SECTOR

HERNÝ MAGAZÍN 04/2012

CRYSIS 3

ZAKLÍNAČ 2: ROZŠÍŘENÁ EDICE

TRIALS HD
BOTANICULA
RISEN 2

Pozerať alebo nepozerať? Herné trailery, špeciálne tie, ktoré sú nasadzované do kampaní moderných akcií, často ukazujú viac ako by mali. Pozornému oku neujde ani ten posledný prestrih na kúsok zbroje, odraz postavy na reflexnej ploche alebo záblesk prostredia, o ktorom sa podozrivo nehovorí.

Ak ich hltáte rad radom, počas hrania sa dostaví nepríjemný pocit deja vu. Opakovane. A ak sa vám do pamäte vryla scéna, ktorá v traileri hrala druhé husle a nikde sa nespomína, môžete vziať jed na to, že v nej dôjde k zlomovému momentu.

Nedá sa im ujsť, dajú sa len ignorovať a s nástupom novej vojny na poli moderných akcií, dôjde k takej marketingovej prestrelke, že sa budete musieť obrniť železnou trpezlivosťou a nervami z ocele, aby ste neklikli na niektoré z nových videí Medal of Honor: Warfighter, Call of Duty: Black Ops 2 či Crysis 3.

Ako u každého veľkého titulu sa bojím iba jediného, aby vo videách nebola vystrieľaná všetka munícia zábermi, ktoré ukradnú moment prekvapenia z hrania hry v deň premiéry. Aby sa nestalo to, čo sa bežne deje u letných blockbusterov; do kina už nepotrebujete ísť, stačí si pozrieť trailer a uvidíte všetky najlepšie scény a najväčšie výbuchy. Nebudete sedieť vo vnútri s popcornom, ale svedkami rúcania sveta a ekonomiky budete už v predstihu. Tak načo sa obťažovať platiť za lístok, inštalovať hru?

Ja trailery pozerám rád a všetky. Občas ich musím pozerať, ale vždy je to so slúchadlami na ušiach, pretože tie od EA majú nezameniteľný prejav – ukážkový, až puntičkársky akčný strih vyšperkovaný zvukmi na pokraji počuteľného frekvenčného pásma, ktoré dodávajú pozorne vybraným scénam neuveriteľnú Hĺbku a oživujú aj inak nemé objekty. Radosť počúvať.

Crysis 3 nemal ten najhlučnejší trailer ani ten najvýbušnejší, rozhodne spôsobil to, že sa o tejto sci-fi FPS toľko rozprávalo, až ste ju dostali na titulku Sector Magazínu. A to mnohí z vás trailer ani nevideli.

-- Pavol Buday --

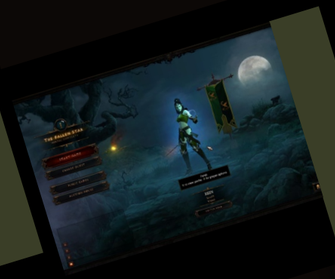
VYDÁVA
Sector s.r.o.

LAYOUT
Jakub Kuvik
Peter Dragula (saver)

ŠÉFREDAKTOR
Pavol Buday (spacejunker)

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

Články nájdete aj na **www.sector.sk**



OBSAH APRÍL 2012

ČLÁNKY
4 Crysis 3
10 Borderlands 2
12 Diablo 3
16 Miner Wars 2081
18 Hry, ktoré si nikdy nezahráte

RECENZIE
24 Zaklínač 2: Rozšírená edice
30 Trials HD
34 Risen 2: Dark Waters
38 Resident Evil Operation Raccoon City
42 Legend of Grimrock
46 Ridge Racer Unbounded
50 Botanicula
52 Kinect Star Wars
56 The Last Story
60 Silent Hill: Downpour
64 Kid Icarus: Uprising
68 Kinect Rush
70 Tunnelers
74 Fibble: Flick&Roll

NOVINKY
33 Stalker 2 je zrušený, prichádza Survarium
59 Far Cry 3 multiplayer
67 Návrat na ľadovú planétu

FILMY
80 Avengers: Pomstitelia 3D
84 Bojová loď
86 Prci, Prci, Pricičky: Stretávka

TECH
76 Nvidia Geforce GTX 690
78 PlayStation 3 sa oblieka do nových farieb
79 Špeciálna edícia Xbox360 gamepadov

UŽÍVATELIA
88 Angry Birds
92 Wing Commander Saga: Darkest Dawn

CRYSIS 3

BOJ O PREŽITIE SKONČIL. ZAČÍNA LOV.

Peter Dragula

Ste pripravení na najlepšie vyzerajúcu hru? Ak nie, tak máte ešte čas na prípravy. Podľa tvrdení Cryteku to bude práve Crysis 3, ktorý vyjde budúcu jar a bude pokračovať v rozprávaní osudu planéty pod útokom mimozemskej rasy Ceph. Znovu čakajte perfektnú grafiku a džungľu, tentoraz to však nebude tropická ani betónová džungľa, budú to obe naraz.

V príbehu sa ocitnete v roku 2047, teda 27 rokov po prvom strete Nomada s mimozemšťanmi na tropickom ostrove a 24 rokov po boji Alcatraza o New York v Crysis 2. Ten sa teraz ako Prophet vracia do New Yorku a nachádza ho zničený, uzavretý do kupoly. Takto neskočilo iba Veľké jablko, ale za posledné roky boli takto zapúzdrené všetky mimozemšťanmi napadnuté mestá. Už roky sú hermeticky uzavreté a slúžia tajnému cieľu.

Spoločnosť CELL tvrdí, že kupoly boli vytvorené na ochranu obyvateľov pred mimozemšťanmi, a zároveň aj na regeneráciu zasiahnutých miest. Skutočnosť je iná a Prophet to tuší. Dostávate sa s ním do New Yorkskej kupoly a vydáte sa v ústrety siedmym štvrtiam propagandisticky nazvaných The Seven Wonders. Nie sú to však žiadne zázraky, ale pred očami ľudí ukryté obrazy deštrukcie. CryNet, materská spoločnosť CELL, chce váš oblek a idú vám po krku jej ozbrojené zložky. Akoby to nestačilo, na všetko živé vo vnútri kupoly čakajú aj mimozemšťania. Ale ani jedna zo strán neráta s tým, že steny tohto väzenia tu nie sú na to, aby zastavili vás, sú to preto, aby oni pred vami nemali kam ujsť.

ZAMERANÉ NA STEALTH?

Situácia sa teraz oproti prvým dvom hrám obráti, už nie ste korisť, teraz sa meníte na lovca. Preto sa aj základ vašej výbavy mení a dostávate luk, prinášajúci nové stealth možnosti a modifikácie. Luk ponúkne rôzne hlavice šípov, rôzne typy strelby, ďalekohľad a chýbať nebude kill-cam, kde si užijete ničiaci efekt vašich šípov či už pôjde o headshot, explózie alebo elektrifikácie.

Prepojenie nových možností luku s nanooblekom posunie taktiku hry o úroveň vyššie. Síce prvý trailer tieto možnosti nepotvrdil, keďže sa skôr orientoval len na čistú akciu. Oproti nemu autori vybraným médiám (napríklad PC Gamer, Eurogamer, Guardian) predstavovali hlavne stealth možnosti, kde sa napríklad vráti tiché zabíjanie nožom, pri ktorom sa vám už neviditeľnosť nezruší a rovnako sa nevypne pri strieľaní z luku. Môžete tak ticho pokračovať stále ďalej, až pokým vás neprezradí niečo iné.

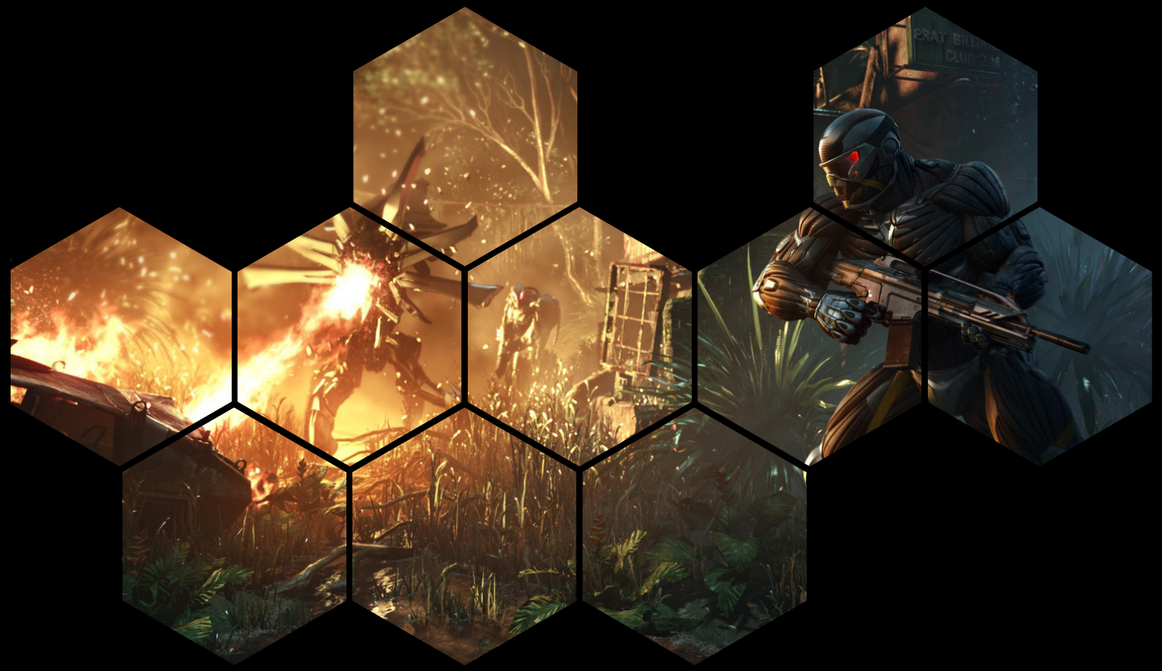
Ale pozor, za tých 20 rokov väzenia mimozemšťania nespali, rasa Ceph si vytvorila nové zbrane a nové zariadenia, ktorými útočí na ľudí vstupujúcich do kupoly. Majú napríklad kamery, ktoré zrušia vašu neviditeľnosť a prekazia stealth postup, alebo si na vás počkajú s nachystanými plameňometmi, plazmometmi, tripodmi a tankami. Našťastie nanooblek (infikovaný mimozemskou DNA) sa začal meniť už v Crysis 2 a teraz ukáže svoje možnosti naplno. Umožní napríklad ovládať mimozemské zbrane ako guľomet Typhoon s kadenciou 500 rán za sekundu. S takouto hračkou po nepriateľoch nezostane ani mastný fľak. Ako bonus bude možné hackovať mimozemské veží a priamo ich ovládať. Ostatné základné sily obleku - sila, brnenie, neviditeľnosť a k tomu rôzne typy videnia - zostali z Crysis 2 zachované.

ENGAGE, ADAPT, SURVIVE?

Pôvodné heslo Crysis “Engage, Adapt, Survive” v Crysis 3 neplatí. Keďže sa stanete lovcom, novým heslom je “Assess, Adapt, Attack”. Teda sledovať a vyhodnotiť nepriateľov, adaptovať sa na ich vybavenie a následne zaútočiť. Či už priamo so silnými zbraňami, alebo taktickým stealth štýlom.

Autori nepotvrdili rozľahlosť levelov pod kupolami, ale naznačili voľnosť výberu prejdenia levelmi, či už s rôznou výzbrojou alebo voľbou cesty. Niektoré časti bude možné prechádzať buď poschodiami, cestami alebo džungľou. Crysis 3 má kombinovať lineárnu stavbu s voľnosťou ako tomu bolo v predchádzajúcich hrách.

Jednotky Cell, ktoré z bojov neustúpili, vás budú prenasledovať aj na vozidlách. Proti nim však nestojíte iba vy, ale aj mimozemšťania, ktorí útočia na každého. Znovu teda budete sledovať ich boje a využívať to vo váš prospech. Obe strany ponúknu rôzne typy útokov, Cephovia sú veľkí, silní,



TRAILER

rýchli, oproti tomu ľudia majú palebnú silu, vozidlá, tanky, bojové veže a taktiku. Bude vždy potrebné vyhodnotiť proti čomu stojíte a následne vyštartovať do útoku.

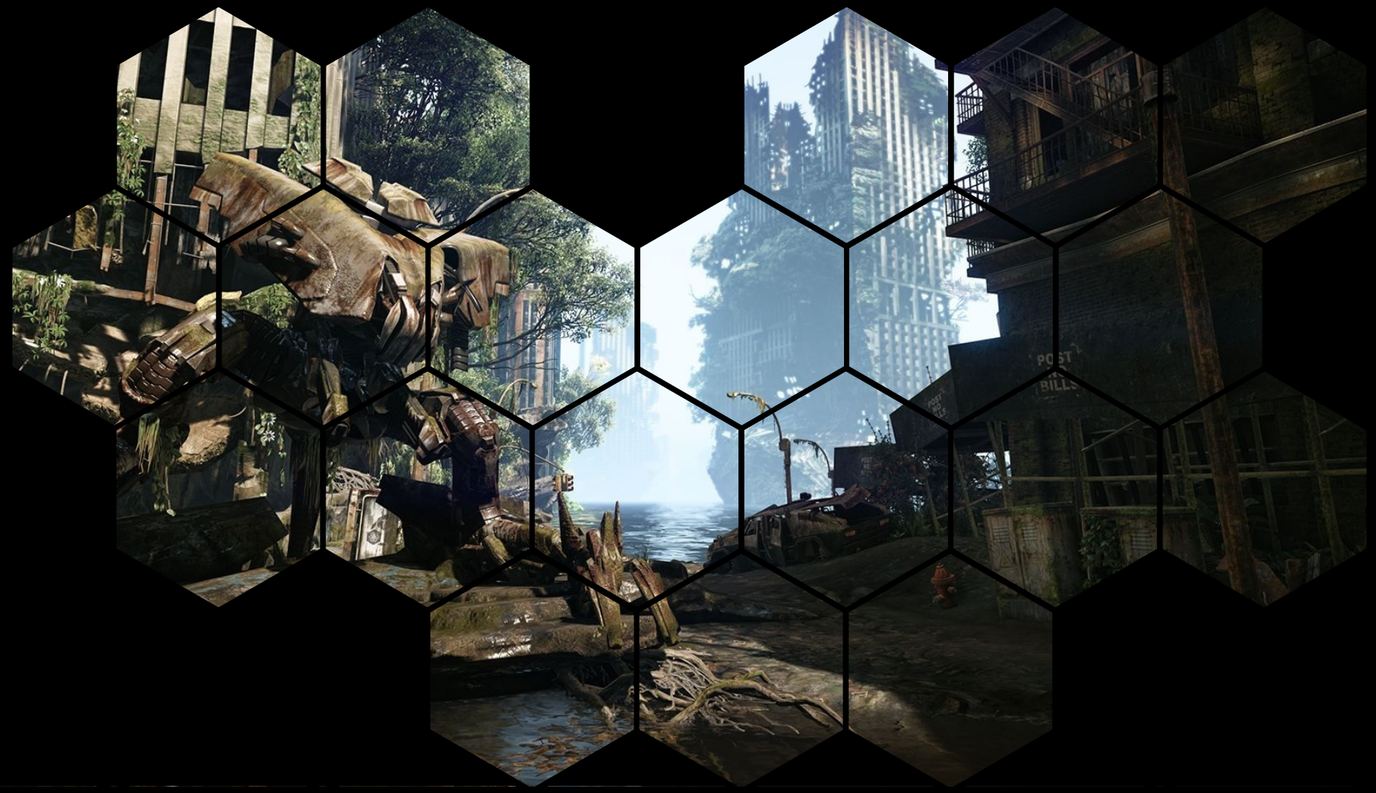
Postupných prechádzaním siedmych štvrtí zistíte pravé zámery Cell, odhalíte osud Cephov, detailne spoznáte krásy zničeného New Yorku, ale hlavne sa dozviete, kde bol celých 20 rokov Prophet a čo tam robil. Spolu s Prorokom sa vráti aj Psycho, ktorý bude hlasom vo vysielačke.

Crysis 3 bude okrem singleplayeru obsahovať aj multiplayer, ktorý zatiaľ nebol odhalený, ale máme očakávať podobný štýl ako v Crysis 2 doplnený o prvky parkouru z Brink a rozšírenými možnosťami obleku ala Halo Reach.

NAJKRAJŠIA GRAFIKA?

Crysis 3 beží na vylepšenej verzii CryEnginu 3, čo znamená, najkrajší grafický kabát doteraz. Aspoň o túto métu sa snaží Crytek a to ako na PC, tak aj na konzolách. PC dostane vylepšenia na úroveň DX11 Ultra Upgrade modu pre Crysis 2 a konzoly budú z toho derivované so snahou priblížiť sa DX11 grafike čo najbližšie. Autori už aj začali s markeringovou masážou o DX11 efektoch na konzolách.

Zatiaľ čo na PC môžu posúvať grafiku aj za hranice reality, na konzolách by sa skôr ako o pridávanie efektov mohli posnažiť zachovať plynulých 30 fps framerate a priniesť plné 720p rozlíšenie, ktoré naposledy Crysis 2 minuli, čím utrpela ostrosť obrazu. Crytek však tieto technické detaily nekonkretizoval, na dolaďovanie už stabilného enginu má celý rok.



Výrazné zásahy do výtvarného štýlu a spracovania grafiky nečakáme, zmení sa hlavne kulisa, ktorá skombinuje mesto z druhej hry s džungľou z prvej hry a vytvorí tak ráz postapokalyptickej krajiny. Zeleň dodá betónu dynamiku, keďže sa rastliny budú ohýbať okolo vás a stromy mávať vo vetre. K tomu budú vybrané štvrte zaplavené, pribudnú jazerá a niektoré ulice sa zmenia na bažiny. Či bude rozšírená aj deštrukcia sa zatiaľ nevie, ale pozitívne sa autori vyjadrujú na tému umelej inteligencie nepriateľov, na ktorej chcú zapracovať, tak ako aj na ďalších vytýkaných problémoch z Crysis 2.

SKUTOČNÉ POKRAČOVANIE?

O Crysis 3 sa zatiaľ veľa nevie, ale na to, čo sme doteraz počuli a videli sa dá pozerať z dvoch pohľadov. Jednak ako na pôsobivé spojenie džungle a mesta do postapokalyptického sveta s dôrazom na stealth štýl a tiché útoky. Jednoducho sen fanúšikov Crysis 1. A je tu potom druhý pohľad - recyklované primárne akčné pokračovanie Crysis 2 s ešte väčšou nádielkou explózií, ktoré nemalo byť skutočným pokračovaním, ale samostatnou expanziou v štýle Crysis Warhead. Inými slovami nočná mora skupiny z tábora Crysis 1, ale očakávaný krok pre fanúšikov Crysis 2.

Ideálnym výsledkom by malo byť spojenie oboch častí, pričom by si každý vyberal cestou vpred podľa seba. Na realitu si ešte počkáme. Crysis 3 vyjde až na jar 2013 pre PC, Xbox360 a PS3, k tomu má veľkú šancu dostať sa aj na Wii U.

BORDERLANDS 2

KTO VYSTRIEĽA NÁBOJE Z MILIARDY ZBRANÍ?

Pavol Buday

Firma: 2K Games

Žáner: FPS

TRAILER

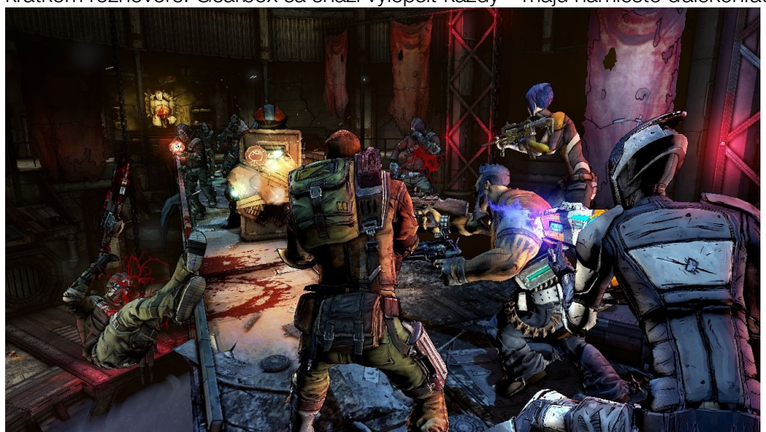
Budete svedkami bugov, nedorobených častí a nechceného zamŕzania kódu. Berte na vedomie, že ide o pre-alpha verziu. A potom sa to stalo. Nebolo žiadne kam, komu ani ako. Áno, áno, táto misia sa nedá dohrať, pretože jej druhá časť nebola do tohto kódu ešte zakomponovaná. Spomenul som si na slová Stevea Gibsona viceprezidenta Gearbox Software, počas bleskového brífingu pred tým, než sme vykročili po vynovenej Pandore. Takže nemôžem vydierať Moxxi s jej odhalenými fotkami? Nie!

Svet Borderlands 2 je nákazlivý ako toxické jazerá plné síry a kyseliny, v blízkosti ktorých sa odohrávala misia, ktorej účelom bolo ukázať, že prostredia narástli, roztiahli sa a že misie nebudú iba o lootovaní a poslíčkovaní predmetov. S kolegom Lukášom Grygarom z Games.cz systematicky sliedime po skalnatej krajine a i keď sedíme vedľa seba v nie príliš pohodlných boxoch londýnskeho klubu Proud Camden (s televízorom položenom príliš nízko), nemusíme vôbec koordinovať naše kroky. Každý vie, čo má robiť. Kosiť, kosiť, kosiť. Jeden vpredu a druhý v bezpečnej vzdialenosti streľovať.

Borderlands 2 je pokračovaním a ako také nemá cieľ meniť niečo, čo fungovalo. „Berieme vážne to, čo hráči chcú," priznal farbu výtvarník Kevin Duc v krátkom rozhovore. Gearbox sa snaží vylepšiť každý aspekt, ale bez obetovania toho, že bude príliš nový alebo unikátny. „Na nás je, aby sme prišli na to, ako ich zakomponovať a potom ich integrovať do hry." Koncept FPS RPG sa meniť nebude vôbec ani nemá prečo, je jedinečný a čo nám pred tromi rokmi autori ukázali, aj funguje.

„Jednou z vecí, ktorú sme chceli mať v Borderlands 2, sú unikátne zbrane a viac výrobcov." Viac neznamená automaticky lepšie. Lenže ako zväčšíte arzenál, ktorý už má milióny pištolí, brokovníc, útočných pušiek, raketometov a sniperiek? Keď tam prihodíte tri nové, nič sa nestane. „Máme osem výrobcov, každý vyrába päť – šesť druhov zbraní," otvára tému arzenálu Duc, ale hneď dodáva, že zbrane budú mať charakter. Podľa ich výzoru spoznáte, z ktorej fabriky boli vyrobené a dokonca aj ako ovplyvnia strom schopností postavy.

Zoberte si také zbrane banditov, majú obrovské zásobníky, ale mizernú rýchlosť paľby. V skilloch však tento nedostatok môžete kompenzovať investovaním do zvýšenia kadencie. U inej to môže byť zase zrýchlenie nabíjania, zvýšenie šance na zapálenie pri ohnivej munícii alebo nafúknuť zásobníky. „Čo bola ich slabosť, teraz už nehrá vôbec rolu." Ani neviete ako a už máte s výrobcom vytvorený vzťah, zo zeme beriete iba lacno vyzerajúce napodobeniny smrtiacich nástrojov, ktoré majú namiesto ďalekohľadu plastové fľaše, a sú tak opotrebované, ako keby boli zakopané na smetisku celé stáročia. Pri pohľade na zbraň Vladof okamžite viete, že ide o mladšieho brata AK-47 a že tento výrobca má rád červenú. Sú to práve takéto drobné detaily, ktoré definujú váš arzenál namapovaný na d-pade a dvoch – troch kúskov odložených v inventári pre horšie časy alebo obrovských nepriateľov. Tediore zase produkuje tak lacné zbrane, že sú jednorazové. Nenabíjate ich, ale zahadzujete. Čo je ich výhodou? Že po spotrebovaní munície explodujú ako granát! Ak uvidíte modrú zbraň viete, že pochádza z dielní Hyperion a jej presnosť bude závisieť od toho, ako dlho bude kohútik stlačený.



Gearbox sa podľa slov Duca pozerá ďalej ako len na to, čo uvidíte cez mieridlá. „Ako vyzerá architektúra Hyperion, ako vyzerajú iní roboti tejto firmy?" kladie si rečnícku otázku. „Chceme, aby hra pôsobila novo aj po grafickej stránke," dodáva. Celshadovaný štýl zostal zachovaný, jeho variabilita a hlavne farebná paleta robia hru živšou a to nielen po stránke prostredí Pandory, ale aj monštier, ktoré sa tu pohybujú. A že budete mať plné ruky práce!

Alfa verzia ponúkala iba dve zo štyroch nových postáv. Gunzerker Salvador v amoku berie do rúk dve zbrane bez rozdielu (aj raketomety) a ako šialený dávkuje olovo, rakety, míny čokoľvek. Siren Maya po novom dokáže uväzniť a paralyzovať akéhokoľvek nepriateľa do priehliadnej gule (Phaselock). Ani minibossovia, lávoví pavúci nemajú šancu. Stačí už len pribehnúť a napumpovať do nich tisíc guliek, zatiaľ čo visia uväznení vo vzduchu. Druhá dvojica hrdinov nie je zahalená tajomstvom; zabijak Zer0 sa sústredí na útoky na blízko s katanou a špeciálnou schopnosťou vojaka Axtona je kládenie vežičiek.

„Veríme, že sa hráči stotožnia s novými postavami tak rýchlo ako v pôvodnom Borderlands." Bricka alebo Lilith stretnete už iba ako NPC postavy. Budú vám zadávať misie, aj vám pomáhať. Borderlands 2 sa odohráva päť rokov po udalostiach v prvej hre, Handsome Jack si privlastnil všetky zásluhy za nájdenie Vaultu a stal sa hlavou Hyperionu. Vašou úlohou bude Jacka zabiť. Ani v koži nových postáv nie je tesno. Borderlands kladie na prvé miesto kooperatívnu hru, sami si zastrieľate a nakŕmite olovom potvory, ale gro hry leží práve v spolupráci. Situácie a mini úlohy zakomponované do misií teraz už označované navigačnými majákmi na minimape vás donútia meniť stratégiu aj posty po každej vlne. Skladba nepriateľov je premenná ako počasie na horách, do prvej vlny sú nasadzovaní obrnení roboti, ktorí útočia so štítom, nad hlavou vám lietajú drony a niekde v pozadí sa schovávajú a kotúľmi menia pozície vojaci. Bojiská žijú, jeden druh pavúkov sa dokáže zneviditeľniť a bleskovo teleportovať za váš chrbát.

Misia Wildlife Preserve nás naučila byť milosrdnými a útočiacich robotov nedoraziť, iba zraniť. Stále dokážu páliť, ale vy takticky vyčkávate na prílet dron, ktoré ich cez inak zatvorenú bránu vezmú naspäť do farbiky. Prelomenie obrannej línie strieda nová bojová situácia, až kým sa neprebojujete do vnútra, kde s príchodom obrovského bossa nabieha chybová hláška „To be Continued."

Borderlands 2 si neadaptuje úplne zásah do vývoja udalostí, ale dá vám voľnú ruku pri rozhodovaní čo urobiť napríklad s kompromitujúcim fotkami Moxxi. Vrátiť jej ich alebo ju vydierať? Unikátnosťou misie Caustic Caverns bola jej rozloha, cestičky sa okolo kyselinových jazier a úzkych jaskýň prepletali, čo rozhodne pripiesva k faktu, ak budete štyria, môžete útočiť z dvoch strán alebo obkľúčiť drobčeka s dorastajúcimi kryštáľmi na štyroch nohách, ktorého nezraní nič, kým mu ich nezničíte.

Dvojhodinové okno vyhradené hraniu Borderlands 2 nestačilo. Aj s vedomím, že nemožno dokončiť misiu pre jej aktuálny stav, sme stále sliedili a na rozľahlej mape zabíjali všetko v dohľade do poslednej sekundy. Už v alpha verzii vyzerá Borderlands 2 tak, že vám ukradne všetok voľný čas a pritom nepotrebuje meniť zásadne žiadne zo svojich prvkov. S vylevelovaným hrdinom na 21. úrovni sa to možno ľahko hovorí, ale RPG časť sa tlačí tentoraz do popredia a každé zlepšenie je okamžite viditeľné. Aj na tom, ako dlho bude horieť zapálený príslušník Hyperionu. Previazanie skillov na zbrane a naopak vás donúti rozmýšľať, kam investujete každý jeden bod a ktorú schopnosť vymaxujete.

A jedna pozitívna správa na záver, ak ste u predchodcu penili nad odpájaním a problémami pri co-ope, tak Gearbox našiel liek. „Zjednodušili sme vstup do co-opu. Povedzme, že hráte sólo a príde k vám kamarát. Pripojí ovládač a bum, už hráte v splitscreene!" Duc odmieta priznať farbu, či bude na jednej konzole možné hrať online, ale aj tu budete môcť hrať misiu s hráčmi, ktorí ju už splnili a sú ďaleko pred vami s dosiahnutým levelom.

Každý chce na Pandore strieľať, aj vybudete môcť 21. septembra, kedy sa Borderlands 2 dostane do predaja.

Firma: Blizzard

Žáner: RPG

DIABLO III

NÁVRAT LEGENDY SA BLÍŽI

Vladimír Pribila

Je to už bezmála osemnásť rokov, čo nás zasiahla morová rana menom Diablo. Jednoduchým konceptom, no o to tvrdšou hrateľnosťou sa vtesnala do našich útrob a definovala si svoj vlastný žáner. O štyri roky neskôr sme podľahli znova v priamom pokračovaní. Odvtedy nás držal Blizzard celých dvanásť rokov v neistote a napätí, až nakoniec prišlo nevyhnutné. Ohlásenie tretieho pokračovania rozpumpovalo srdcia bradatých fanúšikov no vzápätí sa nadšené očakávania menia na nepríjemné predtuchy, či po toľkých rokoch dostojí Diablo III svojmu menu. My sme mali možnosť vyskúšať vcelku rozľahlú betu a vážení kobkári a klikfest maniaci, áno. Áno, Diablo III bude pekelná hra vytrhnutá zo spárov najhlbšieho pekla a áno, pripravte sa na dlhé hodiny presedené pred blikajúcou obrazovkou. Ostrite svoje myši a leštite klávesnice, pretože pán temnoty vás povoláva. Bude to veľké a spektakulárne. Volajte aleluja, pán temnoty prichádza.

Beta ponúka na vyskúšanie všetkých päť tried bojovníkov. Teda Barbarian, Demon Hunter, Monk, Witch Doctor a Wizard. Barbarovi to ide dobre s chladnými obojručnými zbraňami, Demon Hunter zastáva rolu lukostrelca, mních je majstrom full kontaktu a bojového umenia, Witch doctor by sa dal najlepšie prirovnať k necromancerovi z druhého dielu Diabla, pretože si dokáže na pomoc vyvolať rôzne príšerky a čarodejník je samozrejme majstrom mágie a oja na diaľku.

