SECTOR

HERNÝ MAGAZÍN

10/2011

RECENZIE

BATTLEFIELD 3

BATMAN ARKHAM CITY, UNCHARTED 3, FORZA 4, RAGE, TRACKMANIA 2, DARK SOULS, XENOBLADE

ČLÁNKY

STAR WARS OLD REPUBLIC, SECTOR VS MICROSOFT, JOE DANGER THE MOVIE

NOVINKY

- GTA V OHLÁSENÉ
- NOVÁ WOW EXPANZIA
- IPHONE 4S VYCHÁDZA

NEXT GEN EXPO 011

DRUHÝ ROČNÍK SHOW PLNEJ GADGETOV, HIER A TECHNOLÓGIÍ ZAČÍNA 12. NOVEMBRA

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

História sa opakuje. Aktuálna nádielka herný hitov a zaručených trhákov pripomína skladbou legendárny záver roka 2007, ktorý bude navždy zapísaný v mysliach hráčov ako obdobie, kedy sa nestíhalo konzumovať toľko kvalitných vecí.

Batman: Arkham City, Battlefield 3, Uncharted 3: Drake's Deception, ICO & Shadow of the Colossus, Forza Motorsport 4, Dance Central 2. Toľko deviatok sme nerozdali ani nepamätáme. A to sa nepočíta druhá vlna, ktorú odpáli Modern Warfare 3. Za ním Assassin's Creed: Revelations, Rayman Origin, NFS: The Run a pochopiteľne Skyrim.

Útok na finančné rezervy začal pomerne zhurta a nedá si pauzu až do konca novembra, kedy jedno prasiatko na nákup všetkých nebude stačiť. Rozhodovanie tom, čo si nadeliť pod vianočný stromček a na čo oplieskať úspory, nemusí byť až tak komplikované. Oslavou hier bude aj naše NextGen Expo, ktoré sa koná v bratislavskej Inchebe 12. - 13. novembra, kam vás srdečne pozývame.

Načo je nám nový hardvér? Načo nové konzoly? Už teraz sa vie, že bude Saint's Row 4, ďalší Assassin's Creed, Call of Duty a môžete vziať jed, že sa tam objaví aj Medal of Honor a Need For Speed. Aktuálna generácia chytila po fádnom minuloročnom zametaní s motion gamingom potrebný druhý dych, ktorý je signálom, že PS3, Xbox360 v žiadnom prípade neplánujú ísť do dôchodku, i keď sa najdôležitejšie trilógie uzatvorili o ich nástupcoch sa hovorí čoraz častejšie.

Kde sa berie toľká istota? Stačili len štyri písmená, dámy a páni, a celý herný svet uvidel mesiáša. GTA 5. Od ich debutu na oficiálnej stránke Rockstaru sa roztočil v zápätí taký kolotoč špekulácií, aký žiadna marketingová kampaň nevygeneruje. A funguje to výborne.

Pavol Buday

DOJMY

Joe Danger: The Movie, Star Wars Old Republic, Sector vs Microsoft, NextGen Expo

GALÉRIE

World of Warcraft:Mists of Pandaria, GTA V

RECENZIE

Battlefield 3, Uncharted 3, Forza Motorsport 4, Rage, Batman Arkham City, ICO & SoC, Two Worlds II Pirates of Flying Fortress, Gunstringer, Trackmania 2, Xenoblade, Orcs Must Die, Dark Souls, Game of the Thrones, GOW Collection, Dance Central 2, NBA Jam On fire

FILMY

TinTinove Dobrodružstvá, Lóve, Drive

TECH

iPhone 4S, Hry budeme cítiť, AMD Bulldozer, Nvidia 3D Vision 2

UŽÍVATELIA

Hell in Vietnam, Koudelka, Vampire Rain

12. november sa nezadržateľne blíži a s ním aj dvojdňové NextGen Expo 2011. Čo sme si všetko pripravili pre vás, nájdete v súhrnnom článku, kde je popísaná aj väčšina atrakcií.

Program bol zostavovaný tak, aby v krátkych segmentoch dostali priestor predvádzané hry, produkty, ale aj aby ste sa mohli zapísať do turnajov a vyhrať hodnotnejšie ceny alebo si dať pauzu či zastaviť sa napríklad pri racing simulátore D-Box či pri air-softovej strelnici.

Program

Sobota
12:00 - Ako sa žije v oblakoch. Prezentácia iOS5 ekosystému, ako funguje Cloud. (Juraj Redeky)
13:00 - Najzábavnejšie reklamné spoty (Kinema.sk)
13:00 - Vyzvi moderátorov rádia Európa 2 na tanečný súboj v Dance Central 2.
14.00 - Prezentácia Battlefield 3 pod taktovkou EA.
15:00 - Najhoršie sci-fi filmy, aké ste kedy videli (Kinema.sk)
16:00 - Prezentácia hry Mass Effect 3
17:00 - Vyhodnotenie turnajov a odovzdanie cien víťazom.
18:00 - Výlet do histórie Sector.sk a diskusia s redakciou nielen o budúcnosti hier.

Nedeľa
11:00 - Hľadá sa najstaršia myška! Najstarší hlodavec bude vymenený za G400 od Logitechu.
11:30 - Prezentácia hry Skylanders, ktorá kombinuje akčné figúrky a virtuálne svety.
12:30 - Prezentácia hry Star Wars Old Republic
14:00 - Najzábavnejšie reklamy (Kinema.sk)
16:30 - Pretláčenie mozgov. Ukáž, kto je väčší Jedi a poraz redaktorov Sector.sk svojou mysľou.
17:00 - Vyhodnotenie turnajov a odovzdanie cien víťazom.

V sprievodnom programe nečakajte nič menšie ako rozdávanie tony darčekov od všetkých partnerov akcie, hry, tričká, darčeky budú lietať vzduchom. Nutno dodať, že tu popísané prezentácie a predvádzačky sú oficiálnym Sector programom. Partneri a vystavovatelia si pre vás takisto nachystali rôzne mini súťaže, do ktorých sa budete môcť zapojiť. Len sa treba vždy ocitnúť na správnom mieste v správny čas.

Rozpis turnajov

Sobota
11:00 - Halo (Xbox360) & FIFA 12 (PC)
12:00 - The Shoot (PS3 Move) & Gran Turismo 5 (PS3)
14.00 - Call of Duty Modern Warfare 3 (PC)
14:30 - The Fight (PS3 Move)
15:00 - Kinect Sports 2 (Xbox360)

Nedeľa
11:00 - Battlefield 3 (PC) & Dance Central 2 (Xbox360)
12:00 - Forza MotorSport 4 (Xbox360)
14:00 - Super Street Fighter IV Arcade Edition (PS3)
15:00 - Guitar Hero: Sector vs Brloh (PS3)

Presné pravidlá turnajov aj počty ľudí, ktorí sa môžu zapojiť, budú zverejnené zajtra. Berte ohľad na to, že dvojica moderných akcií je silne závislá od internetového pripojenia a vyťaženosti serverov, čiže sa môže turnaj presunúť alebo zdržať kvôli technickým problémom.

Okrem tu uvedených turnajov, ktorým bude predchádzať registrácia na mieste minimálne 60 minút pred začiatkom, budeme na našom pódiu v pravidelných intervaloch usporadúvať bleskové a náhodné mini súťaže v Street Fighter na 3DS, Tekken na PSP, Guitar Hero či NHL 12. V blízkosti stánku Sector.sk sa oplatí zdržiavať a to nielen z dôvodu, že tu môžete naraziť na redakciu.

Zmena programu vyhradená.

Podrobný program nájdete na oficiálnej stránke http://www.nextgenexpo.sk/ viac o NextGen Expo 2011 sa dozviete na facebookových stránkach http://www.facebook.com/nextgenexpo.

JOE DANGER: The Movie

Nezávislé tímy obyčajne nemávajú vlastné stánky na výstavných plochách herných výstav. Dnes si to nedovolia ani malé vydavateľské domy. S Bohemiou sme sa stretli v malom stánku, kedysi mi chalani z 3D People (teraz Gamers Farm) ukazovali na notebooku svoje prvé lietadielka na chodbe medzi halami, so šéf dizajnérom vtedy ešte 10Tacle som sedel v kaviarni. V prípade britských Hello Games to bolo úplne inak.

Prídi si posedieť na našej pohovke, pozýva ma Sean Murray na stretnutie ešte pred GamesComom. Vravím si, prečo nie. Hello Games má na svedomí úspešnú arkádovku Joe Danger a v Nemecku plánuje predstaviť nový projekt. Poznámku o pohovke a dodávke, v ktorej mali priniesť všetko vybavenie, som bral ako žart. Keď ma plán výstaviska viedol k stánku v jednej z najväčších hál, neveril som vlastným očiam. Hello Games v tej dodávke priniesli nábytok, vlastné televízory, konzoly a svoj kartónový hrad rozložili medzi obrovskými chrámami Sega a Nintendo!

Sedím na červenej pohovke, na ktorej podľa Murraya spáva grafik, a i keď provizórne steny a absolútne žiaden strop nedokážu izolovať huriav zvonka, pripadám si ako v obývačke. Len na nesprávnom mieste. „To je naša pohovka, toto je môj televízor," prevádza ma Murray vnútornosťami miniatúrneho stánku. „Snažíme sa, aby to vyzeralo ako pravý stánok," ospravedlňuje sparťanské podmienky sarkastickou poznámkou. Kaskadéri z Londýna dokázali nemožné, v strede výstaviska, čo vyzerá ako partizánsky spravený bunker, bola skutočne obývačka.

Hello Games aj na moje prekvapenie predstavili na GC priame pokračovanie Joe Danger s podtitulom The Movie. „Tentoraz chceme zobrať základnú hru a urobiť ju trochu šialenejšou," začína s prezentáciou Murray. „V Joe Danger mali levely lineárnu štruktúru a boli veľmi schematické, v dvojke sa snažíme, aby každý z nich bol úplne iný. Chceme dosiahnuť toho, aby každý level sa hral inak a aby hráči po dohraní nevedeli sami popísať, čo za hru to vôbec hrali."

Joe Danger: The Movie je jeden veľkofilm rozdelený na scény. Vašimi výkonmi, trikmi, jazdou na zadnom kolese, prekonávaním prekážok, saltami, rozbíjaním objektov a dokonca aj plnením rôznych časovo obmedzených scén ovplyvňujete spokojnosť režiséra. Obrovskou novinkou je niekoľko vozidiel. Už to nie je len motorka, ale banícky vozík, lyže, snežný skúter alebo jet pack. „Ovláda sa úplne inak ako zvyšok a to, čo ste sa naučili, je vám na dve veci, aj keď používate tie isté

tlačítka," popisuje rozdiely medzi vozítkami Murray. Na lyžiach napríklad (ako v skutočnosti) môžete ísť dopredu otočený chrbtom.

„Dnes predvádzame päť vozidiel, ale robíme na desiatich." Po krátkom uvažovaní Murray dodáva, že pravdepodobne ich bude ale oveľa viac. „Chceme, aby ste v každom leveli ovládali iné vozidlo." A keď už sme pri tých leveloch, tak ich herná plocha je rozdelená do troch vrstiev, v ktorých sú naukladané prekážky, rampy, skoky, bonusové predmety. Ak frčíte na baníckom vozíku, musíte sa medzi nimi vedieť rýchlo prepínať výhybkami, inak skončíte v skale. V prípade motorky, s ktorou naháňate bankových lupičov, sa zase vyhýbate autám bežnej premávky.

Zo začiatku Joe Danger: The Movie vyzerá ako hra pre tablet s jednoduchými úkonmi. Tu stačí vyskočiť, tak sa zase zohnúť pod lešením, ale neskôr nestačíte sledovať, čo sa deje vo vzduchu, čo dolu a čo pred vami. Hra vás zasype padajúcimi stromami, vystrelenými guľkami, kopami snehu alebo výbuchmi. Na tomto mieste je potrebné napísať, že nech už Joe Danger vyzerá akokoľvek roztomilo farebnou grafikou a streleným kaskadérom, ktorého po havárii môžete ešte pár sekúnd ovládať, tak obtiažnosť prudko stúpa. „Toto sú 30 sekundové levely, ale budeme mať aj 10-minútové," čo znamená, že rýchlovky vystriedajú nervydrásajúce dráhy plné nebezpečenstva.

Level je obyčajne rozdelený na niekoľko checkpointov a pri akejkoľvek kolízii strácate násobič bodov a skúšate kritickú pasáž prekonať znovu. Joe Danger sa hrá systémom pokus omyl, kým nenájdete ideálnu stopu a kombináciu trikov, ktoré počas vysokých rýchlostí stíhate vykonať. Časté opakovanie však nepôsobí frustrujúco, ale hovoríte si, že to skúsite ešte raz a bodový rekord prekonáte. Hra bude evidovať skóre v tabuľkách a súčasťou bude pochopiteľne aj editor vlastných úrovní s možnosťou hodnotiť výtvory a uploadovať ich na servery. „Môžete vybudovať aj húsenkovú dráhu, ak chcete," dodáva Murray.

V Joe Danger nemožno podceňovať ani tú najjednoduchšiu prekážku. V nich možno badať istú paralelu so skúsenosťami Seana Murraya pri zakladaní Hello Games. „Povie ti to každý, kto už niečo podobné skúšal. Zo začiatku je absolútne všetko prekážkou. Aj opraviť počítač alebo zariadiť telefón do kancelárie." spomína si na začiatky.

„Keď pracuješ na hre, chceš, aby ju hralo čo najviac ľudí," Preto bude Joe Danger: The Movie vydaný aj pre PC, PS3 a Xbox360. „Je to oveľa ťažšie vyvíjať pre všetky tri platformy naraz, ale ideme do toho," nedá sa zaskočiť výzvou prameniacou z multiformátu. „My sme celkom technicky založená grupa. Ja osobne by som sa mal starať o programovanie, ale robím aj všetky dôležité obchodné rozhodnutia," hovorí bývalý zamestnanec EA.
A aký recept na vývoj úspešnej hry používa Hello Games? „Snažte sa robiť hru, ktorú hráči budú hrať a môžete sa za ňu hrdo postaviť a odprezentovať ju."

Pavol Buday

Star Wars Old Republic

Koncom roka BioWare privíta odvážnych hrdinov a dobrodruhov v Star Wars The Old Republic. Na túto chvíľu sme dlho čakali a nie len preto, že sa odohráva v univerze Hviezdnych vojen. Niektorí odvážlivci už mali šancu zabojovať v uzatvorenom beta teste. Tejto pocty sa dostalo aj nám a v mene Republiky a Sectoru sme vydobyli prvé víťazstvá.

Regrúti pochádzali výlučne zo zástupcov Republiky, ale boja sa zúčastnili všetky príslušné povolania, Jedi Knight, Trooper, Jedi Consular a Smuggler. Zamerali sme sa na dve možnosti a to tak, aby sme mohli porovnať výrazne odlišné štýly boja.

Určite neprekvapí, že úvodná voľba padla na rytiera Jedi. Kto by odolal nutkaniu vziať do ruky svetelný meč a použiť Silu na rozdrvenie nepriateľov? Túto mocnú zbraň a hodnotné postavenie si však bolo treba najskôr vybojovať. Hráč začína ako mladý padawan, ktorý má potenciál, ale musí majstrom rádu dokázať, že je naozaj schopný a hodný dôvery. Počas niekoľkých úvodných levelov prijíma úlohy od svojich učiteľov, ale aj pochybovačných domorodcov. Planéta Tython, o ktorú rytieri bojujú spoločne s consularmi, je porastená bujnou vegetáciou, ukrýva agresívnych nepriateľov... a nebezpečného zradcu. Až keď uspokojivo vyriešite hlavný problém sužujúci krajinu, stanete sa plnohodnotným rytierom a poskladáte si svoj prvý svetelný meč. A nepotrvá dlho a vyberiete si aj pokročilé povolanie. Dostanete aj spoločníka, ktorý vám bude stále poruke.

Rytier Jedi bojuje na krátku vzdialenosť, svetelným mečom alebo palicou zasadzuje údery. Dopĺňa ich chuťovkami na báze Sily, ktorými ochromí alebo inak zaskočí súpera. Každý útok sa aktivuje príslušnou ikonou na ploche. Základné ťahy vyžadujú len krátky čas na regeneráciu. Pokročilé výpady a schopnosti potrebujú dostatok bodov sústredenia - focus. Body sa kumulujú používaním základných útokov, míňajú pri použití Sily a pokročilých komb. Zbytky sa pomaly vytratia po skončení boja. Ak bude vašim pokročilým povolaním guardian, môžete u trénerov dokupovať najmä obranné schopnosti. Väčšinu hráčov ale zláka druhá špecializácia, kde bojujete s dvomi svetelnými mečmi. S výberom špecializácie sa otvára menu doplnkových schopností, kde hráč postupne prerozdeľuje body v troch kategóriách. Na základe výberu sa postava ďalej vyvíja požadovaným smerom.

Celkom odlišný vstupný príbeh aj systém boja má trooper. Prichádza ako podpora na inej planéte, ktorá je pre zmenu nehostinná, pokrytá skalnatými útesmi s vyprahnutou pôdou. Ste

Online vojna začne v Decembri

seržantom a plníte príkazy veliteľov, ktorí bojujú o toto teritórium s nepriateľskými vojakmi. Špionáž, korupcia, pátranie po dátach v tyle nepriateľa prinášajú odpovede a otvárajú cestu k víťazstvu a vášmu povýšeniu. V tejto oblasti si uznanie vybojujete aj s postavou pašeráka - Smugglera.

Trooper bojuje z väčšej vzdialenosti strelnými zbraňami. Základom sú dávky a strely z granátometu. Munícia je nekonečná, ale pri náročnejších útokoch treba doplniť zásobníky. To znamená niekoľko sekúnd zdržania pri nabíjaní. Ak sa súper priblíži, môžete mu zasadiť ranu pažbou. K chuťovkám patrí prísavná nálož, ktorá sa zachytí na protivníkovi. Ten spanikári a po explózii sú zranení aj jeho spolubojovníci. Prvou špecializáciou Troopera je agresívnejší commando, druhou možnosťou defenzívnejší vanguard. Samozrejme, ku každému zameraniu prináležia nové zručnosti od trénerov a sety doplnkových schopností.

Každé povolanie, hoci aj na rovnakej planéte, má odlišné hlavné úlohy. Riešenie spravidla vedie na miesta, čo sa sprístupnia iba vám, prípadne vašej partii. Jedná sa o menšie instantné zóny, kam sa vstupuje cez zelenú bariéru. Tam sa nahrá obsah zodpovedajúci vášmu poslaniu. Väčšina terénu je však prístupná všetkým, rovnako ako vedľajšie úlohy.

Hoci sa pri riešení zadaní nikdy nevyhnete bojom, úlohy sú nápadité a majú rôzne ciele. Navyše sa spájajú s plne nahovorenými rozhovormi, kde ovplyvňujete priebeh dialógov. Pri načatí rozhovoru sa hráč prepne do individuálneho režimu s voľbami v kruhovom menu. Niekedy máte na odpoveď čas, inokedy sa treba rýchlo rozhodnúť. Ak úlohu plníte spolu s ďalšími hráčmi, každý vyberie svoju odpoveď podľa uváženia. Voľby sa zhodnotia a prevládajúci názor v družine určí nasledujúci krok. Veľmi často máte na výber, ako danú úlohu završite. Odmenu dostanete vždy, ale výsledné rozhodnutie je dôležité. Nejde len o to, či ušetríte, alebo zabijete zradcu, odhalíte tajných milencov, necháte sa podplatiť, alebo dotyčného usvedčíte z korupcie. Neraz je váš verdikt spojený s priraďovaním bodov svetlej a temnej strany. Aj z navonok ušľachtilého rytiera sa niekedy stane temný Jedi a pašerák môže byť v jadre dobrák. Navyše vybraní obchodníci ponúkajú výstroj, kde je podmienkou použitia stanovený level svetla alebo temnoty. Veľmi komplexné, ale aj náročné sú hrdinské a flashback misie, ideálne pre skupinu hráčov.

Odmenou za splnené úlohy sú predmety, kredity a individuálne meny na nákup špeciálnych vecí. Ukladajú sa do inventára s lupom z padlých nepriateľov, pričom podľa farebného lúča nad obeťou vidíte, či pri šacovaní nájdete haraburdie, kvalitnejšie vecičky alebo úlohové predmety. Inventár nie je veľmi veľký, ale ak máte dosť kreditov, môžete ho opakovane rozšíriť. Alebo veci šupnete

SILA NÁS BUDE SPREVÁDZAŤ ONLINE

do sejfu. Mnohé zbrane a výstroj sa dajú zlepšovať vkladaním jedného alebo viacerých doplnkov. Vo svetelnom meči zmeníte kryštály, ale v lepších modeloch pridáte aj bonus navyše vložením extra materiálu a modulu. Podobne zdokonalíte aj strelné zbrane a ďalšie kúsky.

Pri úvodných potulkách sa Old Republic zásadne nelíši od iných MMORPG. Hoci zjavne vysoko prevyšuje kvality väčšiny konkurentov a je zrejmý dôraz na príbeh a dialógy. Svoje tromfy však Stará republika odhalí o niečo neskôr, po osvojení špecializácie, pri cestovaní vesmírom a získaní AI spoločníka. Prvého „parťáka" dostanete pomerne skoro. Či už je to droid, učeník alebo vojak nižšej hodnosti, určite oceníte jeho schopnosti v boji. Výkonnostne často prekoná aj vášho hrdinu, najmä keď mu pridelíte lepšiu výstroj a zbrane. V teréne ho môžete poveriť predajom haraburdia z inventára. Na chvíľu sa vytratí a prinesie zárobok .

Po naučení troch remeselných zručností má spoločník aj ďalšie využitie. Jednak v teréne môže zbierať suroviny, kryštály, či dáta namiesto vás. Navyše ho môžete posielať na individuálne misie a vyrába pre vás predmety. Misie sú členené podľa naučených remesiel. Stačí otvoriť menu s ponukou a poslať pobočníka hľadať poklad či pátrať po vykopávkach. Partner sa potom dočasne vytratí. Vás to nijako neobmedzuje v činnosti. V prípadne úspechu následne dostanete nález a môžete vybrať ďalšiu misiu alebo použijete spoločníka v boji. Zlepšia sa aj vaše znalosti v príslušnom odvetví. Ideálne je zvoliť súvisiace remeslá a potom predmety hneď uplatníte pri výrobe výzbroje, kybernetických častí či liečiv. Opäť stačí otvoriť menu spoločníka, vybrať požadovaný výrobok a ak máte dosť zdrojov, čoskoro je hotový. Ak máte viac spoločníkov, každý môže plniť inú misiu. Alebo vás jeden sprevádza a druhý sa venuje poslaniu či výrobe. Priazeň spoločníkov zvýšite darčekmi.

Už dlhšie je z prezentácií zrejmé, že grafika nekráča s najmodernejšími trendmi.

To sa potvrdilo aj v testovacej verzii. Dizajn lokalít s množstvom objektov a dôrazom na detaily však toto negatívum dokonale vyvažuje. Atmosféra je skvelá a efekty v boji nie najhoršie. Hŕstka sprievodných video sekvencií nezaostáva za videami Blizzardu.

Je toho ešte veľa, o čom by sa dalo hovoriť v súvislosti so Starou republikou. Cestovanie, let vesmírom, PvP a ďalšie zložky si priblížime neskôr. Po prvej ochutnávke však môžeme jednoznačne povedať, že je to jedna z mála hier, ktorá je ešte hodná mesačných poplatkov. Osobne ju radím medzi najlepšie MMORPG, aké som mal možnosť hrať. The Old Republic funguje v súlade so zaužívanými pravidlami MMO, ale súčasne prináša určitú komplexnosť tradičných RPG. Nesie jasný rukopis BioWare a svojim prevedením najviac inklinuje k Mass Effect 2. Bude to nárez a World of Warcraft sa otrasie v základoch.

Branislav Kohút

SECTOR VS MICRO

Gamepad sa zviera o stupeň silnejšie, ale s ovládacími prvkami sa narába jemne, i keď zo zarazého plynu už má ukazovák krč. Obrazovka sa sleduje o niečo pozornejšie a údaje o vzdialenosti a času dokážete aj v 300 km/h rýchlosti prečítať skôr, než stihnete žmurknúť. Je to tak trochu iný adrenalín. Staviť na víťaza a byť víťazom.

V piatok, presne s úderom 11:00 došlo na lámanie chleba v hre Forza Motorsport 4. Desať rýchlostných skúšok rozhodlo v stávke Sector vs Microsoft, že víťazom môže byť iba jeden. A ním sa pochopiteľne stal Sector. Pre čitateľov, followerov, diskutérov a skvelé publikum na Facebooku to znamenalo, že sa dodatočne žreboval dvonásobok avizovaných cien – teda ďalší Xbox360, 10 hier, dve limitky a tri volanty navyše.

Čo zo začiatku vyzeralo ako obyčajné potrasenie rúk zakončené ironickými poznámkami na adresu oboch finalistov, sa premenilo už počas prvého challengu, kde sa jazdilo na testovacom okruhu Top Gear v aute Kia Cee'd na smrteľnú jazdu. Kamarátsvo nekamarátstvo, keď padol rekord 1:41 a už to vyzeralo, že víťazstvo je v mojom vrecku, priebeh bol otočený po skončení tréningu v prospech Microsoftu. Zrazu už nebolo výhodou mať nahraných 50 levelov a viac ako dve desiatky hodín vo Forza 4. Marek Fedorov (zástupca Microsoftu) sa ukázal ako veľký hráč a silný súper, ktorého nemožno podceňovať, ak príde na reč o autách.

Mimoriadne výkonnú vreštiaciu beštiu Zondu R po otvorenom letisku bolo extrémne ťažké skrotiť na uzučkých cestách Rally di Positano. Započítaval sa iba čistý čas bez kolízií, čo je na tomto okruhu s takýmto žihadlom takmer nemožné. Každý ďalší challenge bol so zvyšujúcim sa počtom povzbudzujúcich vzrušujúcejší a skóre sa nakláňalo najskôr na stranu Microsoftu a potom Sectoru. Vrcholom piatkového večera boli dva eventy – Live Race a vytrvalostný pretek na okruhu De La Sarthe, kde sa jazdí LeMans.

Po týchto nasledovala krátka pauza rezervovaná trojhodinovému spánku a na naše prekvapenie ste nás v sobotu už o 5:00 ráno čakali. V rýchlom slede a takmer bez potrebných tréningov a výdatných raňajok sa jazdili posledné, finálové challenge. Zatiaľ čo predbiehanie áut na Ferrari v Alpách patrilo Microsoftu, jazda presnosti s novým volantom cez bránky zase Sectoru. Počas týchto skúšok sa vyberalo auto na záverečný challenge, ktorým sa stal Nissan GT-R.

Obyčajne sa pri každom vyrovnanom súboji išlo na dve víťazné kolá, pred štartom na Zelenom pekle sa povedalo, že sa pôjde iba raz. Bez výhovoriek. V tom momente Sector viedol 5:4, výhrou by som skóre poistil, prehrou naopak nahral do karát Microsoftu a rozhodovalo by sa v Dragu, ktorý práve Marekovi ide najlepšie. Tlak bol taký veľký, že každá chyba je na Nordschleife potrestaná trávou a mantinelmi. Sector sa každou minútou vzďaloval a do až do takej miery, že som sa súpera rozhodol za jednou zákrutou počkať. Riskantný krok, ale vyplatil sa. Vidina prvej pozície rýchlo vystriedala ďalšia chyba a 50m náskok sa niekoľkokrát predĺžil, že som si v záverečnej rovinke dovolil ísť jednou rukou.

Cieľová rovinka bola preťatá za sprievodu poriadneho víťazného gesta. Po 24 hodinách sa víťazom stávky stal Sector.

Microsoft počas celej súťaže rozdával tipujúcim aj skandujúcim tričká, mikiny, autíčka a pochopiteľne hry za každý splnený challenge. Rozdalo sa celkovo 48 cien . Výhercov na <u>našej stránke</u>.

SOFT

Kung Fu Panda vstúpi

Blizzcon 2011 začal a Blizzard má pre nás sériu zaujímavých ohlásení, prvým je nová expanzia pre **World of Warcraft** s podtitulom **Mists of Pandaria**. Nový balík sa bude zaoberať vojnou medzi Alianciou a Hordou, kde Pandariáni budú centrom konfliktu. Bude to nová rasa, ktorá príde do hry spolu so svojou krajinou.

Novinkou bude Monk class (je dobrý v damage, defense, healingu, nemá autoattack, ponúka skôr štýl bojovky so špeciálnymi údermi), dungeony pre Challenge mod, PVE scenáriá, pet battle systém, nový talentový systém a level cap sa zvýši na 90. Samozrejme, pribudne množstvo obsahu. Viac k obsahu nájdete na oficiálnej stránke.

Celé to vyzerá ako vystrihnuté z Kung Fu Panda expanzia pre World of Warcraft. Dátum vydania zatiaľ nie je určený, ale expanzia je už v hrateľnej forme na Blizzcone, teda vydanie nemusí byť ďaleko.

Novinkou do World of Warcraftu bude Annual pass, teda predplatné na 12 mesiacov, ktoré ak si kúpite teraz, získate prístup do Pandarian beta testu a Tryaels Changer mountu. Ale čo je najlepšie pre fanúšikov WoW, spolu s 12 mesačným predplatným dostanú Diablo III zadarmo.

do World of Warcraftu

Vyhodnotenie Golden Joystick 2011

Golden Joystick je jediná každoročná anketa, v ktorej hlasujú hráči o svoje najobľúbenejšie hry. Takže, aké hry to boli za uplynulý rok (od jesene do konca leta)?

Akčná Adventúra - Assassin's Creed: Brotherhood (Ubisoft)

Mobilná hra - Angry Birds Rio (Chillingo)

RPG hra - Fallout New Vegas (Bethesda Softworks)

MMO - World of Warcraft (Blizzard Entertainment)

Bojovka - Mortal Kombat (Warner Bros. Interactive)

Racingovka – Gran Turismo 5 (Sony Computer Entertainment)

Šport - FIFA 12 (EA Sports)

Stratégia - Starcraft II: Wings of Liberty (Blizzard Entertainment)

Hudobná hra - Guitar Hero: Warriors of Rock (Activision)

Free hra - League of Legends (Riot Games)

Sťahovatelná hra - Minecraft (Mojang)

Strieľačka - Call of Duty: Black Ops (Activision)

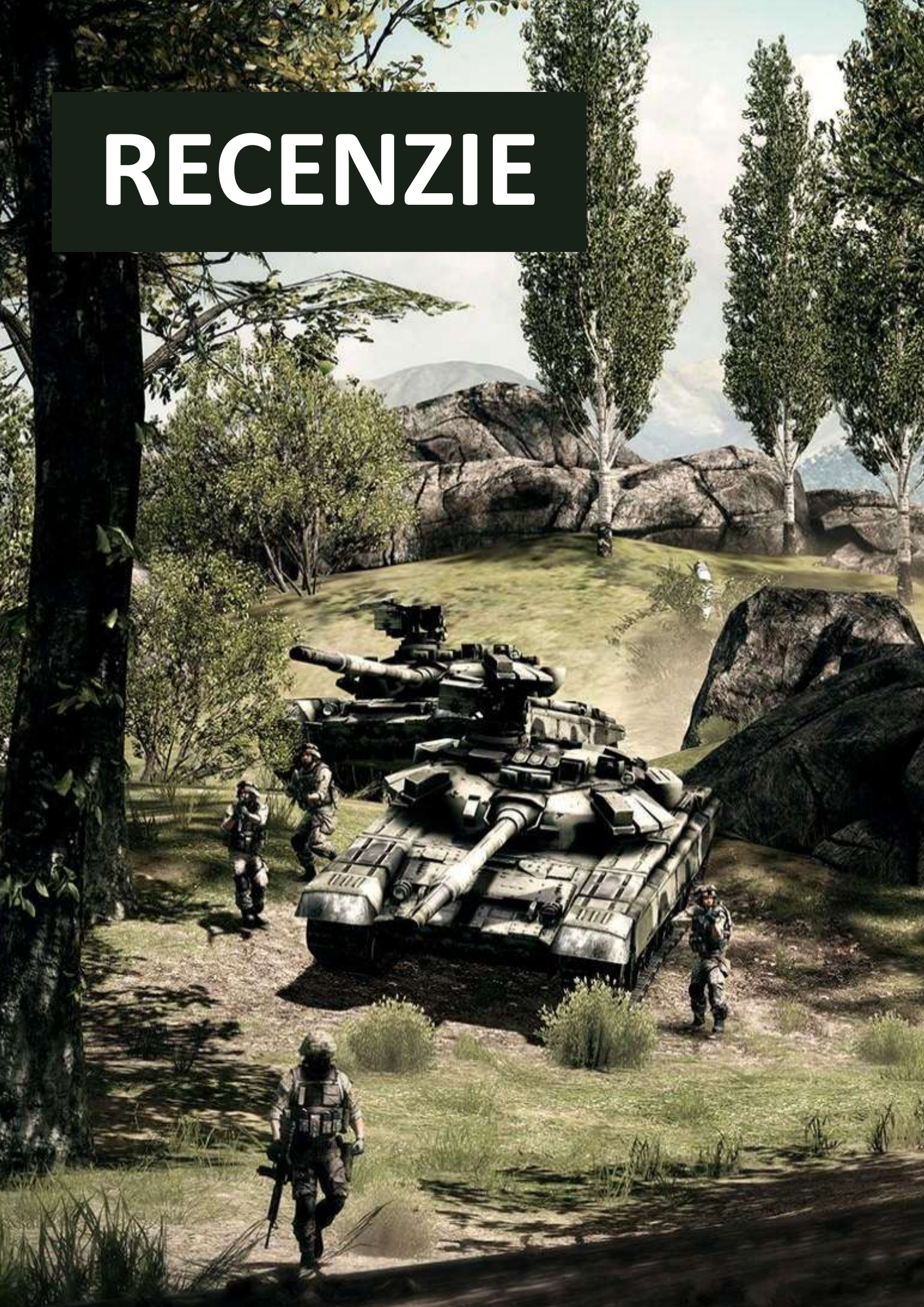
Na čo sa tešiť - Elder Scrolls V: Skyrim (Bethesda Softworks)

Inovácie roka - Nintendo 3DS Outstanding Contribution — Sonic The Hedgehog (Sega)

Ultimátna hra roka - Portal 2 (Valve Corporation)

PS3
UNCHARTED 3
DRAKE'S DECEPTION
NAUGHTY DOG
04.11.2011
PS3
UNCHARTED 3
DRAKE'S DECEPTION™

RECENZIE



Recenzia - EA- Akčná - PC, PS3, Xbox360

Battlefield 3 - vojna začína

Plusy:

- nextgen audiovizuálne orgie
- pamätné misie v kampani
- odladená hrateľnosť
- prepracovaný battlelog
- excelentný multiplayer, tentoraz s pridaním rankov a unlockov

Mínusy:

- rôzne drobné nedostatky enginu
- slabá AI v kampani a coope

9.0

DICE nejde s prúdom tak ako väčšina vývojárskych firiem, odtrhli sa a namiesto primárneho vývoja pre konzoly spravili Battlefield 3 primárne pre PC a to priamo s podporou DX11. Po ročnej kampani vyzdvihujúcej atmosféru a grafiku je hra konečne tu a môžeme si otestovať, či sa ich sľuby naplnili a či to náhodou nebolo celé len hype so snahou dobehnúť konkurenčný Call of Duty.

