

SECTOR

HER

03/2012

N7

**MASS
EFFECT 3**

JOURNEY

**STREET FIGHTER
X TEKKEN**

CATHERINE

SSX



**NOVÝ IPAD
PREDSTAVENÝ**



Vývojári, zdá sa, musia do rovnice ešte pri kresliacich doskách k DLC pridať ešte jednu premennú – Ako uspokojiť fanúšika. Dostali sme sa do obdobia, kedy hráči pomáhajú vôbec nakopnúť výrobu cez crowdsourcingové projekty, ktoré rastú ako huby po daždi a sú čoraz obľúbenejším spôsobom financovania „menej zaujímavého titulu“ pre trh deformovaný blockbustermi a silnými frančízami.

Z hráčov sa stali chtiac – nechtiac dojnú kravu a rukojemníci proti svojej vôli. Chcete starú školu? Zaplaťte! Áno, bez hráčov by nebola adventúra Tima Schafera, nebol by Wasteland 2 ani by možno nevznikla Pinkerton Road, malá spoločnosť starej mamy adventúr - Jane Jensen. Držím im palce, ale prachy neuvidia, kým neuvidím projekt. Som tým Tomášom.

Vždy budú existovať dva tábory. Aj tí spokojní vedia bojovať rovnako silno ako opozícia a do boja nasadiť také zbrane hromadného ničenia, že otriasajú samotnými základmi kreatívneho procesu. Hlas ľudu má tak nevídanú silu, že donútil BioWare prehodnotiť skutočný zámer so záverom sci-fi ságy Mass Effect. Trojku čaká nový, uspokojivejší koniec.

Dochádza tak k zaujímavému precedensu, ktorého dôsledky môžu nabráť absurdných rozmerov. Urobili ste to minule? Spravíte to znovu! Netreba však zabúdať na to, že treba byť opatrný s tým, čo si želáte - boli to fanúšikovia, ktorí si sami môžu za Dragon Age II (BioWare tiež počúvali hlas ľudu).

Mass Effect 3 nie je hrou obálky 29. čísla Sector Magazínu pre nič za nič. S alebo bez kontroverzie, ide o vynikajúcu akčnú RPG, ktorú nehodno minúť. Rovnako ako Journey, našu prvú 10-kovú hru tento rok!

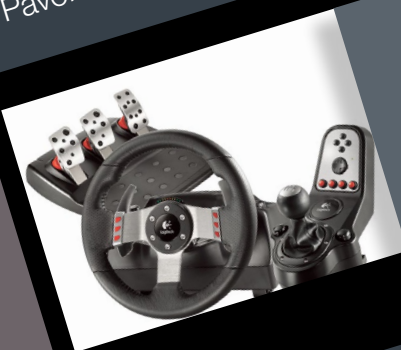
Pavol Buday



VYDÁVA
Sector s.r.o.

LAYOUT
Peter Dragula (saver)
Jakub Kuvik (jimmyboy)

ŠÉFREDAKTOR
Pavol Buday (spacejunker)



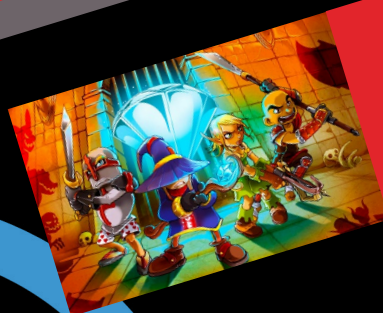
REDAKCIA

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 MAREC **2012**



UŽIVATELIA

106 Of Light and Darkness
102 Dungeon Defenders

TECH

88 Nový iPad
90 Nvidia Gefore GTX 680
92 9+1 televíznych ovládačov
96 John Carter
100 Hry o život

FILMY

37 Diablo III má dátum!
45 Medal of Honor: Warfighter predstavený
69 Max Payne ako ho poznáme

NOVINKY

79 Muzikál Epic Mickey 2
87 Najpredávanejšie hry v ČR a SR za rok 2011
27 Mass Effect 3
61 Alan Wake

VIDEORECENZIE

22 Mass Effect 3
28 Journey
30 SSX

34 Binary Domain
38 Catherine
42 Yesterday
46 Dear Esther

48 Street Fighter x Tekken
52 Angry Birds Space
54 Total War: Shogun 2 - The Fall of Samurai

58 I Am Alive
62 Fifa Street
66 Asura's Wrath

70 Grand Slam Tennis 2
74 Twisted Metal
76 Motorstorm RC
80 Unit 13
84 ModNation Racers: Road Trip

RECENZIE

4 Assassins Creed 3
10 Far Cry 3
12 Guild Wars 2
14 SimCity
16 Rozhovor: Wargaming.net

Články

DOJMY

ASSASSINS CREED III

ZABIJAK V AMERIKE



Peter Dragula



Ubisoft ani tento rok neopustí svoju líniu každoročného vydávania nového dielu z Assassin's Creed série. Ale tento rok to bude iné. Ubisoft posúva svoju najúspešnejšiu značku vpred, opúšťa Stredný východ a Taliansko, zanecháva za sebou staré postavy a vrhá sa cez oceán do Nového Sveta o stovky rokov neskôr.

Assassin's Creed 3 vás zavedie do Ameriky, presnejšie do časov Americkej revolúcie, ktorú si vychutnáte v priebehu troch desiatok rokov (1753 - 1783). Na vlastnej koži zažijete ustanovenia štátu a demokracie v tejto pôvodne anglickej kolónii. Udalosti budete sledovať z pohľadu polovičného indiána Ratohnhaké:ton, známeho aj pod anglickým menom Connor Kenway, ktorého indiánska matka a anglický otec uväznia medzi dvomi kultúrami. Patrí k obom, ale doma nie je ani v jednej. Do svojho života si však berie to najlepšie z oboch.

Jeho cesta a hra začína v časoch, keď bol ešte malý. Spolu s ním budete prežívať vyvraždenie jeho kmeňa Mohawkov aj jeho následné rozhodnutie ostať na hranici medzi dvomi svetmi. Bojovať za slobodu a pomáhať tým, ktorí hľadajú spravodlivosť, nech už patria k akémukoľvek národu. Niekde uprostred toho všetkého je zatiahnutý do odvekého boja Asasínov a Templárov. A aj keď sa pridáva k zabijakom, nebude brať templárov ako ultimátne zlo. Autori v novej hre chceli očami Connora sledovať každú stranu z nadhľadu, každá sleduje len svoje záujmy a žiadna nechce niečo ako zničenie sveta. Connor tak stojí medzi indiánmi a kolonistami, medzi vojnovými stranami Angličanov a Američanov bojujúcich o svoju nezávislosť.



ZMENA V KAŽDEJ OBLASTI

Autori na novej hre pracovali tri roky a celý koncept série prepracovali takmer od základov. Vlastne doslova od základov, keďže hra bude naservírovaná na novej verzii Anvil enginu nazvaného príznačne AnvilNext. Chcú s nim priniesť next-gen hru ešte na aktuálne konzoly, kde rozšíria prostredia, prinesú ročné obdobia, plynulú zmenu dňa a noci, zmeny počasia siahajúce od slnka, snehu, dážďa až po hmlu, ale masívnejšie budú aj boje, ktoré sa zo štyroch stoviek rozšíria na dve tisíce vojakov strieľajúcich po sebe mušketaми a odhadzovaných explóziami pri dopade delových gúl.

Prostredie bude rozdelené na prírodnú časť nazvanú Frontier, hranicu a dve veľké mestá, medzi ktorými sa bude rozliehať. Veľkými mestami budú Boston a New York, ktoré budú dobovo prepracované a ponúknu už známy štýl hrateľnosti z predošlých titulov so skákaním po strechách, kontaktovaním postáv a utekaním pred strážami. Hranica, teda divočina, bude ostrým kontrastom usporiadaného sveta v mestách. V divočine sa bude odohrávať 30% hry a bude jeden a polkrát rozsiahlejšia ako celá mapa z Brotherhood. Na približne 2 km² ponúkne nové možnosti v sérii v prakticky čistom sandboxovom štýle.

Hranica je prevažne zalesnená s cestičkami, lúkami, menšími mestečkami a pevnosťami. Celá bude prístupná, na každý strom sa bude dať vyliezť, každá skala zliezť. Divočina však nebude prázdna a okrem pravidelných hliadok a anglických konvojov vás budú ohrozovať aj zvery. Stretnete svorky vlkov, zaútočia na vás medvere alebo si ulovíte jeleňa.



Autori zapracovali podobnú funkciu ako v Red Dead Redemption a to sťahovanie zvierat z kože, ale s tou podmienkou, že za čistý lov s nožom získate za korisť viac peňazí; strelné zbrane kožu roztrhajú a jej cena bude nižšia.

Doplňkom divočiny budú kluby, kde vám napríklad za úspešný lov ponúkne členstvo Hunting club, od ktorého budete ďalej dostávať nové úlohy, ako aj prístup do ďalších častí mapy. Ostatné kluby sa budú orientovať na stopovanie, lezenie alebo splavovanie riek.

Prostredie v divočine a ani v mestách, nebude statické, zmenia ho ročné obdobia, napríklad sneh a mráz úplne zmenia podmienky prežitia. Ľad ponúkne nové cesty krížom cez zamrznuté jazerá, hlboký sneh spomalí prechod, dážď zase spôsobí, že strelné zbrane nebudú fungovať, hmla zníži dohľad ako váš, tak aj nepriateľských vojakov. Oproti tomu počas zimy v mestách nahradia kopy snehu klasické vozíky so slamou. Sneh navyše umožní stopovať podľa stôp, alebo krvi.

POHYB, ZÁKLAD PREŽITIA

Spolu so zmenou postavy sa oproti predošlým titulom zmenili aj animácie. Tie sú plne prepracované a nacapturované priamo na novú postavu. Je totiž indián, jeho pohyby sú bližšie pri zemi ako Ezio alebo Altair, jeho štýl boja je iný, viac dynamický. Všetky prechody budú plynulé a napríklad



postava bude bez prerušenia preskakovať medzi nepriateľmi a postupne ich vraždiť, brať ich ako ľudské štíty, za behu zoberie zbrane, automaticky sa prikrčí v kríkoch alebo vysokej tráve, plynulo prejde na lezenie na skaly, alebo bez problémov v meste preskáče strechami, stromami a tentoraz skočí aj do okien, prejde miestnosťami v domoch, kde vystraší majiteľov. Novinkou bude aj možnosť skákania na pohyblivé objekty, zoskočíte napríklad na voz so senom a dostanete sa v ňom skrytý do pevnosti.

Samotné boje sa zmenia od základu a oproti súbojom v prvej hre to bude diametrálny rozdiel. Connor bude bojovať s dvomi zbraňami naraz. V jednej ruke tomahawk, v druhej ruke skrytú dýku alebo jednu z dvoch pištolí. Ako ďalšiu zbraň bude mať luk, ktorý využije na tiché ostreľovanie nepriateľov na väčšie vzdialenosti a keď na hluku nezáleží, vie použiť aj muškety. Špeciálnou zbraňou bude Rope Dart, teda lano s čepeľou na konci, pôvodne čínska zbraň, ktorú využije napríklad na tiché zabitie nepriateľa z diaľky alebo ako hák. V dave môže rozhadzovať peniaze alebo dymové bomby, aby ušiel nepriateľom. Typické indiánske skalpovanie však nebude prítomné, keďže autori sa toho pre prílišnú brutalitu nakoniec vzdali so zdôvodnením, že jeho kmeň to nepraktizoval.

Nový engine príde aj s vylepšenou AI, ktorá teraz bude zahrňovať ako jednoduchú AI tisícok vojakov, len postupujúcich vpred a striedavo strieľajúcich do davu oproti, alebo zložitejšiu AI hliadok, ktoré budú mať rôzne skilly a rôzne schopnosti boja a prenasledovania.

SKUTOČNÁ HISTÓRIA AMERIKY

Keďže samotná Amerika bola postavená na základoch tajných spoločenstiev, je to priam ideálne prostredie na rozvíjanie pozadia celej série, ako aj jej prepojenia s budúcnosťou. Dozvieme sa skutočné udalosti v pozadí, uvidíme, ako skryté sily manipulovali udalosti, menili históriu a výsledok revolúcie. Vašou úlohou preto nebude vyhrať revolúciu, budete mať vlastný príbeh prepojený práve na tieto historické momenty.



Zakladatelia Ameriky nebudú chýbať a aj sa s nimi osobne stretnete. Mladý George Washington, ktorý bude veliť svojim armádam, bude jedným z hlavných kontaktov. Budete sledovať, ako sa počas desiatok rokov zmení z neskúseného veliteľa na vodcu národa. Ben Franklin bude rovnako výraznou osobou, ktorá vám bude pomáhať podobne ako Da Vinci v predošlých hrách. Postava Charlesa Lee-a nechýba, aj keď ten nebude až tak priateľský a rád našu postavu chytí pod krk. Ďalšími dôležitými postavami budú Du Motier a v Amerike obľúbený francúz De Lafayette.

Z historických udalostí zažijete veľké boje aj udalosti revolúcie ako napríklad požiar New Yorku, útok na Boston armádou Georgea Washingtona, boje o Bunker Hill, Saratogu, Valley Forge. Budete svedkami, ako sa celá krajina, ale aj samotné mestá počas rokov menia, rozrastajú aj obmieňajú svojich majiteľov. Mestá budú tentoraz živšie, ponúknu viac ľudí, každý človek bude mať svoj cieľ, svoju činnosť, pribudnú deti, pomedzi ľudí budú pobeť psi, dynamiku tomu budú dodávať náhodné udalosti a teda viac sa tak ponamáhate s maskovaním medzi nesúrodým davom.

Autori sa mestá snažili prepracovať čo najvernejšie, ale napríklad pre široké ulice nebol Boston vhodný na rýchle skákanie a preto do ulíc vysadili stromy, cez ktoré si skráťte cestu medzi strechami. Čo sa týka rozlohy, Boston bude v hre o polovicu menší oproti historickej skutočnosti. Oproti tomu napríklad v New Yorku zažijete prvé rozmachy Manhattanu, kde uvidíte Wall Street a naučíte sa, čo to o miestnej ekonomike, ktorá predstaví nový

systém zarábania peňazí. Dve veľké mestá budú sprevádzať menšie mestečká a pevnosti s odlišnou kultúrou a obyvateľmi. Zo zatiaľ ohlásených uprostred hranice nájdete Lexington, Concord alebo Charlestown.

Hrateľné elementy bude dopĺňať príbeh vyrozprávaný dve a pol hodinami prestrihových scén. Scény z 18. storočia sa budú (ako v každej časti) prelínať s udalosťami z 21. storočia, kde vás znovu čaká Desmond, ktorému autori chcú dať úctihodný koniec a budete jeho postavu preberať častejšie. V jeho úlohách sa bude sklonať hlavne rok 2012. Celé to doplní vylepšený Animus 3.0, ktorý dostane 3D prepracovanie a hlbšie prepojenie s prostredím hry.

Multiplayer je v hre už potvrdený, ale zatiaľ ho autori nepriblížili, vieme, že o túto časť sa postará An-nency, ktoré malo na starosti aj predošlé multiplayerové prídavky. Z vedľajších možností hry tentoraz zmiznú negatívne prijaté tower defense časti.

VOJNA JE NA SPADNUTIE

Assassin's Creed III uvidíme 31. októbra na Xbox360 a PS3. PC dátumom si zatiaľ nemôžeme byť istí, ale pravdepodobne bude konzolové verzie o pár týždňov nasledovať. Podobne ako Wii U verzia, ktorá je vo vývoji a dátum bude určený podľa premiéry novej konzoly. Hra využije špeciálne funkcie WiiU tabletu. Tablet bude slúžiť ako prepojenie s Animusom, ako mapa s navigáciou, Animus encyklopédia, ale využívať ho budete môcť aj počas bojov na výber zbraní. Najzaujímavejšie bude využívanie tabletu ako Eagle Vision, kedy budete tabletom pohybovať a sledovať detaily daného prostredia.



Čo sa týka PC verzie, pri nej autori už teraz doporučujú gamepad, keďže vraj od nich nemáme čakať výrazne investovanie do hrania s myšou a klávesnicou. Ak vraj chceme hrať na PC a chceme hrať Assassin's Creed, chceme ho hrať s gamepadom. Nakoniec od Ubisoftu nečakáme investovanie do niečoho, čo sa týka PC mimo DRM.





Peter Dragula



TRAILER

FAR CRY 3

NÁVRAT DO RAJA

Ubisoft tento rok pripravuje pôsobivú nádielku titulov a mimo pokračovaní Assassins Creed a Rainbow Six uvidíme aj nové pokračovanie Far Cry série. V tretej časti sa autori vracajú späť k základom a spájajú to, čo si vyskúšali v dvojke, s tým čo ponúkol kedysi Crytek v origináli z roku 2004. Spoja do jedného celku intenzívnu akciu a možnosti skutočne otvoreného sveta. Výraznú úlohu tentoraz zohrá aj multiplayer.

Vo Far Cry 3 nás čaká nový príbeh, nové postavy a nové miesto. Znovu to však bude tropický ostrov, kam sa naša postava dostáva s priateľmi a podľa očakávaní, sa niečo zvrtné. Na ostrove stretávajú ozbrojený gang a ani nevedia ako, sú zviazaní a bezmocne čakajú na to, čo sa s nimi zabávajúci sa banditi rozhodnú spraviť. Po prvom výstrele sa ocitnete v postave Jasona Brodyho, vyslobodíte sa a utekáte pred istou smrťou. Utečiť z boja nemôžete, ste uväznení na ostrove a akoby to nestačilo, stále

majú vašu priateľku. Neostáva tak nič iné, ako nájsť cestu k jej záchrane. Beriete do ruky zbraň a vydávate sa do džunglí ostrova.

Ďalší postup v hre už bude na vás. Autori ponúknu rozsiahle prostredie, voľnosť aj možnosti. Ubisoft má už veľa skúseností s otvoreným svetom v Assassins Creed a dúfajme, že know-how po prázdnom a nudnom svete Far Cry 2 teraz aplikujú aj tu. Plánujú ako príbehové misie s rôznymi možnosťami prístupov, tak aj vedľajšie aktivity a neustále nástrahy. Chcú, aby každý krok bol dobrodružstvom a objavovaním niečoho nového.

Príbehové misie budú rôznorodné v štýle prvého Far Cry, či už vo vnútorných priestoroch, kde pôjde len o akciu, alebo vo vonkajších priestoroch, kde si prístup k boju môžete vybrať. Napríklad na starú uviaznutú loď slúžiacu ako komunikačné centrum banditov, môžete napríklad doletieť na rogalé a zničiť svoj cieľ prakticky bez boja. To je však dlhšia cesta, keďže treba nájsť vyvýšené miesto a rogalé.



Rýchla alternatíva s čistým bojom vedie cez pobrežie, zatiaľ čo taktická môže byť na čline smerom z mora.

K násilným misiám pribudnú aj nenásilné, kde napríklad po stretnutí s doktorom dostanete úlohu -nazbierať huby v jaskyni. A keďže tieto huby v uzavretých priestoroch vylučujú psychotropné látky, bude sa to prejavovať aj na vašom zázitku. Realita sa bude krútiť, steny jaskyne meniť a postava sa bude sama pýtať, či sa nezbláznila. Nakoniec to bude aj jeden z nosných motívov hry, psychika hrdinu bude rozoberaná na každom kroku. Na obyčajného turistu je boj proti ozbrojeným gangom až príliš surrealistický. Pôsobenie na ostrove nebude jednostranné, pribudnú možnosti spolupráce s frakciami, postavami, ako aj rozhodnutia, ktoré budete môcť spraviť.

Budete spoznávať miesta faunu, zvieratá budú zahŕňať všetko od domáceho chovu, cez nebezpečné divé šelmy v džungliach, až po podmorský život. So všetkým sa stretnete tvárou v tvár a čím hlbšie do džungle, alebo do mora zájdete, tým budú nástrahy nebezpečnejšie. Autori sa takto snažia oživiť otvorený svet a motivovať hráčov k jeho objavovaniu. Tento element bol veľmi dobre zvládnutý vo Far Cry 2, kde diamanty lákali k lozeniu po skalách, kopcoch a skúmaniu jazier. Žiaľ prázdny svet a stereotypnosť mu nedovolili naplno vyniknúť.

FarCry 3 má byť 10 krát rozsiahlejšia ako pôvodné tituly, aj keď je otázne, koľko oceánu do tohto čísla autori zarátali. Samotná kampaň má zaberať cca 20 hodín, ale bude záležať od toho, ako budete hrou prechádzať. Dá sa totiž zvoliť pomalá taktická cesta s hľadaním najlepších prostriedkov, ako sa k cieľu dopraviť ticho a nepozorovane, alebo rýchla akčná cesta síce s ohrozením života, ktorá má výhody v získavaní skúsenostných bodov za každého zabitého nepriateľa. K tomu mŕtvi nepriatelia znovu poslúžia ako zásobovacie stanice, každého môžete prehľadať, nájsť náboje, peniaze alebo ďalšie veci, ktoré poslúžia v tomto krvavom raji.

Spolu s prehľadávaným nepriateľom sa vráti do hry aj znovuobjavovanie nepriateľov, ktoré bolo tak iritujúce vo Far Cry 2. Autori ho chcú však spraviť menej výrazným a prirodzenejším. Hovorí však, že je v tomto štýle sveta jednoducho potrebný, aby sa zachovala zaplnenosť a ostrov sa úplne nevyprázdnil počas vašej krvavej cesty. Čiastočne je to pravda, ale dôležité bude dostať ich tam skutočne prirodzene a nie sekundu po tom, ako vytiahneme zo stanovišta päty.

Jednou z vecí, ktorú ešte autori z hry nepredstavili, je multiplayer. Pracuje na ňom samostatne firma Massive Entertainment, známa napríklad pre svoje stratégie Ground Control alebo World In Conflict, ale aj pre nie príliš vhodné puzzle minihry do Assassin's Creed: Revelations. Nemajú síce skúsenosti s akčným multiplayerom, ale naznačujú, že inšpiráciu brali zo sociálnych, indie hier a celý multiplayer bude umiestnený v jednom online univerze. Pridali aj náznaky na úzke prepojenie, alebo dokonca splnutie single a multiplayeru. Ostáva nám už len čakať, aké bude prevedenie. Bližšie detaily by sme mali počuť v priebehu apríla.

Vizuálne Far Cry 3 ponúkne už okukané tropické prostredia, z ktorých sme už asi videli všetko, ale na druhej strane na spojenie paliev, pláží, mora a banditov, ktorých máte v päťkách, je vždy príjemný pohľad. Technologicky rovnako neočarí a skôr ako Crysis pripomína pár rokov starý Far Cry 2 len s prostrediami z Far Cry 1. Stále však na slušnej úrovni konzolovej grafiky, či hru posunú vpred na PC, zatiaľ neupresnili.

Vyzerá, že Ubisoft kráča správnym smerom, ale či skutočne splnia všetko čo sľubujú a v požadovanej kvalite, je zatiaľ vo hviezdach. Jedno je isté, Far Cry 3 sa blíži a spolu s ním aj náš minimálne 20-hodinový výlet na tropický ostrov, ktorý započne 7. septembra na PC, Xbox360 a PS3.





GUILD WARS 2

PRVÉ VÍŤAZSTVÁ NA BOJOVOM POLI

Víkend strávený pri beta teste očakávanej MMORPG ubehol rýchlo a ukázal potenciálny hit v nefalšovanej podobe. Máme tu pre vás informácie z prvej ruky o tom, čo na nás ArenaNet vlastne chystá. Podďte sa nami aspoň na chvíľu do fantastického sveta Guild Wars 2, kde sme zložili úvodné skúšky a preliali prvú krv.

Dobrodružstvo sme načali s ranegerom rasy charr. Rohatý borec pripomínajúci minotaura si v úvode vybral svojho zvieracieho spoločníka, v našom prípade to bol stalker, mačkovitá šelma s ostrými tesákmi. Ďalšími možnými voľbami bol jašter drake alebo škorpión – devouver. Nasledoval výber klanu a niekoľko ďalších volieb, ktoré určili hrdinove predispozície pri rozhovoroch, ale aj sparing partnera asistujúceho v príbehovej línii.

Ranger vyzbrojený sekerou bez zbytočných priedahov vstúpil do sveta nástrah a nebezpečenstiev, s ktorým hráča ochotne oboznamujú AI skauti. V prvých bojoch si musel vystačiť so základným útokom a možnosťou odskočiť a vyhnúť sa tak zraneniu. Veľmi rýchlo však pribudol druhý útok s vrhnutím niekoľkých sekier naraz a tretí devastujúci útok. Tieto nové schopnosti nebolo treba kupovať, stačilo používať zvolenú zbraň a pomaly sa načítali a natrvalo odomkli ostatné útoky zvolenou zbraňou. Rovnako funguje osvojenie ostatnej výzbroje, v prípade rangera krátkych a dlhých lukov a meča. Pritom každá zbraň má set vlastných schopností, obojručné celkovo

päť, jednoručné tri. Lenže k jednoručnej zbrani sa dá priradiť ešte sekundárna a tá doplní ďalšie dve bojové schopnosti. Môže to byť napríklad dýka alebo fľaša, ktorú po osvojení môžete hádzať alebo okolo seba vytvoríte ohnivú clonu, čo spáli blízkych nepriateľov.

Po dosiahnutí siedmej úrovne si postava dokáže prepínať dva sety zbraní. Rýchlo ich mení aj počas boja, kde sa ich oplatí prehodiť vo chvíli, kým sa nabíjajú útoky aktívnej zbrane. Napríklad použijete rýchlostreľbu lukom a následne zasypete dav protivníkov spískou šípov, ktoré na nich padajú ako dážď. Kým sa tieto účinné schopnosti znovu aktivujú, prepnete výzbroj, vrhnete hromadu sekier a urobíte výpad dýkou. Veľmi často môžete zbierať predmety v okolí, ktoré nakrátko umožnia celkom odlišný útok. Zaženiete sa kovovou tyčou, fľašu alebo kameň hodíte niekomu do hlavy, nevybuchnutou strelou z mortaru zraníte celú skupinku protivníkov. Tieto objekty sú vítaným spestrením boja a to vaše možnosti ešte zďaleka nie sú vyčerpané.

Váš hrdina má aj päť slotov na doplnkové schopnosti, ktoré fungujú nezávisle na používanej zbrani. Najskôr môžete používať len jednu, neskôr sa odomkne priestor pre ďalšie. Doplnkové schopnosti rangera predstavujú liečiteľské prvky a utility. Na to, aby ste ich odomkli, potrebujete skill pointy. Niektoré prvky stoja jeden, iné vyžadujú jednorazovú investíciu až siedmich bodov. Ranger si takto môže odomknúť rôzne druhy pascí, ktoré potom neobmedzene kladie v boji pred nepriateľov. Potom sú to rôzne bonusy, ktoré neraz majú dva režimy. Napríklad v pasívnom zvyšujú obranu, v aktívnom krátkodobo zvýšia ochranu vám aj spojencom. Body na doplnkové schopnosti získate ako odmenu za niektoré úlohy, ale sú aj špeciálne skill questy, ktoré ľahko identifikujete na mape a za splnenie máte garantovaný zisk skill pointu.

Na desiatej úrovni sa k tomu všetkému pridajú aj črty, rozdelené do niekoľkých

kategórií. V našom konkrétnom prípade je to prežitie v divočine, prírodná mágia, ovládanie zvierat, strelectvo a boj zblízka. Na ich sprístupnenie potrebujete knihu adepta, neskôr aj majstra a veľmajstra zakúpenú od učiteľa a body - trait points. Nesmieme zabudnúť na boj pod vodou, kde hrdina automaticky používa dýchací prístroj a rovnako si prepne špeciálnu zbraň, niečo ako podvodnú pištoľ alebo harpúnu. Rovnako, ako ostatnú výzbroj, kúpite aj lepšie harpúny, ale používajú sa výlučne pod hladinou.

Hlavné zóny sú verejné pre všetkých hráčov, ktorí môžu samostatne, alebo spoločne plniť početné úlohy. Zadania získate od postáv označených na mape srdiečkom, ktoré sa po splnení cieľa zaplní. Neraz však ani nepotrebujete prijať úlohu a stačí, keď sa dostanete do blízkosti questu a v zozname nájdete informáciu, že niekto na mieste, kde sa práve pohybujete, potrebuje napríklad opraviť pasce a zabiť záškodníkov. Keď to urobíte, zinkasujete odmenu priamo na mieste. Najčastejšie sú to skúsenosti a peniaze.

Rovnako fungujú aj skupinové úlohy, kde vôbec nemusíte byť v tíme s inými hráčmi, aj keď aj takáto možnosť tu je. Napríklad vo vašej blízkosti je boss šaman, alebo nepriateľské katapulty. Dostanete informáciu, že sa v okolí niečo deje a na mape sa vám vyznačí kruh s kľúčovou oblasťou. Keď tam dorazíte, bez ohľadov môžete začať masť veľkého záškodníka, alebo rozbíjať stroje, bez ohľadu na to, v akej fáze úloha je a koľko hráčov sa na nej už podieľa. Čím viac hrdinov sa zapojí, tým vyššia je šanca uspieť a rýchlejšie sa dosiahne cieľ. Odmenu dostane každý, kto priložil ruku k dielu. Podobný systém ste už mohli vidieť v MMORPG Rift a rovnako skvele funguje aj v Guild Wars 2.

V hre nie je tradičné povolanie liečiteľa. Uzdravovacie schopnosti sú len doplnkové. Nemusíte však zalamovať rukami, že vás nebude mať kto oživiť, keď skonáte. Túto schopnosť má totiž teraz každý hrdina bez rozdielu povolania! A tak sa väčšinou nájde nejaká dobrá duša, ktorá vás oživí,

keď vás uvidí povalovať pri nohách. Alebo keď uvidí značku padlého hráča na mape. A to aj počas boja, kedy to však pre „spasiteľa“ znamená, že kým vás kriesi, dočasne nemôže bojovať. Pomoc hráčov padlému je však len jedným z riešení, ako sa zachrániť. Keď vás nepriatelia skolia, zostanete v stave ochromenia a môžete svojpomocne bojovať o život. Zavoláte o pomoc, skúsíte posledný útok a ranger dokonca môže požiadať o oživenie svoje zviera. Ak boj o život definitívne prehráte, môžete zostať ležať a iní hráči vás stále vedia spašiť, alebo sa ožijete pri niektorom waypointe. Takto je možné oživovať aj padlých AI spojencov.

Kontrolné body sú roztrúsené všade po krajine vrátane miest s obchodníkmi a ďalšími NPC postavami. Waypointy sa aktivujú automaticky, keď prechádzate okolo. Použijete ich nie len pri svojom oživení, ale aj keď sa chcete rýchlo vrátiť na miesta, kde ste už boli. Niekedy treba platiť drobné za teleportovanie k waypointu, môžete to však urobiť kedykoľvek a kdekoľvek po vybraní ľubovoľného kontrolného bodu na mape. Veľmi praktické a užitočné.

Okrem menších úloh a možnosti kooperácie v hlavných zónach, majú hráči aj príbehové úlohy. Tie sa často odohrávajú v malých instantných zónach. Na týchto miestach vás čakajú individuálne zadania určené iba pre vás, avšak zvyčajne máte AI spojencov. Jeden z nich vás bežne doprevádza a je to sparing partner, ktorého ste si zvolili pri generovaní postavy. Spojenci sú pomerne zruční a dokonca vás aj oživia, keď máte na mále a rovnakú službu urobíte aj vy im. Príbehové úlohy sú komplexnejšie a v rozhovoroch neraz môžete využiť odpovede, kde uplatníte šarm, vznešenosť alebo hrozby. Tieto schopnosti sa rozvíjajú a fungujú odlišne na rôzne NPC postavy. Hlavný dej ešte dopĺňajú nahovorené dialógy v osobitnom režime, kde však nemáte voľby, len sledujete tok príbehu. V úvode char príbehu napríklad riešite spory klanov, tajne sledujete protivníkov, pripravujete úklady, oslobodíte väzňov alebo odhalíte lešť.

Postava zhromažďuje predmety v inventári, ktorý sa rozširuje vakmi. Používané predmety prikkladáte na maketu postavy a zahrňujú zbrane, výstroj, klenoty a doplnky ktoré zlepšujú výkon postavy a menia jej vzhľad. V meste si môžete prepnúť režim, kde používate civilné oblečenie. V inventári sa zhromažďujú aj suroviny, rastliny, rudy, drevo a časti zvierat, ktoré ste vyzbierali a zotáli a použijete pri remeselnej výrobe.

Nateraz je dohrané, ale chuť vrátiť sa do sveta Guild Wars 2 veľká. Hra je dynamická a prináša množstvo atraktívnych inovácií, ktoré prispievajú ku kvalitnej zábave a skvelej atmosfére. Niet pochýb o tom, že sa Guild Wars 2 zaradí medzi MMO elitu. Čakať sa v tomto prípade rozhodne vypláti.





Ján Kordoš



TRAILER

SIMCITY

MESTO VAŠICH SNOV

Stáva už len niekoľko vývojárskych spoločností, ktoré sú verné PC platforme a nepúšťajú sa do zbytočných experimentov. Maxis je jednou z nich. Tvorcovia úspešnej série The Sims a Sim-hier boli v poslednom čase menej úspešní. Spore, respektíve Dark-spore, sa nepresadili v takej miere, ako by sa na projekty od Maxisu patrilo. Pomôcť mohlo jediné: návrat k tomu, čo bude zaručene fungovať. K hre, ktorá stála na počiatku slávy. K SimCity.

Simulovať výstavbu mesta – v rámci možností stále zábavnú, avšak i komplexnú – nie je vôbec tak jednoduché. Nikomu sa nepodarilo dosiahnuť kvalít pôvodných štyroch dielov SimCity. Nedokázala to ani séria Cities XL so svojou megalomanskou myšlienkou prepojenia virtuálnych svetov jednotlivých hráčov. Aby sme nechodili príliš ďaleko, SimCity: Societies, ktoré mali spraviť stavenie mesta zábavnejšie a prístupnejšie pre masu, prepadlo a k ostatným dielom SimCity ho z úcty k sérii radšej ani nezaraďujeme.

Piaty diel SimCity (žiadne SimCity 5) má teda vývojárom z Maxisu nielen znovu pomôcť k úspechu, ale zároveň chcú dokázať, že na hernom trhu je možné uspieť so stratégiou určenou výhradne pre PC hráčov. Reštart série prebieha od piky. Novinkou

je engine GlassBox, ktorý zvláda všetky tie zábavky, na ktoré sme pri 3D stratégiách zvyknutí. Rotovanie, zoom, zmena uhlu kamery – a všetko v 3D. Vyzerá to skutočne nádherne, avšak pod GlassBoxom sa toho skrýva omnoho viac.

Ide o komplexný systém nástrojov, ktorý sa napríklad stará aj o simuláciu správania sa obyvateľov vášho mesta. Bezcieľne blúdenie postavičiek sa stane minulosťou. Všetko so všetkým súvisí, tentoraz ale prirodzeným spôsobom. Ak je v niektorých lokalitách väčšia miera znečistenia ovzdušia alebo iný druh mozgovej zdravotnej závažnosti, začne sa to prejavovať na tom, že obyvatelia, ktorí v danej časti mesta pracujú, bývajú v nej alebo sa v nej nachádzajú, začnú vyhľadávať zdravotnú starostlivosť.

Preplnenosť nemocníc bude len prvým problémom. Chorí ľudia totiž nezostávajú v anonymite a ide o zamestnancov spoločností, ktoré sa musia zaobísť bez pracovnej sily. Klesá výroba v určitých odvetviach, do vašej pokladnice tým prúdi menej finančných prostriedkov z exportu a rôznych služieb. Rastie nespokojnosť obyvateľov a problémy pribúdajú. Podobne sa napríklad auto hasičov musí reálne dostať zo stanice k miestu požiaru. Nezačne im horieť doslova pod nosom a poobedné zápchy na cestách situácii nepomôžu. Tie sa navyše tvoria prirodzene v určitých miestach a dobe, takže môžete pracovať na ich odstránení systematicky.

Presne o tom je GlassBox – nejedná sa o iba o nástroj k vizuálnej poteche, ale simuluje správanie sa obyvateľov mesta tak, aby všetky akcie vyvolávali reakcie. Či už pozitívne alebo negatívne a my mohli

sledovať skutočne dynamický vývoj mesta i s jeho problémami. Dôležitým faktorom úspechu sa stanú vyčerpatelné suroviny (uhlíe, ropa) – ak totiž na nich postavíte celú ekonomiku mesta, musíte počítať s tým, že sa raz minú a ekológiu ignorovať taktiež nemôžete. Pre príklad netreba chodiť ďaleko, Hornonitriansky región poznáte istotne všetci.

Hľadanie najrýchlejšej cesty z bodu A do bodu B sa preto stáva dôležitou činnosťou. Práve toto vyhodnocovanie situácie na základe niekoľkých indícií je problémom nejednej stratégie. Tzv. path finding sa neraz ukázal ako nedostatočný, ak ste vyslali jednotky z jednej strany mapy na druhú, a tie to buď nedokázali efektívne alebo sa na miesto určenia ani nedostavili. Preto v Maxise vymysleli Agentov. Ide o virtuálne postavičky, ktoré vidíte len fyzicky, no nie sú u vás ubytované, nepracujú a v podstate ani nežijú. Ich jediným cieľom je nájsť čo najefektívnejšiu cestu na určité miesto. Zbieranie týchto informácií od mnohých Agentov sa stáva základom pre skutočných obyvateľov vášho virtuálneho mesta a bude zaručovať, aby nezmyselne neblúdili alebo si nezvolili nevhodnú cestu. Nejde iba o to nájsť najkratšiu vzdialenosť, do rozhodovania môže prehovoriť dopravná zápcha vyskytujúca sa na rôznych ťahoch v rôznych časoch a podobne.

