie živly sú proti vám. Jill má k dispozícii len pištoľ a s ňou sa vydáva proti bytostiam podobným Regeneratorom zo štvrtej časti. Narábanie so zbraňou zostalo zachované z posledných dvoch častí, teda sa nemôžete pohybovať aj strieľať naraz. Pri používaní zbrane však môžete voliť medzi FPS a TPS perspektívou.

Väčší dôraz je tu kladený na budovanie atmosféry. Akcie je v pilote pomenej, hlavne vďaka malému počtu nepriateľov, ich odolnosť má však od domorodcov v RE5 ďaleko a už dvaja v uzavretom priestore malej miestnosti môžu byť problémom. Zvuky lode pod vplyvom vonkajších živlov doprevádza aj množstvo ruchov, či už sú to netopiere letiace naprieč úzkou chodbou oproti vám, skratovaný elektrický rozvádzač alebo aj agonické výkriky pred smrťou. K tomu treba spomenúť aj prostredia ako zakrvácané labáky a podobne, ktoré budia príjemne mrazivý dojem, ktorý by si možno zaslúžil aj viac ako len malú obrazovku.

Revelations je možno ešte len v polovici vývoja, no už teraz prekonáva aktuálne vydaný Mercenaries 3D po technickej stránke. MT Frameworks engine sa vynikajúco ukazuje na veľkých platformách a na 3DS dokazuje priam zázraky, keď sa s ním poriadne zapracuje. Model hlavnej postavy je detailnejší ako postavy v Mercenaries a hra pritom beží o niečo málo lepšie. Rovnako sú na tom aj zvuky. Engine navyše umožňuje aj istú mieru škálovania, napríklad sa zapne anti-aliasing a niektoré iné efekty pri vypnutí 3D zobrazenia. To v hre nemá výrazný význam, čo je možno škoda. Rovnako bez povšimnutia zostal aj touchpad, ktorý slúži len na rozhliadanie sa pri chôdzi, avšak uhly v stiesnených priestoroch nestoja za zmienku.

Pilot, ktorý bol okrem iného prezentovaný aj na E3 2011, toho hráčom veľa neponúka, no aj to málo hráčov krásne navnadí. Technologicky ide už teraz o špičku na 3DS a mená stojace za titulom sú zárukou toho, že ani po obsahovej stránke nebude Revelations zaostávať. Pritom je však stále veľa času na zlepšovanie či už technickej, alebo aj obsahovej stránky titulu. Jediná negatívna vec ohľadne prezentovanej ukážky je snáď ročné čakanie do vydania hry.

Matúš Štrba

Might and Magic Heroes V

Už dvadsaťpäť rokov sa hráči vracajú do Might & Magic univerza a toto pekné jubileum oslávime v poradí šiestou stratégiou s hrdinami sily a mágie. Výsledok bude naservírovaný o niekoľko týždňov, našu zvedavosť však už čiastočne nasýtil uzatvorený beta test. Dojmy si, samozrejme, nenecháme len pre seba.

Prvá misii v kampani pre jednotlivca predviedla dôverne známy systém hry s nepatrnými obmenami. Ďalšie misie a multiplayer, ktorý si tradične zahráme v režime horúceho kresla, kde sa hráči striedajú pri jednom PC, už ukázali väčšie rozdiely oproti predošlej časti. V porovnaní s päťkou, kde sme nenašli prakticky žiadnu novinku, je to výrazný krok vpred, hoci zrejme nie všetko hráči prijmú s nadšením. Ale tak to už býva, keď sa vývojári snažia urobiť niečo po novom.

Aj tentoraz hráči putujú po krajine plnej kreatúr a rivalov v ťahovom režime, dobýjajú a stavajú mestá, v ktorých najímajú armádu a nových hrdinov. Suroviny sa drasticky zredukovali len na štyri druhy. Okrem dreva, kameňa a zlata zostali už len kryštály. Stále sa pravidelne získavajú z baní alebo zberom jednorazových zásob. Neutrálne bane si treba vybojovať a potom si ich hráč privlastní. Ak už však nálezisko vlastní rival z nepriateľskej frakcie, nejde to tak ľahko. Jediným spôsobom, ako si právoplatne privlastniť súperove bane, je dobytie pevnosti, ktorá sa nachádza v okolí. Alternatívnou, ale nepohodlnou možnosťou, je okrádanie. Hráč musí držať svojho hrdinu v priestore bane, kde rabuje denné dávky, ale len kým sa nevzdiali. Potom opäť zaveje vlajka pôvodného vlastníka.

Pri boji sa hra prepne z mapy na detailné bojisko. Jednotky útočníka sa zobrazia naľavo, obrancu napravo. Hráč môže mať sedem pohyblivých

jednotiek. Zobrazia sa v známej forme postavy a čísla, ktoré vyjadruje druh a počet. Okrem bežných útokov nablízko alebo na diaľku môžu mať doplnkové schopnosti, napríklad liečenie, alebo ochromenie cieľa. V každom kole všetky jednotky vykonajú jednu akciu, čiže pohyb, útok alebo použitie schopnosti. Zachovala sa možnosť obrany, kedy zostáva jednotka pasívna, ale má obranný bonus. Dá sa aj odložiť ťah na záver kola. V pozadí hráčovej armády stojí hrdina. Nedá sa zabiť a prehráva len v prípade, že príde o celé vojsko. Nie je však len divákom. Pravidelne môže zosielať kúzla z magickej knihy alebo vykoná nájazd na koni na ľubovoľný cieľ. Počas potýčky sa kumuluje špeciálna schopnosť podľa frakcie za ktorú hráte. Môže to byť napríklad krátkodobá nezraniteľnosť. Pri obliehaní miest je obranca chránený múrom, na ktorý automaticky útočí katapult. Vo veži sa dá umiestniť strieľajúca jednotka. Po víťazstve sa súperovo sídlo konvertuje a zmení na typ hradu, ku ktorému prináleží dobyvateľ. Boje ovplyvňuje viacero faktorov, najmä morálka jednotiek a parametre hrdinu. Boj môžete prenechať na automatiku, vtedy prevezmete úlohu pozorovateľa.

Hrdina sa zdokonaľuje výstrojom a artefaktmi v osobnom inventári. S narastajúcimi úrovňami sa zlepšujú atribúty a hráč si za body odomyká schopnosti a kúzla rozdelené do niekoľkých setov. Zaujímavosťou je získavanie skúseností dynastie a používanie špeciálnych čŕt a predmetov dynastie, ktorú hráč reprezentuje. Prinášajú rôzne bonusy v boji aj mimo neho. Ďalšie extra schopnosti hráč získava na základe svojej reputácie, ktorú reprezentuje cesta sĺz a cesta krvi. Ofenzívni a agresívni hrdinovia sa rozvíjajú na ceste krvi, nadobúdajú drsnejší zjav, odomykajú ofenzívne schopnosti a pokročilé povolania. Defenzívni hrdinovia sú hrdinami sĺz a získavajú hlavne ochranné schopnosti a prístup k defenzívnym povolaniam. Ak zaútočíte na kreatúry, ktoré sa vzdávajú a dovolíte im bez ujmy odísť, získate body na ceste sĺz, ak ich zmasakrujete, prikloníte sa k ceste krvi. Podobne sa zohľadňujú aj rozhodnutia počas dialógov v misiách a úlohách.

Mestá sa rozvíjajú dokupovaním budov. Prístavby umožnia nákup nových druhy jednotiek a vylepšenie ich základných verzií. Pribúdajú aj ochranné prvky mesta. Tržnica umožní výmenu surovín, hala hrdinov dokupovanie ďalších lídrov. Príležitostne sú na výber špeciálne budovy, kde si hráč vyberie jednu z dvoch ponúkaných možností. Sety okrúhlych ikon na zmenšenom okne, ktoré predstavujú ponuku mesta, ľahko pochopíte. Napriek tomu mi formát menu miest z minulých dielov pripadá prehľadnejší. Nehovoriac o tom, že teraz už nie je prehliadka sídla zďaleka taká úchvatná, ako kedysi.

Grafika hry je vcelku príjemná, oveľa menej gýčová ako v Heroes V. Krajina je plná objektov, stromov, truhlíc, ktoré ponúkajú skúsenosti alebo zlato, kreatúr a budov, čo prinášajú hrdinom krátkodobé bonusy. Neutrálni strážcovia v teréne stoja pasívne, nepohybujú sa ani nezvyknú zaútočiť ako prví, keď je hrdina niekoľko krokov od nich. Je to škoda, lebo v predošlých hrách sa to osvedčilo a hráč musel byť viac predvídavý a opatrnejší. Misie, ale aj nájazdy hrdinu v boji a občas aj efektné útoky jednotiek, sprevádzajú predelové scény. Bežný pohyb jednotiek na bojisku pôsobí realisticky, podobne ako animácie pri ich skonaní a kúzlení. Dizajn menu miest je skôr negatívny. Hoci nie vyslovené zlý, chýba určitá pompéznosť z minulosti.

Šiestykrát sa hrdinovia vracajú do boja o osud magickej krajiny, ktorú navštevujeme už celé štvrťstoročie. Tento diel sa nebojí zmeny a experimentov a bude zaujímavé sledovať, ako ich hráči prijmú.

Branislav Kohút

Uncharted 3 - beta multiplayer

Skôr než sa pobijú marketingové oddelenia promujúc svoje želiezka v ohni a vytasia do boja kampane za ťažké milióny, ktoré dobre vyzerajú nielen na papieri, samotné hry už zvádzajú súboje v beta testoch. Súčasné akcie majú dnes už tak mohutný multiplayer, že venovať sa povedzme trom naraz a súčasne si udržať úroveň v rebríčkoch, resp. v tabuľkách, je pri iných sociálnych aktivitách nemožné. Vymieňať ich a prispôsobiť sa tomu, čo hrajú kamaráti, to áno, ale zabudnite na popredné pozície a všetky tajomstvá objavené stovkami hodín strávených online. Či to bude práve multiplayer Uncharted 3: Drakes Deception môžete okoštovať v prebiehajúcej verejnej beta verzii.

V dobe písania článku ju tvoria dve mapy a pätica máp zameraných na tímovú spoluprácu. Nájdete tu aj obligátny Free For All, ale drvivá väčšina sa venuje TDM, úlohami orientovaný deathmath (tu nazvaný Team Objective) alebo Co-opu. Naughty Dog vylepšili online komponent šialeným množstvom noviniek a drobností, ktoré samotný zážitok stavajú na úroveň, že si poviete: ešte jeden zápas, ešte jeden level a končím.

Partnerstvo a tímový duch je cítiť od prvého odpískania, je vám priradený

Nathanovci vyrážajú do boja

partner. Náhodne. Ak nie je pod paľbou, môžete sa pri ňom (alebo on pri vás) respawnúť, môžete snoriť spoločne alebo sa každý vydať inou cestou. Nik vás do toho nenúti, ale je milé, že hráči sa bez dohovárania nasledujú a kryjú si chrbát, zatiaľ čo jeden nesie ťažkú sošku zo zlata smerom k truhlici, kde treba skórovať (mód Plunder). Buddy System sa nevzťahuje iba na partnera po boku, ak sa vám podarí skosiť niekoho spoločne, môžete si nad jeho mŕtvolou ťapnúť (high five) a ešte k tomu získať aj medailu.

Zlato nado všetko

Medaily sa rozdávajú v Uncharted 3 ako v každej inej hre, za zásluhy. Pomstíte svoju smrť, používate výhradne zbraň na diaľku, zabíjate sniperkou, prejdete 1000 m bez ujmy, začnete kolo s prvým zabitím, eliminujete strelca ohrozujúceho vášho partnera, prežijete kolo bez úmrtia a pod. Kumulujete nielen peniaze, ale aj medaily a za ne sa odomykajú Kickbacky. Ide o dočasné powerupy, ktoré si podobne ako boostre vyberáte pred zápasom. Tentoraz si môžete predom predpripraviť štyri loadouty (výzbroje), nastaviť, ktorá má byť predvolená a po smrti sa medzi nimi rýchlo prepínať. Vzhľadom na to, že máte customizáciu (aj výzoru postavy aj zbraní) neustále pod palcom pri čakaní v lobby, nestojí vôbec v ceste nahodiť na Drakea okuliare, Sullymu dať šiltovku a na kalašnikov zavesiť väčší zásobník.

Kickbacky vám dajú nekonečnú muníciu bez potreby prebíjať po dobu 30 sekúnd, zmiznete v oblaku prachu alebo sebe aj partnerovi obnovíte zdravie. Ak sa vám nedarí, nemáte Kickbacky. Jednoduché. Bez medailí nie sú prachy a bez prachov zase upgrady a boostre, ktoré sa po novom už upgradujú a zvyšuje ich účinok, predlžuje čas trvania či dosah. Skrátite si čas na respawn, zvýšite rýchlosť alebo si necháte označiť hráča, ktorý vás zabil. Zostaviť si ideálnu výzbroj pred zápasom nie je vôbec ťažké, päť dlhých a dve krátke zbrane a obmedzený počet je daný betatestom, lenže v plnej iba bude niekoľkonásobne viac a hĺbka celého systému sa ukáže v plnom svetle. U zbraní sa podľa typu dá zvýšiť údernosť munície, zlepšiť mierenie, zrýchliť nabíjanie a pod. Postupným levelovaním a hľadaním pokladov rozhádzaných po mapách sa odomykajú nové typy oblečenia, doplnky pre avatarov a vaše osobné emblémy na skrášlenie máp.

Zlato sa dá nájsť aj v truhliciach, kde okrem pokladov sa skladujú aj medaily a jednorazové boostre, tzv. spoplatnené. Nie, do Uncharted 3 sa nevkradli mikrotranzakcie, ale pred zápasom môžete investovať napríklad do mini radaru, zrušiť stopy za guľkami alebo zväčšiť inventár o miesto pre jeden granát navyše. Tieto boostre platia vždy iba jeden zápas.

RECENZIE

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

F.E.A.R. 3 - STRACH UŽ POMINUL

Plusy:

- spojenie dvoch typov postáv v kooperácii
- malé útržky Almy
- multiplayerové módy

Mínusy:

- zmena štýlu hrateľnosti
- príliš veľa akrádových prvkov oproti pôvodnej hre
- arkádová dynamika zbraní, chýba im precíznosť
- chýba strach

7.0

V roku 2005 priniesla firma Monolith zaujímavé spojenie hororu a akcie v FPS záležitosti príznačne nazvanej F.E.A.R. Priniesla temnú Almu a jej nenávisť voči okolitému svetu, ktorý sa ona snaží ovládnuť a vašou úlohou ju bolo zastaviť. Hra svojho času prekvapila svojim spracovaním, grafickými efektmi, AI aj intenzitou akcie v úzkych priestoroch.

Po úspechu prvej hry nasledovali dve expanzie, ktoré priblížili alternatívne udalosti v hre, žiaľ už nedosiahli dostatočnú kvalitu a viac menej len žmýkali z atmosféry pôvodného titulu. V roku 2009 sa snažil vylepšiť originál FEAR 2, ktorý s novou postavou pokračoval v pôvodnom príbehu, k FPS akcii pridal ovládanie mechov a ešte zintenzívnil akciu, žiaľ na úkor príbehu a hororových prvkov. A teraz v roku 2011 presne v tomto štýle pokračuje **FEAR 3**, znovu pridáva viac akcie, znovu ponúka menej hororu a menej príbehu.

Ak by sme to mali hneď zo začiatku zhrnúť, Day 1 Studios v hre prešli z precíznej akcie na arkádovú, hru presvetlili a pridali viac nepriateľov. Všetko to spolu žiaľ nepridá na intenzite, ale skôr na chaose, ktorý vytvárajú nepriatelia a priam nepreniknuteľný červený filter, ktorý sa objaví pri každom menšom

zranení. K tomu celému sa pridávajú desiatky rôznych parametrov, ktoré zbierate po rôznych typoch zabití protivníkov a ktoré ešte viac oddaľujú hru od pôvodného štýlu. Na druhej strane je tu ale jeden element, ktorý autorom vyšiel a to kooperačná hra. Je to v sérii nové a zaujímavé, ale pre utlmenie ostatných prvkov to nie je niečo, čo by fanúšikov série potešilo, možno si však takto nájde nových hráčov.

Postavené na kooperácii

Štýl FEAR 3 je plne prispôsobený kooperácii, na ňu je nastavené bodovanie, prispôsobená kampaň aj multiplayerové módy. Znamená to, že ak budete hrať sami, prídete o celú pridanú hodnotu a keďže zvyšná hodnota nie je vysoká, odporúčame ju hrať s priateľom. Hra síce nemá scény, kde je nutné vyslovene kooperovať, ale počty a postavenia nepriateľov sú prispôsobené pre dvoch hráčov. Pre jedného to môže byť miestami veľa, pre dvoch akurát.

Kampaň nasleduje FEAR 1 a FEAR 2 a spája ich udalosti a postavy do jedného ústiac zaujímavým koncom, respektíve dvomi zakončeniami, ku ktorým sa dostanete za 6 - 7 hodín v sérii rozmanitých kapitol. Hra tentoraz opustí prevažne temné a uzatvorené lokality a ponúka presvetlené vonkajšie levely mierne ignorujúc celú tematiku série a strach vám v nich nebude naháňať nič, možno jedine projektily objavujúcich sa protivníkov. Našťastie niekoľko levelov svojou temnotou a štýlom sériu ako tak reprezentujú a niekoľko prestrihových scén približuje pozadie oboch hlavných postáv.

V kampani preberiete bratov Paxtona Fettela a Pointmana, dvoch synov Almy, ktorí tentoraz spolu povstali proti nej a chcú zničiť ako ju, tak aj korporáciu Armacharm. Hrateľnosť je odlišná za každú z postáv, zaciať čo Pointman, hrdina z prvej hry, je zameraný na čistú akciu miešajúcu strelné zbrane a granáty, tak Paxton, ktorého Pointman v jednotke zastrelil, je duch a svojimi psychickými silami odhadzuje protivníkov, prevezme ich telá a bojuje s nimi. Ak hráte sami, ovládane štandardne Pointmana, ale hneď ako level prejdete, odomkne sa vám druhá postava a môžete si vyskúšať iný štýl. Pri kooperácií sa skóre oboch postáv na konci levelov spočíta a ukáže sa ten lepší zo synov Almy.

Príbeh je celou hrou len vlažný a sú to skôr len útržky scén a prízraky Almy, ktorého ho vykresľujú. Pridáva však svoju štipku k celkovému vývoju univerza, ktoré stále nekončí a štvrtá časť je už koncom tretej hry naznačená. Aj keď osud pokračovania potvrdia až predaje FEAR 3, čo je momentálne veľmi neistá premenná.

Arkádová akcia

Skôr ako k pôvodným hrám sa gameplay a akcia v trojke dá prirovnať k Bulletstor-

mu, prakticky za všetko sa tentoraz získavajú body, nepriatelia vyliezajú z každej diery, obrazovka okamžite po každom vašom zranení červenie, ale hlavne dynamika zbraní je skutočne zvláštne nastavená. Streľba je totiž hocičo iné, len nie precízna a uveriteľná. Väčšinou máte pocit ako keby ste strieľali naslepo a efekt je rovnaký. Neustále meníte zásobníky a skôr ako sa spamätáte, nemáte dostatok nábojov a rúti sa na vás niekoľko protivníkov.

Zbrane majú svoju štandardnú rozmanitosť, od pištoliek, cez samopaly, brokovnice, až po rôzne sci-fi hračky a nechýba mech a power armor, ktoré oživujú postupný stereotyp a pridávajú akcii viac adrenalínu, ale podobne ako pri dvojke ešte viac sa odďaľujú od temnej atmosféry.

Pozitívum, ktoré sa zachovalo z predošlých hier, je AI protivníkov, ktorí si zachovali svoje skrývanie sa za stĺpmi, prekážkami, preskakovanie cez všetko, čo sa dá a zachytiť sa dajú aj také eventy ako presúvanie si prekážky, aby sa za ňou mohol vojak schovať. Žiaľ väčšinou sa objavujú na svojich fixných miestach a ostreľujú vás z okien alebo spoza rohov.

Zaujímavý multiplayer

Multiplayer je všetko len nie štandardný, je skôr postavený na kooperácii štyroch hráčov v sérii módov. Síce ťažko povedať, či ho za pár mesiacov budete mať s kým hrať, ale minimálne mod Fucking Run pre štyroch hráčov, ktorí musia odrážať vlny nepriateľov sa oplatí zahrať. Autori tu pridali bariéru z psychickej energie, ktorá sa k vám stále približuje a presúva vám bojové pole. Oproti tomu Soul Survivor, takisto pre štyroch, pridáva AI protivníkov a k tomu jeden z hráčov je duchom. Jeho úlohou je preberať AI postavy a zabiť zvyšných hráčov. Soul King to obracia naruby a všetci hráči hrajú ako duchovia a preberajú AI. Nakoniec Contractions je štandardný horde/nazi zombies mód, kde sa štyria hráči musia brániť pred 20-timi vlnami nepriateľov. Podobne aj tu sa objaví bariéra v podobe hmly, ktorá vám level stále zmenšuje a zintenzívňuje akciu.

FEAR 3 ponúka skutočne zaujímavý a nápaditý multiplayer, v ktorom robí svoje hlavne postava ducha. Uvidíme, či si nájde svojich fanúšikov a umožní firme tento štýl ešte hlbšie rozpracovať. Možno niekto z veľkých hráčov na multiplayerovom trhu by si z toho mohol zobrať príklad.

Technologicky je FEAR 3 v priemere, niektoré grafické efekty potešia, ale celkovo hra často vyzerá slabšie ako pôvodný FEAR 1. Ubudli časticové efekty, rozdielna je kvalita textúr, jedno však je posunuté vpred a to kolorit a rozmanitosť levelov, je to skutočne pestré a striedajú sa vizuálne otvorené presvetlené ulice s temnými podzemnými a vnútornými oblasťami. Žiaľ presvetlené lokality sú mimo spektra, aké by ste čakali od

temnej hororovo zameranej hry a spolu s neustálou akciou odďaľujú hru od posledných náznakov hororu a strachu. Keď už nejaké náznaky temna uvidíte, kvalitná zvuková stránka dokáže navodiť aspoň akú-takú atmosféru.

Celkovo je FEAR 3 potvrdením pomalého, ale istého úpadku série. Day 1 Studios, ktoré robilo konzolový port originálu, nemá na kvalitu Monolithu, takže z hodnotení 9.3 a 8.5 sa u nás séria prepadáva na 7.0. Problém je ako v hrateľnosti, tak aj v kampani, ktorá je len povrchná a viac zameraná na kooperáciu ako na príbeh a temnotu. Kooperácia a multiplayer však titul zachraňujú a dodávajú mu hodnotu.

Peter Dragula

Resident Evil: Mercenaries 3D

Plusy:

+ trošku ťažšie súboje s (mini)bossmi
+ co-op režim
+ rôznorodosť postáv
+ niekoho možno zabaví
+ ochutnávka Revelations
+ ovládanie

Mínusy:

- stereotyp
- časové limity
- strašná AI
- stále je to len režim vystrihnutý z hry
- nie práve najlepšie technické prevedenie

4.0

Nebudeme si nič nahovárať. Handheld Nintendo 3DS je na trhu už pekných pár mesiacov, no pôvodnými titulmi sa to tu nehemží. Nintendo prenechalo štart platformy tretím stranám a tie hráčom poprinášali porty, remaky, narýchlo kvasené prvoplánové a podobné nie práve najlákavejšie. A taktiež vás nebudem vodiť za nos a hneď v úvode prezradím, že **Resident Evil: Mercenaries 3**D istým spôsobom zapadá do všetkých spomenutých kategórií.

Mercenaries 3D zlyhávajú už v úvode. Prezentácia je biedna, akoby sa ani nechcel predať, či upútať hráča v momente, keď vloží kartridge do konzoly. Až príliš strohé menu s minimom položiek je len ďalšou predzvesťou sklamania. Kto očakával plnohodnotný kompletný titul, ten má tentoraz smolu. Žiadna kampaň, dokonca sa autori medzi sériu misií ani nesnažili vložiť nejaké príbehové pozadie. Niekto by mohol namietať, že aj populárna séria Left4Dead má kampaň založenú na podobnom princípe série misií plných prihlúplych nemŕtvych. Kde však nie len séria od Valve, ale aj niektoré iné zombie vyvražďovačky pôsobia dojmom komplexného celku, tam Mercenaries 3D pôsobí ako nesúrodý mix všetkého, čo mali v Capcome poruke.

Samozrejme, že Mercenaries 3D len vychádzajú zo známeho režimu zo štvrtej a piatej časti série, akurát niekto zabudol, že tento režim bol len doplnkom a samotná hra poskytovala aj príbehové pozadie pre režim. Nikto teda nevie prečo, ale máme tu k dispozícii osem rôznych postáv (Chris Redfield, Claire Redfield, Jill Valentine, Albert Wesker, HUNK, Jack Krauser, Barry Burton a Rebecca Chambers), ktorých úlohou je vystrieľať všetko, čo sa hýbe. A to je asi tak všetko. Bohužiaľ. Možno by to nebol až taký problém, keby aspoň akčná zložka nepokrivkávala, ale ako ste už asi správne vydedukovali z textu, ani to nie je žiadna sláva.