Beta vás prevedie niekoľkými lokalitami ako katedrála, les či niekoľko druhov kobiek. Bezpečným útočiskom vám bude nový Tristram, no pozriete sa aj do ruín pôvodného, schválne či vám tam bude niečo povedomé. Úprimne povedané si dokážem predstaviť aj lepšiu grafickú stránku, hlavne ak autori nemusia laborovať s rôznymi fígľami s optimalizáciou na konzoly a plne využiť potenciál PC. Chýbalo mi nejaké nastavenia na ultra high, kde by nebolo textúrovanie také nízke. Možno si to autori nechajú až do plnej verzie, no veľmi by som s tým nerátal. Akonáhle sa ale ponoríte do hry, okamžite prestávate vnímať akékoľvek neostré alebo rozmazané textúry a venujete sa plne boju.

Ponúka sa otázka, ako veľmi sa zmenil celkový gameplay od prvých dvoch dielov. No, nijako závažne to nie je. Stále je to ten starý klik-hack&slash ako ho poznáte. Chýba beh a stamina z druhého dielu, miesto toho postavu dokážu urýchliť niektoré predmety. Stále klikáte myšou podľa toho, kam chcete ísť a na nepriateľov, ak chcete útočiť. Inventár naplníte prebehnutím jednej kobky a vtedy je najlepšie vrátiť sa do mesta a predmety predať. Za obyčajné dostanete iba zopár drobných a tak je lepšie si nechávať len okúzlené alebo špeciálne predmety. Veci, ktoré sa už nezmestia do inventára, môžete odložiť v truhlici v dedine. Miesto v nej je síce limitované, no za poplatok je ho možné niekoľko krát zväčšiť.

Veľmi pekným spestrením je manažment kováča, ktorého si musíte tak povediac vychovať. Platíte mu každú úroveň jeho zručností, za čo sa vám odvďačí lepšími predmetmi. Tieto ale nie sú zadarmo. Okrem peňazí potrebuje na vykovanie aj esenciu alebo zuby. Tie získate tak, že dáte kováčovi roztaviť nazbierané predmety, no musia byť lepšie ako tie obyčajné. Roztaviť teda môžete napríklad modré alebo žlté, ktoré majú aj magické vlastnosti.

Z hry vymizlo používanie jednorazových zvitkov a taktiež aj nachádzanie kníh s kúzlami známe z prvého dielu, ale aj skill tree z dvojky. Pre identifikovanie zbraní už nemusíte chodiť do mesta, môžete si ich

identifikovať a hneď aj použiť priamo (minimálne kúzelník to teda vie). Tiež už so sebou nebudete ťahať množstvo town portálov, pretože toto kúzlo dostanete v počiatočnej fáze do vienka. Ako sa teda budete učiť nové kúzla, pýtate sa? Nijako. S každým novým levelom pribudnú automaticky. Keďže skill tree z dvojky taktiež absentuje, nemôžete zvoliť ani smer vývoja postavy. Dokonca nemôžete rozdeľovať ani skill pointy s každou novou úrovňou, tie sa tak isto prideľujú automaticky.

Novo pribudli runy. Tie zvyšujú účinok daného kúzla v primárnom alebo sekundárnom skille. Nikde ich nemusíte hľadať ani kupovať, dostanete ich taktiež postupom na novú úroveň. Hlavný a vedľajší útok je namapovaný na pravé a ľavé tlačidlo myši a pre každé si môžete zvoliť jedno kúzlo, resp. útok. Sú to však sady špecificky dané pre jedno alebo druhé tlačidlo a kombinovať ich medzi sebou

TRAILER

nemôžete. Ak sa vám pozdávajú práve dve kúzla v oddelení primárneho útoku, tak máte smolu a na druhé tlačidlo musíte namapovať niečo zo sekundárneho.

Postupom na nové úrovne odomykáte špeciálne akčné skilly, ktoré tiež majú svoje kategórie a z každej môžete mať zvolenú práve jednu. Sú to defensive, force, conjuration a mastery. Odhodenie nepriateľov, útočnú vlnu či diamantovú pokožku nájdete práve tu. Poslednú kategóriu tvoria pasívne skilly, ktoré sa odomykajú na 10, 20 a 30. leveli.

Po novom už nemáte k dispozícii ani fľaštičky s manou. Zásobník sa samovoľne časom dopĺňa a každý bojovník čerpá túto silu z iného duševného zdroja. Zostali ale fľaštičky so zdravím, a tie fungujú v rámci pravidiel predchodcov. Po nepriateľoch občas zostávajú červené orby, ktoré minimalizujú používanie tohto nápoja a doplnia určitú časť zdravia, čo hru viac prenáša do vôd mainstreamu.

Audio je verné predchodcom a ak sa znova započúvate do remastrovanej „vybrnkávačky“ z Tristramu, tak určite nezostane oko suché. Hru v kobkách sprevádza ambientná hudba, no pri veľkých jatkách sa pridávajú aj elektrické gitary a bubnové rytmy. Po zvukovej stránke je to celé lahoda počúvať, toľko mixovaných rôznych zvukov, škrekov a hitov za sekundu tvorí úžasnú atmosféru. Samozrejme nájdete aj klasické kúsky napr. pri vyhodení peňazí, brnenia alebo prilby.

V hre občas stretnete nájomných žoldnierov, ktorí vám uľahčia sólo hranie, no až pri hraní viacerých hráčov naraz je to ten pravý herný masaker. Sila všetkých nepriateľov sa násobí, takže je celkom riskantné opúšťať skupinu a vydať sa skúmať na vlastnú päsť. Postavičku si môžete vypiplať v hre jedného hráča a potom vstúpiť do multiplayeru alebo si rovno do singlu povolať na pomoc kamaráta. S tým sa ale viaže jedna (ale ako pre koho samozrejme) nepríjemnosť. Pri hraní musíte byť konštantne online a je jedno, či hráte len single kampaň. Všetky pozície sa ukladajú na servery Blizzardu, čo autori zdôvodňujú obmedzením cheatovania.

Je nad slnko jasnejšie, že Diablo III bude bomba s účinnosťou niekoľko desiatok megaton. Trojhodinová beta ponúkla zaiste len odrobinku z toho, čo na vás čaká v plnej hre. Každý charakter ponúka odlišný prístup a bojovú taktiku. Koncept sa odlišuje aj podľa toho, či hráte komornejšie sólo alebo online, kde hra rýchlosťou pripomína skôr rush a súboj o vypadnuté predmety, tie ale vypadávajú pre každého hráča zvlášť, takže sa o svoj loot nemusíte báť.

Diablo III vychádza 15. mája, takže pomaly začnite falšovať ospravedlnenky do školy, pripravte si PNky do práce, rušte dvojtýždňové dovolenky v Chorvátsku a firmy nech sa pripravujú na prekvapivú chrípkovú epidémiu, pretože legenda je už za dverami.

Vladimír Pribila

MINER WARS 2081

ČESKOSLOVENSKÝ DESCENT

Píše sa rok 2081 a Zem neexistuje už 10 rokov. V nekonečnej čiernote vesmíru sú ľudia len slabo vyzbrojení pre kolonizáciu a ich vesmírna technológia je v plienkach. Ľudskú rasu sa podarilo zachrániť len na niekoľkých, skôr založených, ťažobných kolóniách. Našej rasy zostalo sotva zopár stoviek tisíc.
A potom vypukla vojna.

Základná premisa hry Miner Wars 2081 napovedá veľmi limitované technické možnosti preživších, ktorí bojujú o zdroje ako sú jedlo, vzduch a palivo v post apokalyptickom Solárnom systéme bez domovskej planéty. Hráč ovláda ťažobnú loď, ktorá sa pohybuje v plne zničiteľnom otvorenom prostredí enginu VRAGE, ktorý bol ušitý hre na mieru. Frančíza Miner Wars sa datuje až do roku 2002 kedy na nej začal Marek Rosa, riaditeľ Keen Software House, pracovať. Na plný úväzok sa jej však začal venovať až v roku 2009 a o rok neskôr padol do oka trailer z hry hlavnému zvukárovi Danovi Wentzovi, ktorý pracoval napr. na Saints Row, Red Faction či Freespace. Produkčný tím sa v ďalších rokoch rozširoval a momentálne má okolo tridsiatky vývojárov, ktorých hlavným stanom je Praha, no majú aj externistov z Ameriky.

V samotnom hrateľnom deme (nájdete ho na oficiálnej stránke) sa nedá ukladať a nehrá sa ani na checkpointy. Tieto featury by mali byť pridané neskôr. Vašou prvou úlohou je dostať sa do základne, ktorá je postavená v obrovskom asteroide. Autori proklamujú zničiteľnosť prostredia, čo je však pravda len napol, pretože diery sa dajú vŕtať len do asteroidov. Pokiaľ ide o samotné stavby a základne, tak tie sa ničiť nedajú. Ovládanie rakety je štandardné pomocou WASD plus myši, no používajú sa aj klávesy na rotáciu a dva na zmenu výšky (hore a dole). Pred samotným vchodom do základne hliadkuje niekoľko člnov, ktoré sa správajú nanajvýš nesmrteľne, čiže viac menej stoja na mieste a vedia len opätovať paľbu. Vchádzam dnu a dostávam nový rozkaz na zničenie troch generátorov. Tu prichádza problém.

V zornom poli sú síce generátory označené, no ich smer a vzdialenosť sú merané absolútne, čiže cesta ku nim môže byť pekne kľukatá. Ak ste niekedy hrali hry ako Descent, tak viete, že pohyb po všetkých osiach dokáže niekedy poriadne zamotať hlavu. Po niekoľkých minútach moja dezorientácia dosahuje maximum. Nachádzam síce generátor, no ten akosi nie a nie vybuchnúť. Spozorujem na HUDe šípku s generátorom, ktorý stále ukazuje 1800 metrov vzdialenosť. Generátory totiž treba zničiť v dopredu danom poradí. Kontrolujem stav paliva, pretože syntetický hlas počítača oznámil nízku hladinu. K materskej lodi to nestihnem, bum – Game Over. Začínam odznovu.

Nájdenie troch generátorov v správnom poradí je peklo. Nič tomu nepridáva ani skutočnosť, že demo je nestabilné a navigácia je úplne na dve veci, je jedno či ju prepnem do 3D alebo ešte horšej 2D. Všetky miestnosti a tunely sú rovnaké ako cigánske chatrče na východnom Slovensku a tak sa po základni motám ako prd v gatiach. Veľa krát sa vraciam a ani o tom neviem. Pomohlo by nejaké značenie na textúrach, napr. blok A, Generator Room, šípka HUDu ukazujúca, kam mám ísť alebo aspoň nejaká automapa, ktorú majú hry už dvadsať rokov. Po nejakých dvoch hodinách, kedy už ako tak poznám dizajn základne ničím posledný generátor. Hurry Up. Its gonna blow. Get to da chopper! Alebo niečo v podobnom zmysle sa objaví na HUDe. Zostáva 30 sekúnd. Boha, toto nestihnem. Game Over. Skúšam znovu, no pri druhom reaktore mi dáva hra opäť pápá a posiela ma nazad do Windowsu. Znovu púšťam a po výbuchu tretieho generátora zbadám na HUDe ikonu Exit. Jááj, kde si bola celý môj krátky vesmírny život? Konečne som vonku. Asteroid imploduje a tentoraz mi samplovaný hlas s typicky slovanským prízvukom oznamuje, že mišn komplítid.

Teraz je ale pod útokom moja materská loď. Dotieravým útočníkom ordinujem gatling a nenavádzané rakety. Tieto antibiotiká zaberajú a hra mi povoľuje kúpiť nejakú vec od pašeráka. Ako sa tam dostať mi ale nikto nepovedal. Pýtam sa akčných postavičiek, ktoré mám na stole, no tie zaryto mlčia. Ešte asi neprehltli tú včerajšiu hádku. Aha, kláves "I" mi ukáže, čo mám a kde mám. No už nie, ako to mám urobiť. Zázrakom sa dostávam na mapu solárneho systému a klikám na priekupníka. Nič. Dablklik, nič. WASD, hýbem len mapou. Stláčam Enter. Hra ma opäť posiela do teplých krajín a so želaním pekného dňa opäť epicky padá do Windowsu. Kričím na postavičku Lary Croft a posielam ju do... Asi na mňa dlho neprehovorí.

Miner Wars je samozrejme v pre-alpha štádiu. VRAGE engine je buď zle optimalizovaný, napísaný alebo proste nenažraný, pretože v 720p na Geforce GTX 580 seká a pri hraní som zaznamenával nepekné framedropy. Pri bližšom pohľade na textúry však nie je dôvod, pretože tie sú low-res až beda. Celé to síce nevyzerá úplne najhoršie, no všetky meshe sú takmer statické a chýbajú animované textúry. Dabing v intre je síce nahovorený niekým anglofónnym, no ostatok je buď syntetický hlas založený na podobnej technológii ako AT&T Natural Voice alebo absolútne otrasný s československým prízvukom. Toto ale verím, že Keen Software House napravia a túto časť projektu si nechali na koniec. Veľa treba zapracovať aj na tutoriale, pretože veľa vecí sa ovláda celkom neštandardne a opäť som si pripadal ako v čase, keď som mal jedenásť rokov a priniesol som si od kamaráta F19 Stealth Fighter (kto to niekedy hral bez manuálu, tak určite chápe). Verím, že vo finále to bude vyzerať inak, pretože tutoriálové misie sa vytvárajú väčšinou ako posledné. Popracovať treba aj na navigácii, no je určitá možnosť, že v deme je navigácia Mark I a bude sa dať dokupovať nová a lepšia.

Okrem samotného Miner Wars 2081, ktorá bude obsahovať aj klasický multiplayer, chcú autori vypustiť aj Miner Wars MMO, ktorá sľubuje epické súboje až 300 lodí naraz, no demo obsahuje len prvú zmienenú. Vyzdvihol by som zvukové efekty, ktoré sú pravdepodobne už vo finálnom štádiu a celkom sa podarili a taktiež niektoré zvukové motívy sú pekné aj keď hudba je viac v úzadí a hrá sporadicky.

Autori do hry neplánujú žiadne protipirátske ochrany, no také jednoduché to piráti mať nebudú. Na hranie bude totiž vyžadované aktívne internetové pripojenie, čo zaváňa niečím podobným ako UPlay od Ubisoftu, no na druhej strane je to samozrejme pre MMO derivát úplne logické riešenie. Vydanie Miner Wars 2081 sa očakáva v druhej polovici 2012 a Miner Wars MMO neskôr okolo Vianoc, resp. štvrtý kvartál 2012. Primárne mieri na PC platformu, no neskôr je plánované aj vydanie pre Xbox. Obe hry si môžete už teraz predobjednať za rovnakú baťovskú cenu 19,99$ a rozšíriť tak rady už 15 000 predplatiteľov.

Pavol Buday

HRY KTORÉ SI NIKDY NEZAHRÁTE

Nikdy ich neuvidíme, nikdy si ich nezahráme. Osud zrušených projektov je raz taký. Vznikajú z rôznych dôvodov a za ešte podivnejších okolností sa rušia. Neprejdú sitom pri štarte nového systému, sú vytvárané ako demonštrácia technológie, vznikajú vo voľnom čase alebo sú iba testovacou vzorkou pre novú hernú mechaniku. A o mnohých z nich sa ani nedozvieme.
Svoje vie aj Martin Binfield, animátor, ktorý pracoval aj na Heavenly Sword 2, Project Lifestyle či nepomenovanej sci-fi hre, všetky určené pre PS3. Pozrite sa mu do portfólia, kde nájdete aj zábery z menovaných hier.
V rokoch 2005 – 2006, kedy nastupovala nová generácia konzol a takmer nik nevedel, čo sa z nej vykľuje a ako ďaleko zájde, sa pracovalo na niekoľkých ďalších PS3 projektoch, ktorým sa dostalo verejnej prezentácie vo forme trailerov dokonca aj počas ostro sledovaných tlačových konferencií na E3. Nikdy však nevyšli.
Na vybrané si možno spomeniete, niektorých je veľká škoda a za inými vám nebude vôbec smutno. Nasledujúci zoznam neobsahuje všetky exkluzívne tituly pre PS3.

VIDEO

8 DAYS (SCE LONDON)

Grafika ako Killzone 2, animácie ako Uncharted, také boli dojmy účastníkov prezentácií za zatvorenými dverami. 8 Days bol jeden z vysoko profilových titulov, ktorý bol s Getaway 3 vyškrtnutý zo zoznamu. Road trip spojený s intenzívnymi prestrelkami, po ktorých vybuchuje benzínová pumpa, bol zaujímavý nielen časovým limitom, počas ktorého ste sa mali dostať na druhý koniec Ameriky, ale predovšetkým kvôli rozlohe sveta. Žiadna z ciest nemala byť rovnaká. Podľa slov Shuheia Yoshidu, súčasného prezidenta Worldwide Studios, vývoj dospel do konečnej fázy prototypu, ktorého ďalším logickým krokom bolo jeho zrušenie.

WARDEVIL (DIGI GUYS)

Keď svet paralyzovali target rendery Killzone a MotorStorm, nikto si nevedel živo predstaviť, aký výkon sa ukrýva v PS3. Digi-Guys (neskôr Ignition London) využívali situáciu pre predstavenie vesmírnej opery Wardevil, ale predovšetkým vlastnej technológie, ktorá na HD panely pri rozlíšení 1080p mala pumpovať 60 snímkov tej najkrajšej grafiky porovnateľnej s renderovanými filmami hollywoodskej produkcie. Nakoniec zostalo iba pri slovách, pár obrázkoch a prestrelených ambíciách. Dnes vieme, že to nie je možné. Projekt síce naďalej žije ako Projekt Kane, ale pravdepodobne nikdy neuzrie svetlo sveta.

VIDEO

VIDEO

THE FIXER (CLIMAX)

Za výkony hlavného hrdinu špionážnej akcie s RPG prvkami od Climaxu by sa nehanbil ani Chow Yun Fat z filmov Johna Woo. Komicky vyzerajúci trailer ako vystrihnutý z indickej produkcie vás zavedie na Stredný východ. Minimálne prostredím pripomína Alpha Protocol od Obsidian Entertainment.

VIDEO

EYEDENTIFY (SCEE)

Ovládanie telom bola tiež raz iba nerealizovateľná fantázia. Útopia sa stala skutočnosťou a možno to raz čaká aj používanie hlasu na rozdávanie príkazov. Dodnes neexistuje hra, ktorú by ste ovládali výhradne hlasovými príkazmi a to sa už v roku 2006 snažila Eyedentify. Čo bolo na nej zaujímavé, že ste mali pod kontrolou dve mačičky, teda sexi agentky v teréne, ktoré strašil váš obraz na komunikačných obrazovkách.

CITY OF METRONOME (SCE LONDON)

Sector patrí medzi hŕstku médií, ktorým bol predvedený stratený, zrušený, znovu obnovený projekt City of Metronome doplácajúci na svoje vysoké ambície. Nahrávanie zvukov v hernom prostredí a ich používanie povedzme v boji znie na papieri vynikajúco. A v praxi to tiež fungovalo, ruchy mali deštrukčný charakter, melódie zase hypnotické účinky na obyvateľov podivného mesta z pokrútenej reality. Veľká škoda, že Metronome sa nedočkáme.

VIDEO

VIDEO

DEEP RIFT (UNION)

Žiadna iná vás nedostane pod morskú hladinu a pod kožu ako Bioshock. Poriadnej akcie s potápačmi, harpúnami a vytváraním bublín v prostredí zaplaveného New Yorku niet. Akoby pod povrchom nebolo dostatok nápadov. Deep Rift ich mal hneď niekoľko, pozrite sa na ne ako fungujú pod vodou v spojení s Unreal enginom.

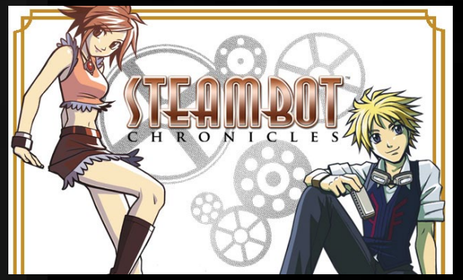
NI-OH (KOEI

Firma, ktorá chŕli Dynasty Warriors takmer každého polroka, mala v zálohe tajnú zbraň. Produkciu hry a filmu inšpirovaných strateným scenárom legendárneho tvorcu Akira Kurosawa. Zvláštne, že zostali iba u traileru a projekt o samurajovi hľadajúceho vlastný osud vo vojnou zmietanom Japonsku, sme sa nedočkali. Stavíme sa, že z Ni-Oh by bol ďalší Dynasty Warriors.

VIDEO

STEAMBOT CHRONICLES 2 (IREM SOFTWARE)

Minuloročná ničivá tsunami zmietla z povrchu zemského aj niekoľko herných projektov, medzi nimi bolo aj pokračovanie Steambot Chronicles 2. RPG pôvodne určená pre PS2 sa presunula na výkonnejšiu platformu, kde našla smrť. Vo vývoji bola viac ako štyri roky.



VIDEO

VIDEO

DISASTER REPORT 4 (IREM SOFTWARE)

Ďalšou obeťou japonského zemetrasenia sa stala survival adventúra z pochopiteľných dôvodov. Odhrávala sa v prírodnými katastrofami zničenom meste, z ktorého ste museli ujsť a na ceste pomáhať preživším.

ENDLESS SAGA (WEBZEN)

Svojho času bol tiger z Južnej Kórei jedným z najrýchlejšie sa rozrastajúcich producentov MMO hier. Webzen to chcel rozbehnúť na všetky strany, pre Xbox360 mal prichystanú FPS Huxley a pre PS3 Endless Saga. Zostalo iba pri plánoch.

VIDEO

KILLING DAY (UBISOFT)

V každej ruke jedna zbraň, gangsterské mávanie pištoľami, nekonečné náboje a nesmrteľný hrdina s tetovaním po celom tele. Nech bola premisa FPS akcie od Ubisoftu akákoľvek, debutový a jediný trailer si pamätajú mnohí dodnes. Hra sa ukázala v roku 2005 a jej osud bol spečatený o dvanásť mesiacov neskôr.

VIDEO

VIDEO

CODED ARMS: ASSAULT (KONAMI)

V roku 2006 sa na E3 prezentovala aj FPS Codead Arms: Assault od Konami. Priame pokračovanie PSP dielu, ktorý vynikal grafikou a náhodne generovanými levelmi, malo ťažiť aj s podpory 16 hráčov online. Hacker s odhodlaním položiť na kolená nadnárodnú korporáciu na svoju misiu nikdy nevyšiel.

GETAWAY 3 (SCE LONDON)

Londýnska gangsterka si potrpela najskôr na prezentáciu ako na gameplay, napriek tomu si oba diely dokázali nájsť svoju cieľovú skupinu. Getaway 3 sa ukázala iba v podobe dvoch teaserov. Ten druhý vystihol atmosféru drsného prostredia akčnej adventúry a pochválil sa fotorealistickou grafikou Amsterdamu. To bolo všetko.

VIDEO

PIGEON DROP

Predstavte si mesto, s ulicami, autami, obyvateľmi, vysokými domami, fungujúcou infraštruktúrou, na ktorú z vysoka seriete. S holubom. Pigeon Drop sa síce nikdy do sťahovateľnej PSN hry nikdy nezhmotnila, ale nápad si požičala partička Digital Bridges a vydala bombardovanie holubím trusom na iOS pod názvom Pigeon Squadron.

VIDEO

Pavol Buday

ZAKLÍNAČ 2: ROZŠÍŘENÁ EDICE

BOLI CHVÍLE, KEĎ SOM PREKLÍNAL ZAKLÍNAČA. POSLAL HO DO NAJRÔZNEJŠÍCH OTVOROV A ZOSLAL TAKÚ SPŔŠKU NADÁVOK, PRI KTORÝCH BY SA AJ ZOLTAN ZAČERVENAL. MAPY SÚ NA TO, ABY SOM PODĽA NICH NAŠIEL KOBKY, STRETOL DÔLEŽITÚ OSOBU A NEBLÚDIL HODINU POD VEŽOU ALEBO SA MÁRNE SNAŽIL NÁJSŤ, AKO SA OTVÁRA BRÁNA, KTORÁ MA MUSÍ PUSTIŤ K ZNAČKE JASNE NAKRESLENEJ ZA ŇOU. MŇA NEZAUJÍMA, ŽE JE VYCIFROVANÁ AKO MAĽBA ZO ZDOBENÝCH ATLASOV, KEĎ MA NAVIGUJE DO SMRTEĽNEJ HMLY, KAM BEZ OCHRANY MÁGIE, NEMÔŽEM VKROČIŤ. ZA TO SI ZASLÚŽI VYTRHAŤ LISTY A SPÁLIŤ.

Boli chvíle, keď mi tiekli nervy pri zamrznutí konzoly a trpnutí pri ukladaní pozície. Už v tutoriali som zapochyboval o tom, že Zaklínač mi nie je súdený. Komplikovaný, mätočný, nevysvetľujúci úvod do ovládania, ktorý nie je povinný, vás naučí jediné – hra je komplikovaná a má inventár nadelený do desiatok položiek s tisíckami predmetov, ktorými môžete vykonávať všetky možné aj nemožné veci. Než skončí, neviete, čo boli mutagény, ako sa vyvolávajú quick sloty a vôbec či hru nedáte niekomu inému na recenziu. A potom som si spomenul.

Rok 2006. Sedím vedľa hlavného grafika a pozeráme sa na fľašu vodky, ktorá práve pristála na stole. V tom poviem zásadnú vetu: „Na to, aby som rozbehal Zaklínača, nebudem mať PC.“ a celé vedenie CD Projektu RED vybuchne smiechom. Neboj sa, ubezpečujú ma. Po návrate z návštevy štúdia som letel do obchodu a kúpil všetky knihy, ktoré sa čo i len slovom dotkli Zaklínača. O rok neskôr sa bavím s vtedajším hlavným programátorom v Prahe a hovorím mu, ako som stihol knihy prečítať. A čo hovoríš na hru? Nemám PC, odpovedám. V roku 2008 sedím s kamarátmi z CD Projektu Red vo Varšave, tentoraz počas launchu Mass Effect, a hovorím im, že Zaklínač je u nás hit, ale stále nemám PC. Na to ma vtedajší hovorca podpichol: „Pošlem ti limitku, budeš mať dôvod.“ Sorry Pawel, do dnes nemám PC, na ktorom by Zaklínač bežal. Päť kilová limitka mi ale pripomenula, že táto hra je jednou z tých, ktoré hovoria, aby som sa nevzdával snov.

V roku 2009 bol zrušený konzolový Project White Wolf a ja som ticho ďalej závidel PC komunite. Rok 2011. Hovorím Michalovi Kicinskymu, že Zaklínač 2 má najlepší press kit (s osobným pozvaním od Geralta), ale stále chýba multiformát. „Choď na prezentáciu a uvidíš niečo zaujímavé,“ prečo bol zelený stánok, mi malo docvaknúť už vtedy! CD Projekt RED odhalil Xbox360 verziu a o dvanásť mesiacov neskôr mám Zaklínač 2: Vrahové Králú v Rozšírenej edícii na stole a pochybujem o hre, na ktorú som čakal šesť rokov!?!

Občas sa pristihnete, ako obdivujete okolitú krajinu Severných kráľovstiev.

Zaklínač 2 to robí od začiatku, nechá vás zablúdiť a keď sa cítite slobodní s pevnými nohami na zemi, tak vám otvorí svet alebo mapu a nechá tápať odznovu. V meste Vergen takmer nefunguje poriadne navigácia, pri každom pootočení budete sledovať mapu, i keď viete, že si často odporuje a sama si protiľahlými waypointami odporuje. Domy sú neoznačené, dvere rovnaké. Neviem, či vedú do príbytku alebo do podzemného paláca alebo štoly. Ten svet je krásny a je vidieť, že si niekto dal sakramentsky záležať, aby bol tak detailný, že vám v podstate bude jedno, že neexistuje rýchly presun, teleporty a že tých 10 minút z ruín si poctivo musíte odšlapať.

A potom stúpite do pasce. Kontextová akcia sa ukáže tesne predtým, než ju aktivujete. Zobrať ju je nemožné, nedá sa vziať lup po padlom a úplne vás znechutí, ak po čas boja nazbierate z okolitých vakov desať kilov železnej rudy namiesto poriadneho rýchleho komba. Nevšimnete si, že tlačítkom A sa preskakuje cez priepasť, pretože sa kontextová akcia objaví, až keď si tam postojíte. A tutorial vás nechá zomrieť a poníži vás. Toto je ten Zaklínač 2?

Neviem, či to bolo pred nadávaním alebo počas, keď som s Geraltom asistoval kráľovi Foltestovi s obliehaním hradu a viedol do boja rytierov na absurdnom obliehacom stroji. Toto je najkrajšia hra, akú som kedy na Xbox360 videl! A o minútu nasledovala ďalšia hláška. Toto je ten Zaklínač 2 a ja som začal postupne chápať, čomu sa hovorí pozvoľné ponáranie sa do hry, ktorá spočiatku odporuje, ale keď do nej investujete hodinu, ste v nej viac ako len po uši. Nenechajte sa odradiť tutorialom, je zlý, veľmi zlý, to dôležité sa ale odohráva po ňom.

Zaklínač 2 robí jednu vec ukážkovo, teda, hra ich zvláda na jednotku viacero, ale všetky vás zavedú k rozhodnutiam vo svete, ktorý si na rozdiel aj od tých najtemnejšie vykreslených obdobiach kráľov a drakov zachováva obrovskú mieru uveriteľnosti vďaka problémom inšpirovaných udalosťami, aké čítate v novinách. Andrzej Sapkowski, autor ságy o Zaklínačovi, už v knihách jasne ukázal prostredník Tolkienovej fantasy (aj si z nej strieľa) a príbeh hry je takisto presvedčený o tom, že rasové nepokoje, drastické prepady v sociálnych vrstvách,

distribúcia drog či trochu drsnejšieho správania voči ženám urobí story ešte zaujímavejšou. Zrazu nevadí sprostý slovník, nadávky nie sú silené, ale hodia sa do situácií, keď niekto chce zlynčovať vladára.

Je jednoducho dospelý, to mu dodáva nielen váhu, ale vďaka pútavo napísaným riadkom scenára, nepreskakujete dialógy, ale ich počúvate a knihy čítate so záujmom. Svet Zaklínača sa na nič ku*va nehrá, proste je. A keď sa v ňom objaví Geralt z Rivie, známy ako Biely vlk, nájomný žoldnier hubiaci monštrá strieborným mečom, nerúti sa rovno do pekla, on tam je už dávno. Zaklínač 2 nadväzuje na predošlý diel, ale jeho udalosti nemusíte do detailov poznať, príbeh sa odvíja v niekoľkých rovinách súčasne a čo je raz pevne stanovené, tomu sa zabrániť nedá. Geralt sa snaží obnoviť stratenú pamäť, ale jeho väčším problémom je zbaviť sa nového mena – kráľovrah. Vražde kráľa Foltesta sa nedá zabrániť, ale mnohé môžete odvrátiť, vašimi rozhodnutiami. Vždy niekto zomrie, vy mu len vyberáte smrť otrávením alebo mečom. Neexistuje dobré ani zlé rozhodnutie a všetky sú o to ťažšie, že ten svet sa vám dostal pod kožu. Niektoré voľby vidíte okamžite, iné sa prejavia neskôr v hre a nad inými budete banovať v úplnom závere, keď sa prístavné mestečko premení na vojenskú posádku a obyvateľov vyhádžu ako smeti von. Jedno rozhodnutie. Niekedy je nutné amputovať nohu, aby sa zachránilo telo, trefne poznamená čarodejnica.