Považujeme to za základný kameň úspechu hrateľnosti SimCity. To, že to

bude teraz celé vyzeráť k svetu, všetky akcie obyvateľov mesta budú animované, takže ak osoba vstúpi do obchodu, skutočne otvorí dvere, berieme ako omáčku okolo. Nie zbytočnú, ale stále čosi navyše. Aj preto sme boli zvedaví na hardvérovú náročnosť. GlassBox istotne nie je jednoduchou aplikáciou a už len algoritmy Agentov budú záťažou, no vývojári nás ubezpečili, že na spustenie nám bude stačiť dvojjadrový procesor s 2 GHz, 2 GB RAM a 256 MB grafická karta (Nvidia 7800 / Ati X1800). Berieme to ako minimum, pre maximálny vizuálny zážitok to bude omnoho viac. Sme však radi, že dôraz je kladený i na optimalizáciu – spomeňme si na, v tomto nie príliš podarený, tretí diel SimCity.

Samotná výstavba mesta bude prebiehať už tradične. Rozdelenie na tri dôležité zóny (rezidenčná, industriálna a komerčná) je s nami už roky, no v rámci zábavného zjednodušenia funguje. Vždy nás fascinovalo to, ako to v meste skutočne žije. Tentoraz nás čakajú napríklad i vylepšiteľné budovy, takže mesto bude môcť plynule meniť svoju tvár. Za nesmierne dôležitú považujeme výstavbu infraštruktúry. Doplatilo na to napríklad posledné Cities XL 2012, kde bolo po jednoduchých prestavbách problémom všetko efektívne prepojiť alebo i vrátiť do pôvodného stavu. Nelineárne ukladanie ciest bude citlivou záležitosťou. Americký štýl mesta (do blokov) nemusí totiž sadnúť každému a je výhodný do centra mesta, na jeho okrajoch si radi doprajeme predmestia s klukatými uličkami.

V Maxise si vážia hernú komunitu. Veď to boli práve oddaní fanúšikovia, ktorí udržali SimCity 4 pri živote i roky po jeho vydaní. Aj preto plánujú do nového dielu vložiť editačné nástroje. Umožnia šikovnejším z nás tvorbu nového obsahu do GlassBoxu. Nemalo by to byť problémom, tvorcovia s tým počítajú a veľmi dobre vedia, že komunita dokáže niekedy viac než drahá reklama. Ako dopadne multiplayer až pre 16 hráčov, skutočne netušíme. Jeden región bude pozostávať z niekoľkých miest a činy vykonané v jednom z nich ovplyvnia iné – takéto glogálne spojenie nám príde už skutočne gigantické a či bude funkčné, ukáže až čas. Ide však o krôčik smerom k realite.

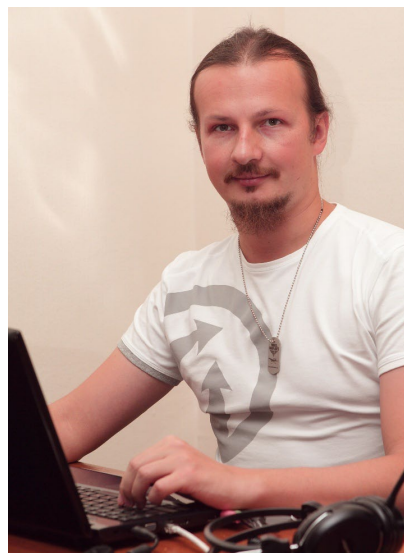
Písať o novom SimCity by sa dalo ešte dlho. Napríklad o funkcii ukladania pozícií na cloud, takže si svoje mesto vychutnáte kdekoľvek a na akomkoľvek. Fascinuje nás prepojenie vyčerpatelných surovín a ekonomiky mesta. Alebo dokonca celého regiónu v multiplayeri, kde neovplyvňujete len vlastný hrad z piesku, ale aj všetky ostatné. SimCity vychádza v roku 2013. Tešíme sa naň.



WARGAMING.NET

WARGAMING.NET NETREBA BLIŽŠIE PREDSTAVOVAŤ. BIELORUSKÉ ŠTÚDIO, KTORÉ MÁ NA SVEDOMÍ PREVAŽNE ŤAHOVÉ STRATÉGIE, SA NA PREKVAPENIE MNOHÝCH ZAPÍSALO DO POVEDOMIA VÄČŠINY PRÁVE MMO ZÁZRAKOM WORLD OF TANKS. A TANKAMI, KTORÉ DOPRAVILI PRIAMO DO CENTRA LOS ANGELES PRI PRÍLEŽITOSTI MINULOROČNEJ E3.

KOMUNITA TANKISTOV PODĽA POSLEDNÝCH ČÍSEL ATAKUJE 18 MILIÓNOVÚ HRANICU A UŽ ČOSKORO TO NEBUDE IBA ŠKRÍPANIE PÁSOV, ALE BUDE POČUŤ AJ LISTY VRTÚĽ V NÁSTUPCOVI WORLD OF WARPLANES. AJ O TOMTO PROJEKTE, O KONKURENCII, AKTUÁLNOM STAVE NA RUSKOM TRHU, TREŤOM TITULE A ICH MOŽNOM PREPOJENÍ, SME SA ROZPRÁVALI S PROJEKTOVÝM MANAŽÉROM **ALEXANDROM ZEZULINOM**.



WARGAMING.NET SÍDLI V BIELORUSKU, AKO VYZERÁ MMO TRH VO VAŠEJ KRAJINE A AKÝ JE POMER PREDAJA MEDZI PULTOVÝMI A ONLINE HRAMI?

KEDY STE BOLI EXPERTAMI NA ŤAHOVÉ STRATÉGIE, PREČO STE SA ROZHODLI POSUNÚŤ SMEROM K MMO? BOLO TO OBCHODNÉ ROZHODNUTIE, ČISTÁ ZVEDAVOSŤ, ALEBO STE VIDELI PRÍLEŽITOSŤ?

Aktuálne má trh s krabicovými/offline hrami v Rusku hodnotu okolo 500 miliónov dolárov, z toho pokrývajú 90% projekty zo západu. Trh s online hrami je na úrovni 300 – 350 miliónov dolárov, z čoho časť zaberajú aj Ázijské projekty. V roku 2011 uspeli ruskí vývojári aj v sfére sociálnych a mobilných hier pre iOS a Andriod.

Wargaming.net sa vskutku sústredil kedysi na TBS a RTS hry. Napríklad séria Massive Assault a Order of War boli naozaj obľúbené. Neskôr sme si uvedomili, že sa posúvame zlým smerom a rozhodli sa prejsť na MMO. Prečo MMO? Odpoveď je jednoduchá: poriadne naprogramovaná MMO je schopná prilákať poriadne širokú obec hráčov. V roku 2008 to bolo všetko o Tolkienovských elfoch a orkoch, a na krátky moment sme o nich uvažovali aj my. Našťastie pre nás, sústredili sme sa na súboje tankov. Cieľom bolo vytvoriť unikátnu kombináciu akcie, stratégie, RPG a simulátora a vybaviť ju kvalitnou grafikou a audiovizuálnymi efektami. Počítali sme, že s novým konceptom oslovíme pomerne slušné publikum, ktoré budú tvoriť prevažne fanúšikovia obrnených vozidiel a histórie. Napriek tomu, úspech hry prekonal všetky naše očakávania.

WORLD OF
WARPLANES



ČO POTREBUJE MMO, ABY SA STALA ÚSPEŠNOU?

MYSLÍTE SI, ŽE MODEL PREDPLATNÉHO SA STÁVA V MMO PREKÁŽKOU? MÔŽU FREE TO PLAY A TRADIČNÉ HRY S PREDPLATNÝM KOOEXISTOVAŤ V ČORAZ PREPLNENEJŠOM ONLINE ŽÁNRI?

NAPRIEK VAŠEJ KONCENTRÁCII NA ONLINE DISTRIBÚCIU A MIKROTRANSAKSCIE STE SA ROZHODLI UVIESŤ HRU AJ CEZ TRADIČNÝ RETAILOVÝ KANÁL. PREČO K TOMU DOŠLO?

AKÝM SPÔSOBOM UDRŽUJETE POMER MEDZI VETERÁNMI, KTORÍ POUŽÍVAJÚ MIKROTRANSAKSCIE A NOVÁČIKMI VO WORLD OF TANKS, KTORÝM STAČÍ BEZPLATNÁ VERZIA?

Myslím, že neexistuje univerzálny recept. Ľudia sa chcú zabávať a pociťovať výzvu súčasne, ako im to už podáte, to je na vás. S World of Tanks sme udreli kliniec po hlavičke prostredím, ktoré bolo veľmi neobvyklé: obrovské a obrnené monštrá zrazu obývali herný svet plný pestrofarebných a žiariacich fantasy bytostí. Navyše, podarilo sa nám nájsť ideálny stred medzi autenticitou a akciou kombináciou prístupného ovládania a historickej presnosti strojov z Druhej svetovej vojny a to sa hráčom veľmi páčilo.

V roku 2011 veľa MMO hier prešli z predplatného k bezplatnému modelu, čo je jasný ukazovateľ. Väčšina vydavateľov oznámila dobré výsledky, zvýšili sa príjmy, ako aj vzrástol počet hráčov.

Nikdy sme neprešli na tradičný pultový predaj. Je to len ďalší distribučný kanál (a nie príliš veľký). Kubicovú verziu World of Tanks majú naši hráči radi, pretože získajú s krabičkou aj špeciálny obsah. A potom, vždy je pekné vlastniť kubicovú verziu vašej obľúbenej hry.

Herná mechanika umožňuje hráčom uspieť bez utratenia čo i len jedného centu. Ba čo viac, ak si hráč kúpi prémiový tank, nezíska tým výhodu v boji, iba o niečo vyššiu rýchlosť v levelovaní. Tým je udržaná rovnováha. Navyše, usporadúvame súťaže a eventy, z ktorých si víťazi odnášajú in-game zlato. Môže sa ich zúčastniť aj nováčik a nahrabať si tak poriadnu kopu pre seba.

MÔŽETE NÁM PREZRADIŤ, PREČO STE SA ROZHODLI PRE PROSTREDIE DRUHEJ SVETOVEJ VOJNY A TANKY? NIE SÚ STUDENÁ VOJNA A MODERNÉ KONFLIKTY ZAUJÍMAVÉ?

AK TO NIE JE TAJOMSTVOM, AKÝ JE PRIEMERNÝ HRÁČ WORLD OF TANKS?

V ČOM SA LÍŠIA WORLD OF TANKS A WORLD OF WARPLANES PO STRÁNKE OVLÁDANIA A HERNEJ MECHANIKY?

Vždy sme túžili vytvoriť hru s tankami. Druhá svetová vojna je kľúčovým obdobím v histórii, vrátane najväčších tankových bitiek. Bolo to obdobie tankových es a hrdinov, idealizovaní spojencami, rešpektovaní nepriateľom. Po pravde povedané, rozhodnutie vytvoriť tankovú MMO bolo nielen riskantné, ale aj mimoriadne ťažké. Vyžadovalo to množstvo rôznych testov a úzku spoluprácu s komunitou. Urobili sme prvý, druhý, tretí krok a dnes sme radi, že máme skutočne skvelú hru.

Priemerným hráčom je muž vo veku 25 – 35 rokov. Hra im umožňuje po práci relaxovať a komunikovať s priateľmi alebo členmi klanov. Priemerná dĺžka hry trvá niečo okolo 10 minút, takže sa môžu zúčastniť zábavných bitiek a potom sa vrátiť ku každodenným povinnostiam.

V prvom rade World of Warplanes zapadne presne do formičky našej prvej hry. Budete mať k dispozícii rôzne druhy lietadiel, od pomalých cez veľmi výkonné až po obratné, ale mizivo obrnené. Postup hrou je identický, budete získavať EXPy z bojov a investovať ich do lietadiel cez technologické stromy. Súboje, budú však úplne odlišné. Na rozdiel od tankov ukotvených na zemi, lietajúce bojové stroje budú vyžadovať extrémne aktívny štýl hry, ktorý vás udrží konštantne v pohybe. Adaptovať gameplay pre podmienky novej hry bolo pre nás, pravdepodobne, najväčšou výzvou.

Čo sa týka mechaniky, World of Warplanes si zachová rovnakú úroveň medzi prehľadným interfaceom, sofistikovaným letovým modelom a detailným deštrukčným modelom, ktorý sme už použili vo World of Tanks. Zjednodušili sme ovládanie, pretože chceme, aby sa hráči sústredili na samotný boj a nie na ovládanie lietadla.

Napriek tomu, za interfaceom a rýchlo pochopiteľným ovládaním hráč nájde hlbšiu hernú mechaniku, ktorá je definovaná letovým modelom a systémom poškodenia. Jednoducho povedané, bude ľahké naučiť sa základy, ale ťažšie využiť všetky ponúkané možnosti.

Hráči budú mať na výber zo štyroch ovládacích schém: joystick pre všetkých hard core fanúšikov starých leteckých simulátorov, klávesnica a myš, klávesnica a gamepad. Každá z nich bude mať ešte dva módy na výber: simulátor a arkáda. Všetky ovládacie schémy si budú rovné, žiadna z vás neurobí letecké eso ani vás nezvýhodní v boji. Úspech bude závisieť len a len na vás.



POVEDZME, ŽE MÁM VO WORLD OF TANKS KOPEC SKÚSENOSTNÝCH BOJOV, MÔŽEM ICH POUŽIŤ VO WORLD OF WARPLANES?

PRAVDEPODOBNE VEĽA ČITATEĽOV A HRÁČOV TERAZ PREMÝŠĽA, ČI SA NIEKEDY DOČKAJÚ OBROVSKÉHO BOJISKA POKRÝVAJÚCEHO POZEMNÉ, NÁMORNÉ A VZDUŠNÉ SÚBOJE V JEDNEJ WORLD OF HRE. DOČKAJÚ SA?

Poviem to takto, plánujeme spojiť po ekonomickej stránke dva tituly World of Tanks a World of Warplanes, ku ktorým sa neskôr pripojí World of Battleships. V podstate bude profil integrovaný do všetkých troch hier. Hráčom umožní prenášať zlato aj EXPy z jedného sveta do druhého.

Súčasťou budúcej integrácie bude aj Globálna mapa, na ktorej si budú môcť klany zo všetkých troch hier navzájom pomáhať. Napríklad, ak tankový a lietadlový klan budú mať pod palcom rovnakú provinciu, pridá im to klanové výhody – letecký klan dostane AI kontrolovanú protilietadlovú artilériu, ktorá pomôže zaistiť bázu, zatiaľ čo tanky zase budú mať k dispozícii AI kontrolovaný letecký útok použiteľný v ďalšom boji. Takáto vzájomná podpora bude možná iba v bitkách pre konkrétnu provinciu.

Ako som už povedal, plánujeme prepojiť tri hry na viacerých úrovniach. Chcel by som však zdôrazniť, že pracujeme na troch nezávislých hrách. Aj preto je našim hlavným cieľom urobiť každú zaujímavou a atraktívnu bez vzájomného mixovania gameplayu. Tým chcem povedať, že neuvidíte na oblohe nad bojiskom lietadlá, pretože je veľmi komplikované umiestniť tanky aj lietadlá na jednu mapu. Rozloha 1x1 km je malá pre lietadlá a 15x15 km obrovská pre tanky. V druhom prípade by sa hrateľnosť zvrtila na nekonečné hľadanie súperov.

V prípade boja o provincie, mapa bude obsahovať tankové, vzdušné a námorné úrovne. Tankové a námorné klany bojujú medzi sebou, ak tanková zaútočí na provinciu, môže sa obrátiť na vzdušný klan, ktorý ju má pod palcom, a požiadať o vzdušnú podporu. Ak nájdú spoločnú reč, AI kontrolované lietadlá započnú bombardovanie. Je to dobré aj pre artilériu. Pozemné jednotky môžu napríklad podporiť námorníkov s pobrežnými delami a oni na oplátku môžu odpovedať rovnako.



KAŽDÝ JEDEN OBRÁZOK, KAŽDÝ JEDEN FRAME ZACHYTÁVAJÚCI VAŠE HRY NESIE STOPY REALIZMU. AKÚ ÚROVEŇ AUTENTICITY MÔŽEME OČAKÁVAŤ OD WORLD OF WARPLANES?

KOLKO FRAKCIÍ BUDE DOSTUPNÝCH PRI ŠTARTE WORLD OF WARPLANES? NA ZÁKLADE ČOHO VYBERÁTE NÁRODY A LIETADLÁ?

World of Warplanes si zachová ideálny pomer medzi zábavou a realizmom, aký sme dosiahli u World of Tanks. WoWP skombinuje arkádu s elementami simulátorov. V tomto prípade to bude jednoduché ovládanie, ktoré pomôže zvládnuť hráčom dogfights a naučí ich základné manévry. Pracujeme takisto aj na sérii asistentov, niektoré sú už v alfa verzii a na ďalších sa pracuje. Okrem intuitívneho užívateľského rozhrania to bude pokročilý letový a deštruktívny model. Budete môcť napríklad robiť mnohé akrobatické kúsky vrátane vývrutov.

Podobne ako vo World of Tanks sledujeme predlohy skutočných vozidiel, ale ich nespracúvame podľa historických parametrov. Snažíme sa docieľiť medzi strojmi rovnocennosť, čo je jedna z vecí, ktorá nám pomáha udržať rovnováhu medzi historickou presnosťou a komfortom arkády.

Hra bude obsahovať tri národnosti (Americkú, Sovietsku a Nemeckú), každá po tri classy: stíhače, ťažké lietadlá a bombardéry. Na začiatku bude každý národ mať k dispozícii iba dve odvetvia v technologickom strome: jednu budú tvoriť ľahké stíhače a druhá bude unikátna pre každú frakciu. Flotila sa bude rozširovať novými lietadlami formou updatov. Nakoniec, každý z národov bude mať plne implementovaný technologický strom.



KTO JE VAŠIM PRIAMYM KONKURENTOM A AKO SA DÍVATE NA TITULY KOPÍRUJÚCE VAŠE HRY AKO NEDÁVNO PREMENOVANÝ WAR THUNDER: WORLD OF PLANES OD GAIJIN?

TRETIA HRA V SÉRII WORLD OF JE WORLD OF BATTLESHIPS. BUDÚ V NEJ ZASTÚPENÉ PONORKY?

MÔŽETE PREZRADIŤ, AKÝ JE VYDAVATEĽSKÝ PLÁN PRE WORLD OF WARPLANES? PLÁNUJETE AJ UZATVORENÉ A NESKÔR AJ OPEN BETA TESTY?

ĎAKUJEME ZA ROZHOVOR!

Čo som počul a dočítal sa, War Thunder: World of Planes bude úplne inou hrou, zameranou na odlišný segment trhu – takže nemožno hovoriť o priamej konkurencii. Gaijin Entertainment ešte len začína s MMO žánrom, zatiaľ čo my sme sa už naučili mnohé počas vývoja World of Tanks a teraz čelíme menším výzvam. Môžeme použiť overené schémy a aplikovať ich vo World of Warplanes. Zoberte si napríklad ideálny pomer medzi jednoduchým ovládaním a sofistikovaným gameplayom, ktorý robí z World of Tanks tým, čím je dnes.

U World of Warplanes sa sústredíme na rovnaké princípy: je to váš nepriateľ a nie vozidlo, s ktorým by ste mali bojovať. Vo World of Warplanes dostanete kombináciu prístupného ovládania s historicky presnými modelmi a bohatým systémom rozvoja. Bude jednoduché sa dostať do hry, ale súčasne bude prepracovaná aj realistická.

Áno, ohlásili sme tretí titul, ale nebude zahŕňať ponorky. Držíme sa historických modelov a ponorky v danej dobe boli veľmi pomalé. Inými slovami, autenticky spracované ponorky (ak by boli implementované), by strávili väčšinu času zúfalým hľadaním nepriateľa na mape o rozlohe 30 x 30 km.

Chystáme sa spustiť uzatvorený beta test. Všetko ide podľa plánu a nečaká nás žiadne zdržanie či odklad. Napriek tomu nechcem hovoriť o konkrétnom dátume. Predbežne je stanovený na rok 2012. Hru vydáme, keď bude hotová a vyladená. Zostaňte naladení a zapíšte sa do uzatvorenej bety!

PS3



Pavol Buday

MASS EFFECT 3

VEĽKÉ SÉRIE VEDIA S PORIADNYM TRESKOM ODÍŠŤ Z HERNEJ SCÉNY. TO SA IM MUSÍ NECHAŤ. BUNGIE ZASKLILI REACH A HALO VRÁTILI SA V KRUHU ŽIVOTA NA ZAČIATOK, VELITEĽ SHEPARD TO TAKISTO NEMÁ ĽAHKÉ. DNES, 9. MARCA VSTUPUJE NA SCÉNU MASS EFFECT 3, SÚČASNE SA VŠAK HLBOKO KLANIA ZA POZORNOSŤ, PRETOŽE JE VŠETKÉMU KONIEC. ZAČÍNA KONFLIKT TAKÝCH ROZMEROV, O AKÝCH MOŽNO ANI BOWARE V ZAČIATKOCH SVOJEJ VESMÍRNE OPERY NESNÍVALI.

C sud galaxie v plameňoch je veľkým sústom a presahuje celú hru, to je proste fakt. Odvážne príbehy o Shepardovi, Tali, ale aj o pánovi Záhadnom žijú mimo herného sveta v knihách a komiksoch. Ak minulý rok majitelia PS3 boli ukrátení o rozhodnutia z vôbec prvého Mass Effectu a do deja dvojky ich uviedol interaktívny komiks, v Mass Effect 3 sa dočkáte... ničoho. Stojí to veľa úsilia prerozprávať v destilovanej forme to, čo ste zažili ako prvý ľudský Spectre, ako ste rozhodovali o živote a smrti Krogana, ako padla Citadela, no žiadnej retrospektívy, žiadneho uvedenie do deja, ktorý začína otvoreným úvodom a inváziou Reaperov na Zem, sa nedočkáte. Mass Effect 3 kuje príbeh doslova za žerava.

Za behu je Shepardovi obnovený status Spectra, admirál mu ho hodí spolu s kľúčikmi aj od najvyspelejšej lode vo vesmíre Normandy a leť si ku hviezdám, vyjednávať a prosiť Radu v Citadele, aby pomohla zabrániť vyhladzovaniu všetkého živého. BioWare sa vôbec sa netrápili s tým, že ak ste nehrali dvojku, tak zo záchrany galaxie vám nebude behať mráz po chrbte.

Mass Effect 3 robí všetko možné, aby sa aspoň tie najzásadnejšie postavy snažila v rozhovoroch priblížiť. Pár viet o genophage nedokáže vykresliť to, čomu sa hovorila genetická genocída vyvinutá salariánmi na objednávku turianov. Až po tom by vám docvaklo, prečo ich krogani nemajú radi a až po tom by sa kolieska roztočili v obrovskom stroji, ktorého hodinárom je Shepard. Má to ťažké a rozhodnutia sú tentoraz tak veľké, že neexistuje dobré ani zlé. Je len vaše. Nerozhodujete o živote jednotlivca pre záchranu mnohých, ale obeť celej rasy pre dobro celej galaxie. V istom zmysle počas hrania pochopíte, prečo mal Saren (hlavný zloduch Mass Effect) povest' tvrdého Spectra.

BioWare v Mass Effect 3 zobrali koncept predchodcu a aplikovali rovnaký herný systém vo veľkom. Žiadne verbovanie jednotlivcov, ale rovno celých národov a



Prvotný útok Reaperov na Zem bol drtivý.

rás vo vojne o galaxiu. Navštevujete celé systémy, vediete dialógy a riešite dávne spory, aby sa pohlí rokovania vpred. Na programe nie je iba rasový konflikt, vyťahuje sa sprenevera peňazí, dezertácia, únos civilov, vraždy na objednávku, žehlenie problémov, podplácanie, jednoducho najvyššia politika a taktické hýbanie figúrkami po šachovnici, kde niet času na ťaženie minerálov a zbieranie upgradov a výzbroje.

Cesta na vesmírnej mape je priamočiarejšia, jednotlivé systémy sa prihlasujú a hlásia straty, admiráli vám podávajú pravidelné hlásenia po každom ťahu a vy zase im hlásite progres. Vedľajšie misie sa k hlavným pripájajú ako žiadosť o pomoc. Reaperi postupujú smerom k Zemi a v žiadnom kúte nie je bezpečne, dokonca ak budete sondovať v systémoch skenerom, môžu vás odhaliť. Ak povedzme neodpoviete na volanie Grissomovej akadémie, o dve-tri misie ďalej je planéta Elisium pohltená a vám odpretá možnosť zareagovať.

Množstvo misií vám zamestná na približne 30 hodín, sledovanie dejovej línie zaberie o päť hodín menej, ale nie sú to preteky o čas. Existuje v hre kopec pochôdzok, stačí sa len prejsť po jednom z poschodí Citadely a poobjavujú sa rôzne mini úlohy a potom sú tu ešte problémy posádky, ktorá sa postupne na Normandy verbuje. Niektoré potrebuje nové súčiastky, iný zase zháňa dôkazy, ďalší potrebuje len postrčiť. Každá jedna okrem pochôdzok je spracovaná výhradne cutscénami a príbehovým pozadím, ktoré do celého príbehu zapadá. BioWare si dali záležať, aby zamaskovali fakt, že väčšina z nich sú scenáre vystrihnuté a odohrávajúce sa na mapách co-opu, ktorý je absolútnou novinkou v sérii.

To, čo v co-ope budete riešiť proti sérii vlín vo štvorici, si užijete sami a nebude to jednoduché. Váš tím čelí mini úlohám s hackovaním, pričom dvaja bránia terminál, extrakcii artefaktov do výsadkového modulu alebo jednoducho ste postavení pred scenár – nájsť a zabiť. Mass Effect 3 je vďaka tomu akčnejší i keď rýchlosťou pohybu a dynamikou sa nevyrovná čistým 3rd person akciám. Stále sa môžete prílepiť k prekážkam, aj medzi nimi rýchlo preskakovať, no nový typ nepriateľov vás udržiava v pohybe a musíte kryť pravidelne meniť alebo utekať a presúvať sa.

Keď príde na teleportujúcu Banshee alebo obrovské obrnené gorily, zotrvanie na mieste vás zabije. Centurioni zase s obľubou hádžu dymovnice a vám znemožňujú výhľad (ak sa nedívate cez optiku sniperky), ďalší kladú malé vežičky, iní sa zase posúvajú s katanou smerom k vám a zvyšok sa vás snaží vykúriť granátmi. Hra pochopiteľne boj

sťažuje zvýšenou koncentráciou mini bossov a vpúšťanie viacerých vlín naraz, čo zase dáva priestor všetkým zbraňam, ale aj extra silným, ktoré sú pripravené len pre danú príležitosť. Pušky, sniperky, malé automaty, brokovnice môžete po novom vyšperkovať dvomi upgradmi a zvýšiť im údernosť, zväčšiť zásobníky, eliminovať spätný ráz a pod. A keď príde k najhoršiemu, dá sa použiť dýka z omni toolu pri útokoch na blízko.

Akčná zložka Mass Effect 3 odráža zúfalú situáciu a konštantnú hrozbu Smrťákov (Reaperov), ktorí sú vám v päťach, kam sa pohnete. V nie je všetko boj, na Citadele môžete počúvať rozhovory, rozdávať interview, prijať pozvánku na foteenie, venovať sa romanci a flirtovaniu s posádkou Normandy, kupovať modely lodí do svojej kajuty alebo do akvária vpustiť rybičky, ktoré tentoraz už nezahynú, ak im prikúpite automatický dávkovač žrádla. Svet Mass Effect napriek blížiacemu sa koncu pulzuje životom, nie je sterilný ani statický. Na oblohe plávajú lode, Citadela sa plní utečencami a vesmír je pohlcovaný a planéty zomierajú.

Vývoj udalostí naberá na obrátkach a každé ďalšie rozhodnutie je čoraz ťažšie. Shepard je špičkou kopije, ktorá zasunie

smrteľný výpad do tela Reaperom, ale vojna sa nezaobíde bez obetí. Vy len ukážete prstom, kto to neprežije. Povedať nie o príbehu alebo niečo bližšie o galaktickej vojne by bolo zbytočným vyvráždzením deja. BioWare odvedli výbornú prácu s nadviazaním na predošlé udalosti, postavy si dokonca pamätajú, čo ste s nimi prežili a pre nich urobili. Z minulosti sa vynárajú problémy, karty mieša aj pán Záhľadný. Nik nie je bez viny, ale v poslednom konflikte musia rasy držať spolu. A krehký mier musíte nastoliť vy. Nepamätám si, kedy som robil ťažšie rozhodnutia a skutočne premýšľal o ich dopade.

Nech urobíte čokoľvek, pocítite to na zdrojoch prichádzajúcich do finálneho zúčtovania. Podľa ich výšky je ovplyvňovaná vaša pripravenosť (Readiness) a na jej základe je vypočítané aj vyvrcholenie celej ságy, ktoré v sci-fi hrách nemá obdoby. Ide o tak emočne nabitý záver s ne-jedným prekvapením a pocitom dobre odvedenej práce, že pri rolujúcich titulkoch hrozia slzy radosti, šťastia aj hnevu, pretože vaše rozhodnutia sa už nedajú zobrať späť. Na stav galaxie vplýva aj prepojenie s iOS hrou Infiltrator a hranie co-opu, v ktorom si vytvárate a levelujete vlastnú postavu a spolu s ďalšími tromi podnikáte misie s odrážaním čoraz silnejších vlín nepriateľov. Akumulované body sa odrazia na galaktickej mape v boji proti reaperom. Nie je to však nutné a môžete ho spokojne ignorovať.

Unavený a nočnými morami prenasledovaný veliteľ Shepard čelí tomu najhoršiemu, čo celý svet poznal a Mass Effect 3 vykonáva vyrozprávanie ťažkej cesty na výbornú. Grafika čo do kvality opäť poskočila, no zachovala si svoje

Hra dovoľuje vybrať si preferovaný štýl s dôrazom na príbeh, RPG alebo akciu.



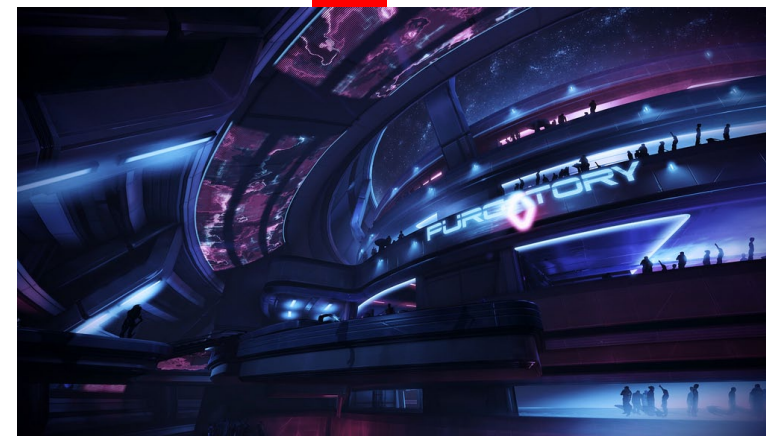
charakteristické črty, ktoré používaným materiálom dodávajú punc futuristickosti. Lokality po novom už nie sú postavené v jednej úrovni, ale s rebríkmi a výťahmi sa dosiahlo väčšej vertikality a nepôsobia vôbec stiesnene, práve naopak, sú väčšie a dovoľujú obklúčiť nepriateľov z viacerých strán. Mass Effect po technickej stránke nikdy nesklamal, konzolové verzie trápí prepád frameratu, ale to pri špičkovom ozvučení a dabingu je zanedbateľný kaz na inak výbornom audiovizuálnom spracovaní, ktoré sa smelo môže rovnať iným vesmírnym ságam.

V galaxii sa roztáčajú obrovské kolesá vojny, do ktorých vkladáte ďalšie ozubené kolieska. Misia v Mass Effect 3 je opäť raz nesplniteľná, vyčerpávajúca a nemožná. Mobilizujú sa všetky rasy a pulzujú nedočkavosťou ako mapa, kde zhasínajú milióny životov. Stoja pred nevyhnutným – finálnym zúčtovaním. Vyvrcholenie ságy dôstojne a úplne uzatvára s takým treskom, že bez ďalších otázok môže byť vytvorená nová trilógia. Mass Effect 3 je hrou, na ktorú ste čakali. Už teraz má zarobené na titul hra roka.

3.5

- + fantastický záver sci-fi ságy
- + ťažké rozhodnutia, o ktorých budete premýšľať
- + špičkové ozvučenie
- + dĺžka a unikátnosť každej misie

- používanie co-op máp v príbehu
- pre nováčikov bude ťažké absorbovať, čo sa deje
- záchrana galaxie máťúco prepojená na iOS a co-op





JOURNEY

UŽ STE NIEKEDY ŠLI TAK ĎALEKO, ŽE STE SI NEPAMÄTALI, AKO STE SA TAM DOSTALI? NEHNALA VÁS VPRED TÚŽBA NIEKAM PRÍSŤ, ALE BOLI STE TAK PONORENÍ DO MYŠLIENOK, ŽE STE KLÁDLI JEDNU NOHU PRED DRUHÚ A KEĎ STE ZASTALI A PRECITLI ZO ZAHĽBENIA, DOSPELI STE K NÁZORU, ŽE STE MUSELI PREJŠŤ ČASOVOU BUBLINOU ALEBO ČASOPRIESTOROVOU DIEROU? PODNETOM K VYTVORENIU ČASOVÉHO VÁKUA MÔŽU BYŤ AJ TUČNÉ BEATY, KTORÉ VÁS UNÁŠAJÚ A VÁM JE JEDNO KAM. HLAVNE ĎALEKO A PREČ. A POTOM SA OBZRIETE A MOŽNO ZISTÍTE, ČO VŠETKO STE PREKONALI, AKO ĎALEKO STE ZAŠLI, KOĽKO MÁTE VLASTNE ROKOV A MOŽNO AJ TO, ŽE STÁLE PREŠĽAPUJETE NA MIESTE.

Všetko, čo ste zažili, je len a len vaše. Nikto vám to nevezme ani sa nedá replikovať a keby aj, nikdy sa k TOMU nebudú viazať rovnaké zvuky, vône ani ľudia. Hovoriť preto o rovnakých zážitkoch nemožno. A v tom je Journey unikát. Vymyká sa čomukoľvek, čo ste doteraz mali možnosť odohrať, ale stále si necháva hovoriť hra, i keď nejde o presné označenie. Journey je interaktívnym dielom a tretím projektom Thatgamecompany. Dizajnér Jenova Chen potreboval presne šesť rokov na to, aby dokázal povedať obrazom a zvukom, o čo mu ide. O zážitky a emócie.

V podstate sa o Journey dá hovoriť iba ako o zážitku, dokonalom interaktívnom zážitku evokujúc spomienky previazané na individuálne životné traumy, radosti i strasti. A reprezentuje aj to, čo by sa stalo, keby sa z hier vytratila hra. Minimalistický prístup TGC úplne popiera to, čomu sa hovorí hlavné menu. Žiaden text, iba Start a vy začínate alebo pokračujete tam, kde ste skončili. Transparentná ovládacia schéma používa iba to najnevyhnutnejšie, aby ste sa s ňou v mikrosekunde zoznámili. Intuitívnosť nepotrebuje tutorial a ani ho tu v tradičnej forme nenájdete. Jediný text, na ktorý narazíte, sú záverečné titulky. Journey komunikuje výhradne hráčskym slovníkom, ktorý je univerzálny, nespolieha sa na žiaden zo svetových jazykov, a čo potrebuje, to vyjadruje zvukom a obrazom.

O čom je Journey? Je to vaša životná púť, ktorú zastupuje bezpohlavná červená a v dlhom plášti zahalená postavička. Neviete, prečo je v púšti, prečo nerušene medituje v horúcom piesku a ani to, či má vôbec tvár. Keď ju prvý kontakt s gamepadom vyruší a donútite ju vyraziť smerom k prvej dune, nájazdom kamery sa vám odokryje vyprahnutá púšť zvlnená ako vodná hladina tiahnuc sa k horizontu, na ktorom sa matne rysuje silueta kamenného obra so svetlom na vrchole.

Je to cieľ? Mám sa tam dostať ja alebo tá červená postava?

Existuje tona výrazových prostriedkov od motion capture, cez mimiku tváre, licencovaných skladieb, až po slávne mená a dopodrobna napísaný príbeh. TGC sa spolieha, že všetky tie medzery vyplníte vy, nie však fiktívnymi, ale skutočnými spomienkami. A tá postava môže byť spokojne aj váš prst, kresliaci do piesku vašu životnú púť a to slnko a lesknúci sa piesok predstavovať bezstarostné detstvo, kedy ste sa vydávali ďaleko od domu bádať krajinu a stínať drakov.

Journey vám nedovolí zablúdiť ani sa príliš vzdialiť z vymedzeného priestoru, v tom okamihu zaduje silný vietor a vás vráti späť. Keďže úlohy neexistujú ani kompas či šípka určujúca smer, o pozornosť v nekonečnom prostredí sa hlásia zaviate ruiny, opustené stĺpy aj náhrobné kamene iných, ktorí to vzdali. Alebo sú to vo vetre vejúce zdrapy látky, potrhane a zvetrané vlajky. Od kedy sme sa stali vetrom v Flower, sa hra snaží udržať na zemi, ale využíva tento element na prekonávanie vzdialeností, výšok aj skákanie.

Postava má šálu a jej dĺžka reprezentuje výdrž, ako dlho sa vo vzduchu udrží. Hľadaním symbolov sa predlžuje a s tým aj schopnosť doletieť ďalej. Prvé nesmelé kroky nahradí odvaha manipulovať so zabudnutými monumentami a vracat' im nazad aspoň trochu dôstojnosti. Uvoľňovaním roztrhaných vlajok si postavíte most, ako po lanách vás dostanú do výšok alebo vypustíte von lietajúce tvory, ktoré s radosťou brádzia vzduchom. Čo nová časť, to iné obdobie, ktoré plynule prechádza z dňa do noci či mrazivej zimy. Prostredie sa transformuje do vašich najväčších obáv, plávajúce monštrá predstavujú životné prekážky aj poľená v kariére.