Mapy, po ktorých poprehá-ňate spomínané postavy, sú tiež len vystrihnuté z módov Mercenaries zo štvrtej a piatej časti. Africká osada plná nakazených (presne tá, kde ste bojovali s Executione-

Zombíci v 3D

rom), bane, Salazar Castle zo štvorky, loď a ďalšie štyri mapy sa neustále opakujú a aj to je jedným z dôvodov, prečo hra rýchlo omrzí. Tridsať misií sa delí do piatich levelov s pomaly stúpajúcou náročnosťou a každý musí uznať, že na také množstvo neustále rovnakých úloh je osem máp strašne nízky počet (a to aj keď počítam nočné verzie niektorých máp). Samozrejme, sa netreba nechať oklamať rôznymi zadaniami. Náplň je totiž skutočne vždy rovnaká, či už sa jedná o útoky vĺn nepriateľov, alebo zabíjanie zombíkov v časovom limite, vždy vám stačí streliť všetko, čo sa pohne (a ideálne rovno do hlavy).

A bohužiaľ strelenie do hlavy je jednoduchšie ako by sa mohlo zdať. Celkovo je hra až príliš jednoduchá, čo sa nepriateľov týka. Tí sa k vám pomaly vlečú, niekoľko sekúnd okolo vás dokážu tancovať a až potom sa odhodlajú zaútočiť nejakou zbraňou. Samozrejme, ak ste ich už medzičasom neposlali niekam hniť. Neskúšal som to, no snáď by sa hra v úvodných leveloch dala ustíhať aj jednou rukou. A obtiažnosť do záveru nijak zázračne neporastie, stále budete mať dostatok času, nakoľko nepriateľom sa útočiť zjavne nechce. A ešte k tomu majú talent sa pohybovať rovno pred hlavňou vašej zbrane. Keď už som toľko spomínal ten čas, tak to bude paradoxne váš jediný skutočný nepriateľ. Niekedy sú totiž limity až príliš prísne a v prípade, že v niektorom kúte mapy sa zasekol nepriateľ, tak ho jednoducho nájsť nestihnete. Všetci, ktorým som dal hru vyskúšať, nech sa im RE séria páči akokoľvek, tak práve kvôli boju proti času hru označili za nudnú a frustrujúcu. Možno to autori mali spraviť naopak a hlavným nepriateľom mali byť zombíci, nie naháňanie sa za časovým limitom, prípadne stĺpmi na mape, ktoré vám pridajú časový bonus.

Jedinou výzvou pre samotného hráča aspoň ako tak zostávajú súboje s bossmi. Aj tí sú samozrejme vytiahnutí z posledných dvoch častí Resident Evil a umiestnení na niektorej z máp. Netopieria príšera z piatej časti vám trošku zavarí, ostatní bossovia sú menšieho charakteru. Medzi nimi sú také exempláre ako Executioneri, Garrador, Super Salvador a iní. Postup na porazenie daného bossa vám vždy prezradí „komentátor“, ktorý pred začiatkom každej misie povie, čo máte robiť a snaží sa hráčov hecovať pri vypršaní limitu.

Akousi chabou motiváciou postupu ďalej je odomykanie ďalších postáv (z 8 sú zo začiatku k dispozícii len 3), nových kostýmov a upgradov pre postavy, ktorými sa môžete vyzbrojiť pred začiatkom misie. A k motivácii ešte samozrejme patrí bodové ohodnotenie, ktoré sa odráža v tabuľkách. Či vám to stačí, to je len na vás, no rozhodne je to veľmi málo. Určite vás viac zaujme skúšanie rôznych postáv, nakoľko každá má inú výzbroj. Otázkou však je, ku koľkým sa vám podarí dopracovať, než vás hra omrzí.

Resident Evil Mercenaries 3D nakoniec nie je až tak úplne premrhanou príležitosťou, nakoľko prezentuje kvalitne spracovaný kooperatívny režim. Hra dvoch hráčov je hneď o niečo lepšia zábava, zvlášť keď máte spoluhráča po svojom boku. Okrem podpory lokálnej hry dvoch hráčov tu nájdeme aj hru cez internet, pri ktorej treba oceniť hlavne kód. Vyhľadávanie je veľmi rýchle, hra je stabilná, teda aspoň v tomto ohľade priniesla niečo, čo zodpovedá kvalite zodpovedajúcej značke. Už len takýto coop režim priniesť do plnohodnotnej hry.

Čo sa technickej stránky týka, tak tá je dosť rozporuplná. Nie vždy sa drží stabilný framerate a MT Frameworks engine v tomto titule práve neexceluje. Zvukové stopy sú dosť biedne, či už sa jedná o efekty zbraní, ruchy nemŕtvych, alebo hlasy postáv. Takto nízka kvalita nahratého zvuku sa často nepočuje. Ovládacia schéma sa dá rýchlo naučiť a handheld sa aj vďaka nej pri hraní príjemne drží. Pohybovať a strieľať súčasne sa však stále nedá. Pri strieľaní máte na výber FPS pohľad a pohľad cez rameno. Zamrzia „pokusy“, ktoré Capcom robil so save súborom, ktoré majú zamedziť bazárovému predaju hry. Nič by nebolo zlé na tomto boji, zvlášť, keď save súbor sa len nedá resetnúť. Avšak niektorí hráči na internete reportujú problémy s uloženými dátami.

Resident Evil: Mercenaries 3D je hanbou tejto série. Narýchlo vystrihnuté režimy, postavy a mapy z posledných dvoch hier sa síce predávajú ako samostatná hra, no náplň tomu ani zďaleka nezodpovedá. Hra síce zabaví, no záleží od každého ako dlho. Nakoniec aj samotná akcia hre hádže polená pod nohy, kedy AI nie je dostatočne agresívna na to, aby to hráča uspokojilo. Hre však treba nechať, že prezentuje skvele fungujúci co-op a musíme dúfať, že Mercenaries poslúžili vyššiemu cieľu ako test pred nasadením do inej hry.

Matúš Štrba

The Legend of Zelda: Ocarina of Time 3D

Plusy:

+ fantastická nestarnúca hrateľnosť
+ odhaľovanie pútavého sveta
+ boj a možnosti nepriateľov i bossov
+ dobrý príbeh s veľkým zlomom
+ vylepšená grafika
+ skvelý 3D zvuk a hudba v hre
+ výborné ovládanie
+ desiatky hodín fantázie a Master Quest

Mínusy:

- občas neposlušná kamera

9.5

Trinásť rokov je ohromná doba. Pre niektorých čitateľov Sectoru azda polovica či aspoň tretina života. Skúste sa aj vy na chvíľu zamyslieť, čo ste robili v pamätnom novembri 1998, keď vyšla jedna z naj-recenzovaných hier všetkých čias. Máte to? A teraz si predstavte posun v čase a opätovné stretnutie. Akoby ste našli stratenú lásku z tínedžerských čias a povedali si: s odstupom času sa môžeme vrátiť k sebe a opäť to skúsiť. Zažiť opäť jedno z najväčších dobrodružstiev. Ale poznáte to. Ľudia (i hry) sa menia. A to, čo fungovalo kedysi dávno, môže dnes priniesť úplne iný pocit. Stará láska nehrdzavie, no zmena doby je neúprosná. Zuzka či Zelda? A city, ktoré prekonajú veľmi veľa, aj 151 mesiacov času.

Láska po 13 rokoch je však zradná. Medzičasom sa vyskytli iné objekty záujmu i ukázali, že sa mnohé veci dajú riešiť inak. Čím sme starší, tým viac pochopíme a najmä nové generácie majú vyššiu prioritu či odlišné vlastnosti. Prvé hodiny so starou známou sú také podivné: miešajú sa v nás spomienky na prežité obdobie i dnešné pocity. Hľadáme to minulé a prežívame niečo súčasné.

A priznám sa, že moje prvé (opätovné) rendezvous so Zeldou nebolo také neskutočné. Skôr obyčajné, kde sme sa stretli a pripomenuli si miesta, na ktorých sme už kedysi boli. To intro prehrávajúce sa na úplnom začiatku je ako sonda do najstarších spomienok a tie sľubujú (znova) veľké časy. Návšteva môjho príbytku, rodnej dediny i skúšanie prvých trikov sa dá skrátiť na hodinku. Presne viete, čo si môžete dovoliť – kde sa dotknúť, kde hľadať odmeny, či kedy sa spýtať, čo ďalej.

NÁVRAT HRDINU

Najviac sa mi páči ten obraz; tušíte, že na to, aby ste si mohli dovoliť viac, treba zapojiť intuíciu. Ak vám tabuľa hovorí, že tu máte švihať mečom, no ten ešte nemáte, sústreďte sa na to, aby ste ho niekde získali.

Na prvom mieste je práve skúmanie sveta Hyrule. Letmý pohľad na mapu sľúbi veľké priestranstvá, zabudnuté zákutia – a vašou najväčšou motiváciou je skúmať ich na vlastnú päsť. Je na vás, či hneď zablúdite do Lost Woods a začnete hľadať cestičky. Les je zradný – prvá odbočka vás zavedie ďalej, ale iná vás môže vyhodiť späť na začiatok. Ako zma-

povať takú lokalitu? Keď sa päť krát ocitnete na začiatku a vaša pamäť stráca prehľad, prichádza úplný element zo starej školy. Pero a papier, na ktorý si čmárate mapku sami a značíte – tu je slepá cestička, tu jazero a tadiaľ ísť ďalej. Presne ten moment ma vytrhol z počiatočnej letargie a po ňom sa vrhol na Zeldu nadobro.

Metóda pokus-omyl a skúmania je vo vzťahu totiž krásna, aj keď časovo náročnejšia. Niekde čaká aj veľké dobrodružstvo, inde zas obyčajný predmet. Ale objavovanie sveta a túžba byť v ňom vás opantá. Hľadanie tunelov, kam sa možno prepadnúť. Nepriateľov a spôsoby, ako sa im postaviť. Predmetov, viac či menej účinných. Ocarina of Time je ako stavaná pre hráčov, ktorí sa chcú ponevierať po mapke aj 20 minút a zistiť všetky možnosti, kam pokračovať. Nie je tu lineárna cesta, z ktorej sa snažíte zdrhnúť, skôr množstvo odbočiek, ktoré sa dajú preskúmať. Štruktúra sveta dáva zmysel: centrálne kráľovstvo, vaša dedinka i okolité lokality, a samozrejme, dungeony.

Základná mapa s množstvom možností vs. dungeon so skrytou cestou, to je zaujímavý protipól. Prvý na vás čaká sotva po hodinke, má päť poschodí a nádherné klasické spracovanie. Najprv sa neviete zbaviť nebezpečných pavúkov (po čase nájdete prak a možnosť boja na diaľku), potom chcete nájsť najvyšší bod, aby ste z neho mohli skočiť tak silno, aby ste pretrhli pavúčiu sieť a dostať sa nižšie. Tu čakajú aktivačné kvádre, ohne vedúce k prepáleniu pavúčich sietí zakrývajúcich dvere a za nimi nové komnaty.

Prvý boj s bossom dokáže držať nejedného hráča v napätí, najprv kvôli nejasnému spôsobu boja (veľkého pavúka treba zostreliť zo stropu, potom rezať) a srdiečku, čo zvýši vašu výdrž. Honba za srdiečkami (vaším zdravím) je náramná – pri bossoch, aj vo svete, kde ich ale nezbierate v celku, ale po štvrtinkách. Aj ďalšie dungeony sú znamenito dizajnované ani jedna úroveň naviac!

Vďaka skúmaniu, rozvrhnutiu sveta a občasnému puzzle nie je Zelda iba obyčajná akčná adventúra. Je to kus poctivej baby, kde neexistuje lineárna cesta vpred a čaká vás skúmanie jej vlastností na vlastnú päsť. I keď občas sa dočkáte tipov pri magických kameňoch, ktoré predpovedajú kus budúcnosti. Tipy majú formu vízií a niekedy je zaujímavé vidieť ich recipročne (či ste našli najlepšiu cestu), inokedy sa pri nich možno inšpirovať. Najmä pri malých logických úlohách ako zobudenie muža vyliahnutím kuriatka, ktoré vám darovala jeho dcéra večer, keď sa stratil a vy ho chcete do rána nájsť.

Link v tej najlepšej forme a v 3D !

Skúmanie sveta a malé úlohy netvoria minoritnú časť, skôr naopak, ale netreba sa báť ani o možnosti boja. Šikovne spracovaný real-time systém ťaží predovšetkým zo svojej jednoduchosti, arzenál tvoria meče i štíty, no keď sa pohrúžite do hry, zistíte, že veľký priestor si pýtajú aj palice, praky či chabiny na diaľku. Je to dané milými súpermi typu kamuflovaní „dukáči", ktorí zahrabaní v sebe na vás čakajú a potom pľujú orechy. No keď sa k nim priblížite, zahrabú sa. Jedine odrážanie ich orechov štítom sa ukáže ako vhodná taktika. Podobných vychytávok sú v hre desiatky, tak vás celkom poteší, že miesto zháňania nových zbraní radšej zväčšujete zásobníky pre oriešky do praku či viacúčelné bakule – môže sa nimi mlátiť nepriateľ priamo alebo slúžia aj na zapaľovanie a interakciu s okolím.

Zelda je totiž pozorná partnerka a nič pri nej nevychádza navnivoč. Každá pozornosť sa počíta. Žiadna časť sveta nie je na svojom mieste samoúčelne – hoci sa vám môže občas zdať, že lokality križujete často a postup do niektorých sa odohráva štýlom dva kroky vpred a dva vzad. No uznajte, nevyzerá to tak často aj v bežnom vzťahu? Mimochodom, k samotnej Zelde v rámci príbehu dorazíte zhruba za tri hodiny (možno i skôr, ak sa nebudete zdržiavať minihrami, ktorých je v hre aspoň tucet: strelnica, vymetanie kurína, hľadanie predmetov atď.) a v tom momente uvidíte prvý raz aj Ganondorfa. Tento moment je veľmi intenzívny – ako by ste stretli svojho soka v láske. Aj keď príbeh na seba necháva dlho čakať a odvíja sa spočiatku pomaly.

Najprv idete do starobylého stromu, potom na zámok, kde vás princezná požiada o zber troch kameňov do chrámu času. Popritom získate hudobný nástroj, áno, ústrednú Ocarinu, vďaka ktorej sa naučíte pár melódií. Ale príbeh postupne graduje a v druhej polovici je sprevádzaný udalosťou, ktorá ešte viac posilní hrateľnosť vďaka rôznym hrám s časom a hrdinom. Sú tu dobré napísané charaktery ako ústredná trojica Link-Zelda-Ganondorf, ale aj mnohé postavy, čo vám slúžia na zadávanie menších úloh. Hrateľnosť je celistvá, ak sa sústredíte iba na príbeh alebo skôr dobrovoľne roztrieštená, ak sa chcete venovať malým úlohám typu zachraňovanie psíka pre paničku.

Predsudky bokom, na Ocarina of Time sa nepodpísal žiadny zub času a ponúka sviežu hrateľnosť. Ba čo viac, 3DS ju ešte povyšuje vďaka svojim možnostiam a technickej stránke. Vrchný displej ponúka 3D a hoci naň čumieť pri niekoľkohodinových seansách je skutočne náročné, svojím spracovaním ide 3DS hrám príkladom. Nie je to žiadna rýchla konverzia, ale celkom starostlivá a pútavá grafika.

Ale ak aj 3D vypnete (kvôli šetrení batérie či zraku), ostáva stále výborný obraz na úrovni PS2. Prepracované textúry do vyššieho rozlíšenia majú šmrnc. Väčší význam pre hrateľnosť však núka spodný displej. Dotyková plocha sa ukáže byť užitočná pre veľkú mapku, no najmä pre usporiadanie inventáru. Dotyk využijete pri vybraných predmetov, najmä vyťukávanie melódií na okaríne má svoje čaro.

Ovládanie na novom handhelde funguje

dobre, analógová páčka má len nevýhodu, že po hodine vás už trošku bude od nej bolieť palec. Ale ostatné tlačidlá fungujú na boj, skok či používanie predmetov aj na dotykovom displeji. Osobne ma však na 3DS prekvapilo použitie zvuku, aj pri ňom je enormná snaha o 3D, čo sa mu aj darí. Či cválate v intre na koníkovi alebo bojujete v dungeone, zvukové efekty či melódie sú prenikavo priestorové. Jediné negatívum hry - neposlušná a ťažšie ovládateľná kamera.

Mnohí sa azda budú pýtať, ako Zelda obstojí skúšku časom, ale úprimne, niet čo riešiť. Po 13 rokoch sa stále ukazuje ako nadčasová hra a budem úprimný aj ja k vám – má oveľa lepšiu hrateľnosť ako tie dnešné rýchlokvasené kvázihitovky. Len na koniec príbehu budete cválať aspoň 25 - 30 hodín a to čaká ešte Master Quest, oveľa ťažšia verzia s vyššou obtiažnosťou nepriateľov.

Sadnúť si so Zeldou na hodinku, dve či sedem je ako dať druhú šancu a ísť na rande s krásnou ženou z tínedžerských čias. Možno ste sa zmenili vy, a nie je žiadne tajomstvo, že aj ona. Ale je ešte krajšia, zmyselnejšia a boli by ste blázni, ak by ste túto šancu premeškali. Pretože máte toľko spoločné, azda budete spomínať alebo vytvoríte nové pamätné momenty. Tak kašlite na súčasné povrchné krásky a vráťte sa k starej známej.

Michal Korec

GTA IV

V s iCEnhancer módom

Battle vs Chess

Plusy:

+ veľa herných módov vychádzajúcich zo šachu
+ animované fantasy figúrky a prostredia
+ originálne a kreatívne

Mínusy:

- mierne neprehľadné menu
- zdĺhavý postup AI pri vysokej obtiažnosti
- diskutabilné GFW Live

8.5

Šach pozná každý, aj keď nie každý vie túto hru s čiernymi a bielymi figúrkami aj hrať. Battle vs Chess vás to nie len naučí, ale dokonca ponúkne originálne módy, ktoré viac, či menej vychádzajú práve zo šachu. Je jedno, či ste neskúsený zajac alebo ostrieľaný veterán, ak sa neštítite šachovnice, prídete si na svoje.

Battle vs Chess si môžete nainštalovať v českej verzii a to už potom naozaj nebudete mať problém naučiť sa funkcie figúrok v sérii tutoriálov. Nič nebráni tomu, pustiť sa do klasickej partie šachu, kde si osvojíte naučené pravidlá. Už pri tomto tradičnom režime tvorcovia uplatnili svoju fantáziu a okrem obtiažnosti a farby dovolia stanoviť aj neobvyklé rozloženie figúrok pri štarte. Nasleduje výber prostredia s klasickou šachovnicou alebo pôsobivými motívmi ako je pekelná brána alebo anjelska cesta.

V predvolenom režime sa všetky figúrky zobrazia vo forme animovaných bytostí. Postavičky s motívmi rádu (bieli) a démonov (čierni) v pohybe a pri útoku vyzerajú sympaticky. Ich vzhľad vás však môže rozptyľovať, hlavne spočiatku budete mať problém rozlíšiť jednotlivé figúrky. V tom prípade stačí v menu upraviť východziu sadu, takže sa zmenia na bežné figúrky v 3D alebo budú vo forme symbolov na ploche. Po zvolení figúrky, keď ste na ťahu, jasne vidíte označené polohy, kam sa dá presunúť. Nie každý to bude považovať za pozitívne, lepšia pomôcka pre nováčikov však už ani nemôže byť. Hra využíva pokročilý šachový algoritmus Fritz!. Pri najvyšších obtiažnostiach vás však bude znervózňovať zdĺhavé premýšľanie počítačového protivníka už v prvých ťahoch.

Tradičný šach je ale len jedna z mnohých volieb hry. Zaujímavým režimom je Battlegrounds, partia, kde pri pohybe platia pravidlá šachu, ale keď chcete vyhodiť súperovu figúrku, musíte sa s ňou stretnúť v boji. Keď si pri štarte partie zvolíte formát duelu, v bitke stojíte zoči-voči nepriateľovi a musíte stláčať šípky v súlade s predlohou. V prípade úspechu utŕži ranu váš protivník, ak sa pomýlite, dostanete zásah.

Šach nemusí byť len čiernobiely

Prehráva figúrka, ktorej sa minie život. Pri formáte slasher bojuje niekedy aj viacero postáv obidvoch strán v reálnom čase. Hráč ovláda jednu figúrku a útočí na ľubovoľné ciele s asistenciou počítača. Cieľom je spacifikovať všetkých odporcov. Na šachovnici sa v obidvoch prípadoch výsledok boja prejaví zaujímavým spôsobom. Ak útočník vyhrá, porazený stráca figúrku, ale ak prehrá, zostávajú obidve figúrky na šachovnici, no vyzývateľ stratí časť života. Obranca teda ochráni svoju figúrku a môže skúsiť smrtiaci protiútok, keď je na ťahu. Je to zaujímavý systém, kde šikovnosť hráča môže zvrátiť priebeh partie, aj keď robí chyby na šachovnici. Táto akčná vložka však popiera logiku šachu a degraduje jeho zaužívané pravidlá.

V kampani vás vývojári presvedčia o tom, že aj na šachovnici sa dá rozohrať pútavý príbeh. Ťaženie rádu (bieli) vás poverí bojom proti silám chaosu, kde máte zničiť temný portál démonov. V ťažení Chaosu (čierni) generál Andromalius skúša ochromiť rád priamo v jeho jadre. Každá kampaň má po 15 misií, ktoré sa postupne odomykajú. Jednotlivé misie majú vďaka meniacim sa pravidlám výrazne odlišný priebeh. Napríklad v prvej misii za rád máte len kráľa a dvoch strelcov a musíte zničiť všetkých impov, teda čiernych pešiakov. V druhej platí zvláštne pravidlo, keď vezmete protivníkovu figúrku, zmení tá vaša farbu. Platí to obojstranne a teda cesta k úspechu je nechať sa vyhadzovať, konvertovať silné protivníkove figúrky a dať kráľovi mat. Ak sa vám to podarí s nižším počtom ťahov, získate zlaté, strieborné alebo bronzové ocenenie.

To však stále nie je kompletná ponuka, ešte sú tu minihry. Vo výzve pri love pokladov zbierate určenými figúrkami kryštály, za ktoré dostávate body. S limitovaným počtom ťahov musíte včas dosiahnuť určené skóre. V jednorazovkách sa zas plnia úlohy, kde treba vykonať vždy len jeden správny ťah. Buď je to vyhodenie nechránenej súperovej figúrky na šachovnici alebo mat jediným pohybom v rozohranej partii. Háčik je v tom, že máte limitovaný čas, ktorý sa míňa a do ďalšej úlohy nastupujete s jeho zvyškom. Mali by ste teda uvažovať rýchlo, ale aj opatrne, pretože za každý omyl sa čas prudko zníži. Cieľom je splniť čo najviac úloh. Štandardné rébusy pre zmenu ponúkajú reálne šachové situácie, ktoré musíte vyriešiť s obmedzeným počtom ťahov. Stihnete dať vežou a kráľom mat súperovi v 13 ťahoch? Postačí vám šesť pohybov s dámou a baštou na šach-mat nepriateľskému kráľovi? Ak je to pre vás malina, vyskúšajte aj kolekciu ťažkých rébusov, kde sa riešenia obmedzujú na dva správne ťahy.

To všetko bola ponuka pre jednotlivca, ale Battle vs Chess nezabúda ani na multiplayer. Zahráte sa na jednom PC v režime horúceho kresla, na lokálnej sieti aj internete s využitím Games for Windows Live, kam sa mi ale zatiaľ nepodarilo pripojiť. Okrem klasického šachu sú tu ďalšie štyri režimy. Duel už poznáte zo singleplayeru, v móde Záloha môžete namiesto ťahu povolať ďalšiu figúrku. Jedná sa o figúrky, ktoré vyhodíte súperovi, takže o čo je protivník ukrátený, vy budete obohatený. Takto môžete dosiahnuť hoci štyri kone a dve dámy. Samovražda je mód, kde musíte prísť o všetky figúrky, aby ste vyhrali. Šach ani šach-mat tu nejestvujú a kráľ nehrá žiadnu kľúčovú úlohu. V situácii, keď hráč môže vyhodiť súperovu figúrku, musí tak urobiť. Napokon je tu Marseillaisa, šachový režim, kde namiesto jedného ťahu uskutočňujú hráči vždy po dva. Vo všetkých multiplayerových režimoch sa dá nastaviť časový limit.

Battle vs Chess môžete na PC hrať klávesnicou a myšou alebo aj pomocou ovládača pre Xbox 360. Ovládanie je praktické a voľba len na vás. Šachovnicu si priblížite, vzdialite a otočíte podľa potreby. Pohodlne zmeníte aj zjav figúrok. Na šachovnicu sa dobre pozerá, fantastické prostredia a animované figúrky majú svoje čaro. Hra je optimalizovaná pre štandardné aj širokouhlé monitory s rozlíšením 1680 x 1050. Hlavné menu hry s početnými podskupinami je zbytočne rozťahané, takže niekedy trvá, kým sa zorientujete.

Topware Interactive prináša hráčom pozoruhodný šach s originálnymi mutáciami. Je obdivuhodné, čo všetko vývojári vyryžovali z notoricky známej hry a aké podoby jej dokázali dať. Od tradičného šachu sa presunuli až do sféry ťahových fantasy stratégií a vytvorili unikátny hybrid, ku ktorému si nájdu cestu rôzne kategórie hráčov. Vrelo odporúčame!