Oboznamovanie sa s problémami a úlohami vyžaduje čas, prieskum prostredí a získavanie informácií od obyvateľov. Postavy majú svoje ciele (i keď v niektorých prípadoch priesvitné) a pre ich splnenie sú ochotné ísť cez mŕtvoly. Až v Zaklínačovi spoznáte, že mágovia sú väčšia zberba než za akú sa považujú elfovia. Veriť sa skutočne nedá nikomu, môžete sa spoliehať iba na svoj úsudok a potom vám zostáva len znášať následky. Že vám po splnení úlohy nezaplatili? Vymláťte oreny z chudáka! Nepáči sa vám trol? Zabite ho, ale nemôžete čakať, že sa pripojí k vám v neskoršom konflikte. Žiadne z rozhodnutí nezostane nepovšimnuté, ale netýkajú sa iba questov, po prvej kapitole si vyberáte vetvu príbehu s odlišnou náplňou, keďže si vyberáte spojenca. Inými slovami, máte tak ďalší dôvod vrátiť sa k hre a pozrieť sa na udalosti z druhého uhlu, čo značne predlžuje hrateľnosť o desiatky hodín. Voľbu máte takisto aj nad vývojom postavy. Strom schopností je delený medzi znamenia (kúzla), meč a alchýmiu (schopnosť vyrábať jedy, výbušniny, pasce). Iba v jednej vetve sa dá dosiahnuť majstrovstvo, čo vás núti vybrať si tú, ktorá najviac vyhovuje vášmu štýlu boja. Geralt vie z každého rožku trošku, ale až posledné skilly odomykajú špeciálne schopnosti ako brutálne finiše mečom či schopnosti, ktoré sa dajú mutagénmi upravovať.

Zručnosť v rozhovoroch často vedie k nejednej romanci. Príde aj na medzirasový sex.

Súbojový systém je pomerne jednoduchý a jasne inšpirovaný akčnými hrami - silný, slabý úder, blok a zosielanie kúziel. Je rýchly a čo je hlavné, funguje. Príšerám a monštrám môžete pripraviť výbušné prekvapenie do cesty, paralyzovať ich kúzlom, odhodiť ich znamením, zasypať vrhacími nožmi alebo si namastiť čepele jedovatým olejom a zvýšiť tak poškodenie. Čím je vyššia obtiažnosť, tým viac taktiky musíte používať, manévrovať okolo každého a hľadať jeho slabé miesto. To platí predovšetkým na bossov a agresívne formy útočiace v skupinkách. Zaklínač 2 obsahuje aj Temnú obtiažnosť, počas ktorej získavate unikátnu výzbroj a predmety.

Vybrané meče aj časti oblečenia sa dajú vylepšovať nájdenými materiálmi a zo surovín, zabitých príšer a rudy sa dajú zase podľa plánov vyrobiť unikátne kúsky s extrémnymi účinkami. Predmetov je spústa, toľko, že ich budete vyhadzovať a upratovať inventár budete často aj kvôli tomu, že sa nedá z lootu vybrať požadovaný predmet, ale vziať ich iba všetky. Tieto drobnosti v spojení s neskoro sa objavujúcimi kontextovými akciami a štrajkujúcimi značkami na mape sú kazmi na inak jednej z najlepších Xboxových hier s bezkonkurenčnou grafikou.

Stačí sa prejsť po cimburí hradu La Vallete v úvode alebo lesom v blízkosti pevnosti Flotsam. Svet dýcha a žije podľa zákonov, konáre stromov sa kmášu, cez ich koruny presvitá slnko, vidieť do diaľky bez straty detailov, okolie je plné animácií, postáv a to bez obetovania frameratu. Engine zvláda plynulé prechody z exteriérov do interiérov a naopak, načítavajú sa obrovské lokality naraz, počíta sa so striedaním dňa a noci. V Zaklínačovi je všetko premyslené, aj respawn. Nepriateľ priletí, ak má krídla, zlezie po kmeni stromu, ak mu to stavba tela dovoľuje, teleportuje, ak je to jedna z jeho schopností. Čiernou škvrnou na technickom spracovaní je dabing, v ktorom počuť, že niektoré riadky dialógov sa nahrávali v inom čase a hlasy hercov neberú ohľad na bojovú vravu. Postrádajú napätie a dobre že nešepkajú, keď majú štekať rozkazy a volať o pomoc. Na pomery veľkej RPG je nemastný neslaný a jeho smolou je, že si to všimnete práve v týchto prípadoch.

Aréna preverí, ako dobre zvládate súbojový systém.

Čo nezastavíte vy, to sa nezastaví vôbec. Čo nevyriešite, zostane nevyriešené do ďalšieho spustenia. Čo ignorujete, to nájdete nabudúce. A môže to byť mód Aréna (v štýle horda), doplňujúce questy naťahujúce poslednú kapitolu, ktorej sme naposledy vyčítali krátkosť. Zaklínač 2: Rozšírená Edícia je pre konzolových hráčov bleskom z čistého neba. Nemusia sa báť DLC, odomykaného obsahu bonusmi ani kódmi z predobjednávok. Na dvoch diskoch dostanete naservírovanú nefalšovanú, veľkolepú RPG s príbehom tak pútavým ako knižné predlohy plným tých najťažších rozhodnutí, pred akými ste doteraz v žiadnej inej hre nestáli. Zaklínač 2 je fantasy, na ktorú sa nezabúda, a o ktorej sa hovorí.

9.0

+ mimoriadne pohlcujúci svet
+ množstvo rozhodnutí v ich vplyv na vývoj udalostí
+ grafika
+ stavba questov
+ znovuhrateľnosť

- dabing
- problémy s kontextovými akciami a značkami na mape
- AI v boji sa často zasekne

Prostredia sú rozmanité a rovné cesty opustili dva rozmery.

TRIALS EVOLUTION

Peter Dragula

REDLYNX PRED PÁR ROKMI ZAČÍNALI AKO TVORCOVIA MALÝCH JAVA HIER. JEDNA Z NICH BOLA TRIALS, MOTORKY, KTORÉ SAMÉ O SEBE VYTVORILI VLASTNÝ PODŽÁNER A NAŠTARTOVALI JEDINEČNÚ SÉRIU. ZAHVIEZDILA NA PC, ALE SKUTOČNÚ SLÁVU ZAŽÍVA NA XBOX LIVE ARCADE, KDE SA TRIALS HD ZARADILA MEDZI NAJPREDÁVANEJŠIE HRY A NOVÁ TRIALS EVOLUTION PREKONALA REKORDY PRI ŠTARTE S PREDAJOM 100 000 KÓPIÍ ZA JEDEN DEŇ.

Základ hrateľnosti Trials je jednoduchý, v 2D priestore hráči ovládajú motorku a prechádzajú s ňou rozmanité, náročné trate posiate prekážkami. Musia sa starať len o vyvažovanie jazdca, plyn a brzdu. Intuitívne ovládanie v spolupráci s kvalitnou fyzikou tak zlepšuje hrateľnosť a šikovne zapracovaný systém hodnotení zvyšuje návykovosť. Zatiaľ čo posledné hry sa obmedzovali na náročné a temné trate v hangároch, pri novej hre Evolution sa to diametrálne zmenilo. Prišla skutočná evolúcia základov série položenej pred desiatimi rokmi.

Trials Evolution sa z hangárov sťahuje do rozľahlých a rozmanitých exteriérov, zároveň vynecháva takmer nezvládnuteľné prekážky a orientuje sa len na zábavu, pričom si udržuje náročnosť postavenú na čo najmenšom počte spadnutí a najlepšom čase. Podľa hodnotení sa získavajú medaily a následne odomykajú stále lepšie motorky a náročnej kategórie tratí, turnajov alebo aj zábavných minihier. Zatiaľ čo bronzové medaily získate bez problémov len za prejdenie trate, na striebornej môžete spadnúť maximálne trikrát a za čisté a rýchle jazdy získate zlatú medailu.

Celú hru neodomknete len bronzovými medailami, na otvorenie každého z tucta balíkov levelov je potrebný určitý počet medailí, ktoré vás donútia vracať sa späť a prechádzať niektoré levely znovu a vylepšiť si svoje skóre, aby ste si otvorili nové úrovne. Niektoré budete prechádzať aj 20 krát, kým ich dokonale spoznáte a zvládnete na jednotku. Nakoniec presne o tom hra je. Neustále sa vylepšovať a učiť sa, ako efektívnejšie prechádzať prekážky.

Čakajú vás klasické zablatené trate v arénach, vonkajšie trate na kopcoch, ale dostanete sa aj do starých hradov, démonických oblastí, pôsobivý je čiernobiely level v Limbo štýle a akciu niektorým tratiam dodajú vojnové scenáre, či už druhá svetová vojna, alebo aj boje na blízkom východe. Jazda počas výbuchu v Černobyle je chuťovkou. Ako bonus priamo v kampani nájdete zábavné minihry ako jazdu na lyžiach namiesto motorky, lietanie na ufo alebo aj obmedzené možnosti motorky ako nedostatok benzínu, nemožnosť nakláňať sa či zaseknutý plyn. Ak už kvôli ničomu inému, tak pre rozmanitosť a zaujímavosť máp sa Trials Evolution oplatí prejsť úplne celá.

Mimo rozsiahlej singleplayer kampane tentoraz hra ponúka aj multiplayer pre 4 hráčov cez Xbox Live alebo lokálne. Multiplayer funguje na jednej obrazovke, na ktorej sa vám vedľa seba na rovnakej trati zobrazia štyria jazdci. Je to síce zábavné a súťaživé, pri spliscreene vzniká malý problém a to, že všetci hráči sa musia držať rozostupu na jednej obrazovke, akonáhle nestíhate a ste posledný, vaša pozícia sa resetuje, a objavujete sa bok po boku ostatným hráčom. Tento element je novinkou a tým pádom oproti zvyšku je len v plienkach. Na druhej strane ak by sa vám nepáčilo toto spracovanie multiplayeru, prakticky každá trať je vďaka online prepojeniu s priateľmi malým turnajom, keďže pri každej jazde máte zobrazenú aj jazdu priateľov v podobe ghosta.

Celé to dopĺňa editor tratí, ktorý zažil premiéru už v Trials HD a teraz je ešte prepracovanejší. Po novom je rozdelený na Lite a Pro verziu podľa toho ako ste v editovaní zruční. Môžete totiž editovať len trať a dopĺňať na ňu prekážky, alebo si vytvárať kompletne vlastný level a dokonca aj vlastnú hrateľnosť. Editor je totiž tak detailný, že môžete predefinovať motorkovú hru na FPS akciu, automobilovú hru, vytvoríte aj stolný futbal. Pre zaujímavosť užívateľské levely momentálne vedie Angry Bikers, obdoba populárnych Angry Birds, len namiesto vtákov strieľate do rôznych konštrukcií vášho motorkára.

Ako malá chuťovka je v Trials Evolutions aj skinovanie postavy a motorky, kde si môžete vizuálne upgrady kupovať za peniaze zarobené v kampani alebo kupovať z Xbox Live za MS Pointy. Nie je to dôležité, keďže je to len vizuálne, ale ak sa chcete hlavne v multplayerovej časti odlišovať, môžete zainvestovať peniaze, ktoré aj tak inde v hre nevyužijete. Výkon motorky neovplyvníte, tých je len päť postupne sa odomykajúcich tried s motormi od 125cc do 450cc.

Okrem jedinečnej hrateľnosti je druhým oporným múrom hry grafika. Tá je jedinečná a hlavne rýchla. Ponúka 60 fps a to síce na prvý pohľad jednoduchých prostrediach, ale neuveriteľne rozsiahlych, miestami plných explózií alebo filtrov úplne meniacich vizuál levelu. Celé to dopĺňa rýchle nahrávanie, pričom každá mapa má veľkosť len 8 KB a zvyšok už engine plynule dopĺňa z objektov a textúr na disku. Skracuje to ako nahrávanie levelov, tak aj užívateľských máp, ktorých sťahovanie a následné spustenie je prakticky okamžité.

Pribudol aj multiplayer pre 4 hráčov online i offline.

Firma: Ubisoft

Žáner: Arkáda

TRAILER

Editor je jeden z najkomplexnejších. Umožní vytvoriť aj iné štýly hier.

Fyzika je asi ešte pôsobivejšia ako v predošlých častiach. S dokonale vyladeným ovládaním motorky, trakciou a fyzikou objektov vždy viete, čo môžete čakať. Možno nie je všetko reálne, ale všetko je zamerané na maximálnu hrateľnosť a zábavu. Z malých detailov však v minihrách môže vadiť aplikovanie fyziky motorky aj na iné objekty, kde napríklad lyže ovládate ako motorku, a zábavu raz za čas prerušia aj levely s licenciami na nové motorky, ktoré vás až príliš roboticky učia zvládať nové triky.

Možno nie každému sadne hudobná stránka hry, kde tvrdú hudbu len miestami prerušia tématické melódie k niektorým špeciálnym levelom, napríklad spomínané Limbo. Celé to dopĺňajú len výkriky vášho jazdca a neustále vrčanie motorky.

Trials Evolution ponúka skutočnú evolúciu svojho vlastného žánru a doťahuje ho takmer do dokonalosti. Hre sa dajú vytknúť skutočne len malé detaily, tie však hravo vyvažuje množstvo zábavy násobené nekonečnými počtom užívateľmi vytvorených levelov. Navyše už to nie sú preteky v temných pivniciach, ale atraktívna zábava. Ak potrebujete rýchle a intenzívne odreagovanie, Trials Evolution je presne to pravé pre vás. Neponúka zábavu na týždne, ale celé mesiace!

9.5

+ rozmanitosť tratí
+ nový rozmer jázd
+ súťažný multiplayer
+ rozsiahly editor
+ zábavné minihry

- fyzika v minihrách
- riešenie levelov s licenciami

STALKER 2 JE ZRUŠENÝ, PRICHÁDZA SURVARIUM

GSC GameWorld bolo po dlhých útrapách zrušené a spolu s ním odišiel aj STALKER 2. Štafetu však po nich prebralo Vostok Games, do ktorého prešli vývojári zo štúdia a pretvorili základný koncept Stalkera zo singleplayer FPS na free-to-play MMOFPS a keďže sa nedohodli s majiteľom Stalker značky, vznikol nový titul s pracovným názvom Survarium.

Hra je zasadená do blízkej budúcnosti, kedy sa planétou preženie masová ekologická katastrofa a jej povrch je takmer neobývateľný. Nepreniknuteľné lesy sa presunuli do miest z každej strany, šialené zvieratá a vtáky útočia na industriálne komplexy, vojenské základne, hangáre a elektrárne. Záhadné rastliny a huby prerastajú cez betón a oceľ. Vedci sa len bezradne prizerajú, ako sa anomálie šíria celým svetom. Krajiny padajú, anarchia vládne a len sila určuje, kto prežije.

Survivarium je vyvíjaná na Vostok engine a vyjde na PC koncom roka 2013.

Spoločník Jaffar je veľmi svojský gnóm s vyberanou slovnou zásobou a dlhými prstami.

RISEN 2: DARK WATERS

Branislav Kohút

ZDÁ SA, ŽE SÉRIA GOTHIC TO UŽ MÁ ODPÍSKANÉ, ALE NAOPAK RISEN ZAČÍNA RÁSŤ. PIRANHA BYTES DOKÁZALI, ŽE EŠTE NEPATRIA DO DÔCHODKU A V RISEN 2 TO ROZTOČILI NAPLNO. BEZMENNÉMU HRDINOVI PRIHODILI NÁLEPKU PIRÁTA A V TROPICKOM RAJI PONÚKAJÚ NIELEN EXOTICKÉ LOKALITY, ALE AJ NÁPADITÝ OBSAH. POSEDÍME SI CHVÍĽKU PRI FĽAŠI RUMU A POVIEME VÁM, AKO TO NA TAKEJ PIRÁTSKEJ LODI CHODÍ.

Snapoly dopitou fľašou a tuctom prázdnych na podlahe začína aj hlavný hrdina v pevnosti inkvizície. Nestíha ani poriadne vytriezvieť a už sa plaví na tropický ostrov, kde sa má infiltrovať medzi pirátov a získať si priazeň kapitána Steelbearda. Ten údajne vlastní legendárnu zbraň schopnú zabiť titanov, ohrozujúcich krajinu. V spoločnosti kapitánovej dcéry Patty sa zoznámite s pobrežnou kolóniou, prebádate húštiny s bujnou vegetáciou, zabijete prvého leoparda a budete plniť úlohy pre osadníkov a Steelbearda, aby vás prijal na svoju loď. Dobrodružstvo pokračuje na ďalších ostrovoch, kde musíte hľadať prekliatych kapitánov a vzácne artefakty, ktorými je možné zabiť vládkyňu titanov, Maru. Cesta do finále vám pri plnení vedľajších úloh zaberie bezmála 30 hodín, ale obsah v dvoch DLC balíčkoch s ostrovom pokladov (Treasure Island) a putovaním do chrámu vzduchu (The Air Temple) životnosť hry ešte predĺži.

Na ostrovoch sa okrem prisťahovalcov zoznámite aj s miestnymi domorodcami praktizujúcimi voodoo. V húštinách, ale aj na pláži, sa ukrývajú dravé zvieratá a kreatúry, v starobylých chrámoch vzácne nálezy a pasce, ktoré sa vám stanú osudnými, ak rýchlo nestlačíte požadovanú klávesu. Aby ste uspeli, musíte sa naučiť vychádzať s kolonistami aj pôvodnými obyvateľmi. Plnením úloh pre obidve strany získate potrebné informácie, ako ďalej a môžete s nimi obchodovať. Jednotlivé osoby vás naučia užitočné veci, ako efektívnejšie používať meče a pušky, praktizovať čiernu mágiu, kradnúť, vydierať, vyrábať vlastné zbrane podľa schém alebo destilovať rum, ktorý účinne hojí zranenia a dopĺňa život. Na osvojenie nových kúskov však potrebujete dostatok peňazí a slávy, ktorá nahrádza tradičné skúsenosti. Peniaze získate z lupu po boji, okrádaním počas rozhovorov, hľadaním perál v nazbieraných mušliach a za úspešne splnené úlohy. Príjemným spôsobom privyrobenia je otváranie truhlíc s pokladmi, ktoré sa dajú nájsť podľa mapy od obchodníkov alebo správy vo fľaši. Veľké X priamo v teréne vám potom spoľahlivo identifikuje miesto pokladu, ktorý už len stačí vykopať.

Slávu získavate za každý úspech v boji a splnené poslanie, avšak v prípade zlyhania sa vám aj odpočíta. Body slávy priamo investujete do atribútov postavy. Kategória čepelí zlepšuje účinok v boji s mečmi a dýkami, strelné zbrane pomôžu pri manipulácii s puškou a pištoľami, tvrdosť zvyšuje hlavne fyzickú odolnosť, ľstivosť pomáha pri kradnutí a voodoo určuje efekt čiernej mágie. Zvýšenie atribútu na druhú úroveň stojí tisíc bodov, na tretiu dvetisíc a požiadavky sa ďalej stupňujú. Iba s atribútmi na vysokej úrovni sa môžete priučiť pokročilým schopnostiam, ako krytie v boji, výroba odvarov, výrečnosť alebo vycvičiť opice, aby pre vás kradli a odviesť pozornosť súpera cvičeným papagájom.

Mnoho dosiahnete vhodne zvolenými odpoveďami v rozhovoroch, kde vám môže pomôcť vydieranie alebo líškanie. Často ironické dialógy si užijete v kvalitnej češtine, ktorá nemá problém ani s vulgarizmami a šťavnatými výrokmi, ktoré sa v hre neraz vyskytujú. Pri nešikovnej komunikácii sa môže postava uraziť a niekedy ju už nedokážete primäť k rozhovoru. V prípade hlavných úloh ste potom odkázaní na hľadanie alternatívneho spôsobu riešenia, ktorý sa vždy nájde. Napríklad keď potrebujete kanóny od kováča, vyrobí ich, ak mu nahovoríte miestnu pobehlicu. Dotyčnej musíte zaplatiť a nesprávať sa k nej hrubo, inak sa zduje. V takom prípade kováča obmäkčíte už len získaním jeho obľúbenej pištole, ktorú treba vyhrať od suseda v streleckej minihre. Streľba na desať letiacich predmetov je pomerne náročná.

Okrem tejto minihry ešte narazíte na súťaž v pití, kde pohyblivou myšou v stave opilstva chytáte fľaše na stole a priateľské duely, po ktorých sa porazený opäť postaví na nohy, hoci neraz urazený. Oživením deja a úloh je zhotovovanie voodoo bábik pri pohanských oltároch, ktoré umožňujú dočasné ovládnutie iných postáv. Treba na to niekoľko surovín a kúsok z potenciálnej obete, napríklad vlas. Potom sa môžete prevteliť hoci do guvernéra a v jeho mene udeliť príkazy, vďaka ktorým pokročíte a dostanete sa aj tam, kde je to inak nemožné.

Pred prichádzajúcou hrozbou neochráni ani vojenská pevnosť.

TRAILER

Nerovný boj proti pirátskej presile.

Pri boji naostro, či už proti divokej zveri, banditom alebo rôznym monštrám, vám vždy ide o krk. Zbrane tasíte stredným tlačítkom myši, ľavým vykonáte základný útok. Ak máte pušku alebo vrhaciu zbraň, pravým tlačítkom zameriate cieľ. Niekedy sa pritrafia aj špecifické zbrane ako výbušné súdky s prachom a voodoo žezlá, ktoré môžu prekliať nepriateľa. Po naučení pokročilých schopností môžete do nepriateľa aj kopnúť alebo vykrývať výpady. Vo väčšine prípadov si vystačíte s jednoduchým klikaním alebo použijete systém výstrel-ústup-výstrel. Už preto, že umelá inteligencia je slabá, nepriatelia útočia bez rozmyslu a neraz sa aj niekde zaseknú.

Našťastie tvorcovia obohatili vlažné boje špinavými trikmi, ktoré ich robia atraktívnejšími. Využíva sa pri nich pištoľ alebo iný predmet v ľavej ruke. Počas regulárneho boja potom môžete súpera zaskočiť extra výstrelom, oslepíte ho pieskom alebo soľou, trafíte kokosovým orechom, či popálite horiacim olejom. Ďalším spestrením bojov je pomoc spoločníka. Počas putovania sa k vám pridá niekoľko postáv, ktoré sa sústreďujú na lodi, používanej hlavne na prepravu medzi ostrovmi. Môžete sa s nimi rozprávať a niekedy vám aj poradia, ako ďalej. Na pevnine vás môže sprevádzať len jeden partner, ktorý sleduje každý váš krok a neraz komentuje vaše počínanie pri kontakte s NPC postavami. Všetci spoločníci vedia bojovať, ale líšia sa štýlom boja a doplnkovou schopnosťou. Napríklad rozkošná Patty sa oháňa mečom a strieľa z pištole. Čarodejnica vás lieči a stále nadávajúci gnóm Jaffar okráda porazených nepriateľov. Ak spoločník zahynie, po boji sa znovu oživí. Vaše zranenia kedykoľvek vyliečite rumom alebo inou liehovinou. Postupnú regeneráciu zas zabezpečia bobule, huby, jablká a mäso opečené na ohni, ktoré v inventári figurujú spoločne ako proviant. Mimo boja vám stačí ľahnúť si do postele alebo na ležadlo pri ohnisku a nastaviť čas prebudenia.

Všetky potrebné údaje a nálezy sú zhromaždené v menu postavy, s inventárom, námornou mapou a denníkom. Každá zložka má ešte niekoľko šuplíkov, čo trochu zhoršuje orientáciu, ale jednotlivé položky jasne ukazujú vyzbierané predmety, stav posádky, talenty, atribúty, aj zbierku legendárnych predmetov, ktoré prinášajú postave permanentné bonusy. Ošatenie, zbrane a klenoty sa priraďujú rukám a jednotlivým častiam tela, pri ktorých sa zobrazí zoznam použiteľných vecí. Môžu to byť šatky, klobúky, prsteň, amulet, nohavice, plášť a topánky, ktoré popri ochrane často vylepšujú aj schopnosti postavy. Podobne ako odvary, ktoré sa ukladajú na lište na rýchle použitie. Námorná mapa ukazuje krajinu s moriami a pevninami a umožní rýchly návrat na loď, nech ste kdekoľvek. Keď získate aj mapy jednotlivých ostrovov, vidíte detailne zakreslený terén aj kľúčové lokality, ktoré ste už našli a môžete sa tam okamžite premiestniť. Okrem toho môžete pohodlne sledovať značky úloh na mape a tie vás neomylne povedú k riešeniu.

Ostrovy s bujnou vegetáciou sú spracované vierohodne a možno pri hraní aj zatúžite po dovolenke v Karibiku. Chrámy pripomínajúce aztécke stavby lákajú svojim tajomstvom a trochu zmeny prinesie výlet do podsvetia. Postavy sú dobre vyformované a ženy pekné, nie ako to bolo v prvej časti. Atmosféra sa mení pri zmenách dennej doby, ale aj počasia. V noci, kedy mimochodom väčšina ostrovanov spí, ste v strehu a neistý, z ktorého tmavého kúta na vás niečo vyskočí. V Búrke máte chuť skryť sa pod palmami a pri východe slnka sa radi pokocháte pohľadom na pláži. Ale všimnete si aj drobné kazy, ako sú miestami slabšie textúry či trochu toporné prevedenie pri vykopávaní pokladov. Pri všetkom pôvabe však nad tým prižmúrite oko. Anglický dabing nie je zlý, nehovoriac o už spomínanej češtine, ktorá sa nebojí ani drsnejších výrazov. Ovládanie je intuitívne.

V Risen 2 si všimnete pozostatky predošlých Gothicov, ale aj vplyv Zaklínača, napríklad pri súboji s kamenným bossom. Risen 2 však nie je taký hard core ako Zaklínač 2. Boje sú jednoduché, rébusy nenáročné, riešenia úloh sa pri pohľade na minimapu ponúkajú samé. To však neznamená, že sa miestami nezapotíte alebo že je hra stereotypná. Risen 2 rýchlo odsýpa, ale pirátsky život sa vám zapáči a vo finále, ktoré mohlo byť viac dramatickejšie, ešte nebudete mať dosť.

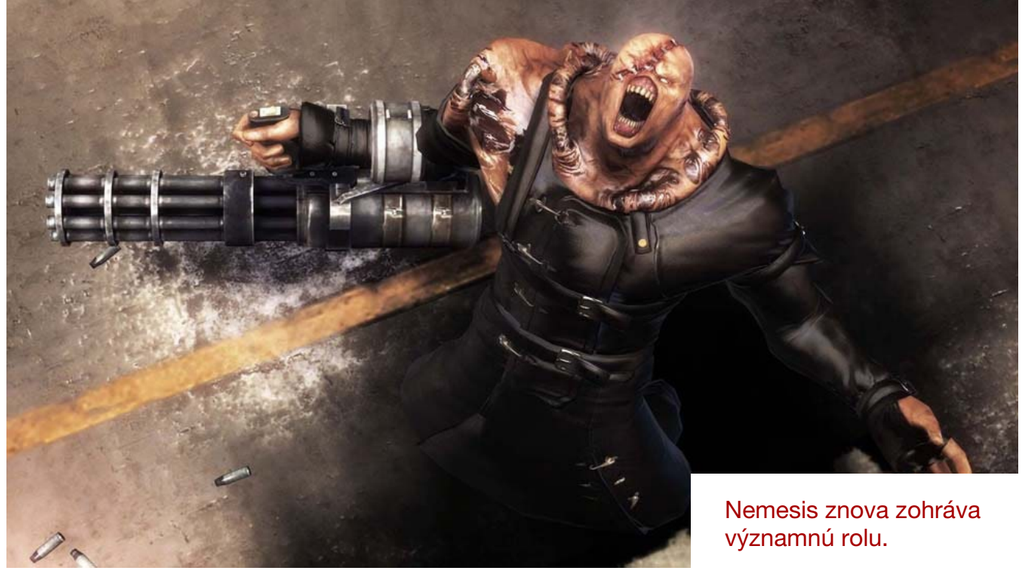
Risen sa vrátil s páskou cez oko, ale nie je to hra, ktorá kríva na drevenej nohe. Pirátske dobrodružstvá na tropických ostrovoch s voodoo domorodcami sú príjemným odskočením od bežných fantasy svetov, čo sa podobajú ako vajce vajcu. Risen 2 je nenáročný, ale komplexný, takže si prídu na svoje začiatočníci aj ostrieľaní hráči, hoci tvorcovia mohli trochu pritvrdiť. Príbehom až tak neprekvapí a ako to skončí, viete už dávno pred záverečnými titulkami, ale obsah je dostatočne pestrý a exotický ako ostrovy, nad ktorými vyvesíte pirátsku zástavu.

8.5

+ atmosféra a exotické prostredie
+ voodoo bábiky
+ špinavé triky
+ humorné, miestami drsné dialógy a čeština

- slabá AI protivníkov, trochu fádne boje
- zasekávanie postáv
- drobné technické chyby
- vlažný záver

Fešák z hllbín sa nedá zabiť obyčajnou zbraňou.



Nemesis znova zohráva významnú rolu.

PS3

RESIDENT EVIL: OPERATION RACCOON CITY

Matúš Štrba

POSLEDNÉ ROKY PATRIA NAŠE OBRAZOVKY NEMŔTVYM, PRIČOM TENTO ROK MAJÚ ÚPLNÚ DOMINANCIU ZOMBÍCI ZO SNÁĎ NAJZNÁMEJŠEJ SÉRIE V TOMTO ODVETVÍ – RESIDENT EVIL. TÁ MA TOTIŽ VEĽMI ZAUJÍMAVÚ BILANCIU: 3 HRY, JEDEN HRANÝ CELOVEČERÁK OPÄŤ S MILLOU A JEDEN CGI FILM, KTORÝ NADVÄZUJE NA DEGENERATION. REVELATIONS SME TU UŽ MALI A Z MALEJ HRY S VEĽKOU HRATEĽNOSŤOU SME PADLI NA ZADOK. DO ŠESTKY EŠTE ZOSTÁVA DOSŤ ČASU A ABY SME SI ANI NA CHVÍĽU NEVYDÝCHLI, TAK PRICHÁDZA OPERATION RACCOON CITY. SÉRIA SI UŽ ZA TÝCH 25 PREDCHÁDZAJÚCICH VYDANÍ NA NAJRÔZNEJŠÍCH PLATFORMÁCH PRESKÁKALA VŠELIČÍM. ZÁKLADY BOLI V SURVIVAL HORORE, PRIŠLI AKČNEJŠIE ČASTI, DOKONCA ON-RAIL AKCIE. NO TENTORAZ SA NA TRH DOSTÁVA ČISTOKRVNÁ AKCIA, KTORÁ SA CHCE ISTÝM SPÔSOBOM VRÁTIŤ K ZÁKLADOM. NAMIESTO TOHO SA DOČKÁTE LEN SKUTOČNÉHO HORORU. A NIE TAKÉHO, AKÝ BY STE SI ZASLÚŽILI.

Capcom zveril spin-off jednej zo svojich najhlavnejších frančíz kanadskému štúdiu Slant Six Games. Tí sa už stihli prezentovať v celkom solídnom svetle prostredníctvom dvoch SOCOM hier na PSP. Keď však mali priniesť veľkú inkarnáciu známej taktickej značky na PS3, tak zlyhali. Možno to bol limit schopností, možno zámer od úplného počiatku vývoja, RE:ORC sa vydal presne rovnakou cestou a pokúsil sa priniesť taktickú akciu s výrazným online elementom z hnilobou zapáchajúceho univerza. Taktika však autorom nikdy nešla a koniec koncov ani v online elementoch nikdy neexcelovali. Teraz sa však ešte prekonali.