Tu je nutné podotknúť, že v Journey sa nebojuje ani nezabíja, len kráča vpred a skáče.

Cesta je dláždená, vy ju netvoríte, ale absolvujete a môžete mať po boku aj partnera. Nikdy nevíete, kto to je, kedy sa



k vám pripojil ani ako sa volá. Kráča s vami, bok po boku alebo niekde v diaľave ho vidíte plachtiť. Voláte na seba zvukmi, na ceste si nimi spokojne môžete aj spievať alebo vychutnávať scenériu meditáciou. Nikdy nevídete to isté, aj keď sa pozeráte na identické stĺporadie zaliate lúčmi zapadajúceho slnka, pod ktorým sa piesok rozžiari ako letná obloha posiatá jasnými hviezdami. Cesta je pre každého iná práve zážitkami, aké vo vás prebúdza. S ďalším putujúcim sa bez jazykovej bariéry jasne dohovoríte, spolu otvoríte bránu, v mrazivom počasí zahrievate kráčaním vedľa seba, spolu čelíte silnej búrke aj zvedavo dobiedzate a snažíte sa presvedčiť sami seba, že je to skutočne živý človek. A potom všetko stíchne a vy prechádzate katarziou.

Žiadne video ani komentár vám nepriblíži ani z polovice to, čo všetko dokáže. A pritom sa Journey vojde do stopáže celovečerného filmu. V plnej dĺžke približne 150 minút v nemom úžase sledujete a žasnete nad niečim, čo nedokáže nasýtiť sietnice. Neviete sa vynadávať, ale ďalší pohľad vám bude pripadať nepríjemný, pretože budete na obrazovku zízať. Podobne ako Bully od Rockstaru nedokáže oceniť Journey mladý hráč, preňho pôjde o nudnú a krátku hru. Journey však ňou nie je.

Thatgamecompany netvorí hry, tvorí zážitky. A Journey je doteraz najväčším. Podľa Platóna je umenie darom bohov a umelec ich tlmočníkom. Jenova Chan je tým umelcom a Journey jeho nadpozemským dielom.

10

- + neuveriteľne silný zážitok
- + bravúrne zladený zvuk a obraz
- + podmanivá hudba
- + geniálne vyriešený multiplayer
- + znovuhrateľnosť i - vaše predsudky



TRAILER

Žáner: Adventúra

Firma: SCEE



Jeden zlý odraz, prídlhý skok a pretek opakujete.

PS3



SSX

DNES SNOWBOARDOVÝ SVET PRIŠIEL O VELIKÁNA. OPUSTIL NÁS JEDEN Z NAJVÄČŠÍCH INOVÁTOROV, JEDINEČNÝ JAZDEC A POHODOVÝ SPOLOČNÍK DO KAŽDÉHO REZORTU. POČAS SVOJEJ 12 ROČNEJ KARIÉRY SPLNIL SNY MNOHÝM MLADÝM ĽUĎOM, INŠPIROVAL ICH K VEĽKÝM VECIAM A DOKONCA ICH DONÚTIL KÚPIŤ VÝSTROJ A VYSKÚšaŤ TO NAŽIVO. DNES UVÁDZA EA NA TRH SSX A HERNÝ SVET JE SVEDKOM VYMIERANIA ŽANRU SNOWBOARDINGOVÝCH HIER. UROBIL TO UBISOFT SO SHAUN WHITE SNOWBOARDING, UROBILA TO AJ EA. POZVALA ŠIALENCOV NA CESTU OKOLO SVETA, ALE DOSTALI SKIPASSY IBA NA VEĽKÉ HORY, SNOW PARKY ZOSTALI ZATVORENÉ.

Shaperi na ratrackoch si môžu spokojne dať pivečko, odzvonilo U-rampám, prekážkovým dráham, vlastne EA dala zbom absolútne všetkému, čo každý freestyle šport potrebuje k životu a tým sú davy fanúšikov a všetok ten cirkus okolo popierania reality. Kaori, Zoe, Elise, Psymon vyraňujú na palube vrtuľníka zdolať najvyššie hory sveta, aby vrátili značke SSX kredit. A

pri písaní prvých stôp na strmých stenách Mont Blancu, Mount Everestu či Kilimadžáre budete sami ako prst.

Svetové turné vychádza z podtitulu, ktorým sa SSX snažila vrátiť na scénu – Deadly Descent. Pokoriť najnebezpečnejšie miesta, na ktorých sa ledva udrží sneh, malo byť výzvou, ku ktorej vedie dlhý tréning. Výsledkom je séria Survival jazd, na ktoré sa musíte špeciálne vybaviť. V noci budete potrebovať čelovku, na ľade zase horolezecký cepín, tu zase krídla, aby ste preleteli z jedného štítu na druhý a v skalnatom teréne zase poriadne chrániče. Napriek snahe vybudovať napätie a adrenalín z boja s mocnou prírodou, tieto eventy skôr vzbudzujú odpor z frustrujúcej stavby tratí ako strach z nebezpečia.

Všetky tieto prvky vnášajú do série, ktorá je postavená na absurdných trikoch a popieraní fyzikálnych zákonov, nebezpečný prvok realizmu. Či už je to kyslík, chrániče alebo šŧava pre sonarové okuliare pre vykreslenie terénu v absolútnej hmle, na obrazovke máte merač stavu batérií aj vybavenia a nijako nevylepšujú hrateľnosť. Ubíjajú ju a zo zábavy odstraňujú radosť z jazdenia častými pádmi, skokmi mimo trať, nasneženými stromami alebo skalami simulujúc ťažké podmienky na horskej stene.

Keď nečelíte nočným jazdám, ktoré sú vďaka limitovanému zornému uhlu vykrojeného kuželom baterky, takmer nehrateľné, tak je to padajúca lavína mimo obrazu, pred ktorou unikáte z pohľadu, aký vidíte v extrémnych videách. Jazdca sníma kamera v detaile z druhého štítu a vy sa rúтите proti obrazu. Nevidíte, čo je napravo, čo je naľavo, aký je hlboký drop, aký má profil terén, len sa máte dostať čo najskôr dolu. Celý stíhací pretek je výsmechom prírody aj nebezpečenstva zo strhnutia lavíny a hra si z toho robí aj dobrý deň - pretek končí tesne pod stenou, kde by jazdca biele peklo zhlŧlo ako malinu.

Dizajnom tratiť sa SSX nemôže pochváliť, prírodné prekážky, diery v ľade, skalnaté útesy a úzke traverzy sú nejazditeľné na prvý i druhýkrát. Môžete vrátiť čas a napraviť chybu, ale nepretáčate celý záznam preteku, iba vašu stopu. Ostatní jazdci si idú svoje. Časté reštarty a prekvapenia na značne rozvetvených tratiach neprospeievajú plynulému ponoreniu do sveta, kde to mohlo byť úplne všetko inak. Bežne sa stáva, že skočíte do prázdna, spadnete do jamy, nedoskočíte, nedoletíte alebo sa rozbijete o útes. EA si pre potreby vymodelovania krajiny požičala topografické údaje z NASA a

tieto vyšperkovala v štýle SSX popadanými vrakmi lietadiel, zasypanými elektrárnami, zaviatymi výskumnými stanicami, tunelmi, namontovanými zábradliami, kmeňmi stromov a pod.

A tu dochádza k absurdnostiam tipu stromy na štítoch Aljašky vo výške 4000 metrov nad morom, sneh v jaskyni pod horou alebo identické pasáže naskladané za sebou, ktoré sú ako päšť na oko. Kombinácia realizmu s nadupanou arkádou EA nevyšla, ak nezápasíte s učením sa stôp, tak je to ultra presná AI, podľa ktorej by sa dali ciachovať meradlá. Hra vás núti získať zlato, ale ak si vystačíte s bronzom alebo striebrom, nemusíte vôbec hrať. Len pošťuchnete jazdca z vrtuľníka a hra ho dopraví do cieľa bez vašej pomoci sama (nemusíte držať vôbec gamepad). Absurdné je takisto aj preskakovanie eventov, ktoré hra odmení rovnako ako keby ste ich splnili. Korunu všetkým Deadly Descents nasadzuje katastrofálne komiksové rozprávanie príbehu.

Odporúčam túto časť preskočiť a venovať sa tomu, čo je dôležité, a tým je 150 dropov a systém RiderNet. Toto sú dve veci, ktoré na SSX žiaria, bohužiaľ aj tu nájdete preteky postavené na survival eventoch. Múd Explore je zložený iba z dvoch typov jazd – Race a Trick. Ak ste už hrali SSX On Tour, budete doma, pretože stavba je úplne identická, jazdíte buď celú trasu od vrcholu až po úpätie alebo od polovice. Na jednu kvalitnú jazdu existujú dve, ktoré vás vytočia do nepričetnosti a je jedno, že môžete ukázať Shaunovi Whiteovi, ako sa točí Mc Twist či šialený frontside 2160.

Ani nová verzia SSX nie je nič dlhšia šialeným trikom a nebezpečným kúskom.





S alebo bez baterky, nevidíte v tme na ani krok.

SSX vyniká v trikoch a šialených kúskov, aké v žiadnej inej hre neuvidíte, dokonca sa vám do hudby primixuje aj nezabudnuteľný sample „Tricky“ od Run DMC. Každá z postáv po naplnení merača, ktorý je zdieľaný s boostom, predvádza svoje charakteristické parádičky, vyzúva dosku, točí ju v rukách, žongluje s ňou. Spájanie trikov do jedného komba, úžasné skoky v štýlovom tweaku, jazdenie po kábloch vysokého vedenia, hi-five s pilotom vrtuľníka, odkiaľ sú jazdy ko-

mentované a odkiaľ prichádzajú užitočné tipy, na akej strane je tunel a kde sa držať, vystrelí počet bodov do stratosféry. A tu sa k slovu hlási RiderNet, ekvivalent Autologu.

Doporučí vám ďalší event, oznámi, kto vás bodovo precikal, kto zlomil rekord. RiderNet eviduje každý zápis do tabuľky, porovnáva ho a hecuje do lepších výsledkov. V Explore získavate bronzové, strieborné i zlaté medaile, ale body aj za ukážkovú jazdu alebo dokonca ak niekto sa pokúsi zdolať vás výsledok a neuspeje. Body sa sypú aj z Geo Tagov, čo sú malé gule v tvare snehovej vločky, ktoré môžete zanechať v prostredí a čím dlhšie tam zotrávajú,

Regióny sa medzi sebou líšia prírodnými prekážkami alebo rôznymi stavbami či ropovodom.



tým viac vám zarobia. Ekonomický systém počíta aj s odomýkaním dropov na horách za body, nákup vybavenia, kostýmov nových postáv aj zápisného do globálnych eventov.

Týchto sa môžu účastniť tisíce hráčov, ale žiadneho z nich na trati nestretnete. SSX je postavený na asynchrónnom multiplayeri, takže žiadnemu priateľovi nedáte facku ani ho nezhodíte z dosky, iba ho uvidíte ako ducha, ktorý zanecháva za sebou stopu. Nesúperíte priamo s hráčmi, ale s ich výsledkami, čo je trochu škoda, podobne ako absencia splitscreenu. Globálne eventy sú limitované pravidlami aj podmienkami, rovnako aj custom jazdy. V súťaživom duchu zbierania trofejí sa nesú aj medaily za splnenie rôznych úloh ako trikovanie po určitý čas, prekonanie rýchlosti 200 km/h, získanie 6 miliónov bodov, 25 flipov počas jednej jazdy a pod. Hra robí výbornú prácu, že všetko podrobne eviduje a viete, čo máte urobiť, aby ste získali zlato alebo boli ocenení. SSX sieťovú hru zvláda na jednotku. Ak ste pripojení, otvára sa nová dimenzia hrania, musíte však prekonať vysokú bariéru, ktorou sú príliš otvorené trate a fakt, že na niektorých budete nezmyselne plachtiť

vzduchom alebo jazdiť v takej tme, že ani baterka vám nepomôže.

Pri pohľade na SSX zistíte dve veci, že EA kedysi robila špičkové freestylové hry a že nedbá na ich odkaz. Možnosťami orezaná verzia SSX On Tour a funkčne chudobný príbuzný exhibicionistu Skate je na kopci sám a stratený. Návrat nie je veľkolepý ani taký, aký sme si predstavovali. Chybou SSX je, že sa príliš snaží byť štýlová, ale používa k tomu prvky realizmu, ktorá ju vo finálnej jazde zráža na kolena a ťahá dolu ako gravitácia, a tá bola predsa touto sériou popretá. Realita je nudná a SSX reprezentuje to, čo sa stane, ak z hry zoberiete zábavu.

6.0

- + choré triky
- + ekonomický systém
- + RiderNet a mód Explore
- frustrujúca otvorenosť trati
- survival časť
- v multiplayeri preteká iba s časom
- chyba citelne sociálna stránka so zdieľaním obsahu

V multiplayeri súperite výhradne proti časom a duchom iných hráčov.





Herný štýl Binary Domain je úplne jasný - cover and shoot akcia.

PS3



Jaroslav Otčenáš

BINARY DOMAIN

TAKMER V KAŽDEJ NAŠEJ PREDSTAVE O BUDÚCNOSTI ĽUDSTVA HRAJÚ VÝRAZNÚ ÚLOHU ROBOTI. MÁLOKEDY TO DOPADNE DOBRE, VÄČŠINOU SA ROBOTI VZBÚRIA A SVOJIM BÝVANÍM PÁNOM NAKOPÚ SEDACIE SVALY (TERMINATOR), PRÍPADNE SA TVORCOM CHCÚ ČO NAJVIAC PODOBAŤ (BLADE RUNNER). Z POHĽADU ĽUDÍ NAJHORŠIA JE ZREJME KOMBINÁCIA TÝCHTO DVOCH FUTURISTICKÝCH SMEROV, KEDY NA NÁS ÚTOČIA ROBOTI S PRUDKO HUMANOIDNÝMI FYZICKÝMI I PSYCHOLOGICKÝMI ČRTAMI. ČI UŽ BUDEME VYCHÁDZAŤ Z TÝCHTO FILMOV, NESPOČETNÉHO MNOŽSTVA KNIŽNÝCH ROMÁNOV ALEBO Z INÝCH PREDLÔH, UMEĽÝ ŽIVOT BY NÁS UŽ TERAZ MAL MÁTAŤ V SNOCH A JEDINÝ DOVOLENÝ ROBOT BY MAL BYŤ TEN KUCHYNSKÝ.

Možno by sme ale zmenili rétoriku, keby sa zdvihli hladiny oceánov a pobrežné mestá by museli byť ohradené gigantickými stenami. Na ich výstavbu a údržbu by sa práve výkonní a od prostredia nezávislí roboti zišli. Presne tak popisuje nástup robotov aj Binary Domain. V roku 2080 budú najväčšími dodávateľmi kybernetickej technológie dve firmy, jedna americká a jedna japonská. Po čase vlády najmocnejších krajín sveta zistia, že zahrávanie sa s AI by mohlo skončiť veľmi škaredo a tak podpíšu novú Ženevskú dohodu, ktorá má za úlohu

obmedzovať výrobcov robotov v niektorých aspektoch vývoja. Na dodržiavanie konvencie dohliada medzinárodná Rusty Crew, pričom práve jeden z členov jednotky, Dan, sa na cca 7 hodín stane vašim hlavným hrdinom pri hľadaní pôvodu zakázaných robotov.

Hoci príbeh o humanoidných robotoch ako taký určite nepatrí k tomu najorginálnejšiemu na scéne, v Binary Domain funguje excelentne a ženie vás dopredu počas celej singleplayerovej kampane. Je za výrobou „Hollow Children“ skutočne japonská megakorporácia AMA-DA? Ak áno, čo tým sleduje? Kto všetko vo vašom okolí ešte môže pod kožou skrývať integrované obvody a tranzistory? Alebo sa pod povrchom skrýva niečo horšie?

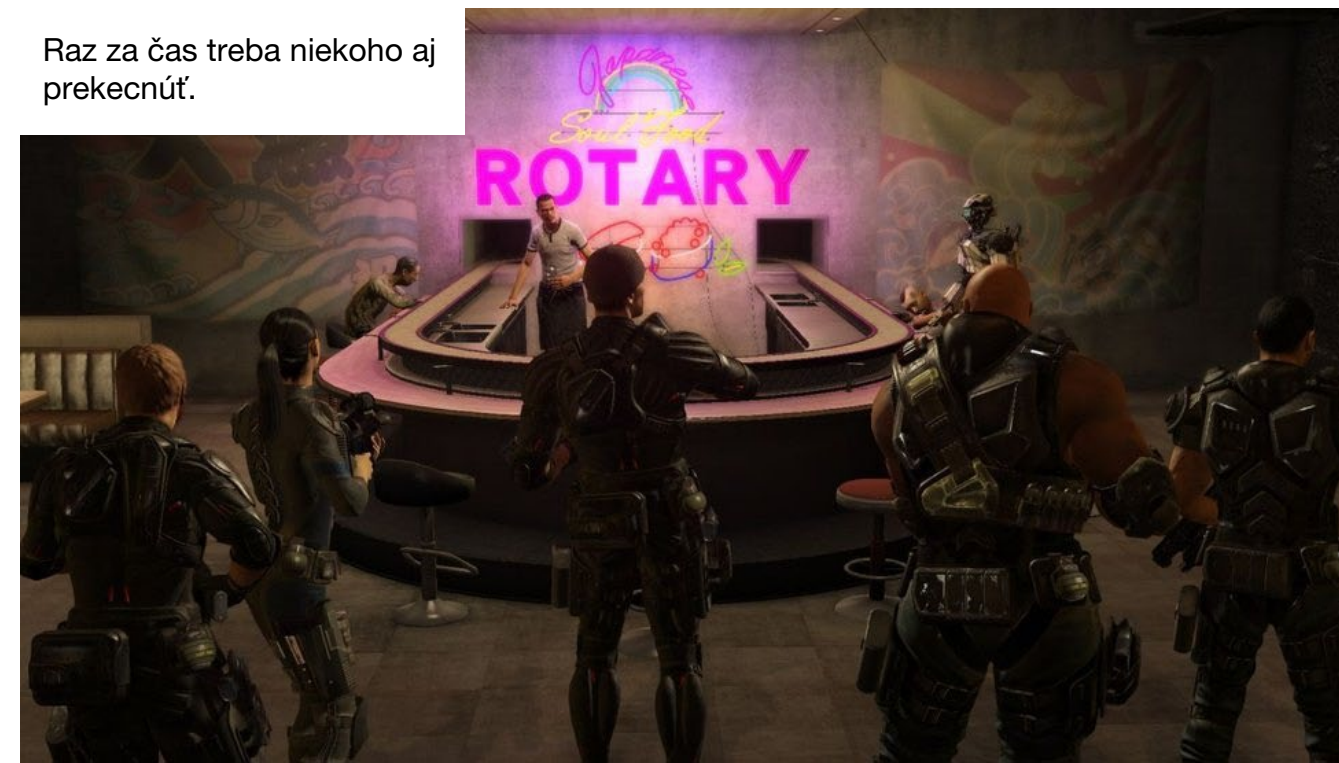
Celý príbeh sa odohráva v Tokiu, ktoré musí Dan a jeho parťáci najprv infiltrovať, v čom sa mu budú snažiť zabrániť desiatky a stovky robotov AMADA. Polícia bude väčšinu času stáť bokom, čo len potvrdí dosah chápadiel megakorporácie. Keďže Binary Domain je 3rd person akcia, Rusty

Crew sa budú spoliehať najmä na svoje zbrane a na prekážky, za ktorými je možné sa pred nepriateľskou strelbou ukryť. Klasická cover and shoot akcia. Teda, klasická JAPONSKÁ cover and shoot akcia, nakoľko za hrou stojí japonské SEGA štúdio a na niektorých herných mechanizmoch to vidieť na prvý pohľad.

Za ničenie robotov dostávate kredity, čím viac ich rozstrieľate, tým viac peňazí na účet pribudne. Každý člen z Rusty Crew má unikátnu zbraň a práve tú je možné v niekoľkých kategóriách (sila, presnosť, zásobník atď) za kredity získané za odvoz materiálu do kovošrotu upgradovať. Vďaka nanobotom je tiež možné upravovať parametre postáv, tzv. Tetris štýlom. Hrdinovia majú k dispozícii prázdnu mriežku a do tej sa ukladajú upgrady rôznych tvarov, napríklad L-ko, I-čko alebo O-čko. Je už len na vás, ako si upgrady vyskladáte, aby ste zabrali v mriežke čo najviac miesta a mohli použiť maximum upgradov. Zbrane i upgrady riešite nie len pre Dana, ale tiež aj pre ostatných členov tímu.

Láska Japoncov k robotom a umelým formám života sa naplno prejavuje najmä v súbojoch. Obyčajní, rádoví plecháči súplujú klasické ľudské archetypy nepriateľov.

Raz za čas treba niekoho aj prekecnúť.



Základný vojak, vojak s brokovnicou, rýchly vojak s mečom, vojak so štítom, sniper atď. Posadnutosť obyvateľov krajiny vychádzajúceho slnka kybernetikou sa tiež odráža v dizajne bossov. SEGA vsadila pri finálnych bitkách na veľkosť a analógiu s prírodou, takže budete musieť zdolať gigantického robopavúka, technogorilu, tigra a ďalšie.

Honba za kreditmi a túžba rozstrieľať plecháčov na matičky a šróby necháva vyniknúť situáciám, kedy sa roboti s odstrelenými nohami a do červena rozžiarenými očami snažia rukami pritiahnúť k vašemu telu a aspoň vás na chvíľu podržať (zdravíme Arnolda v lise). Takéto okamihy spolu s neustálymi prestrelkami a v kombinácii s pasážami, keď strieľate z pohybujúceho vozidla alebo dokonca niečo priamo šoférujete umožnili vzniknúť veľmi slušnej akcii, ktorá sa dobre hrá, rýchlo odsýpa a baví až do úplného záveru. Výsledný dojem nekazí ani grafika, vizuál je mierne nadštandardný a na niektoré animácie či efekty je radosť pozeráť.

Počas singleplayer kampane sa budete stretávať i lúčiť sa z viacerými členmi jednotky, veľkým Američanom Bo, francúzskym kyborgom, britským exagentom, príťažlivou číňankou Fei, či snád' najškaredšou ženskou postavou vytvorenou pre potreby videohry – Rachel (netreba sa čudovať, je to Angličanka). Zloženie družstva je možné v niektorých situáciách meniť a vaše voľby v akcii alebo aj mimo nej následne ovplyvňujú dôveru, ktorú voči vám každý z členov prechováva. Ak hladina dôvery klesne pod určitú hranicu, vojaci môžu začať odmietať vaše príkazy a vy ich nebudete môcť poslať dopredu, kryť vás alebo sa stiahnuť a brániť



určité miesto. Keďže však partáci väčšinou času robia to, čo majú, zvládnete to aj bez príkazov.

Napriek nepotrebnosti rozkazovania by mohla Binary Domain vo žánri tímových akcií posunúť o stupienok vyššie implementovaná možnosť ovládať tím vlastným hlasom. Touto featurkou sa hra pýši a vehementne ju propaguje na každom kroku. Zabudovaný softvér má v databáze pomerne rozsiahly slovník a okrem Yes, No či Regroup by mal teoreticky zvládnuť aj desiatky ďalších možných spojení. U mňa to, priznám sa, príliš nefungovalo, ale dával som to za vinu mizernému prízvuku (i keď na druhej strane, ako veľmi sa dá výslovnosťou pokaziť Yes alebo No?) Po chvíli zisťovania som ale prišiel na to, že problémy s analýzou hlasu majú aj natívne americkí hovoriaci kolegovia (celkom vtipné video si pretočte na 6:40) a hlasové ovládanie by si rozhodne zaslúžilo poriadny patch.

Mohli by sme predpokladať, že titul orientovaný na silný singleplayer so zaujímavým príbehom nebude mať žiadny alebo len veľmi chabý multiplayer. Presný opak je pravdou a ponuka MP nás skutočne prekvapila. Plnohodnotný kooperačný kampaňový mód síce chýba, čo je veľká

**V žiadnej správnej akcii
nesmu chýbať šoférovacie
pasáže.**



škoda, no aspoň čiastočne sa ho snaží nahradiť Invasion (obdoba Hordy). V zozname režimov našťastie nájdete dostatok materiálu na dlhodobé hranie, deathmatch, team deathmatch, bomb/defuse, CTF a ďalšie známe varianty. Medzi zápasmi hráč získava vyšší level, odomýká sa mu vybavenia a všetky tie drobnosti, ktoré od dobrého MP očakávame. Navyše, sieťový kód je stabilný a načítavanie levelov rýchle.

S robotmi to budeme mať v budúcnosti tak či tak ťažké a je zbytočné sa nad tým trápiť už teraz. Ušetrený čas radšej venujte hrianiu Binary Domain, pretože z hry bez veľkého hynu sa vyklubá veľmi slušná strieľačka, ktorá vás zabaví v singleplayeri a vydrží dlho v multiplayeri. A to je predsa tá najlepšia kombinácia.

3.0

- + výborná príbehom poháňaná singleplayer kampaň
- + plnohodnotný multiplayer (okrem co-opu)
- + RPG prvky
- slabé zapracovanie hlasových povelov
- chýba plnohodnotný co-op

DIABLO

DIABLO III MÁ DÁTUM!



A je to tu! Konečne sme sa dozvedeli dátum, ktorý už niekoľko rokov túžia poznať milióny hráčov po celom svete! Deň vydania akčnej RPG Diablo III! Takže si predstavte pomyselné fanfáry a vryte si do pamäti Blizzardom požehnaný dátum. Tretí lov na démonov na a moci pekelné začne 15. mája 2012!. Od uvedeného termínu sa začne Diablo III predávať v Európe, Amerike a ďalších končinách sveta. Hra sa bude predávať v digitálnej aj krabicovej verzii, vyžaduje Windows Xp, Vista, 7 alebo Macintosh a odporúčaná cena je \$59.99. Zberateľská edícia má stanovenú cenu na \$99.99 a zahŕňa Blue-ray / DVD disk set a materiály zo zákulisia výroby hry, soundtrack, 208-stranovú knihu artworkov a 4 GB USB soulstone, na ktorom nájdete Diablo II a expanziu Lord of Destruction, pridaná bude aj Diablo lebka. K tomu exkluzívny obsah pre Diablo III, World of Warcraft a Starcraft II: Wings of Liberty.

Hráči World of Warcraft môžu za určitých podmienok obdržať digitálnu kópiu Diablo III zdarma. Tlačovú správu a detaily o vydaní Diablo III nájdete na tejto stránke. Predobjednať si hru môžete aj u nás.





A tu to všetko znenazdajky začalo, pri kamarátskom pokeci o živote, ženách a ženbe.



CATHERINE

MÔŽETE ICH NENÁVIDIEŤ, MÔŽETE ICH MILOVAŤ. JAPONSKÉ HRY DOKÁŽU VYTVÁRAŤ NEUVERITEĽNÝ POCIT INOVÁCIE, OBJAVOVAŤ NOVÉ SVETY A VYPÁLIŤ RYBNÍK TITULOM, AKÝ NIKTO INÝ NEPRINESIE. ŠTÚDIO ATLUS SI ASI TYKÁ S DÉMONMI A NEMÁ PROBLÉM KOMBINOVAŤ STREDOŠKOLSKÚ SELANKU S POCITIVOU RPG. NO UŽ SA ROZHODLI POSKOČIŤ ASPOŇ O DEKÁDU VYŠŠIE VO VEKU SVOJICH HRDINOV A PONÚKAJÚ PSYCHOLOGICKÝ TRILER CATHERINE KOMBINOVANÝ S LOGICKOU HROU. NA PAPIERI TO JE NEUVERITEĽNE ŠIALENÁ KOMBINÁCIA, KTORÁ SA V ČASE NEISTOTY NA VIDEOHERNOM TRHU SNAŽÍ ZAUJAŤ.

Možno nebudete veriť, že jeden z najoriginálnejších zážitkov roka dokáže priniesť spojenie dvoch starých herných žánrov – logickej hry a adventúry. Prečo ju ani Japonci neurobili napríklad pred 20 rokmi? Azda na ňu nedorástlo ich publikum, až teraz. Herné techniky síce čerpajú zo známych typov, ale kľúčová je ich symbióza. Ako dokáže narácia vplývať na hrateľnosť a naopak? A čo je najpodstatnejšie, ako vás môže vtiahnuť tým, čo sa v nej odohrá a čo urobíte? Catherine prišla do Európy v zaujímavom čase, keď sa

poprední vývojári na GDC mierne vadili, či je podstatnejší príbeh alebo hrateľnosť v hrách. A táto hra ukazuje esenciu oboch atribútov v jednom celku.

Forma je netradičná, ale iba pre japonskej kultúry neznalých hráčov. Začiatok príbehu vysielaný vo forme anime epizody nepoľavuje prvých 10 minút z hutného rozprávania deja či introdukcie hlavných postáv, najmä mladíka Vincenta, ktorý stojí pred životnou dilemou ako budúcnosť so svojou partnerkou Katherine; radšej by sa venoval svojim kamošom a pivečku. Jeho frustrácia ho gníavi najmä v noci, keď ho prepadnú nočné mory (tiež hrateľné časti), kedy uteká z labyrintov. Ale aj dni sa začínú meniť na čoraz intenzívnejšie, keď sa začne stretávať s Catherine, úplný opak jeho priateľky – zábavná, príťažlivá, bez záväzkov. Nerozhodný muž a dve ženy, ktoré ho vedú do nečakaného stavu mysle, takmer šialenstva. Akoby nestačilo, že sa nevie vysporiadať s jednou – teraz ho vo dne, v

noci mátajú obe a nedajú mu vydýchnuť.

Adventúra a logická hra. Každá perfektne preberá na seba svoju úlohu a zároveň tlmočí hrdinove psychologické stavy. Adventúra je spočiatku pasívna, no rýchlo vás zapojí do diania niektorými voľbami. Dianie sa odohráva primárne v obľúbenom podniku The Stray Sheep (odtiaľ obsesia ovcami naprieč celou hrou), kde vediete dialógy s hosťami a dostávate SMS od oboch žien. Je na vás, ako na ne odpovedať – ikony anjelika a diablíka pomôžu tým, čo sa rovnako ako Vincent nevedia rozhodnúť: byť dobrý partner pre Katherine alebo ísť ďalej po neviazanej ceste voľného zábavy s Catherine. Možnosti nie sú podobne ako v živote dobré/zlé, zisťujú váš morálny postoj. Ale zároveň je krásne vidieť, kam vás jednotlivé rozhodnutia môžu posunúť: k usporiadanému vzťahu alebo vytúženej voľnosti. Nie je to nalinkovaná adventúra s pavúkom odpovedí, ale čosi viac. A dočkáte sa aj viacerých odlišných záverov, ktoré si priamo taký štýl hrateľnosti pýta.

Keď deň pominie a nastanú nočné mory, pochopíte, prečo toľkí spomínajú, že Catherine je dosť ťažká hra. Hrdina je rovnaký: Vincent v boxerkách, s baranímí rohmi na hlave a vankúšom v ruke. A stojí

na najnižšom poschodí pyramídy, obrovskej veže zloženej z rôznych častí. Jeho cieľom je štverať sa nahor, pričom možno využiť viaceré druhy pohybov, skladať či posúvať časti, tvoriť si cestu. Jednoduchý princíp je však starostlivo prepracovaný rozličnými typmi veží a kociek, čo sa sami nechcú pohnúť preč. Vincent je v permanentnom strese prezentovanom časovým limitom – na vrchol sa treba dostať za stanovený čas. Krvavé bloky, ľadové kryhy, rôzne prekážky a čoraz menej času na ich zdolanie. Niekedy myslíte dva-tri kroky vpred. A veža pod vami sa rozpadáva. Po ceste máte pár checkpointov a voľné vankúše sú extra životy, no treba sa naučiť rýchlo konať. Čím ste ďalej, tým je pyramída náročnejšia. Na ľadových kryhách sa šmýkate, bomby ničia bloky a ešte sú tu aj bloky nepriateľov, ktorých sa neradno dotýkať. Váš pocit z riešenia puzzle je jediný a autori vás tam presne chcú dostať, lebo tam majú aj Vincenta – je tu stres, frustrácia, veľký tlak.

A to ešte čakajú bossovia na konci kapitol, ktorí radi do vás pichajú zbraňami či pošlú srdiečka, čo zrazu vymenia ovládanie a chaos pokračuje. Aj kamera zrazu zošalie a riešenie je náročnejšie, tempo na ich porazenie je frenetické a Vincent sa do rána môže zblázniť. Ale sami cítite, kam vás hra nasmerovala. Je to unikátny príklad, ako sa dianie z hry prenáša na hráča a kopíruje pocity. Aj keď využíva iné prostriedky, výsledok je rovnaký. Stres, veľký tlak vs. nájdenie riešenia.

Puzzle porcia je približne rovnaká ako adventúrna, čo znamená na jednej strane, že puzzle nie sú len do počtu a rovnako potvrdzuje aj hĺbku príbehu. A na tomto mieste by

Postup na veži je krásne zobrazený v ľavej lište, takže presne viete, koľko vás bude sen trápiť.





Hodiny kvalitného anime sa využívajú často vo filmových a kamerových technikách, detaily sú v druhej polovici veľmi časté.

bežná recenzia končila tým, že dva žánre v jednom sú funkčné a napriek prvotným očakávaniám, že si príliš nezahráte, sa dočkáte veľmi náročných herných chvíľ, ktoré by ste spočiatku nečakali.

Ale toto nie je bežná adventúra. Catherine zvysoka kašle na gro súčasnej videohernej produkcie a je odhodlaná ísť podstatne ďalej v rámci nášho známeho média. Videohry žijú predsudkom, že hrdinovia sú zväčša tupí mumáci, čo zachraňujú svety alebo v nich stále treba strieľať, bojovať či aspoň skákať naštvanej rastline po gebuli. Catherine je podstatne ďalej a nie je to iba rozprávaním príbehu, ten vedeli solídne podať interaktívne adventúry ako The Pandora Directive v 90. rokoch.

Na Catherine možno uplatniť kritéria umeleckého diela: sledovať kvalitu hrdinov, napísaného deja ako bonus aktívny prechod psychologického stavu na vás. Vincent i dvojica žien sú skvelo napísané postavy, ktoré majú ľudské motivácie. Nie sú príliš odlišné od ľudí, ktorých nájdete vo svojom okolí: ženy, čo sa túžia usadiť s priateľmi,

iné ženy, čo si chcú od života ešte dlho užívať a nerozhodnutých mužov s partnerkami či milenkami (aj ich kombináciou). Ak niektorí hráči zo svojich životov utekajú, aby sa týmito témam nemuseli venovať, pribije ich do kresla hneď prvých 10 minút, kde je Vincent vystavený bežnej mužskej dileme, či sa s Katherine oplátí oženiť. Sú tu otázky osobnej zodpovednosti, ktoré v súčasnej dobe riešia mnohí. Navyše predstavujú krásny presah zo skutočnosti (dej Vincenta v civile) do unikátnych nočných mor. Kolkých prenasleduje v podvedomí niečo podobné? Snažíme sa zaspáť, utiecť od denných starostí... aby sme našli seba v hlbokkej pasci, z ktorej chceme ujsť. Alegória odhodlaného Vincenta je trefná. Catherine je výborne napísaná a dej má zmysel. Akurát sa do neho môžete aktívne zapojiť.

Pretože namiesto strieľania a head-countu čaká iný cieľ, otázky morálky i vlastnej existencie. Ak ste doteraz v hre



Neskoršie levely si pýtajú rýchlejšie reflexy a riešenia čoraz intuitívnejšie - tu je asi cesta nahor, tam idem.

uplatnili iba čiastočnú vlastnosť typu „som detailista, preto musím v RPG nájsť každú debnu,“ čaká vás povýšenie na vyšší level. Máte jedinečnú šancu riešiť Vincentovu dilemu a sami na sebe vidieť svoj postoj k zodpovednosti, či toľko vytúženú chlap-skú otázku „čo robiť, ak mám dve ženy k dispozícii“. Jednoducho zhrnuté: ak bežné videohry atakujú vašu prvú signálnu sústavu, Catherine ide ďalej a nechá vás myslieť za hrdinu v neobyčajnej psychologickkej sonde.

Preto toľká chvála, pretože emócie generované Catherine sú úplne iné ako v 99% iných hier. Ani tie hráčske sa síce neutlmujú, skôr tie ostatné dostávajú priestor ako málokedy predtým. Mnohí sa pri hrách smežeme, čertíme a občas rozmýšľame nad puzzle. Teraz môžeme vydolovať ešte viac.

Netreba viac písať o grafickej stránke (je silne štylizovaná a zaujímavá), o zvuku (sugestívnom, či v puzzle častiach alebo anime sekvenciách), lebo zase vraciame k forme, no tu ide najmä o obsah. Konečne nemusíme riešiť technológie, framerate a platformy, ale venovať sa tomu, čo chce hra povedať. Je vynikajúca v tom, aké témy servíruje, že sa celých 12 hodín herného času dokáže zamerať na ľudskú dilemu mladého muža, ktorý nevystrieľal pol Tokia,

a rieši najväčší boj v sebe. Je to silná konkurencia pre výborné knihy, skvelo natočené filmy a vy môžete byť jej aktívnou súčasťou. Ak je Vincent archetyp cieľového herného publika, má sa na čo tešiť. Aj keď mnohí sa rozhodnú vzdať na polceste ako v živote. Sociálna kritika v podobe videohry? Na to sme čakali?!

3.0

- + vynikajúci príbeh a postavy
- + morálne voľby až na prvom mieste
- + prepojenie dvoch žánrov
- + intenzívne puzzle pasáže
- + kvalitný audiovizuál

- občas náročná sekvencia
- málo typov puzzle

Obsesia ovečkami má množstvo podôb a preberajú na seba kopu charakterov.



