

SECTOR

HERNÝ MAGAZÍN

02/2012

ALAN WAKE

THE DARKNESS 2

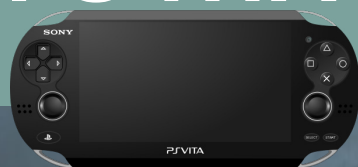
SYNDICATE

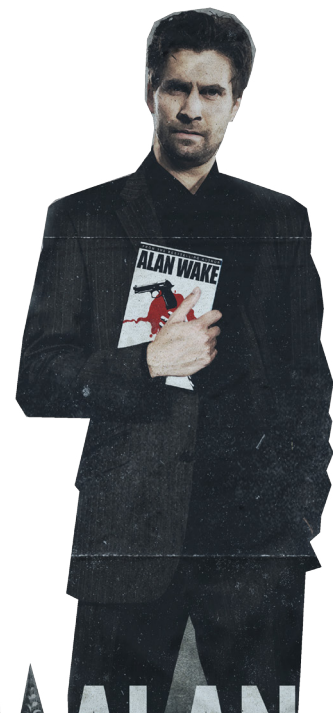
**METAL GEAR SOLID:
HD COLLECTION**

**KINGDOMS OF AMALUR:
RECKONING**

PREDSTAVUJEME:

PS VITA





ALAN WAKE

Srebootmi sa roztrhlo vrece. Neexistuje snáď žiadna veľká séria, ktorá by aktuálne nebola reštartovaná, nepripravoval sa spin-off, nezačínalo od začiatku alebo sa neprerábalo všetko, na čo sme boli doteraz zvyknutí. Nebolo to tak dávno, čo Firaxis zobrali do rúk XCOM a chystajú sa vrátiť do ťahových vôd spolu s jedným z najlepších zástupcov tohto žánru, ktorý sa nebojím označiť za mŕtvejší ako adventúry. Square Eidos má svojho Hitmana a Tomb Raidera, Microsoft Halo, EA zase vybehla do boja s brutálnou strelačkou Syndicate, fínske štúdio Remedy sa vracia s Alanom Wakeom na platformu PC a nám sa usídlil na obálke takisto niečoho nového.

Jeden malý reboot sme si dovolili aj my. Pôvodný zámer darovať si ho k narodeninám pri príležitosti vydania 27. čísla Sector Magazínu, ktoré otvorilo tretí rok nášho mesačníka, nám nevyšiel, ale o to lepšie sme mu mohli ušiť nový kabát. A že nejde iba o zmenu layoutu, dizajnu a zalomenia textov.

Je to prevažne časopisovejšia podoba, pri navrhovaní ktorej bol kladený dôraz na maximalizovanie širokohlého formátu a zviditeľnenie čo najväčšej plochy. Pri zväčšení na celú plochu monitora máte zrazu celé články pred očami bez nutnosti skrolovať alebo listovať. Obsah magazínu konzumujete nie po jednej, ale rovno po dvoch stránkach, nehovoriac o tom, že až teraz dostávajú artworky a obrázky ten správny rozmer.

Tak sa nenechajte rušiť a vyskúšajte sa ponoriť do nového Sector Magazínu.

Pavol Buday

VYDÁVA
Sector s.r.o.

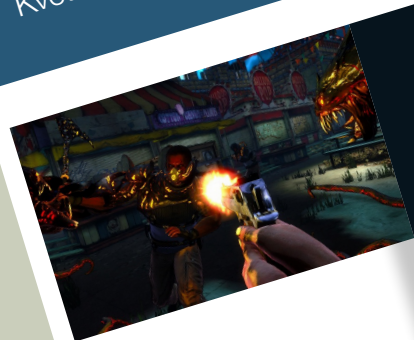
LAYOUT
Peter Dragula (saver)
Jakub Kuvik (jimmyboy)

ŠÉFREDAKTOR
Pavol Buday (spacejunker)

REDAKCIA

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

Články nájdete aj na
www.sector.sk



OBSAH FEBRUÁR 2012



86 Hidden & Dangerous 2
90 Shank 2

UŽÍVATELIA

TECH

70 Mobile World Congress 2012
76 Minecraft Lego
77 Shepardovo nádobíčkoood Razer

FILMY

78 Star Wars Episode I: The Phantom Menace 3D
82 Journey 2: The Mysterious Island

GALÉRIE

14 Skyrim + mody
68 Far Cry 3
61 Bioshock Infinite

NOVINKY

25 Votrelci dostali svoju obálku
41 Medal of Honor: Warfighter príde v októbri
46 Prvé zábery z Assassins Creed III
51 Max Payne 3 bude na PC vylepšený

RECENZIE

16 Alan Wake
22 Alan Wake: American Nightmare
26 Syndicate
30 The Darkness 2
34 Kingdoms of Amalur: Reckoning
38 Resident Evil: Revelations
42 SoulCalibur 5
48 Gear Solid: HD Collection
58 Uncharted: Golden Abyss
62 Wipeout 2048
66 Little Deviants

4 Mass Effect 3
10 Asura's Wrath
12 Total War: Shogun 2
8 Fall of the Samurai
52 Yesterday
Vitaj Vital

ČLÁNKY



MASS EFFECT 3

KONIEC SVETA NA VLASTNEJ KOŽI

Asi nebudeme ďaleko od pravdy, keď povieme, že je vyžadované tráviť Valentína s tým, koho milujete. Alebo si myslíte, že milujete. A čo ak je tou osobou kapi-tánka Shepardová? Odhod'te bonboniéry, rozdupte kytice, svet je v plameňoch a potrebuje zachrániť. Okamžite. Vie to aj EA, ktorá 14. februára vypus-tila hrateľnú ukážku Mass Effect 3 s mimoriadne bohatým obsahom, dokonca takým, že všetky tohtoročné demá schováva do vrečka.

Netvorí ho len singleplayer ochutnávka, ale aj kooperačný mód pre štyroch hráčov, ktorý je ko-lieskom online komponentu nazvaného Galaxy At War premostujúceho základnú hru s mobilnými aplikáciami. Vo svete, kedy sa do veľkých sérií, postavených na príbehu a vzťahu postáv, vkrádajú prvky z online akcií, tak trochu sa od nich vyžaduje, aby obsahovali aj online. Ten v Mass Effect sa tvári obyčajne, ale spokojne môžeme povedať, že nejde o povinnú výbavu, i keď nemusí byť vyslovene revolučným.

Co-op počíta podobne ako pri vytváraní postavy s classmi, od toho sa odvíjajú vaše schopnosti a ich sila investovaním do upgradov. Princíp Galaxy At War vychádza zo základov hordy, inými slovami odrážate jednu vlnu za druhou. Namiesto obyčajnej žatvy vojakov Cerbera sa objavujú aj miniúlohy typu hackovanie, či udržanie pozície, takže vás hra núti po kompaktných, ale členitých mapách pobeťovať hore dolu. A budete to musieť robiť vzhľadom na to, že náboje môžete doplniť iba v krabicích so zásobami.

Ekonomický systém poháňajú expy utržené za zabitia, asistencie a spoluprácu pri plnení úloh. Tieto odomykajú upgrady a nové schopnosti, no existujú ešte jednorazové podporné balíčky pre okamžité doplnenie munície, ak ste vo víre boja alebo omni-gel, ak vás zabijú a nie je na blízku kolega, ktorý by vás oživil. Balíčky si kupujete za kredity získané na bojisku za headshoty a iné drobné challenge a ich obsah je náhodný. Šetriť sa tieto bonusy oplatia, boje sú ťažké a vlny nepriateľov sa spoliehajú na presilu a čoraz silnejších obrnencov so zapnutými štítmami.

Demo obsahuje dvojicu máp, jeden typ nepriateľa (Vojakov Cerberus, v plnej verzii budú aj iné rasy) a tri stupne obtiažnosti, podľa ktorých vám na scénu prichádzajú čoraz silnejšie verzie. Co-op je vhodné hrať aj na tej najnižšej úrovni vo štvorici, nepriate-ľia sú presní, pohybujú sa, ale občas sa zaseknú alebo dlho trčia schovaní za prekážkami. A čo je najdôležitejšie, dostanete sa ďalej ako za piatu vlnu, keď máte po boku iba jedného hráča.

Galaxy At War má nábeh na rozšírenie a natiahnutie hernej doby Mass Effect 3 o poriadnych pár hodín. To najdôležitejšie však tvorí uzatvorenie vesmírnej ságy a posledný odpor ľudstva proti Reaperom, ktorých jediným poslaním je vyhubiť všetko živé vo vesmíre. Demo otvára úvodná pasáž tesne pred inváziou. Shepard je žiadaný o radu, ako vyriešiť problém so vzdialenými kolóniami, ktoré miznú bez stopy. Na diplomaciu nie je čas, treba konať. Obrovské lode Reaperov strihajú mesto ako nožnice laserom. Začína útek smerom k Normandy cez

sériu vonkajších lokalít, ktorých účelom je oboznámiť vás s členitejším dizajnom. Používajú sa rebríky, úzke chodníčky a lev-ely nie sú vybudované len v jednej rovine. Obsahujú šikmé plochy, kaskády, chodby sa točia, ale aj otvorené pasáže, ktoré maskujú fakt, že nie je kam odbočiť, resp. že nemáte veľa možností ako nepriateľov obklúčiť.

Pred samotným hraním dáva demo na výber, aký štýl hrateľnosti preferujete, či sa chcete zamerať na akciu, RPG alebo príbeh. Od tohto sa odvíja, ako budete konzumovať napríklad aj také prestrihové scény. Ak patríte medzi akčných hráčov, budete ich len pasívne sledovať a ak zase máte radi komplikované vzťahy a chcete sa naplno ponoriť do príbehu, tak akcia bude zjednodušená obtiažnosťou.

BioWare sa snaží balansovať niekde medzi Mass Effect 1 a 2 a dať hráčom to, po čom najviac túžili, ale nechce obetovať výpravný štýl, ktorý sa dokonca zahráva s emóciami a životnými tragédiami ako Heavy Rain. Autori sa neboja použiť malého chlapca, ktorý lieta s malým výsadkovým modulom v rukách na malom ihrisku pre navode-nie pokojného obdobia a potom mesto v ďalšej sekunde rozsekať niečím, čo si dáva mrakodrapy na raňajky. V inej scéne sa Shepard márne snaží zachrániť chlapca z ventilačnej šachty, kam sa schoval. A keď

ho uvidí, ako naskakuje do záchranárskeho modulu, odľahne mu. Ale nie na dlho. Laser Reaperov roztrhá aj modul. S chlapcom vo vnútri.

Autori nám dávajú najavo, že rozhodnutia budú zohrávať veľkú rolu a budú ťažšie ako kedykoľvek predtým. Nie je možné zachrániť ľudstvo bez obetí, aj preto zostáva Ander-son pomáhať vojskám, zatiaľ čo Shepard odlieta s Normandy do Citadely presvedčiť radu, že je čas spojiť sily a odraziť útok Reaperov. Ľudstvo čaká obrovská skúška a bremeno na hrdinoch hry bude tentoraz väčšie ako počas samovražednej misie. Z nebies padá na Zem oheň, ako parazity pristávajú na povrchu Reapery a celé menu a galaxia s ním akoby ronili ohnivé slzy. Neuveriteľne silný part uzatvára prvú časť dema.

Druhá časť singleplayer ukážky je zameraná na boj. Úlo-hou je brániť matrónu Kroganov, ktorá môže zachrániť celú rasu. Proti Kroganom bola turianmi nasadená v boji bio-logická zbraň, ktorá im bráni mutáciou v rozmnožovaní. Za Genophage stoja Salariani a práve oni potrebujú pomoc pri extrakcii matróny. A keďže je na palube aj Wrex, výstup na planétu nemôže začať inak ako ostrým konfliktom. Scenár misie je jednoduchý a chrlí na vás jednu vlnu za druhou, pričom dávate pozor, aby nebol zasiahnutý modul s cenným nákladom. Ovládanie tímu zostalo po starom, stále máte pod kontrolou výzbroj členov aj biotické sily. Ak máte Kinect, môžete štekať príkazy.

Novinkou je inklinácia k RPG s hlbším prepracovaním upgradov schopností. Zvyšujete ich účinnosť a silu dis-tribúciou bodov, no dajú sa navyše upgradovať. Máte tak väčšiu kontrolu nad vývojovým stromom postáv a nemusíte levelovanie odbiť automatikou. Napríklad distrup-tor, čo je munícia trhajúca bariéry a štíty, dokáže cieľ pri povýšení na vyšší rank omráčiť a od štvrtej úrovne sa môžete špecializovať na vyšší damage alebo headshoty.

BioWare sa chce vrátiť späť, ale nemá v úmysle obetovať čitateľnosť a prehľadnosť Mass Effect 2. Môžete zabudnúť na preplnený inventár, ale zato sa vráti detailnejší upgrade zbraní. Autorov treba pochváliť za ukážkovú náplň dema, na príchod konca sveta vás nepripraví nič lepšie ako osobná skúsenosť.

A Mass Effect 3 bude stáť za to. Koniec Zeme a ľudstva nastane 9. marca na PC, PS3 a Xbox360.



YESTERDAY

ROZLÚSKNITE TAJOMSTVO VČERAJŠKA

Španieli z Pendulo Studios sa za 8 rokov svojej existencie stali pojmom a k tomu nepotrebovali zvlášť rozsiahle portfólio, svetové bestsellery či marketing sloních rozmerov. Stačila jedna chytľavá značka a neopakovateľný štýl, ktorým prispeli do menšinového žánru, ktorý je poslednú dobu skôr doménou nemeckej produkcie. Začali to príšky Igor a Hollywood Monsters, vo svojich troch dieloch si nás získala séria Runaway a minulý rok prišla skutočne veľká vec – Next BIG Thing. Budúcnosť štúdia však tkvie v minulosti.

Tento rok pre nás majú nachystanú novú hru s tajomným názvom. Volá sa Yesterday. Aké tajomstvo však skrýva včerajšok? To sa síce dozvieme až v marci tohto roku, no zatiaľ sme mali možnosť krátko nazrieť pod pokrievku a nasať jedinečnú atmosféru, ktorú hra ponúka. Ukážka to bola síce len krátka, no o to intenzívnejšia a zaujímavejšia. Netreba však zbytočne predbiehať, tak sa na preview verziu pozrime od začiatku. A to doslova.

V ukážke, ktorú nám autori poskytli, sa totiž dostávame na úplný začiatok a k dispozícii je celá prvá kapitola. Ohľadne prezentácie nám toho síce mnoho neprezradila, no úvodné intro naznačilo, že ten-

toraz ľahká atmosféra a vtip prenechali svoje miesta vážnejším témam aj temnote nesúcej sa atmosférou hry a jej príbehom. Vo viacerých prípadoch vývojári prinášajú opak toho, čím sa preslávili. A tak aj príbeh nepredstavuje komickú dvojicu rôznorodých postáv, medzi ktorými to po celú dobu iskrí. Hlavným hrdinom je Henry White, mladý, inteligentný zbohatlík, ktorý si však neužíva život miliónárskeho playboya. Jednak preto, že je ryšavý, nosí okuliare a strojček na zuboch a potom hlavne preto, že mu nie je ľahostajný osud tých, s ktorými sa život nemaznal.

Z ulíc New Yorku miznú bezdomovci a nie je to skvelou ekonomikou. Niekoľko ich chladnokrvne vraždí a proti tomu sa náš mladý hrdina postavil. Nie je však sám a je za ním celá organizácia Children of Don Quixote (ktorá reálne funguje vo Francúzsku) a jeho síce nie tak bystrý, no o to silnejší priateľ Cooper. Pomoc bezdomovcom sa však ukáže ťažšia, ako sa na prvý pohľad zdá. Zvlášť, keď sa na scéne ukáže fanatický kult so šíaleným vodcom. A Henry s Cooperom tak čelia niečomu, čo je väčšie ako si vedia predstaviť. Hra si však nevystriela všetky tajomné esá z rukávov hneď v úvode a ako aj hrateľná ukážka naznačila, tak sa máme na čo tešiť v oblasti zvrátov a prekvapení.

Zmene atmosféry sa samozrejme prispôbil aj celkový ráz hry. Autori v každom svojom titule potvrdzujú svoj um a talent, čo sa výtvarnej stránky týka a inak tomu nie je ani teraz. Len sa zamerali na odlišné časti farebného spektra ako je u nich zvykom. Farebnosti neubudlo, no svoje miesto si našli aj tmavé odtiene, či častá šedá. Aj napriek zmene farebnej schémy je však rukopis viac než jasný a drží si krásny cartoonový štýl tak typický pre ich predchádzajúcu tvorbu. Kto sa na prvý pohľad zamiloval do Runaway či Next BIG Thing, sa má teda na čo tešiť. Inšpiráciu komiksami je zas možné badať na oknách, v ktorých sa vyskytujú repliky jednotlivých postáv, náhľady na detaily v prostredí a aj akcie, ktoré vaša postava vykonáva. Aby však hra neurazila pravoverných fanúšikov tvorby Pendulo Studios, tak nechýba maľinká štipka typického humoru. V popisoch, či komentároch postáv občas nájdete poznámky, ktoré vám vyčarujú mierny úškrn.

Asi je vám jasné, že medzi ústrednou dvojicou nebude prebiehať rovnaký vzťah ako povedzme medzi Ginou a Brianom z Runaway. Nudiť sa s nimi však rozhodne nebudete a aj keď prejdete rôzne lokality s oboma, nikdy nebudete hrať rovnako. Henry je skôr určený na menšie či väčšie logické problémy, ktoré sa vám stavajú do cesty. Naproti tomu Cooper sa vďaka

fyzickej sile dostane na miesta, kam Henry nedokázal. Hrateľnosť sa tak ústredné postavy krásne dopĺňajú. Aj charakterovo sa k sebe hodia. Henry je sebavedomý, na rozdiel od neho ale Cooper trpí depresiami spôsobenými skautským táborom, ktoré ho prenasledujú aj v dospelosti a často ovplyvňujú aj jeho konanie. Niekedy ho vízie buzerácie z minulosti doženú k odhodlaniu, inokedy zas k strachu. A zaujímavé sú aj vedľajšie postavy, hlavne dvaja antagonisti, ktorých nám preview verzia predstavila, aj keď ich hlavné motívy pre nás zostali zahalené tajomstvom.

Charaktery postáv výrazne pomáha dokresliť ich dabing a táto zložka hry bohužiaľ ešte nie je hotová. Čo však bolo hotové, to je hudba. A vyjadriť tie úžasné dojmy z hudobného sprievodu stručným popisom je takmer nemožné. Je to niečo krásne temné a len samotná hudba by vám aj pri počúvaní v aute budovala atmosféru thrilleru, ktorá by sa dala krájať. A pritom zdanlivo Yesterday nedisponuje priehrštím nadprirodzena. Síce hudobných motívov veľa nie je, predsa len sa jedná len o jednu kapitolu, no majú veľmi silný náboj. Ak si ho udržia všetky skladby, tak sa má vaše sluchové ústrojenstvo na čo tešiť.

Kostu žánru tvoria postavy, príbeh, dialógy a puzzly. V prvých troch prvkoch ukázaná kapitola oproti predchodcom nijak nezaostáva. A ten nešťastný štvrtý? Z toho nám autori moc neukázali. Len úplne bežné prekážky, zbieranie skutočne mnohých predmetov, ich následné kombinovanie a používanie. A niekoľko ukážok šachovej taktiky, ktorá však nechá hráča vystrieľať všetky možné možnosti, kým nenatrafí na tú správnu. Celkovo prvá kapitola nie je ťažká, no dá sa očakávať, že hra postupom pripraví pre hráčov aj náročnejšie nástrahy. A ak by predsa len mal niekto problém, tak systém pomôcok v podobe zvýraznenia interaktívnych miest a ľahká nápoveda budú stále poruke. Nápoveda je pritom vyriešená veľmi dobre, nakoľko len navádza, neprezrádza priamo a treba si ju zaslúžiť (neúspešnými pokusmi).

Popri väčšine suchopárnej nemeckej produkcie na poli klasických adventúr pôsobila španielska tvorba Pendulo vždy sviežo a veľmi príjemne. A v prípade ich chystaného počinu Yesterday tomu asi nebude inak. Ubralo sa z humoru a použitá farebná paleta prešla obmenou, no vynahradiť sa to v iných smeroch. Krásne sa pridalo na atmosféru, tajomnosti a samotný príbeh dostal do vienka aj prvky temného thrilleru. Ak autori aj zvyšok hry prinesú na trh v tomto duchu, tak sa len môžeme tešiť na riešenie záhad ohľadne tajomného písmena Y.



ASURA'S WRATH

JAPONSKÝ GOD OF WAR

To, čo sa šíri o japonskej produkcii, je vo všeobecnosti pravda. Ale len do momentu, kedy neprepadnete jej čaru. Všetok ten nevyhnutný grind, vyzývavé kostýmy, bezpohlavní hrdinovia, stovky hodín investovaných do hľadania absolútne nepotrebných vecí či zbrane prerastajúce ich nositeľov patria ku kultúre „iných“ hier. A úvod roka dnes už štandardne patrí japonským hrám. Final Fantasy 13-2 od Square Enix, Neverdead od Konami, Soul Calibur V od Namco Bandai a koncom februára to bude aj Asura's Wrath, o ktorej bude reč. Zatiaľ čo od prvých menovaných viete, čo môžete čakať už do vyslovenia názvu, Asura sa vymyká akémukoľvek žánrovému zaradeniu. Ak ste vyskúšali demo so skrátenými dvomi epizódami, viete, že od hry, kde hrdina čelí božstvu zosobneného tak veľkým pupkácom, ktorý si so Zemou môže zahrať basketbal, nemôžete čakať nič normálne. Cyber Connect 2 v spolupráci s Capcomom prepisujú definíciu slova epika interaktívnym anime odtrhnutým z reťaze klasických konvencií. A ak je japonská hra neštandardnou, budí mimoriadnu pozornosť. Urobiť si na základe dema obraz o celej hre, je nadpozemskou úlohou. Bleskovo rýchle, máťúce a

istým zmyslom neuveriteľné vás stavia do pozície Dávida, ktorý čelí Goliášovi po poriadnej steroidovej kúre. My sme sa vydali ďalej a v preview verzii absolvovali šesť plných epizód. Pravdu povediac, múdrejší nie sme. Asura's Wrath robí dve veci na jednotku. Dokáže ohúriť a omráčiť súbežne a vy sa nestačíte čudovať, ako sa na pozadí základu, ktorý má najbližšie hack'n'slash vystriedajú postupne všetky odnože od on-rail strieľačky, cez bojovku až po hromadnú žatvu nepriateľov.

(NE)OVLÁDAJ SA!

Ak by sa Kratos nenarodil na Zemi, ale v oblakoch japonského Olympu, bol by Asurom, najvyšším generálom, ktorý prišiel o všetko. Zabili mu ženu, uniesli dcéru a obvinili z vraždy Cisára. Vykázaný z raja a zadupaný do tvrdej skaly na Zemi čakal dlhé tisícročia na svoju pomstu. A tu analógia s God of War nekončí. Pomsta je mimoriadne sladká a bolestivá pre celé božstvo. Zatiaľ čo Kratos silnie každým ďalším upgradom a jeho hnev sa stupňuje, Asura je nasratý od prvého momentu do takej miery, že za slepými očami možno vidieť oheň túžby zakrútiť krkom každému, kto sa mu postaví do cesty. A to v boji používa výhradne svoje holé päste!

ameplay sa epizóda od epizódy mení a prispôsobuje scénam a udalostiam posúvajúcich vpred príbeh. Inšpirovaný televíznymi seriálmi uvedie hráčov do deja krátkou ukážkou „Čo vás čaká,“ a väčšinou končí otáznikom, po ktorom sa stupňuje chuť vrátiť sa do boja a pokračovať. Štruktúra hry má najbližšie k tradičným hack'n'slash akciám, avšak aj tu možno naraziť na svieže prvky vymykajúce sa konvenciám tohto rýchleho žánru. Arusa žije iba pre hnev. Hnev svojou dôležitosťou odtláča na vedľajšiu koľaj aj zdravie, keďže je to práve vypustenie beštie vo vnútri hrdinu, ktorý ďalej posúva hru po koľajniciach. Žiadne magické bariéry vymedzujúce priestor v aréne, ale konštantný prísun monštier, kým hnev nedosiahne vrcholu a nedôjde k jeho uvoľneniu, vyvrcholeniu. Hranie z veľkej miery pripomína masáž tlačítok v tej najdivokejšej forme, no bezhlavosť a ignorovanie úskokov do strán, či skákania, vedie k smrti. Za svoj súbojový systém nezhrabne vavrín, nemá ani blok a kombá sú definované viac prestrihovými scénami posiatymi QTE ako skutočnými kombináciami. Keď je hnev vonku, prichádza skutočná žranica. Asura bojuje proti veciam, ktoré zdravý rozum odmieta poraziť. Mega slon, stometrová korytnačka alebo boh s prstom o rozlohe malého štátu sú predkrmom k

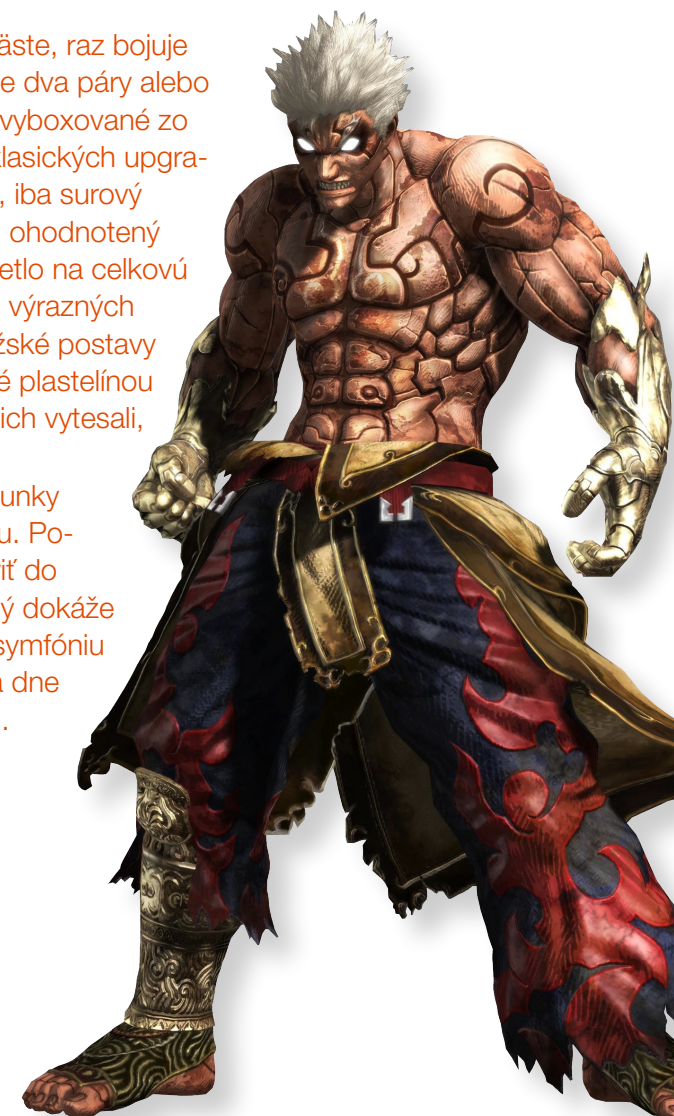
skutočným šialenostiam ako prepichnutie Zeme stoporenou katanou. V popieraní fyzikálnych zákonov si nezádá s Bayonettou, ale epikou schová do vrečka čokoľvek, aj hračky v Shadow of the Colossus. A tie potom lusknutím prstov odpáli homerunom na Mesiace.