Branislav Kohút

Child of Eden - dieťa Kinectu

Plusy:

+ toxický gameplay
+ umelecký zážitok
+ skombinovanie zvukového prejavu reagujúceho na to, čo robíte
+ ovládanie pre Kinect
+ abstraktné svety nemajú konkurenciu

Mínusy:

- žiaden pasívny demo mód (bez nutnosti strieľať)
- len päť svetov
- krátke
- málo bonusových režimov/ obsahu

8.5

Niekedy si pripadáte bezmocne, bez slov. A nech dumáte nad tým, ako niekomu vysvetliť, že tá húsenková dráha skutočne obtáčala strechu nákupného centra, cez stenu ktorého bola pri druhej otočke katapultovaná tak, že by jej naši policajti bez váhania dali pokutu za prekročenú povolenú rýchlosť na diaľnici, nedáte poslucháčovi šancu a zasypete ho ďalšími informáciami. Prvý padák pikoval do zeme pod pravým uhlom, 120m nad rušnou vozovkou. Nevníma vás, pretože si to snaží predstaviť. Cez stenu, cez bezosé ruské kolo v 130 km/h? A teraz si predstavte rovnaký zmätok pri, počas aj po odohraní Child of Eden, jediné, čo vás napadne, je zmes jednoslovných nepublikovateľných výrazov, a ich vzájomné kombinácie.

Child of Eden sa dá popísať niekoľkými spôsobmi, ale ani jeden nie je správny, dokonale vystihujúci to, čo sa deje na obrazovke a to, čo robíte pred ňou, pretože váš pohyb je rovnako dôležitý a reaguje pružne na dianie, ktoré sa bez vás nezaobíde a má presnú odozvu na základe vás. Prazvláštna symbióza skutočnej a virtuálnej reality sa pretavila aj do ľahkého príbehu o prvom dieťati (Lumi z fiktívnej japonskej kapely Genki Rockets) narodenom v sieti a o jeho záchrane v abstraktnom svete čistením neforemných, priesvitných tvorov, ktorých úloha vám uniká.

Svety v Child of Eden sú o to pohlcujúcejšie, že zmes farebnej grafiky s jednoduchými objektami striedajú komplikované drôtené modely, rotujúcimi súčiastkami aj potvorami z iných dimenzií, ktoré môžu, ale ani nemusia existovať. Stačí sa pozrieť na rôsolovité v elektrónoch plávajúce medúzy, provokujúce ozubené kolesá, dúhové húsenice kvitnúce z lekien plávajúcich na elektrickom prachu. Obraz chŕlí tvary a farby s takou kadenciou, že máte pocit, že sa nachádzate vo videoklipe Usura – Open your Mind vyšperkovanom s asi tak triliónom polygónov.

A jedného dňa som sa dostal dnu

Popísať Child of Eden a nevynechať pritom nič, nie je pritom až tak ťažké. Je to jeden obrovský zážitok zrovnateľný s čímkoľvek elektrizujúcim – sexom, hudobným koncertom, rýchlou jazdou, diabolským kolotočom, bitkou, adrenalínovým športom. A pritom má rovnakú krivku ako DJ-ský set. Child of Eden patrí do kategórie hier, ktoré nehráte, ale prežívate. Po predohre (intre) dochádza k nástupu husej kože s pozvoľným zvyšovaním tempa, stupňovanou rýchlosťou, pridávajú sa

prvky, menia polohy pomocou farieb, gradujú tvary a s pomocou svetelných efektov sa vytvára živý kolorit, ktorý graduje až do extatického stavu zakončeného výsledkami s jednou až piatimi hviezdičkami (toho sa pri niektorých činnostiach jednoducho nedočkáte).

Nech už budete Child of Eden prirovnávať k čomukoľvek, bude to niečo, čo si zopakujete a to aj napriek tomu, že viete, kam vedú koľajnice, že po veľrybe s krištáľmi priletí kilometrový fénix a že dĺžka piatich levelov nepresiahne ani tri hodiny. V tom nie je čaro hry, nejde v nej o rýchlosť, i keď aj kvôli nej sú tu tabuľky, hodnotenia aj zamknuté bonusy v podobe galérie, ale o zážitok, ktorý si môžete dopriať napríklad na vyššej obtiažnosti alebo s negatívnymi farbami či iným skinom. Child of Eden môžete vnímať ako interaktívny obraz, ale aj ako náročnú automatovku s nekompromisnými nárokmi.

Hra od vás nechce nič zložité, ľavou rukou pálite lasery a pravou zameriavate rakety, ktoré pohybom aj odpaľujete. To je všetko. Vtip je v tom, že aj to málo vás natoľko zamestná, že počty nepriateľov, ktorí potrebujú antivírovú kúru, budete nenávidieť a ešte viac, ak vás ich fialové strely zasiahnu. Child of Eden je unikátna aj vďaka technológii, ktorá ju robí ešte atraktívnejšou, pretože vo výsledku pred obrazovkou dirigujete koncert a prísediaci majú rovnaký zážitok ako vy. Ak na pohovku poukladáte ovládače, tie celému zážitku pridajú potrebné vibrácie. Doslova.

U Child of Eden si uvedomíte dva fakty, hlasitosť nikdy nebude na úrovni, na akej vám subwoofer spraví šalát z vnútorností a že uhlopriečka na tej novej 50" obrazovke sa nejako scvrkla. Kvalitná aparatúra nielen že zvyšuje zážitok, ale robí ho oveľa hmatateľnejším a opakovanie či naháňanie sa za vyšším skóre je tak opojnejšie. Ak si veríte, vypnete všetky ukazovatele vrátane zameriavaceho kríža a lietate virtuálnymi svetmi ako keby boli vaše. Pre vyššiu obtiažnosť však odporúčame použiť klasický gamepad, obraz nemá totiž uzamknutú kameru a je sa možné v rámci možností rozhliadať a strieľať po zablúdených nepriateľoch alebo ich rafinovane schovaných kolegoch, ktorých si prvýkrát vôbec nevšimnete. V prospech gamepadu hovorí aj haptická odozva, ktorá je kľúčová pre odpaľovanie rakiet v rytme hudby a udržanie vysokého komba. U testovanej verzie navyše dochádzalo k zvláštnemu problému, kedy kamera spontánne odmietala identifikovať hráča pred obrazovkou.

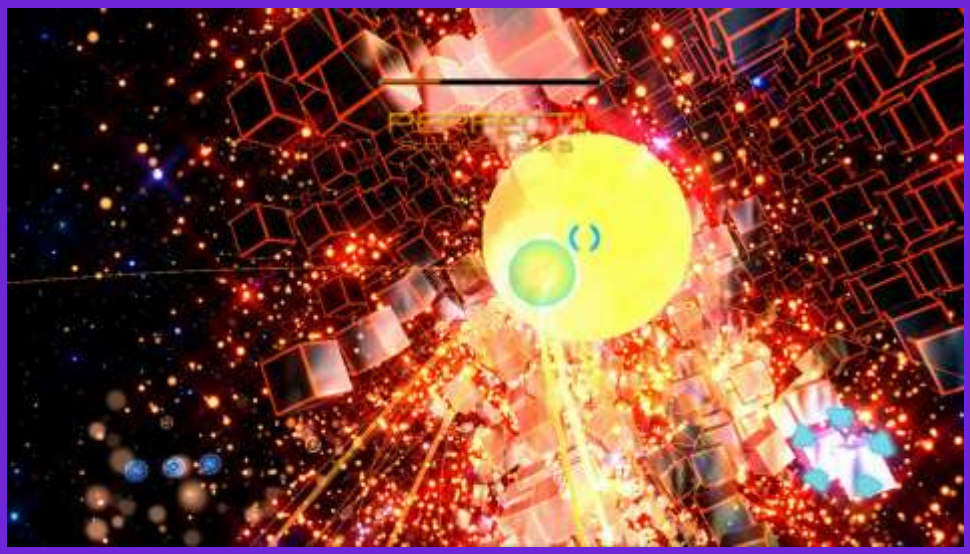
Originál nenapodobíš

Tetsuya Mizuguchi si vytvoril s Q Entertainment vlastný subžáner rytmických akcií, kde je kladený na prvé miesto zvukmi podfarbený gameplay a je v tom jednoducho najlepší. Každý jeden výstrel, každá raketa, výstrel, výbuch, aktivácia spínača, rozbitie steny laserom, reťazenie komba a jeho odpálenie do rytmu reprezentuje jeden hudobný nástroj, efekt, reverb alebo sample. Výsledkom nie je kakofónia, ale dokonale zosúladený viacstopový elektronický track, ktorý svojím BMP razí nezastaviteľne cestu vpred. Ako dobre rozbehnutý vlak ho nezastavujú ani pravidelní bossovia, rotujúce tunely a scény určené na to, aby vás najskôr zmiatli, obrali o životy a potom vypľuli pri obrazovke Game over so slovami, „Toto si musím dať znovu."

Child of Eden funguje ako automatovka, len nepotrebuje na novú hru žiadne mince. Má rovnako strhujúci spád, vysoké tempo a tak pohlcujúcu grafiku, že nič krajšie a pritom tak abstraktné ste v živote nevideli. Robí presne to isté ako kedysi REZ (takisto od Q Entertainment) ohuruje a každou ďalšou scénou znásobuje chuť ponoriť sa hlbšie a dostať sa ďalej. Hra vybavená opojným gameplayom pôsobí ako detoxikácia od komerčnej produkcie, súčasne je nákazlivá a je viac o zážitku ako o samotnom hraní.

Vyletieť cez tunel do obrovského ekosystému svetieľkujúcich chrobákov, rýb prapodivných tvarov sa nepodarí každý deň. Obrovskou škodou je, že herná časť by potrebovala nafúknuť obsahom alebo módmi, pretože challenge a vyššia obtiažnosť sú naozaj málo aj na štandardy Q Entertainment.

Pavol Buday



Recenzia - Disney - Racing - PC, Xbox360, PS3, Wii

Cars 2 - Blesk McQueen sa vracia

Plusy:

+ výborný multiplayer
+ solídne množstvo módov
+ zloženie kampane, trate i prostredia
+ zvuková stránka i zábavné hlasy
+ animácia autíčok a niektoré trate

Mínusy:

- málo príbehu
- občas slabšia grafika trate

7.5

Svet Cars od Disney má zaujímavú životnosť a zloženie médií, ktoré ho neustále posilňujú. Celých päť rokov mal na konte iba jeden celovečerný a pár krátkych filmov, tak sa mu o popularitu starali iné formy. Veľkú porciu etablovania značky obstarali aj videohry – základná ešte pri premiére filmu v roku 2006 a dve voľné pokračovania na jeseň 2007 a 2009. Všetky tri hry sa sústredili na preteky v otvorenom svete a prevažne zapadákove so svojimi známymi postavičkami.

Prirodzene, prvotná obava pri Cars 2 môže byť, že autori zobrali tento, sčasti už prevarený koncept, do filmovej látky kinopokračovania, nasadili pár nových prostredí, ponechali hrateľnosť a teraz si pýtajú 50 EUR za skoro to isté. Našťastie tvorivý tím z Toy Story 3 zobral svoju úlohu vážne a predstavuje iný, predsa hrateľnejší titul, inšpirovaný v úplne inej sérii a využívajúc premiéru filmu len ako príležitosť.

Po Kung Fu Pande 2 tu máme totiž ďalšiu hru k filmu, ktorá nechce otrocky nasledovať dej filmu, ale sleduje udalosti inak. Cars 2 vníma našich hrdinov ako príslušníkov elitnej jednotky C.H.R.O.M.E. – ako agenti organizácie jazdia po svete a plnia čoraz náročnejšie misie. Na rozdiel od Pandy však boli autori oveľa lenivejší a nevymysleli žiadny dôstojný vedľajší príbeh, ale hrajú sa s C.H.R.O.M.E. ako samozrejmou súčasťou sveta – má svoje plány, má nepriateľov a vy jej máte pomôcť.

Štíhlosť príbehu určuje spôsob hrania – je skôr nezáväzný, ale nemožno mu vyčítať absenciu určitej kontinuity vďaka postupne odblokovaným porciám nových tratí či prostredí. Keď spustíte hru, zistíte, že hrateľných častí nie je veľa, dokonca aj na Free Mode visí veľký zámok. Najprv treba absolvovať tréning a misie rozdelené do niekoľkých kategórií (Tier). Tréning odhalí spôsob jazdy, klasická jazda je obohatená o skákanie, drift, plošinky so zrýchľovaním a neskôr aj rôzne predmety na trati. Zároveň má celkom dobré tempo, strieda totiž cvičné misie so skutočnými hernými s jasne vytýčeným cieľom. Chytľavá hrateľnosť sa prejavuje od začiatku ani v tutoriáli sa netreba cvičením zdržovať dlhšie ako treba, možnosť opustiť plochu prichádza pár sekúnd po zvládnutí potrebného. Nasadenie reálnych úloh hneď po prvej tréningovej misii zaručuje rýchly spád a najmä túžbu odhaľovať, čo ponúknu ďalšie.

Sólo porcia obsahu tak chýbajúci príbeh bez problémov nahradí, postarajú sa oň mnohé

zábavné autá. Nie je problém si hneď na začiatku vybrať aj drobného sympaťáka Luigiho. Pretekajúce autíčka sa nelíšia iba solídnym spracovaním a animáciou, sú rozdelené do troch kategórií a inak sa ovládajú. Ľahké autíčka sú agilné, no keď dôjde na akciu, málo vydržia. Ťažké sú na opačnej strane – nižšia rýchlosť, lepšia odolnosť. Middle class alias stredná kategória núka z každej vlastnosti troška.

Na odmenu po pretekoch slúžia experience points, ktoré postupne odblokujú čoraz vyšší Tier. S ním si razíte cestu aj k náročnejším úlohám a šestici módov. Race je klasika; Battle Race pridáva typicky arkádové prvky a la WipEout, očakávajte zbrane, štíty, svetelné plochy; Attack Mode je dosť podobný, akurát sú určené jasné ciele, ktoré treba eliminovať; Survival využíva vo väčšej miere zber predmetov – vďaka batériám si dobíjate štíty a máte väčšiu šancu prežiť, keďže oponenti sú dosť agresívni a majú chuť vás zostreliť či natrieť v každej druhej zákrute; Hunter Mode sa správa ako co-op, kde kombinujú sily viacerí jazdci pre zdolávanie cieľov v bojových arénach a Squad Series vám dáva jednoznačné úlohy hodnotené bodmi – kto ich získa viac, vyhráva. Táto šestica módov je roztrúsená v kariére a má zmysel hrať ju vo viacerých hráčoch, pretože si tak skrátka užijete viac zábavy. Chytľavosť sólo módu sa totiž po čase môže máličko zunovať, resp. jednoznačne pretlačené co-op módy si žiadajú parťáka.

Pre regulárny multiplayer sú tu ešte ďalšie dva módy navyše: Battle Arena je tradičná multiakcia bez špeciálnych úloh, zatiaľ čo Disrupter je autíčkovská verzia na tradičný Capture the Flag. Všetky tieto módy a možnosti odhaľujú novú podobu Cars: z pôvodných sandbox pretekov sa stáva disneyovský Mario Kart. Všetkých 20 tratí a prostredí, viacero módov totiž smerujú k tomu, aby ste sa v obývačke usadili s viacerými ovládačmi a preháňali spoločne či proti sebe. Sólo porcia je fajn, ale už v polovici môže zaváňať miernym opakovaním úloh – a tento neduh sa v multiplayeri vytratí v prospech zábavy. Vďaka toľkému množstvu autíčok (je ich tu viac ako tucet – a pridajú sa ďalšie), tratí a módov je na hráčoch, aby postupne našli grify ako preľstiť toho druhého a získať viac bodov či lepší čas. Fakt je, že od čias Mario Kart sa len máloktorej hre podarilo zachytiť vzácnu kombináciu obľúbených hrdinov a prepracovaných prostredí i hrateľnosti.

Aj technická stránka naháňa hre pár pozitívnych bodov. Na prvý dojem víťazí tá zvuková, pretože už od menu na vás hovoria mnohé známe hlasy z filmu, najmä užvatlaný Mater alias Larry the Cable Guy je dnes nezameniteľnou súčasťou Cars. Potešia aj dobré zvukové efekty – solídne prevetrajú domáce kino. Grafika sa vyjašila viac na modeloch jednotlivých hrdinov ako na prostrediach. Niektoré sú dosť fádne, najmä tréningové okruhy, ale prvé skutočné preteky váš pohľad postupne zlepšia. Na konci hry sa dojem zlepší vďaka viacerým prostrediam, netreba sa nechať zmiasť priemerným prvým pohľadom.

Disney má teda po roku ďalšiu kvalitnú hru, hoci to od neho málokto čakal. Ale tak ako sa vlani dobre vysporiadal s Toy Story 3, kde sa mu podarilo urobiť malé GTA s Woodym, tak sa tentokrát podarila ešte väčšia paráda – Mario Kart a la Disney. Veselý, zábavný, dosť variabilný. Aj keď bez príbehu a len ľahko nadpriemernou sólo hrou.

Michal Korec

Recenzia - Paradox Interactive - Strategická - PC

Pride of Nations

Plusy:

+ dôraz na historické fakty a štruktúru
+ solídny manažment
+ AI

Mínusy:

- ťažkopádne užívateľské rozhranie
- zlá optimalizácia
- obmedzené možnosti
- zastaralý vzhľad

6.0

Hoci dnes v ponuke Paradox Interactive nájdeme hry rôznych žánrov, spoločnosť si získala meno vďaka množstvu manažmentových stratégií. Série Hearts of Iron a Europa Universalis patria k tomu najlepšiemu v tomto žánri, ale popri nich sa objavili aj ďalšie zaujímavé kúsky. Na rovnakej vlne sa vezie aj titul **Pride of Nations**, s ktorým sme sa vybrali do búrlivej minulosti.

Pripravte sa na návrat do 19. storočia, kde budete spravovať jednu z ôsmych primárnych mocností v rokoch 1850 - 1920. Základným cieľom je dosiahnuť čo najvyššiu prestíž pomocou vojenskej sily, ekonomiky, diplomacie, kolonizácie a technologického pokroku. Hrať môžete rozsiahlu grand kampaň, kde je na výber kompletná osmička, teda Anglicko, Francúzsko, Prusko, Rakúsko, USA, Rusko, Japonsko a Sardinia-Piedmont, čo je predchodca Talianska. V tomto režime využijete kompletné časové obdobie, ktoré predstavuje masívnych 1680 ťahov.

Doplnkový scenár Indian Mutiny zaberie 40

kôl, v ktorých prevezmete úlohu Anglicka s cieľom obsadiť vybrané mestá a poraziť domorodcov vo východnej Indii. Môžete si zvoliť aj druhú stranu a bojovať za práva domorodého obyvateľstva. Ďalší scenár mapuje konflikt Franko-Piedmontskej aliancie a Rakúska, ktoré sa snaží zabrániť pádu Milána počas niekoľkomesačného obdobia v roku 1858, čo predstavuje 15 ťahov. V rokoch 1899 - 1903 sa odohráva iný konflikt, kde stojí Anglicko proti Juhoafrickej Republike a jej spojencovi, pričom Briti majú 78 ťahov na potlačenie rebelujúcich protivníkov. Napokon sa zapojíte do Rusko-Japonskej vojny v rokoch 1904 - 1906, kde Rusko odoláva invázii, ktorá trvá 46 kôl. Prvý sťahovateľný prídavok pridáva ešte scenár z roku 1898, kde v desiatich kolách rozhodnete o výsledku Španielsko-Americkej vojny.

Na strasti plnohodnotnej hry vás má pripraviť päť výukových scenárov tutoriálu, ktorý je však veľmi neprehľadný a nepraktický. Bohužiaľ sa zrejme budete musieť zatnúť alebo pohľadať výukové videá, ktoré sú na internete, pretože Pride of Nations nie je práve jednoduchá hra. Hoci väčšina procesov je založená na označení a presúvaní kariet s budovami a jednotkami, použitie v praxi je veľmi nešikovné. Hra kalkuluje s mnohými faktormi a uskutočňovanie jednotlivých procesov je ťažkopádne, hoci ľahko pochopíte logické súvislosti. Všetko sa odohráva na globálnej mape, kde vidíte krajinu rozdelenú na regióny a mestá. Môžete si prepínať pohľady podľa rôznych parametrov a farebné schémy ukazujú obchodnú oblasť, vojenské zabezpečenia, zásobovanie, kľúčové oblasti a ďalšie parametre, ktoré požadujete. Štatistík je mnoho, možností ako ich ovplyvniť už menej.

Hráč si prepína medzi niekoľkými módmi a to umožní priamo na mape spravovať jednotlivé zložky krajiny. S využitím submódov získa prístup ku kartám výroby a produkcie v zodpovedajúcom odvetví. Dôležitý je ekonomický mód, ktorý umožní postaviť a spravovať bane, budovať prístavy a pevnosti. Nie každý región má vhodné podmienky na ťažbu a rozvoj. Dostupnosť surovín a preferencie jednotlivých sektorov ukazujú kruhové značky s ikonami komodít a hospodárskymi zónami. Výstavba nových objektov vyžaduje určitý čas.

Pri prepnutí na vojenský mód zas hráč vidí ikony jednotiek prítomné v krajine. Môže najímať a zgrupovať nové vojenské sily, presúvať ich podľa potreby, priraďovať vojenských lídrov a dôležité konvoje so zásobovaním. Submód ponúka sortiment jednotiek, ktoré je možné vyprodukovať, ak sú splnené podmienky. Ďalšie možnosti ponúka koloniálny mód a mód uznesení, ktoré umožňujú vyslať expedície, podplácanie, námornú demonštráciu sily pred domorodcami a ďalšie špecifické aktivity. Procesy dopĺňajú rôzne štatistiky, tabuľky, ratingy ako sú údaje ministerstiev vojny, komercie a priemyslu, zahraničia, strategická mapa, charakteristiky obyvateľstva s náboženským členením, sociálnymi triedami, etnikom a vzdelaním. Svoje miesto má aj diplomacia a simulované kritické situácie, ktoré vyžadujú špecifické riešenia.

Pride of Nations využíva ťahový systém WEGO so simultánnym zhodnotením výsledkov v každom kole. Vývojári kladú dôraz na historické fakty aj reálny vzhľad dobových jednotiek a lídrov na doplnkových kartách a ikonách. Manažment je premyslený, ale reálne hráč nemá až tak veľa priestoru pri riadení svojej veľmoci, ako by sa žiadalo. Situáciu zhoršuje nešikovné užívateľské rozhranie. Systém kariet síce nie je zlý nápad, ale s chaotickým menu a niekedy zbytočne prekombinovanými procesmi pri ich použití, tvorcovia hru namiesto zjednodušenia skomplikovali. Pri porovnaní napríklad s Hearts of Iron III je Pride of Nations zbytočne ťažkopádna, neprehľadná a s chudobnejšími možnosťami a nedokáže udržať krok s ostrieľaným veteránom.

Graficky vás hra určite neoslní, vyzerá tuctovo, až staromódne. To by sme ale manažmentovej stratégii odpustili, keby to vynahradila pútavým obsahom a nemala technické problémy. Pod OS Windows 7 bola hra použiteľná až po úpravách kompatibility a parametrov. Navyše fps počas hrania nie raz brutálne poklesol a hra sa spomalila a to na zostave, kde vám pohodlne pobežia aktuálne akčné hry. Optimalizácia je jednoznačne zlá.

Pride of Nations je určená pre hardcore priaznivcom manažmentových hier. V bohatej zbierke od Paradox Interactive sa však ľahko stratí, pretože v ničom neprekonáva svojich konkurentov. Hra je zle optimalizovaná a nemá dostatočnú výuku, ktorá by sa žiadala ako soľ. V kombinácii s nepraktickým užívateľským rozhraním a obmedzenými možnosťami hráča, je to skôr slabšia záležitosť. Určite nájdete aj lepšie tituly, ktoré vo vás zanechajú hlbší dojem.

Branislav Kohút

Back To The Future - EP 1—5

Plusy:

+ duch originálneho Návratu do budúcnosti
+ humor
+ hudba, dabing
+ cena (25 dolárov)
+ cameo M.J. Foxa

Mínusy:

- ovládanie
- nízka obtiažnosť
- grafika
- poslabšia časť štvrtej epizódy

8.5

Sú diela, ktoré majú už od začiatku megalomanské plány zapísať sa do histórie, napríklad Cameronov Avatar sa stal kultom snáď ešte predtým, než vyšiel. Samozrejme, nie vždy sa úspech dostaví. A potom sú tu diela, ktoré prichádzajú skromne, nečakane a urobia dieru do sveta. Príkladom je Zemeckisov nezabudnuteľný Back to the Future z roku 1985. Nikto ho nechcel produkovať, scenár sa často prepisoval a financie vložené do filmu reprezentujúce vieru v tento koncept dovolili použiť len 32 špeciálnych efektov v celej stopáži. Film sa ale nečakane vryl do pamäti nespočetnému publiku a celá filmová trilógia doteraz zarobila bezmála miliardu dolárov. Vývojári z Telltale sa rozhodli slávne meno po 25 rokoch oživiť a obohatiť ho svojím rukopisom.

DeLorean DMC-12 bolo auto, po ktorom kedysi túžil každý z nás. Ideálne, keby obsahovalo aj časové okruhy a jazdilo na odpadky. Rovnako si všetci aj pamätáme jeho neslávny koniec pod kolesami rozbehnutého vlaku. Práve milovaný DeLorean zase rozhýbe kolieska, ktoré nie len dajú do pohybu nejeden ľudský osud, ale ich aj poriadne zamiešajú. Mesiace po doktorovom vrátení do minulosti (budúcnosti, kdekoľvek) sa totiž stroj času vrátil k Martymu McFlyovi, teenagerovi, ktorý práve vďaka nemu našiel šťastie. Jeho úlohou je zachrániť svojho známeho – excentrického vedca Doc Emmetta Browna, ktorý v 30-tych rokoch minulého storočia narazil na nečakané problémy.