Battlefield séria položila svoje základy v roku 2002, kedy prišiel na PC Battlefield 1942 a priniesol jedinečný conquest multiplayer na masívnych mapách s množstvom ovládateľných jednotiek. Všetko sa dalo ovládať a hralo sa to veľmi dobre. Značka si získala meno, dostávala expanzie, mody, prišlo aj priame pokračovanie v modernej vojne aj podsérie ako webový Battlefield Heroes a pribehový Bad Company. Všetko to viedlo k aktuálnemu Battlefield 3, kde autori všetky skúsenosti spojili a vytvorili ako ďalší míľnik v sérii, tak aj vo FPS hrách.

Zatiaľ nevieme ako na novú konkurenciu zareaguje Call of Duty, ale keď si pozrieme Battlefield, ten sa pod snahou prekonať konkurenciu a zaujať väčší počet hráčov vyvinul k lepšiemu. Opustil čisto multiplayerový základ, pridal rozsiahlu singleplayerovú kampaň a decentnú kooperáciu. Všetky časti sú na vysokej úrovni a dopĺňa ich ako priam bombastická audiovizuálna stránka, tak aj novinka a to webový Battlelog, v ktorom sa vám zaznamenávajú všetky vaše úspechy a z ktorého v PC verzii spúšťate aj samotný titul. Či je to dobre alebo zle je relatívne jedno, keďže je to jediná možnosť. Na druhej strane nám titul nám týmto ukazuje budúcnosť PC titulov ako s prepojením na web, tak aj nextgen grafikou.

Kampaň

Kampaň presne nasleduje umiestnenie celej hry do modernej vojny, kde rieši aktuálne obavy z teroristických útokov. Nie je to futuristické fantasy na štýl Call of Duty, ale príbeh, v ktorom sa autori snažili pôsobiť realisticky, ale možno až príliš klišovito a v príbehu je presne všetko, čo by ste od neho čakali a

teda - teroristi, Rusi, atómové hlavice. Vy sa v rozprávaní vypočúvaného vojaka dostávate do kože niekoľkých vojakov a zisťujete, ako sa udalosti postupne zvrhávali až k bodu, ktorý otvárate na začiatku kampane a uzatvárate na jej konci.

Rozprávanie nás zavedie na rozmanité miesta vo svete od blízkeho východu, cez Paríž až po New York. Dostaneme sa aj na lietadlovú loď, kde nás čaká najdokonalejšia letecká misia v hrách doteraz, vstúpime do masívnej a nesmierne pôsobivej tankovej vojny a aj do menších a väčších pozemných útokov či už v mestách, alebo v prírode. Všetko v dokonalej grafike, zvuku a aj fyzike, aj keď stále s dojmom, že autori miestami nevyužili situácie, ktoré sa dali, alebo dokonca mali vygradovať a vypália tak naprázdno. Možno to bol aj zámer o dramatizáciu príbehu, ktorý im na rozdiel od spádu akcie ide skutočne dobre a ktorý pekne uzatvára celú kampaň.

Pôsobivo navrhnuté misie dopĺňa rokmi odladená hrateľnosť, kde viete presne ako zareagujú na strely nepriatelia a aj to, že vám stačia jeden-dva zásahy a ste mŕtvy. Nie je to arkádová hrateľnosť, musíte sa už na normal obtiažnosti skutočne snažiť a dávať si pozor na každého nepriateľa, ktorého vidíte aj nevidíte, ale tušíte, že sa niekde za tým všetkým dymom skrýva. Takticky musíte využívať dve základné zbrane, ktoré unesiete, kombinovať ich s granátmi alebo aj nožom, v prípade ak treba tichú likvidáciu. Nemusíte sa báť, že by ste nevedeli, kedy máte likvidovať nepriateľov potichu, hra vám v predskriptovaných misiách vždy presne povie, čo musíte spraviť.

Rovnako predskriptovaná je aj AI nepriateľov, od ktorých skutočne veľa nečakajte. Skript riadi nepriateľov podľa vášho postupu, postupne priebiehajú, objavujú sa za prekážkami a občas sa aj respawnujú a dobiehajú stále na dané miesto, aby vyplnili vravu boja, pokým neprejdete určitú líniu na bojisku. Je to síce štandardný systém v týchto hrách, ale nie je dostatočne odladený, aby to hráč nevnímal. K tomu nepriatelia akoby vždy vedeli, kde ste a väčšinou sa ich cieľom stávate vy, keďže vaši kolegovia nezomierajú a ani vám veľmi v likvidácii nepriateľov nepomáhajú. Sú tam viac menej len do počtu a dobrí sú len na otváranie dverí alebo pomoc pri prekonaní nedostupných miest. Napriek tomu intenzita akcie nechýba, animácie a koordinácia vašich vojakov na bojisku dodáva pocit reality a dynamiky.

Samotné bojiská kombinujú úzke uličky, malé námestia, ale aj stredne veľké vonkajšie bojiská, žiaľ vozidlá v nich využijete skutočne len minimálne, respektíve len vtedy, keď vám to hra prikáže. Dostanete tak misiu s tankom, lietadlom a sériu misií, kde ste ako spolujazdec vo vozidle. Škoda, že tu nešli DICE v týchto elementoch hlbšie a držali sa primárne FPS akcie dopĺňanej priam zbytočnými quicktime elementmi.

Spolu v kampani čakajte 7 - 8 hodín prestreliek v nádherných prostrediach, v štandardnom príbehu. Nie je to megalitická explozívna kampaň Call of Duty ani nudná Medal of Honor kampaň, má svoj štýl, ktorý vsak ešte bude musieť presnejšie zadefinovať pokračovanie.

Kooperácia

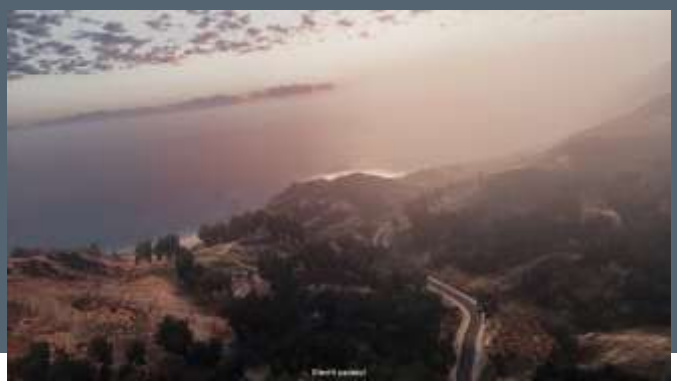
Udalosti kampane dopĺňa kooperácia, ktorá je novým doplnkom do Battlefield série. Dostanete v nej šesť misií postavených do stromovej štruktúry, ktoré postupne odomykáte a dopĺňate si tak nový pohľad na bojiská kampane. Budete v nich s priateľom napríklad obraňovať určité územie, útočiť na ciele zo zeme alebo zo vzduchu. Podobne ako v čistom multiplayeri aj tu funguje bodový systém a postupne si odomykáte lepšie zbrane a vybavenia, ale žiaľ podobne ako v kampani aj tu vám atmosféru znepríjemňuje AI, ktorá je až príliš závislá na skriptoch, statická a svojou presnosťou a možnosťou vidieť cez hmlu, dym a objekty je dosť otravnou.

Kooperačné levely vám zaberú okolo troch hodín a sú príjemným odreagovaním, ak potrebujete na chvíľu vypadnúť z multiplayerovej vojny, chcete prekonať skóre priateľov alebo hlavne si odomknúť ďalšie zbrane do multiplayeru.

Multiplayer

Multiplayer pokračuje presne v štýle prvých Battlefield titulov, ponúka rozsiahle bojiská, rozmanité typy vozidiel a na PC boj 64 hráčov, ktorý vytvorí na rozsiahlych bojiskách pôsobivú vojnu. Konzoly síce podporujú len 24 hráčov, ale autori sú už v týchto počtoch doma, keďže Bad Company bol na tom rovnako a bojiská sú pre konzoly odladené, aj keď sú menšie.

Battlefield 3 v základnej verzii ponúka 9 multiplayerových máp, ktoré si zahráte v troch módoch. Od klasického Conquestu (veľký a malý formát), ktorý je základom Battlefieldu a ktorého základom je dobýjanie checkpointov, dopĺňa ho Deathmach (tímovo a squadovo), kde sa musíte len snažiť hľadať a likvidovať nepriateľov a nakoniec zaujímavejší je Rush mód, kde jedna strana dobýja územia, druhá bráni a ustupuje. Mapy ponúkajú sériu užšie navrhnutých mestských ob-



lastí, ale primárne sú lokalizované na väčšie bojiská, na púštiach, pobrežiach alebo zelených oblastiach, kde využijete tanky, jeepy, lietadlá a helikoptéry. Niektoré oblasti ponúknu aj lode. Nie sú to uzavreté jednoduché boje na štýl Call of Duty, ale otvorené bojiská, kde treba taktizovať a spolupracovať nielen v oblasti classov, ale aj na rôznych vozidlách. Je to komplikovanejšie a hráčov zvyknutých len behať a strieľať táto zložitosť môže odradiť.

Pre fanúšikov série sa hrateľnosť oproti Battlefield 2 výrazne nemení a precízne zameriavanie, jednoduché ovládanie pozemných vozidiel a zložitejšie ovládanie helikoptér a lietadiel ostáva. Znovu teda na zemi môže byť pánom každý, ale vzduch ovládnu len skúsení hráči. Čo sa ale mení, sú zbrane, ktoré sú závislé na vašich úspechoch a postupovaní v rankoch a rovnako sa upravujú aj classy, kde sú teraz k dispozícii: Assault, Support, Engineer a Recon. Každý class má svoje

odomykanie a kým vylevelujete a odomknete všetky, máte čo robiť minimálne na polroka.

Zo zaujímavých zmien v classoch sa tentoraz oproti Bad Company spojil Assault s Medicom, čo stavia útočníka do zaujímavej pozície, rovnako sniperi majú vďaka killcam ťažšiu úlohu, čo im čiastočne aspoň na jedno zabitie vynahrazuje možnosť zaľahnutia. Evolúcia taktík jednotlivých classov sa bude určite v nasledujúcich týždňoch a mesiacoch kryštalizovať spolu s odomykaním ďalších zbraní a upgradov. Zrejme optimalizácie od DICE ich budú nasledovať.

Napriek novej grafike a pár úpravám je najvýraznejším prídavkom do séria práve hĺbka prameniaca z Battelogu, ktorý vás bude ešte viac motivovať hrávať dlhšie a stále viac. Každý váš zásah, úspech a neúspech následne vidíte na webe. Vidíte vašu presnosť, ocenenia, najpoužívanejšie zbrane, vozidlá. Rovnako to vidíte aj pri svojich priateľoch, ktorých máte v úvodnom feede podobne ako na Facebooku. V tomto ohľade je webové zapracovanie skutočne pozitívnym prínosom. Trochu však obťažuje neustále spúšťanie a vypínanie hry, keďže server browser funguje len na webe a aj keď je dobrý a prehľadný, neustále nové spustenie hry trvá dlhšie akoby ste mapu spúšťali klasicky priamo z hry.

Nakoniec čo je paradoxom, je Origin systém (obdoba Steamu), na ktorom hra beží a ktorý napriek tomu, že pridáva do hry vlastný webbrowser, neumožňuje spustiť mapu priamo z neho. Origin je rovnako oddelený od Battlelogu a priatelia vám do hry neprejdú. Tu ešte nie je. Možno to postupne popridávajú, ale zatiaľ Origin na celom spojení hry a webu pôsobí ako tretie koleso na bicykli. Je zbytočný a nasilu domontovaný.

Engine

Frostbite 2 engine dodáva celému Battlefield svetu priam realistickú atmosféru a to ako v grafickej, tak aj po zvukovej stránke, kde oboje priam prestrelili hranicu bežných titulov a v niektorých oblastiach prekonali aj CryEngine 2. Zeleňou má síce DICE ešte čo doháňať, ale denné a nočné mesto so svojimi efektmi, atmosférou a deštrukciou s prehľadom prekonáva Crysis 2. Aj keď žiaľ tentoraz od deštrukcie veľa nečakajte, určite nie v kampani, kde sú síce primárne predskriptované deštrukcie pekné a vidieť padať k zemi celé domy dotvára atmosféru, ale reálne môžete ničiť len malé múriky, ostreľovať materiál zo stĺpov a ničiť rôzne ďalšie obrany nepriateľov. Nie sú to síce celé steny ako v Bad Company, ale spolu s dymom z granátov vytvárajú na bojisku pôsobivé efekty, kde sa skutočne cítite ako vo vojne, nie v sterilnom prehľadnom

prostredí.

Engine však nie je dokonalý, sú tu rôzne malé zádrhely hlavne v AI, kde nepriatelia môžu čiastočne vstúpiť do steny alebo počas animácií sú nezraniteľní a musíte počkať, kým napríklad vystúpia z auta. K tomu vás AI niekedy ani nezaznamená, ak obídete ich aktivačnú líniu. Len stoja a čakajú. Našťastie to je len kampaň. Multiplayer je to miesto, kde hra skutočne exceluje a takéto problémy naštastie neuvidíte.

Výkonom na tom je Battlefield 3 vzhľadom na svoju kvalitu dobre, možno nie tak dobre ako Crysis 2, ale ani staršie karty sa nemusia báť a teoreticky by nemal byť problém ani s klasickou GeForce 8800. Treba však rátať s tým, že DX10 karty sú teraz minimum a rovnako aj Windows Vista alebo Windows 7. S XPčkami si už neškrtnete, aj keď do nich dáte najnovšiu grafickú kartu. Titul je postavený na DX10/DX11 móde a čím lepšia grafická karta, tým lepší vizuálny zážitok.

Ani audio stránka nezaostáva a čistotou zvuku prekonáva predchádzajúce tituly v Bad Company sérii, ktoré nastolili latku vysoko. Presne viete, čo explodovalo, aká zbraň vystrelila a kde, v kampani sa k tomu pridávajú aj rozhovory, hlášky kolegov a decentná hudba na pozadí.

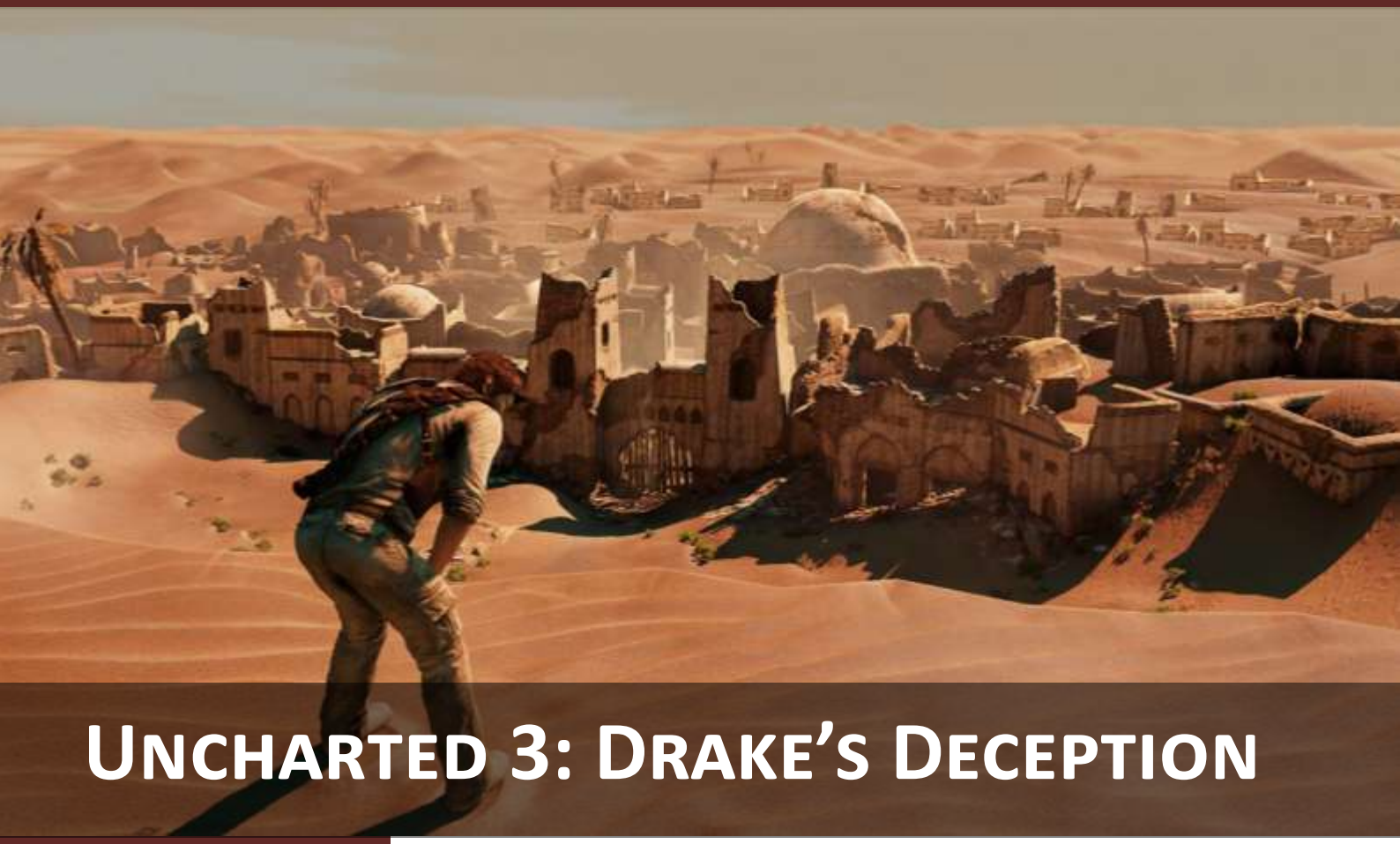
Keď to zhrnieme, DICE pripravilo s Battlefieldom 3 svoj najambicióznejší projekt doteraz, ktorý výrazne posúva sériu vpred ako audiovizuálne, tak aj obsahovo, pričom stále zachováva pôvodnú hrateľnosť. Je to starý dobrý Battlefield a fanúšikovia sa nemusia báť o degradovanie excelentného multiplayeru ako sme to videli v prípade Crysis 2 a práve naopak, zážitok im mierne obohatí kampaň, ako aj kooperačné misie. Síce pridanie web rozhrania pre PC verziu je kontroverzné, ale dá sa naň rýchlo zvyknúť. Mimo toho je PC orientácia titulu v každej zložke zjavná, hráčov nesklame a predstavuje najväčšiu motiváciu pre upgrade ako hardvéru, tak aj operačného systému na novšiu verziu.

Celkovo DICE dodržalo to, čo sľúbilo a naplnilo hype status titulu. Battlefield 3 síce neponúka revolúciu FPS hier, ale je evolúciou svojho vlastného žánru v každej oblasti a dostáva sa do pozície, kde je veľkou konkurenciou pre Call of Duty a vytvára mu skvelý protipól. Náročnejší na taktiku, rozsiahlejší bojiskami a impozantnejší graficky. Call of Duty má tiež svoje kvality, ale o tých až nabudúce...

P.S. Ak hru beriete len pre multiplayer pripočítajte si k hodnoteniu 1 bod.

Peter Dragula

Recenzia - Naughty Dog – Akčná - PS3



Uncharted 3: Drake's Deception

Plusy:

+ konštantné napätie a vysoké tempo
+ adrenalínové dobrodružstvo
+ dabing postáv a ich herecké výkony
+ vynikajúca multiplayer zložka
+ co-op scenáre
+ zaujímavé lokality a dychberúce situácie
+ posun žánru vpred
+ česká lokalizácia

Mínusy:

- situácie, kedy neviete, po kom páliť zavinené checkpointami

9.5

Je to trúfalé priznať, ba čo i len na to pomyslieť, ale aktuálny stav nedovoľuje inak ako čeliť odvážnym myšlienkam. Dobrodružný žáner má problém. Vyslúžilí a rokmi skúšaní odovzdávajú žezlo. A i keď žijú v mysliach miliónov ľudí, vždy tu budú ako základné kamene, z ktorých sa vykresali tie najväčšie príbehy. Neochotne, ale predsa, bez donútenia a vymáhania. Dobrodružný žáner má nového kráľa. Je ním Nathan Drake, hlavný hrdina série Uncharted, ktorá je výkladnou skriňou a v súčasnosti technologicky najvyspelejšou hrou pre PS3.

Uncharted 3: Drake's Deception robí všetko, čo robia iní žánroví kolegovia. Necháva sa inšpirovať. Nathan Drake podobne ako Lara Croft prekračuje hranice hry. Nepotrebuje ani obálky magazínov, ani šteklivé pózy a predsa je jeho vzťah rovnako intímny. Z Nathana sa stal parťák, prototyp hrdinu, ktorý je súčasne vzorom a v istom zmysle aj starším bratom, ktorého ste nikdy nemali. Ste ochotní s ním ísť až na koniec sveta a skočiť aj do studne, ak povie, že je to jediná šanca ako zachrániť kamarátstvo. Jeho pohyb na pomedzí života a smrti a hranici zákonov, charakter kladného, pritom drsného hrdinu s dobrým srdcom, je vzrušujúci a plný napätia.

Zavedie vás na miesta, kde by ste sa nechceli ocitnúť, ale ak je na blízku, bezprostredné nebezpečie sa vyparí v oblaku dymu a to aj vtedy, ak visíte nad horiacou a rozpadajúcou sa podlahou a ruka sa z rímsy šmýka. Veríte mu. A nepotrebuje na to ani slová. Rečou tela vám povie, ako je vyčerpaný, zachytí sa rukou o dvere, ak beží a prudko zmení smer, keď rúčkuje, vzdychá od bolesti. Keď odpadáva od únavy, chcete, aby šiel ďalej a to tým, že sa postavíte. S hrôzou sledujete, ako sa loď prevracia na bok a pohlcuje ju studená voda. Keď ho zaplaví, zadržíte s ním dych. Prežívate každý jeden moment a to je na nezaplatenie.

Hlavné postavy, nielen hrdina, sú v Uncharted 3 ako živé. Sú tu od roku 2007 a prežili ste s nimi divoké pátranie po tajoch stratených civilizácií, pády lietadla, ponorku v džungli, vykoľajenie vlaku v Himalájach. Máte ich prečítaných ako postavy z obľúbeného

seriálu, ktorý už nesledujete pre vyliečených pacientov ani objasnené vraždy, ale kvôli tej chémii pracujúcej medzi protagonistami. A keď si myslíte, že ich poznáte dokonale, prekvapia vás niečim úplne novým.

Prílivová vlna

Uncharted 3: Drake's Deception je obrovským lunaparkom. Je to klišé napísať, ale silné momenty vystriedané krátkym očakávaním vygradovaných do takých momentov, že keď príbeh neberie kolmý smer dolu, neváhate otvoriť ústa v údive, dokonale vystihuje iba húsenková dráha. Od úvodných momentov až do titulkov neexistuje hluché miesto alebo slabý článok, ktorý by tempo spomalil, alebo ho umelo naťahoval. Naughty Dog zužitkuváva a využíva celoplošne filmovosť a techniky, i keď naskriptované, ktoré vo vás budujú napätie a odďaľujú vyvrcholenie výbuchom, výstrelom, pádom alebo niečim dramatickým.

Po celý čas viete, že sa niečo prihodí, ale neviete, kedy to máte čakať. Už v dvojke sa rozpadali pod rukami Nathana rímsy, šmýkali sa nohy pri lození po stenách. V Uncharted 3: Drake's Deception sú takéto „nečakané príhody" na každom kroku. Ak to nie je padajúci strop alebo vaňa, tak vás chytí pod krk hromotík, Nathan zletí z výšky, voda zaplaví koridor, vybuchne transformátor, tesne pred nosom sa mu odlepí z runwaye lietadlo, na ktoré sa snaží dostať. Čo situácia, to nová atrakcia a v každej hrozí smrteľné nebezpečenstvo. Cítite sa ako na gumičke.

A nie je to iba Nathan, ktorý sa ocitá v bezvýchodiskových situáciách. S dlhoročným partnerom Victorom Sullivanom a reportérkou Elenou sú tak zohraní, že takú spoluprácu nielen po stránke dialógov plných sarkazmov, osobných invektív a narážok, ale aj po stránke akcie, nevidíte každý deň. Sú jednoducho tímom a už to nie sú iba typické stupačky, ale pri riešení logických puzzlov neváhajú vysloviť svoj názor alebo celú situáciu, keď vám ide po krku celý svet, odľahčiť drsnou hláškou.

Slovami Victora Sullivana, "To mě poser."

Okrem dôverne známej trojice sa v príbehu mihnú aj Chloe, bitkár Cutter a úplne neštandardný zloduch, ktorým je tentoraz žena. Katherine Marlow spája s Drakom minulosť a dá sa povedať, že mu celý život šliape na päty. Nie ako konkurent, ale prahne po prsteni, ktorý nosí na krku. Je vraj kľúčom k dávno stratenej civilizácii pochovanej hlboko v púšti Rub al Chali. A tam kde je mesto, o ktorom sa hovorí ako o púštnej Altantíde, tam je aj bohatstvo a práve o to ide Marlowovej. Objaví sa vždy, keď je všetka špinavá práca vykonaná, hádanky vyriešené a Drake je opätovne podvedený a okolnosťami sa musí vzdať nielen informácií, ale aj nájdených artefaktov. Cesty postáv sa tak rozchádzajú, aby sa v nečakaných momentoch pretli, padli výstrely alebo objavili tajné priechody v podzemí londýnskeho metra či katakombách Jemenu.

Uncharted 3: Drake's Deception je stále akčnou adventúrou kombinujúcou prestrelky, aktívne krytie za prekážky, riešenie logických hádaniek a prieskum spájaný s lozením. Dôraz kladený na pästné súboje je badať v riešení situácií po tichu. Bez spustenia poplachu viete zlikvidovať nepriateľov alebo ich prekvapiť a v bitke ich spodným hákom umlčať. Plynulý prechod z päsť na zbrane a naopak dovoľuje aj v prestrelkách likvidovať nepriateľov lámaním väzov alebo zoskočiť z výšky a prizabiť ich pádom. AI na druhej strane aktívne mení pozície, snorí a na scénu hádže silnejších a odolnejších vojakov. Hra predstavuje výzvu aj na obtiažnosti normal. Zbraňový arzenál je kozmeticky upravený o niektoré nové kúsky ako mimoriadne účinnú dvojranovú brokovnicu alebo ťažký guľomet. O rýchlopalné poloautomatické pištole, pušky s hľadáčikom, sniperku, granátomet či raketomet neprídete.

Veľmi príjemným osviežením je zakomponovanie vertikálneho krytia ako v Dark Void. Pri lození tak strieľate smerom hore. Zvolené uhly kamery predlžujú celú scénu do takej miery, že máte pocit, že pálite na kilometer. Novinkou je aj pohyblivé prostredie, na plávajúcej lodi bičovanou búrkou sa každé pohupovanie odrazí na pohyboch a naberaní rovnováhy, v lietadle sa zase presúvajú krabice zo strany na stranu a vy tak musíte meniť krytie. Napriek tomu, že Naughty Dog replikuje lokality a používa témy príbuzné s predchodcami, sú to tieto zmeny, ktoré scénam dodávajú potrebné nóvum. A postavy si dokonca z nich vedia robiť aj žarty. Ty dokážeš nájsť džungľu aj v strede Francúzska, hovorí Sully Drakovi pred kaštieľom, ktorý ľahne o pár minút popolom.

Mohutný online

Dynamická zmena prostredí sa dostala aj do multiplayeru, dobýjanie letiska začína na korbách kamiónov, z ktorých preskakujete na palubu nákladného lietadla. V kaštieli vás môže zabiť zase vaňa z horného poschodia. Multiplayer v Uncharted 3 kladie dôraz na partnerstvo. Pred každým zápasom je vám priradený náhodný hráč. Nemusíte spolupracovať, ale ak si pomáhate, máte vyššiu šancu na prežitie už len z toho hľadiska, že sa môžete pri sebe respawnovať. Kumulovaním peňazí si kupujete výzbroj vrátane zbraní, boostrov a perkov (kickbackov), ktoré dokážu zmeniť aj dopredu prehranú bitku. Multiplayer udržuje zápasy vyrovnané a dáva šancu aj slabším tímom presadiť sa rôznymi výhodami. Kickbacky vám po splnení

podmienok (získanie počtu medailí za zásluhy) umožnia zhmotniť zo vzduchu sniperku, raketomet, nekonečnú muníciu bez potreby prebíjať a pod. Oproti singleplayeru je hranie online veľmi dynamické a rýchle. Zabíjať môžete zbraňami, päsťami alebo zhadzovaním súperov pri lození po stenách. Uncharted 3 dokonca dovoľuje prihlásiť sa dvomi PSN kontami, čo oceníte pri splitscreene v co-ope.

Kooperačný mód replikuje päticu scén z kampaní Uncharted 2 a Uncharted 3. Bojov sa môžu zúčastniť až traja hráči a iba v trojici máte šancu uspieť na vysokých obtiažnostiach kvôli agresívnejšej AI a type nepriateľa, ktorý útočí výhradne zozadu škrtením. Na scéne sa objavuje vždy s kolegom a ak ste dvaja, pomerne rýchlo môžete minúť životy, ak si nedávate na nich pozor. Zabiť sa totiž dajú iba zbraňami a ich pohyb je extrémne rýchly. Na rozdiel od Co-op Arena v móde Adventure nelikvidujete iba vlny nepriateľov, ale celé putovanie je doplnené príbehom aj úlohami vychádzajúcimi napríklad z režimu Plunder, kedy musíte dopraviť sošky na určené miesto.

Multiplayer počíta s upgradom zbraní, odomykaním a upgradovaním boostrov za ich časté používanie a komu nevyhovujú tieto zlepšováky, môže sa vrhnúť do Hard Core módu, kde rozhoduje iba presná muška a znalosť máp. Tie po novom skrývajú aj poklady prinášajúce na konto pekňú kopu peňazí. Utržené zlato môžete investovať aj do jednorazových bonusov pred zápasmi (mini radar a pod). Multiplayer samozrejme podporuje Facebook a novinkou je Uncharted TV, kde môžete sledovať tie najlepšie zápasy alebo rovno prenosy. Čo kedysi tvorilo iba doplnok ku kampani, je teraz sebestačnou časťou ukrývajúcou hodiny a hodiny odomykania výbavy, upgradov a schopností. Co-op sa dá hrať offline aj bez použitia Network Passu, ktorý sprístupňuje celú online časť.

Naughty Dog mláti, bije, vyčerpáva, podvádza a ženie Drakea do takých extrémov, že je ťažké si predstaviť iného hrdinu, ktorý si vytrpel viac. Ukážkovo vygradovaný dej s vynikajúco napísanými postavami vás bude tlačiť vpred sám v tom najluxusnejšom audiovizuálnom spracovaní, aké si môžete dovoliť na PS3. Uncharted 3: Drake's Deception neuzatvára trilógiu ani neukončuje putovanie, pretože každý jeden diel tvorí uzatvorený príbeh. Naughty Dog píše v dobrodružnom žánri novú kapitolu a posúva latku sakramentsky vysoko. Tí, ktorí prídu po Drakeovi, to budú mať poriadne ťažké.

Pavol Buday

Forza Motorsport 4 - racing pre každého

Plusy:

+ hra uspokojí náruživca aj príležitostného hráča
+ komplexná ponuka herných režimov online
+ Autovista, integrácia Top Gearu a Kinectu
+ obrovská výdrž
+ lokalizácia
+ sociálne funkcie

Mínusy:

- nízky počet nových okruhov
- nevýrazný soundtrack
- žiadne nočné jazdy ani zmeny počasia
- nízky počet áut v Autovista móde

9.0

Pri pohľade na štatistiky neviem, či mám plakať, smiať sa, alebo sa báť. Po viac ako 22 hodinách a viac ako 170 pretekoch svieti v kolonke kompletizácia hry 7%. Už viete, prečo tie obavy? Zahryznúť sa do Forza Motorsport 4 je bezbolestné, prestať krúžiť vo Ferrari Italia alebo prenikať do tajov autoklubov je ako svrbenie, ktorého sa nezbavíte. Aké auto dostanem pri ďalšom leveli, budem si môcť kúpiť konečne SLS AMG alebo austrálsky V8 špeciál, čo za eventy sú v sezóne Liga Legiend. Otázky plodia otázky a zvedavosť snahu jazdiť do odpadnutia. Forza Motorsport 4 je komplexný, mimoriadne motivujúci racing štedro nabitý obsahom, ale je aj vyčerpávajúci a to nemusíte absolvovať 24 hodinovku na La Sarthe.

