SECTOR

HERNÝ MAGAZÍN 05/2012

AKO NEPRÍSŤ O SVOJU ONLINE IDENTITU

DIABLO 3

MAX PAYNE 3

Od otvorenia mostu Golden Gate uplynulo 75 rokov. Oceľové monštrum so 129 tisíc kilometrov káblu v každom nosnom lane je na dôchodku, no stále po ňom prúdia autá v šiestich pruhoch, stále je otvorená cesta pre cyklistov a stále môžete prejsť na druhú stranu aj po svojich. Môžete sa ho dotknúť a odfotiť (ide predsa o najfotogenickejší most na planéte). Môžete to urobiť hoci aj zajtra, stačí prísť do San Francisca. Odoláva silným vetrom, častým hmlám a vďaka mimoriadnej údržbe aj zubu času, ktorý v prípade hier lepí na krabičky údaje o dátume spotreby.

Svoju prvú hru vydanú na CD si dnes nespustím. Strieborné disky driemu v krabici a je im jedno, že si pamätám, ako som musel zdrhnúť z práce, aby som si mohol Lands of Lore 2 kúpiť. Môj notebook už nemá mechaniku, dokonca už nemá ani systém, pre ktorý bola navrhovaná. A to nejde vôbec o najstarší kúsok v knižnici, ktorý mám.

Hry môžete zálohovať, urobiť si obrazy CD a potom ich prekopírovať niekam na vzdialené úložisko, tým ich však posielate do hrobu a dávate na hromadu "Keď budem mať viac času, tak si ich zahrám (čo nikdy nebude)." V pôvodnej podobe si ich už jednoducho nezahráte, aj pre to sa objavuje také množstvo remakov, HD remasterov a rôznych kompilácií Best of.

Keď sa vypnú servery, keď dajú prednosť iným, mladším ročníkom, keď prestane ísť Diablo, keď zrazu ohluchne služba distribuujúca hudbu, keď sa tajne stiahnu z obehu DLC alebo celé appky, snáď nám zapne, že je dôležitejšie zachovať odkaz interkatívneho média ako búchať na poplach a ukazovať prstom na nevyhnutnosť DRM ochrán. A čo o 10 rokov, keď si nebude mať kde overiť pravosť média, pretože server už nebude existovať? U takých peciek ako Max Payne 3 alebo Diablo 3 to bude bolieť najviac.

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 MÁJ 2012

ČLÁNKY
4 Ghost Recon: Future Soldier
8 FIFA 13
10 Spec Ops:The Line
12 Dragons Dogma
14 Carrier Command Gaea Mission
16 Čo potrebujete vedieť o E3
18 Najškaredšie obaly videohier
24 Ako neprísť o svoju online identitu
78 Súťaž o 3krát doplnky pre iPad od Logitech

REGENZIE
28 Max Payne 3
34 Diablo 3
38 Dirt Showdown
42 The Walking Dead: Episode 1
44 Tribes: Ascend
48 FEZ
52 Sniper Elite V2
56 Starhawk
60 UEFA EURO 2012
62 Fable Heroes
64 NInja Gaiden 3
66 Naruto Shippunden: Ultimate Ninja Storm Generations
68 Pandora's Tower

VIDEOREGENZIE

FILMY
Prometheus
Útek z MS-1

TECH
72 Samsung Galaxy SIII predstavený
74 Predstavujeme: PlayStation 3D Display
80
84
41 Risen 2: Dark Waters
51 Sniper Elite V2

UŽÍVATELIA
86 Hitman Absolution Sniper Challenge
90 Moja návšteva zóny

GHOST RECON: FUTURE SOLDIER

KRÁČAJÚ DUCHOVIA SPRÁVNYM SMEROM?

Pavol Buday

TRAILER

Vidieť nepriateľa cez stenu nie je normálne. Zabiť ho skôr než zaujme pozíciu strelca a vystrčí hlaveň, je podvod. Označiť jeho kolegov pomocou senzoru a už z diaľky vidieť, aké majú zbrane, musí by cheat. Kedy ale prestáva byť podvod podvodom a kedy sa mení na trik? Keď je na ňom postavená tímová spolupráca špeciálnej jednotky Duchov. Toto je príbeh, ako sa Ubisoft chce dostať do žánru, kde sa tasia veľké zbrane a o víťazovi sa rozhoduje na bojiskám absurdnou story či počtom zabitých teroristov.

V Ghost Recon: Future Soldier budete cheatovať, či sa vám to páči, alebo nie. Štvorčlenný tím nasadzovaný do každého kúta sveta, kde treba zneškodniť zásielku zbraní, eliminovať názory vedúce k novému svetovému poriadku či destabilizovať skupinu bojovníkov za slobodu v srdci Afriky, má po ruke len tú najmodernejšiu techniku a v mnohom pripomína vybavenie špeciálnych agentov. Identifikácia pozícií nepriateľa, ich označenie a vydanie rozkazu pre elimináciu sa zaobíde aj bez toho, aby ste tasili zbraň. Stačí vypustiť kvadrokoptéru (malú dronu so štyrmi vrtuľami) alebo zapnúť magnetické okuliare a vidíte, čo vidieť potrebujete.

Ako máloktorá hra vám Future Soldier dáva do rúk tak mocné zbrane, že sa budete cítiť neohrození, ale jedna guľka, jedno nájdené telo, jeden chybný krok môže snahu o tichú infiltráciu spláchnuť do kanála. V kooperácii troch autorských štúdií sa zrkadlia veľké série, počnúc Rainbow Six a končiac Assassin's Creed. Vo vzduchu visiace názvy miest, neidentifikovateľná zmes blikajúcich útržkov údajov či technika zabíjania „jedna rana, jedno telo" vám konštantne pripomínajú, že sa Future Soldier narodila v početnej rodine štúdií.

Ubisoft do nového Ghost Recon vkladá veľké ambície, jeho cieľovou destináciou je trh s modernými akciami, kde kraľuje jedna FPS, o ktorej sa každý bojí hovoriť. Pôvodne taktická tímová akcia mení svoje postavenie, prispôsobuje sa potrebám rýchlej hry a do komory vkladá náboj s nápisom globálny terorizmus. Nepopierateľný vplyv Call of Duty a Gears of War 3, súčasnej špičky medzi 3rd person hrami, je cítiť naprieč celou hrou a to aj napriek odohraniu iba časti z kampane. Od ponuky multiplayeru s obligátnou tímovou variáciou Hordy (tu nazvanú Guerilla), cez mobilnú aplikáciu, kde môžete meniť a upravovať svoj zbraňový arzenál, až po štruktúru kampane určenú pre štyroch hráčov online a dvoch offline.

Vďaka preview verzii sme splnili šesticu misií vytvorených podľa učebnice. Vsadilo sa na momenty plné výbuchov, padajúce lietadlá, spomalovačky a skúšajú to aj hrou na citlivú strunu telefonátom synovi v deň jeho narodenín. Misie na seba príliš nenadväzujú a odohraná polovica kampane zdieľa identický scenár - identifikovať, zlikvidovať a ujsť. Či už je to extrakcia dôležitého cieľa, ničenie zásob zbraní alebo hľadanie čiernej skrinky, odohráva sa v troch aktoch. Vo Future Soldier sa skrýva každé jedno klišé veľkých vojenských akcií, ale stačí zmeniť pohľad z FPS na 3rd person a perspektíva (aj názor) sa zmení. A keď do hry vložíte futuristické prvky, vytvára si vlastný podžáner, ktorý akčným hráčom ponúkne familiaritu a komfort bez obetovania dynamiky, rýchlosti a prehľadu na bojisku.

Ovládanie jedným prstom vás dostane cez prekážky, čupnete si za kryt a keď ho chcete zmeniť, kurzor namierite za najbližšiu prekážku a držaním tlačítka A tam štýlovo presuniete svojho vojaka sledovaného filmovou kamerou. Zachytenie boja z tretej osoby je jednou z predností Future Soldier. Vojaci sa hýbu realisticky, plynule prechádzajú z poklusu do opatrnej chôdze. V pohybe cítite váhu, rýchlosť aj to, či sa ku krytu postava prisunie, dobehne alebo sa šmykne. Aj situácia, keď sa ocitnete v krížovej paľbe, je verne spracovaná. Ovládaný Duch vám nedovolí vykloniť sa ani vystrčiť zbraň. Streľba ho paralyzuje a na malý moment kladie odpor, akoby vám naznačoval, že sa nenechá zabiť.

Future Soldier je postavená pre efekt a akciu, preto v kampani padne nejedno lietadlo, preto vybuchujú steny, múriky sú ohlodané guľkami, krytie sa rozpadá, preto je možné zabiť cez tenké prekážky, preto po vás strieľa vrtuľník, preto kosíte nepriateľov z korby džípu, preto je HUD umiestnený v blízkosti postavy a preto je každá misia iná. Raz ste sniperom, potom v noci prekračujete runway, kam pristávajú lietadlá a preto máte po ruke všetky tie vychytávky ako neviditeľnosť, dronu, senzory či magnetické videnie. Misie, ktoré sme mali možnosť odohrať, kládli dôraz vždy na jednu z týchto hračiek.

Duchovia sa dokážu nepozorovane pohybovať a vďaka aktívnej kamulfláži, ktorá je stále aktivovaná, sa nemusíte vôbec zaoberať takými vecami ako kam sa dívajú stráže alebo ako rýchlo sa pohybujete, či kde je minimapa. Prejdete patrolujúcim nepriateľom poza chrbát. A ak fandíte tichému postupu a nevyhnutnej eliminácie iba vybraných cieľov, tak sa pripravte na situácie, kde musíte tasiť zbraň bez tlmičov. Lineárna štruktúra sleduje predpripravený scenár a kde sa má strieľať, tam sa strieľať bude. Aj v Moskve medzi dvomi výškovými budovami, pod ktorými prebieha demonštrácia s tisíckami ľudí.

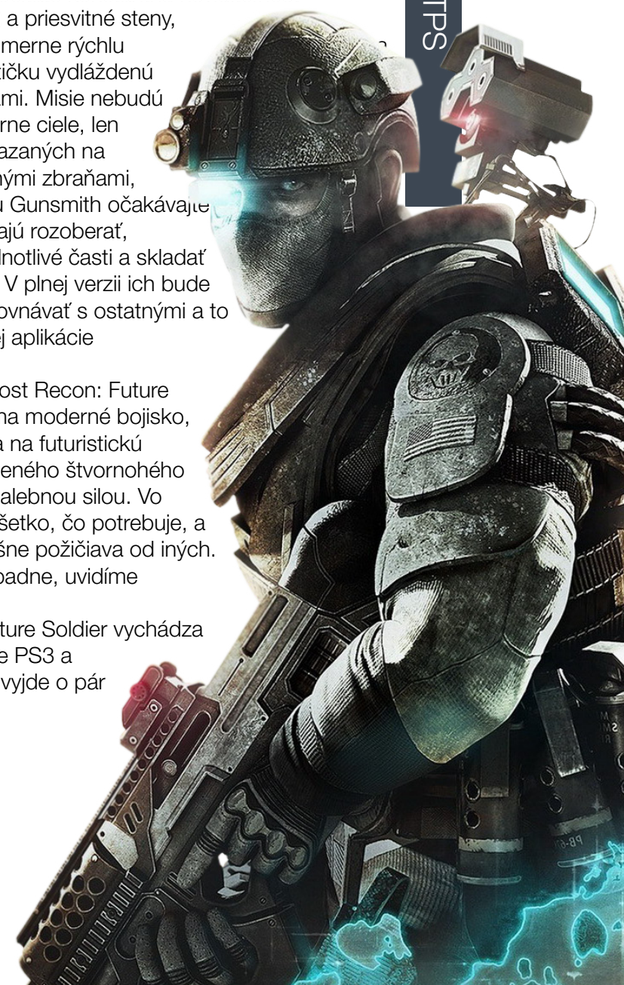
Ak ste videli niektoré z videí Future Soldier (máme ich celkom 28), určite ste zazreli v zábere identifikáciu cieľov a prieskum terénu, na ktorý si hra potrpí. Pri infiltrácii sa tak opakuje dokola jedna a tá istá technika s označením a synchronizovanou eliminációu. Či už je to pomocou lietajúcej drony alebo cez ďalekohľad zbrane. Označením vlastne vyberáte ciele Duchom, ktorí okamžite zaujmú pozície a čakajú na signál. Buď dáte povel k útoku bez vaše účasti alebo sa pridáte a zlikvidujete štvrtý cieľ. Tam, kde je vojakov viac, očakávajte odpor.

Hranie tak v mnohom pripomína Splinter Cell, len namiesto toho, aby ste si museli špeciálnu schopnosť cvičeného agenta zaslúžiť, vo Future Solider stačí ukázať a vojak zomiera. Future Soldier celý priebeh uľahčuje predpripravenými situáciami, nedovolí vám odkloniť sa, ale cesta vedie iba vpred. Členovia tímu neustále udržujú rádiový kontakt a informujú o pozíciách nepriateľa a keď to nie sú oni, hra vám sucho oznámi, že je vzduch čistý a môžete bežať k ďalšiemu checkpointu. Takto si hra udržuje pomerne vysoké tempo a to aj v situáciách, kde nie je dovolené, aby vás niekto zahliadol.

Ďalšou barličkou pomáhajúcou v napredovaní je korekcia mierenia pri pohľade cez mieridlá (Xbox verzia) a keď si k tomu pripočítate konštantnú neviditeľnosť (stačí byť v podrepe) a priesvitné steny, máte pred sebou pomerne rýchlu jasne označenú cestičku vydláždenú skriptovanými scénami. Misie nebudú mať žiadne sekundárne ciele, len zopár miniúloh previazaných na počet zabití s vybranými zbraňami, ktorých vďaka módu Gunsmith očakávajte milióny. Zbrane sa dajú rozoberať, upravovať, meniť jednotlivé časti a skladať preferované modely. V plnej verzii ich bude možné zdieľať a porovnávať s ostatnými a to aj pomocou mobilnej aplikácie pre iOS a Android.

Pre Ubisoft je Ghost Recon: Future Soldier vstupenkou na moderné bojisko, v ktorom sa spolieha na futuristickú výbavu vrátane obrneného štvornohého robota s brutálnou palebnou silou. Vo vybavení má zatiaľ všetko, čo potrebuje, a čo nemá, to si úspešne požičiava od iných. Ako to nakoniec dopadne, uvidíme už o pár dní.

Ghost Recon: Future Soldier vychádza 25. mája vo verzii pre PS3 a Xbox360. PC verzia vyjde o pár dní neskôr, 15. júna.



FIFA 13

PÄŤ DÔVODOV PREČO OPÄŤ VYJSŤ NA TRÁVNIK

Pavol Buday

Futbalová séria FIFA si stihla za minulé roky napraviť pošramotenú reputáciu, EA rok čo rok uvádza na trh viac ako len vylepšenie štatistík s updatovanou grafikou. Jediným čiernym bodom na inak výbornom futbalovom zážitku FIFA 12 je jej oficiálne DLC UEFA EURO. Ešte pred prvým výkopom európskeho pohára bola ohlásená FIFA 13 a tú nám EA priblížila počas online konferencie koncom minulého týždňa.

Producenti Nick Channon a Aaron McHardy si pre predstavenie vybrali päť základných pilierov, na ktorých stojí a padá nový ročník. Na sérii záberov prekladaných so záznamom zo skutočných zápasov a pozorne vybraných modelových situácií bola demonštrovaná desivá autenticita.

Jedným z prvých bodov na programe – vylepšená útočná AI – znie ako obyčajný marketingový ťah, ale len do chvíle, keď uvidíte, ako využívajú hráči bez lopty šancí a ako si pýtajú prihrávku. Vo FIFE 12 hráči reagovali na základe situácií v bezprostrednej blízkosti, vo FIFA 13 je to trochu inak. Berú sa do úvahy premenné ako zmena postavenia obrancu, prehodnocujú sa dopredu ďalšie kroky, aby sa útok nespomalil a došlo k jeho zakončeniu výstrelom na bránu. AI predvída.

Hráči si tak vypýtajú loptu do behu, uvoľňujú sa kľučkou pomedzi dvoch obrancov. U predchodcu sa AI sústredila iba na zakončenie, hráč v poli sa často zastavil, rozmyslel si to a bežal opačným smerom. Vy ste tak nemali komu nahrať. Vo FIFA 13 je hra futbalovejšia, plynulejšia a to aj vďaka odskakovaniu lopty pri spracovaní silných prihrávok, ktoré nekončia hneď na kopačke, ale pri šprinte si ju útočník pred sebou posúva. Dokonca môže byť atakovaný ťahaním za dres a stratenú rovnováhu v predklone vyrovnávať.

Doteraz ste mohli šprintovať iba po priamkach, po novom sú už dráhy zakrivené a hráči môžu vbehnúť do priestoru medzi obrancov, ktorých obyčajne obchádzali. Spoluhráči si nechodia pre prihrávku k vám, ale otvárajú hru a pýtajú si ju do behu. Sledovanie útoku vo FIFA 13 má veľmi blízko k živému prenosu. „Nevyužívali celý priestor na ihrisku," kritizuje správanie spoluhráčov McHardy.

Obyčajne sa rozhodovali na základe toho, čo sa deje v ich bezprostrednej blízkosti a keď sa hra dostala k nim, začali byť aktívnejší. Nová AI rozmýšľa dva-tri ťahy vopred a predvída. Hráči tak viac riskujú a aktívnejšou hrou otvárajú hru aj po krídlach, čím sa vytvára viac príležitostí na založenie útočnej akcie. Autori sú si vedomí, že nie každý útočník sa uvoľní šprintom, od toho budú štatistiky a potom sú tu aj obrancovia. McHardy tvrdí, že všetko je to o balansovaní. Do vydania majú ešte niekoľko mesiacov, navyše do hry chcú zakomponovať aj pripomienky z rôznych prezentácií a výstav, kde sa nový ročník objaví.

Ďalšou novinkou bude Complete Dribling. Vedenie lopty v 360° tu už bolo, ale teraz sa zohľadňuje aj to, ktorým smerom je otočený trup hráča a kam sa pozerá. Môže tak klamať telom, čím fintičky a kľučky vyzerajú ešte reálnejšie. Dokonca bude možné tieniť loptu telom alebo prijať nahrávku cez plece. Dribling získa nový stupeň precíznosti, ktorý si požičali autori z FIFA Street, zvýši kontrolu nad vedením lopty a hlavne umožní bleskovo reagovať bez toho, aby ste čakali na dokončenie animácie kľučky či prehadzovania lopty z pravej na ľavú nohu.

S Complete Dribling súvisí aj First Touch Control. „Toto zmení hru v dobrom slova zmysle," hovorí McHardy. Pri hraní vraj budeme musieť rozmýšľať ako futbalisti. O čo ide? Pri prihrávkach sa zohľadňuje rýchlosť strely, pod akým uhlom letí lopta, ktorým smerom je otočený hráč a či práve beží alebo stojí. Lopta nikdy nie je prilepená na nohe, keď šprintujete, ale si ju kopete pred sebou. Pri spracovaní odskakuje, dochádza k oddeleniu lopty od hráča, čo už dokážu využiť aj obrancovia a pri zle spracovanej prihrávke sa jej zmocnia. Tieto situácie nie sú úplne náhodné, ale autori o nich hovoria, že ide o kalkulovanú náhodu. Ak vám príde ťažká nahrávka, zvyšuje sa šanca, že lopta nebude na 100% vaša.

Nahrávky ovplyvní dokonca aj počasie či vlhkosť trávy.

Zmeny neobídu ani Player Impact Engine, ktorého kvality boli sarkasticky odprezentované na známom videu, v ktorom si dvaja hráči dávajú po páde francuzáka v bránkovisku. Ak náhodou hráči na seba padnú, budú vedieť jeden o druhom, kto je dolu a kto hore a kto bude vstávať zo zeme ako prvý. A môže to byť efektným odkotúľaním do strany. Autori sľubujú, že by nemalo už dochádzať k lámaniu rúk, neprirodzenému vykrúcaniu údov ani nezmyselnému otáčaniu sa o kolo vlastnej osi.

K Player Impact Engine pribudne nadstavba - technika Push and Pull, inými slovami ťahanie a šťuchanie. Rozhodca bude zohľadňovať pri pískaní aj boj o pozíciu či loptu. Pri zohľadňovaní fyzickej stavby hráčov budeme svedkami ťahania za dres a sťahovania hráčov na zem či iných kartových zákrokov. Výsledkom bude aktívnejší boj o loptu ako napríklad križovanie dráhy útočníka a t
ienenie vlastným telom.

Pri odpískaní priameho kopu sa bude dať pohybovať múrom (na čo rozhodca môže zareagovať), zväčšiť ho povedzme na osem hráčov a pri strele vyskočiť aj dvakrát do vzduchu, ak sa lopta odrazí alebo pri rozohraní nacvičenej štandardnej situácie. McHardy na záver prezentácie telegraficky spomenul, že vylepšení sa dočkajú rozhodcovia, pribudnú nové animácie osláv gólu, strely pri páde, nahrávky cez plece a iné.

„Chceme dosiahnuť toho, že ak si pustíte predošlý ročník, budete si hovoriť, že vám tam niečo chýba." vysvetľuje zmeny, ktoré sa snažia zakomponovať hlavne pod kapotu. Musíme mu dať za pravdu, porovnávacie situácie v porovnaní s FIFA 12 vyzerá FIFA 13 o generáciu lepšie, čo sa týka reálnosti. A keď boli porovnávané situácie so záznamom zo živých prenosov, nebol takmer badať rozdiel. Ale to bolo možno spôsobené kompresiou online prenosu.

FIFA 13 vychádza vo verziách pre PC, PS3, PSP, PS2, Vita, Xbox360, 3DS, Wii, WiiU a iOS v priebehu jesene.

SPEC OPS THE LINE

KRVAVÁ DOVOLENKA V DUBAJI

Pavol Buday

Karta sa obrátila. Do škatuľky s nálepkou teroristi nepatria už iba mocichtiví Rusi a pomstychtivý Taliban, ale už aj vojaci americkej armády. Na uniformy im v akcii Spec Ops: The Line nalepila terče nenásytnosť. Čo sa skutočne stalo v Dubaji počas evakuácie vedia len oni a John Conrad, ktorého sa vydávate v koži člena špeciálneho komanda nájsť.