A to je len začiatok dobrodružstva rozdeleného do piatich epizód a vyše polstoročia v hre. Martyho cesta do minulosti sa totiž tradične

Posledný Návrat do Budúcnosti

nemôže skončiť inak ako katastrofálne. Čaká nás teda niekoľkonásobné narušenie časových línií, alternatívna minulosť aj herná súčasnosť, zmena toku udalostí a falošné identity, ktoré vás rozosmejú. Príbeh sa najčastejšie odohráva v Hill Valley 30-tych rokov, no dostanete sa aj do alternatívnych herných súčasností a minulostí vrátane diktatúry Občana Browna či mafiánskeho vystrájania Tannenovcov.

Trilógia si vytvorila štandardný postup narácie aj záverečnej gradácie deja pre ňu typický a podobnú výstavbu možno badať aj v tejto hernej inkarnácii. Narazíme tu teda na staré známe situácie v novom prevedení v inej dobe. Nechýbajú radničné hodiny, návšteva podniku na rohu či naháňanie sa za autami na hoverboarde. Taktiež si potvrdíme, že niekoľko generácií Tannenovcov sa nechá nachytať na rovnaké vtipy, no jednoducho tu pozorné hráčovo oko môže naraziť na množstvo odkazov na pôvodnú filmovú trilógiu.

Back to the Future je typickým kúskom z produkcie Telltale Games, jedná sa o modernú adventúru so všetkým, čo k nej patrí. Mám na mysli hlavne prvky približujúce hru masám, náročnosť hry nie je nijak vysoká, aj keď v posledných dvoch epizódach trošku porastie, no k ešte väčšiemu zjednodušeniu prispieva systém až príliš priamych hintov. Jednoducho po pár kliknutiach máte riešenie akejkoľvek situácie na striebornom podnose. S odstupom času môžem povedať, že by si hra zaslúžila trošku vyššiu náročnosť, zaslúžila by si byť trošku väčšou výzvou. V toto ohľade sa bohužiaľ hra počas všetkých piatich epizód nikam neposunie.

Back to the Future nie je žiaden Puzzle Agent. Hádaniek tu príliš veľa nenájdete, väčšina úloh spočíva v používaní predmetov, dokonca ich ani netreba často kombinovať. Treba však dodať, že autorom sa podarilo vybalansovať prácu s inventárom. Nikdy nie je preplnený a spomínané používanie predmetov je pomerne intuitívne, tým pádom nemusíte často siahať k nepopulárnej metóde používania všetkého na všetko, aby ste sa niekam pohli. Zbieranie a používanie predmetov nie je rovnomerné, jednotlivé epizódy majú svoje ťažisko často niekde inde.

K riešeniu niekoľkých úloh napríklad dospejete vďaka dialógom. Tie sú často bohato vetvené a nepozostávajú len z informácií dôležitých pre váš postup. Množstvo informácií v nich je často len doplňujúce, na pobavenie či na rozšírenie pôvodných filmov. Dokonca v samotnom závere príde aj na nejakú tú väčšiu morálnu dilemu a aj keď bude výsledok vášho jednania vopred predpísaný, tak odpovede budete zvažovať.

Celkovo v týchto prípadoch, kedy k jednému koncu vedie viacero rôznych ciest, je sympatické, že vám hra dáva možnosť odpovedať podľa vlastného uváženia. Alternatívne konce by sa do tejto hry snáď ani nehodili, nakoľko takto séria tvorí krásne kompaktný celok nesúci sa takmer presne v duchu pôvodných filmov. Až teda na samotný záver. Jednak Martyho výlety v čase sa kladne odrazia aj na živote Biffa Tannena, ako jedného z hlavných antagonistov tohto sveta. A potom aj hranie sa s alternatívnymi realitami zostáva na jednej strane nedotiahnuté a na strane druhej za takýchto okolností aj vlastne zbytočné, nakoľko mu chýba adekvátne vysvetlenie.

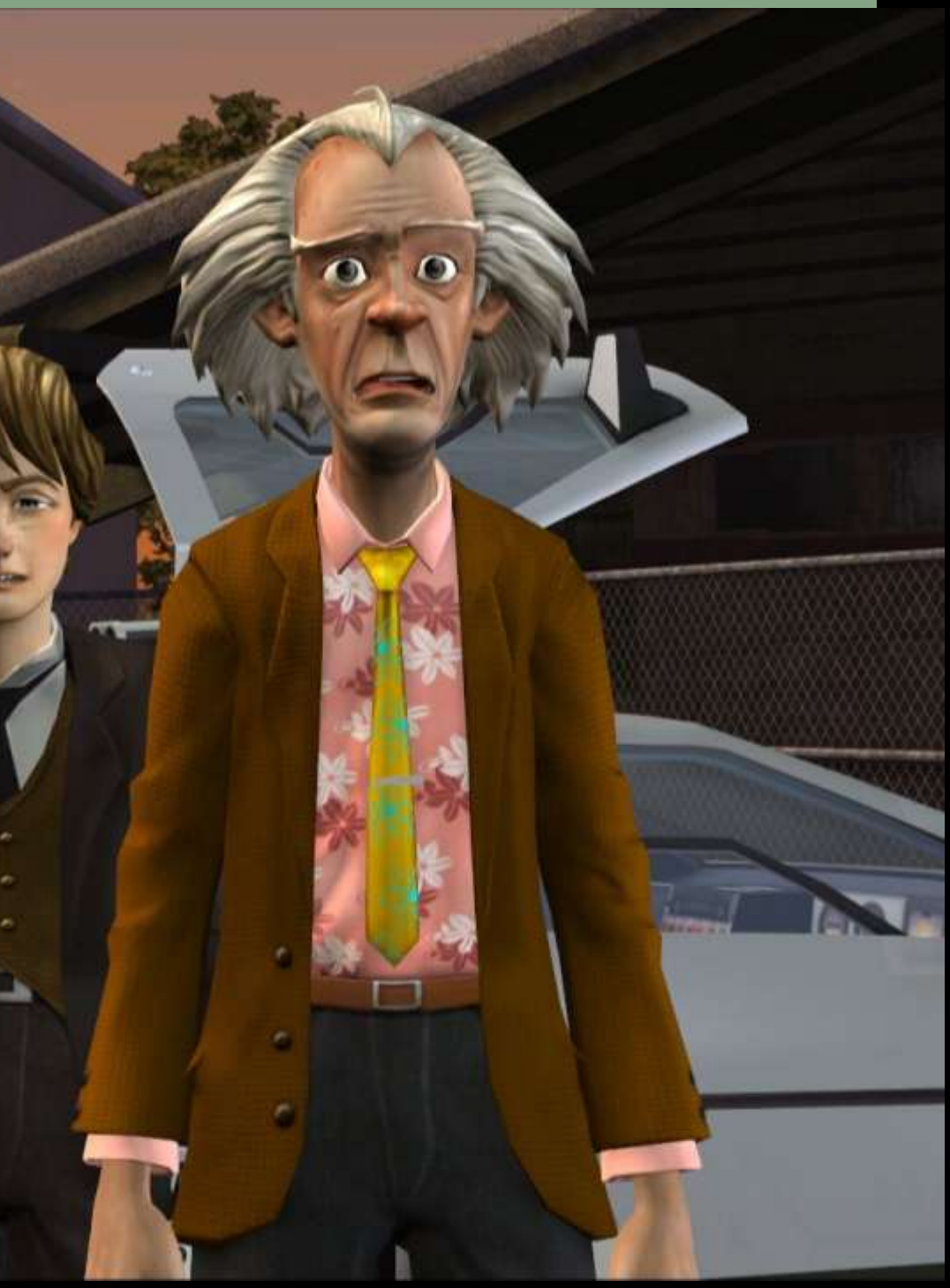
Našťastie toto nie sú nijak zvlášť závažné chyby, ktoré by hre výrazne škodili. Navyše pri krásne plynulom tempe, kedy hra príjemne plynie až pomaly budí dojem filmu ani nebudete mať čas a priestor na to, aby ste sa nad týmito vecami či už zamýšľali. Aj z tohto hľadiska by som čiastočne mohol odpustiť jednoduchosť

hry, nakoľko sa týmto zachováva jej svižné tempo. Samozrejme, že aj tu sa bohužiaľ nájdu trochu hluché miesta, zväčša v predposlednej epizóde. V prípade Telltale sa pomaly štvrté epizódy stávajú pravidlom, akoby v nich dochádzal dych pred vyvrcholením celej sezóny, v tomto prípade katastrofy, ktorá zničí celé Hill Valley. Ak tomu nezabránite, ako inak. Nejedná sa však o pokles, ktorý by sérii uškodil. Až na svoj záver je táto epizóda sedmičkovou záležitosťou a práve záver vás zase naladí na vlnu kvality a navnadí na finále. V tejto súvislosti treba spomenúť fakt, že jednotlivé epizódy sa neradia medzi najdlhšie. Priemerne vám každá zaberie zhruba tri hodiny.

Humor bol už vo filmovej trilógii vlastný a inak tomu nie je ani v prípade hernej série. Bob Gale, spolutvorca filmov, sa podieľal aj na tvorbe hry a je to na nej vidno. Príbehová stránka príjemne nadväzuje na pôvodnú dejovú líniu a nebije sa s ňou. A rovnako je na tom aj svieži humor, opäť tu máme reminiscenciu na Star Trek, Martyho falošné identity zahŕňajú Micheala Corleona a rôznymi vtipnými poznámkami sa taktiež nešetrí. Jednoducho, komu sa páčili pôvodné filmy, tak z tohto hľadiska sa mu bude páčiť aj hra.

Návrat do budúcnosti, to sú hlavne Marty a Doc. V recenzii prvej epizódy som písal, že bohužiaľ skvelý herec Michael J. Fox už nebol schopný zopakovať si úlohu Martyho. Dabing postavy má na svedomí mladý talent AJ LoCascio a ten, aj keď je naozaj dobrý, tak to nie je presne ten istý Marty. Christopher Lloyd ako Emmett Brown je však späť a spolu s ním sa vrátilo aj niekoľko ďalších postáv ako napríklad Claudia Wells (Jennifer Parker) a James Tolkan (Pán Strickland). Taktiež nemôžem povedať, že ostatné hlasy nie sú na vysokej úrovni, aj keď teda Crispin Glover ako George McFly by určite potešil viac.

Alan Silvestri dokonca ani nebol prvou



voľbou pri skladaní soundtracku k filmom. Pri skúšobnom premietaní však jeho hudba tak zapôsobila na Spielberga, že ten sa okamžite vyjadril, že takáto hudba k filmu sedí ako zadok na nočník. A mal pravdu, akurát, že ona tak sedí nielen k filmu. Všetky známe Silvestriho filmové témy nájdete aj v hre a sú doplnené skladbami ako Back in Time, ktoré sprevádzali film. Vlastne teda hudobnej ani dabingovej stránke hry takmer nie je čo vytknúť. Dokonca ešte aj všetky ruchy a zvukové efekty sú na veľmi vysokej úrovni.

Grafická stránka si síce zachováva nádych typický pre Telltale tituly, avšak ako už bolo mnohokrát naznačené, posun niekam vpred by určite neuškodil, ba práve naopak. Každý z nás by si určite vedel predstaviť modely v rovnakom štýle, len detailnejšie. Body dole pôjdu aj za ďalší výrazný neduh. Okrem PC a Macu totiž hra vychádza aj na iPad a PS3 a autori si prácu zjednodušili jednou verziou, čo si najviac odnáša asi práve tá pre PC. Ovládacia schéma totiž nie je vyriešená najideálnejšie a dokonca aj pomerne nemotorné ovládanie šípkami v tomto smere pôsobí lepšie ako ťahanie myškou. A k tomu sa pridáva ešte aj otravný štvorec pod postavou reprezentujúci orientáciu postavy.

Back to the Future: The Game sa radí k tomu najlepšiemu, čo z dielní Telltale Games vôbec vyšlo. Hrou sa nesie krásny nádych pôvodnej filmovej trilógie, ktorý nejednému fanúšikovi vtlačí slzu nostalgie do očí. Má síce svoje slabšie chvíľky aj chybičky,náročnosťou je prístupná každému, čo môže prísť príliš jednoduché skúseným hráčom, no aj napriek tomu jej kúpa za to stojí. Zvlášť pri veľmi priaznivej cene. No a nakoniec, aj napriek tomu, že Michael J. Fox nezvládal rozsiahlejšiu postavu Martyho, tak sa v hre predsa len aspoň v drobnom cameu objaví. A to je vždy plus.

Matúš Štrba

Recenzia - Activision - Akčná - Xbox360, PS3, Wii

Transformers: Dark of the Moon

Plusy:

+ multiplayer
+ nerecykluje príbeh filmu
+ rôzne schopnosti Transformerov a z toho vyplývajúca zmena gameplayu

Mínusy:

- nič prevratné
- loadingy
- technická stránka
- chýba väčšie previazanie s filmom (dabing, tváre postáv)

5.5

Michael Bay aj našim kinám v týchto dňoch servíruje posledný diel svojej popcornovej trilógie o prerastených robotoch vzájomne si vyklepávajúcich plechy na planéte Zem, takáto filmová udalosť si (opäť) žiada aj hru sprevádzajúcu filmový trhák. Nad niečím takýmto by sa zbehlý hráč nijak zvlášť nepozastavoval, avšak Activision angažoval vývojárov z High Moon Studios, zodpovedných za War for Cybertron, prvý skutočne dobrý Transformers titul po šiestich rokoch. Ako sa však ukazuje ani kvalitné portfólio za sebou pod časovým tlakom nemusí znamenať úspech.

Jedno však treba autorom nechať. Nerozhodli sa ísť cestou všetkých obdobných titulov, ktoré len kopírujú filmový dej, aby sa na jeho popularite zviezli a priniesli zopár drobných do vrecka kravaťákov. Oni sa oproti tomu rozhodli vo svojom titule opísať udalosti tesne predchádzajúce zavŕšeniu filmovej trilógie. To so sebou však nesie aj niektoré úskalia. Napríklad hrozí absencia poriadneho vyvrcholenia, nakoľko všetky esá v rukáve sú aj tak skryté pre filmové plátno. Absencia klimaxu však v tomto prípade zďaleka nie je jediným sklamaním. Bohužiaľ.

Autoboti nakopali zadnice Decepticonom aj s ich padlým vodcom, no tým ich boj zďaleka neskončil. Decepticoni sú stále skrytí na Zemi a tak je na Autobotoch a ich ľudských spojencoch z jednotky Nest, aby ich z planéty vystrnadili. Prvým krokom má byť Bumblebeeho úloha nahrať vírus do Soundwaveových systémov na vyhľadanie Decepticonov. Vaše ťaženie pokračuje v Detroite, ktorý musíte ubrániť pred neustále rastúcim počtom nepriateľov, neskôr ako Mirage zachránite zadržaného Sideswipea, čo však vyváži iný váš neúspech. Hra však ponúka aj pohľad na druhú stranu barikády a v koži Soundwavea plníte Megatronove príkazy. Zalietate si ako Laserbeak či Starscream a nakoniec sa k slovu dostanú aj Megatron s Primom. Čo skrýva odvrátená strana Mesiaca? Na to si musíte počkať.

Celkovo hra ponúka sedem kapitol s pomerne pestrou paletou herných štýlov. Mirage napríklad disponuje schopnosťou maskovať sa, Laserbeak vás dostane do nedostupných interiérov a Starscream zvádza vzdušné súboje. Tomu zodpovedajú aj jednotlivé lokality, ktoré vás prevedú džungľou Južnej Ameriky, sopečným ostrovom a aj zamrznutou Sibírou. Nieže by ste niečo z toho vedeli vydedukovať z hry, hrozné hrané prestrihové

animácie vás s aktuálnou situáciou oboznámia. Pripraviť si na hru musíte zhruba päť hodín voľného času na najťažšej obtiažnosti.

Jedným z hlavných problémov hry je ten, že sa tu dokopy nič podstatné nestane. Podobne ako napríklad v minuloročnej prvej časti posledného filmového dobrodružstva adolescentného čarodejníka, tak aj tu je obsah len vlažnou prípravou na zavŕšenie na filmovom plátne. Nie, že by hra nebavila, no rozhodne by sa z nej dalo vyťažiť oveľa viac. Takto teda spadá len do priemerných vôd, kedy hranie vyslovene nenudí, no nejedná sa o nič, čo tu už nebolo, či z toho padnete na zadok. Len priamočiara akcia občas v inom prevedení. Tomu zodpovedá aj náplň levelov, ktorá nech sa tvári akokoľvek, tak je vždy na vlas rovnaká – stačí vám rozsekať všetko kovové navôkol. Dodržiavanie prísnych termínov vydania a rýchly vývoj si vybrali svoju daň na minime inovácií v obsahu titulu. A dokonca sa autori tentoraz ani nesnažili vyprodukovať ďalšiu variáciu na Gears of War, ako tomu bolo v prípade War for Cybertron.

Znateľný uponáhľaný vývoj sa nesie celým titulom a neustále vám je na očiach. Produkcii hry sa prísne kritériá nekládli a tak tu môžeme badať až amatérske chyby. Peter Cullen je jediným filmovým hlasom, ktorý sa objaví aj v hre a licencie na vozy, do ktorých sa hrdinovia transformujú, tu budete hľadať márne (niektorí Transformeri sa dokonca menia na úplne iné dopravné prostriedky ako vo filmoch). Pre potreby hry bolo vytvorených aj množstvo vedľajších postáv, ktoré s Bayformermi nemajú moc spoločného. Warpath, Mixmaster či dokonca Aerialboti sa tu z ničoho nič objavia a rovnako aj zmiznú. Rovnako haprujú aj mená postáv, Mirage a Wheeljack vo filme kvôli licenciám niesli mená Dino, respektíve Que (aj keď ich herné mená presne zodpovedajú G1 charakterom).

Nakoľko boli autori prísne limitovaní časom, tak Dark of The Moon vystavali na základoch War for Cybertron, no nemali až toľko času na doladenie hry. War for Cybertron tu vidíte na každom kroku. Loading, ikonky, engine, HUD, to všetko je použité z predchádzajúcej hry. Akurát to pôsobí menej dospelo a nedokončene. Aj postavy po vzore predchádzajúcej hry disponujú dvoma špeciálnymi schopnosťami, ktoré si musia „dobíjať“. Jedine, čo je obrovská chyba, tak Dark of The Moon sa vo War for Cybertron neinšpiruje, čo sa co-opu týka, nakoľko ten by mohol kvality zvýšiť.

Odľahčenou verziou ponuky War for Cybertron je aj multiplayer, aj keď ten je stále veľmi dobre hrateľný. Tentoraz síce autori ponúkli len tri herné režimy (DM, TDM, Conquest) na piatich mapách vystrihnutých z kampane, no zachovali kvalitu, akú prezentovali pred rokom. K dispozícii sú štyri triedy postáv: scout, huner, commander a warrior. Samozrejmosťou je ich customizácia, postupné vylepšovanie odomknutými vecami získanými s rastúcim levelom a aj ich schopnosti. Svižné prestrelky 5 na 5 vás držia neustále v strehu, nakoľko mapy neobsahujú hluché miesta, kde by sa dalo dlhšie vydýchnuť. Pochváliť treba aj stabilitu sieťovej hry, ktorá nepadá, nekolíše a vyhľadávanie je veľmi rýchle.

Technicky na tom Dark of the Moon najlepšie nie je a dostáva sa niekde na úroveň dva roky starého Revenge of The Fallen. Unreal Engine 3 sa tentoraz nevytiahol a minuloročný War for Cybertron je na tom už na prvý pohľad lepšie. Žiadnych špičkových efektov sa nedočkáte (na rozdiel od filmu), aj keď Slnko na horizonte nevyzerá najhoršie. Zvuková stránka je na tom približne rovnako, teda Béčko. Sú aj horšie veci, navyše tu sa aspoň stretnete s Jablonskeho melódiami. Čo však nedokážem pochopiť, to sú dlhé otravné loadingy priamo počas hry na určitých úsekoch levelov. Z toho jednoducho budete peniť, nakoľko v koridorovej nenáročnej akcii sú tieto veci maximálne neželané.

Chcete kvalitný Transformers titul? Siahnite po rok starej hre od rovnakých autorov. High Moon Studios dokážu vytvoriť kvalitnú hru, no tentoraz im to nevyšlo. Hra síce nenudí, no neponúka nič, čo by stálo za plnú cenu. Snáď len ten multiplayer. Čakali ste, že sa dostanete do zabijaka Shockwavea s jeho nezničiteľnými vrtákmi? Márne. Shockwave tu síce je, no záver hry - súboj s ním vás nechá chladnými. Dark of the Moon je ukážkovým priemerom potvrdzujúcim pravidlo hier podľa filmových trhákov.

Matúš Štrba

Harry Potter a Dary Smrti II.

Plusy:

+ pestrosť a tempo kampane
+ viac hrateľných postáv
+ variabilná hrateľnosť v závere
+ lepšie ako mizéria jednotky

Mínusy:

- slabo podaný príbeh
- stále rovnaké kúzla
- cover system občas nefunguje
- málo predmetov na zber
- grafika niektorých postáv

5.0

EA má pri finálnej dvojčasti Harry Pottera náročnú úlohu. Predloha zdrhla z Rokfortu, takže na kúzelnícke GTA sa už hrať nemohli, prešli teda na fantasy klon Gears of War. A odniesli si úplne nemilosrdné kritiky, vyčítalo sa mnohé – slabá až rozbitá hrateľnosť, zlá grafika, dĺžka (čo bolo skôr plus). Lenže toto je Damoklov meč na hrdle vývojára – engine je hotový, uhnúť sa príliš nedá, medzi premiérami filmov je sotva 8 mesiacov, čo je pri tvorbe videohier čas ledva na jeden datadisk, takže. Ako obstáli chlapci z EA pri možno poslednom titule zo svojej stajne?

Od piateho dielu majú autori enormný problém vysvetľovať dejovú líniu a v tomto smere sa príliš nezlepšili. Bez načítania knihy alebo lepšie videného filmu nemáte šancu pochopiť čo sa deje. Trojica Harry,Ron a Hermiona sa vydá do Gringottskej banky a odtiaľ do ďalších lokalít. Tu niečo hľadajú (možno aj Dar smrti), tam bojujú a všetko speje do finále. Prečo sa to deje a v akej náväznosti, to sa nedá pochopiť iba z videohry. Autori urputne dúfajú, že ste videli film tesne pred hraním, a to musíte, inak sa ta v spleti levelov stratíte.

Ako third-person akčná adventúra sa Harry Potter sústredí na dve časti – kráčanie po lineárnej ceste, kde sa len občas naskytne vedľajšia cestička vedúca väčšinou k bonusovému predmetu (napr. odomknutej hudobnej skladbe). Úprimne, kedysi dávno mali hry Harry Pottera veľkú kopu zberateľných kúskov – fazuľky, mince, skrátka všetko možné a vy ste sa premávali do nemoty po chodbách Rokfortu či jeho okolí, aby ste ich všetky získali. Nielen v otvorenom svete posledných dielov, ale už dávno v jednotke či dvojke, čo sú takmer 10 rokov staré. Tento element hľadania či bádania je preč, cesta vedie jasne

vpred a tých 20 - 25 vedľajších predmetov nájdete. Dôvod pre opätovnú návštevu levelu žiaden, aj keď vám hra možnosť jeho znovuhrania ponúkne.

Takže ostáva nám tu boj. Po štyroch minútach už vyťahujete kúzelnú paličku a snažíte sa čarovať. Ale zase iba zopár starých kúziel a ani tie sa nedajú intuitívne ovládať. Budete rovnako sklamaní ako ja. Jasné, jasné, Stupefy, Expulso, Alohomora atď. A nutnosť okamžite sa skryť. Je to tak, cover-systém sa opäť snaží zafungovať ako v Gears of War, prekážok na krytie je dosť, ale samotný systém funguje spolovice. Keď ste pod skalou, je fajn, keď bežíte a kúzlite, aj vtedy funguje. No keď máte prejsť z jednej pozície do inej či nebodaj odlepiť sa od jednej skaly, utekať a kúzliť cestou k druhej a opäť zaliezť, je to problém. Prechod z cover módu do druhého je spočiatku ťažko realizovateľný – hra síce intuitívne ponúka tlačidlá, no reakcie má pomalé. A to sa vám v boji niekedy môže vypomstiť. Preto často pomáha strmhlavý výpad vpred.

Pocit z kúzelníckej hry sa vytratí rýchlo, lokality sú občas magické (banka pod mestom je fajn, hoci pripomína typickú jaskyňu z RPG hry), inokedy neprekvapia. Postaví sa proti vám banda nepriateľov, ale väčšinou iba tupo páli po vás svoje kúzla. V druhej polovici hry sa celkom osmelia, prídu v početnej prevahe a občas začnú taktizovať, ale váš lineárny beh proti nim sa neraz osvedčí viac ako premyslená taktika schovávania sa za štyrmi šutrami. Takže proklamovaný systém nefunguje práve stopercentne, aj z hľadiska správania sa nepriateľov a AI.