Stačí zamávať na pozdrav. **Forza Motorsport 4** je ďalšou hrou, ktorá podporuje Kinect nenásilnou formou. Môžete využiť zadávanie hlasových povelov pre rýchlu navigáciu v položkách menu (iba anglicky), zapnúť Head tracking a otáčaním či nakláňaním hlavy kontrolovať obe strany vozu, ktoré nepokrývajú spätné zrkadlá. Kinect si rozumie aj so špeciálom postaveným pre LeMans. Natiahnete ruky a katapultuje vás vpred. Plyn a brzdu stráži hra, vy sa staráte iba o vyberanie zákrut. Skôr ako o seriózne jazdenie, ide o splnený detský sen, už nemusíte behať s vystretými rukami, robiť bm, brm a tváriť sa, že šoférujete športiak.

Kinect otvára hru predovšetkým najmenším. Tváriť sa, že takto odjazdíte šampionát na Nordschleife je zbytočná frajerina. Nikto to robiť nebude. Forza Motorsport 4 skrýva pod kapotou ďaleko viac. Každý si v hre nájde to, čo ho zaujíma. V lakovni a pri dizajnovaní vinylov strávi hodiny, rýchly tuning pred závodom preletí mávnutím ruky. Turn 10 Studios odhodili bielu prezentáciu, zastreli ju čiernou a iba pomocou textových menu sa im podarilo nemožné. Všetko je prehľadné, máte dokonalý prehľad o tom, čo potrebujete v daný moment vedieť a nikde sa necítite byť stratení. To podporuje aj pozvoľne stúpajúca obtiažnosť hlavnej Svetovej tour zloženej z desiatich sezón od amatérskej až po legendárnu.

Autá pre všetkých

Zlatý stred medzi simulátorom a arkádou už nie je mýtom. Z Forzy Motorsport 4 je akýsi jednorožec, ktorý uspokojí každú sortu jazd-

cov. Fyzikálnemu modelu rozdelenom medzi normálny a simulačný sekunduje niekoľko asistentov od ideálnej čiary, cez trakčnú kontrolu, ABS a manuálnu prevodovku so spojkou. Aj pri nastavení normal sa autá správajú viac reálne, jazdy na doraz okažmite pocítite šmykom, lietaním cez obrubníky, kolíziách a hodinách. Jazdný model v spolupráci so systémom poškodenia dávajú závodom punc krehkosti. Dovoľuje však malé bodíčky a riskantné manévre s naberaním súperov na kapotu.

Rozbíjajú sa sklá, praskajú svetlomety, vypadávajú brzdové svetlá, trhajú sa spojlery, krivia kapoty a odpadajú časti, ktoré v rýchlosti ani neviete identifikovať. Dooškierané a dobité autá ničí model poškodenia, každým bodíčkom sa ničí šasi, klesá výkon a motoricky nestačí na konkurenciu. Pri skutočne bezohľadnej jazde alebo chybe vypovedá motor úplne alebo ťaháte za sebou dymovú stopu. Deštrukčný model je zhovievavý, ale vie aj trestať. Minimálne kreditmi potrebnými na opravy po každom preteku.

Forza Motorsport 4 v istom slova zmysle nepozná penalizácie, nezapíše čas do rebríčkov, ak si skrátite trať alebo jazdíte agresívne. Nepozná takisto ani medaile alebo zdolávanie krkolomných časov či prepracovaný ekonomický systém. Na hráča kladie také nároky, aby neprišiel o nervy a nemusel rozbíjať ovládač pri stom reštarte preteku, pretože na prvej zákrute došlo k reťazovej havárii a odnieslo si to predné zavesenie kolies. Svetovej tour sa stačí zúčastniť a predpripravené preteky absolvovať. Hra vás neodmení striebrom ani zlatom, ale kreditmi a skúsenostnými bodmi. Do levelu 50 dokonca nedostávate predom vybrané auto, ale si z výkladnej skrine vždy vyberáte model, ktorý chcete. Tu treba povedať, že medzi ponúkanými sa nemôžete rozhodovať podľa parametrov, pretože ich hra zabúda zobrazovať.

Takmer nekonečná tour

Jazdou na akomkoľvek modeli si zvyšujete priazeň u značiek a tie vám ponúkajú zľavy na nákup upgradov. Pomerne skoro (väčšinou po troch pretekoch) však dochádza k tomu, že si len z obchodu vyberáte, čo chcete a nič neplatíte. Desať sezón Svetovej tour pôsobí ako prechádzka ružovou záhradou, v ktorej sa ani len nezapotíte. Nenechajte sa oklamať, autá sa od seba nielen že odlišujú, ale správa sa každé inak. Možno je to len môj subjektívny pocit, ale prvých pár hodín mi prišlo, že bez ohľadu na model bolo auto vždy nedotáčavé. Kampaň tvoria z drvivej väčšiny iba klasické preteky rozdelené medzi rýchlostné triedy a špeciálne eventy výrobcov alebo konkrétnych modelov.

Tu a tam sa objaví spestrujúci event ako jazdy cez kuželky alebo bránky na čas (checkpoint race), naháňačka s rivalom

alebo predbiehanie áut z premávky, ktoré sú absurdné. Pomalé autá jazdia vždy po ideálnej stope, nie na strane, kde by mali. Svetová tour pôsobí neskôr sterilne, v žiadnom prípade nie stereotypne. Jazdíte iba na okruhoch a fiktívne prostredia nedostávajú toľko priestoru. Alpská trať Bernese by si ho rozhodne zaslúžila a mestský okruh New York z predchodcu vypadol úplne. Ak ste hrali Forza Motorsport 3, bude vám stavba eventov pripadať veľmi familiárne. Svetová tour vyhodila úplne súťaž Dragsterov, upustilo sa aj od Driftu a jazda na čas takisto dostala červenú.

Obrovskou výhodou Svetovej tour je, že ju po dohraní, na konci ktorého sa nedočkáte žiadnych osláv ani bombastického outra, ju s odomknutým vozovým parkom môžete zdolávať znovu. Eventov je totiž také množstvo, že začínať budete nie dva, ani tri ale viackrát. Kampaň sa vďaka možnosti vyberať eventy, ktoré vám sedia, mení od hráča k hráčovi. Do cieľa nemusíte doraziť na dieselovom LeMans špeciáli Audi, ale napríklad na Nissane GTR z úplne inej triedy. Forza 4 vašu snahu na trati dopĺňa vizuálnymi značkami, ktoré signalizujú kvalitu predbiehania, prejazdu cez zákrutu, jazdu v závese a pod. Vďaka nim sa snažíte zlepšovať v každom ďalšom kole.

K vynikajúcemu pocity z jazdy a budovaniu súťaživej atmosféry prispieva zaujímavo sa správajúca AI. Jej chovanie sa dá prekuknúť po pár hodinách, pred každou zákrutou si pre istotu zbytočne pribrzdí, rýchle prejazdy ide na istotu a na rovinkách raketovo akceleruje. Na kľukatých tratiach ako Maple Valley nemá absolútne šancu, ale na Silverstone dokáže držať krok celý pretek a dýchať vám na krk. Na trati dochádza aj ku komickým situáciám, kedy znenazdajky pod stresom AI nezvládne rovinku alebo klopenú zákrutu. AI si stráži vnútornú stranu a jazdí strojovo presne, v poslednom kole dokáže zrýchliť alebo naopak vás počkať, aby mal pretek vyrovnanejší priebeh. Napriek týmto podvodom odchádzate z preteku s dobrým pocitom. Do štvorky sa dostal aj neduh predchodcu s neprispôsobivým štartovným polom výkonu vášho auta. Keďže majú súperi vždy presne definované, na čom budú jazdiť, je to len otázka „vhodného auta" a zanecháte ich za sebou po prvej zákrute.

Na cestách nie ste sami

Starosti s AI odpadajú v multiplayeri pre 16 hráčov so sériou módov zahrňujúcich klasický pretek na okruhu, z bodu A do bodu B, hra na mačku a myš, babu, drag, drift, eliminácia alebo šialený futbal s autami. Ak vám žiaden nesedí, môžete si nastaviť vlastné pravidlá, obmedzenia časom, zakázať triedy, upraviť systém bodovania, postaviť na trať dve

rozdielne skupiny áut z odlišných výkonnostných tried, vypnúť asistentov, vybrať presne podľa špecifík autá až do takých detailov ako typ motoru.

Už predchodca ponúkal rozšírené komunitné funkcie, tie sa teraz rozšírili o možnosť zakladať auto kluby a vyzývať rivalov cez sériu eventov a snažiť sa prekonať ich čas. Zostali zachované akčné domy s dražbami áut, podrobné rebríčky sledujúce aj kvality režisérov filmov, fotografov či najlepších tunerov. Zdieľať sa opäť dajú nielen nastavenia vozov, ale aj autá, návrhy, krátke klipy či rovno fotky. A keď sme už pri tých fotkách, tie najfotogenickejšie autá nájdete v móde Autovista. Ide o garáž dvadsiatky tých najluxusnejších vozov vymodelovaných snáď z milióna polygónov do takých detailov, že môžete vidieť drobné písmenká v rohoch na skle, ktoré ste videli už stokrát, ale nikdy neviete, čo znamenajú.

Každé auto vo výkladnej skrini je doplnené komentárom, detailným popisom, štatistikami, môžete otvoriť dvere, nasadnúť doň, naštartovať ho. A aby to nestačilo, tak ich komentuje aj Jeremy Clarkson z Top Gearu. Prepojenie úspešného TV formátu a hry siaha hlbšie, nájdete tu aj známy testovací okruh a sériu bláznivých úloh vrátane zrážania kuželiek na body, spomínaný futbal v multiplayeri či jediné auto s apostrofom v názve – slovenskú Kiu Cee'd. Obrovskou škodou je, že áut v Autoviste je len 26 (vrátane Warthogu z Halo). Chcelo by ich určite viac.

Forza Motorsport 4 sa od predchodcu po grafickej stránke neodlišuje zásadne, ale dvojročný odstup je badať na zlepšení práce s materiálmi. Interiéry nepôsobia plastovo a autá celkovo stratili typický angličákový výraz. Okolie tratí je vyzdobené mnohými detailami, objektami a niektoré obrubníky sa nafúkli z plochých textúr. Hra vyzerá opäť krajšie a realistickejšie s novým svetelným modelom a odrazmi. Autorom sa podarilo, síce nie úplne, eliminovať častý loading a ukladanie pozície, ktoré ukončuje každý pretek nepríjemným lagom. Forza 4 je prvou hrou, ktorá ma donútila využiť custom soundtrack, ten na disku je na racing nevýrazný. Nemožno hovoriť ani o žánrovej pestrosti, zmes dubstepu a dnb sa zlieva do jedného tracku.

Forza Motorsport 4 má medzi žánrovými kolegami unikátnu pozíciu otvorenou politikou. Fanúšikovia aj úplní začiatočníci sú postavení na jednu úroveň. Bez ohľadu na skúsenosti a preferovanú ovládaciu schému ponúka vynikajúci pocit z jazdy, aktualizovanú garáž o tie najexotickejšie autá (chýba iba Veyron SS a Huayra, čo pravdepodobne vyrieši niektorý zo šiestich DLC) a mimoriadne trvácny obsah, ktorý vám vydrží minimálne do ďalšej jesene.

Pavol Buday

RAGE - PUSTATINA NÁS ČAKÁ

Plusy:

+ prihrávky
+ návrat hokejového „pocitu“ pre úplných nováčikov
+ Be A Legend (Gretzky, Lemieux)

Mínusy:

- frustrujúca obtiažnosť, ak máte ambíciu hrať online a čosi uhrať

8.5

Id Software, firma, ktorá vlastnoručne vytvorila FPS žáner a zrodila legendy ako Wolfenstein, Doom, Quake, sa po rokoch ticha vracia späť. A návrat je vo veľkom štýle. Priniesla nový engine a novú značku, ktoré spolu ponúkajú niečo, čo sme tu ešte nemali - Rage. Aj keď musíme hneď dodať, že podobne ako pri predošlých tituloch svet ešte nie je pripravený na tento engine a zároveň hra ešte nie je pripravená na tento svet. Obom chýba štipka k dokonalosti, ale napriek tomu je výsledok presne v štýle, aký fanúšikovia od id Software očakávajú. Nechýba akcia, horor a tajné miestnosti s odkazom na ich predošlé tituly.

Autori nás tentoraz presunú do sveta budúcnosti, ktorý sa po katastrofickom dopade meteoritu zmenil na nepoznanie. Nebol to síce atómový výbuch ako vo Falloute, ale následky sú veľmi podobné. Totiž mutagény, ktoré so sebou meteorit priniesol, sa na prežitých ľuďoch na povrchu nenávratne podpísali. Naša postava mala šťastie, prežila v jednej z uzavretých arch napojená na prístroje a po sto rokoch sa prebúdza do nového sveta.

Do pustého sveta plného piesku, mutantov, banditov jazdiacich na buginách a ľudí uzavretých do opevnených miest brániacich sa pred útokmi zvonku. Na všetko dohliada Právomoc, miestna vláda, ktorá má svoje vlastné ciele a ako to býva, ochrana ľudí medzi ne nepatrí.

Vy prichádzame, aby ste to zmenili... alebo možno ani nie

Hrateľne je Rage presne v strede niekde medzi Doomom, GTA a Falloutom a to doslova. Ide o akčno adventúrovú FPS s prídavkom ľahkých RPG prvkov. Máme tu svet s voľným pohybom, jazdou na autách a questami, k tomu id Software pridalo to, čo vie robiť najlepšie - FPS štýl a to dostatočne krvavý. A práve v tomto spojení nastáva malý kolaps, id Soft spája niekoľko štýlov a prakticky ani jeden nie je prepracovaný do hĺbky. Napríklad tu nemáme žiadne možnosti v rozhovoroch, žiadne voľby vývoja príbehu, len cestu vpred a prechádzanie od jedného questu k druhému. Základným elementom počas cele hry bude sledovanie vyznačenej cesty, kto-

rou vás povedie za ručičku. Napriek tomu, že oblasť je relatívne veľká a postáv dostatok pre absenciu detailnej mapy a vyznačených možností sa ťažšie hľadajú kontaktné osoby, ktoré mimo hlavnej kampane ponúknu napríklad vystrieľavanie banditov na cestách, gladiátorsku arénu, zúčastňovanie sa pretekov bugnín, či už ozbrojených, alebo neozbrojených. Samozrejme, všetko za peniaze, na ktorých stojí aj zničený svet budúcnosti.

Peniaze sú hlavnou obchodnou komoditou. Za ne si kúpite nové zbrane a dôležité upgrady pre vozidlá, ale hlavne náboje do vašich zbraní, ktorých v zničenom svete nikdy nie je dosť. Ale zároveň peniaze nie sú najdôležitejšie, nekúpite si za ne všetko. Po pustine sú totiž roztrúsene rozmanité veci, ktoré môžete zozbierať do inventára a z ktorých následne podľa plánov vyrobíte dôležité nástroje ako vyvŕtavač zámkov, auto na diaľkové ovládanie, špeciálne granáty. Spolu sú v hre desiatky vecí na výrobu a pomôžu či už v boji, alebo v prejdení misií. Tento element je zo začiatku milým prídavkom, ale postupne ako máte stovky predmetov v inventári, stráca význam, keďže všetko máte, nič nemusíte hľadať a stačí len odkliknúť vec, ktorú potrebujete.

Čo vás však Rage bude skutočné nútiť, to bude streľba. FPS základ sa prejavuje naplno vždy, keď po párminútovej jazde púšťou vstúpite do ďalšej oblasti, ktorú treba vyčistiť, získať z nej niečo, niekoho alebo sa snažiť stealth štýlom preplížiť, všetko preto, aby ste si čas od času vychutnali zmutovaného bossa. S bohatou nádielkou zbraní a pekným servírovaním typov nepriateľov a prostredí sa hra v tejto oblasti drží veľmi dobre. Dokonca je zapracovaná aj nutnosť hľadania nábojov, keďže zbrane po mŕtvych nepriateľoch nezbierate. Dodáva to pocit skutočného ohrozenia, hlavne ak vám dôjdu munícia aj do pištole a mutanti sa stále hrnú. Napriek tomu, že máte v tele nanobotov na regeneráciu, niekedy nakoniec pomôže len defibrilátor implantovaný na vašom obleku. Ten má síce len jednu ranu, ale budete si ho vylepšovať. Podobne si budete vylepšovať aj zbrane, kupovať nové typy nábojov, čo robí prestrelky stále akčnejšie a krvavejšie.

Podobne ako FPS stránka excelujú aj vozidlá, ktoré vám ako pomáhajú prekonať vzdialenosti v púšti, tak aj vyhnúť sa alebo zničiť miestnych banditov a nakoniec aj zasúťažiť si. Postupne si vytvárate zbierku vozidiel, neustále ich opravujete, tunujete, pridávate zbrane, aby ste ďalšiu cestu naisto prežili, keďže pustina je stále nebezpečnejšie miesto. Trochu škoda, že je to až príliš prázdne miesto a prakticky vonku jazdíte len vy a banditi. Čo pôsobí až príliš mŕtvo, mestá alebo obydlia túto mŕtvolnosť čiastočne vynahradzujú. Síce nemajú veľké osadenstvo, ale každý má svoju úlohu a svoje miesto v tomto prepracovanom svete a takmer s každým sa aj porozprávate alebo vymeníte

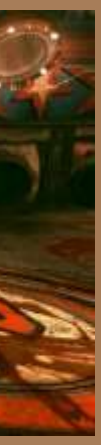
Trochu škoda, že napriek tomu, že svet a jeho osadenstvo do detailov prepracovali, váš príbeh je strnulý. Autori akokeby v

prvej hre chceli hráčov s Rage svetom len zoznámiť a nepôsobiť v ňom príliš rozruchu. Misie nás síce prevedú rozsiahlym púštnym svetom, ale poväčšine len plníte niečo pre niekoho bez toho, aby sme robili niečo pre seba alebo aby náš príbeh začal dávať zmysel. Neskôr v hre sa síce id Soft snaží niečo naznačiť, ale to je už koniec hry. Napriek rôznymi mínusom a nedokonalostiam v hre prežijete príjemných 9-10 hodín a s vedľajšími misiami aj 15 hodinový vstup do nového sveta, ktorý sa so svojim postapokalyptickým štýlom radí bok po boku k Falloutu, Metru a Borderlands.

Oproti singleplayeru s rôznymi nedostatkami multiplayer skutočne sklamal. Králi deathmatchu úplne odignorovali tento režim a jediné čo ponúkli, je niekoľko módov na vozidlách pre štyroch hráčov. Nie sú vyslovene zlé, ale nie je to práve to, čo by hráči chceli ako prídavok k strieľačke. Je to škoda, keďže stránka je dobre v hre zapracovaná a samotné zbrane by boli v boji zaujímavé. Trochu tento mínus vyvažuje kooperačný mód, ktorý si s priateľom zahráte online alebo v splitscreene, bude to 9 misií prevzatých a mierne upravených zo single kampane.

Technicky je nový engine od id Softu čiastočne sklamanie, čiastočne prekvapenie. Na jednej strane predvádza niečo, čo sme tu doteraz nemali a to dokonale prepracované prostredia bez opakujúcich sa textúr a to pri vysokom framerate. Fungovať na 60 fps nemá tento engine problém ani na konzolách. Ale všetko má svoju cenu a pri nových technológiách to platí dvojnásobne. Na konzolách je to cena automatického znižovania rozlíšenia, absencia antialiasingu a viditeľného načítavania textúr pri každom ohliadnutí sa po prostredí. PC je zase iná kategória a aj keď takmer každý herné PC teoreticky zvláda hru na 60 fps, neodladenosť verzie spôsobuje na niektorých konfiguráciách ešte pomalšie nahrávanie textúr ako na konzolách, padanie alebo chyby multitexturingu, ktorý z obrazu spraví puzzle. Navyše pre výrazne orezanie možností nastavenia grafiky v menu si musia užívatelia editovať konfiguračný súbor ručne, či už pre samotné rozbehanie hry, zvýšenie detailov na maximum alebo pre elimináciu lagu. Tu id Software PC verziu zjavne nedotiahli.

Megatexture engine s 20 gigami textúr v prostredí dáva o sebe skutočne vedieť a vytvára pôsobivé scenérie, ale žiaľ hlavne v diaľke, na blízko je to miestami až príliš rozmazané, čo hlavne na PC výrazne vidieť. Carmack ešte pred vydaním sľúbil Hi-res texture pack, ale dovtedy nám neostáva nič iné ako si zvykať. Pohľadu na blízko neprospieva ani neustále doťahovanie textúr v takej masívnej podobe, že streaming v Unreal engine je oproti tomu takmer zanedbateľný. Kazí to dojem z plynulosti a naštiepuje celistvosť hry, zároveň dokazuje, že engine prišiel ešte skôr ako naň prišiel čas, alebo skôr ako bol plne odladený. Na druhej strane keď si na konzolách porovnáme 60 fps grafiku v Call of duty proti 60 fps Rage, ukazuje, že niečo na tom engine bude. Možno to naplno uvidíme v



Doom 4, dokedy by už firma mohla všetko odladiť.

Mimo textúr pekne vyniknú detaily postáv, ich animácie pri rozhovoroch, ale má to aj temnú stránku. Pri bojoch s nepriateľmi vidieť, že animácií veľa nepobrali a často opakujú niekoľko rovnakých pohybov aj rovnakých taktík, čo súvisí aj s jednoduchou AI, ktorá v úzkych priestoroch nehviezdi a pripomína skrývanie sa a náhodné útoky z Call of Duty. V tomto prípade zrejme dlhý vývoj spravil svoje. Oproti tomu racingové elementy majú dynamiku a fyzika je tu prekvapivo dobrá. Škoda však absencie zložitejšej fyziky v prostredí, ako aj aspoň náznakov deštrukcie aj toho, že svet je v konečnom dôsledku až príliš prázdny a pustý. Nepriatelia útočia najviac po troch a to či už vojaci alebo vozidlá. Snaha o dosiahnutie čistých 60 fps si zobrala svoje aj v tomto, aj keď v zničenom svete to nie je veľké mínus.

Nakoniec hru dopĺňa dynamická hudba aktivujúca sa podľa akcie a nedá sa proti nej nič povedať. Pekne dopĺňa postapokalyptickú atmosféru a snahu zachrániť sa pred nátlakom monštier. Rozhovory majú rovnako vysokú kvalitu, ale žiaľ len v dabingu, samotný scenár a často priam patetické zadania misií okresávajú možnú hĺbku hry, ako aj vývoj príbehu.

Id Software nám v Rage ponúka decentný výlet do temnej budúcnosti a to ako hrateľnosťou, tak aj technológiou. Jediná škoda, že obe časti nie sú dotiahnuté, tak ako by sme od id Softu čakali. Megatexture engine má rôzne problémy, gameplay prvkom, ako aj príbehu, chýba hĺbka. Na druhej strane mix old school gameplay prvkov s RPG elementami a prídavok rozsiahleho sveta s vozidlami ponúka jednoduchú oddychovú zábavu na dlhé hodiny. Neposúva žáner v žiadnej oblasti vpred, ale keď od toho nečakáte nič iné ako FPS s prídavkom vozidiel, určite vás Rage nesklame.

Peter Dragula

04EAY868

BRUTE

SPEEDOPHILE

GTA V

Recenzia - Rocksteady - Akčná - PC, PS3, Xbox360

BATMAN ARKHAM CITY

Plusy:

+ silný príbeh, v ktorom vystupujú najväčší zločinci a známe postavy
+ množstvo nepovinných úloh a bonusov
+ mimoriadne uspokojujúci súbojový systém
+ prepracovaný Challenge mód a Riddlerove hádanky
+ neuveriteľný zmysel pre detail
+ hrateľná Catwoman

Mínusy:

- loadingy
- odstavenie niektorých dôležitých postáv na vedľajšiu koľaj

9.5

Batmanom je miliardár Bruce Wayne a snáď najikonickejšia postava komiksov, ktorú neolízalo alfa, gama ani teta žiarenie. Nemá mimozemský pôvod ani sa nenarodil v skúmavke. Narodil sa. V Gotham City. Vy to viete, oni to vedia, ale nie Joker, Bane, Harley Quinn ani nik iný vo svete DC Comics. Vlastne, je tu ešte Hugo Strange, ktorému sa podarilo zosnovať diabolský plán, ako zbaviť Gothamu temného rytiera, sériou neúspechov poukázať na neschopnosť a zasadnúť na jeho miesto. Komplikovaná bábkarska hra hodná génia siahajúca ako chobotnica od toho najspodnejšieho poskoka až k elitným zloduchom. Politická kampaň za zatvorenie väzenského mikroštátu Arkham City sa stane Waynovi osudnou. Zhodou nešťastných náhod sa ocitne na mieste, kam poslal najhorších zločincov. Bruce Wayne je Batman. Vy to viete, oni to nevedia, Strange to vie a neváha vyzradiť jeho identitu. Už viete, v akých problémoch sa nachádza?

Nebezpečná hra sa odohráva za múrmi Arkham City a nebezpečným je aj pokračovanie od Rocksteady, ktorých Batman katapultoval medzi vývojársku elitu. Batman: Arkham City poisťuje neohrozenú pozíciu Britov. Nemá cenu chodiť okolo rozliatej kyseliny ako Two Face. Batman: Arkham City je najlepšie spracovanou hrou na motívy licencovaného produktu, súčasne najlepšou komiksovou akciou, Batmanovkou a najväčším prekvapením, ktoré prekvapením vôbec nie je. Indícií bolo veľa, ale ani najväčší skeptik, nedúfal, že pokračovanie sebavedome sfúkne aj tie najvratkejšie obavy živiace plamienky nádeje „Veď, vždy sa môže niečo pokaziť." Nepokazilo.

Začal by som na úplnom konci. Žiadne známe hity z rádií, divoké prestrihy s farebnými titulkami ani pribúdajúce trofeje na konto. Nič. Biele na čiernom. Arkham City. Rocksteady. Záver doznieva tak silnou scénou, že otriasť komiksovým žánrom a videohernými adaptáciami sa nepodarí nikomu na poriadne dlho. Trúfalosť je na mieste. V tichej ozvene zvukov mesta, na pozadí ambientného dýchania elektronických samplov vám nezostáva nič iné len premýšľať. Nad tým, čo sa to

vôbec v predošlých piatich minútach odohralo a rekapitulovať, čo do pekla ten Batman musel vyriešiť za prípad. Paul Dini, vzdávam hold za najlepší príbeh o Batmanovi, aký som mohol zažiť. Rocksteady, klaniam sa za dokonalú symbiózu hry a do posledného detailu naštudovanú predlohu. Mark Hamill, vzdávam hold za desivo-autentický hlasový prejav, ktorý z Jokera urobil ešte diabolskejší charakter.

Temný? Áno. Akčný? Jednoznačne! Plný tých najväčších zloduchov dávkovaných s takou kadenciou, že máte pocit, že hráte adaptáciu vynikajúceho komiksu Hush. Kto niečo znamená, je v príbehu spomenutý. A nie je tam iba pre to. Batman je v nezávideniahodnej situácií, Barbara a Alfred sú neustále nápomocní cez rádio, dokonca mu do hermeticky uzatvorenej kriminálnej zóny zhadzujú gadgety. Batman robí ťažké morálne rozhodnutia. Zo zločincov sa stávajú obete vlastných činov, spytujú si svedomie vo vlastných chrámoch a dokonca sa stávajú aj spojencami. Na krátku chvíľu, ale predsa. Vidieť ako Mr. Freeze alebo Bane podávajú pomocnú ruku pri hľadaní lieku je veľkou zmenou. A odvážnou.

Že vám nikto nepovedal, že Joker zomiera na nevyliečiteľnú chorobu a Strange má v pláne použiť zákerný vírus ako súčasť očistca - Protokolu 10? Počkajte, keď sa dozviete, že v meste lieta Nightwing, Zsasz plánuje podrezať ďalšie obete a niekde tam dáva pozor aj Robin. Jednotlivé príbehové linky sa prepletajú v sérii nepovinno-povinných úloh. Batman: Arkham City otvára celú štvrť a vy tak môžete voľne plachtiť, kam vás Batclaw vystrelí a plášť donesie. Pohyb je tak nielen rýchly, ale nemusíte sa zdržiavať vymetaním nepriateľov. Jednoducho sa stratíte dolu v uličkách alebo vyleziete na komín a odtiaľ preletíte cez vodnú plochu na nákladný žeriav.

Batman má nabrúsené uši a éter neustále mapuje. Cez rádio počujete rozhovory kriminálnikov, volanie o pomoc, vyzváňanie telefónu. Na miesto vás dovedie rovno svetlo reflektora premietajúceho na oblohu znak Batmana alebo rôzne gadgety, ktoré merajú vzdialenosť či teplotu, ak pátrate po Mr. Freezovi. Arkham City je rozdelené na štvrte, podľa ktorých okamžite spoznáte, kto si ich prikrášlil k svojmu zovňajšku. Vyškerení klauni v lunaparku patria, no veď vy viete komu. Mesto je vyzdobené aj hádankami Riddlera, nie, škrtnite to, posiate. Otázniky už nepredstavujú iba odmenu za hľadanie alternatívnych ciest, ale mnohé sú súčasťou zložitých logických hádaniek tvoriacich tlakové spínače, magnety, oceľové klietky, mechanizmy či rovno plynové komory. Zelené otázniky siahajú aj mimo hlavnú story do Challengov, ktoré sa odomykajú a sprístupňujú rovno s novými artworkami, denníkmi, audionahrávkami a inými materiálmi o postavách.

Multifunkčný opasok Batmana sa rozšíril o nové gadgety. Môžete na diaľku ovládať Batarang, nabiť ho elektrinou a skratovať rozvodové skrine. Elektrická puška

aktivuje motory alebo magnety a tie vytrhávajú zbrane z rúk nepriateľov. Dekodér zámkov sa už vie naladiť na rádiové vysielanie, zlaňovanie s kladkou umožňuje zmeniť smer, zrýchlilo sa používanie nielen Batarangov, vystreľovacej kotvy, ale pohotovejšie kladiete aj plastickú trhavinu. Jedným tlačítkom ich môžete zapojiť do už tak plynulého súbojového systému. Vďaka postupnému levelovaniu a kupovaniu upgradov sa rozšíril aj počet komb o rôzne bloky, super finiše a pod. V základe však zostal rovnaký, je intuitívny, pritom mimoriadne efektný na pohľad a dovoľuje vám udržať vysoké kombo poriadne dlho.

Nepriatelia sa naučili novým trikom, skenujú prostredia termovíziou, ničia sochy, na ktorých ste sa pohybovali tesne pod stropom, kladú míny, rýchlejšie reagujú a prehľadávajú miesta, kde vás videli naposledy. Tichou elimináciou budujete strach, zrazu sa spúšťa slepá streľba, povzbudzovanie slovami graduje nadávkami a vedie až k zloženiu zbraní. Novinkou je zaseknutie zbraní na diaľku, odpaľovanie mín či paralýza ľadovou zmesou. Možnosti sa rozšírili a tie okamžite aplikujete v súbojoch s bossmi, ktorých je od Arkham Asylum viac a boje s nimi sú vyčerpávajúcejšie. Nepriatelia útočia vo vlnách, nájdete ich na uliciach, na strechách a vždy je ich pekná kopa.

Fanúšika nemusí uspokojiť skutočnosť, že sa z Arkham City, aj keď je mesto veľké čo do rozlohy a počtu herných bonusov, nedostane. To znamená, žiadna tajná jaskyňa pod sídlom Wayneovcov a bohužiaľ opäť žiadny Batmobil. Vyšetrovacie techniky a metódy sledovania stôp však zohrávajú dôležitú rolu a takisto aj Detective mód. Röntgenovým skenovaním miestností získate prehľad nielen o počte, výzbroji a psychickom stave nepriateľov, ale aj o interaktívnych objektoch, pasciach. Pomôže vám pri hľadaní alternatívnych ciest, ale odhalí aj slabiny v stenách či informuje o tom, čo potrebujete na otvorenie zámkov či ich deaktiváciu. Čo je najlepšie, že v Detective móde môžete hrať celú hru a nebudete vidieť iba modrú paletu farieb. Pri lietaní nad Arkham City je však kvôli strate detailov vhodné vypnúť tento režim a hľadať balóny či rozbíjať bezpečnostné kamery vlastnými očami.

Batman: Arkham City má iba tri chyby.

Za prvé loadingy pri prechode z dôležitých budov na ulice a krátke čakanie pri spúšťaní predrenderovaných sekvencií na hru a naopak sú škrabancami na inak bezchybnom a plynulom zážitku. Ďalším je bleskové odpáľkovanie Two Facea na vedľajšiu koľaj, čo je pochopiteľné vzhľadom na záver a pravdepodobne ide o prípravu na tretí diel. Ten posledný nedostatok sa týka všetkých a na vine je agresívna marketingová politika Warneru a čarovanie s predobjednávkovými DLC. O zásadný obsah neprídete a s postavami, ktoré sa mihnú v príbehu (Nightwing, Robin) sa stretnete na challenge mapách. Za poplatok.

Vynikajúco napísanému príbehu a rozhovorom sekunduje audiovizuálne spracovanie. V Arkham City nikdy neuvidíte denné svetlo. Aj otvorené priestranstvá s umelým osvetlením ukrývajú tiene, kde sa môžete schovať. Lokality vás prekvapia mierou detailov a samotným dizajnom odrážajúcim nielen charakter jednotlivých postáv, ale aj ako podrobne poznajú Rocksteady kult Batmana a samotnú predlohu do hĺbky.

Batman: Arkham City nepotrebuje veľa slov. Z mimoriadnej silnej story nevychádza nik ako jasný víťaz ani jasný porazený. Komiksoví superhrdinovia si vybavujú účty a vy môžete byť pritom. Nepotrebujete poznať Batmana, ale vedieť, že Arkham City je najlepšou komiksovou hrou a silným ašpirantom na titul hra roka. Nenechajte si ju ujsť!