Spec Ops: The Line sa hrá ako ktorákoľvek iná 3rd person akcia. Spolieha sa na systém cover&shoot, pred mušku nabiehajú nepriatelia, ale je to prostredím a kulisami, ktoré z nej robia niečo viac, niečo, čo si zapamätáte kvôli takým momentom ako podozrivo hladký povrch piesočného jazierka, ktoré v momente keď doň vstúpite, prederavia ho guľky. Sklenená podlaha sa prepadne a hrdina zostane visieť jednou rukou na tráme a druhou sa snaží odraziť útočiacich nepriateľov pod ním. Scéna ako vystrihnutá z filmu Day Adter Tomorrow, kde výpravu v mrazivom New Yorku čakala podobná situácie, ale v Spec Ops nepokrýva prostredie sneh, ale horúci piesok a to až do výšky mrakodrapov.

Úvodný prelet nad mestom, ktorý je súčasťou hrateľného dema (nájdete ho na XBL aj PSN) spolu s dvomi epizódami z príbehovej kampane, vám ukáže zlyhanie sna vybudovaného na predaji ropy v plnej paráde. Rozostavané budovy s nahlodanou statikou, kolabujúce výškové žeriavy, blížiaca sa búrka a niekde medzi nimi krutá prestrelka medzi dvomi vrtuľníkmi. Parádny začiatok.

Moderná adaptácia diela Srdce Temnoty od Josepha Conrada čerpá inšpiráciu z katastrofických filmov a do zničených kulís zasadzuje príbeh, v ktorom sa mažú hranice medzi spojencom a nepriateľom. Zúfalosťou a tajomnom sú opradené opustené budovy, luxusné byty s vyprahnutými bazénami a steny popísanými odkazmi, ktoré nedávajú zmysel. Kto klame? Kto hľadá pomoc, keď malo byť mesto úplne vyľudnené? Táto bohom zabudnutá zem má dokonca aj hlas v rádiu, ktoré vysiela!

Topiaci sa Dubaj pod nánosmi piesku má na svedomí púštna búrka (tá ozajstná, nie bojová operácia) a nie je to príjemný pocit, ak ste toto mesto navštívili. V úvode piatej misie podliezate niečo, čo vyzerá ako most. Až na jeho konci zistíte, že stojíte na streche. Otvorí sa vám desivý výjav kaňonu, ktorého steny tvoria výškové budovy až po strechu zafúkané pieskom. V takýchto kulisách dostávajú prestrelky autentickejší náboj boja o holý život. Piesok je nepriateľom, keď roztrhne dvere a vás ako prúd vody spláchne pod nad roztrhanú stenu, ale ak to dokážete využiť, viete ním zasypať útočiacich vojakov.

„Čo sa stane v Dubaji, to zostane v Dubaji," utrúsi sarkastickú poznámku na vyrabovaný vrak športového auta jeden z členov jednotky pod vedením Walkera, s ktorým hneď na začiatku zistíte, že evakuácia neprebehla podľa plánu a počas záchranných prác došlo k niečomu, čo v meste vyvolalo hádku, po ktorej zostala cesta lemovaná telami vojakov. Rozkladu je vystavené absolútne všetko. Čo nie je dotrhané, to bude rozstrieľané alebo zničené raketometom, ako obrovský bilboard nad diaľnicou, ktorá teraz pripomína zvlnenú morskú hladinu.

Lugo, Adams a Walker je trojica, ktorá stojí medzi 33. jednotkou a dezertérmi údajne poslúchajúc na slovo agenta CIA. Kontrolujú všetky dôležité body od rýchlostnej cesty, cez spadnuté lietadlo rozbité na stovky kusov, až po strechy strategických budov, kde prídu k slovu sniperky. Spec Ops: The Line má rýchle tempo, počas ktorého sa striedajú zaujímavé momenty pre udržanie pozornosti. Menia sa lokality aj situácie, kde sa uplatní využívanie krytia či boja na väčšiu vzdialenosť alebo presná muška, keď na vás útočia nepriatelia s brokovnicou či samovrahovia s nožmi.

SpecOps: The Line sa necháva pomerne slušne inšpirovať aj hernými predlohami, pričom najviac inklinuje ku Gears of War a to aj dorážačkami zranených nepriateľov podrážkou kanady, pažbou alebo guľkou z milosti do tváre. V hre isto narazíme na množstvo iných maličkostí či pozičaných alebo pôvodných, ako napríklad sústredenie paľby na jeden cieľ, počas ktorej sa môžete presunúť a zaujať výhodnejšiu pozíciu. Prestrelky sa neodohrávajú len v jednej rovine, ale nepriatelia útočia zdola, spúšťajú sa na lanách alebo sa presúvajú. Ich výhodou bude ich počet, nie inteligencia. Hra naopak bude primárne ťažiť z nebezpečnstva sypkej smrti a hrozby blížiacej sa ďalšej búrky.

Spec Ops: The Line je našim tajným koňom tohto leta, vychádza 29. júna, čo je práve čas na dovolenku. Možno ju budete tráviť v Dubaji.

Firma: 2K Games

Žáner: TPS

TRAILER

VYPESTUJTE SI PARTIU HRDINOV

Pavol Buday

Firma: Capcom

Žáner: RPG

Traja patria k fantasy RPG hrám rovnako ako teroristi do každej modernej akcie. A jeden taký ohnivý drak prilieta hneď v úvode Dragon's Dogma. Teatrálnym spôsobom vystraší kompletne všetkých farmárov prímorskej usadlosti, až na jedného. Toho však pripraví rovno o srdce a než sa mu bude môcť postaviť, čaká ho dlhá, predlhá cesta. Capcom ale nechce, aby ste pri zbieraní skúseností a zoceľovaní krehkého tela hrdinu, ktoré sa len pred minútou narodilo v editore postáv, neboli sami a tak vám nadeľuje status – Arisen.

Arisen má schopnosť komunikovať s tajomným spolkom Pawns, spoločníkov, ktorí sú pripravení položiť život za svojho majstra. Pawni sú vašimi služobníkmi, patria medzi unikátnu vlastnosť Dragon's Dogma a trúfam si tvrdiť, že aj jedno z najelegantnejších riešení manažmentu partie hrdinov. Správajú sa totiž autonómne, nepotrebujú vás, aby ste ich komandovali (aj keď to môžete robiť nepriamymi príkazmi). Robia všetko pre to, aby sa cítil pán spokojný.

V Dragon's Dogma putujete vo štvorici. Základom partie je hlavný hrdina, ktorého definuje celá rada posuvníkov od fyzickej stavby, cez účesy, až po charakterové rysy a nakoniec aj povolanie – zlodej, mág a bojovník. Tu sa Capcom nesnaží vôbec experimentovať s exotickými rasami alebo classmi. Druhým členom partie je váš pobočník alebo hlavný pawn. Toho si rovnako prispôsobujete k obrazu svojmu. Táto postava je nemenná, avšak všetky nadobudnuté skúsenosti aj skilly sa zapisujú na server, odkiaľ si ho budú môcť ostatní hráči za zlato najať! Rovnako aj vy vo svete narazíte na postavy iných hráčov.

Zvyšok partie uzatvárajú spoločníci, ktorých môžete pravidelne meniť a podľa potreby prepúšťať zo služby alebo ich naopak najímať na ťažkú úlohu pred vami. Pawni nie sú len obyčajné NPC postavy, ktoré vám pomôžu zlikvidovať desať vlkov a prerieditť rasu goblinov. V čom vynikajú, sú ich osobnosti a neustály kontakt s hráčom. Vedia, kam idete, čiže suplujú kompas. Ak sa od hlavného questu vzdialite, pretože na kopci stojí voľne pohodená skala, o ktorej viete, že bude zhodená a keď vás neprizabije, tak z okolitých kríkov vyskáču banditi, tak vám oznámia, že tadiaľto cesta do hlavného mesta nevedie. Ale do boja sa zapoja a radi, s bojovým pokrikom.

Keď padnú banditi, pozbierajú loot, prehrabú telá a ak začnete rozbíjať sudy, dorazia zvyšok. „Toto je pre vás, pane.“ a do inventára pribudne kryštáľ. Zvyknete si na ich konštantnú pozornosť a aktívne zapájanie do dobrodružstva. Počas boja uchopia oslabených nepriateľov a pridržia vám ich, aby ste ich dorazili v spomalenom zábere. V zápale kričia, kde zasiahnuť obrovského netvora, a ak s ním už prišli do kontaktu, rovno vám prezradia aj slabé miesto. Či už hráte za mága, zlodeja alebo bojovníka, správne vybalansovaná skupinka je základom na prežitie v obrovskom otvorenom svete. Kam dovidíte, tam sa môžete vydať. Sú to vysoké hradby? Tak môžete vziať jed na to, že raz k ním prídete a môže to byť v sprievode rebriňáku, na ktorom je naložená hlava hydry - dar od vás panovníkovi.

Arisen si od začiatku buduje reputáciu neohrozeného hrdinu, ale bez pawnov to budete mať ťažké. Pred najatím si môžete pozrieť, na akého nepriateľa sa špecializujú, aké majú skilly, aký level dosiahli a koľko pýtajú zlata za služby. Ak padnú v boji, viete ich spätne oživiť. Keď to nestihnete, nadobro oňho prídete. Ako sa staráte o nich, tak sa starajú o vás. Liečia vás, zbierajú zlato aj skúsenosti. Pawnov je možné komandovať iba nepriamymi rozkazmi typu útoč na môj cieľ, či stiahni sa.

Dragon's Dogma sa ovláda ako klasická 3rd person akcia. Silné a slabé údery nesenou zbraňou sú doplnené primárnymi a sekundárnymi skillmi. Moja čarodejníčka v roztrhaných šatách a sánkou ako boxer sa oháňala na blízko palicou, ale jej doménou boli fireballs, blesky a mrazivé kúzlo. Všetky skilly sa učíte u obchodníkov a jedine u nich sa dajú vložiť do quick slotov pre rýchle vyvolanie. U kúziel neplatí, že po stlačení tlačítka vyletí z palice ohnivá gula. Postave chvíľu trvá, kým pripraví kúzlo, potom ho môžete pravým analogom smerovať na cieľ a ak je potvora veľká, tak aj vybrať, ktorú časť tela zasiahnete. Hydre uviazne v hrdle sud s pušným prachom, ktorý sa dá efektne z diaľky odpáliť.

Vo svete bude plno príležitostí, ako si zarobiť alebo prísť k lepšiemu vybaveniu či zlatu na najímanie pawnov. Úlohy sú spočiatku jednoduché ako napríklad zabiť vybraný počet nepriateľov alebo doniesť do dediny tesne po útoku draka liečivé byliny, ktoré rastú pod korunou stromu, na čo upozorňujú aj pawni. Ponorenie do hry je úplne bezproblémové a výborne je vyriešená aj navigácia, takže nikdy nezablúdite a čo je najlepšie, pri putovaní dochádza k potýčkam s banditami alebo oslobodzovaní nevinných ľudí zamknutých v klietkach. Na ceste vás prekvapia nepriatelia, svorka harpyí alebo čierno čierna noc.

Dragon's Dogma je pôvodne japonská hra, ale nedáva to vôbec najavo. Pôsobí a hrá sa ako západná produkcia. Nič nie je nalinajkované a už po opustení prvej osady vám dáva pomerne veľkú slobodu rozhodovania, kam sa vydáte ďalej. Netrúfame si odhadnúť, koľko hodín ukrýva a aký potenciál sa skrýva v šikovne zakomponovanom online systéme s najímaním pawnov, ale už teraz jej vieme prepáčiť chaotický úvod či občasnú kolíziu polygónov a objektov.

Do premiéry Drago's Dogma zostáva ešte zoprá dní, odporúčame tento čas využiť na vyskúšanie hrateľného dema. Lepších spoločníkov nenájdete v žiadnej inej RPG.

TRAILER

CARRIER COMMAND: GAEA MISSION

PRVÉ VYLODENIE NA OSTROVOCH

Branislav Kohút

Český tím Bohemia Interactive sa rozhodol oprášiť klasiku Carrier Command a nalodiť hráčov na vyzbrojenú loď. Pod nepriateľskou paľbou sme zamierili k ostrovom a zahájili útok. Všetko podstatné je zaznamenané v lodnom denníku, ktorý si teraz môžete prečítať.

Strategický režim ukázal, ako to funguje na vojenskej lodi, ktorá je natoľko sebestačná, že môže bojovať na vode, ale aj posielať výsadky na dobýjanie ostrovov. A o to predovšetkým v hre ide. Víťazstvo dosiahnete po obsadení všetkých ostrovov v oblasti a potopením nepriateľskej materskej lode.

Vaše plavidlo sa presúva od jednej pevniny k druhej. Pri pobreží môžete súčasne vysadiť štyri obojživelné vozidlá (walrus) a štyri lietadlá (manta), ktoré majú za cieľ dostať vybrané miesto pod vašu kontrolu. Každej jednotke môžete priradiť ľubovoľnú zbraň a pancier z lodného skladu. Guľomety, laser, rakety alebo granátomet, majú rozdielne účinky a ničivú silu a určite sa hodia pri stretnutí s jednotkami protivníka, ktorý spravidla bráni svoj ostrov. Výzbroj nepriateľa je obdobná a brániace jednotky často podporujú aj efektné veže na oplotených základniach s niekoľkými budovami. Preto je vhodné postupovať rozumne a tak, aby vaša technika nebola zdecimovaná už pri prvom útoku. Vozidlá a lietadlá by sa mali vzájomne podporovať a v prípade potreby stiahnuť naspäť na loď, kde sú automaticky opravované. Môžete použiť aj vlastné opravárenské vozidlo, keď zbraň v lodnom sklade vymeníte za opravárenský modul.

Ostrov ovládnete, keď použijete v nepriateľskej základni vozidlo s hackovacím modulom. Ak narazíte na neutrálny ostrov, alebo sú kľúčové objekty zničené, prepravíte na stanovisko kapsulu s vlastnou budovou, ktorá sa samovoľne postaví. Po dostavaní je ostrov váš. Podľa druhu použitej kapsuly môže byť defenzívny a vtedy sa ľahšie ubráni protivníkom, produkčný a potom v továrňach vyrába nové predmety alebo ťažobný a prináša pravidelné zdroje surovín z baní. Produkčné ostrovy vyrábajú nové zbrane, brnenia, ale aj vozidlá a lietadlá, ktoré nahradia zničené jednotky palube materskej lode. Dokonca vytvoria aj muničné a palivové zásobníky, ktoré sú potrebné na doplnenie munície a pohon materskej lode ako aj vysadených jednotiek. Krížnik bez paliva sa nedokáže presunúť k iným ostrovom, ani opraviť poškodené paluby, motory a stacionárne zbrane. Musí teda čakať na dotankovanie.

Na výrobu sú samozrejme potrebné vyťažené suroviny. Zostavenie predmetov vyžaduje určitý čas a navyše ich treba dopraviť na palubu lode z produkčných ostrovov. Zásobovacie konvoje majú obmedzenú kapacitu a ak je vaša materská loď na vzdialenom mieste, preprava trvá dlhé minúty. Navyše ďalší konvoj môžete požadovať, až keď sa vráti ten predošlý. Po dodávke na materskú loď sa vám nahradia straty vozidiel a lietadiel, a nováčikov vybavíte privezenou výzbrojou. Je dôležité udržať si čo najviac ostrovov rôzneho druhu , pretože ak o ne prídete, stratíte možnosť doplňať stavy a opravovať škody. Potom sa vaša materská loď stane ľahkou korisťou a nepomôžu jej ani sondy a stacionárne guľomety na palube.

Carrier Command ponúka dva spôsoby ovládania lode a armády. Prvý je strategický. Pohyb materskej lode aj vysadených jednotiek koordinujete stanovením waypointov na globálnej mape. Mapa sa dá približovať a vzďaľovať, takže vidíte symboly všetkých ostrovov alebo detaily toho, pri ktorom kotvíte. Po spozorovaní sa ukážu aj polohy nepriateľských budov a jednotiek. Svoje výsadky označíte prosto myšou a pošlete, kam potrebujete.

Na mape stále figuruje aj zmenšené okno, kde vidíte pohyb a okolie práve vybranej jednotky. Stačí kliknutie pravým tlačítkom myši, okno sa zväčší a vy priamo ovládate materskú loď, selektované vozidlo či lietadlo. V tomto akčnom režime osobne bojujete skutočne s hociktorou jednotkou pod vašim velením vrátane plávajúcej základne a jej guľometov. Pohybujete sa pomocou klávesnice a myšou zameriavate ciele. Všetko vnímate z kokpitu z pohľadu prvej osoby alebo si prepnete kameru na pohľad tretej osoby a vidíte stroj zvonku v plnej kráse. Okrem toho, že samostatne bojujete a jazdíte, môžete udeliť pokyny ostatným vozidlám a lietadlám, aby vám asistovali, útočili na zvolený cieľ, presunuli sa na požadované miesto alebo sa vrátili na loď. Kedykoľvek sa môžete prepnúť na inú jednotku a vašu predošlú prevezme počítač a pružne reaguje na pokyny a situáciu v okolí.

Ako bude hra fungovať, je jasné a ak tvorcovia nápaditý systém zabalia do kvalitného príbehu a zvážia aj multiplayer, dočkáme sa od Bohemia Interactive ďalšieho kvalitného titulu. Finálna verzia ponúkne viac ako 30 ostrovov v otvorenom svete, v šiestich klimatických zónach s premenlivým počasím. Kampaň bude obsahovať aj FPS misie a predelové scény, ktoré doplnia dej.

Carrier Command: Gaea Mission odhalí kompletný obsah v septembri na PC aj Xbox 360. Ale ak sa zatiaľ uspokojíte so strategickým režimom, môžete využiť systém Play & Contribute, kúpiť si hru v predstihu a asistovať pri jej vývoji.

ČO POTREBUJETE VEDIEŤ O E3

JE TU KAŽDÝM ROKOM, V ROVNAKÝ ČAS A NA ROVNAKOM MIESTE. OPAKOVANIE JE MATKOU MÚDROSTI A LEPŠIE JE MAŤ VŠETKY DÔLEŽITÉ VECI PO KOPE, AKO ICH HĽADAŤ PO ČASTIACH. PRIPRAVILI SME PRE VÁS RÝCHLY ZOZNAM NAJČASTEJŠIE KLADENÝCH OTÁZOK O E3

ČO ZNAMENÁ E3?

Electronic Entertainment Expo

KDE PRESNE?

Na výstavisku Convention Centre v centre mesta, leží hneď vedľa štadióna Staples Center, kde domáci LA Lakers naposledy v roku 2010 získali titul NBA.

KOĽKÝ ROČNÍK?

E3 2012 je v poradí 15. ročníkom usporiadaný asociáciou ESA. Pred desiatimi rokmi sa tu napríklad ukázal DOOM 3, Mario Sunshine, Metal Gear Solid 2: Substance, bolo potvrdené GTA Vice City pre PC a PS2 a Microsoft predstavil službu Xbox Live. Minulý rok tu bol predvedený fantastický Bioshock Infinite, Skyrim, ukázala sa konzola WiiU a handheld PS Vita. Na E3 2011 bolo 46 800 registrovaných návštevníkov.

MÔŽEM SLEDOVAŤ TLAČOVKY NA ŽIVO?

Posnažíme sa, aby ste všetky konferencie mohli sledovať priamo na Sectore. Streamy však budú firmy vysielať po vlastných kanáloch, mimo iných aj po Xbox Live.

KTO ZO SECTORU IDE NA E3?

Iba Junker. Postará sa o servis priamo z Kalifornie, jeho kroky môžete ako každý rok sledovať v Live Blogu, ktorý bude v rozšírenej forme na našich stránkach. Na Twitteri budú fotografie, na Sector.sk budú pribúdať aj rýchle dojmy z prezentácií a jednotlivých dní výstavy, ako aj obrázky. A okrem nich aj zážitky z ciest, fotky jedla aj to, čo nosí na výstavu a kde býva.

S KÝM SA STRETNE A ČO UVIDÍ?

Z dohodnutých stretnutí treba vypichnúť rozhovor s Warrenom Spectorom, prezentácie Black Ops II, Halo 4, Hitman, nového titulu od Quantic Dream či Tomb Raider. Je to len časť z toho, čo je predom dohodnuté a čo si bude môcť vyskúšať priamo na výstavnej ploche.

A ČO MI PRINESIE?

Súťaže počas trvania E3, ale aj po skončení, kde sa bude tradične súťažiť o darčeky od vydavateľov.

KDE SA KONÁ?

V Los Angeles, v Kalifornii

KEDY SA KONÁ?

Výstavisko bude otvorené v dňoch 5. - 7. júna. Samotná E3 však začína oveľa skôr. Mnohé spoločnosti, ktoré sa nezúčastnia (napríklad THQ), si pozvali novinárov dopredu na takzvanú pre-E3 show, kde boli médiám ukázané pripravované novinky. Ešte pred výstavou prebehnú 4. júna tlačové konferencie a v okolitých hoteloch prebehnú rozhovory ako aj eventy pre vybraný okruh ľudí.

KTO BUDE MAŤ TLAČOVÉ KONFERENCIE?

Tlačovky sú najsledovanejšími udalosťami E3. Ako obvykle začína Microsoft o 19:00 nášho času, nasledovaný EA (21:30), Ubisoftom (0:00) a Sony (5. júna o 3:00). Nasledujúci deň pred otvorením brán výstaviska sa v neďalekom Nokia Plaza koná tlačová konferencia Nintenda (u nás prebehne 5. júna o 18.00).

DOČKÁME SA ODHALENIA NOVÝCH KONZOL?

Sony aj Microsoft odmietajú vstúpiť do novej generácie a odhaliť nástupcov PS3 a Xbox360. Za to Nintendo chce napraviť minuloročné tajnosti okolo WiiU. Ceny a dátumu vydania sa pravdepodobne nedočkáme.

BUDE FOTIŤ AJ BOOTH BABES?