SVET SA STAL NUDNÝM MIESTOM

Boj graduje scénami s dôrazom na quick time eventy, avšak ani tie nie sú aplikované tak, ako ste zvyknutí. Nestihnúť zareagovať neznamená prehru. Dokonca sa dá urýchliť proces dialógu a stisnutím tlačítka povedať, aby už držali hubu a vrhli sa do boja. QTE majú podobu aj celých interaktívnych scén, v ktorých sa môžete obzerať okolo seba, sledovať, ako sa hompáľa poprsie hostesky alebo sa nalievať saké. Nevyužívať QTE znamená odmietnuť countre a čo pri absencii tradičného bloku vedie len k problémom. Nepriatelia a hlavne bossovia vedia jedným šmahom ubrať tretinu života.

Asura sa spolieha iba na svoje päste, raz bojuje dvomi, inokedy mu narastú ďalšie dva páry alebo strieľa po nepriateľoch projektily vyboxované zo vzduchu. Od hry sa nedočkáte klasických upgradov ani vylepšovania schopností, iba surový boj a na konci epizód písmenom ohodnotený výkon. Šestica epizód vrhla aj svetlo na celkovú štylizáciu zbavujúcej sa všetkých výrazných odleskov a reflexných plôch. Božské postavy tu vystupujú ako skaly potiahnuté plastelínou so stopami po nástrojoch, ktoré ich vytesali, čo im pridáva na nadľudskosti.

Asura's Wrath atakuje chuťové bunky originalitou a vizuálnou štylizáciou. Podobne ako El Shaddai bude patriť do súdku pre fajnšmekrov. Nie každý dokáže oceniť Dvořákovu Novosvetskú symfóniu počas boja na život a na smrť na dne vyprahnutého krátera na Mesiaci.



TOTAL WAR: SHOGUN 2 - FALL OF THE SAMURAI

PUŠNÝ PRACH VERZUS KATANY

Séria Total War sa minulý rok vrátila do historického Japonska a ťaženie samurajov bolo veľmi úspešné. Boj o krajinu vychádzajúceho slnka však ešte neskončil. Tentoraz sa však proti dokonale ostrým katanám postavia pušky. Akú má šancu meč proti olovej gulke?

Nový Shogun 2: Fall of the Samurai sa posúva do modernejšieho obdobia. Po mocenských bojoch zavládol v krajine na dlhé roky relatívny pokoj. Vládenci Šogunát uzavrel prístavy, aby sa vyhol vplyvom západu a krajina zostala dlhodobo v izolácii. Nič však netrvá večne a príležitosť robí zlodeja. Príležitosť pre imperiálne sily konečne zvrhnúť vládu samurajov pomocou moderných zbraní s podporou cudzích mocností.

Do hry sa teda okrem tradičných jednotiek s mečmi, kopijami a lukmi dostávajú aj technologické novinky. Prvé strelné zbrane v Japonsku sme videli už v pôvodnej hre. Teraz však dostali oveľa väčší priestor. Zatiaľ, čo sa konzervatívnejší Šogunát pridrža starých spôsobov a naďalej uprednostňuje pôvodné zbrane a štýl života, impérium neváha siahnuť po puškách, gatlingoch, delách a vynálezoch, ako je parný stroj alebo telegraf. Začína sa nový boj o krajinu, v ktorom majú prsty aj privandrovalci z Ameriky, Anglicka a Francúzska.

Testovacia verzia nám dovolila načať nové ťaženie v

pozícii imperiálnej frakcie Satsuma. Priebeh kampane sa v zásade nelíši od zabehnutého systému. Krátke a dlhé ťaženie vyžaduje v limitovanom čase ovládnutie určitého počtu provincií vrátane konkrétnych lokalít. Hoci vyjadrenie podpory Šogunátu alebo Impériu do istej miery zlepšuje alebo zhoršuje vzťahy s inými klanmi, nie je to boj dvoch strán. Aj tentoraz bojujete hlavne sami za seba proti všetkým, s ktorými neuzavriete spojenectvo. Priznám sa, že som očakával trochu odlišný priebeh kampane, ale je to klasika, ktorá nijako nevybočuje od zaužívaného Total War štandardu. Samozrejme, vnímate modernejšie obdobie, ale je to ako mať nový náter na starom, aj keď spoľahlivom aute.

Rozdiely sú predovšetkým v sortimente budov a jednotiek, ktorých vývoj a nákup je riešený tradičným spôsobom. Imperiálne klany už začínajú s modernými prvkami. Na čele sú generáli, ktorí namiesto kovového brnenia nosia uniformy a v armáde sú rozšírené pušky. Je však zrejmé, že pušný prach sa tu ešte neudomácnil, takže aj keď majú zbrane vysoký účinok, strelci pomaly nabíjajú a tak ešte nepredstavujú ničivú silu. Navyše dostrel prvých pušiek je krátky. Ľahko odení vojaci by by rýchlo podľahli čepeliam samurajov, keby ste ich na bojisku neumiestnili za tradične vyzbrojených bojovníkov v brnení s mečmi, či oštepami. Postupom času však získate množstvo nových streleckých jednotiek s vyšším efektom, vrátane kavalérie s karabínami, či revolvermi, delá a gatlingy. Aj tak je však kombinovanie tradičných bojovníkov s moderným vojskom optimálnym riešením. Modernizácia sa prejavuje aj na vode. Lode a parníky s účinným delostrelectvom a torpédami majú ničivú silu a svižnejšie sa pohybujú. Výrazne ovplyvnia aj priebeh



bitiek na pevnine, keď ich paľbu zameriate na jednotky protivníka priamo počas boja. Taktiež oslabujú nepriateľské sídla, ktoré rýchlejšie podľahnú pri obliehaní. Pri obrane vlastného mesta naopak decimujú agresora, ktorý sa vás pokúša vyhladovať. Aj slabá posádka pevnosti so silnou podporou lodí dokáže odraziť výraznú presilu. A keďže Japonsko je vlastne séria ostrovov, taktické možnosti lodí využijete pri väčšine pozemných konfliktov. Je dobre, že loďstvo, ktoré v starších dieloch Total War bolo iba sekundárnym doplnkom, teraz zohráva významnú úlohu na ceste k víťazstvu.

Manažment hry je dôverne známy, ale nájdete tam určité úpravy. Hospodárenie ovplyvňujú aj ročné obdobia, kedy sú zvýšené alebo znížené výnosy. Vývojový strom je delený na štátnu politiku a vojenské technológie. Prvý set viazaných inovácií predstavuje najmä prínosy v ekonomike a hospodárstve. Vojenské technológie znamenajú modernizáciu armády. S vývojom pribúdajú technologické skúsenosti a rastie úroveň klanu. Pokročilé vynálezy môžete vyvíjať až keď dosiahnete patričný technologický level. Najpokrokovejšie prvky vyvíjate až na štvrtom stupni.

Zmenil sa aj sortiment agentov, ktorí sa opäť špecializujú na diverznú činnosť alebo podporu klanu. Gejša využíva svoj šarm na podmanenie cieľa alebo inšpiruje

spriatelene mestá a generálov, ktorí sú potom spokojnejší a oddanejší. Mestá rýchlejšie rastú. Ishin Shishi šíria propagandu a snažia sa presvedčiť zástancov Šogunátu, aby sa pridali k impériu. Iniciujú rebélie u nepriateľov, môžu zavraždiť neželaného generála a odhaliť cudzích agentov. Protikladom je Shinshengumi na strane

Šogunátu. Shinobi je vrah, sabotér a skaut, odborník na záškodnícku činnosť. Foreign Veteran je britský, francúzsky alebo americký agent. Demoralizuje nepriateľov, likviduje cudzích agentov a v domovskom meste znižuje náklady na produkciu armády. Ľahko podľahne šarmu gejše.

Popri ťažení do hry pribudnú aj nové historické bitky. V ukážkovej pozemnej bitke sa ukázalo, že aj imperiálne jednotky, po zuby vyzbrojené strelnými zbraňami, majú problém zabrániť samurajom, aby prenikli do Kyoto. V námornej bitke, kde bolo treba chrániť významnú loď, sa zas uplatnili nie len výkonnejšie imperiálne lode, ale aj pobrežné batérie, ktoré po obsadení priniesli slušnú palebnú podporu.

Fall of The Samurai je samostatne funkčná expanzia. Bez originálu nebude obsahovať pôvodnú kampaň a bitky, ale ponúkne plnohodnotné nové ťaženie a historické boje. V preview verzii sa aktivovali aj súčasti, ktoré vyšli ako DLC, napríklad odseknuté údy a krv na obrazovke počas boja z Blood Pack balíčka. V multiplayeri má byť nová dobovačná mapa z 19. storočia a avatar. Samozrejmosťou voľbou je režim directX

9 alebo directX 11. V praxi teda datadisk ponúkne rovnaký komfort a podobný zážitok, ako Shogun 2. Kvalita je zrejmá, ale pre majiteľov pôvodného titulu môže byť kúpa otázkou primeranej ceny.

Total War: Shogun 2 - Fall of the Samurai vychádza 23. marca.





SKYRIM + MODY





Peter Dragula

ALAN WAKE

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

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

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

JE TO REALITA? JE TO SEN? NIE, JE TO BRIGHT FALLS!

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

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

Napriek tomuto stavu nemá Alan inú možnosť, ako prejsť krížom cez Bright Falls a objaviť pravdu. Vydáva sa po stopách svojej knihy, ktorú nenapísal, so snahou nájsť svoju manželku. Čaká ho cesta plná útrap, nepriateľov a temnoty



Get to the lighthouse

Hold down [button] to boost the light.

38

hádžucej mu prekážky doslova do cesty. A nebude to len temnota, ale aj ľudia za denného svetla, ktorí sa ho snažia zastaviť. Po krku mu ide FBI a na jeho psychickú diagnózu poukazuje miestny psychiatér. Našťastie má aj svojich priateľov, ktorí mu veria, a pomôžu, aj keď ani pri nich si nie je istý, či sú skutoční. Alan nemá čo stratiť a tak je odhodlaný postupovať až ku koncu svojho príbehu, ktorého je hlavnou postavou.

CHOĎ ZA SVETLOM

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

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

Našťastie postupne v hre Alan nachádza silnejšie baterky, netreba v nich tak často meniť batérie a k tomu sa vylepšujú aj

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

Mimo ľudských nepriateľov si na Alana posvietia posadnuté vrany priam vystrihnuté z hororových filmov, ako aj všemožné zariadenia, ktoré temnota dokáže ovládnuť. Zatiaľ čo letiace sudy, autá alebo padajúce lode až takú hrozbu

Svetlo a zbrane, jediné dve veci ,ktoré platia na nepriateľov.

nepredstavujú, keď má Alan za päťmi kom-
bajn alebo báger už ide do tuhého a je na
čase utekať a hľadať silné zdroje svetla.

VŠETKO MUSÍ BYŤ VERNÉ, INAK SA PRÍBEH ROZPADNE

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

Najlepšou zbraňou na
nepriateľov je
baterka, svetlice však
efekt znásobia.



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

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



Alan a jeho dvaja
priatelia.

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

Alan Wake na PC končí nad očakávania.
Nie je to rýchly port na takmer dva roky
starú hru, ale autori ponúkli kvalitne odlad-
ený titul, na ktorom necítiť a takmer nevidieť
jeho vek. Predviedol sa neokukanou
hrateľnosťou, atmosférickým príbehom, ktorý
chytí a nepustí až do konca, ako aj veľmi
dobře zakomponovaným epizodickým
štýlom. K tomu dve pridané epizódy ponuku
príjemne obohatili a to celé len za 20 Eur na
Steame, čomu sa skutočne ťažko odoláva.

Menej zdatných v angličtine môže odradiť rozsiahly príbeh,
ale tento problém už čoskoro vyrieši čeština od Hyper-
maxu, ktorá sa objaví na Steame.

Autori Alan Wake neoživujú len PC, ale vracajú sa so sériou
aj na Xbox a to už 22. februára, kedy vychádza Alan Wake
American Nightmare pre Xbox Live Arcade. Ďalšie epizod-
ické pokračovanie tentoraz samostatné a vo viac akčnom
štýle. Na rozdiel od inšpirácie knihami Stephena Kinga v
pôvodnej hre, si teraz autori zobrali za vzor
filmy Quentina Tarantina.

3.0

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

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





ALAN WAKE: AMERICAN NIGHTMARE



Peter Dragula

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

American Nightmare už nekopíruje štýl pôvodného titulu, výrazne ho mení a to hneď v niekoľkých oblastiach. Opúšťa temné mestočko uprostred hôr Bright Falls, aby nás ponoril do série Night Springs, ktorá ožila v televízii na základne predlohy Alana Wakea. V Night Springs lesy z pôvodnej hry vystriedajú pustiny Arizony, mestočko sa zmení na opustené sídla okolo

čerpacích staníc a samotné monštrá nepovedie temnota, ale hlavný zloduch zo seriálu a to zabijak so sekerou Mr. Scratch, ktorý je zároveň dvojníkom Alana Wakea.

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

Zmena prostredia je len jednou z vecí, ktoré hra mení. Ďalšou veľkou zmenou je pridanie otvorených prostredí, ktorými sa

Ponúkajú v hre sériu niekoľkých väčších lokalít, po ktorých sa budú hráči s Alanom voľne pohybovať, plniť úlohy, hľadať veci v prostredí, komunikovať s postavami v rozsiahlejších dialógoch. Prakticky ide o sandboxový štýl akčnej adventúry ako vyšitý, mierne obmedzený, ale kráčajúc správnym smerom. Otázne je, či je toto správna cesta pre titul a budúcnosť Alana. Tým si zatiaľ nie sú istí ani autori.

Minimálne pre American Nightmare je to zatiaľ zaujímavá zmena, ktorá upúšťa od jednej cesty vpred a otvára možnosti aj rozsiahlosť. K tomu, aby sa postava nemotala s pár nábojmi pustatinou, autori upravili aj zbraňový systém. Teraz je k dispozícii 15 modernejších a silnejších zbraní, ktoré nahrádzajú tri základné a pomalé zbrane z originálnej hry. Nájdete medzi nimi pištoľ, klincovačku, Uzi aj útočné pušky. Arzenál robí hru viac dynamickejšou a zabíjanie nepriateľov je rýchlejšie, ale ani náhodou jednoduchšie. Stále totiž na nepriateľov treba najskôr posvietiť baterkou, vyhnať z nich temnotu, ktorá ich ochraňuje, a až potom zastreliť. Na jednej strane je viac

nepriateľov a viac palebnej sily, ale na druhej len jedna bat-erka, vďaka čomu adrenalín z útokov zostáva zachovaný. Našťastie aspoň náboje už nie sú problém a v lokalitách sa stále objavujú v zásobovacích skrinkách, kam sa môžete kedykoľvek vyzbrojiť. Podobne tu zasvietené lampy slúžia ako checkpointy a zároveň ako zdroje pre dobíjanie zdravia. Vráťte sa k nim vždy, keď ste so silami v koncoch.

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

Strieľanie však nie je základom American Nightmare. Spolu s prechodom do otvorenejšieho sveta sa zmenil aj prístup k úlohám, ich cieľom nie je prechádzať z jedného bodu do druhého, ale dôležité je hľadať veci v prostredí, ich spájanie a aktivovanie. Do hry sa tak vkradol závan adventúry. Pribudol aj radar s vyznačením úloh, ale aj skrytých vecí, ktoré takto jednoduchšie lokalizujete. Napríklad takto budete môcť ľahšie hľadať rozhádzané stránky knihy, ktoré tentoraz zohrávajú aj úlohu v hrateľnosti. Podľa počtu zozbieraných strán sa vám odomykajú kufríky so zbraňami. Menšie zbrane získate za pár stránok, ale na silnejšie ako útočnú pušku budete potrebovať 20 alebo 30 stránok. Najsilnejšie

Monštier bude viac a budú silnejšie.



TRAILER



sa otvoria až pri 40 stránkach. Mimo kusov knihy hľadáte aj rádiá a televízory, kde sa vždy dozviete niečo viac o svete tu, alebo svete tam vonku.

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

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

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

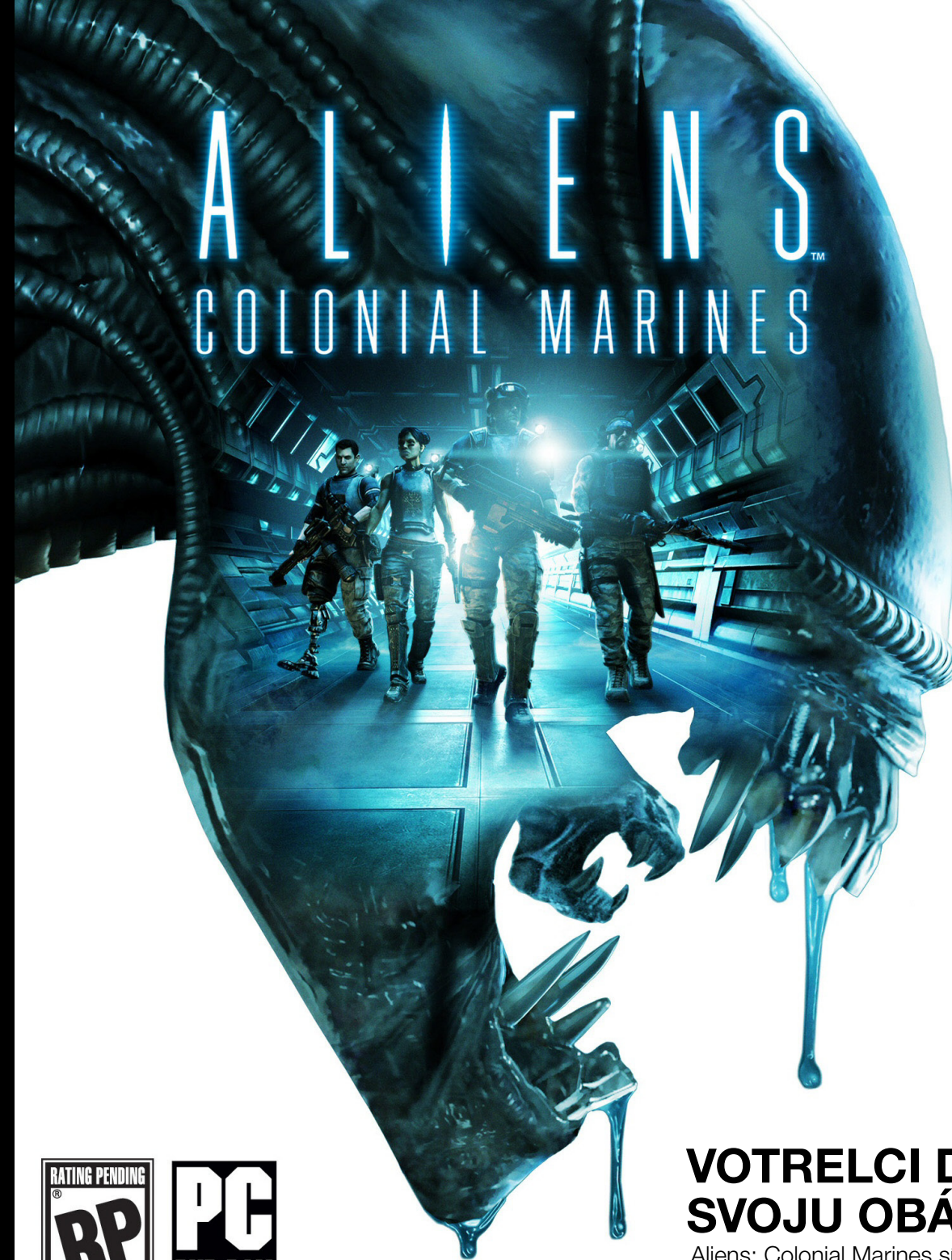
spievané skladby idú rovno do podmazu pod akciu. Americká nočná mora je viac menej veľkým testom pre novinky do ďalšej časti hry. Autori skúšajú zmeny v rozmanitých oblastiach, aby nám nakoniec mohli naservírovať správne prímiesy do Alan Wake 2. Nedá sa povedať, že by sme všetky úpravy chceli vidieť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

American Nightmare zatiaľ vyšla len na Xbox Live Arcade, ale autori už naznačili PC verziu po uplynutí exkluzivity pre Xbox.

3.0

- + nové elementy do hrateľnosti
- + presun do sandboxového štýlu s rozsiahlejšími prostrediami
- + arkádový mód
- + netradične poňatý príbeh
- príliš odpojené od hlavného príbehu
- cítiť z toho testovanie na dvojku
- absencia vozidiel

Baterka a zbraň sú stále hlavnou zložkou hry.



gearbox™
software

VOTRELICI DOSTALI SVOJU OBÁLKU

Aliens: Colonial Marines síce vyjdú až koncom roka, ale autori nám už teraz približujú pôsobivú obálku hry a k tomu pridávajú aj jeden nový záber. V titule sa dostaneme do príbehu skupinky mariňákov vysadených na lodi ovládnutej votrelcami. Kampaň budeme môcť prejsť buď sami, alebo aj s priateľmi v kooperácii.





Útok čipom dokáže dočasne paralyzovať nepriateľa, vtedy máte šancu brutálne mu zlomiť väz.

PS3



Pavol Buday

SYNDICATE

ZABUDNITE NA VŠETKO, ČO STE DOTERAZ VEDELI O SYNDICATE. NEMÁ V NEJ PRSTY LEGENDÁRNE ŠTÚDIO BULLFROG, NIE JE IZOMETRICKOU AKCIOU, V KTOREJ OVLÁDATE ŠTVORICU PO ZUBY OZBROJENÝCH A IMPLANTÁTMÍ VYLEPŠENÝCH AGENTOV. ZABUDNITE NA KOSENIE CIVILOV A PRESVIEDČACIE TECHNIKY TÝCH, KTORÍ SA NEPODVOJIA ZÁUJOM VÁŠHO ZAMESTNÁVATEĽA. SYNDICATE NIE JE PORTOM, NIE JE REMAKOM, PREQUELOM, SEQUELOM, ALE REBOOTOM, REŠTARTOM SÉRIE, TAKŽE NEJAKÉ VYPLAKÁVANIE NAD TÝM, ŽE TAM NIE JE KA A ŽE SA TO PRED X ROKMI HRALO INAK, NEPOMÔŽE.

EA dala opraty do rúk Švédom zo Starbreeze Studios, tí vyhodili poistky originálu a nahodili ich s poriadnym zaiskrením v novom šate. Dnešný Syndicate je rýchlou, dynamickou akciou a jej modernú podobu podčiarkuje čoraz obľúbenejší dubstep. Učili sa u tých najlepších a nebudem ďaleko od pravdy, ak poviem, že výborný dojem z prvého pohľadu ako vystrihnúť z Mirror's Edge majú na svedomí konzultácie s DICE. Prihodte do mixu temný kyberpunk z Deus Ex, uberte z jeho teplých farieb, vymaľujte budúcnosť sklom a chladnou oceľou a dostanete Syndicate verzie 2012.

Starbreeze vrátili hlavnému hrdinovi FPS telo. Agent Kilo, ktorého máte celý čas pod kontrolou, má ruky, nohy, aj ťažký čierny kabát reagujúci aj na ten najmenší pohyb. Všetko, absolútne všetko vykonávate v pohľade z vlastných očí, čo len posilňuje túžbu dívať sa na lesklé povrchy, či nezočíte tvár. Bude to väčšinou tieň alebo silueta, čo ešte viac nahlodáva zvedavosť. Kilo však neprehovorí a ani postavy o ňom veľmi nehovoria, iba ako o agentovi, ktorý dostáva zadania od svojho zamestnávateľa.

A zatiaľ čo identita agenta syndikátu je dobre strážená, záujmy protagonistov ani zápletky nie je veľkým tajomstvom. Z priesvitných postáv a ich charakterov viete okamžite povedať, kto je zloduchom a kto namieri proti vám zbraň. Ak by čip Dart 6 umožňoval stávkovanie, už je zo mňa milionár. Agent Kilo je testovacím subjektom a má overiť v praxi nový čip, ktorý je prelo-movým. V blízkej budúcnosti je kontakt s digitálnym svetom možný iba prostredníctvom neurálneho implantátu a tieto majú pod

kontrolou Syndikáty, ktoré sa vymkli spod kontroly svetových vlád.

A kto kontroluje viac načipovaných ľudí, ten je víťazom. Do terénu sú preto vysielaní agenti a navzájom sa strieľajú, kradnú dokumenty, priemyselné tajomstvá, unášajú osoby, vedcov a nemajú dôvod zastaviť sa pred ničím. Čip v Syndicate je HUD, čip premieta všetko, čo vidíte na obraz. Na zbrani sa objavuje počet nábojov v zásobníku, koľko ich ešte máte po ruke, mód, v ktorom je brokovnica prepnutá aj to, aké vlnenie okolo seba šíri stolička či iný neživý objekt. Ako náhle niečím prúdi elektrická energia a je to napichnuté na sieť, môžete to nabúrať, zmocniť sa toho, hacknúť to. Stačí sa na to pozrieť a stlačiť tlačítko, kým sa nenaplní merač.

To samo o sebe znie fascinujúco, ale všetko má svoje limity. Syndicate sa nespolieha na taktiku, prípravu scén ani na nejakú obhliadku priestoru cez ventilačné šachty. Ide sa rovno po krku a to horúcim olovom alebo výbušnou muníciou. Syndicate je strelačkou, ale hlavným hrdinom nie je zbraň, ale postava, ktorá ju drží. To je sakramentský rozdiel. Osobne odporúčam nastaviť obtiažnosť na najvyššiu možnú

úroveň, kedy je využívanie schopností Dart 6 a reťazenie smrtí povinné. Čip je totiž poháňaný adrenalínom a ten vám vháňa do žíl zabíjanie, popravy, lámanie väzov.

Bez adrenalínu nemôžete spomaliť čas, dopriať nešťastníkovi pohľad do hlavne vlastnej zbrane a potiahnuť kohútik ani nezaseknúť na diaľku zbraň. Špeciálne schopnosti sú v Syndicate, a teraz pozor, len štyri! Okrem týchto môžete ešte vybrať jedného z nepriateľov, aby bojoval na vašej strane. Odvedie tak pozornosť a vy sa môžete nerušene presunúť za chrbát obrnenca s rotačným a trojicou štítov, ktoré musíte hackovať. Napriek nízkemu počtu schopností a z toho odvodených kombinácií, sú prestelky a stavba nepriateľov zakaždým vyzývavé a intenzívne. Raz je to počtom, inokedy zase typom, ktorý zamedzuje využiť Dart 6 v boji.

A tu prichádza na radu skrývanie sa za prekážky. Nemusíte sa prilepiť k prekážke, ale stačí si k nej kvoknúť a potom už len vykuknúť a páliť. Syndicate vás núti meniť zbrane, často prebíjať aj meniť pozície. Síce sa dajú vo vzduchu deaktivovať granáty aj ich hádzať, ale pri skupinkách vás nepriatelia zatlačia do kúta. Okrem aktívnych schopností postavte môžete upgradnúť zdravie, prikúpiť štít, stabilizátor spätného rázu, zvýšiť čas a spôsobený damage v móde Overlay (keď je spomalený čas) a pod. Veľa na výber nemáte, ale body sa dajú z čipov vytrhnutých z hláv investovať do čohokoľvek.

V budúcnosti sa bojuje tradičnými brokovnicami, samopalmi, automatickými puškami, brokovnicami. Arzenál

Trhanie tiel guľkami je sprievodný efekt každej zbrane.