Pavol Buday

Recenzia - SCE - Akčná Adventúra - PS3

ICO & Shadow of the Colossus

Plusy:

- dve majstrovské diela na jednom disku
- naračná zložka a atak na emócie
- minimalistický dizajn, nadčasovosť

Mínusy:

- slabý bonusový obsah
- kamera

9.5

Niektorí tvrdia, že ide o spôsob, ako vytiahnuť z hráčov peniaze. Hovorí sa aj o tom, že je to jediná cesta, ako sa mladší môžu dostať k zlatému fondu a že aktuálny módny trend prerábok, remastrov a remakov je prospešný aj pre hry samotné. Omladzovacie kúry po všetkých tých vyhladzovacích a čistiacich technikách sa ukazujú v pravom svetle; na HD paneloch si je nemožné nevšimnúť vek, ktorý sa snažia zakryť. Rok vydania sa dá prepísať, sfalšovať, ale nedá sa ignorovať a už vôbec nie v prípade interaktívneho média, ktoré sa ženie vpred míľovými krokmi.

Keď sa objavili prvé informácie o HD remastroch ICO a Shadow of the Colossus, generácia PlayStation jasala. Konfety lietali snáď aj v Home. Dôvod na oslavu bol nejeden. Jedny z najvplyvnejších a súčasne najzásadnejších titulov minulej generácie budú prerobené do HD, s podporou 3D a trofejí. A tu radosť doplnili obavy. Nachádzam sa v rovnakej situácii ako drvivá väčšina z vás. ICO som nehral v dobe, kedy sa dostala na trh. Keď v roku 2002 debutoval príbeh o odvahe a boji za slobodu, nenápadný titul od Team ICO si vybudoval taký kultový status, že som sa o ňom dozvedel zo stránok PC časopisu (presne tak, PC časopisu).

A keď som sa k nej fyzicky dostal o dva roky neskôr, mal som na cimburí chladného hradu, kam som sa s malým chlapcom, ktorý je ochrancom krehkej, takmer astrálnej devy menom Yorda, pocit že dostanem chrípku. Tak tam fúkal vietor. ICO a Shadow of the Colossus si zapamätáte podľa pocitov a sú to práve emócie, ktoré spolu s nemalým prispením nostalgie dostávajú oba tituly na popredné miesta rebríčkov najlepších. Shadow of the Colossus sa u mňa zapísal tým, že má ako prvá hra dojala z slzám. Stihla to ešte pred titulkami. Kolekcia ICO a Shadow of the Colossus má však problém. Na rozdiel od platinových reedícií súčasných hitov, ktoré sú viac menej vsadením na istotu, keďže už predali milión kópií, je práve kolekcia cestou do artového sveta, kde je kvalita herného zážitku podmienená katarziou deja. A ten nie je u každého rovnaký.

Iný herný zážitok

V prvom rade si treba uvedomiť, že kolekcia nie je remakom, ale remastrom oboch hier. Je chvályhodné, že sa v Sony rozhodli vydať ich na jednom disku a pribaliť k nim bonusy, ktoré sa vďaka technickej chybe nedajú stiahnuť teraz, ale až po 10. októbri. ICO sleduje neobyčajnú dvojicu v obyčajnom príbehu o záchrane princeznej, ktorý obyčajným vôbec nie je. Yorda je súčasne metaforou a herným bremenom, na ktorú si schuti zanadávate, keď ju unesú prízraky tieňov, keď nebude vedieť zliezť z malého schodíka bez pomoci, keď jej bude dlhé minúty trvať stúpanie po rebríku.

Jej neschopnosť je vyvažovaná magickou schopnosťou otvárať brány. V koži malého chlapca tak v obrovskom, chladnom hrade, ktorý bol ich väzením a kam sa dostal pre to, že mu na hlave vyrástli rohy, tak prekonávate prekážky. Aktivovaním spínačov, presúvaním debien a spúšťaním mostov vytvárate bezpečnú cestu pre Yordu. Aj dnes je stavba logických úloh a nástrah neprekonaná čo do jednoduchosti a to platí aj pre koncept, ktorý dokazuje jeho nadčasovosť, charakteristickú črtu tvorby Team ICO. Autori si dokonca vystrelili z hráča v identických, len zrkadlovo otočených lokalitách, kde pri vykonávaní rovnakých činností narazí na zaujímavý problém a to len vďaka tomu, že sa snaží prechytračiť systém.

V ICO nenájdete nasilu postavené prekážky ani rafinované rotačné čepele, priepasti plné kopijí a iné nezmyselné „náhodne" položené pasce. Preskúmať opustené múry hradu, udržať sa na blízku Yordy a nájsť pre ňu bezpečnú cestu, než si ju stihnú osamotenú všimnúť tiene, je veľkou výzvou aj bez nich. A keď už je reč o výzve, zdolať hru pod dve hodiny chce viac ako len oboznámenie sa s nástrahami. ICO neobsahuje žiadne checkpointy, neukladá sa pozícia sama a v komforte neobstojí v porovnaní s dnešnou tvorbou. Postava sa vďaka zvoleným uhlom kamery zasekáva o objekty (lavičky, stĺpy), súbojový systém je žalostne pomalý a animáciami sa nemôže zrovnávať pri lození s takým Assassin's Creed. Po celú dobu viete, že musíte uniknúť, ale nikdy neviete ako, nie je vám ukázaná cesta. Ešte aj dnes tu narazíte na puzzly, ktoré v iných hrách nenájdete, na druhej strane podávanie pomocnej ruky je hojne replikované inde.

Tak trochu iná poľovačka

Priameho konkurenta Shadow of the Colossus takisto nenájdete a to originál vyšiel v roku 2006. Lov monštier sa stal silnou inšpiráciou pre Lost Planet, Peace Walker a paralelne vyvíjaný Monster Hunter, ktorý je dnes takisto kultovkou. Shadow of the Colossus však nie je len o zabíjaní, aj keď tvorí chrbtovú kosť. Rozpráva príbeh obety. Výmeny lásky za smrť. Hrdina pokladá zosnulú mladú devu na oltár vyššej moci výmenou za 16 životov. Musí skoliť 16 kolosov gigantických rozmerov. V bohom opustenej krajine kolosy nie sú náhodou. Nepredstavujú typických strážcov úrovní, ale prekážku a skúšku odvahy.

Kamenné ozruty si neuvedomujú svoju zraniteľnosť ani smrteľnosť a už vôbec sa nezaoberajú myšlienkou, že ich môže poslať k zemi maličký človieček s krátkym mečom v rukách. Shadow of the Colossus posúva zdolávanie nepriateľov na úplne inú úroveň. Natrápite sa, keď ich nájdete, keďže v hre neexistuje kompas a približný smer ukazuje vztýčený meč v lúčoch slnka. Natrápite sa, kým nájdete slabé miesto a zdráhavo ich zabijete. V istých momentoch súcitite s Wanderom, že to, čo robíte, robíte v mene lásky, ale súčasne si uvedomujete, že kolosy zohrávajú väčšiu úlohu v posvätnej zemi. Každý zo 16 kolosov je unikátny, bojovať s nimi budete vo vode, vo vzduchu, na zemi, z hradieb.

Team ICO vsádza opäť na svoj minimalistický prístup. Po celú dobu máte po ruke iba jeden meč, jazdíte stále na rovnakom koni, štartujete vždy z rovnakého miesta do všetkých kútov sveta, neviditeľne narastajú schopnosti hrdinu, nestretnete pri putovaní žiadnu živú dušu, žiadne dialógy alebo iného nepriateľa a jediný ukazovateľ, ktorý je relevantný, ukazuje výdrž. Wander pred zasadením smrteľného úderu lozí, škriabe sa, drží ako kliešť tela kolosov, ktorí sa ho snažia striasť. Strážiť staminu je dôležité, inak zletíte na zem a môžete s výstupom na horu začať znovu. HD verzia je verná originálu vrátane všetkých módov sprístupnených po dohraní (Time Trial, Hard), hľadaní ovocia a bielych jašteríc pre zvyšovanie zdravia a staminy. Najväčší nedostatok originálu – prepad frameratu – bol zažehnaný vyšším výkonom PS3. Neobjavuje sa ani častý blur pri rýchlom pohybe alebo zmene kamery. Na druhej strane stále je osinou v zadku navigácia hustým lesom v sedle koňa alebo na úzkych chodníkoch, kde prekáža práve kamera hľadajúca vždy kompozične najdokonalejší uhol a zlatý rez.

Obrovský vplyv

Pre súčasného prezidenta Worldwide Studios Shuheia Yoshidu je Team ICO olympijským tímom. Každé štyri roky dokáže dodať prelomovú hru, ale čakanie na tretie dielo The Last Guardian sa predlžuje. Pravidlo štyroch rokov už neplatí. Napriek tomu kedykoľvek sa ich tvorba objaví na bežeckej dráhe, zabehne svetový rekord. Zakaždým. O ICO a Shadow of the Colossus sa nehovorí ako o zásadných tituloch pre nič za nič. Predbehli dobu a preto sú vysoko cenené ešte aj dnes. Obstoja v skúške časom so cťou a zodvihnutou bradou. Obe hry dokázali posunúť obzory ďalej a donútili vás na hry pozerať inou optikou. Stále ide o diela s vysokou hodnotou a vzhľadom na koncovú cenu je hriech nemať ich vo svojej zbierke. A tu prichádza to Ale. Keď sa bude hovoriť v budúcnosti o ICO alebo Shadow of the Colossus, vždy sa bude hovoriť o origináloch, nie remastri.

Pavol Buday

Two Worlds II - Pirates of the Flying Fortress

Plusy:

+ rozsah bezmála 15 hodín
+ nové lokality a predmety
+ denný a nočný cyklus, zmeny počasia
+ čeština na PC a konzolách
+ vylepšené animácie

Mínusy:

- piráti hrajú druhé husle a na mori sa nič nedeje
- zostali predošlé nedostatky (inventár, AI...)
- vyžaduje inštaláciu pôvodnej hry

8.5

Koncom minulého roka sme si vychutnali prekvapivo kvalitné pokračovanie RPG Two Worlds. Možno vás poteší návrat do fantasy sveta, tentoraz pod zástavou s lebkou a prekríženými hnátmi. Nalodili sme sa, aby sme vám priblížili plavbu s posádkou páchnucou rumom a vydali sa po stopách záhadného pokladu.

Možno ste aj vy niekedy zaváhali pri kúpe expanzie, ktorá vyšla s odstupom času, pretože ste si už len matne spomínali na pôvodnú hru. V prípade prídavku Pirates of the Flying Fortress k Two Worlds II vás nemusí trápiť, čo sa predtým udialo, pretože sa neviaže na predošlý dej. Môžete síce importovať pôvodného hrdinu, ale aj vytvoriť novú postavu, ktorá začína s pekne nadupaným levelom a preplneným inventárom.

Nové dobrodružstvo je vlastne samostatným príbehom s tuctovým úvodom a prostým cieľom, nájsť ukrytý poklad. Našťastie fádny je len rozbeh. Honba za pokladom a hľadanie ženy pre kapitána Teala znie síce dosť banálne, ale príbeh sa postupne rozvinie a prinesie zaujímavé momenty a zvraty. To, čo sa zdalo prosté a priehľadné, sa ukáže v celkom inom svetle a začnete byť zvedaví, ako sa veci ďalej vyvinú. Väčšina úloh je vtlačená do hlavnej dejovej línie a vždy, keď úspešne splníte jedno zadanie, pribudne nové. Cesta k cieľu obvykle vedie cez mŕtvoly nepriateľov, ale to neznamená, že početné zadania sú plytké a jednostranné. Budete hľadať ingrediencie, vystopujete zmiznutú truhlicu a pomôžete pri záchrane stratených duší. Prekabátite smrtiaceho baziliška, zúčastníte sa burzy nemŕtvych, budete pátrať po tajných záznamoch strateného kartografa a mnoho ďalšieho. Niekedy si môžete vybrať, akým spôsobom úlohu zavŕšite.

Pomyselnou základňou, kam sa často vraciate, je pirátska loď kapitána Teala, odkiaľ vyrážate na ostrovy rozmiestnené v okolí. Príbeh vás postupne povodí po všetkých pevninách, aby ste napokon našli to, čo hľadáte, v celkom inom svete, ktorý je prepojený s lietajúcou pevnosťou. Je škoda, že sa žiadne úlohy neodohrávajú priamo na mori, čo sa expanzii s pirátmi priam natíska. Morské vlny slúžia len ako kulisa a bariéra medzi ostrovmi a do istej miery naťahujú herný čas člnkovaním. Nečakajte žiadnu streľbu z kanónov a konfrontácie s inými loďami. Okrem korábu kapitána Teala žiadne v hre nie sú. Trochu adrenalínu by prinieslo aspoň stretnutie so

žralokom, ale ani nič také tu nenájdete.

Na prepravu po vode slúži malý čin, na ktorom sa plavíte z miesta na miesto. Veslovať budete často a preto zamrzí neobratnosť člna, najmä keď manévrujete v úžinách. Niekedy nepomôže ani klávesa, ktorou plavidlo okamžite premiestnite na otvorené more. Postup na zemi urýchli kôň a aktivované teleporty, ktoré po zoznámení s ostrovmi pohodlne nahradia transport člnom. Vaše kroky povedú na pláž, na vrak lode, na cintorín, do džungle, jaskýň, nepriateľských osád a tajných zákutí. Neskôr sa v špecifickej podobe vrátite aj do lokalít pôvodnej hry a čaká vás doslova spirituálny zážitok. Pirátske dobrodružstvo náhle úplne zmení formu a pokročilé udalosti pripomínajú lov démonov v Dragon Age. Nie každému môže taký obrat vyhovovať, obsah ale neutrpí na kvalite, aj keď je trochu psycho, a poženie vás honba za rozuzlením príbehu. K finále sa prebojujete za viac ako 10 hodín a tento čas je nabitý bojmi a úlohami. Na expanziu veľmi slušné.

Pri postupe fungujú tradičné prvky z originálu. Boje sa dočkali vylepšených pohybov a nepôsobia už tak kŕčovito. Porcovať budete najmä kmene primitívnych bytostí olorum, občas vás napadne divá zver, zabojujete si proti nemŕtvym, fóbiám a bossom, na ktorých platia rôzne finty. Mágiu si opäť vychutnáte a vytváranie a aplikovanie kúziel rozhodne patrí medzi najlepšie v RPG žánri. Užil som si modifikovanie magických setov a prejsť hru s čarodejníkom, ktorý môže súčasne privolať 11 bytostí rôzneho druhu, je rarita. Zachovalo sa aj otváranie truhlíc pakľúčmi, mixovanie ingrediencií do nápojov, minihry a vytváranie vlastných receptov. Priestor dostali aj dialógy. Vzhľadom na menej zaľudnené ostrovy ich nie je až také množstvo, ale ani ich nie málo a slušný český preklad rozhodne príde vhod. Nanešťastie zostali aj niektoré nedostatky z minulosti ako je zasekávanie postáv, slabšia AI a neprehľadný inventár.

Flying Fortress sa nie len pohodlne hrá, ale dobre sa naň aj pozerá. Exteriéry sú plné objektov s vysokými detailmi. Na lúke môžete počítať steblá trávy a vo vlnách speneného mora sledovať ryby. Interiéry nezaostávajú, ale útroby jaskýň pôsobia klaustrofóbne a trochu mätúco. Pohyby postáv sú plynulejšie v boji aj mimo neho. Atmosfére nahráva denný a nočný cyklus a zmeny počasia. Slnečné pobrežie náhle nahradí depresívny dážď a naopak. Ozvučenie nijako zvlášť nevyniká, ale texty sú v češtine, ktorá je súčasťou PC verzie a bude obsiahnutá aj v konzolovej GOTY edícii. Aktuálna verzia prekladu je kvalitná a v tejto podobe sa dostane na PS3. Na Xbox 360 sa stihol implementovať len prvotný preklad, ktorý môže obsahovať určité chyby. Aj tak je to však ústretový krok a prispeje k pohodlnejšiemu hraniu.

Aj keď piráti hrajú v expanzii druhé husle a priamo na mori sa nič nedeje, Pirates of the Flying Fortress splnila očakávania. Vzhľadom na to, že príbeh nie je priamo prepojený s predošlými udalosťami, mohol byť samostatne funkčným produktom. Nestalo sa tak a preto si musíte pohľadať pôvodnú hru. Viac ale mrzí, že sa nedostavila náprava inventáru a AI a postavy (a čln) majú tendenciu zasekávať sa. Obsah hry je však nabitý udalosťami a bojmi, pri ktorých strávite kopu zábavy, hodnej vašich peňazí.

Branislav Kohút

GunStringer - bábkové divadlo

Plusy:
- jedinečná prezentácia v bábkovom poňatí
- neustála zábava
- intuitívne Kinect ovládanie
- Fruit Ninja zadarmo v balení

Mínusy:
- príliš jednoduchá hrateľnosť
- ovládanie vystretými rukami môže unaviť

8.0

Máte radi bábkové divadlo? Nie? A čo takto bábkové divadlo na divokom západe? Presne to nám totiž ponúka Twisted Pixel, firma prinášajúca neustále nové nápady do arkádových hier pre Xbox Live. Pri Kinect titule Gunstringer to nie je inak, iná je však podoba vydania. Vyššia sila totiž rozhodla, že hra si zaslúži viac ako digitálnu distribúciu a prináša tak hru do obchodov.

Gunstringer vás zavedie do príbehu mŕtveho kovboja, ktorý sa ako kostlivec vracia späť z hrobu, aby sa pomstil svojim nepriateľom. Bábkové predstavenie vás jeho príbehom prevedie. Nebude to však obyčajné predstavenie, teraz budete vy bábkohercami a zatiaľ čo dramatický komentár v pozadí bude rozprávať príbeh, vašou úlohou bude ovládať postavu kostlivca a prestrieľavať sa nepriateľmi, vyhýbať sa nástrahám a to, či už v pohľade z tretej postavy, alebo v bočnom sidescrollingovom štýle. Všetko v zábavnom prevedení a jedinečnom grafickom štýle, ktorému sa nedá odolať.

Twisted Pixel spravili v titule nezvyčajné a dokonalé spojenie živého hľadiska, komentáru a vyrozprávania príbehu, ktoré spolu vytvára akčné bábkové divadlo. K tomu všetkému pridali ovládanie, ktoré sa k bábke neuveriteľne hodí a to ovládanie Kinectom. Síce sa sem ovládanie pohybom hodí, ale zároveň bráni hre rozšíriť možnosti mimo jednoduchého strieľania, uhýbania sa a skákania. K tomu absencia aspoň možnosti ovládania gamepadom odreže od titulu hardcore hráčov, ktorých autori len ťažko donútia senilne pred sebou mávať rukami. Tých, ktorí sa odvážia, čaká veľká porcia zábavy spojenej s intuitívnym ovládaním, ale aj postupná únava a možno na druhý deň aj svalovica na rukách.

V zásade ovládanie kopíruje pohyb bábky, len s tým rozdielom, že jednou rukou ovládate pohyb postavičky a druhou, akčnou rukou ovládate pištoľ. A ako s ňou strieľate? Jednoducho, namierite na postavičku a následne vyhodíte ruku hore, ako pri spätnom náraze po vystrelení a zbraň v hre to presne zopakuje, ale keďže nepriateľov je veľa, streľ-

bu reťazíte v sekvenciách a vašou úlohou bude postupne prejsť terčíkom po čo najviac nepriateľov a až po tom vystreliť. Postava sa o všetko postará. Štandardná pištoľ umožní zamerať šesť cieľov pred odstrelením, ostatné bonusové zbrane ako brokovnica fungujú na jeden výstrel s tým, že zamerajú celé okolie jedného cieľa. Mimo zbraní budete v niektorých scénach používať aj päste a nepriateľmi sa doslova preboxujete.

Samotné úrovne kombinujú ako beh, popri ktorom zameriavate a strieľate nepriateľov, vyhýbate sa rôznym prekážkam a priepastiam, tak aj cover&shoot štýl, kde sa kryjete za objektom, zameriavate protivníkov a po vykukutí už len spustíte streľbu. Opakom krytia sú čisto akčné sekvencie, v ktorých postava vytasí dve pištole a spustí paľbu, rukami už len stačí zameriavať prichádzajúce ciele. Celé to uzatvára bočný pohľad na svet, kedy vaša postava kráča a vy s ňou skáčete. Mix scén je plynulý, vhodne spravený a nastavený tak, aby ste si miestami s rukami oddýchli a niekedy pri scénach postavených na rýchle reflexy aj zapotili.

Množstvá malých nepriateľov v leveloch postupne strieda šesť veľkých a zábavných bossov, ktorí sú hlavným cieľom Gunstringera. Každý z bossov má svoj príbeh, prepojenie s hlavnou postavou a hlavne netradičné stvárnenie. Jedným je napríklad nafukovací panák, ďalším krokodíl skrížený s lovcom alebo voodoo čarodejnica. Vždy ponúkajú oživenie postupne monotónneho strieľania poskokov. Na druhej strane ani poskokovia nie sú nudní, každý je nápaditý a zatiaľ čo bežný kovboj je zo špagátu, baníci sú drevené figúrky, kravy sú krabice s mliekom. Každá postava má svoje špecifické stvárnenie, výraz a nové prídavky vždy prekvapia.

Vizuálne ponúka Gunstringer všetko, čo na divokom západe čakáte, od prérií, železníc, bánk, drevených mestečiek,

všade sa zastavíte a vychutnáte si závan prachu. Vašu akciu budú prerývať zábery na živé publikum, ktoré sa vám v pozadí smeje, tlieska, bučí, píska, presne podľa toho, čo robíte. Ak ste úspešní na konci scén vás zahádže ružami. Podobne komentátor v pozadí nielen rozpráva váš príbeh, ale aj reaguje na vaše akcie. Váhaho komentuje vaše schovávanie sa za skalou alebo pochvalne, ak zostrelíte naraz šesť protivníkov. Nakoniec posledným elementom je "božská" ruka kulisára, ktorá čas od času zasiahne do deja na obrazovke, zmení prostredie alebo vyšle ďalšiu nástrahu.

Po vašom približne štvor hodinovom vystúpení vás zrejme budú bolieť ruky, ale pravé bábkoherectvo si žiada svoje obete. Nakoniec za to dostáva aj zaslúženú pochvalu od publika. Hra síce umožňuje pri hraní aj sedieť, ale musíte dbať na to, aby ste sedeli ešte v dosahu Kinectu. Ak by ste chceli od hry viac, môžete si jednotlivé kapitoly zopakovať a skúsiť vylepšiť dolárové skóre a poodomykať bonusy alebo zahrať kooperačné sekvencie, kde dvaja hráči súčasne budú bežiacej postavičke označovať ciele.

Spolu s Gunstringer vyšiel aj prvý DLC obsah zadarmo nazvaný Wavy Man Tube Chronicles, ktorý úplne mení štýl titulu a namiesto bábkového prepracovania spustí filmovú on-rail sekvenciu na divokom západe, kde je vašou úlohou strieľať po banditoch a prežiť. Nedá sa hovoriť o vysokej hereckej kvalite, ale rovnako ako pri pôvodnom príbehu zábava nechýba.

Ak by vám to nestačilo a budete chcieť viac kinectovej akcie, balenie má v sebe aj sťahovateľnú Fruit Ninja hru (k dostaniu je aj na Xbox Live Arcade), ktorá prechádza z mobilov na Kinect a ponúka iný typ hrateľnosti. Prakticky vás presunie s mobilného prstového ninja tréningu do tréningu na skutočného ninju. Vaše ruky teraz budú nože a budú rozsekávať ovocie vyhadzované na obrazovky. Musíte rozsekať všetko, čo sa na obrazovke mihne až na bomby, ktoré vaše porcovanie okamžite skončia. To je základ celého titulu, ktorý dosiahol na mobiloch stovky miliónov stiahnutí. Na konzole k tomu Kinect verzia ponúka aj multiplayer pre dvoch hráčov súčasne. Podobne ako pri Gunstringerovi, ovládanie je triviálne a dokonalé zároveň. Hra má k tomu zrejme najvyššiu odozvu na Kinecte vôbec a dú-

fajme, že Star Wars si z dynamiky "ninja" sekania zoberie príklad pre svoj laserový meč.

Celkovo je Gunstringer jedinečným prídavkom pre Kinect tituly, síce len nevýrazným prídavkom do ponuky pre hardcore hráčov, ale tých sa získať ani nesnaží. Je to o zábave, neokukanom štýle a nápadoch, ktoré len tak nevidíme. Trochu škoda, že autori nepoužili z ovládania viac možností a ostali len pri základnej nenáročnej schéme. Videli sme totiž hry aj s komplexnejším ovládaním. Relatívne krátku dĺžku gameplayu obohacuje úvodný free DLC obsah ako aj prídavok Fruit Ninja.

Peter Dragula

Recenzia - Ubisoft - Racing - PC

TRACKMANIA 2 - CANYON

Plusy:

+ stále rovnaká návyková hrateľnosť
+ možnosti editora
+ pomer vizuálu a požiadaviek
+ cena
+ vydrží VEĽMI dlho

Mínusy:

- len jedno prostredie a jedno auto
- stále chýba výraznejšia kariéra pre jedného
- zdieľanie výtvorov mohlo byť jednoduchšie

8.5

Niekedy je až celkom pozoruhodné, ako si niekto dokáže vybudovať svetoznáme meno na jedinej značke, dokonca jedinej plnej hry. Toto je aj prípad francúzskej spoločnosti Nadeo, ktorá v roku 2003 priniesla na trh TrackMania. Titul si zobral to najlepšie z legendy menom Stunts a v modernom kabáte ukázal návykovú arkádovú hrateľnosť zameranú hlavne na zápolenie cez internet. Postupne vyšli tri ďalšie rozšírenia a verzie pre iné platformy. Plnohodnotného nasledovníka sme tu však až doteraz nemali. Pripútajte sa. Je tu totiž **TrackMania^2 Canyon**.

Horný index v názve nie je náhodou, ale presne vystihuje jeho podstatu. Zoberte si vlastnosti pôvodných titulov a umocnite ich na druhú. Vlastne po toľkých rokoch sa nejedná už len o obyčajné pokračovanie. Skôr je to výrazná komunitná záležitosť, v ktorej sa dbá na sociálny aspekt a to vidieť v každom riadku kódu. Nakoniec ani samotní autori nemali na výber. Takmer desaťmiliónová komunita sa dožaduje svojho a pomalý presun na najnovšiu časť môžete vidieť každý deň. Hlavne na tom, že s nárastom hráčov sa vaše miesto v tabuľke prepadá čoraz nižšie.

Fenomén TrackManie tkvie v úžasnej rýchlej a jednoduchej hrateľnosti. Môžete zabudnúť na akékoľvek náznaky realizmu. Opäť si vystačíte so štyrmi základnými smerovými šípkami na klávesnici, čo len potvrdzuje, že v jednoduchosti je krása. K tomu si pridajte adrenalín, ktorý pocítite pri závratných rýchlostiach, v ktorých sa preženiete najrozmanitejšími zákrutami, skokaskými mostíkmi aj rôznymi loopingami dolu hlavou. Toto jednoducho nie je vaša bežná závodná hra, toto dokáže len TrackMania.

Úprimne povedané, že som nečakal, že po ôsmych rokoch sa TrackMania začne brať už trošku vážnejšie. Respektíve, že ju autori spracujú trochu konvenčnejšie. Nemyslím tým úplný prechod z nezávislej sféry do komerčnej, ale napríklad rozšírenie vozového parku, prípadne zakúpenie licencie. Canyon totiž ponúka opäť len jedno auto! Tentoraz je to americký muscle model vychádzajúci z novej inkarnácie Camara. Aj tak si s ním však užijete zábavy viac než dosť.

Druhým výčitkou je fakt, ktorý síce vyplýva z podstaty titulu, no aj tak by sa pre číselné pokračovanie hodilo navrhnúť plnohodnotný režim hry pre jedného hráča s aspoň nejakou kariérou a AI súpermi. Ak vás hra priťahuje, no ste skôr vlk samotár, tak sa musíte uspo-

kojiť len s postupným odomykaním ďalších tratí pomocou medailí získaných za splnenie časových limitov v pretekoch. Ako motivácia ešte môžu poslúžiť duchovia ostatných pretekárov, ktorých si do daného preteku môžete stiahnuť. Bez stáleho pripojenia na internet sa teda stereotypu dočkáte oveľa skôr, ako by ste čakali a hlavne chceli. Berte teda hru jedného hráča iba ako tréning na nazbieranie skúseností, ktoré v boji proti živým súperom zužitkujete. Navyše tu, samozrejme, nájdete režimy známe aj z minulých častí, vrátane Stunts.

Mierne sklamanie v úvode strieda obrovské nadšenie a neschopnosť hru vypnúť. Ako náhle sa totiž dostanete k ostatným možnostiam, tak sa od nej nedokážete odtrhnúť. Rôznym hráčom dokáže navyše poskytnúť aj rozdielny zážitok. Ak preteky nie sú presne vašou krvnou skupinou, tak dokážete stráviť nekonečné desiatky hodín v editore tratí, ktorého možnosti vás posadia na zadok. Puzzly dostali v tejto časti červenú, no takmer neobmedzený staviteľský zážitok vám to dokonale vynahradí.

Editor vám ponúkne dve ovládacie schémy. Tá pre začiatočníkov ponúka obmedzený rozsah stavebných blokov, hlavne tu chýbajú tie náročnejšie na napájanie, chýba nastavenie dennej doby, vlastnej hudby a niektoré ďalšie veci. Ak už však máte skúsenosti z predchádzajúcich častí, tak sa smelo vrhnite na náročnejší model. Vaše kreácie potom dosiahnu takmer úplnej dokonalosti, nakoľko možnosti sú skutočne rozsiahle. Obmedzení budete len v ploche, ktorú zaberá trať a v jej maximálnej a minimálnej výšky. Výtvory si však ani tentoraz nemusíte nechať len pre seba. Online služba Mania Exchange slúži na zdieľanie vlastných výtvorov medzi užívateľmi. A nejedná sa len o trate, ale aj skiny pre auto. Možnosti ich tvorby sa vyrovnávajú (ak nepresahujú) to najlepšie, čo sme doteraz mali možnosť hrať/tvoriť. No a nakoniec sú tu aj balíky vašich obsahov, ktoré môžete uploadovať, medzi nimi skvele postrihané replaye.

LAN hra, splitscreen, ale aj horúce kreslo vám ponúknu ďalšie možnosti vyžitia, pri ktorých o zábavu rozhodne nie je núdza. Aj to je však nič v porovnaní s tým, keď si sadnete k online súbojom. Proti vám nestoja len časy, ktoré tu dosiahli ostatní hráči, ale ako duchovia môže priamo proti vám v rovnakom momente na trati súperiť až 200 hráčov. Je síce pravda, že na toto úctyhodné číslo nenarazíte, no aj tak poteší, že naraz môžete súperiť s množstvom ostatných. A keby vám nestačilo ako motivácia k najlepšiemu výkonu toto, tak k dispozícii sú samozrejme tabuľky. Predrať sa v nich na zaujímavejšie priečky vám rovnako zaberie slušných pár desiatok hodín, pri ktorých je zábava zaručená. Samozrejme ešte môžete v rôznych režimoch zakladať hry aj vy a je to rovnako jednoduché ako facka- Zvolíte si pravidlá, balík tratí, na ktorých sa bude jazdiť a od hrania vás delí už len jeden klik. Ak TrackMania 2 v niečom skutočne vyniká nad všetko ostatné, tak je to užívateľská prívetivosť. Aj ten spomínaný „ťažší“ režim v editore sa ovláda veľmi jednoducho a intuitívne. Všetko je rýchle, jednoduché, ľahko pochopiteľné a zábavne. Vlastne to zodpovedá duchu hry samotnej.

TrackMania je séria, ktorá sa aj napriek nezávislému charakteru vždy mohla pýšiť kvalitnou technickou stránkou. Inak tomu nie je ani v prípade Canyonu. Grafika je veľmi pekná, aj napriek tomu, že je pomerne jednoduchá. Pohľad na mesiacom osvetlenú trať si však zamilujete. Keď vezmeme do úvahy celkovú náročnosť, tak tu niet čo vytknúť. Na zvukových efektoch by sa mohlo ešte popracovať, hlavne motory neznejú nijak zvlášť úchvatne. Všetko však vo vlastných tratiach môžete zatieniť aj vlastným soundtrackom. Čo poteší, to je vizuálne veľmi pekne spracovaný deštrukčný model. Bohužiaľ sa to isté nedá povedať o jeho dopadoch na jazdu.

Snáď každý zbožňoval angličáky, či čokoľvek im podobné. Hot Wheels týchto koncept autíčiek dotiahol do dokonalosti a TrackMania aj naďalej zostáva jediným titulom na trhu, ktorý dokonale sprostredkuje jazdu za volantom týchto hračiek po tých najdivokejších tratiach. Nad jediným prostredím a autíčkom sa ťažko zažmúri oko, no úžasná hrateľnosť, bohatá lokalizácia (slovenčina nechýba) a cena, ktorej sa nedá odolať, to vyvažujú. Kto chce viac, musí čakať na pokračovanie Valley.

Matúš Štrba

Recenzia - Nintendo - RPG - Wii

Xenoblade Chronicles

Plusy:

+ nádherný obrovský svet a jeho ekosystém
+ príbeh a zaujímavé charaktery
+ herné mechanizmy
+ súbojový systém
+ obrovské možnosti v boji a výbave postáv
+ stovky vedľajších questov a úloh
+ prístupnosť a výborné tempo hrateľnosti
+ na Wii neskutočná grafika

Mínusy:

- niekedy neviete, kde sa koná quest či boj

9.5

Čo je problém dnešnej generácie JRPG? S výnimkou sviežeho závanu Solatorobo (a aj ten odkazuje na 13 rokov staré Tail Concerto) sú to nezaujímavé svety, často až príliš lineárne či zbytočne vetvené príbehy, málo prepracované charaktery, niekedy súbojové systémy a malé množstvo hrateľnosti. Ale chýba im najmä veľká dávka fantázie a pútavosť, kvôli ktorej sa oplatí vo svete ostať kvantum času.