Čo je to za otázku? Videli ste minuloročné galérie (prvú, druhú, tretiu)?

NEMÁ VOĽNÉ MIESTO?

Batožina má limit 2x 20 Kg.

MÔŽEM SA DOSTAŤ AJ JA NA E3?

Môžete, je síce otvorená iba pre profesionálov, ale lístky sa dajú kúpiť za 500 dolárov.

UVIDÍME NA E3 GTA 5?

Necháme sa prekvapiť.

Ján Kordoš

NAJŠKAREDŠIE OBALY VIDEOHIER

TO DÔLEŽITÉ SA UKRÝVA VO VNÚTRI, ŽE?

Obal predáva. Samozrejme, je dôležité to, čo sa nachádza vo vnútri, ale nebudeme si klamať, často je zovňajšok rovnako dôležitý. Svoju lásku k drahej polovičke môžete vyjadriť kvetmi alebo Nemenovanou Valentínskou pohľadnicou v korporátnych farbách. Reakcia na obe vyznania, hoc sú zhodné, rovnaká dozaista nebude a nejeden dobre mienený úmysel sa nezaobíde bez zúrivého ataku. Obal jednoducho predáva.

Rozhodli sme sa preto pozrieť na obaly hier, ktoré nás zaujali. V negatívnom zmysle slova. Dokonca to boli skvelé kúsky, pri ktorých sme sa bavili, avšak ak by sme na ne narazili bez toho, aby sme o skutočnej podobe hry niečo vedeli, zrejme by sme odvrátili pohľad. Prečo to výrobcovia hier robia, vám neprezradíme, avšak aspoň sa môžeme spoločne pobaviť nad tým najhorším z herných obalov.

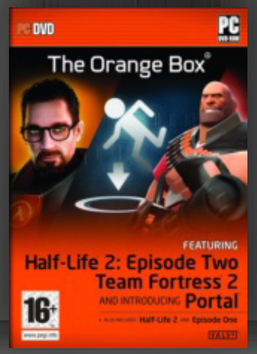
Aby sme nezachádzali do herného praveku alebo už dobre známych lapsusov, sústredili sme sa na hry vydané od roku 2005, teda tie, ktoré vychádzali a vychádzajú pre aktuálnu generáciu hardvéru. Upozorníme, že ide o náš subjektívny rebríček, váš názor na boxarty (ako sa volajú obaly hier) môže byť diametrálne odlišný. Snažili sme sa vybrať to najzaujímavejšie a škrtali sme. Je jasné, že na lietadielka je vhodné dať na obal nejaký ten diablov stroj, Deer Hunter si zaslúži ručiaceho jeleňa a fantasy hra sporo odetú dievčinu a kúzelníka s klobúkom.

BATMAN: ARKHAM CITY GOTY

Začneme pekne zhurta. Rovnou hrou, ktorá síce ešte nevyšla, celkom nás potešila svojou prítomnosťou v kolónke oznámených projektov, avšak po zhliadnutí obalu sa nám premiešal už i tak ťažko skúšaný žalúdok. Nedostala nás rozkošná Batmanova maska, to nie, avšak najprv sme ani netušili, kde je názov hry a či tam vôbec niekde je. Alebo sa to volá 10 bodov z 10 a ani o desatinu menej. Táto GOTY edícia nám vlastne vnukla myšlienku na tento tematický článok, tak nebolo vhodnejšie kandidáta na začiatok.

ORANGE BOX

Dobre, nedá sa zľahka, prejdeme k veci priamo a tvrdo. Orange Box je hrou, respektíve kolekciou hier, ktorú musíte mať, ak to s virtuálnymi dobrodružstvami myslíte vážne. Druhý Half-Life s oboma epizódami, prvým Portalom a očakávaným Team Fortress 2 bol jednoducho nutnosťou pre každého. Do poličky si však krabicu s hrou nevystavíte čelom. Tak ako je tento box s hrami našľapaný kvalitou, tak je obal zúfalo nevýrazný. To, že máme v rukách skvost sme vedeli, ale čo obyčajný človiečik, chudák okoloidúci, ktorý videl len nie práve príťažlivého Gordona, padajúceho panáčika a podivne škeriacu sa postavičku?



PRISON BREAK: THE CONSPIRACY

Vo väzení to nie je med lízať. Teda nevieme, len sa tak povráva. Útek z väzenia sme si v seriálovej podobe pozreli radi, no ak by sme predlohu nepoznali, do zakúpenia tej hernej by nás pri všetkej úcte nik nedonútil. Veď to poznáte s tým mydlom v sprche, kedy začínajú problémy. A na obale hry sa Lincoln Burrows tvári, že tie problémy teda rozhodne budú a Michael Scofield so svojim pohľadom naznačuje, aby ste mu jeho lásku nepreberali, inak vykoná niečo nepekné a bolestivé. Chlapi v obtiahnutých tričkách už dnes taktiež nelákajú, teda minimálne 96% väčšinu.

TROPICO 3

V reklamách vystupujú často krásni ľudia. Vychudnuté pipiny, chlapi s tehličkami na bruchu (my máme tiež, len sme ich vymenili za jeden kvádrik) a žiarivé úsmevy. Dáviť z toho nebudeme, no ak sa pozrieme na opačný extrém, ktorý nám ukazuje Tropico 3 so zarasteným diktátorom v uniforme a Kimovskými okuliarmi, ako poťahuje špagátikmi na svojom tropickom ostrove, od nadšenia neskáčeme.

GOD OF WAR COLLECTION PS3

Pri rôznych kolekciách (HD remaky a pod.) je problémom to, že obal hry / hier už vlastne máte, len to treba dať dokopy. Nápad s tým, že na krabicu dáte box arty predošlých hier a pekne to obkecáte, nám ako najlepší nápad teda rozhodne nepríde. Do tohto súdka môžeme pokojne zaradiť ďalšie šeredné kolekcie, kde grafik veľa práce rozhodne nemá.

GUITAR HERO 5

K niektorým obalom komentár netreba. Activision prešiel od komiksových postavičiek k... to už by bolo lepšie dať na obal zoznam interprétov v tabuľke z Excelu. Toto miesto, ktoré je nutné zaplniť, teda radšej venujeme pohľadom z okna na slnečné lúče alebo kontrolu pošty. Máme písať o obale Guitar Hero 5? To myslíte vážne? Pozrite sa naň ešte raz a skúste ho popísať bez zbytočne hanlivých slov.

SILENT HILL HOMECOMING

Hororová séria Silent Hill nám zježila chlpy na zátylku a neraz sme pri nočnom hraní kontrolovali spodnú bielizeň. Právom. Najnovšie diely v desivosti poľavili a obal Homecoming mohol len málokoho presvedčiť, že sa hra vráti do svojich temných koľají. Zlé to nebolo, avšak maľovaný portrét v sépiovom prevedení? Chvalabohu išlo o americkú NTSC verziu, my v Európe sme dostali rozkošnejší obal s energickou sestričkou na pozadí.

PETZ DOGS FASHION

Zvieratá sú na obaloch hier od Nintenda pravidelne a taktiež ide pravidelne o kolosálne kraviny. Bez urážky. Vynecháme zvieracie farmy alebo ako zvieratká varia alebo tréner zvieratiek alebo už jednoducho čokoľvek roztomilé, kde sa tieto tvory vyskytujú a necháme vás v mukách pri pohľade na obal hry Petz Dogs Fashion. Vraj vyšli aj mačky. Istotne, chechtáme sa na 9gagovských „I don't know what I'm doing", avšak toto je masaker, pri ktorom by prišlo nevoľno i Paris Hilton.

RUSSELL'S GRANT ASTROLOGY

Nintendo, to je platforma, kde skutočne strašidelné obaly doslova kvitnú na stromoch. Keď sa na vás z obalu hry huncútsky usmieva zostarnutý pán mierne pri tele, ktorého sexappeal nadchne tak leda... nie, nevieme koho pri zmysloch by to skutočne nadchnúť mohlo. Astrológia Russella Granta totiž vyzerá ako simulátor pedofila, ktorý láka malé detičky na hviezdičky. Koho mohol v triezvom stave napadnúť tento návrh?

DEAL OR NO DEAL

Ak vás ešte nebolí hlava, máme kandidáta, ktorý to veľmi rýchlo napraví: Deal or No Deal. Pán v pokročilom veku v oblečení za hranicou vkusu drží telefónne slúchadlo prístroja, ktorý si možno mnohí čitatelia ani nepamätajú a videli ich možno v našich moderných nemocniciach. Netušíme prečo, ale pri pohľade na tento obal si spomeniem na socialistickú hru s výučbou dopravných predpisov a značiek. Nie tú, kde ak ste odpovedali správne, sa rozsvietila žiarovka, ale tá, kde vás potriaslo pri nesprávnej odpovedi. Škola hrou.

4 TRAVELLERS

Máme radi obaly hier, ktoré na prvý pohľad neprekvapia, no v detailoch skrývajú hlboké posolstvo. Ale vezmime to ako umelecké dielo: rozmazané a nevýrazné pozadie a v popredí trojicu hlavných protagonistov. Momentka zachytáva nešťastne situáciu, kedy slečna neudržala na uzde svoje plyny a pán s fúzikmi to dáva najavo, zatiaľ čo mladík snažiaci sa zachrániť situáciu vykúzlil nie veľmi podarený úsmev. A slečna? Tá má z toho nesmiernu zábavu. Záver je prostý: umelo vymodelované postavičky vyzerajú stupídne a úchylne.

THE BALLET STUDIO

Na záver bonus, hoci Junker ukazoval jedenásť prstov ako jedenásť najhorších obalov a ani o jeden viac. Spätne premýšľajúc, ako to ten huncút s jedenástimi prstami robí, to radšej skutočne uzavrieme, pretože ani káva už viditeľne nepomáha a keď dáte pánovi šéfredatorovi veľa, chce nabudúce ešte viac. Nedalo sa tomu uniknúť, dáme si teda ešte jeden „ľudský“ bonbónik. The Ballet Studio. Nechajme tentoraz myšlienku samotného simulátoru baletu plávať v hlbokých vodách šialenej fantázie. Mamička a dcérenka v rozkošných šatôčkach, jedna s korunkou na hlavičke a... počkajte, nezdá sa vám, že niekto tu zrejme spustil prvýkrát PhotoShop a výsledok si možno na prvý pohľad ani nevšimol? Veľké hlavy prilepené na telá pôsobia ako z nejakého hororu 80tych rokov. Nie, balet radšej nie, maminka, tí ľudia na obale vyzerajú strašidelne.

Mohli by sme pokračovať ešte desiatkami ďalších – napríklad také logické hry, všakže. Alebo tanečné, tie sú skvelé a často musíme premýšľať, či sa nejedná náhodou o nemravnú hru. Zvieratiek nie je nikdy dosť a mohli sme vám hodiť hneď niekoľko, v ktorých sa tieto tvory usmievajú, sú oblečené a drogy sú zlé. Športové hry? Tie radšej nespomínajme.
Príkladov máme ešte kopec, ale necháme niečo aj na vás, s čím môžete prispieť do diskusie a s láskou spomenieme na minulé storočie s kartónovými obalmi obrovských rozmerov, kedy krabica s hrou bola skutočne kúskom do vitrínky.

NEPRÍSŤ

AKO NEPRÍSŤ O SVOJU ONLINE INDETITU

PRÍBEH (NIE LEN) JEDNÉHO HACKU

Matúš Štrba

Ak patríte k priaznivcom adrenalínových zážitkov, tak dnes už nemusíte skákať z lietadla, z mosta na lane (alebo aj bez), alebo sa spustiť zo strmého ľadovca. Prudké rozbúšenie srdca, nával krvi do hlavy a šok spokojne môžete zažiť aj z pohodlia gauča vo vlastnej obývačke. Nemusíte pritom pohnúť aj prstom. Osobne mi k tomu stačilo nedávno skontrolovať stav účtu. A môžem vám povedať, že nech máte akokoľvek dobrý deň, tak dve neoprávnené transakcie v hodnote zhruba 125 dolárov vám zmažú úsmev z tváre rýchlosťou blesku. Stal som sa obeťou hacku.

Aj slovenskými médiami preletela správa o úniku údajov o kreditných kartách. Na tom samotnom by nebolo nič šokujúce, nakoľko sa informácie podobného typu zvyknú objavovať takmer každý rok a málo kedy má ich podstata reálne základy. Tentoraz je situácia o niečo málo iná, keďže sa odhadované čísla kariet, o ktorých informácie unikli, pohybujú v miliónoch a jedná sa o úniky od štyroch najväčších svetových spoločností vo finančnom segmente – Visa, MasterCard, American Expres a Discovery. Tým pádom by tento únik mohol mať celosvetový dopad a svojou rozsiahlosťou znovu otvára už mnohokrát načrtnutú otázku bezpečnosti bezpeňažného platobného styku.

S bleskovým rozmachom digitálnej distribúcie naprieč všetkými platformami sa kreditná karta, prípadne aj iné spôsoby platby cez internet, stali povinnou výbavou každého hráča. A určite mnohí z vás máte evidovanú kreditnú kartu alebo službu typu PayPal previazanú na váš profil aspoň v jednej online službe. A že ich je dnes požehnane.

K hackom, únikom aj zneužitiu dochádza prakticky stále, no minulý rok sa stalo niečo nepredstaviteľné. Po útoku padla služba PlayStation Network a o niekoľko dní vyšlo najavo, že sú ohrozené údaje na 70 miliónoch účtoch PSN aj Qriocity. O niečo neskôr dostala spoločnosť Sony druhý úder pod pás, keď padla Sony Online Entertainment s takmer 25 miliónmi účtov v hrách ako napríklad DC Universe Online. Tieto udalosti poukázali hneď na niekoľko nepríjemných skutočností; okrem zlej ochrany osobných údajov tretími stranami aj oneskorené informovanie verejnosti, počas ktorého sa samotný zákazník môže dozvedieť, že jeho peniaze už nemusia byť jeho.

Útok na PSN nielen herný svet šokoval, no zďaleka nie je jeho jediným problémom, ktorý nás pri platení za hry a služby ohrozuje. Menšiu váhu prikladajú užívatelia technike zvanej “phishing”. A niet sa čomu čudovať, keďže sa nejedná o všeobecne známy pojem. A pritom opisuje techniku, ktorá je známa už od roku 1987. Samotný pojem sa začal používať o 8 rokov neskôr, využíva fonetickú zhodu s anglickým fishing a aj v skutočnosti ide o lovenie. V tomto prípade je to lov na heslá, čísla kariet a podobných dôležitých údajov. Užívateľ dostáva požiadavku, aby zadal takýto citlivý údaj niekam, kam by ho bežne nemal dôvod zadávať. Takto údaje častokrát predáte dobrovoľne inej osobe, ktorá ich môže použiť buď pre seba či ich speňažiť predajom ďalej. Phishing prostredníctvom e-mailov sa už dnes moc nenosí. Pohodlnejším riešením pre podvodníkov, sú falošné stránky, či najrôznejšie súťaže.

Všetky tri prípady sa v nie až tak dávnej minulosti týkali Steamu. Určite ste sa mnohí z vás stretli s podivnou výzvou, aby ste potvrdili svoj účet zadaním hesla pod zámienkou výhry. Jedinou prekážkou medzi vami a vytúženými hrami boli prihlasovacie údaje. Veselo sa takto lovilo zhruba pred rokom, keď mnoho ľudí dostalo mail, ktorý sa snažil tváriť veľmi oficiálne. Dokonca mal originál vzhľad Steamu a súhlasil v ňom aj odosielateľ či uvedené linky. Obsah bol už zavádzajúci. Mali ste potvrdiť svoj účet, samozrejme, zadaním prihlasovacích údajov, inak by vám ho do 11. februára minulého roku zrušili. Mnohí boli na vážkach, mnohí taktiež naleteli, dnes je už jasné, že Steam nikdy nič také nevyžadoval a svojim zákazníkom ešte aj dnes prevádzkovateľ Valve neustále pripomína, že nič také nepožade. V hernej oblasti nie je jediný.

IDENTITU

Celú situáciu s úsmevom na tvári prežíval Microsoft. Ten do svojej hlavnej služby - Xbox Live - investoval nemalé prostriedky a tak sa o ňu aj náležite stará. Zvlášť, keď je zlaté členstvo platené. A patrí sa podotknúť, že sa im to aj celkom darí. Phishingu sa aj napriek varovaniam nedá 100% predísť, no výraznejšiemu hacku, výpadku, úniku či útokom zatiaľ pomerne úspešne odolávajú. Čiastočne to majú chránené nakupovaním nie za hotové, ale formou MS bodov, ktorých funkciu hráči samotní neraz kritizujú. Osobne som bol na tom podobne. Podozrivým stránkam a mailom som sa vyhýbal, dokonca aj pri väčších hackoch a únikoch som patril k tým šťastnejším, ktorí nebolo nijak postihnutí. O to väčšie bolo moje prekvapenie, keď bol môj účet zrazu chudobnejší a bolo to práve v prípade služby, ktorá sa vážnejším zásahom vyhýbala. A razom začala moja cesta za nápravou.

Stačilo si skontrolovať mail a hneď bolo jasné, že chýbajúca suma bola cez PayPal použitá na nákup 10,000 MS bodov. Použijem moju skúsenosť ako postupovať v prípade, že sa stanete obeťou útoku. Prvá vec, ktorú som spravil, a všetkým vám ju odporúčam v prípade akéhokoľvek podobného problému, je kontaktovať zainteresované spoločnosti. V mojom prípade PayPal a Microsoft. Poteší ústretovosť v komunikácii, či už mailom, alebo aj telefonicky.

V prípade PayPalu ďalšie šetrenie už nevyžaduje vašu ďalšiu účasť. V prípade MS je to zložitejšie. Na riešenie si vyhradzujú čas, ktorý sa môže natiahnuť na štyri týždne. Z vlastnej skúsenosti však viem, že to netrvá ani dva. Treba si pripraviť sériové číslo konzoly, jej ID a poskytnúť svoje údaje. Počas tejto doby máte uzamknuté konto, aby sa doň nevedel nikto dostať. Offline som však hrať mohol. Zároveň treba okamžite pomeniť všetky heslá, ktoré boli zasiahnuté. Samozrejme, môžete počítať s tým, že peniaze sa vám čo najskôr vrátia a je jedno, či od PayPalu, alebo MS. Bohužiaľ podrobnosti ohľadne „zlodeja“ sa nedozviete.

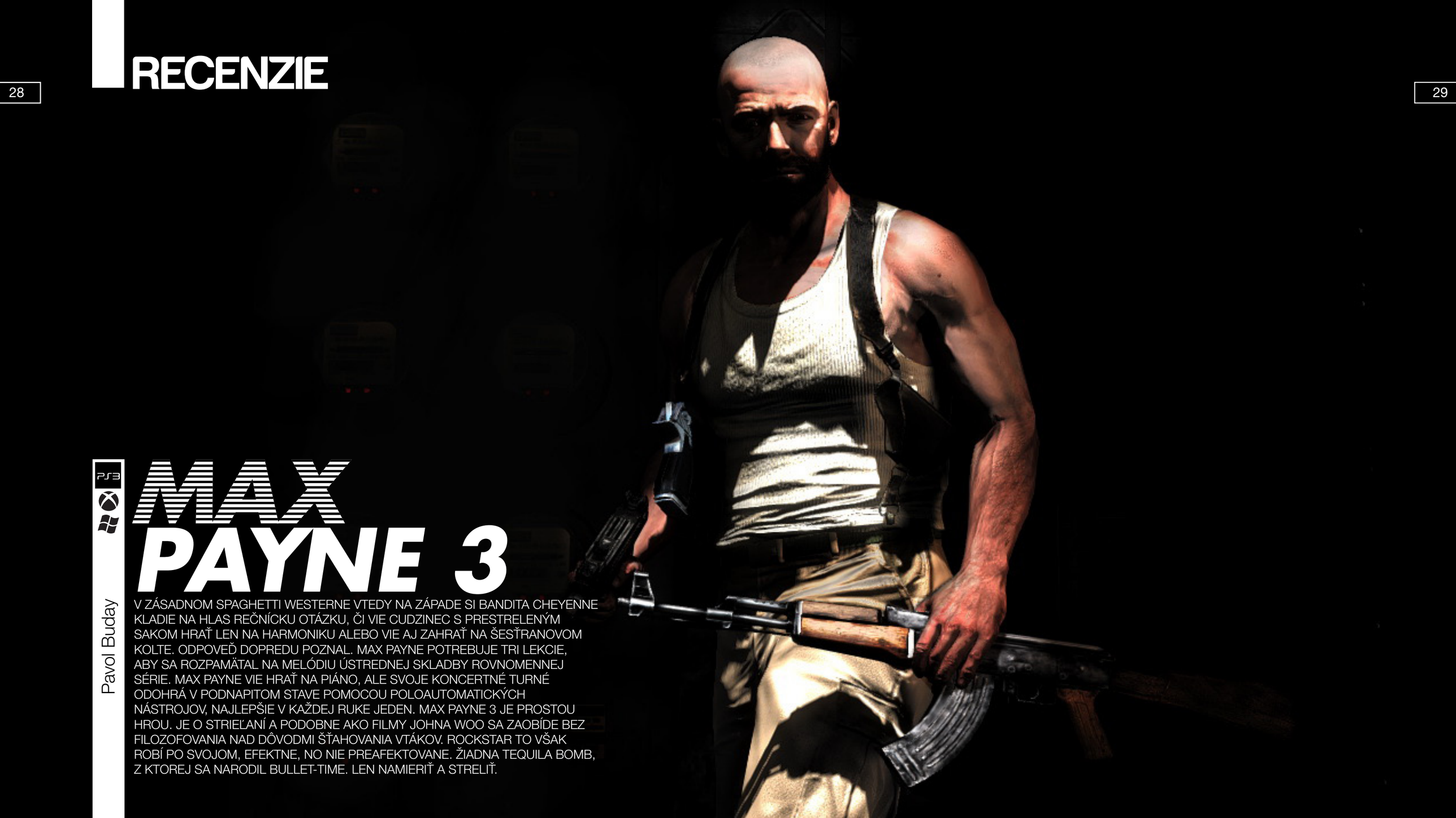
Zaujímavejšia časť spočíva v tom, že som nebol jediný. A opäť stačilo pár chvíľ stráviť vyhľadávaním. Zistil som, že som ešte jeden z tých šťastnejších nešťastníkov. „Krádež“ som včas postrehol a to sa v týchto prípadoch ukazuje ako kľúčové. Áno, týchto prípadov je pomerne dosť. Zaujímavé je, že verejnosti nie je známy zdroj úniku. Microsoft únik popiera a to ako u nás, tak aj v zahraničí. Môže to byť dokonale zamaskovaný phishing či únik z iných stránok. V tomto prípade nie je vylúčené, že prihlasovacie údaje pochádzajú z iného úniku a podvodníci ich dokázali použiť vďaka náhode. Predpokladám, že nie je mnoho takých, ktorí by mali na rozdielnych systémoch rozdielne prihlasovacie údaje a ja som taktiež lenivý na pamätanie množstva kombinácií mien a hesiel.