Q-Quit it with all this dying stuff...
I'll do whatever you say! Just help me!



Dvojica úvodných postáv časom preberie úplne iné roly.



YESTERDAY

VEĽKÚ ZODPOVEDNOSŤ SI NEVYŽADUJE LEN VEĽKÁ SILA. VEĽKÚ ZODPOVEDNOSŤ SO SEBOU PRINÁŠA AJ VEĽKÉ MENO. HRY NEVYNÍMAJÚC A TO SA ANI NEMUSÍ JEDNAŤ O TVORCOV VYSOKO ROZPOČTOVÝCH TITULOV, KTORÉ SA TAK RADY OZNAČUJÚ ROZDIELNYM POČTOM PÍSMEN A. ŽIARIVÝM PŘÍKLADOM MÔŽU BYŤ ŠPANIELI Z PENDULO STUDIOS. ZÍSKALI SI SRDCIA HRÁČOV NAJMÄ SILNÝM PORTFÓLIOM, KTORÉ ZA NIMI STOJÍ. NEVYVÍJAJÚ NA KONZOLY, NESTOJÍ ZA NIMI VEĽKÝ VYDAVATEĽ A DOKONCA SA NEVENUJÚ ANI VÄČŠINOVÝM ŽÁNROM. MNOHÍ DNEŠNÍ HRÁČI ŽANRU ADVENTÚR UŽ NIEKOĽKO ROKOV PREDPOVEDAJÚ SMRŤ, NO TÁTO ŠIKOVNÁ PARTIA Z MADRIDU PATRÍ MEDZI TÝCH „POSLEDNÝCH“ MOHYKÁNOV, KTORÝCH ZLATÉ RUČIČKY MAJÚ NA SVEDOMÍ NEJEDEN HIT.

Svojimi príšerkami do sveta neprerazili. Prelom nastal až v roku 2001, kedy vyšla prvá časť série Runaway. Prijemne spracovanie, svieži humor a sympatická dvojica protagonistov, ktorých vzťah sa pred hráčmi budoval. Ďalšie dve pokračovania nezaostávali. Minulý rok však prišla zmena a autori sa takpovediac vrátili ku svojim koreňom, keď predstavili príbeh, ktorý nie len oživil rôzne monštrá, ale spravil z nich filmové hviezdy. A opäť tu bola úžasná dvojica s neuveriteľným iskrením. A teraz tu je Yesterday. Nová značka, s ktorou ste sa už u nás nedávno stretli. A opäť bude všetko inak.

Yesterday je v prvom rade titulom, ktorý sa rád a často schováva za rôzne masky, čo bol pravdepodobne aj autorský zámer. Jednou z jeho masiek však nie je tajomnosť, ktorá vás sprevádza už od prvých chvíľ. Vlastne to začína už samotným názvom, od ktorého sa nemôžete nijako odraziť. Ale toho vnútorného nutkania sa zbaviť nemôžete. Prečo Yesterday? Čo sa stalo včera? Rúškom tajomstva je zahalené ešte aj menu, v ktorého minimalizme ledva nájdete spustenie hry. A nič vám neprezradí ani intro odkazujúce na satanizmus, rôzne rituály a brutálne vraždy.

Prvou z masiek som sa nechal oklamať aj ja sám. Preview verzia nám ukázala úvodnú kapitolu, ktorá je však skôr prológom. V nej sme sa dostali do kože nesúrodej dvojice, no tentoraz rovnakého pohlavia. A nie, autori sa nerozhodli dať priestor homosexuálnemu vzťahu. Mladý zbohatlík Henry a hromotlk Cooper sú dvaja priatelia, ktorí pomocou organizácie Children of Don Quixote (ktorá má reálne základy vo Francúzsku) chcú pomôcť bezdomovcom, prípadne ich aj zachrániť pred masovým a brutálnym vyvražďovaním. Ulice mesta pre nich ale prichystali nejedno prekvapenie a tak museli spojiť sily, aby z toho obaja vyviazli živí. A potom sa to stalo. Koniec prvej kapitoly a preview verzie prin-

iesol menší šok, ktorý sa do typicky ladenej adventúry od Pendulo moc nehodil.

Pre zatiaľ sa však nedomôžete žiadneho vysvetlenia, lebo ste zrazu v úplne novej postave a o niekoľko rokov neskôr. Henry už nemá uhrovitú tvár a je na čele obrovskej korporácie. Cooper je stále rovnaká gorila, no je plešatý a dominantou jeho tváre je nepekná jazva. A vy ste John Yesterday. Na prvé zdanie je vaša nová postava riešením hádanky. Opak je však pravdou. John si nič nepamätá a je možné, že ako aj jeho meno, tak aj jazva na dlani v tvare Y odkazujú len na jeho minulosť, ktorú, samozrejme, musíte odhaliť. Henry vám dá len indície. John pre neho pracoval na odhalení starobylého satanského kultu, no v jednom momente sa pokúsil o samovraždu.

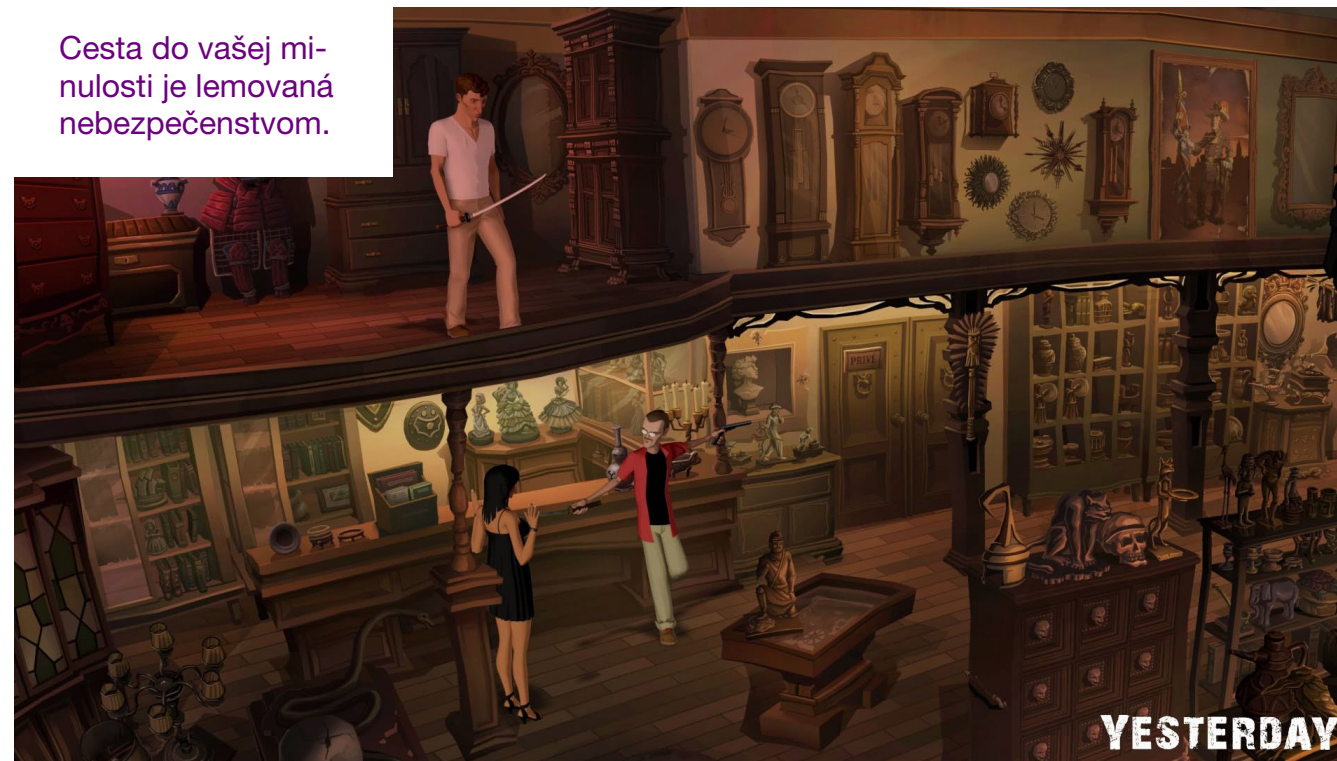
A tak nastupujete na cestu vyšetrovateľa. A nie len zadaného prípadu, ale hlavne vlastnej minulosť. Začínajú sa vynárať flashbaky minulosť, niektoré až príliš divné. A v tom momente vám začne byť jasné, že málo čo je v skutočnosti tým, čím sa aj zdá byť. Jeden zlom strieda druhý, neustále sa mení takmer všetko, čo ste sa doteraz dozvedeli a chronológia si naprieč hrou poskakuje ako sa jej zachce, len aby vás zas posunula ďalej do minulosť postavy. Dokonca budete

musieť ísť myšlienkami do minulosť, aby ste si pomohli v súčasnosti. Alebo využijete jednu z výnimočných Johnových schopností. A záver s vami už úplne zatočí.

Jedna strana mince je tá, že sa tu neustále niečo deje a vývoj príbehu nenecháva žiaden priestor na stagnáciu. Ešte si aj stihnete znovu vybudovať vzťah, aj keď ten tu hrá len veľmi okrajovú rolu. A vás to baví. Baví vás odhaľovať neustále nové tajomstvá, ponárať sa hlbšie do postavy a jej minulosť. No je tu aj druhá strana. Práve to, že sa pred vami odohráva neustále množstvo zvrátov, tak sa v nich pomaličky môžete začať strácať a niektoré sa vedľajšie akty sa odbijú až príliš povrchné. Zvlášť na chudákov bezdomovcov sa zabudne až príliš skoro. Určite príbeh nemožno hodnotiť inak ako kladne, no toto sú jeho slabosti. Medzi ne taktiež môžeme zaradiť úplný koniec, ktorý síce ponúka rozuzlenie vašej postavy, no necháva sa aj dosť otvorený. Máte v ňom aj možnosť voľby a tým pádom si ho trochu inak obmeniť.

Tu narážame na ďalšiu z masiek hry. Tá sa doteraz prezentovala aj na press materiáloch trochu inak. Všade bol Henry s Cooperom, ktorí skôr vytvárajú dojem ako Laurel & Hardy, aj rozdielnymi osobnými charakteristikami. A zrazu je hlavnou postavou niekto iný, so zahalenou temnou minulosťou. Aj celkový výtvarný ráz hry je takouto maskou, kedy spadá do schémy, ktorú si v Pendulo určili a tá skôr naznačuje humornú náplň, nie temnú. Istým spôsobom by sa hra dala prirovnať k Poslovi Smrti, kde tiež hlavní hrdinovia pátrajú po svojej minulosť a tá nie je práve najpríjemnejšia. Len on nemal mimikry. Humor tu síce je,

Cesta do vašej minulosť je lemovaná nebezpečenstvom.



YESTERDAY



Vo vedľajšej epizóдке zno-
vuobjavíte svoj vzťah.

no len na ojedinelé spestrenie v drobných poznámočkách.

Yesterday vám utečie strašne rýchlo. A nie je to len kvôli tomu, že sa príjemne hrá, ale aj kvôli jej biednej dĺžke. Zhruba 4 hodiny budete mať za sebou ani sa nenazdáte. A nemôžete sa spoliehať ani na zákysy, keďže aj napriek množstvu puzzlov v prostredí nimi len preletíte. Niekedy sú až príliš jednoduché a rozmyšľať vás donúti len šachová partia, no aj v tej stačí vystrieľať si možnosti, kým nenatrafíte na správnu. Príjemným faktom je, že sa vám nezahltí inventár a ani nemusíte používať metódy pokus-omyl či všetko na všetko. Riešenia sú pred vami, len treba mať otvorené oči. A ak by ste aj nemali, tak nesprávnymi pokusmi sa dopracujete k podrobným nápovedám.

Graficky Yesterday nijako nevybočuje zo štandardov, ktoré sa určili v predchádzajúcich tituloch štúdia. Akurát zamrzí absencia akcie. A teraz mám na mysli význam činnosti postavy. Namiesto toho, aby hrdina vykonal úkon, tak nabehne akože komiks-ové okno, v ktorom prebehne animácia. To isté platí aj pre dialógy a táto forma je trochu rušivá. Hudba je super, dabing obstojný, ibaže chýba pri komentároch postavy, ktoré sú len textové. Teda väčšinu času je hra nemá.

Známa komédia Maska z roku 1994 vyjadrila zaujímavú myšlienku: všetci nosíme masky. Aj Yesterday ich nosí a hneď niekoľko. A to, čo sa za nimi skrýva, tak je nie len prekvapivé, ale aj herne zvládnuté a zábavné. Madridčania nám tentoraz dodali niečo iné, ako je u nich zvykom. No z kvalít nijako zvlášť neubudlo. Chyby tu síce sú, najväčšou z nich je jednoznačne veľmi biedna dĺžka, no svojou tajomnosťou si vás hra získa. A vďaka nízkej obtiažnosti aj češtine dokáže osloviť viac hráčov.

7.0

+ stále prekvapuje
+ pre každého
+ príbeh
+ HW nenáročnosť

- miestami môže zmiať
- dĺžka
- pre starších až príliš jednoduché
- chýbajú animácie akcií a viac dabingu



MEDAL OF HONOR: WARFIGHTER PREDSTAVENÝ

EA oficiálne priblížila nový Medal of Honor: Warfighter, ktorý nás v svojej kampani prevedie svetom a v multiplayerovej časti spojí desiatky špeciálnych jednotiek.

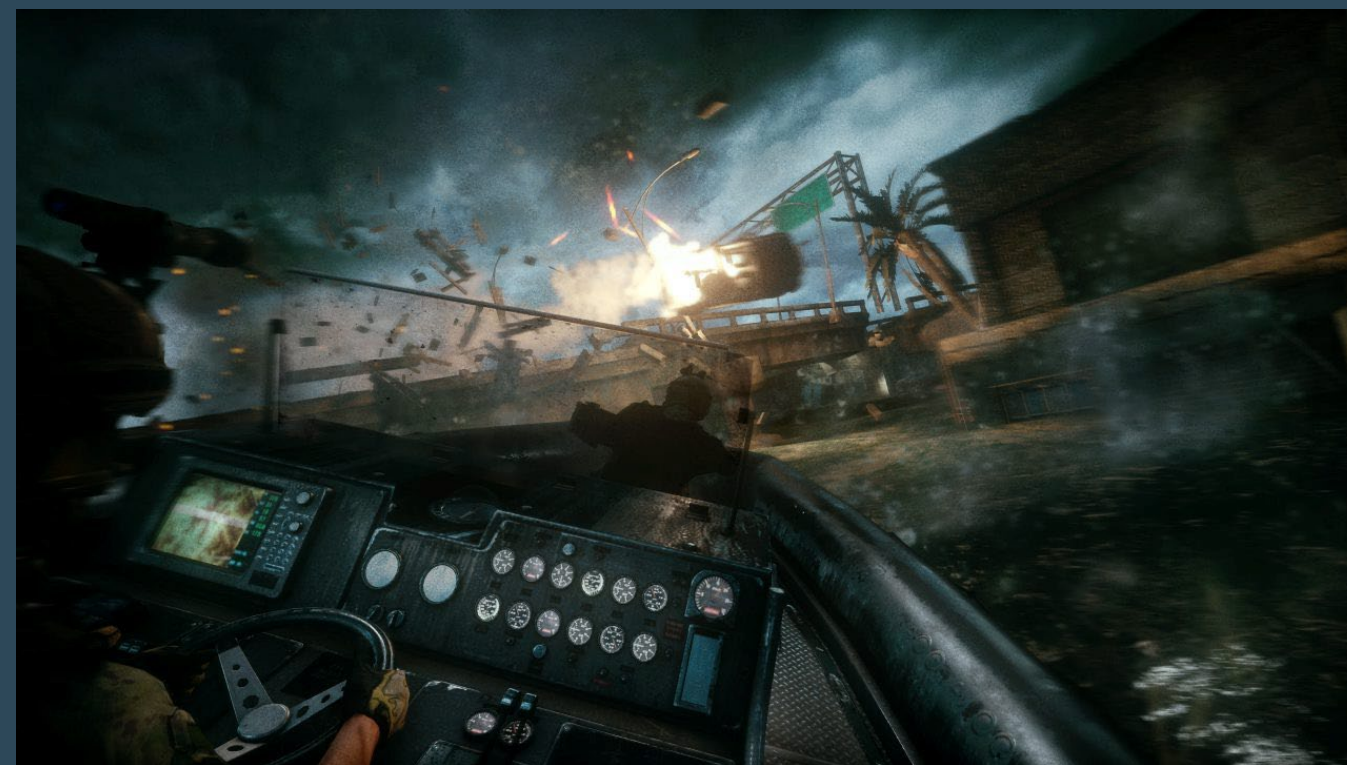
Na celej hre teraz robí Danger Close a teda majú pod palcom ako kampaň, tak aj multiplayer, nie ako v poslednej hre, kde multiplayer robilo DICE. Jedno prepojenie tam však ostatne a to Frostbite 2.0 engine, ktorý je už takmer v každej novej hre od EA.

Vo Warfighter sa dostanete do rôznych krízových lokalít sveta a od zachraňovania rukojemníkov na Filipínach, prejdete až k útoku na sídlo na Pirátske mesto na Somálskom pobreží. Všetko to budú skutočné udalosti, ktoré prežijete na vlastnej koži. Okrem útokov bude celý príbeh hry podfarbovať súkromný príbeh postáv rozhodujúcich sa medzi rodinou a službou vlasti. Príbeh rovnako dávali do kopy samotní vojaci z Tier 1 jednotky, snažiaci sa ukázať, čo je na pozadí vojny.

Multiplayer ponúkne možnosť hrať za rôzne krajiny, kde hra ponúkne 12 špeciálnych jednotiek z celého sveta:

SEALs (DEVGRU/SEAL Team Six) (USA), GROM (Poľsko), SFOD-D (CAG/Delta Force) (USA), SAS (UK), JTF-2 (Kanada), OGA, FSK/HJK (Nórsko), S SOG (Švédsko), SASR (Austrália), ROKN UDT (Južná kórea), KSK (Nemecko), GRUPPA ALFA (Rusko)

Medal of Honor: Warfighter vyjde koncom októbra na PC, Xbox360 a PS3.



TRAILER



Pavol Buday

DEAR ESTHER

ZAČÍNA TO SNOM. CHODNÍK JE DLÁŽDENÝ 16 000 KÓPIAMI, KTORÝMI SI KOMERČNÁ VERZIA ZADARMO ŠÍRENÉHO MODU NA SEBA ZAROBILA. NÁKLADY NA VÝROBU DEAR ESTHER SA VRÁTILI BEHOM ŠIESTICH HODÍN A CHINESE ROOM SA STAL MILÁČIKOM INDIE SCÉNY. TEN SEN VŠAK NIE JE SNÍVANÝ VÝVOJÁRMI, PRE NICH JE TO REALITA, ALE KONZUMENTOM. DVÍHANIE PROSTREDNÍKA DO TVÁRÍ VEĽKÝCH VYDAVATELSKÝCH DOMOV S ÚŠKRNOM A SARKASTICKÝM TÓNOM „ZOŽERTE SI TIE DLC!“ JE PREHNANÝM GESTOM. DEAR ESTHER TOTIŽ NIE JE HROU.

Souce Engine, ktorý jej vdýchol život, musí predsa tvoriť fundamentálny stavebný kameň pre hru. Ovládanie si adaptovalo nesmrteľnú kombináciu – myš a WASD, na svet sa dívate z vlastných očí, engine produkuje závrtné hodnoty fps na výkonných strojoch. Tak čo jej chýba? Za prvé, ak dielo využíva interaktívneho média, nie je považované automaticky za hru. Za druhé, ak ho aj využíva, nemusí to znamenať, že ide o dielo v skutku interaktívne.

Dear Esther nemá nepriateľov. Nenájdete tu kláves na vytiahnutie zbrane, prakticky jediným dôkazom, že ide o niekoho, kto má ruky a nohy, je fakt, že sa v temných lokalitách vyťahuje a zapína automaticky baterka a počujete jeho kroky. Neexistuje tu skok, šprint a za to budete autorov nenávidieť, pretože kroky sú pomalé, ponížujúco pomalé.

Ak sa vydáte iným smerom, tak návrat na križovatku trvá dlhé minúty. Nenarazíte tu na nikoho živého, nebudete viesť žiadne dialógy.

Neuchopíte žiadne zbrane, vlastne nemôžete nič zobrať, použiť, s ničím manipulovať. Úroveň interaktivity je nulová, takmer žiadna. Ak si odmyslíte, a vypustíte, čo všetko robíte v hrách, aby ste sa do nich ponorili, tak to v Dear Esther nenájdete. Od vás chce, aby ste držali „W“ a vydali sa smerom k vysielacu, ktorý vás červeným signálom láka ako lampa nočné motýle. Cieľ je jasne definovaný, od kedy sa objavíte na schodoch pod majákom, kde vaša púť začína.

Lineárna štruktúra nedovolí, aby ste zišli od jedinej cesty, ktorá je pred vami zvýraznená, vyšliapaná, vysvietená, vydláždená. Kludne si mohla adaptovať automatický mód, ale na to, aby ste sa dostali z jedného konca ostrova niekde pri anglickom pobreží na druhý, potrebuje vás. Pohľad z vlastných očí nie je zvolený náhodne. Maže akúkoľvek spojitost' s niekym, kým nechcete byť. Ústrednou postavou ste vy. Ste čitateľom, bádateľom aj hybným motorom príbehu, ktorého tempo a jeho košatosť si definujete sami. Skĺbenie rozprávania komplikovanej story sme tu už mali, no na

rozdiel od detektívok Hotel Dusk pre DS, nie ste postavený pred žiaden puzzle. Jedinou hádankou je pochopiť, čo sa deje a čo sa vám rozprávač snaží povedať.

Nikto vám neprezradí, kto ste, prečo ste na ostrove, prečo musíte kráčať vpred, kto je drahá Esther, ktorej sú adresované všetky tie listy predčítavané rozprávačom, kto obýval ostrov pred vami, čo znamenajú všetky tie fosforeskujúce nápisy na skalách, prečo sú pozapaľované sviece v jaskyniach. Dear Esther má vždy a zakaždým rovnaký počet kapitol, líšia sa len počtom strán. Chodník vás zavedie na koniec, ale k jeho pochopeniu potrebujete čítať medzi riadkami. Vydať sa opačným smerom, vojsť do jaskyne, preskúmať rozpadnutú chatrč, objaviť sklad farbiva, pozrieť sa na kufor a rozhádzané šaty na útesoch, symboly na pláži. Dear Esther od vás potrebuje dávku zvedavosti a interpretácie, pretože nedochádza k priamym odpovediam na množiace sa otázky.

Dear Esther má veľmi blízko k literárnemu dielu, len na rozdiel od čítania zľava doprava využíva prostredia, aby detaily a stopy poschovávala na fotky, nápisy na stenách alebo do útulne zariadeného príbytku v chatrči. Zviazať všetky voľné konce vyžaduje opakované prechádzanie, čomu je prispôbená celková dĺžka nepresahujúca dve hodiny. Aj na takejto krátkej stopáži sa podarilo Chinese Room pomerne rýchlo docieľiť stiesnený pocit samoty a ťažoby posledného žijúceho obyvateľa, ktorého nečaká šťastný koniec. Zahráva sa s vami a dokonca vám vnucuje obrazy či aspoň záblesky nádeje, že ste kútkom oka niekoho na skalách zazreli.

Všetko, na čo sa dívate, odráža stroskotané nádeje, rozdupané sny a hranicu medzi zdravým rozumom a šialenstvom. Príroda si nárokuje na všetko, čo jej ľudské ruky vzali. Tráva je na lúke vysoká, na domoch

sú vybité okná, neudržované stavby sa rúcajú. Dizajn lokalít je mimoriadne realistický a to až do takej miery, že vďaka chôdze, že nie je rýchlejšia, pretože máte pocit, že sa môžete z kamenných a vlhkých chodníčkov šmyknúť. Vizuál však trpí niečím, čo robí na prvý pohľad dokonalé prostredia, ale na dotyk sú chladné a odmerané. Počujete, ako sa vietor pohráva s pletivom, ale to sa nehýbe, sviečky horia statickým plameňom, na pobreží sa nešíri typický opar ani hmla. Tieto pocity vynahrádza výborná hudba a bohatá zvuková kulisa s čistým prejavom rozprávača.

Čítať knihu sluchom, počúvať očami, sledovať ústami. Dear Esther je tak trochu na zlom mieste v správny čas. Umelecky pojaté interaktívne diela pravidelne zaplavujú herné systémy a nemožno hovoriť o revolúcii, len sa ich na trhu objavilo niekoľko. Na rozdiel od Journey však používa jazyk blízky poézii. Je ľahké odraziť sa od jej povrchu a ťažké dostať sa pod kožu. Dear Esther vás zastihne neprípravených, pretože tam vás chce mať. Ukojí prevažne náročných, ktorí majú literatúru v malíčku a nie je im cudzí gotický horor.

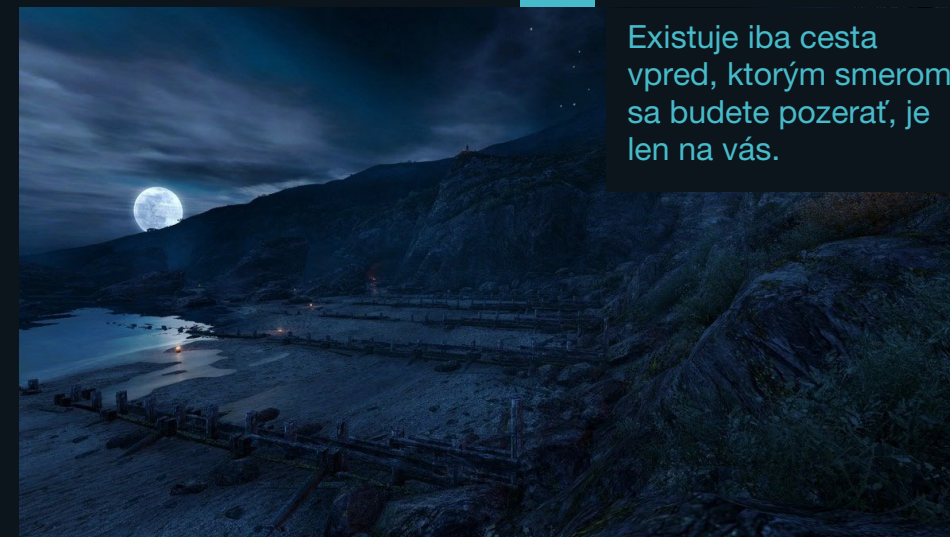
Tak trochu snobistická interaktívna avantgarda.

3.0

- + inovatívny spôsob rozprávania príbehu
- + špičková hudba a zvuky
- + donúti vás hľadať odpovede na otázky

- nulová interaktíva
- veľmi krátke
- statické prostredie

Existuje iba cesta vpred, ktorým smerom sa budete pozeráť, je len na vás.





PS3



Matúš Štrba

AJ NAPRIEK TOMU, ŽE BOJOVKY NEPATRIA K MAIN-STREAMOVÝM ŽÁNROM, TAK ICH FANÚŠIKOVIA NEMAJÚ ZA POSLEDNÉ DÔVOD SŤAŽOVAŤ SA. MÁME TU SÉRIE AKO DEAD OR ALIVE, BLAZ BLUE, MARVEL VS CAPCOM, SOULCALIBUR ČI DOKONCA PODĽA ANIME DRAGONBALL. AJ NAPRIEK RÔZNORODOSTI MIEN NAPRIEČ PLATFORMAMI NA TEJTO FRONTE VŠAK TAKPOVEDIAC VLÁDOL MONOPOL ZO STRANY DVOCH FIRIEM, KTORÉ SI ROZDELILI TRH. MINULÝ ROK SA SÍCE OBJAVIL MORTAL KOMBAT, NO SÉRIE STREET FIGHTER A TEKKEN SKRÍŽILI SVOJE CESTY, ABY SI POD VEDENÍM PRODUCENTA YOSHINORI ONA UTRHLI SPÄŤ TIE NAJVÄČŠIE PORCIE TRHOVÉHO KOLÁČA. Z MANŽELSTVA CAPCOMU S NAMCOM VZÍDU DVAJA POTOMKOVIA VO FORME ULTIMÁTNÝCH BOJOVIEK. TOHO STARŠIEHO, STREET FIGHTER X TEKKEN, VÁM DNES PRIBLÍŽIME.

Abudete sa diviť, no psíček s mačičkou si na pečeni tejto torty dali aj náležite záležať. Zmes obľúbených prísad z oboch strán je ochutená všetkým potrebným nie len pre to, aby vás namotali na lahodnú vôňu, ale aby ste si na celku aj pochutili. Netreba sa teda obávať tradične nesúrodého výsledku, aký sa v podobných prípadoch zvykne dostaviť. Nebudete sa

síce obľizovať až za ušami, no to už trochu predbieham.

Šéfkuchársku čapicu nosil na hlave v tomto prípade Capcom, len aby si to neskôr mohli vymeniť. Niet sa preto čomu diviť, že siahli po receptoch hlavne z vlastnej kuchyne, pričom za základ poslužil ešte stále populárny Street Fighter IV. Ovládacia schéma teda pozostáva zo 6 tlačidiel – 3 pre údery a 3 pre kopy, ktorých kombinovaním spolu s pohybmi sa prepracujete k samostatným útokom, či už sa jedná o jednoduché, kombá alebo špeciálne. Zaužívanú schému sa totiž autori rozhodli oživiť a posunúť ďalej v evolúcii pomocou prvku tagovania postáv v boji. Pre Street Fighter novinka, pre Tekken rekapitulácia, každopádne už v aréne nemusíte stáť sami.

Netreba sa však obávať, že by autori pristúpili k nejakým výraznejším zmenám. Na tagovanie slúži kombinácia, ktorú fanúšikovia štvrtej časti Street Fighter doteraz poznali ako Focus Attack, teda stredný



úder s kopom súčasne. Tento systém môže trochu zmiast' hráčov, ktorí hrajú iné tagovacie bojovky, kde sa zmena postáv vykonáva jedným tlačidlom. K meneniu postáv patria aj špeciálne útoky, ktoré vám do boja umožnia zapojiť obe. Základom sú Switch Cancel a Cross Rush. Prvý vám umožní zmeniť postavy uprostred kombi, druhý pošle súpera do vzduchu aby sa doňho mohla pustiť vaša druhá postava. O niečo náročnejšou technikou je Cross Assault, vďaka ktorému sa do súpera pustia obe vaše postavy naraz. Vrcholom sú Cross Art, ktorými zahltia obe vaše postavy protivníka svojimi Super útokmi. Treba vydvihnúť ako tagovací systém a jednotlivé možnosti tag útokov skvele ladia s „normálnou“ časťou súbojového systému. Prechody medzi nimi sú nie len jednoduché a prirodzené, no hlavne úplne plynulé.

Významnú rolu nie len v tagovaní zohráva ukazovateľ Cross Gauge, ktorý sa skladá z troch častí a tie sa vám v boji dobíjajú, ale pri používaní špeciálnych a cross technik

sa súčasne mňajú. Potrebujete ich hlavne k vykonaniu Super Artu, devastujúceho útoku, ktorý si poradí aj s tým najlepším protivníkom. Avšak niektoré postavy sú v tejto oblasti zvýhodňované a dokážu neobmedzene vykonávať Super Art bez uberania z Cross Gauge cez super chargovanie niektorých pohybov. Najlepšie to vidno na ústrednej dvojici – Ryu & Ken.

Súbojový systém obsahuje ešte dve výrazné novinky. Prvou sú Gemy – diamanty, ktorými vybavujete svoju postavu, pokojne aj podľa vlastnej vôle v editore postáv. Každé postave môžete navoliť 3 Gemy z 2 hlavných kategórií: Boost a Assist. Tie sa delia ešte na niekoľko samostatných podkategórií ako sila, rýchlosť, obrana a podobne. Boostovacie Gemy sú vhodnejšie pre skúsenejších hráčov a umožňujú preskúmať všetky nové techniky a stratégie. Sú však obmedzené jednorazovým použitím. Asistenčné Gemy môžete použiť aj viac krát a pomôžu hlavne novým hráčom v obrane. Druhou novinkou je aktivovanie Pandora energie. Tá sa dá aktivovať len ak má jedna z vašich postáv menej ako 25% života. Obetuje sa tým síce druhý bojovník, ale po obmedzenú dobu má postava posilnené útoky a nekonečnú Cross Gauge. Ak však počas tejto obmedzenej doby neporazíte svojho protivníka, tak automaticky prehrávate.

Celkovo súbojový systém funguje veľmi podarene





a dobre spája boj jednej postavy s ich striedaním a spoluprácou. Tento evolučný krok od série Street Fighter sa však aj tak nevyhol niekoľkým nepríjemným chybám. Zamrzí, že hra stále podporuje jugglovanie o stenu a to vo veľkom. Noví hráči sa musia zmieriť s tým, že túto poctivú bojovku je nutné sa skutočne dobre naučiť. Tak isto zamrzí prítomnosť ojedinelých glitchov, kedy postava zostane visieť vo vzduchu, čo len zbytočne kazí dojem. Je to otázka opravy patchom a vyladenia systému.

Príbehové skĺbenie taktiež nedopadlo najhoršie. Síce v rámci žánru sa nejedná o prioritný aspekt, no o to viac poteší, keď hráčov v súbojoch posúva ďalej niečo nové. Hlavne teda hovorím o Arcade režime. Ten je špeciálne dimenzovaný pre vybrané dvojice, ktoré zdieľajú príbehovú líniu od začiatku až po objavenie skrinky Pandora – tajomného artefaktu z vesmíru, ktorý dopadol na Zem. Každý ma iné pohnútky v jeho hľadaní a pri týchto určených dvojiciach sa stavia

hlavne na ich spoločnom vzťahu. Preto sa bok po boku postavia napríklad Ryu a Ken na jednej strane, Jin a Xiaoyu na druhej. Ak si vyberiete dvojicu postáv bez spoločného príbehu, tak sa dočkáte len povrchných omáčok, bez zaujímavejších príbehových animácií.

V hre sa stretnete s 38 hlavnými postavami, ktoré sú rovnomerne použité z oboch svetov. Samozrejme nechybajú najznámejšie mená z oboch táborov a tak sa proti sebe postavia napríklad Bison a Heihachi Mishima. Ďalších 10 postáv môžete nájsť vo Vita verzii. Hostujúcimi postavami sú mačky Kuro a Toro, Mega-Man, Pac-Man (ovládajúci Mokujina) a Cole zo série inFamous. Tieto sú však skutočne len hostujúce a nedá sa nad nimi uvažovať z hľadiska dlhodobého hrania. Smolou je, že nie všetky postavy sa z Tekkena podarilo preniesť do SF sveta bez ujmy. Niektorým ubudli typické pohyby, iným sa tieto pohyby preniesli len do formy Super Artov (Yoshimitsu a jeho Sword Stab), no hlavne práve v Tekken časti osadenstva narazíte na najhoršie vyvážené postavy. Niektoré sú príliš slabé, iné, ako napríklad Yoshimitsu, sú zase silné. OP postáv je tu až príliš veľká miera. Vyváženie postáv si vyžaduje ešte patch. Zo zachovaných vecí poteší napríklad známy pohyb EWGF u Mishimovcov. Svojim koreňom hra vzdáva

poctu v jedenástich úrovniach, na ktorých si zabojujete. Tematicky, hudobne a aj spracovaním sa jedná o krásne reminiscencie na herné automaty, kde nie len žáner, ale aj jeho najznámejšie značky začínali. Arény ako Pitstop 109 dýchajúce festivalovou atmosférou si jednoducho nemôžete nezamilovať. To však nie je všetko. Niektoré sa skladajú z viacerých poschodí a na všetkých nájdete známe postavy v drobných cameo úlohách. Napríklad na streche nájdete Kunimitsu, ktorá sa v sérii neobjavila od prvého Tekken Tag Tournament.

Okrem režimu Arcade už toho zaujíma- vého pre jedného hráča hra neponúka. Trén- ing je samozrejmosťou a v režime Versus môžete nakopať živého protihráča vedľa seba. Okrem toho je tu už len séria výziev, ktoré sú rozdelené na Trials, Misie a Tutoriál. Ťažisko hrateľnosti sa postupne presunulo na online, no tu nastupuje obrovské sklamanie. So Street Fighter IV sa autorom po- darilo na trh dostať bezkonkurenčný online

zážitok. Teraz sa rozhodli zmeniť sieťový kód a bohužiaľ sa to na online hraní podpísalo. Ak hľadáte multiplayer bez lagov, tak by ste sa mali poobzerať niekde inde. A nie vždy je vina na strane kvality pripojenia. Kvôli sieťovému kódu laguje ešte aj zvuk, nie to samotné hranie. Situáciu nena- pomáha ani nie úplne ideálna lobby v ranked zápasoch a tak situáciu nezachráni už ani možnosti Endless a Scram- ble Battle postavené na princípoch pavúka, či možnosť sledovať zápasy a replaye z nich.

Street Fighter x Tekken je podarenou bojovkou, ktorá ma šancu siahnuť si na trón. Ponúka bezkonkurenčnú prezen- táciu, vynikajúce skĺbenie boja jednej aj viacerých postáv a obe univerzá prezentuje v najlepšom možnom svetle. Bohužiaľ to prestane platiť v momente, keď sa budete chcieť dostať do online časti. Zalagovaný multiplayer pravo- verných fanúšikov rozplače. Nepoteší ani horšie vyváženie postáv, glitche a zamrzí pomerne obmedzená editácia postáv, ktorá spočíva len v menení farieb kostýmov. S tými menšími chybičkami sa treba zmieriť, pri tých závažnejších počkať na patch s prípadným DLC, ktoré z hry spraví to, čím mala byť už na začiatku.