Príbehovo to pritom nezačína vôbec zle. Znova sa dostávame do metropoly Raccoon City, ktorú sme si tak zamilovali aj napriek (či práve vďaka) množstvu úmrtí v rukách a zuboch miestneho obyvateľstva. Dej ponúka nový pohľad na udalosti počas druhej a tretej časti, no tentoraz ste v koži jedného z členov Delta tímu spoločnosti Umbrella. Vašou prvotnou úlohou je asistovať Alfa tímu, ktorého veliteľom je HUNK, v zabezpečení vzoriek T-víru a G-víru od Doktora Birkina. Vírus unikne, všetko sa pokašle a zrazu sú všetci proti vám a všetko je na vašich pleciach. Musíte bojovať nie len s nemŕtvymi, ale aj so zmutovanými bossmi, žoldniermi, naháňať Nemesisa, zničiť dôkazy ohľadne zapletenia Umbrelly do celej veci a aj zneškodniť všetkých svedkov, pričom vám v samotnom závere hra ponúkne možnosť alternovať minulosť. Okrem už spomenutých postáv sa vám do cesty pripletú ešte aj Nikolai, Leon S. Kennedy a Claire Redfield. Takže aspoň príbehovo sa jedná o príjemnú reminiscenciu, aj keď samozrejme v prípade tejto hry väčšia hĺbka a prepracovanie absentujú. Vaše postavy sú jednotvárne, bez charakteru, zlievajú sa do jednej.

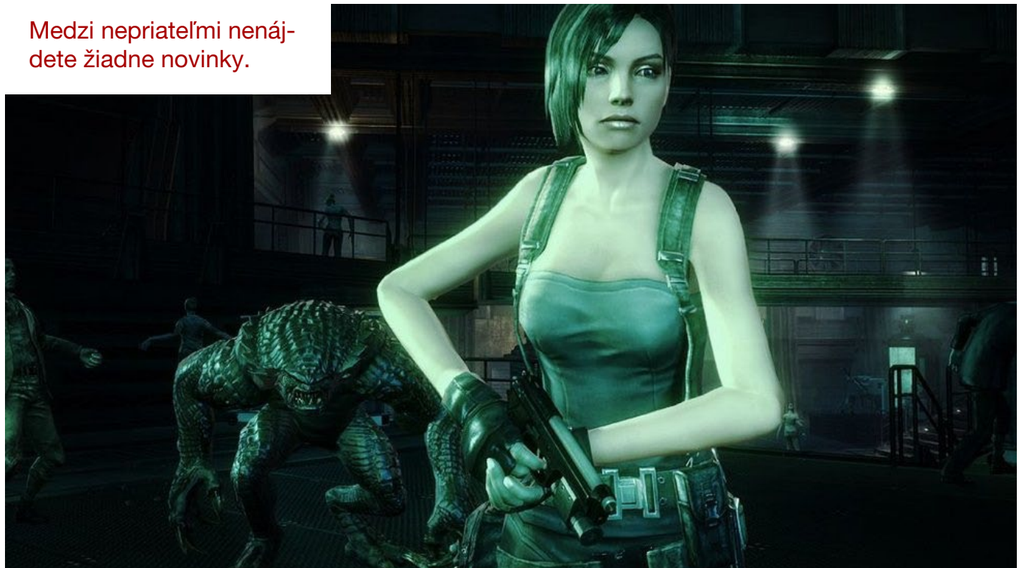
Autori sa ich snažili rozdeliť na triedy, ako to v takýchto hrách býva zvykom. Snaha však zostala len na papieri, ten predsa len znesie veľa. A vlastne ešte v menu výberu postavy. Je úplne jedno, či máte medika, recona, stealh postavu alebo heavyho. Líšia sa len vo výzore, zbrane majú dostupné všetci rovnaké, len príslušenstvo sa líši. To je rozdelené na pasívne, ktorým disponujete stále a aktívne, ktoré si počas hry aktivujete, napríklad rôzne míny. Toto si spolu so zbraňami nakupujete a vylepšujete za skúsenostné body získané hraním hry. Reálny význam vybavenie naberá až v multiplayeri.

Predčasne však jasáte. Zbrane sú spracované vyslovene mizerne a chýba im akýkoľvek náznak reálneho účinku. V konečnom dôsledku je tak úplne jedno, či nemŕtvych kosíte sniperkou alebo pomocou ťažkého guľometu, všetky zbrane majú zhruba rovnakú (mizernú) efektivitu. Na frustrácii zo samotnej akcie pridávajú aj zlé zásahové body nepriateľov. Niekedy skutočne neviete, kam máte namieriť, aby ste si užili headshot. So streľbou do tela je to rovnaké. No a ešte tu je znateľný input lag, ktorý zabíja nie klinec, ale skobu do imaginárnej rakvičky. A tá sa pomaly rozpadá a mŕtvola v nej páchne všade navôkol. Aj v prípade výbavy sa nemôžete spoliehať na rôznorodosť a zmeny v dôsledku upgradu. Kategórií je málo a vylepšovaním žiadne výrazné zmeny nenastávajú.

Ani herná náplň v kampani nijak zvlášť neexceluje a nevyžaduje od hráča takmer nič. Stereotypné naháňanie za waypointami vás omrzí takmer okamžite. Občas do toho vlezie skutočne otravný QTE a zase len idete dopredu a strieľate všetko. Nenarazíte ani len na náznak strachu, či komplexnejšej zábavy, ktorá by vás mohla chytiť. Len bezduchý postup vpred stále rovnakými misiami. Chýba aj akýkoľvek výrazný klimax. Nezachraňuje to ani variabilita nepriateľov, aj keď zombíci v tomto podaní sú výrazne rýchlejší. A taktiež tomu nenapomáha ani veľmi zlá AI spolubojovníkov. Do kampane sa vrhnite jedine so živými spoluhráčmi, inak vás čaká krutá tortúra. AI sa nedokáže kryť, pomáhať vám, či trafiť cieľ. Zato sa dokáže každú chvíľu zaseknúť. Ďalšie polená, ktorá vám hra hádže pod nohy. Aspoň sa nemusíte trápiť dlho a máte to za sebou po zhruba 4 hodinách.

Aj keď odmyslíme kríž, ktorý predstavuje samotná kampaň, tak ani so živými spoluhráčmi to nie je zázrak a problémy prichádzajú už v úvode. Lokálny coop úplne absentuje a vyhľadávanie a vytváranie hier cez internet je síce rýchle, no veľmi obmedzené. Vďaka absentujúcemu

Medzi nepriateľmi nenájdete žiadne novinky.



Firma: Capcom

Žáner: TPS

TRAILER

V hre sú chvíľky aj na maznanie s domácim miláčikom.

lobby nemáte prakticky žiadnu šancu ovplyvniť vyhľadávanie hry. Zrazu sa len ocitnete v misii, ktorú ste ani hrať nechceli, s hráčmi z druhého konca sveta a s lagom.

Situáciu pomerne zachraňuje multiplayer a ten má vlastne jedinú zásluhu na tom, že hodnotenie sa nepohybuje na úrovni prepadáku MindJack, ktorý prišiel s pomerne podobným nápadom. Tu nájdete 4 režimy, z nich 3 pomerne štandardné: variácia na TDM; Biohazard je zas variáciou na CTF, kde lovíte vzorky vírusov a Heroes zas ponúka ochranu vlastného veliteľa, kedy musíte zlikvidovať veliteľa súperiaceho tímu. Tieto sa prílišnej popularite netešia. Oveľa lepšie je na tom režim Survivors, ktorý nechá hráčov bojovať medzi sebou proti zombíkom a v záverečných chvíľach aj o jedno zo štyroch miest v záchrannej helikoptére. Tento režim je skutočnou lahôdkou a má skvelý náboj práve v závere. Lobby je na tom v tomto prípade lepšie, pripájanie je rýchle, len rušenie hry a odpájanie od lobby je tak strašne zdĺhavé, že rýchlejšie je hru vypnúť a znova zapnúť (minimálne teda na PS3). Bohužiaľ sa multiplayer nevyhol lagom. No aj napriek tomu, nevýrazným mapám (ktorých je 10) a slabej akcii už v jadre hry, ponúka celkom solídnu zábavu hlavne v tomto režime.

Operation Raccoon City neponúka oslnivý vizuálny zážitok, no dynamická akcia vyžaduje plynulý chod a to spĺňa dokonale. A ani veľmi nevadí, že väčšinu času beháte po sterilných interiéroch s veľmi obmedzenou farebnou paletou. Skôr sa to ku hre hodí. Taktiež zvuková stránka sa dá hodnotiť ako jeden z tých kvalitnejších aspektov. Dabing je veľmi kvalitný, pochváliť treba prácu s ruchmi a hudba je presne akurát. Neprehluší dianie na obrazovke, no ani nie je v úzadí.

Resident Evil: Operation Raccoon City je len obyčajný spin-off, čo samo o sebe vôbec nie je zlé. Mohlo to dať autorom priestor na to, aby šli svojou vlastnou cestou a spraviť v rámci série jedinečný titul. To sa im podarilo len v tom smere, že je jedinečne zlý. Hre chýba vlastná identita, nijako sa neprezentuje, je vlastne ničím. Len bezmyšlienkovitým útekom vpred s neustálym strieľaním všetkého okolo bez hlbšieho pozadia a faktoru zábavy. Časť kooperatívnych možností sama pochovala, v online je až príliš tuctová. Aj tým najväčším fanúšikom sa dá odporučiť len v tom prípade, že sú závislí na coope, nevadí im mizivá náplň, majú trpezlivosť s chybami a aktuálne nevedia čo s peniazmi.

4.0

+ znova Raccoon City a známe postavy
+ Survivors režim
+ coop s priateľmi môže chvíľu zabaviť
+ zvuk
+ hra beží veľmi slušne

- kampaň
- chýba local coop, absencia coop lobby
- AI
- rovnaké misie aj mapy
- nezáživná akcia
- mrzne, dlhé rušenie matchmakingu

Čím ste hlbšie v dungeone, tým hra pritvrdí. Aj takýmito obrami.

LEGEND OF GRIMROCK

Pavol Buday

TAK, KAM TO BUDE? UKAZOVÁKOM ŤUKÁM NA ĽAVÉ RAMENO. A ČO TO BUDE? BOLA TO OTÁZKA ŽIVOTA A SMRTI. VŠETKO JE PO PRVÝ KRÁT AJ TETOVANIE. DES-IR-SAR, HOVORÍM. A TATÉR MI NECHÁPAVO PODÁVA PAPIERIK, ABY SOM MU TO NAKRESLIL, ALE NAMIESTO VZORCA SA POZERÁ NA PÍSMO KÚZIEL. NEBYŤ HENY, MÁM DODNES NA RAMENE VYTETOVANÉ TRI RUNY TEMNOTY Z DUNGEON MASTER II. BOLA TO DIVOKÁ DOBA, 40 MB PEVNÉ DISKY SA TOČILI RÝCHLOSŤOU SVETLA, LABÁKY OŽAROVALI MIESTNOSTI 14“ MONITORMI DLHO DO NOCI A SAMOTNÍ PROGRAMÁTORI SA ČASTO MENILI NA KÚZELNÍKOV, PRETOŽE ROZUMELI STROJOM ZA VIAC AKO ŠTVRŤ MILIÓNA KORÚN.

Niekto by povedal zlaté eldorádo, ale mne vkladanie strojového kódu a písanie programov voňalo iba do konca vyučovania. Po zazvonení sa vyťahoval štvorčekový papier so zakreslenými mapami a rozoberala každá pasca, páka na stene. Vtedy nebol internet a každý zákys sa riešil osobne, s hráčmi z mäsa a kostí, pod lavicou listujúc zakázané časopisy. Xeroxová kópia bola luxusom a tak sa prekreslovalo a zaznamenával každý krok dobrodruhov v bludiskách nazvaných dungeonmi. Odhodlaní pokoriť každú nástrahu sme šli a pobili príšery.

Sladkých 15 pominulo, dnes mám na krku Kristove roky a absolvoval nespočet výprav do podzemí, pretože tento žáner mi bol tak osudný ako jeho nevyhnutná smrť. Stalo sa jednoducho to, že dospel. S ním aj technológia, prirodzený progres, hráči, vývojári, fanúšikovia, herný biznis. (Posledné výkriky nik nepočul a možno ani na ten Arx Fatalis si dnes už málokto spomenie.) Almost Human z Fínska odmieta starnúť bez hmatateľných spomienok. Chce byť opäť v tom labáku, kresliť mapy a mastiť príšery so štvoricou postáv. A tak prišiel Legend of Grimrock.

Osobne zastávam názor, že namiesto toho, aby sme sa dívali cez plece, je nutné dívať sa pred seba. Dôležitý je odkaz a história, pochopiteľne, ale základ je dívať sa pred seba. Preto mi remaky a remastre nechutia. Bude to tak ako kedysi? Budem môcť búšiť do dverí alebo hádzaním hviezdic na schody zvyšovať level postáv? Bude to také desivé ako svojho času výkrik Scotie z Lands of Lore, po ktorom som hru radšej vypol? Legend of Grimrock je presne taký. So životom na vlásku budete brať nohy na plecia aj pred malým pavúčikom, za sebou zatvárať padacie ťažké dvere, aby ste sa v kľude doliečili, namixovali nové elixíry a čelili tej hroznej výzve pre istotu s odisteným firebalom. Je to však dobré?

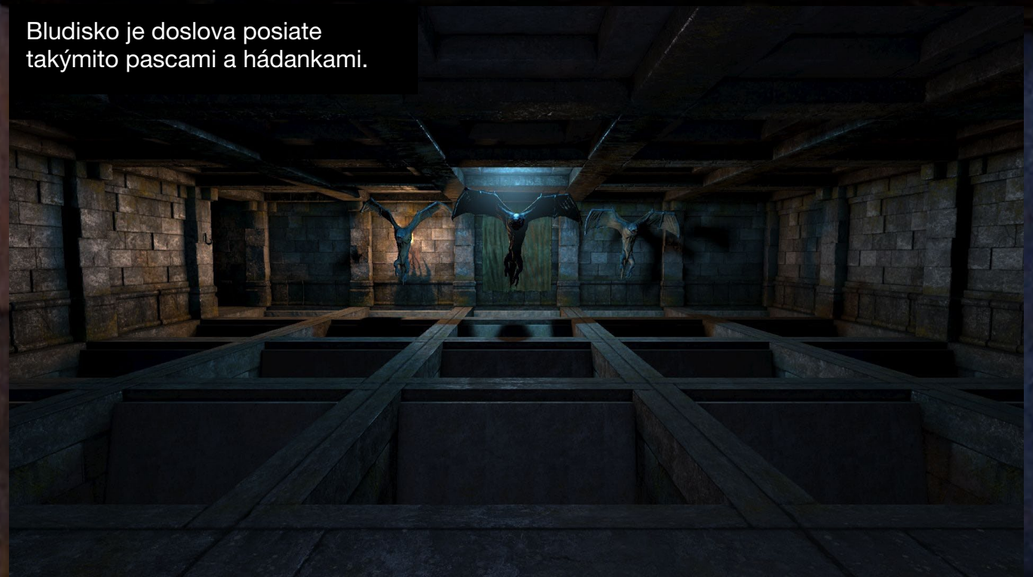
Dungeony z nejakého dôvodu zostali pod zemou a už nevyšli. Dodnes nezabudnem na nechutný aprílový žart v Score o existencii magického systému v neexistujúcom Dungeon Master III, v ktorom intenzita vášho hlasu mala priamy vplyv na silu kúziel zosielaných prostredníctvom hlasových príkazov. Nedočkal som sa. Legend of Grimrock páchne zatuchlinou starých dobrých časov, ale oblieka moderný kabát. Pre hráča zhýčkaného akčnými a novodobými RPG vydanými za posledných pár rokov je výlet do podzemia z pohľadu vlastných očí neoceniteľnou skúsenosťou. Jeho hodnota je však priamo úmerná veku hráča.

Legend of Grimrock je krokovacím dungeonom a ako taký má striktne stanovené pravidlá. Pohybujete sa po políčkach do štyroch smerov s možnosťou sa na každom z nich otáčať o 90°. Hrdinovia cestujú v dvojstupe za sebou, posúvajú sa ako jeden, ale v boji máte zbrane a kúzla každého zo štvorice na povel. Nenechajte sa zmiasť slovkom krokovací, hra beží v reálnom čase, boje nie sú na kolá. Ako rýchlo a hlavne akou silou tnete do tkaniva príšer, je definované úrovňou schopností postavy, štatistikami držanej zbrane a hodu kockou, ktorá každým klikom určuje, aké a či vôbec nejaké poškodenie spôsobíte.

Pre vstupom do dungeonu máte možnosť vytvoriť si vlastnú partiu z ponúkaných rás a troch povolaní (mág, zlodej, bojovník) alebo to nechať na predvolenú grupu a o nič sa nestarať. Vyberiete si obtiažnosť a môžete otvoriť mrežu väzenia, kam sú hrdinovia poslaní. Grimrock tvorí 13 poschodí plných tých najdiabolskejších pascí, tajných miest, silných brnení a ešte silnejších nepriateľov. Čím ste nižšie, tým je výzva ťažšia, monštrá odolnejšie a hádanky komplexnejšie. Hra vám konštantne dáva najavo, že smrť číha na každom kroku.

Ak to nebude levitujúci černokňažník odetý do plameňov, tak to môže byť plošinka, ktorou aktivujete pascu a ocitnete sa v oblakoch jedovatého plynu. Každým zatiahnutím páky, aktivovaním spínača sa budete okolo seba točiť a počúvať, čo sa pohlo, otvorilo, aktivovalo alebo spustilo. Neraz je to aktivácia falošných stien, za ktorými sa skrýva tlupa nepriateľov. Legend of Grimrock vás konštantne drží v strehu, strach smrti je veľký, k čomu prispieva aj fakt, že v nižších poschodiach nestretnete nepriateľov, ktorých usmrtí jedna rana. Často sa s nimi hráte na schovávačku, krúžite okolo nich a rozdávate rany alebo vybiehate na horné poschodie, kde je bezpečno, a keď sa doliečite spánkom, vrátite sa po uložení pozície naspäť.

Bludisko je doslova posiate takýmito pascami a hádankami.



TRAILER

Bežať do malej miestnosti a zatvoriť za sebou nie je v dungeone zbabelosť, ale technika prežitia.

Patria vašich hrdinov si levelovaním osvojuje nové schopnosti, bojovník sa učí rýchle výpady a kúzelníkovi je zase povolené zosielať silnejšie kúzla. Investovať bodíky je treba s rozvahou, zamerať sa na preferovanú zbraň a triedu mágie je vysoko odporúčané. Hra dovoľuje z nájdených surovín mixovať elixíry na doplnenie života, many (tu energie), potlačenie účinkov jedu a adoptovala si runový systém mágie z Dungeon Mastera. Kúzla sa učíte zo zvitkov, ale pre ich zoslanie musíte naťukať právnu kombináciu, čo je vo vypätých chvíľach je to riadne stresujúce a náročné.

Hra nedaruje nič zadarmo a ani postup nie je plynulý ako v dnešných hrách, kde sa všetko zapisuje do žurnálu a kompas vás dovedie k predmetu alebo úlohe. Z nápisov na stenách, čítaním útržkov poznámok predošlých odvážlivcov a zvitkov sa dozvedáte hrozivú minulosť bludiska, ale nachádzate aj pomôcky pri riešení hlavolamov. Vkladáte obety do výklenkov, správne aktivujete rad pák alebo nájdete spôsob, ako prejsť cez systém teleportov. Systém pokus-omyl je pomerne častý a rovnako aj zákysy na každom z poschodí.

Mechanizmy často vyžadujú dokonalé načasovanie, stláčanie tlačítok v presnom poradí alebo zapamätanie si vzorcov, podľa ktorých sa mení podlaha plná prepadlísk. Legend of Grimrock vás núti hľadať každý jeden spínač a tajné tlačítka schované za gobelínmi, sústrediť sa nielen na prechádzanie, ale venovať pozornosť aj prieskum. A hráča správne motivuje zbrojou za mrežami, pokladmi a provokuje oceľovými dverami, za ktorými sú tie najvzácnejšie kúsky pre vašu partiu. A tak hľadáte kľúče, prehľadávate každú stenu a zrazu sa počítadlo hracej doby prehupne cez 10 hodín.

Dĺžka je priamo úmerná obtiažnosti a chuti odhaliť každé tajomstvo skvelo navrhnutých a vyvážených dungeonov, kde by poriadny vietor narobilo zopár exteriérov. Legend of Grimrock je však starou školou ako bič a keď vám bude dohárať posledná fakľa, veľmi rýchlo zistíte, že zvuková kulisa zložená výhradne z ruchov, hrdelných výkrikov, praskania ohňa a vzdialených krokov, dokáže aj bez hudobného motívu poriadne nahnať strach.

V Legend of Grimrock by som si vedel predstaviť mnohé veci inak. Úplne vypustiť automaping (i keď sa dá v options vypnúť), vypnúť animácie pohybu, ktoré dodávajú plynulosť, ale pre absolútny old-school feeling by mohli byť eliminované. To sú však sny veterána. Legend of Grimrock je hrou zo žánru, ktorý nadovšetko milujem, je hrou zo žánru, na ktorom som vyrástol a z ktorého som vyrástol. V mojich očiach neprekoná Dungeon Mastera, Lands of Lore ani Stonekeep, tam jeho ambície nesiahajú. To však nie je dôležité, to dôležité je, že konečne niekto aj v dnešnej dobe má gule vydať dungeon a za to patrí Almost Human veľká vďaka.

9.0

+ je to dungeon
+ množstvo chytrých hádaniek
+ old-school atmosféra
+ motivácia prehľadať každý kút
+ konštantný pocit strachu o život

- kvality ocenia výhradne starí veteráni, ktorí na dungeonoch vyrastali

Energiu na nitro naberáte aj jazdou v tesnom závese za súperom.

RIDGE RACER UNBOUNDED

Ján Kordoš

NIEKTORÉ HRY TO JEDNODUCHO MAJÚ V SEBE. DOKÁŽU ZAUJAŤ NA PRVÝ POHĽAD, PRITIAHNUŤ POZORNOSŤ A VYCHUTNÁVAJÚ SI VAŠE POHLTENIE JEDNODUCHOU, NO SKUTOČNE CHYTĽAVOU ZÁBAVOU. SÉRIA RIDGE RACER, KTORÁ BOLA DLHÉ ROKY SPÁJANÁ S PLATFORMOU PLAYSTATION, MEDZI TIETO POZORUHODNÉ JEDNOHUBKY URČITE PATRÍ. A TO AJ NAPRIEK TOMU, ŽE V POSLEDNÝCH ROKOCH AKOBY ARKÁDOVÉ PRETEKY POMALY STRÁCALI DYCH. TENTORAZ PRICHÁDZA I NA PLATFORMY PC A XBOX360.

Najnovší prírastok do početnej rodiny rýchlych kolies nesie podtitul Unbounded a nie je nič dlžný svojmu názvu, posúva hranice série riadne ďaleko. Možno až príliš. Do neobmedzenosti má síce ďaleko, no napriek tomu vám môžeme s hrdosťou predstaviť spojenie Burnoutu, Flatoutu a aby to ho nebolo málo, pridáme aj za hrsť Split Second. Stále máme pred sebou arkádové autíčka, ktoré akcelerujú až trhajú asfalt, a inak ako šmykom tu zákruty nevyberáte.

Základná myšlienka ostala teda totožná. Rýchle preteky, v ktorých sa musíte naučiť všetky zákutia danej trate a s vhodným vozidlom využiť jej nástrahy vo svoj prospech, vytlačiť protivníka a podobne. Už len to, že sériu dostali do rúk vývojári z BugBear Entertainment, o niečom hovorí. Deštrukčné preteky FlatOut (tretí diel je výnimkou, pracoval na ňom úplne iný tím) patria medzi ľahko zapamätateľné hry. Pomačkané plechy si tentoraz spojte s naháňačkami po meste, pridajte ten správny feeling z Ridge Racera a zalejte explóziami a aktívnym ničením prostredia – máte pred sebou Unbounded.

Tou najzásadnejšou zmenou je práve deštrukcia prostredia, ktorá preslávila predošlé projekty BugBearu. Ničenie karosérie vozidiel či rozbité sklá a svetlá sú s oškretým lakom samozrejmosťou. Jazdné vlastnosti tátošov sa nemenia ani pri plameňoch poskakujúcich na kapote. Čisto vizuálny masaker už nemá takú príťažlivú silu ako kedysi. Ak vozidlo zničíte, objaví sa o niekoľko sekúnd nové, čerstvo nalakované a pripravené znovu búrať, ničiť. Strate je zásadnejšia: prichádzate o čas, získanú pozíciu.

Ostatných jazdcov v štartovom poli je totiž možné likvidovať po akumulácii nitra a jeho použití. Nielenže vás zrýchli, ale jeho energiu využijete pri dotyku so súperom, ktorý následne robí jeden kotrmelec za druhým. Protivníka môžete v štýle Destruction Derby postupne zničiť, avšak penalizácia v podobe niekoľkých sekúnd je oproti vynaloženej snahe neadekvátna.

Ridge Racer Unbounded je totiž ešte stále o rýchlej jazde, adrenalínovom pretekaní. Poteší zničiteľné prostredie: väčšina múrov, stĺpov je tu len na to, aby ste cez ne prešli a obdivovali vzniknuté trosky. Podobne sú na tom pouličné lampy, stĺpy, stoličky, smetné koše a kadejaké objekty umiestnené na viditeľných miestach len pre vaše pobavenie, aby ste ich nabrali a zvýšili si tak šancu na aktivovanie turba. Bonusom sú budovy, ktorých steny môžete preraziť a vytvoriť si vlastnú skratku. Vždy však len pri enormnom zrýchlení s nitrom, inak hrozí čelný náraz a obzeranie spomalených záberov rozkošne pokrčeného vraku v čiernobielom prevedení.

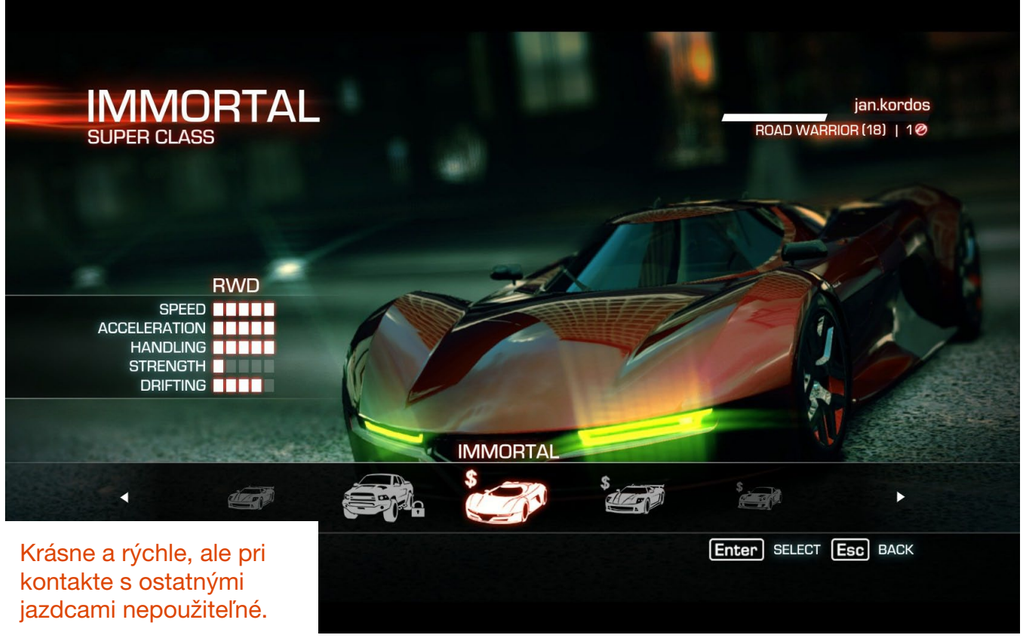
Stále je to arkáda, kde sa musíte naučiť dokonale vyberať zákruty a nebáť sa jazdiť agresívne. Plyn sa uberá málokedy a ak tak spravíte, nemusí to byť najlepšie riešenie. Hre výrazne prospieva levelovací systém: získané body v jazdách sa vám pripočítajú na konto, po dosiahnutí určitej hranice sa ozve fanfára, poskočíte o úroveň vyššie a odomkne sa vám čosi nové. Dôležité sú nové eventy a samozrejme vozidlá, ktoré v nich môžete použiť. Mesto Shatter Bay je v singleplayeri rozdelené na jednotlivé štvrte. Každá obsahuje sedem eventov, pričom za splnený sa považuje vtedy, ak skončíte na jednom z prvých troch miest. Okrem pretekov, kde sa to deštrukciou len tak hemží a sú tým pádom aj najzábavnejšie, tu nájdete napríklad súťaž v driftovaní, obyčajnú jazdu bez možnosti búrania do budov či zničenia vozidla a Frag Attack, v ktorom ide len a len o počet zlikvidovaných protivníkov.

Jednotlivé vozidlá (samozrejme bez oficiálnych názvov, no podoba so skutočnými automobilmi je viditeľná) sa odlišujú v niekoľkých vlastnostiach, pričom ich zásadný vplyv na celkovú jazdu netreba bližšie rozoberať. Rýchlosť, akcelerácia, drift, ovládateľnosť a sila sú jasne definované a viete, že pick-up síce netrhá asfalt, no ak sa oprie do súpera, má tu niekto problém a trochu poškriabanú karosériu.

Jazda samotná vyzerá nesmierne agresívne. Kladne hodnotíme boj súperov medzi sebou, neatakujú iba vás,

Medzi niektorými jazdcami to nielen v noci často iskrí.

TRAILER



Krásne a rýchle, ale pri kontakte s ostatnými jazdcami nepoužiteľné.

ale handrkujú sa i spolu. Na trati to neustále vrie, málokedy sa celé pole pretekárov roztrhá. Napätie sa dá teda často krájať až do posledných metrov preteku. Poteší minimalistický HUD, keďže sa dôležité údaje (počet kôl, vzdialenosť od protivníka) objavujú – podobne ako napríklad v Splinter Cell: Conviction – priamo na trati.

Prostredie mesta je síce preplnené detailmi, no chýba väčšia pestrosť a vôbec by sme sa nesťažovali, keby sme mohli autá prevetrať aj v iných lokalitách, mimo civilizácie. Jednotlivé úseky preteku začnú splývať, nerozoznáte ich od seba a jediné odlíšenie vás v miernej podobe čaká pri voľbe inej štvrte. Poteší prítomnosť editoru tratí. Na ovládanie nie je síce zložitý, no ukladanie jednotlivých dielov mohlo byť vyriešené aj intuitívnejšie, hlavne v PC verzii, kde sa akosi zabudlo na využitie myšky.

Vytvoriť jednoduchú trať zvládne každý a tu sa dostáva k slovu multiplayer. Svety od ostatných hráčov pribúdajú ako huby po daždi a môžete si ich vyskúšať, získavať body skúseností, prekonávať rekordy tvorcov týchto kúskov alebo len tak súperiť s ostatnými. Trochu nás sklamalo niekedy nekonečné čakanie v lobby miestnosti. Rozhodne ale nemusíte po splnení všetkých úloh v singleplayeri zúfať a vypínať hru. Zábava pokračuje, niektoré kúsky od ostatných hráčov sú bez problémov hrateľné, hoci nie tak komplexné ako originály. Chcelo by to však – ako sme už spomínali – aj vyraziť mimo ulíc veľkomesta.