A prečo by niekto kupoval cudzím ľuďom za ich peniaze také množstvo bodov? Odpoveď je veľmi jednoduchá: ide o peniaze a je to pre nich výhodný biznis. Jedným zo šťastnejších som bol práve preto, že všetky tieto body som na svojom účte ešte stále mal a nezmizli ani moje vlastné body. A prečo práve hodnota 10,000? Je to jeden z bezpečnostných prvkov a ide o denný limit na nákup bodov. Body sa nakupujú najčastejšie v hodnotách 6,000 a 4,000, ale nájdu sa aj prípady, kedy chcú uškodiť ešte viac a nakupujú sa po menších čiastkach, čím prichádza obet útoku o väčšiu čiastku peňazí v prepočte na jeden bod.

Opäť vám stačí pár sekúnd a váš obľúbený vyhľadávač, aby ste sa dopátrali k tomu, že toto množstvo bodov dokážete kúpiť lacnejšie ako kdekoľvek inde oveľa menej. Ceny sa často pohybujú aj pod 30 eur. No má to jeden háčik. Predajcovia vám nepredajú kód ani stierateľnú kartičku. Namiesto toho dostanete prístupové údaje na iný účet, ktorý si v konzole musíte rýchlo obnoviť, minúť body a odhlásiť sa. O čistote týchto praktík svedčí aj fakt, že vám takýto predajca dáva aj záruku. Tá je rôzna u každého, od 12 až po 48 hodín. A v prípade okradnutých je práve tento časový údaj kľúčový, je to čas, kedy si v profiloch objavíte hrané hry, ktoré nevlastníte, a kedy ste pravdepodobne prišli o body aj peniaze. Môj vlastný účet našťastie predať nestihli.

O niečo menší by tento problém bol, keby sa nachádzal len v temných kútoch internetu. Prerástol dokonca aj Amazon, kde sa predávali podozrivé účty, nekalým praktikách sa nevyhol ani eBay, kde sa predávali Silver aj Gold účty s 10,000 bodmi. Samozrejme, po odhalení by ste predajcov márne hľadali. Často presúvajú ponuky na vlastné stránky. Takto získané body je možné minúť na čokoľvek, na hry, DLC, filmy, na čo na Live natrafíte. Vďaka obľube medzi hráčmi série FIFA, ktorí tieto body míňajú na Ultimate team, sa celá táto kauza mylne nazýva FIFA Hack.

Ja som o peniaze aj herný účet prišiel, prevolal som pekných pár minút na linkách podporu Microsoftu a dostal všetko naspäť. Vy sa tomu skúste vyhnúť. Prvým krokom je zvýšená pozornosť pri online platbách. Dávajte si pozor, kam zadávate citlivé údaje a ako s nimi narábate či už vy, alebo spoločnosti, ktorým ich zverujete. Všímajte si podozrivú činnosť a akékoľvek pohyby na účte hneď riešte s prevádzkovateľom služby. Taktiež si dávajte pozor, na čo klikáte. Nie každá blondína s veľkými „očami“, ktorá si vás niekde pridá ako priateľa a žiada od vás prihlásenie, je skutočná.



MAX PAYNE 3

Pavol Buday

V ZÁSADNOM SPAGHETTI WESTERNE VTEDY NA ZÁPADE SI BANDITA CHEYENNE KLADIE NA HLAS REČNÍCKU OTÁZKU, ČI VIE CUDZINEC S PRESTRELENÝM SAKOM HRAŤ LEN NA HARMONIKU ALEBO VIE AJ ZAHRAŤ NA ŠESŤRANOVOM KOLTE. ODPOVEĎ DOPREDU POZNAL. MAX PAYNE POTREBUJE TRI LEKCIE, ABY SA ROZPAMÄTAL NA MELÓDIU ÚSTREDNEJ SKLADBY ROVNOMENNEJ SÉRIE. MAX PAYNE VIE HRAŤ NA PIÁNO, ALE SVOJE KONCERTNÉ TURNÉ ODOHRÁ V PODNAPITOM STAVE POMOCOU POLOAUTOMATICKÝCH NÁSTROJOV, NAJLEPŠIE V KAŽDEJ RUKE JEDEN. MAX PAYNE 3 JE PROSTOU HROU. JE O STRIEĽANÍ A PODOBNE AKO FILMY JOHNA WOO SA ZAOBÍDE BEZ FILOZOFOVANIA NAD DÔVODMI ŠŤAHOVANIA VTÁKOV. ROCKSTAR TO VŠAK ROBÍ PO SVOJOM, EFEKTNE, NO NIE PREAFEKTOVANE. ŽIADNA TEQUILA BOMB, Z KTOREJ SA NARODIL BULLET-TIME. LEN NAMIERIŤ A STRELIŤ.

Guľka hovorí vždy pravdu, nikdy neklame. Zaznie vo filme Man on Fire (Muž v ohni) s Denzelom Washingtonom v hlavnej úlohe, v ktorom si hrdina spytuje svedomie a len tak mimochodom vyhlási mexickej favele vojnu poháňanú chuťou pomstiť sa za vlastné zlyhanie. Rockstar voľne adaptoval snímok Tonyho Scotta a nechal sa inšpirovať príbehom bodyguarda, ktorému sa trasú ruky, pretože mu žily rozťahuje alkohol. Max Payne hľadá pravdu vo fľaši a zapíja kilá piluliek akoby to bola jediná kúra pre zabránenie odumieraniu mozgových buniek.

Chce zahnať spomienky na smrť svojej milovanej rodiny, chce zabudnúť a kde inde mu to pôjde lepšie ako 5000 míľ od domova, v kruhu miliardára, kde alhokol tečie potokom a život je jednou veľkou párty? Idylka a výhliadka rýchlo zarobených peňazí sa rozplynie v momente, keď miestny gang unesie mladú manželku magnáta, ktorý Maxa najal práve pre svoju ochranu. A po vzore svojej filmovej predlohy Max Payne 3 sleduje vzdor, vytriezvenie aj odhodlanie dotiahnuť veci do konca, nech to stojí, čo to stojí.

Rockstar narozdiel od Tonyho Scotta nepotreboval brať ohľad na rozpočet pri prestrelkách a tak je Max Payne 3 dokonalou ukážkou toho, čo urobia z hry precízne vybrané lokality v kombinácii s ukážkovou nárácou, ktorá spolu s Uncharted 3 patrí medzi súčasnú špičku. Max Payne nezatvorí klapačku, komentuje dianie aj to, kam sa pozeráte. Utrúsi poznámku na prostredie aj na také jasné veci ako cinknutie výťahu, z ktorého nevyjde nič dobré. Šikovne vyriešený navigačný systém nepotrebuje šípky ani minimapu, keď má hrdinu, ktorý sa rád rozpráva so sebou.

Monológy sú dverami do rozvrátanej osobnosti postavy, ktorá nemá čo stratiť. Buď vyjdem po svojich alebo ma vynesú vo vreci na mŕtvoly, a Max sa vrhá do ďalšej bezvýchodiskovej situácie. Rockstar ho posiela na miesta, kde je smrť vykúpením.

Max Payne 3 je hrou s najlepšie spracovaným držaním zbraní.

Vo flashbackoch sa vraciate opakovane do obdobia, kedy Max nosil kožené sako a žltú kravatu, no gro príbehu sa odohráva v Sao Paule, vo štvrtiach, kam človek so zdravým rozumom nevkročí.

Slumy, špinavý hodinový hotel, policajná stanica, autobusové depo, letiskový terminál, cintorín, to je len zlomok miest, kde bude vypálená tona horúceho olova. Max nenájde ani chvíľu pokoja, je hľadaným mužom a počet nepriateľov a ich sila sa ku koncu len a len zvyšuje. A podobne ako je poháňaný on alkoholom a pilulkami, je hra hnaná adrenalínom. Keď prvýkrát aktivujete Bullet-time a skočíte plavmo do miestnosti s namierenou brokovnicou, zistíte, že sa nič nezmenilo. Takmer nič.

Max Payne 3 vychádza 10 rokov po debute druhého dielu a Rockstar vedomí si obrovského časového rozdielu sa rozhodol držať odkazu kultovej akčnej série vytvorenej vo fínskych štúdiách Remedy. Nedošlo tak k toľko populárnemu reštartu, ale vzniklo pravé pokračovanie, ktoré stojí jednou nohou v minulosti, ale nebojí sa aplikovať nové prvky ako schovávanie sa za prekážky. A to budete robiť pomerne často, obtiažnosť je správne vyzývavá a jedna dobre namierená strela znamená smrť aj pre vás. Žiadne doplňovanie zdravia, ale poctivé hľadanie piluliek do zásoby. Žiadne časté checkpointy, ale prechádzanie náročných pasáží odznovu, v ktorých sa menia aj pozície nepriateľov, takže sa nedajú tak ľahko prečítať. A to je len začiatok.

Každá z prestreliek je unikátna a aj keď našijete do únoscu v maske celý zásobník, udržujú si vysokú mieru autenticity. Nepriatelia na seba kričia, boja sa o svoj život, zbytočne neriskujú, ale nečakajú, kým ich prekvapíte. Max dostal do vienku jeden z najlepších animačných systémov, ktorý reč tela posúva na novú úroveň. Jeho robustnosť zabraňuje tomu, aby dochádzalo k vykrúcaniu rúk, tancovaniu hornej a dolnej časti tela alebo nechceným situáciám kaziacich dojem zo spomaleného baletu smrti.

Rukami sa snaží Max mieriť dopredu a to aj vtedy, ak chcete, aby cúval. Keď skočí v bullet time a pristane na zemi, zostane na nej ležať, kým nepadnú všetci. Či leží na bruchu alebo chrbte, dokáže páliť z každej pozície. Práca so zbraňami nemá v hrách obdoby, či už ide o streľbu, alebo ich nosenie. Pri držaní dvoch súčasne pracuje s ramenami (nemá ruky predpažené ako laty), zastrčí samopal pod pazuchu, ak potrebuje prebiť pištoľ v druhej ruke a čo je hlavné, neodnesie celý arzenál. Obojručnú zbraň stále drží a ak si chcete do každej vybrať uzi, tak AK-47

TRAILER

Max Payne ako ho poznáte, nekompromisný, tvrdý a plachtiaci vzduchom.

alebo raketomet zahadzuje, čo vás núti konštantne obmieňať pištole a pušky.

Max v prestrelkách pôsobí oproti iným hrdinom trochu neohrabane, ale to neuberá nič z mimoriadne akčného náboja a adrenalínovosti každého stretu. Bullet-time pracuje na jednotku, je vidieť každý jeden vystrelený projektil a záverečný kill cam dovoľuje sledovať padajúce telo posledného nepriateľa na scéne a rozstrieľať ho na rešeto. Hra sleduje zásahové zóny a adekvátne tomu prispôsobuje aj reakcie. Ak má nepriateľ nepriestreľnú vestu, zásah ho zhodí na zem, streľbou do nôh zabránite presunu na výhodnejšiu pozíciu a pod. Autori z Maxa neurobili nesmrteľného supermana, ale odráža sa na ňom zraniteľnosť, roky pitia a dokonca aj to, ako sa potí. Po prvýkrát uvidíte zväčšujúce sa fľaky potu na hernej postave.

Rockstar do Max Payne 3 integroval aj multiplayer, ktorý je na dnešné pomery štandardom, čím nechcem povedať, že je málo motivujúci, práve naopak. Je postavený na klasickom modeli akumulovania skúsenostných bodov za zabíjanie a hrabania peňazí určených na nákup doplnkov, zbraní a schopností pre postavu. Jeho problém tkvie, že pôsobí úplne obyčajne. Nosný mód Gang Wars vykradol Warzone a Operations z Killzone 2 a 3. Dynamicky sa meniace módy tímy nútia brániť checkpointy, klásť bomby alebo sa navzájom zabíjať.

DM a TDM sú ideálne na tréning a spoznávanie pomerne členitých máp delených na veľké a malé podľa počtu hráčov. Odhliadnuc od evidentnej inšpirácie v iných hrách, je tu niekoľko pôvodných nápadov ako zobrazenie terčov, na ktorých vidieť, kde ste najčastejšie trafili súperov a kam ste dostali zásahy, rozdelenie merača adrenalínu na tri časti (obyčajne rezervované na bullet time), ktoré definujú aj aktiváciu vybraného perku (prierazná munícia, označenie súperov aj pre spoluhráčov, doplňovanie zdravia). V zápasoch môžete vsádzať na víťaza, okrádať mŕtvoly alebo označiť hráča, ktorý vás konštante zabíja, a vyhlásiť mu vendettu. Zaujímavo sú vyriešené loadouty závislé na nosnosti classu, čím vyšší level máte, tým viac ponesiete. Vecí na odomknutie, challengov na splnenie a doplnkov pre postavy je toľko, že budete mať čo robiť celé prázdniny.

V multiplayeri vládne mimoriadna rivalita a rýchly grind. Je to spôsobené počiatočným ošiaľom a faktom, že pokročilé herné režimy sa odomykajú počtom fragov. Sieťový kód je stabilný, matchmaking rýchly a Rockstar ho neustále ladí. Od premiéry hry vyšli už dva updaty. Multiplayer v Max Payne 3 je prepracovaný, ale zďaleka nemá na pohodlnosť, resp. komfort, aký núka povedzme Gears of War 3 alebo geniálny Uncharted 3. Pre úplnosť, v hre nájdete aj dvojicu arkádových herných režimov, v ktorých prechádzate príbeh na body a na čas.

Existujú dva typy ľudí, tí, ktorí sa snažia zabezpečiť budúcnosť a tí, ktorí sa snažia napraviť minulosť. Rockstar postavil na dnes už kultovom odkaze série pokračovanie, ktoré sa viditeľne necháva inšpirovať veľkánmi žánru. Videoklipový strih zo školy Tonyho Scotta, časté používanie defektov v obraze a zvýrazňovanie dôležitých slov v konverzácii titulkami docielili autori novej formy rozprávania cez políčka komiksu. Statické obrázky z minulého dielu nahradili dynamické prestrihové scény, ktorých je na akciu priveľa.

Rockstar si potrpí na detaily, potrpí si aj na bezchybnú produkciu, čo je vidieť a hlavne počuť. Pozorne vybrané hudobné stopy dokonale vystihujú prostredie, kde sa nachádzate. V bare je hudba nevtieravo lenivá, no neubránite sa klopaniu nohou, na letisku zase potláča akékoľvek zvuky a kladie na plecia hrdinu aj hráča ťažobu nevyhnutného konca. Ako by dopadol tretí diel, keby na ňom opäť robili Remedy, sa môžeme iba dohadovať, Rockstar z neho urobil jednu z najlepších strieľačiek súčasnosti.

Človek sa môže stať umelcom, záleží len na tom, ako bude dobrý. Max Payne je umelcom smrti a jeho majstrovským dielom je Max Payne 3.

9.0

+ pútavé rozprávanie príbehu z prvej osoby
+ výber lokalít a hudby
+ nosenie, držanie zbraní, bullet time
+ adrenalínom nasiaknutá akcia

- časté prestrihové scény
- spočiatku zamknuté online módy
- multiplayer, ktorý tu už bol pred rokmi

Systém rozprávania sa zmenil, ale zachoval si komiksový štýl.

DIABLO III

Vstupná brána do Nového Tristramu.

Vladimír Pribila

Pekelná papuľa sa znovu otvára a hltá jednu úbohú dušu za druhou. Hráči prepadajú davovému šialenstvu a kričia vášnivejšie ako dvanástky na koncerte Justina Biebera. Po jedenástich rokoch sa konečne dočkali. Obchody nestíhajú objednávať a vraj sa to dá prirovnať len k launchu World of Warcraft a potom dlho, dlho nič (štatistika slovenského obchodu s hrami). Rozvášnený dav berie škatule rovno z paliet. Nie jednu, ale rovno po dvoch alebo aj piatich. Ošiaľ hraničiaci s hystériou kvôli škatuľke nesúcou názov Diablo III.

STARÍ ZNÁMI

Na výber je z piatich hrdinov, ktorí skrížia cestu Diablovi. Barbarian je klasický búchač vsádzajúci na brutálnu silu a v skupine zastáva úlohu tanka. Demon Hunter je záškodnícky typ s diverznou taktikou a lukostreleckými vlohami. Monk vsádza na bojové umenie a útoky na telo, na čo sú zamerané aj jeho aktívne skilly. Witch Doctor ovláda voodoo a na svoju obranu privoláva šamanstvom mŕtvych aj živých. Posledným je Wizard, ktorý vsádza na kartu elementov ohňa, vody a bleskov. Po dizajnovej stránke by sa mohlo zdať, že sa jedná o úplne nové postavy (teda až na barbara a čarodejníka), no v podstate sú v nich nasúkané vlastnosti starých. Demon Hunter kombinuje Assassinku a Amazonku, Witch doctor supluje nekromanta a monk ma určité rysy druida a paladina.

Každý hrdina začína so svojim vlastným príbehom, no ich osudy sa stretajú pri mestečku Tristram, kde z neba dopadla hviezda na katedrálu, v ktorej sa práve nachádzal Deckard Cain s neterou Leah. Hviezda vyhĺbila do zeme kráter o hĺbke niekoľkých poschodí, v ktorom zmizol aj jeden z posledných horadrikov Cain a Leah chce, aby ste ho našli. Príbeh je opäť sprevádzaný renderovanými animáciami a Blizzardi sa znovu prekonali. Tak úžasne detailné cut scény s prekreslenými detailmi každej vrásky a každého vlasu proste stoja za to pozrieť niekoľko krát dokola.

ZMLUVA S DIABLOM

Najzávažnejšia otázka je, ako sa nové Diablo hrá. Žiadnu paniku. Hrá sa božsky, alebo lepšie, pekelne dobre. Stará atmosféra smradľavých kobiek zostala zachovaná a neprídete ani o hack'n'slash klikfest známy z pôvodných dielov, pretože to je to, čo fanúšikovia chcú a keď to funguje, tak to nemeň, vraví sa.

Po novom si levelujete svojho vlastného kováča a šperkára. Prvý dokáže rozbiť prinesené kúzelné predmety na esencie a zuby/oči/kopytá v prípade vzácnych artiklov, z ktorých zasa vie ukovať úplne novú magickú vec podľa vlastného výberu. Samozrejme, čím vyšší level, tým lepšie predmety a viac peňazí ktoré doňho nasypete. Šperkár vie spájať drahokamy aj ich vyberať späť zo socketov, takže tento krát o drahocenný kameň neprídete ako tomu bolo v Diablo 2. Na sólo výprave so sebou môžete zobrať kumpána v podobe templára, lotra alebo kúzelníčku, ktorí suplujú váš protiklad potrebný v boji, takže pre barbara je vhodná kúzelníčka a pre kúzelné povolanie zasa tank v podobe templára.

Každý hrdina disponuje aktívnymi a pasívnymi zručnosťami. O pasívne sa nemusíte starať a stačí si vybrať z cca 15 pri úrovniach 10, 20 a 30. Tie aktívne sa ďalej rozdeľujú na Mouse Skills a Action Bar Skills. Prvé sú štandardne namapované na ľavý a pravý klik a slúžia ako primárny a sekundárny útok, druhé sa ovládajú klávesami 1 až 4 a predstavujú podporné, plošné či obranné kúzla alebo aury. Za všetky spomeniem len zopár ako napr. zemetrasenie a dupnutie pre barbara, meteor a ľadová smršť sekunduje kúzelníkovi alebo vyvolanie zombíkov či šamana v prípade Witch Doctora.

ČO VÁM DIABOL NESPLNÍ

Zabudnite na fľaštičky s manou, tá sa plní automaticky. Nápoje života zostali, no tak isto ako aj kúzla majú svoj cooldown, kedy na ďalšie použitie musíte počkať. Do hry môžete pozvať len troch ďalších hráčov, čo je o štyroch menej ako minule, čo trocha zamrzí. Vyššie úrovne nezaručujú viacej peňazí, tých bude takmer stále nedostatok. Nečakajte pri viacerých hráčoch viac EXPov z príšer. Tie majú len zvýšené zdravie o 70% pri každom ďalšom hráčovi, takže výhoda je len v tom, že čím viac hráčov, tým zabíjate rýchlejšie. Na druhej strane padá každému zo zabitých vlastný loot a nemusíte sa báť, že vám nič nezostane. Vzájomná podpora hráčov ochrannými aurami alebo zosilnenými kúzlami viacerých kúzelníkov neexistuje a v podstate sa sólová hra od tej v partii až toľko neodlišuje, mali by ste sa ale držať pokope, pretože osamotený hráč je pre pekelné šíky lacnou korisťou. Odstránené boli zvitky s portovaním do mesta a aj tie na identifikovanie predmetov. Po novom to už zvládne každá postava implicitne.