Na čo sa pozriete, to môžete hacknúť, jedným tlačítkom.

neprekvapí, ale jeho spracovanie, hluk a duálny mód zbraní už áno. Základná puška má dva hľadáčky, v jednom páli dávky a pri pohľade cez optiku dokáže zraniť aj nepriateľa schovaného za prekážkou. Brokovnica v druhom móde pľúje výbušné náboje, laserová zbraň strieľa zase za roh. A aby toho nebolo málo, agent Kilo brutálne doráža nepriateľov. Rozdupaním tváre, zlomením väzov, podkopnutím ako v Mirror's Edge a to všetko z mimoriadnej blízkosti. Syndicate si servítky pred ústa nedáva, postavy vracajú krv, postrieka steny, cez ucho je vrážaná iným agentom do hlavy sonda a v priamom prenose vidíte extrakciu čipu. Zabiť je možné aj civilov a niekedy je to aj nutné, keď sa medzi nimi skrýva nepriateľ. Prestrelky vrcholia stretmi s bossmi, ktoré si

osobne veľmi cením pre adrenalín, nie ich hlúpe chovanie. V tom prvom dokonca zaznie aj hudobná téma remixovaná Skrillexom. Miestnosti nie sú kruhové, ale využívajú stĺpy a rôzne konzoly, ktoré sa dajú hackovaním znížiť a odhaliť pozíciu, alebo dvihnúť, aby ste sa za ne schovali. S bossom sa neraz hráte na schovávačku alebo na babu, ale po ich smrti prichádza pocit satisfakcie. Kampaň Syndicate patrí medzi najkratšie spomedzi strelačiek, na konci ste za šesť – sedem hodín a keďže nemá tradičný multiplayer, zostáva vám iba co-op. A ten má ešte väčšie gule ako story. Je zložená z deviatich misíí, na ktoré je vysielaný tím tvorený štvoricou hráčov (môžete si ho aj pomenovať). Vyberiete si loadout, navešíate na postavu zbrane, schopnosti, ktorých je paradoxne dvakrát toľko na odomknutie, a už môžete kradnúť hard disky zo serverovne, zabiť vysokopostavených členov rady alebo čeliť útokom nepriateľského syndikátu.

Rýchla akcia dostáva ešte vyššie grády, nepriatelia znesú viac a vôbec sa neboja poslať dve vlny naraz, aby ste mali čo robiť. Smrť vo svete Syndicate neexistuje ani respawn, ale paralýza, po ktorej vás musí niekto z kolegov späť nakopnúť (reboot). Za splnené misie získavate expy, levelujete postavu a akumulujete žetóny na vylepšovanie zbraní a upgradov (je ich viac ako 80). Schopnosti sa tie od kampane veľmi nelíšia, ale je ich viac a na odomknutie všetkých si vyhradte poriadne veľa hodín. Agent môže byť vybavený štítom, dokáže ozdraviť všetkých alebo sa postaviť bez pomoci druhého. Co-op tvorí polovicu Syndicate. Od momentu, kedy rozreže neviditeľný lúč názov hry a po ňom sa objaví hlavné menu, dívate sa a počujete záblesky budúcnosti.

Syndicate ju vykresľuje uveriteľnejšie ako povedzme taký Deus Ex, je ľudskejšia, nevzpiera sa rozumu ani nepotrebuje fantáziu presahujúcu známu galaxiu. Využíva chladné materiály a farebnú paletu nastavenú tak, aby odrážala technológie, z ktorých mnohé už používate dnes. Augmented projekcia počtu nábojov, údajov o štítoch nepriateľov, elektronických zariadeniach a ďalšie nahrádza tradičný HUD a na konci misie máte vyhodnotenie, aké poznáte z fitness programov. Gamifikácia interfacu ako vystrihnutého z mobilnej aplikácie vám oznámi a na grafe ukáže, koľko ste zabili, ako dlho ste udržali amok, aká bola vaša presnosť a porovná s pokusom predtým.

Tá uveriteľnosť ale najviac pramení z reči tela hlavného hrdinu a pohlcujúceho pohľadu z vlastných očí. Veríte každému pohybu, všetko v priestore sa hýbe a pláva, pretože sa s tým hýbete aj vy. Keď meníte zbraň, plecيا sa jemne naklonia do strany, keď postava šprintuje nakloní zbraň do boku a znemožní presnú strelbu. Zmena pohľadu počíta najskôr s hlavou a potom s pleciami, konštantne vidíte prácu rúk aj nôh. Obraz dokonca nie je ostrý vo celej svojej ploche, ale má jemnú vinetáciu, čo evokuje periférne videnie.

Od dôb Mirror's Edge je tu ďalšia hra, ktorá má zmáknutý pohľad z vlastných očí na jednotku, pričom neobetuje dynamickosť alebo prehľadnosť. Dart 6 realitu obohacuje vrstvou informácií, ktorá umožňuje agentom syndikátov vidieť skôr a viac. Vypnite ju a zo Syndicate sa stáva obyčajná FPS. Ona však taká nie je. Ako jedna z mála nepovyšuje zbraň na hrdinu, ale stavia do tejto pozície hráča. A budúcnosť, v ktorej bojujú Syndikáty, vie byť poriadne intenzívna a brutálna. Oplatí sa tam ísť a nie raz.

3.0

- + dynamika pohybu a spracovanie pohľadu z vlastných očí
- + presvedčivá budúcnosť
- + ohlušujúci zvuk
- + uspokojujúce a intenzívne prestrelky
- súboje s bossmi
- krátka kampaň cesty
- limitovaný počet schopností



PS3



Vladimír Pribila



THE DARKNESS 2

JACKIE ESTACADO JE HLAVOU MAFIÁNSKEHO KLANU. OKREM TOHO, ŽE DISPONUJE VEĽKOU MOCOU A PENIAZMI, NOSÍ V SEBE EŠTE JEDNO TAJOMSTVO. JE POSADNUTÝ TEMNOTOU, KTORÁ HO ZOŽIERA ZAŽIVA, NO NEDOVOLÍ MU ZOMRIEŤ. TÁTO TIEŽ PREDSTAVUJE NO NEDOVOLÍ MU ZOMRIEŤ. TÁTO TIEŽ PREDSTAVUJE LUKRATÍVNY ARTIKEL PRE SPOLOČENSTVO MENOM BRATSTVO, KTORÉ O TEMNOM TAJOMSTVE VIE A SNAŽÍ SA HO ZÍSKAŤ PRE SVOJE VLASTNÉ POTREBY. JACKIE BY SA JEJ VZDAL, AK BY SA MU TEMNOTA NEVYHRÁŽALA JEHO PRIATELKOU. OCITÁ SA TAK NA POMYSELNÝCH VÁHACH A AKO JAZÝČEK POUŽÍVA TEMNÉ CHÁPADLÁ.



Od vydania prvého dielu Darkness uplynuli už štyri roky a bremeno vývoja po Starbreeze na seba zobral tým Digital Extremes. Autori sa od začiatku na nič nehrajú a verne kopírujú komiksový štýl predlohy, ktorý je temný a krvavý. Tak isto sa neskrývajú za pozlátko ako iné firmy, že ide o niečo viac ako o tupú strieľačku v koridore. Nedávajte si ružové okuliare, pretože The Darkness II patrí práve sem.

Hlavným rozpoznávacím znakom definujúci hru je personifikácia temnoty do dvoch rúk ešte chápadlá, s ktorými dokáže neuveriteľné kúsky. Ľavým preukazuje zručnosti so zaobchádzaním s objektmi, pravým trestá okoloidúcich nešťastníkov. Čo to ale znamená v reále? Uchopovacie chápadlo, samozrejme, slúži na zobrať

rôznych predmetov vo svete, ktoré môžete použiť ako štít proti guľkám alebo ich hádzať. Ak je to predmet ostrého charakteru, vytvoria rozdvojenú osobnosť z takmer každého záporáka, roxory a tyče rôznych priemerov ich zasa priklincujú o stenu. Chápadlo však nepohrdne ani zdvíhaním samotných nepriateľov osobne a s radosťou pomáha pri interakcii s rôznymi elektrickými rozvodmi alebo zamknutými dverami. Pravá ruka diabla zasa bolestivo trestá. Môžete ňou máchať všetkými smermi. Zmetie všetko, čo jej stojí v ceste. Pri kombinácii oboch chápadiel sa nepriatelia rozpadajú doslova na kusy a slabším žalúdkom takýto pohľad môže spôsobiť nevoľnosť. Dekapitácie, štvrtenie alebo prienik ako vo filme Votrelec.

Samotné chápadlá sú síce cool, no hrdinove ruky sa zatiaľ len prizerali a tiež by sa rady priložili k dielu. Obsluhovať budú samopaly rôznych veľkostí a kalibrov, brokovnice, pištole a nechýba ani dvojité držanie zbraní. Voľné sloty sú síce len tri, no nemusíte sa obávať, že by niekedy zivali prázdnotou kvôli nedostatku munície. Ľavý a pravý slot slúži pre slabší kaliber ako pištole a menšie samopaly, vrchný je pre kalašnikov, M4 alebo brokovnicu. Malé zbrane môžete držať v oboch rukách naraz, čím zvýšite palebnú silu, no stratíte možnosť presného mierenia na diaľku. Ak sa raz naučíte ovládať súčasne zbrane aj chápadlá, dostaví sa požadovaný pocit satisfakcie nad dobre roztrhnutým nepriateľom, zatiaľ čo zbrane zložia trochu v diaľke.

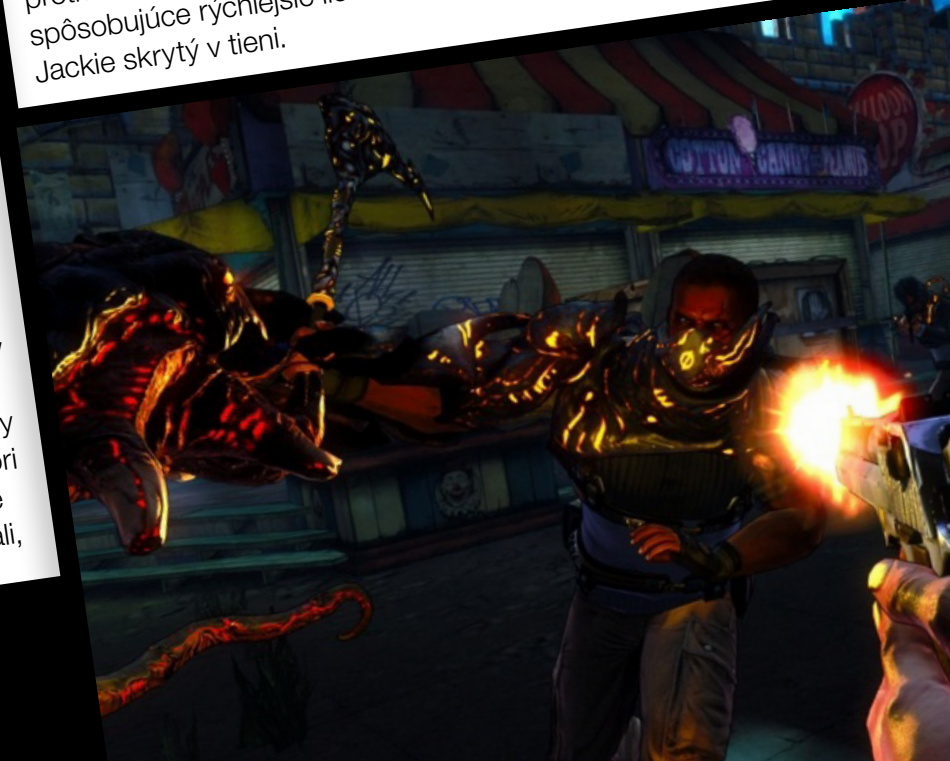
Každá výhoda má samozrejme aj svoje proti. Nevýhodou temnoty je to, že si veľmi dobre nerozumie so svetlom. Budete preto musieť zničiť jeho zdroje ako pouličné lampy a stropné svetlá, respektíve sa držať v tieni alebo hľadať alternatívnu cestu. Tejto slabiny začnú neskôr využívať aj nepriatelia, ktorí pri sebe nosia silné baterky alebo halogénové lampy. Tu to bohužiaľ autori trochu prehnali,

Firma: 2K Games

Žáner: FPS



pretože v prípade osvetlenia nevidíte vôbec nič, obraz sa príliš prepáli bielou a na vyklúčovanie máte len zopár sekúnd. Prepálené sú aj všetky indikátory na obrazovke, takže nevidíte ani kam idete a ani koľko máte zdravia. Ďalšou nie veľmi rozvinutou vlastnosťou je upgrade temnoty. Zobierané body za nebožtíkov pri fialových portáloch vymieňate za schopnosti pre svojich maznáčikov. Všetky sú však prvoplánované a ak by chýbali, tak až na pár výnimiek ako roj múch, tak by ste ich oželeli. Väčšina je len na to, že boostuje už nejakú implicitnú vlastnosť postavy, resp. ju inak kozmeticky upravuje a nemá radikálny dopad na hrateľnosť. Z radiálneho stromu môžete rozvíjať vylepšovania do zbraní, napr. väčší zásobník alebo exekúcie protivníkov, ktoré pridávajú zdravie, či posilnenie temnoty spôsobujúce rýchlejšie liečenie, alebo damage, pokiaľ je Jackie skrytý v tieni.



Po celú hru Jackieho sprevádza verný poskok Darkling. Tento škriatok sa správa úplne autonómne, otvára dvere z druhej strany pretiahnutím sa cez úzke škáry a ventilácie, napáda nepriateľov, alebo môže byť hodený chápadlom na vzdialenejších vojakov. Na svetle však trpí rovnako ako Jackie, no ak je zneškodnený, tak za pár chvíľ sa objaví znovu pri svojom pánovi. V inak temnej hre pôsobí ako zábavný element, prdí zelený dym alebo zhodí z police drahú vázu, načo spustí komentár o tom, že on to nebol. Dva krát sa ujmiete aj hry z jeho pohľadu, no hurá systém musíte vymeniť za jemný stealth, pretože môže útočiť len na blízko.

Čo vás určite sklame, je celková dĺžka, kedy na strednú obtiažnosť zaberie hra slabých 7 hodín. Predĺženie je možné pomocou Vendetta módu, kedy si môžete zahrať celú story kooperačne s kamarátom alebo sériu kratších map až so štyrmi kumpánmi. Čaká na vás prepád televízneho štúdia, či pasce na vrakovisku a vybrať si je

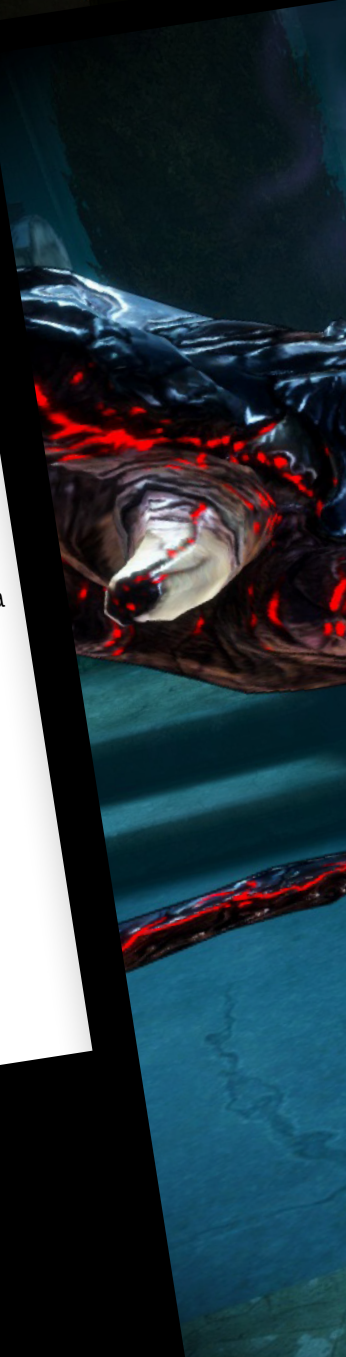


možné spomedzi štyroch bojovníkov so špeciálnymi vlastnosťami. Nesklamala naopak prezentácia hry. Celá je na rozdiel od minulého dielu ponorená do komiksovej celshadovanej grafiky a orchestrálna hudba skvelo dopĺňa akčné sekvenencie, ktorých je požehnané. Prejdete skvelými exteriérmi ako lunapark alebo mestské štvrte, no nazriete aj do pekelných diaľav. Celý príbeh podfarbuje fakt, že sa strie-davo odohráva v spomenutých úrovniach a psychiatrickej liečebni, kde protagonisti vystupujú ako pacienti, respektíve lekári. Hra tak mení dynamiku a po vypätých akčných pasážach si tak môžete oddýchnuť. Aj keď sú úrovne majstrovsky preplnené objektmi a sú vám podsúvané stále nové a nové miesta, nemôžete si nepovšimnúť skutočnosti, že úrovne sú striktne lineárne a zablúdiť nie je kam. The Darkness II ponúka výborné akčné dobrodružstvo, ktoré však príliš skoro končí

a nie ste ušetrení ani kliše s otvoreným koncom. Od iných FPS sa snaží odlišiť hlavne použitím elementu temnoty a použitím celshadovanej grafiky v leveloch, ktoré sú však príliš lineárne a odbočiť alebo zabaviť sa dlhšie nie je kde. Dlhšiu zábavu by ste mohli skúsiť nájsť v multiplayeri, no hrať znovu to isté aj keď s kamarátom nie je ono a tých zopár máp v hre pre štyroch natiahne hernú dobu tak na hodinku - dve. Pre fanúšikov prvého dielu a komiksovej predlohy je to však povinnosť.

7
1.5

- + Vendetta mód
- + komiksová celshadovaná štylizácia
- + spojenie darkness a zbraní
- + brutálne
- krátky singleplayer
- upgrady neuspokoja
- lineárne





Vyvolanie meteoritu pripomína výbuch jadrovej bomby. Toto je len počiatočné štádium.



Branislav Kohút

KINGDOMS OF AMALUR: RECKONING

VELKÝCH RPG PRÍBEHOV NIE JE NIKDY DOSŤ A ANI HRDINOV, KTORÍ BOJUJÚ O ZÁCHRANU SVETA, ALEBO SA MSTIA DAREBÁKOM, ČO ICH PRIPRAVILI O NIEKOHO BLÍZKEHO. AK STE PO SEVERSKOM SKYRIME PRIPRAVENÍ NA NOVÉ DOBRODRUŽSTVO S TEPLEJŠOU KLÍMOU, SMELO VSTÚPTE DO KRÁĽOVSTIEV AMALURU. NEBUDETE SKLAMANÍ.

Sklamaní zrejme naozaj nebudete, ale mŕtvi určite. A to ešte skôr, ako stihnete sklátiť prvého banditu, či trola. Všetko sa totiž začína vašou smrťou a následne vzkriesením a hľadaním samého seba. Znamená to nový začiatok a možnosť vybrať si vlastný osud a zmeniť to, čo bolo určené. Rozhodnúť sa môžete samostatne, ale správnu cestu vám pomôže hľadať chrabrý Agarth s darom predvídavosti. Vízie tohoto muža predznamenávajú temnú budúcnosť, ktorú však vy môžete zmeniť. Nebude to ale jediná dôležitá postava, ktorá

ovplyvní vaše činy a je spätá s hlavnými udalosťami hry. Svoje miesto v príbehu má aj gnóm Fomorous Hugues, veľký kráľ Titarius vládnucci ušľachtilým bytostiam Fae s elfskými ušami aj zvykmi, či šarmantná špiónka Alyn Shir. Tieto postavy vás budú motivovať a niekedy aj osobne sprevádzať v rozprávkovej krajine plnej nástrah. Pobeháte toho veľa a to je myslené doslova, pretože strasti aj krásy sveta Faerlands môžete prebádať v zrýchlenom pohybe. Do známych lokalít sa potom okamžite presuniete jednoduchým určením polohy na svetovej mape. Ocítate sa na hradoch, v horách, údoliach, pustatine, mestách, dedinkách, jaskyniach a bludiskách. Spoznáte rôzne kultúry a veľa NPC postáv, ktoré vás budú zásobovať množstvom nepovinných úloh. Spolu s hlavnými zadaniami a „nástenkovými“ úlohami vás to zamestná na dlhé hodiny a dni. Budete hľadať príčinu pavúcej invázie, pátrať po stratenom učeníkovi a zavaríte krvilačným trolom. Pohľadáte vrahov osadníckej rodiny, aktivujete piliere, bránite obliehané prístavné mesto a postavíte sa na odpor nesmrteľným. Je toho neskutočne veľa a tvorcovia sa ešte pokúsili natiahnuť hlavný dej opakovaným hľadaním hlavných postáv, ktoré sa vždy nachvíľu vytratia a presunú na druhý koniec mapy a

aktivovaním brán zastrčených na odľahlých miestach. Pôsobí to trochu nasilu a príbeh tak chvíľami stráca na dynamike, no vo finále máte z hry veľmi dobrý dojem a pocit zadosťučinenia.

Pri riešení úloh sa dá postupovať rôznym spôsobom. Napríklad dôležité predmety môžete kúpiť, vybojovať alebo ukradnúť. No pri lúpení treba byť opatrný, inak po vás pôjdu nie len nasrdení domáci, ale aj stráže, ktoré treba podplatiť. Skúsený hrdina získa predmety a výhody aj svojimi presvedčovacími schopnosťami v dialógu. Obeť obalamutí, takže mu pomôže a vyhovie požiadavkám, na ktoré by inak nepristúpila. Štandardné voľby v rozhovoroch prinášajú užitočné informácie, ale aj umožnia usvedčiť vinníka, alebo sa s ním dohodnúť na úplatku za mlčanie. Dialógy sú bohaté, no obsahujú aj mnoho nevýznamných textov. Dôležité odpovede, ktoré vás posunú ďalej, sú však väčšinou farebne zvýraznené. Neraz úplne stačí, keď odľajknete modré voľby a dostanete sa k tomu, čo je podstatné.

Vášmu hrdinovi na začiatku vyberiete jednu zo štyroch rás, ktoré sa líšia vzhľadom a bonusmi. Jeho alebo ju učešete a vyberiete ľubovoľnú plastiku, tetovačky a doplnky. Zvolíte patróna, ktorý vám dá do vienka nejakú výhodu, alebo uprednostníte 1% skúseností navyše a poveziete sa do márnice. Zakrátko ste fit ako nikdy predtým a zoznamujete sa so svojimi možnosťami a svetom Faerlands. Hrdina nemá fixné povolanie a s ktorými zbraňami a výbrojou sa skamaráti lepšie, určite najmä pri zvyšovaní levelov. Vždy dostanete po tri skúsenostné body a môžete ich nahádzať do troch setov, ktoré podporia vašu silu, obratnosť alebo magické vlastnosti. Stanete sa tak lepším bojovníkom, zlodejom alebo kúzelníkom. Schopnosti sa dajú kombinovať, ale ak chcete byť naozaj výkonný, najistejšie je držať sa jedného zamerania. Lepšie tal-

enty a účinnejšie kúzla totiž odomknete, až keď investujete dostatok bodov do tých predošlých. Aktívne schopnosti sa potom uložia na lištu a sú pripravené na použitie. Body ovplyvňujú okrem dostupných schopností aj účinok zbraní a možnosť používania výstroje. Napríklad ťažké brnenie si nasadíte len ak ste dostatočne investovali do silových schopností. Taktiež odomykajú tarotové karty sprevádzajúce váš osud. Aktívnu kartu si môžete podľa uváženia meniť za inú s najvhodnejším bonusom. Odlišné voľby sú prístupné a optimálne pre bojovníka, čarodejníka, či kombinované povolanie.

Zvyšovanie úrovne hrdinu umožňuje aj zdokonalenie nebojových talentov. Sem patria rôzne remeselné práce, ukrývanie, obchodný talent, schopnosť detekovať nepriateľov a pasce v okolí, odomykanie zámok, odčarovanie predmetov a presvedčovacia schopnosť v dialógoch. Remeslá ako je alchymia, kováčstvo a vkladanie kameňov do výstroje ovládáte od začiatku a stačí vám na ne dostatok materiálov, ktoré kombinujete na dielenskom zariadení, prípadne recept, aby ste nemuseli experimentovať. Všetko potrebné nájdete u obchodníkov a roztrúsené po krajine. Stačí sa len zohnúť a odtrhnúť bylinu alebo zodvihnúť kryštály. Pri zdokonalením talente však dosiahnete lepšie výsledky v odbore a vyrobíte kvalitnejšiu výbroj, účinnejšie odvary a predmety vyššej akosti. S pokročilým talentom na odomykanie zámok ľahšie otvoríte dvere a truhlice s pokladmi. V sprievodnej minihre, kde musíte opatrne pohybovať paklúčkmi, aby sa nezlomili, miniete menej náradia. Zámky sa dajú aj násilne vypáčiť. Odčarovanie zas zjednoduší odnímanie kúziel v ďalšej minihre, kde musíte pohyblivým kurzorom rýchlo označiť symboly rozložené na kruhu. Pri zlyhaní vás postihne kliatba, ktorú zruší skúsený liečiteľ. Plusové body si Amalur určite zaslúži za akčný bojový systém. V úvode pôsobí banálne, no čoskoro zistíte, že ponúka veľmi zaujímavé možnosti, ako spacificikovať nepriateľov. V boji rozdávate rany protivníkom v dohľade. Môžete sa kryť štítom, vyhnúť sa zraneniam kotrmelcami alebo pobehtutím. Pri lukostreľbe sa automaticky zameria najbližší cieľ, ale ovplyvníte silu útoku a dochádzajú šípy, ktoré sa však po chvíli samočinne doplnia. Voľby pri nových leveloch pridávajú kúzla a odomykajú kombá pre jednotlivé druhy zbraní, s ktorými potom spôsobíte vyššie poškodenie. Ocenil som možnosť vychovať si skutočne ničivého mága. Žiadny tuctový tajtrlík, ktorý je efektný z diaľky a keď sa niekto dostane príliš blízko, zúfalo sa zaháňa bakulou alebo

dýkou. Aj tu sa síce magickej postave hodí palica, ale je rovnako účinná na diaľku, aj pri boji na telo, kde používate vysoko účinné údery s elementárnymi silami. Veľmi rýchle metanie bleskov, či ohňa zas umožní žezlo. Aj Xena by závidela majstrovstvo s dvojicou kruhových chakramov, ktoré poletujú a krúžia vzduchom ako nasrdené žeravé osy a šíria skazu všade naokolo. Neraz si v boji poradíte len s primárnou a sekundárnou zbraňou, ktoré sa rýchlo prepínajú, aj bez tradičných kúziel, čo spotrebúvajú manu. Čo však neznamená, že sa ich neoplatí používať. Prenikavá mraziaca strela, premenenie nepriateľov na výbušné ciele, alebo skazonosný meteorit sú najmä na vyšších úrovniach prudko devastčné. Rozhodne sa hodí aj liečivé kúzlo, takže sa nemusíte spoliehať len na odvary. Vyvolaný kostlivec síce veľa škody nenarobí, ale aspoň zamestná časť protivníkov, ktorí zriedka útočia jednotlivo. Škoda, že pomocník je neraz v boji úplne pasívny a nemôžete ani koordinovať jeho počínanie. Rovnako nespoľahlivé a

mľandravé sú bohužiaľ aj AI postavy, ktoré sa pri niektorých úlohách na chvíľu pripoja k vám. No aspoň neumierajú. Chuťovkou v boji je režim odplaty, do ktorého sa na niekoľko sekúnd prepnete po zaplnení mierky osudu. V zmenenom prostredí pohodlne spôsobíte ťažké rany spomaleným nepriateľom. Zavřením je brutálny finiš vybraného cieľa, ktorý veľmi efektívne prebodnete alebo rozsekáte. Takto si vychutnáte najmä zmasakrovanie boss-ov. Pred definitívnym KO vždy máte krátky priestor na nazbieranie energie na čo najničivejší úder. Dosiahnete to rýchlym stláčaním myši alebo klávesy a podľa „natlačítkovanej“ energie sa vám znásobia skúsenosti za zavřený krvavý rituál. Mňam!