Technické spracovanie netreba bližšie komentovať. Po Burnout: Paradise síce nie sme až tak ohúrení a Ridge Racer Unbound nemá pred touto štvorročnou legendou deštrukcie prehnaný náskok, no grafika plne dostačuje už len preto, že je rýchla a detailná. Precízne časticové efekty potešia vaše deštrukčné chúťky. Pri arkádových pretekoch je zbytočné sťažovať sa na vysávačový zvuk motorov automobilov, aj tak budete väčšinu času vnímať skôr elektronickú hudbu pumpujúcu adrenalín ešte vyššie.

Kde sú teda chyby Ridge Racer Unbounded? Jednu som už predstavil. Postupne vkrádajúce sa nuda a monotónne prostredie nerobí rýchlym pretekom dobre. Taktiež nechýbajú niektoré frustrujúce momenty, kedy stačí jediná chybička a preteky sú pokazené. Niekedy vašou vinou, citlivým ovládaním, nedostatočným sústredením sa, inokedy vás v poslednej zákrute natrie na stenu súper. Obtiažnosť totiž nerastie plynule, ale po vlažnom úvode výrazne poskočí, takže sa nevyhnete mnohonásobným reštartom či opakovaniu trate. Trpí hlavne drift a získať zlato vo Frag Attack je skôr náhodou.

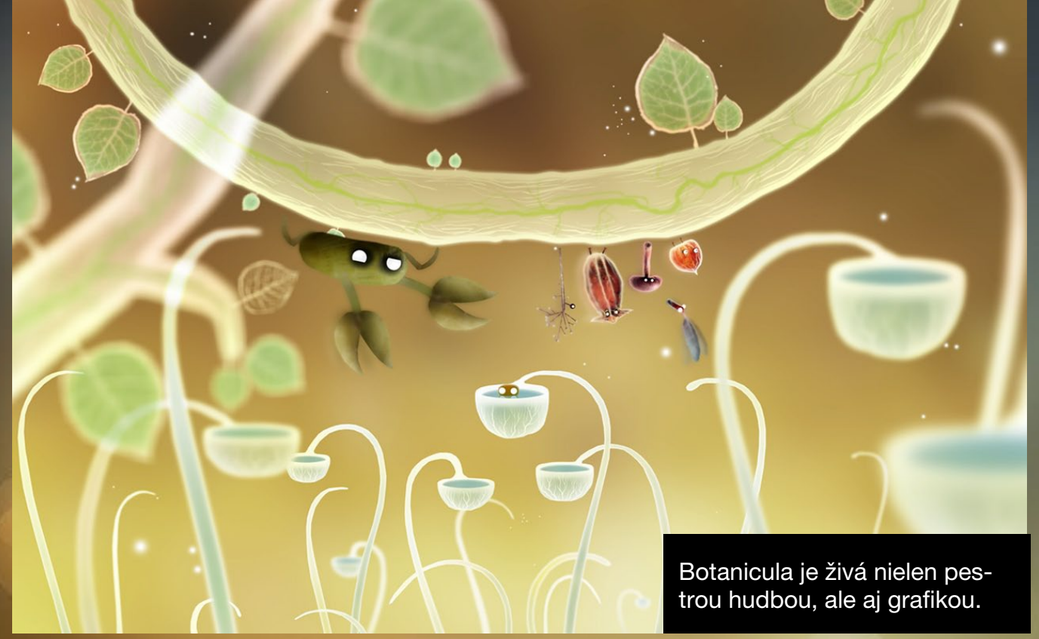
Už pred sebou nemáme klasický Ridge Racer, Unbounded posúva hranice niekam inam. Bavili sme sa, nakláňali na stoličke pri tesných prejazdoch zákrutou, skoro si prehrýzli jazyk pri tesnom finiši o prvú priečku, vrieskali pri podarenej búračke, ale do bombastického zážitku, ku ktorému by sme sa pravidelne vracali, niečo chýba. Postupujúca nuda a stále častejšia frustrácia a opakovanie ubíjajú hru, ktorá sa Ridge Racer vôbec ani volať nemusela. Je zábavná, je pekná, avšak šampanské nestrieľa, skôr si decentne pripíjame. Ak ste teda Split/Second prejazdili krížom krážom, máme pre vás vhodného nástupcu.

7.5

+ deštrukcia prostredia
+ audio-vizuálna stránka
+ editor tratí

- monotónne mesto (nastupujúci stereotyp)
- neskôr obtiažnosť
- nízky počet vozidiel

O pozíciu sa bojuje neustále, na čele i chvoste štartového poľa.



Botanicula je živá nielen pestrou hudbou, ale aj grafikou.

BOTANICULA

Pavol Buday

AMANITA DESIGN JE PRÁVOM MILÁČIKOM INDIE SCÉNY. KREATÍVNA SKUPINA OKOLO JAKUBA DVORSKÉHO NEMÁ LEN ORIGINÁLNE NÁPADY PRE TVORBU KULÍS, KAM ZASADÍ SVOJE TITULY, MÁ PREDOVŠETKÝM NEZAMENITEĽNÝ RUKOPIS, KTORÝ JE TAK ĽAHKO IDENTIFIKOVATEĽNÝ AKO HRY BEŽIACE NA ENGINE UNREAL. NIET PRE TO INÉ SLOVO AKO ČESKÝ. PRIPOMÍNA PÁSMO ROZPRÁVOK Z DÁVNYCH ČASOV, KTORÉ PRE ROZPOVEDANIE PRÍBEHOV (ČASTO S EDUKAČNÝM PODTEXTOM) POTREBOVALI NA ŠNÚRKACH ZAVESENÉ BÁBKY. SEMIENKA BOTANICULY BOLI ZASIATE NA POČÍTAČOCH, ALE JEJ KORENE SIAHAJÚ DO DIELNÍ K POCTIVÉMU REMESLU. PRE TO Z NEJ SÁLA TEPLO A ŽIVOT A NA VIZUÁLI JE VIDIEŤ ZÁREZY NÁSTROJOV A Z REPRODUKTOROV POČUŤ RUČNÚ PRÁCU.

Čo v iných tituloch nahrádzajú efekty a prepracované modely, to je v Botanicula tvorené kolieskom citrusu, gaštanmi, orechami či škrupinou podzemnice olejnej. Pri hraní sa nedokážete ubrániť pocitu, že počas vzniku Botanicula bol koberec v Amanita Design nahradený trávnikom, namiesto vešiaka vyrástol mladý ovocný strom a zo stropu padali lupene z rozkvitnutých kvetov. Čo v iných hrách tvoria draho znejúce zvuky, tam Amanita Design najala talentované duo DVA (Bára a Jan Kratochvílovi), ktoré pomocou hlasu dalo muškám krídla, rozhýbalo objekty a nahovorilo postavičky jazykom flóry.

Spustením hry si vpúšťate do počítača botanickú záhradu, ktorá nebola postavená pre únik pred vonkajším svetom (Flower) ani ako stimulujúca jazda na tvrdých beatoch (PixelJunk Eden), ale pre radosť. Botanicula je živá vizuálom. Kurzorom myši sa môžete doslova dotýkať malých výhonkov, rozhýbať vetvičky, steblá, naháňať včeličky a manipulovať so svetom. V Botanicula sú pozadia a objekty rozanimované z estetického hľadiska. Listy tak reagujú na pohyb myši, vyskakujú z nich malé potvorky alebo spúšťajú sekvenciu, ktorá spestruje už tak farebný kolorit života v mikroskopickom svete na vetvičke. A potom sú tu priesvitné konáriky, v žilách ktorých vidíte kolovať živiny alebo v diaľke poletujúci hmyz.

Botanicula komunikuje s hráčom neortodoxným spôsobom - pomocou zvukov a obrazov. Bez použitia jediného slova alebo písmena sa vám prihovárajú obyvatelia a zvestujú hrôzu, ktorá vyciciava všetok život a mení listy na priesvitné spomienky na zdravú zeleň. Vaša úloha je prostá, vysporiadať sa s čiernymi machuľami na tenučkých pavúčích nožičkách a s partiou hrdinov pomôcť tomu, kto to najviac potrebuje.

Jeden zháňa prilbu, aby ste ho mohli vystreliť z cirkusantského dela, ponorka sa bez čelného skla (oka) neponorí pod vodu, kuchár chce nakŕmiť hladné deti, hudobník prišiel o flautu. Botanicula k týmto pridáva ešte hlavnú úlohu a tá je vždy v novej lokalite identická – nazbierať vybraný počet predmetov (kuriat, kľúčov, kameňov). Ich počtom je definovaná aj veľkosť nového prostredia, od ľahko zapamätateľných pár obrazoviek po bludisko, kde vám nepomôže integrovaná mapa, ale značky a symboly pri východoch. V závere si je ťažké vytvoriť celistvý obraz o tom, kde ste už boli a kam vás zavedie cestička, ak nedávate skutočne pozor.

Množstvo animácií a objektov použitých v lokalitách vytvorených len na hranie a krátke pobavenie zábavnou animáciou môžu neskúsených zviesť z cesty a vyvolávať dojem dôležitosti ako miesto, kde naháňate tri gaštanky. Preskúmať každý kút sa oplatí, čo nová potvorka, to nový záznam v albume a čím viac ich objavíte na svojej ceste, tým viac darčekov v podobe humorných scénok sa v samotnom závere dočkáte. Autori však pozabudli po dohraní sprístupniť galériu cez menu.

Logické problémy hravo vyriešite klikaním na objekty v správnom poradí alebo občasným používaním predmetov, čo neznamená, že nenarazíte na niečo, čo vás zdrží. Botanicula vsádza na to, že budete skúšať so všetkým manipulovať, čo je patrične podporené interaktívnosťou prostredí. Každý jeden vyriešený problém, zdolaný puzzle alebo nájdený predmet vás bude tešiť podobne ako netradičných hrdinov a neraz sa pristihnete, ako z vás vyletia citoslovcia radosti „juchú“, „jupí“, „jééej“, ktoré obyčajne v slovníku hráča neexistujú.

Halúzku, orech, hríbik, makovicu a pierko neovládate priamo, ale tlupe hrdinov ukazujete smer, ktorým sa majú vydať ďalej a s čím majú manipulovať. Neraz je vám dovolené vybrať, ktorú postavičku nasadiť do akcie, resp. ktorej schopnosti využiť pre získanie kľúča. Nízka obtiažnosť motivuje napredovať a na konci ste približne za 4 pohodové hodinky.

Botanicula je jedna z mála hier, ktoré hráte s úsmevom a pritom si pospevujete. Radosťou prekypujúca adventúra je dôkazom, že poctivú ručnú prácu tak ľahko nenahradia naleštené polygóny a časticové efekty, ak sa hra robí s láskou.

9.0

- + mimoriadne živý vizuál
- + bláznivé ozvučenie
- + vysoká interaktívnosť prostredí
- + cena
- - galéria potvoriek sa neodomkne po dohraní
- - miesta, ktoré odvádzajú pozornosť

Hľadanie predmetov vás zavedie na tie najrozmanitejšie miesta.

TRAILER

Darth Vader čaká na konci jednej z kampaní.

KINECT STAR WARS

Michal Korec

PREDSUDKY Z HIER. MÁME ICH VŠETCI, PRETOŽE VIDEOHERNÝ PRIEMYSEL NÁS ICH NAUČIL MAŤ. OD PRVEJ SPRÁVY O HRE (ČASTO LEAKNUTEJ Z VIAC ČI MENEJ DÔVERYHODNÉHO ZDROJA) CEZ JEJ OFICIÁLNE PREDSTAVENIE V TLAČOVEJ SPRÁVE ALEBO NA VEĽKEJ VÝSTAVE, CEZ PRVÉ DOJMY, DEMÁ A PREVIEW AŽ PO RECENZIE A VLASTNÉ SKÚSENOSTI SA NÁM FORMUJE NÁZOR NA HRU A ČASTO VZNIKAJÚ MYLNÉ PREDSTAVY ČI AŽ PRÍLIŠ VEĽKÉ OČAKÁVANIA, AKÁ VLASTNE BUDE. JE TO PODOBNÝ POCIT, AKO KEĎ SA ZAMILUJETE – POZERÁTE SA NA HRU TAK, AKÚ JU CHCETE MAŤ A NIE TAK, AKÁ JE VLASTNE V SKUTOČNOSTI. MAŤ PREDSTAVY NIE JE ZLÉ, OTÁZNE JE, AKO SA DOKÁŽU NAPLNIŤ.

Kinect Star Wars sprevádza taká vlna očakávaní a zároveň preview kritiky, že si ju asi ani nezaslúžila. Toto je vždy problém, keď sa ponárate do sveta obkoleseného desiatkami miliónov fanboys a fangirls, ktorí vám neodpustia žiadny výrazný zásah do svojho kultu. A idea, že Star Wars budú ľahká akcia na Kinect (nehovoriac o tanečných sólach na Tatooine) je priam kacírska. Predsudky bokom, dá sa hrať?

Extračas vybraný pre dolaďovanie hry vyústil v rozmanitý kus hrateľnosti a netreba sa báť tuctových minihier v Star Wars kabáte (toľko predsudok no.1) – Raving Stormtroopers sa nekonajú. Dokonca úvod dá zmysel, keď sa spolu so C3PO a R2D2 vydávate do Jedi Academy hľadať stratené súbory a vykľuje sa z nich hlavné menu; ponúka päť samostatných kampaní, pričom každá má odlišný štýl hrateľnosti. Aby sa fanúšikovia dokázali zorientovať – nachádzame sa v období novej trilógie, okolo udalostí prvej Epizódy (spomína sa často aj Darth Maul) a kulminujeme cca v Epizóde III. Postupne však navštívime i planéty zo starej trilógie a objavia sa mnohí starí známi či legendárne lokality. V tomto smere teda netreba mať strach, licencia je využitá aj na miestach, kde by ste to nečakali a nádej na dobrú hru žije.

Päť menších kampaní, to je celkom milé prekvapenie oproti tuctu minihier či jednej fádnej línii, kde by sa akože striedali rôzne herné štýly. Fakt je, že pre potreby Star Wars, určitej celistvosti, no zároveň aj rozmanitosti urobili autori správny krok. Každá sekcia vás dokáže zabaviť na pár hodín, čo dáva solídnu hernú dĺžku. Osobne som sa vrhol na Kinect Star Wars v domnienke, že jeden piatkový večer bude bohato stačiť, no zrazu som sa o druhej ráno pristihol stále poskakovať pred obrazovkou a ešte stále som mal čo objavovať. Predsudok č.2 vybavený: Kinect Star Wars nie je plytká hra.

Jedi Destiny je prvá kampaň, ktorá bola často ukazovaná v traileroch a zaberá veľkú porciu hry. Je to akčná adventúra, kde sa najprv podujmete na výcvik a šermujete naprázdno pred TV (neskôr si beriete aspoň tú baterku či recidivisti ovládač inej konzoly). Akcia nabehne rýchlo – ide sa na Kashyyyk zachrániť rasu Wookies pred nájazdom droidov. Majster Yoda vám ešte ponúkne iný tréning, kde si prídete na svoje – kopať do drevených sôch, ale najmä pomocou sily ovládať predmety vrátane veľkej lode. V tomto momente sa začínajú plniť detské (a najmä otcovské) sny. Pretože kto sa celé tie roky nechcel stať Jediom, predpažiť ruky i vidieť dielo svojej Sily?

Použitie Sily má už zmysel a neskôr sa naučíte kombinovať šermovanie mečom (pravou rukou) a Silu (ľavá ruka), pričom sa oplatia obe. Sám dávam často prednosť sile – schmatnúť maličkého droida a šmariť ho o skalu je nádherná ukážka. Ale na väčších droidov či minibossov už nefunguje, tam treba tasiť meč. Úprimne, niekedy sa vaše pohyby prenášajú presne, inokedy iba metáte, čo vám sily i dych stačia a veríte, že bude koniec. Z boja máte polovičnú pasiu a preto ho autori obohacujú skákaním na plošiny, obiehaním bojiska atď. Ako je zvládnutý pohyb? Šmýkaním sa vpred. V potrebnom momente vykročíte pravou nohou a postava smeruje vpred, pokiaľ môže. Po tom sa spravidla zastavíte a boj pokračuje.

Celá misia je teda zložená z malých fragmentov hrateľnosti, kde sa zväčša bojuje a k ďalšiemu stanovisku sa dostanete buď po svojich alebo vás kamera posúva vpred. Prekvapivo ide o hladké riešenie, ktoré neuberá úplne z pocitu hrateľnosti a hoci si ho ťažko predstaviť ako herný štandard, tu funguje. Odpálený predsudok číslo tri. Jedi Destiny nie je až taká krátka mini kampaň, ako som čakal. Misia na Kashyyyku zaberie aj dobrú hodinu. Okrem pozemného boja nasadí jazdu na speederoch v džungli pripomínajúc Epizódu VI. Tam funguje ovládanie bez problémov a opäť si plníte ďalší sen (s predpaženými rukami). Príbeh nie je dychberúci, ale dá sa sledovať. Boj nie je úžasný, ale možno si ho občas vychutnať. Sila má rozličné využitie a tutoriál dáva väčšiu nádej ako ste čakali. Minihry či vložky fungujú. Variabilita nie je malá, lokality dobre vybrané. Prvá časť ma teda celkom prekvapila.

Podracing nie je spracovaný vo videohrách prvý raz. Pamätníci si spomenú na samostatný titul Star Wars Episode I: Pod Racer z 1999. O trinásť rokov prichádza jeho Kinect variant, ktorý rovnako ako Jedi Destiny rozpráva príbeh – o tom, ako sa vás šmelinár Wattoo ujme ako prvého pretekára, čo išiel okolo. Úvodná štvrťhodinka je absolútne fantastická, keď sa vás Wattoo snaží trénovať a svojím nezameniteľným prízvukom (a prirovnaniami)

Duels of Fate - niektoré súboje sú známe, ale nie všetky sú až také osudové.

Firma: Microsoft

Žáner: TPS arkáda

Devastovať pol dediny s Rancorom je síce pasia, ale rýchlo sa omrzí, lebo Kinect je občas rovnako ťarbavý.

vysvetľuje, ako sa jazdí či bojuje so súpermi. Skvelé zakomponovanie postavičky i príbehu (Sebulba sa mu vyhráža, že už stratil všetko, no starý šmelinár zacíti ešte jednu šancu po tom, ako prišiel o Anakina). Ovládanie funguje na 80%. Predpažené ruky sú opäť v akcii, niektoré ťahy riešite virtuálnou prevodovkou či nakláňaním sa. Najmä ostré zákruty majú nečakaný moment, keď polovicu klzáku vlastne brzdíte a on sa zvrtne vo vzduchu (no treba si zvyknúť – ručná brzda v Need for Speed je šuvix). Jazda, zbrane, dobrý systém turnaja i rôzni súperi, ktorých možno postupne odblokovať, predstavuje spolu s príbehom jasnú motiváciu hrať. No uznajte sami, ak máte aspoň trochu radi Episode I, nie je motivácia získať Sebulbu jednoducho parádna?

Aké hry fičia na Kinecte najlepšie? Tanečné! A keď boli ohlásené Kinect Star Wars, začali sme sa so Spacejunkerom v redakcii strašne rehotať, že aká by to bola recesia, keby Microsoft zahrnul Cantina Band Dance Tournament či podobnú disciplínu. Verte mi, je tu!!! V tretej kampani šarmantne nazvanej Galactic Dance Off idete rovno pred Jabbu tancovať skvelé sóla a hra vlastne paroduje Dance Central. Je tu jasne adaptovaný systém tanečnej hry, kde si najprv vyberáte pieseň a v ľavej časti obrazovky vidíte pohyby, ktoré budú nasledovať. Ale idylicky zvané: Force Push, Evacuation, Wingman, Double Blaster a pod. Toto je čistá pasia, Kinect skutočne sleduje vaše tanečné kroky, hodnotí a rozdiel oproti Dance Central je v nižšej obtiažnosti.

Je tu viac ako tucet piesní, pričom niektoré sú už vtipné len zasadením do Star Wars univerza (Bruno Mars – Just the Way You Are) a iné sú paródie na známe hity. Takže tancovať na Hologramic Girl spievanú v tatooinčine je nezabudnuteľný zážitok. Najprv tancujete sólo, potom sa pripojí aj princezná Leia. Tancuje sa aj na Bespine, kde sa diskotéka podobá na klub z Tron: Legacy, tancujú aj stormtrooperi a Lando Calrissian je štylizovaný ako disko kráľ. Je to skvelý mód a Microsoft ním dokázal do sveta videohier priniesť jednu z prvých poctivých paródií! Odhoďte predsudok číslo štyri, že tancovať vo svete Star Wars je blbosť. Naopak, najväčšia šou.

Rancor Rampage už nemá hĺbku a možnosti prvých kampaní. Je postavený na jednoduchej myšlienke, že autori vypustia beštiu a tá ničí ľudí, ich obydlia a kus planéty. Nápad je to dobrý, hrateľnosť je však jednoduchá a hoci tutoriál vám vysvetlí dobrý tucet pohybov (ľudí možno hádzať, zhadzovať z mašiny či prikvačiť), je to často o tom istom. Mení sa prostredie a typ Rancorov, čo je fajn. Využitie Kinectu je dobré, ale s niektorými ťahmi budete mať počiatočné problémy – Rancor sa ťažšie ovláda a detailné gestá mu príliš dobre nejdú (zamerať sa v dave na človiečika). Je to minihra do počtu, ale malí chalani ju budú asi milovať, lebo môžu zadupávať sedlákov z inej galaxie do zeme.

Duels of Fate je mód, ktorý čiastočne vychádza z bojov v kampani. Akurát namiesto chodenia po svete a určených planétach sa rovno ocitnete na bojisku, aby ste nadobudnuté skúsenosti využili (mód nie je dostupný hneď, ale až po absolvovaní prvej misie v Jedi Destiny, čo dáva zmysel, lebo netreba prejsť tutoriál s tým istým know-how znova). Keďže samotné spracovanie boja nie je stopercentné ani v Jedi Destiny, je jasné, že tento mód, kde sa nesústredíte na nič iné, nemá takú šancu zažiariť. Aj keď sú tu zaujímaví nepriatelia či bojiská, opakovať stále tie pohyby na útok, bránenie je zábavné tak na polhodinku. Ako vesmírny Mortal Kombat so svetelným mečom obstojí, ale nečakajte veľa.

Ostáva iba posúdiť premenlivé audiovizuálne spracovanie Kinect Star Wars. Niektoré animácie sú veľmi dobré a dianie je priam epické. Tam vzadu vybuchuje megalomanská loď, vpredu sú desiatky droidov a Xbox všetko zvláda. Minimálne Jedi Destiny a Podracing majú nadpriemernú grafiku, hoci v momente vás zarazí slabšie spracovaný model niektorých postáv. Je to dobrá, ale nie najlepšia ukážka – kompromisy boli nutné. To pri hudbe niet čo stratiť, licencovaný soundtrack od Johna Williamsa znie naplno.

Je čas odhodiť predsudky a akceptovať, že Kinect Star Wars môže byť dobrá hra s viacerými súčasťami a módmi. Minimálne tri z piatich kampaní sú silno nadpriemerné a možno s nimi tráviť pekné hodiny. Kinect je využitý rôzne – občas je výborný, inokedy má muchy. Byť fanúšikom Star Wars nezaškodí, skôr vás môže hra potešiť. Ale nesmiete od nej čakať niečo, čo vlastne nie je.

6.5

+ päť samostatných kampaní
+ Jedi Destiny s pestrými sekvenciami
+ dynamicky spracovaný Podracing
+ videoherná paródia v Galactic Dance Off

- Duels of Fate je sčasti zbytočný mód
- Kinect nie je presný pri náročnom boji
- občas slabšia grafika
- Rancor Rampage po prvej polhodinke

Niektorí rytieri Jedi sú ešte veľmi mladí - a úprimne, nie bohvieako nadabovaní.

Neľakajte sa iných mien, toto je stále The Last Story, len lokalizácia je odlišná.

Wii

THE LAST STORY

Michal Korec

HIRONOBU SAKAGUCHI DVADSAŤPÄŤ ROKOV ROZPRÁVA OSUDOVÉ PRÍBEHY TAK, AKO BY KAŽDÝ JEDEN MOHOL BYŤ JEHO POSLEDNÝ. SVEDČIA O TOM MNOHÉ NÁZVY (FINAL FANTASY, LOST ODYSSEY) A NOVINKA JE ASI NAJSVETLEJŠÍ PRÍKLAD. TENTO POSTUP MÁ JEDNU VÝHODU – AK BY V MOMENTE PRESTAL TVORIŤ HRY, KAŽDÁ JEHO HRA JE POTENCIÁLNE JEHO OPUS MAGNUM. THE LAST STORY JE TYPICKÁ JRPG, KDE SA SNÚBIA ZNÁME METÓDY, ALE EŠTE SI NACHÁDZA PRIESTOR AJ NA URČITÝ POSUN ČI VHODNÚ VARIÁCIU.

Sakaguchi vytvoril Final Fantasy, na ktoré sa po rokoch vyšperkovali jednoznačné kritéria hodnotenia a tie možno uplatniť aj pri jeho najnovšom diele. Príbeh a postavy, svet a desiatky hodín objavovania, súbojový systém. Tri mantry, ktoré z JRPG robia to, čo milujeme. Otázne je, čo sa na nich dá zlepšiť? Myslím si, že pri The Last Story aj Sakaguchi pochopil, že niektoré motívy sa opakujú dookola a ak ich chce mať vo svojom ďalšom epose, musí ich šikovne recyklovať alebo občas odľahčiť. Niežeby sa dostal jeho scenár na úroveň paródie, ale The Last Story je presne hra, ktorú oceníte aj po rokoch grindovania a prebíjania sa rovnakými príbehmi.

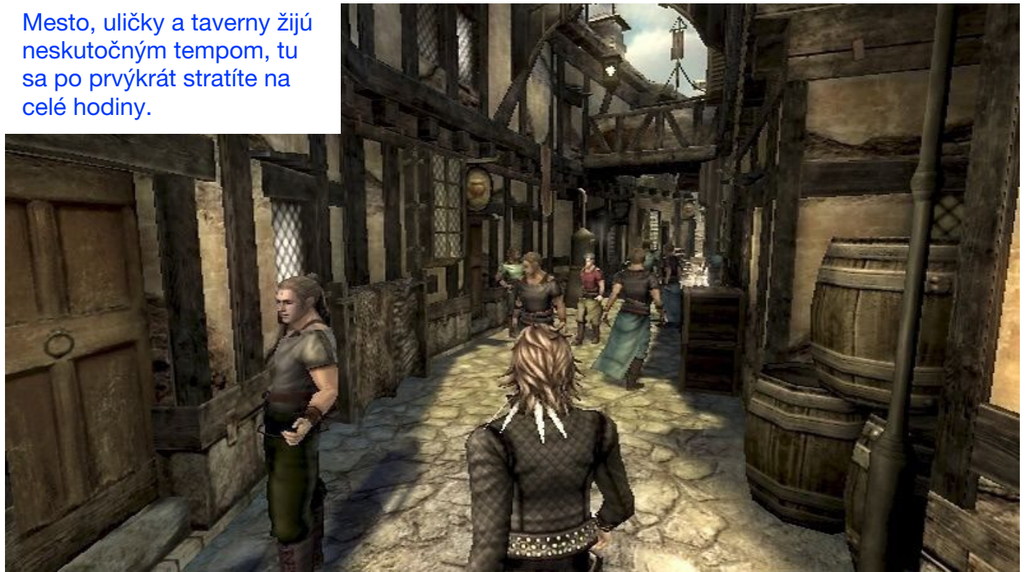
Pretože začiatok nie je o nič originálnejší ako nástup do iných JRPG. V skupine žoldnierov križujúcich krajinu za svojím najbližším džobom sa nachádza Zael, sirota snijúca o tom, že sa jedného dňa stane rytierom. Po poslednom záťahu sa dostanú na Lazulis Island a do veľkomesta, kde objavia princeznú Calistu, ktorá chce cestovať a objavovať svet. Poviete si, klasika videná napríklad vo Final Fantasy IX a to ešte nič neviete ani o deji, kde jedna ríša bojuje proti druhej (FF XII?) Ako chce Sakaguchi prísť s takým ansámblom k zapamätateľnej príhode?Cez vzťahy. Nie cez fatálne, kde kulminuje jedna či dve love story súčasne, ale vzťahy v skupine, kde sú perfektne napísané charaktery postáv. Je tu Dagran, ktorý pre Zaela predstavuje mentora a staršieho brata, Yurick, mladý a tichý mág ohňa, ktorý tlmí svoje emócie a váži slová, jeho opakom je Lowell, špecializujúci sa na element ohňa i zbožňujúci ženy. Navonok cynik, vnútri zaujímavo založený chlap, pre ktorého partia predstavuje pomaly vyššiu cenu ako rodina. Dámy zastupuje variabilná dvojica Mirania (mysteriózna filozofická liečiteľka) a Syrenne, čo je veselá kopa a tmel partie – a ešte si aj rada vypije (čo ústi do mnohých vtipných momentov).

Šestica žoldnierov tvorí jednu z najlepších skupín v histórii videoherných scenárov, ich roly a interakcie sú fantastické. Občas sa pritrafí tuctový dialóg, no väčšinu času budete ich postoje hltať – a pri ústrednej dvojici Zael-Calista zmäknete. Príbeh ponúka skôr originálne vnútorné konflikty, ale dôjde aj na boje národov, vládne machinácie či prežitie krajiny. Ako celok je však pútavý, a čo je podstatnejšie, pri skromnej stopáži (na pomery JRPG) 20 hodín (hlavný príbeh) nemá prakticky žiadne slabé miesto. Veľa plusových bodov si zaslúži i pozorná lokalizácia, ktorá dáva dialógom zmysel a dabingu rôzne prízvuky z britských ostrovov.

Minimálne kvôli postávam a príbehu sa oplatí putovať až do konca. Vzhľadom na dĺžku hry nie je svet až taký rozsiahly a sústredí sa primárne na Lazulis Island. Iste, je tu ústredná metropola, mestá plné NPC s vedľajšími questami, lesy, jaskyne, hrobky, takže je kam ísť. No občas chýba pocit z veľkej odysey; je nahradený intenzívnejším putovaním i poznaním menšej plochy. Na druhej strane hlavné mesto budete poznať úplne dokonale – jeho uličky, taverny, časti hradu, kde sa odohrávajú zadania questov či biznis. Tento svet žije, a raz sa ho snažíte chrániť pred nepriateľmi, inokedy idete do podzemia odhaliť temné tajomstvo. Osobne sa mi páčil quest, kde idete len randiť s rôznymi mešťanmi a užívať si trošku citov. Japonci skrátka vedia hrať na túto strunu. To sa všetko vyplatí aj pri hernej dobe, ktorá z príbehovej dvadsiatky rýchlo prekročí aj 30 hodín.