Budete prekvapení, ak sa za jeden-dva levely naučíte pár kúziel a štyri ťahy, zrazu vám hra pôjde konečne ľahko od ruky. Iste, level netrvá bežne viac ako 15 minút (pri zbere bonusov je to ledva cez 20), ale hrá má celkom solídny spád a autori sa nezdržiava v lokalitách viac ako je vôbec potrebné. Oproti prvému dielu cítim drobné zlepšenia, tam bol systém miestami úplne rozbitý.

Už-už keď si myslíte, že ste na hru vyzreli, príde nečakaná zmena hrateľnosti. Niektoré misie sa menia na defenzívne, kde Hermiona kúzli svoje čary a vy ju máte chrániť. Je jasné, čo sa tu deje, všetci pália po slečne, jej sa nepodarí vykúzliť čo treba a musíte občas ísť odznova. Pozitívnejší prístup však vidím pri občasnej zmene hrateľných charakterov. Je to tak, občas ide Potter nabok a priestor dostávajú jeho priatelia: misia za Hermionu je prekvapivo svieža, dokonca aj Ginny sa dostane ku kúzelnej paličke a profesorka McGonagallová má veľký súboj s obrom, pri ktorom si musíte meniť kúzla kvôli postupnému nabíjaniu a ich presnosti. Hurá, aspoň niektoré levely majú zrazu pestrejšiu náplň, oproti prvému dielu teda jasne dokazujú, že toto je lepšia hra. Ba čo viac, konečne už nemusíte iba páliť kúzla bez rozmýšľania, ale trošku viac taktizujete.

Žiaľ, pokiaľ si uvedomíte tieto možnosti, pozeráte sa už na záverečné titulky a zistíte, že hra trvá niečo okolo 5 hodín. Čo je zhruba rovnaký čas ako dva Harry Potter filmy dokopy. Podstatnejšie je, že zatiaľ čo jednotka hra bola dlhšia, ale viac sa vliekla, dvojka ubieha rýchlejšie, s lepšou náplňou a možno vám bude aj smutno, že autori pár levelov nepridali.

Pridať rozhodne mohli na grafickom spracovaní, pretože vidieť niektoré postavy modelované pár polygónmi v roku 2011 je občas odstrašujúce (a nie je to Dementor bez tváre) a najmä prvé levely sú náročné na pohľad: na prostredia sa celkom pozerať dá, ale objekty či tváre sa modelovali ukrutne ťažko. Zvuková stránka je priemerná – soundtrack i simulované hlasy hercov neurazia.

Druhý diel navyše dostal podporu Move, ktorá má rovnako ako hrateľnosť silnejšie i slabšie chvíľky. Pre časť objavovania levelu funguje Move výborne, tu sa pohybujú hrdinovia, pohybom sa otočí kamera, tu sa skrýva bonusový predmet. No keď nastane bojová sekvencia, Move dokáže strieľať – no ťažšie sa vysporiada s pohľadom na dianie. Občas máte problém natočiť kameru správnym smerom, čím dávate šancu nepriateľom páliť na vás, lebo vy nebojujete s nimi, ale s Move a jeho kurzorom v rohu či na strane obrazovky. Teoreticky je možné, že Harry Potter je príliš náročný na svetlo pri hraní s Move, počas denného hrania reaguje lepšie ako v noci, keď je v izbe tma.

Nakoniec vyjde Harry Potter and Deathly Hallows Part 2 ako priemerná a mierne lepšia filmová hra ako jej nepodarená prvá polovica. Ale toto je jazda iba pre fanúšikov, ostatní budú sklamaní.

Michal Korec

HARD RESET

100
100
200
130
130
260

Recenzia - THQ– Akcia - Xbox360, PS3

Warhammer 40k: Kill Team

Plusy:

+ svižná akcia
+ co-op
+ postavy, schopnosti, updaty
+ zdieľanie power-upov
+ vernosť predlohe
+ cena

Mínusy:

- co-op pre dvoch a iba lokálne
- Survival misie
- hra je strašne krátka
- nie je určená pre jedného hráča

7.0

Warhammer a univerzum, ktoré sa okolo tejto pôvodne stolovej hry vytvorilo, si získali nespočetné množstvo fanúšikov za takmer tri desaťročia od svojho vydania. Inak tomu nie je ani v prípade futuristickej inkarnácie tohto fantasy sveta zasadenej do 41. tisícročia. Aj preto fanúšikovia po celom svete pozorne sledujú informácie ohľadne každej jednej video hry z tohto sveta. Teda, až na jednu. V tieni jesenného príchodu očakávaného titulu Space Marine zostal nepovšimnutý.

Warhammer 40,000: Kill Team vychádza vo veľmi vhodnú dobu. Toto leto toho veľa neponúka a tak na hranie zostávajú len minulé resty. Do nabitej jesene ešte času dosť a ak sa neviete dočkať príchodu vesmírnych mariňákov na obrazovky, tak táto ochutnávka vás slušene navnadí aj zabaví. Kill Team je totiž spin-off prichádzajúceho veľkého titulu priamo určený na skrátenie čakania. Za veľmi príjemnú sumu získate kvalitnú ochutnávku denného chleba vesmírnych mariňákov. Pozrime sa na to však pekne po poriadku.

Vo svete Warhammeru 40,000 je Kill Team elitnou jednotkou pozostávajúcou z nie viac ako piatich mariňákov, ktorá má za úlohu plniť špeciálne misie spočívajúce v ničení strategicky významných objektov. V mene Impéria a s požehnaním nesmrteľného cisára sa teda táto malá jednotka vydáva zničiť gigantický krížnik Orkov, ktorý smeruje na planéty imperiálneho Forge World, kde sa výrábajú najpokrokovejšie stroje. A v koži a brnení jedného z nich sa ocitá aj samotný hráč v tejto svižnej akcii.

Nízkej cene zodpovedá aj náplň. Nejedná sa o vysokorozpočtovú akciu, ale o menšiu, zhora videnú intenzívnu žatvu v štýle populárneho Dead Nation. Jednoduchosť však automaticky neznamená, že sa pri hre nemôžete baviť, zvlášť keď prakticky stále majú vaše prsty prácu. Ľavý analóg obstaráva pohyb postavy, pravý streľbu a okrem toho použijete už len tlačidlá pre melee úto-

ky, beh, hod granátov a špeciálnu schopnosť, ktorou sú vybavené všetky postavy. Na túto schému si aj úplný nováčik zvykne okamžite a tak sa hneď po spustení môžete pustiť do prelievania vodopádov krvi Orkov.

Bohužiaľ Kill Team ponúka len päť levelov v rôznych častiach lode, ktoré vás potrápia len niečo okolo 3 hodín. Po prejdení však budete chcieť prežiť tieto jatky ešte raz a nabrať ešte vyššie skóre. Obtiažnosť nie je vôbec nízka, no nie je to ani hard core výzva pre masochistov. Jednoducho zlatý stred, ktorý by však mohol byť o stupienok tuhší. Toto však platí pre kooperačný režim dvoch hráčov. Samotný hráč sa počas hrania zabaví menej a často je to len trápenie, nakoľko hra je viditeľne dizajnovaná pre co-op, ktorý zasadí nepeknú ranu pod pás. Aj napriek štyrom triedam postáv je obmedzený len na dvoch hráčov a aj to iba lokálne, nie online.

Rozhodne však o Kill Team nemôžeme povedať, že by nebavila a od tuctovosti ma rovnako ďaleko ako od nudy. Zvlášť v co-ope svižná akcia naberá na obrátkach a to aj vtedy, ak sú misie navrhnuté ako cez kopirák. Ciele jednotlivých misií spočívajú v zničení istého dôležitého systému lode, zničení posádky a postupu do ďalšej časti (medzi tým sa ešte občas vrátite po už prejdených úsekoch). Dizajn je však veľmi príjemný a rozhodne poteší nejedného fanúšika Warhammeru, nakoľko presne zapadá do pravidiel sveta a okrem Orkov sa proti vám postaví aj zopár Tyranidov. A záverečný súboj je taktiež chutnou lahôdkou.

Ako som už vyššie v texte spomenul, tak hra dáva hráčom na výber zo štyroch tried postáv. Sú nimi: Sternguard Veteran, Librarian, Techmarine a Vanguard Veteran. Kto sa vo svete Warhammeru vyzná, tak vie, že tieto veľmi dobre pokrývajú rôzne zamerania postáv odpovedajúce štýlu hráčov. Librarian je zameraný na boj na blízko so svojím Power Swordom, Techmarine je nablízko o niečo slabší, no má vylepšené strelné zbrane. Sternguard Veteran začína so svojím Bolterom a postupne sa môže prepracovať na stále silnejšie strelné zbrane, Vanguard Veteran naproti tomu je viac zameraný na zbrane nablízko. Výberu postavy musí zodpovedať aj štýl. Librarian napríklad ťažko môže v hre zostať chvíľu stáť. Toto otvára aj možnosti do co-opu, kde sa hráči môžu ideálne dopĺňať.

K špecifickým triedam patria aj špeciálne útoky. Tie môžete použiť po naplnení ukazovateľa ničením nepriateľov a veľmi sa hodia v obzvlášť zapeklitých situáciách. Okrem nich sú v hre ešte ďalšie dve skupiny vylepšení. Prvou sú updaty pre postavy pred každou misiou a počas jej priebehu na určitých stanovištiach. Môžete postave zmeniť zbraň na silnejšiu (ak ich máte odomknuté) a prideliť každej postave po dva bonusy. Tie na niekoľkých úrovniach vylepšujú život, trvanie špeciálnych útokov, trvanie power-upov, silu útokov a iné. Rovnako aj tu platí vzájomné sa dopĺňanie hráčov, nakoľko mnohé tieto vlastnosti zdieľajú. Druhým typom sú power-upy pozbierané v misiách. Ich trvanie je pomerne krátke, no často vám o to viac pomôžu. A tu navyše autori použili veľmi zaujímavý spôsob ich používania. Zobrať istý power-up totiž môže len jeden hráč a obaja sú nútení ho zdieľať, to ale funguje len v tesnej blízkosti. Rozhodne to hre dodáva novú šťavu.

Okrem kampane toho autori do hry už veľa nepridali. Sú tu tabuľky, v ktorých môžete prekonávať samých seba aj iných hráčov a ešte zopár Survival levelov. Tie predstavujú vystrihnuté miesta z kampane, na ktorých sa na vás valili stále nové vlny nepriateľov. Akurát, že v tomto prípade tieto vlny neskončia, kým v mene cisára po kolená v krvi nezložíte zbrane v agonickom smrteľnom kŕči. Náročnosťou síce tieto levely výzvou sú, zábavou už však neprekypujú. Stáť na mieste a odolávať stále rovnakým vlnám nepriateľov vás dlho pri obrazovke neudrží.

Na to, že sa jedná len o jednoduchý a lacný arkádový titul, tak je technická stránka Kill Team veľmi kvalitná. Graficky je hra jednoduchá, no veľmi slušná a zapadá do svojho univerza. Ani pri najväčších výbuchoch nenarazíte na žiaden tearing ani pokles fps. Zvuková stránka taktiež stojí za zmienku. Pochodová hudba Impéria neustále hrá v pozadí, mariňáci neustále hráčovi pripomínajú, že nepoznajú strach a bojujú za cisára. Zvukové efekty sú na tom už o niečo slabšie, no dokonale to vyvažuje bohatý Kódex, ktorý je kompletne nahovorený.

Kill Team je chutnou jednohubkou, ktorá presne vie, ako vás navnadiť na veľkolepý jesenný príchod Space Marine. V prípade, že po svojom boku máte schopného hráča, tak vás jednoduchá a svižná akcia vynikajúco zabaví, aj keď iba krátko. Hra presne zapadá do pravidiel svojho sveta, podporuje to zodpovedajúcim dizajnom levelov aj výtvarným štýlom. Má svoje chybičky, no rozhodne stojí za zváženie. Pravý fanúšik však do nej pôjde okamžite a takému sa navyše naskytne aj možnosť získať zaujímavý bonus, po prejdení hra sprístupní Power Sword pre jesenný Space Marine.

Masúš Štrba

Recenzia - EA - Akčná - Xbox360, PS3

Shadow of Dammed

Plusy:

+ mechanika temnoty a svetla
+ dvojzmysly, narážky a vykreslenie netradičného pekla
+ konštantná zmena tempa a gameplayu
+ hudba

Mínusy:

- žiadna New Game Plus
- animácie hrdinu
- občas nepresná streľba
- nulová pridaná hodnota

7.0

Od ohlásenia **Shadows of the Damned** boli fanúšikmi japonskej produkcie vkladané do akcie zastrešenej EA nádeje kvôli trom menám. Goichi Suda zo stoličky šéfa svojho štúdia Grasshopper Manufacture realizoval plán záchrany krehkej devy spod náručoe pána pekla s malou kreatívnou výpomocou od Shinji Mikamiho, ktorého snáď netreba bližšie predstavovať. Autor Resident Evil a spoluvinník evolúcie 3rd person akcií však na hre nesie menší rukopis ako Akira Yamaoka. Dvorný skladateľ Silen Hill pre potreby rock-n-rollového chlapáckeho dobrodružstva zložil hudbu, ktorá je jednou nohou v pekle, ale druhou stojí pevne v mestečku ponorenom do hmly.

Trojica mien garantovala, že jazda tam a späť bude svojím spôsobom nielen strelená, ale aj rafinovaná tým najjaponskejším spôsobom, originálna a už vôbec nie opočúvaná. Tak ako sa vzdala pocta 8-bitom v No More Heroes, v Shadows of the Damned sa odrážajú slasheri a béčkové filmy, ktoré sa točia s trochu vyšším rozpočtom, než by si zaslúžili. Suda (s prižmúreným okom) je herným Rodriguezom a jeho lovec démonov Garcia Hotspur aj vďaka chytro zvolenej téme, zveličovaniu a použitému čiernemu humoru je viac Desperadom ako Geraltom.

Démoni sú ako muži, vždy sa snažia dostať do tej najkrajšej ženy

Prototyp zlého chlapca s potetovaným každým centimetrom vypracovaného tela a frajerskou koženou bundou nechodí za démonmi, pekelníci chodia za ním a keď mu zo spálne ukradnú anjela - Paulu, Garcia nepotrebuje prechádzať deviatimi kruhmi pekla a spytovať si svedomie, pre lásku sa pretiahne cez čiernu dieru a naplní otvory nepriateľov horúcim olovom. Je tým typom človeka, čo sa na nič nepýta aj keď je už všetko vymaľované. Nie je sa koho. A ak niečo rozumné utrúsi, nepočujete to cez množstvo nadávok v španielčine.

Nemiestne poznámky sú na mieste a istým spôsobom odrážajú náladu hráča, ktorý obyčajne po vyčerpávajúcom boji šteká na obrazovku „Nažer sa ty, sviňa." Shadows of the Damned nezaprie podobnosť s Resident Evil a typickým pohľadom cez rameno a laserom, ktorý supluje tradičný zameriavací kríž. Mikamiho rukopis je citeľný od prvého po posledný výstrel, no postráda jeho precíznosť. Stáva sa totiž, pre guľka netrafí cieľ tam, kam ukazuje laser alebo sa lepivý granát objaví na inej časti tela, ktorý je takmer nemožné zasiahnuť. Obyčajne k tomu dochádza vo vypätých chvíľach, čo nahráva do karát frustrácii, inak sa po bojoch (prevažne s bossmi a tuhými vlnami) dostavuje pocit uspokojenia sprevádzaného hlasným „uff".

Shadows of the Damned sa neobťažuje s inventárom ani jeho manažmentom a medzi žánrovými kolegami obstojí iba s trojicou zbraní. O zdravie sa starajú fľašky s alkoholom (presne tak, v pekle majú opačný účinok a sú zdraviu prospešné) a vašou jedinou starosťou je mať v zásobe dostatok zubov = munície. Funkčnosť každej zbrane so skolením bossa je rozšírená o sekundárnu paľbu alebo špecialitu ako lepivé granáty, streľba za roh na viaceré ciele alebo mínomet. Účinnosť, rýchlosť prebíjania, ale aj kapacitu zásobníkov zase zvyšujú červené diamanty (upgrady), ktoré nájdete iba snorením za každým rohom.

Myslel si si , že satan je viac na Emo?

Zbrane sú postavené pre monštrá a monštrá majú zase slabé miesta ušité na mieru celému zbraňovému arzenálu a robia ho tak neuveriteľne vyvážený. Základnú pištoľ neodkladáte, pretože do pekelníkov musíte našiť dvakrát viac olova, náboje nešetríte do brokovnice-rozprašovačky ani do extrémne hladného samopalu, ktorý dokáže vyprázdniť zásobník behom sekundy. Hra vyžaduje presnosť a ako taká vás núti použiť správnu zbraň pre dané monštrum. Môžete jej protirečiť, ale prídete buď o muníciu a život. Opakovane. S hľadaním slabých miest nie je žiadna starosť, pekelníci majú na tele červené bubliny, ktoré treba rozstrieľať, v opačnom prípade pálite na hlavu. Shadows of the Damned ale aj tu ponúka milý zvrat, u niektorých je slabina zakrytá pancierom, ktorý potrebujete najskôr odstrániť, iní zase na presné zameranie vám dajú iba krátku chvíľu a ďalší vás naháňajú cez celý level, kým ich neomráči pevná prekážka.

Dávku rafinovanosti do boja vnáša aj temnota. Keď zaleje ulice tma, nepriatelia sú nesmrteľní a čo je horšie, Garcia stráca mobilitu a ak nerozsvieti Light Shotom (má ho každá zbraň a slúži aj na paralýzu) svetlo, tak ho pohltí. Krátkodobý pobyt v temnote tak využívate iba na hľadanie svetelného zdroja alebo ničenie spínačov, ktoré je vidieť iba v tme. Obyčajná akcia a kosenie nepriateľov pôsobí neuveriteľne sviežo a hra s temnotou vytvára potrebné napätie zrovnateľné s časovým limitom a konštantnou hrozbou smrti.

Shadows of the Damned má takýchto trikov v rukáve hneď niekoľko, od stavby nepriateľov, prihadzovaním do mixu minibossov alebo arén s vlnami pekelníkov, mení herné mechanizmy práve v momente, kedy si myslíte, že ste už videli všetko a hra už nemá čím prekvapiť. Zrazu tak plachtíte v 2D skrolovačke, potom zase sa stoporí pištoľ a jej obsah strie(k)ľate do ksichtov obrovských jednookých príšer alebo riešite logickú hádanku so spínačmi a zostavujete level rotovaním blokov s chodníkmi a schodmi.

George proved it as he buried his face in Mary's beaver. Play that harmonica, she purred

Shadows of the Damned má ešte jednu unikátnu vlastnosť a tou je dvojzmyselnosť. Checkpoint, ktorý sa doslova pokaká pred hrdinom, zbraň, ktorá sa predĺži, keď počuje oplzlé reči, východ z levelu úplne náhodou umiestnený do rozkroku sporo odetej dievčiny vo vyzývavej póze na bilboarde, rozpálenie pece rýchlymi pohybmi ruky, brány olemované ochlpením, ktoré musíte spáliť, aby ste sa dostali ďalej a pod. V hre však použité hlášky, prívlastky ako aj názvy (Johnson, Boner) nevyznievajú lacno. Fungujú a čím lepšie ovládate angličtinu, tým viac sa na nich pobavíte. Tu treba dodať, že Shadows of the Damned je výhradne pre dospelé publikum.

Patričná dávka strelenosti a preháňania, tak blízke Sudovi, hraničia so slušnosťou, ale táto absurdnosť nahrádza hororový nádych a robia zo Shadows of the Damned osem hodinovú jazdu (odporúčame sa vyvarovať obtiažnosti easy za každého počasia), ktorá nie je tak vyladená ani nemá produkčnú hodnotu Resident Evil, no hráte ju s radosťou a veľmi ťažko odkladáte ovládač.

Pavol Buday

Recenzia - Telltale Games– Adventúra - PC

Puzzle Agent 2

Plusy:

+ atmosféra mesta a humor
+ vyvážené hádanky
+ vizuál
+ nároky
+ cena

Mínusy:

- krátkosť
- opakovanie hádaniek
- až príliš ide v šľapajách prvej časti

7.0

Pred rokom Telltale Games produkovali malú adventúrku Puzzle Agent, ktorá ešte aj v rámci tohto menšinového žánru pôsobila menšinovo. Hra totiž priniesla pomerne nový a málo využívaný koncept, ktorý sa radí niekam medzi tradičné point and click adventúry a rýchlokvasné nenáročné hidden object hry. Ponúka totiž z oboch niečo a do toho pridáva svieže logické hádanky v duchu Professora Laytona. Pred rokom sme v recenzii prvej časti predpovedali, že v prípade úspechu sa môžeme dočkať pokračovania. Ako sa dnes môžete presvedčiť, hra u kritikov aj hráčov uspela.

Puzzle Agent neuspel len vďaka konceptu, ale aj unikátnej atmosfére. Professor Layton totiž nebol jediným veľkým menom, z ktorého tvorcovia pri hre čerpali inšpiráciu. Nejeden hráč pri hraní cítil jemný opar Lynchovho kultového diela Twin Peaks vznášajúci sa nad herným prostredím. Tí pozornejší si všimnú aj vplyv diela bratov Coenovcov – Fargo. Samozrejme, tomu inak nie je ani v prípade tohto pokračovania. Bohužiaľ, v prípade **Puzzle Agenta 2** je možno škoda, že hra je až

príliš priamym pokračovaním. A nie je to len vďaka rukopisu Grahama Annabla.

Agent Nelson Tethers zo špeciálnej puzzle divízie FBI je späť. Teda ani nie priamo späť. Práve sa úspešne vrátil do strediska FBI po vyriešení svojho posledného prípadu v továrni na gumy (na gumovanie). Niečo mu ale nedá spať. Taký ten vnútorný pocit, že za sebou nechal niečo nedokončené. Súkromne sa teda opäť vydáva do mestečka Scoggins v mrazivej Minnesote. Tethers, po vzore agenta Coopera, všetko zaznamenáva pomocou svojho diktafónu a Scoggins je taktiež rovnako tajomnou a viac absurdnou verziou Twin Peaks. Miznúci ľudia, kozmonauti a v neposlednom rade lesní škriatkovia, nitky tohto všetkého čakajú len na vás, aby ste ich pomocou svojho intelektu pomohli rozmotať.

Zdá sa vám to absurdné? To bolo aj cieľom autorov, čomu zodpovedá nielen príbeh, ale aj všetko okolo. V celom Scoggins totiž nestretnete jedinú normálnu postavu. Nevrlý a maximálne neochotný šerif, popletená majiteľka hotelu, miestny blázon, výstredný vedec a mnohé iné postavy majú vzhľadom na pomerne malý rozsah titulu prepracovaný charakter a svoje presné umiestnenie. Vlastne by sa dalo povedať, že tu niet postáv s hluchým miestom a každá vás niekam posunie. Nástrojom spomínaného posunu vpred sú práve dialógy. Tie vás smerujú k hlavnému elementu hry – k hádankám. Či už priamym zadaním alebo informáciami o miestach. Taktiež v nich občas nájdete aj pomoc pri riešení a v neposlednom rade sa aj zabavíte na svojskom humore, ktorý skvele zapadá do tajomno-absurdného príbehu.

Práve najrôznejšie hádanky sú jediným skutočným elementom progresu, bez ich vyriešenia môžete zabudnúť na odhaľovanie tajomstva tohto provinčného mestečka. A to bez ohľadu na to, aké sú divné a že so situáciou majú pramálo spoločného. Ak by ste náhodou zakysli na mieste, tak vám hra umožňuje využiť možnosti nápovedy. Tá je vyriešená zbieraním žuvačiek nalepených po stoloch, stenách, oknách a iných vysoko hygienických miestach. Tieto žuvačky následne môžete použiť ako nápovedu, nakoľko Tethersovi to pri žuvaní lepšie páli. Nemusíte sa báť ani tých najzapeklitejších hádaniek, žuvačiek je v hre hromada a po jej prejdení vám ešte zostanú do zásoby.

Hádaniek je v mestečku zhruba 30 (pričom po prejdení hry vám ešte nejaké zostanú na doriešenie z kancelárie) a nájdete tu náročnosťou rôzne kategórie vrátane tých, ktoré poriadne preveria šedú kôru (a po ktorých vyriešení budete zalamovať ruky nad ich skrytou jednoduchosťou). Mnoho z nich je variáciou na svetoznáme hádanky ako napríklad prepravovanie zvieratiek cez rieku na lodičke, skladanie obrazcov a podobné. Problémom je, že všetky varírujú vzor a tých nie je práve najviac, tým pádom sa puzzly čoskoro začnú opakovať.

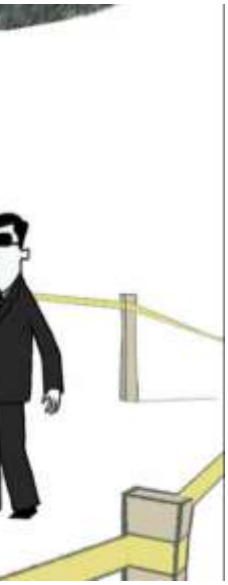
Tak isto sa opakujú hádanky z prvej hry, čo je tiež na škodu. Hra je celkovo až príliš podobná prvej časti, to sa týka aj lokalít. Aj napriek tomu však stále pôsobí na trhu sviežo a vďaka ročnému odstupu podobnosť možno až tak nevadí. Celkovo hra zaberie zhruba 4 hodinky, aj keď sa budete mierne trápiť.