Lup po zabitých nepriateľoch a vyzbierané suroviny sú uložené v inventári rozdelenom na šuplíky. Rozlíšený je priestor na zbrane, výstroj, klenoty, úžitkové predmety a smeti. Prebytky predávate obchodníkom, ale kradnuté veci sú zvýraznené a tie od vás nekúpi hocikto. So sebou nosíte aj rôzne podporné odvary, zvyšujúce odolnosť, útok alebo počet nazbieraných skúseností, ku ktorým sa v boji rýchlo dostanete v kruhovom menu. Hodia sa aj paklíče a náradie na svojpomocnú opravu poškodenej výbavy v teréne. Inak musíte vyhľadať kováča. Svoj majetok nemusíte vláčiť so sebou. Dostanete dom a neskôr dokonca vilu s personá-

Totálna deštrukcia v prevedení magickej postavy.



Niektoré súboje s bossmi sú naozaj veľké.

lom, kde máte úložnú truhlicu, zrkadlo na zmenu vzhľadu, remeselné dielne a dekorácie.

Hra pôsobí veľmi štýlovo a hravo, všetko je akoby šité na mieru a aj keď pomerne zjednodušené, funguje na jednotku. Intuitívne ovládanie a ľahko zrozumiteľné funkcie sú samozrejmosťou. Rozprávkový vzhľad v štýle Fable môže klamať, že sa jedná o hru pre deti, ale Amalur je poctivá RPG, kde aj na normálnej obtiažnosti zažijete krušné chvíle. Lokality v sebe skrývajú krásy aj nebezpečenstvá, poklady, obelisky, obydľia, žijúcu faunu vrátane zvierat a tvorov, ktoré sa môžu pobiť medzi sebou. Univerzum, do ktorého je hra umiestnená, však nijako zvlášť nevyniká, je to jedna z tuctových fantasy krajín, kde sa bojuje so zlom. Rovnako zabudnuteľné sú hlavné postavy príbehu. Oceniť však treba hudbu a ozvučenie, hoci je škoda, že postava samotného hrdinu nie je nahovorená. Menšie výčitky si zaslúži kamera, ktorá počas boja občas niekam zabieha, ale našťastie to nie je často.

Zdanlivo obyčajnej RPG Kingdoms of

Amalur nepredchádzali silné reči a fanfáry ako v prípade vlašného Dragon Age II. Navyše vyšla v trochu diskutabilnom termíne, krátko po novom roku, keď hráči ešte stále objavujú zákutia Skyrimu. To však nie je dôvod, aby ste ju obišli a už vôbec nie podceňovali. Má síce aj svoje neduhy, ale v určitých ohľadoch je Kingdoms of Amalur na tom lepšie ako Skyrim. Niektoré pamätne momenty a súboje s bossmi prekonávajú aj finále The Elder Scrolls V. Amalur nezaostáva ani svojou rozsiahlosťou a boje patria k najlepším, aké sa objavili v RPG žánri. A to je dosť dôvodov na kúpu a pekné deviatkové hodnotenie.

3.0

- + pútavé akčné dynamické boje
- + veľké množstvo úloh
- + rozvoj a možnosti hrdinu
- + zábava na veľmi dlhý čas
- miestami fádny a umelo natáhaný dej
- slabá AI a správanie spriatelenej postáv
- nevýrazné univerzum



Hra vás neustále
prekvapuje niečím novým.

RESIDENT EVIL: REVELATIONS

3DS

Matúš Štrba

KVAPKY STUDENÉHO POTU VÁM STEKAJÚ PO TELE, JEDNOU RUKOU SA FACKÁTE A SNAŽÍTE SA PREBRAŤ Z TOHTO ZLÉHO SNA. ROZTRASENÝ UKAZOVÁK DRUHEJ NERVÓZNE DRŽÍTE NA SPŮŠTI. KAŽDÉ MIHNUTIE, KAŽDÝ ZÁCHVEV, ČI DOKONCA AJ TO NAJJEMNEJŠIE ZAŠUCHOTANIE VÁM ROZBÚŠI SRDCE DO INFARKTOVÉHO STAVU. POCIT ÚZKOSTI JE TAKMER DOKONALÝ, ATMOSFÉRA BY SA DALA KRÁJAŤ A KVÔLI STRACHU NOSÍTE SPODNÉ PRÁDLO DO ZÁSOBY.

Takto sme kedysi hrali survival horory, žáner, ktorý nebol pre slabé povahy a dal zabráť aj tým najlepším. Doba sa však zmenila a tieto pocity už dnes zažívame len ojedinele. Ikony žánru, ktorými sú Alone in the Dark, Resident Evil či Silent Hill už sú dnes na hony vzdialené svojim koreňom a akčnou zložkou sa približujú masám. Capcom sa však obzrel späť a rozhodol sa priniesť malú reminiscenciu dôb dávno minulých, ktorá dokáže veľké veci. Priniesol nám malý veľký Resident Evil: Revelations.

Stačí jedno jediné slovo, ktoré dokonale vystihuje titul: prekvapenie. Robí to už od prvých sekúnd po vložení až do samotného záveru. A dokonca ešte aj dlho po ňom. Prekvapí vás svojim rozsahom, svojimi kvalitami, technickým prevedením, možnosťami a v neposlednom rade

aj obsahom. Ukazuje silu nedoceneného 3DS a všetkým štúdiám dáva jasne najavo, že platformu Nintendo si dokáže podmaniť aj niekto iný okrem talianskeho inštalatéra a elfa v zelenom kostýme. Dáva zabudnúť na hrateľnosťný horor Mercenaries 3D, no využíva všetky jeho chyby vo svoj prospech. Na našich stránkach ste sa s ním už stretli a predpovedali sme mu svetlú budúcnosť vychádzajúcu zo žiarivej minulosti. Prognózy o návrate ku koreňom sa celkom nenaplnili, no o to väčšie bolo prekvapenie.

Revelations je o odhaleniach. O čom inom by vlastne aj mal byť. Príbehovo to nie je žiaden nevlastný príbuzný, ale plnohodnotný diel do série, ktorý ju skvele rozširuje na úrovni „veľkých“ titulov. Medzi štvrtou a piatou časťou vám ponúka pohľad na osudy tých najznámejších hrdinov. A samozrejme nechýbajú prekvapenia – zrada, nečakané zvraty aj stretnutia, či (aj keď iba zdanlivé) happyendy. Píše sa rok 2005 a Chris Redfield sa stratil. Zachrániť sa ho vydáva stará známa Jill Valentine s novým partnerom



Plusom je aj variabilita
nepriateľov

Parkerom Lucianim a spájajú sa tak organizácie BSAA a FBC v boji proti bioterorizmu. Nič však nie je také, ako sa zdá a korene týchto udalostí siahajú oveľa ďalej. Priatelia, nepriatelia, teroristická organizácia Veltro a pokus o umelé ekologicky čisté mesto Terragrigia v Stredozemnom mori. Postupne rozpletiete nitky medzi týmito pojmami a neubránite sa úžasu nad nastávajúcimi udalosťami. A nič viac vám prezradiť nemôžem, bol by to hriech, za ktorý by som si zaslúžil odseknúť prsty na rukách.

Vaším hlavným pôsobiskom je loď Queen Zenobia blúdaca na vlnách Stredozemného mora. Bohužiaľ sa nejedná o loď duchov. Je niečím oveľa horším a na jej palube vás čaká skutočný horor, za ktorým stojí upravený T-Vírus. Nemŕtvych tu nie sú armády, no o to ťažšie sa s nimi vysporiadate. Oni sú však len začiatkom. Narušená chronológia rozprávania autorom poskytla obrovský priestor na putovanie časom aj priestorom, čo krásne prispelo k nárastu variability na všetkých frontoch: vizuálnom, príbehovom aj hrateľnostnom. A aby toho nebolo málo, tak narácii napomáhajú aj vizuálne príťažlivé CGI sekvencie. Len ťažko by som mohol príbehu a jeho podaniu niečo vytknúť a aj mnohé väčšie tituly majú čo závidieť.

Resident Evil 4 a 5 stanovili nové štandardy nie len pre sériu, ale aj pre žáner ako taký, pričom sa však výrazne odklonili od pôvodnej trilógie. Autori sľubovali návrat ku koreňom, no nie je tomu celkom tak. Revelations opäť prekvapuje a ponúka krásne vyvážený mix posledných dvoch častí. Zo štvrtej si berie hustú atmosféru a horor, ktorý vás strasie aj na tejto malej obrazovke. Z päťky zas výborné akčné pasáže. Dávkovanie je zvládnuté na výbornú a na význam slova stereotyp razom zabudnete. Kým jednu dobu sa s jednou dvojicou bojujete nazrieť za najbližší roh, tak druhú už trávite so samopalom v ruke proti presile slabších nepriateľov v zasnežených horách. A hneď na to sa bavíte s

komickou dvojicou „ajtřákov“. Akčnej zložky by ale mohlo byť ešte o trošku menej.

Na korene sa však nezabudlo. Vracajú sa drobné logické hádanky, ktoré neodradia nových hráčov, no potešia nostalgikov, či náročnejších hráčov. Nejedná sa o nič závažné, len drobné puzzly s využitím dotykového displeja (hackovanie) a zo pár problémov v prostredí, ktoré musíte vyriešiť pre postup vpred. A taktiež nadchne nutnosť exploračie prostredia. Áno, nutnosť. Bez dôkladného preskúmavania a práce s mapou by ste sa ďaleko nedostali. Preč je presný nalinajkovaný postup. Otvorenými časťami lode môžete postupovať ľubovoľne a nezáleží, že máte niekde určený cieľ. Partner vám síce občas pripomenie, že by ste mali ísť inde, no nenúti vás. Objavíte tak čaro týchto priestorov a aj množstvo pomôcok, hlavne nábojov (ktorých nikdy nie je dost). Samozrejme teda jednotlivé miesta prechádzate viackrát, no nikdy nie je pocit rovnaký. Sú tu noví nepriatelia, nové skryté miesta a hlavne odlišné situácie.

Odvaha a odhodlanie autorov sa ukazuje aj v týchto situáciách, ktorými vás zásobujú. Raz musíte nepriateľom odolávať bez zbrane a s minimom zdravia, inokedy vás zas tlačí časový limit, potom v úzkych koridoroch narazíte na minibossa, alebo idete s inou postavou a v lokalitách sa niečo zmenilo. V zatopených priestoroch sa zase dostanete na predtým nedostupné miesta a netreba zabúdať na novú formu zla, ktoré číha vo vode. Je toho veľa, no hluché miesta by ste nenašli ani po dlhom snažení. A celá táto dizajnerská krása vám svojimi 12 kapitolami zo života „ukradne“ približne 9 hodín. Na vyššej obtiažnosti aj viac, lebo hlavne bossovia vám dajú zabráť. A samozrejme si budete pýtať viac. Našťastie je tu možnosť New game +, no nie len tá.

K opätovnému hraniu motivujú aj medaily. To sú akési achievements, no samotné by vás pri hre neudržali. Špecialitou je

Raid režim, ktorý ukazuje, na čo bol dobrý Mercenaries 3D. Odomkne sa vám po prejení tretej kapitoly a ponúka sériu 20 co-op misií (vystrihnutých z kampane) pre dvoch hráčov buď lokálne alebo online. Tie sú zväčša kratšie (okolo 5 minút) a akčné, pričom na kooperácii až tak nezáleží. Poteší sieťový kód aj jednoduché a prehľadné vyhľadávanie. Len by mohlo ešte ukazovať kvalitu pripojenia spoluhráča. Čo vás však len pri tomto systéme dokáže udržať aj cez desiatku hodín je levelovanie. V závislosti od rastúcej úrovne sa vám odomkyá stále nové príslušenstvo a ešte viac sa rozrastá zmysel upgradovania zbraní rozšíreniami v niekoľkých kategóriách a úrovniach. To skvele slúži už v kampani, no tu jeho význam ešte viac narastá. K výbave ešte treba spomenúť zariadenie Genesis, ktoré sa stane brilantným pomocníkom v kampani. Umožňuje totiž skenovať objekty a okrem informácií tak získate aj prehľad o skrytých predmetoch. A aj zbrane, aj rôzne denníky majú v hre obrovský význam.

Na 3DS nenájdete graficky lepšie vyzerajúcu hru ako Revelations. MT Frameworks vo svojej mobilnej podobe je úžasným enginom a hlavne postavy a tieň mu idú na výbornú. Pritom nezabúda na detaily, či už v prostredí, alebo typu ako hmla, či para od úst postáv. Hudba a dabing sú taktiež na špičkovej úrovni a aj napriek veľkosti zariadenia vás zvuková zložka krásne vtiahne do hry. AI je dokonca lepšia ako v päťke (spolupráca s umelou Shevou bola často katastrofálne) a váš spoluubojovník je vám nápomocný. No a nakoniec špičkové ovládanie. Revelations je prvým vydaným titulom v sérii, ktorý umožňuje pohyb popri mierení. Ovládanie ponúka niekoľko schém, ktoré sú namapované

intuitívne a je jedno, či hráte s rozšírením Circle Pad Pro alebo bez neho, stále máte z hry maximálny zážitok. Aj keď samozrejme sa skôr odporúča hrať s ním, na čo si ani netreba dlho zvykať.

V Revelations nájdete aj mušky, ktoré hráča delia od dokonalého herného zážitku. Naozaj vadí, že v prehliadači možných spoluhráčov online vidíte všetko možné, no nie ich kvalitu pripojenia. Taktiež v lobby síce môžete označiť, že ste pripravení na hru, no ak váš spoluhráč upravuje postavu, výzbroj alebo nakupuje, tak to nevidí a vy len čakáte. Cez otvorené dvere dokáže prejsť len jedna postava, druhá si ich musí otvoriť znovu. A nakoniec akcie mohlo byť menej na úkor hororu. To však nič nemení na tom, že tu máme jeden z najlepších akčno-hororových zážitkov za posledné roky, ktorý umne kombinuje rôzne prvky, necháva spomenúť na základy jednej z najznámejších herných sérií, je perfektne príbehovo aj atmosféricky zvládnutý a pozerá a počúva sa skvelo.

3.0

- + atmosféra a vyvážená hrateľnosť
- + upgradovanie zbraní
- + ovládanie
- + príbeh
- + grafika a zvuk
- + variabilita
- + coop režim

- predsa len mohlo byť menej akcie
- otváranie dverí
- dve chybičky v online lobby

CGI filmy sú krásne.



MEDAL OF HONOR WARFIGHTER

MEDAL OF HONOR: WARFIGHTER PRÍDE V OKTÓBRI

Podnázov nového Medal of Honor titulu sa nám potvrdzuje a po ruskej stránke ho teraz oficiálne potvrdil Xbox Magazín vo svojom preview. Plne titul EA predstaví na GDC budúci mesiac. Titul vyvíja Danger Close štúdio, ktoré malo na starosti aj predchádzajúcu časť. Tentoraz však sami robia aj na multiplayerovej stránke, ktorú predtým malo na starosti DICE. Keďže titul bude na Frostbite 2.0 engine mohli by sme eventuálne čakať dobrú hrateľnosť ako aj grafiku. Príbeh bude znovu sledovať Tier 1 jednotku. Medal of Honor Warfighter čakáme v októbri.



Vracajú sa známe tváre.

PS3



Matúš Štrba

SOULCALIBUR 5

POMALÝMI KRÔČIKMI SA BLÍŽIME K STRIEDANIU GENERÁCIÍ HERNÝCH KONZOL, ČIŽE TIE AKTUÁLNE UŽ MAJÚ NA SVOJOM KONTE BOHATÉ ZASTÚPENIE V TAKMER VŠETKÝCH SMEROCH. TO JE PRÍPAD AJ OBLÚBENÉHO ŽÁNRU BOJOVIEK, KTORÉ NA PS3 A XBOX360 MAJÚ HOJNÉ ZASTÚPENIE. NÁJDEME TU MENÁ VŠETKÝCH VÝZNAMNEJŠÍCH A AJ MENŠÍCH ZNAČIEK, NO ODHODLANIE K VÝRAZNEJŠIEMU POSUNU DO INÝCH SFÉR PO PRECHODE NA NOVÉ KONZOLY SA OBJAVILO LEN V MINIME PRÍPADOV. SOULCALIBUR 4 SME TU MALI PRED ŠTYRMI ROKMI A AŽ NA STAR WARS OBSAH SA NIESOL PRESNE V DUCHU PREDCHÁDZAJÚCICH DIELOV. A FANÚŠIKOVIA BOLI RADI. DNES SA AUTORI ROZHODLI PRISTÚPIŤ K „NEXT-GEN“ ZMENE. ČO POVEDIA FANÚŠIKOVIA NA ňU?

Nie, že by bola príbehová časť v tomto type hier nejako zvlášť významná, no kvalitné príbehové zázemie vždy len poteší. Niektoré série ho mali spracované lepšie, iné len aby sa nepovedalo a potom tu ešte bol SoulCalibur, ktorý historický boj dobra proti zlu podával svojou vlastnou cestou a aj vďaka kvalitnému dejovému pozadiu si vydĺždil cestu do srdc hráčov.

Inak tomu nie je ani v prípade piatej časti. Neprajníci sa síce môžu oháňať tým, že už sa príbeh riadi stále rovnakou schémou, že je prekombinovaný, či že je plný klišé, no to mu stále neuberá na kvalitách.

Uplynulo sedemnášť rokov a svet sa zmenil. Rovnako sa zmenili aj dve hlavné postavy – Siegfried a Nightmare. Formu zmenili aj ich slávne meče a hľadajú si nových majiteľov. Svet 17. storočia v podaní SoulCalibur V nie je útešným miestom, to sa má však zmeniť. Sophitia je mŕtva, z jej lona však vzišiel nový hrdina. Mladý a naivný Patroklos sa snaží tento svet očistiť a pritom nájsť svoju dávno stratenú sestru Pyrrhu. Nezvládne to však sám a tak spolu s ním nastupujete na cestu spoznávania jeho vlastnej minulosti, osudu a aj starých známych postáv, ktoré sa stávajú jeho sprievodcami. Nič revolučné, no pomerne hlboko a príjemne spracované, kedy si cutscény budete vždy užívať. Keď už nie kvôli obsahu, tak aspoň kvôli forme veľmi pekných CGI filmov.

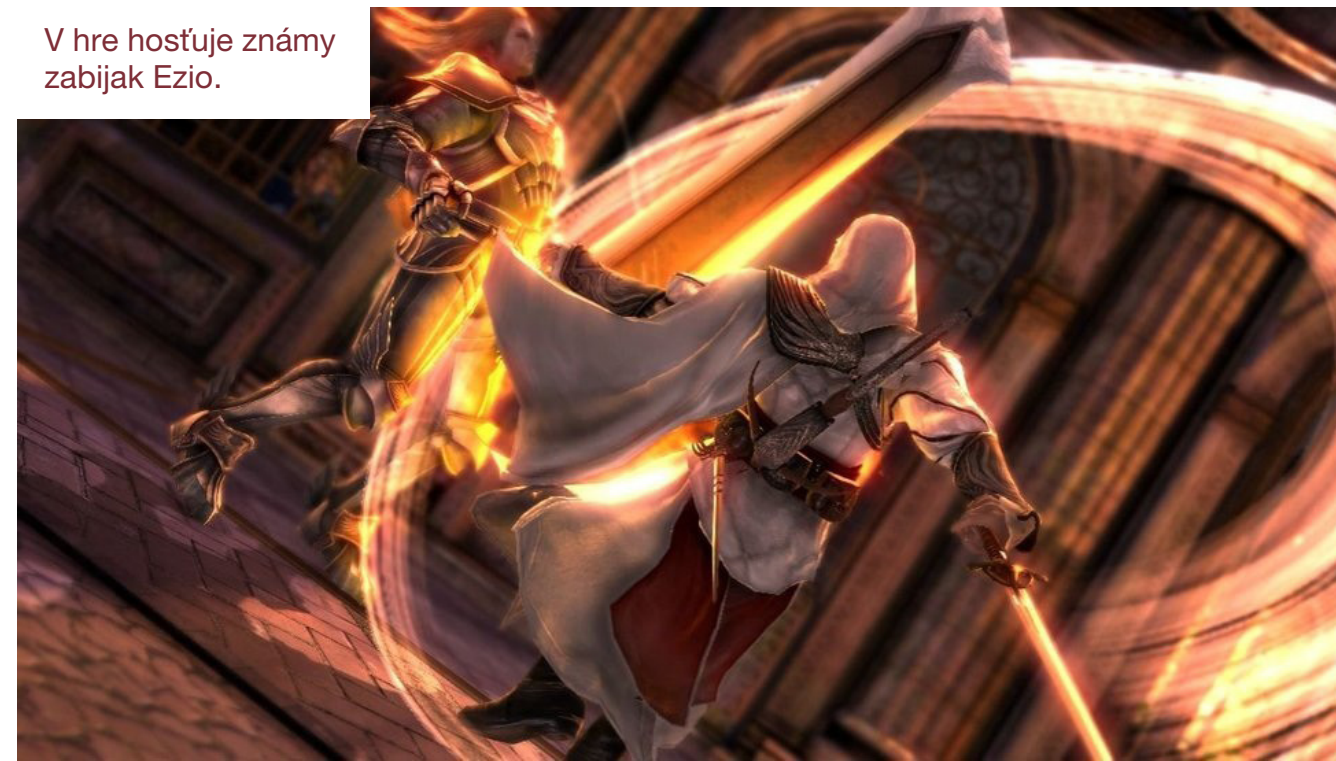
Životnou cestou v koži mladého hrdinu vás prevedie príbehový režim 1607 A.D. Bohužiaľ to je jeho jediný význam. Nedisponuje nijak zvlášť závažnou dĺžkou a za menej ako 2 hodiny ho budete máte za sebou. Rovnako nie je ani výzvou, za to vás však môže zoznámiť so základmi ovládania. Nie priamo, sami ich musíte objavovať, no vaši súper nekladú veľký odpor. Oveľa zaujímavejšie z tohto pohľadu sú iné režimy.

Legendary Souls je novinka, ktorá nahrádza Tower of Lost Souls z predchádzajúcej časti. Staví sa tak do rady špeciálnych režimov naprieč sériou, ktoré sú cieľené na skúsenejšie publikum a hráčov, ktorí to myslia vážne. Postaví vám totiž do cesty odolnejších súperov, ako by ste dokázali zvládnuť po krátkom oťukaní s hrou. Dokonca dá zabráť aj hráčom zbehlým v žánri. Odomkne sa vám až po prejdení príbehového režimu. Sekunduje mu tradičný Arcade, ktorý vás postaví pred sériu súperov až po hlavného zloducha. K tomu hra disponuje ešte tréningom, VS módom a režimom Quick Battle, čo je offline verzia multiplayeru, kde si vyhľadávate spomedzi AI súperov s rôznou obtiažnosťou a customizovanými bojovníkmi.

Najzaujímavejším režimom je bez pochyb multiplayer. A to nie len z bežných dôvodov, akými sú súboje so živými protivníkmi a vlastný postup. Konečne totiž priniesol niečo nové. Okrem možností voľných a hodnotených zápasov totiž autori do hry zakomponovali Koloseum. To je nový systém multiplayerového lobby, ktoré má nábeh na to, aby

sa z neho stal štandard na poli multiplayerových platforiem. Tento systém je separovaný od ostatných a umožňuje ešte lepšie vyhľadávanie súperov, zápasov a nastavenia pravidiel. Je špecificky rozdelené podľa častí sveta a dokonca aj metropol (zastúpenie majú všetci naši susedia, Slovensko chýba). So súpermi teda v tomto lobby môžete aj ľubovoľne komunikovať, sledovať si navzájom zápasy, či inak tráviť čas. Dajú sa tu teda stráviť hodiny bez toho, aby človek vôbec priamo zasiahol do súboja. Ak si neviete vybrať, tak to hra môže urobiť aj za vás (čo zatiaľ nefunguje úplne ideálne) a v strede celého Kolosea ešte nájdete aj organizáciu turnajov. Stabilný sieťový kód už len podčiarkuje kvality multiplayerovej zložky. Hlavný problém Soul Calibur V tkvie v schizofrénnej ovládacej schéme. Tá totiž oproti všetkým predchádzajúcim častiam prešla výraznými zmenami a nie je jasné, pre ktorú skupinu hráčov sú tieto zmeny cieľené. Veteráni série sa s nimi zmieriť nedokážu a na úplne nových hráčov je príliš komplexná, aby ich zaujala okamžite. Rozporuplnosť je najlepšie badať na príklade, kedy je už veľmi obtiažne niekoho poraziť len obvyčajným

V hre hostuje známy zabijak Ezio.





Editor nie je najjednoduchší a užívateľsky prívetivý

spamovaním, avšak série jednotlivých komb sa dajú tak jednoducho viazať, že proti nim takmer nejestvuje obrana. Akonáhle sa vaša postava otočí chrbtom či spadne, tak vám zručnejší protivník nedá šancu. Zvlášť rýchle postavy sa jednoducho rozbehnú a zastavia sa až pri nápise K.O.

SoulCalibur V sa treba skutočne dobre učiť, no v mnohých prípadoch vám ani to nedokáže zaručiť víťazstvo, lebo sú diery v

systéme bránenia, či iných veciach (práve kvôli tomuto by som zatiaľ okrem zápasov s priateľmi neodporúčal online multiplayer, aj napriek jeho kvalitám.) Vracia sa ukazovateľ Gauge energie, mení sa však využívanie. V dvoch úrovniach totiž môžete aktivovať, buď jednoduchšie Brave Edge konzumujúce menej energie, alebo (navráťvšie) Critical Edge konzumujúce 100% energie, ktoré predstavuje super útoky. Quick step umožňuje rýchly úkrok do strany, Just guard vám zas dáva výhodu útoku, ak sa ubránite útoku súpera presne vo frejme jeho dopadnutia, Guard



Tradičnému súboju dobra so zlom sa nevyhnete.

impact vám síce uberá Gauge energiu, ale v kombinácii so smerom pohybu vám dá výhodu buď protiúderu, alebo odrazenia.

Hra disponuje solídnu knižnicou postáv, ktorá vracia na obrazovky nie len zaužívaných bojovníkov, ale aj takmer zabudnuté (Edge Master). Obe nové postavy popísané vyššie majú návaznosť na Sophitiu (a majú dve formy) a podobne je to aj s inými novými postavami, ktoré nejakým spôsobom odkazujú na staršie. Natsu je žiačkou Taki, Leixia je dcérou Xianghua, Xiba je nasledovník Kilika a Viola sa podobá na Amy. Elysium používa ktorýkoľvek ženský štýl a ZWEI je vlkolak. Do sveta SC však za-blúdil aj slávny zabijak Ezio a všetkým ukáže ostrie svojej skrytej čepele. Zaujímavosťou su postavy skryté v Quick Battle režime. Nájde sa tu producent sérií SoulCalibur a Tekken Katsuhiro Harada (a teda mu môžete dať najavo, ako sa vám hra páči), ktorý používa štýl boja Devil Jina. Ďalej aj Li Long, Hwang a Alissa z Broken Destiny.