Xenoblade berie dych od začiatku. Najprv ukázaním príbehu o dvoch kolosoch a ich boji, po ktorom vznikol svet. Rozliehajúci sa na zvyškoch kolosov Bionis a Mechonis – na nich bývajú potomkovia, rasy a rozmanité druhy. Ale kolosy zanechali určité dedičstvo, napríklad túžbu bojovať a plieniť rase Mechonov, ktorá atakuje niekde okolo nohy Bionisu mestečko, kde prežíva rasa Homsov. Colony 9 odoláva útokom iba krátko. Vo chvíli máte možnosť vnoriť sa do hĺbky sveta a začať žiť jeho príbeh. Úvodný útok nie je vytvorený náhodne, slúži ako rýchly tutoriál, kde sa váš hrdina Shulk predstaví so svojimi kamarátmi Reyn a Fiorou. Odrazený útok Mechonov na jediný rok sa však vráti a hra začína dolovať prvé emócie. Čerstvé priateľstvá končia smrťou, pekné mestečko sa mení na ruiny a partia stojí na prahu obrovského sveta. Tu vás autori chcú mať a ukázať silu JRPG a svojej tvorivosti.

Keď sa pustíte do hry od Tetsuya Takahashiho, buďte si istí, že servíruje prvotriedny príbeh. Dáva si načas a nešetrí epikou, jeho eposy nechodia pod 50-60 hodín a Xenoblade Chronicles nie je výnimkou. Štartuje dychberúcim prológom, dokáže pokračovať postupným odhaľovaním logiky sveta, aj jeho rás a najmä hlavných charakterov. Príbeh má veľkú prioritu, ale jeho sledovanie je napriek dĺžke pútavé, pretože aj keď je tu na japonské pomery solídne množstvo zvratov, nestratíte sa. Ba čo viac, sledujete jasné motivácie, dobre napísané postavy a ich konanie vedie do finále a dáva zmysel. Zažijete tu veľké drámy i malé kúzelné momenty. Pritom je zaujímavé sledovať aj nemalý priestor venovaný strane zla, ktorá nie je anonymná či zlovestná z pár animácií, ale poriadne napísaná. Protivníci majú vyhradený kus deja a veľmi dobre zapadajú do celkovej histórie a mytológie sveta, čo sa oplatí sledovať.

Veľký príbeh sa odohráva v nemenej pútavom, nádhernom svete, ktorý veľa ťaží zo svojho pôvodu padlého kolosa. Spája obrovskú rozlohu s prepracovanou architektúrou – máte tu množstvo dôvodov, prečo ostať a

skúmať ho celé hodiny. Najprv pre odhaľovanie základných častí, kde sa bude aj vracať či vybraných miest, ktoré skrátka chcete vidieť, pretože sú krásne nadizajnované. Na pomery hardvéru Wii je tu nečakaná voľnosť, absencia neviditeľných stien je podporená možnosťou smrti v hocijakom čase. Kto chce skúmať okraj priepasti, môže za cenu pádu, ale aj rýchleho návratu na neďaleký bod pred osudným skokom. Niektoré lokality majú skvelú flóru, faunu i výborne prepracovaný ekosystém, ktorý sa potom využíva v bojoch. Unikátnosť dopĺňa aj tematické ladenie či striedanie počasia. Chuť odhaľovať nielen viditeľné, ale aj skryté lokality pritom podporuje získavanie skúseností. Nie je tento princíp niektorým hráčom RPG známy?

Iste, zisk skúsenosti za príchod do lokalít má aj World of Warcraft a túto západnú RPG nespomínam náhodou. Xenoblade Chronicles ťaží z jeho prístupnosti, jednoduchosti a vybraných herných techník. Niektoré elementy do JRPG ľahko zapadli, ľahkosť preberania questov a vítané sú aj iné mechanizmy. Napríklad nie je problém sledovať dlhočizný príbeh, ale ešte viac vás môže azda zaujať neuveriteľný počet 480 vedľajších questov. Možno ich brať podobne ako vo WoW niekoľko naraz a čo je najlepšie, netreba sa vrátiť k pôvodnému zadávateľovi a pochodovať cez pol lokality. V momente splnenia cieľa úlohy sa vám odškrtne a získate čo vám patrí. Skryté poklady, záhadné predmety, schované artefakty či rozliční protivníci čakajú na svoje objavenie a popri nich sa dostanete do nevídaných končín.

Prístupnosť a jasné herné systémy sa neviažu iba k objavovaniu sveta či plneniu hlavných i vedľajších úloh. O malú, ale podstatnú evolúciu v žánri sa stará aj súbojový systém, ktorý zase pripomína Final Fantasy XII v najlepšom smere. Hráč sa pohybuje so svojou partiou po svete a z diaľky vidí status nepriateľov. Niektorí sú naladení agresívne a pustia sa proti vám, iní vyčkávajú či zaoberajú sa inou aktivitou, napríklad potravou. V momente vášho útoku alebo výpadu silnejších súperov, čo si na vás trúfnu, sa obrazovka plynulo mení do bojového módu a možno si začať vychutnávať súbojový systém.

Hoci do boja prichádzate traja, ovládať možno iba jedného (zvoleného) hrdinu. Zvyšní dvaja bojujú na vlastnú päsť či zadaný štýl. Pritom ovládať nemusíte len Shulka ako hlavného hrdinu, zamerať sa dá aj na iné postavy a postupne sa s nimi zžiť. Akurát do každého súboja už musíte mať vybranú postavu, čo utiahne celý súboj vo vašej réžii – uprostred boja sa vami ovládaný bojovník zmeniť nedá. Bojujete najprv fyzickými údermi, pričom sledujete aj pozíciu zverencov na bojisku, niektoré výpady zboku či zozadu majú lepšiu účinnosť ako frontálny útok. Popri bežných útokoch skoro objavíte aj tzv. arts, čo sú určité špecializácie s rôznymi efektmi ako liečenie, masívny útok, privodenie nepríjemného efektu ako otravy a pod.

Ale na špecializáciu si treba počkať, počas boja sa napĺňa ukazovateľ a až po čase sa dá art použiť znova. Výhodou

tohto systému je, že aj pri automatickom boji ostatných postáv sa AI o ne príkladne stará – nešetrí údermi, ale zároveň nelieči v nesprávnych momentoch, až keď príde správny čas. Zameranie postáv si však možno voliť tiež, či majú bojovať výlučne s jedným súperom alebo rozdávať údery striedavo. Nemusíte sa starať stále o všetkých, ale o hlavnú postavu. Plus vzácny efekt kombinácie s inými, ktorý vyvoláva najúčinnejšie kombá. Tímová práca sa vždy vyplatí, vtedy sa ukáže najväčší potenciál kombinácie a špeciálne pri bossoch sa linkovanie schopností a postáv čaká. Padnutá osoba v boji sa dokáže oživiť, no všetko má svoju cenu: v jej prípade celý dielik ukazovateľa. Ale najlepší moment a špeciálna vlastnosť sa viaže k Shulkovi, ktorý na chvíľu uvidí v boji budúcnosť a v nej napríklad silný úder nepriateľa. Potom sa naň môže pripraviť, vyhnúť sa mu či prekaziť ho.

Akoby nestačila základná kombinácia vlastností jednotlivých hrdinov a ich vzájomných kombinácií, bojový systém možno rozšíriť aj o používanie zbraní, do ktorých vkladáte rozličné drahokamy pre zisk kvalitných bonusov. Niektoré typy predmetov už vzácne kamene obsahujú, iné sa dajú modifikovať podľa želania. Systém prípravy výbavy netreba podceniť, dobré vlastnosti hrdinov sú podstatné. A tie sa uplatňujú popri získavaní levelov v charakteristických stromoch skúseností (skill trees). Postupné prijímanie vlastností zabezpečujú tzv. Skill Points, ktoré sa dajú získať v boji. Ale hoci každá postava má pomerne široké spektrum unikátnych abilít, hra vám ponúka zbierať aj tzv. Affinity Coins a tento typ mincí si možno uplatniť na prehodenie vlastnosti z jedného charakteru na úplne iný. Affinity Coins sa nepovaľujú len tak na lúke, ale získate ich cez zvyšovanie levelov či porážanie ťažkých nepriateľov. Ale odmena je jasná – nečakaná kombinácia a ďalšie možnosti skladania bojovej partie a jej schopností.

Pri desiatkach hodinách, šírom svete a množstve unikátnych nepriateľov, ktorých možno popri snahe objaviť každý kúsok sveta za skúsenosti či plnenie vedľajších questov je súbojový systém na pohľad aj príliš zložitý. Ale už po 10-15 hodinách viete, na čom ste a potom sa už iba ponárate do sveta spájania a individualít. Budete sa baviť pri množ-

stve kombinácií i využívania boja, pretože vás vôbec neotrávi.

Xenoblade Chronicles má totiž nečakaný prístup k JRPG žánru. Ponecháva si niektoré silné vlastnosti ako parádny príbeh či veľký svet, no už po chvíli zistíte, že sa zbavil vybraných bremien. Nehľadajte náhodne generované súboje, ale svižné súboje v reálnom čase s dobrou taktikou. Netreba sa obávať už príliš veľkej monotónnosti či obrovského množstva fádnych NPC postáv a nadobro odišlo notoricky známe grindovanie spojené s núteným tréningom, pretože boss vyšší o päť či desať levelov vás skrátka ďalej nechce pustiť. Naopak, Xenoblade Chronicles svojím spôsobom modernizuje žáner aktiváciou pár prvkov zo západných RPG. Napríklad systém boja je rýchlejší, putovanie po svete znamenitejšie či prehľad herných mechanizmov núka iba to dobré – systém objavovania, automatického plnenia úloh a aj odovzdávanie odmien. Popri vlastnej satisfakcii tu čakajú stovky odmien za questy, množstvo tých ťažkých príšer a navyše systém in-game achievementov. To všetko v obrovskej hre s dobrým tempom, kedy si ani neuvedomíte, že prešlo nie 60, ale rovno 80, 100 či 130 hodín a hra vás stále drží v pozore!

A pritom sa toto celé veľké dobrodružstvo neodohráva na modernej HD konzole, ale zadýchanom Wii. Je neuveriteľné sledovať tú grafiku obrovských kolosov a šíreho sveta s množstvo skrýš. Rovnako sa nezastavíte pri žiadnej ingame scéne so solídnym strihom či detailoch jednotlivých postáv. Podaril sa anglický dabing s prízvukmi a po čase prišla JPRG s pamätihodným soundtrackom na týždne vopred.

Xenoblade Chronicles robí vlastne všetko správne a ukazuje, že veľkorozpočtová príbehová produkcia a JRPG má zmysel. Možno škoda, že takto nedopadlo Final Fantasy XIII – na druhej strane žije nádej na eposy od iných autorov a najmä šanca na nové série a dobrodružstvá. A tá sa cení vždy.

Michal Korec

Recenzia - Microsoft - Akčná Stratégia - PC

Orcs Must Die!

Plusy:

+ výborný mix tower defense režimu a akcie
+ kombinovanie pascí a bojových schopností
+ dizajn úrovní
+ cena

Mínusy:

- v každej misii treba odznova zostaviť set pascí a zbraní
- relatívne krátke

8.5

Povel od Robot Entertainment znie jasne, **Orcs Must Die!** Akým spôsobom, to záleží len a len na vás. Môžete si však byť istí, že to budú poriadne jatky. Nečakajte prechádzku ružovou záhradou, povalia sa na vás doslova tisíce nájazdníkov, ktorí si pre zmenu myslia, že zomrieť by ste mali vy!

Váš hrdina, mladý učeník kráčajúci v stopách svojho majstra, je v skutočnosti sekundárny cieľ. Lenže stojí v ceste hordám, ktoré chcú prejsť cez magické trhliny vo viac ako dvadsiatke opevnení. Takže je jasné, že mu pôjde o krk. Navyše je na túto náročnú úlohu celkom sám. Našťastie môže využiť a kombinovať rôzne zbrane, účinné pasce a neskôr aj vyvolať pomocníkov. Jedná sa o zaujímavý mix tower defense režimu, kde staviate objekty na obranu, s akciou, kde v koži hrdinu bojujete proti agresorom. Pri postupe vás nezaťažuje žiadny komplikovaný dej a je tu iba jediná úloha, zastaviť útočníkov za každú cenu.

Systém hry je prekvapivo komplexný a súčasne jednoduchý a maximálne efektívny. V každom opevnení musíte ochrániť trhliny a zastaviť niekoľko vĺn útočníkov, ktorí prichádzajú vstupnými bránami. Ak vám trhlinami unikne priveľa orkov a ich spojencov, je to váš koniec. Vždy začínate s postavou hrdinu, ktorý je permanentne vyzbrojený kušou, ale môže doplniť výzbroj aj o ďalšie zbrane. Ak hrdina padne, síce sa oživí, ale v takom prípade sa trhlina oslabí o 5 bodov. Kuša je skvelá vec a dokáže strieľať rýchlo ako guľomet, až na to, že vtedy sa výrazne zhorší zameriavanie cieľa. V sekundárnom režime vypáli paralyzujúcu strelu, ktorá nakrátko zastaví aj najsilnejších útočníkov. Postupne sa dostanete k magickej výstroji, opasku vetra, náramkom ohňa, ľadovému amuletu a prsteňu blesku . Príslušným elementom odhodíte, spálite alebo zmrazíte nepriateľov. Potrebujete však dostatok energie. Každý predmet zaberie cenné miesto v limitovanom počte slotov, ktoré doplníte sériou pascí.

Pasce sú rôznorodé a bez nich by ste prichádzajúce davy určite nezvládli. Najmä v pokročilej fáze, kedy sa orkovia valia niekoľkými trasami. Pasce sa umiestňujú na podlahu, iné na steny a ďalšie na strop. Nakupujete ich za mince, ktoré pribúdajú úmerne počtu nepriateľských mŕtvol. Dajú sa využiť rôzne kombinácie, ktorých výsledkom je pôsobivé mučenie v rozličných podobách. Osvedčia sa

ostne vystreľované zo steny, aj skákavé pasce, ktoré odrazia protivníkov do lávy. Davy rozmetá masívny rozhúpaný kyjak zavesený na strope, zdrží decht na podlahe a rozpráši výbušný sud alebo maketa hrdinu. Postupne sa vám toho odomkne oveľa viac, vrátane možnosti vyvolať lukostrelcov a strážcov s mečom. Pomocníci sa zdržujú na mieste, kde ste ich umiestnili a bránia pozície, kým nepadnú. Kladenie pascí a boj prebieha súčasne, ale po niekoľkých vlnách máte spravidla oddych. Zregenerujú sa vaši pomocníci a môžete v pokoji umiestniť nové pasce a predať nevyhovujúce. Potom odštartujete ďalšie kolo. Na najťažšej obtiažnosti túto možnosť nemáte, treba všetko zvládať naraz a bez prerušenia, až kým nepadne posledný ork.

Peniaze môžete neskôr investovať aj do podpory od troch sudičiek. Jedná sa o karty na úpravu zbraní a kúziel, pascí a pomocníkov a užitočných doplnkov. Vyberiete si jednu kartu a zvolíte spomedzi niekoľkých priradených vylepšení. Potom dostane kuša ohnivý efekt a hrdina sa regeneruje blízko strážcov. Alebo sú ničivejšie pasce a mŕtvi orkovia občas ožijú a bojujú na vašej strane a podobne. Pri každej novej misii sa karty zresetujú a môžete si zvoliť iný set vylepšení.

Nebudú to len orkovia s mečmi a kušami, kto sa ako príliv preženie kamennými chodbami. Tvoria síce základný voj, ale majú spojencov, ktorých schopnosti sťažujú obranu sídla. Škriatkovia-koboldi sa dajú ťažko zasiahnuť a utekajú tak rýchlo, že sa pasce často nestihnú aktivovať. Vyskytujú sa aj vo verzii s nebezpečnými náložami. Tvrdým súperom je gnoll. Šaman hogoblin zas oživuje padlých. Nebezpečenstvo hrozí aj zo vzduchu, odkiaľ ohňom útočia hellbats a poletujú drobní fire babies. Najzdatnejšími súpermi sú obri. Sú veľmi odolní, dokážu ochromiť hrdinu a nášľapné pasce sa pod ich veľkou váhou neaktivujú. V náročnejších podmienkach si hráč môže vypomôcť objektmi, ktoré sú súčasťou pevnosti. Dá sa vyliať obsah žeravého kotla, zadláviť súperov odpútaným valcom a dokonca rozpučiť zostreleným lustrom. „Lietadlá" ľahko zničí stacionárny balista.

Po zdolaní všetkých vĺn nepriateľov nasleduje víťazný tanec, sprístupní sa nová misia a hráčov výkon je ohodnotený jednou až piatimi lebkami. A tie sú dôležité, pretože za ne si vylepšujete pasce. Zdokonalené nástrahy sa v boji rýchlejšie znovu aktivujú alebo majú väčší dostrel. Výsledné hodnotenie misie sa zapíše do online rebíčka a tak vidíte, aký je váš výkon v porovnaní s inými hráčmi. Súčasne je to motivácia prejsť level ešte raz a lepšie. Zavŕšené misie môžete opakovane zdolať aj neskôr, keď odomknete nové pasce a zbrane. Tie sa potom dajú použiť v každej úrovni a na všetkých troch dostupných obtiažnostiach.

Viac ako dve desiatky misií prejdete na normálnej obtiažnosti asi za osem hodín. A to jedným dychom. Orcs Must Die! vás totiž upúta a nebudete sa vedieť od nej odtrhnúť. Ak si potom zvolíte najnáročnejšiu obtiažnosť, budete si plnými dúškami užívať totálny masaker a non-stop akciu. Honba za lepším skóre, adrenalín v žilách a chuť vyskúšať iné kombinácie pascí, vás poženie stále ďalej. Hre okrem krátkosti v zásade nie je veľmi čo vytýkať. Snáď len priraďovanie kúziel a pascí v každej novej misii stále odznova. Hráč si tak nemôže vytvoriť stabilný balíček, ktorý by len priebežne obmieňal podľa potreby. To, že je hráč odbitý len náznakom príbehu, v tomto prípade neprekáža. No škoda, že tvorcovia nekoketovali s myšlienkou multiplayeru. Zaujímavá by bola kooperácia a spoločná obrana. Viem si predstaviť aj vzájomné boje, kde by hráči poštvali proti sebe svojich zverencov a stavali si pasce, ako je to v slovenskej hre Age of Defenders.

Výtvarný štýl Orcs Must Die! veľmi pristane. Dizajn opevnení je veľmi dobrý a ponúka taktické možnosti hráčovi aj súperom. Hoci postup AI je jasne definovaný, ale nie hlúpy. Postavy sú sympatické, pasce drobiace háveď na kúsky majú svoje čaro. Kamera bezproblémová, ovládanie intuitívne. Hra je svižná a stabilná, len občas vypadáva rebríčkové hodnotenie misií, čo je však detail.

Už video upútavky dávali jasne najavo, že Orcs Must Die!, bude skvelou oddychovou záležitosťou. Výsledok to len potvrdil a dopadol nad očakávanie dobre. Hoci oddychová asi nie je v tomto prípade vhodné slovo. Pri masakrovaní tisícov orkov hra preverí vaše taktické schopnosti a vyžaduje pohotové reakcie. Napumpuje vás adrenalínom a možno si niekedy nad ránom uvedomíte, že vás pohlcuje jediná myšlienka. Všetci orkovia musia zomrieť! Všetci do jedného!

Branislav Kohút

Recenzia - Namco - RPG - PS3, Xbox360

Dark Souls

Plusy:

+ prihrávky
+ návrat hokejového „pocitu“ pre úplných nováčikov
+ Be A Legend (Gretzky, Lemieux)

Mínusy:

- frustrujúca obtiažnosť, ak máte ambíciu hrať online a čosi uhrať

9.0

Prichádza nová skúška skúseností, učenia sa a hráčskej cti. Pred dvomi rokmi sme mali možnosť prvý raz okúsiť rýchlu smrť pod mečom obyčajného nepriateľa vo svete Nexus, pekelne temnom a nesmierne náročnom na vandrovanie. Demon's Souls na PS3 ukázal, že Japonci nezabudli robiť poriadne hry, aj keď pri tejto vystrelila latka náročnosti riadne vysoko.

Teraz nadišla nová výzva. Po prvý raz na dva systémy naraz (PS3 a X360), od rovnakých tvorcov ako minule (no kvôli licencii) s iným názvom. Vyžmýkať z vás neskutočné emócie. Strach zo smrti, ktorá určite príde. Pocit frustrácie, keď sa pätnásty raz blížite k rovnakému nepriateľovi a asi vás znova zahluší dvomi ranami. Pocit objavovania niečoho nového, lebo otvorený svet dáva toľko možností. A raz za čas príde aj pocit víťazstva, že sa vám podarilo poraziť nepriateľa, čo sa možno o 10 minút objaví na rovnakom mieste. Dark Souls píše vlastný príbeh – o víťazstvách aj častých porážkach trúfalého hráča. Na pozadí sa síce odohrá intro a letmý dej o boji proti štyrom démonom, ale v skutočnosti je démon jediný: vaša slabosť. Ale veď JRPG má mať poriadny dej o dobre a zle, tak kde je? Je tu, úplne vnútri. Je to boj originality proti zlým hrám tam vonku a je to dôkaz, že ho nevybojuje každý. Vlastne, na koniec hry sa pozrie málokto. Ale to nie je chyba. Naštartujte hru a čaká vás prívetivý úvod, kde si pekne modelujete a cibríte svoju postavu. Dáte jej želaný výzor, obdaríte ju menom a vlastnosťami, vyberiete si povolanie. Môže byť bojovník či mág, ale táto voľba poteší skôr tradicionalistov. V boji sa ukáže skôr boj meča proti sekere, lebo niektoré súboje si priamo od vás rinčanie železa pýtajú, hoci ste dovtedy možno kúzlili na diaľku. Výber povolania a pestovanie vlastností je fajn, ale v tejto hre platia predsa len iné pravidlá.

Takže kedy prvý raz zomriete? Skoro, veru skoro. Tutoriál je k vám ešte zhovievavý, vysvetlí základné ovládanie pohybu, boja či zameriavanie. Keď padne prvých pár zombies a myslíte si, že ste pripravení, s rachotom prihrmí prvá ozruta. Kým sa stihnete obzrieť, dostanete prvé rany a je po vás. Je to tam, moja prvá smrť sa datuje na 7 minút. A tu začína tradičná metóda pokus-omyl. Reštart, návrat k miestu s ozrutou a zistenie, že bojovať sa s ňou neoplatí hneď, treba prefrčať okolo a naľavo čaká východ a cesta k iným častiam levelu. Veď ozruta počká a sily si zmeriate.

Po necelej hodinke sa dostávate do sveta Lordran. Je inak štruktúrovaný ako minule, namiesto prepojeného systému s centrálnym levelom má charakter otvoreného sveta, z ktorého rozličnými cestami putujete za nepriateľmi. Zvýšila sa predovšetkým jeho variabilita, stredoveký rys ostáva v platnosti, ale lokalita veľkého zámku či podzemných šácht je obohatená o kanály, bažiny a aj zabudnuté mestá, katakomby, jaskyne či stratené tunely. Systém otvoreného sveta má dopad najmä na (znovu)hrateľnosť. Cesta naprieč určitým setom miest nie je jediná a nabudúce môže byť odlišná. To len podporuje snahu objavovať všetky končiny a ospravedlní aj vracanie sa späť. Každá lokalita má navyše vizuálne špecifický charakter a svet je pestrejší oproti Demon's Souls.

Svet Dark Souls je však skúpy na slovo, strohý na dej a sústredí sa len na základné mechanizmy. Akoby ignoroval bohatosť RPG a oholil ho na kosť. Vo svete sú NPC postavy, ale veľa nepovedia. Nehľadajte mapu, zoznam questov, nenájdete ich. V hre leží kopa predmetov, ale niektoré majú slabý efekt. Učíte sa mnohé kúzla, ale pri súboji s bossmi aj mág siahne po meči, lebo ho hra prinúti. Hráč nájde veľa možností ako bojovať, ale súbojový systém je len jeden a ten si žiada jasnú obeť.

Myslím, že po Demon's Souls i prvej časti recenzie je zrejmé, že Dark Souls nie je žiadne Diablo, kde sa nepriatelia kosia na tisíce a loot je na prvom mieste. Naopak, akčná RPG z pohľadu tretej osoby nevyžaduje od vás odriekanie tlačidiel na gamepade a zabudnite na rôzne kombá. Môžete si vylepšovať zbrane, postavu, nájsť predmety, ale zabudnite na typický grinding, že ak budete trénovať 10 hodín navyše, ľahšie sa bude bojovať s bossom. Nie, zabrať vám dá obyčajný výber bežných kostlivcov. A kto sa náhodou prebojuje k šéfovi, stačí ho uvidieť a zomrieť.

Bojový systém nie je frenetický, skôr chladnokrvne jednoduchý a predsa zábavný. Pár prvkov si zapamätáte rýchlo – ľahký, ťažký a protiútok. Blokovanie či bránenie. To stačí. Presný timing je nevyhnutný pri každom monštre, čo vás chce zabiť. Tempo súbojov nie je príliš vysoké, to iba tempo straty životov. Nebudem klamať, budete (zase) zomierať a bude to často. Úprimne, polovicu času som strávil aj ja v polomŕtvom stave a nie medzi živými.

Opäť platí, že keď ste nažive a prídete o život, stratíte duše, ktoré sa snažíte zbierať a investovať do ďalších vlastností. Duše sú mena v hre a platia na všetko – motiváciu hrať, využitie na vývoj postavy, zvyšovanie jej levelu, zlepšovanie predmetov. Keď zomriete, môžete sa ako duch po ne vrátiť, ale hrozí, že ak ožijete a opäť vám nepriateľ siahne na život, tak už o ne prídete navždy. O slovo sa rýchlo hlási aj taktická zložka, má význam duše šetriť, keď je tu toľké riziko straty? Okrem duší sa zbiera aj tzv. Humanity, ktorá padá z bossov či predmetov, možno ju ľahko stratiť a môže vám dať extra fľašky či možnosť žiadať iných hráčov o pomoc (viď. on-line časť).

O hlavu vás chce pripraviť celá plejáda oponentov. Začína to kostlivcami i obyčajnými mumákmi zo sveta mŕtvych, psy, démoni, rytieri, obri, duchovia či gigantické kreatúry. A to sú obyčajné typy, pri bossoch sa stretnete s niekoľkými drakmi, dvojicou gargoylov, obrovským vlkom

a ešte nečakane aj s veľkým motýľom, absolútne krásnym a smrtonosným stvorením.

Veľký svet priamo láka mať aj rozličné skratky a postup hrou zachraňujú aj checkpointy: ohníky. Ale ich použitie je zradné. Po príchode k nim sa môžete zregenerovať, opraviť, naplniť fľašky so zdravím a zároveň... sa respawnujú všetci zabití nepriatelia okrem bossov. Šokujúci moment zistenia, že checkpoint nie je spása iba pre mňa, ale kruto pre každého moba, čo som zabil cestou k ohníku je nezabudnuteľný. Treba sa s ním zmieriť a dobre si uvážiť, kedy sa liečiť a kedy nie. Aj keď niekedy je to nutnosť, najmä keď vás nepriateľ začaruje hnusným glyphom, po ktorom sa vám nafúkne hlava a zvlášť nepríjemná je kliatba žaby, po ktorej sa ukazovateľ zúži na polovicu. Pascí na znepríjemnenie života je v hre tona – ak vás nezabije nepriateľ, občas sa pokúsi okolie.

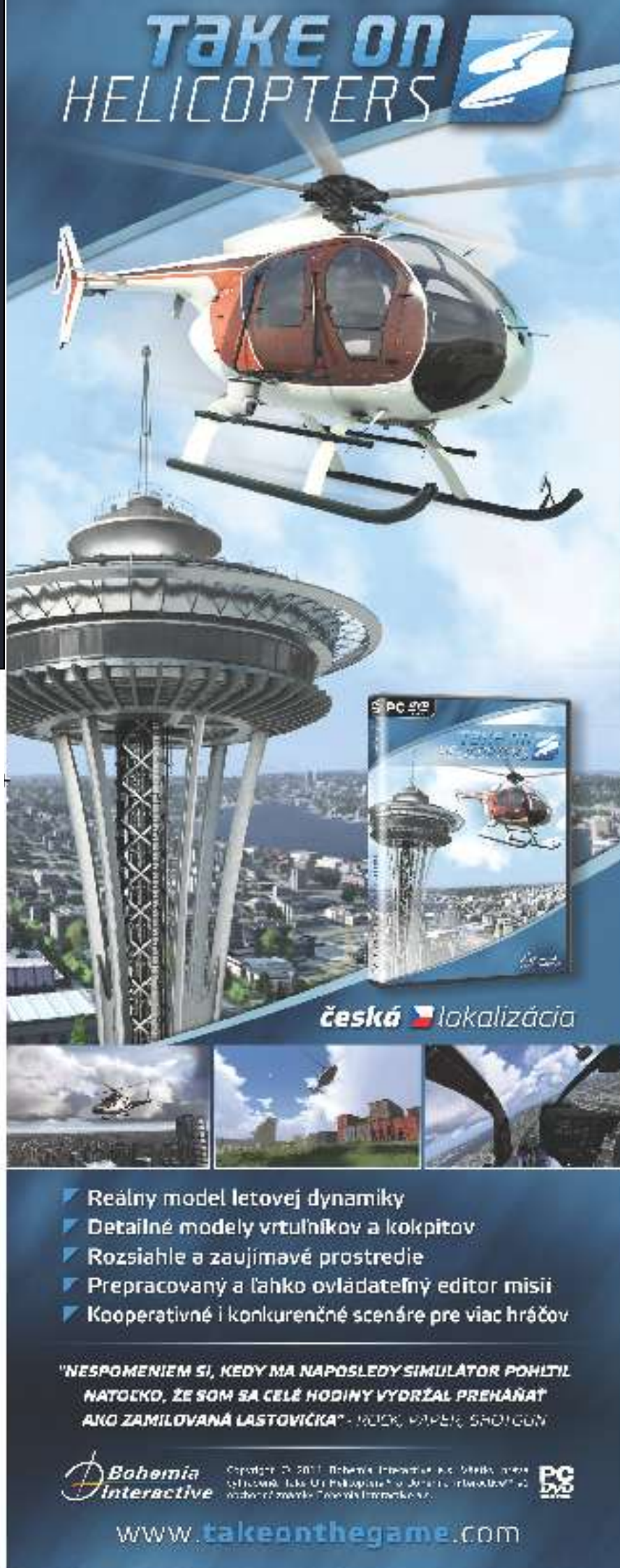
V tomto nehostinnom svete preto nie je najlepšie putovať sám, ale celkom vhod padne on-line mód, kedy sa váš svet prekrýva s herným svetom iných hráčov. Vzájomne sa vidíte ako duchovia, môžete sa pozabíjať (ale samotní autori povzbudzujú k opaku) a dokonca si pomôcť. Naposledy som helfol jednému hráčovi ako fantóm a išli sme skoliť minotaura. Obaja sme veľa získali, lebo vo dvojici sa nám ho podarilo zdolať asi na siedmy raz. Ale podarilo. Sám by som sa s ním trápil dodnes a kolega tiež. Neviem, kto to bol. Skrátka iný hrdina. Pri absencii voice chatu či iných moderných vychytávok sa totiž Dark Souls vo svojom štýle sústredí výlučne na hru a hrateľnosť aj v multiplayeri. A mne sa to celkom pozdáva, aj keď je to poloanonymný postup s niekým, o kom vlastne nič neviete. No boli ste tam spolu.

Audiovizuálna stránka je na súčasné

pomery solídna. Grafika je kvalitnejšia (a najmä pestrejšia) ako pri predchodcovi a nemožno jej veľa vyčítať s výnimkou občas padajúceho frameratu, ktorý sa objaví pri väčšej presile. Náramne atmosférické sú však zvukové efekty – meče rinčia, beštie chrčia, v diaľke dunia bubny alebo sa na vás vrhá boss a ručí celá obývačka. Výborne!

Je krásne sledovať, ako svet Dark Souls funguje. Je rozmanitý, má nádherne lokality, obrovské množstvo druhov nepriateľov, možno po ňom nelineárne putovať. Ovládanie je jednoduché, len občas sa ťažšie zamerajú oponenti. Grafika a hudba sú účinné a malebné tak, aby zvýraznili vaše spomienky na tento neľútostný svet a nezabudnuteľný zážitok. Strávite tu desiatky hodín hry a asi neuvidíte jej koniec. Alebo sa tam dostanete a zistíte, že môžete niekoľko ráz dať New Game+. To je už veľa aj pre najtvrdšie nátury. Alebo je to výzva tak na rok vopred... Prijmete ju? Od čias Devil May Cry a Ninja Gaiden Sigma už dlho nepadlo toľko gamepadov a nervov za obeť ako tu.

Michal Korec



Recenzia - Focus - Realtime Stratégia - PC

Game of the Thornes - Genesis

Plusy:

+ príbeh obsahujúci všetky esencie svojej predlohy
+ bohatá encyklopédia
+ niektoré nápady a MP
+ pomer výkonu a požiadaviek
+ lokalizácia

Mínusy:

- výsledné prevedenie
- absencia klávesových skratiek
- AI
- stereotyp
- mapám chýbajú reálie predlohy

3.5

Len ťažko si predstaviť lepšie pripravenú pôdu na uvedenie titulu na trh, ako sa práve naskytla pre A Game of Thrones: Genesis. Úspešná knižná fantasy séria naberá na popularite, seriál z produkcie HBO si taktiež získal množstvo fanúšikov a sám autor knižnej predlohy sa aj priamo podieľal na výrobe hry. Autori tak mali prácu výrazne zjednodušenú a väčšinu marketingovej komunikácie za nich spravil niekto iný. Neverili by ste však, že aj takéto ideálne podmienky sa dajú pokaziť. Ako sa to autorom podarilo?

Románový cyklus Pieseň ľadu a ohňa z pera amerického spisovateľa Georga R. R. Martina je tak trochu iným fantasy. Zabudnite na elfov, bielovlasých čarodejníkov, loptové hry na metlách, či postavy s malými chlpatými nohami. Západozemie, kam je situovaný dej hry, je plne verné stredovekým reáliám a oproti typickým nadprirodzeným bytostiam skôr dáva do popredia hĺbku jednotlivých postáv a konflikty medzi nimi. Knihy, samozrejme, úplne nerezignujú na fantasy bytosti, avšak hrajú tu len vedľajšiu rolu.