3.0

- + prezentácia
- + podarený príbeh
- + hudba a grafika
- + tagovanie
- + na súboje sa skvele pozerá

- nedotiahnutý online
- horšie vyvážené postavy
- menej náplne
- obmedzená editácia postáv kvôli DLC
- niektoré Gemy len ako DLC



Vesmír na vás čaká.

ANGRY BIRDS SPACE

ROVIO SA PO TROCH ROKOCH POSÚVA SVOJU ZNAČKU ANGRY BIRDS VPRED NOVÝM POKRAČOVANÍM ANGRY BIRDS SPACE. TENTORAZ TO UŽ NEJDE LEN O MALÝ UPDATE, AKÝ PRIDALI V ANGRY BIRDS SEASONS A ANGRY BIRDS RIO TITULOCH, ALE PONÚKAJÚ NOVÉ PROSTREDIE A NOVÉ PRVKY HRATEĽNOSTI. NA DRUHEJ STRANE, ROVNO NA ZAČIATKU SI POVEDZME, ŽE TO NIE JE ANI SKUTOČNÉ POKRAČOVANIE S VÝRAZNEJŠÍM POSUNOM VPRED.

Ak nepoznáte značku Angry Birds, asi ste posledné roky žili v jaskyni, značka je už všade na takmer všetkých herných platformách, na tričkách, v hračkárstvach a dokonca aj na prilbe pilota Formule 1. Základ má značka samozrejme v hrách, kde autori síce titul postavili na princípe, ktorý sme videli už v stovkách malých hrách predtým ale im sa podarilo zlúčiť design, gameplay a zvuky do jedného kompaktného a milého celku, ktorý dokázal osloviť stovky miliónov hráčov. Ale ani to by sa nestalo, keby nezachytili rozmach mobilného trhu, na ktorom sa zviezli a stali titulom, ktorý už má v mobiloch cez 200 miliónov ľudí.

Milióny ľudí denne tak naťahujú praky a vystreľujú nahnevané vtáky do pevností prasiat. Nevadí, že je to stále to isté, im ide o to zlepšovať sa, nachádzať nové cesty ako

zlikvidovať prasatá, alebo len sledovať ako sa kocky rozpadávajú a celé konštrukcie klesajú k zemi. Rovio ich nechce zaťažovať a tak im presne to isté ponúka aj v novom pokračovaní.

Pôvodné Angry Birds tituly boli postavené na Zemi. Jednoduché pravidlá, jednoduchá fyzika. Vystrelíte a oblúčikom vták dopadne na predpokladané miesto. Angry Birds Space toto mení od základu, vtáky opúšťajú planétu a rozbiehajú boj vo vesmíre. Stabilná gravitácia odpadá a namiesto nej prichádzajú gravitácie niekoľkých planét, asteroidov a váš let sa tak stane zložitejším a menej predpokladateľným. Na vyváženie obtiažnosti autori pridali útržok trajektórie, ktorá naznačí ako bude vták letieť na začiatku svojho letu.

Čakajú vás asteroidové polia, ľadové planéty a mínové prostredia. Až na malé detaily v zmene témy sú však podobné, len postupne pridávajúce nové typy vtákov a len mierne zvyšujúce obtiažnosť. Znovu tu

máte červeného vtáka, ktorý je základom série a ktorý prerazí takmer všetko, aj keď s obmedzenou silou, druhým je fialový vták so zameriavaním, do partie nechýba modrý rozdeľovací vták, ktorý sa rozdelí na tri časti a jeho bombardovanie spraví svoje. Zelený maxivták, ktorý útočí len svojou silou a a bombový vták, budú vítaným doplnkom. Novinkou je mrznúci vták, ktorý svoj cieľ a okolie zamrazí, aby ho mohli ďalší rozdrviť na prach a letieť ďalej v ústrety vesmíru a prasatám.

Gravitácie planét si na vás pripravujú rôzne prekvapenia, budete ich musieť oblieť a zasahovať cieľ z nečakaných smerov. Využijete absenciu gravitácie, aby prasatá zmrzli vo vesmíre, alebo naopak doslova vesmírne stanice strhnete malým ťuknutím z oblohy na planéty. Zaujímavých situácií bude dosť a rovnako nebudú chýbať zábavné prvky. Napríklad v bonusových leveloch si autori pripravili sériu retro hier, kde dostanete level Invaderov, Arkanoid, alebo aj hviezdu zo Super Mario Galaxy.

Prasatá si na vás vo vesmíre pripravili tri kampane po 30 levelov, jednu bonusovú miestnosť s levami zo zozbieraných zlatých vajec. Pre majiteľov Samsung telefónov

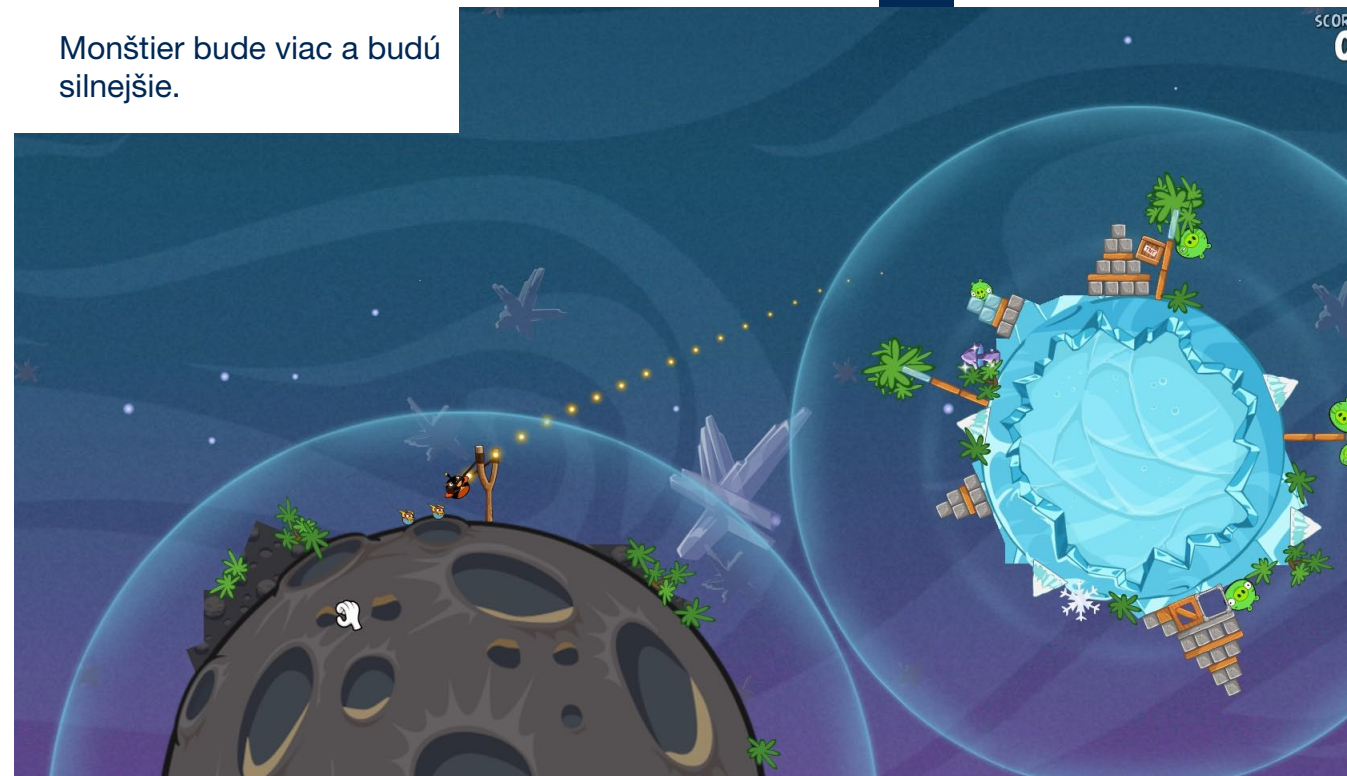
pribudla aj bonusová kampaň, ktorú ostatní dostanú až neskôr. Na vydanie to síce nie je zlá ponuka, ale skúsenejší hráči ju prejdú veľmi rýchlo. Updaty a nové levely určite budú pravidelne vychádzať, ale možno už zo začiatku to chcelo viac invencie a väčšiu náročnosť. A čo sa týka príbehu ten je ešte skromnejší ako v prvých tituloch.

Keď si to zhrnieme a započítame 10 miliónov stiahnutí za prvé tri dni od vydania vyjde z toho kvalitná zábavka postavená na vzorci pôvodného Angry Birds titulu. Žiaľ presne na vzorci pôvodného Angry Birds titulu. Je pochopiteľné, že Rovio nechcelo riskovať a niečo pokaziť na svojej dojenej krave, ale otázne je prečo nepridali viac prídavkov, ktorými by nič nepokazili. Gravitácia je totiž jediná výraznejšia zmena a po troch rokoch by sme už čakali niečo viac, možno prídavok multiplayerových respektíve kooperačných funkcií alebo jednoduchý level editor. Nič z toho nedodali. Ostáva tak len čistá zábava z ničenia. Presnejšie, znovu tá istá zábava.

3.5

- + vesmírna téma
- + gravitácia planét robí levely zaujímavejšie
- + spomienky na retro hry v bonusoch
- + stále pretrvávajúca zábava
- skromná úvodná ponuka levelov
- málo zmien oproti pôvodnej sérii
- v PC verzii stále neopravený zooming

Monštier bude viac a budú silnejšie.



TRAILER

Žáner: Arkáda

Firma: Rovio



Kavaléria s puškami patrí k vyspelejším novodobým jednotkám.

TOTAL WAR: SHOGUN 2 - FALL OF THE SAMURAI

NIČ NIE JE VEČNÉ, VŠETKO JE DOČASNÉ. NOVÁ DOBA DO JAPONSKA PRINÁŠA MODERNÉ VÝDOBYTKY, KTORÉ SI VŠAK ŽIADAJÚ ZÁNIK UDATNÝCH BOJOVNÍKOV. ČAS GURÁŽNYCH SAMURAJOV SA POMALY NAPŔŤA, ALE NAPRIEK TOMU STÁLE BOJUJÚ. EŠTE RAZ POZDVIHNÚ SVOJE KATANY, ABY S HRDOSŤOU BRÁNILI DOMOVINU A DEDIČSTVO SVOJICH OTCOV. POSLEDNÉ VELKÉ ŤAŽENIE ZAČÍNA.

V pôvodnej hre Shogun 2 si Japonsko konečne našlo svojho šogúna, ktorý zjednotil rozdrobenú krajinu. Po 200 rokoch izolácie a relatívneho pokoja však opäť prepukli spory, ktoré spôsobil príchod západných mocností. Privandrovalci z Ameriky, Anglicka a Francúzska zmenili pokojnú riekku na divoký prúd, ktorý so sebou strháva všetko v okolí. Časť Japonska zostáva na strane Šogunátu, ktorý je za udržanie tradícií a starého spôsobu života. Ale cisár vidí svoju príležitosť chopiť sa moci, víta nové zbrane a technológie, ktoré mu pomôžu zlomiť moc samurajov. Schýľuje sa k boju, ktorý raz a navždy zmení budúcnosť japonských ostrovov.

Ťaženie stand-alone rozšírenia Total War: Shogun 2 - Fall of The Samurai sa opäť odohráva na makete Japonska, ktorého štruktúra zodpovedá pokročilému obdobiu. V krátkej, dlhej alebo dominantnej kampani musíte aj tentoraz vybojovať určitý počet provincií. Víťazstvo je navyše podmienené celkovým počtom provincií lojálnych šogúnovi

alebo cisárovi. V praxi to znamená, že popri vlastných záujmoch musíte podporiť aj klany, ktoré stoja na rovnakej strane.

Vaša voľba pri štarte môže padnúť na ľubovoľný zo šiestich klanov, tri stoja na strane Šogunátu, tri bojujú za impérium. Každý má určité bonusy a veľké ambície. Hoci do vojny nastupujete na predurčenej strane, počas progresu môžete zmeniť svoj postoj a stať sa prívržencom opozície. Tento krok však treba dobre zvážiť, pretože radikálne zmení vašu situáciu a hlavne postoj ostatných klanov. Niekedy to však môže byť prospešné. Napríklad keď bojujete na strane impéria, ale situácia sa vyvíja v prospech Šogunátu, ktorému sú verní susedia v okolí. Kvôli vašej oddanosti cisárovi voči vám prechováajú nenávisť a môžete každú chvíľu čakať útok z viacerých strán. Keď však prevrátite kabát, stanú sa priateľskými. Pomocou diplomacie sa zakrátko z obávaných protivníkov môžu stať najlepší spojenci. Samozrejme zmena má aj negatívne dôsledky. Bývalí priatelia vás začnú odcudzovať, prerušia obchodné styky a skôr, či neskôr dôjde aj ku skríženiu mečov.

Modernizácia so sebou prináša nové budovy, jednotky a technológie. Uvítajú ich hlavne prívrženci impéria, ale jednotky s puškami a delá vhodne doplnia aj oddiely samurajov. Lenže musíte počítať s nepokojmi vo vašich mestách, kde sa ľud neraz bráni proti vynútenému pokroku. Je skvelé používať parníky s efektnými delami, gatlingové veže, kavalériu s karabínami a revolvermi, či výhody železnice. Ale daňou za inovácie sú časté rebélie a potulné skupiny, ktoré vám rabujú farmy a prístavy v okolí sídla.

Farmy a prístavy sú aj obľúbeným cieľom nepriateľských klanov. Poškodením týchto objektov znížia vaše príjmy a navyše zabránia vyrábať plavidlá, pretože v poškodenej lodenici nič neprodukuje. K takýmto nájazdom neraz využívajú lode, ktoré sú nie len účinnejšie ako predtým, ale majú širšie využitie. Určite si vyskúšajte námorné bitky, kde už na hladine nenájdete nemotorné bárky, ale výkonné a po zuby ozbrojené parníky a dokonca primitívne torpédové lode. Zaujímavé sú boje v prístave, kde útočiace lode čelia strelám pobrežných veží, ktoré môžete rovnako, ako plavidlá,

priamo ovládať a zameriavať ciele. Pri pozemných bojoch zas využijete podporné bombardovanie vašimi loďami. Zvlášť účinné je pri zameraní opevnení, keď obliehate nepriateľa. Lode teraz dokážu útočiť na nepriateľské budovy a masírujúce armády aj priamo na mape kampane. Či už oslabujete pochodujúce vojsko, ktoré mieri k vášmu hradu, alebo si vylepšíte šance, keď súpera najskôr decimujete kanonádou a potom pristúpte k bitke jednotiek priamo na bojisku.

Pozemné boje opäť umožňujú zgrupovanie a ľubovoľné umiestnenie jednotiek v teréne. Tradičné jednotky s mečmi a bodnými zbraňami sú stále prítomné, ale veľmi často sa ozývajú výstrely z pušiek a salvy z diel. Prvé jednotky z puškami síce spôsobia slušné poškodenie, ale veľmi pomaly nabíjajú, takže ak ich nekryjete, samuraji ich dokážu rýchlo rozsekať na kúsky. Výkonnejší strelci majú väčší dosah aj rýchlejšie strieľajú, sú variabilnejší a pohotovo reagujú. Oblaky dymu z rozpálených hlavni skvele dotvárajú už aj tak výbornú atmosféru na bojisku. Stále sa môžete spoľahnúť na obranné vežičky v opevnení a naopak obávať toho, že protivníci vyšplhajú po hradbách. Ak obrancovia s puškami nezredukujú stavy útočníkov a nepotopia ich morálku, kým sa agresori priblížia, v kontaktnom boji ťahajú strelci za kratší koniec. Veľa spraví aj spomínané ostreľovanie loďami pri pobreží.

Moderné prvky, pokročilé budovy a jednotky prináša výskum v dvoch vývojových kategóriách, štátnej politike a

Moderné lode sú účinnejšie a majú široké využitie.





Na vašej strane budú
aj agenti zo západu

vojenských technológiách. Prvý set prináša najmä úžitkové novinky, ktoré napomáhajú hospodárstvu a obchodu, druhý vylepšuje armádu a jej schopnosti. Sprístupňujú sa vyspelejšie metódy zabíjania, jednotky, ale aj taktické povely, napríklad pokľaknutie pri strelbe, ktoré zlepši manipuláciu s puškami. Lepšie technológie môžete vyvíjať až po získaní tých predošlých a dosiahnutí stanoveného technologického levelu. Kým teda začnete modernizáciu na vyššom stupni, musíte vyvinúť viac inovácií na nižších úrovniach. Žiadna novinka však nie je zbytočná. Postup ovplyvňujú aj ročné obdobia, najhoršie je ocitnúť sa na súperovom

území v zime, kedy jednotky hladujú. Svoju úlohu zohrávajú aj agenti. Popri osvedčenej gejši sa na strane impéria objaví propagátor a špión Ishin Shishi, ktorého protikladom je shinshengumi, špinavú prácu vykoná maskovaný ninja shinobi. Oplatí sa využívať aj agentov zo západu, ktorí môžu vyzvať na súboj iných agentov. Okrem toho trénujú vaše jednotky, keď ich priradíte k armáde a v meste zas znižujú náklady na verbovanie nováčikov. Fall of The Samurai dopĺňa režim zdokonalenej kampane setom historických misií. Na mori aj na súši musíte zvíťaziť v neľahkých situáciách, ktoré odzrkadľujú konflikty impéria a Šogunátu v 19. storočí. A sú aj voliteľné scenáre, kde nájdete tucet nových máp a na výber je rozšírený počet klanov. Modernému obdobiu prispôsobíte aj avatara v multiplayeri s korešpondujúcou dobyvačnou mapou. V hre môžete vyskúšať niekoľko ava-

tarov. S novými jednotkami vyrukuje aj v ťažení proti inému hráčovi alebo pri kooperácii.

Shogun 2 zlákal hráčov do Japonska v tej najlepšej forme a datadisk Fall of The Samurai presunul krajinu vychádzajúceho slnka do modernejšej epochy. Majitelia dvojky by mali zvážiť, či s kúpou nepočkajú na zvýhodnenú akciovú cenu, ale inak je voľba jednoznačná. Samostatne funkčná expanzia má bohatý obsah a budete sa pri nej cítiť ako Tom Cruise vo filme Posledný samuraj. Ibaže v hre nie je o víťazovi rozhodnuté a záleží len od vás, či dopustíte pád samurajov, alebo mu zabránite.

3.5

- + nové technológie, klany, jednotky, agenti
- + pokročilé možnosti lodí
- + funguje samostatne, bez pôvodnej hry
- + atmosféra

- relatívne vysoká cena pre majiteľov Shogun 2
- vyžaduje veľa miesta na disku (26GB)





Povstanete na troskách sveta



I AM ALIVE

I AM ALIVE JE HROU, KTORÁ NA SEBA POZORNOSŤ PÚTALA UŽ OD ÚPLNÝCH ZAČIATKOV. V UBISOFTE SI UŽ ANI NEMOHLI VYBRAŤ VHODNEJŠIU DOBU NA OHĽÁSENIE TITULU. Z NOVEJ ZNAČKY ASSASSIN' S CREED SA OKAMŽITE STAL HIT, ĽUDIA S NADŠENÍM OČAKÁVALI NAJNOVŠÍ PRÍRASTOK DO RODINY SPLINTER CELL, KTORÝ MAL ZMENIŤ POHĽAD NA SÉRIU A POVRÁVALO SA, ŽE PRODUKCIU TITULU MALA NA STAROSTI VŠETKÝM DOBRE ZNÁMA KOČKA JADE RAYMOND. I AM ALIVE PREZENTOVAL TO NAJLEPŠIE ZO SPOMÍNANÝCH KONCEPTOV A OKAMŽITE SI ZÍSKAL SRDCIA HRÁČOV. SEN SA VŠAK ROZPLYNUL, JADE HRU NEPRODUKOVALA, DARKWORKS NA NEJ PRESTALI PRACOVAŤ A NESKÔR SA ROZPADLI A NAVÝŠE JU SPREVÁDZALI POČETNÉ POSÚVANIA DÁTUMU VYDANIA. AŽ NAKONIEC I AM ALIVE AŽ TAKÉ ŽIVÉ NEBOLO.

Z popola hru vzkriesili až v šanghajskej pobočke Ubisoftu, výrazne sa zmenil koncept, zahodila sa predchádzajúca práca a hra sa dostala do podoby menšej arkádovky na digitálnych distribučných kanáloch konzol. Tento scenár ani zďaleka nie je ojedinelý. Nekonečné odklady, menenie hernej náplne a zmeny celých vývojárskych tímov si však už tradične vyberajú svoju krutú

daň. Je šanca, že I Am Alive ožije v celej svojej kráse a stane sa výnimkou povrdzujúcou pravidlo? Zo začiatku tomu nič nenasvedčuje. Absencia akejkoľvek prezentácie ani nenasvedčuje tomu, že by v hre mal mať namočené prsty jeden z najväčších distribútorov. Prvé dojmy skôr inklinujú k indie titulu. Nebýva zvykom, aby sa v recenziách rozoberalo menu, no to svojim spracovaním už môže čo to naznačiť. Istá forma minimalizmu totiž hru neopúšťa ani po vrhnutí sa do deja. Dostávate sa do kože bezmenného hrdinu s neznámou minulosťou vo svete, ktorý je postihnutý taktiež neznámou katastrofou a nahráva si svoj každodenný boj o život na kameru. Inšpiráciu filmovými hitmi I am Legend a Cloverfield je možné badať na každom kroku, zvlášť prvého menovaného.

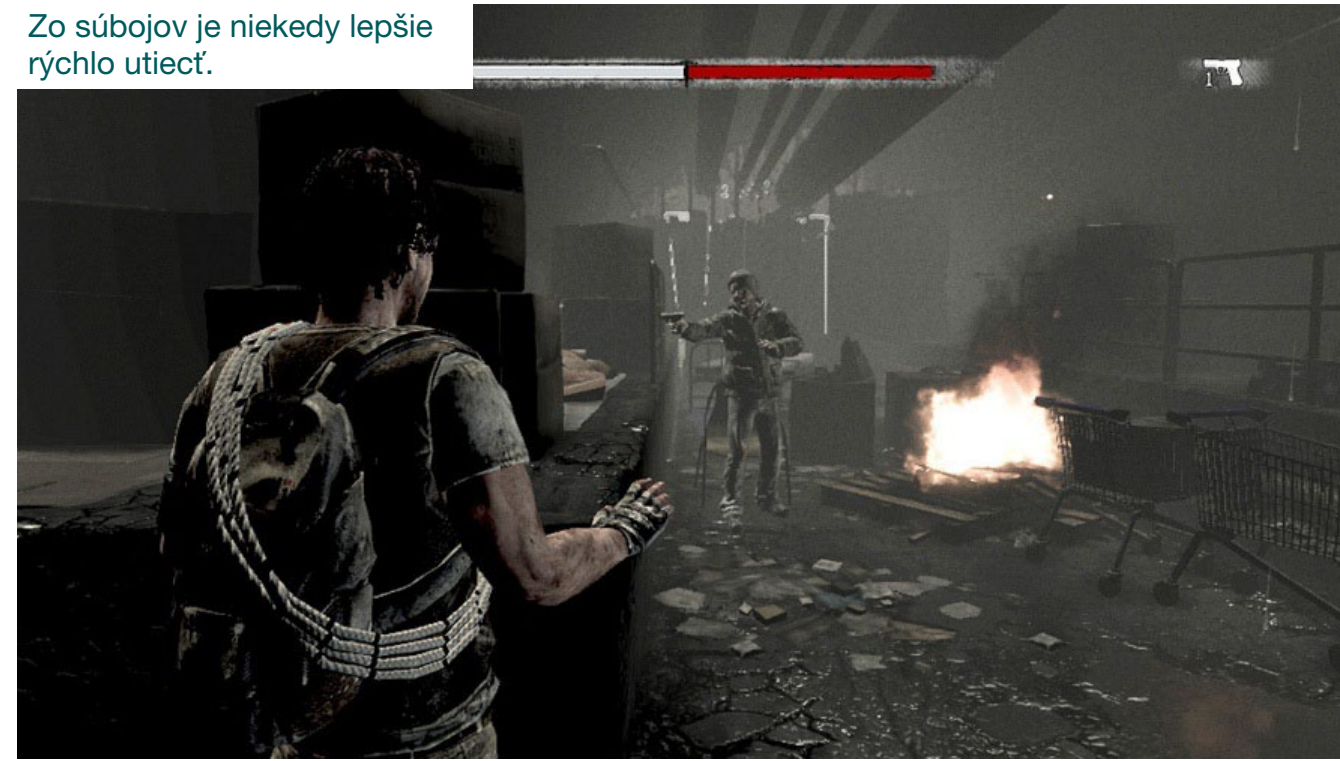
A tu nastáva prvý výrazný problém. Aj keď sa náplň po príbehovej stránke javí zaujímavá, tak nemá šancu vás do seba vtiahnuť. Žitie s hrdinom je nulové, nakoľko

ani poriadne neviete, o koho sa vlastne jedná. Z gameplayu jasne vydedukujete, že je to parkourista, no to je bohužiaľ tak všetko. Segmenty natočené ručnou kamerou, ktoré vás sprevádzajú medzi jednotlivými epizódami, tak ponúkajú skôr informácie o všetkých ostatných, no nie o hrdinovi a okolnostiach jeho života. Akurát okrajovo sa dozviete o jeho rodine a to je všetko. Keď sa na to s odstupom pozriete po dohratí, tak vlastne zistíte, že sa hra dejovo nikam neposunula, len ste pobehali celé mesto. A záver ukazuje, že práve o to najzaujímavejšie ste boli ukrátení.

Podávanie príbehu zlyháva nie len vo vývoji charakteru hlavného hrdinu, ale aj vo vykreslení pozadia katastrofy, ktorá postihla herný svet. Doňho ste vrhnutí po hlave, bez akéhokoľvek uvádzania. Neviete, čo sa stalo predtým, prečo už nestoja budovy, cesty, prečo herný svet trápia zemetrasenia, prečo sa ním prehánajú prašné búrky a prečo vás hustá hmla pomaly zabíja. A prečo vlastne bojujete o nie len svoj život, ale životy iných. Dochádza tak aj k takým nelogickostiam ako vedľa seba postavené kempy kanibalov a zvyšku preživších.

Snaha o zaškatulkovanie I Am Alive v rámci zaužívanej hernej žánrológie by

Zo súbojov je niekedy lepšie rýchlo utiecť.



asi bola zbytočná. Namiesto jednoznačného určenia smeru, sa autori rozhodli hru vystavať na hneď niekoľkých princípoch okolo hlavného piliera, ktorým je boj o prežitie v nehostinnom svete. Možno to vyznie divne, no v hre hlavne chodíte. To by samo o sebe nebolo nijak zvlášť záživné, no pri chodení často aj napriek prítomnosti mapy neviete, kam idete. Väčšinu herného času strávite totiž v hustej hmle, ktorá vám pomaly uberá zo staminy, čím sa blíži vaša smrť. Nie len, že musíte objavovať prekážky, ale aj zásoby pre seba a popri tom sa snažíte nájsť úkryt mimo dosahu smrteľnej hmly. Ak sa vám to nepodarí, tak máte možnosť opakovať od posledného checkpointu, avšak len v obmedzenom množstve, ktoré si počas hry nazbierate (napríklad zachraňovaním).

Skákanie a lozenie sa stane významným prvkom vášho prežitia. Často je však tlačené do hry až príliš nasilu a čoskoro vás omrzí. Skutočne zábavný adrenalín zažijete až pri konci, kedy sa dostanete do zrútenej budovy hotela a budete premýšľať nad každým centimetrom. Ak trpíte akrofóbiou, tak sa do tejto pasáže ani nesnažte dostať. Bohužiaľ ste pri lezení až príliš obmedzovaní a namiesto jednoduchosti ako v prípade Assassin' s Creed či Uncharted sa dočkáte len strnulosti a kolízií. Staminy nikdy nie je dosť, no keď vaša postava v posledných centimetroch trubky urobí po desiaty raz nezmyselný pohyb iným smerom ako chcete, tak sa neubránite hnevu. Hra vás svojou neschopnosťou zbytočne pripravuje o nazbierané zdroje.

Plno obmedzení sa vám do cesty nedostane len v prípade lezenia, ale aj pri skúmaní prostredia. Dostanete sa len

tam, kam autori chcú, aby ste sa dostali. A s 90% pravdepodobnosťou tam na vás čaká odmena v podobe zásob pre staminu, život, preživších, ktorí potrebujú pomôcť (ktorých je celkovo v hre 20), či ojedinele aj zbraní. Zabudnite na akékoľvek prehľadávanie tiel a vrakov. Slová chvály nepadnú ani na stranu akčnej vložky. Tá síce nehrá prím, no autori vás do nutnosti bojovať taktiež až príliš tlačia. Kým sa jedná o moment prekvapenia pri zabití a využitie prostredia vo svoj prospech, tak problémy mať nebudete. Ako sa budete blížiť k záveru, tak na vás budú útočiť stále viac a viac až dospejete k otravným situáciám, kedy musíte zabiť 6 nepriateľov 2 guľkami a jedným šípom. Kombinácia absencie súbojov na blízko a asi najslabšej postavy vo videohrách za posledné roky na zábave taktiež nepridáva.

Ak sa I Am Alive niečo skutočne darí, tak je to budovanie atmosféry. Hnusný zrnitý filter a neuveriteľne biedna dohľadnosť síce zakrývajú ešte hnusnejšiu grafiku, no v spolupráci s obmedzenou farebnou paletou budia celkom slušný dojem katastrofy a beznádeje, ktorý len miestami v pokojnejších pasážach presvetlí ojedinelý slnečný lúč. Vizuálne sa jedná o rovnako rozporuplný mix, akým sa vlastne celá hra prezentuje už od začiatku. Oproti tomu stojí priam doko-

Preživší čakajú len na vašu pomoc.

nalá hudba. Akoby bola z úplne inej hry. Skôr sa hodí do temného hororu s vypätými situáciami na každom kroku, no odvádza skvelú prácu a zimomriavok na chrbte sa nezbavíte. Slušný je aj dabing postáv.

I Am Alive nie je úplne premárnenou príležitosťou. Ponúka veľmi zaujímavý herný koncept, ktorý však nevie predať a nedokáže do svojho vnútra vtiahnuť hráča. A aby toho nebolo málo, tak rozporuplnosťou pokračuje aj vo svojom obsahu. Dokáže ponúknuť naozaj silné momenty striedané otravnými pasážami, pri ktorých máte chuť konzolu vyhodiť von oknom. Nekonečný vývoj, problémy pri ňom a pravdepodobne aj unáhlené vydanie si nakoniec predsa len vybrali svoju daň. Najlepšie na tom nie je ani trvanlivosť. Hru budete mať za sebou po zhruba 5-6 hodinách a potom vám ponúkne už len opätovné hranie v režime Survival, kedy máte obmedzené zásoby a aj možnosti opakovania.

6.5

- + celkom slušná atmosféra
- + hudba
- + stamina
- + slušná náročnosť
- + nutnosť riskovať
- grafika
- opakovanie trás
- málo obsahu
- rozporuplná hrateľnosť
- súboje
- mizerné podanie príbehu



ALAN WAKE®

VIDEORECENZIA





Na obranu sa tu príliš nehrá, AI to viditeľne tak či tak nezvláda, keď musí Ibra brániť.

PS3



Ján Kordoš

FIFA STREET

TO, ŽE SA EA SPORTS SNAŽÍ PRINIEST NA NAŠE OBRAZOVKY JEDEN Z NAJPOPULÁRNEJŠÍCH ŠPORTOV V LÁKAVEJ PODOBE, ROZHODNE KVITUJEME. FUTBAL MÁME TOTIŽ RADI A KLASICKÁ FIFA SA S POSLEDNÝM ROČNÍKOM VYDARILA NA VYBORNÚ, O ČOM SVEDČÍ AJ NAŠA RECENZIA. TERAZ SI PREDSTAVTE, ŽE NÁM CHCÚ ŠPORTOVÍ MÁGOVIA UKÁZAŤ FUTBAL NIE NA KLASICKÝCH TRÁVNIKOCH, KDE PŇBEHUJÚ VŠETKY ZNÁME HVIEZDY, LEŽ AKO MASAKER TECHNICKÝCH PARÁDIOČIEK.

Už to tu samozrejme nie raz bolo. Posledná FIFA Street 3 nepatrla medzi prepadáky, no veľa vody nenamútila pred niekoľkými rokmi, nie ešte dnes, kedy si na ňu málokto spomenie. Obnovená séria sa nám pokúša priniesť klasický „panelákový“ futbal. Teda tak vyzeral v našich očiach, keď sme hrali len niekoľkí chlapci proti sebe, snažili sa o technické finesy (neúspešne) a strieľali na malé brány. A občas do okien.

Miesto pretaktizovaného športu, v ktorom sa dá pohodlne betónovať či kaziť radosť z hry úmyselne hrubou hrou, máme pred sebou chutné sústo plné parádiočiek. FIFA Street sa snaží ísť cestou medzi arkádou a simuláciou, pričom v ponuke nájdeme hneď niekoľko možností hrania. Vo všetkých sa samozrejme kope do lopty a ide o góly, ale nie je futbal ako futbal. Ponuka v menu ničím neprekvapí. Okrem voľby samotnej hry, kde si hráč určí čo

a kde sa vôbec bude hrať, počet hráčov a napríklad trvanie polčasu (Hit the Street), tu nájdeme i obdobu kariéry s RPG systémom (World Tour). Nečakajte žiadny príbeh alebo nebodaj čosi originálne. Vyhraňaním špecifických turnajov si otvárate ďalšie nové, lepšie. Od lokálnych v rámci regiónu cez samotné krajiny, kontinenty a napokon celý svet.

Na začiatku vás ale čaká tvorba hráča alebo hráčov. V jednoduchom a nie zbytočne komplexnom editore si vybudujete vlastnú zostavu. Počas hry získavate postupne za predvedené kúsky experience points, tradične levelujete, po dosiahnutí novej úrovne rozdeľujete body medzi rôzne vlastnosti (dribling, streľba, obrana, nahrávky, rýchlosť a pod.) alebo si odomykáte rovno nové schopnosti, ktoré vám uľahčia ďalšie hranie.

Nebudeme sa bližšie zaoberať týmto systémom: je ľahko pochopiteľný, hráči ho poznajú z množstva iných hier a vysvetľovať výhody jednotlivých položiek je úloha manuálu. Všetko to tu je a progres na hráčoch vidíte. Kladne hodnotíme to, že sa

niektoré zaujímavé prvky z klasickej FIFY dostali do tejto pouličnej, avšak nie vždy sa to podarilo dokonale a niekedy sa prvky „veľkého futbalu“ do toho malého nehodia.

Nesmierne nás potešili rôzne možnosti ako sa s loptou vyblázniť. Klasické varianty zápolenia v hale či vonku na malých ihriskách sú doplnené o technické zábavky ako Last Man Standing (hráč, ktorý vsieti do malej brány gól, vypadáva a vyhrá ten tím, ktorý „príde“ o všetkých hráčov) či Panna Rules. Bežný halový futbal 5v5 má niekoľko typov. Môžete sa zúčastniť špeciálnych majstrovstiev či šampionátu s komentátormi, aktívnymi rohovými kopmi a autmi. Hrať sa dá i s mantinelmi alebo v exteriéroch s oploťením/inými bariérami okolo ihriska. Mení sa i veľkosť brán a vzhľadom na ne treba zvoliť vhodnú taktiku. Hrať na úzkych ihriskách s nízkymi bránkami si vyžaduje technickejší prístup, pretože sa pomaly ani nemáte kam rozbehnúť. Naopak v halách (najlepšie s mantinelmi) s hracou plochou a bránami väčšími, než sú tie hádzanárske, je to skôr klasickejší futbal. Všetko si vyžaduje odlišný prístup a aj preto náš kopanie do lopty tak skoro neunavilo.

Naopak Panna Rules je primárne o technickom zápolení. Ak vsietite gól, pripočíta sa

vám len jeden bod. No ak do momentu skórovania spravíte nejakú tú parádiočku, dáte súperovi jasle či si ho efektne prelobujete, získate ich viac. Pokojne tak jedným gólom môže váš tím získať desať bodov. Po góle sa potenciálny počet pripísateľných bodov anuluje. Snažte sa teda nie len bezhlavo atakovať súperovu bránu, ale najprv si nahráť body. To robí aj súper. Napätie zo zbierania bodov, o ktoré môžete prísť, pokým súper skóruje skôr, by sa dalo mnohokrát krájať. Bláznivé výsledky šplhajúce sa k hádzanárskym nie sú žiadnou výnimkou.

Už vieme, čo a ako, poďme si povedať, prečo to podľa nás až tak dobre nefunguje. Samotné ovládanie nepatrí medzi krkolomné, no reakcie na akcie sú často spomalené. Pre dôsledné zvládnutie širokého portfólia ponúkaných pohybov treba trochu viac, než hýbať jedným analógom a trieskať do tlačidla streľby či obvyčajnej nahrávky. Loptu je možné ovládať samostatne (LT/L2), naučíte sa dribling (RB/R1), môžete ovládať i pohyb hráča okolo lopty (pravý analóg) a niekedy je výhodné hodiť spoluhráčovi loptu do behu a podobne. Toto nie je Sensible World of Soccer (pamätníkom istotne vypadne nejedna nostalgická slza).

Technické spracovanie je na vysokej úrovni. Pozrite sa na vývojársky tím, ktorý toto celé spáchal, a niet sa čomu čudovať. Panáci vyzierajú k svetu a hýbu sa celkom obstojne. Vzhľadom na to, že oproti klasickej FIFE sa v Street verzii pozeráme na hráčov s bližšie umiestnenou kamerou a robia omnoho väčšie psie kusy, čím sa dvíha dynamika celého zápasu, sa raz za čas objavilo nedostatočné nadväzovanie animácií pohybov.

Editor oblečenia je súčasťou hry a každý futbalista môže vyzerať inak.





Nechýbajú ani známi hráči a kluby zo šiestich líg či národné tímy.