Ak by vám to bolo málo, tak sa môžete pustiť do skutočne rozsiahleho Creation režimu, ktorý vám umožňuje vytvárať

vlastné postavy. Postupne ako hráte hru, tak si odomýkate neustále nové časti a výsledky vašej práce môžu byť skutočne unikátne aj prepracované. Aj sexistické. Je tu však jeden háčik. Autorom sa nepodarilo sklbiť rozsiahlosť s užívateľskou prívetivosťou a používanie editora nie je práve najjednoduchšie.

Doladiť poriadne súbojový systém, tak je grafika postáv a ich animácie už len čerešničkou na pomyselnéj torte. Takto však už len s kvalitnou zvukovou stránkou zlepšujú celkový dojem, ktorý síce nespadá o celú kategóriu nižšie, ale ku kvalitám predchádzajúcich častí má ďaleko. Navyše za postavami zaostávajú prostredia. Takto tu máme síce zaujímavú príbehovú bojovku s vynikajúco spracovaným on-line komponentom, obávam sa však, že nie všetky neduhy súbojového systému sa budú dať opraviť.

7.5

- + možnosti editora
- + príbehové pozadie
- + Koloseum
- + grafika postáv a zvuky
- + množstvo obsahu na odomknutie
- nerozhodný súbojový systém
- užívateľská neprívetivosť editora
- slabšie spracované prostredia

Súbojový systém je plný rozporov.



PRVÉ ZÁBERY Z ASSASSIN'S CREED III

Poodhaľme si ako bude vyzerat' Americká Revolúcia z pohľadu tretieho Assassina. Prvé obrázky nám ukazujú ako mesto, tak aj útoky v lesoch a aj rôzne poveternostné podmienky. Hlavná postava bude indián a jeho pôvodné zbrane nebudú chýbať. Uvidíme, ako ho autori dostanú medzi Assassinov.

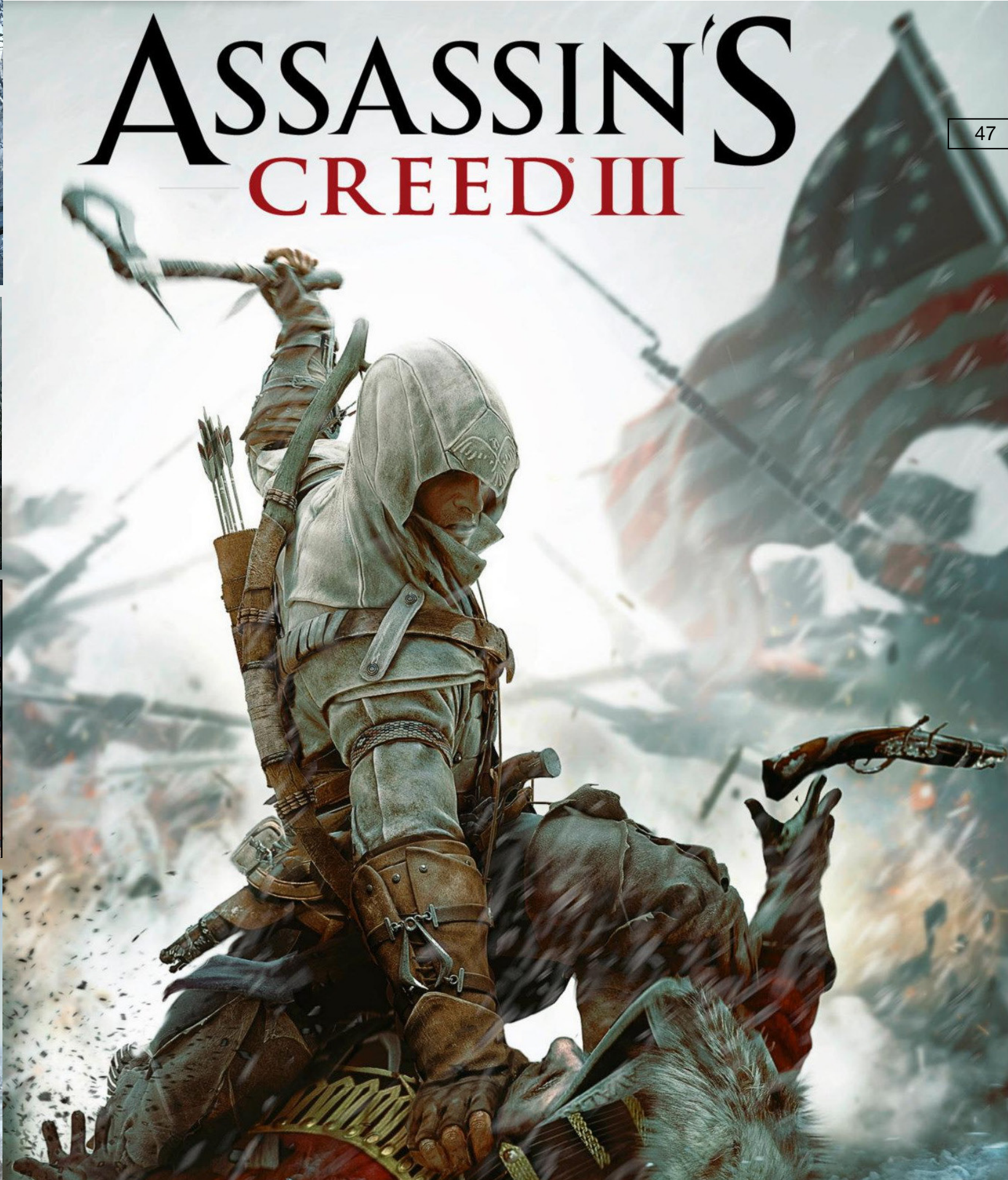
Hra sa bude odohrávať okolo miest Boston a New York medzi rokmi 1753 a 1783, kedy sa udiali veľké boje o obe mestá. Rozsiahle otvorené prostredia (1.5 krát väčšie ako v Brotherhood) medzi mestami budeme spoznávať s postavou Connora, miešanca s domorodou matkou a anglickým otcom, ktorý sa nedokáže zaradiť do ani jednej kultúry a vyberá si vlastnú cestu. Jeho cestu budeme sledovať od detstva, kedy mu vyvraždia jeho kmeň až do dospelosti kedy sa bude pohybovať medzi všetkými stranami, medzi domorodcami a kolonistami, medzi angličanmi a američanmi a aj medzi assassinmi a templármi, kde žiadna strana nie je vyslovene zla a má len svoje dôvody na boj.

Na druhej strane časového pásma bude Animus 3.0 s novým spracovaním a samozrejme aj Desmodom, okolo ktorého sa bude točiť jedna dôležitá udalosť a skloňovať sa bude rok 2012.

Titul pobeží na novej verzii Anvil enginu, ktorý teraz dokáže zachytiť boje s tisíckami vojakov na obrazovke a autori nám to v prepracovaní autentických bojov dajú aj pocítiť.



ASSASSIN'S CREED III





PS3



Pavol Buday

METAL GEAR SOLID HD COLLECTION

KAŽDÁ METAL GEAR HRA JE PLNÁ SPOMIENOK, NEOPÍSATEĽNÝCH MOMENTOV, HUMORNÝCH SITUÁCIÍ, NEPOCHOPITEĽNÝCH PODRAZOV, EMPATÍ PRECHOVÁVANÝCH K POSTAVÁM, VÝDYCHOV NAD SMRŤOU, RADOSTI Z PREKONANÝCH PREKÁŽOK, PODKOPÁVANIA NÔH SCENÁROM AJ PREKVAPENÍ, KTORÉ NERAZ ZASKOČIA. PREMENLIVÁ AKO CHAMELEÓN, NÁLADOVÁ AKO ŽENA S ÚDERNOSŤOU PNEUMATICKÉHO KLADIVA A CIELENOU, PRESNOU KANONÁDOU VÁS DOKÁŽE POSADIŤ, ROVNAKO AKO ZNECHUTIŤ. JEDEN PRÍKLAD ZA VŠETKY, POČAS ÚVODNÝCH DVOCH HODÍN METAL GEAR SOLID 3: SNAKE EATER HRÁTE NANAJVYŠ 20 MINÚT.

Zvyšok tvoria nehrateľné scény, sekvencie a nekonečné dialógy tvoriace mozaiku profilových fotiek a zdanlivo funkčného VU metra, ktorý nezodpovedá vlnám šíriacim sa cez codec. Všetky sú preskočiteľné, ignorovateľné, ale ukrojíte sa o košatú dejovú líniu a snád' najkomplikovanejšiu spleť vzťahov a odkazov v histórii akčných hier. A čo by to bolo za Metal Gear hru, keby nemala všetky charakteristické prvky, ktoré z nej robia Kojimovo dielo.

Metal Gear Solid HD Collection je jasne definovaná názvom, ale na disku to tak jednoduché nie je. Skladba hier je

zvláštna, ale opäť jasne definovaná históriou, technickými možnosťami a prekážkami licencií. Každá z hier vo svojej dobe posúvala hranice, či už vizuálne, hernými mechanikami, aj zdanlivými podvodmi, ktoré skúšali trpezlivosť a pozornosť hráča. HD Collection kombinuje hry z dvoch trilógií (Solid a Big Boss), ako ich podľa dejovej a časovej návaznosti nazval dnes 48-ročný dizajnér a producent, ktorý sníval, že raz bude robiť filmy.

Kvalita HD kolekcie nie je problémom, ním je jej stavba, pretože na jej konci neutvorí obraz o sérii, aký by si zaslúžila. A to ponúka výhradne rozšírené a upravené verzie originálov, ktoré k pôvodnému obsahu pridali mnoho nového a hlavne uspokojilo hlad fanúšikov. Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty vo verzii Substance, Metal Gear Solid 3: Snake Eater vo verzii Substance (bez online podpory). Kolekcia nie je ani tak Solídna, za akú sa vydáva. S tvárou celej série sa v hrách takmer nestretnete. Solid Snake si strihne úvodnú dvojhodinovku na tankeri v MGS2 a potom predá žezlo kolegovi Raidenovi. Má hlavnú úlohu v Metal Gear a Metal

Gear 2: Solid Snake, ktoré sú súčasťou rozšírenej edície MGS3, ale v manuáli ani na disku o týchto starinkách zmienka nie je. Nebojte sa, neprídete o ne, takisto ani o VR misie a Snake Tales v prípade MGS2. Metal Gear Solid 2 priamo nadväzuje na MGS, MGS3 zase predchádza komplikovanej hre patriotov a vracia sa rozpovedať, aké to bolo počas Studenej vojny a Peace Walker stavia na odkaze, ktorý chcel presadiť aj Liquid – vytvoriť armádu bez krajiny, krajinu bez hraníc. Outer Heaven. Kto by hľadal dejovú návaznosť celej série, nadočká sa. S Metal Gear Solid: HD Collection sa vám dostáva do rúk poctivý kus histórie spred dvoch generácií a nie tak dávnej minulosti. Majitelia Xbox360 si môžu otvoriť šampanské, MGS3, jeden z najlepších dielov vôbec, a unikátny mobilný zážitok Peace Walker prekročili hranice PlayStation. Je to malý krok, ale obrovský pre celú sériu, teraz keď Kojima Productions má v rukách multiformátový engine Fox a Rising sa takisto chystá vykopať dvere na oboch platformách.

O kvalitu žiadnej z hier v kolekcii sa ne-

musíte báť. O remaster sa postarala spoločnosť Blue-point, ktorá už svoje kvality predviedla pri God of War HD a fenomenálnej ICO & Shadow of the Colossus kolekcií. O bezchybnom procese však nemožno hovoriť. MGS2 a MGS3 trpia počas cutscén zvláštnym prepadom frameratu spôsobeným efektom, ktorý má scény prehĺbiť a dodať vážnosť momentom, no v spomalených záberoch pôsobí až stroboskopicky. Inak si nie je na čo po technickej stránke sťažovať.

Hry nevyžadujú inštaláciu, bežia rýchlejšie ako na pôvodnej platforme (loadingy sú kratšie) a HD kabát hrám pristane, no konkurovať s ním už budú ťažko. Čas nebol u MGS2 taký zhovievavý ako u MGS3, kde je vidno, že išlo o jeden z posledných PS2 titulov a jeho nadčasovosť podčiarkuje aj dnes džungľa plná tvorov schovávajúcich sa vo vysokej tráve a obrovská dávka zmyslu pre detail. Po výtvarnej stránke je najpestrejší Peace Walker, má sýtejšiu farebnú paletu a to aj vďaka interaktívnym cutscénom výtvarníka Ashley Wood. Port z PSP nezaprie svoju mladosť, no napriek roku vydania 2010 si pomáha vizuálnymi trikmi a šikovne maskuje nízky počet polygónov textúrami (kolesá zlepené z dvoch kruhových profilov a osemhranu medzi nimi).

MGS2 a MGS3 sú vyzroprávané klasickým trojaktovým spôsobom: otvára ich krátka epizóda, po silnom úvode nasleduje rozkladanie kariet a rozpletanie hlavnej zápletky v

Prvá misia končí pre Big Bossa zlomeninami a prázdny žalúdkom



dramatickom závere. Sons of Liberty je priamym pokračovaním MGS a sleduje stopy filantropa Solid Snakea pri záťahu na tanker ukrývajúci Metal Geara (odtiaľ Manhattan Incident). Druhá časť, v ktorej sa chopíte Raidena, sa odohráva na čističke, ktorá bola postavená po katastrofe a kam vedú opäť nukleárne stopy (Big Shell Incident). MGS3 vás zavedie do doby, kedy dialógy medzi západom a východom stroskotali a nechali vzniknúť Studenej vojne. Naked Snake je vyslaný do džungle, aby našiel vedca, ktorého vedomosti sú príliš cenné pri pretekoch v zbrojení. Misia Virtuos zlyhá, medzi vládami sa vedie ostrý dialóg, nukleárna hrozba je väčšia ako kedykoľvek predtým a Naked Snakovi je daná druhá šanca – zabrániť uvedeniu do prevádzky nového typu tanku vyzbrojeného nukleárnymi zbraňami, odstrániť jeho mentora Bossa a jednotku Cobra (odtiaľ podtitul Snake Eater poukazujúci aj na stravovanie vo voľnej prírode za účelom prežitia). Peace Walker bol pôvodne navrhovaný pre PSP, jeho štruktúra je rozdelená na malé a krátke misie obyčajne vyžadujúc 5 – 15 minút v závislosti od náročnosti úloh. Naked Snake teraz už ako Big Boss ponúka svoju pomocnú ruku Kosta Rice, ktorá sa nedokáže sama brániť, výmenou za mier a vlastnú základňu, ktorú musíte spravovať. Mikromanažment armády je neoddeliteľnou súčasťou, vojaci vám vyrábajú zbrane, získavajú o misiách informácie, ako aj prinášajú peniaze potrebné na vývoj nových technológií. Kolobehom lovenia monštier (obrných tankov, transportérov a helikoptér) a ekonomiky točenia peňazí sa dostávate k lepším zbraňam a ťažším úlohám, kam patrí aj lovenie potvor z Monster Huntera na vzdialenom ostrove.

Peace Walker patrí dodnes k najkomplexnejším dielom MGS a u mňa osobne patrí k absolútnej špičke spolu s MGS4. Jedna z najlepších PSP hier umožňuje prenos uložených pozícií do PS3 (obojsmerne) a na co-op už nemusíte čakať, ale stačí sa v menu len pripojiť (každú misiu môžete prejsť s pomocou hráčov z celého sveta a vy ich budete potrebovať). Stovka vedľajších úloh, ich opakovanie pre získanie najvyššej známky a trofeje vám nedajú vydýchnuť. Vždy je čo robiť, tu zlikvidovať bossa, niečo vyzdvihnúť a tam rozprášiť celú obrnenú jednotku. Metal Gear Solid HD Collection obsahuje tri platinové trofeje (1000 bodov v achievementoch), na ich získanie si vyhradte poriadne veľa času. Len samotný Peace Walker dokáže zhltnúť desiatky hodín (u mňa sa ručička zastavila na 44 hodinách a ani zďaleka hra nie je na 100% dohnaná.) Obsahovo vyčerpávajúca kolekcia s vysokou nostalgickou hodnotou nie je typickou trilógiou, ale tvorí ju trojica zásadných hier nielen pre platformy, na ktorých debutovali, ale aj pre tie, pre ktoré vychádza práve teraz. Nenechajte si ju ujsť za žiadnych okolností.

9.5

- + rozšírené edície hier s bonusmi
- + MGS3 a Peace Walker aj pre Xbox360
- + výborný prepis do HD
- + Transferring
- + úžasná protihodnota

- jemný tearing počas cut-scén
- k dokonalosti chýba prvý Metal Gear Solid

Čím ťažší protivník, tým vyššia odmena.



PS3

MAX PAYNE 3 BUDE NA PC VYLEPŠENÝ

Rockstar prvýkrát ukázal PC verziu prichádzajúceho pokračovania Max Payne série. Nebude to čistý port z konzol, ale dostane vylepšenia v grafických detailoch. Zatiaľ v tejto oblasti nič nešpecifikovali ale neskôr, bližšie k dátumu vydania ohlásia ako podporu hardveru, tak aj upgrady a špecifikácie. PC verzia vyjde 29. mája v US a 1. júna v EU.



VITAJ!

ŽIJEME V DOBE, KEDY ZARIADENIE VO VRECKU DOKÁŽE SÚČASNE PREHRÁVAŤ MUZIKU, POSIELAŤ EMAIL A PRIJÍMAŤ NOTIFIKÁCIE ZO SOCIÁLNYCH SIETÍ. JE TO UŽ RUTINA. ZVYKLI SME SI, ŽE BEZ NICH NEVYCHÁDZAME VON A EŠTE PRED VSTUPOM DO PODNIKU VIRTUÁLNYM OCIKANÍM VIEME, KTO SA TAM NACHÁDZA A AKÝ DRINK JE V AKCII. Z PÁRTY POŠLEME PRIATEĽOM, KTORÍ SEDIA V KANCELÁRII, FOTOGRAFIE, POCHVÁLIME SA VIDEOM, KTORÉ SME NAŠLI CEZ DEŇ A PRED POSLEDNÝM DRINKOM EŠTE PRE ISTOTU SKONTROLUJEME INBOX. FIKCIA? ALE KDE ŽE. JE TO BEŽNÝ DEŇ SO SMARTPHONOM VO VRECKU. S ÚPLNE BEŽNÝM SMARTPHONOM. TOTO VŠETKO DOKÁŽE AJ PLAYSTATION VITA, ALE ROBIŤ TO NEBUDETE.



S integrovanou VGA kamerou dokáže nový handheld spoločnosti Sony produkovať snímky s rozlíšením 640x480. V roku 2012 do galérie posielate nepoužiteľné, zrnité fotografie vo formáte 4:3 tak mizernej kvality, že môj päťročný Sony Ericsson sa tíško smeje tomu, že už vtedy sa ráтали obrázky na megapixels a dokonca ste si objekty mohli aj zaostriť. V interiéroch je fotografovanie nepoužiteľné, v noci to ani neskúšajte. Vita má navyše dve takéto kamery, jednu vzadu a jednu vpredu. Ich potenciál môže využiť iba Skype a aktuálne AR hry, ktoré majú zázračne kvalitnejší obraz ako samotná aplikácia s fotoaparátom, kde sa nedá absolútne nič nastaviť. Blesk absentuje úplne.

Keď už ste rozostrenú fotografiu uložili na kartu, chcete ju samozrejme poslať priateľom. Pomerne skoro zistíte, že integrácia PlayStation Network, resp. Sony Entertainment Network a čohokoľvek, čo si hovorí konštantne online, je iba na oko. Pripojenie nie je vrstvou, ktorá beží súčasne so systémom, ale schováva sa za systém menu nazvaný Live Area. Galéria fotografií pri posielaní vyvolá aplikáciu Group Messaging a môžete svoj výtvor poslať svojim priateľom. Že je medzi nimi niekto, s kým súperíte v zbieraní trofejí. Kliknete na meno a vyvolá sa aplikácia Trophies. Že chcete s niekým podebatovať a založiť diskusný krúžok? Na to je aplikácia Party. Chcete vedieť, kto je online? Nech sa páči, aplikácia Friend. Sony z nepochopiteľných dôvodov celú sociálnu časť nezmyselne delí na mikroprogramy, ktoré sa na seba odvolávajú. Ešte že notifikácie sú združené do jednej položky, kam sa ukladajú aj získané trofeje, SMS (ak máte 3G model Vita), no všetka ostatná činnosť je evidovaná aplikáciou od aplikácie. Hry si vedú vlastný zoznam toho, čo ste dosiahli, koľko bodov nahrali a ukladajú to do svojej Live Area karty. To najhoršie je, že všetky informácie sú segmentované, správy v jednom chlieviku, notifikácie v inom a potom je tu aplikácia Near, ktorá prostredníctvom GPS lokalizuje majiteľov Vity vo vašej blízkosti a súčasne posiela vašu hernú aktivitu na server. Zaznamenáva sa údaj koľko kilometrov ste nacistovali aj to, ako sa vám páčia hry.

Opäť však narážate na užívateľskú neprívetivosť,

údaje do Near je možné poslať iba raz za 60 minút. Ak sa rozhodnete na ceste, v autobuse alebo v nákupnom centre vyhodiť do priestoru darček v podobe dema Little Deviants alebo traťového rekordu z WipEout 2048, musíte ísť cez Near. Vita to neurobí na pozadí, takisto vám zakrýva výhľad informačnými oknami informujúc vás o tom, že sa pripájate na PSN, že sa ukladá obrázok, že sa synchronizujú trofeje. Na papieri sú všetky sociálne funkcie dokonalé, ale v praxi je ich používanie osinou v zadku. Sú prisľúbené aj 4square a Twitter. Myslíte, že budú priamo integrované do systému? Zabudnite.

PlayStation Vita nepoužíva XMB (Cross Media Bar), na ktorý ste boli zvyknutí z PS3 a PSP. Systém menu Live Area je inšpirovaný smartphonmi, môžete mať desať plôch po desať aplikácií, každej zmeniť pozadie, prehadzovať ikonky jednoduchým



presúvaním. Zatiaľ čo pod sebou sú uložené aplikácie, vedľa seba sú naukladané spustené programy. Ťuknutím na ikonku sa aplikácia nespúšťa okamžite, ale vyvoláva Live Area obrazovka, ktorú si môžu vývojári upraviť podľa seba. To vytvára nekonzistentnosť v prezentácii a keďže neexistujú pravidlá, rôzne informácie majú rôzne podoby. Niekedy neviete, či ide o dekoráciu na pozadí alebo skutočnú ikonku, ktorá vám otvorí manuál alebo pošle priamo na PlayStation Store. Výhodou je, že často nemusíte spúšťať aplikáciu, ale stačí len ťuknúť do tlačítka Play a už počúvate muziku.

Okrem hudby zvláda Vita aj prehrávanie videa vo formáte MP4, podobne ako PSP a PS3. Nedokáže sa pripojiť na vzdialený Media Centre ani streamovať zo siete. Na to je zbytočný program Content Media Manager, ktorý ako medzistupeň len vyvoláva galériu, hudobnú aplikáciu či videá. Na vzdialený prístup je funkcia Remote Play, ktorá sa od uvedenia s PS3 v roku 2006 nezmenila. Po novom môžete hrať aj niektoré Blu-ray hry. Z doplnujúcich funkcií nechýba ani internetový browser; nepodporuje flash, stránky s obrázkami sa neustále prekresľujú pri skrolovaní



aj pri zmenšovaní/zväčšovaní. Inak sa načítavajú rýchlo a práca s browserom je úplne intuitívna. Nie je to však niečo, čo budete podobne ako sociálne funkcie používať dennodenne. Je skôr poistka.

Na čo je potom PlayStation Vita? V prvom a poslednom rade na hry. V momente, keď sa zahrejú štyri jadrá procesora ARM Cortex A9 a naplní až po okraj 512 MB pamäť, začnú všetky ostatné zariadenia, ktoré sa tvária, že dokážu prehrávať aj hry, blednúť závisťou. Karta sa obracia a tam kde Vita stráca na sociálnych funkciách, konkurenciu zanecháva na míle ďaleko. Korunným drahokamom je OLED kapacitný displej s uhlopriečkou 5 palcov. Podanie farieb, ich ostrosť a rozlíšenie 960x544 vám konštantne pripomína, že v rukách držíte PS3 o veľkosti DualShocku.

Vita produkuje najkrajší obraz spomedzi prenosných handheldov, má neuveriteľný kontrast, vysoké pozorovacie uhly a veľmi živé podanie farieb (povedali by sme, že o kúsok presaturované). Displej reaguje na akýkoľvek dotyk okamžite, bez zaváhania a obraz je bez duchov, šmúh alebo nežiaducich artefaktov. Na priamom slnku vďaka reflexnému plastu ako u každého smartphonu sa strácajú farby, blednú a s nimi sa vytrácajú aj detaily. V interiéroch však ide o mimoriadne výkony a keď zhasnete svetlá, nevyhnete sa úžas.

Vita je vybavená snád' každou aktuálne dostupnou ovládacou schémou, snád' okrem gest vo vzduchu môžete použiť všetko, vrátane gyroskopov, multitouch displeja, štandardných tlačítok či dvojice analogov. Prosby hráčov a sny o druhom joysticku



boli vyslyšané, Sony však nepoužila tradičné slide-pady, ale skutočné páčky. Majú menší operačný rádius ako DualShock, no sú presné a palce sa z nich nešmýkajú vďaka zapustenému pogumovaniu. Konečne si môžete plnohodnotne vychutnať FPS hry, 3rd person akcie tak ako ste zvyknutí z pohodlia gauča.

Novinkou je zadná dotyková plocha vysypaná symbolmi PlayStation, ktorá je netradične zakomponovaná do hier a v niektorých prípadoch nahrádza chýbajúcu dvojicu tlačítok L2 a R2 z gamepadov. Pri mierení so sniperkou si regulujete napríklad zoom, otáčate nájdeným artefaktom alebo len posúvate po obrazovku postavičku. A robíte to celkom intuitívne. Žiadna ovládací schéma sa nevylučuje s druhou, ale sa skvelo dopĺňujú a na žiadnej nie je badať oneskorenie. Uncharted napríklad používa gyro-skopy na korekciu mierenia so zbraňou. Systém samotný je takisto rýchly, aplikácie sa medzi sebou prepínajú okamžite, navigácia v menu je blesková. Z používania je cítiť, že Vita má v sebe obrovský výkonový potenciál.

Handheld padne do rúk ako uliaty, prsty spočinú na ovládacích prvkoch, kde by mali – ukazováky na priesvitných shoulder tlačítkach, palce na anal-

ogoch, prostredníky na zadnej dotykovej ploche. Ani pri dlhých sedeniach sa nedostavuje únava, trpnutie dlaní či krče v prstoch. Ergonómia za to vďaka výške a vyššej váhe celého zariadenia. Samotnému telu je možné vyčítať iba jediné, reflexnú úpravu, ktorá je magnetom na odtlačky.

Vita je herné monštrum, poradí si s obrovskou produkciou, neuveriteľne rýchlym enginom, aký vyžadujú bojovky a racing. Nestretli sme sa so žiadnou hrou, ktorej by nesesedel formát alebo mala problém nájsť identitu v ovládacích prvkoch. Hry sa dodávajú na pamäťových kartách alebo si ich môžete rovno stiahnuť z PS Store. Limitom je však registrácia iba na jedno PSN konto, čo pre tých, ktorí využívali služby viacerých, môže byť prekážkou. V tomto prípade je však oveľa horšia povinná kúpa špeciálnej pamätevej karty (v kapacitách 4 – 16 GB), ktoré nie sú lacné (19,99 – 49,99 EUR). Na trhu sú len dve hry, ktoré spustíte bez nej, ostatné ju tvrdohlavo vyžadujú.