Inak tomu nie je ani vo videohernej adaptácii. Dohľad autora kníh je badať už od samotného začiatku príbehu. Začínate dávno pred ukovaním známeho Železného trónu. Konkrétne v dobe, keď sa na scéne objavuje Nymeria so svojimi plánmi podmaniť si Dorne. Keď to nejde mečom, tak diplomaciou a vlastným lonom. Postupne sa na scéne objavuje Aegon Targaryen a neskôr sa postupom kampaňou dostávate ku kormidlu aj ostatných rodov ako Stark, Tully, Arryn, Tyrell, Baratheon a Lannister. Ak by ste sa aj náhodou v Genesis strácali, tak sa nemusíte báť. Bohatá encyklopédia sveta vás aj mimo hlavnej kampane oboznámi so všetkým potrebným aj nepotrebným, čo vám hra môže ponúknuť. Osem rodov predstavuje osem kapitol kampane, z ktorých každá núka po päť misií. Tie zaberajú približne 15 minút každá, no v závere sa vám aj to bude zdať veľa.

Rovnako ako knihy či film, tak aj hra vsádza na zvraty, spojenectvá a intrigy. Veľmi zjednodušene možno titul označiť ako strategickú fantasy soap operu. Pochopiteľne s tým počítajú aj herné mechanizmy a okrem tra-

dičného vedenia bojov a „ekonomiky“ svojho rodu tu nájdete ešte diplomaciu aj lesť. Je nutné však podotknúť, že výsledné spracovania oproti papierovým predpokladom výrazne zaostáva. Snaha naložiť hráčovi na ramená čo najviac nakoniec vyústila v situáciu, kedy sa vlastne venujete všetkému a zároveň ničomu. Minimálne teda ničomu poriadne.

Po väčšinu času je hlavnou hernou náplňou obsadenie a udržanie rozfragmentované časti mapy. Toho môžete dosiahnuť jednoducho uzavretím dohody pomocou vyslanca. Netreba však zabúdať, že rovnaký cieľ majú aj vaši súperi a taktiež svoje jednotky posielajú k nezávislým mestám. Po tých najviac pravdepodobných mestách, čiže ich pohyb jednoducho predvídate. Ak už mesto má uzavretú dohodu s niekým iným, stále ho môžete získať pomocou tajnej dohody vášho špeha. Pre pravoverných pacifistov je tu ešte možnosť vyslať urodzenú pani, aby vám zaistila dohodu s mestom pomocou svadby. Jedinou skutočne zaujímavou vecou je ale práve práca so špehmi. Tí môžu byť ľahko podplatení darebákom (to môže aj vyslanec), avšak na odhaľovanie podplatenia, tajných dohôd a iných špinavostí opäť slúži len špeh.

Často to však po dobrom nejde (a pritom nemáte dojem, že by ste niečo mohli ovplyvniť). Vtedy nastáva druhý možný stav v hre. Počas vojny ide diplomacia bokom a mestá sa pod vašou vlajkou ocitnú len vďaka bojovým jednotkám. Tie si postupne odomykáte, vylepšujete ich a narazíte tu aj na hrdinov so špeciálnymi schopnosťami. Nič, čo by ste doteraz niekde inde nevideli. Snáď len vrahovia ako nástroj tajnej zákernosti sú drobným spestrením zaužívaného stereotypu žánru. Dokonca ešte aj k prvému drakovi sa dopracujete asi už po hodine hrania a s ním už hranie nie je vôbec žiadnou výzvou, nakoľko ho dostanete doslova zadarmo. Aspoň diferenciácia jednotiek je v hre veľmi vydarená a záleží na poradí v akom ich pošlete na nepriateľa.

Pýtate sa, kde je problém, keď už od úvodu sa o hre vyjadrujem v negatívnom zmysle? Je to stereotyp. Hra ponúka aj pomerne rozsiahly tutoriál, ktorý vás oboznámi s jej mechanizmami, avšak keď sa dopracujete ku kampani samotnej, tak zistíte, že stále len recykluje jednu schému, čo je ten približne 15 minútový cyklus misie diplomacie, špehovania a bojov. Občas príde misia, kde plníte čisto obranné úlohy či napríklad eskortujete, no stále je to celé rovnako nezáživné. Po dlhšej dobe nastane zmena akurát v tempe, kedy sa tento cyklus zrýchli. Vtedy budete preklínať autorov za absenciu klávesových skratiek, neprehľadnosť, zlú prácu s minimapou a celkovú užívateľskú neprívetivosť. Korunu tomu nasadzuje kamera, ktorá pozná tri fixné polohy; jedna je príliš blízko a nič nevidíte, druhá je príliš ďaleko a nič nevidíte a tá prostredná je síce fajn, ale uhol pohľadu nezmeníte.

Umelá inteligencia vášmu duševnému zdraviu tiež práve neprospeje. Pri podobnom titule by ste čakali aspoň čiastočnú samostatnosť, nakoľko máte na práci aj iné činnosti ako vodenie panákov za ručičku. Autori si však myslia pravý opak a tak AI obdarili hrozným pathfindingom, neschopnosťou reagovať na prítomnosť nepriateľa či dokonca na priamy útok a občas aj ignorovaním príkazov. V prípade útokov je asi najhoršie to, že ho nielen neuposlúchnu, ale o ňom ani nijak neinformujú a pokojne sa celý oddiel nechá zabiť. Jedinou nádejou je, že si všimnete blikajúcu červenú bodku na minimape (ktorú ale veľmi ľahko prehliadnete).

Okrem kampane v hre narazíte aj na Skirmish režim (Rod proti rodu) a multiplayer. Ak patríte k fanatickým fanúšikom predlohy so sklonmi k masochizmu a hru musíte mať, tak by som vás odkázal práve na tieto dva režimy. Skirmish je o niečo zábavnejší ako kampaň, nakoľko nie je viazaný kampaňovými úlohami a hráči v mupltiplayeri ku hre prikročia priamočiarejšie a taktiež disponujú rovnakým „hendikepom“ ako vy.

A Game of Thrones: Genesis v závere nezachráni ani príjemne technické spracovanie, prijateľné hardvérové nároky a kvalitná česká lokalizácia. Sympatické nápady sú rozdupané kopytami zdrvujúceho stereotypu, pod ktorými neprežije takmer žiaden náznak zábavy a kvalitnej hrateľnosti. Neustále sa opakujúca schéma hrateľnosti vás omrzí už po prvých pár chvíľach a keď sa konečne v hre rozbehne niečo zaujímavejšie, tak tvrdo doplatíte na nedostatky ako absencia klávesových skratiek a slabú AI. O to viac je táto obľúbená licencia premárnená tým, že aj napriek bohatej encyklopédii sa reálie Martinovho sveta redukujú na anonymné mapy a mestá v nich. V prípade vydania patchu, ktorý by opravil najhoršie nedostatky a cenového prepadu možno hra aspoň pre skalných bude stáť za zváženie. Zatiaľ však o tom nemôže byť reč.

Matúš Štrba

Recenzia - SONY - Akčná - PS3

God of War: Collection Volume II

Plusy:

+ dva diely za cenu jedného
+ trofeje
+ podpora vibrácií na DualShocku
+ 3D podpora

Mínusy:

- staršia grafika
- ovládanie L1+L2
- krátke

8.0

Po zaslúženom úspechu prvej kolekcie, po ktorej niektorí volali roky a iní zasa neoznačili inak ako varenie z vody alebo žmýkanie peňazí, sa tlačí na Olymp druhá kolekcia, aby vytlačila z trónu svojho staršieho brata. V prvej sa nachádzali God of War I a II, ktoré si mali možnosť zahrať len majitelia PS2, resp. tí, ktorí disponovali PS3 vybavenou spätnou kompatibilitou. Druhá kolekcia obsahuje dva kúsky skladačky, ktoré si zasa mohli zahrať len majitelia PSP.

Chains of Olympus

Kratos slúži bohom už niekoľko rokov a práve teraz bol vyslaný do mesta Attica, kde má zabrániť perzskej invázii. S poslednou ranou zasadenou perzskému kráľovi a so zdecimovanými armádami za chrbtom Kratos sleduje ako slnko klesá k zemi veľkou rýchlosťou. Boh snov Morpheus by si totiž rád uzurpoval celý svet pre seba a preto zajme boha Slnka – Helia. Mimo to mu mysľou stále znie melódia z flauty, ktorú hrávala jeho malá dcéra Calliope. Tá je však mŕtva. Je to len sen?

Bohovi vojny ani tentoraz nechýba dvojica čepelí pripevnených reťazami ku zápästiam, no aby sa autori veľmi neopakovali, vymysleli si aj nové zbrane. Štít slnka a rukavicu Dia. Božské kúzla v podobe ohnivého Efreeta, bleskov úsvitu a Cháronovho hnevu tiež prídu vhod. Nechýba zbieranie červených orbov, očí gorgón a pierok z Fénixa, za čo ste po novom odmenení trofejami v prípade vyzbierania všetkých. Krátku hernú dobu si môžete natiahnuť plnením výziev od Háda, boha podsvetia, ktoré sa odomknú po dohraní hry a odmenou budú nové kostýmy, videá a obrázky z tvorby hry.

Oproti pôvodnej trilógii majú obe pokračovania na PSP zjednodušenú schému ovládania aj riešenie logických úloh a puzzlov je potlačené viac do úzadia. Najväčší problém ale vidím v niečom inom a tým je celková dĺžka a mierna grafická zastaranosť. Hrou prefrčíte za cca štyri hodiny a to je celkom málo, aj keď akcia je intenzívna a hra nemá slabé miesta. Málo polygónov ale hra nedokáže schovať nijako, aj keď sa to snaží maskovať do slušivého HD kabátika. Fakt, že hra vyšla

už v marci 2008 a ešte k tomu pre handheld, kde sú grafické možnosti obmedzené, nehrá gréckemu katovi veľmi do karát.

Ghost of Sparta

Dej zasadený medzi prvý a druhý diel God of War obsahuje sériu flashbackov z Kratovho detstva, kedy so svojím bratom Deimom bojovali o to, kto bude väčším Sparťanom. Vedma predpovedala víťazstvo bohov nad titánmi, ktoré sa vyplnilo. A taktiež, že bohov zvrhne označený bojovník Sparty. Malicherní Olympskí vládcovia tomu chceli zabrániť a vytrhli Kratovho brata poznačeného červenými značkami z lona domovského mesta a rodiny. Vôbec netušili, že si vybrali toho nesprávneho a že naštartujú hnev vtedy ešte malého mäsiara zo Sparty. O niekoľko rokov neskôr, kedy Kratos prevzal vládu po Árovi ako boh vojny, ho prenasledujú vízie, v ktorých sa dozvedá, že jeho brat je stále nažive a že ho väznia bohovia. Každému je jasné, že onedlho budú na stožiaroch Olympu plápolať čierne zástavy spustené na pol žrde oznamujúce voľné miesta.

Technologický skok, ktorým autori skočili z predchádzajúceho dielu nebol na malých displejoch PSP až taký badateľný, no o to viac je ho vidno na veľkých obrazovkách. Aj keď grafika samozrejme nedosahuje v žiadnom prípade možností PS3, nechce sa mi ani veriť, že ide len o prerobenie do vyššieho rozlíšenia. Všetky postavy a nepriatelia sú detailne vymodelované, pozadia viac monumentálne a podrobne nakreslené.

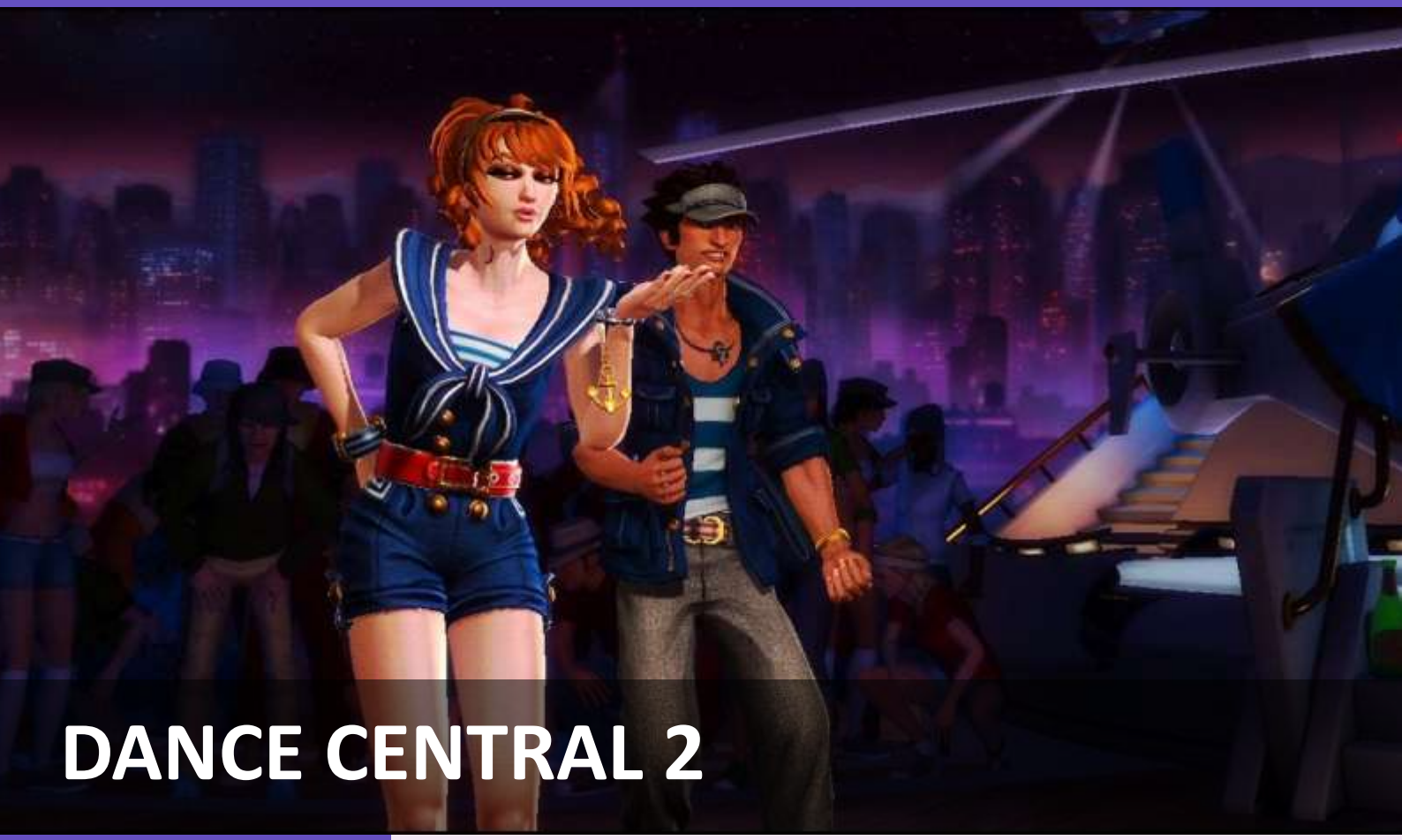
Ovládanie zostalo nezmenené a môžete používať schému z PSP alebo druhý analóg na uskakovanie. Obe schémy však fungujú súčasne a nedá sa medzi nimi prepínať, čo je trocha problém. Pri prvom dieli to nevadilo, pretože na R1 tlačidlo nebola priradená taká dôležitá funkcia, akou je zapálenie čepelí Kratovým hnevom. Jeho ukazovateľ pribudol hneď pod zdravie a mágiu a pre jeho použitie je potrebné držať R1. Problém nastane, ak sa spolu so zapálenými čepeľami snažíte použiť a reťaziť kombá spojené s tlačidlom L1. L1 + R1 totiž na PSP slúžili ako uskakovanie, keďže absentuje pravý analóg. Takže sa vám bude stávať, že miesto mohutného komba bude hrdina len uskakovať. Vadilo mi to na PSP, no tam bol nedostatok tlačidiel a dalo sa to prežuvať. Remaster neremaster, tu to však odpustiť neviem. Minimálne mohlo byť na výber vypnutie PSP schémy ovládania.

Ostatné zostalo pri starom a Ghost of Sparta obsahuje presne to, čo má obsahovať správne pokračovanie. Je o niečo dlhšie (cca 5,5 hodiny), pribudlo viac enviromentálnych Quick Time Eventov, kedy Kratos skáče ako o život a za sebou samozrejme necháva len sutiny a deštrukciu. Chýbalo mi trocha viac nepriateľov na jednej obrazovke k masakrovaniu, ktorých bolo pomenej kvôli hardvéru PSP, ale to už by museli autori zasahovať hlbšie do kódu a komu by sa to chcelo, že?

One more thing – ako by povedal klasik (nech mu je iCloud ľahký). Sony v oboch dieloch zapracovalo podporu pre 3D (napr. televízory Sony a monitory podporujúce Nvidia 3D Vision). Na rozdiel od nedávno recenzovanej kolekcie ICO & Shadow of the Colossus, kde bola podpora taktiež, je zobrazenie mäsiara viac plastické a ide viac do hĺbky. Priam ako by vám pred očami len pár centimetrov v monitore poskakovali postavičky, ktoré práve zliezli z políc a začali si vybavovať medzi sebou účty. Kratos ostentatívne točí so svojimi reťazami až máte pocit, že by vás mohol zasiahnuť. Príšery vyskakujú z rohov obrazovky a šinú si to rovno k nemu, načo ich Sparťan hádže naspäť priamo vám do tváre a hrubo kydá vašim smerom aj utrhnuté končatiny a hektolitre krvi. Zahrať si v 3D je ako hrať ďalší diel, ktorý ste ešte nevideli. Škoda, že 3D u nás nie je viac udomácnené a jeho cena sa sunie dolu pomaly. Poslednou vecou, ktorá je viac menej automatická, je pridaná podpora vibrácií pre DualShock, takže nový zážitok nedostanete len do očí, ale aj do rúk.

Druhú kolekciu boha vojny musíte určite mať, ak patríte medzi jeho fanúšikov a nemáte k dispozícii PSP alebo vás oba diely trestuhodne minuli. Ak už oba vlastníte, potom okrem trofejí, vibrácií a 3D podpory (ktorá ešte nie je veľmi rozšírená) nie je veľa dôvodov, prečo si túto kolekciu zaobstarávať. Obe hry sú naštrbené zubom času a aj tým, že primárne vyšli na handheld, kde sa dajú grafické nedostatky zakryť malou obrazovkou. Tento zub bol menej zhovievavý hlavne k Chains of Olympus, kde môže byť grafika aj tri krát HD, no modely postáv a okolia zostanú rovnako málo polygónové ako v originále. Ghost of Sparta je na tom o poznanie lepšie, no pri hraní sa neubránite pocitu deja vu. Obsahuje toho síce viac, no základ aj postupy zostali nezmenené. Môže sa vám tak stať, že sa podobných akcií a scenárov rýchlo prejete. Ak vám to však nevadilo pri prvej kolekcii, tak tu si budete s pravdepodobnosťou tiež krochkať blahom.

Vladimír Pribila



DANCE CENTRAL 2

Plusy:

+ výborné ovládanie menu i tanca
+ ešte viac pohybov
+ lepší tréning, postupné učenie
+ viac obtiažností, lepšia gradácia
+ kvalitný tracklist
+ fitness módy a príbehový Crew Challenge
+ tanec vo dvojici súčasne, dance battle i co-op

Mínusy:

- „len“ 44 piesní
- krátke

9.0

Vitajte, prvotriedni tanečníci! Dali ste už všetky zostavy na najťažšej obtiažnosti Dance Central, stiahli všetky DLC a stále hľadáte nové výzvy? Michael Jackson bol slabý odvar a Just Dance 3 je fajn pre párty hráčov, no možnosti Kinectu a jemných pohybov nevyužíva na sto percent? Iste, nové výzvy sa rýchlo nájdu – a teraz je nový kráľ žánru Dance Central 2. Vlani o tomto čase sme videli killer-titul pre Kinect a s ročným odstupom treba uznať, že pre perifériu urobil veľa. Tak čo teraz, ak nechcete iba zobrať 40 songov z albumov a vydať datadisk? Jemne vylepšiť, posilniť hru dvoch tanečníkov a zabojovať s väčším súpermi.

Keď hovorím o tanečných hrách, v Dance Central sa cítim akosi najviac „doma". Po roku a oboch hrách mi imponuje menu, ovládanie, štýl, presnosť i učenie nových ťahov. Kedysi to bola krásna sonda a objavovanie, dnes je to už silný zvyk a vypisovanie, čo všetko funguje a čo sa skvalitnilo.

Ovládanie cez Kinect je famózne. Gestá v štýle Minority Report fungujú dokonale. Zlepšili sa aj v tme či šere, hoci aj minimálne zažatá lampa v rohu miestnosti Kinectu pomôže. Menu je rýchle, prehľadné a okamžite si nájdete nové módy a objavíte staré. Pohyb pravej ruky smerom doľava je najlepší systém potvrdzovania a ľavá ruka smerom vpravo zase funguje ako funkcia Späť. A keď si myslíte, že niet čo zlepšovať, dáte si prvý tréning Break It Down a nájdete ešte lepšie ovládanie hlasom. Je to tak. V základnom menu fungovalo aj minule, no teraz sa hlasom plne ovláda celý tréning. Chcete si skladbu spomaliť? Povedzte to. Chcete ju opäť zrýchliť? Stačí pár slov. Tréning sa dá rozdrobiť na drobné ťahy a opakovať ich dookola, aby ste odhalili, čo ešte neviete – pohyb kolena, rýchlosť gesta či zápästia, Dance Central 2 vás učí ešte presnejšie. A dokonca si môžete natočiť video samého seba z tréningu a porovnať so simulovanou postavičkou a vidieť rozdiely.

Pustite si prvý song, oblaží vás prehľadný interface. Štylizované prostredia i tanečníci dokresľujú neodmysliteľný cool kolorit celej hry. Tancuje sa v kruhu, hlučných skupinkách či „on da street", kam patríte. V strede je jedna zo série známych postáv, ktorá predvádza čo tancovať; pravá línia obrazovky ukazuje aktuálny i nasledujúci pohyb, ktorý treba zopakovať. Jednoduché a účinné. Nad pohybmi vidíte rastúci počet bodov (ide až do miliónov) a naľavo štýlový magič, ktorý dáva

počet hviezdičiek. Maximum je päť: dosiahnuť ich si vyžaduje tréning, znalosť skladby i fyzičku.

A tance sú bohatšie, postupne objavíte nové ťahy, ktoré z vás vyžmýkajú ešte viac pozornosti aj krútenia v bokoch, ohýbanie kolien a riadne vrtenie zadkom, najmä keď dôjdete na Rihannu či speváčky, ktoré sa s choreografiou nemaznali. Viac ťahov rovná sa viac zábavy, väčšiu variabilitu a tá sa v celkovom súčte počíta. Pritom na nové ťahy už narazíte aj na ľahších pesničkách, netreba ísť hneď na tri hviezdičky a viac. Dance Central 2 pôsobí ako nová výzva aj pre znalcov. Neznamená to okamžite celkovo vyššiu obtiažnosť hry, skôr lepšie rozpätie a viac možností na oboch koncoch. Napríklad aj výber songov teraz ráta s obtiažnosťou na siedmich dielikoch namiesto piatich.

Boj o každý dielik ilustruje naháňačka za prvými piatimi hviezdičkami na strednej obtiažnosti. Nepreháňam, ak poviem, že zdanlivo jednoduchú skladbu Turn Me On od Kevina Lyttlea som absolvoval 17x a skončil tak, že štyri hviezdičky boli zaplnené a poslednej chýbal posledný dielik, čo znamená možno jeden-dva pohyby. Čo teraz? Ako na to? Po 17 razoch (o jednej v noci) som sa vrátil do tréningu a preskúmal ťahy. Zistenie bolo jednoduché, ľahučký pohyb odtlačenia rukami smerom vpred som nemal dosť razantný, body išli, ale bol hodnotený ako dobrý, no nie bezchybný. Nacvičil som odtláčanie, vrátil sa do skladby a na druhý raz padol plný počet. Toto je ukážka sofistikovanej, náročnej, no nesmierne zábavnej stránky Dance Central 2.
Tracklist so 44 skladbami jasne favorizuje hudbu z minulej dekády (2000 až 2009), kde patrí až 60% skladieb. Missy Elliott s Get Ur Freak On, La Roux – Bulletproof, BoB – Nothin on You či Britney Spears – Toxic. A našinci z Európy si určite zaskáču na O-Zone – Dragostea Din Tei. Solídne vyznieva aj súčasná hudba – 8 skladieb na čele s Lady Gaga či dvomi Pitbullmi. Osobne však favorizujem šesticu skladieb z 90. rokov: Haddaway – What Is Love je nakladačka, ako sa patrí. Z eighties dorazili štyri songy a zo 70. rokov akurát jedna Donna Summer. Celkový zoznam nie je taký vyrovnaný ako pri Just Dance 3 s vyrovnanejším pomerom, ale pokiaľ ide o tanečnú stránku a prevedenie choreografií... Tá variabilita a tie možnosti sú rozhodne špičkové.

Harmonix sa pozreli na moju jedinú výčitku z minulého dielu a napravili ju. Dance Central 2 už nemá iba tréning, tanečný mód a trošku fitnesu, ale viac módov. Už sólo hra stojí za pozornosť. Crew Challenge supluje príbeh o tanečníkovi, čo sa postupne postaví tanečným zostavám v postupnom trackliste a snaží sa dopracovať k tajomnému tanečníkovi. Získať reputáciu cez systém stanovených úloh a songov je veľká motivácia a máte regulárny pocit, že sa štveráte v rebríčku vyššie. Má to zmysel, nielen meniť ľahšiu skladbu za ťažšiu v bežnom zozname. Veľký rešpekt si samozrejme uťahuje z celkovej štylizácie, ani príbeh sa neberie príliš vážne. Ako sólo hráč si určite môžete užiť aj fitnes mód, kde čakajú naordinované cvičenia na určitý set pesničiek. Vhodne odstupňované kategórie dajú zabrať – rýchla 10-minútovka alebo aj dobrý 50-minútovy polmaratónik, ale ten neskúšajte hneď pri prvom hraní, až keď sa s hrou trochu zžijete.

Najväčšou novinkou je však tancovanie v dvojici a to je fantastická inovácia, ktorá vybičuje vaše obývačkové súboje na nevídanú úroveň. Naposledy sa u mňa takto súperilo s mikrofónmi pri prvej SingStar v roku 2004. Upracte gauč, namerajte dva a pol metra a môžete si vybrať. Tanečníci pre frajerky najprv vyberajú opatrne kooperatívny mód, kde absolvujú pár pesničiek spoločne, ale to je iba začiatok. Dance battle – tanečný súboj je pravé korenie. Niektorí nahrabú veľa bodov v tej známej individuálnej disciplíne, iní zase ocenia nový Free-4-All mód, kde sú na obrazovke dané vopred určité pohyby a vyhrá hráč, ktorému sa ich podarí správne odtancovať všetky ako prvému. Tento súboj vo voľnej disciplíne je neuveriteľný, lebo v obývačke sa strhá mela, kde každý chce odtancovať to svoje a vtipne to pôsobí na okolie, čo vidí len urputne pohybujúce sa telá v tanci.

Dance Central 2 je štýlová, celkom náročná i na párty vítaná hra, ktorá robí všetko čo má veľmi dobre a v súčasnosti využíva Kinect najlepšie. Po roku sme tam, kde sme boli – Dance Central 2 prišiel, aby odsunul konkurenciu na bok, pridal pár skutočne výborných noviniek a je na čele.

PS – Tanečný vrchol je dať si Dance Central 2 namiesto rozcvičky. Na ťažších leveloch či fitnes dáva zabrať aj o ôsmej ráno. Akurát ho treba potom vedieť vypnúť a odísť.

Michal Korec

NBA JAM: On Fire Edition

Plusy:

+ ideálna párty hra aj pre nefanúšikov
+ ľahké ovládanie
+ okamžitá hrateľnosť
+ tony vecí na odomykanie
+ animácie, komentár

Mínusy:

- problémy pri online hraní
- chýba Michael Jordan

9.0

Basketbal je v našich končinách tak trochu nedoceneným športom. Fanúšikovská i hráčska základňa je v porovnaní s dominantným futbalom alebo hokejom iba zlomková a to je trochu škoda. Basket je dynamický, zábavný, napínavý šport, kde nie je nuda o highlighty ani o „wow“ momenty. Teraz zoberme všetky superlatívy basketbalu, ktoré sme vymenovali, vynásobme ich desiatimi a dostaneme sa k **NBA JAM: On Fire edition**.

Možno vám zbežné pohľady na obrázky niečo pripomínajú. „Kedysi dávno som čosi podobné hrával,“ hovoria si starší a majú pravdu. Už v roku 1993 sa NBA Jam prvýkrát predviedol na hracích automatoch, neskôr zavítal na takmer každú platformu vrátane PC, kde taktiež zožal zaslúžené ovácie. Prečo? Lebo sa jedná o jeden z najprístupnejších a najzábavnejšie spracovaných digitálnych šport vôbec.

Na ihrisko vybiehajú iba štyria hráči, hrá sa teda 2 vs 2. Pre hráčov neplatia takmer žiadne pravidlá, fauly, auty, cezpol ani kopa ďalších obmedzení hrateľnosť neovplyňuje. Naopak, hráči sa občas správajú, ako keby ich okrem rozhodcov neovplyvňovala ani gravitácia a tak sa na obrazovke dejú „strašné“ veci. Basketbalisti smečujú od pol obrazovky, robia saltá, výkruty, premety, otočky, udierajú sa lakťami, strkajú do seba, dávajú nemožné bloky. Čím šialenejšia vec sa podarí vykonať, tým väčšia je zábava.

Ovládanie hráčov je pritom absolútne jednoduché a zvládne ho aj športový antitalent. Jedno tlačidlo pre nahrávku, druhé pre streľbu/smeč a je vymaľované. Môžete to síce kombinovať s turbom, crossovermi, tanečkami a podobnými okrajovým balastom, ale spomenuté dve tlačidlá vám budú stačiť viac ako dostatočne.

Práve extrémne jednoduché ovládanie a zároveň extrémne zábavná hrateľnosť robia z NBA JAM On Fire Edition ideálnu párty hru. Akonáhle sa k vám pridá jeden kamarát a vy si budete môcť vyblázniť na ihrisku vo dvojici, zábava narastá exponenciálne. Dobré i zlé prihrávky, podarené i nepodarené strely, bránenie, nahadzovanie na spektakulárne alleyupy dostávajú za asistencie živého spoluhráča úplne iný rozmer. Zápas pritom môžu hrať až štyria ľudia, či už pri jednej konzole alebo po internete. Malé upozornenie: ak hráte po internete s AI, je to výhoda, pretože počítačom riadený hráč dokáže takmer absolútne smrtiaco strkať (a tým pádom vyraziť

loptu), čo sa živému hráčovi až tak často nepodarí.

Basketbalová JAM seansa to nie je rýchlokvasná jednohubka, ktorá vám vydrží na jedno piatkové posedenie pri striktne nealkoholickom pive a vôbec ničím neriedeným pomarančovým džúsom. Ponúka solídny obsah pozostávajúci z niekoľkých základných módov. Obyčajný zápas hrá prím, avšak o jeho obyčajnosti by sme mohli diskutovať. Pravidlá sa dajú okoreniť niektorým z dostupných modifikátorov. Extra veľké hlavy na modeloch sú prvou položkou siahodlhého zoznamu úprav.

Ako jednotlivci pravdepodobne strávite najviac času v móde Road Trip. Ten supluje sezónu a vy v ňom budete musieť pokoriť každý z tímov NBA hneď trikrát. Na základnú bronzovú medailu stačí obyčajné víťazstvo, strieborná a najmä zlatá medaila už ale prináša rôzne obmedzenia a špeciálne pravidlá v zápasoch, čo ozvláštňuje gameplay a nenechá hre upadnúť do stereotypu. V Online móde sa proti sebe môžu postaviť celkovo dvaja, traja (2 vs. 1) alebo dokonca štyria hráči. Stabilita a rýchlosť sieťového kódu nepatrí k tým najlepším, takmer pred každým zápasom je niekoľko desiatok sekúnd vyhradených synchronizácii dát aj priamo počas zápasov dochádza k lagovaniu, nechcenému odpájaniu hráčov a podobným problémom.

Každý jeden úspech na palubovke je ohodnotený in-game menou, JAM dolármi. Úlohy sú samozrejme spojené s rôznymi basketbalovými ukazovateľmi, strelami, smečmi, doskokmi, blokmi atď. Za našporené doláre sa následne dajú nakupovať upgrady a treba povedať, že ich je skutočne požehnane. Od vlajky pri mene (Slovenská na počudovanie neabsentuje), cez rôzne prezývky a podobné kozmetické úpravy sa dostanete k podstatnejším nákupom, napríklad k modifikátorom. Odomknuteľní noví hráči či dokonca celé družstvá podčiarkujú bláznivú orientáciu celého titulu. Na nákup čakajú maskoti basketbalových klubov, najvyšší americkí politickí predstavitelia, členovia snowboardovej SSX rodiny a iné figúrky od výmyslu sveta. Chcete vidieť súboj Sarah Palinovej a Billa Clintona proti gigantickým svišťom? Nech sa páči!

Nebyť šialených hráčov a občasnej absencie zemskej príťažlivosti a vybraných pravidiel, na palubovke by prebiehali takmer regulárne zápasy. Hrá sa na dva koše, spoluhráči si prihrávajú, uvoľnujú sa a zakončujú tak ako v klasickom basketbale. Zjednodušené pravidlá a ovládanie však znamenajú obrovskú barličku aj pre nebasketbalistov a hra sa naplno otvorí už po pár minútach hrania, čo je u každej párty hry nevyhnutnosť. Naopak, profíci budú hľadať ukryté špecialitky ako napríklad On Fire mód – tri po sebe idúce koše od jedného hráča znamenajú, že z lopty v jeho rukách začnú šľahať plamene a je schopný sa trafiť z každej pozície na palubovke. Extra mód spúšťajú aj tri alleyoopy po sebe. Tie zapínajú Team on Fire mód, ktorý z vás na 20 sekúnd spraví leteckých akrobatov s absurdnými skokanskými schopnosťami a smečmi ako z inej galaxie.