Je to súbojový systém, ktorý hneď po sedmičke statočných preberá žezlo najkvalitnejšieho prvku The Last Story. Preč je ťahová stratégia a systém samotného bojiska, teraz je servírovaný v reálnom čase, s napínavým tempom a sčasti aj novými pravidlami. Na jednej strane funguje veľa osvedčeného; kocky sú hodené, vie sa kto útočí mečom a kto sa snaží kúzliť. Rozdelením funkcií môžu autori poriadne zvýšiť tempo v akcii, nemáte čas špekulovať nad zameraním, aj keď určitá miera taktiky je potrebná. Behanie po bojisku je súčasťou akcie, môžete sa skrývať, brániť či čeliť útokom. Boj s mečom je účinný a s intuitívnym ovládaním. Navyše sa môžete dostať aj do pohľadu z prvej osoby, kedy strieľate z kuše v úkryte. Šípy majú pritom rôzne vlastnosti a môžu zapríčiniť otravu, spánok či iný želaný efekt. Zadeľovanie úloh v boji je potrebné, kto sa vrhne na mágov a kto preberie predné línie?

V rýchlom tempe je spočiatku náročne urobiť správne rozhodnutie. Ale učíte sa, ako využívať schopnosti, ako veliť a prežiť. Sústredíte sa na to, ako najrýchlejšie zasiahnuť nepriateľa a pútať jeho pozornosť. Nie nadarmo, pretože



Mesto, uličky a taverny žijú neskutočným tempom, tu sa po prvýkrát stratíte na celé hodiny.

Tieto boje v hrobkách sú občas nepríjemné, pretože hrozí presila. ALE... celkovo je hra ľahká.

funkcia Gathering je priamo určená na využívanie Zaela ako návnady, zatiaľ čo ostatní sa môžu vrhnúť na útoky či kúzla. Mágia navyše ponúka aj možnosť získavania efektov, pretože na zemi ostávajú kruhy, kde možno získať špeciálne bonusy; buď útočné k zásahom nepriateľov alebo aj obranné či liečivé. Zael má navyše extra možnosť tieto kruhy aj prerušiť, vlastné a aj tie nepriateľské (Snáď ste si nemysleli, že by autori ponechali takú efektnú výhodu iba vám?) Do boja vstupuje skupina maximálne v počte šiestich bojovníkov a každý má päť životov, čo značí, že zomiera sa tu často, najmä v neskorších fázach. Kombinácia fyzických útokov a mágie je odporúčaná, pre boje s bossmi priam esenciálna. A tých je pomerne veľa. Hra je rozdelená na štyri desiatky kapitol a čo i len menšieho bossa má každá z nich. Často platí iná taktika a to je jedna zo silných vlastností hry: bojový systém je prepracovaný a bossov tak veľa, že sa do konca nezunuje.

K výbornému zážitku z The Last Story už prispieva iba optimalizácia Wii. Grafika je veľmi dobrá a z tejto konzolky sa asi nedá vytiahnuť viac. Detaily postáv, solídne prostredia, zaujímavé scény a ich strih. Tu je cítiť um Hironobu Sakaguchiho, ktorý sa popri obsahu viac zameral na formu ako kedykoľvek predtým. Postup je badateľný nielen v každej scéne, ale dokonca aj v súboji, kedy sa pomocou kamery dokáže krásne odviazať a potvrdiť, že táto hra skrátka nemá hluché miesta. Ani v príbehu, ani v súbojoch.

A potom je tu hudobný mág Nobuo Uematsu, ktorý sa dokázal tiež vyhecovať ku krásnemu zážitku. Jeho hudba sa neopakuje (pravda, pri nižšom rozsahu hry), stále vie tvoriť nové originálne melódie, čo sa potvrdzuje v každej scéne alebo aj akcii. Ich spolupráca je neskutočná a smelo môže slúžiť ako vzor pre iných tvorcov či borcov z Hollywoodu, ako sa režisér a skladateľ náramne dopĺňajú.

The Last Story je skrátka ďalší diamant na Wii, ktorý by fanúšikovia nemali minúť. Je iný ako letný hit Xenoblade Chronicles, čo bol mamut na 100 hodín – ale možno je to aj dobre. Intenzívny zážitok, kde nemožno vydýchnuť a pritom dostávať to najlepšie od japonských herných mágov, to si ceníme.

9.0

+ dobrý scenár
+ fantastické postavy
+ zaujímavý svet
+ výborný bojový systém
+ grafické stvárnenie
+ krásny soundtrack

- niektoré pasáže kratšie ako dúfate
- občas drobné klišé

TRAILER

PS3

MULTIPLAYER VO FAR CRY 3

Ubisoft začína odhaľovať ďalšiu očakávanú stránku Far Cry 3 a to multiplayer. Ten v minulej časti zaujal prepracovaným editorom máp, ale žiaľ pre malú hrávanosť postupne upadol. Pozrime sa čo dostane tentoraz a či má nádej udržať si publikum.

Ako prvý mód Ubisoft predstavil mód Firestorm, ten bude tímový s úlohou. Úloha pre každý tým bude strieľať na sklady nepriateľa. Každý tím má dva sklady, ktoré treba ničiť, až kým nezačnú horieť. Ale horieť musia oba naraz, vtedy môže tím z obsadenej rádiovej veže zavolať lietadlo. To priletí a vypustí na oheň palivo.

Zaujímavosť, ktorú autori implementovali do multiplayeru budú rewardy, ktoré umožnia najlepšiemu hráčovi z výherného tímu pomstiť sa najlepšiemu hráčovi porazeného tímu. Môže zvoliť buď Mercy alebo Punish a sledovať záverečnú animáciu zápasu. Tam pri Punish dostane protivník na kolenách niekoľko posledných rán, alebo ho v Mercy mačetou oslobodí z pút.

Ďalším prídavkom po dokončení zápasu bude - meta game, kde si budú môcť hráči vylepšovať zbrane alebo vlastnosti (zbrane budú modifikovatelné o rôzne násady). Na vylepšenie ale potrebujú nájsť a rozkódovať USB kľúč. Háčik je v tom, že dekódovanie sa musí robiť na mobile cez aplikáciu, alebo na PC, čo do hry zapája ďalšie platformy. Hráči, ktorí dekódujú informácie ich v+sak nemusia využiť sami, ale môžu ďalej posunúť hráčom v tíme.

Editor máp zatiaľ autori nepriblížili, ale potvrdili jeho prítomnosť a samozrejme aj hlbšie prepracovanie. Bude to skutočne zaujímavé sledovať kam to ešte dotiahnu,

Nahliadnete do nových častí Silent Hillu.

SILENT HILL: DOWNPOUR

PS3

Matúš Štrba

NA INTERNETE UŽ DLHÚ DOBU KOLUJE JEDEN ZAUJÍMAVÝ OBRÁZOK. JE NA ŇOM KRIŽOVATKA, Z KTOREJ VEDÚ LEN DVE CESTY. JEDNA DO RACCOON CITY A DRUHÁ DO SILENT HILL. AKOBY REFLEKTOVAL AKTUÁLNU SITUÁCIU. KEDYSI IKONY JAPONSKÉHO HORORU SA DNES OCITLI NA KRIŽOVATKE. NEDÁVNO SME SA POZRELI NA SMER, KTORÝM SA VYBRAL EŠTE VIAC AKČNÝ SPIN-OFF RESIDENT EVIL: OPERATION RACCOON CITY, DNES JE NA RADE DRUHÁ MENOVANÁ ZNAČKA. A SILENT HILL NA SVOJEJ CESTE MAL UŽ RÔZNE ODBOČKY. Z JAPONSKA, CEZ USA A UK SA NAKONIEC DOSTAL AŽ K NAŠIM ČESKÝM SUSEDOM, KTORÍ SA POD ZAHRANIČNÝMI KRÍDLAMI ROZHODLI POPASOVAŤ S LEGENDÁRNYM MENOM. A NA KRIŽOVATKE SÚ AJ SAMOTNÍ HRÁČI. KTOROU CESTOU JE LEPŠIE SA VYDAŤ? NIE JE VÝHODNEJŠIE SA NA MIESTE OTOČIŤ A UTEKAŤ OD OBOCH ČO NAJĎALEJ?

Silent Hill: Downpour to rozhodne nemá ľahké. Originálne štyri časti si získali srdcia nespočetných fanúšikov po celom svete. Po nich, trochu nepochopiteľne, od svojho dieťaťa dalo ruky preč samotné Konami a prenechalo vývoj hneď niekoľkým ďalším štúdiám. Kvalita kolísala, tradičná mrazivá atmosféra sa pomaly vytrácala a hrateľnosť sa taktiež každým ďalším dielom posunula niekam inam. Vatra Games mali neľahkú úlohu – priniesť z Čiech japonský horor a možno aj napraviť pošramotenú reputáciu. Pustiť sa do boja s vervou však nie vždy stačí.

Murphy Pendleton je ďalší nešťastník, ktorému niet čo závidieť. Vo Vatre si totiž práve jeho zvolili ako toho pravého, ktorý si zaslúži cestu do obľúbenej dovolenkovej destinácie, ktorej podľahol už nejeden hrdina. Aj bez ohľadu na to, že najbližšiu časť svojho života strávi v hmle na pokraji nervového zrútenia, sa s ním život nemaznal. Murphymu nešťastne zomrel syn, dostal sa do basy, tu sa nerozumne zaplietol s nekalými živlami a pri presune spolu s ďalšími väzňami transport havaroval na tom najhoršom možnom mieste.

Vy sa tak dostávate do roly sprievodcu a pozorovateľa nie len nezvyčajného dobrodružstva, ale hlavne minulosti a budúcnosti zaujímavého ľudského osudu. A pritom práve slovo pozorovateľ sa v niekoľkých aspektoch na rolu hráčov hodí najviac. Ak ste sa totiž doteraz s hrami zo série Silent Hill nestretli, tak toto mesto nie je len miestom utrpenia a osobného hororu a pekla, ale aj vnútornej katarzie a vyriešenia životných problémov. Nie vždy sa to však vyvíja formou, akou by ste si želali. Často to ovplyvňujú práve vaše kroky a rozhodnutia a od nich sa odvíja zakončenie, ktoré vás v závere hry čaká. V prípade Downpour ich je celkovo šesť, no spokojnosť nie je tým pocitom, ktorý by vás po ich prežití prestúpil. Aj tie najlepšie za sebou nechávajú kopu nezodpovedaných otázok, priestor na interpretáciu tu však vďaka absencii indícií nenájdete. Niektoré ďalšie popierajú predchádzajúce udalosti a ostatné sú už len zbytočné. Navyše už v úvode chýba jasné definovanie pravidiel, podľa ktorých by ste sa vedeli orientovať.

K tomu, že vám v závere chýba pocit zadosťučinenia však vedie pomerne dlhá cesta. Avšak len v prípade, že na svojej púti mestom duchov zastavíte pri každej jednej vedľajšej úlohe. Tak, ako si Silent Hill pre každého návštevníka prichystá iné peklo, tak aj v každom prípade predstavuje inú tvár. Hmla, popol, paranoja, či klaustrofóbia sa objavujú znovu, no prím hrá dážď, ktorý tentoraz posilňuje všetky nadprirodzené javy tak typické pre toto tajuplné miesto. Ako sa však dalo čakať, tak celková atmosféra Silent Hillu je úplne iná. Tentoraz pôsobí pokojnejšie, niekedy dokonca mierumilovnejšie. A nudne. Bane, ulice, sirotinec, či väzenie sú možno až príliš pokojnými lokalitami, čoho výsledkom je ich fádnosť. Jeden z dôvodov, prečo budete mať chuť hrou len preletieť. Pozastavíte sa len pri na prvý pohľad zaujímavých postavách, ktoré vám do duše prinášajú chvíľky a oddychu, no samotní autori ich aj napriek potenciálu degradovali do úlohy krovia. Záhadný vševediaci poštár a DJ z rádia prežívajú svoje životné kruhy v meste, sestra zo sirotinca je zas istým vnútorným echom hrdinu. Čo z toho, keď im chýba hĺbka a vysvetlenie.

Okrem nudných potuliek naprieč mestom vás čaká aj doslovné peklo. Na niektorých miestach totiž Silent Hill ukáže svoju pravú tvár a dostanete sa do Otherworldu – rozpálenej a prekrútenej reality plnej utrpenia. Tieto pasáže budete priam neznášať, nakoľko sú takmer vždy úplne rovnaké a spočívajú hlavne z úteku pred istým úkazom, ktorý hrdinu pomaly zožiera. Jedinú výnimku tvorí mestská veža s hodinami, kde vďaka vynikajúcemu dizajnu založenému na ozubených kolesách všade navôkol prežijete tých zopár skutočne krásnych chvíľ.

Počas siedmych hodín (aj s túlaním) v príbehovej časti narazíte na mnoho zaujímavých momentov. Či už sú to už opísané postavy, alebo spomínaná pasáž v hodinách. Všetko dobré je ale zároveň vyvážené niečím nezáživným. Nájdete tu napríklad aj narážky na predchádzajúce hry, najlepšou je izba číslo 302, v ktorej prežil svoju nočnú moru Henry Townshend. Aj k nej však vedie cesta nezáživným (akože) otvoreným svetom Silent Hillu. Ten je doslova prekážkou a je jedno, či sa vyberiete za vedľajšími úlohami alebo za hlavnou dejovou líniou (môžete sa túlať takmer

Zbrane sa opotrebujú skôr ako ich stihnete poriadne použiť.

Charakter postáv zostal až trestuhodne nerozvinutý.

všade, vliezť do mnohých domov). Autori s vami hrajú „Hádaj, na čo myslím“ a ulicami sa tak často bezcieľne túlate, lebo ste si v jednej záhrade nevšimli v kúte položený predmet, ktorý vás posunie ďalej. Hra dobré nápady nevie predať a iné dokáže omieľať do nemoty. Keď sa raz dostanete do filmu, tak je to super. Keď sa potom to isté stane s divadlom, túžite pasážou už len prebehnúť.

A na tomto princípe sú často postavené vedľajšie úlohy, či puzzly. Nejedná sa o nič, na čo by bolo treba obzvlášť používať mozgovú kôru, len vám autori všetko niekde poschovávali a vy to musíte nájsť a použiť. A tak nezmyselne nájdete žiarovku do kina v dome o niekoľko ulíc ďalej. Obtiažnosť puzzlov si môžete aj nastavovať, no tá je založená presne na tomto princípe. Na nižšej sú predmety blízko, na vyšších ďalej. Tento štýl vám znechutí aj plnenie sidequestov. Tých je 14 a aj s nimi sa celková doba hrania natiahne na približne 12 hodín, čo už začína byť zaujímavejšie, keby tam nebolo zbytočne také množstvo vaty.

Súbojový systém je ďalšou z vecí, ktorá vás prinúti hrou len prebehnúť, keďže je všetkým možným, len nie dobre zvládnutým. Používanie dvoch zbraní je krkolomné, počas ich menenia často jednu z nich zahodíte a na jej zdvihnutie musíte hľadať tu správnu aktívnu polohu. Zbrane sa rýchlo opotrebujú, priemerne vydržia 1,5 súboja a nové sa povaľujú na každom kroku. A keď sa už postavíte niektorému z piatich typov nezaujímavých nepriateľov (2 sado-maso príšery, neviditeľná gumená anča, chodiaci netopier a Samara z Kruhu), tak sa pripravte na schému troch úderov a následného bloku, ktorú budete opakovať až do konca. Nie len, že sa zle ovládajú, ale sú ešte aj otravné. K tomu tu chýba nejaká ikonická figúra ako napríklad Pyramid Head (aj keď ten si v jednom závere strihne malú úlohu). Bogeyman, ktorý by mal túto úlohu zastať, je ako celá hra – nezaujímavý. To isté sa dá povedať aj o záverečnom bossovi. Nešťastný je aj ukazovateľ zdravia. Tým je samotný Murphy, problém však je, že rozdiel v zakrvavení medzi 70% a 15% života pri hraní nepostrehnete.

Tretia generácia Unreal enginu sa tiež nepredvádza v najlepšom svetle. Downpour vyzerá ako takmer každý titul postavený na tomto engine, no na to sme si už zvykli. Prehrýzť sa nedajú framedropy, často v momentoch, keď to potrebujete najmenej. Akira Yamaoka už dal sérii zbohom, no aj napriek tomu je zvuková stránka Downpour na tom pomerne dobre. Daniel Licht (seriál Dexter) odviedol slušnú prácu. Dark ambient, ktorý vám vliezol až pod kožu je preč, teraz ho skôr nahrádzajú jednotlivé ambientné zvuky. Dobre však budujú atmosféru a majú zásluhu na niektorých príjemných ľakačkách, akých je v dnešných hrách čoraz menej.

Silent Hill: Downpour akoby predznamenával svoj osud a je spláchnutý prietržou nudy a nedotiahnutých vecí. Je presne tým typom hier, aké sa najťažšie hrajú, aj recenzujú. Pri zlých hrách sa rozčuľujete, nadávate, prípadne aj bavíte na chybách, ideálne sa im vyhnete. Silent Hill: Downpour ale mal potenciál a toho je vám ľúto snáď na každom kroku. Nie je to zlá hra. Niektoré momenty prekvapenia sú naozaj skvelé, niektoré miesta krásne, niektoré postavy tajomné a úžasná je mystika mesta, ktorá vás zas zavedie do iných kútov a ukáže iné veci. Len čo z toho, keď si väčšinu času od nudy ohryziete nechty až po predlaktie a hlavná postava je namiesto prepracovaného charakteru len spřškou klišé. V tomto prípade už technické chyby ako napríklad zasekávanie už ani netreba spomínať.

5.0

+ fajn hudba
+ vydarené ľakačky
+ pár pasáží
+ nový náhľad do mystiky mesta
+ easter eggy
+ UV svetlo pomáha odhaľovať skryté stopy

- nevyužité postavy
- nedoriešené konce
- kopa nudnej vaty
- zamerané na zlé súboje
- technické problémy
- nepriatelia

Pit je postavou, ktorú si okamžite zamilujete.

3DS

KID ICARUS: UPRISING

Matúš Štrba

NINTENDO, TO NIE SÚ LEN DVAJA NOTORICKÍ ZÁCHRANCOVIA PRINCEZIEN – MARIO A LINK. AJ KEĎ SA TO TAK SÍCE POSLEDNÚ DOBU NEZDÁ, TAK STUDNICA ZNAČIEK TEJTO SPOLOČNOSTI JE TAKMER NEVYČERPATEĽNÁ. JE VŠAK PRAVDA, ŽE SÉRIE MARIO A ZELDA SÚ STÁVKOU NA ISTOTU A TAK SA K NIM AJ SPRÁVAJÚ. KEDYKOĽVEK JE ZLE, TAK NINTENDO NASADÍ JEDNU Z TÝCHTO SÉRIÍ A SITUÁCIA JE ZACHRÁNENÁ. PREDÁVAJÚ TAKTO SVOJE KONZOLY, PRÍSLUŠENSTVO, EŠTE AJ OBEDÁRE PRE ŠKOLÁKOV. A KEĎ JE SITUÁCIA ZAHOJENÁ A VŠETKO BEŽÍ AKO MÁ, TAK NINTENDO VYTIAHNE NEJAKÉ TO ESO Z RUKÁVA. A TO SA STALO TERAZ V PRÍPADE 3DS. AJ NAPRIEK SLABŠIEMU ÚVODNÉMU LINE-UPU SA POSTUPNE VYHUPLO MEDZI NAJPREDÁVANEJŠIE HERNÉ SYSTÉMY A TERAZ PRIŠIEL RAD NA STRČENIE RUKY DO KLOBÚKA PORTFÓLIA.

A tam tentoraz Nintendo siahlo skutočne hlboko a vybralo niečo len ťažko predvídateľné. A verili si až tak, že kvôli tejto hre založili samostatné štúdio, na čele ktorého stojí skúsený veterán zodpovedný za Kirby a Smash Bros. Masahiro Sakurai. Základy kvalitného titulu sa teda položili v úplných začiatkoch. Kid Icarus: Uprising je pokračovaním 25 rokov starej hry, pričom po pôvodnej NES verzii vyšla už len jedna Gameboy varianta. Od toho už uplynuli tiež viac ako dve desaťročia. A s poriadnou dávkou lásky ku hrám, citu a schopností pre vývoj sa po dlhej dobe hibernácie podarilo k životu priviesť klenot z dávno zabudnutej série.

Grécke mýty o neslávnom osude mladého Ikara vám snáď netreba zvlášť predstavovať. Mladícka nerozvážnosť síce ľudí dokáže vyniesť do nebeských výšin, po nich však nasleduje tvrdý pád. Ten však s hrou samotnou nemá veľa spoločného a aj sám hlavný hrdina si uťahuje z faktu, že sa hra volá podľa postavy, ktorá v nej nevystupuje (len symbolicky). Na čele je, rovnako ako pred 25 rokmi, mladý hrdina Pit. Aj napriek spánku série môže byť niektorým hráčom známy, nakoľko sa objavil v bojovke Super Smash Bros. Brawl.

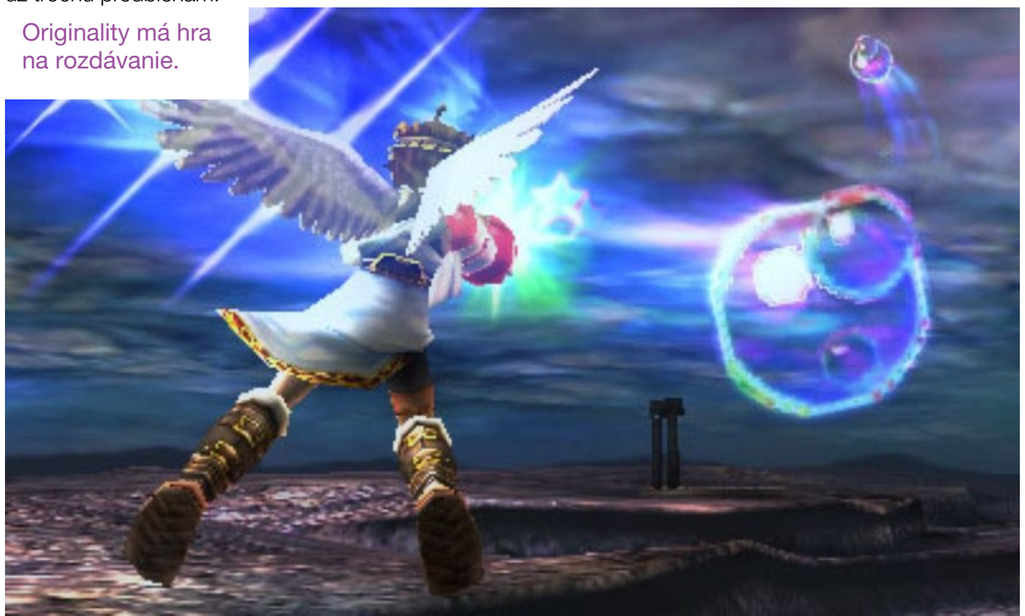
Pit, aj keď na to nevyzerá, tak sa snaží ukázať, že na nakopávanie zadníc gréckym bohom netreba steroidami napichaného Sparťana. Stačí malý muž s veľkým odhodlaním a štipkou japonského pohľadu na svet. Grécka mytológia tak dostáva navyše zástup fiktívnych bohov, techniky, mimozemšťanov, príšer a divných vektorových objektov, ktoré vám taktiež idú po krku. Pit v tom, samozrejme, nie je sám a po boku mu stojí bohyňa Palutena, (nie až taký) temný Dark Pit a aj ďalší spoločníci. Spolu sa postavia znovuzrodenej zlovestnej Medúze, ktorá má opäť v pláne zničiť ľudstvo. Prebojujete sa sériou misií zdoláte ju a to len preto, aby ste sa presvedčili, že ani záverečné titulky nemusia znamenať koniec.

Medúza, zlom ovládaná Palutena, ohnivý posol, či dokonca samotný vládca podsvetia Hádes, Pit v tom rozdiel nevidí a v 25 kapitolách sa bez rozdielu s obrovskou dávkou odvahy postaví všetkým. Neľútostný boj podsvetia proti prírode vám zo života ukradne približne 10 hodín, no treba podotknúť, že týchto 10 hodín je priam prepchatých krásnymi hernými momentmi a hrateľnosťou, aká sa vidí málokedy. Samozrejme, že po takomto sviežom závane v aktuálnej produkcií sa vám bude 10 hodín máliť a budete chcieť pridať, no to už trochu predbieham.

Pritom papierovo to tak nemusí vyzerať. Pit je malý okrídlený anjel, ktorý sa strmhlav vrhá do každej bitky, ktoré však na prvý pohľad pôsobia dosť genericky. Jednotlivé kapitoly sa delia na dve pasáže. V prvej poletujete po oblohe (a aj všade inde), pričom nepriateľov likvidujete systémom blízkym on-rail akciám. Analógovým klobúčikom kontrolujete uhýbanie, stylusom na dotykovom ovládači mierite a tlačidlom L strieľate. Ľavákom sa pre väčšie pohodlie odporúča použiť Circle Pad Pro, čím sa vlastne schéma len obráti. Po 5 minútovej čistke vzdušného priestoru Pit pristane a začína sa bitka o zem. Circle Padom teraz ovládate pohyb postavy, ostatné zostáva nezmenené, len okrem striel na diaľku sa pridávajú aj melee útoky na blízko, čím sa z hry stáva zaujímavá variácia na sekačku. Navyše občas máte možnosť osedlať mecha alebo motorku.

Aj keď to môže pôsobiť obyčajne, tak je tu hneď niekoľko faktorov, vďaka ktorým si hru zamilujete a len tak ju nepustíte. Ani z rúk, ani z mysle. Každý jeden level je iný, spracovaný s citom, prináša kopu noviniek do vizuálu aj do náplne. Jeden jedinečný zážitok strieda druhý a po skončení budete mať problém vybrať si obľúbenú pasáž. Každá úroveň je tak novým zážitkom, ktorý vás posúva napríklad od podsvetia do súboja vo vesmíre s bohom Slnka. Nepriateľov je skutočne mnoho aj počtom, aj variáciami a skvele ich dopĺňajú bossovia. Na každú kapitolu aspoň jeden. Tu zas nájdete Krakena, Medúzu, pekelného

Originality má hra na rozdávanie.



Firma: Nintendo

Žáner: JRPG

psa či menších ako napríklad Dark Pit, alebo sa proti vám postaví aj diabolské srdce. A nakoniec v super mecha obleku naložíte Hádovi. Medzi obyčajnými nepriateľmi nájdete aj také kúsky ako matrioška, z ktorej vždy po zásahu vyskočí menšia, či postava, ktorá sa po zásahu rozdelí na dve polovice a obe na vás útočia.

Ani tá istá úroveň však nemusí byť vždy úplne rovnaká. Stačí si ju pustiť znova, len s iným vybavením. Levely totiž obsahujú množstvo skrytých miestností a truhlíc, ktoré vám okrem bonusových vecí odomknú aj zbrane. Líšia sa silou, dosahom, frekvenciou, účinnosťou na diaľku aj na blízko. Niektoré dokonca nestrieľajú projektily, ale môžete nimi odpaľovať projektily nepriateľov. Zbrane si môžete za získané srdiečka (herná mena) aj kupovať. A aby toho nebolo málo, tak zbrane môžete kombinovať a vyťažiť tak z nich čo najviac po všetkých stránkach.

K srdiečkam sa viaže ešte jedna zaujímavosť. Ako platidlo sa totiž využívajú aj pri nastavovaní obtiažnosti. Každá úroveň má nastavenú svoju obtiažnosť, ktorá je „zadarmo“. Vyššiu si musíte kúpiť, avšak investované prostriedky sa vám niekoľkonásobne vrátia. Rovnako si musíte kúpiť aj nižšiu, tu je to však s návratnosťou vynaložených prostriedkov už slabšie. Tento systém tak ponúka zaujímavú formu sprístupnenia hry úplne každému, pričom nerozdáva nič zadarmo a aj väčšiu odmenu, aj nižšiu náročnosť si treba istým spôsobom zaslúžiť.

Do zdolaní si môžete dať dupľu, hra stále baví rovnako a s lepším vybavením si môžete škálovať obtiažnosť vyššie ako predtým. No tu možnosti nekončia. Zaujímavý je multiplayer podporujúci DM a TDM, kde proti sebe nastúpia až 6 hráči lokálne aj cez Wi-Fi. Alebo si to môžete rozdať aj s botmi. Multiplayer pozostáva len z pozemskej pasáže, máp je celkom slušné množstvo, no aj tak sú skôr menšie, aby ste nemali problém stretnúť súpera. Jeho chybou je chaos, či už na bojisku, alebo aj pri vytváraní hry a pripájaní.

Ani to ale nie je všetko. Nájdete tu aj režim, v ktorom sa postupne postavíte sérii všetkých bossov v hre, s obmedzenou možnosťou regenerácie života a bez možnosti meniť zbrane. Ku hre sa dodávajú aj AR kartičky, ktoré vám umožňujú hrať zopár minihier (ako je to aj s kartami v základnom balení handheldu). To však nie je jediné, čo s hrou dostanete. Je k nej pribalené aj nové príslušenstvo – praktický, ľahký a jednoducho prenosný stojan, ktorý spríjemní hranie. Predsa len držať handheld voľne v ruke a ovládať takto hru nevydržíte dlhšie ako pár kapitol.

Kid Icarus: Uprising najlepšie vystihuje slovo variabilita a je jedno, či hovoríme o leveloch, nepriateľoch, grafickom spracovaní, hrateľnosti, zbraniach, dokonca zvukoch. Každá ďalšia minúta s hrou je jedinečným zážitkom, aký sa už opakovať nebude. Nechýba tu humor. Jeho problémom však je, že ubieha počas akcie a spolu s časťami príbehu vám tak unikajú. Aj pohyb postavy v pozemných pasážach je mierne krkolomný (občas niekam spadnete). To všetko sú však len chybičky, ktoré by vám rozhodne nemali brániť v tom, aby ste sa aj vy bezhlavo vrhli na herný zážitok, aký len tak ľahko nenájdete.

8.5

+ chytí a už nepustí
+ variabilita v každom ohľade
+ množstvo bossov
+ hudba
+ originality má na rozdávanie

- chaotický MP
- bez stojana sa horšie ovláda
- niekedy nepraktický pohyb postavy

TRAILER

PS3

LOST PLANET 3 NÁVRAT NA ĽADOVÚ PLANÉTU

Ľadová planéta hlási svoj návrat a spolu s ňou aj piráti a monštrá vychádzajúce z ľadu. Lost Planet 3 je naplánované na budúci rok a tentoraz vývoj prebrala firma Spark Unlimited, ktorá priniesla veľké sklamania v podobe Legendary a Turning Point titulov.

Tretia časť nám priblíži postavu Jima, pilota mecha, ktorý opustil Zem a zobral lukratívne miesto na EDN III planéte. Pracovať bude pre Neo Venus contruction, ktorá pripravuje planétu na kolonizáciu. Jim a jeho spolupracovníci na Coronis základni začínajú prehľadávať nepreskúmaný terén a získavať vzorky termálnej energie planéty, keď nájdu pôvodných obyvateľvo planéty. Monštrá.

Hra bude teda prequel pred prvou časťou a tentoraz bude v otvorenom svete. Ponúkne rozmanité prostredia a hrateľnosť ako na mechoch, tak aj pešo v jakyniiach, alebo snehových pláňach. Zahráme si ako singleplayer kampaň, tak aj rozsiahly multiplayer.

Hra je ohlásená na Xbox360 a PS3, ale autori už potvrdili aj PC verziu.

Ťažké úlohy čakajú na hračky.