Výkony, aké Vita podáva, sa pochopiteľne odrážajú na výdrži batérie, ktorá je zrovnateľná s 3DS (3 - 5 hodín). Konkrétne pri hraní Uncharted:

Golden Abyss sme sa dostali ľahko nad 4 hodiny nepretržitej prevádzky. Pri bežnom užívaní vydrží približne jeden deň, ak venujete doobeda a poobede jednu-dve hodinky hrania, skontrolujete, čo sa deje okolo vás, prípadne si otvoríte browser. Výdrž je veľmi individuálna a systém nepotrebné funkcie vypína ako napríklad sieťové pripojenie či iné hardvérové prvky.

Vita sa predáva v dvoch verziách - 249 EUR za Wi-Fi a 299 EUR za 3G model. Ktorý si vybrať, je jednoduchšie, ako by sa mohlo zdať. Výhodou 3G je, že ste neustále pripojení, môžete prijímať správy, využívať Near a sledovať, čo robia priatelia. Ak príde na sťahovanie, narazíte na 20 MB limit súborov (Uncharted má 3,7 GB) a potom fakt, že cez 3G sa nedajú hrať hry kvôli zaručeniu stability sieťového kódu. Preto, ak sa pohybujete v dosahu Wi-Fi, prípadne máte so sebou aj smartphone s funkciou lokálneho hotspotu, máte jasnú odpoveď, ktorý model kúpiť.

Chameleón alebo popletený schizofrenik? PlayStation Vita sa tvári, že zvládne čokoľvek a Sony vám to potvrdí, ale jednu vec robí na výbornú. Hry. O tie tu ide v prvom rade. Čert zober iba jedno PSN konto, fakt, že si nemôžete zálohovať uložené pozície,

nutnosť vlastniť špeciálnu pamäťovú kartu aj to, že fotky sú nepoužiteľné, keď si môžeme zobrať na cesty prenosnú verziu Wipeout v tom najluxusnejšom prevedení a pretekať s hráčmi na PS3, keď môžeme v Uncharted použiť oba analogy, keď mám pod displejom vedro, pretože sa bojím, aby z Ultimate Marvel vs Capcom 3 nevytiekli farby, keď môžeme preraziť prstom cez zadný panel displej a dotknúť sa svetov, keď môžeme naraziť cestou do práce na darček cez Near, keď môžeme ponížiť nafúkaného kolegu v biliarde Hustle Kings cez cross platform play. Nepotrebujem trojhviezdičkové hodnotenia na konci levelov, nepotrebujem krájať ovocie pre nahnevaných vtáčikov. Mrzieť vás bude iba jediné, že nevojde do vrečka. Napriek tomu je PlayStation Vita ultimátnym prenosným herným systémom.

VIDEORECENZIA





Hra si zachovala všetky charakteristické črty veľkých bratov.

UNCHARTED GOLDEN ABYSS

PS VITA

Pavol Buday

NECH SA UŽ BUDETE DÍVAŤ NA LINE-UP ÚVODNÝCH HIER PLAYSTATION VITA Z AKÉHOKOL'VEK UHLA, VŽDY VÁM POHĽAD PRISTANE NA UNCHARTED: GOLDEN ABYSS. VYČNIEVA SPOMEDZI VŠETKY OSTATNÉ A ROBI TO PREDOVŠETKÝM SILA ZNAČKY. DO KARÁT JEJ HRÁ, ŽE IDE O VYROZPRÁVANIE PÔVODNÉHO PRÍBEHU A NIE LEN PRERÁBKU ALEBO VERZIU PRE HANDHELD. SONY VŠAK VKLADÁ DO GOLDEN ABYSS ABSOLÚTNE VŠETKO A VSADIŤ NA JEDEN TITUL JE PODSTÚPIŤ MIMORIADNE VEĽKÉ RIZIKO.

stí ho sila licencie, obľúbenosť značky aj fakt, že doteraz ste Uncharted nikdy nestúpili vedľa. Veď predošlé diely vystrelili dobrodružný žáner tak vysoko, že ani Lara Croft nedovídi na Olymp, kde práve tróni tretí diel Drake's Deception. Je úžasné byť vo vrcholnej forme, iné je však zopakovať úspech a urobiť to na novom systéme, ktorého potenciál treba predviesť. Robia to všetky launch tituly a čo je smutnejšie, pridáva sa aj Golden Abyss, pretože sa to od vlajkovej lode vyžaduje.

Hlavné menu sa nedá ovládať inak ako dotykom, pričom tlačítkami je to rýchlejšie. Fanúšikovia série pomerne skoro zistia, že dotyk je niečo, čomu sa nevyhnú a budú musieť dať prsty dolu z analogov a ťukať na displeji, čistiť nájdené predmety alebo presúvať figúrky na šachovnici. Kto potre-

buje, aby ste Drakeovi ukázali, kam má ísť, keď tú vzdialenosť a samotné rúčkovanie môžete spraviť sami? Áno, rímky zablikajú na povel, že rozumejú a hra postavu pomaly sunie k cieľu, ale bezducho. Ja nechcem ukazovať, ale urobiť to sám.

Našťastie je táto voľba voliteľnou, stále hrá prím tradičná ovládacia schéma, ale dotykový displej sa neustále pletie pod nohy. Zmizli kontextové ikonky znázorňujú, čo treba stlačiť, aby ste dvihli zbraň, udreli oponenta a pod. Namiesto nich vyskakujú na displeji symboly. Trojuholník je stále na zodvihnutie brokovnice či rotačáku a štvorcom zlomíte komukoľvek väz, no bitie na poplach "stlač ma, pretože viem to spraviť aj dotykom" je prehnanou snahou o pozornosť. Zvyšok prvkov ako prístup do diára alebo aktivovanie fotoaparátu to zvládne aj bez toho. Možno si teraz hovoríte, že som príliš konzervatívny a lipnem na niečom, čo mi vyhovuje. Nie je to pravda. Golden Abyss zachádza dotykom ďalej a nahrádza ním aj quick time eventy. Pri bitkách tak ťaháte prstom

v smere šípky, keď sa Drake pošmykne pri rúčkovaní zachráni ho rýchly ťah smerom hore a to najhoršie ešte len príde – súboje s bossmi v štýle Infinity Blade! Kto prišiel s nápadom uzavrieť príbeh nezmyselnou minihrou „zopakuj, čo kreslím“, absolútne zabil atmosféru a intenzitu prestreliek, ktoré viedli k záverečnému súboju. Ešte raz, dotykovými quick time eventami!

Golden Abyss však vie aj inteligentne využiť dotykové ovládanie, napríklad na zoomovanie sniperky zadným panelom, pomocou neho môžete aj detailne prehliadať nájdené artefakty. A keď sme u zbraní, tak gyroskopy zabezpečujú jemnú korekciu mierenia. Stačí tak kamerou ukázať na hornú časť tela a pohybmi zápästia terčik navediete na hlavu. Pri rýchlej akcii to stráca zmysel, ale ak si niekoho chcete vychutnať, môžete to urobiť až s takouto noblesou.

Ohliadnuc od silenej integrácia touch-screenu kráča Uncharted: Golden Abyss v šlapajách svojich predchodcov, alebo lepšie povedané nasledovníkov, keďže je príbehovo zasadený pred vôbec prvý diel. Čaká vás opäť cestovanie po zvláštnych miestach, zbieranie stôp, lozenie v džungli

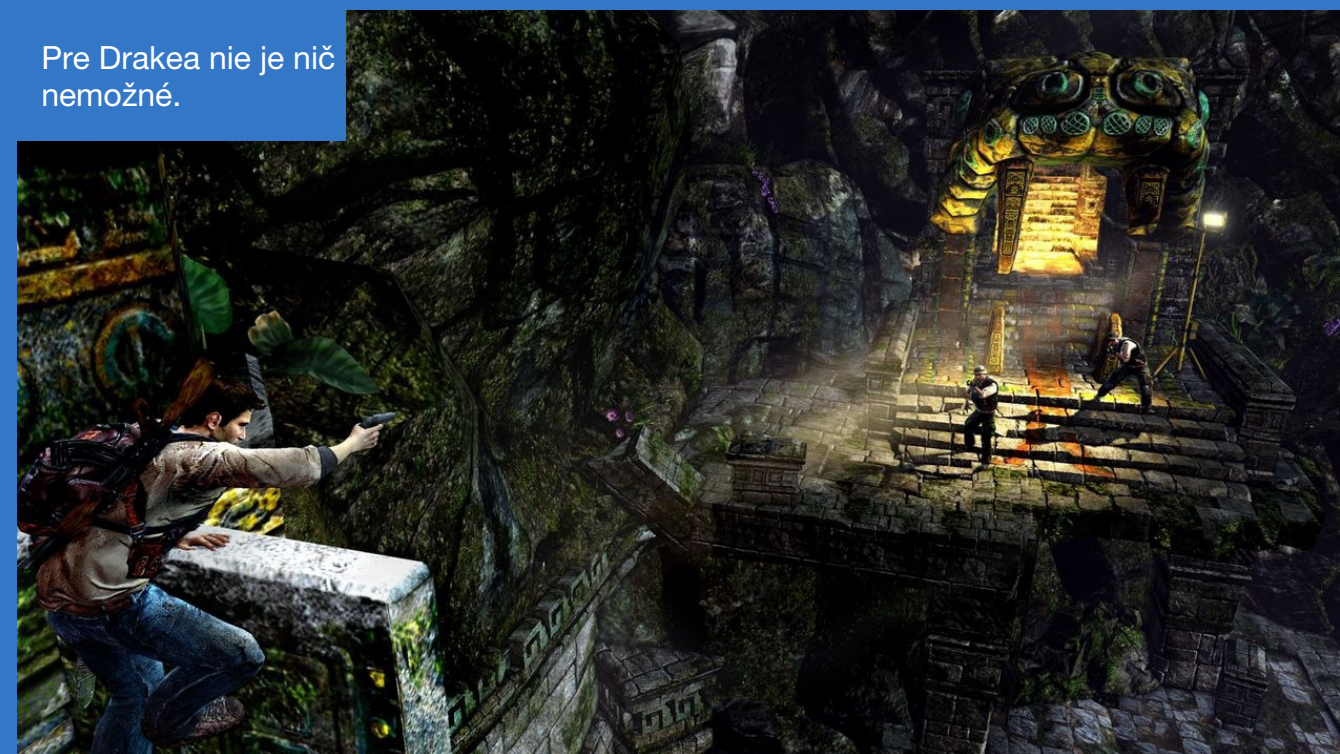
a absolvovanie nebezpečných situácií vedúcich nakoniec k prahu bájneho zlatého mesta Mayov a Aztékov. Drake sa ani tentoraz nespolieha sám na seba, ale má po ruke novú osudovú ženu – Marisu Chase a falošného partáka Jasona Danteho.

Aj s tak malým počtom postáv (pochopiteľne, že sa objaví ešte zloduch a nejedno prekvapenie) dokáže hra rozpovedať príbeh, ktorý nepotrebuje k tomu príliš živé kulisy, výhľady na bzučiace mestá, ale poradí si s ruinami, jaskyňami alebo polorozpadnutými tábormi. Medzi postavami opäť pracuje tá hmatateľná chémia, padajú improvizované hlášky a Drake, Drake je stále ufrfláný, komentuje každú situáciu a dostáva od Chase na frak, keď sa mu pri lození smeje, že vyrastal v cirkuse. Aj keď je zápleтка prehliadnuteľná a postavy ľahko čitateľné, skvelý dabing a výkony to plne vynahradia.

Golden Abyss je uverená z receptu, ktorý kombinuje prestrelky, prieskum prostredí a zdolávania prekážok, či už v prostredí, alebo skutočných puzzlov. Namixovaný koktejl chutí na veľkej obrazovke a žrať ho budete aj na displeji Vity. Hra skutočne pôsobí, ako keby ste sa dívali ďalekohľadom z opačnej strany na prvý diel. Presne tak vyzerá, tak detailne a zachováva si absolútne všetky črty vrátane hrania bez loadingov, plynulého framerate či solídnej dĺžky presahujúcej 10 hodín.

Drake sa naučil nové triky, ale nezabudlo sa ani na snorenie po pokladoch a tých je v Golden Abyss na rozdávanie.

Pre Drakea nie je nič nemožné.



Artefakty, roztrhané dokumenty, časti skladačiek, prekresľovanie symbolov z ruín a hľadanie stôp vám pomáhajú zlepiť dokopy rozbitú mozaiku o postavách a pozadiu príbehu. Totiž po poklade nepátra iba Drake, ale pokúšal sa o to aj niekto pred ním. Bonusom je venovaná veľká pozornosť a dokonca k nim vedú tajné cestičky, sú poschovávané vysoko alebo za plachtou či stenou z bambusov, ktorú treba rozrezať (ako inak touchscreenom ala Fruit Ninja) mačetau. Je veľká škoda, že táto zbraň sa nedá použiť priamo v boji. Drake sa spolieha na verné strelné zbrane, ktoré je v prestrelkách nutné meniť a budete to robiť hlavne pri ťažkých oponentoch.

Nepriatelia prichádzajú vo vlnách, menia pozície a neváhajú hádzať aj granáty. Tí silnejší, resp. obrnení vám idú bez váhania v ústrety a je nutné rýchlo konať. S dobre zvoleným arzenálom máte vyhrané pomerne skoro, ale každý ďalší stret je ťažší a ťažší. Zabíjaním nepriateľov zbierate karty, ktoré sa cez Near dajú vymieňať, resp. požiadať iných majiteľov Vity, aby vám poslali chýbajúce do zbierky. Na získanie všetkých trofejí nestačí hru iba dohrať na obtiažnosti Crushing, ale je nutné pozbierať aj všetky poklady a tie rozhodne stoja za druhé zahranie.

Golden Abyss pracuje opatrne s veľkými scénami, drží sa skôr pri zemi, nemení v rýchlom slede prostredia ani zbytočne nepreháňa. Hranie neprípomína húsenkovú dráhu Uncharted 3, má bližšie k Uncharted, s ktorým zdieľa aj niekoľko kľúčových lokalít, ako je džungľa, ruiny chrámov, na ktoré si nárokuje sama príroda, či výjazd na divokej rieke na palube vratkého kanoe. Vrecková verzia Uncharted sa hrá rovnako ako konzolové a môže za to z veľkej miery



3.0

- + kvalitná grafika a dabing postáv
- + prepis hrateľnosti z konzol vyšiel na jednotku
- + množstvo pokladov a skrytých bonusov
- + dĺžka hry

- silené ovládanie dotykom
- otrasné quicktime eventy
- ľahko čitateľný príbeh a postavy

Na dotykovom displeji môžete nakresliť cestu, kadiaľ sa má šplhať alebo si to odmakáte na tlačítkach.

vysoká produkčná hodnota. Patrí súčasne medzi najväčšie a najkrajšie prenosné hry, zaberá 3,7 GB.

Neobsahuje žiaden multiplayer ani co-op, ale podobne ako debut na PS3 otvára dvere etablovanej sérii na malom prenosnom systéme a má nábeh stať sa podobne veľkou. Uncharted Golden Abyss je prvou hrou, ktorú budete kupovať k Vite, s tým sa treba zmieriť. Nebudete ľutovať.

BIOSHOCK INFINITE





Čo do rýchlosti a kvality grafiky nenájdete krajší racing pre Vitu.

WIPEOUT 2048

PS VITA

Pavol Buday

DNA ZNAČKY PLAYSTATION JE TVORENÁ KLÚČOVÝMI SÉRIAMI, ŠTART NOVÉHO SYSTÉMU SA BEZ NICH DNES UŽ NEZAOBÍDE. PREDSTAVUJÚ NIELEN DLHOROČNÝ ODKAZ A PRÍSĽUB NEVÍDANÉHO V SPOJENÍ S FAMILIÁRNYM, ALE DEMONŠTRUJÚ AJ VÝKONOVÝ POTENCIÁL. BEZ NOVÉHO SYSTÉMU NEPREŽIJÚ A NA TEN ZASE NEPREŽIJE BEZ NICH. DO ŠPIRÁLY PLAYSTATION JE VTKANÝ AJ WIPEOUT, ZÁSA DNÉ A Z DIZAJNÉRSKEHO HLADISKA DIELO PULZUJÚCE NADČASOVOSŤOU. DESIGNERS REPUBLIC POMOHLI PSYGNOSIS (TERAZ STUDIO LIVERPOOL) DEFINOVAŤ ZNAČKU PLAYSTATION A POVÝŠIŤ HRANIE NA ŽIVOTNÝ ŠTÝL. A TERAZ STOJÍ NA PRAHU VÝKONNÉHO HANDHELDU, DÍVA SA VPRED, ALE CESTUJE V ČASE SPÄŤ.

WipEout 2048 je druhým dielom série, ktorý používa číselné označenie epochy, kde sa odohrávajú adrenalinové preteky futuristických klzákov. Predchádza všetky časti (vrátane legendárnej 2097) a kladie základy športu, ktorý technológiami evolvoval z formule 1. Krok späť je barličkou využitou pre rôzne skratky a vysvetľuje aj obsahový dlh hneď po prvom spustení. Wipeout 2048 si zachováva neuveriteľne čistú prezentáciu.

Esteticky má veľmi blízko k odvážnemu vizuálu spred 16 rokov. Spolieha sa prevažne na ikonky vyjadrujúce informácie o zvolenej rýchlostnej triede, type klzáka, cez počet kôl, herný režim či povolené zbrane.

Čistota spravila vietor aj v ponuke, minimalizmus zamietol s medailami a nahradil ich dvojicou odmién. Buď daný pretek zvládnete (Pass) alebo ho splnením vyšších nárokov zaklincujete (Elite Pass). Herné režimy sú len štyri, jazdí sa tradičný race so zbraňami, Time Trial, hypnotický Zone a potom ekvivalent Eliminatoru z Pulse a Fury, tu nazvaný prosto Combat. Ciele sa nezmenili, jazdí sa na čas, na prvú pozíciu a v Combat na body, ktoré akumulujete používaním zbraní, zostreľovaním súperov a poškodzovaním lodí.

Hlavná ponuka tvorená obrovskou plochou zloženou z úlikov reprezentujúc disciplíny ukrýva aj skryté módy ako špeciálne challenge pre prototypy, ktoré musíte z plochy

vytlačiť zadným dotykovým panelom, a potom klasickejšie Speed Lap pre učenie sa trati a lietanie dokola s cieľom dosiahnuť čo najlepší čas. Studio Liverpool si v upratovanom rauši povedali, že lojalita voči stajniam je príliš zložitá a tak sa jej zbavili. Levelovanie je teraz integrované naprieč všetkými módmi aj multiplayerom do jedného profilu. Neodomykáte si však žiadne skiny pre lode, témy ani nové typy HUDu, len nové klzáky. A tie sú po novom delené do tried.

Vo Wipeout 2048 si meria sily iba päť stajní (AG Systems, Auricom, Feisar, Piranha a Quirex), čo je škandalózne málo, ale ich diverzita je zaručená štyrmi typmi v každej z nich. Jeden model je stavaný na rýchlosť, ďalší zase na boj s lepšími štítmami a bohatším zbraňovým arzenálom, tretí je niečom medzitým a štvrtý je experimentálny prototyp, ktorý je poháňaný palivom zo zrýchlovačov. Jeho rýchlosť je tak premenlivá a závislá od toho, ako dobre poznáte trate.

Myšlienka o obsahovo chudobnejšom príbuznom s rezervami pre DLC je rozdupaná výdržou a vybalansovanou

hrateľnosťou so stúpajúcou obtiažnosťou. Vo Wipeout 2048 neexistujú žiadne stupne náročnosti, hra vás nebude odmeňovať na základe toho, či máte gule pretekať s tými najťažšími súpermi alebo vám podľa koeficientu vyráta, koľko EXPov dostanete. Buď na to máte alebo nie. Trate sú po novom posiate skratkami, tajnými cestičkami a pasážami, ktoré sú nedosiahnuteľné v najpomalších rýchlostných triedach. Vymeňte ale stroj a zrazu zisťujete, že voľaka skratkám sa trate drasticky menia, pričom platí, že tá najjasnejšia nikdy nevedie k víťazstvu.

Poznať trate sa oplatí, či triky odpozorujete od iných hráčov online alebo narazíte na ne sami, znalosť zákrut vám pomáha dosiahnuť tých najrýchlejších časov a pochopiteľne jazdiť čisto. Dôležité je vedieť, kde sa nachádza zrýchlovač, kedy použiť vzduchové brzdy, kedy zvoliť skratku a kedy voliť defenzívu. Po novom sú power-upy na trati delené na útočné a obranné. Prideľované sú opäť na základe aktuálnej pozície, ale nemôžete sa spoliehať, že na chvoste dostanete vždy ničivú vlnu Quake. Rýchle lode ju napríklad nemôžu aktivovať a ani zhadzovať ťažké bomby, ktoré sú doménou bojových klzákov.

Pri hraní tak musíte rátať s mnohými premennými, a až keď nájdete ideálnu stopu, môžete ísť na istotu. To vám však v multiplayeri nebude nič platné. Dynamicky sa meniace úlohy vás donúti často meniť taktiku. Wipeout 2048 totiž nemá tradičnú lobby, nevyberáte si mód, aký

Najkrajšia a súčasne najťažšia trať - rozostavaná Sol.





Agresia protivníkov vám vo vyšších triedach dá poriadne zabrať.

chcete hrať, v akej rýchlostnej triede budete pretekať ani to, na akej trati. Vlastne hra má neštandardnú online časť. Všetko je už predpripravené, čaká sa len na účastníkov. Online kampaň tak pôsobí ako tradičná sólo hra, ale namiesto AI jazdíte proti osmičke živých hráčov.

Je bohatšia, zábavnejšia a nepredvídateľná. Preteky majú svoje podmienky, ktoré musíte pre ich absolvovanie splniť. Niekde sa stačí len zúčastniť, inde zase neskončiť posledný, ale čím ste ďalej (kampaň má 20 fáz), tým sú úlohy náročnejšie. Musíte zasiahnuť zbraňou akéhokoľvek súpera, neskôr zasiahnuť vybraného alebo rovno dvoch a

pod. Wipeout 2048 nedovoľuje založiť vlastný pretek a to ani v Ad-hocu, čo je jeden z najväčších nedostatkov. Ten druhý ovplyvňuje celkový výkon hry, všade čakáte. Loadingy od legendárnych ModNation Racers sú natiiahnuté tak, že máte kolo odjazdené skôr ako sa daný pretek načítal! Čakanie je veľmi nepríjemné aj online, okrem loadingu trate sa navyše synchronizujú aj hry. Wipeout 2048 nie je úplne ideálnou hrou na dochádzanie do práce či školy, pretože hrozí, že skôr vystúpите, ako niekoho zostrelíte raketou.

Loadingy sú na druhej strane vyšperkované informáciami a rebríčkami s najlepšimi časmi, ktoré si môžete prepínať a prezerat'. Veľmi milým doplnkom je snímanie tváre kamerou pred začatím preteku online. Ak skončíte medzi troma najlepšimi, pri mene sa objaví vaša fotka avidia ju aj

súperi, ak ich zostrelíte. A ak si veríte, môžete im ukázať aj prst. Unikátnou vlastnosťou Wipeout 2048 je cross platform play, čo je nie je nič iné, ako hranie na jednom serveri spolu s PS3 majiteľmi Wipeout HD a Fury. Iba takto sa môžete dostať k trati, ktoré v základnej ponuke nie sú, takisto aj k lodiam a potom aj k vytváraniu vlastných pretekov. Špecialitou je takisto aj zdieľanie Ghostov v podobe darčiekov cez Near.

Napadá ma tisíc vecí, ktoré mi vo Wipeout 2048 chýbajú, ale žiadna z nich nemá vplyv na dôverne známu hrateľnosť a vynikajúci pocit z rýchlosti, akú dosahujete pri prelomení Mach 1 v Zone. Wipeout sa nemení, stále sa výborne hrá, vyvoláva kinetózu aj závrat, keď sa budete rútiť strmhlav na rozostavanej trati Sol, ktorá nemá žiadne mantinely, chýbajú jej celé časti a visí kilometer nad zemou. Wipeout



TRAILER



2048 si vytvára vlastnú kategóriu a je výborné, že Studio Liverpool nemláti prázdnu slamu, ale prakticky od HD verzie neustále experimentuje, čím sa mení aj atmosféra pretekov.

U Wipeout 2048 platí do bodky „menej je niekedy viac“, nie je to však obsahom, ale minimalizmom, ktorý všetky rušivé elementy odstraňuje z cesty a dáva priestor tomu, na čo bol bol Wipeout v prvom rade postavený, adrenalínovým pretekom s riadenými strelami, ktoré vás ohúria tou najluxusnejšou grafikou, akú si môžete na Vite dovoliť.

3.0

- + luxusná a rýchla grafika
- + výborne nastavená obtiažnosť
- + online kampaň
- + členité trate

- extrémne dlhé loadingy
- neodomyká sa bonusový obsah ani skiny pre lode
- žiadna kontrola nad vytváraním vlastných pretekov



Jedna z lepších disciplín zapája predný aj zadný dotykový panel.

LITTLE DEVIANTS

PS VITA

Pavol Buday

KEĎ SA POVIE PLAYSTATION VITA, OKAMŽITE SI SPOMENIEM NA PREMIÉRU ZADNÉHO DOTYKOVÉHO PANELU NA ROZTOMILEJ HRE, V KTOREJ VYTĽÁČANÍM ZELENEJ KRAJINY PRSTOM UVEDIETE DO POHYBU MALÚ ORANŽOVÚ GULIČKU. MALA BYŤ VÔBEC PRVOU HROU NOVÉHO HANDHELDU A ŠANCE NA TO, ABY SA O NEJ ZAČALO HOVORIŤ AKO O NOVOM LOCOROCO. MAL BYŤ JEDNODUCHO HROU, KTORÁ DEFINUJE PLATFORMU AKO HRAVÚ, STRELENÚ A SÚČASNE TAKÚ, KTORÁ DOKÁŽE PRINIESŤ NETRADIČNÉ HERNÉ ZÁŽITKY. OD JEDINEČNOSTI LOCOROCO A PATAPON MÁ PORIADNE ĎALEKO AJ TO, ABY SA STALA KLASIKOU.

Nebudem špekulovať o tom, aká Little Deviants mohla byť, ale ak nie je zadarmo ako súčasť softvérovej výbavy alebo za zlomkovú cenu (čo v skutočnosti nie je), tak si pomýlila platformu, pretože gameplay, hĺbka, jej náplň a čo sa snaží docieľiť, poukazuje na pekne predražené tech demo. Že toho dokáže veľa, ste si mohli už prečítať v recenzii, ale Little Deviants je prvou hrou, ktorá kombinuje všetky ovládacie schémy a snaží predviesť, ako môžete manipulovať s handheldom. V jednej z minihier držíte Vítu na výšku. Prstami odrážate na displeji robotických vtákov, ktoré dobiedzajú a

zobákmi robia diery do balónu. Aby stúpал čoraz vyššie, musíte dotykom rozpáliť malého ohnivého devianta, aby nahnal teplý vzduch a súčasne odrážať malé potvory. Ak sa urobí diera, použijete záplatu a ak sa vám minú, tak použijete prsty a núdzovo unikajúci vzduch zastavíte. Od nadmorskej výšky je odvodená aj bodová odmena.