Ozvučenie má šmrnc. Začať môžeme napríklad samotnými zvukmi z ihriska. Hráči po sebe pokrikujú a zvuk pri dotyku lopty je pre nás, sídliskových futbalistov, viac prirodzený. Plusom napríklad bolo, že pri turnaji v Nemecku na nás vykrikoval miestny komentátor v nemčine, takže sme mu rozumeli len odpočítavanie do konca zápasu. Náladu vám istotne zdvihne hudba (nielen v menu), ktorá ma potrebný efekt pre nadopovanie hráča adrenalinom a radosťou z akčného futbalu. Zmes hip-hopu a elektropopu dáva titulu spád.

Dobre, kde teda urobili súdruhovia z Kanady chybu? Ani nevieme, kde začať. Chyby sa objavujú postupne, úplne hrateľnosť nepotápajú, rozhodne však iritujú a pokým ani raz za 3-4 zápasy nebudete mať chuť otrieskať gamepad niekomu o hlavu, prípadne si z jedného spraviť dva,

získavate titul flegmatický borec roku. Kolízie pri pohyboch sú nedôsledné, nie vždy je vzatá do úvahy hmotnosť hráča. Súpera sa často nepodarilo odstavíť a lopta sa až podozrivo často kotúľa k nemu. Isto, vie predvídať, ale prirodzene to nevyzerá. Na niektoré prihrávky hráči nereagujú. Poteší, ak je to súper, ktorý nechá loptu prejsť okolo seba. Horšie je, ak nahráte svojmu strelcovi s maximálne nadopovanou strelbou priamo pred bránu, v ktorej už nik nie je, pretože ste na seba naviazali obrancu i brankára. A on sa len pozerá, čaká, nechá si loptu prejsť okolo seba a potom sa šmykačkou snaží ju poslať niektorej fanúšičke s veľkým výstrihom v hľadisku. To poteší. Hlavne ak prehrávate o gól a plynú posledné sekundy zápasu.

To však ešte nie je nič oproti bezvýsledne chabej AI. Hráči sa často okúňajú a nespolupracujú ako tím. Vy z toho neťažíte, pretože neexistuje niečo ako zdvojenie alebo plošná obrana. Vypichnete loptu súperovi, no je vám to na dve veci, pretože váš kamarát, stojaci tak dva metre ďalej, sa len pozerá na to guľaté čudo a huta, či mu bude dovolené dotknúť sa jej. Nebude. Nabiehajú si často hlúpo

alebo sa nedokážu uvoľniť, riešia situácie neuveriteľne zložito. Do vašej siete padne plno gólov, pretože si to tam hráč sklepol. Reakcie na ovládanie sú niekedy až príliš spomalené, hráč vám predsa tú brilantnú parádickú pätičkou musí dokončiť.

A potom sú to drobnosti ako až príliš striktné riešenie prihrávky na presnosť, takže brankár hodí loptu niekam do preč. Neodhadli ste správny uhol naklonenia analógu. Celú hrateľnosť však pochováva skôr hlúpa AI, ktorá ničí zážitok z hry, absolútne ničí možnosť spolupráce nádhernými trikmi. Tie sú inak krásne. Potešia bohaté online služby. Avšak čo z toho, ak vás zbytočne hnevá to, že v kolektívnom športe bojujete často viac so spoluhráčmi ako súperom? Hrá sa to stále dobre, užijete si to, ale do skutočne bombastického zážitku s kvalitou, ktorú nastavila FIFA 12, toho chýba dosť.



7.0

- + triky a fintičky
- + soundtrack
- + rôznorodé futbalové možnosti

- AI arogantných spoluhráčov
- nedôsledná odozva ovládania
- chaos na ihrisku



Asuru poháňa hnev a túžba po pomste, keď sa sfarbí do červena je zle. Pre nepriateľov.



Pavol Buday

ASURA'S WRATH

ASURA'S WRATH JE A SÚČASNE NIE JE TÝM, ČOMU SA DNES HOVORÍ AKCIA. IDE V PRVOM RADE O ROZPRÁVANIE O ZRADE, POMSTE, NESPÚTANEJ ZLOBE, KDE ZOHRAJÚ SVOJE ÚLOHY OPITOSŤ MOCOU, ZRANENÁ PÝCHA AJ ZÁVISŤ. CYBERCONNECT 2 A CAPCOM SI VYBRALI SUBŽÁNER HACK'N'SLASH, ALE SKÔR AKO ZAČNETE JASAŤ NAD ZNIČUJÚCIMI KOMBAMI, TONAMI POHYBOV A ODOMKNUTÝCH ZBRANÍ, MUSÍM VÁS SCHLADIŤ. SÚBOJOVÝ SYSTÉM POUŽITÝ V ASURAS WRATH JE TAK PRIMITÍVNY A PLYTKÝ, ŽE SI VYSTAČÍ S MYDLENÍM TLAČÍTKO A QTE. VLASTNE ANI NA TIE QUICK TIME EVENTY NEMUSÍTE DÁVAŤ POZOR. NA PREPLÁVANIE PRÍBEHOM NASEKANÝM DO 19 KAPITOL VÁM POSTAČÍ 6 HODÍN, Z KTORÝCH BUDETE TRETINU SKUTOČNE HRAŤ, TRETINU DÁVAŤ POZOR NA STLÁČANIE TLAČÍTKO V PRAVÝ MOMENT A ZVÝŠOK PASÍVNE SLEDOVAŤ SÚBOJ BOŽSTIEV O ĽUDSKÉ DUŠE.

Na Asura's Wrath sa môžete dívať ako na hru, ale hneď v úvode narazíte na problém a ním je nízka miera aktívneho zapájania do deja. Je rýchla, dynamická, ale boje majú pramálo spoločné s upgradmi, vylepšovaním hrdinu alebo učením sa nových trikov. Od začiatku do konca môžete používať výpady a silné buchňaty, kým sa nenaplní merač, ktorý aktivuje sekvenciu QTE a boss je v ďalších sekundách na lopatkách, resp. dej

sa posunie ďalej, do ďalšej arény, kde tento princíp zopakujete.

Hrdina dokáže skákať, aj zo vzduchu vyboxovať projektily, a vie aj uhnúť či dokonca kontrovať útok. Nedisponuje tradičným blokom, v hre platí trochu divná gravitácia a hlavne voľná kamera nezaberá to, čo potrebujete, kým si nezamknete nepriateľa. Naraz čelíte výhradne presile zloženej z obyčajných pešiakov, doplnených o silnejšiu verziu a niekedy aj strážcu, ktorý vždy prekáža a núti vás do podávania rekordov vo vyčistení lokalít. Obvykle stačí dávať pozor na neobvyklé výpady, ktoré sa dajú odpozorovať z chargovania útokov a prípravných animácií.

ODTRHNUTÝ Z REŤAZE

Strety a súboje sú katalyzátorom a pohonom príbehu, ktoré ho posúvajú v epizódach vpred. Asura's Wrath si adaptovala formát televízneho seriálu s krátkymi ukážkami, čo vás čaká a neminie. Dej obyčajne skončí práve v momente, kedy sa neubránite údivu a už-už sa chystáte znovu rúbať do tlačítko, pretože na scénu sa vkradol stometrový boss. To be continued...

a po nej obrazovka s hodnotením, známkou za výkony, počtom odomknutých artworkov, animácií a loading obrazoviek.

Od prvých momentov si dokáže udržať pozornosť neobvyklou formou presahujúcou pomerne chabú variáciu na akciu. Príbeh vám rozpovie typickú story, v ktorej hrdina svojim zamestnávateľom sľúbi bolestivú rektálnu sondu a zlomené krky. V tomto prípade je hrdinom Asura, poloboh a jeden z ôsmich generálov strážiacich univerzum pred zlobou v podobe hnijúcich a krvácajúcich bytostí Gohma napádajúcich veriacich na pokojnej planéte Gaea. A zamestnávateľom je Božstvo, ku ktorým patrí aj Asura. Jedného dňa sa však rozhodne zbaviť ambiciózneho generála s problémom udržať hnev na uzde a tak zinscenuje vraždu najvyššieho a aby mu zruinovali kompletne život, tak mu unesú dcéru, zabijú ženu a vykopnú ho z Olympu. To už je dôvod na pomstu, čo povieť?

Asura má to šťastie, že má gule s veľkým G a Božstvo tú smolu, že má náтуру Krata a keď sa našťve, tak zabíja s takou nonšalanťosťou a radosťou ako Lobo. Cesta na vrchol nie je jednoduchá a trvá celých 12 000 rokov. Počas tohto obdobia v hrdinovi zovrie natoľko hnev, že ho musí každú chvíľu vypustiť ako parný kotol prebytočnú paru. A keď sa tak stane, tak zem stoná pod dupotom úderov, hory sú krájané ako bochnik syra, hlavami nepriateľov sa meria šírka múrov, lusknutím prstov sa zabíja a výhradne rukami sa tresce každý zo siedmich polobohov, ktorí konšpirovali proti Asurovi.

Cyberconnect inšpirovaní hinduistickou mytológiou vás postaví proti obrovitanským kolosom v podobe slonov, korytnačiek, piraní, pupkatých bôžikov, vznešeným rytierom a iným nadprirodzeným výjavom ako prehistorickým monštrám. V kombinácii so science fiction nepriateľ naberajú rozmerov presahu-

júcich chápanie slova epický. Pupkatí bôžikovia sa oháňajú desaťmetrovými kanónmi, v otvorenom vesmíre voľne krá-jate meteority, ale dávate výprask aj tučkovi, ktorý si kludne môže vziať do rúk Zem a zahrať si s ňou basketbal.

AJ BOHOVIA SI MUSIA ZAŠPINIŤ RUKY

Tak ako Asura čaká len na to, aby niekto škrtol zápalkou a v zápätí vzbĺkol nefalšovanou, čistou nenávisťou a zúrivým hnevom, je odtrhnutý z reťaze aj dizajn lokalít a miesta, kde dochádza k súbojom. Božský status sa nezaprie a bez ohľadu na jeho vzrast sa púšťa do vecí, ktoré hraničia s bláznovstvom. Nechať sa prepichnúť katanou skokom z Mesiaca, ktorej čepeľ vyrazí na opačnej strane planéty, nevidíte každý deň ani zabitie lusknutím prstov. Hra porušuje hranice možného a posúva ich ďalej. Čo do veľkosti nepriateľov by ste nenašli rovnocenného súpera a keby aj, boli by predkrmom pred hlavným chodom – jednotlivými polobohmi.

Každý z bývalých spojencov dopadne horšie ako ten predošlý a na rozdiel od God of War sa Asura's Wrath zaobíde bez krvi a prehnanej brutality. Mlátenie však prináša pocit satisfakcie z dobre odvedenej práce. Hrdina používa iba päste a niekedy tri páry rúk, ale všetko, podobne ako vy, rieši ručne-stručne. A nie je to iba uspokojenie po zadupaní hlavy do zeme, rozrezaní tela v pol, ale aj zvedavosť čo bude ďalej. Rozdeleniu príbehu na epizódy mimoriadne prospela krátka stopáž každej z nich, čím sa hlad po ďalších bitkách len prehľbuje. Hra sa nezastavuje, ale ako dobre rozbehnutý vlak sa rúti bez brzd do cieľovej stanice, preto je každá zo scén krátka, ale o to intenzívnejšia a skôr než si stihnete zvyknúť na súboje na zemi, ničíte vesmírnu flotilu ako v light gun akcii.

Hra konštantne mení kulisy a s nimi aj situácie, kde každá predháňa tú predošlú. Na dve rovnaké nenarazíte. A keď si už myslíte, že vás nemôže nič prekvapiť, tak prídu

Ak nedávate nakladačku na zemi, ničíte celé flotily vo vesmíre.





Traitor!

Tebe, tebe aj tebe v zadu
rozbiže Asura hubu.

záverečné titulky alebo obrazovka Press Start, ktorá sa objaví tesne predtým, než spravíte prvý krok a dáte niekomu do držky. Asura's Wrath je neobyčajnou akciou plnou prekvapení, boje sú unavujúce mlátením do tlačítok a v pozore vás udržiujú aj QTE, ktoré si zakladajú na presnosti. Môžete zbrklo v predstihu ťukať aj ich ignorovať, dokonca sa dá predčasne ukončiť rozhovor a prejsť rovno k vyrovňaniu účtov. No a potom je tu tajná epizóda, kde sa skrýva záver Asurovej pomsty. Má to však háčik, odomkne sa až po odohraní 50 kapitol alebo ak získate známku S aspoň na piatich.

SVET AKCIÍ SA STAL NUDNÝM MIESTOM

Z herného hľadiska sa viac dívate ako hráte, ale ten zážitok nemá obdoby. Asura's Wrath je interaktívnym anime a tomu zodpovedá aj vizuál niekde na pomedzi komiksu, animovaného filmu a vážne poatej sci-fi opery. Výtvarný štýl dokonale vyjadruje nadľudskú schránku božstiev. Vyzerajú ako ľudia, ale ak sa bližšie pozriete, telo majú posiate stopami po nástrojoch, ktoré ich vytvorili. Ultmením odrazov a refrakcií na zbroji z neidentifikovateľných materiálov sa potvrdil ich vznešený status. A týka sa to aj zvukov zatínajúcich pästí za zvuku namáhanej ocele, stonajúcich trámov dreva a drvením skál.

Cyberconnect 2 vytvorili hru, ktorá formou predčí obsah. Po vás chce jediné, aby ste sa s Asurom nezastavili pred ničím. A robí to na výbornú. Neopozieraná, epická a vyčerpávajúca Ausurova cesta smerom hore sa musí zažiť, aby ste jej uverili.

8.0

- + prehnaný dizajn lokalít a nepriateľov
- + vynikajúce skĺbenie hry a sledovania deja
- + hudba a výtvarný štýl
- + vysoké tempo

- po dohraní nemá čo ponúknuť
- utlmený súbojový systém
- len pre náročné publikum



MAX PAYNE 3



MAX PAYNE 3



MAX PAYNE 3

MAX PAYNE AKO HO POZNÁME

Max Payne sa vo svojom treťom príbehu vráti aj späť do New Yorku a autori nám z tohto temného a drsného prostredia ukazujú sériu záberov. New York bude zastúpený ako v single kampani, tak aj na multiplayerových mapách.





Tenistky majú konečne pri lepšej grafike aj svoj pôvab a nie sú iba vyšportovanými polygónmi s co-pom či šiltom.

PS3



Michal Korec

GRAND SLAM TENNIS 2

O HD VERZII EA TENISU SA HOVORILU UŽ PRED NIEKOĽKÝMI ROKMI, PO LAUNCHI ZAUJÍMAVÉHO PRVÉHO DIELU GRAN SLAM TENNIS SA VŠAK DOSLOVA PO ŇOM ZĽAHLA ZEM. JEDNOTKA PRITOM BOLA VEĽMI DOBRÁ ŠPORTOVÁ UKÁŽKA, KTORÁ ŽMÝKALA AJ MOŽNOSTI (NAKONIEC MÁLO VYUŽITEJ PERIFÉRIE) WIIMOTIONPLUS ZA ÚČELOM PREDVÁDZANIA ŠIROKEJ ŠKÁLY TOP SPIN, SLICE ČI LOB ÚDEROV. BOL TO PODSTATNE SOFISTIKOVANEJŠÍ TENIS AKO ZÁKLADNÁ DISCIPLÍNA VO WII SPORTS A AKO LAUNCH TITUL PRE MOTIONPLUS SI VYPÝTAL AJ KUS POZORNOSTI. SNAHA PRINIESŤ HNEĎ HD DIELY SA VŠAK CITELNE POSUNULA; STRATEGICKY SI POČKALA NA NOVÉ POHYBOVÉ PERIFÉRIE, ABY KVALITNÝ ZÁŽITOK PONÚKLA ZAS.

Na začiatok jeden podstatný rozdiel medzi HD verziami – testovaná PS3 verzia podporuje Move, dokonca oba ovládače a X360 svoju podporu Kinectu oželel (Osobne to nepovažujem za mínus, keďže Kinect Sports Season Two jasne ukázali, že tenis sa na Kinecte prakticky nedá hrať.) Na HD trhu je aktuálne jediný titul, s ktorým na PS3 môže novinka súperiť – kvalitný Top Spin 4 rovnako s kompletnou Move podporou a viacerými devízami (arkádový Virtua Tennis 4 sa s nimi porovnávať veľmi nedá).

Skusmo sa vrhám na Grand Slam Tennis 2 v „milej“ dvojhre Nadala a Djokoviča. Môj Rafa nedostal veľa šanci, súper ho vyprášil rýchlo. Prekvapilo ma neskutočné tempo

a potreba pohybu, teda klasicky musím kapitulovať do tenisovej akadémie. Tu sa už venujem štyrom druhom aktivít a rôznym úderom. Je to užitočná seansa, kde sa predovšetkým zoznamujem s možnosťami Move (úprimne, inak ako s Move či WiiRemote už tenis hrať nechcem). Napríklad podávanie má viacero možností – nestačí si len vyhodit loptičku a udrieť. Existujú viaceré štýly a kľúčovým atribútom je sila, ktorú sa snažíte zvládnuť a umiestniť podanie na určité miesto na kurte, ktoré by zaručilo eso. Fakt je, že v žiadnej inej tenisovej hre nepadá toľko es (či z vašej alebo súperovej strany) ako v Grand Slam Tenise, na druhej strane je občasná roztrásenosť sily hráča na škodu, lebo aj dvojchyby sa dokážu objaviť – a v najhoršom čase.

Tenisová akadémia vás neučí len podávať, pri hraní s Move sa núka celá škála ďalších pohybov. Je tu celkom prekvapivé, že na obyčajný úder stačí švihnúť rukou – žiadne zbesilé mávanie či nasmerovanie loptičky. Kvalitný return sa dá odohrať ladným švihom, ale dlho vám prirodzene nevystačí. Systém sa priamo sústreďuje na možnosti lobov, slice či top spin úderov a využíva tradične kombinácie pohybu a aj

stlačených tlačidiel. Dáva však zmysel – na lob stačí podobrať loptičku v priestore a držať tlačidlo. Je rozhodne ľahšie stráviť 30 či 45 minút v tenisovej akadémii, ako sa nechať znova poraziť za pár minút. V samotnom zápase sa treba pripraviť na rýchlejšie tempo a poriadne smerovanie úderov – neoplatí sa púšťať súperov na sieť, väčšina vás zmetie za pár úderov, zraniteľnejší sú v poli či na základnej čiare. Vašou úlohou je naučiť sa smerovať loptičky – na tomto neskutočne bazíruje aj tréning, nestačí vedieť zahrať loptičku správnym typom úderu, cez tutoriál sa prehryziete, až keď budete vedieť zahrať i smer.

Alternatívna ovládacia schéma (na X360 jediná) vedie cez prepracované ovládanie pravej analógovej páčky. EA Sports ju už skúšalo v NHL i Fight Night a teraz ju namapovalo na ďalší šport. Každý smer páčky sa stará o iný typ úderu a hoci to nie je úplne intuitívne riešenie, nájde si pár nadšencov. Ostatní budú veriť skôr tradičným tlačidlám, aby dokázali vhodne umiestňovať loby či padáčky. Prepínanie ovládacích schém je hneď k dispozícii, medzi nimi sa slobodno rozhodovať aj pre jednotlivé zápasy.

Hra na sieti je u súpera špeciálne obľúbená - v móde Kariéry sa ju radšej rýchlo naučte aj vy.



Či beriete do rúk Move alebo gamepad, čaká vás nádherná tenisová simulácia. Dynamická, výborne zostrihaná (ESPN logo sa vám vryje do pamäti za dva zápasy). Grafický engine sa stará o starostlivé zobrazovanie fyziogonómie postáv, ich jednotlivých črt. Ženské hrdinky majú občas aj svoj pôvab, nie sú to iba skopírované modely chlapov so ženskými textúrami. Výborne prepracovaný je komentár Pata Casha a Johna McEnroa, ktorí komentujú zásadné momenty v hre a ich repliky sú vhodne napasované na aktuálne dianie. McEnroe je aj váš sprievodca v tenisovej akadémii, pripravte sa na častú kritiku.

Obsahová stránka ponúka klasické EA Sports menu, z ktorého sa možno vybrať do rýchlych hier alebo vlastných turnajov. Skúšať možno dvojhru, štvorhru i multiplayer. Ale najlepšie zážitky čakajú v tzv. Historických momentoch a móde Kariéry. Historické momenty sú rozdelené do piatich kategórií, ich pointa je však jasná – vrátiť sa v čase k slávny zápasom a zvrátiť ich, resp. potvrdiť známy výsledok. Je to víťané osvieženie, pretože tieto zápasy nehráte od začiatku; niekedy vás hodí hra do setu za stavu 2:1 a stačí ho vyhrať, no aj to je niekedy nesmierne ťažké. Iná vec je otáčať celé zápasy a nepriaznivé výsledky, pri takých hrách nečakajte ideálny prechod hrou, skôr si ich niekoľkokrát zopakujete a sami identifikujete taktiku na Tildenove gemy či iné kľúčové momenty pre víťazstvo. Delenie historických momentov nie je samoučelné, každá kategória obsahuje hry ohodnotené určitým počtom bodov a na odohranie starších alebo najvýznamnejších zápasov musíte najprv odohrať potrebné množstvo. Tento mód vás prekvapivo zabaví na

dobrých 10-15 hodín, možno aj viac. Napokon je tu ústredný mód Kariéry. Podľa očakávaní ponúka grandslamové turnaje, a to všetky štyri, čo v hernej verzii vyzerá ako výnimka. Konečne možno hrať oficiálny Wimbledon, čo doteraz nebolo možné a hráči sa naháňali na iných trávnatých akciách. Štvorica licencovaných hlavných podujatí tvorí kostru kampane pre jedného hráča, ktorá trvá desať herných rokov. Každý rok vás čaká svätá štvorica a pred grandslamom sa môžete zúčastniť na menších turnajoch, tréningových zápasov či exhibíciách, kde získate trochu skúseností. Variabilita doplnkových aktivít nie je zlá, ale na Top Spin 4 s rozsiahlou kampaňou a desiatkami turnajov rozdelených do viacerých kategórií nemá. Navyše, tu rýchlo

zistíte, že z turnajov sa núkajú iba štyri veľké a štyri malé. A každý rok sa opakujú tie isté podujatia, čo nie je veľkou motiváciou pre dlhotrvajúce hranie. Top Spin 4 mal toľko turnajov, že ste často museli nejaký ožlieť a čakať vás o rok – ale tu ich je tak málo, že na siahodlhé voľby niet času. Preto má Kariéra na hráča pripravenú inú finesu: každý rok sa zvýši obtiažnosť. Zatiaľ čo prvý rok je ľahučký, druhý vás tlačí medzi amatérov, tretí medzi profesionálov a od štvrtého ste superstar. Každý rok máte plniť dané úlohy ako dvesto volejov či dostať sa do semifinále s Williamskou a pod. Motivácia hrať teda je, celú pestrú paletu kampane z iných hier však alternuje ťažšie. Grand Slam Tennis 2 má 23 licencovaných hráčov s parádnym využitím. Každý z nich na vás skúša tie staré známe triky a aj s ním sa neoplatí hrať inak. Ak je niekto špecialista na siete, darmo mu odpriete prechody zo základnej čiary. Sampras, Murray či Djokovič skúšajú osvedčené fintičky a ich štatistiky v menu neklamú, nemá

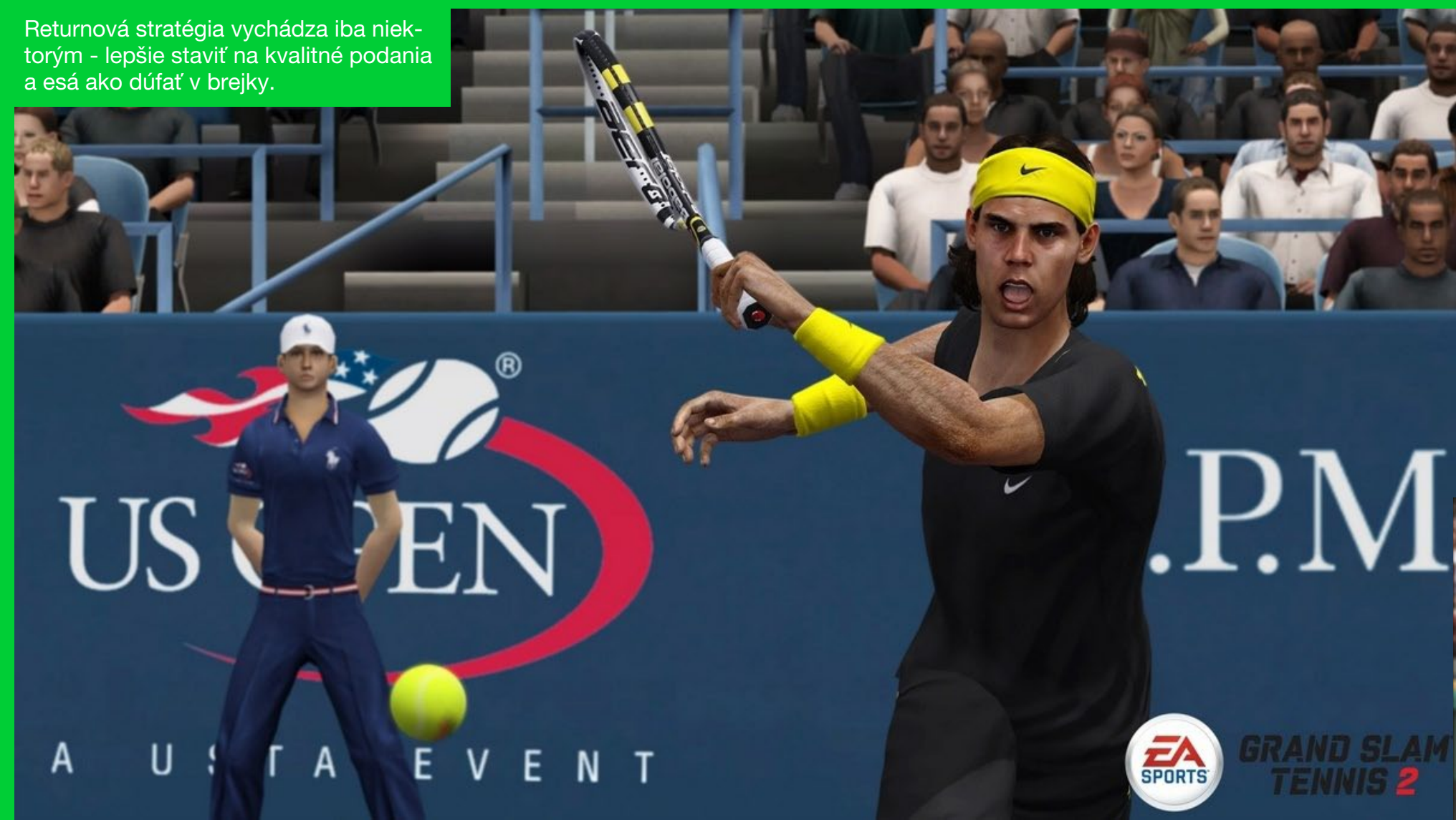
zmysel meniť ich štýl hry. Mimochodom, hráčky sú politicky nekorektné zastúpené iba v počte osem, zatiaľ čo borcov-tenistov nájdete pätnásť. Drobné problémy bokom, Grand Slam Tennis 2 sa výborne hrá a od čias Top Spin 4 tu nebol iný šport na Move, ktorý by ma donútil zmeniť športový disk v mechanike. Po jedenástich mesiacoch teda celkom padne vhod iná hra – dynamickejšia, graficky i zvukovo parádna, akurát s menšou kampaňou. Historické zápasy a solídny raster však zabezpečí desiatky hodín kvalitného tenisu.

7

7.5

- + výborné využitie Move
- + rýchle tempo
- + odlišné obtiažnosti
- + historické momenty
- + grafika, zvuk, komentár
- málo turnajov
- po čase monotónna kariéra

Returnová stratégia vychádza iba niektorým - lepšie stavať na kvalitné podania a esá ako dúfať v brejky.





Autá majú okrem turba aj megaturbo

PS3

Vladimír Pribila

TWISTED METAL

NIEKEDY SA DOSTANEŠ DO ZAČAROVANÉHO KRUHU A NEVIEŠ AKO VON. INOKEDY SI PROSTE LEN MAGOR, KTORÝ VYVRAŽDIL SVOJU RODINU, NO TVOJA PRÁCA ZOSTALA NEDOKONČENÁ. TERAZ SA BRODÍŠ CEZ MŤRTVOLY, ABY SI SA DOPRACOVAL K POSLEDNÉMU ČLENOVI. UNIKÁ TI UŽ DESAŤ ROKOV, NO TENTO TÝPEK, CALYPSO, TI VRAJ SPLNÍ VŠETKO ČO LEN CHCEŠ. STAČÍ AK VYHRÁŠ JEHO ZÁVOD A DOVEDIE ŤA ZA ŇOU.

Písal sa rok 1995 a PlayStation je nováčikom na trhu. Sony potrebovala pre americké publikum trháť, takzvaného predajcu konzol. Potrebovala niečo rýdzo americké. Prišlo tak k fúzii destruction derby, násilia, zbraní, strašidelných klaunov a ešte väčšieho násilia. Zrodil sa prvý Twisted Metal. O niekoľko pokračovaní a rokov neskôr skúša vstúpiť do tej istej vody David Jaffe, ktorý sa vo svete hier preslávil so svojím mäsiarom z Olympu, no sám stál aj pri zrode tejto kontroverznej série.

Ak poznáte predchodcov, patrilo by sa spýtať, čo nové prinieslo pokračovanie na PS3, no dvoma slovami sa dá suchopádne odpovedať, takmer nič. Pre tých, ktorých séria obišla, však môže priniesť nový pohľad na závodno-deštrukčné hry.

Hlavným a takmer už kultovým antagonistom série je vrah Needles Kane spolu s jeho zmrzlinárskym autíčkom Sweet Tooth, no hra vás jeho príbehom prevádza len tretinu. Druhá je venovaná pánu Grimmovi, ktorý má tiež dôvod

zúčastniť sa Calypsových závodov. Chce cestovať časom späť a zachrániť svojho otca. Posledná tretina patrí sociopatke Dollface, ktorá trpí disfunkciami vnímania reality a so svojou narcistickou povahou ide pri svojej práci modelky doslova cez mŕtvolu. A, áno, aj ona chce od Calypsa takmer nesplniteľnú vec. Všetky tri príbehy majú jedného spoločného menovateľa: buď opatrný s tým, čo si želáš, pretože by sa ti to mohlo vyplniť.

Tu prichádza prvý menší zádrhel, pretože akokoľvek dobre sú prestrihové animácie s hranými hercami štylizované a natočené, tak do celkového konceptu hry mi proste nezapadli. No bude horšie. Ako som už spomenul, ide v podstate o deštrukčné derby áut v aréne. Tento pôvodný koncept sa nijako za 17 rokov od pôvodného titulu nevyvíjal vpred. Opäť budete bojovať v tu menších, tu väčších arénach a posledný, kto zostane, vyhráva. Singleplayer je tak len hrubou prípravou na tuhé online zápolenie a veľmi pripomína Quake 3 Arena. Zo začiatku vás mohol súboj s botmi ako tak uspokojovať, no nebolo to také ako zostreliť živého protivníka. Umelá inteligencia si zavesila pomáha tým, že spolu kooperuje a obracia všetku palebnú silu proti vám. Na veľkých

mapách to ako tak dokážete ukočirovať, pretože sa protivníci motajú kade tade, no v malých arénach ako nákupné centrum v Sunsprings je to peklo. Neprejdete ani päť metrov, aby ste nelietali vzduchom vďaka cudzím projektilom.

Samozrejme záleží aj na dobre zvolených dopravných prostriedkoch. Každé má svoje silné a slabé stránky, ktoré sú rozdelené do atribútov rýchlosť, pancierovanie a účinok zbraní. Okrem troch zmienených hrdinov a ich vozidiel sú na výber aj starí známi ako Darkside (kamión), Outlaw (policiajné SUV), Warthog (teraz v podobe polo-tanku miesto klasického Hummera), no dostanete sa aj do vzduchu s helikoptérou Talon. Každé má svoju špeciálnu zbraň ako magnet, rotačné guľomety, riadené klaunovské napalMOVé hlavy s jemnou prímесou čokolády, motorové píly či premena na robota. Mimo to sú tu špeciality spoločné pre všetky vozidlá ovládané krížovým smerovačom. Sú to znehynbenie pulzom, krátkodobá nesmrteľnosť a míny. No a potom sú tu ostatné zbrane, ktoré sa dajú voľne zobrať po arénach. Sem patria rôzne druhy navádzaných aj nenavádzaných striel, napalm, brokovnica, odstrelovačka, či prílepovacia bomba alebo autičko s výbušninou.

Aby toho ešte nebolo málo, môžete skúsiť za jazdy použiť sekundárnu zbraň, ktoré sa postupne odomykajú, no nie sú automaticky navádzané, ale zato urobia väčšiu paseku. Už teraz ste na polovici ovládacích prvkov gamepadu a to ste sa ešte nepohli z miesta. Niektoré ovládacie kombinácie sú zdvojené až strojené a než sa naučíte autá ovládať, tak vám to dá pekne zabráť. Na výber je síce z troch ovládacích schém, ale každá má nejaké výhody a nevýhody.

Povšimnutiahodné sú všetky arény a ich dizajn, ktorý bol kladený zámerne na multiplayer. Väčšina objektov a menších stavieb sa dá zničiť a podliehajú fyzike. Na druhej strane zasa fyzike kvôli hrateľnosti nepodliehajú vozidlá, ktorým bolo do vienka dané otáčanie na mieste, ostré zmeny smeru či dokonca skákanie. Prostredia jednotlivých

súbojov sú situované do rôznych kútov Ameriky a jeho miest, zapadnutých mestečiek či dokonca zábavného parku. Nie je ale nad to, ak si tieto prostredia môžete užiť s kamarátom.

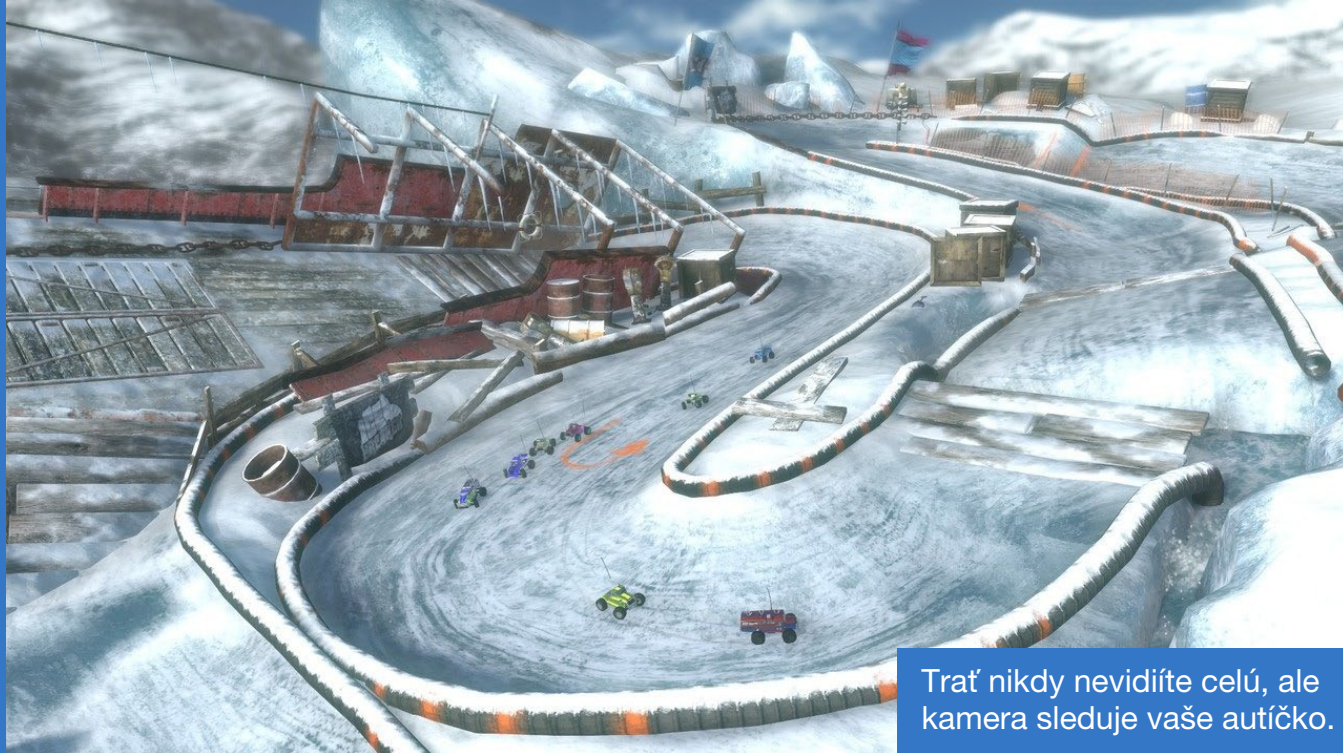
Môžete hrať až štyria pomocou splitscreenu, no online je to zábava až pre šesťnástich. Vlastne by sa skorej patrilo napísať, bola by to zábava až pre šesťnástich. V čase písania totiž online služba viac nefungovala ako fungovala, na jednotlivé hry sa nedalo spoľahlivo pripojiť alebo bola služba vypnutá. A keď už ste boli pripojení, tak po niekoľkých minútach z hry vás odpojilo. Autori o probléme vedia a snažia sa ho riešiť, takže pri čítaní článku už by mali byť problémy zažehnané, no nemôžem na ne neupozorniť. Ak už teda pôjde, tak si môžete zmerať sily v DM, Last Man Standing, Hunted, kde je jeden hráč korisťou pre ostatných alebo tímových variantoch všetkých zmienených. Posledný mód Nuke je variáciou na Capture the Flag.