KINECT RUSH

Peter Dragula

MÁTE RADI PIXAR ROZPRÁVKY? AK ÁNO, PRÁVE STE NAŠLI SVOJU NOVÚ OBĽÚBENÚ HRU, KINECT RUSH TOTIŽ ZHŔŇA TO NAJLEPŠIE Z TVORBY PIXARU A DÁ VÁM JU VYCHUTNAŤ NA VLASTNEJ KOŽI A TO DOSLOVA. VSTÚPITE TOTIŽ SO SVOJOU POSTAVIČKOU PRIAMO DO ICH PRÍBEHOV A BUDETE JU OVLÁDAŤ SVOJIM TELOM POMOCOU KINECTU. TAKTO SI ZABEHÁTE V PRÍBEHU HRAČIEK, ZAJAZDÍTE V AUTÁCH, NA DOBRODRUŽSTVO SA PUSTÍTE V PRÍBEHU HORE, ZA JEDLOM SA BUDETE KĽZAŤ S POTKANMI V RATATOUILLE A NAKONIEC POMÔŽETE AJ RODINKE ÚŽASNÝCH.

Pixar a autori z Asobo studios takto ponúkajú novú úroveň interakcie v ich príbehoch, a zároveň pre fanúšikov otvárajú virtuálny Pixar Park. Ten síce rozľahlému Disneylandu z minuloročného kinect titulu nesiaha ani po členky, ale hrateľnosťou ako aj atraktívnosťou príbehov je Kinect Rush ďaleko vpredu. Rozprávky Macka Pu z Disneylandu už jednoducho dnešné deti tak nedokážu osloviť ako Mater alebo pán Úžasný. A práve o deti tu ide. Kinect Rush síce neodmietne žiadne publikum, ale deti si ho skutočne užijú.

Hra ponúkne 5 tém podľa známych animovaných filmov, každá téma má svoju sekciu parku a v nich tri postupne sa otvárajúce levely prepojené príbehom. Levely sú doplnkom k pôvodným filmom, niekedy ponúknu iný koniec, niekedy skrytú časť, ktorú sme nevideli, alebo len využijú známe prostredie na vlastný minipríbeh. Spolu takto hráči prejdu 15 levelov, každý zaberajúci okolo 4 až 7 fyzicky náročných minút

VSTÚPTE DO ROZPRÁVKY

Keďže je hra primárne pre deti, deti budú aj postavy hráčov a rovnako všetci návštevníci parku. Hráč si bude môcť vytvoriť svoju vlastnú postavu ktorú si buď nechá automaticky zoskenovať kinectom, ktorý vygeneruje postavičku pre každú hru, alebo si ju môže nadefinovať sám. Následne sa už spolu s deťmi zo školy autobusom vydáva k bránam filmového parku.

Tak ako postava hráča, tak aj ostatné deti začnú skúmať park a vymýšľať vlastné príbehy na ktoré vás budú lákať do danej sekcie a ktoré si s nimi následne môžete zahrať. Napríklad v Cars sekcii takto ponúknu úvodné preteky po Chladičových kúpeľoch, kde budú hráči nasledovať Matera, cestou zbierajú mince a snažia sa o čo najlepší čas. To nakoniec bude úloha v každom levele, čas a peniaze sa následne spočítajú a odomkýnajú ďalší level príbehu, alebo iné bonusy. V Cars si takto postupne hráči zajazdia na Porto Corsa a v Tokyu, aby chytili zloducha a zachránili Francesca, alebo v Príbehu hračiek pôjde o menej akčný ale rovnako dramatický príbeh a hráči majú za úlohu dopravaviť strateného macíka k dievčaťu. Preskáču škôlkou, pošúchajú sa na batožinových pásoch na letisku, skočia z lietadla a nakoniec si zajazdia na aute na ovládanie. V Hore pôjde o prechod džungľou a útok na vzducholoď, v Ratatouille bude treba poraziť zlého šéfkuchára kde sa bude behať po strechách a po reštaurácii, exotickejší výlet ponúkne Pán úžasný, kde čaká hráčov džungľa, sopka a aj záchrana mesta. Všetky príbehy ponúkajú obsiahly mix špecifických prostredí a či už behania, padania, šmýkania sa alebo jazdenia podľa vlastnej potreby.

Síce jeden level trvá maximálne 7 minút, pri deťoch to môže byť aj 15 minút a navyše sa to jedným nekončí, postupným odomkýnaním motivuje totiž hrať daný level stále znovu a znovu. Je teda síce v hre 15 rôznych epizód, ale prechádzať ich bude treba aj 5 krát aby sa odomkli všetky upgrady postupne rozširujúce a vylepšujúce daný level. Napríklad sa takto získa turbo, rakety, nočné videnie, ktorým sa odhalia tajné miestnosti. Spolu je to takmer stovka upgradov, pri ktorých sa deti zabavia aj na desiatky hodín.

Žiaľ zábava je mierne stereotypná, všetky levely sú zamerané len na čas a body a aj keď su rozmanité cieľ je stále ten istý. Chýbajú tu súťažné minihry ako preteky, alebo súboje, ktoré si niektoré rozprávky vyslovené pýtajú. Znamená to, že napríklad v Cars sekcii nepretekáte, síce jazdíte a zbierate mince ale chýba tomu adrenalín s pretekania.

NA POKRAJI SÍL

Ovládanie v Kinect Rush je asi fyzicky najnáročnejšie zo všetkých kinect titulov, ale k tomu je aj najreálnejšie. Totiž ak sa chcete s postavou kráčať musíte hýbať rukami popri tele, ak chcete utekať musíte zapojiť aj nohy. Veľmi elegantne je vyriešené otáčanie a smerovanie postavy, kde stačí mierne natočiť ramená do jednej alebo druhej strany a postava už zatáča. Je to dynamické a plynule hlavne pri behu. Okrem toho sa budete nakláňať na boky pri šmýkaní sa, vyvažovať sa rozpaženými rukami, zaberať rukami, aby ste boli rýchlejší, alebo samozrejme skákať, liezť rukami na vyššie miesta, alebo zlanovať na nižšie. Nakoniec nechýba šoférovanie, ktoré na kinecte ponúka aj brzdene, spiatočku a turbo. Spolu je to rozsiahla paletu pohybov, do ktorej sa hráči rýchlo dostanú a aj to vďaka postavičkám neustále predvádzajúcim čo treba robiť. Predvádzajú to žiaľ neustále až je to iritujúce, niekedy pre istotu zaberú pol obrazovky priamo cez hru.

Napriek tomuto detailu je všetko v hre akčné, dymamické, ale samozrejme namáhavé. Ak to budú hrať deti, majú rodičia večer postarané o kľud, keďže hra deti doslova zničí a zaľahnú od vyčerpania. Iná situácia ale nastane keď nebudú vedieť niečo prejsť a zapoja do hry rodičov, vtedy pôjde do kolien celá rodina. Okrem možnosti striedania hráčov, je tu aj možnosť hrať dvaja kooperačne, kde si hráči môžu pomáhať, pretekať sa a kradnúť mince svojmu protivníkovi.

Ruka v ruke s ovládaním idú aj animácie a grafika, ktoré excelujú a aj keď to nie je vysokorozpočtový titul udržuje si vysokú kvalitu, ktorú nasadili ostatné Kinect tituly a miestami ju ešte posúva ďalej. Typicky Pixarovský art štýl samozrejme vyniká. Hudba z jednotlivých filmov nechýba a vždy vám pripomenie ich hlavný motív, hlasy sú decentné, ale žiaľ pre Slovenské deti chýbajú aspoň titulky.

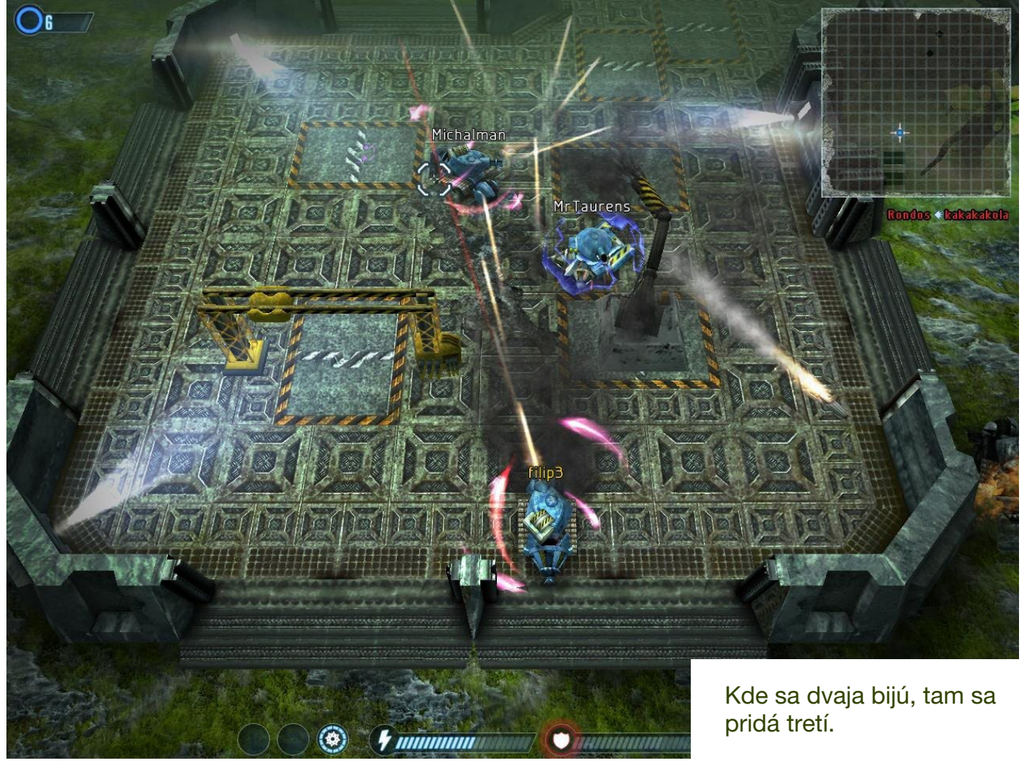
Celkovo z Kinect Rush vychádza pekná, aj keď fyzicky náročná zábavka, ktorá očarí hlavne deti vyrastajúce na aktuálnych Pixarovských rozprávkach. Ponúkne zábavu a doplnenie už známych príbehov, v ktorých deti uväzní a precvičí na desiatky hodín. Z hry nakoniec budú mať "radosť" aj rodičia, ktorí budú unavené deti pravidelne striedať.

8.0

+ Známe pixar rozprávky a ich hrdinovia
+ Kvalitná grafika
+ Jednoduché a prirodzené ovládanie
+ Deti rýchlo unaví

- Pixar Park je malý
- Nemožnosť hrať priamo za obľúbených hrdinov
- Otravné help postavičky
- Len jeden mód levelov

TRAILER



Kde sa dvaja bijú, tam sa pridá tretí.

Branislav Kohút

TUNNELERS

SLOVENSKÍ "TUNELÁRI" Z FLOATING MINDS DÁVNO NIE SÚ NEZNÁMOU A UŽ MINULÝ ROK BOLA MOŽNOSŤ ZÍSKAŤ PRVÉ FRAGY V MULTIPLAYERI. OFICIÁLNE VŠAK HRA ZAHÁJILA BOJE TENTO MESIAC A TAK SME SA JEJ LEPŠIE POZRELI NA ZÚBKY, ČI LEPŠIE POVEDANÉ NA HLAVNE TANKOV, KTORÉ ZOHRÁVAJÚ HLAVNÚ ÚLOHU.

Tunnelers je čisto multiplayerová záležitosť a keďže všetky tri funkčné režimy z plánovaných štyroch nepotrebujú a neriešia žiadny príbeh, nie je dôvod rozpitvávať pozadie hry. Hráčom stačí vedieť, že ovládajú svoj vlastný tank a v každom režime predovšetkým likvidujú nepriateľa. Za to získavajú skúsenosti, levely a odomykajú nové doplnky, ktoré využijú v ďalších bitkách. V režime free for all sa strieľa po všetkom, čo sa hýbe a bitka končí po uplynutí časového limitu alebo dosiahnutím víťazného počtu zabití. Team showdown je súboj družstiev, kde musíte s vašimi spolubojovníkmi eliminovať čo najviac členov opozičného tímu. Capture The Flag je klasické kradnutie vlajky, ktorú treba dopraviť k vlastnej vlajke a tak skórovať. Všetky režimy majú identický systém a pravidlá, líšia sa len spôsobom dosiahnutia víťazstva.

Na začiatku si hráči vyberú tank, preháňajú sa a bojujú na mapách, ktoré sú tvorené priehlbinami a podzemnými chodbami. Niekedy sa vyskytujú aj mäkké vrstvy pôdy, v ktorých môžete tvoriť vlastné chodby a cestičky, každý tank má totiž vrták a dokáže krtkovať. Od toho je odvodený aj názov hry, hoci treba povedať, že tento doplnok je spestrením, ale nie až takým významným prvkom hry. Omáčka na pozadí hry hovorí o bojoch o vzácne podzemné suroviny, v skutočnosti však ide vždy o zbieranie fragov a vlajok. Na necelej desiatke máp s rôznymi barikádami, potrubiami, turbínami, teleportmi a bunkrami s ostreľovacími vežami sa pohybujete pomocou kláves a myšou zameriavate svojich protihráčov.

Pri prestrelkách nejde ani tak o to, aký tank používate, skôr o šikovnosť, využívanie terénu a zber zasobníkov energie a štítov. Práve tieto dve zložky určujú výkon a výdrž vášho tanku. Ak pri bojoch priebežne zberáte zásobníky a súčasne ostreľujete obete, neraz zložíte aj oveľa silnejších súperov, najmä keď podceňujú účinok nálezov. Keď navyše použijete zozbierané bonusy, ktoré nakrátko zvýšia vašu ničivú silu, opravia, zrýchlia alebo zmenia váš stroj na časovanú bombu, protivníkom poriadne zavaríte. Bonusové doplnky môžete mať maximálne dva, ale kedy ich aktivujete, je len na vás. V boji málokedy bojujete jeden na jedného, zvyčajne sa na jednom mieste zhromaždí niekoľko hráčov a to je potom poriadna mazanica. Strely sa sypú z každej strany a pri neopatrnom pohybe sa dokonca môžete nechtiac zabiť vlastnými zbraňami. Nie je zbabelosťou, ale rozumnou stratégiou, včas sa stiahnuť a doplniť štíty, energiu a bonusy, ktoré sa stále znovu objavujú na predvolených miestach.

Pri hodnotení na konci zápasu sa zohľadňuje poškodenie a počet zabitých nepriateľov, prípadne ukradnutých vlajok. Úspešní hráči rýchlo nazbierajú prvé levely a dostanú body na odomknutie nových modelov tankov a sekundárnych zbraní. Tanky sú rozdelené do troch tried od ľahkých po ťažké, samozrejme sa líšia parametrami a majú svoje plusy aj mínusy. Sortiment je však pomerne skromný a to aj keď máte pár kúskov navyše v prípade prémiového konta. Okrem toho na tank s guľometom, raketometom, brokovnicou, boxerom, granátometom a EMP nestačí len dostatok bodov, ale potrebujete mať aj patričný level. Desiatu a vyššiu požadovanú úroveň na top tanky ale dosiahnete až po dlhej dobe, ak sa vám hra dovtedy nezunuje.

Úspešný zásah, skórujem!

TRAILER

Tvorcovia mysleli aj na variabilitu prostredí.

Paradoxne, v praxi je jedným z najefektívnejších základný tank s vulkánom, ktorý vďaka jednoduchej manipulácii a presnej streľbe, prekoná aj výhody vysoko deštrukčných strojov. Tank s raketometom síce vyzerá dobre, ale rakety letia pomaly a často minú pohyblivý cieľ. EMP tank má zas strely so spomaľovacím účinkom, no sám je ťažkopádny a vhodný maximálne na obranu vlajky. Z odomykateľných sekundárnych zbraní sa v boji dá zužitkovať kladenie mín, elektrické výboje a posilňovače štítov, brnenia, energie a poškodenia.

Základ hry Tunnelers je zdarma, čo je rozhodne plus, ale nechýba možnosť využívať platné prémiové konto. Prináša navyše pár prémiových tankov, zbraní, bodov, avatarov a 25% skúseností naviac z každej bitky. Okrem toho má hráč zvýraznený nick, čo už taká výhoda nie je, pretože „neplatiči“ radi poľujú na takto zvýraznený cieľ. V praxi vás dané vymoženosti nijako výrazne nevyvyšujú nad ostatných a tak Premium konto odporúčam len v prípade, že chcete podporiť tím nezávislých vývojárov, ktorý odviedol kus dobrej práce.

Systému hry nie je čo vytýkať, grafika je pozoruhodná, rovnako ako dizajn máp. Efekty aj ozvučenie nezaostávajú, užívateľské rozhranie je praktické a prehľadné, ale... Tunnelers má neprehliadnuteľnú závadu, ktorá sa týka serverov a online pripojenia. Keďže hra je výlučne multiplayerovou záležitosťou, je to skutočne pálčivý problém. Chvíľami všetko ide ako po masle, ale v najlepšom sa dostavia lagy. Hoci automatická synchronizácia zabráni, aby ste pri krátkodobom výpadku boli odpojení, pri niekoľkých zakolísaniach za sebou sa zápas stáva neznesiteľným. Občas hra rovno celá spadne a ušetrí vás kŕčovitých momentov pri postupnom zlyhaní. Vysoké pingy a mrznutie nie sú príčinou nekvalitného pripojenia hráčov , ale skutočne sa jedná o internú chybu a patálie so sieťovým kódom. Vývojári sa s problémom pasujú, ale nateraz neúspešne ani najnovšia verzia zatiaľ nezlepšila stabilitu.

Tunnelers je pozoruhodná multiplayerová akcia na nezávislej hernej scéne. Určite by ste ju mali vyskúšať, pretože má čo ponúknuť a nežiada za to ani cent. Hoci sú zápasy sprevádzané určitými technickými problémami, čo má negatívny vplyv na hráčsku základňu, Tunnelers odporúčame do vašej pozornosti. Je to zábavné a navyše slovenské. Časom sa hra zrejme dočká nie len stabilných serverov, ale aj nových máp a módov.

Vedeli ste, že na hre Tunnelers sa podieľali aj redaktori Sectoru? Za ozvučenie môžete pochváliť Fendiho a je2ry preukázal svoje schopnosti ako game designer.

6.5

+ adrenalínové boje spojené s taktikou
+ hĺbenie tunelov
+ získavanie levelov a odomykateľné súčasti
+ je to zadarmo
- nestabilné servery, lagy, padanie hry
- obmedzená ponuka tankov, ktoré mohli byť lepšie vybalansované

Základ je umiestniť na križovatky správne postavičky a zdolať level na jeden šup.

FIBBLE: FLICK & ROLL

Pavol Buday

ČO SI PREDSTAVÍTE PRI VYSLOVENÍ CRYTEK? NANOOBLEK, ROZDUPANÝ NEW YORK, DIVOKÚ DŽUNGĽU, KTORÁ VÁM UKÁZALA, AKÝ MÁTE MIZERNE VÝKONNÝ SYSTÉM, ŠPIČKOVÉ TECHNOLÓGIE, ENGINE POSÚVAJÚCI HRANICE MOŽNÉHO NA PLATFORME PC A EŠTE JEDNU MALÚ DROBNOSŤ – FIBBLE. FIBBLE JE MOBILNOU HROU PRE IOS. PRVÝ ZÁREZ NA PAŽBE CRYTEKU V SEGMENTE DROBNÝCH HIER OVLÁDANÝCH JEDNÝM PRSTOM NA ROZDIEL OD SVOJICH ENGINMI POSADNUTÝCH KOLEGOV (EPIC, ID SOFTWARE) ZAHADZUJE ZBRANE A BEŽÍ V ÚSTRETY DETSKÉMU KÚTIKU S PIESKOVISKOM, FORMIČKAMI A PRELIEZAČKAMI.

Fibble je logickou puzzle hrou s detským vizuálom, ktorý sa snaží preživiť na už etablovaných sériách ako de Blob, Disney Universe či LEGO. Navyše sa odohráva v mikrosvete, takže hernú plochu si dovoľuje umiestniť do chladničky, na vaňu, obklopiť ju zeleninou, hračkami, ceruzkami. Je roztomilá, svieža, farebná a odráža sa to aj na postavičkách, ktoré pomáhajú hlavnému hrdinovi – bubline Fibble – prekonať bludiská a prekážkové dráhy inšpirované pinballovými stolmi.

Fibble spĺňa všetky atribúty mobilnej hry, ovláda sa jedným prstom, postavičku uvediete do pohybu vystrelením ako v Angry Birds, má trojhviezdičkové hodnotenie, na dosiahnutie ktorého vyžaduje trochu tej šikovnosti, rýchle dávkované úrovní, odstupňovanú obtiažnosť a nejaký skrytý level k tomu. Crytek sa však s tým neuspokojil, ale túto formulu prehlbuje štvoricou pomocníkov, každý s inou schopnosťou. Levely sú tvorené ako bludiská so skratkami, alternatívnymi cestami, odrážačmi, strmými úsekmi a zrýchľovačmi.

Podľa nich viete určiť, ktorým smerom sa bude hrdina po vystrelení kotúľať a kam asi umiestniť jeho kamarátov. Na zdolanie levelu máte tri pokusy, cieľom je však nazbierať tri hviezdičky a čo najviac zlatých mincí na jeden pokus. Rýchlosť rolovania ovplyvniť nemôžete, jeho smer sa dá však korigovať gyroskopmi (nakláňaním mobilu) a vždy máte po ruke postavičky, ktoré pred začatím hrania rozostavíte do hernej plochy.

Jeden vás uchopí a vystrelí opačným smerom (Vroom), ďalší vyhodí do vzduchu (Byte), iný sa zase húpe na lane (Ragno). Fibble od vás chce doplniť prekážkovú dráhu a potom na nej pozbierať všetko, pričom postavička sa nehýbe sama, ale musíte jej pomáhať a jednoduchým ťukaním ovládať aj kamarátov. Ťuk a uchopí vás malá chobotnica Docto, ťuk a pustí smerom, ktorým chcete. Ovládanie je závislé na presnom načasovaní a i keď by mala veľkú úlohu zohrávať fyzika, veľmi do nepocítite.

30 levelov vrátane štyroch bonusových s rozlohou dva až trikrát väčšou ako obyčajné úrovne máte za sebou ani sa nenazdáte. Do dvoch hodín je pozbierané všetko vrátane rafinovane poschovávaných kľúčov. Fibble je mimoriadne kratučká a nenáročná zábavka. Akonáhle prídete na správne rozostavenie postavičiek, nazbieranie troch hviezd je otázkou pár sekúnd. Obtiažnosť sa drží pri zemi, spočiatku vyzývavá, po prekuknutí systému už vôbec nekladie odpor.

Fibble je prvotinou Cryteku pre iOS a ako taká prezentuje aj mobilnú verziu CryEngine 3. V jeho prospech hovoria rýchle loadingy, absolútne bezproblémový a úplne plynulý chod. Vyhladená grafika bez artefaktov a rušivých elementov však na malom displeji mobilu nevynikne. Tu sa k slovu hlási iPad verzia, ktorá je pre tento titul ako stvorená. Nie je však univerzálna a jej cena je vzhľadom na to, čo hra ponúka, je pomerne vysoká (4 EUR).

Fibble je drobnou hrou určenou skôr pre malých hráčov ako oddaných fanúšikov Cryteku. Zábavnosť je pribrzdená nízkym počtom levelom a obtiažnosťou nastavenou tak, že nemáte dôvod prechádzať tie isté úrovne dokola ako keby ich chceli autori rozširovať v budúcnosti. Určite by sme chceli vidieť viac a určite aj iné hry postavené na CryEngine.

Hra je od 29. marca dostupná iOS, Android verzia bude nasledovať.

7.0

+ rýchla a detailná grafika
+ logický element postavený na štvorici postavičiek
+ donúti vás pozbierať všetko

- nízky počet levelov a obtiažnosť
- vysoká cena za tabletovú verziu
- občas štrajkuje načasovanie alebo fyzika

Firma: Crytek

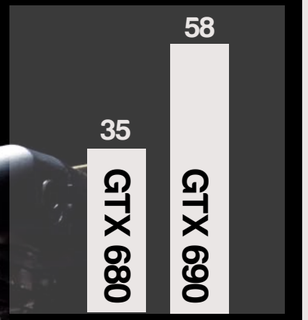
Žáner: Logická

NVIDIA GEFORCE GTX 690

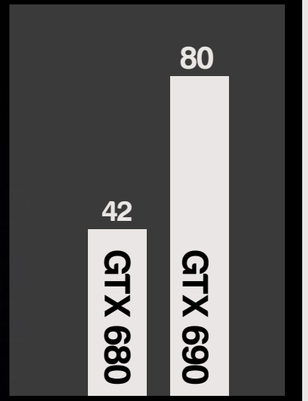
NAJRÝCHLEJŠIA KARTA NA TRHU

STEAM PROCESSORY	3072
TEXTÚROVÉ JEDNOTKY	256
BASE CLOCK	915MHZ
BOOST CLOCK	1019MHZ
PAMÄŤ	4GB
POČET TRANZISTOROV	7B
CENA	999 EUR

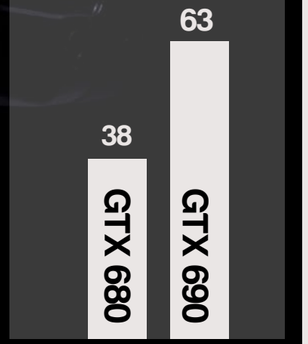
2560X1600, 4XAA, 4XAF
MAX GAME SETTINGS



CRYSIS 2



BATTLEFIELD 3



THE WITCHER 2

PLAYSTATION 3 SA OBLIEKA DO NOVÝCH FARIEB

Pri kúpe PlayStation 3 ste u nás nemali na výber. Rozhodovala pribalená hra a predovšetkým pevný disk, ktorý v aktuálnych modeloch má kapacitu 160 a 320 GB. Konzola bola vždy čierna.

Od júna sa to zmení. Na trh budú uvedené tri nové modely- Šarlátovo červená, Klasická biela a Saténová sivá - informovala dnes Sony.

“Každá verzia z novej limitovanej edície prináša nový farebný a svieži vzhľad pre konzolu PS3 320 GB, ktorá bude dostupná v cene 299 EUR a súčasťou konzoly budú dva ovládače Dualshock 3 v rovnakých farbách.”

Čierna PlayStation 3 privíta tak tri veselé sestry, stále však môžeme závidieť Japonsku, kde je v predaji pastelová modrá (pozri obrázok v galérii).

Čo na ne poviete, páčia sa vám?

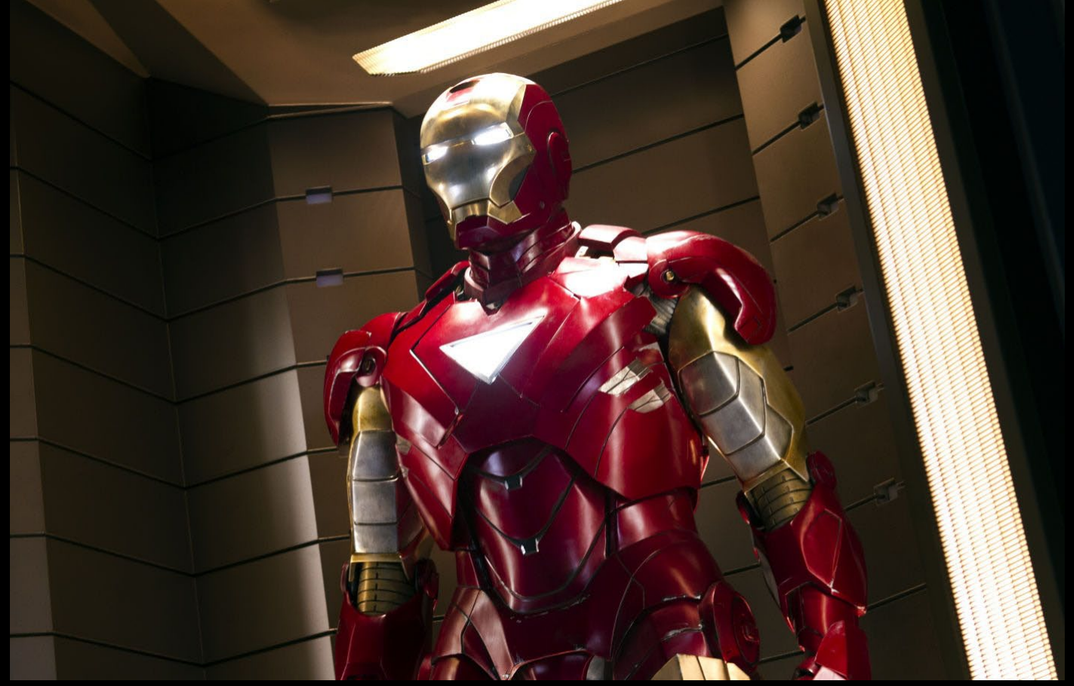
ŠPECIÁLNA EDÍCIA XBOX360 GAMEPADOV

Microsoft práve ohlásil špeciálnu edíciu Chrome gamepadov pre Xbox360. Budú to chromované gamepady v troch farbách - modrej, červenej a striebornej, všetky sú s transformujúcim sa d-padom a stáť budú 55 dolárov. Predávať sa začnú v polovici mája.

AVENGERS: POMSTITELIA 3D

Marek Hudec

DÁ SA POVEDAŤ, ŽE SUPERHRDINSKÝ FILM ZAŽÍVA SVOJU SLÁVNU ÉRU. PREKVAPIVÝ ÚSPECH X-MENOV V ROKU 2000 OTVORIL DEKÁDU INOVATÍVNYCH AUTORSKÝCH PRÍSTUPOV K ŽÁNRU A UMOŽNIL KOMIKSOVEJ SPOLOČNOSTI MARVEL SKVELÉ ZÁROBKY. PRÁVE JEJ ÚSILIE PRICHÁDZA S FILMOM AVENGERS – POMSTITELIA DO ZLOMOVÉHO BODU. „JE TAM BOH HROMU, ZELENÉ MONŠTRUM, KAPITÁN AMERIKA ZO 40TYCH ROKOV A TONY STARK – IRON MAN, KTORÝ SI S OSTATNÝMI ZJAVNE NEROZUMIE," VYJADRIL SA REŽISÉR A SCENÁRISTA JOSS WHEDON O SVOJEJ GIGANTICKEJ ÚLOHE. TOU BOLO DAŤ DOKOPY TRIKOVÝ KOLOS NADVÄZUJÚCI NA 5 MEGAPRODUKCIÍ, VYSTUPUJE V ŇOM 8 HLAVNÝCH POSTÁV, JEHO PREDLOHA VYCHÁDZA OD ROKU 1963 A KTORÉHO PRÍPADNÝ NEÚSPECH BY POCHOVAL ĎALŠIE SNAHY PRODUCENTOV.



Základný kameň príbehu vybudoval film Thor, ktorý sa dá považovať za prológ k Avengers. Zločinné božstvo Loki sa vrátilo na Zem a plánuje sa stať novou svetovou autoritou. Postaviť sa mu môže iba iniciatíva superhrdinov na čele s agentom Nickom Furym. Než dôjde k svetovej katastrofe a príchodu mimozemskej armády, musí Fury zjednotiť skupinu mimoriadne tvrdohlavých egocentrikov. Budú hrdinovia schopní prekonať rozdiely?