Ak sa znova obzrieme späť recenziou prvej časti, tak je v nej kritizovaný uponáhľaný záver pozostávajúci zo 4 puzzlov. Hra príjemne odsýpa a hráča drží po celú dobu jej trvania a preto je rovnaká chyba opäť miernym sklamaním. Nie sú to len štyri hádanky, aj keď aj tie tentoraz zohrávajú významnú úlohu, pridáva sa k nim ešte jeden útek a jedno „hackovanie“, no aj tak je to trošku málo. Príbehovo samotný záver nie je do svojho finále nijako zvlášť nasilu natlačený, len jednoducho ešte máte chuť ísť ďalej, ale hra už končí.

Čo sa vizuálnej stránky týka, tak sa nikam neposunul. A tak je to asi aj najlepšie, nakoľko tento jednoduchý výtvarný štýl pozostávajúci hlavne z hrubých čŕt a jednoduchej farebnej palety sa k hre perfektne hodí. Aj stop-motion animácia pohybu postáv výrazne delená na jednotlivé snímky k Puzzle Agent jednoducho patrí. Výrazná atmosféra tak dostáva aj zodpovedajúci vizuál. Kvalitný dabing navyše taktiež nikoho neurazí a na postavy aj hlasy celkom sedia. Podobne sú na tom aj ostatné časti zvukovej stránky a tým pádom tu niet čo haniť.

Učaroval vám pred rokom svieži logický koncept zaobalený do zaujímavého vizuálneho pozlátka obohatený absurdným prostredím? Tak v tom prípade sa môžete tešiť aj teraz. Puzzle Agent 2 sa totiž nesie v duchu prvej časti, posúva ďalej (zdanlivo uzatvorený) príbeh a ponúka nové logické hádanky. Že je atmosféra presne rovnaká by ani tak nevadilo, takýchto hier totiž veľa nie je. Horšie však je, že po hrateľnostnej stránke zostal na mieste. Pri koncovej cene (9,99 dolára) sa aj napriek tomu oplatí o hre uvažovať, nakoľko jej hodnota ju prevyšuje.

Matúš Štrba



DISHONORED - Thief v budúcnosti

Nové číslo GameInformeru poodhalilo Dishonored, nový titul od Arkane štúdia pripomínajúci mix Half Life, Deus Ex a Thiefa. Autor City17 totiž vytvoril novú víziu sveta budúcnosti zastrenú v hmle a šedi - Dunwall a Harvey Smith autor Deus Ex a Thief mu pridal civilizáciu na pokraji kolapsu, ktorou sa naša postava bude prebojovávať spôsobom, aký si sám zvolí, podobne ako v Thiefovi stealth však bude hrať hlavnú úlohu. Levely budú rozsiahle a otvorené, a otvorené budú aj možnosti postavy ako sa vyhrabať z nie príliš závideniahodnej situácie.

Naša hlavná postava Crovo je bývalý bodyguard cisárovnej tohto zvláštneho sveta, ktorý je obvinený z jej vraždy. Je to bojovník a teda to, čo bude nasledovať ho neprekvapí ani nezastaví, ale nie je rambo bojovník a neprekoná všetky stráže mesta, preto jeho prioritou bude tichý postup. Ozbrojený svojimi päsťami, nožom, kušou a sériou štandardných strelných zbraní sa vydáva do boja.

Ale zbrane nebudú jediným bojovým prostriedkom postavy, v meste sa totiž pohybuje záhadná postava Outsider, mimozemská entita, ktorá sa dotka Crova a podobne ako iným aj jemu pridala špeciálne sily. Jeho hlavná sila sa točí hlavne okolo ovládania potkanov, ktorých môže vyvolať, nechať ich zaútočiť na nepriateľov, odlákavať nimi stráže, nájsť jedlo, obžrať mŕtvoly pre lepšie zozbieranie vecí alebo sa do jedného prevtelí a prejde malými otvormi, alebo pomedzi nohy nepriateľov.

Dishonored bude obsahovať štandardný systém zdravia, ktoré budeme musieť dopĺňať jedlom alebo kúzlami - Charms, ktoré budú však potrebovať manu. Kúzla sú malé bonusy pre vašu postavu a to napríklad doplnenie zdravia so špeciálnych typov potkanov, doplnenie many napitím sa z fontány. Spolu ich bude 40, no na jedno prejdenie hry nájdete najviac okolo 12. Tieto malé bonusy dopĺňajú schopnosti a Sily postavy, ktoré sa budú dať odomykať a vylepšovať runami nájdenými v leveloch. Tu znova na jedno prejdenie neodomknete a nemaxnete všetko. Vďaka silám sa postava bude môcť teleportovať na krátke vzdialenosti, bude sa dať zastaviť čas, ovládnuť protivníka (môžeme zastaviť čas, prevteliť sa do nepriateľa a presunúť ho pred jeho vlastné strely), vyvolať vietor na zhasnutie ohňov (potkany budú mať rovnú cestu). Nakoniec to celé doplnia Gadgety ako pasce, lepivé granáty, lepšia munícia, šípy na spanie, rozšírenie nosnosti a ďalšie upgrady vybavenia.

Autori hru nazývajú simuláciou, pretože všetko reaguje na vás, nie na skripty alebo triggre v prostredí. Každá postava preto má robustnú AI a prostredie ponúkať čo najviac interaktivity a miest na schovávanie sa. Týmto chcú autori dosiahnuť veľkú možnosť ciest cez level k svojmu cieľu.

Keď si to spočítame, prichádza nám zaujímavá sci-fi verzia Thiefa s RPG prvkami.

Powerplay Manager - Futbal

Máte na to postaviť víťazný tím?

Poznáte ten pocit keď sa vášmu obľúbenému tímu nedarí a vy máte plno nápadov ako sa z krízy dostať? Myslíte si vtedy, že by ste dokázali viesť váš tím lepšie ako jeho súčasný manažér? Alebo sa vám zdá, že je váš kamarát, s ktorým ste sa prišli na zápas pozrieť príliš múdry a má len plné ústa rečí a pritom nevie o čom hovorí? Teraz existuje miesto kde môžete sám sebe alebo kamarátovi dokázať, že máte pravdu.

Zvyčajne po každej prehre vášho tímu odchádzajú zo štadióna stovky alebo tisíce samozvaných trénerov a manažérov, ktorí sú presvedčení o tom, že keby viedli tím oni, tak by hral oveľa lepšie. Prečo zostať len pri rečiach, keď teraz si to môžete vyskúšať na vlastnej koži. Stačí sa zaregistovať na **hrajfutbal.sk**, vytvoriť si vlastný futbalový tím a vžiť sa do role manažéra i trénera. Najväčšou zábavou je nalákať do hry aj kamaráta a súperiť proti sebe v tejto naozaj do detailov prepracovanej hre.

Veľmi rýchlo prídete na to, že byť manažérom futbalového tímu nie je také jednoduché ako sa môže zdať. Nielenže musíte zariadiť, aby tím vyhrával, ale na zreteľ musíte brať aj finančný rozpočet. Často treba robiť zložité rozhodnutia a nie vždy všetko ide podľa predstáv. Presne taký je aj PowerPlay Manager. Každý deň musíte robiť rozhodnutia, ktoré môžu váš tím posunúť dopredu alebo sa môže stať, že urobíte cestou zopár prešľapov.

Na začiatku dostanete tím pracujúci vo veľmi skromných podmienkach. Časom však s veľkou dávkou trpezlivosti môžete vytvoriť tím, ktorý bude postupovať vyššie a vyššie v ligovej hierarchii. Cesta na vrchol je dlhá a náročná a naozaj len zopár vyvolených sa na ten vrchol dostane. Vy si však môžete dať aj iné ciele. Napríklad poraziť kamarátov v súkromnom turnaji alebo v priateľskom zápase, alebo dostať sa čo najďalej v Národnom pohári.

Najdôležitejšie však je, že táto hra naplno preverí vaše manažérske schopnosti. Od schopnosti vybudovať tím, cez financie, podpisovanie zmlúv so sponzormi,

Nasledujúci zápas

Základná obrazovka - Prepnúť na PRO

Zápas - Derby

Tvoj čas: 01.08.2011 18:30 **Hrá sa:** Doma **Typ zápasu:** Priateľský zápas

Taktika: Základná taktika **Zostava:** Základná zostava (Priraď zostavu a taktiku)

Snoopy Toopy		Liverpool	
Tím	Snoopy Toopy	Tím	Liverpool
Manažér	maTTko	Manažér	Vrato
Koeficient	164.22	Koeficient	293.55
Liga	V.212	Liga	III.1
Analýza tímu		Analýza tímu	

Taktika

Dôležitosť zápasu: Normálna **Štýl hry:** Normálne **Intenzita hry:** Zdržovanie hry

Agresivita: Opatrne **Ofsajdová pasca:** Často **Spôsob bránenia:** Spracovať a prihrať

Dres tímu

Klubová vlajka

Základná zostava

Zostava

G Saul Huanca
LD Quentin Dixon
CD Eemeli Vaarna
RD Gu Biao
LM Rafael Valencia
CM Heisuke Shimada
CM Sazdo Naumovski
RM Alex Addison
CF Júlio da Costa
CF Wong bin Isa
RF Henri Yoel

Náhradníci

Benjamin Marins
André Pettersson
Tibor Čálik

Dres tímu

Klubová vlajka

zamestnávanie personálu, výstavbu štadióna a zázemia až po výchovu mládeže, schopnosť zvoliť správny tréning, taktiku na zápas či vytvoriť optimálne rozostavenie hráčov na trávniku.

A aby ste sa cítili ako naozajstný manažér, môžete pravidelne vydávať tlačové správy o dianí vo vašom klube. Nakoniec, keď už máte všetko nastavené podľa predstáv, stačí ak si zapnete PPM TV a pozriete si zápas svojho tímu v priamom prenose.

filmová sekcia

Kinema

Kapitán Amerika: Prvý Avenger

8.0

Čo majú spoločné Thor a Captain America? Rýdzo priemerné trailery, z ktorých sa vykľuli dobré komiksové adaptácie. To, čo ste mohli milovať u Thora (dramatickosť a veľké dialógy), neukáže určite odľahčený Kapitán. Na druhej strane si necháva vlastnú tvár a maximálne sa snaží ťažiť z titulu Prvý Avenger a časového rámca, kam patrí. Pripravte sa na poctivý letný hit!

Počas druhej svetovej vojny pracovali americkí vedci na rôznych projektoch. A jeden z nich mal za úlohu vytvoriť supervojaka so správne patriotickým menom Captain America. Nik nemohol tušiť, ako sa do výberu dostal obyčajný chlapec odvedľa Steve Rogers. Ale podarilo sa, a hoci na vojenskom výcviku nebol práve najväčší tvrďák, do žíl vstrekli sérum na posilnenie práve jemu. Ísť do boja je otázkou času, pretože druhá svetová zúri naplno a pletie sa tu organizácia Hydra, čo má na čele jedného skutočne diabolského veliteľa menom Red Skull...

Je to moderné, je retro, spája to dva štýly a na dve hodiny vás to fantastický zabaví. Captain America má potenciál – ale priznám sa, že som ho od detstva nečítal a trailerom som moc neveril. Bola to chyba, pretože na plátne sa odohrá je-

den z najklasickejších letných blockbustrov, ktorého atribúty sú výborne zmiešané. Dokonca sa tu rysuje jeden paradox: sám Kapitán veľa schopností ani nemá (je silnejší a má efektívny štít), môžete si ho zmýliť s hocijakým iným akčným hrdinom.

Osobne tipujem, že takto sa rozhodol pristúpiť k adaptácii aj skúsený Joe Johnston (má za sebou napríklad nepodarený Jurský park 3 či nepodareného Vlkolaka). Zručne nakrútiť akčný film o hrdinovi, ktorý bojuje na fronte i mimo so zlovestnou organizáciou. Samotná éra mu však ponúkla veľa príležitostí a tie nechcel prepásť. Zahraničné recenzie neklamú, že spolovice sa Captain America tvári ako Indiana Jones či svižné retro. Doba i kus zápletky rovno predurčuje na také hriešne porovnania – a čert to ber, no väčšinu času to funguje. Sú tu tradičné akčné scény, ktoré majú však patrične vtipný náboj, aj tú vlnu nadsádzky dobre využívajú – napríklad pri Hydra organizácii a jej plánoch. Funguje to! A ešte ostane v celej stopáži aj priestor na peknú malú romancu.
Letný blockbuster má dva poctivé parametre: akciu i humor. Captain America má oboje a snaží sa ich dávkovať. Drobné frky od začiatku servírujú šikovne napísané vedľajšie postavy s výborným castingom. Máme absolútne stávky na istotu – Tommy Lee Jones ako dudravý generál Philips, Hugo Weaving ako ďalší záporák (Red Skull), aj Stanley Tucci kombinujuci vedeckú a otcovskú figúru. A nebojte sa Chrisa Evansa, z Fantastickej štvorky už vyrástol... A keď príde posledná štyridsaťminútovka, kde je naloženej najviac akcie, budete ho už asi ako Kapitána milovať.

Našinec by až zabudol, že Captain America sa odohráva v komiksovom svete Avengers. A práve ten svet pridáva bodík navyše, pretože obsahuje viaceré odkazy na iné diela. Máme tu napríklad Howarda Starka (výborný Dominic Cooper) a iné pomrkávania na diváka. A na konci malý kúsok traileru, keďže v máji už príde celá zostava od Marvelu na plátno. Akurát dabing kradne typické čaro pôvodných hlasov a pri toľkej zostave budete ľutovať. 3D zažiari občas – vďaka štítu...

Captain America sa teda podaril a Marvel vyhráva už 3:0. Thor bol dramatický, X-Men geniálne režírovaný a vážny, Captain je správne zábavný i bláznivo retroakčný. Stajňa DC Comics to má tento rok ťažšie – ale už budúci týždeň sa predvedie... Zelený lampáš!

Michal Korec

Film recenzia - Akčný / Dobrodružný - USA 2011

TRANSFORMERS 3

7.0

Michael Bay si za ostatné štyri roky na seba naložil obrovskú zodpovednosť: vygenerovať na hračkách tak 2,5 miliardy dolárov. No keď parádny film pre chlap (c)ov vystriedal skôr nesúdržný popcorn s megascénami, no nulovým vyznením, fanúšikovia spozorneli. No Bay sa nezastavil, ba čo viac, do trojky vnáša prísľub poučenia i nové elementy: viac temnoty, Rosie, 3D.

Ako naznačil nejeden trailer, na odvrátenej strane mesiaca počas vesmírnej misie Apollo 11, ľudia objavili niečo, o čom sa desiatky rokov nehovorilo. Ale táto misia na tajňáša sa začína obracať proti nim v momente, keď hrozí nový plán Decepticonov na ovládnutie Zeme a Autoboti zákonite nedokážu potlačiť hnev, lebo ich ľudstvo raz oklamalo. A teraz ho majú ochrániť? Je to tak a svoj part v záchrane zohrá aj Sam Witwicky, aj keď toho spočiatku viac zaujíma nový džob i slečna...

Ruku na srdce, dáva tretí diel po menej vydarenej dvojke zmysel? A splnili Bay so Spielbergom sľuby o celistvom zážitku? Nemajú to ľahké v gigantickej stopáži 154 minút, ale po vzore trojky ***Pirátov*** či ***Spideyho*** hrabli hlboko do mytológie a povolali do boja neskutočné množstvo robotov. Dovolím si povedať, že námet je podstatne lepší, hoci sviežosti jednotky sa azda nepriblíži nič. A v porovnaní s ***dvojkou*** ostáva nevyrovnanosť tempa – určená však rozdelením na dve polovice.

Prvá má takmer 90 minút a od úvodnej vysvetľujúcej sekvencie sa musí predrať množstvom scén neakčného charakteru, kde na scénu prídu miniroboti, rodičia,

nová baba, kopa vedľajších postáv. Táto ľudská sekvencia (v stopáži malého filmu) ukazuje, že charaktery sú už obnosené či málo zaujímavé. Platí to pre Sama (zmena z tínendžera na dospeláka moc nevyšla), tajných agentov či rodičov. Najviac kritiky patrí Rosie Huntington-Whiteley; jej obsadenie je top katastrofa a niekto z castingu sa musel zblázniť. Napísať, že nevie hrať, je ospravedlnenie. Uviesť, že je sympatická, je blbosť. Presvedčiť, že má šmrnc... nedokáže ani mňa (a to milujem blondínky). Ešteže sa medzi ich prázdne osudy mihne pár robotov, kus humoru a hocičo mimozemské. Vďaka tomu sa vám podarí nezaspať a dočkať neskutočnej megasekvencie, ktorá ukazuje Hollywoodu, ako má vyzerať akčné finále letného blockbustru.

Pravda, osobne mám problém, že **T3** k nemu slabo gradujú, ale exekúcia invázie na Chicago a kombinácia bojov ľudských a neskôr výlučne robotov ide Bayovi skrátka výborne. Hoci občas sám zapochybuje, aby nezopakoval akčnú nudu z dvojky a vypomôže si stávkou na istotu v podobe reprízy akcie z jednotky. Scéna na diaľnici, dlhý boj v centre mesta a spomienky sú hneď silné. Ale noví roboti vám ich rýchlo z hlavy vyženú a keď zapoja do akcie trošku humoru (najmä Bumblebee sa snaží zabávať, aj keď hlášky nemá), dostanete vytúžené letné „maso“.

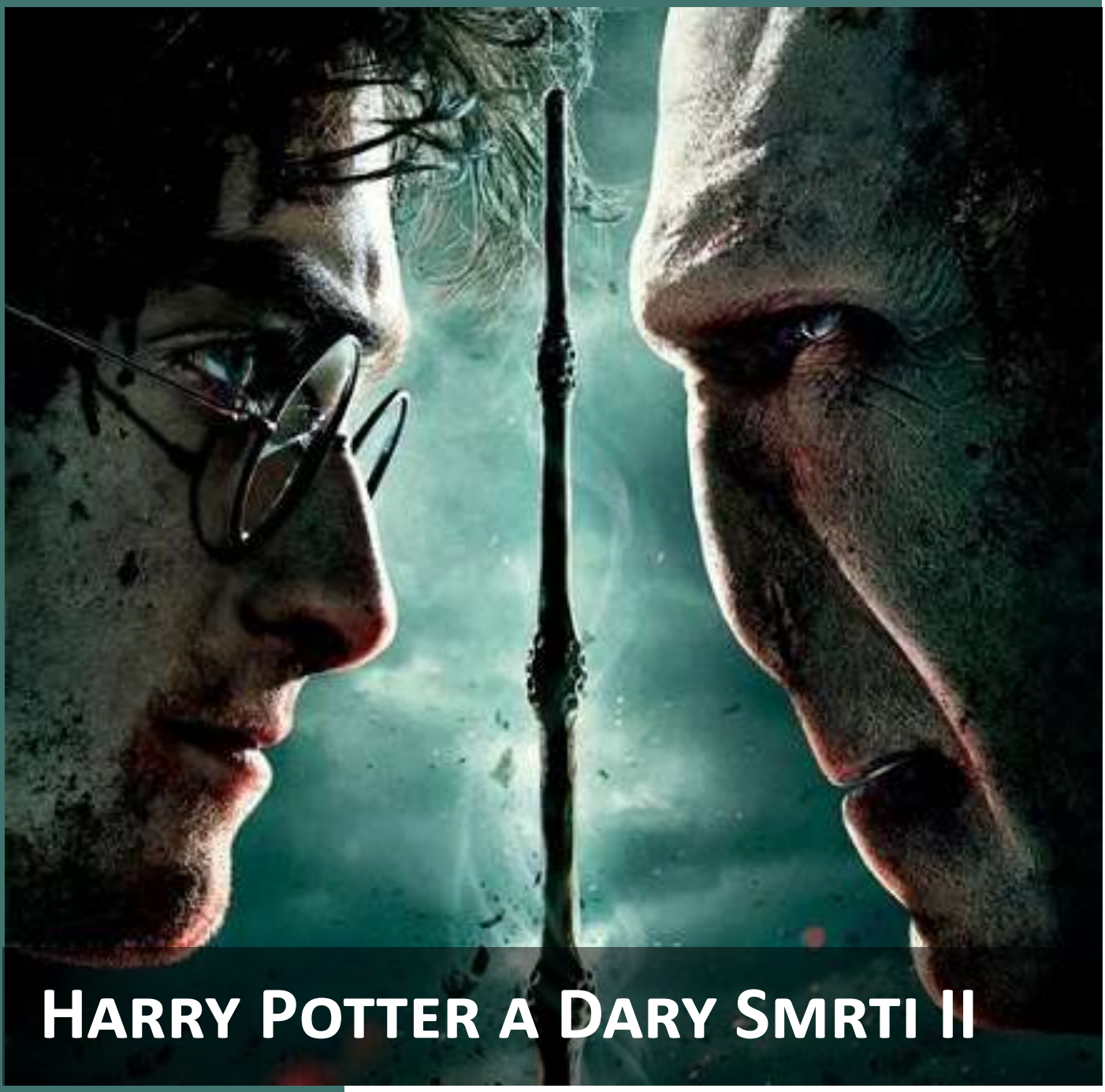
Pravda, príchod 3D nutne upokojil Baya z frenetického strihu a primäl ho nasadiť veľké celky. A tu sa plnia ostávajúce malé veľké sny akčného fanúšika, pretože jednotka mala občas akciu neprehľadnú, tmavú – no tu si Autoboti a Decepticoni dávajú do držky za denného svetla, bez kadencie najnovšieho videoklipu, ale v celkom akceptovateľnom treťom rozmere. Pridáva pár dobrých efektov a zatiaľ je jeden z mála filmov, ktorý si 3D zaslúži.

Na **Transformeroch** však cítiť už vyčerpanosť. Z boja na Zemi i putovania vesmírom. Z Bayovej réžie (chudák, musel sa o rok poponáhľať), z Jablonského hudby, z LaBeoufoveho Sama i iných tvárí. Je dobojované, Bay si meno vylepšil, no latku žánru príliš neposunul. Asi niet kam – aj keď Paramount sa nás bude snažiť novým režisérom raz presvedčiť o opaku. **Transformers 3** sú dobrý akčný film, a nie dychberúce zavŕšenie trilógie, ktorú sme si azda v roku 2007 tak strašne priali po výbornom úvode.

PS – Fanúšik by možno dal trojke aj 8 bodov. Ale iba v pôvodnom znení v 3D, čo u nás nemáme.

Michal Korec

Film recenzia - Akčný / Dobrodružný - USA 2011



Harry Potter a Dary Smrti II

6.0

Tak to máme za sebou. Z hľadiska filmového priemyslu jedna z najzásadnejších sérií histórie dospela k svojmu finále. Nie je to brilantná jazda Stíhačských Machrov, skôr vyčerpaný záver dlhého súboja. Kde-čo už hapruje, ale ťarcha okolností a osudovosť finále si vašu pozornosť dokážu vybojovať.

Druhé Dary Smrti pokračujú okamžite po prvých. Hrobka Dumbledora je odsunutá, bazový prútik v rukách Veď-Viete-Koho a Harry kľačí pri Dobyho hrobe. Ústrednú trojicu a zmenšujúce sa rady ich podporovateľov očakávajú posledné dve úlohy. Tá druhá nás privedie na miesto záverečného zúčtovania – pochopiteľne na Rokfort. Prvé **Dary smrti** si zobrali na plecia prevažnú časť príbehu, pravda nie bez škrabancov na štíte, aby sa posledný film mohol sústrediť na explozívne finále.

Záver série je naozaj explozívny. Trikové oddelenie sa činí ako húf čarodejníkov a Alexandre Desplat (***Strom života***, ***Kráľova reč***) tomu píše veľmi pôsobivé noty. Akcia vyzerá veľkolepo nielen pri práci s drakom ale aj počas samotného hlavného útoku. Potešiteľné je, že tieto okamihy nielen dobre vyzerajú, ale majú aj tu správnu emóciu. V okamihu, keď sa za Pottera postavia jeho kamaráti, Rád a aj časť školy, som mal takmer slzy v očiach. O to menej rád napíšem nasledujúce riadky a zároveň upozorňujem, že v nich budú spoilery. Ak ste teda Pottera nečítali (prečo?) preskočte nasledujúce dva odstavce:

Harry Potter a Dary Smrti 2 má príšerný scenár a mizerné tempo. Nerozumiem tomu, prečo sa všetky tie charaktery budovali viacero filmov, keď nedostanú na koniec rozumný priestor a vyšumia do stratena. Nerozumiem tomu, prečo aj na ploche dvoch posledných úloh musí Harry vyznieť ako šťastlivec, ktorý náhodou nájde ihlu v kope sena (diadém v miestnosti) a prečo veľké obraty Snapea a Malfoyovcov pôsobia tak skratkovito. A hlavne nerozumiem, prečo svoj priestor nedostal smútok a žiaľ nad stratami, ktoré Harry a jeho priatelia utŕžia. V nijak premrštenej stopáži 130 minút sa nenašiel čas poriadne sa zastaviť a precítiť osudovosť okamihu. To je veľká škoda. Nielen preto, že Rowlingová v knihe naozaj pritvrdila, ale aj preto, že to ubližuje ďalším scénam. Práve žiaľ nad smrťou Freda a následný útok Belatrix na Ginny vyprovokoval pani Weasleyovu k zúrivému výbuchu levice chrániacej si mláďa. Z tejto nečakanej smršte však na plátne zostal len poslabší odvar.