ROZDEĽ A PANUJ

Veľa ortodoxných hráčov bolo pobúrených, keď zistili, že po dosiahnutí novej úrovne si nebudú môcť prideliť žiadne body zvyšujúce atribúty postavy, pretože sa prideľujú automaticky a báli sa, že vývoj hrdinu sa nedá nijako ovplyvniť, keďže taktiež absentuje aj tradičný strom schopností. Nebol by to ale Blizzard, keby to nevyriešil šalamúnsky. Atribúty do sily, inteligencie, obratnosti a života sa prideľujú automaticky s každou dosiahnutou úrovňou, no oveľa závažnejšie sú tieto atribúty na zbraniach a predmetoch. Tie sú mnohokrát také obrovské, že aj z bojazlivého kúzelníka si dokážete vyrobiť tanka len správnym nasadením kameňov do slotov brnenia alebo prilby. Slobodný výber vlastností a smer akým sa postava vyvíja, je nahradený postupným získavaním všetkých.

TRAILER

Čajový piknik spojeny s pop-ravami bol trocha prerušený.

Ich počet na prvý pohľad nie je až taký zarážajúci, no dajú sa dodatočne upravovať pomocou rún, ktoré tiež dostávate automaticky levelovaním postavy. Niektoré pridajú viac poškodenia, iné zvýšia dosah alebo trvanie kúzla, ďalšie zasa zmenia inak útočné kúzlo na obranné atď. V konečnom dôsledku sú postavy na finálnej úrovni rovnakej triedy identické, no líšia sa zvolenými kúzlami a runami v nich vloženými. Odbúral sa tak problém zle zvolenej cesty.

STAY A WHILE AND LOGIN

Blizzard sa rozhodol, že už nebude oddeľovať multiplayer od sólo hry, takže musíte byť konštantne pripojení cez Battle.net, cez ktorý sa ukladajú všetky vaše štatistiky a uložené pozície. Viedlo ich vraj ku tomu možné cheatovanie, kedy by nemali kontrolu nad uloženými pozíciami, čo by viedlo k nestabilite ekonomického systému aukcií. Ak sa pozrieme na fakt, že Diablo 3 zaznamenalo vyše dvoch miliónov predobjednávok a počet polnočných predajov pri vypustení hry dosiahol počet 8000, nie je prekvapujúce, že počiatočný nával ľudí, ktorí chceli hrať, bol obrovský. To ale nezvládali servery a padali jeden za druhým, takže hráči sa nemohli prihlásiť.

Podobná situácia nastala pri digitálnej distribúcii, kedy nebolo toho diabla/boha, aby sa inštalačka normálne stiahla a opäť jeden error striedal druhý. Na jednej strane je to možné pochopiť, keďže je Diablo 3 niečo ako zjavenie panny Márie a každý chce byť u toho, no na druhej strane to zákazníka samozrejme nemusí zaujímať, ak si za hru riadne zaplatil. Blizzard robil týždeň pred launchom záťažové testy s open betou a počet predobjednávok im mohol tiež napovedať, aká záťaž bude v plnej prevádzke. To im však asi bolo málo a servery vypadávajú. Raz nejde európsky, raz americký. Mohli by ste ich skúsiť v menu prehodiť, no uložené postavy a pozície sa medzi sebou nezdieľajú, čiže musíte hrať odznova.

OMRVINKY PRE BLIZZARD

Kravatovým pánom sa nepáčilo, že sa na internete kšeftovalo so vzácnymi predmetmi niekedy za horibilné peniaze a oni z toho nemali nič. Preto Diablo 3 prichádza s novinkou aukčných domov, kde môžete nechať vydražiť svoj predmet alebo naopak dražbou kúpiť ten, po ktorom vám srdce plesá. Dražiť môžete za peniaze nazbierané v hre alebo reálne, no za tie vraj až od 30. mája. Niektoré veci idú za nehorázne sumy a predávajúci asi nemajú pána boha/diabla pri sebe, iné ako napríklad drahé kamene sú zasa neskutočne lacné oproti tomu, akú námahu stojí ich zbieranie a vylepšovanie v hre. Blizzard si samozrejme pri predaji predmetov účtuje poplatok (stiahne 15% hernej meny alebo reálnych peňazí podľa aukcie), čím si chce kompenzovať „ušlý zisk“ za čiernotu z internetu, resp. peniaze vrazí na údržbu serverov a služieb.

PEKELNÉ FARBY

Audiovizuálna stránka je na vysokej úrovni. Už som spomenul neskutočné renderované filmy, no napríklad hudba nezostáva svojím predchodcom nič dlžná. V zápale boja si ju síce nemusíte všimnúť, a to práve preto, že je taká nevtieravá, no pri gradácii deja sa vie poriadne rozohniť. Pri prvých zverejnených obrázkoch nastalo mierne preľaknutie, pretože niektorým sa zdalo, že Diablo stratilo svoju atmosféru a bolo nahradené dúhovými farbičkami miesto krvavých tiel. Nie je tomu tak a zohavené telá, ponuré kobky, smradľavé stoky, ale aj hlboké močiare, obrovské zasnežené hradby, či vyprahnuté púštne oázy vyzerajú fantasticky. Úrovne sa navyše generujú zakaždým trocha inak z rôznych stavebných schém a tam kde pri jednej hre bola pivnica s questom, môže v inej stáť niečo iné. Drobným šrámom na kráse mi prišli len nie veľmi detailné textúry na už tak málo polygonových postavičkách, ale vzhľadom na to, aké množstvo sa ich dokáže nasúkať a koľko možných aj nemožných pekelných výplodov na vás peklo posiela na jednu obrazovku, im to odpustím.

+ atmosféra
+ hrateľnosť (gameplay)
+ variabilita
+ vysoká znovuhrateľnosť
+ tony predmetov
+ aukcie

- problémy s konektivitou (dúfajme len dočasne)
- nižšie rozlíšenie textúr na postavách
- multiplayer len pre štyroch hráčov

9.0

PODPÍSAŤ KRVOU?

Cesta do pekla a naspäť vám zaberie kľudným tempom nejakých 14 hodín, no hra má tú pekelnú vlastnosť, že dokáže stiahnuť naspäť. Po dohraní bez mihnutia oka automaticky zvyšujete obtiažnosť a púšťate sa znovu do dobrodružstva, pretože stále niekde tam sú lepšie predmety na vyzbrojenie, vyzývavejší nepriatelia na porazenie a prehliadnuté questy na objavenie.

Diablo 3 je morová rana, ktorá môže skoliť viac partnerských vzťahov ako je milé. Milé polovičky naše: sexi prádlo nepomáha, to, čo smrdí, nie sú prepotené tričká a nohy, ale pekelný zápach síry a démonickej krvi. Neplačte, neproste a nevyhrážajte sa, pretože svet sa sám nezachráni. Môžete s nami rozprávať, dať nám najesť, ukojiť fyzické potreby len v prípade, ak padne login server a áno, sedieť deväť hodín vkuse za PC je normálne a nie, nie sme infantilní idioti.

Nechcem pozerať hokej a nie, nemusím ísť v nedeľu do kostola, lebo tam sa o diablovi len šepky rozpráva, no ja som ho zabil. Trikrát. V pekle som strávil už 30 hodín a vlastne ani neviem ako a týmto obviňujem autorov, že do hry púšťajú podprahové mantry, ktoré ma povolávajú späť. Kresťania, židia, moslimovia a iné náboženstvá sa pekla boja. Ja nie, pretože ja som tu doma.

Preteky sú predovšetkým šou pre divákov.

DIRT SHOWDOWN

Ján Kordoš

NEBUDEME DLHO PRETÁČAŤ MOTOR BEZ ZARADENEJ RÝCHLOSTI. V CODEMASTERS SA UŽ PRED NEJAKÝM TÝM ROKOM ROZHODLI, ŽE RALLY PRETEKY SIMULÁTOROVÉHO RAŽENIA POCHOVAJÚ SPOLOČNE S NEBOHÝM COLINOM MCRAE, KTORÉHO MENO ZDOBILO NÁZOV CELEJ SÉRIE. A VZNIKOL DIRT, ZÁBAVA PRE MASY, BLIKAJÚCE NEÓNY VŠETKÝCH MOŽNÝCH FARIEB, ALE HLAVNE PRÍSTUPNÉ AUTÍČKA, V KTORÝCH IDE PREDOVŠETKÝM O ZÁBAVU.

Najnovší počin DIRT Showdown je navyše spin-off, čiže ponúka výhradne arkádovú hrateľnosť, pri ktorej sa mnohé škrtalo (oproti tretiemu DIRTu), ale aj pridalo (deštrukcia), aby to bola zábava dostatočne príťažlivá a nepovedali ste si, že to za to jednoducho nestojí. V podstate nás ale nečakajú žiadne šokujúce prekvapenia, ktoré by či už by boli milé alebo z kategórie nepríjemnejších.

Akčnejšie ladené preteky si dokáže predstaviť každý hráč, ktorému tečie po brade bezolovnatý benzín. Vyberiete si vozidlo, pridáte plyn a tátoš už erdží a uháňa s vetrom o preteky, zákruty vyberáte takmer zásadne šmykom, pričom vašim verným kamarátom v tomto efektnom a efektívnom zápolení je ručná brzda. Po tej skutočnej siahnete málokedy, výhodnejšie je dať dole nohu z plynu. A k tomu odlišné prostredia, trate čo najkratšie a množstvo módov, ak by vás náhodou prestalo baviť klasické naháňanie sa.

Tu ostalo skutočne všetko po starom: štyri kampane rozdelené podľa obtiažnosti v sebe ukrývajú rôzne disciplíny, pričom k otvoreniu nových musíte splniť niekoľko tých už odomknutých a vysvetľovať vám to je rovnako dôležité ako pripomínať, že Uncharted je fakt dobrá séria. Je. Noname vozidlá sa preháňajú na tratiach, kde okolo o dušu fotia diváci a všetci sa bavia, nadájajú pivom, vy búrate, jazdíte plech na plech.

Jeden z dôležitých aspektov sme si už nenápadne odhalili: trate sú kratšie, pomerne členité a vždy vybudované umelo, takže vás zátarasy nikam nepustia. Prostredí je hneď niekoľko, užijete si slnečné Miami, San Francisco, piesočnú Nevadu, zasnežené Colorado, Los Angeles alebo Tokio ako vystrihnuté zo staršieho Need for Speed: Underground. Okolie trate je dostatočne detailné, avšak objekty v pozadí vnímať nebudete pre rýchlosť a dynamiku samotného preteku. Trate ako také sú však nevýrazné, opakujúce sa.

Automobily sa od seba odlišujú samozrejme vzhľadom, jazdné vlastnosti sú definované základnou trojicou: ovládanie, rýchlosť a sila. Tie je možné vylepšovať za vyhrané peniaze v pretekoch. Príliš veľké rozdiely medzi podobnými vozidlami nie sú, no pozitívne je, že si každé z nich ďalej upravujete, pričom sa odlišujú stropom maximálneho zlepšenia v danej oblasti. Zamrzí absencia akýchkoľvek vizuálnych zmien – či už si chcete vy počmárať a polepiť auto, alebo aspoň nejaký ten nový nárazník so zakúpeným vylepšením. Nič z toho tu nie je, a to hodnotíme ako ohromnú škodu.

V singleplayeri je dôležitá už spomínaná kampaň pozostávajúca z rôznych možností jazdenia a pretekania. Klasické preteky dobre poznáme: niekoľko kôl, niekoľko jazdcov a musíte preťať cieľovú pásku na prvom mieste. Podobným štýlom, len značne adrenalínovejším, vás prevetrá Elimination, kde posledný jazdec vypadáva, pričom má šancu niekoľkých sekúnd, aby sa z tejto pozície posunul vyššie. Novinkou nie je ani jazdenie na najlepšie časy v jednotlivých sektoroch trate.

Deštrukčné chúťky bez problémov ukojíte v špeciálnom preteku 8-Ball. Trať sa na minimálne jednom mieste križuje a často dochádza k stretu s pretekármi, ktorí môžu byť desiatky metrov za vami, no vy ich zabudnutých nájdete a prepadnete sa o niekoľko miest. Jazda tak nie je nikdy stávkou na istotu a vaša snaha môže vyjsť nazmar pred samotným záverom, no naopak môžete aj získať. Zábava i frustrácia zároveň, no v konečnom dôsledku nemá tento mód chybu vďaka neustálej dynamike a adrenalínovej jazde, pri ktorej sa neustále niečo deje.

Nechýbajú ani arény, v ktorých ide len o to, aby ste vrážali do súperov. Veľká škoda, že na výber máte len časovo obmedzené búranie, pri ktorom zbierate body (Rampage) alebo musíte vydržať čo najdlhšie, pričom po vás idú všetci súperi (Hard Target). Chcelo by to i klasiku, zničené vozidlo sa vám po čas neobnoví a kto zostane posledný v aréne, vyhráva. Nič také tu žiaľ nenájdete.

Po vzore minulých dielov neprídete ani o – minimálne pre oko diváka – lukratívne jazdenie v uzatvorenej aréne, kde s autom stvárate rôzne psie kusy. Gymkhana je evergreenom, tu nazvaná Hoonigan. Väčšinou idete proti samotnému Kenovi Blockovi a snažíte sa spraviť šmyk na danom mieste, preskočiť prekážku, zničiť polystyrénové bariéry alebo sa na ručnej otáčať okolo stĺpu. Ak to zvládnete, je

Smash Hunter v praxi, trafiť sa je niekedy problém.

TRAILER

to všetko skutočne nádherné a jediným neduhom je, že pri prejazde pod mostom je vidieť zle ikona šmyku, takže tento kúsok zabudnete spraviť a hra vás nepustí ďalej.

Ešte, že v Showdown ostala možnosť vrátania času späť, takže sa prípadne chyby dajú napraviť. Využívať ju budete aj pri Smash Hunter, kde musíte zničiť určitý počet prekážok vybranej farby: v podstate vás hra navádza, kadiaľ máte ísť a presne ako vykonávať šmyky, na čo jeden nemusí mať nervy, pretože je to tak, akoby ste museli jazdiť po vopred definovanej lajne. To už radšej natrhnete gate Kenovi. Limitom je samozrejme čas, naháňate borcov, ktorí to stihli najrýchlejšie.

A to je všetko, vážení priatelia zaspávajúci s brzdovou doštičkou pod vankúšom a s pohárom čerstvého motorového oleja pri posteli. Showdown pôsobí ako datadisk, graficky a zvukovo ťažko rozlíšiteľný titul od predošlého Dirtu. Ten bol krásny, o tom niet pochýb a rovnako pekne hýri farbičkami, časticovými efektmi, odlietavajúcimi plechmi a pneumatikami, postupne špiniacou sa karosériou, slnkom zapadajúcim a oslepujúcim vás práve preto, aby ste si ucvrkli nad obrázkom ako z učebnice patetickosti. Je to pekné, lenže toto pekné sme tu už videli.

Soundtrack je plný rýchlych skladieb prevažne techno štýlu s občasným gitarovým úletom. K hre sa hodí ako sedemnástka kľúč na pneumatiku. Hra vám vydrží na peknych pár hodín a pokým sa už nebudete chcieť hrať v kampani, nájdete tu Joyride: dve arény bez časového obmedzenia, kde robíte všetky tie gymkhaňácke zveriny a odomykáte si nové veci. Multiplayer je klasikou, poteší splitscreen.

Otázkou zostáva jediné, investujete niekoľko papierov do hry, ktorú v podstate už máte, len v Showdown sa viac búra? Navyše ak je poškodenie len čisto vizuálne a nijako neovplyvňuje správanie sa vozidla. Pri hraní sa pobavíte, Joyride je skutočne podarenou výzvou, no napriek tomu, že je Showdown iba spin-off, čakali sme niečo viac.

7.0

+ technické spracovanie
+ ovládanie prejde rýchlo do krvi
+ zábava z deštrukcie a Gymkhany

- nízky počet tratí
- absencia vizuálnych úprav vozidiel
- prílišná podobnosť s predchádzajúcim dielom

Risen 2 Dark Waters

VIDEORENCEZIA

Hordy nemŕtvych si na vás chcú pochutiť.

THE WALKING DEAD: EPISODE 1

PS3

Matúš Štrba

UŽ JE TO NEJAKÚ DOBU, ČO AUTORI TELLTALE GAMES UPUSTILI OD SVOJICH KOREŇOV A PÔVODNEJ TVORBY. PRISTÚPILI K ZMLUVÁM S RÔZNYMI SPOLOČNOSŤAMI A ODVTEDY SME SA DOČKALI VÝBORNEJ ADVENTÚRNEJ SÉRIE PRE FILMOVÝCH NOSTALGIKOV BACK TO THE FUTURE, BIEDNEJ ZBIERKY QUICK TIME EVENTOV JURASSIC PARK A ZO SERIÁLOVÉHO SVETA SVOJU NÁDEJNÚ PRÍLEŽITOSŤ PREMRHALI VYŠETROVATELIA V LAW & ORDER. POVESŤ AUTOROV TAK PREŠLA HORSKOU DRÁHOU A ANI TÍ NAJZARYTEJŠÍ FANÚŠIKOVIA NEVEDELI, ČO MAJÚ OD ICH NAJNOVŠEJ ADAPTÁCIE TV SERIÁLU WALKING DEAD OČAKÁVAŤ. OD KLASICKÝCH KLIKACÍCH ADVENTÚR SA POSTUPNE POSUNULI K HRÁM S JEDNODUCHÝMI ÚKONMI, ČO MÔŽE NAZNAČOVAŤ, ŽE SI NAŠLI PUBLIKUM V PRÍLEŽITOSTNÝCH HRÁČOV A VYZNÁVAČOCH CASUAL ZÁBAVY.

Aj preto The Walking Dead má u hráčov od oznámenia mierne nahnuté. Očakávania veľké neboli, skôr práve naopak. V prvom rade si hra v tomto prípade nezakladá len na známom mene. Rovnomenný seriál sa dnes síce teší nesmiernej popularite, no hra z neho nevychádza. Namiesto toho si za predlohu berie sériu komiksov Roberta Kirkmana, z ktorých si požičiava len základné prvky sveta, zopár postáv a rozširuje ich o osudy ďalších preživších vo svete ovládanom nemŕtvymi.

Séria sa postupne rozrastie na päť častí s tradičnom seriálovou štruktúrou, ktorá týmto hrám dodáva isté čaro hutnosti a náväznosti obsahu. Zatiaľ sa nám však dostala do rúk jej prvá epizóda A New Day, ktorá je skôr vo všetkých smeroch len ukážkovou. Zoznámite sa s hernými mechanizmami a hlavne prostredím a postavami. Čo treba kvitovať hneď zo začiatku, to je prístupnosť aj hráčom, ktorí so seriálom či komiksovou predlohou ešte nemali tú česť. Informácie sú dávkované postupne a rozbeh je pozvoľný. Nemáte šancu sa stratiť, skôr naopak, vybudujete si vzťah k celému prostrediu a jeho postavám.

Lee Everett, tak sa volá hrdina, s ktorým sledujete príbeh. Márne budete prechádzať epizódy a listovať stránkami. Je to nová postava, čo však neuberá hĺbke jeho charakteru. Lee má tajomnú minulosť, s ktorou sa príliš nechce deliť s ostatnými. Do jeho kože sa dostanete v momente, keď je v putách prevážaný policajným autom a netrvá dlho, aby ste zistili, že to je ešte to najlepšie, čo ho mohlo postihnúť. Helikoptéry a množstvo policajných aut však už dávajú tušiť, že niečo sa deje. A len krátky moment vás delí od prebudenia po autonehode.

Lee je jednoducho sympaťák. Aj napriek tomu, že ho prakticky ovládate, tak stále sa o ňom niečo dozvedáte a v jeho koži zažijete aj silnejšie momenty. No zaujímavé sú aj ostatné postavy. Jedinou smolou môže byť, že často nemajú príliš dlhú trvanlivosť. Hlavné postavy sa ponesú naprieč celou sériou. Už v úvode natrafíte na dievčatko Clementine, nad ktorým Lee rozprestrie ochranné krídla. Spolu sa vydávajú na cestu za záchranou. A na nej vás čaká ďalšia kopa zaujímavých postáv. Niektoré sú s vami, niektoré proti vám, niektoré o vás vedia viac ako by ste chceli. Škoda, že budovanie vzťahov nie je spracované citlivejšie. Okrem toho narazíte aj na postavy známe z predlohy. Zatiaľ to boli farmár Hershel Greene, jeho najstarší syn Shawn, poslíček Glenn a ostrá Lilly.

K postavám sa neoddeliteľne viažu aj rozhovory. Ich váha však často nie je až taká veľká. Ojedinele sa v nich niekam posuniete, o niečo častejšie sa z nich niečo dozviete, avšak chýba im iskra, ktorá by vás prinútila využiť každú príležitosť na dialóg. Sú tu však oveľa dôležitejšie veci a to rozhodnutia. Tých je v prvej epizóde päť a na hru majú výrazný dopad. Minimálne teda v tom, že rozhodujete o živote a smrti vybraných postáv. Ďalej aj o vzťahoch, ich dopad na hru sa však zatiaľ nemá priestor nijak zvlášť prejaviť a len ďalšie epizódy ukážu, či majú nejaký hlbší zmysel. Postavy si však vaše činy majú pamätať.

Už nie také ružové to je z hľadiska hrateľnosti. Je jasné, že Telltale od Law & Order a Jurrasic Park urazili kus cesty, no stále akoby tápali a nevedeli, kam svoje hry zacieliť. Multiformátový vývoj a zastrešenie mobilných platforiem si vyberajú svoju daň na ovládaní. Narazíte tak na obligátne QTE aj na klikacie pasáže, no do nepríčetnosti vás bude vytáčať časové obmedzenie pre výber odpovedí a rozhodnutí. Ovládanie (zvlášť na PC) je svojim neintuitívnym prevedením tiež samostatnou výzvou pre hráčov. Autorom sa podarilo nájsť ideálny pomer medzi akciou, emóciami a logickými

problémami. Občas pohnete rozumom, ale iba občas, aby to nebolelo.

The Walking Dead je verná svojej komiksovej predlohe, čo dáva najavo svojim výtvarným štýlom s občas nevkusne hrubými čiernymi kontúrami. Telltale prešľapujú na mieste a technológiou, podobne ako nemenovaná FPS séria, sa nepohla z miesta. Niektoré modely už vyzerajú nepríjemne zastarano. Hardvérovo tomu požiadavky zodpovedajú, no občas hra aj v tomto ohľade zahapruje a obraz začne trhať. Zombíci vydávajú zvuky ako mnohokrát prehrátá VHS z tržnice s niektorým z Romerových béčok, u ľudských postáv sa pripravte na čistý dabing a vykresleniu beznádejnej atmosféry pomáha hudba.