Prelomový je hlavne nápad pospájať postavy nielen v rámci ich spoločného príbehu, ale aj samostatných sérií. Ako uviedol producent Kevin Feige, nasledujúce filmy štúdia Marvel by mali nevyhnutne smerovať k pokračovaniu Avengers. „Iron man 3 by mal byť prvým filmom, ktorý odštartuje druhú fázu ságy Avengers.“ Postavy Hawkeye (Jeremy Renner) a Black Widow (Scarlet Johansson) ostávajú pochopiteľne v úzadí slávnejších kolegov, čo je z hľadiska prehľadnosti príbehu ospravedlniteľné. Dej vyše 140 minútového filmu sa sústredí hlavne na vzťahy medzi Thorom, Iron Manom, Hulkom a Kapitánom Amerika. Tvorcovia si uľahčili úlohu aj výberom zloducha - filozofa, ktorého motívy a slabosti nemuseli fanúšikom predstavovať.

Nechýba plno siláckych rečí, heroických dialógov a komiksovej absurdnosti.

USA, 2012, 142 min

Whedonov vtip však posúva klišé do znesiteľných rovín. Film mrká na diváka a paroduje sám seba, napríklad pamätný je nielen vojak hrajúci sa strieľačkovú gamesu, alebo výrok Kapitána Amerika: „Keď som bol naposledy v Nemecku a stretol chlapíka stojaceho nad ostatnými, skončilo to veľkým nedorozumením.“ Režisér jednoznačne vyrovnáva ak nie prekonáva svojich predchodcov zo série (Branagh, Leterrier, Johnston, Favreau). Niekedy sa Avengers podobajú na staré dobrodružné filmy, vo finále na deštrukčný epos v štýle Transformers. Stretli sa tu hviezdni herci, ktorí sa ale nesnažia si ukradnúť snímku pre vlastnú postavu. Niektorých iba scenár urobil vtipnejšími.

Whedonov talent zjednotiť zdanlivo nespojiteľné sa osvedčil, vytvoril harmóniu z výbušnej zmesi dejových prvkov, humoru, viac – menej inteligentného príbehu a uspokojivej akcie. Avengers – Pomstitelia sú príjemným oddychovým filmom, pri ktorom sa nebudú nudiť ani náročnejší. Na druhej strane však film vyvoláva pocit, že ide o ďalšiu epizódu rovnakej telenovely s názvom Marvel Cinematic Universe (a tá v najbližšej dekáde určite neskončí). Otázna je tiež odozva slovenského publika, ktorého väčšina nevyrastala na amerických komiksoch a nebude odpadávať od dojatia v kinosále.

7.0

USA, 2012, 130 min

BOJOVÁ LOĎ

Michal Korec

VONKU UKAZUJE TEPLOMER SOTVA 10 STUPŇOV, ALE NOVINKA SA VÁS BUDE SNAŽIŤ PRESVEDČIŤ, ŽE LETNÁ SEZÓNA ZAČÍNA. PRVÝ LETNÝ BLOCKBUSTER JE VŠAK NEBEZPEČNOU UKÁŽKOU VYČERPANIA – A MUSÍTE DÚFAŤ, ŽE ZVYŠOK LETNEJ NÁDIELKY DOPADNE LEPŠIE. TÉMA MIMOZEMSKEJ INVÁZIE NIE JE NOVÁ, ALE JEJ PODANIE V BOJOVEJ LODI JE NEORIGINÁLNE, DO KONCA VYKRADNE TUCET FILMOV A EŠTE SI ZO SEBA ROBÍ SRANDU. MOŽNO JE TO ÚMYSEL A POMRKÁVANIE NA DIVÁKA, NO U MŇA NEFUNGOVAL...

Prvá polhodina je venovaná predstaveniu charakterov a neuveriteľne sa vlečie. Toto je film, ktorý možno pozerať od 31. minúty, pretože za prvých tridsať spoznáte iba dvoch bratov, uvidíte jednu fešandu v bare, o ktorú sa jeden pokúsi (celkom originálnym spôsobom) zabojovať i dlhýýý vstup do námorníctva a romantickú anekdotu. Kto tu nenájde aspoň tri-štyri filmy, nemá napozerané. Kto na film mešká, viac bude smútiť za trailermi ako úvodným dejstvom.

Potom nastane invázia (s prekvapivým počtom) a keď padne prvý mrakodrap, pozeráte na lístok, či ste neprišli na Transformers 3. Uff, deštrukcia nie je príliš originálna a berie si z posledných hitov čo sa dá. Eštože padnú emzáci aj do vody, kde môže konečne začať alternatíva stolovej hry lodičiek, na ktorú názov odkazuje. Inak tá sa prejaví občas pálením naslepo na očíslované miesta bojiska (scenáristi na to vymysleli dokonca aj terminus technicus, takže dáva ako-tak zmysel).

Nasleduje hodina, kde uvidíte všetko. Lode sa potápajú ako Titanic (aj hrdinovia skáču). Padajú diaľnice (Vojna svetov), letecká obrana (Pearl Harbor) a na kopec so satelitmi lezie neuveriteľná dvojica krásna terapeutka-vojnový veterán (to je vlastný vstup). Boje sú treskúce, taktické (loď sa šoféruje skoro ako auto), naši sa dostanú rýchlo pod tlak a čakáte protiúder: ako sa dá bojovať s emzákmi, sú zraniteľní, uvidíte ich? Na niektoré otázky film odpovedá, iné ignoruje a je tu idea, že ľudia sa pre emzákov nejavia ako jasné ciele, no niečo kovové alebo zbraň im mení zameranie. Vrchol príde v podobe finále a do akcie vypláva stará bojová loď s posádkou, ktorá hrdinov osloví: Čo tu len tak stojíš, synak?

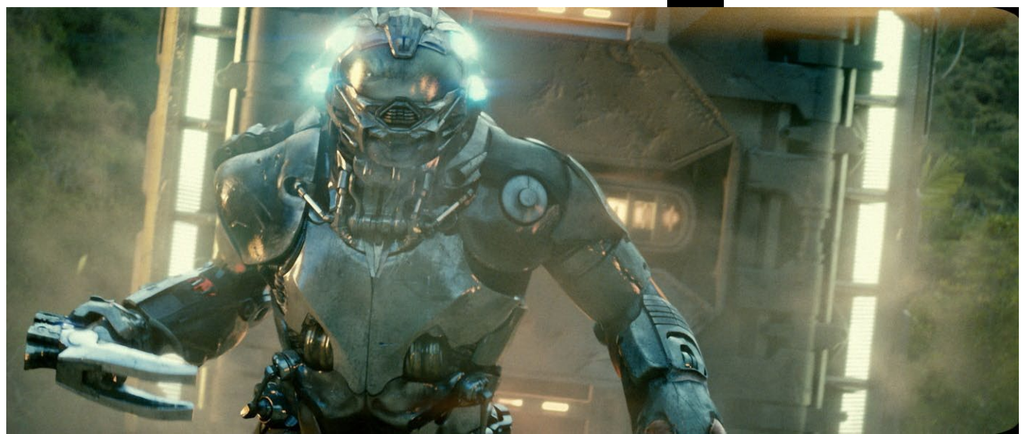
Bojová loď je zvláštne podaný blockbuster, ktorý vie, že má sci-fi ideu a chce sa tváriť vážne, ale túto snahu vzdáva okamžite. V nudnej polhodine na začiatku, po prvom boji, ktorý vás nezaujme či v momente, keď sa zvuku ZZ Top či AC/DC nastupuje posádka do akcie alebo sa má odohrať napínavý zvrat. Peter Berg dostal buď bizarný scenár alebo bláznivý nápad, že za 200 miliónov tu nakrúti blockbuster, ktorý nielenže neberie sám seba vážne, ale je rovno paródiou celého žánru.

Potom vás už príliš nezaujme, že lode sú technicky dokonalé a akcia je perfektná vrátane efektov ako vynáranie sa obrovských lodi a stekanie prúdov vody z ich útrob či vynikajúci zvukový mix, ktorý vyťahuje originálne efekty. A Steve Jablonsky dodal solídnu hudbu, čo nevykráda iných.

Taylor Kitsch po Johnovi Carterovi ukáže, že jeho hviezda do dvoch rokov zhasne. Liam Neeson je fajn tvrďák, ktorý ako jediný pochopil, o čom je žáner a musíte ho brať vážne. Rihanna má asi o 90% viac dialógov ako potrebuje – redundancia jej hlášok je neskutočná!! Peter Berg ju berie do záberu hocikedy a nechá trepať blbosti, len aby bola na plátne. Liezla mi na nervy.

Bojová loď je Svetová invázia: Bitka o LA na vode. X-tá variácia na inváziu, ktorej scenár je veru chatrný a technicky môže zaujať, ale pri ukrutnej dĺžke vás môže rýchlo unudiť. Toto všetko ste už videli a po 15-20 rokoch blockbustrov je už fakt ťažké nakrútiť niečo nové. Je to vytriezvenie pre mnohých divákov veľkého letného kina, že v Hollywoode sa už iba strašne recykluje. Škoda.

4.0



PRCI, PRCI, PRCIČKY: STRETÁVKA

Michal Korec

KEĎ PRIŠLI PRVÉ PRCIČKY, MNOHÍ SME BOLI V TÍNENDŽERSKOM VEKU A POKIAĽ PRIŠLI NA SLOVENSKO, STAL SA Z NICH PRIAM KULTOVÝ HIT. BOLA TO 90-MINÚTOVÁ HRUBOZRNNÁ KOMÉDIA, KTORÁ ROK PO NIEČO NA TEJ MARY JE PRINIESLA NOVODOBÉHO ZÁSTUPCU NEPRÍSTUPNÝCH (TZV. R-KOVÝCH) KOMÉDIÍ. ČO MÔŽE BYŤ UŽ ĽAHŠIE A VTIPNEJŠIE AKO SA SNAŽIŤ ŠTYROCH PANICOV POVOLAŤ DO SEXUÁLNEJ AKCIE?

Otrinásť rokov neskôr idú hrdinovia na svoju prvú stretávku zo strednej školy a veľa vecí je inak. Jim a Kevin sú ženatí, Oz je TV hviezda a žije s modelkou, Fincha nikto nevidel a Stifler sa tvári vo veľkej firme ako majster sveta, no v skutočnosti býva stále s mamou. Ale popritom bojujú aj s problémami tridsiatnikov – jeden je pod papučou, druhému neklape sexuálny život, tretí chcel mať už rodinu. A keď sa majú stretnúť vo svojom mestečku, čakajú ich nové nástrahy ako vnadná 18-ročná susedka, ktorú kedysi Jim opatroval či staré známe lásky z minulosti. Je stretávka práve to miesto, kde sa môžu konať ďalšie trapasy a meniť životy?

Isteže áno, aj keď nové Prcičky už nemajú tie grády ako kedysi, o čom svedčí i mierne natiahnutá stopáž na 113 minút, ktorá so sviežimi deväťdesiatkami nedá porovnať a pripomína oveľa dlhšiu dobu na spamätávanie sa z opice minulého večera – čím sme starší, tým sa dospáva ťažšie. Veľa sa spomína, v prvej polovici sa často málo nového stane a aj v druhej časti sa musí roztočiť dáka párty, aby vznikli neskutočné problémy. Pravda, veľa sa zmenilo, o čom svedčia až archaické pokusy Stiflera o humor (napriek nim je stále jednou z najvtipnejších postáv a drží partiu spolu). A je možno na škodu, že postavy sú už také zaškatuľkované, že scenár im nedovolí ujsť ďaleko od existujúcich rolí. Takže Jimov tatko musí začať mudrovať, Finch vidieť Stiflerovu mamu atď.

Nie je na škodu si zaspomínať, ale potrebujete aj nové motívy postáv a tie paradoxne prináša iná rovina ich životov – tá čo pomaly búcha na bránu stredného veku. Je fajn vidieť, že každý borec to dotiahol niekam inam. Stretávka prekvapivo otvára otázku návratu do domova a niekedy nechá rozpumpovať myšlienkový pochod v snahe hľadať pravú náturu. Je moja súčasná žena tá pravá alebo to bola prvá láska? Mám ostať so superkočkou či v meste žije lepšia? Po dvoch tretinách je film pripravený hodiť dovtedajšie životy hrdinov za hlavu a zmeniť ich kvôli jedinému víkendu. Nie je to zlá idea; a každý čo sa vrátil po čase do rodného mestečka či na stretávku môže zažiť podobné. Rovina rozmýšľania nad životom funguje – a občas aj lepšie ako prvoplánový humor...

...ktorý si jasne vyberá svoje obete a je jasné, že veľa trablov zoberie na seba Jim so Stiflerom. Sú solídnou kombináciou a každý má inú parketu, ale ich situačný humor zaberá naplno. Či už v sólo scénach alebo prekvapivo aj na jednej párty či na ceste z nej. Na dnešné pomery sa netlačí na pílu príliš, na pomery série je to solídny štandard a pár poctivo napísaných scén s dobrými gagmi.

No ak by sa dnešný tínendžer pozrel na Prci, prci, prcičky: Stretávka a chcel v nich hľadať kúzlo prvého dielu a zistiť, čo na nich starší súrodenci či strýcovia videli, nenájde ho. Sú tu dobré scény a rovnako, ak nie väčší počet scén, kde sa veľa rozpráva, spomína i moralizuje, čo možno nebolo v tejto sérii často vidieť. Iste, hneď na to príde podpásovka aj do histórie série, ale už je to iné.

Pri hercoch je vidieť, že mnohí sa neuchytili a takmer desať rokov sme ich na plátne nevideli. Tu je to škoda (Mena Suvari), inde sme o veľa neprišli a Jason Biggs si zopakoval svoj štandard. Ale ak ste s hrdinami zažili prvé párty, môžete sa vrátiť – ale pozor, možno za cenu vlastnej reflexie.

6.0

UŽÍVATELIA

ANGRY BIRDS

Dado513

Kto by si nepamätal hru Snake určenú pre staré mobily fínskej Nokie, ktoré sa nám dnes pripomínajú už len prostredníctvom po internete kolujúcich obrázkov, ktorých obsah humorne naráža na ich vysokú odolnosť. Dnes už môžeme o tejto hre hovoriť ako o kulte medzi zábavou pre mobilné telefóny, no tak ako sa zdokonaľovali, rástol záujem aj o novinky, medzi ktorými už obľúbený, no zároveň aj technicky zastaraný hadík nenašiel svoje miesto.

A práve túto uvoľnenú pozíciu na poli mobilnej zábavy zaujal na pomedzí rokov 2009 a 2010 produkt fínskej spoločnosti Rovio, ktorý dostal vzhľadom na svoj obsah priliehavý názov Angry Birds. Nahnevané vtáčiky sa okamžite stali hitom a to takým obrovským, že v roku 2011 sa dočkali svojej obdoby aj na monitoroch počítačov.

Čím si vlastne táto hra získala tak obrovskú základňu fanúšikov? Predovšetkým ide o jednoduchý a už aj v minulosti pri iných podobných projektov osvedčený princíp, ktorým je hádzanie vecí s úmyslom deštrukcie daného cieľa. V tomto prípade sú to presnejšie, ako už názov napovedá, nahnevané operence, pomocou ktorých sa hráč snaží zničiť vopred pripravené stavby, no predovšetkým zneškodniť zelené tvory, v ktorých na základe vydávaných zvukov a niektorých vizorových čŕt spozná pozornejší človek prasatá.

To znie jednoducho, nie? No, asi vás budem musieť sklamať, také jednoduché to teda nie je. V takmer každom leveli sa totiž nájde aspoň jedno prasa, ktorému vývojári dodali okrem nevkusnej kamennej prilby aj preňho výhodnú strategickú pozíciu, pri ktorej bude hráč musieť využiť nielen prosté vystrelenie vtákov z praku, ale aj aké také zákony fyziky, viditeľnú vzdušnú čiaru vyznačujúc trasu letu predchádzajúceho vtáčika, ktorá sa neraz veľmi zíde pri plánovaní rýchlosti a smeru vystrelenia ďalšej operenej munície a takisto aj vlastnosti jednotlivých druhov vtákov. Dokopy ich je sedem a každý oplýva inou silnou stránkou (obrovské zrýchlenie letu, nafúknutie, znášanie vajec na hráčov pokyn). Hráč sa pritom ani v jednom leveli nemusí trápiť nad ich výberom, keďže ten už urobila hra zaňho, pričom mu nedovolí ani vybrať poradie, v akom ich využije a tým pádom sa náročnosť opäť o niečo zvyšuje.

Hra oplýva hneď niekoľkými kapitolami, ktoré obsahujú desiatky levelov preverujúcich šikovnosť, priestorovú predstavivosť a, áno, aj schopnosť využiť šedú kôru mozgovú. Každá kapitola pritom oplýva akýmsi náčrtom príbehu, presnejšie jednou animáciou na začiatku, pri ktorej nahnevané vtáky zisťujú, že im prasatá vykradli hniezdo s vajciami, poprípade si dokonca dovolili uniesť pár členov kŕdľa. A tu už, ako bolo spomenuté, nastupuje hráč snažiaci sa využiť všetky hrou i mozgom ponúknuté výhody na vyhubenie nepriateľov. Čím menší počet „munície“ pritom využije a čím sú následky jeho konania väčšie, tým získava vyššie bodové ohodnotenie a zároveň aj určitý počet hviezd, ktorý sa pohybuje v rozmedzí od jednej až po tri. To znamená, že prejdením všetkých levelov sa hra ani zďaleka nekončí a šikovnejších hráčov čaká ďalšia výzva - získať plný počet hviezd. Pri niektorých úlohách sa však tvorcovia bohužiaľ nevyhli až prehnanej obtiažnosti, pri ktorej nepomôže ani hráčova zručnosť a ich splnenie tak závisí skôr od šťasteny.

K opakovaniu celej hry za účelom splnenia všetkých úloh, čiže získaniu plného počtu hviezd, sa však nedostane každý. Príčinou nie je ani tak vyššia obtiažnosť, ktorá rozhodne nemusí sadnúť každému a najmä nie tomu, kto od hry očakával len primitívnu zábavku spríjemňujúcu dlhé a nudné chvíle ničnerobenia, ako skôr fakt, že aj napriek zábave a návykovej hrateľnosti, ktorú hra ponúka, tvorcovia pri obrovskom množstve levelov nedokázali udržať ich rozmanitosť na rovnakej vysokej úrovni. To nie je problémom hráčov berúcich Angry Birds ako príjemné spestrenie a zdanlivo nevinného žrúta času, ktorý dokáže zabaviť kedykoľvek a pokiaľ vlastníte hru vo svojom mobilnom telefóne, aj kdekoľvek. Brať však túto hru ako plnohodnotný titul, pri ktorom je potrebné dennodenne cvičiť a zdokonaľovať svoju zručnosť, by mohlo namiesto osvedčenej zábavy priniesť len nudu a pocit stereotypu.

Vizuálnej stránke Angry Birds nie je prakticky čo vytknúť. Nejedná sa síce o žiadny prelomový počin, ktorý by dal počítačom poriadne zabrať, ale to pri žánri a pri jej veľkosti (celá zložka s hrou má len necelých 50 MB) ani nikto nemohol očakávať. Rovio vsadili predovšetkým na farebnosť prostredia a vyšlo im to skvele. To všetko dopĺňajú rovnako pestrofarebné vtáky aj obydlia prasiat, ktoré okrem estetickej hodnoty majú aj veľmi dobre spracované deštrukčné vlastnosti. Kým hradbu z dreva rozbijete ľahko a sklo vám taktiež nenarobí väčšie problémy, kameň už so sebou prináša tvrdšiu a stabilnejšiu obranu nepriateľa a tým aj omnoho väčšie problémy pri pokusoch o jeho zničenie.

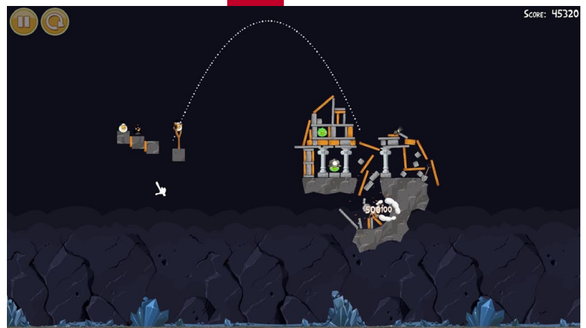
Pri zvukoch, ktorými hra oplýva, nie je potrebné pozastaviť sa na dlhší čas. V celej hre totiž zaznie len jedna plnohodnotná skladba sprevádzajúca hráča v menu po spustení hry a jeden nemenný zvukový podmaz na začiatku každej kapitoly. Okrem nich už túto stránku hry zastupujú len špecifické zvuky nesúce sa z hrdiel vystreľovaných operencov, rozbíjanie a aj občasné výbuchy jednotlivých častí stavieb a podivné kvíkanie prasiat, ktorého sa dočkáte väčšinou len pri neúspešnom pokuse prejsť jedným z levelov.

Verdikt: Nie je žiadnym prekvapením, že Angry Birds si dokázali neuveriteľnou rýchlosťou podmaniť milióny hráčov po celom svete. Pritom tvorcovia z Rovio vôbec nepotrebovali vtlačiť do ich projektu horibilné sumy peňazí a množstvo prekombinovaných gýčovitých nápadov, stačil len jednoduchý a v minulosti mnohokrát osvedčený koncept, ktorý kvalitatívne aj obsahovo posunuli do takých výšok, kam sa doterajší tvorcovia podobných hier len s túžbou pozerali.

8.5

+ nepretržitá zábava
+ veľké množstvo levelov
+ pestrofarebné vizuálne spracovanie
+ vynikajúce využitie núkajúceho sa potenciálu
+ zanedbateľná veľkosť hry a takmer nulové HW nároky
+ úlohy predstavujú výzvu...

- niekedy príliš vysoká výzva
- levely postupne strácajú rozmanitosť



xwing

WING COMMANDER SAGA: DARKEST DAWN

Rok 2012 sa črtá ako renesancia vesmírnych simulátorov. Začiatkom roka prišiel SOL: Exodus, ktorý bol síce po všetkých stránkach krátky lacný budget, našťastie však aj vcelku zábavný. O dva dni neskôr sa na Steame objavil výborne vyzerajúci Evochron: Mercenary (bohužiaľ som sa k nemu zatiaľ nedostal, ale plánujem to napraviť) a čaká nás nový začiatok legendárnej X-Série v podobe X: Rebirth. Momentálne je však na programe dňa iná legenda - séria Wing Commander vo forme Wing Commander Saga od fanúšikov tejto série.

Čo to však pre nás znamená? Známa značka, známy konflikt, množstvo práce a lásky, ktorú tejto hre fanúšikovia venovali. Na druhú stranu je tu však aj dlhý vývoj a s tým súvisiace použitie enginu ďalšej legendy, Freespace 2, ktorý bol síce updatovaný, ale zub času je neúprosný. Hneď na úvod chcem tiež povedať, že aj keď som hral Wing Commander 3 a 4, bolo to už dávno a Wing Commander Saga s nimi nebudem priamo porovnávať, akurát dodám, že príbeh je zasadený do obdobia súbežne s Wing Commander 3 a končí ukončením vojny medzi Kilrathi (mačkoidní emzáci) a Terranskou Konfederáciou (ľudia). Konfederácia práve odrazila inváziu Kilrathi smerovanú priamo na Zem a kolónie v ostatných sektoroch sú slabo bránené, keďže väčšina flotily je sústredená okolo Zeme a pomáha s jej obnovou a znovuvybudovaním obranných pozícií.

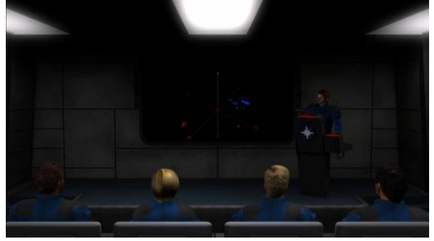
Nebudem však viac zdržiavať. Pýtate sa, čo také nám vlastne Wing Commander Saga ponúka? V podstate nič nové, len to čo dobre poznáme a máme radi, rokmi overenú kvalitu, podobne ako obľúbené jedlo od mamy/babky. Nostalgické spomienky prebudí hneď úvodná obrazovka s pohľadom do interiéru domovskej lode, ktorá slúži zároveň ako hlavné menu.

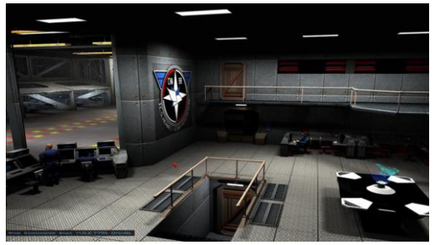
Na začiatku odporúčam skontrolovať, či máte vybranú kampaň Prologue a zahrať ju ako prvú. Slúži ako tutorial a zároveň úvod do deja, pričom priblíži pozadie, myšlienky a zážitky hlavného hrdinu. Obe kampane začínajú úvodnou animáciou, ktorá približuje aktuálnu situáciu (hint: vojna proti Kilrathi neprebieha pre ľudí práve najlepšie) a dej hlavnej kampane nadväzuje priamo na prológ. Najmä na začiatku kampaní sa pred misiami zobrazí obrazovka s veľkým množstvom textu. Môže pôsobiť odradzujúco, no pekne dokresľuje atmosféru keďže rozpisuje myšlienky a zážitky hlavného hrdinu, teda vás, mimo misií. Každá misia začína nadabovaným briefingom, po ktorom nasleduje zhrnutie (v neskorších fázach hry s vyššou hodnosťou môže meniť aj výzbroj svojej lode) a hor sa do akcie, po ktorej nasleduje taktiež dabovaný debriefing, pričom ak ste niečo nezvládli, môžte si dať zobraziť rady a misiu skúsiť znova. Nemusíte to však robiť a ak sa rozhodnete prijať aj nepriaznivý výsledok, hra ho zoberie do úvahy v ďalšom vývoji kampane. Autori sľubujú, že výsledok celej vojny bude závisieť aj od toho ako jednotlivé misie (ne)zvládnete.

Misie sú rôznorodé, klasické seek&destroy, eskortné, obranné, sem tam s prekvapením. Postupom času sa komplikujú, sú čoraz dlhšie, náročnejšie a takmer nikdy nejde všetko podľa plánu. Obe strany plánujú, chystajú útoky, pasce, protiútoky, proti-protiútoky. Celé to pridáva na atmosfére, cítite tlak, dobrý pocit, keď plán vyjde, eufóriu pri nečakanom úspechu, smutné vydýchnutie, ak sa vám s odretými ušami a veľkými stratami podarí prežiť nachystanú pascu či zlosť nad vlastnou nemohúcnosťou (autori sa snažili vyhýbať vyslovene zle predskriptovaným udalostiam typu loď vybuchne z ničoho nič len preto, lebo to chceli, za čo si zaslúžia pochvalu, ak nejaká loď nemá prežiť, je to zvyčajne spravené tak, že ste príliš ďaleko alebo nepriateľov je príliš veľa na to, aby ste tragédii zabránili alebo si všimli, ako sa to stalo). Misií je taktiež veľké množstvo (50 v hlavnej kampani), takže o hernú dobu sa nemusíte báť.

AI nepriateľov má samovražedné tendencie - nikdy neustupuje ani keď zostane posledný Kilrathi sám proti desiatim, pokiaľ mu to neprikáže skript, čo sa však dá prehliadnuť vzhľadom k tomu, že je to rasa bojovníkov, pre ktorých je česť na prvom mieste. Občas sa tiež stane, že AI to napáli priamo do veľkej lode (najmä bombardéry trpia týmto neduhom pri útoku), našťastie pre nich (a občas aj pre vás) nie sú kolízie príliš bolestivé. Vaši wingmani sú zvyčajne nesmrteľní, pokiaľ im smrť nepredpíše skript, našťastie sú to aj dobrí piloti, tak to nie je také do očí bijúce ako napríklad v X-Wing vs TIE Fighter či X-Wing Alliance, kde som bežne videl svojho nesmrteľného wingmana s 1% hull, 0% štítmi ako sa veselo aj naďalej necháva ostreľovať, najmä pohľad na také esá ako Luke Skywalker či Wedge Antilles ako si veselo plachtia vesmírom bez nejakých extra úhybných manévrov a nechávajú sa zozadu hladkať lasermi bol úsmevný.

V hre nájdete aj množstvo easter eggov, napríklad jeden z elitných pilotov v neskoršej fáze hry je pán House, callsign: M.D., sarkastický veliteľ čo obľubuje pilulky Vicodin. Hlášky pilotov a nepriateľov sú klasické, vcelku dobré, ale až príliš často sa opakujú, čo si uvedomujú aj autori a občas vás prekvapia - keď si už po asi dvestýkrát vypočujete od





Kilrathi že ste “hairless ape”, jeden z vašich wingmanov mu odpovie, že by ich v akadémii mohli začať učiť nové urážky.

Stíhače v hre sú dobre spracované a vyvážené. Každý má svoju rolu, silné a slabé stránky, akurát škoda že si nemôžte zvoliť ani v neskorších fázach hry aký chcete, ale sú pevne dané, zalietate si však so všetkými. Výnimkou vo vyváženosti je nový stíhač Excalibur, ktorý dostanete v pokročilých fázach, z ktorého mám pocit, že je skoro ako cheat - niečo na spôsob TIE Defender v Star Wars vesmírnych simulátoroch či Springblossom v X3: Terran Conflict - rýchlosť ľahkého stíhača, štíty a rakety stredného a palebná sila kanónov ťažkého stíhača. A akoby to nestačilo, ako jediný stíhač má automatické mierenie. Jediné, čo mu chýba, je vežička trčiaca zo zadku. Na druhú stranu má to byť novovyvinutý moderný stíhač, takže je jasné, že musí byť lepší ako predchádzajúce modely a v týchto neskorších misiách sa vám veru každá výhoda náramne hodí.

Čo sa týka technického spracovania, ovládanie je kvalitné, hra sa dobre ovláda aj kombináciou klávesnica + myš (Aj keď mám joystick, je to lacný šunt SpeedLink a deadzone je sviňa, najmä keď sa snažíte zostreliť veľké množstvo krpatých torpéd a nemáte na to veľa času.) Ovládanie je klasické old-school, milión kláves a ich kombinácií pre dva milióny príkazov. Samozrejme, pokojne si vystačíte s toľkými, koľko by sa zmestilo na konzolový gamepad, ale prečo nevyužiť prednosti PC, keďže sa hra pre konzoly nevyvíjala. Grafika je bohužiaľ dosť zastaralá, čo sa dá čakať, keďže hra funguje na staručkom Freespace 2 engine (aj keď mierne vylepšeným) a vo vývoji bola dlhých 10 rokov. Svoju úlohu však plní a pridáva hre aj nostalgickú hodnotu. Celkovo hodnotím Wing Commander Saga veľmi kladne, ide o hru kvalitatívne minimálne na úrovni pôvodných Wing Commanderov (akurát bez filmových sekvencií) s pútavým príbehom, zábavným, ale aj náročným gameplayom a nadštandardnou dĺžkou. Až na grafiku by som ju hodnotil ako veľmi vydarený AAA titul, ale ako sa hovorí, to najlepšie na koniec - hra je plne zdarma na stiahnutie z http://wcsaga.com/downloads/files/ releases.html, za čo jej s pokojným svedomím môžte pripočítať ďalší bod do perfektnej desiatky. Jednoznačne odporúčam.

8.5

+ pútavý príbeh
+ dĺžka
+ dve kampane
+ kvalitné a rôznorodé misie
+ cena

- grafika
- chýba multiplayer

PRICHÁDZA V MÁJI

DIABLO 3

MAX PAYNE 3

IRON FRONT: LIBERATION 1944

STARHAWK

DIRT SHOWDOWN