Team On Fire je zároveň jednou z väčších noviniek, ktorú si v NBA JAM: On Fire Edition všimnete oproti „neplamennej“ edícii. Rovnaká hra (NBA JAM) sa totiž do predaja dostala už pred časom, avšak autori vypočuli komentáre hráčov, urobili množstvo opráv, vylepšení, popridávali kopu obsahu a okorenili to ohnivým podtitulom. Do zoznamu zásadných noviniek patrí aj spomínaný mód Road Trip, úprava umelej inteligencie, Tag mód (kde ovládate oboch svojich basketbalistov), tanečky ponižujúce súperov a množstvo iných prídavkov.

Nepchať zbytočne 3D tam, kam nepatrí, by malo byť heslom nie len filmárov, ale aj herných tvorcov. Našťastie On Fire si zachováva svoju 2D tvár a hoci hráči sa pohybujú v 3D priestore, „bitmapové“ telá a nadrozmerné hlavy vytvorené z fotiek reálnych predlôh (všetky veľké hviezdy basketbalu na ihrisku prevetráte, no tá najväčšia bohužiaľ chýba. Michael Jordan sa upísal konkurenčnej firme) dodávajú hre tú správnu šialenú atmosféru. Rovnako dobre sú spracované animácie, ktorých je v hre neúrekom a najmä pri toľko omieľaných smečoch či vysmievaní sa oponentom oceníte ich kvality. Povestnou čerešničkou na torte je komentár, ktorý od už legendárneho pokriku „BOOOM SHAKA LAKA!“ prechádza do úplne nových hlášok (Tento kôš bol ako najhorší rybárov sen. Nič iné, iba čistá sieť!)

NBA JAM: On Fire Edition je skvelá zábava aj pre jedného, ale svoj plný potenciál hra dosiahne až za účasti ďalších živých hráčov. Je pri tom jedno, či sedia vedľa vás na gauči, alebo sa vám vysmievajú z druhého konca sveta. A najlepšie na tom je, že ani nemusíte byť príliš veľkým fanúšikom basketbalu, dvojtlačítkové ovládanie, rozkošná grafika, efekty a jednoduchá hrateľnosť si vás získajú bez ohľadu na športovú orientáciu. Veď to poznáte, najjednoduchšie veci bývajú častokrát tie najlepšie.

Jaroslav Otčenáš

kinema
filmová sekcia

Film recenzia - Dobrodružný - USA 2011

TinTinove Dobrodružstvá

9.0

Ísť na nového Spielberga je vždy zážitok. Buď sa v ňom prebúdza filmové svedomie alebo detská duša a chuť zažívať veľké dobrodružstvá. Teraz prichádza film z tej ľahšej kategórie, kde majster dokonca skúša 3D, povoláva späť Johna Willamsa a robí zadosťučinenie európskym divákom...

Príbehy reportéra Tintina sú na starom kontinente obrovský hit. Teraz prišla nová výzva: výprava so psíkom Snowyma a nájdený model lode s tajomstvom. Nebude trvať dlho, kým sa Tintin zo domova vydá na veľké dobrodružstvo, kde skončí na zvláštnej lodi (nie tej s jednorožcom) s nie náhodnou posádkou a ide pátrať po poklade i kliatbe, do ktorej sú namočení viacerí členovia.

Keď sa povedia slovíčka ako poklad, kliatba, jednorožec, piráti, niektorí sa možno aj zľaknú, že nás tu nebodaj čaká ďalšia Narnia. Ale Dobrodružstvá Tintina nie sú žiadna fantasy, takže určite nechoďte do kina s podobným očakávaním (ako jeden môj známy, ktorý sa po hodine pýta: Kedy už príde tá magická časť?), skôr sa pripravte na poctivé dobrodružstvo ako zo starej školy Indyho Jonesa a 30 rokov starým filmom z pevnej réžie Stevena Spielberga. Veľa je tu spoločného, veľa

prišlo moderného. Rezultát sa prikláňa skôr k poctivému celuloidu, hoci ho vidíte v 3D digitále...

Spielberg má k dispozícii košatú predlohu a hutný scenár, ktorý vznikol spojením viac zošitov do jedného celku. Výsledok z pier Stevena Moffaa a Edgara Wrighta, čo robil aj Scotta Pilgrima, tak na parádne tempo sa náramne hodí, je až neuveriteľný. Prvé Tintinovo dobrodružstvo prebehne už v štylizovaných úvodných titulkoch – trvá sotva štyri minúty a presne vám načrtne problémy, s akými sa mladý reportér stretáva a do akej všemožnej šlamastiky sa dostane. Je to len predjedlo, akoby predfilm pred hlavným dobrodružstvom so stratenou loďou, kde postupne vystrieda mnoho miest a nebojí sa vypomôcť si flashbackom obsahovým i parádne vizualizovaným (loď na púšti). Steven dávkuje svoj fantastický kúsok postupne a obsahuje tri-štyri až banálne zápletky, ktoré sú divákovi absolútne jasné od začiatku a len čaká, kedy sa k nim dopracuje. To sú azda jediné časti, kedy sa môžete nudiť, resp. stratiť pozornosť. Našťastie sa ich rýchlo zbaví a potom ide naplno – po polhodine naberá neskutočné tempo. Ale je vidieť, ako krásne mu funguje gradácia, ako sa vie postupne ponárať do adventúry, spájať hrdinu s novými miestami a ako pomaličky, ale s istotou vlastne odhaľuje hlavné tajomstvo. Možno si plesnete po čele a poviete si, že presne to ste čakali.

V obsahu je to návrat ku klasike. Podobne ako Super 8 niekoho zaskočí postup pátrania alebo sila detského hrdinu. Akcia strieda odhalenie, nová lokalita vypáli z pamäte minulú, atrakcie fičia. Chýbajú moderné efekty – no to neznamená, že by sa Spielberg s Jacksonom nehrali s 3D. Od čias Avatara si žiadny film nepýtal okuliare ako Tintin. Niektoré efekty na seba nechávajú čakať – flashback s loďou či naháňačka v Bagharre však inak ako v 3D kine nemá zmysel vidieť.

Iná otázka znie pri použití motion capturingu a animácie, ale aj tu je vidieť posun vpred od čias Zemeckisových pokusov. Výhoda Tintina je, že sa nesnaží byť stopercentne realistický, ale stále chce ostať zošitovým dobrodružstvom na plátne, takže niekedy využíva väčšiu mieru štylizácie či svetlejšiu farebnú paletu pri bežnom dni v meste. Rovnako aj množstvo poskokov má jasné črty a niektorí možno Daniela Craiga bez uvedenia v titulkoch nespoznajú. Ale minimálne hlavné trio (plus psík Snowy) majú animácie úplne perfektné. Osobne si viem predstaviť Tintina aj hraného s rovnakou zostavou, ale miera trikov by bola taká silná, že výsledok by nemusel byť prirodzený.

K plnému hodnoteniu chýba máličko lepšia hudba Johna Williamsa (je stále výborný, nenechal tu však pamätnú melódiu) a možno trošku hlbšia zápletka či záhada. Inak si choďte Stevena určite vychutnať, pretože toto bude zrejme jeho druhý rok 1993...

The Adventures of Tintin (USA/Nový Zéland, 2011, 109 min.)
Réžia: Steven Spielberg. Scenár: Steven Moffat, Edgar Wright a Joe Cornish. Kamera: Janusz Kaminski. Hudba: John Williams. Hrajú: Jamie Bell, Andy Serkis, Daniel Craig.

Michal Korec

Film recenzia - Dráma / Romantika - SK 2011

LÓVE

5.0

Našťastie, už sú za nami časy (aspoň dúfam), keď sme sa tešili, že uzrel svetlo sveta v jednom roku aspoň jeden slovenský film. Ľady sa pohli, nakrúcajú aj ostrieľaní režiséri, ale pomaly pribúdajú nové mená. Jedným z nich je Jakub Kroner, ktorý po diváckom úspechu debutu Bratislavafilm prichádza so svojim druhým filmom s veľavravným názvom Lóve.

Dvadsaťštyri ročný Jakub Kroner (syn herca Jána Kronera) je absolventom Strednej súkromnej priemyselnej školy animovanej tvorby a absolventom bakalárskeho stupňa Ateliéru animovanej tvorby FTF VŠMU v Bratislave. Podľa jeho slov herectvo si vyskúšal asi ako 12-ročný vo filme Evy Borušovičovej Amálka, ja sa zbláznim, ale nepokračoval v hereckej tradícii učarovala mu réžia a písanie scenárov. Aj k Bratislavafilmu, ktorý videlo 57 tisíc divákov a stal sa štvrtým najúspešnejším filmov v slovenskej histórii, aj k Lóve si písal scenár sám. Snímka má 90 minút a nakrútil ju za 25 filmovacích dní a určený je pre mladého diváka, ale nielen pre neho.

Dvaja kamaráti z detstva Maťo (Michal Nemtuda) a Tomáš (Jakub Gogál) žijú dá sa povedať zo dňa na deň a bez zábran. Vykrádajú a kradnú autá v bratislavskej

Petržalke pre šéfa autičkárskeho gangu a dobre im to vynáša. Nudu výdatne zapíjajú alkoholom, nepohrdnú ani narkotikami a na sex im stačí bordel. Pre Maťa sa veľa zmení, keď sa zoznámi s Veronikou (Kristína Svarinská) študentkou vysokej školy. Láska je vzájomná, dievča býva na internáte, platí jej ho škola, lebo vyrastala v detskom domove. Jej jedinou túžbou je stretnúť sa so svojou biologickou matkou, o ktorej zistí, že žije v Bratislave. Maťo jej, samozrejme, o svojej nekalej činnosti nič nepovie a jedno klamstvo strieda druhé. Od osudového stretnutia s Veronikou ani život a bývanie s celoživotným kamarátom nie je to čo bývalo. Je síce pravda, že aj predtým Maťovi Tomášov prístup k životu už začal prekážať. Dvadsaťročný chlapci sú síce nerozlučiteľní, ale povahovo diametrálne vzdialení. Kým Maťov hodnotový rebríček je doplniteľný a korigovatelný, Tomášov jednorozmerný pohľad na svet má svoje obmedzenia. Je to asociál so všetkým čo k tomu patrí, imúnny k akýmkoľvek citom a navyše priateľa nehanebne zneužíva. O ich rodinnom zázemí sa nedozvieme nič (možno to ani nie je dôležité) iba raz Maťo povie svojej láske, že on síce má rodičov, ale ako ke-

by neboli. Toľko nám musí stačiť. Rozpory medzi chlapcami sa zväčšujú, čo vedie ku konfrontácii s rozhodnutím, že pôjdu do poslednej akcie a ich cesty sa rozídu. Viac z príbehu sa mi nežiada prezradiť, nejaké prekvapenie musia mať aj diváci.

Skôr sa ponúka úvaha kam zaradiť tento film. Poetika 60. rokov minulého storočia (československá nová vlna), po roky v mnohých formách oprašovaná ostala aj v 90. rokoch ešte vzorom pre mnohých tvorcov, ktorý nenakrúcali klasické príbehy. Aj v tomto storočí ešte cítiť na tvorbe mnohých režisérov tak českých, ako aj slovenských akúsi nostalgiu za týmto slávnym obdobím. Lenže časy sa zmenili, život sa stal hektickejším, všetko sa mení, technický pokrok napreduje míľovými krokmi. A nové technológie ponúkajú nové možnosti aj pre filmové umenie. Film Jakuba Kronera sa snaží túto dobu zachytiť a pomenovať po obsahovej stránke a vyjadriť sa k nej aj cez novšie filmové postupy. Po obsahovej stránke sa zameral na zlodejov, diskotékovú kultúru, dílerov, život v internátoch, túžbu po rýchlych autách a rýchlom zbohatnutí - všetko signifikantné pre súčasnosť.

Film má švih, tempo je bravúrne, čo je zásluha aj kameramana Mária Ondriša a strihača Otakara Šenovského. Nenudila som sa, ale čo je najdôležitejšie necítila som falošnosť. Starší tvorcovia sa síce snažia vypovedať o súčasnosti, ale výsledok sa, buď podobá karikatúre alebo je vykonštruovaný. Lóve nie je ten prípad, a to je jeho najväčší vklad. Ale jedným dychom musím zároveň dodať, že nie je bez chýb, ktoré vychádzajú už zo samotného scenára. Konkrétne nie je dosť prepracovaný vzťah a komunikácia medzi dlhoročnými priateľmi – v podstate si nemajú čo povedať. Keď si odmyslíme (vyhodíme) šťavnaté slova, nepovedia si nič. Spája

ich skutočne len, ale predovšetkým vulgárny slovník, ktorému sa hovorí fekálne vyjadrovanie, dodala by som, že vaginálno-fekálne. Je pravdou, že slovník je autentický, žiaľ, istá časť mládeže takto rozpráva. Napríklad namiesto vety: „Otvor mi dvere“ povedia „Ty k.... vy..... otvor tie p... dvere“. (V reálnom živote táto „krasomluva“ nahrádza spojky a, i, aj, ani ,alebo a nielen tie.) Neprotestujem voči slovníku vo filme, lebo táto societa tak rozpráva, či sa nám to páči alebo nie. Prekáža mi len, že sa za týmito fekálnymi slovami vo filme neskrýva hlbší obsah. Konverzácia je väčšinou skutočne o ničom. Dievčatá mu vyšli plastickejšie a hodnovernejšie, ako ich náprotivky, cítime ich zraniteľnosť, túžbu po láske, i chuť po neviazanej zábave. Ich slovník je slušnejší, pestrejší, nespisovný, ale zodpovedá realite. Téma Bratislava: diváka z iného mesta, Bratislavčana však rozhodne nepoteší, keď sa hovorí o univerzite v Petržalke a tá sa z ničoho nič „presťahuje“ do centra Bratislavy. Téma korupcia: verím, že existuje aj na vysokých školách (prečo nie, keď je všade), ale urobiť z univerzitného profesora takého vagabunda (len so slušnejším slovníkom) ako dvaja ústrední hrdinovia, je povážlivé. Veď to bol psychopat a blázon, ktorý na školu nepatrí. No a čo vôbec nedokážem Jakubovi Kronerovi odpustiť je záver filmu. Nutkanie vziať nožnice a odstrihnúť ho je prisilné. Film by sa bez toho apendixu posunul aspoň o dve priečky vyššie. Nuž stalo sa. Škoda. Našlo by sa ešte aj viac lapsusov, ale tie nie sú až tak krikľavé...

Každý režisér má jednu silnú stránku v Kronerovom prípade je to práca s hercom a ich výber. Michala Nemtudu vraj našiel na ulici pre úlohu v Bratislavafilme. Nečudo, že má odvtedy veľa ponúk, lebo je to výrazný typ a navyše vie hrať. Chlapcovi s uhrančivými očami, s civilným hereckým prejavom uveríme aj plytké repliky a malé prehrešky v scenári. Jakub Gogál na môj vkus už trochu prehrával, ale udržal svoju rolu zradcu a padúcha v rámci normy. Prekvapením je aj sympatická a tvárna Kristína Svarinská v úlohe zraniteľnej a zamilovanej Veroniky. Nedala sa zahanbiť ani debutantka vo filme speváčka Tina, ktorá svoju po láske prahnúcu a sklamanú hrdinku zahrala presvedčivo. Do zostavy zapadla aj tretia spolubývajúca Zuzana Porubjaková. Chápem a oceňujem Ľuboša Kostelného, Viktora Horjána, Adyho Hajdú a iných , že svojou prítomnosťou v malých štekoch podporujú mladých režisérov. V tomto prípade to však nebola najšťastnejšia voľba.

Romantická dráma Lóve Jakuba Kronera nie je film bez chýb, ale mimoriadne sympatický príspevok o problémoch mladých ľudí boriacich sa so zle platenými miestami, korupciou, chudobou, prostitúciou, dílerstvom. Pritom títo „stratení“ mladí ľudia nechcú tak veľa, len aby ich mal niekto rád. Myslím si, že režisér sa vydal aj pri svojom debute, aj pri Lóve správnou cestou, lebo dokázal háklivej a aktuálnej téme dať modernú formu a svižné tempo. Žiadala sa len trochu precíznejšia práca na scenári, ale to až nabudúce.

Emília Kincelová

Film recenzia - Akcia / Krimi - USA 2011

DRIVE

10

Mám rád filmy, ktoré sa na nič nehrajú. Nemusia byť originálne, stačí, že sú niečím zaujímavé. A niekedy sú tieto filmy dokonca nakrútené prakticky bezchybne, nie iba s rutinou; sú vyrozprávané čisto, sú príbehové a pritom nie stereotypné.

Drive je žánrový film – a na nič sa nehrá. Neprichádza s výpoveďami o svete, či človeku a nesnaží sa ani redefinovať žáner, alebo sa hrať s odkazmi na predchádzajúce filmy. Ponúka „iba“ jazdu od začiatku do konca. Tu si ale treba dávať pozor: tak, ako akcia neznamená vždy spektakulárnosť, ani jazda nemusí byť zbesilá. Je však sústavná. Áno, táto jazda nestojí na rýchlosti, podstatný je štýl.

Štýl filmu možno opísať ako sčasti neonoirový, sčasti retro, no predovšetkým ako na hranici s gýčom. Od úvodných ružových titulkov, až po záverečnú pieseň s refrénom: „A real human being / And a real hero“ ide doslova všetko za týmto cieľom. Vidíme množstvo spomalených záberov: raz je to slnkom zaliaty obraz šťastných ľudí, inokedy kamenná tvár v detaile, ktorá z auta sleduje nočnú ulicu s pulzujúcimi neónmi. Farba je veľmi dôležitá – nie významovo, ale vo vytváraní atmosféry. Zdôrazňuje sa najmä červená a žltá – či skôr zlatá. Prudké sl-

nečné svetlo neustále vypaľuje obraz, či už sa scéna odohráva v exteriéri a časti obrazu sa strácajú, alebo sa odohráva v tmavom interiéri, kde svetlo preniká iba škárami a prudko osvetľuje niektoré jeho časti.

A do toho takmer neustála hudba plná syntetizátorov, ktorá scény často dynamizuje a dramatizuje. Napríklad prvá naháňačka stojí do veľkej miery na zvuku – na hudbe a hluku motora. Obraz nám totiž neukazuje rútiace sa autá, ale skôr tváre postáv. Samozrejme, neraz hudba scény pomáha „melodramatizovať“, ako v prípade, keď sú dvaja hlavní hrdinovia od seba odlúčení a my vidíme striedavo ich zamyslené pohľady do diaľky (ako inak, v spomalenom zábere) a počujeme spievať: „You keep me under your spell.“ Takéto momenty patria k žánru, je normálne vytvárať takéto situácie v príbehu a dávať hrdinom ľudskú tvár skrz dejové línie s osobným životom. N. W. Refn však melodrámu ťahá do krajnosti: v skutočnosti nejde o žiadnu psychologizáciu postáv, ide o štýl.

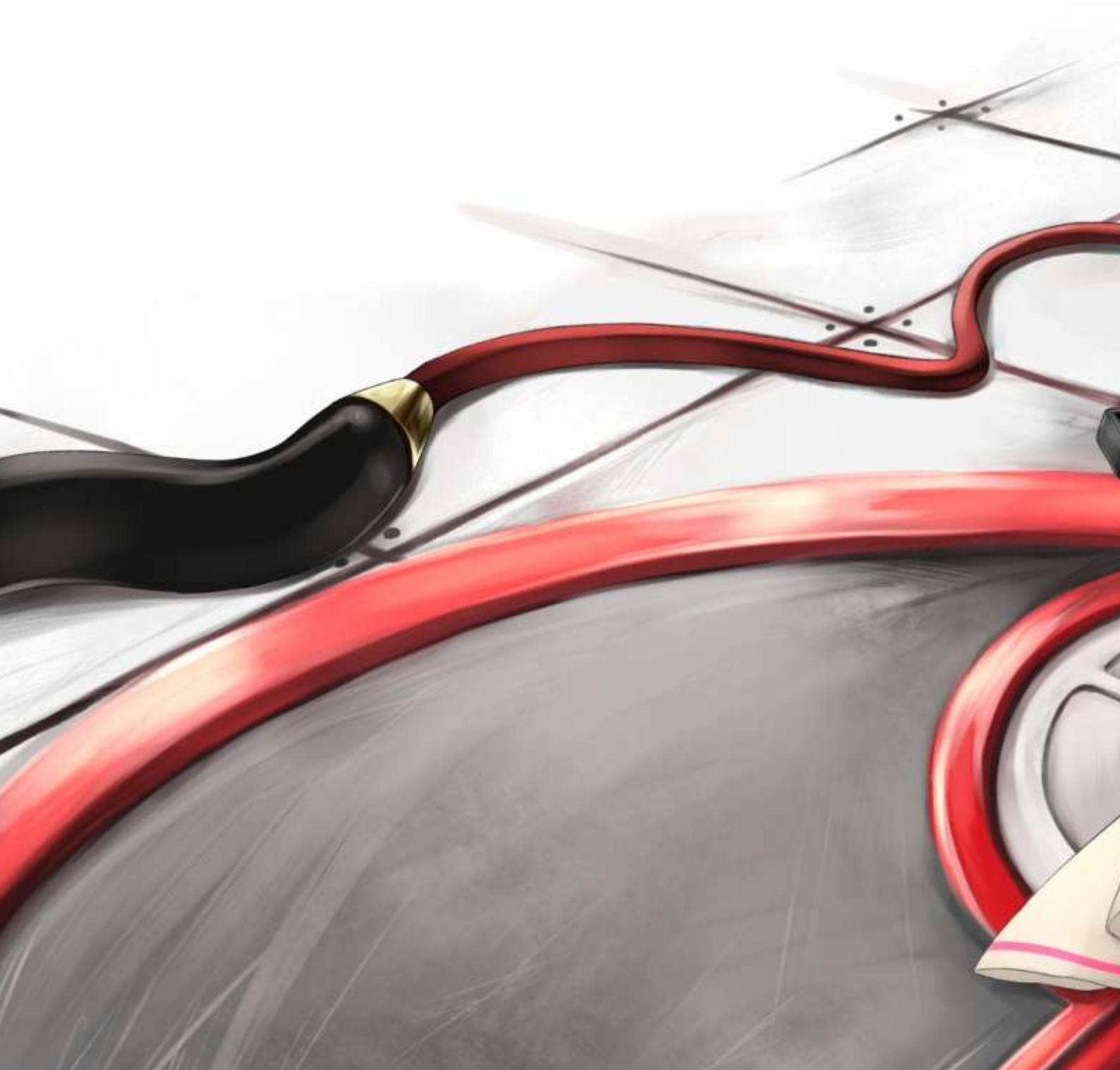
Aj napriek žánrovosti filmu, Drive nekopíruje schémy. Je pravda, že ich ani výrazne nenabúrava, no minimálne sa vďaka dramaturgii pohráva s očakávaniami. To sa niekoľkokrát udeje už na úrovni záberov, keď záber najprv pochopíme „zle“ a až zmenou pohľadu sa vyjasní (napr. na začiatku filmu jazdec odchádza z obchodu a pristaví sa pri pokazenom aute susedky). Na vyššej úrovni to znamená, že asi po 30 minútach čakáme úplne iný film, že to, čo bolo exponované, sa nemusí rozvíjať, že vzťah medzi hlavnými hrdinami nie je úplne bežný, že polonahé tanečnice v klube môžu počas bitky pokojne (až znudene) sedieť atď. Nehovoriac o tom, aké očakávania vyvoláva trailer a rôzne popisky k filmu. Dosť nepresné. Človek má až tendenciu myslieť si, že je to súčasťou Refnovej stratégie.

Tá je totiž precízna. Všetko vo filme do seba zapadá a vytvára jednoliaty celok. Sila Drive je v spôsobe, akým bol zrežírovaný, je v štýle, ktorý si Refn zvolil a od ktorého doslova ani na sekundu neustúpil. Sila Drive je v jazde, ktorú Refn vytvoril.

Tomáš Hudák

viac o filmoch nájdete na www.kinema.sk

tech sekcia



iPhone 4S ohlásené

Na októbrovej konferencii v Cupertine predstavil CEO Apple, Tim Cook, inovovanú verziu stávajúceho iPhone 4 s označením iPhone 4S. Ešte predtým však boli spomenuté aj ďalšie novinky, iPody, iPody Nano a ich rozšírené funkcie a samozrejme iOS 5 s dátumom 12. októbra.

Poďme ale k tomu najdôležitejšiemu. iPhone 4S po dizajnovej stránke ako keby z oka vypadol iPhone 4, inými slovami, oba telefóny sú po vizuálnej stránke totožné. Veľké zmeny sa však udiali pod povrchom, S-ko dostane dvojjadrový procesor A5 a dvojjadrové GPU, ktoré by mali grafický výkon zvýšiť až 7x. HW parametre dostali na konferencii reálne kontúry po odprezentovaní Infinity Blade 2 (release 1. decembra), ktorý vraj vyzerá neuveriteľne. Áno, zmenená bude aj neslávne známa anténa.

Napriek nikoľkonásobne zvýšenému výkonu by mala ostať zachovaná celková výdrž batérie, slajdy z prezentácie sľubujú napríklad 9 hodín na WiFi, 40 hodín hudby, 10 hodín videa, 8 hodín 3G hovorov. Upgrade neobišiel ani fotoaparát s rozlíšením 3264 x 2448, ktorý dokáže prvú snímku zhotoviť už po 1,1 sekunde a ďalšiu za 0,5 sekundy. Fotoaparát tiež bude viac citlivý na svetlo, zaznamená ostrejšie obrázky, dostane detekciu tvári, fullHD video so stabilizáciou atď.

Zásadnou novinkou bude úplné ovládanie telefónu hlasom funkciou Apple Assistant (Siri). Pomocou hlasu sa budú dať vyhľadávať miesta na mapách, písať sms, čítať sms a ďalšie. Zatiaľ budú podporované tri jazyky: nemčina, angličtina, francúzština.

S predajom iPhone 4S sa začne 14. októbra, pričom telefón bude dostupný v bielej aj čiernej verzii, od 16 GB (199 USD s viazanosťou) po 64 GB (399 USD s viazanosťou). Na Slovensku sa novinka objaví 28. októbra.

Hry budeme aj cítiť

Štvrtá dimenzia hier a filmov prichádza spolu so zariadením SMELLIT, ktoré v štýlovom stojane dokáže generovať 8 vôní naraz, respektíve 16 v dvoch stojanoch. Zatiaľ je zariadenie od francúzskej firmy Olfaction v konceptnom štádiu a predvedie ho na Lisabonskej Design Show budúci týždeň. Firma ukázala zatiaľ dva návrhy, stolný akčný dizajn a decentný reproduktorový dizajn na stenu.

Olf Action už má za sebou zariadenia väčších rozmerov pre kiná (za 3850 Eur) a ponúka do nich 40 typov aróm. Najzaujímavejšie sú pach nahého tela, pach ženy, atmosféra u zubára, zápach nemocnice, zhorený benzín, pneumatiky atď. Jedna náplň momentálne stojí 15 Eur a vydrží 100 filmov. Pre hry by to znamenalo asi 200 hodín hry, kde je to zrejme závislé od používania danej vône.

AMD naštartovalo Bulldozer

Čo majú spoločné titulky najväčších hardvérových portálov na svete? Anandtech, tomshardware, bit-tech, techreport a ďalšie ovládla absolútna novinka od AMD, procesory postavené na architektúre Bulldozer.

Celkov je zatiaľ v pláne sedem procesorov s buldozérom v srdci, avšak recenzie sa venujú tomu najvýkonnejšiemu – AMD FX 8150. Jedná sa o 8 jadrový CPU s frekvenciou 3,6 GHz (maximálne 4,2 GHz v turbo režime), s 8 MB L2 cache, TDP na úrovni 125 W a cenou 245 dolárov. Na opačnom konci ponuky stojí 4 jadrový Phenom II X4 950 so 4 jadrami, 3,7 GHz, 125 W a cenovkou 170 dolárov.

Novinky „pasujú“ do socketu AM3, avšak na procesoroch môže byť použitý ktorýkoľvek z AM2/AM2+/AM3/AM3+ chladičov s dostatočným výkonom. Vôbec prvýkrát v histórii tiež AMD ponúka vlastné vodné chladenie za cenu cca 100 dolárov. Nás, samozrejme, najviac zaujíma výkon Buldozéra v hrách. Ten sa líši od titulu k titulu. Zatiaľ čo napríklad v RAGE bojuje o prvé miesto s Core I7 2600K, DIRT 3 mu príliš nevonia a za konkurenciou pomerne zaostáva. Nedarí sa mu ani vo WoW: Cataclysm, kde oproti 109,9 fps s vypnutým AA na i7 dosahuje FX8150 iba 71 fps. Rovnako – prepadom na spodné úrovne benchmarku – dopadla novinka v jednom z najviac zaťažujúcich testov, v Arma 2, kde mali navrch aj konkurenčné Core i5.

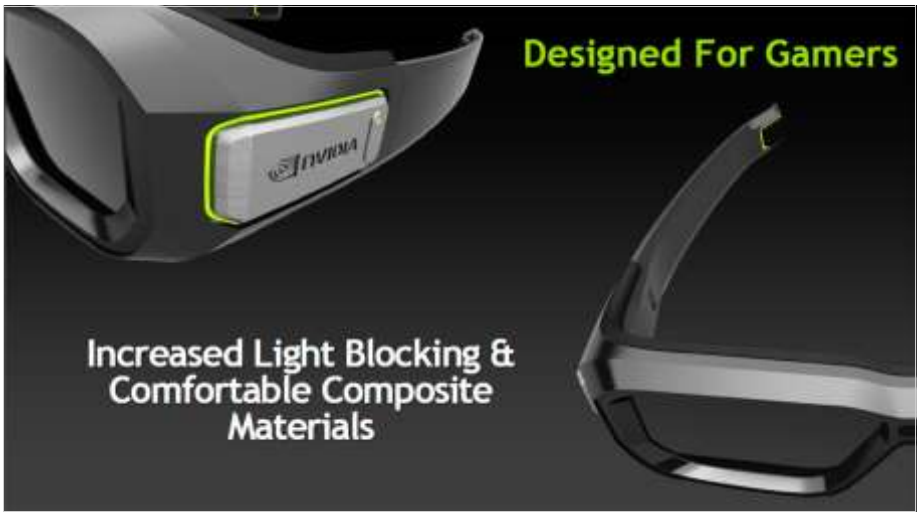
S takýmito výsledkami sa netreba diviť faktu, že Bulldozer nebol prijatý príliš vrelo. Bit-tech mu udelil len hodnotenie 59% a za najväčšie plus označil spotrebu v idle režime. Ani ostatní recenzenti nie sú nadšení a najviac sa v záveroch skloňuje viera v lepšie využitie sľubnej architektúry v novších modeloch.

Nvidia predstavila 3D Vision 2

Nvidia ohlasuje nový model svojich 3D Vision okuliarov. Nové 3D Vision 2 okuliare budú po všetkých stránkach lepšie a aj lacnejšie. Šošovky v okuliaroch budú väčšie o 20%, vďaka Lightboost technológii prepustia viac svetla a farby budú vďaka tomu bohatšie. Nakoniec najpozitívnejšia je cena, kde samostatné okuliare stoja 99 dolárov, celý kit aj s transmiterom 149 dolárov. Okuliare sú kompatibilné so starými a teda ak už máte starý transmiter stačí dokúpiť okuliare.

Nvidia spolu s okuliarmi predstavilo aj monitor priamo s 3D Vision podporou a je to ASUS VG278H, 27 palcový LED / TN monitor, ktorý má v sebe vision vysielač integrovaný. Bude za 699 dolárov.

Pre zaujímavosť cez 550 hier podporuje 3D Vision, 100 filmov, podporu majú aj 3D fotky, 3D videá z youtube. Nakoniec čo sa týka predaja prvých 3D Vision okuliarov, je to cez 500 tisíc.



užívateľská sekcia

10
THE-B

Užívateľský článok - City Interactive - PC

Hell In Vietnam

Plusy

+ množstvo zbraní

Mínusy

- zastaralá grafika
- množstvo bugov
- žiadny príbeh
- krátka hracia doba- AI

2.0

Píše sa rok 1967. Vo Vietname zúri vojna medzi americkými vojskami a Vietnamcami. Na rad prichádza vaša jednotka, ktorá má povedať Vietnamcom zbohom. No a tu by aj náš príbeh končil. Áno je to tak The Hell in Vietnam neobsahuje žiadny príbeh. Pred každou misiou si môžete prečítať jej popis a hurá do boja. Je to škoda, pretože hre by určite nezaškodil nejaký dobrý príbeh. Takmer v každej misii vás bude sprevádzať pár spolubojovníkov. Na začiatku vám povedia, čo a ako a hurá do zbrane. Ten boj spočíva v tom, že proste idete lineárnou cestou a kosíte nepriateľov. Čo je na hre taký menší problém, tak to sú lekárničky, ktoré sú síce na každom kroku, no aspoň trochu vám sťažia život. Aj tak žiadna sláva, no čo už.

Tak ako aj príbeh, tak aj oveľa lepšia hrateľnosť by hre neuškodila. Hra obsahuje iba singleplayer. A to je vlastne celkom dobre, pretože vážne pochybujem, že by si multiplayer aj niekto zahral. No prejdime už k samotnej kampani. Celá kampaň sa skladá z ôsmych misií, ktoré trvajú zhruba desať minút. A tak hru v pohode stihnete dohrať aj za dve hodiny na ľahkej obtiažnosti a to je fakt málo. Hra má iba dve obtiažnosti a na ťažšej prejdete hru zhruba za štyri hodiny. Krátkosť je fakt veľmi veľkým záporom, vlastne ani nie, lebo viac by človek asi pri tejto katastrofe ani nevydržal. Úlohy typu obsaď osadu, znič vozidlo, obráň tábor atď. nemajú čím nadchnúť, skôr hráča unudia.