Rýchle, jednoduché, zábavné iba na oko. V Little Deviants minihry nie sú minihrami. Obyčajne výsledok nevidíte okamžite ako u WarioWare, ale autori sa vás snažia podusiť. Disciplíny sú rozdelené do úrovní (alebo kôl), ktoré zbytočne oddeľujú vidinu rýchlo nazbieraných bodov a odomknutie ďalšej. V reále tak vykonávate rovnakú činnosť v rôznych leveloch a snažíte sa nahrabať čo najvyššie skóre alebo aspoň dosiahnuť bronzovú priečku, ktorá vám zabezpečí novú minihru. A tak prstom pretláčate na zadnom paneli povrch záhradky a uvádzate do pohybu malého devianta, ktorý musí nájsť kľúče a aktivovať teleport do ďalšieho levelu. Nakláňaním Vity potom zbierate malé sym-



boly hodín na predĺženie časového limitu a zdolávate jedno bludisko za druhým. Alebo lietate na malej rakete tak dlho, kým vás nedoženie veľké monštrum a nezhltné. Little Deviants tvorí 30 minihier. Nie sú unikátne, ale stavajú na osvedčených základoch, menia iba tému, prípadne lokalitu a zvyšujú náročnosť jednotlivých úloh. Zníži sa časový limit, pribudne v bludiskách nepriateľov, musíte hľadať viac kľúčov a podobne. Pomerne rýchlo vystrieľa nápady a v úvodnej polhodinke prekuknete celú stavbu. Získať bronz nie je problém, o odomknutie artworkov alebo o zlato sa snažiť nebudete z prostého dôvodu.

Minihry nie sú zábavné, svojou dĺžkou skôr nudia ako bavia a motivácia skutočne nie je tak veľká, aby ste si ich zopakovali. S odomknutou novou disciplínou získate aj časť rakety, ktorú potrebujú devianti postaviť, aby unikli z kockatej planéty, kde ich obťažujú roboti. Nepripomína vám to niečo? (Na podobnej idey bol postavený aj geniálny Pikmin.) Little Deviants jednoducho postráda to, čo je u minihier potrebné ako soľ a to zábava plus strelené nápady.

Vykalkulovaná náplň postavená na prezentovaní hardvérových možností Vity sa autorom vypomstila jednotvárnosťou. Úplne zbytočná a predpokladám snád' najhoršia minihra od dôb kričania na ponorku v Eye-Toy je spievajúci deviant, ktorý na základe výšky vášho hlasu vypúšťa noty ničiace predmety hádzané rozzúreným publikom. Na druhej strane však obsahuje aj zopár minihier, ktoré stoja za reštart. V jednej z tých lepších zhadzujete robotov z chlievikov, ktoré sa postupne na domčeku otvárajú. Ak je otočený k vám čelom, vytlačíte ho ťuknutím zozadu, ak je k vám chrbtom, tak

ho zhodíte ťuknutím na displej. V chlievikoch sa objavujú aj priateľské postavy zamaskované za robotov a celá minihra sa zrýchľuje, takže preveruje váš postreh.

Solídne pôsobí aj variácia na PacMana, v bludisku ovládanom nakláňaním plochy malý deviant papá budíky. Koľko ich zožeriete, o toľko sekúnd sa vám pobyt na hernej ploche predĺži. Rovnako kvalitne je zvládnutá aj strieľačka premietajúca nepriateľov do priestoru snímaného kamerou. Otáčaním okolo svojej osi a skenovaním miestnosti likvidujete jednu vlnu robotov za druhou. Ak sa im podarí uniesť všetkých deviantov, končíte.

Little Deviants je technicky ukážkovo zvládnutá hra, každá ovládacia schéma funguje na jednotku, len nie je zábavná a v kombinácii s nudnou náplňou, prestáva baviť po prvom vyskúšaní. Možno sa vám nepodarí ani odletieť z planéty. Má detský hravý vizuál, ale vôbec nefunguje a potenciál deviantov s viacerými schopnosťami vyletel hore komínom. Mnohé minihry trpia zle zvolenou kamerou a to hlavne tie, kde postavu nepriamo presúvate rolovaním alebo ovládáte malé vozítko a unikáte pred monštrum.

Iné vás zase popletú ovládaním na zadnom paneli, ktorý vďaka tomu, že nevidíte, kde máte prst, sú nepresné a ak si k tomu zarátate obchádzanie nepriateľov, resp. ich unikanie pred nimi, zistíte, že viac súperite s ovládaním ako s časom. Je skutočne veľká škoda, že sa viac hľadelo na demonštráciu možností ako na komfort. Aj také natáhovanie ringu, kedy prstom a palcom položených na oboch dotykových plochách v štýle Angry Birds vystreľujete malého devianta a zrážate ako kolký zombíkov, spočiatku prekvapí nápadom, ale potom sklame presnosťou a rýchlosťou odozvy.

Little Deviants robí, čo môže, ale udržať vašu pozornosť nedokáže. A čo je najsmutnejšie, tento tip zážitku a v oveľa lepšej a zábavnejšej forme vám naservíruje pár centová mobilná aplikácia a nie hra za takmer 30 EUR. Little Deviants vrhá zlé svetlo na Vítu, ktorá dokáže viac, oveľa viac.

4.0

- + využitie všetkých možností Vity
- + roztomilé postavičky
- zle zvolené uhly kamery v akčných minihrách
- rýchlo nastupujúci stereotyp a vkrádajúca sa nuda
- nudná náplň
- vysoká cena



FAR CRY 3





SAMSUNG OHLÁSIL GALAXYTAB 2

Samsung pred zajtrajšou mobilnou konferenciou ohlásil novú verziu svojho 10 palcového tabletu Galaxy Tab 2 (10.1") a pripomenul aj nedávno ohlásenú novú verziu 7 palcového tabletu Galaxy Tab 2 (7").

Oba tablety teraz majú 1 GB RAM, 1 GHz dualcore procesor. Sedempalcový má 4000mAh batériu, desaťpalcový 7000 mAh batériu. Rozlíšenie zostáva rovnaké a to 1280x800 pri desiatke, sedmička má 1024x600. Kamery ostávajú 3 Mpx zadná a VGA predná (nemecká verzia prvej 10.1 verzie má však už 8 Mpx kameru), oba už majú Android 4. Vyjdú už v marci.

Je to prekvapivo slabý update hlavne pre desaťpalcový tablet, kde je mimo dizajnu nový asi len systém a vyzerá len ako copy+paste parametrov z minulej verzie. Sedempalcová verzia sa dostala teraz výkonom na úroveň desiatky. Celkovo zvláštne ohlásenie pri pomyslení na to ako ostatné firmy už predávajú tablety s quadcore procesormi a prichádzajú s 1080p rozlíšením, ale pravdepodobne chce 10.1 verziu Samsung držať v strednej triede s nižšou cenou, pričom si hi-end špecifikácie zrejme necháva na 11,6 verziu, ktorá ešte nebola ohlásená.



MOBILOM S PROJEKTOROM A GALAXY NOTE 10 OD SAMSUNG

Po úvodných ohláseniach Galaxy Tab 2 na mobilnej konferencii Samsung pokračuje ďalej a ponúkne zaujímavejšie chuťovky.

Jednou z nich je Galaxy Beam, mobil s integrovaným projektorom, ktorý vám umožní svoje fotky a videá priamo prehrať na stenu s uhlopriečkou 50 palcov. Mobil má 4-palcový displej, dualcore procesor, 768 MB pamäte a 8 GB miesta.

Druhou zaujímavosťou je Galaxy Note 10.1, čo je vlastne Galaxy Tab, ale s upgradom na možnosť používania S-pen pera. Má 1,4 GHz dual-core procesor a 1 GB RAM, rozlíšenie 1280 x 800 s verziami so 16, 32 a 64 GB flashom. Samsung tak rozdelil zápisníky v Note sérii a štandardné tablety v Tab sérii.

Upgradol aj svoju ponuku prehrávačov a ponúkol Galaxy Player S wi-fi so 4,2 palcovým displejom 800x480 rozlíšením, Androidom 2.3, dvomi kamerami a Need for Speed: Hot Pursuit bundlovaným priamo v zariadení. Player bude mať 8 a 16 GB verzie.

Nakoniec si Samsung zaistil vydanie nového Angry Birds Space so svojim päťpalcovým Galaxy Note 22. marca. Na Note hra dostane exkluzívne updaty.



NOKIA S WINDOWS PHONE A 41 MPX KAMEROU V MOBILE

Nokia prišla na MWC so širokou ponukou zahŕňajúcou ako Windows Phone, tak aj Asha lowendy a jeden fotografický hi-end. Nokia PureView 808 totiž ponúkne extrémne vysoké rozlíšenie foťáku a to 41 Mpx (34 Mpx v 16:9) (finálne rozlíšenie obrazu sa interpoluje a zmenšuje 5 krát s možnosťou zoomovania). Mobil je nasledovníkom N8, ale vzhľadom na dlhú dobu vývoja, je tak ako predošlá ponuka plný rozmanitých extrémov. Napríklad rozlíšenie Carl Zeiss kamery poteší, ale 360x640 pri 4 palcovom displeji je oproti tomu výrazný kontrast. Celé to potiahne 1,3 GHz procesor s Symbian Belle OS systém, 512 MB pamäte a 16 GB flashu a SD karta. Stáť bude 450 Eur, dostupný bude na jar.

Do EU príde Lumia 610, čo bude nový lowend Windows Phone s 256MB pamäťou a Qualcomm 7x27A procesorom za 189 Eur. Oproti tomu bude Lumia 900 s klasickou WP konfiguráciou, AMOLED 800 x 480 displejom, 16 GB flashom, HSDPA+, Carl Zeiss šošovkami 8 Mpx+1 Mpx a 1,800mAh batériou vyjde rovnako na jar za 480 Eur.

Asha séria ohlásená minule na Nokia World bude skôr pre rozvojové krajiny a 1 eurové ponuky, na druhej strane príde s hrami Bejeweled, Need for Speed, Tetris a Sims Medieval.

Z aplikácií ponúkne Nokia svoj cloud Nokia Drive, ako aj Nokia Reading. Plus klasické Mapy, Transport a Drive aplikácie. Pureview systém chce Nokia postupne zapracovať aj do svojej ďalšej ponuky, teda Windows Phone.



ASUS OHLÁSIL PADFONE A NOVÉ TRANSFORMERY

Asus na mobilnej konferencii Mobile World Congress nechýba, ukazuje najrýchlejší tablet a pridáva kombináciu tabletu a mobilu.

Padfone - je už dlhšie skloňované spojenie tabletu a mobilu, kde si mobil zasuniete do tabletu a môžete pracovať vo veľkom. Samotný tablet nemá procesor, ale má rozšírenú batériu, ktorá zvýši výdrž. Samotný mobil bude mať 4,3 palcový AMOLED displej, dualcore S4 procesor, Android 4, 8 Mpx foták, LED blesk, f/2.2 autofocus šošovky. Samotný tablet má 10,1 palca, dostane ešte dock s klávesnicou a nechýba ani stylus, ktorý však nie je len stylus, ale aj headset na hovory. Padfone sa začne predávať v apríli, ale zatiaľ bližší dátum a cenu firma neuviedla.

Asus Transformer Pad lineup pozostáva z už vydaného quadcore Transformer Pad Prime a nových Asus Transformer Pad Infinity a Asus Transformer Pad 300.

Transformer Pad Infinity bude hi-endový model s 1920x1200 IPS+ displejom, Gorilla Glass, Asus SonicMaster technológiou. 4G model príde s dualcore S4 procesorom 1,5 GHz, Wi-fi verzia s Tegra 3 procesorom pre vysoký výkon v hrách a aplikáciách. Kamery budú 8 Mpx a 2 Mpx s F2.2 šošovkami, 5x LED bleskom.

Transformer Pad 300 bude stredná trieda (ale stále vyššia ako nové Samsung Tab) podľa Asusu ideálny na mobilných web surfing s Tegra 3 procesorom, ale len 1280x800 rozlíšením IPS displeju, 16GB flashom, 8 Mpx a 1,2 Mpx kamerami s F2.2 šošovkami, 5x LED bleskom. Výdrž je 10 hodín alebo až 15 hodín s klávesnicovým dockom (teda rovnaká ako pri Transformer Prime).



LG PREDSTAVIL ŠTVORJADROVÝ MOBIL

LG minulý rok ako prvý vstúpil do dualcore biznisu a tento rok to posúva na štvorjadrovú, respektíve päťjadrovú hranicu. Mobil LG Optimus 4X HD bude samozrejme mať Tegu 3 naktovanú na 1.5Ghz, 4.7 palcový 1280x720 IPS displej, tenké 8.9 mm telo a Android 4.0. Pamäte ponúka 1GB RAM a 16GB flashu, foťáky sú 8mpx a 1.3mpx. Celé to bude pri živote udržiavať 2150mAh batéria, ktorá by vďaka piatemu jadru Tegry mohla vydržať relatívne dlho. Z podpory nechýbajú mobilné komunikácie DLNA a MHL. V benchmarkoch skončil v Quadrante na 4412 a predbehol tak 3818 bodový Galaxy Note. Mobil vyjde v Európe v druhom štvrtroku. Viac sa dozvieme z mobilnej konferenciezačiatkom budúceho týždňa.



SONY PREDSTAVUJE NOVÉ XPERIA MOBILY

Po tom, ako sa Sony odstrihli od Ericssonu vytvorili si nový, jednotný design mobilov. Oddelená spodná časť bude znakom novej Xperia NXT série, ktorá dostáva dva nové telefóny - Xperia P a Xperia U. Tieto sa pridajú k minulý mesiac ohlásenej Xperia S.

Mobily majú 1 GHz Dualcore procesory, U verzia má 3,5 palcový displej a 5 Mpx foťák, P verzia má 4 palcový displej (nazvaný WhiteMagic, ktorý má dokázať obraz zobrazit' aj na zasnežených horách alebo na pláži), 8 Mpx foťák a hliníkové telo. S-ková verzia má 4,3 palcový displej, 1,5 GHz procesor. Mobily majú Android 2.3. Pre zaujímavosť v priesvitnom pásiku na všetkých mobiloch je anténa. Mobily vyjdú v druhom štvrtroku.

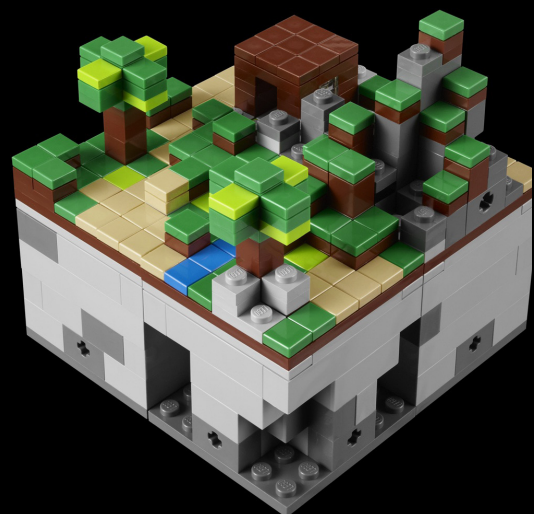


HTC OHLÁSILO ONE SÉRIU ANDROID MOBILOV

HTC ide do novej generácie naplno a to s One X mobilom, ktorý dostáva Quadcore čip a 1280x720 rozlíšenie. One S a One V ho nasledujú v nižších triedach.

One X má quadcore čip Tegra 3, displej má 4,7 palca, gorilla glass a Super LCD 2 displej. Pamäť 1 GB DDR2, 32 GB vnútornej pamäte a 25 GB online priestoru, foťáky sú 8 Mpx s 1080p nahrávaním a 2 Mpx so 720p nahrávaním, LED flash s 5 úrovňami svetla. Foťák spustíte už za 0,7 sekundy. Mobil vyjde už v priebehu apríla.



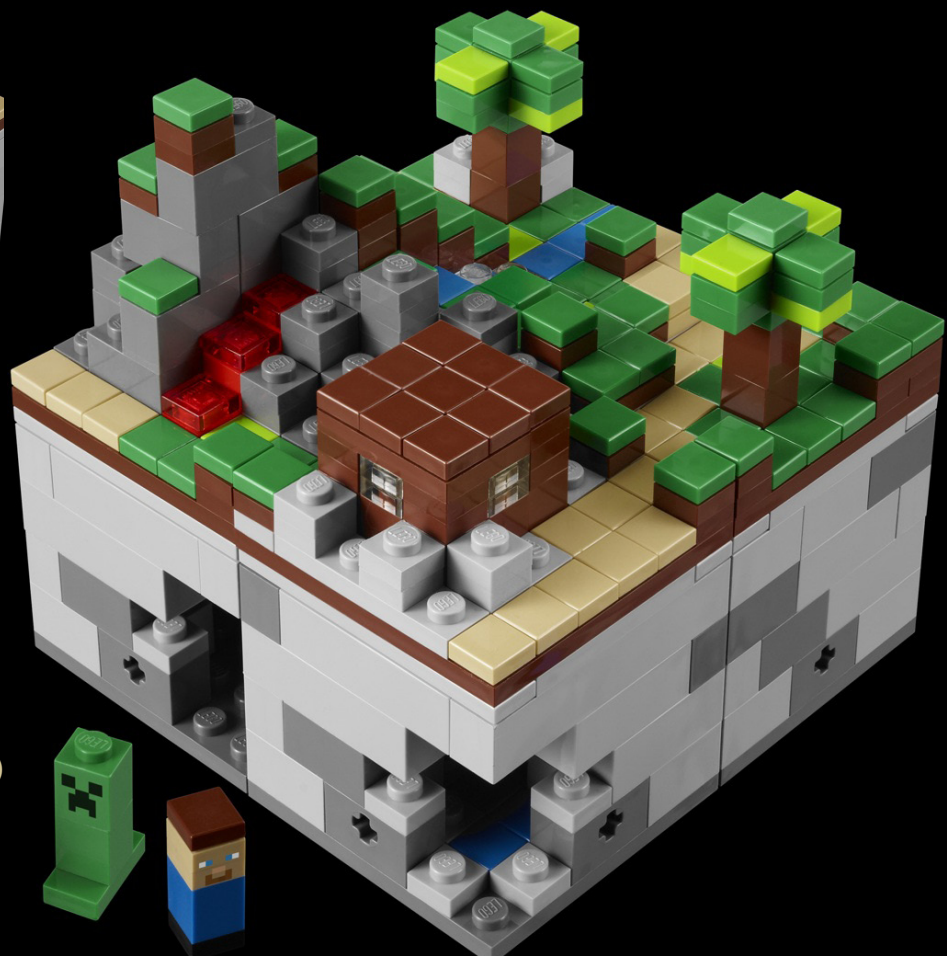
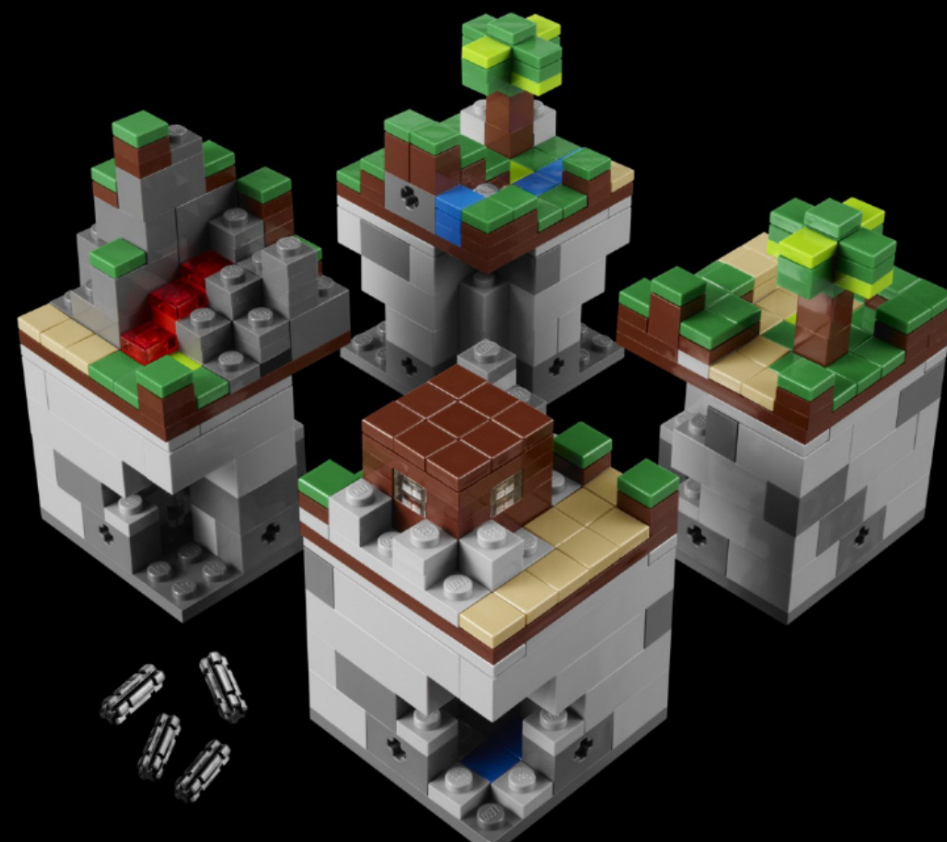


MINECRAFT LEGO SI UŽ MÔŽETE PREDOBJEDNAŤ

Minecraft Lego sa nakoniec stalo realitou v produkte LEGO Minecraft Micro World. Ponúkne stavebnicu so 480 dielmi z ktorej spravíte relatívne malý 12x12 výrez z Minecraft sveta. Stáť vás bude 35 Eur. Môžete si ho už predobjednať.

Váš malý Minecraft svet bude zložený zo 4 blokov, ktorých povrch môže byť odkrytý, aby ukázali svoje podzemie so skrytými baňami a pokladmi. Ako doplnok sú pridané postavy Steveho a Creepera.

Minecraft Micro World sa začne predávať v lete. Dovtedy si pestujte nechty na rozoberanie tenkých hladkých dielov.



SHEPARDOVO NÁDOBÍČKO OD RAZER

Ako to už býva zvykom, veľké herné tituly sprevádzajú tony vedľajších výrobkov, ktoré majú pomôcť predaju alebo naopak zviest' sa na sláve zvučného mena. V tomto prípade Razer siahol po prichádzajúcom Mass Effect 3 a vytvoril hneď niekoľko výrobkov inšpirovaných týmto univerzom.

- Black Widow klávesnica - mechanická, programovateľná, podsvietená, 140 dolárov
- Imperator myš - 6400 DPI, 80 dolárov
- Vespula podložka - obojstranná, podpora zápästia, 35 dolárov
- Chimaera slúchadlá - 5.1 zvuk, bezdrôtové, 210 dolárov
- Onza gamepad - 2 tlačidlá navyše, podsvietené tlačidlá, 60 dolárov
- Taška - nepremokavá, pre notebook do 15", 80 dolárov
- iPhone obal - 25 dolárov

Produkty zároveň odomykajú jednu zbraň a multiplayerový obsah navyše priamo v hre.



STAR WARS

EPISODE I

THE PHANTOM MENACE™

3D



ČO VÁS NA SÚČASNEJ PREMIÉRE PRVEJ EPIZÓDY STAR WARS ZAUJÍMA NA-
JVIAČ? ČI MÁ KVALITNÉ 3D? OBSTÁLA SKÚŠKU ČASOM? MÁ PO 13 ROKOCH
STÁLE DOBRÉ EFEKTY? NEBUDE NUDNÁ, KEĎ JU POZERÁTE UŽ DESIATYKRÁT?



Ak ste veľký fanúšik a chcete zažiť po rokoch Star Wars na veľkom plátne, stačí vedieť málo. No je to smutné konštatovanie, že 3D nie je príliš veľká pridaná hodnota, čo by vyrovnala vyššiu cenu lístka. Väčšinu času ostáva film plochý a do tretieho rozmeru sa nederie. Je jasne cítiť, že Lucas naň vtedy nemyslel, preto mu film drží pohromade, no vytiahnuť z neho čo len pár predmetov či preletov do 3D bolo takmer nemožné. Tu a tam sa niečo priblíži, niektorá scéna má lepšiu hĺbku, a na výrazne efekty zabudnite. Či Lucas s 3D robiť nevie, štúdio ILM malo málo času alebo je za slabším 3D výsledkom iný dôvod, nevedno. Úprimne, od 3D konverzie čakáte predsa len viac. Jediný moment, keď sa aspoň trochu prejaví, sú očakávané preteky „lietačov“, ktoré majú istý 3D efekt, no na 136 minút je to málo.

A ako sa pozerateľ na Episode I po toľkých rokoch (a videniach) ako na bežný film? Je to náročné, lebo v každom sa môže miesiť iná séria pocitov. Pre niekoho to môže byť už sčasti nuda, pretože pozná čo mu Lucas chcel servírovať na prvý raz a po rokoch sa nenavadí na vlnu, keď vie čo bude nasledovať. Pri slabom 3D a absencii originálneho znenia je občas ťažké sa sústrediť na už videné:

na plátne sa odohráva starý dabing, ktorý značne lezie na nervy, ak poznáte dialógy spamäti resp. ste rozčarovaní, že aj postavy ako Watto sú nadabované – len Sebulba si ponechal originálny nezameniteľný hlas.

Ale kritika 3D a dabingu bokom, Epizóda I má aj po 13 rokoch svoje kúzlo, ktoré treba vedieť oceniť. Napríklad je fascinujúce sledovať film z konca minulého milénia a vidieť, že triková stránka je aj dnes pomerne kvalitná. Občas vidno niektoré zábery iba na efekt (Padmé pomáha Jar Jarovi vyslobodiť



sa z lietača), a celková stránka je moderná. Prelety vesmírom, zábery na Coruscant (iste, už ho poznáme oveľa lepšie ako kedysi) či návrat na starý dobrý Tatooine. Dve vrcholné scény určite fungujú a berú dych aj dnes – cca 10-minútové preteky lietačov uprostred filmu aj dnes pútajú strihom i zmyslom pre detail, ktorý sa prejavuje u Lucasa detailným predstavením všemožných postáv. Finále, ktorému je venovaná posledná polhodinka aj dnes zaujme svojou skladbou, kombinuje totiž štyri akcie súčasne: boj s Darth Maulom, infiltráciu paláca, masovú bitku Gunganov i Anakinov debut v kokpíte stíhačky.

To, čo ostáva medzi vrcholnými scénami možno označiť predovšetkým za politický triler o blokáde Naboo a prípravu udalostí pre ďalšie diely. Je zaujímavé vidieť začiatok rozpadu Republiky, senát na Coruscante a vidieť, ako sa to všetko začalo. Prvá dvadsaťminútovka ma kedysi nadchla, lebo stihla za krátky čas vypovedať veľa a upútať. Dnes je to kúzlo preč, preto sa možno ťažšie sleduje, ale zároveň aj ľahšie spomína, pretože k nejednej scéne ste si už vybudovali určitý vzťah. Politické pletky majú už nevýhodu, že viete, čo bude za nimi nasledovať. Ale na druhej strane máte v nich konečne prehľad.

Oveľa zaujímavejšie sa sledujú počiatky hrdinov s odstupov. Napríklad konečne viete,

akú rolu zohrá Padmé a vznik vzťahu k Anakinovi. A samozrejme, začiatky putovania Anakina a odlúčenie od matky s prísľubom, že sa ju vráti vyslobodiť (ako už vieme, v Epizóde II sa skutočne na Tatooine vráti, aby sa odohrala veľmi podstatná línia). Je to azda paradox, ale konečne možno sledovať Epizódu I tak, ako ju mal pred očami sám Lucas, ak mal vopred napísanú novú trilógiu. Vzťahy s Anakinom zväčša fungujú – jeho rozhodnutie, odchod i neistota v chladnom vesmíre (keďže pochádza z horúcej planéty).

A bez diskusie možno označiť jeden element za nadčasový. John Williams, majster filmovej hudby, sa v stredu dožil 80. narodenín – obnovená premiéra Star Wars deň po nich dá nový zmysel, soundtrack je stále vynikajúci a málokto film dnes znie majestátne a strieda toľko krásnych hudobných tém.