Telltale boli zárukou kvality. Kedsi by ste s ich hrou nestúpili vedľa. Potom prišli trapasy, vďaka ktorým si pošramotili povesť aj u tých najvernejších. A teraz je tu prvá epizóda The Walking Dead. Aj napriek tomu, že sa stále jedná o žánrový hybrid prispôsobený najpočetnejšiemu publiku a všetkým platformám, tak prvá epizóda sa ukazuje ako kvalitný štart novej série, ktorej by ste mali dať aspoň šancu.

7.5

+ postavy
+ pomaly vťahuje do príbehu
+ dabing
+ vážne rozhodnutia

- ovládanie
- grafika
- krátkosť
- prehnaná jednoduchosť a vodenie za ručičku

Firma: Telltale games

Žáner: Adventúra

TRAILER

Každé ďalšie ocenenie poteší, spolu vám pomáhajú v progrese.

TRIBES: ASCEND

Matúš Štrba

KEĎ SA POZERÁTE NA NÁZOV TRIBES, TAK MUSÍTE ZALOVIŤ V PAMÄTI POMERNE HLBOKO. A NIE JE TO KVÔLI TOMU, ŽE BY SA JEDNALO O SÉRIU PRE DÔCHODCOV. STÁLA VŽDY BOKOM, PRITOM MÁ HISTÓRIU BOHATÚ. SIAHA AŽ DO ROKU 1994, KEĎ SA OBJAVILA PRVÁ ČASŤ EARTHSIEGE, ČO BOL, AKO BOLO V TEJTO DOBE POPULÁRNE, ZAUJÍMAVÝ SIMULÁTOR MECHOV. DOČKAL SA DRUHEJ ČASTI A DVOJNOHÝM ROBOTOM DALI AUTORI ZBOHOM. V ROKU 1998 UŽ ALE PRIŠLO STARSIEGE: TRIBES, TÍMOVO ZALOŽENÁ MULTIPLAYEROVKA A ZAČALA PÍSAŤ DEJINY KVALITNEJ, NO IGNOROVANEJ SÉRIE.

A to aj napriek tomu, že v tej dobe bola konkurencia pomerne obmedzená. Prišla druhá časť, tiež kvalitná, tiež zabudnutá. PS2 verziu nehral snáď už vôbec nikto. A v roku 2004 Ken Levine (tvorca System Shock 2 a Bioshocku) priniesol špičkovú tretiu časť s podtitulom Vengeance, ktorá opäť stále v tieni. Niet sa preto čomu čudovať, že ďalší pokus o pokračovanie stroskotal a neskôr sa z neho vykľulo Tribes: Ascend.

Preč je Sierra aj Irrational Games. Hru majú pod palcom Hi-Rez Studios. Vytvorili ju sami a sami ju aj distribuujú. Nestojí ich to veľa, veľa za ňu ani nepýtajú, no výsledok ich práce je o to väčším prekvapením. Teda aby som bol presný, tak za hru nepýtajú nič. Tribes: Ascend je totiž free to play titulom a ako taký sa spolieha hlavne na mikrotransakcie a základ hrania ponúka každému úplne zadarmo. Je tu však jeden problém. Tak ako boli kedysi v móde súboje veľkých mechov na začiatku série, tak teraz sú to free to play online FPSky. Konkurencia je veľká, tak prečo by ste práve za túto hru mali neminúť svoje peniaze?

V prvom rade pre to, že je to Tribes. Ako dôvod to síce môže znieť divne. Verte tomu, že je to záruka kvality. Aj napriek dlhoročným pauzám a zmenám tímov si jednotlivé diely v sérii zachovávali stále veľmi dobrú hrateľnosť a inak tomu nie je ani v tomto prípade. Je tu takmer všetko, s čím sme sa už v minulosti stretli a navyše k tomu autori pridali aj niektoré novinky. V základe ide stále o tímovo založenú rýchlu sci-fi akciu odohrávajúcu sa v ďalekej budúcnosti, kde bojujú znepriatelené frakcie. V Tribes je však rýchlosť niečo úplne iné, než na čo ste z ostatných hier zvyknutí.

Hlavne je to kvôli „bugu“. Áno, jedna z vecí, vďaka ktorým je séria Tribes jedinečná, je bug. A ten, o ktorom je reč, sa objavil už v prvej časti a stal sa tak populárny medzi hráčmi, že sa z neho postupne stala úplne normálna herná súčasť. Dokonca sa stal jedným z najlepších zlých videoherných bugov vôbec. Jedná sa o lyžovanie. Už v prvej časti mohli hráči využiť chyby vo fyzikálnom engine tak, že dole kopcami „lyžovali“. A lyžovanie v závratných rýchlostiach samozrejme nesmie chýbať ani v Ascend. A je snáď lepšie ako kedykoľvek predtým a jeho zvládnutie si vyžiada viac ako len stlačený medzerník, ktorým ho aktivujete.

Druhým typickým prvkom je používanie jetpackov na krátkodobý let po mapách. Výšková prevaha nad súpermi totiž často v boji znamená nezanedbateľnú výhodu a pomáha vám aj pri manévrovaní. V boji sa tak nestávate ľahkým terčom, získavate väčší prehľad nad bojiskom a zvyšujú sa aj šance na zásah súpera. Kľúčovým je schopnosť kombinovať tieto dva prvky do rýchleho pohybu po mape, kedy jetpackom boostujete lyžovanie. Zvlášť nováčikovia zo začiatku budú mať problém v boji niečo trafiť. No netreba sa hneď báť, hra disponuje aj tréningom, ktorý hráčov zavedie do tajov jej mechanizmov.

Tomu sú samozrejme prispôsobené aj mapy. Hry Tribes vždy disponovali bojiskami na rozsiahlych mapách, kde sa nachádzajú len veľmi malé základne. Dokonca niektoré mapy v Ascend sú upravené z predchádzajúcich hier. Len málo z nich sa vymyká schéme otvorenej krajiny s výškovými rozdielmi. Problémom však môže byť fakt, že sú si až príliš podobné. Citeľne chýba väčšia variabilita, vďaka ktorej by mapy mohli byť zaujímavejšie.

Čo treba vyzdvihnúť, to je systém tried v hre. Nájdete ich tu až deväť, no samozrejme nie sú všetky od prvého spustenia prístupné. V úvode si môžete vybrať, či budete hrať ako Pathfinder, Soldier alebo Juggernaut. Máte na výber zástupcov troch typov výstroje: ľahkej, strednej a ťažkej. V každej potom máte na výber ešte ďalšie dve, ktoré si musíte buď odomknúť za reálne peniaze, alebo skúsenostné body získané v zápasoch. Svoju triedu si potom môžete postupne vylepšovať a upravovať v podobnom štýle tak, aby vám čo najviac vyhovovala v boji. Triedam zodpovedajú zbrane, ktoré sú taktiež typické pre sériu od jej začiatkov a škálujú sa podľa stupňa

Mapy a podobajú ako vajce vajcu.

TRAILER

Takúto lyžovačku len tak nezažijete.

Pýtate sa, za čo sa teda platí, keď v základe máte toho viac než dosť? Za progres. V hre expíte strašne pomaly a niektoré veci, napríklad triedy, sú pomerne drahé. Vybrať si teda inú ako základnú postavu a vypracovať si ju na 100% vás bude stáť mnoho hodín, pokiaľ si nechcete priplatiť. Okrem rýchlosti progresu a prístupnosti výbavy nie sú platiaci hráči nijak zvýhodňovaní. V hre je dostatok možností ako si ju užiť čo najviac, vrátane množstva ocenení a medailí hneď na niekoľkých úrovniach a až 50 rankov. Aj vďaka tomu je Tribes: Ascend najlepšia free to play FPS a pravdepodobne aj jedna z najlepších free to play hier vôbec.

výstroje. Najväčšou klasikou je Spinfusor strieľajúci energetické výbušné disky v piatich prevedeniach. Dobre sú vyvážené aj perky. Jedinou chybou môže byť slabšia využiteľnosť sniperov a fakt, že pred orbitálnym útokom alebo vzdušným sa nie je ako účinne brániť.

Trošku zbytočne v hre pôsobia vozidlá. Jednak kvôli tomu, že nie sú potrebné ani na presuny na väčšie vzdialenosti a potom aj preto, že využiteľnosťou nezapadajú do koncepcie titulu. Nájdete tu tri cenovo odlíšené typy - motorku, vznášadlo a tank - no ich účinnosť nie je nijak závratná a dokáže ich zničiť aj jeden vojak. Reálny obraz je teda taký, že tu sú len do počtu.

V Ascend sú režimy len tri, všetko sú to zaužívané klasiky bez jediného náznaku inovácie, no to im z hrateľnosti nič neuberá. Najväčšou klasikou a stávkou na istotu je Team Deathmatch. Na mape sa stretnú dva tímy 16v16, každý má 100 slotov na životy a kto ich skôr vyčerpá, ten prehráva. A funguje to bezchybne. Ďalej je tu Capture The Flag, kde už aj základne rozmiestnené na mapách naberajú opodstatnenie. Aj tento režim funguje výborne. A nakoniec je tu Capture and Hold. Úlohou tímov je obsadiť a držať kontrolné body čo najdlhšie tak, aby za každý vyťažili 100 bodov. Vyhľadávanie hier je rýchle a jednoduché. Rovnako to platí aj pre manuálny filter. Hráčov je na serveroch dostatok a za reálne peniaze môžete zakladať aj vlastné hry. S lagmi je to však horšie, občas sa im nevyhnete. Hra obsahuje aj režim Rabbit, kde všetci hráči naháňajú jedného, ktorý má vlajku. Tento je však zatiaľ vystrihnutý.

Tribes Ascend presne zapadá do svojho univerza aj po stránke výtvarného štýlu. V Hi-Rez majú zjavne svet Tribes dokonale naštudovaný, horšie je to už s kvalitou grafiky, ktorá je fádna. Unreal Engine 3 má to najlepšie už za sebou, snáď len mágovia z neho dokážu vyžmýkať na dnešnú dobu niečo špičkové. Aspoň hra plynule beží aj na priemerných zostavách. Často sa dívate na jednoduché modely, vtipne vyzerajúce neprirodzené tiene a uši vám píli zvuková banka. Hudba je však príjemná na posluch.

8.5

+ ani zadarmo hre nič nechýba
+ kombinácia lyžovania a jetpacku
+ množstvo tried a vylepšení
+ kopa ocenení
+ rýchle vyhľadávanie

- miestami nevyvážené
- mapy sú si až príliš podobné
- zbytočné vozidlá
- pomalé expenie
- niekedy sa spawnujete pri súperoch

K otvoreniu týchto dverí potrebujete štyri kompletné zlaté kocky.

FEZ

Jaroslav Otčenáš

FEZ NIE SKRATKA, ZNAČKA ALEBO AKRONYM. VO SVETE SA TAK OZNAČUJE MALÁ ČERVENÁ ČIAPOČKA/KLOBÚČIK, KTORÝ STE UŽ URČITE VIDELI NA DOBOVÝCH OBRAZOCH ALEBO V STARŠÍCH FILMOCH. ROVNAKÚ ČIAPOČKU NOSÍ HLAVNÝ HRDINA ROVNOMENNÉHO DEBUTU ŠTÚDIA POLYTRON, BIELA POSTAVIČKA GOMEZ. JEDNÉHO DŇA SA PREBUDÍ DO SVOJHO ROZPIXELOVANÉHO 2D SVETA, ABY SA STALA SVEDKOM STRAŠNEJ UDALOSTI. KRAJINE, KDE VŠETKO MALO IBA SÚRADNICE X A Y, ZRAZU PRIBUDOL TRETÍ ROZMER! ČO SA DOPOSIAĽ ZDALO IBA DVOJROZMERNÉ, DOSTALO TRETÍ ROZMER A CELÝM SVETOM SA DÁ ROTOVAŤ O 90°, TAKŽE PÔVODNE PLOCHÁ KRAJINA ZÍSKAVA SVOJU HĹBKU.

Predstavte si postavičku v klasickej 2D skákačke. Stojí na stĺpe a vy sa s ňou môžete pohnúť iba doprava, doľava alebo hore a dole. Teraz si predstavte, že celým svetom otočíte o 90°, vidíte rovnakú postavičku na rovnakom stĺpe, lenže daný stĺp už vidíte z inej strany a môžu sa na ňom nachádzať dvere, prípadne nejaký bonus. Opäť sa dá pohnúť iba do dvoch smeroch, avšak v úplne inom obraze rovnakého levelu. Na rotovaní scény je založená celá hrateľnosť, bez nej by bol FEZ len ďalšou „obyčajnou“ skákačkou. Fanúšikovia žánru však určite podotknú, že sa nejedná o úplnú inováciu, pretože s podobným priestorovým bolehlavom sa museli vysporiadať aj iní hrdinovia, vrátane toho najviac fúzatého.

Aby Gomez navrátil svet do pôvodného stavu, musí pozbierať všetky (alebo aspoň väčšinu) rozptýlených zlatých kociek (slúžia aj na odomykanie špeciálnych dverí). Levely môžete prechádzať podľa ľubovôle, nie je predpísaná žiadna cesta, jediným obmedzením sú práve zamknuté dvere a nutnosť nazbierať dostatočný počet zlatých kociek.

Získavanie kociek pomocou otáčania sveta je hnacím motorom a v podstate základnou náplňou hry. Kocky sú umiestnené tak, aby rotovanie a práca s tretím rozmerom dostali čo najviac vyniknúť. Vidíte zlatú kocku na vrcholku veže, ale žiadnu cestu ako sa k nej dostať? Otočíte scénu o 90 stupňov a zbadáte rebrík do polovice potrebnej výšky. Vyšplháte, otočíte scénu o ďalších 90 stupňov a pred vami sa ocitnú schodíky. Na rovnakom princípe pracujú aj plošinky, ktoré sa z jedného pohľadu zdajú neuveriteľne ďaleko, no z iného sú presne v doskokovej vzdialenosti.

Kocky a ich protiklady - antikocky - sa získavajú pomerne jednoducho. Niekde je potrebné porozmýšľať viac, inde menej, no rotácie so svetom ponúkajú iba obmedzené množstvo kombinácií a tak po chvíľke skúšania získate každý zlatý poklad. V niektorých leveloch sa tiež stretnete s prepínačmi, výťahmi, otočnými platformami, bombami schopnými zničiť prekážky, kľúčmi od zavretých dverí a s ďalšími často videnými prvkami.

Zaujímavosťou je, že Gomez v hre nemá žiadnych priamych nepriateľov, snáď okrem náhodne umiestnených častí roztrhaného priestorového poľa. Nebudete nikoho zabíjať, nikomu skákať po hlave ani inak likvidovať. Máte neobmedzený počet životov a hlavný hrdina sa pri nepodarenom skoku objaví živý a zdravý na poslednom stabilnom mieste. Náročnosť a výzva sa skladá najmä z hľadania správnej cesty v 2D/3D priestore a samozrejme v skákaní na plošinky a výstupky. Po tejto stránke FEZ určite nepatrí k najťažším a za dva večery ju v pohodovej nostalgickej atmosfére dohráte.

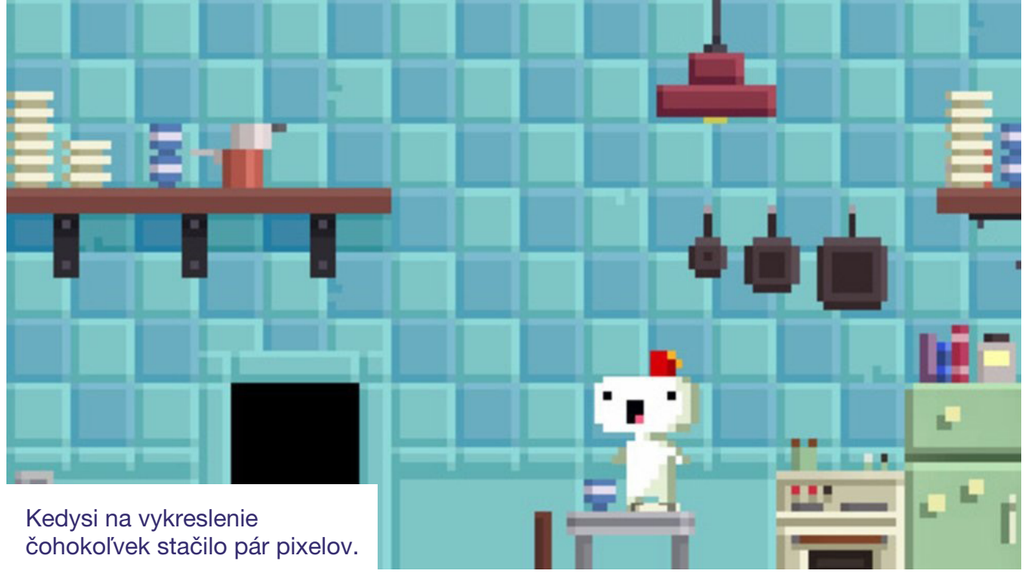
Iná situácia nastáva pri riešení logických hádaniek a skrytých hlavolamov, ktoré budete musieť prejsť, ak si chcete titul užiť na 100 %. Pri ich riešení (ne)príjemne zvýši nároky na vašu šedú kôru a pripomenie tak dávno stratené čaro náročných prekážok. Hádanky sú niekedy skutočne nastavené na hardcore úroveň a bez mučenia sa priznám, že strýko Google a ujo Youtube mi podali svoju pomocnú ruku viac ako jeden krát. Neviditeľné plošinky popísané v stratených mapách sú iba smiešnym základom, ktorý zvládnete bez problémov. Prituhuje napríklad ale pri jazykových rébusoch, ktoré musíte riešiť za použitia unikátneho tetrisového nárečia.

Nápisy na stenách v tajomnom jazyku musíte rozdeliť do jednotlivých tetris kociek, otočiť, priradiť tlačidlám gamepadu a k pokladu sa dostať podľa preloženej nápovedy. Jedna z najobskúrnejších obrazoviek napríklad ukrýva gigantické hodiny a bonusy sa zobrazujú iba presne v konkrétny čas. Minúty? OK. Hodiny? OK. Ale čakať celý deň? Tak to je hardcore! (samozrejme, dá sa to vyriešiť aj maličkým podfukom).

Navyše, obrovská zmena prichádza po prvom dohraní kampane. Gomez sa dostane k okuliarom, ktoré mu kockovú krajinu umožnia prezerať vo 1st person pohľade (priam sa núka prirovnanie k Minecraftu). Hádanky, ktoré zdanlivo nemali riešenie, dostávajú novú perspektívu (4D) a riešenie je ihneď na svete.

Mimo mainstreamu Fez vytŕča nie len vďaka svojej náplni, ale tiež kvôli technickému spracovaniu. Nostalgická slza vypadne nejednému pamätníkovi, pre ktorého

Zátišie s majákom.



Kedysi na vykreslenie čohokoľvek stačilo pár pixelov.

podobná grafika bola kedysi dávno každodenným herným chlebom a nič iné ani neexistovalo. Tí, ktorí si časy 8-bitov pamätajú, sa vrátia k svojmu stratenému detstvu, mladá generácia aspoň zistí, ako kedysi hry vyzerali. Gomez vo svete pixelov navštívi rôzne prostredia, svoju domovskú dedinku nahradí lesom, strateným mestom, stokami, cintorínom a podobne. Ruka v ruke s grafikou kráča aj chiptune hudba, ktorá sa nesie v štýle ambient a keď sa po chvíľke pristihnete, že si melódie popri hraní popiskujete vedzte, že nie ste jediní.

Je malou záhadou, prečo tak „jednoducho“ vyzerajúca grafika dáva Xboxu riadne zabrať. Najmä načítanie levelov, resp. prvé v sekundy v nich občas sprevádzajú nepríjemné framedropy, ktoré znemožňujú presné skakanie a tak je niekedy nutné chvíľočku počkať a až po (zrejme) načítaní sa pustiť do prieskumu. Druhou chybičkou krásy je, že hoci sa putovanie po svetoch dá zjednodušiť pomocou teleportov a mapy, nie vždy je dobre vidieť, kam presne teleport smeruje. Resp. ak si dáte od hry pár dní oddych, zabudnete, ktorý level je ktorý a ani 3D mapa vám veľmi nepomôže.

Je takmer nemožné FEZ nemilovať. Či už to bude kvôli samotnému konceptu hry, roztomilej retro grafike, ťažkým puzzlom alebo zvovuhrateľnosti. Ktorýkoľvek z týchto dôvodov si vyberiete, bude to stáť za to. A že FEZ nie je dokonalý? Nevadí. Veď čo na svete je?

8.5

+ mimo mainstreamu
+ relatívne inovatívne
+ ľahké a ťažké zároveň
+ retro grafika a zvuky
+ znovuhrateľnosť

- občas framedropy
- teleportovanie

SNIPER ELITE V2

VIDEORECENZIA

SNIPER ELITE V2

Branislav Kohút

Firma: Rebellion

Žáner: TPS

MÁ VÁS NA MUŠKE A ZREJME O TOM ANI NEVIETE. ČÍHA ZA OKNOM, LENŽE ZA KTORÝM? NEPOČUJETE, KEĎ NABÍJA PUŠKU A STLAČÍ SPÚŠŤ, ALE MOŽNO UCÍTITE ZÁSAH, KTORÝ VÁM ROZDRVÍ KOSTI A TRHÁ VNÚTORNOSTI. ALEBO UVIDÍTE ZÁBLESK V OKNE, KTORÝ HO PREZRADÍ A STIHNETE SA VYHNÚŤ SMRTONOSNEJ RANE. DOBRE TO POZNÁTE, AJ VY NOSÍTE SO SEBOU OSTREĽOVACIU PUŠKU A UKRÝVATE SA PRED NEŽELANÝMI POHĽADMI. AK TERAZ MINIE, DRUHÝ RAZ UŽ NEVYSTRELÍ. VAŠA GUĽKA NEOMYLNE NÁJDE SVOJ CIEĽ, PRETOŽE VY STE ELITA. NAJLEPŠÍ SNAJPER, KTORÝ MÔŽE ZMENIŤ BEH VOJNY.