Americká mentalita je iná ako európska a to, čo stačí žrútom hamburgerov, nemusí stačiť nám. Aj keď je rozbiť plechov podporené nenormálnym soundtrackom, v ktorom nájdete legendy ako Wolfmother, Judas Priest, Iggy Pop, Rob Zombie, Sepultura alebo White Zombie, tak tu nebudem krochkať blahom pri singleplayeri s botmi v arénach bez hlbšieho zmyslu, ktorý zaspal dobu a od svojho vzniku nepriniesol takmer žiadne zmeny. Pre mňa séria Twisted Metal bohužiaľ len kalí vodu nadmernou brutálnosťou a tak isto ako hlavný antagonista, sa aj ona schováva za maskou coolovosti.

6.0

- + dizajn arén
- + rozmanitý arzenál a vozidlá
- + nabúchaný soundtrack
- problémy s online
- kooperujúca AI
- singleplayer len ako vata k multiplayeru
- nasilu vtesnaný príbeh
- prekombinované ovládanie





Trať nikdy nevidíte celú, ale kamera sleduje vaše autíčko.

PS VITA

Pavol Buday

MOTORSTORM RC

NAD CESTOVANÍM S PLAYSTATION VITA SA NEROZMÝŠĽA. DEBATA O TOM, ČO SI NAHRAŤ NA KARTU, JE TÝM PÁDOM BEZPREDMETNÁ. SKÚSTE SI NA JEDNU ZASTÁVKU ZAHRAŤ WIPEOUT. KVÔLI DLHÝM LOADINGOM A SAMOTNEJ DĹŽKE PRETEKU TO NEJDE. AJ UNCHARTED A HLAVNE ŠTVORJADRO POD KAPO-TOU HANDHELDU SA SMEJÚ VŠETKÝM TÝM MOBIL-NÝM RÝCHLOKVAŠKÁM ZA ŠROTOVNÚ CENU A ZA BEHU VÁM NASERVÍRUJÚ PLNOHODNOTNÝ ZÁŽITOK, AKÝ VÁM DOTERAZ SIETNICE VYPALOVALI IBA VEĽKÉ OBRAZOVKY. NIE SÚ VŠAK IDEÁLNE NA KRÁTKE CESTY, PRESUNY, ČAKAČKY. EXISTUJE VŠAK JEDNA, KTORÁ DEFINUJE VITU A NEPOTREBUJE K TOMU VYUŽIŤ KAMERU, ZADNÝ PANEL ČI DOTYKOVÉ OVLÁDANIE.

Je ním malá a na prvý pohľad hlúpa zmena hlučného off road festivalu na rádiovo ovládané autíčka jazdiace dokola po kratučkých tratiach, na ktoré sa dívate zhora. MotorStorm RC je drobnosť za 5,99 EUR so srdcom veľkých titulov, má na to obsah aj online funkcie. Zároveň má čaro mobilných hier, ktoré vás dokážu chytiť a nepustiť, kým ich nepokoríte. Jednoduché ponorenie sa do pretekov angličákov je kompenzované stúpajúcimi nárokmi, čím sa zvyšuje aj motivácia prekonávať sám seba a zvládnuť ovládanie na jednotku. Nebojím sa povedať, že práve tam, kde sa všetci ostatní snažia nasilu

demonštrovať silu Vity, tam Evolution Studios so svojim spin-offom uniká ostatnej tvorbe práve touto hrou.

Odjazdiť kolo je otázkou necelých 15 sekúnd, celý pretek máte za sebou za minútu. Stavba MotorStorm RC vás uspokojí intenzívnymi jednohubkami, ale kľudne pri hre môžete presedieť aj hodinu a formula prekonávania času, získavania medailí a súperenia s inými hráčmi (ak ste online) funguje zakaždým. Motorom je samozrejme hodnotenie, len namiesto obligátnych troch hviezdíček, dostávate medaile – za bronzovú pozíciu jednu, za striebornú dve a za zlatú tri.

MotorStorm RC sa jednoducho hrá, ale už ťažko dosahujú najlepšie výsledky. Získať zlato chce prax, osvojiť si ovládanie a hlavne správanie vozidiel na rôznych povrchoch a využívať fakt, že pri vysokých rýchlostiach a na rampách sú autíčka nestabilné a treba do zákrut viesť vojsť aj z nich vyjsť s akceleráciou. No a potom si treba dávať pozor aj na mantinely a prekážky, ktoré autíčko spomaľujú. Prvé zošliapnutie plynu vás vyvedie z omylu, že na osmičkových tratiach

plných obracačiek, klopených zákrut, mostov a skokov budete lámať rekordy s prstom v nose. Zvládnuť trať bez jedinej kolízie, nedostať šmyk a doraziť do cieľa na čas, sa bez tréningu nezaobíde.

Festival je tentoraz inšpirovaný traťami z Monument Valley, Artic Edge, Apocalypse i Pacific Rift, všetkými štyrmi MotorStorm hrami. Bol zmenšený do kompaktnej podoby a to sa odrazilo aj na tratiach, ktoré sú ako vystrihnuté z Micro Machines. Jazdíte po vrakoch áut, havarovanom lietadle, vedľa zamrznutého ľadoborca, trať je lemovaná farebnými izoláciami káblov, lodnými lanami alebo reťazami. Je to ako keby ste jazdili na improvizovanej trati na stole postavenej z ceruziek a mincí, ale v reálnych kulisách džungle, vyprahnutej púšte, ľadovej pláne i podzemnej garáže.

V MotorStorm RC sa jazdí tradičný pretek, Time Trial, kde sa zapisuje najlepšie kolo, pokiaľ mód neopustíte. Dvojicu tradičných disciplín dopĺňa Drift a predbiehanie autíček na čas. Nosný mód Festival dávkuje jednu súťaž za druhou s takou kadenciou, že máte problém prestať. Za medaile sa odomykajú nielen ťažšie preteky, ale aj autíčka, skin, trate a potom aj superšporty, pre ktoré sú pripravené desi-

atky eventov. Obsah sa počas hrania nielen odomyká, ale máte pocit, že nafukuje.

Rádiovo ovládané autíčka sa správajú inak ako ich predlohy z MotorStormu, prakticky nič nevážia, šmýkajú sa, ľahko sa dostanú do šmyku, prevrátite ich na strechu, akcelerujú takmer okamžite a vo vysokých rýchlostiach strácajú schopnosť zatáčať. Evolution Studios sa koncentrovali iba na štvorkolesové vozidlá, nezabudlo sa na kamióny, buginy, monster trucky a mini autá. Pri pohľade zhora je niekedy medzi osmičkou malých jedovatých autíčok rozlíšiť, či ste práve predbehli muscle auto alebo rally špeciál. Rozdiely v ovládaní nepostrehnete, stačí vám plyn a brzda, ale v zákrutách sa každé správa inak a pri zmiešanom preteku musíte voliť alternatívnu jazdnú stopu.

MotorStorm mal vždy zmiešané štartovné pole, v RC si však pred štartom nemôžete vybrať triedu vozidla, ale je vám pridelené. Napriek tomu vám desiatky eventov vydržia poriadne dlho a ďalšie sa už pripravujú vo forme 99 centových DLC. V hre nájdete aj vytváranie vlastných pretekov, jazdenie na čas, ale aj Free mód, kde si stačí vybrať trať, auto, počet kôl a agresiu AI. Ďalším zabijakom času je ihrisko, kde hra vlastne začína. So získanými medailami sa k malému parku pridá betónový skejt park aj lešenie na okolitých budovách. S autíčkami môžete skákať cez odpadkové koše, zahrať si basketbal, futbal a vyvádzať na u-rampe. Hra dokonca aj eviduje skóre, aj keď je vám na dve veci.

Čo sa však počíta, sú výzvy. Po pripojení online vám hra sucho oznámi, že váš rekord niekto prekonal a jedným ťuknutím to môžete napraviť. A aby bolo pretekánie

Z tratí zmizli skratky, ale vždy sa nájde alternatíva ako tento skok a vedľa retardér.





zaujímavejšie, na trať sa natiahne dotyčného ghost v podobe plávajúcej čiary. Takto pred vami unikajú aj medaily a môžete sa zo stôp naučiť, ako vybrať zákrutu alebo kde predsa len dupnúť na brzdy. V MotorStorm RC nemôžete pretekať s hráčmi priamo, existuje tu iba asynchrónny multiplayer s rebríčkami a tabuľkou Pitwall, kde sa zapisujú rekordy a časy. Pre potreby drobnej hry to plne postačuje, ale zábava by bola isto vyššia, keby ste si mohli zmerať sily priamo na jednej trati. Na PS3 si zahráte až štyria na jednej obrazovke.

Unikátnou vlastnosťou MotorStorm RC je cross play, resp. prepojenie s PS3 verziou. Bez výmeny uložených pozícií môžete plynule prejsť z Vity na gamepad a na veľkej obrazovke pokračovať. Hra je úplne identická, odlišuje sa iba v ovládacej schéme, ktorú si môžete upraviť podľa potreby a ak vám nevyhovuje predvolené dvoj analógové riešenie, len si preprogramujete tlačítka. Hra vychádza mimoriadne v ústrety, s ničím sa nezdržuje a stavia vás rovno na trate lámať rekordy a jazdiť na zlato. U PS3 verzie dokonca nepostrehnete ani loadingy.

MotorStorm RC je parádnu lahôdkou v katalógu Vity. Nemá silu Uncharted, ale

jej čaro nie je v ultimátnej vizuálnej hostine, to leží v dokonalom koncepte malej hry, ktorú si je náročné osvojiť. Obťažnosťou vás neodradí, ale motivuje, aby ste tie tri medaily získali, nech to stojí čo to stojí. Obsahovo bohatá a hrateľnostne magnetická, nečudujte sa, keď si budete hovoriť, ešte jeden pretek a idem spať, veď trvá iba minútku.

3.5

- + úžasný pomer cena/výkon
- + nenápadné zapracovanie online časti
- + nulové nároky, odstupňovaná obťažnosť
- + kúpením jednej verzie máte druhú
- absencia tradičného mutliplayeru
- nedá sa vybrať trieda auta pred pretekom

Akýkoľvek kontakt s mantinelom alebo iným autom môže skončiť reštartom.



PS3
Wii

MUZIKÁL EPIC MICKEY 2

Warren Spector chystá muzikál Disney Epic Mickey 2: The Power of Two pre PC, PS3, Xbox360 a Wii. Presne tak, muzikál s hudbou z pera dvojice Jim Dooley (skladateľ) a Mike Himelstein (textár). Dátum vydania konzolových verzií je stanovovený na 26. septembra.

Hudba sa bude meniť podľa vašich rozhodnutí vo svete, kam chodia animované postavičky na dôchodok. Wasteland preskúmate opäť s Myšiakom Mickeym a Oswaldom. Tentoraz sa budete môcť chopiť aj šťastného králiku, prvej postavičky, akú Walt Disney nakreslil, ba čo viac, prehovorí hlasom!

Do Epic Mickey 2 sa nevráť iba dabing, ale bude opravená aj kamera. „Prakticky od dokončenia prvej hry sme s tímom pracovali na kamere,“ povedal Warren Spector v rozhovore pre Associated Press. „Naším cieľom je, aby ste ani raz nemuseli manuálne korigovať kameru počas hrania hlavného príbehu.“

Epic Mickey 2 bude vybavená aj drop-in drop-out kooperatívnou hrou, takže sa kamarát môže kedykoľvek pripojiť a pridať s k vám.

Myšiak aj tentoraz bude disponovať magickým štetcom na mazanie a kreslenie celých objektov. Oswald na druhej strane má po ruke diaľkové ovládanie na manipuláciu elektriny. A ak ho neovláda druhý hráč, chopí sa ho AI.

Prvá Epic Mickey hra si od nás odniesla známku 7,5/10.





Mnohé levely sa často odohrávajú v dobrom 3D: plošiny, priekopy, poschodia, všetky možno využiť pre taktické manévrovanie v boji.

PS VITA

Michal Korec

UNIT 13

ZIPPER INTERACTIVE NIE JE INTERAKTÍVNY BZUČIAK. JE TO ŠIKOVNÉ ŠTÚDIO, KTORÉ DOKÁZALO VYTVORIŤ JEDNU Z NAJSILNEJŠÍCH SÉRIÍ PLAYSTATION (SOCOM), TAKTICKÚ AKCIU SO ŠPECIÁLNYMI JEDNOTKAMI MÁ V MALÍČKU. TERAZ PRED NIMI STOJÍ NOVÁ ÚLOHA: PRENIESTĚ FUNKČNÚ SCHÉMU NA NOVÝ HANDHELD A VYUŽIŤ JEHO PREDNOSTI.

Unit 13 je po obsahovej stránke drobný odklon od SOCOM série, kde sa v misiách prehánali špeciálne jednotky. Tento raz sa do akcie vydávajú odlišné typy, ktoré na prvý pohľad vyzerajú ako žoldnieri, no namiesto peniažkov si cenia perfektný výkon v misiách hodnotený na body či postupné zvyšovanie na vyšší level. Poltucet bojovníkov je solídny a každý sa špecializuje na iné typy misií, niektorí majú radšej bum-bum pochody s masívnym počtom zasiahnutých obetí, iní borci dávajú prednosť stealth misiám, kde sa likvidujú iba najnutnejšie ciele alebo kradnú dokumenty bez zásahov. Bojovníci majú odstupňované schopnosti do desiatich levelov, čím častejšie sa im venujete, tým lepší výkon podajú a zhrabnú viac. Skúsenosti pribudnú aj pri opakovaní misií, level 10 tak nie je nedosiahnuteľná meta.

Zipper sa príliš nesústredí na príbeh, epické cut-scény v Unit 13 rozhodne nečakajte. Dianie sa podáva cez kvalitné brífingy a vysvetlenie situácie pred vstupom na bojisko i rýchlu komunikáciu počas misií. Na rozprávanie príbehov či vysvetľovanie pozadia hrdinov tu nie je príliš veľa priestoru, nie je to však na škodu z povahu hry, kde si chcete za 10-20 minút strhnúť v autobuse či vo vlaku rýchlu misiu.

Základný obsah leží v dobre pripravenej kampani, ktorá je rozdelená na tri tucty misií. Spočiatku máte k dispozícii iba pár a ich úspešné prejdenie postupne sprístupní ďalšie. Postupne vzniká solídny pavúk voľieb, kde si sami vyberáte, na ktorú misiu sa vydať. Vďaka prehľadnému číslovaniu sa v sieti nedá stratiť. Každá misia má pritom dva varianty – základný, ktorý má jasne stanovené úlohy a ešte aj alternatívny, kde sa dianie odohráva na rovnakej mape, ale úlohy dostávate počas misie a dynamika je tým pádom vyššia (keďže často neviete, čo vás čaká o chvíľu). Prvý variant sa hodnotí na počet hviezd a hráč potrebuje ukončiť misiu aspoň na tri z piatich, ak si chce sprístupniť aj alternatívnu verziu. Je to parádna motivácia pre presné plnenie úloh, pretože takto možno získať cestu k druhej polovici obsahu celej hry. Hoci alternatívne misie nemajú

fixné zadania, odkrývajú iné časti mapy a rozhodne máte pri ich plnení nový zážitok a nie iba vyššiu obtiažnosť či príliš nenápadnú alternáciu.

Pri zadávaní misie vidíte jej kľúčové atribúty ako obtiažnosť a najmä dĺžku. Vďaka nim si presne viete vybrať, či máte dosť času na jej splnenie. Krátke misie sa dajú splniť aj do 5-6 minút, stredné trvajú okolo 10-15, dlhšie sa dokážu dostať aj cez polhodinku. V tomto smere je nastavený Unit 13 výborne, jednotlivé misie sa navyše líšia aj svojím štýlom. V Direct Action sa prevažne strieľa, v Covert sa pre zmenu zbrane neodporúča dotknúť. Deadline má jasný štýl – splniť sériu úloh v časovom limite. Kto nestihne, ide od začiatku. Elite je zase narvaný nebezpečnými protivníkmi a namiesto štandardného postupného uberania zdravia a červenania obrazovky nastaví limit „za misiu možno iba raz zomrieť“.

To Direct Action je typická strieľačka, kde sa ukáže, že handheldová schéma Unit 13 funguje a to aj vďaka jednoduchému interface. Hneď v prvej misii vstupujete do technického komplexu, kde sa treba postupne prestrieľať cez protivníkov, aktivovať spínače, inštalovať bomby a potom najrýchlejšie ujsť.

Systém krytia je väčšinu času potrebný. Ísť po hlave do boja proti viac ako dvom vojakom znamená sčervenanie obrazovky a rýchlu smrť.



Je to klasika, ale na PS Vita výborne spracovaná. Mierenie a strelba cez dve bočné tlačidlá, ovládanie kamery cez pravú analógovú páčku a pohyb cez ľavú. Zmena zbraní cez smerové tlačidlá a občas sa dá ťuknúť aj na displej, ale nie príliš samoučelne, len keď to autorom vyhovuje pri práci v priestore.

To Covert misie majú inú príchut'. Sú často krátke, no oveľa intenzívnejšie a možno ich budete často opakovať. Ich cieľom je napríklad vyzdvihnutie pár dokumentov z bojiska. Ale vaša prítomnosť musí byť nulová, t.j. všetko čo urobíte v akcii, nesmie zanechať stopu, resp. máte byť veľmi nenápadní. Ak vidíte cieľ, ktorý chcete prípadne potichu zneškodniť, vyberte si zapadnuté miesto, neradno popraviť vojaka pred zrakom jeho spoluvojovníkov. Jednak kvôli tomu, že vám pôjdu všetci po krku a navyše si zavaríte, lebo v Covert misiách sa meria úroveň nebezpečenstva. Keď už o vás vie príliš veľa vojakov a nestihnute situáciu upokojiť (odpratať sa preč), môže misia rýchlo skončiť. Ideálne je ani nevystreliť.

Hra vás priamo láka k tomu, aby ste boli v akcii takmer neviditeľní aj cez bodové hodnotenie: beriete dokument z hlavného stanu a nikto vás nevidel? Fantastické. Zneškodnili ste všetky kamery, takže sa o vašej prítomnosti nikto nedozvedel. Ešte lepšie. Nezabili ste nikoho? Skvelé. Bodové zúčtovanie je pomerne striktné, napríklad hneď pri druhej misii som nedokázal získať potrebné tri hviezdičky pre sprístupnenie alternatívnej misie, pretože som sa neustále snažil byť síce nenápadný, aj vystrieľať celý dvor vojakov.



Farebná paleta je väčšinu hry sivo-žltó-zeleno-hnedá, preto občas príchod do iného prostredia poteší OLED displej.

Nesprávna taktika. Nakoniec som dokázal urobiť misiu na plný počet hviezdíček, no padol iba jeden vojačik mimo hlavného diania a jeden strážca. Dvor s po zuby ozbrojenými som len letmo obchádzal a snažil sa infiltrovať bez povšimnutia.

Čo ma privádza k nemalej pochvale, že veľké množstvo misí je dobre nadizajnovaných a majú zmysel. Nie sú iba naskriptované línie, po ktorých poslušne pochodujete, ale majú jasnú štruktúru a motiváciu. Dokonca aj alternatívne verzie s voľnými úlohami sú uveriteľnejšie ako akákoľvek súčasná FPS. Svedčí o tom jeden Direct Action, kde máte postupne navštíviť štyri farebne odlíšené časti mapy a hra vás pomocou šípky vo vrchnej časti displeja nabáda, kam ísť. Ale nič sa nestane, ak po-

radie sami zmeníte a pôjde do žltej zóny skôr ako do zelenej a podobne, keďže majú individuálne zadané úlohy.

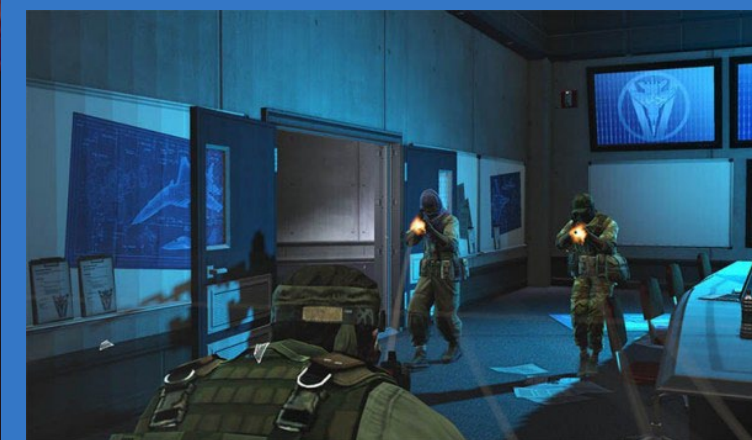
Na konci misie je podstatné, že úlohy urobíte a dostanete za ne body. Za efektívny boj, bonusy za dobrú exekúciu, nenápadné momenty či presnosť alebo šetrenie muníciou. Bodový systém tu nie je hodený do hry náhodou, pretože sa pri ňom môžete porovnávať s hráčmi z celého sveta. Rebríčky ukážu kto a koľko dokázal skórovať v misiách a navyše sú tu denné výzvy (daily challenges), keď sa každý deň môžete pustiť do boja o prvenstvo v špecifických úlohách. Ale iba raz. Najprv súperíte sami so sebou o dobré skóre – a potom zistíte, že vo svete je x hráčov, ktorí už dokázali urobiť misiu ešte lepšie. Dobrá motivácia.

Ďalšiu porciu zábavy ponúka on-line, resp. co-op mód, kde sa možno vydať do akcie s kamošom. Ide o čoraz obľúbenejší prístup, ale v Unit 13 nie je co-op nadradený sólo hre, no zdieľa množstvo obsahu. Misie z kampane možno absolvovať vo dvojici, systémom niečo za niečo:

strácate možnosť uloženia hry a check-pointy, no ako vyrovnané duo (ak si namixujete napríklad tvrdého bojovníka a šikovného experta) si môžete užiť hru z úplne iného pohľadu.

Grafika sa snaží z PS Vita vypáčiť solídny výkon, síce na nej ulietavať nebudete (je „len“ dobrá), ale zvuk má Unit 13 parádny. Či už efekty, prostredia, nahovorenie bojovníkov, či dialógov v cudzom jazyku, hra pohltí okolie a vás doň ľahko prenáša. Hudba hrá podľa potreby, nemusí zvučať stále.

Celkový dojem z Unit 13 je však veľmi dobrý a osobne ho radím po Uncharted: Golden Abyss už na druhý najsilnejší titul, aký som hral. Svoju prvotnú úlohu: preniesť silný akčný zážitok na handheld si plní



výborne a ponúka desiatky misí pre dlhšie i kratšie chvíle. Obetoval kus príbehu a herného sveta, no dianie nie je samoučelné, dáva zmysel. PS Vita sa ukazuje byť skvelá platforma na taktické akcie a autori využívajú jej potenciál: výkon i ovládanie. Občas prestrelia obtiažnosť, ale budete sa baviť.

3.0

- + exemplárne dávkovaná hrateľnosť
- + chytľavá sólo i co-op kampaň
- + počet a typy misí
- + výborné ovládanie
- + veľmi kvalitný zvuk

- absencia príbeh
- neskôr podobné prostredia



©2012 Sony Computer Entertainment America LLC.

Súperi vám nič len tak nedarujú.

MODNATION RACERS: ROAD TRIP

ŠTART HANDHELDU PS VITA SO SEBOU NEPRINIESOL LEN NOVÉ MENÁ, ZNAČKY A NÁPADY V HRÁCH AKO NAPRIKLAD LITTLE DEVIANTS, ALE V SONY STAVILI HLAVNE NA TO, ČO SI UŽ PODMANILO SRDCIA HRÁČOV HLAVNE NA PS3 A SLÁVILO NIE LEN KVALITATÍVNE, ALE AJ PREDAJNÉ ÚSPECHY. MLADÝ NATE TAK VO VAŠICH RUKÁCH OŽIL V UNCHARTED: GOLDEN ABYSS, POPREHÁNALI STE SA ZÁVRATNOU RÝCHLOSŤOU ÚZKYMI DRÁHAMI VO WIPOEUT 2048 A NAPRIKLAD TAKÝ RIDGE RACER VÁS URČITE ROZPLAKAL. SLOVO VŠAK PRIŠLO AJ NA NOVŠIU SÉRIU, NO AKTUÁLNE ASI O TO VIAC JAŠAVEJŠIU. BEZKONKURENČNÝ MARIO KART 7 TAK MOŽNO PREDSA LEN NAŠIEL VYZÝVATEĽA.

Motokáry pod hlavičkou ModNation Racers sú medzi nami síce len necelá dva roky, no aj tak si už stihli na svoju stranu nakloniť nie len množstvo hráčov, ale aj odbornú kritiku. A to ako v inkarnáciách ako na PS3, tak aj na PSP. Po dlhej dobe sa tak na trhu ocitli hravé motokáry, ktoré dokázali vystúpiť z nevýrazných vôd a dokonca aj z tieňa legendy na tomto poli. A aby ste sa svojich modíkov nemuseli vzdávať na cestách, pričom však chcete skočiť po novinke na trhu, tak pre vás chlapíci zo SCE San Diego prichystali drobný spin-off s podnázvom Road Trip. Potlesk a jasot si však odložte, tentoraz je to skôr krok vedľa pre skutočne verných.

Pinkie vo svojej recenzii pôvodnej hry slovami chvály nešetril a len ťažko by sa mu dalo oponovať. Výrazný pártý

element, vysoká variabilita, povinný online, silný sociálny charakter a aj bohaté možnosti editora – to boli hlavné prvky, ktoré zdobili hrateľnosť, aj hru ako celok. Autori sa však tentoraz za vás rozhodli, že vy vlastne niektoré tieto veci nepotrebuje. A ďalšia premárnená príležitosť je na svete. Akurát zamrzí, že si to odskákalo niečo až takto chytľavé a návykové.

Odľahčený režim kariéry, ktorým sa tak pýšila pôvodná hra, sa v tomto prípade scvrkol do krátkodobej rutínnej záležitosti bez akéhokoľvek efektu, výraznejšej hĺbky, nadnesenia, či niečoho, čo by špeciálne ukojilo vaše chútiky po netradičnej zábave na pretekárskom poli. Inými slovami, pôsobí to až príliš obvyčajne a jediná vec, ktorá vás po pár hodinách vytrhne z letargie je len obrovský skok v obtiažnosti kariéry. Tá samotná vás dlho nepotrápí, keďže ponúka 5 tour (+ jedna bonusová) po 5 pretekoch, ktoré sú len nasekané na seba. A samozrejme pre progres ďalej musíte zbierať body za umiestnenia. Toľko k motivácii. Počas kariérneho preteku máte ešte 3 achievements, ktorých splnením si sprístupníte doplnky do editora.

V žiadnom prípade však netvrdím, že by pretekánie v kariére nebolo zábavné. Len zaostáva za očakávaniami. Situácia sa však o to viac komplikuje v momente, keď zistíte, že tento režim je pre hru ťažiskový a práve v ňom by ste mali zažiť najviac zábavy. Okrem neho tu totiž chýba akýkoľvek celistvý zážitok a ostatné možnosti sú príliš fragmentované. Máte k dispozícii Quick Race na predpripravených, vlastných aj stiahnutých tratiach. To isté platí pre Time Trial, kde pretekáte proti duchom ostatných živých pretekárov (pokiaľ ste online). Zaujímavosťou je možnosť uploadovať časy viazané na konkrétne miesto.

Pred dvoma rokmi sa síce pri hre zabavil aj povestný vlk samotár, no hra bola dimenzovaná hlavne pre skupiny hráčov, či už online, alebo offline. Dnes je to naopak. Road Trip si užije len jednotlivec a neuveriteľne mu chýba online hranie, prvok, ktorý bol esenciálny už v PSP verzii. Hranie s viacerými hráčmi je obmedzené len na ad-hoc režim, ktorého využiteľnosť posúďte sami podľa svojho okolia. Okrem toho sa socializácie nedočkáte. Jedine, ak vám k nej postačujú už spomínaní ghosti a tabuľky časov.

Pri tom všetkom akoby sa aj ubralo z dynamiky pretekania. Jednoducho sa už

nedostavuje ten príjemne šialený pocit z toho, keď váš divný panák na divnom autíčku derie cestu pomedzi súperov driftom, nitrom aj zbraňami. Stále sa síce zabavíte, no akési je to už obvyčajné. A nepomáhajú tomu ani nové zbrane (a teda je ich už celkovo 7). Tie si môžete ďalším zbieraním power-upov vylepšiť až na tretí stupeň a rozpútať tak hotovú apokalypsu. K tomu si ešte pripočítajte rôzne skratky a aj nástrahy na tratiach, čiže si nikdy nemôžete byť istí svojou pozíciou. A už vonkoncom nie v poslednej zákrute posledného kola. Aspoň to trochu pridáva na adrenalíne.

Niekomu sa to možno číta pomerne pekne, no je tu jeden obrovský zádrhel. Na jeho napravení sa síce pomaly pracuje, no aj posledný update ho len zmiernil. A to sú výrazne poklesy plynulosti hry v určitých situáciách. Predtým to bolo dosť zlé, teraz to len hnevá. Ako náhle je na displeji trochu viac veselo, tak framerate nepríjemne klesne, prípadne sa kvôli tomu môžete aj vybúrať. Platí to hlavne pre momenty, kedy je v zábere viac pretekárov a viacerí použijú zbraň, či akurát prechádzate okolo nejakej veľkej horiacej pasce. A rekordy sa takto tiež nedajú trhať. Síce sa na to dá zvyknúť, no rozhodne to autorom tak ľahko nezabudnete.

Aspoň niečo sa však zachovalo nezmenené. Možnosti realizácie vašej kreativity sú takmer neobmedzené a našťastie aspoň pri nich dokázate stráviť dlhé hodiny. Začína to pri vašich modíkoch. Od bieleho skeletu bez konkrétneho tvaru sa dokázate prepracovať k najrôznejším stvoreniam presne podľa vašej chuti. Skutočne sa vašej fantázii medze nekladú. Možno akurát v tom, že vami

Boj o prvú priečku začína už po štarte.



©2012 Sony Computer Entertainment America LLC.



Vytváranie tratí máte pod palcom.

želaný doplnok si odomknete až neskôr. A rovnako je na tom aj vytváranie vozidiel. Nie ste obmedzení vo farbe, tvare, doplnkoch. Azda len konkrétne šasi vám určujú hranice. Vo vytváraní tratí sa taktiež môžete cítiť ako malý boh. Prstami nakreslíte požadovaný tvar a potom už len vyberáte prostredie a osadzujete čokoľvek sa vám zapáči. Alebo to môžete nechať automaticky vygenerovať. Nič však nebráni vašim kreáciám v kvalite ďaleko prekonať tie od autorov. A navyše môžete vytvárať aj pohľadnice, na ktoré vám poslúžia aj vlastné fotky.

Bez komunity a možnosti zdieľania komunitného obsahu by však všetky tieto možnosti strácali zmysel. Našťastie však kreačným možnostiam skvele sekundujú a tak sa o svoje diela jednoducho dokážete podeliť s celým svetom. A vy môžete od kohokoľvek stiahnuť čokoľvek, čo publikoval. Sekcia na zdieľanie je rozdelená na dve časti (sťahovanie a uploadovanie) a ich výber je asi to najzložitejšie, čo vás v tejto časti čaká. Prezeranie a sťahovanie je príjemne jednoduché. Navyše tu nájdete aj funkcie Mod Explorer, spravovanie darčiekov cez funkciu Near a aj tabuľky vytvárania obsahov.

Technickú stránku veľmi nemá zmysel hodnotiť. Je vynikajúco štýlová a presne v

duchu pôvodnej hry. A to bohato stačí. Aj keď nakoniec toto káčatko nie je až také strašne škaredé a ponúka v niektorých oblastiach naozaj viac než len slušné možnosti, tak je najväčšou smolou ModNation Racers: Road Trip fakt, že vás v tom najhlavnejšom odrezal od sveta. Skvelé zážitky z vlastných výtvorov môžete zdieľať len ad-hoc, ak máte to šťastie. A inak sa môžete len nezištne deliť a prijímať. Komunita je už teraz pomerne veľká a výtvorov dostatok. Sami si teda položte otázku, či vám stačí kratučká kariéra a dokážete si pri hraní vystačiť sami. V tom prípade by ste sa po hre mohli poobzerať.

6.0

- + kreačné možnosti
- + zdieľanie obsahu
- + využitie funkcie near
- + hra je hneď prístupná každému

- odrezanie od online sveta
- framedropy
- skok v obtiažnosti kariéry
- neposlušné kruhové menu ovládané dotykom
- dlhé loadingy



NAJPREDÁVANEJŠIE HRY V SR A ČR ZA ROK 2011

Asociácia herného priemyslu zverejnila rebríček predaja za rok 2011 a pohľad na stav herného priemyslu na Slovensku a Čechách. Rebríček vyzerá nasledovne:

1.	Battlefield 3	PC, PlayStation 3, Xbox 360	PEGI 16
2.	FIFA 2012	PC, PlayStation 3, Playstation 2, PSP, Xbox 360, Wii, 3DS	PEGI 3
3.	The Elder Scrolls V: Skyrim	PC, PlayStation 3, Xbox 360	PEGI 18
4.	Call of Duty: Modern Warfare 3	PC, PlayStation 3, Xbox 360, Wii, DS	PEGI 18
5.	Zaklínač 2: Vrahové kráľů	PC	PEGI 18
6.	Crysis 2	PC, PlayStation 3, Xbox 360	PEGI 16
7.	The Sims 3: Domáci mazlíčci/Pets	PC, PlayStation 3, Xbox 360, 3DS	PEGI 12
8.	Assassin's Creed: Odhalení/Revelations	PC, PlayStation 3, Xbox 360	PEGI 18
9.	Star Wars: The Old Republic	PC	PEGI 16
10.	Assassin's Creed: Bratrstvo	PC	PEGI 18

Podľa očakávaní Battlefield 3 predbehol Call of Duty, ale prekvapivo ho už predbehol aj Skyrim a Fifa 2012. Za päťami mal Zaklínača 2, slušne si viedol aj Crysis 2 a za mesiac predaja sa stihla do rebríčka dostať aj Stará republika. Dvaja Assassini naznačujú vysokú popularitu značky aj u nás.

Napriek kvalitným titulom počas celého roku herný trh v oboch krajinách stagnoval a stúpol len o 0,6%. Celkové tržby sa rátať na 2,202 miliárd českých korún, zarátané sú predaje hier, zo zariadení sú zarátané konzoly a handheldy, bez predaja samotného PC hardvéru.

PROCESOR

A5X - ROVNAKÝ DVOJJADROVÝ PROCESOR, GRAFICKÝ ČIP BOL UPGRADOVANÝ NA ŠTVORJADROVÝ

SIRI

PREPISOVANIE POZNÁMOK POMOCOU SIRI, AK HOVORÍTE JEDNÝM Z PODPOROVANÝCH JAZYKOV

ROZLIŠENIE

4X ZVÝŠENÉ, 2048 X 1536



VÁHA

662G, ZVÝŠENÁ O 51 GRAMOV

HRÚBKA

9.4 MM, ZVÝŠENÁ O 0.6 MM



KAMERA

1080P VIDEO, 5 MPIX SNÍMKY

NOVÝ IPAD

APPLE V PRIEBEHU MARCA OHLÁSIL A HNEĎ AJ ZAČAL PREDÁVAŤ NOVÝ IPAD. PREJDÍME SI JEHO VYLEPŠENIA V INFOGRAFIKE.

▶
VIDEO PREDSTAVENIE

NVIDIA GEFORCE GTX 680

NAJRÝCHLEJŠIA JEDNOPROCE-
SOROVÁ KARTA NA TRHU

STEAM PROCESSORY	1536
TEXTÚROVÉ JEDNOTKY	128
CORE CLOCK	1006MHZ
BOOST CLOCK	1058MHZ
PAMÄŤ	2GB
POČET TRANZISTOROV	3.5B
CENA	499 EUR



9+1 DIAĽKOVÝCH OVLÁDAČOV

NEBAVÍ VÁS DIAĽKOVÉ OVLÁDANIE KU TV, DVD, KONZOLE, SATELITU A ĎALŠEJ ELEKTRONIKE? VYMEŇTE HO ZA NIEKTORÝ Z NOVODOBÝCH VYNÁLEZOV. PRIPRAVILI SME PRE VÁS PREHLAD DEVIATICH ULETENÝCH OVLÁDAČOV, KU KTORÝM SME (PRE POROVNANIE) PRIDALI AJ NAJLEPŠÍ UNIVERZÁLNY OVLÁDAČ LOGITECH.

ZEON JUMBO REMOTE CONTROL

Nie, toto nie je diaľkový ovládač pre seniorov, ale skôr taký úlet pre geekov. Zeon Jumbo je totiž jeden z najväčších ovládačov na svete a hoci je dnes väčšinou vypredaný, nekúpili by ste ho za 35 USD? Obslúži až 8 zariadení, len tá podpora (zoznam podporovaných) je slabšia...



MEDIA CENTER MEGA REMOTE

Jumbo nie je najväčší, čo sme našli. Tento MEGA ovládač pre Windows Media Center je však určený len pre PC (pripája sa káblom). Nie je však tak veľký ako je neprehtický. Veď keď už vstanem, tak môžem program prepnúť aj manuálne. Nič pre nás lenivcov...



PILLOW REMOTE CONTROL

Vankúšik + 6 ovládačov-v-jednom! Napájaný je dvoma AA batériami a dokáže simulovať údajne ovládače od 500 výrobcov. Cena je celkom akceptovateľných 40 USD, ale asi by sme sa báli na toto ľahnúť, aby sa prístroje nezbláznili.



THE TELEVISION REMOTE CONTROL WRISTWATCH

Používať na ovládanie TV alebo DVD hodinky asi nebude najpraktickejšie, ale ako vidno, aj takýto ovládač existuje. Nájdete tu však len tie najzákladnejšie funkcie. A cena? Celkom prijateľných 40 dolárov!