Čo sa dá na hre pochváliť, je dostatočný počet zbraní. Od klasickej pištole tu nájdete aj brokovnicu, samopaly, pušky a odstreľovačky. Pri obrnených transportéroch sa vám bude hodiť RPG, ktoré je tu taktiež. No vyskúšate si aj streľbu z guľometu na helikoptére a taktiež na lodi. Počas celej hry navštívite pár lokalít, napríklad džungľu, osadu a nezabudnime na ruiny mesta Hue. Povedzme si niečo aj o umelej inteligencii. Začnem spolubojovníkmi, ktorí sú tupí ako poleno. Proste nezabijú nikoho, ani keby pred nimi stál Vietnamec na meter. Takže na pobitie všetkých nepriateľov ste ostali sami. No a nepriatelia tak tí tiež nie sú veľmi inteligentní. Sem tam vyskočia z nejakých dverí a pár krát vám zavaria, no to iba v prípade, že sú od vás ďaleko. Zblízka vás majú problém trafiť.

Grafika v hre je veľmi zaostalá a to tiež zbíja túto hru pod hlbokú zem. Všetko pôsobí nejak nemoderne. Voda je asi to najhoršie z celej tej povestnej grafiky. Zabijete nepriateľa, on zmizne, ale krv ostane na vode a nič sa s ňou nedeje, ako keby bola na zemi. No a stromy a tráva sú spracované taktiež príšerne. Čo nie je spracované príšerne, tak to sú zbrane, aspoň niečo. V tejto hre si užijete aj množstvo bugov. Nepriateľ po zabití ostane vo vzduchu alebo sa váš spolubojovník zasekne o spadnuté drevo. Čerešničkou na torte je mimika postáv, ktorá je nulová. Proste niekto vám niečo hovorí, ale vy neviete kto, preto že nikto ústa neotvára a vy sa musíte dívať na kamenné tváre. Celou hrou vás bude sprevádzať hudba. Aspoň tá stála za to a navodila akúsi atmosféru. Zvuky zbraní a dabing postáv sa aspoň dali počúvať a nepôsobili tak strašne ako všetko ostatné.

Táto hra sa chce až veľmi podobať na Vietcong, no nedarí sa jej to. Autori si požičali z Vietcongu aj ďalší nápad a tým sú pasce. No tie sú taktiež katastrofálne, keďže ich vidíte už z diaľky a tak nemáte žiadny problém pri ich hľadaní a odstraňovaní. Autori zo City Interactive by už vážne mali prísť s niečím, čo prinesie aspoň ľahko nadpriemernú hru. A, samozrejme, chcelo by to lepšiu grafiku a o príbehu snáď nemusí byť ani reč.

The Hell in Vietnam je podpriemerná hra s množstvom bugov a zastaralou grafiku. Ak si chcete zabojovať vo Vietname, tak radšej siahnite po Vietcongu a od tohto dajte ruky preč.

BjunekeN

Užívateľský článok - Sacnoth - PS2

KOUDELKA

Plusy:

-dej.
-ukážky.
-súboje.
-hádanky.

Mínusy:

-krátka hracia doba 12-15 hodín.
-miestami nudí.
-menšie chyby zvuku.
-slabé osvetlenie.

6.5

Koudelka. Áno, je to názov trochu uťahaný a zvláštny, vzhľadom na hru, ktorá k nám zavítala z východu. Hoc by si každý pri vyslovení toho pomyslel na našich západných susedov. Koudelka v podaní Sacnoth (Nautilus) vás pozýva do hororového RPG dobrodružstva. Je len na vás, či máte odvahu a pridáte sa k nej.

Dej 10/10

Rok 1869 nemetonský kláštor v Aberystwyth vo Walese. Mladá cigánka menom Koudelka Iasant, obdarená nadprirodzenými schopnosťami, prichádza do kláštora, aby objasnila záhadné javy, ktoré s kláštorom súvisia. Koudelka sa tam dostala pomocou svojich nadprirodzených schopností, ktoré ju do kláštora doviedli. Bol to najmä hlas istej duše. Je dosť možné, že tento začiatok vám pripomenie starú dobrú hru menom Alone in the Dark. Hlavne to šplhanie po streche v intre. Koudelkyne dobrodružstvo sa však ponesie iným smerom. Neskôr stretáva Edwarda Plunketta, ktorý ju zachráni pred istou smrťou. Edward prišiel do kláštora hlavne, aby zbohatol. Pripojí sa ku Koudelke a potom stretnú biskupa Jamesa O'Flaherty, ktorý bol do kláštora poslaný až z Vatikánu. Tým pádom je náš tím kompletný a začína sa krátke hororové dobrodružstvo. Všetky záhady súvisia s istým mužom ktorému kedysi vyhorela loď menom Mary Alice a so ženou menom Ellaine, ktorú jedného dňa zabil zlodej, ktorý vnikol do kláštora. Jej manžel Patrick a Odgen, muž ktorému patrila Mary Alice nájdu starý text, ktorý dokáže oživiť mŕtvych. Problém bol v tom, že kúzlo si vyžadovalo niekoľko čerstvých tiel.

Patrick spolu s Odgenom začali najprv zabíjať zlodejov a prostitútky, no neskôr ich túžba oživiť Ellaine doviedla k tomu, že začali unášať nevinných ľudí a vraždiť ich v kláštore. Keď kúzlo začalo pôsobiť Ellainine telo vrátili, ale jej dušu však nie. Bola to práve jej duša ktorá privolala Koudelku na toto tajomné miesto. Duše ľudí, ktoré kvôli Ellaine obetovali, sú v nebi spolu s ňou, no ich telá sa vrátili do kláštora v podobe zombíkov, duchov, príšer a hocakej inej hávede, ktorú budete musieť s vašimi troma postavami ničiť. Koudelka sa postupom času dozvedá všetky tajomstvá nie len o kláštore, ale aj o sebe. Je akoby prinútená skúmať svoju a minulosť Jamesa a

Edwarda. Koudelka vám príde ako obyčajné dievča. Je odvážna, rozhodná a má nadprirodzené schopnosti. Spočiatku sa vám bude zdať, že hra sa v nudnom štýle ponesie ďalej, no neskôr stretnete mnícha, ktorý je asi jedinou vtipnou postavou v hre. Teda aspoň mne tak pripadal. A napokon je tu scéna s opitou Koudelkou a Edwardom. James je biskup. Verí v boha, no jeho názory sa často nezhodujú s názormi ostatných. Tri postavy ozaj nie je moc pre RPG, ale vzhľadom na dĺžku hry je to tak akurát. A neviem či by ste za ten čas stihli vylevelovať viacej postáv na stovku level. Ešte k tomu je to horor a ten sa vždy lepšie hrá s menším počtom postáv.

Hrateľnosť 7/10

Hra prišla spolu s zaujímavo usporiadaným battle systémom, ktorý ponúka postave urobiť viacero krokov naraz. Volíte si medzi štyrmi možnosťami. Action, Move, Wait a Status. Action vám umožňuje zaútočiť, použiť predmet, mágiu alebo inú zbraň. Najzaujímavejšia je funkcia Move. Môžete pomocou nej vybrať ľubovoľné políčko, kam sa presuniete a urobíte ďalší krok. Nie je to však ako pri šachu s pešiakom, že sa môžete premiesiť iba na najbližšie políčko. Môžete ísť kdekoľvek, dokonca sa môžete premiestniť pred inú postavu a tým pádom ju tak chrániť. Horšie je, že vás príšera môže z vášho políčka odsunúť inde, alebo vy ju. Skrátka treba dobrú taktiku.

Zaujímavé je to i s vašimi zbraňami. Tie sa môžu zlomiť a je potrebné ich nahradiť. I keď môžete udierať päsťami, no to je asi tak silné ako päť krát vyvarený gruzínsky čaj. Zbrane nachádzate kade tade po zemi schované alebo ich vlastnia niektoré postavy či príšery, no tie získate až, keď ich zabijete v súboji. Je potrebné si vylepšovať čo najlepšie svoje zbrane, pretože tým vylepšujete aj postavu. Ku všetkému poslúži prehľadné menu so zvláštnym dizajnom.

Jednoducho povedané ťahová RPG.

Zloženie bojového systému nie je však tým naj. Hoc vás hra netrápi desiatkami možností, neskôr prídete na to že by sa časom zišli nejaké tie lepšie útoky proti príšerám s prehnane vysokou HP. Hiroki Kikuta, ktorý mal na starosti hudbu v Koudelke, chcel vytvoriť akčný bojový systém pripomínajúci Resident Evil, no spor medzi zamestnancami Sacnoth a Kikutom viedol k tomu, že bojový systém je dosť na figu. Možno keby sa nepohádali dopadlo by to v štýle Capcomového Residentu lepšie. I keď sa takpovediac celá hra sa nesie akoby v duchu Capcomu. Občas mi totižto pripomínala starý dobrý Resident Evil či Dino Crisis, hlavne to akým spôsobom sa pohybujete po kláštore. Súboje pripomínajú skôr klasické RPG hry od SquareSoftu.

Celá hra sa odohráva v jednom tajomnom kláštore a vy nerobíte nič iné, len beháte hore a dolu po kláštore a vkuse plníte nejaké úlohy. Občas vám to neustále navštevovanie známych miest môže liezť pekne na nervy, ale čo sa dá robiť.Okrem zabíjania rôznych príšer vás čaká adventúra ako sa patrí. Počas celej hry totižto riešite rôzne úlohy, ktoré sa

vám pripletú do cesty. Zbierate a hľadáte predmety, ktoré vám dopomôžu k vyriešeniu rôznych úloh či vylepšeniu postavy. Okrem toho sú to aj listiny, z ktorých sa dozviete niečo viac z deju. Vždy sa pripletie niečo, čo musíte vyriešiť. Najčastejšie sú to rôzne hádanky či vkladanie predmetov, ktoré vám otvoria ďalšiu úroveň, alebo niečo na rozmýšľanie. Časté sú aj hádanky v podobe usporiadania či už nejakých tónov, alebo hieroglyfov. Každý kútik v hre sa oplatí preskúmať a pobrať všetko, čo sa dá. Potom sa nemôže stať, že vás počas jeden ukážky niečo zabije a objaví sa infarktový stav Game Over. Dokonca môžete ovplyvniť vývoj konca hry. Konce sú dva. Je len na vás, či obetujete jednu postavu, alebo zachránite všetky. Hra Koudelka je akousi predzvesťou k známej sérií hier Shadow Hearts. Niektoré postavy z Koudelky v Shadow Hearts určite stretnete.

Čo sa týka príšer, ako prvé chcem zdôrazniť, že niektoré majú až prehnane vysoké HP. Tým pádom dokáže súboj trvať dosť dlho, niektoré 5 - 10 minút. Občas však dokážu byť pekne mazané a skrývať sa za nejaké predmety. Ide hlavne o ľudí. Vtedy musíte zničiť najprv všetky ich úkryty a až potom sa pustiť do nich. Niektoré vedia byť však riadne vypočítavé. To platí aj o bossoch, ktorých náročnosť sa zakaždým vystupňuje. Preto sa oplatí levelovať a vylepšovať svoje postavy. Či chcete a či nie Koudelka je hlavne o týchto súbojoch a dlhých a občas až otravných rozhovoroch. Celá hra má totižto pôsobiť ako film. Preto je v hre veľa ukážok a rozhovorov. Rozhovory sú však len a len hlasové. Žiadne texty ako v iných RPG. Ak niekto nerozumie, má jednoducho smolu. To, čo vás najviac na tejto hre naštve, je príliš málo save pointov. Riadny úder pod pás a o to horšie, že hlavne pri tých bossoch mi chýbali.

Neustále behanie po kláštore plnom tmavých miestností, kde si nevidíte ani pod nos, môže niektorým hráčom spôsobiť dočasnú dezorientáciu. Avšak tento problém je v hre chvalabohu vyriešený. Zakaždým čo vojdete do inej miestnosti sa vám zobrazí malý text, kde sa nachádzate. Celkom praktické GPS, ktoré mi neraz pomohlo.

Grafika 7/10

Ako som už povedala, tvorcovia sa sústredili vytvoriť hru, ktorá ma čiastočne pripadať ako film. No či sa im to podarilo? Mám taký dojem, že hoc vytvorili jedni z najlepších krátkych filmov z doby PS1, zvyšnú bojovú časť odflákli. Hoc sú miestnosti ktoré snímajú statické kamery veľmi pekne robené, a v pozadí vždy veľmi detailné textúry, ktoré bohužiaľ zásluhou slabého osvetlenia nie je dobre vidno. Dalo by sa povedať, že hra je až príliš moc tmavá. Neviem ako to bolo myslené, no trošku viac osvetlenia by predsa tejto hororovej hre nezaškodilo. Na to, že v roku 1999 spolu s Koudelkou vyšli aj iné hry a boli po tejto stránke na tom oveľa lepšie.

Čo sa týka príšer a ich dizajnu, nemôžem povedať, že sú v štýle starej dobrej Parasite Eve. Postavy sú na tom tiež dobre. Majú pekný vzhľad, no po kláštore sa pohybujete len s Koudelkou. Neťaháte za sebou aj ďalšie dve postavy ako tomu bývalo v klasických RPG, ktoré vyšli v tom roku čo Koudelka. Horšie je to zase s efektmi, ktoré pripadajú strašne amatérske, za to pekne vyniknú v tom bojovom poli, ktoré je osvetlené vždy len z jednej strany. Pôsobí to divným dojmom, akoby ste bojovali niekde uzatvorení v tme a nad vami je len jedna úsporná žiarovka. Hoc vám toto môže vadiť, tie krásne ukážky vám určite vadiť nebudú, pretože sú tým najlepším čo v hre uvidíte.

Zvuk 7/10

Tak keď už len predsa začnete hrať, prvé čo vás očarí, je nádherné intro v sprievode epickej piesne. Skoro ako dobrý reklamný ťah, ale čo potom, keď zistíte, že táto hra po zvukovej stránke toho moc neobsahuje? No čo už, smola. Hra je dosť chudobná na soundtrack. Pravdupovediac by hororu ani moc nejakých skladieb nesedelo. No keď už nie tie, aspoň trošku strašidelných zvukov by sa predsa len hodilo. Je pravdou, že občas počujete vŕzganie podlahy alebo nejaké strašidelne zvuky, či svoje vlastné kroky, no pravdou je, že miestnosti, ktorými prechádzate, sú až moc tiché. Občas pri prechode z jednej statickej kamery k druhej blbne zvuk. Najmä vietor, ktorý by sa akoby zasekol a znovu spustil z inej časovej línie. Zvuk pri súbojoch je trochu uspávací, za to ukľudňujúci. Robia to zrejme indiánske hudobné nástroje v ňom zakomponované. Je ich však niekoľko a či už mňa, či iných takisto moc neoslovila žiadna z nich. Za to dabing má táto hra výborný. Občas som mala dojem, že tam tie texty nie sú potrebné.

Blúdenie po gotickom kláštore s poriadnou dávkou hororu môže upútať množstvom záhad a priebehom dejovej línie hry, no nepoteší prostým bojovým systémom a náročnými súbojmi s príšerami všetkého druhu. Koudelka je výsledkom toho, aké dopady na hru majú nezhody medzi tvorcami. Hoc sa zdá, že som recenziu viac-menej kritizovala, musím uznať, že je tu zopár vecí, pre ktorú sa oplatí Koudelku zahrať. Stačí jej len prísť na chuť, ono to už pôjde samé.

Roné

Užívateľský článok - AQ interactive - PS3

Vampire Rain

Plusy:

-Mierne vylepšenia oproti mizernej XBox verzií
Nápad kombinácie stealth hry a upírov
Dabing tak špatný, až je dobrý

Mínusy:

Úplne zbytočné animácie aj 10 krát za level
Lineárne leveli bez možnosť výberu cesty
Hra uráža hráčovú inteligenciu
Príbeh bez logiky a plný dier
Otrasné technické spracovanie
Smrť jedou ranou

2.0

V určitom čase svojho hráčovho života dôjdeme k bodu, kedy sa sám seba seba pýtame, či nám je to vážne treba. Či to, čo ovládame, vidíme, počujeme, či to vážne potrebujeme. Veru, niekedy to "potrebujeme", lebo máme možnosť vypnúť, uvoľniť sa, proste zabaviť. Lenže pri vstupe do sveta Vampire Rain sa váš mozog vypne a už viac nenaštartuje. Po dohraní budete musieť uvoľňovať jedine zvierače tráviaceho traktu a väčšiu zábavu zažijete pri pozeraní Anakondy 4. No dobre, zas taký horor to nie je (tá Anakonda, samozrejme), ale už dávno každý vie, že zaujímavý nápad ešte dobrú hru nespraví. V tomto prípade je nápadom stealth akčný-horor odohrávajúci sa v súčastnosti, pričom nepriateľmi nie sú ospalí vojaci, ale krvilační upíri, pred ktorými sa musíme ukrývať. To je hlavná náplň hry Vampire Rain, ktorá si pred rokom odkusla z Xbox360 a rok na to vývojári vydali mierne doladenú a upravenú hru pre majiteľov PS3. Došlo za ten čas k potrebnému vylepšeniu ?

Príbeh

Ako člen Amerického elitného naj-sam-superlepšieho komanda, John Loyd a zvyšok jeho hrdinskej štvorice musí ochrániť svätú zem jÚeSendEj pred každým enemákom lačniacim po dôležitej tekutine, ktorá ľuďom prúdi v krvi a ktorú nepriateľovi na dobrovoľnom darovaní, darovať neplánujeme. Úvodné intro hráčovi aspoň z časti naznačí hlavnú myšlienku hry. Upíri, v hre označovaný ako Nightwalkers, postupne rozširujú svoje rady o ďalších a ďalších nedobrovoľných členov a to, samozrejme, Amerika nemôže nechať bez povšimnutia a preto vysie(r)la do boja svoju najlepšiu elitu. Skôr ako elitou, by sa ale slušne dali nazvať bandou retardov. Spočiatku to síce nebude až také zlé, no s pribúdajúcimi odohranými hodinami (ak toľko vydržíte) budete počuť stále väčšiu kadenciu nezmyselných, zbytočných a hlúpych dialógov a neraz budete svedkami takých absurdných situácií, že nadobudnete pocit, že váš tím je zložený z tých najzaostalejších jedincov, ktorí museli uniknúť zo sanatória, prípadne iného ústavu, v ktorom sa vášmu tímu podobní a chorí je-

dinci musia nachádzať.

Hovoria vám vždy o všetkom, čo musia, i nemusia, vždy prostredníctvom animácie, ktorá trvá často dlhšie než hra samotná a to, čo povedia, je v 80 % prípadov úplná banalita, ktorú zistíte aj sami. To budete počas jednej úrovne takých animácií pozerať aj zo 10. Zaujímavosťou na príbehu je aj informácia, ktorú sa dozviete pri zvolení novej hry. Jeden z členov organizácie oznámi, že Nightwalkeri budú v národnostnej väčšine behom 908 dní. Zaujímavosťou číslo dva je, že celý príbeh sa ale odohráva behom jednej noci. Amerika sa zrejme rozhodla, že už sa im toľko čakať nechce a preto si idú dať speedrun a ukrátia tak aj hráča o nadbytok trápenia. Vďaka bohu. Prečo ale o tretej ráno počas dažďa sú ľudia na ulici a len čakajú? Prečo nikto nerieši z kade sa Nightwalkeri vzali, aký je ich vážnejší dôvod existencie, prečo sa rozhodli uniesť člena vášho komanda, prečo, prečo, prečo ... Toľko otázok, ale nedostanete žiadnu odpoveď. A keď sa dej odohráva počas jednej noci, prečo potom hráč po prejdení každého levelu príde o všetky nájdené zbrane? Príbeh bez logiky a súvislostí. (VAROVANIE, MENŠÍ SPOILER):Jediný zaujímavý bod je v samotnom závere, keď dostanete možnosť či vystreliť, alebo nie.

Dizajn

Hra obsahuje cez dvadsať príbehových misií a ďalších dvadsať tutorial levelov a "výziev". Vo väčšine misií máte za úlohu dostať sa z bodu A do bodu B bez toho, aby vás nepriateľ zbadal, pričom k tomu musíte ísť opačným smerom ako je treba a preliezť cez niekoľko budov čo najväčšou obkľukou, aby sa herná doba trochu natiahla. Natiahne sa o to viac, že pomerne často budete aj umierať, keďže nepriateľ je vždy na mieste, z kade ho okamžite nezbadáte, ale on vás áno a keď k tomu dôjde, je po vás. Príbehové misie majú minimum variability a v podstate robíte stále to isté - zbadáte nepriateľa, obídete ho/niekedy zastrelíte, dôjdete na miesto určenia, spustí sa animácia (a počas levelu aj zvyšných dvadsať) a nakoniec vyhodnotenie vašej krvopotnej snahy. Prostredie je 90% hry mestské a aj keď raz-za-čas sa prejdete aj do iných oblastí, stále je priebeh rovnaký, stereotypný, frustrujúci a hlúpy. Dôvodov je hneď niekoľko. Oblasť, v ktorej sa misia odohráva, sa spočiatku javí ako pomerne rozľahlá, no akonáhle sa rozhodnete odbočiť po inej (a viditeľne lepšej) ceste, tak vás zastaví neviditeľný múr a člen tímu vás milo poprosí, aby ste pokračovali v misií. Je to neskutočne obmedzujúce, keď vidíte možnosť, ako postúpiť inou vestou, ale nedostanete žiadnu možnosť. Tou jedinou je tá, ktorú si z prsta vycucal drahý Pán dizajnér. Čiže to najdôležitejšie v žánri stealth hier - čiže možnosť výberu cesty - padlo a hra vám to dá aj náležite pocítiť, ak skúsite použiť na prvý pohľad alternatívne cesty. Jednoducho vás uvidí nepriateľ = Game Over. Multiplayer nebol testovaný, lebo hru nikto nehrá - žiadne prekvapenie.

Hrateľnosť

Základ hry tvorí zakrádanie sa za nepriateľom, skrývanie sa, jeho obídenie, prípadná eliminácia. Najčastejšie ale bude nepriateľ eliminovať vás, spolu s vašou inteligenciou. To čo si krátko po začatí hry všimnete okamžite, je obtiažnosť. Proti hre, ktorá predstavuje výzvu, samozrejme, nič nemám, ale ak hra robí z hráča jednoducho blbca, tak niečo už nie je v poriadku. Na začiatku takmer každého kola máte vždy pištoľ s jedným zásobníkom a M4A1, taktiež s jedným zásobníkom. Tomu sa vraví špeciálne vyzbrojený špecialisti. Ale ako si tak kráčate po leveli, zhodou okolností nájdete na rôznych miestach pohodenú kde-tade muníciu a zbrane. Santa prišiel skôr aby pomohol? Ešte väčšie šťastie je, keď zbrane dostanete presne také a presne vtedy, keď to najviac potrebujete. Ste na streche a ulica je plná nepriateľov? Kúsok od vašej

pozície je odstreľovačka. Ste v budove a ide veľa nepriateľov? Nech sa páči, brokovnica na zemi. Nepriateľ je chrbtom k vám? Zhodou okolností sa kúsok od neho nachádza nôž. Pôsobí to neskutočne amatérsky a nezmyselne a takýmto spôsobom vám hra akoby diktuje, ako máte hrať, čo je v tomto žánri kardinálna nezmyselnosť, lebo práve hráč by mal mať vždy možnosť výberu cesty.

Ako už ale bolo spomenuté vyššie, nepomáha tomu ani drsne lineárny dizajn všetkého. Pravá obtiažnosť sa skrýva až v pokuse zabiť nepriateľa. Ten je ale skrytí pod "povrchom" normálneho civilistu, takže najprv musíte zapnúť zariadenie zvané necrovysion, ktorému do pätnásť sekúnd skapú batérie, nepriateľa oskenovať a potom strieľať. Lenže na zabitie jedného musíte minúť takmer celý zásobník zo zbrane a vaša presnosť musí byť 100%. Na headshot sa nehrá. A keďže nepriateľ beží takou závratnou rýchlosťou, že keby išli majstrovstvá v behu, tak by padali svetové rekordy a kde-kto by ich podozrieval z dopingu. Sú to nezastaviteľné stroje ako vystrihnuté z japonských hororov. Pred nimi sa neukryjete, neutečiete za roh, ale zatlačia vás do tmavého kútu a tam jednou fackou dajú dole a vy už len voniate fialky zospodu. Ak nie je medzi nimi a vami vzdialenosť aspoň 30 metrov, tak nemáte šancu, lebo na prvú ranu vám vezmú 75% zdravia, následne padnete na zem omráčení a behom sekundu vás zasiahnu druhý krát a je po vás. Neskôr v hre sa ale dostanete aj k pár účinnejším kúskom ako je odstreľovačka, brokovnica a UV nôž.

Problém bol ale spomenutý vyššie - akonáhle sa k týmto kúskom dostanete, tak pár krát ich použijete a keď misia skončí, tak vám ich hra vezme, prípadne je munície primálo. Áno, dokonca aj nôž potrebuje nabiť! Ešte šťastie, že pomerne často máte checkpointy, takže nemusíte po smrti opakovať celé kolo ako tomu bolo v Xbox360 verzii. Nightwalker síce je nezničiteľná beštia, ale úroveň ich retardácie sa veľmi silno blíži tej akú má váš tím. Akonáhle vás nepriateľ zbadá tým, že sa budete nachádzať v jeho zornom poli, na chvíľu uvidíte na obrazovke signál oznamujúci, že treba sa urýchlene ukryť, inak game over. Máte na to približne 3 sekundy a akonáhle budete v bezpečí, tak nepriateľ ostane naďalej stáť na svojom mieste sledovať do blba. Keď už raz obyčajní radoví nepriatelia sú schopní vás zabiť jednou ranou, tak by ste si pomysleli, že bosovia budú absolútne nezničiteľný. Opak je pravdou. Už prvý z piatich PRIME WALKERov vás presvedčí nie len o ich biednom "rozmýšľaní", ale i archaickom spracovaní. Je to ako z čias prvého DOOMa - len chodiť, strieľať a znovu strieľať. Žiadna taktika, ťažko premýšľanie, alebo nedaj Boh originalita.

Prezentícia

Ako všetci vieme, PlayStation 3 je konzola schopná zobraziť úctihodnú kvalitu, čoho môžme byť svedkom pri hrách ako sú God of War, Uncharted, Killzone atď. Ale to čo "predvádza" Vampire Rain, je niečo, ako keby sa autori rozhodli robiť hru najprv pre PS2, ale v polovici vývoja prešli na rozhodnutie preniesť "to" na Xbox360 (respektíve teraz PS3) a nechať to tak, ako to zostalo. Výsledkom je tá

najhoršia vyzerajúca hra, akú môžte na PS3 momentálne nájsť. Nízke rozlíšenie všetkého, bez citu pre detail, in game animácie so smiešne animovanými postavami urážajúce aj PS2 hry. To jediné, čo vyzerá aspoň trochu slušne, sú renderované animácie a dalo by sa povedať, že sú tou najlepšou časťou hry. Zvukové efekty sú postačujúce, väčšinu času hry počujete len dážď v uliciach. Zato dabing si zasluhuje špeciálne zhodnotenie. Úprimne, od hrania prvého Resident Evil som mal pocit, že horšie nadabovanú hru už nikdy neuvidím. Opak je pravdou - niečo tak príšerne nahovorené sa len tak nevidí. Žiadna intonácia, emócie, texty bez ľadu a skladu. Na druhú stranu musím ale podotknúť, že na niektorých rozhovoroch sa vďaka tomu neskutočne nasmejete. Dalo by sa dokonca až povedať, že to je tak zlé, až to je dobré. Tak teda jedno plus. K tomu taký detail - hra sa inštaluje cca. 45 minút.

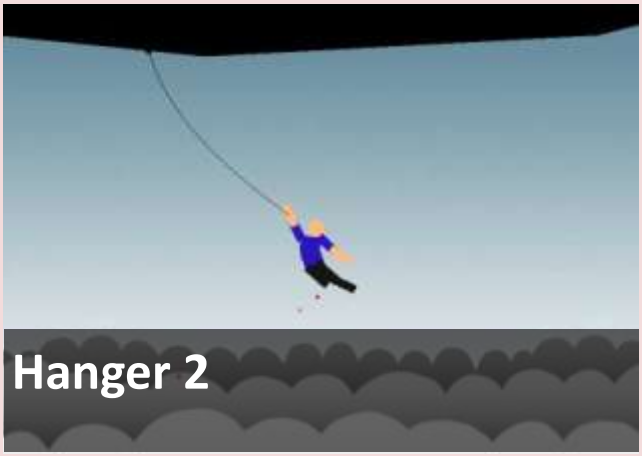
Verdikt

Momentálne najhoršia hra, akú môžete na PS3 mať. Paškvil najhrubšieho zrna, od príbehu, cez dizajn levelov, obtiažnosť, po grafiku. Je neskutočné, s akou drzosťou sa niekto rozhodne pre current -gen konzolu vydať hru, ktorá by sa sotva uchytila na PS2 a ešte aj tá by bola urazená tým, čo sa jej dostalo. K tomu ešte veľa ďalších negatívov. Hlavná postava výzorovo kopíruje Sama Fishera, neskoršie levely vás posielajú po miestach, ktoré ste prechádzali predošlých leveloch. Je toho ešte veľa, ale stačí všetko zhrnúť do jednej a jasnej vety:Nehrajte to, nepozerajte sa na to, nekupujte to.

8SCARFace8

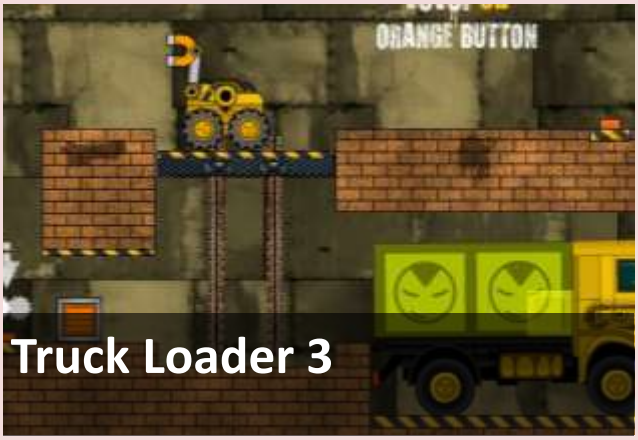
To najlepšie z októbra

Online hry

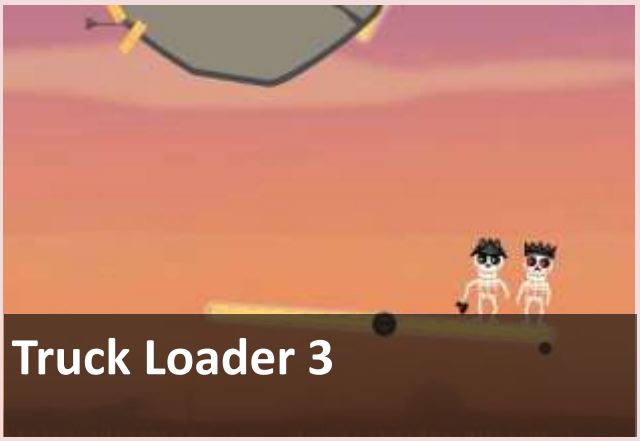


Hanger 2

Amy Autopsy - Dr. House



Truck Loader 3



Truck Loader 3

Plné hry

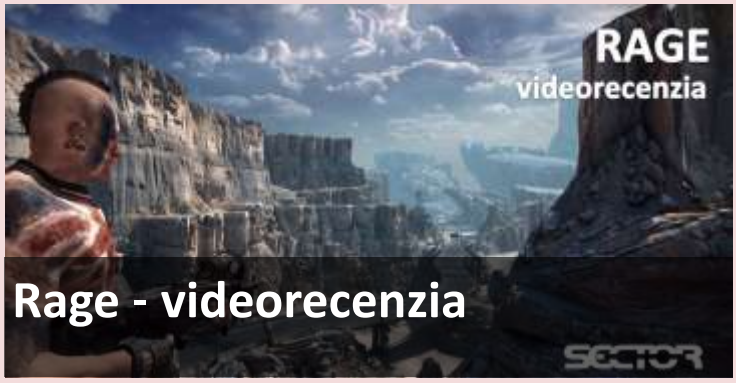
Reach

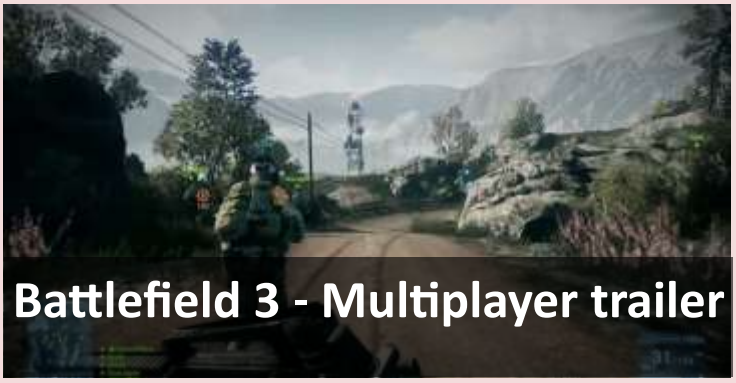
Wrestling Encore

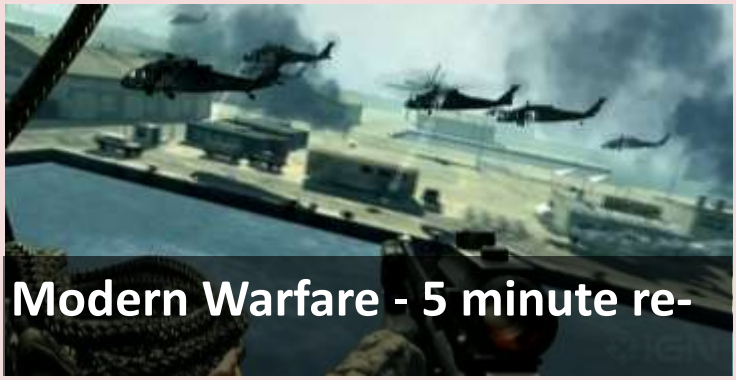
World War Alpha

Coca-Cola - Table Football

Videá mesiaca







Novembrové tituly

Need for Speed The Run (PC, Xbox360, PS3, Wii)

Assassin's Creed Revelations (PC, X360, PS3)

Elder Scrolls Skyrim (PC, PS3, Xbox360)

Uncharted 3 (PS3)