Film vynecháva detaily, ktoré potom rozbíjajú celý obraz. Všetky tie vynechané informácie a nesprávne zvolené skratky sa teraz vracajú ako bumerag. Navyše mám pocit, že nedokáže odovzdať ani to najhlavnejšie etické posolstvo (láska ako najsilnejšia zbraň a rovnosť ľudí s „nižšími druhmi“). Naopak v mene efektu a zrýchlenia deja si na ne veselo šliapne (zrada Griphooka a neúčasť škriatkov, či kentaurov na poslednom boji). Hlavne, že si autori vymyslia skok Harryho s Voldemortom dole z hradu. Neviem si predstaviť nič „strašnejšie“, ako zhodiť dole niekoho, kto nielen že vie levitovať, ale v pohode lieta.

Režisér David Yates sedel pri kormidle čarodejníckej série posledné štyri filmy a je možné, že ho jednoducho zmohla únava. Nebolo by to nič prekvapivé pri takomto obrovskom projekte a tlakoch, ktoré ho sprevádzajú. Z môjho pohľadu opätovne potvrdil svoje silné i slabé stránky. Vie veľmi dobre vytvoriť silný obraz a viesť príbeh a akciu k jasnej pointe. Nedokáže však konštante pracovať s tempom filmu a v okamihu, keď má urobiť významovú skratku, tak ešte stráca aj za svojím starým ja. Ôsmy film najviac ťaží z faktu, že je posledný a že siedma kniha má veľmi silný záver. Všetci, ktorí s malým okuliarnatým čarodejom vyrastali, pochopiteľne musia vidieť, ako to všetko skončí. Tí, ktorí poznajú predlohu si nájdu aspoň drobunké odkazy na niektoré obetované línie, tí ktorí poznajú iba film, sa dočkajú očakávaného vytúženého finále. Škoda len, že to nevygradovalo tak ako mohlo. Škoda že na úplný záver sa kino skôr smialo, ako rozjímalo.

Keď si pred štyrmi hobitmi kľakol Aragorn a celý Gondor, verím tomu, že sa nezmazateľne pohli srdcia všetkých fanúšikov Stredozeme. Aj Harry by si niečo také zaslúžil. Škoda, že to nedostal. Príbeh o chlapcovi, ktorý prežil, sa zakončil prijateľne, nie však nezabudnuteľne. Dokonca, čím viac ste od neho čakali, tým menej vám nakoniec dal.

Poznámka: Film som videl v slovenskom dabingu a v 3D a obidvoch ľutujem. 3D nepridáva žiadnu výraznú hodnotu a dabing ubližuje. Odporúčam originálne znenie s titulkami.

Vladimír Kurek

tech sekcia

NVIDIA vs AMD

Najrýchlejšie mobilné grafiky

Nvidia svoju novú notebookovú kartu, **GeForce GTX580M**, prezentuje veľmi stručne. Je to to najrýchlejšie, čo môžete do svojho notebooku dostať. „Najlepšia podpora hier. Najlepšie herné možnosti. Najlepší výkon v hrách. To je základ GTX580M“ hovorí Rene Haas, generálny mamager notebookovej divízie Nvidie.

Karta je založená na architektúre GF114 a vyrába sa 40 nm procesom. Má 384 stream procesorov, 64 textúrovacích jednotiek, 8 teselačných enginov a 256 bitovú pamäťovú zbernicu. Takty sa odhadujú na 620 MHz jadro, 1240 MHz stream procesory a 1,5 GHZ DDR5 pamäť.

Prvý notebook, ktorý silu 580-tky využije, je Alienware M18x. Ten dokonca spojí dve GPU pre ultimátny výkon, no zároveň vďaka technológii Optimus (on the fly prepínanie medzi integrovanou a externou grafikou) vydrží na batérii fungovať až 5 hodín.

Ako to už býva, titul toho najlepšieho alebo najrýchlejšieho často mení svojho držiteľa. Hneď po Nvidie vyrukovalo AMD s tvrdením, že najrýchlejšou GPU mobilnou technológiou na trhu je novinka **Radeon HD 6990M**.

Mobilný Radko prichádza s 1120 stream procesormi, pričom funguje na 715 MHz jadro a 900 MHZ GDDR5 pamäť (2 GB), čo na papieri dáva karte výkon 1,6 TFlops. Čip pritom nevychádza z architektúry Cayman, ale kvôli energetickej efektívnosti bol použitý dizajn Barts XT.

Benchmarky priamo od AMD-ATI ponúka napríklad pcperspective no a z nich vyplýva, že HD 6990 je od staršieho modelu 6970 rýchlejší zhruba o 25 %. Oficiálny začiatok predaja už prebehol a karta sa dá kúpiť v rámci niektorých konfigurácií notebookov Alienware alebo Eurocom.

Vybavenie RAZER SWITCHBLADE

Koncept Switchblade od Razor nie je úplnou novinkou. Je tomu však iba pár dní, kedy firma ohlásila konkrétny CPU, ktorý sa v "notebooku" použije.

Označenie notebook asi v tomto prípade ale nie je na mieste. Jedná sa skôr o PC hanheld so 7“ obrazovkou a klávesmi s miniatúrnymi displejmi, ktoré budú svoj vzhľad prispôsobovať v závislosti od konkrétnej hry. Razer plánuje v zariadení použiť procesor Intel Atom Z960 a ten by mal zabezpečiť dostatok výkonu na hranie hier ako StarCraft 2, L4D 2, WoW, AION a ďalšie. Z ďalších technických vlastností spomeňme 128 GB SSD disk, WiFi, 3G konektivitu, HDMI, USB 3.0 port a batériu, ktorá je schopná fungovať 4 - 6 hodín na jedno nabitie.

Keďže Switchblade je stále koncept, cena ani začiatok predaja oznámené neboli. Konkrétne definovanie základných parametrov ale znamenajú, že Razor sa myšlienky ultimatívneho PC mobilného zariadenia nevzdal, a čo je dnes koncept, môže byť zajtra realitou.

užívateľská sekcia

Zhrnutie GTA série

Nenájde sa snáď hráč, ktorý by nepoznal kultovú sériu GTA – Grand Theft Auto. Vždy patrila medzi tie najpredávanejšie, najlepšie a najkvalitnejšie. Hráči si mohli užiť všetko od perfektnej hrateľnosti (začiatok série), ktorá však pretrváva až doteraz či krásnej grafiky a fyziky, čo je súčasťou hlavne GTA IV. Samozrejme, GTA sa postupne vylepšovala, bezpochyby k lepšiemu. Jedna vec však ostala úplne nedotknutá a tou je simulácia. Simulácia gangsterského života so všetkým, čo k tomu patrí, teda vraždy, prestrelky, nelegálne obchody a podsvetie. Na hráčov to zapôsobilo, pretože v roku 1997 (vtedy začala GTA séria svoju púť) prišlo na trh niečo prevratné, GTA 1, ktoré spôsobilo úplnú senzáciu. Spoločným znakom všetkých GTA bolo napríklad aj vlastné pomenovanie reálnych dopravných prostriedkov či objektov.

Grand Theft Auto 1

Poďme sa teda bližšie pozrieť na úplne prvý diel, ktorý vyšiel v roku 1997 a začal slávnu kariéru série GTA. Pre hru vyšli aj dva datadisky, Grand Theft Auto: London 1969 a Grand Theft Auto: London 1961, čo je vlastne addon k London 1969. Zaujímavosťou je, že mestá v hre sa volali tak, ako sa volajú aj niektoré neskoršie hry GTA (Liberty City, Vice City, San Francisco). Hra bola dostupná na PC, PS1, Gameboy aj na konzole Sega Dreamcast. Neskutočné množstvo hráčov má na túto „neskutočnú“ hru tie najlepšie spomienky, pretože aj v súčasnosti má

čo ponúknuť. Ak teda práve nehľadáme hru s prevratnou grafikou.

Dej:

Dej v hre bol jednoduchý, založený len na plnení misií a získavania rešpektu. Je zrejmé, že postup vašej postavy vôbec nebol v súlade so zákonom.

Ovládateľnosť:

Keďže hra bola z vtáčej perspektívy, ovládanie bolo maximálne jednoduché, teda ste používali šípky na klávesnici a zopár iných kláves. V prípade konzol to bolo ich vlastné ovládanie. Hráči si naň nesťažovali, napokon, bola to jednoduchá hra.

Hrateľnosť:

Na začiatku hry ste si vybrali niektorú z postavičiek (máte na výber medzi Troyom, Kivlom, Ulrikou, Travisom, Mikkim, Divinou a Bubbom), s ktorou ste sa snažili pretĺcť tvrdým životom amerického mafiána vo fiktívnom americkom meste. Postavy sa medzi sebou nelíšili, akurát oblečením a portrétom. Ponuka zbraní nebola príliš rozsiahla, mali ste na výber len neškodné päste, 9mm, samopal, plameňomet a raketomet. Náboje ste ani nepotrebovali nabíjať, čo bolo dosť nereálne. Mestá ste si sprístupňovali postupným prechádzaním dejovej línie - takto to funguje aj v neskorších dieloch GTA. Vašou pracovnou náplňou bolo kradnutie áut, strieľanie civilistov či plnenie najrôznejších misií. Už spomenuté datadisky priniesli v podstate len nový obsah do hry, grafika bežala na rovnakom engine. Čo sa týka samotného hrania, tak jednoducho chodíte po meste a plníte rôzne úlohy a misie zadávané po telefóne. V hre ste si mohli zajazdiť aj na tanku, čo sa stalo tradíciou takmer vo všetkých dieloch GTA.

Grafika:

Hra disponovala na tú dobu krásnou 2D grafikou, samozrejme ešte z „pohľadu z hora“, ale priestorové usporiadanie objektov tam už bolo. Keď to porovnáme so súčasnými dielmi, asi si to už takmer **nikto** nezahrá.

Zvuková stránka:

Hra mala primeranú zvukovú stránku na tú dobu, nechýbal soundtrack a zvuky mesta.

Multiplayer:

Hra ho ponúkala, najlepšie bol hrateľný pod DOSom.

Grand Theft Auto 2

V roku 1999 uzrel svetlo sveta druhý diel série, na ktorý sa veľmi túžobne očakávalo, hlavne po dojmoch z prvej hry. Autori chceli logicky ďalej rozvíjať viac než nádejne vyzerajúcu herné sériu. Čo nové priniesol tento diel? Hra vyšla na tých istých platformách, ako aj GTA 1.

Dej:

Oproti prvému dielu mala hra trochu prepracovanejší príbeh, pretože ste hrali len za jednu konkrétnu postavu a to Claude Speed. Takisto pracuje za tú druhú časť populácie mesta, teda pre podsvetie, konkrétne pre rôzne gangy.

Ovládateľnosť:

Táto vlastnosť sa veľmi nezmenila, hra pracuje stále na tom istom princípe.

Hrateľnosť:

Mesto bolo rozdelené do troch častí na: Downtown, Residential a Industrial. Každá časť sa odlišuje svojimi gangami a príslušníkmi podsvetia. Vašou úlohou bolo získavať priazeň u týchto gangov, pričom ak ste si spriatelili jeden klan, tak druhý vás chcel najradšej odrovnať. Táto časť hry bola určite prepracovanejšia ako mal prvý diel. Ak sa vám podarilo splniť všetky príbehové misie, nastala situácia, keď vás chceli dostať už všetky klany, vrátane spriatelených. Tým pádom ste boli nútení preukázať svoje schopnosti a prežiť, popri tom zabiť šéfov týchto klanov. GTA 2 ponúklo pre hráčov ešte väčšiu voľnosť mesta. Za každý priestupok vás naháňala polícia, ak ste však boli šikovní, bez problémov ste jej ušli. Novinkou oproti prvému dielu bolo aj to, že ste si pod auto mohli namontovať bombu a kedykoľvek ju odpáliť. Ponúkla aj pestrejší výber zbraní a tiež rôzne minihry. Ďalším rozdielom bolo mesto, ktoré nebolo bližšie špecifikované a pomenované (Anywhere City), ani ho už potom nikdy autori nepoužili v nasledujúcich dieloch.

Grafika:

Za hlavný rozdiel, teda skôr vylepšenie, môžeme považovať naozaj viditeľnú zmenu grafiky, ktorá vyzerala už viacej reálne, i keď to bol ešte stále pohľad z vtáčej perspektívy. Hra bola modelovaná v podstate v 3D, no pohľad ostal nezmenený, teda zhora.

Zvuková stránka:

Určite sa oproti prvému dielu zlepšila, ale taký úplný rozdiel to nebol.

Multiplayer:

V GTA 2 bol už prepracovanejší, spúšťal sa cez GTA2 Manager, hráči sa však sťažovali na časté lagovanie.

Grand Theft Auto 3

Konečne prichádza revolúcia v sérii GTA. Tretí diel už môžeme chápať ako súčasný a „moderný“, pretože konečne dostal 3D grafický kabát, čo znamená, že tu sa už hráči môžu pozerať na mesto plné zločinu z ktoréhokoľvek uhlu. Je to hra, ktorá udala smer aj ostatným dielom GTA. Na svet prišla v roku 2002, pričom bola dostupná pre PS2, Xbox a samozrejme PC.

Dej:

V hre bol už prepracovanejší hlbší príbeh, ktorý mal čo do seba. Znovu ste hrali za gangstra Claudeho Speeda, tak ako v druhom dieli GTA série. Robili ste presne to, čo aj v GTA 2. Pracovali ste pre rôzne nelegálne organizácie, mafiu, gangy a tiež pre Yakuzu. Hrali ste v meste Liberty City, ktoré bolo jedno z najkriminálnejších v celej Amerike, takže o prácu nebola núdza. V podstate bol dej dynamický s rýchlym spádom, teda určite môžeme vidieť zlepšenie oproti druhému dielu o 100%. Sem tam ste mohli robiť aj menšie úlohy pre rozličné gangy roztrúsené po celom meste.

Ovládateľnosť:

Do hry pribudla jedna veľmi dôležitá vec, a to ovládanie myškou, pretože pohľad ste si už mohli natáčať ľubovoľne, keďže je v 3D. Je jasné, že oproti GTA 2 mal tretí diel prepracovanejšie ovládanie s novými ovládacími prvkami, čo bolo síce zložitejšie, ale o to nám bol ponúknutý lepší herný zážitok. Takisto nechýbali už nejaké tie náznaky fyziky u áut, čo sme pochopiteľne v GTA 2 nájsť nemohli.

Hrateľnosť:

To už si ani nemusíme pripomínať, jednoducho hrateľnosť bola dokonalá a hru ste mali chuť hrať aj viac krát. Mohli ste si robiť v meste čo len chcete. Nebavilo vás staré auto? Stačilo si nájsť a ukradnúť napríklad taký Infernus, čo bolo najrýchlejšie auto v hre a takisto sa veľmi dobre ovládalo. Hnevali vás nejaký ľudia? Stačilo vybrať zbraň a váš problém bol vyriešený. Nesmieme tiež zabudnúť na policajtov, ktorých bolo v hre plno. Rozumom však neprekypovali, takže vám nerobilo problém sa ich zbaviť. To v podstate autori zachovali od druhého dielu GTA, tak ako aj montovanie bômb na podvozok auta. Ak ste potrebovali zbraň, stačilo navštíviť miestnu predajňu alebo zabiť policajta či nejakého gangstra. Hra ponúkla aj rad rôznych minihier ako tomu bolo aj v GTA 2. Mohli ste si napríklad zajazdiť na sanitke a plniť záchranárske misie, či bojovať na strane zákona, čiže policajné misie alebo hasiť požiare s hasičským autom. Za toto všetko ste, samozrejme, dostávali odmenu v podobe dolárov. Oproti GTA 2 však tretí diel ponúkal aj niečo zábavnejšie a to napríklad ovládanie vybuchujúceho autíčka na diaľkové ovládanie. Hra ponúkala širšiu paletu zbraní ako GTA 2. Nechýbalo hľadanie skrytých balíčkov po meste, ktorých bolo 100.

Grafika:

Ako sme už hovorili, GTA 3 urobilo oproti GTA 2 zásadný krok vpred, čiže príchod 3D grafického kabátu, ktorý sérii výrazne pomohol. Grafika bola na svoju dobu veľmi pekná s dobre spracovanými 3D modelmi, i keď napríklad také lístie stromov bolo len dvojrozmerné a textúry určite neboli vo vysokom rozlíšení ako je tomu teraz.

Zvuková stránka:

Hra ponúkla ešte lepší zvuk ako GTA 2, čo bolo podmienené významným postupom série vpred. I keď nemali všetky autá odlišné zvuky, nevadilo to skoro nikomu. Takisto si hráči pochvaľovali zvuky zbraní.

Multiplayer:

Hra oficiálne multiplayer nemala, to však neznamená, že práce sa nechopili rôzni nadšenci a moderi. Spolu vytvorili program GTA3 GGM, pomocou ktorého ste si mohli zahrať hru pre viac hráčov na rôznych serveroch, teraz sa však GTA 3 po internete nehrá.

Grand Theft Auto: Vice City

Tak toto je naozaj hra, ktorá sa ešte často hráva aj v súčasnosti. Prečo? Je na to jednoduchý dôvod, veľké množstvo dostupných doplnkov na stiahnutie, kvalitný a silný príbeh a tiež dosť dobrý multiplayer. Hra vyšla v roku 2003 pre PS2, Xbox a PC.

Dej:

Táto stránka hry bola úplne prepracovaná, s perfektným dabingom a silnou atmosférou 80-tych rokov za čias masívnych diskoték a morského raja. Hra sa dejom podobala na GTA 3, no nie úplne, pretože s Vice City sme zažili niečo úplne nové. Hrali sme za postavu menom Tommy Vercetti, ktorého práve prepustili z väzenia, kde strávil 15 rokov. Jeho šéf Sonny Forelli s tým nebol spokojný a tak sa rozhodol, že Tommyho pošle do mesta Vice City, kde bude robiť špinavú prácu pre rôznych ľudí. Ako sami viete, Tommymu nevyšiel hneď prvý kšeft, kde mal predať drogy, avšak príde ešte aj o peniaze. Týmto sa začal váš príbeh, musíte nájsť toho, kto to všetko zavinil.

Ovládateľnosť:

Oproti GTA 3 zostala na rovnakej úrovni, teda v duchu jednoduchosti a účelnosti, jedinou nevýhodou pre väčšinu hráčov bolo to, že lietadlo v hre sa spočiatku ovládalo zložito. No dalo sa na to zvyknúť. U áut bola zlepšená fyzika, i keď minimálne, autá sa stále držali pri zemi ako prilepené. Tiež ste mohli jazdiť vo vrtuľníkoch, s ich ovládaním však problém nebol.

Hrateľnosť:

Ak pri GTA 3 bola na tú dobu dokonalá, platí to aj pre Vice City? Určite. Hra ponúkla ešte viac možností, vrátane nových dopravných prostriedkov ako hydroplán či vrtuľníky a tiež väčší počet áut. Vo Vice City však oproti GTA 3 zmizla nadzemná a podzemná hromadná doprava. Mesto, v ktorom ste prechádzali celú hru, je síce fiktívne, ale môžeme si byť istí, že má predlohu nejakého mesta na Floride. Presvedčili nás o tom promenády, nočné kluby a odvšadiaľ hrajúca disko hudba. Môžeme spomenúť napríklad diskotékový Malibu Club, v ktorom tancujú na pódiu napríklad príslušníci zákona či požiarnici, čo mnoho hráčov pobavilo. V meste nechýbal veľký obchodný dom, v ktorom sa udialo dosť misií. Vo Vice City ste takisto mohli nájsť vojenskú základňu, ak ste však nemali vojenský oblek, okamžite sa vás pokúsili zabiť. Môžeme skonštatovať, že Vice City má oproti GTA 3 viac okúzľujúcich lokalít, ktorých skúmanie vás zabaví na dlhšiu dobu. Vice City je tak ako aj GTA 3 hrou, v ktorej ste nemuseli iba plniť príbehové misie, pretože na výber ste toho mali oveľa viac. Nechýbali tu policajné, záchranárske či hasičské misie. Novinkou boli aj úlohy, pri ktorých ste mali rozvážať po meste pizzu či predávať zmrzlinu v zmrzlinárskom aute. Teda zmrzlina to vlastne nebola, čo to naozaj bolo, to už viete sami. Samozrej-

me, že podľa toho, aký vysoký level ste pri týchto minihrách dosiahli, tak podľa toho ste zarábali aj adekvátny počet peňazí. Za novinku v hernom obsahu oproti GTA 3 môžeme považovať aj to, že za utŕžené peniaze ste si mohli kupovať nielen zbrane a vybavenie, ale aj rovno celé podniky, ktoré vám pravidelne zarábali peniaze. Museli ste si však po ne chodiť. V hre nechýbala jazda na autách, motorkách, vrtuľníkoch, lietadlách či lodiach. V GTA 3 ste mohli ovládať aj RC autíčko, vo Vice City ste sa mohli na viac pohrať aj s RC lietadielkom a vrtuľníkom, ktorý dokázal efektne svojimi rotormi rozsekávať ľudí. Tak ako aj v GTA3, aj vo Vice City si pod autá môžete montovať bomby, môžete ich prelakovať či opraviť. Vice City ponúkalo veľmi zaujímavé a rôznorodé misie, ktoré mali primeranú zložitosť. Za zmienku napríklad stojí strieľanie nepriateľských gangov z vrtuľníka pomocou guľometu. Pomocou rôznych cheatov, ktorých bolo naozaj požehnane, ste si mohli napríklad zmeniť Tommyho za akúkoľvek inú postavu, ktorú ste mohli stretnúť hocikde v meste. Nechýbali cheaty na nesmrteľnosť, zbrane či autá.

Grafika:

Grafické spracovanie zostalo na rovnakej úrovni, zmeny však oproti GTA 3 určite nájdeme. Boli zlepšené hlavne detaily textúr a efektov.

Zvuková stránka:

Za hlavné pozitívum zvukovej stránky Vice City môžeme označiť dabing, ktorý bol naozaj na vysokej úrovni. Nehovorím, že v GTA 3 bol dabing zlý, ale vo Vice City bol naozaj dobrý, vďaka čomu vás vtiahol do deja naozaj rýchlo. Veľkým pozitívom bolo veľmi precízne spravené herné rádio, vďaka ktorému ste mohli napríklad počas jazdy počúvať tie najväčšie hity, napríklad od Michaela Jacksona.

Multiplayer:

Tak ako v GTA 3, ani tu nebol multiplayer oficiálny. Existuje len vďaka práci fanúšikov a nadšencov, ktorí si ho radi zahrajú aj v súčasnosti. Vyšlo viacero multiplayerových módov pre Vice City, spomeniem napríklad Vice City Online, VC:MP 0.3z či GEMM.

Grand Theft Auto: San Andreas

Táto hra, a to so mnou budú súhlasiť všetci, je naozaj tá najlepšia zlatá klasika v histórii hier. Patrí medzi najlepšie hry, aké kedy vyšli. Toto šialenstvo začalo v roku 2005 a doteraz je stále neuveriteľne živá, stále má čo ponúknuť a stále ju hrá obrovské množstvo hráčov. Čo je dôležité, pre GTA: SA je nekonečné množstvo doplnkov na stiahnutie, vrátane áut, lietadiel, textúr, grafických vylepšení a mnoho iného, vďaka čomu si môžete vytvoriť v podstate novú hru. San Andreas je dostupná pre PS2, Xbox a PC.

Dej:

Samotný príbeh je na takej vysokej úrovni, že sa dokonale vžijete do role gangstra. Nemusíte sa vôbec báť, že hru prejdete rýchlo. Ak by ste hrali v kuse, museli by ste si urobiť prinajmenšom týždeň voľna. Poďme sa teraz pozrieť, aký dej vlastne ponúka. Čaká vás intro, v ktorom uvidíte, ako váš hlavný hrdina - černoch Carl Johnson - prichádza do San Andreas. Chytia ho však skorumpovaní policajti, ktorí sa však so CJ-om len „pohrajú“. CJ potom mieri do svojho rodičovského domu, kde sa mu však nedostane milé privítanie. Všetko sa však vyjasní a začne svoj nový život v San Andreas, v prvom meste Los Santos. Situácia rodine nie je ani zďaleka ideálna, pretože ich rodinný gang sa dostáva čoraz viac do úzadia. CJ sa rozhodne, že to zmení, avšak okrem tejto úlohy príde na rad aj mnoho iných záležitostí po celom San Andreas. Oproti GTA Vice City môžeme očakávať oveľa hlbší a rozsiahlejší príbeh, rozdelený do viacerých lokalít San Andreas, čo nikdy nespôsobí nudný stereotyp. Okrem gangsterských záležitostí sa bude CJ predierať aj životom osobným, vrátane lásky a rozhodovania sa medzi rodinou a prežitím.

Ovládateľnosť:

Môžeme povedať, že hra ho má na naozaj vysokej úrovni, aj keď sa niekedy vyskytujú problémy s kamerou, čo v GTA Vice City nebolo. Autá sa už správajú

reálnejšie, no stále to nie je ono a stále to vyzerá, ako by ste jazdili na autíčkach Hot Wheels. Pravdou však je, že GTA SA je simuláciou niečoho iného a nie jazdenia. Pribudli rôzne nové dopravné prostriedky, ktoré sa ovládajú naozaj bravúrne.

Hrateľnosť:

Zlepšila sa o 100% oproti Vice City, a to aj kvôli tomu, že v hre nájdeme skutočne veľké prostredie. Tri mestá, lesy, púšť a oblasť okolo vysokého kopca. To všetko má úctyhodnú rozlohu, čo zaručí, že budete mať vždy čo objavovať. Po celom San Andreas nájdete rôzne zaujímavosti ako napríklad jamu plnú mŕtvol, tajnú vojenskú základňu či rôzne záhadné budovy.