CLICKER BOTTLE-OPENING UNIVERSAL REMOTE

Prekvapivo iba 25 dolárov dáte za túto hračku, ktorou môžete otvárať aj pivo. Pred-programovaných je 800 zariadení od TV po satelitné prijímače. Napájanie zabezpečujú 3 AAA batérie, avšak koľko pív toto vydrží už výrobca neudáva...



I-GOT-CONTROL

Ako už názov napovedá, ide o doplnok pre iPhone alebo iPod touch, ktorý premení tieto zariadenia na dotykový ovládač, čo je vcelku zaujímavé. Cena 70 USD však už tak nepoteší, aj keď pri cene iPhone je to zanedbateľné...



KONCEPT GELOVÉHO OVLÁ- DAČA PANASONIC

Zatiaľ je to len koncept, ale o pár rokov... Ktovie?! Myšlienka vyzerá zaujímavo, lenže ak máte doma malé deti, asi im nevysvetlíte, že vám práve odhryzli z diaľkového ovládača. Cena ani ďalšie detaily známe nie sú. Vie sa len, že má ísť o „gelový“ ovládač, ktorý sa vám plne prispôsobí svojim tvarom.



KYMERA MAGIC WAND REMOTE CONTROL

Dexempo-krumplo-šupoplex, ako by povedala Saxan, alebo ešte uletenejšie zaklínadlo Harryho Pottera môžete použiť s touto magickou paličkou. Aj toto sa predáva ako diaľkové ovládanie pre TV, ktoré údajne pomocou gesta dokáže odosielať rôzne príkazy rovnako ako klasické ovládače. Podľa manuálov zvláda tak 13 gest, čo za 90 dolárov nie je až tak veľa.



HAIER'S MIND CON- TROL TV PROTOTYPE

Tento prototyp sme videli na veľtrhoch IFA a CES. Ide o akýsi „headset“, ktorý číta vaše myšlienky a podľa odozvy mozgových vĺn prepína programy a reguluje hlasitosť. Cena zatiaľ stanovená nebola, no či sa toto niekedy uchyťí...



LOGITECH HARMONY 900 LEN JEDEN MÔŽE BYŤ NAJLEPŠÍ!

Logitech Harmony 900 bol v dlhodobom teste CNET, kde k dnešnému dňu otestovali už 923 univerzálnych diaľkových ovládačov vyhlásený za absolútneho víťaza a „najlepší ovládač, ktorý kedy redakcia testovala“. Na základe našich testov môžeme len potvrdiť, že ide o controller, ktorý len tak nenájde konkurenciu. Ovládač sa veľmi jednoducho programuje cez aplikáciu, ktorá načítava kódy z internetovej databázy. Stačí si preto vybrať výrobcu a model zariadenia, ktoré chcete ovládať a kód sa automaticky načíta. V databáze je viac ako 5000 výrobcov, čo je aktuálne asi najviac. Pri našich testoch sme nenašli výrobcu alebo model, ktorý by sa nedal používať (vrátane našej Oravy, alebo exotických prístrojov typu Manta, Chung-li a podobne). Ak by sa to náhodou stalo, H900 dokáže načítať aj neznáme kódy z iného „neznámeho“ ovládača.

Harmony vie obslúžiť až 15 rôznych zariadení, vrátane klimatizácií, regulátorov svetla alebo žalúzií. Všetko, čo sa ovláda cez infra ovládače. Môžete ním teda nahradiť úplne všetko, čo máte na stole v obývačke. Snáď jediná vec, ktorú nevie obsluhovať je PlayStation 3, teda pokiaľ si nedokúpite pre PS3 USB prijímač (PS3 natívne nevyužíva infra).

Testovaný Harmony 900 je dodávaný s peknou nabíjacou kolískou a párom infra senzorov, ktoré môžete umiestniť tam, kam infra kvôli prekážkam nedostrelí. Ovládať s nimi komunikuje cez RF signál, no prijímače



ho spätne premenia na klasický infra signál. Vďaka tomu môžete napríklad prehrávač alebo projektor umiestniť aj do skrine alebo dokonca do susednej miestnosti a ovládať prístroje cez steny, kam by ste klasickou cestou infra nikdy nedostali.

Logitech vybavil svoj controller dostatočným množstvom tlačidiel a zároveň pre vyšší komfort nechýba ani dotykový farebný displej, na ktorom môžete vyvolávať extra funkcie, alebo napr. prepínať TV programy pomocou ikoniek TV staníc (všetko sa pohodlne nastavuje cez konfiguračnú utilitu v PC). Zaujímavou funkciou je tzv. programovanie macro príkazov. Nastavíte si akciu a jedným stlačením môžete odoslať príkazy z ovládača do rôznych zariadení.

Povedzme, že by ste chceli pozerieť film z DVD. Jedným stlačením prednastaveného makra môžete zapnúť TV, prepnúť vstup na DVD, zapnúť prehrávač, nastaviť všetky parametre, zapnúť pripojenú audio zostavu, nastaviť hlasitosť, stiahnuť žalúzie, stíšiť klimatizáciu,....., pustiť play. Všetko je plne vo vašej réžii, takže závisí od vybavenia vašej obývačky, prípadne požadovaných nastavení, ktoré majú vykonať tieto makro príkazy. Vždy vám stačí len jedno stlačenie a to aj napríklad, keď chcete všetku techniku naraz vypnúť (Off).

Logitech Harmony 900 je naozaj špičkové a univerzálne diaľkové ovládanie, ktoré sa veľmi ľahko konfiguruje a dokáže neskutočne veľa vecí. Má snáď jedinú chybičku a tou je príliš vysoká cena – takmer tristo Euro! Keď si však prerátate, že dokáže viac ako 15 iných diaľkových ovládačov naraz...



JOHN CARTER

Marek Hudec

EDGAR RICE BURROUGHS NA ZAČIATKU DVADSIATEHO STOROČIA PRACOVAL AKO PREDAVAČ STRÚHADIEL NA CERUZKY. VYPESTOVAL SI SRDEČNÝ VZŤAH K PULPOVÝM MAGAZÍNOM, KTORÉ HO POTOM INŠPIROVALI K VYTVORENIU ODVÁŽNYCH BOJOVNÍKOV PUTUJÚCICH PO STRATENÝCH CIVILIZÁCIÁCH A VZDIALENÝCH PLANÉTACH. TARZAN AJ JOHN CARTER SÚ POLONAHÍ OBJAVITEĽIA, ALE ZATIAĽ, ČO OPIČÍ KRÁĽ NACHÁDZA VLASTNÉ KORENE, CARTER NOVÉ ÚTOČISKO. BURROUGHS BY BOL ASI OPATRNEJŠÍ, KEBY VEDEL, AKÉHO TAJTRLÍKA Z NEHO VO VLASTNOM PRÍBEHU O STOROČIE NESKÔR UROBIA.





Mladý Ned- Edgar prichádza spravovať majetok svojho strýka Johna Cartera, ktorý náhle skonal a zanechal po sebe obrovský pozemok, zapečatenú kryptu a tajomný denník svojich zážitkov. Synovec sa púšťa do napínavého čítania s nepríjemným pocitom nebezpečenstva (žeby ho niekto sledoval?). Rukopis ozrejmuje nielen strýkovo zmiznutie, nestarnutie, ale aj mimoriadne kreatívny príbeh zahŕňajúci teleportáciu na Mars.

John Carter vystupuje ako hlavná postava jedenástich príbehov lapaný medzi niekoľkými civilizáciami umierajúceho Barsoomu. Prvým je Princezná Marsu z roku 1911, na základe ktorého Disneyho impérium sfilmovalo nové vesmírne dobrodružstvo. Otázne ale je nakoľko producenti kalkulovali s podobnosťou Cartera a Avatara (nakoniec na rovnakom marketingovom zámere knihu sfilmovalo aj brakové štúdio Asylum tesne pred premiérou Cameronovho veľkofilmu). “Snažil som sa zachovať pocit, aký mal čitateľ pri knihe,” vyjadril sa režisér Andrew Stanton. S podobnou vervou, ako sa predtým ponoril do podmorských hĺbok hľadať Nema a do budúcnosti Wall-Eho, vydal sa na

Barsoom zdolávať kilometrovými skokmi zníženú gravitáciu.

Lenže režisér určite taký bojovník ako John Carter nie je, divák by uňho ťažko hľadal alternatívu. Stanton si podobne ako J.J.Abrams alebo Brad Bird nerobí ilúzie o komerčnosti svojich filmov, pohybuje sa zásadne v mnohonásobne vyšlapaných žánrových chodníkoch, v kine môže nastať pocit, že najprv sledujete pokračovanie Indiana Jonesa, potom Hviezdnych vojen a v neposlednom rade Avatara. Ženské oko štekľí polonahý Taylor Kitsch, mužské zas rovnako sporo odetá Lynn Collins.

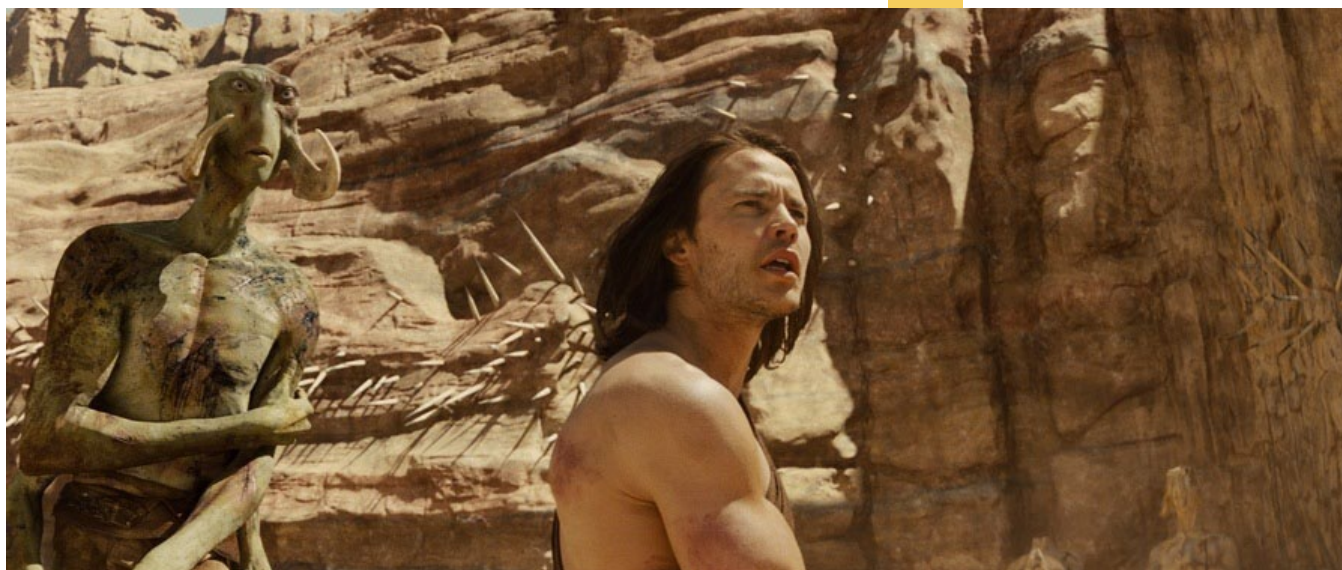
Ak ale Stanton niečo vie, tak je to podať príbeh pozliepaný z kliše čarovne až opan-távajúco. Dizajnéri sa nádherne pohrali s jednotlivými exteriérmi a minimálne výpravná časť príbehu je úchvatná, k čomu prispieva aj pompézna a efektná hudba Michaela



Giacchina (aj keď zároveň tiež nie veľmi inovatívna oproti jeho starším kusom). Osudová láska Cartera a princeznej je podaná stráviteľne, rovnako aj ostatné akokoľvek obligátne naaranžované vzťahy (otec obetujúci dcéru, znovuobjavenie rodinných koreňov, strata manželky) a tragické flash-backy do Carterovej minulosti. Sympatické je aj množstvo postáv, ktoré sa tvorcovia snažia do príbehu zapojiť a možnosť lepšie pochopiť pravidlá sveta, ktorý Burroughs vo svojich knihách stvoril.

Film síce mnohých otrávi (spolu s jeho mimozemským psom), ale na druhej strane predstavuje osviežujúco čarovné dobrodružstvo. Sú blokbastre, z ktorých smrdia peniaze a nuda, ale sú také, ktoré to dokážu šikovne skryť. Je to umenie? John Carter je pulpový film skrz naskrz, ale to neznamená, že si ho nemožno obľúbiť.

6.0





HRY O ŽIVOT

„BOLA SOM POSADNUTÁ TOU KNIHOU, HRY O ŽIVOT SÚ ÚŽASNÉ,“ VYJADRILA SA STEPHENIE MEYEROVÁ NA ADRESU KONKURENČNEJ SÉRIE SUZANNE COLLINSOVEJ. TWILIGHT BUDE NA POPKULTÚRU VRHAŤ TIEŇ NEPOCHYBNE EŠTE NAJBLIŽŠIE DESAŤROČIE. AKO INAK VYSVETLIŤ, ŽE SI KNIŽNÁ HRDINKA KATNISS EVERDEEN STÍHA POČAS GLADIÁTORSKÝCH SÚBOJOV VYBERAŤ MEDZI DVOMA NÁPADNÍKMI, NA JEDNEJ STRANE JE NEBOJÁCNA A DRSNÁ, NA STRANE DRUHEJ CITLIVÁ A KREHKÁ? NIELENŽE OČARILA MILIÓNOVÉ ZÁSTUPY MLADÝCH ČITATELIEK, ALE ZDÁ SA, ŽE VO FILMOVEJ ADAPTÁCII ROZTOPIA SRDCIA AJ AMERICKEJ KRITIKE (KTORÁ JEJ NAPRIKLAD NA SERVERI ROTTEN TOMATOES ROZDALA VRELÉ RECENZIE).

Collinsovej séria už v čase vydania čelila porovnávaniu s japonskou vyvražďovačkou Battle Royale. Obe sú založené na zápletke, v ktorej sa agresívni tínedžeri snažia prežiť zabíjaním iných. Svet Hier o život sa odohráva vo vzdialenej budúcnosti, zo Severnej Ameriky ostalo 12 obvodov rozdelených podľa chudoby pod spoločným názvom Panem. Ako odpoveď na krutú občiansku vojnu, hlavné mesto, kde sídlia najbohatší a

najvplyvnejší, každoročne organizuje zápasy medzi predstaviteľmi okresov. Šťastena zamieša karty 16 ročnej Katniss, ktorej malú sestru vyberú z osudia mien. V náhlom šoku dobrovoľne preberie jej povinnosť a spolu so synom pekára, Peetom odchádza do hlavného mesta. Tu bude krímená lepšia než hocikedy predtým a pripravovaná na nadchádzajúci boj, z ktorého prežije len jeden?

„Mojou úlohou bolo umiestniť divákov do hlavy hrdinky, ako to robila kniha,“ vyjadril sa režisér Gary Ross, ktorý má na konte už drámu Seabiscuit. Stačí si všimnúť už len ako v mnohých dramatických momentoch absentuje hudba, ako je zrýchlený strih pre potreby surovosti a ako rozostrená kamera účinne navodzuje stiesnenosť a bezmocnosť. Je to práve premyslená štruktúra rozprávania, ktorá Hry o život vyšperkovala do mimoriadne stráviteľného a príjemného popcornu. Film je napriek svojmu dejovému rozdeleniu (druhá polovica sa odohráva takmer iba v bojovej aréne) a relatívne nízkemu rozpočtu (potvrdených je 60 miliónov dolárov) dynamický v každej scéne.

Zručnosť režiséra dokazuje už len spôsob, ako sa vysporiadal s niektorými rozpačitými momentmi príbehu. Romantická línia v knihe pôsobiaca nútene a predvídateľne je vo filme vkusne zaobalená do kritiky nenásytnej spoločnosti a modernej zábavy neustále podliezajúcej hodnoty a humanizmu. Nedokázal ale vyklúčkovať zo skutočnosti, že Katniss musí za každých okolností ostať morálne čistá. Nemusí prijímať ťažké rozhodnutia, víťazstvo v špinavej hre jej viac-menej vybaví okolnosti a všetci účastníci hry sú buď dobrí alebo psychopatickí zloduchovia. Katniss napriek tomu ale vďaka rozumnému scenáru a vynikajúcej predstaviteľke Jennifer Lawrence (nominácia na Oscara za film Winter's bone) pôsobí menej bipolárne a infantilne ako v knihe.

„Chcel som, aby si to 12,13,14 roční fanúšikovia mohli ísť pozrieť,..., je to ich príbeh a zaslúžia si byť v ňom zainteresovaní,“ vysvetlil Ross menej násilia vo filme (pre Entertainment Weekly) Samozrejme hrdinovia iba veľmi ťažko strácajú svoj šarm, alebo si lámu nechty. Nechýba vtipný prvok v podaní Woodyho Harrelsona a Stanleyho Tucciho, jeden je opitý tréner, druhý excentrický moderátor. V rámci pravidiel hry a



tolerantnosti k deju, ktorí nám tvorcovia servírujú, sú Hry o život atmosférické a pohlcujúce. Nestrácajú atraktivitu síce ani pod povrchom, ale hranice si stanovili vekovou skupinou, ktorej sú primárne určené. Čo najmenej krvi, čo najviac emócií. Harry Potter uvoľnil mediálnu scénu novej mládežníckej filmovej série, či to budú práve Hry o život, ukáže Ross až v nasledujúcich častiach trilógie.

7.0

Nácvik na hry vo facebook štýle





PS3



Ak vám ide o príbeh, tu ho nenájdete, čo je mým jasné. Teda príbeh v hre je, no nič od neho nemôžete čakať. Uvidíte asi tri kreslené animácie, ktoré vás uvedú do problému, popíšu priebeh a nakoniec povedia niečo o vašej hrdinskej výhre. To je asi všetko.

Dungeon Defenders je tower defense hra s prvkami akčnej RPG. Máte svojho hrdinu, staviate s ním veže, zabíjate narastajúce vlny nepriateľov a snažíte sa zabrániť im v zničení kryštálov (Eternia crystals). Na začiatku chránite iba jeden, neskôr počet narastá až na štyri kryštály.

V základnej hre sú na výber štyria hrdinovia: mág, rytier (v trenkách), lovkýňa a mních. Zakúpiť sa dajú aj ďalší. Sú veľmi rôznorodí, jeden sa spolieha skôr na seba, iný na veže, čo je samozrejme dobré pre znovuhrateľnosť. Problémom ale je veľká nevyváženosť. Každý z nich má päť špecifických veží, mágove strieľajú kúzla (prekvapivo), mních pokladá na zem aury, ktoré spomaľujú nepriateľov alebo liečia vás a vašich spoluhráčov, atď. Tieto veže sa dajú nakupovať, ale aj vylepšovať prostredníctvom many, ktorá slúži ako surovina na všetko. Okrem už spomenutých činností sa ňou liečite, ale využívate ju aj na nákup a vylepšovanie výzbroje. Manu získavate najmä z padlých nepriateľov.

Protivníkov je niekoľko druhov, od malých goblinov s kyjakmi, lukmi alebo veľkým dynamitom na chrbte, cez obrovských orkov, gargoylov, necromancerov (tí liečia a oživujú svojich súdruhov) a obrnených nindžov (neviem, čo sú zač, ale skáču ako šialení) až po menších či väčších bossov. Tak ako sa zlepšujete vy a vaše veže, tak

sa zlepšujú aj oni. Kým na začiatku má najmenší goblin okolo 200 HP, pri konci hry má cez 1200 a stáva sa problémom.

Za zabíjanie protivníkov a váš výkon počas hrania (bonusy za žiadne zranenie či už na vás alebo na kryštály, atď.) získavate skúsenostné body, pomocou ktorých levelujete. Za každý level získate skill pointy (ich počet postupne narastá, na prvom leveli dostanete jeden, na štyridsiatom už päť), ktoré následne investujete do rôznych zručností. Môžete si zvýšiť hit pointy, silu a rýchlosť útoku alebo rýchlosť behu. Zlepšovať ale môžete aj vlastnosti vežičiek, ich odolnosť, plošný účinok a opäť silu a rýchlosť útoku. Toto rozloženie skillov umožňuje rôzne zameranie hrdinu, môžete investovať body do seba, pobežovať medzi nepriateľmi a zabíjať ich svojimi zbraňami alebo ich použijete na veže a budete sa za nimi kryť a vypomáhať, kde to bude treba.

V hre je obrovské množstvo predmetov. Každý hrdina má špecifické zbrane (magické palice, meče, kuše, kópie...) a spoločné brnenia, ktoré sa skladajú z helmy, armoru, rukavíc a topánok. Všetky časti môžu mať veľa rôznych bonusov, či už pre vás, alebo pre vaše veže a tie lepšie ich majú aj zo dvadsať. Výbavu si môžete vylepšovať, ako som už spomenul pomocou many. Každá

zbraň má iný počet možných vylepšení, od žiadneho, až po niekoľko desiatok. Kým prvé vylepšenia stoja niekoľko stoviek až tisícok many, za tie vyššie dáte až státisíce. Vylepšovať môžete na každom leveli len jeden atribút, no ak máte dvadsať levelov na vylepšovanie a dvadsať rôznych atribútov, môžete napríklad vylepšiť každý atribút raz alebo jeden dvadsaťkrát, predstavivosti sa medze nekladú. Niektoré atribúty majú zápornú hodnotu, no prostredníctvom vylepšení dokážete tieto negatívne vlastnosti anulovať, či dokonca ich priviesť do kladných hodnôt. Môžete získať aj familiára, čo je malé roztomilé stvorenie, ktoré okolo vás poletuje a zlepšuje vaše vlastnosti. Menším problémom je, že už na leveli desať získavate zbrane, ktoré možno používať až od levelu tridsať, štyridsaťpäť alebo šesťdesiat. A nie je to zrovna príjemné, keď máte inventár zahádzaný vecami, ktoré nemôžete ešte niekoľko hodín používať.

Cel-shaded grafika (napr. Borderlands) beží na Unreal Engine 3 a aj keď sa asi nebude páčiť každému, podľa mňa je rozkošná a perfektne pasuje k celému art štýlu hry. Ozvučenie je kvalitné, čo mi ale vadí, je soundtrack. Stále dokola sa opakuje motív podobajúci sa na intro z Game of Thrones, ktorý je síce príjemný, ale je len jeden.

Najväčším problémom hry je toporné UI. Ak stlačíte klávesu „i“ (rozloženie kláves sa nastaviť nedá), uvidíte svoje schopnosti a výzbroj, ktorú máte na sebe. Ak si výzbroj chcete vylepšiť, musíte dvojklikom otvoriť dialógové okno a odoslať príslušný kus výzbroje do „item boxu“. Potom musíte pribehnúť k vyhni (forge), aktivovať ju (klávesa „e“), vybrať item box a v neprehľadnom zozname všetkých predmetov si ju musíte nájsť, následne kliknúť na „Item info“, ďalej na „Invest“, „Invest all“ a napokon vybrať, ktorý atribút chcete vylepšiť. Ak dobre počítam, je to osem krokov, z ktorých väčšina je naozaj zbytočná. Po tom, čo sa preklikáte k vylepšovaniu daného predmetu, je to už jednoduchšie, stačí dokola klikať na Invest, Invest All a vybrať atribút, čo je ale tiež dosť nezmyselný proces.

Jednoduchšie je to našťastie so stavaním a vylepšovaním veží. Všetko potrebné máte napevno priradené ku klávesám 1 až 0, pričom prvých päť slúži na liečenie, opravovanie, predávanie, atď a druhá polovica na vyvolanie konkrétnych veží. Druhou alternatívou je stlačenie scrollovacieho kolečka na myši a z prehľadného kontextového menu si vybrať čo chcete robiť.

Hrať môžete lokálne alebo online, kde máte na výber moderovaný alebo otvorený herný mód. Pri otvorenom môžete hrať vlastné mapy a módy (development kit je voľne prístupný). Základom hry je kampaň, ktorá sa skladá z trinástich levelov a troch bonusových. Na strednej obtiažnosti sa dá prejsť v priemere za osem hodín, ak hráte dvaja, dostanete sa obaja asi na tridsiaty level. Obtiažností je viacero, Easy, Medium, Hard, Insane a Nightmare. Problémom je, že keď hru prejdete na Medium a s rovnakými postavami idete na Hard, tak vďaka vášmu vysokému levelu je hra naozaj veľmi jednoduchá.

Okrem kampane, môžete hrať Survival mód (nekonečné vlny nepriateľov), Pure Strategy (s hrdinami sa nemôžete zapájať do bojov, všetko záleží od rozloženia obrany), Hardcore a nakoniec Challenge. Challenge je bohužiaľ neprístupný v základnej hre, na výber je niekoľko platených DLC, čo ma veľmi sklamalo. Do hry vás buď zavolá kamarát (musíte spustiť hru, preklikať sa do správnej kategórie, v ktorej je aj váš kamarát a potom čakať, kým vám pošle pozvánku, prepnúť sa do Windowsu a v Steam chate kliknúť na pozvánku, a hrať), môžete vytvoriť vlastnú hru, pripojiť sa na už existujúcu alebo sa cez Quick Match nechať pripojiť niekam náhodne. Quick match mi nepríde veľmi funkčný, ako level 40 ma pripojilo k levelom 70+ a príšerne to lagovalo.

Dungeon Defenders nie je hra pre každého, ale ak ste doteraz neboli fanúšikmi tower defense hier (tak ako ja), neznamená to, že by sa vám nemusela páčiť ani táto. Hra je neustále updatovaná a patchovaná (aj keď jediný problém, na ktorý som narazil, je spomínaný quick match) a funguje bez chyby. Sám by som ju nehral (skúšal som a nebavila ma), no s kamarátmi je to skvelá a nenáročná zábava. Čo mi ale naozaj vadí, sú DLC. V ponuke je ich už pätnásť! Tri sú zadarmo, väčšina (najmä tie Challenge) stoja 1,6 eur a plánujú sa štyri (dve už sú vonku) príbehové DLC, každé za štyri eurá.

3.01



Sinn

OF LIGHT AND DARKNESS

Ked' svetlo sveta uzrela hra s týmto pomerne zvláštnym názvom, spočiatku nikto nevedel, ako sa k nej má postaviť. Aj cesta, ktorej výsledkom bolo počatie toho nezvyčajného počinu, bola pomerne trnistá. Interplay, nespokojný s výkonom svojho vtedajšieho partnera Heartland Enterprises, si povedal dosť, stopol mu kreditky a prestal posilať kvety, či drobné darčeky. Miesto náhradníka však už čoskoro zaujal neznámy zajačik Tribal Dreams, s ktorým dotiahli všetky potrebné starosti a radosti do úspešného konca a tak si v roku 1998 hráči mohli vyskúšať toto zaujímavé dielo.

Aké bolo jeho prijatie u odbornej ako aj laickej verejnosti? Veľmi rozpačité. Recenzie v domácich, či zahraničných herných magazínoch sa pohybovali v rozmedzí od 20%, po až takmer 90% a tým pádom strácali akúkoľvek výpovednú hodnotu. Jediné, čo sa dalo konštatovať, bolo, že hra asi nesadne každému. Ako odvážny tínedžer 90. rokov som si však povedal, že sa výzvy nezľaknem a hodenú rukavicu prijímam (pravdivá verzia, že kvôli herným suchotám, ku

ktorým sa pripočítal nedostatok financií a celé sa to vynásobilo neexistujúcim internetom, som si hru kúpil vo výpredaji a nemal som ani potuchy, do čoho idem, len sa mi páčil cover, neznie až tak vznešene, že?)

O čo sa v Of Light and Darkness jedná? Nič menšie ako o záchranu sveta pred prichádzajúcou apokalypsou to nebude. Nakoľko ale v dnešnej hernej dobe odvracame konce sveta tak 2x do týždňa, základný kameň príbehu sa za príliš originálny pokladať nedá. Ale žiaden strach, originality si užijeme ešte do sýtosti. Príbeh začína keď my, ako Vyvolení, sme prenesení do miesta medzi svetlom a temnotou, kde prebieha súdne konanie medzi temným pánom siedmeho milénia – Gar Hobom – to je ten zlý, nami – my sme tí dobrí, a zvyškom tribunálu – to sú tí leniví. Ako vyzerá miesto

medzi svetlom a temnotou sa pýtate? Ako rockový bar, s reproduktormi, televíziou a obrovským, nepríjemne vyzerajúcim, vyskakujúcim gašparkom z krabice, ktorého svietiace oči vás neustále pozorujú. Situácia je nasledovná: Gar Hob sa chystá zničiť ľudstvo, a jedine Vyvolený ho môže zastaviť tým, že vykúpi duše najväčších zločincov a hriešnikov histórie. To sú pravdepodobne všetky informácie, ktoré budeme potrebovať a tak nám na rozlúčku iba ukážu jeden nejasný obrázok a so slovami „nájdite túto miestnosť, zjavenia prichádzajú,“ nás hodia priamo do akcie – surrealistického mesta plného neónových nápisov odkazujúcich na nadchádzajúci koniec.

Hneď prvé puzzle je zistiť, čo vlastne treba robiť. Iste, k hre je asi skoro 70 stranový manuál, ale kto by ho čítal. Takže naše prvé kroky vedú k zisteniu, že hýbať sa dá iba po predurčených trasách kliknutím ľavým tlačidlom myši a samotný presun

prebieha prostredníctvom animácií v štýle Myst alebo Zork. Cestou zbierame farebné gule (orbs), drobné pyramídky, nemáme ani potuchy, o čo tam ide, sem tam sa uprostred ničoho objaví hologram, kde sa neznáma slečna rozpráva s mužským hlasom mimo záber. Ešte pár minút blúdenia a už nám, tento krát ženský hlas oznamuje: „Máte minútu na to, aby ste poslali zjavenie naspäť na temný ostrov pomocou bieleho svetla alebo apokalypsa nastane už čoskoro.“ Toto sa zopakuje ešte dvakrát a následne sme prenesení naspäť do baru, kde súd zhodnotí, že Vyvolený zlyhal a po krátkej prestávke, vyplnenej spomenutým zničením ľudstva sa máme vrátiť na nové zasadnutie. Nonšalantnejší koniec sveta sa len tak ľahko nevidí. Celé je to ukončené jednoduchou animáciou dvoch vystrašených detí, kým v pozadí sa prehráva zvukový záznam reportáže opisujúcej skazu, čo sa deje „vonku“.

Tak nejak už asi tušíme, že toto nebude ten pozitívny koniec a tak neostáva nič iné, iba si preštudovať manuál a zistiť, ako sa táto prapodivnosť ovláda. Študovanie skutočne pomohlo a tak konečne môžeme priblížiť, o čo sa v hre v skutočnosti jedná. Herný mechanizmus je nasledovný:



neónové mesto sa nazýva Dedina Prekliatych (Village of the Damned) a skladá sa zo štyroch dôležitých častí:

1. Sedem apokalyptických prístrojov - znečistené ovzdušie, radiácia, pohyby zemskej kôry, povodne, hladomor, choroby a vojna - miesta, na ktorých sa nachádzajú zjavenia s predmetmi, odkazujúcimi na ich činy. Tu si takisto kliknutím na prístroj možno vypočúť proroctvá spojené s koncom sveta. Škála sa pohybuje od mayských predpovedí až po Nostradáma.

2. Miestnosti venované siedmym smrteľným hriechom – obžerstvo, žiadostivosť, chamtivosť, hnev, závišť, lenivosť a pýcha

3. Hodiny posledného súdu – stoja presne uprostred mesta a ukazujú, ako ďaleko je blížiaci sa apokalypsa

4. Miestnosť s hviezdami – tu možno zistiť jednak, ktoré zjavenie prislúcha ku ktorej farbe a zároveň si vypočúť ich krátky popis.

Stále to nie je príliš jasné, však? Celý princíp je však aj napriek svojej vonkajšej zložitosti veľmi jednoduchý, ale aj napriek tomu, sa bez pera a poznámkového bloku zaobídete len veľmi ťažko. Princípom je zistiť akého smrteľného hriechu sa každé zjavenie dopustilo a následne ho v

príslušnej miestnosti za pomoci jeho artefaktu a vhodnej kombinácie farebných gulí vykúpiť. Takže na začiatku levelu prešprintovať do miestnosti s hviezdami, pozapisovať si mená nešťastníkov a im prislúchajúce farby, pohľadať ich artefakty, vypočúť si spovede ich obetí, vydedukovať, čím sa previnili, oslobodiť ich a postup opakovať, kým nebude mesto prázdne.

Z popisu je zrejme hneď jasný prvý a najväčší problém hry – repetitívnosť. Je síce zábava rozmýšľať a skúmať, čoho sa mohol dopustiť povedzme Ivan Hrozný alebo Aleister Crowley, ale nakoľko v neskorších leveloch sa vinníci opakujú, veľmi rýchlo to omrzí. Rozhodne to nie je niečo, čo by ste vydržali hrať dlhšiu dobu alebo ako sa hovorí „chytí a nepustí“. Nie, ak sa už podujmete na toto nezvyčajné dobrodružstvo, rozhodne ho treba dávkovať v malých množstvách. Prejdime ale k pozitívnejším aspektom – hudba, resp. zvuky a grafika.



Hudba sa paradoxne, až na jeden mimoriadne OTRAVNÝ motív v bare, prakticky v hre nenachádza. Vynikajúco to ale vynahrádza jednak nahovorenie hlavných postáv – James Woods ako Gar Hob a Lolita Davidovich ako Angel Gemini (spomenutá mladá žena vedúca siahodlhé filozofické debaty s Gar Hobom ohľadne nevyhnutelnosti zničenia ľudstva) a v druhom rade všadeprítomné zvuky. Posolstvá v apokalyptických miestnostiach, ako aj popisy smrteľných hriechov, sú nahovorené priam majstrovsky, keď jednu vetu hovorí viacero ľudí a ich hlasy sa menia po jednotlivých slovách alebo skupinách slov (ak si to neviete predstaviť a hrali ste prvý Fallout, tak Master hovoril podobným štýlom). Zvuková kulisa nie je príjemná alebo oddychová, ale myslím, že to by sa ani nehodilo. Zároveň ani nie je strašidelná, ale viac menej iba... znepokojuje. Je to ako by niekto sedel vedľa vás a sústavne vám do ucha šepkal všetko zlé a pochmúrne, čo sa vo svete deje.

Grafika, aj napriek pokročilému veku hry je stále pozoruhodná. Za dizajnom stojí surrealistický francúzsky maliar a sochár Gil Bruvel. To, že k dielu priložil ruku aj umelec je hneď poznať – pokrútené, asymetrické budovy, chodby a stroje budia viac dojem ako by ste sa pohybovali v trojrozmernom obraze, ako v počítačovej hre. Screenshoty žiaľ ani zďaleka nevedia zachytiť vizuálnu atmosféru tohto počinu, ale stačí si predstaviť tvorbu od hociktorého surrealistického umelca – či už je to Salvador Dalí, Max Ernst alebo napríklad Frida Kahlo a vsadiť seba a svoj pohľad z vlastných očí do jeho diania. Na svoju dobu boli veľmi kvalitné aj animácie tváre Angel Gemini, ale to dnes, vplyvom technologického pokroku, ocení už iba málokto.

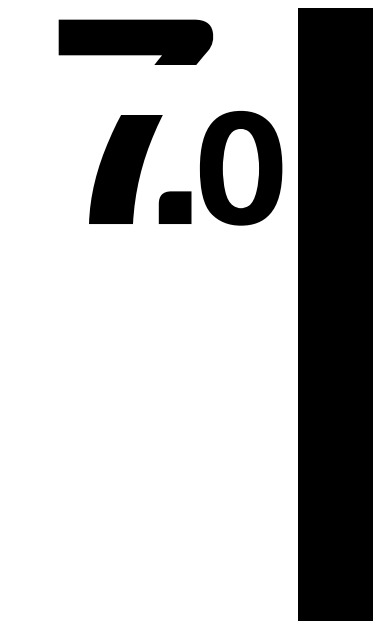
Na treťom mieste tohto pomyselného rebríčka mi nedá nespomenúť ešte jeden faktor – humor. Čierny, z časti anglicky suchý, inokedy priam až cynický, ale prítomný počas celého deja. Či už sú to rozhovory medzi Gar Hobom a vykúpenými zjaveniami, o tom ako ho sklamali a aký



mali potenciál alebo monotónne, až znudené reakcie súdu v prípade prebiehajúceho konca sveta. Badať, že autori si dokázali celkom šikovne, inteligentne a nenútene vystreliť aj z vážnych tém.

Na začiatku som spomínal, že táto hra asi nepadne každému. To som bol ešte veľmi mierny, pretože táto hra nepadne takmer nikomu. Je netradičná a vyžaduje si veľa trpezlivosti, niekedy až donútenia hýbať sa v nej vpred. Nie je to niečo pre široké publikum a viac ako hru by som to nazval umeleckým projektom. O jej nezvyčajnosti hovorí aj fakt, že ani predtým, ani potom už nič podobného nikto nevydal.

Takže moje odporúčanie? Ak ste tolerantní a radi oscilujete okolo bežných, štandardných štýlov, tak v rámci nostalgie sa skúsiť rozhodne oplatí. Na druhej strane ak ste viac tradične zameraní a takéto excentrické podivnosti nie sú vaša šálka kávy, stráňte sa tejto hry ako čert kríža.



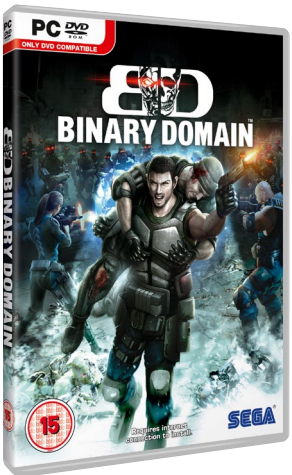
PRICHÁDZA V APRÍLI



**KINECT
STAR WARS**



PROTOTYPE 2



**BINARY
DOMAIN
PRE PC**



**WITCHER 2
ENHANCED
EDITION**



**RISEN 2:
DARK
WATERS**