Čím budete v Sniper Elite V2, je úplne jasné. A že ste Američan zo špeciálnych jednotiek, to asi tiež neprekvapí. Ostáva už len upresniť vaše poslanie. Druhá svetová vojna vrcholí a zdá sa, že nacisti to už majú spočítané. Na oslavy je však ešte priskoro. Nad svetom visí hrozba v podobe nebezpečných rakiet V2. A sú tu vedci, ktorí majú cenné informácie, a ich výskum sa nesmie dostať do nesprávnych rúk. Nezáleží na tom, či v uliciach pobehujú Nemci, alebo červená armáda. Váš cieľ je jasný a keď hocikto vstúpi do cesty, nestihne sa ani pomodliť.

Dostať sa ku kľúčovým cieľom a kľučkovať pomedzi nepriateľov je síce na najnižšej obtiažnosti ľahké, ale na vyšších stupňoch predsa len náročnejšie. Preto je váš snajper slušne vyzbrojený a používa rôzne triky a úskoky. Primárnou zbraňou je pre začiatok ostreľovacia puška Springfield, ktorú neskôr nahradí klasika Mosim Nagant a Gewehr 43. Pri priamom kontakte v uličkách alebo budovách je niekedy praktickejšie prepnúť na Thompson. Má však veľmi obmedzenú kapacitu nábojov a tak ho v prípade potreby vymeníte za nemecký MP 40 alebo ruský samopal, keďže týchto zbraní je po obetiach dostatok aj s nábojmi. V teréne však priebežne objavíte aj debny s muníciou.

Optimálne je nerobiť pri presune na pozície hluk a na zblúdilého protivníka radšej použiť pištoľ Welrod s tlmičom. Ak prekvapíte niekoho od chrbta, postačia holé ruky, ktorými nešťastníkovi zlomí väzy. Občas dostanete príležitosť pokropiť ciele aj guľkami zo stacionárnych guľometov. Treba počítať aj s hliadkami, ktoré pôjdu po vašich stopách a tak je dobré skrývať mŕtvoly, alebo pri nich nastražiť nálože a míny. Je vhodné tajiť svoju prítomnosť tak dlho, ako sa to dá a nie vždy treba situáciu riešiť agresívne. Stačí hodiť kameň na odlákanie a potom sa v prikrčenej polohe alebo ležmo potichu presunúť poza hliadku. Môžete sa pri tom ukrývať za debnami a ďalšími objektmi, odkiaľ v prípade kontaktu vykuknete s odistenou puškou.

Rôzne zbrane a techniky vám zaručia bezproblémový presun na vyvýšené stanoviská v budovách, vežiach, či ruinách, odkiaľ je najlepší výhľad na primárny cieľ. Nie vždy sa jedná o vysokého pohlavára či vedca, ktorý musí zomrieť. V jednej misii zachránite agenta pred popravou a musíte ho kryť, keď sa pokúša prekľučkovať k vám pomedzi zalarmovaných vojakov. Inokedy treba uložiť nálože na most alebo techniku, ktoré po správne načasovanej strele explodujú a zastavia konvoj. Náročnejšou úlohou je zničenie smrtonosného tanku, ktorému máte zasiahnuť malý otvor palivovej nádrže. Mieriť na drobný objekt pod paľbou nemeckého Tigra vyžaduje značnú dávku šikovnosti.

Vášho ostreľovača sledujete z pohľadu tretej osoby, ktorý sa pri mierení snajperkou prepína na hľadáčik so zameriavačom. Po výstrele obvykle nasleduje fantastický spomalený pohľad na trajektóriu strely. Pri kontakte s obeťou vám potom neraz spadne sánka, keď doslova vidíte, ako rana drví nepriateľovi kosti, trhá pečeň alebo iný orgán. Občas sa podaria unikátne zásahy ako rana priamo do genitálií, explodujúci vojak, ktorému ste trafili do výbušniny, ktorú držal v rukách alebo priestrel, ktorý spacifikuje dve obete naraz! Práve tieto momenty a X- Ray kill kamera menia štandardnú akciu na fascinujúci zážitok, vďaka čomu hre tolerujete aj nedostatky, ktorým sa nedokázala vyhnúť.

Kampaň je zložená z máp, ktoré nie sú veľmi rozsiahle, ale plnia svoj účel. Pobehujete v uliciach aj domoch, kde niekedy treba prekonávať zátarasy, alebo vyliezť na vyvýšenú plošinu. Ocitnete sa aj na tajnej základni, vlakovej stanici či v barikádach. Priebeh misií je však priveľmi lineárny a hráč je nútený postupovať podľa checkpointov.

Na kontrolných bodoch sa hra automaticky ukladá, takže pri zlyhaní nemusíte prechádzať všetko od začiatku. Možnosť vlastného ukladania hry nie je a bola by kontraproduktívna a zbytočná. Misie sú pomerne pestré, ale keďže postup prísne nalinkovaný, stráca sa motivácia prechádzať ťaženie ešte raz, pretože už ničím neprekvapí. Zrejme vás k tomu nedotlačí ani príležitosť vyzbierať všetky bonusové zlaté tehličky alebo postrieľanie všetkých vínnych fľašiek v leveloch. Jediným dôvodom, prečo sa pustiť do ťaženia odznova, zostáva vyššia obtiažnosť, ktorá z vás vyžmýka viac potu.

Nepriatelia na bojisku nie sú žiadni veľkí myslitelia, ale ani úplní hlupáci. Keď sa prezradíte, hliadky v okolí sú v strehu a zvyčajne súbežne postupujú priamo k vám. Niekedy sa vás pokúsia obísť, ale ak ste nezabudli na pasce, nedáte im veľkú šancu. Navyše sa ľahko prezradia repetetívnymi hláškami. Rýchlejšie ich spacifikujete, keď pri nich odpálite dynamit, nádrž alebo zápalnú fľašu. Odhaleniu neraz predídete, keď útok skoordinujete so zvukmi bojiska. Výstrel do ticha na vás okamžite upozorní, no ak stlačíte spúšť vo chvíli, keď bije zvon na veži, za mestom zdunia výstrely z diel alebo letecké bomby, hliadky nič netušia. Po nepresnej strele sú vojaci spacifikovaní, ale ešte chvíľu kvília a s rukou v kŕči žobronia o pomoc.

Trochu tvrdším orieškom sú nepriateľskí snajperi. Väčšinou sú zalezení vo vežičkách alebo kempujú na strechách. Niekedy vás zaskočia náhlou strelou v nečakanej chvíli a z neznámej pozície. Ťažko ich spozorujete voľným okom a tak je lepšie použiť ďalekohľad, no aj tak to nie je vždy ľahké. Osvedčeným trikom je vystrčiť hlavu a rýchlo zaliezť. Ostreľovača prezradí záblesk optiky a potom už nie je problém zamieriť na správne okno a zrušiť protivníka raz a navždy. Treba však vystreliť rýchlejšie ako snajper na opačnej strane. Každý zásah je bodovaný podľa miesta zranenia, vzdialenosti a použitej zbrane.

Doplnkovým módom v hre pre jednotlivca je Kill Tally, kde hráč čelí vlnám nepriateľov v určenej oblasti. Má sortiment zbraní, debny s muníciou a odoláva pechote a neskôr aj technike. Posledné ciele z každej vlny sú už aj identifikované v teréne. Tento mód je podstatne zábavnejší pri spolupráci s iným hráčom. Okrem toho sú v hre ďalšie tri kooperačné režimy. Hráči bok po boku môžu zdolať kampaň, alebo sa dopĺňajú v režimoch Bombing run a Overwatch. Novinárska

verzia bohužiaľ neumožnila naplno odskúšať kooperáciu a zapojiť sa do multiplayerových súbojov. Potenciál sieťovej hry je však zjavný a rozhodne predĺži životnosť hry.

Hoci sú niektoré textúry slabšie ako celok vyzerá Sniper Elite V2 dostatočne pôsobivo. Najmä spomínané momentky pri výstrele a trieštení tiel nepriateľov. A zrejme práve kvôli X- Ray kill kamere a vybraným efektom, vrátane stereo 3D a vibrácií pri použití ovládača, si tento titul žiada pokročilý moderný hardvér a softvér. Na Windows XP hru nespustíte a grafická karta by mala podporovať DirectX 10. S ozvučením to mohlo dopadnúť trochu lepšie. Miestami sú zvuky kvalitné, pri zameraní a smrtiacich ranách počujete tlkot srdca a následne hvízdanie strely v spomalenom zábere, čo vyzerá veľmi efektne. No v určitých lokalitách znejú zvuky umelo a hlášky nepriateľov sa pričasto opakujú.

Sniper Elite V2 ponúka nápadité, ale pomerne krátke ťaženie pre jednotlivca s príliš lineárnymi misiami a slabším ozvučením. Oddeliť najatraktívnejšiu misiu s lovom na Hitlera a spraviť z nej DLC pre predplatiteľov je od tvorcov trochu podraz. No likvidovanie nešťastných obetí ostreľovacou puškou nebolo nikdy také zábavné a pôsobivé ako práve v Sniper Elite V2 a kooperácia dáva hráčom dostatok priestoru na to, aby si tento masaker dokonale vychutnali. A to je dôvod, prečo sa akcia od Rebellion stane vašim favoritom.

8.0

+ fascinujúca X-Ray kamera s devastovaním tela a kostí
+ ponuka kooperačných režimov
+ potýčky s nepriateľskými snajpermi
+ atmosféra

- pomerne krátka kampaň a lineárne misie
- misia Kill Hitler vyňatá z hry
- slabšie ozvučenie

Útok na nepriateľskú základňu.

PS3

STARHAWK

Jaroslav Otčenáš

HOVORÍ VÁM NIEČO POJEM SPACE WESTERN? ŽE NIE? A ČO TAKTO KLASIKY AKO ANIME COWBOY BEBOP, ANIMÁK Z 80TYCH ROKOV GALAXY RANGERS ALEBO NAJLEPŠÍ ZRUŠENÝ SERIÁL VŠETKÝCH ČIAS, FIREFLY? VŠETKY SPOMENUTÉ MAJÚ SPOLOČNÝ NÁMET. WESTERNOVÝ SVET ZASADENÝ DO SCIFI PROSTREDIA. PRÁVE SKOMBINOVANÍM NA PRVÝ POHĽAD ÚPLNE ROZDIELNYCH ŽÁNROV, WESTERNU A SCIFI, VZNIKÁ SPACE WESTERN.

Ligtbox Interactive pod krídlami SCE Santa Monica si toto prostredie vybrali pre pokračovanie svojej multiplayerovej PS3 exkluzivity Warhawk s jasným zámerom. Ozvláštniť existujúcu ponuku strieľačiek a pomocou koltov a zaprášených salónov sa významným spôsobom odlíšiť od konkurencie. Nie je žiadnym tajomstvom, že Starhawk je od začiatku prezentovaný ako multiplayerovo orientovaný titul postavený na základoch spomínaného Warhawku. Pozor, hovoríme ale o Warhawku pre PS3, lebo ešte na PSone vyšiel v roku 1995 úplne pôvodný Warhawk. Ako nostalgickú spomienku dostanete tento staručký Bojový jastrab pri zakúpení Starhawku vo forme DLC.

Ako to už býva zvykom, pre vyskúšanie základných vlastností nebudete potrebovať loziť na serveri a konfrontovať sa so živými oponentam s výsledným skóre 0:20. V úvodnom menu nájdete aj odkaz na singleplayerovú kampaň, ktorá má vlastný príbeh a levely. Príbeh hovorí o dvoch kamarátoch, bratoch, ktorý v ďalekom chladnom vesmíre ťažia pre megakorporácie riftovú energiu. Ako vždy sa však niečo pokazí a jeden z kamarátov ostane „postihnutý“ energiou, druhý sa stratí úplne. O niekoľko rokov neskôr sa však začína na planétach vyskytovať čoraz viac organizovaných útokov od energiou zmutovaných ľudí, čo určite znamená, že... tu si ľahko doplníte zvyšok príbehovej premisy.

Singleplayer bohužiaľ nie je reálne „použiteľný“, je to v podstate tutorial k multiplayeru pospájaný nitkami (klišé) príbehu, navyše aj náplň misií takmer úplne korešponduje s tým, čo na obrazovkách uvidíte v online. Či už to bude ospalé, pieskom zaviate kovbojské mesteško, ťažobná stanica alebo vesmírny prístav, vždy budete mať pred sebou úlohy vystrihnuté ako z multiplayeru. Za 50 sekúnd sa tuto znesie nepriateľský výsadok, ty nazbieraj dosť energie a postav základňu tak, aby si odolal útokom.

Postav základňu? Čože? V strieľačke z pohľadu tretej osoby? Áno, práve v kampani sa naučíte využívať nazbieranú riftovú energiu na stavenie rôznych budov. Tento element požičaný z realtime stratégií nie je v akciách úplnou novinkou, no veľmi často ho nevídame. Kruhové menu namapované na tlačítku s trojuholníkom pod sebou skrýva obranné steny, vežičky, ťažobné vrty, bunkre, opravovne, výrobne skútrov, vozidiel či mechov. Kampaň vám sprístupňuje kombinácie dostupných budov podľa „príbehu“, inak by si totiž určite všetci postavili iba výrobňu mechov a s nimi celé nepriateľské vojsko rozbombardovali za pár sekúnd. Práve mechovia sú najlepšou zbraňou v arzenále, za okamih sa dvojnohá mnohotonová beštia dokáže premeniť na lietajúci stíhač, takže okrem vozenia, chodenia a šoférovania si aj zalietate. Niektoré misie sú dokonca komplet vesmírne a lá X-Wing alebo Freelancer a vo všeobecnosti sa dá povedať, že spojenie RTS a akcie v Starhawku celkom dobre zafungovalo.

Znalosti nadobudnuté v hre pre jedného hráča sa vám samozrejme zídu v multiplayeri a co-ope, ktorý predstavuje čoraz tradičnejší horda mód, kedy musíte dané územie pomocou kamarátov ochrániť pred čoraz silnejšími vlnami nepriateľov. Inak singleplayer postráda akúkoľvek hĺbku, po dvoch dňoch na neho zabudnete a už sa k nemu nikdy nevrátite. Na jednej strane sme to očakávali, na druhej strane sa z prostredia a RTS elementov dalo vyťažiť rozhodne viac.

Dostávame sa k hlavnej náplni Starhawku, k multiplayeru. V základe ponúka 4 herné módy: deathmatch, tímový deatmatch, capfture the flag a zones. Prvé dva zrejme netreba predstavovať, jedná sa o klasiky všetci proti všetkým alebo dve družstvá proti sebe. Capture a flag rovnako vychádza zo zaužívaných princípov ukradnutia nepriateľskej vlajky. Zones taktiež nie je žiadnou novinkou – kto obsadí viac miest na mape, vyhráva. Herných módov je pomerne málo a chýba v nich akákoľvek snaha o inováciu.

Aspoň to trochu zachraňujú rôzne možnosti pri vytváraní serverov. Okrem počtu hráčov (32 max, 16 vs 16) budete môcť nastaviť časové limity, bodové limity, dostupné zbrane, budovy a jednotky alebo dokonca pravidlo, že hra sa bude niesť čisto v znamení leteckých „dogfight“ súbojov bez možnosti pristátia na zemi.

Osobne som sa taktiež celkom nestotožnil s absenciou akýchkoľvek kitov, povolaní alebo loadoutov. Hra vám umožní získavať vyšší level, customizovať postavy v zmysle

Niektoré misie sa odohrávajú výhradne vo vzduchu.

TRAILER

Výsadkové kapsule môžete ovládať a dopadom zabiť nepozorného nepriateľa.

zmeň masku, zmeň tričko atď, dokonca vám po slnení niektorých špecifických úloh odomkne špeciálne skilly, ale medika, skauta, vojaka, ťažkoobrnenca a podobne by ste tu hľadali márne. Každý spawn vám na bojisko vypľuje iba so základnou zbraňou a troma granátmi. Každú ďalšiu zbraň si musíte nájsť, resp. postaviť potrebnú budovu. V bunkri nájdete raketomet, v streleckej veži sniperku atď.

Ak sa vášmu tímu bude dariť, budete mať dosť riftovej energie a budete hrať proti samovražedným nepriateľom, Starhawk je zábava. Postaviť si za nazbierané body továreň na robotov, odletieť k nepriateľskej základny, cestou zostreliť pár stíhačiek, zosadnúť a guľometom pokosiť vojakov – to všetko je super zábavné a hra odsýpa ako po masle.

Horšie však je, ak sa napríklad v Capture the Flag dostanete pod taký tlak, že nebudete môcť ani vyliezť zo základne, pretože všetci nepriatelia budú kempovať v báze, na vašich spawnoch budú mať postavené vežičky a vy nebudete môcť urobiť nič. Ani len si zaobstarať raketomet, lebo na jeho získanie musíte postaviť budovou. A na tú nemáte dosť energie. A koleso a otáča dookola. Chcelo by to zrejme nejaký balance patch, ktorý by aspoň zakázal stavanie nepriateľských budov vo vašej základni, alebo inak zabránil týmto frustrujúcim momentom. Keď budete totiž niekoľko (desiatok) minút bojovať dávno prehratú bitku, buď sa zo servera odpojíte, alebo v záchvate vypnete celú hru.

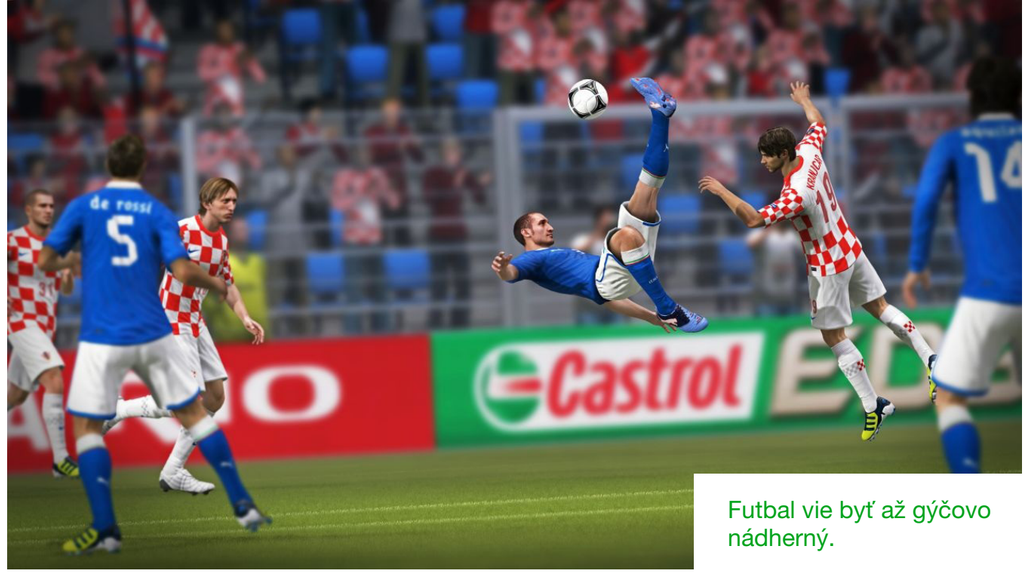
K pozitívom Starhawk rozhodne patria sociálne funkcie. Vytvorenie klanu, komunikácia alebo spoločný kalendár s akciami sú samozrejmosťou. Grafika neurazí ani neohromí, snaží sa hrať na openworld (najmä v singleplayeri), takže nie je úplne najdetailnejšia a najostrejšia, ale pri hraní to nevadí. Veľmi dobrá je hudba, prevládajú westernové motívy a k celkovej atmosfére sedí ako povestný zadok na šerbeľ.

Ani zasadenie do nezvyčajného prostredia nepomohlo Starhawku dosiahnuť úplne najvyššie hodnotenie. S ľahko zabudnuteľným singleplayerom sme akosi dopredu rátali, no že multiplayer nebude obsahovať kity (povolania) a že niektoré zápasy sa zmenia na dlhé utrpenia bez nádeje na zvrátenie nás nemilo prekvapilo. Chýba aj akákoľvek snaha o invenciu v herných režimoch a to zamrzí, snáď sa ale všetko na dobré obráti po niekoľkých patchoch.

7.5

+ zaujímavé prostredie
+ spojenie RTS a akcie (niekedy) funguje
+ sociálne funkcie pre klany
+ v cene pôvodný Warhawk z PS1

- problémy s balansovaním hry
- chýbajú povolania
- ľahko zabudnuteľný single-player
- málo herných módov



Futbal vie byť až gýčovo nádherný.

PS3

UEFA EURO 2012

SLOVENSKO SA TOHTO ROKU MAJSTROM EURÓPY VO FUTBALE NESTANE. ANI LEN V TEJ VIDEOHRE NIE. A NEMÔŽE ZA TO ANI TRÉNER, ANI BIZARNÁ ZOSTAVA POSKLADANÁ Z TAKÝCH FUTBALOVÝCH ES AKO SÚ ŠUDEK, KLISKY, HLAVAČ, SZOP, WIRTH, PEŠEK, JELEN, KLADIVO, KÁPOSZTA ČI MARHA. ANI SORČEK, ZAHRADNÍK A ĎUBINSKY NIČ NEZMOHLI. ŽE STE O NICH NIKDY NEPOČULI? ANI JA NIE, KAŽDOPÁDNE, NECH SA CHALANI SNAŽILI AKO CHCELI, V UEFA EURO 2012 NEDOSTANÚ ŠANCU ZAHRAŤ SI ANI KVALIFIKÁCIU.

Juraj Malíček

Svojrázne zadosťučinenie, ale asi nám dobre tak, druhá polovica našej kvalifikácie na reálne UEFA EURO 2012 bola katastrofou, ak ste sa hotovali, že si spravíte chuť aspoň pri virtuálnych majstrovstvách, zabudnite. Slovenské mužstvo tam je, ale ako keby ani nebolo. Aj keď Marha je pre futbalistu dokonalé meno. Ale poporiadku.