Star Wars: Episode I 3D v slovenskom kine neplní najväčšie očakávanie fanúšika: 3D je slabé, dabing je hrozný. Ale stále je to film, ktorých v kútiku duše milujeme a radi vidíme na veľkom plátne znova. Ja desiaty raz, vy azda tiež. Najzaujímavejšie by bolo posadiť série neznačného diváka do kinosály a od neho počuť názor na tento film, pretože my sme si ho už dávno urobili. A pokiaľ ide o dnešný zážitok a nasadenie filmu, ťažko sa dáva číselná kombinácia. Za slabým 3D (5/10) sa skrýva stále dobrý film (8/10), ktorý po prvýkrát možno vidieť v slovenskom multiplexe. Takže celkovo 7/10.

7.0





CESTA NA TAJOMNÝ OSTROV 3D

KTO SI PAMÄTÁ CESTU DO STREDU ZEME S BRENDAN FRASEROM Z ROKU 2008? MÁLOKTO. A KTO JU VÔBEC VIDEL V 3D? NA SLOVENSKU TAKMER NIKTO. TAKŽE PRICHÁDZA KVÁZIREPARÁT ČI POKRAČOVANIE NA ROVNAKÚ TÉMU, ALE TENTO RAZ UŽ S PORIADNYM 3D A PREKVAPIVO AJ SILNEJŠOU HERECKOU ČI TRIKOVOU ZOSTAVOU. JULES VERNE BY SA ROZHODNE NESTAČIL DIVIŤ, AKÉ NÁPADY CHŔLIA SCENÁRISTI, ALE... NA JEDNO POSEDENIE TO MÔŽE FUNGOVAŤ.

Mladý Sean dostáva jedného dňa kódovanú správu z ostrova, ktorý by nemal vlastne ani existovať. Je odhodlaný sa sem vydať a odhaliť tajomstvo – prečo správu vlastne dostal. Rýchlo sa vytvára partia dobrodruhov, kde nechýba svalnatý ochranca (The Rock), bláznivý pilot helikoptéry i krásna kočka. Ich cieľom je tajuplný ostrov, kde nájdete všetko možné od výmyslu sveta. Lenže toto nie je iba obyčajný výlet, ale záchranná misia: ostrov má svoje problémy a príchod dobrodruhov nie je náhodný.

Výhoda Journey 2 je, že s prvým dielom nemá okrem hlavného hrdinu spoločné vôbec nič. Vtedy sa pretíkali na ostrove traja dobrodruhovia a drobný problém bol, že film si strašne rád požičiaval scény či nápady z iných filmov (alebo kritickejšie povedané: vykradol čo sa dalo). Paradoxne, z druhej časti tento pocit nemám, hoci je jasné, že na hlboký scenár či inteligentné dialógy sa tešiť netreba.

Nová Cesta nás chce rýchlo zaviesť na tajuplný ostrov, kde vychrlí kvantum bláznivých momentov či ostentatívnych 3D efektov. Vo svojej útlej stopáži však funguje a scenáristi pri skladaní nezabudli ani na viaceré momenty, ktoré vám rozhodne logicky nepripadajú, ale na druhej strane sa pri nich náramne bavíte, pretože odhaľujú tajné sny. Možno scenáristov, azda režiséra či všetkých dokopy. Osobne mám pocit,

že pri písaní scenára fungoval postup asi nasledovne: máme ostrov, na ktorom bude behať päť hrdinov. Aké nástrahy im pripravíme? Čo ste vždy chceli zažiť či o čom ste snívajú?

Je niečo veľké – zmenši to na pôvabné (sloník). Je niečo malé – zväčší to náramne (čmeliaky). Chce to veľkú bum-bum atrakciu? Čo tak horu zlata, za ktorú by sa nehanbil ani strýko Držgroš v Káčerove! Je tu zopár veľkých držíek, čo sa radi predierajú z plátna. A keď každý zo zúčastnených hodil do scenára jeden prvok, potom to scenáristi akosi zlepili a povedali Bradovi Peytonovi: nech sa páči, toč!

Lenže Brad Peyton doteraz z celovečerných filmov natočil akurát Mačky a psi 2. Výsledné hodnotenie znamená, že v niečom sa zlepšil. Journey 2 celý čas pôsobí ako kvalitná atrakcia zo zábavného parku, má niečo detinsky bláznivé, čo dokážete oceniť. A to sa Peytonovi darí sem prepašovať. Na rozdiel od jednotky vás totiž svojím spôsobom dokáže pohltiť a jej efekty nie sú prehliadkou toho, čo ste videli, ale

snažia sa ukázať niečo viac. Občas viac či menej podarený vtip a...

...a skupinu charakterov, ktoré nás majú sprevádzať. Prekvapivo našli päť zástupcov, pri ktorých si ne jeden divák zgustne, pretože každý je svojský, iný a núka dobré interakcie s niekým ďalším. Hlavný hrdina Sean je pobláznený z kočky, ktorá ich sprevádza, no tá je dcérou bláznivého pilota (fantastický Luis Guzmán, ktorý je magor na pohľadanie a strúha neuveriteľné grimasy). A The Rock (osvedčená stávka na dobrodružnú istotu) sa zas doberá s hviezdou plátna, ktorú by ste tu nečakali: Michael Caine vo svojej netradičnej, ale celkom uveriteľnej roli (asi potreboval vypnúť z oscarových drám).

5.0







Roné

HIDDEN & DANGEROUS 2

Hidden and Dangerous. Názov takmer ako z nejakého filmu so Segalom, no v hráčskom svete tento pojem predstavuje hlavne skvelú taktickú akciu od Illusion Softworks. Staršia generácia hráčov si možno spomína na menej záživnú jednotku. Druhý diel sa opäť sústreďuje na špeciálne jednotky SAS, čo je aj jedinou spojitosťou príbehu jednotky a dvojky. Vylepšená grafika, lepšie ovládanie, nové možnosti a hlavne lepší zážitok. Tým prekonalo pokračovanie série Hidden and Dangerous 2 svojho predchodcu. Dej 10/10

Začiatok je zaujímavý. Po úspešnom dokončení tréningu vojakov SAS vás vyšlú priamo do Nórska, kde budete musieť kontaktovať člena odporu Sygurda, ktorý vám s misiou pomôže. Ten však už medzičasom zachránil zostrelého spojeneckého pilota, ktorý vám bude trochu na obtiaž ku koncu

misie, ale to až neskôr. Na začiatku si volíte postavy. Môžete si zvoliť jednu, maximálne štyri. Predsa ste len špeciálna tajná jednotka SAS. Spracovanie Nórska a jeho atmosféry počas druhej svetovej je priam úžasné. Neraz vo mne vyvolalo spomienky na film Age of Heroes. Tu sa však jedná o niečo podobné, až na to, že neodpaľujete nebezpečné vojenské zbrane, ale získavate nacistické plány k vývoju rôznych zbraní. Preto budete musieť preskúmať podzemie jednej základne, aby ste ich aspoň od fotili a tovareň zničili. Skvelo rozbehnutý začiatok nemyslíte? Dej tu však hrá len rolu akého sprievodcu, pretože hra je sústredená viac do akcie. Nie ako v iných hrách napríklad Call of Duty 2, kde na vás kričali menom. Tu majú postavy akúsi vedľajšiu funkciu. Sú to vaše bábky, ktorým udávate smer a rozkazy, pričom vás sami zaťahujú do deja,

tak že sa cítite, akoby ste celý ten čas boli s nimi. Realita však bola oveľa drsnejšia než v hocakej hre a ako presne, čo bolo, je pre tých, čo to nezažili stále veľkou neznámou, no koľkokrát dokáže dobre spracovaná hra, akou je Hidden and Dangerous 2 pripomenúť krutú realitu minulého storočia. Takže sa máte na čo tešiť.

Po mrazivom Nórsku budete poslaní do Afriky, kde budete musieť zajať Schumanna a odovzdať ho. Dej sa však trochu skomplikuje a vy sa afrického teplého podnebia len tak skoro nezbavíte. Keď si poviete, že už piesok nechcete ani vidieť, pošlú vás opäť do Nórska, len na trochu náročnejšiu misiu. Zdá sa vám, že skáčete len z miesta na miesto, no vy sa do konca naskáčete ešte dosť. Čaká vás ešte vlhké podnebie Burmy spolu so šialenými japonskými rákosníkmi, Alpy, vojnou zdevastovaná Normandia a skončíte až niekde v Československu. K deju vám už nemám čo dodať. Všetko sa dozviете v priebehu hry.

Hrateľnosť 8/10

Je už dávno známa vec, že české hry mávajú väčšinou ovládanie moc dobré. I v tejto hre je tomu tak. Navyše si môžete prepínať pohľad na klasickú TPS alebo FPS. A takisto si prepínať postavy a s každou ísť, ako sa vám len páči. FPS pohľad si môžete prepnúť do dvoch pozícií, jeden je vhodný do vnútra interiérov a ten druhý lepšie využijete na diaľku. Všetky rozkazy či pohyb im môžete dopredu pripraviť, pretože hra ponúka možnosť akejsi malej simulácie vašej taktiky. Sami si môžete určiť trasu, kam pôjde postava a aké rozkazy vyplní, zatiaľ čo vy sa môžete pohybovať s ostatnými. Plánovanú úlohu môžete kedykoľvek pozastaviť a zmeniť. Postavy sa však pri týchto akciách pohybujú trochu "retardovane" a občas sa môžu niekde zaseknúť. Čaká vás 23 misií, ktoré musíte splniť. Jedná sa o celkom



zaujímavé úlohy, ktorých súčasťou budete musieť byť aj vy. Na začiatku si zvolíte obtiažnosť a vojakov. Ako som už spomínala, volíte si jednu až štyri postavy. Tie si volíte podľa vlastného uváženia, keďže má každá iné štatistiky.

Jedna má lepšiu strelbu, druhá zase viac unesie, musíte sa rozhodnúť sami alebo použijete automatický výber postáv. Tie v druhej fáze vybavujete zbraňami a vybavením. Tiež môžete použiť automatické vybavenie, ale podľa mňa je predsa len lepšie rozhodnúť sa podľa seba. Musím uznať, že inventár je jeden z najzaujímavejších, aké som doposiaľ videla. Niekedy je potrebné si vziať navyše rôzne pomôcky, ako fotoaparát, kliešte či bombu, no na to vás hra včas upozorní. Vojaci neunesú všetko ako tomu bolo v predchádzajúcom diele, teraz je ich nosnosť obmedzená. Ak vám behom jednej kampane zabijú vojaka, zostávajú vám len dve možnosti. Buď si načítate hru od najbližšie uloženého miesta alebo dohráte kampaň bez člena a neskôr si zvolíte iného, no treba dávať pozor, aby vám všetkých 27 možných vojakov vôbec ku koncu ostalo. Ak však niekto rád pracuje sám, môže sa pustiť do módu tzv. Osamelý vlk. Alebo ak si niekto chce náročnosť ešte zvýšiť, môže použiť mód zvaný Krví preliatie, tam však budete musieť nájsť všetkých náckov a zabiť ich, a keď si ešte k tomu zvolíte na začiatku najnáročnejšiu obtiažnosť, máte čo robiť aby vás žiaden nácek nezasiahol ani len raz, pretože tam už aj jedna rana rozhoduje o všetkom.

Tak ako aj v jednotke, aj teraz môžete riadiť vozidlo či ukladať výbušniny. K tomu vozidlu treba povedať, že to zase nie je hocikaké riadenie. Samozrejme, nemôžete so starým americkým džípom jazdiť ako v hre Colin McRae Rally, pretože je dosť citlivý na nárazy. Taktiež ho musíte chrániť aj pred štukami, ktoré budú nad vami hlavne v Afrike poletovať. Aby si nelietali len nacisti, aj vy budete mať tú možnosť. No zaujmete skôr pozíciu gulometčika než pilota, pretože budete musieť na Junkersi 88 preletieť ponad kaňon bez toho, aby vás nemecké stíhače zničili. Zaujímavú súčasť hry tvoria aj miniponorky, ktoré sa vám v dvoch misiách vyskytnú a ktoré budete musieť viesť riadiť. Ovládajú sa oveľa ťažšie

než čokoľvek iné, ale čo sa dá nárobit'. Ku koncu sa vám naskytne možnosť viesť tank, no dosť zábavy si užijete aj s obrneným nemeckým transportérom, sajdkou či vetrieskou. Ak ho však zničíte, budete musieť ísť pešo alebo vás hra ďalej nepustí, keďže v niektorých misiách si musíte zaobstarať vozidlo. To sa však stane pri nesplnení hocakej úlohy. Niekedy sa však stane chyba a dokumenty položené na stole proste nejdú zobrať, čo vie dosť našťvať. Okrem povinných úloh môžete splniť aj nejaké tie nepovinné. Často sa jedná len o získanie nejakých predmetov, ako tomu boli napríklad obrazy v jednej z misií v alpách. Pomôže vám to trochu viac pri vylepšovaní postáv.

Čo sa týka cieľov misií, tak sa jedná väčšinou o získanie nejakých dokumentov, plánov, kontaktovanie spojencov či zajatie vysokopostavených nacistov. Zbrane sú, samozrejme, z druhej svetovej. Nesmie chýbať klasický nemecký MP40, Karabína 98k, ale aj spojenecké Sten gun, Bren gun, Springfield a

množstvo iných. Ku koncu si môžete zobrať aj ruský Špagin či Tokarev. Môžete využívať aj Bazuku či jednorazový Panzerfaust, no ich nosenie si vyžiada priveľkú časť nosnosti vašej postavy. Granáty sú tiež dobrým spoločníkom, najmä na misiách v Burme, kde sa ich oplatí hádzať do japonských bunkrov. Ak sa vám podarí behom hry zajať nepriateľa, môžete si jeho oblečenie vziať a ľahko sa tak môžete dostať k nepriateľským jednotkám bez toho, aby po vás začali páliť. No pozor. Ak je však uniforma poškodená alebo zafarbená od krvi, tak sa vám to nepodarí. Preto je pri získavaní takýchto uniforiem najlepšie strieľať nepriateľovi do pažby, aby ste mu zbraň jednoducho odstrelili.

Niekedy sa však stane, že sa nepriateľ z ničoho nič vzdá, záleží to aj od náročnosti, akú si zvolíte. Ak sa už chystáte vydávať za nepriateľa, musíte sa aj vybaviť ako oni. Čiže žiaden batoh, spojenecké zbrane či náboje, ktoré by vašu totožnosť prezrádzali. Vzdať sa vám môže ktokoľvek, dokonca

aj Japonci, ktorí to podľa histórie vo zvyku nemali, jedine tak s granátom za chrbtom. Mŕtvoly je možné prehliadať a zobrať si čokoľvek z nich. Ak sa zraníte, môžete sa ošetriť, ak je čím, no môže to vykonať podľa rozkazu aj iný z členov jednotky. Najlepšie je si vždy niekoho určiť za medika, hlavne ak má najlepšie štatistiky v ošetrovaní. Vojaci môžu na váš rozkaz spustiť paľbu a mnohé iné veci. To robí hru ešte zaujímavejšou. Najlepšie je na začiatku sa sústrediť hlavne na postavy, ktoré najviac unesú, najlepšie ošetrujú či strieľajú, pretože je to hlavne to, čo budete k začiatku potrebovať. Niekedy musíte páčiť zámky. Trochu blbo je vyriešené ukladanie, ktoré je len rýchle a všetko to ukladá do jedného slotu. Ak si uložíte niečo a za vami bude nacist, ktorý vás v zapätí odpráskne, máte jednoducho smolu a musíte si misiu reštartovať. S multiplayerom môžete byť viac než spokojní. Obsahuje množstvo módov. Niektoré z nich nápadne pripomínajú štýl Battlefieldu. Hrať môžete aj na všetkých mapách zo single playeru. Tie si môžete zopakovať aj po prejdení hry. Nemusíte však absolvovať celú kampaň a misie si môžete vyberať jednotlivito ktorúkoľvek. K hre je možné dokúpiť aj datadisk HaD2: Sabre Squadron obsahujúci 9 nových misií, vylepšenú AI, nové zbrane, francúzske jednotky. Ponúka aj tri nové misie pre MP.

Grafika 8/10

Hidden and Dangerous 2 vychádzala v dobe, kedy ešte hry na tom s grafikou boh vie ako neboli. Hra bola robená na tom istom engine, na ktorom vznikla aj prvá Mafia a je to viditeľné až moc. Na rozdiel od starej jednotky je vojakom pekne vidno do tváre a vylepšené sú najmä rôzne detaily. Postavičky, ako aj iné veci, sú viditeľne viac oblejšie. Často sa však vyskytujú v hre rôzne grafické chyby. Napríklad mŕtvolám sa zrejme zapáčilo nehybne visieť vo vzduchu alebo sa vám občas postava zaryje do steny. Dosť smutný záber na virtuálnu hru Stalo sa mi aj to, že vojakom vyčnievala hlava z tanku. V hre takisto neočakávajte žiadne veľkolepé ukážky. Sú tu len menšie, ktoré majú z časti odrážať vojnové udalosti. Skúsme teraz zabudnúť na drobné chyby a pozeráť sa na hru z inej stránky. Musím uznať, že atmosféra a veškeré spracovanie vojnou ničenými

miestami, je naozaj úžasné. Ak máte radi zimu, budú sa vám určite páčiť nórske misie. Tí, ktorí túžia po oveľa teplejšom prostredí, nech sa páči Afrika a pre exotov, je tu Burma, v ktorej džungli nájdete všeličo. A keď budete mať chuť niekoho prepadnúť, raz za čas sa naskytne aj taká misia. Samozrejme, pekné spracovanie je k tomu grátis.

Zvuk 10/10

Dá sa povedať, že bezchybnou časťou hry je zvuk, ktorý sa tvorcom vydaril najlepšie. Nájdete tu množstvo rozhovorov v nemčine či taliančine. Vždy sa vám naskytne možnosť aj načúvať cudzie rozhovory. Cudzinci, ako je napríklad v Nórsku Sygurd, je naschvál pozmenená, aby nebola dokonanou, pretože sa predsa len jedná o cudzinca. V hre prevažuje orchestrálna hudba, čo len vylepšuje vojnovú atmosféru. Tá je tichá a väčšinu zvuku v hre tvoria práve zbrane, vozidlá, bomby a všeličo ostatné. Zvuky lietadiel či tankov sú tak realistické, že by ste rozdiel možno ani nepoznali. V hre nesmú chýbať ani nadávky. Tie si však vychutnáte najmä na buzerplaci, na začiatku hry, potom sa vyskytujú už oveľa menej.

Hidden and Dangerous 2 je skvelá akcia, ktorú sa určite oplatí zahrať. Obsahuje niekoľko chýb, no v porovnaní s celým obsahom sú priam zanedbateľné. Väčšina z nás nemala tú možnosť stať sa vojakom SAS v druhej svetovej a neustále chodiť na tajné misie, ktoré rozhodovali o budúcom priebehu vojny. Teraz sa vám tento sen môže čiastočne splniť, stačí sa len do HaD2 pustiť a práve vy môžete byť tým ukrytým a nebezpečným.

3.0

- + Dĺžka hry
- + Skvelá hrateľnosť
- + Multiplayer
- + Veľa funkcií
- + Skvelá vojnová atmosféra

- Menšie grafické chyby
- Zasekávajúce postavy
- AI



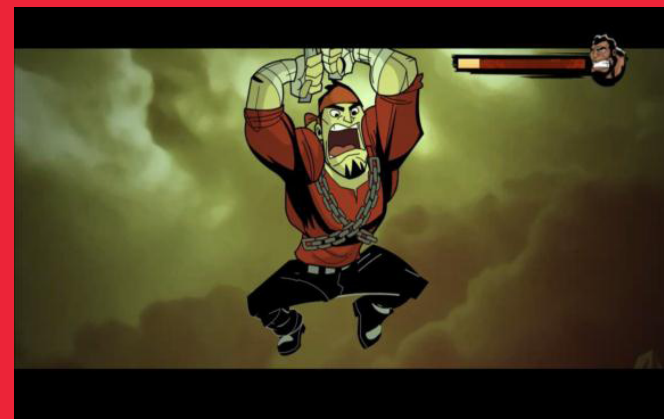


SHANK 2

V roku 2010 vyšla originálna pulp-fiction, aj keď klasická 2D sekačka Shank. EA spolu so štúdiom Klei Entertainment vydali aj druhý, vylepšeniami nabitý diel, ktorý znova prináša kopu skvelých prvkov, a znova sa zameriava na náročný zážitok. Shank 2 je totiž tak drsný ako aj ťažký a kto povie, že Shanka prešiel bez straty života, je buď luhár alebo nadčlovek. 2D plošinoviek je dnes nespočetne veľa, drvivá väčšina však pochádza z nezávislej scény, Shank 2 a jeho vývojári to ale zobrali za dlhší koniec a dnes majú plnú podporu EA. Vďaka tomu môže ísť vývoj relatívne rýchlo a do hry môžu investovať viac prostriedkov. Shank sa oproti prvému dielu hýbe výrazne rýchlejšie, akrobaticky, skáče vyššie a šplhá akoby od malička. Celá hra nabrala na rýchlosti a akčnosti, ale to sa netýka len vami ovládaného Shanka. Ovládanie sa posunulo rapídne dopredu, oveľa rýchlejšie sa v ňom zori-

entujete a zistíte, že ponúka obrovské možnosti. Jedno tlačidlo, ktoré slúžilo v pôvodnej hre na uzdravenie aj útok teraz nahradili dve a aj vo svižnej akcii dokázate sekať a piť rum na obnovu života zároveň. Lezenie a prikrčenie využijete málokedy, no určite sa budete tešiť zo špeciálnych útokov, ktoré sú ovládané niekoľkými tlačidlami, a ich kombináciou dosiahnete nádherné kombá. Klávesnica proti gamepadu proste nemá šancu. Shank teraz dokáže uchopiť ako nepriateľov, tak aj predmety a tie potom hádzať alebo s nimi sekať na všetky strany. Pri uchopení nepriateľa sa s ním môžete zahrať na mäsiara alebo ho rovno popraviť. S palicami, trubkami, mačetami a oštepmi, ktoré ostanú po mŕtvych nepriateľoch, môžete podnikáť znova exkluzívne popravy alebo s nimi trieskať, pokiaľ sa nezničia. Obrovské debny, pneumatiky alebo kufre je potom možné hádzať na dlhšiu vzdialenosť, pôsobia tak

mohutné škody. Zväčšil sa aj arzenál zbraní, na druhej strane aj typy nepriateľov. K Shankovi je možné pred každým levelom priradiť primárnu a sekundárnu zbraň, rovnako aj niečo výbušné do ruky. Okrem rýchlych, no krátkych nožov, ktoré má Shank vždy po ruke, môžete využiť mačetu, obrovské kladivo alebo motorovú pílu, ako sekundárnu zbraň zase vrhacie nože, brokovnicu a pištole. Druhá hrateľná postava v hre vám ponúkne na vyskúšanie znova niečo nové, samopal alebo kosu, s ktorou napáchate hotový masaker. Nepriatelia pôjdu na vás podľa toho, akej hmotnostnej kategórie sú. Malí krpci sa na vás prilepia, ďalší budú hádzať granáty pod nohy, iní vynikajú v šermovaní s nožmi, mačetami alebo rôznymi nástrojmi. Tí veľkí zase ukážu svoje päste a drvivé útoky. Doslova. Problém robia aj banditi so zbraňami, guľky bývajú dosť neznesiteľné, ak vám do toho behajú ďalší piati sekáči. Hra je ťažká, ale dnes to hodnotím len ako obrovské plus. Shank 2 má aj skvelých bossov, ktorí vám poriadne zožerú nervy (môj gamepad letel na zem dosť často), ale ak sa vám ho nepodarí skoliť ani na desiaty krát a vaše nervy budú v háji, dopne vám, že na každého platí iná palica. Pretože si môžete po každej smrti zvoliť inú zbraň, rýchlo zistíte, ktoré spôsobujú najviac zranení mohutným nepriateľom. Čaro hry a prežitia spočíva v rýchlej výmene zbraní a v kombinácii komb, ako výmena mačety, rýchla strela z brokovnice, skok a okamžitá poprava. Bez toho neprežijete. Nad hlavami aktuálne útočiacich nepriateľov sa v okamihu zobrazí výkričník a pri vašej rýchlej reakcii dokázate nepriateľa popraviť okamžite. Shank vám znova ukáže svoje mäsiarske remeslo. Hra je už na medium obtiažnosti (v ponuke len medium a hard) dosť ťažká, čaká vás množstvo loadingov počas



ôsmych levelov a kampaň vám zaberie zhruba päť hodín. Počas hry sa zbierajú štatistiky a odomykajú si množstvo achievementov, takže je možné, že si celú kampaň zahráte znova práve kvôli bonusu, novým postavám a achievementom. Nové postavy, respektíve skin, si budete môcť meniť aj v kampani, avšak pribudol kooperatívny mód, a práve tam sa môžete postavami a ich vlastnosťami odlišovať. Kooperačný – Survival mód ponúka tri mapy, v ktorých bude vašou úlohou ochrániť debny s muníciou. Návaly nepriateľov prichádzajú vo vlnách, medzi ktorými dostanete chvíľku na nakupovanie. Preto to nebude hra len o prežitie a o boj v krajných situáciách, ale motivácia získať čo najvyššie combo a body z mŕtvych nepriateľov. Za tie si potom nakúpíte rum (lekárnička), strelnú vežu alebo pasce. Avšak sranda v Survival móde nie je natoľko super, aby ste si po chvíli nezapli niečo zábavnejšie. Klei vylepšili Shanka aj vizuálne, no ostáva klasický, v červenej šatke, s drsným výrazom, v červenom tričku ovešaný reťazami. Avšak každá ukážka je šialená, filmovo spracovaná, skvele vystihujúca žáner, vizuál hry. V Shank 2 sú oveľa detailnejšie prostredia okorenené objektami, ktoré sa dajú zničiť. Pulp-fiction hudba vás bude sprevádzať celou hrou, občas sa naskytnú aj nejaké tie dialógy. Avšak pri hraní si uvedomíte, o čo vlastne ide, o slobodu a o cenu ľudského života. Ak treba Shank 2 porovnať s predchádzajúcou hrou, je určite oveľa rýchlejší, svižnejší a pri hre závisí len na rýchlosti vašich reakcií, akou dokázate drviť gamepad. Hra je ťažká, naozaj ťažká, a prejsť ju vás bude stáť kopu stratených nervov. O to krajší bude pohľad na každého zabitého bossa. Shank 2 je konečne old school hra, ktorá sa s vami nemazná, hardcore, ako bývali kedysi.

3.0

- + krásny vizuál a hudba
- + zakončovacie akcie s rôznymi zbraňami
- + skvelé ovládanie a rýchlosť akcie
- + žiadna nuda v kampani
- slabší Survival mód

PRICHÁDZA V MARCI

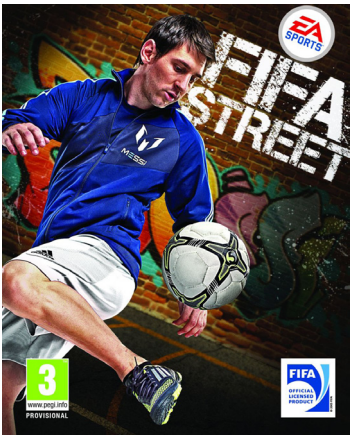
GDC ¹² GAME DEVELOPERS CONFERENCE



MASS EFFECT 3



INVERSION



FIFA STREET



RESIDENT EVIL: OPERATION RACCOON CITY