Dosť veľkou novinkou oproti GTA Vice City a vôbec všetkým GTA dielom, je možnosť plávania. CJ konečne môže ísť do vody bez toho, aby sa utopil. Takisto sa môže potápať, čas pod vodou je však obmedzený kapacitou pľúc. Tu sa dostávame k ďalšiemu významnému vylepšeniu oproti Vice City. GTA SA disponuje RPG prvkami, čiže CJ si môže vylepšovať rôzne vlastnosti ako sila, presnosť, výdrž či už spomenutá kapacita pľúc. Budete môcť chodiť do posilňovne, kde si CJ bude vylepšovať silu a výdrž. V hre sú aj rôzne skilly ako jazda na motorke, aute či lietadle. Čím viac bodov v danom skille máte, tým lepšie a jednoduchšie tú vec urobíte. Nechýba učenie sa rôznych bojových umení alebo boxu, čo CJ využije hlavne pri boji zblízka.

Poďme sa pozrieť na dopravné prostriedky. Je ich tu naozaj veľa, oproti Vice City napríklad pribudla stíhačka, bojový vrtuľník, vlaky, viac lietadiel či vznášadlo. Počet áut bol taktiež zvýšený. Misie sú rôznorodé a vždy originálne, napríklad infiltrácia do tajne základne za účelom získania jetpacku či kradnutie lietadla vo vzduchu. Misie často nebývajú jednoduché, takže hra vás zabaví na dlho. Ak som povedal, že prejdenie príbehovej časti vám bude trvať minimálne týždeň hrania, tak dokončenie hry na 100% minimálne mesiac. Budete musieť plniť rôzne achievementy a hľadať rôzne predmety po celom San Andreas, pričom za ne potom dostanete odmenu. Takže hrateľnosť je vskutku excelentná a zabaví vás nadlho.

Grafika:

Asi najväčším mínusom hry je práve grafika, pretože je veľmi podobná Vice City. Samozrejme, sú tu nové textúry aj 3D modely, ale vzhľadom na herné požiadavky to taká sláva nie je. Sú však iné dokonalé vlastnosti hry, ktoré spôsobia, že grafika nás zaujímať nebude.

Zvuková stránka:

Zvuky žijúceho mesta sú perfektné, takisto aj zvuky prírody. Veľmi pôsobivé sú napríklad zvukové efekty púštnej búrky. Dabing postáv je veľmi dobrý a prepracovaný, asi na takej úrovni ako vo Vice City.

Multiplayer:

Znovu ho autori do hry nezapracovali, hráči si ho museli vytvoriť sami. Hrá sa pomocou programu SA:MP, pričom multiplayer je veľmi obľúbený ešte aj dnes, pretože sa hrá vo veľkom na množstve serverov s rôznymi vlastnosťami. Jedinou nevýhodou sú časté hacknutia a používanie cheatov či trainerov.

Grand Theft Auto IV

Mnohí na túto hru predpovedali, že to bude ďalšia herná revolúcia. Stalo sa tak? Áno, takmer po všetkých stránkach. Hra vyšla v roku 2008 pre konzoly, čo spôsobilo úplnú senzáciu. Hra dostávala v recenziách takmer vždy plný počet bodov. Trochu neskôr sme sa dočkali aj PC verzie, tu bol však problém. Hra bola veľmi zle optimalizovaná a mala vysoké hardvérové nároky. No obsah hry zostal nezmenený. Pre GTA IV je takisto dostupných množstvo doplnkov na stiahnutie. Na GTA IV vyšli dva datadisky, ktoré sú spoločne obsiahnuté v treťom, Grand Theft Auto: Episodes from Liberty City. Hra vyšla pre PS3, Xbox360 a PC.

Dej:

Tak, ako je u GTA-čiek zvykom, aj v GTA IV môžeme očakávať hlboký a prepracovaný príbeh. Zaujímavá zápletka a strhujúci spád príbehu vás doslova doň vtiahnu. Hráte za srbského prisťahovalca a bývalého vojaka Nika Bellica, ktorý hľadá v meste Liberty City pomstu. Hľadá človeka, ktorý ho zradil počas vojenskej akcie. Príbeh môžete ovplyvňovať. Hra má dva rôzne konce a aj rôzne prístupy k plneniu príbehových misií. Mohli by sme povedať, že GTA IV má prepracovanejší, hlbší a dospelejší príbeh ako GTA:SA a všetky GTA diely vôbec. Kvalitný dabing a naozaj profesionálne cutscény spôsobia to, že príbeh budete doslova hltať. Je originálny, vôbec sa neopakuje a nekopíruje dej GTA:SA, pretože je to naozaj o niečom inom.

Z Nikovho konania a správania vycítite, že mu naozaj ide o pomstu a všetko myslí vážne. Dej je preto veľmi dôveryhodný a jeho atmosféra vás totálne pohltí. Počas pobytu v Liberty City bude Nikovi verne pomáhať jeho bratranec Roman Bellic. Roman je večný bojko a zbabelec, čo zistíte aj sami, ale nakoniec sa prejaví naozaj neuveriteľne. Okrem toho, že Niko prichádza do Liberty City za pomstou, chce tu začať aj nový život. Roman napísal Nikovi list, že má veľa peňazí a drahé autá, skrátka luxusný život. Niko tomu uveril, ale keď pricestoval do Liberty City zistil, že realita je úplne iná. Roman sa topí v dlhoch a vlastní len krachujúcu taxislužbu, ktorá aj tak nakoniec skončí v plameňoch. Takisto je Roman zapletený s miestnou mafiou a súrne potrebuje pomoc. Niko sa nad ním zľutuje a bude mu pomáhať. Úplnú Nikovu minulosť sa budete dozvedať postupom príbehu.

Rozdielom oproti minulým dielom je fakt, že príbeh GTA IV nenadväzuje na žiadnu z predošlých hier. Na rozdiel od GTA:SA, kde išlo o to, aby ste sa stali uznávaným gangstrom, v GTA IV pôjde len o to, aby ste v skorumpovanom a nebezpečnom meste prežili.

Ovládateľnosť:

Niet pochýb, že GTA IV má najlepšie spracované ovládanie. Je jednoduché, ale pri tom účelné. Čo je hlavné, autá sa už naozaj správajú ako autá, a nie ako tomu bolo v GTA:SA. Hra má perfektne prepracovanú fyziku áut, ktoré sa chovajú precízne a adekvátne vzhľadom na svoje rozmery. Určite je to krok vpred oproti GTA:SA.

Hrateľnosť:

Je jednoducho taká, ako sa na správne GTA patrí, je možno najlepšia spomedzi GTA-čiek a súperiť s ňou môže iba hrateľnosť GTA:SA, pretože každá z týchto hier ponúka niečo iné. GTA:SA má obrovský svet, rozličné prostredia a RPG prvky, GTA IV je však zamerané na niečo iné. I keď ponúka len jedno mesto s názvom Liberty City, je to viac než dosť. Je síce menšie ako celé prostredie GTA:SA dokopy, ale za to úplne prepracované. Liberty City je vernou kópiou New Yorku s takmer úplne prepracovaným mestským životom. Všetko, čo uvidíte, sa nedeje len tak. Má to svoju príčinu. Takýto herný prvok by ste v GTA:SA hľadali len márne. V Liberty City nájdete Central Park, Times Square a tiež Sochu slobody. Samozrejme, autori použili svoje vlastné mená pre tieto objekty. Mesto doslova žije, ľudia telefonujú, majú nákupné tašky, rozprávajú sa, skrátka to pôsobí veľmi reálne. Herný obsah bol síce oproti GTA:SA orezaný, stále si užijete veľa zábavy či už s vystrašenými civilistami alebo policajtmi. Novým prvkom oproti GTA:SA je spôsob utekania pred policajtmi, podľa toho, akú úroveň pátrania máte, tak na takej veľkej ploche po vás policajti pátrajú.

I keď už v hre nie sú žiadne skilly, ktoré by ste si vylepšovali, vždy budete mať čo robiť. Mesto ponúka veľké množstvo možností, napríklad zábavné kluby, striptízové bary či rôzne krčmy. V GTA:IV sa môžete naviac aj opiť, ak však budete v tomto stave šoférovať vozidlo, o chvíľu po vás pôjdu policajti. Ak budete potrebovať zbrane, jednoducho zájdete do

obchodu so zbraňami, kde ich nájdete celú kopu. Tento systém malo aj GTA:SA a vôbec všetky GTA-čka. Dosť dôležitou súčasťou GTA IV je mobilný telefón, ktorý síce bol aj v GTA:SA, ale tu je prepracovaný omnoho viac. Normálne si ho môžete napríklad behom jazdy na aute vytiahnuť a meniť pozadie, zvonenia či vyberať si rôzne misie. Postupom hry budete mať dokopy dva mobily. Môže si napríklad zavolať svojim herným priateľom a pozvať ich napríklad na pohárik. Tiež si môžete zavolať kedykoľvek budete potrebovať pomoc. Môžete volať aj na tiesňové linky a tak si na dané miesto zavolať sanitku, hasičov či policajtov. Môžete hrať bowling alebo šípky, čo sú minihry, ktoré v GTA:SA obsiahnuté neboli.

Máte na výber množstvo dopravných prostriedkov, je ich však menej ako v GTA:SA. Absentujú hlavne lietadlá, ktoré by však v takom meste boli zbytočné a nemotorné. Lietadlá aspoň sčasti nahradzujú vrtuľníky, ktorých tiež nie je veľa, ale postačí to. Tak ako v GTA:SA aj tu môžete jazdiť na lodiach. Čo je však potešujúce, je fakt, že v hre je veľké množstvo kvalitne spracovaných áut. Dôležitou vecou však je, že pri GTA:SA malo množstvo hráčov tendenciu sťahovať si nové modely áut a nahradzovať ich dosť skoro, zatiaľ čo v GTA IV sú autá naozaj pekné, čiže budete spokojní s nimi dlhšie. Za takú menej dôležitú, ale predsa zaujímavú vec považujem to, že v hre môžete sledovať aj televíziu či ísť na internet. Je to novinka oproti GTA:SA. V internetovej kaviarni môžete navštíviť tie najrôznejšie webové stránky, pochopiteľne sú to len fiktívne stránky. Ak však ich adresu zadáte do reálneho prehliadača, dostanete sa na oficiálnu stránku GTA IV. Hra disponuje aj prepracovanými policajnými misiami, ktoré už nie sú také jednoduché ako v GTA:SA. Nastúpite do policajného auta, otvoríte si policajný počítač a potom si už len stačí vybrať hľadanú osobu, ktorú musíte dostať.

V hre začínate v zaostalej ruskej štvrti, kde máte aj prvý byt spoločný s bratrancom, no postupom času sa dostanete do tých najluxusnejších mestských štvrtí a bytov. Samozrejmosťou je, že Niko vie plávať, no podmorský svet už autori príliš neurobili, preto sa potápať ani nebudete. Čo dodať? Myslím, že GTA IV má naozaj preplnený hrací obsah, i keď je mierne orezaný oproti GTA:SA. O čo však ide, GTA IV má priniesť reálnu simuláciu tvrdého nelegálneho mestského života, GTA:SA skôr prináša viac arkádových prvkov.

Grafika:

Grafická stránka hry je špičková, ponúka textúry vo vysokom rozlíšení či rôzne iné špeciálne efekty. Grafika nie je nikdy jednoliata, mesto sa plynule mení, neustále mení svoju tvár a mení svoj prístup k vám. Iné farebné tóny uvidíte počas východu slnka pri Soche slobody, iné počas daždivého počasia na smogom preplnených uliciach či z brooklynského mostu na more. Skrátka, grafika je bezchybná a nedá sa ani porovnať s grafikou GTA:SA, i keď je medzi hrami trojročný rozdiel. Na konzolách beží v pohode, no problémy sa dostavia pri hraní na PC. Potrebujete totiž poriadne silnú zostavu, aby ste hru mohli hrať aspoň na stredných detailoch. To je v podstate jediné výrazné mínus a aj to len pre PC verziu. Pohyby postáv sú reálne a fyzika skrátka pôsobí všade. Hra podporuje PhysX, čo má vplyv napríklad na nakláňanie sa postáv v aute počas silného brzdenia. Autá sú plne zničiteľné, môžete z nich urobiť doslova kocku šrotu, ak predtým nevybuchnú. V GTA:SA boli len akési nejasné náznaky fyziky, no v GTA IV hra ňou doslova prekypuje.

Zvuková stránka:

Zvuk je asi najlepšie spracovaný z celej série, ponúka kvalitný filmový dabing, zvuky mesta, áut alebo počasie. Je to doslova pastva pre uši. Tak, ako vo všetkých GTA-čkach, aj tu máte možnosť počúvať rádio s rozličnými hudobnými stanicami, ktoré ponúkajú tie najrôznejšie hity.

Multiplayer:

Áno, v GTA IV je multiplayer obsiahnutý štandardne, čiže to nie je žiadny výtvor amatérov. V PC verzii môže v jednom meste hrať až 32 hráčov, čo je dvakrát viac ako pre konzoly. Hráči môžu pretekať, voľne hrať, navzájom sa strieľať či hrať v rôznych módoch. Multiplayer v GTA IV prakticky ponúka to isté čo v GTA:SA, ide však o to, že ho má oficiálny, teda by sa malo vyskytovať menej problémov a výpadkov počas hry.

Tak a sme na konci série GTA. Musím však spomenúť aj Grand Theft Auto: ChinaTown Wars pre Nintendo DS a Grand Theft Auto: Advance pre GameBoy Advance. Uvidíme, kam sa bude séria uberať, no už teraz je trochu vidieť, že autorom ide hlavne o peniaze, no určite to nie je také nápadné ako pri iných tituloch.

Fastyx

Secret World

Svet univerza The Secret World má byť zo začiatku postavený na štyroch odlišných kútoch jednej mapy, kde každá má disponovať diametrálne rozdielnym artom. Dejová linka, alebo príbeh ak chcete, bude vraj viac ako jednoduchý vo všetkých smeroch, ktoré vás len napadnú. Predstavte si fakt, že všetky legendy, rozprávky, ba aj obyčajné povery, ktoré ste za celý svoj život mali možnosť počuť od rodičov, blízkych a kamarátov sú naozaj reálne a existujú. Zrazu teda stojíte uprostred svojej najväčšej nočnej mory. Upíri poletujú okolo vás a snažia sa vám prisať na krk, zombie páchnuci po hnilobe lezú z hrobov a vodníci topia malé deti v potokoch za dedinou.

Tento fantasy obraz zobrali nórsky tvorcovia do MMO konceptu a zasadili hráča do jeho stredu. Akokoľvek je všetko, čo som hore naznačil reálne, mapy a prostredie sveta The Secret World sú dejovo moderné a časom nie príliš vzdialené od súčasnosti. V hre si zájdeme do obrovských miest ako New York (tu vraj budú prevládať zombie s krvilačnými chúťkami), do podzemí Soulu, hlavného mesta Kórejskej republiky, ktoré ovládajú vlkolaci a naopak ulice anglického Londýna, sa hemžia upírmi, ktorí radi navštevujú nočné kluby, kde je vždy masívny prísun teplej krvi s prímesou drôg a alkoholu. Hráčom bude teda umožnené pohybovať sa po celom svete, navštevovať hlavné mestá a v ich centre bojovať bok po boku s kamarátmi proti rôznym známym monštrám a živým príbehom. Tvorcovia samotný dej opisujú ako sprisahanie odlišných existencií proti ľudskej rase a ľudia majú zastupovať akési frakcie na obranu, ktoré sa snažia eliminovať krutosť hore menovaných upírov, zombie atď.

Frakcie pre výber povolania majú byť tri, menovite: Illuminatus, Templári a Dragons. The Secret World nemá byť klasickým MMO projektom, ktorý by ste na prvý pohľad poznali. Vývoj vašej postavy bude flexibilne prispôsobený

faktu, akým smerom sa chcete vydať a čo je zaujímavé, tak nutnosť vytvoriť si vlastnú skupinu hráčov, ktorá by v krutom svete okolo vás mohla fungovať, bude sociálne napojená na komunikáciu v celom koncepte hry. Ideálne je vraj zložiť skupiny po štyroch, ale tvorcovia ubezpečujú, že na niektoré časti mapy bude nutné vkročiť aj vo vyšších počtoch. Ako bude skill u vašej postavy rásť, tak isto sa vám budú otvárať nové možnosti pre zamerania na boj, pričom všetko bude závisieť od toho, akú triedu si vyberiete už na začiatku a akým spôsobom budete postupne prechádzať samotnou hrou.

Mágia, boj z blízka, zlodej, to sú veci, o ktorých by bolo úplne zbytočné niečo hovoriť, keďže ich každý dobre pozná. Každá postava môže v hre disponovať 7 odlišnými útočnými technikami a v ponuke má tak isto ďalších 7 odlišných povolaní. Tým má byť zabezpečená pestrosť v každom smere. Keďže sa univerzum nachádza v modernom svete, tak sa máme pripraviť nielen na kúzla zo starej doby, ale aj na klasické strelné zbrane, ktoré poznáte z reálneho života plus nejaké tie fantasy doplnky navyše. Zlaté kolty, katany, meče, pištole a to začlenené do bojového umenia či čiernej mágie a iných známych techník, ktoré sú viazané na one schopnosti postavy v počte štrnásť.

Frakcie

Prvou z nich sú Templári predstavujúci ideály poriadku, disciplíny, lojality a zákonov. Majú neochvejnú vôľu a chuť bojovať proti zlu.

Druhou je frakcia Drakov, ktorí sú majstri klamu a moci. Veria, že bez chaosu nemôže byť poriadok a mier. Bez chaosu nemôže existovať rovnováha. Sú tvorcovia chaosu, aby mohli ovládať poriadok.

Poslednou frakciou sú Ilumináti. Moderní bohémovia, posadnutí mocou, ktorí sa snažia ovládať svet pomocou intríg a korupcie. Sú to moderní obchodníci s mocou.

Počas prezentácie Secret World padlo niekoľko slov aj o technickom spracovaní ohňa, ktorý by sa mal reálne správať, teda sa aj šíriť ako v skutočnosti s následnou časovou regeneráciou prostredia. Celá hra je spracovaná z tretieho pohľadu, čo umožňuje lepšie preskúmanie máp a okolia.

Stratégia pri boji vraj tak isto nebude nejako zanedbaná a podobne ako vo Final Fantasy XI sa hráč bude musieť pred bojom dôkladne oboznámiť s výzbrojou svojho súpera či okolím a podla toto stanoviť taktiku boja pre samotný úspech a prežitie. Počas prezentácie hry v mestečku Kingsmouth mali novinári šancu sledovať časť útoku zombie a všetko to prebiehalo asi takto: hráč postavený pred zástup zombie mágiou vyslal ohnivú guľu na zem a tá okamžite začala šíriť oheň po pomaly sa pohybujúcich mŕtvolách. Následne vodca skupiny dal povolenie na útok a čiernou mágiou začal doslova trhať zombie z vnútra na kusy. Spojením týchto dvoch útokov bol efekt krásneho výbuchu ohňa, ktorý doslova zlikvidoval na oko väčšiu presilu súperov voči malej skupinke ľudí.

The Secret World sľubuje naozaj zaujímavý prístup ku žánru MMO a k už spomenutým trom frakciám bude ponúkať aj možnosť pripojiť sa do akejsi armády Cabals a v PVP bojovať za seba vo vojne o surovinu Anima, ktorá je synonymom bohatstva. Práve tento mód vám umožní najlepšie porovnať svoje schopnosti s celým svetom, keďže opis hore menovaných procesov je viac zameraný na skupinky a frakcie, ktorých majú byť desiatky tisíc (samozrejme bude záležať na popularite hry). PVP bude naopak ponúkať okrem bojov aj rôzne zamerania na obchodovanie, vývoj technológie, čím by sa mala zabezpečiť rôznorodosť pre každého a nám neostáva nič iné, než len dúfať že sa táto hra dostane von aj v sľúbenej verzii pre Xbox 360.

Secret World zatiaľ nemá stanovený pevný dátum vydania. Dúfame, že to bude ešte v tomto roku.

Yoshimitshu

To najlepšie z augusta

Online hry

Douchebag Life

Mega Miner

Iron Overlord

Village Backyard

Plné hry

Pirates of New Horizons

Kea Coloring Book

Dead Cyborg EP1

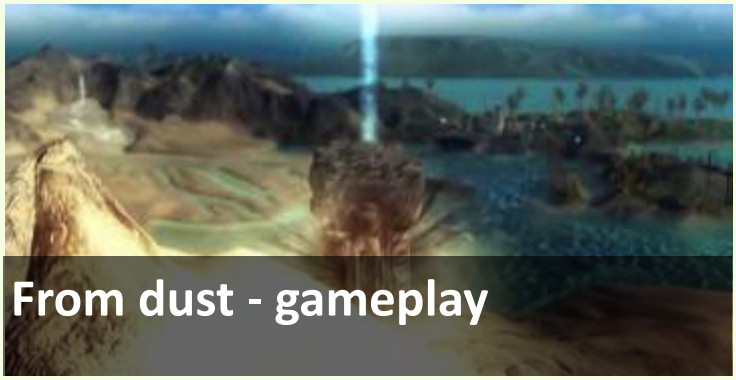
OutRage

Videá mesiaca

NFS The Run - Run for the Hills

FarCry 3 - E3 mission Alternate

Duke Nukem Forever - recenzia



From dust - gameplay

Deus Ex Human Revolution

Gears of War 3 - Crescendo

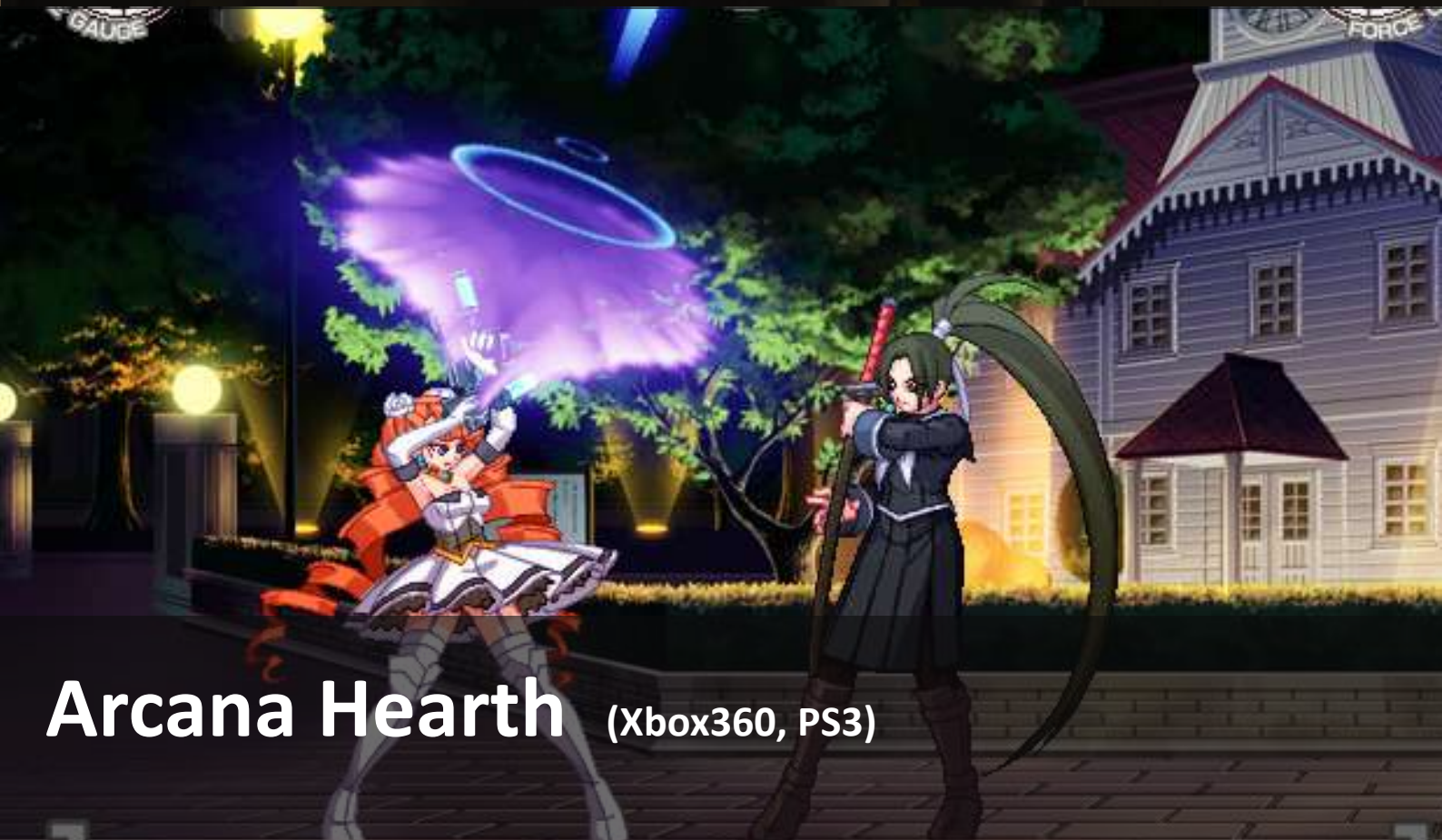
Assassin's Creed - Seizure

Augustové tituly

Tropico 4 (PC, Xbox360)

Xenoblade Chronicles (Wii)

Deus Ex: Human Revolution (PC, PS3, Xbox360)



Arcana Hearth (Xbox360, PS3)