FIFA 12 žije, prekvitá, predáva sa a hrá od septembra minulého roku a ešte občas dokáže prekvapiť. Systém bránenia je vynikajúci, tieňovanie útočiaceho hráča a jeho zdvojovanie robia zázraky. Chelsea Style funguje spoľahlivo, futbal to nie je najkrajší, naopak, ale efektívny a to sa počíta. Impact Engine sa jednoducho pánom z EA vydaril. Ďalšia, ešte aktuálna futbalová hra od EA, FIFA Street sa predáva sotva dva mesiace a tiež disponuje nezanedbateľným pôvabom. Nevyhovuje každému, samozrejme, ale to vlastne platí aj o „malom“ pouličnom futbale. Žonglérske fintičky s loptou sú ale nádherné.

A teraz, k európskemu futbalovému šampionátu na dohľad, vychádza tretí EA futbal, veľmi rozumne a pragmaticky distribuovaný ako DLC, sťahovateľný obsah za polovicu ceny plnej hry. Bez FIFA 12 nepobeží, UEFA EURO 2012 sa po stiahnutí nasťahuje do jej užívateľského rozhrania, na lište medzi módmi sa jednoducho objaví ďalšie políčko – UEFA EURO 2012 – a za ním nie nová hra, v žiadnom prípade nová hra, ale presne to, ako to vyzerá. Ďalší mód FIFA 12 s ďalšími režimami. Na výber ich je päť: Kick-off, Challenge, UEFA EURO 2012, Online a Expedition. Česká lokalizácia chýba, komentár ale nie. Bosák a Svěcený odvádzajú štandard.

Kick-off, teda výkop, je mód okamžitého hrania, na výber je pestrá paleta národných európskych mužstiev (spolu 53), od európskych mikroštátikov, s takým malým počtom obyvateľov, že v reprezentácii má zastúpenie každá čo i len troška rozvetvenejšia rodina, k európskym futbalovým veľmociam. Vlastne, chýba tam myslím iba Vatikán. EA možno nedostala požehnanie a možno Vatikán futbalovú reprezentáciu vôbec nemá, ale to je jedno. Hojnosť mužstiev je veľmi sympatická, o to viac žiaľ zamrzí, že licencovaných mužstiev nie je ani polovica, pričom drzé a ťažko uveriteľné je, že plne licencovaný nie je ani tím jednej z usporiadateľských krajín – Ukrajiny. Zlé jazyky vraveli aj o Poľsku, ale tam to nakoniec, aspoň čo som si všimol, sedí. Každopádne, Kick-off je vlastne rýchla hra s navolenými alebo náhodne vybranými mužstvami. Povinná jazda, ktorú by sme oželeli, zvlášť ak by sa v UEFA EURO 2012 dala odohrať kvalifikácia.

Ale nedá sa, mód, ktorý má na starosti oficiálny turnaj, nesie jeho meno UEFA EURO 2012 a dá sa v ňom odohrať iba a len záverečný turnaj. Vybrať si ale môžete iba jeden tím a voľba padla samozrejme na Česko. A keďže z hľadiska hrateľnosti je EURO absolútne totožné s FIFA 12, úspech Čechov v záverečnom turnaji je len v hráčových rukách. Vyššie náročnosti sú viac futbal, vyhrať pri nižších nie je žiadna výzva. Česko sa samozrejme majstrom Európy stalo, finále bolo skutočne drsné, Nemci boli nesmierne srdnatí, atmosféru finálového zápasu dokresľovala aj vzájomná Česko – Nemecká rivalita vyrastajúca z komplikovaných historických vzťahov – ale to som si celé iba domýšľal a predstavoval. Vizuálne stvárnenie samotných zápasov, vrátane finále je totiž dosť nudné, priamo odfláknuté, tribúny sú síce plné fanúšikov v národných farbách, ale že by tvorili nejakú extra atmosféru, to sa povedať nedá. A úplne na konci, keď už teda Česko vyhralo, štadión akoby to ani nezaznamenal. Žiadny frenetický jasot a dážď farebných konfiet ako vo FIFA World Cupe spred dvoch rokov, len normálny konvenčný koniec. Smutné. Keď šampionát vypukne, hra má online aktualizovať všetko možné, takže možno sa čosi zmení, ale odmietam tomu uveriť.

Online mód je vo futbalových hrách povinnosťou, jeho prítomnosť v EURE teda nikoho neprekvapí. Znova však ide o takú z núdze cnosť, online mód je takmer totožný s Kick-off, akurát tu sa nehrá proti AI, ale proti živému hráčovi. A ak nemá dobré pripojenie, celé je to o nervy. To však nie je problém hry samotnej, ale online hrania ako takého. Štvrtým módom je Challenge (výzva), teda známy a obľúbený režim už z Majstrovstiev sveta, v ktorom treba v rámci predpripravených futbalových zápasov splniť zadania. Väčšinou sa týkajú skóre, jeho otočenia, udržania či zvýšenia v stanovenom časovom limite. Zadania sú v rámci možností celkom nápadité, navyše ich náročnosť priamo úmerne stúpa. Aj preto je Challenge jedným z dôvodov, prečo nad kúpou EURA seriózne uvažovať.

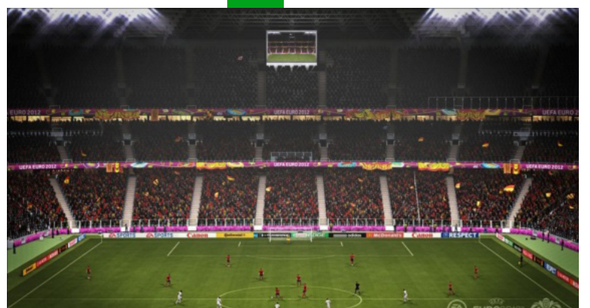
Druhým, podstatne závažnejším dôvodom, je mód Expedition, v ktorom je hráčovou úlohou dobyť futbalovú Európu, poraziť postupne jednotlivé národné tímy, tak ako sa zobrazujú na mape s mužstvom, ktoré je možné dopĺňať o hráčov z porazených tímov. Na konci vznikne čosi ako supermužstvo, tí najlepší z najlepších. Expedition nesie rysy strategickej stolovej hry a hoci je v jeho centre stále poctivý futbal, strategický dobyvateľský motív je natoľko silný, že tento mód vydrží ešte dlho po tom, ako centrálny turnaj EURA vyhralo už každé zo šestnástich postúpených mužstiev.

UEFA EURO 2012 je v zložitej situácii, hra, respektíve doplnok, ktorý akoby poriadne nevedel, čím chce byť. Sviatoční futbaloví hráči a fanúšikovia, ktorí chceli len hru z majstrovstiev Európy utrú nos, respektíve, budú si musieť kúpiť aj FIFU 12, aby si EURO zahrali. Na druhej strane, ortodoxní fanúšikovia futbalových hier získajú za vyššiu cenu možnosť odohrať čiastočne licencované virtuálne Majstrovstvá Európy. Každopádne FIFA 12 stále zostáva najlepším virtuálnym futbalom a EURO k nej je spôsob ako predĺžiť jej životnosť.

6.0

+ mód Expedition
+ reálie UEFA EURO 2012
+ zachovaná hrateľnosť FIFA 12
+ Marha v zostave Slovenského tímu

- cena
- FIFA 12 ako podmienka hrania
- chýbajúce licencie
- chýbajúca kvalifikácia



Čaká vás krásne spracovaný svet.

FABLE HEROES

Matúš Štrba

SÉRIA FABLE UŽ PRESKÁKALA VŠELIČÍM, MENILA SA, EXKLUZIVITU NABERALA A STRÁCALA A AJ VĎAKA VYJADRENIAM PETRA MOLYNEUXA SA STALA TERČOM POSMEŠKOV V POPULÁRNYCH INTERNETOVÝCH MEME. MÔŽETE SI TEDA O TÝCHTO HRÁCH MYSLIEŤ ČOKOĽVEK. ČI VÁS NIEKTORÁ Z HIER FABLE BAVILA ALEBO NIE, JEDNO IM UPRIEŤ NEMÔŽETE – VŽDY SA JEDNALO O VEĽMI PRÍJEMNÉ ROZPRÁVKOVÉ SVETY, KTORÉ BY V NIEČOM MOHLI BYŤ BLÍZKE KAŽDÉMU Z NÁS. LIONHEAD, TERAZ UŽ BÝVALÉ MOLYNEUXOVE ŠTÚDIO, SI NA ISTÚ DOBU DÁVA OD VÄČŠÍCH PROJEKTOV PAUZU, NO NA ROZPRÁVKOVOSTI SA ROZHODLI EŠTE NIEČO MÁLO PRIDAŤ. PRVÝM VÝSLEDKOM JE DROBNÁ A MILÁ ARKÁDOVKA FABLE HEROES. BUDE JEJ TO VŠAK NA ÚSPECH STAČIŤ?

Detské bábky pozná snáď každý z vás. Nie len tie reálne, ale aj vo svete Fable na ne autori vsádzajú. Stali sa tak napríklad predmetom questov či len ako zberateľné predmety. Predstavovali postavy hrdinov tohto sveta, na ktorých ste počas svojho putovania narazili. A teraz sa po prvý raz stávajú hlavnými protagonistami jednoduchej beat'em up akčnej hry. Aj keď ani tento popis nie je úplne presný. Fable Heroes je totiž istým hybridom a spája v sebe prvky niekoľkých rôznych žánroch.

Na začiatku by ste o hre ťažko povedali, že sa bude kvalitou pohupovať okolo hraníc priemeru. Stojí za tým hlavne čarovné spracovanie, ktoré si vás získa. A tak sa nadšenie vrháte rýchlo do hrania, len nech to už zažívate na vlastnej koži. Prvý level je skôr len tutoriálom a predstaví vám herný koncept. Štyri bábkové postavičky sa vrhajú do sveta Albionu (a jeho temnej verzie), aby bojovali proti zlovestným bábkám v rozmanitých leveloch. A to je asi tak všetko. Zo začiatku to teda nevyzerá zle, no neskôr vám niečo začne chýbať. A to niečo postupne začne narastať.

S postavičkami sa pohybujete v lineárnom prostredí, k dispozícii máte dva útoky: jeden rýchly, no slabší, druhý síce pomalý, no zato silný. Okrem toho môžete na skupinky nepriateľov použiť aj hromadný útok, no ten vás stojí jedno srdiečko zo života. No a už len kosíte všetko okolo, zbierate porozhadzované mince a bijete sa s ostatnými postavami o to, kto bude v závere na tom bodovo lepšie. V závere každého levelu máte ešte na výber, či sa vrhnete do bitky s bossom, alebo sa rozhodnete pre nejakú súťaž medzi postavami v podobe minihry; pretekanie, snaha čo najdlhšie prežiť medzi bombami a podobne. Často narazíte aj na jednorazové power-upy, ktoré vám dočasne dajú rýchlosť, silu, veľkosť. Navyše čím viac nepriateľov zdoláte bez zásahu, tým viac sa vaše skóre násobí.

Najväčšie nešťastie Fable Heroes spočíva v tom, že si to chce na férovku rozdať so známymi Lego hrami práve v oblasti, ktorá im ide najlepšie – jednoduchá kooperačná akcia. Začiatok je ešte v poriadku, ale ako hrou postupujete, tak zisťujete, že sa vôbec nikam neposúva a tak už pomerne skoro nastupuje neželaný stereotyp, až pomaly strácate motiváciu hrať ďalej. Nie je to v prostrediach, tie sú pomerne rozmanité, každé je iné a sú spracované veľmi pekne. Problém je v tom, že každý level ide presne podľa rovnakej schémy, ktorá snáď nevybočí ani len o jediné percento. Výnimkou nie je ani hrateľná časť v závere. Vlastne sa predierate záverečnými titulkami, na konci ktorých stojí záverečný boss. Je obrovská škoda, že takto hra premrhala svoju príležitosť.

Okrem akčnej časti je tu aj istá forma spoločenskej hry, ktorej sa zúčastňujete vždy medzi jednotlivými úrovňami. Mince nazbierané z nepriateľov a prostrediach tu plnia dvojakú funkciu. Nepoužívate ich len ako platidlo, ale taktiež určujú aj počet hodov kockami, ktoré máte k dispozícii. So svojimi spoluhráčmi (ak hráte s AI, musíte hádzať za ňu) sa tak dostávate na hernú plochu, kde si postupne aj odomykáte niektoré vnútorné políčka a pomocou hádzania kocky sa po nich pohybujete. Každé pole obsahuje na výber z niekoľkých bonusov, ktoré si môžete zakúpiť, pričom tu nájdete aj nové postavy.

Postavy nie len referujú na známych hrdinov Albionu, ale rovnako ako ich predlohy, tak aj tieto bábky disponujú rôznymi schopnosťami. Hlavný rozdiel spočíva v tom, že niektoré sú vhodnejšie na boj zblízka, iné si poradia s nepriateľmi v diaľke. Ešte aj medzi týmito dvoma druhmi nájdete menšie rozdiely, ale nie je to nič, čo by výraznejšie ovplyvnilo hrateľnosť, aby sa vám oplatilo skúšať hru s každou postavou. Ak však patríte medzi tých, ktorí sa radi prplú so svojou postavičkou, tak vďaka možnostiam zlepšovať jej vlastnosti si užijete o niečo viac zábavy.

Úprimne, aj keď umožňuje hru jedného hráča, tak rozhodne preňho stavaná nie je. Akýkoľvek predpoklad zábavy sa skrýva len v kooperačnej hre, lokálnej alebo online. Jednak tak odpadáva strašne otravné zasekávanie postáv, stúpa súťaživosť medzi hráčmi navzájom a celkovo sa bavíte aspoň o niečo viac. Pri online hraní je pripojenie stabilné, čo je asi to najhlavnejšie. Trošku zamrzí vyhľadávanie hier, ktoré nie vždy pracuje tak, ako by ste si želali. To však môže byť zavinené aj nízkym počtom hráčov na serveroch.

Už od začiatku ospevujem výtvarný štýl a treba mu venovať viac priestoru. Je strašne milý, je krásny a na Fable Heroes sa veľmi príjemne pozerá, aj vďaka pomerne podarenej technickej stránke. Čo už podarené nie je vôbec, to je optimalizácia. Aj takáto hra totiž spôsobuje až nepríjemné framedropy, čo by sa rozhodne stávať nemalo. Zle je spracovaná aj hĺbka obrazu, vďaka ktorej často strácate prehľad o dianí a v obraze sa pohybujete inak ako by ste chceli. Veľmi príjemná je taktiež hudba, akurát škoda, že unikátnych skladieb nie je viac.

Nie je všetko zlato, čo sa blyští a veru, že Fable Heroes sa na prvý pohľad blyští náramne. Vyzerá veľmi pekne, dobre sa počúva a zo začiatku aj dobre hrá. Ako však plynie váš čas strávený v rozprávkovom svete (a že ho nie je vôbec veľa), tak sa čoraz častejšie pristihnete bezducho sedieť s ovládačom v ruke a zívať, lebo sa zase opakuje to, čo ste už predtým zažili. Jediná šanca, ako sa aj trochu výraznejšie zabaviť, je pozvať do zápolenia aj kamarátov, bez ktorých stráca výraznejší význam. Uvidíme ešte ako dopadne previazanie s Fable: Journey, do ktorej si zatiaľ budete môcť preniesť svoje mince.

5.0

+ výtvarný štýl
+ hudba
+ bonusová galéria
+ prepája svety
+ najmenších môže chytiť

- nuda pre jedného hráča
- skorý stereotyp
- framedropy
- zle spracovaná hĺbka obrazu

Firma: Microsoft
Žáner: Arkáda

TRAILER

Čepele sú rýchle a smrtiace.

NINJA GAIDEN 3

Vladimír Pribila

AK PATRÍTE MEDZI FANÚŠIKOV AKCIE NINJA GAIDEN, TAK SI TRETÍ DIEL URČITE NENECHÁTE UJSŤ. OTÁZKOU JE, ČI UROBÍTE DOBRE, AK SA DO HRANIA VÔBEC PUSTÍTE. NINJA GAIDEN 3 STRATILA TAKMER VŠETOK GLANC A HRATEĽNOSŤ PREDCHÁDZAJÚCICH DIELOV. VYZÝVAVÁ OBTIAŽNOSŤ ZOBRALA ZA SVOJE A KONTROLA POSTAVY SO SPRÁVNYM ČASOVANÍM ÚTOKOV TAKTIEŽ. PREBERME SI TO ALE POSTUPNE.

Ryu Hayabusa je povolaný do Londýna, aby zabránil teroristickému útoku na premiéra. Akcia sa končí fiaskom, no ako sa neskôr dozvedá, nemal vôbec šancu na úspech. Cieľom totiž nebol premiér, ale on sám. Ako jeden z mála v sebe nesie tajomstvo dračej krvi, s ktorou chcú teroristi ovládnuť svet.

Proti nepriateľom máte k dispozícii ľahký a ťažký úder, pomocou ktorých aj skladáte kombá. Tie sú však vcelku neúčinné a pravdepodobne zostanete pri kombe 5x ľahký útok, respektíve ťažký útok, čo z hry v konečnom dôsledku nerobí nič iné len button mash festival jedného tlačidla. Zložené kombá sa oplatia len proti blokujúcim nepriateľom alebo vojakom so štítmi, ale aj to vlastne stačí len jeden. Prvý ťažký útok rozbije obranu/vykopne štít a pokračujete ďalej ľahkým útokom.

Útočiacich nepriateľov je veľa a kamera sa vždy snaží nájsť optimálny uhol pohľadu, no keďže sa o ciele stará sto percentná automatika, dochádza k frustrujúcim momentov. Rozdáte tri rany vojakovi pred vami, tým ho odhodí dozadu, automatika vyhodnotí, že nepriateľ za vami je už bližšie a ďalšie rany smerujete naňho. Ak je okolo vás zo šesť či sedem nepriateľov, čo nie je vôbec nič neobvyklé, tak to potom vyzerá ako 40x zrýchlený blockbuster od Michaela Baya. Vy len s otvorenými ústami a slinou na brade sledujete, že čo do **** sa vlastne deje a pri tom stláčate stále dokola jedno tlačidlo. Ak by ma niekto odfotil, tak budem určite vyzerať ako mentálne postihnutý, ktorý drží prvý krát v ruke gamepad. Najsmutnejšie na tom je, že takto Ninja Gaiden 3 skutočne funguje a až na pár výnimiek, kedy musíte použiť blok, sa premačkáte až do konca.

Hra takisto trpí nadmernou lineárnosťou. Kde sú tie časy, kedy sa to autori snažili aspoň zamaskovať level dizajnom alebo miernymi slepými odbočkami. Team Ninja sa nič nehrajú a najviac je to vidno v bažinách v Japonsku. Dvojmetrový koridor, z ktorého sa nedá vybehnúť, malá čistinka, kde čakajte veľa nepriateľov vo vlnách, zasa koridor, zasa čistinka, koridor, menšia lúčka so silnejšími nepriateľmi, nasleduje bohatšie zdobený koridor, ktorý logicky vyústi do veľkej arény, v ktorej musí nasledovať cut-scéna a po nej, samozrejme, súbojom s bossom.

Prekvapivý útok z výskoku.

V úvodných úrovniach to až tak nebadať, pretože autori mali ešte dosť síl alebo peňazí, no druhá tretina je tragická. Na záver autorov pravdepodobne trocha osvietilo alebo boli posledné lokality vytvorené ako prvé. Útok na celú lodnú flotilu, počas ktorého sabotujete protivzdušnú obranu, patrí k svetlým momentom.

Počas celej hry narazíte len na niekoľko druhov nepriateľov, ktorí sa vás budú snažiť oklamať vždy novými skinmi a textúrami, no točia sa stále dokola a ich správanie je vždy identické. Nechýbajú tradičné zmutované príšery, zombíci a robotické vozidlá, no na všetkých platí bez výnimky to najzákladnejšie kombo. Po ich smrti sa plní riadok s KI energiou, pomocou ktorej vyvoláte svojho vnútorného draka, ktorý zmetie všetko vo svojom okolí a pridá navyše aj trochu životnej energie.

Základné zbrane máte k dispozícii tri. Kosa je najpomalšou, no zraníte viacej oponentov naraz, meč predstavuje zlatú strednú cestu a wolverinovské čepele zasadzujú rany najrýchlejšie. Zbrane sa však diametrálne neodlišujú a je takmer úplne jedno, s ktorou štvrtíte nepriateľov. Správny ninja disponuje aj nekonečnou zásobou vrhacích nožov, no ich použiteľnosť je otázna. Autori nepripravili ani žiadnu minihru alebo puzzle, kde by sa dali použiť a tak vám budú pravdepodobne hrdzavieť na opasku.

Vzdialenejšie ciele je tu luk, ktorý ako jedinú zbraň budete mať počas hry dva krát vylepšenú, no tu sa končí akékoľvek snaha o RPG prvky. Zvyšok arzenálu sa nedá vylepšovať. Luk zameriava automaticky na sto percent, čiže nepriateľa nemusíte ani vidieť, stačí stlačiť L2 pre zameranie a R2 na vystrelenie. Poslednou ninjovskou zbraňou, ktorú Ryu získal, bolo prekliatie. Infekcia postupuje z ruky a okrem toho, že ho požiera, ju môže aj využiť. Pravidlá použitia mi zostali skryté a v manuáli o tom nie je pol slova, no ak ruka pulzuje na červeno, môže Ryu zasadiť okamžitý úder končiaci smrťou a teleportovaním sa k ďalšiemu a ďalšiemu nepriateľovi pokračuje v zabíjačkových hodoch. Niekedy zabije troch, inokedy piatich a výnimkou nie je ani desať vykuchaných nepriateľov, no podľa akého kľúča hra určí koľkých znesie zo sveta, je záhadou.

Ninja Gaiden 3 po novom obsahuje aj multiplayer, v ktorom máte k dispozícii klanový súboj pre ôsmych hráčov, kde stoja proti sebe dva tímy po štyroch alebo Ninja Trials, kde plníte rôzne úlohy buď sólo alebo s kamarátom. Za víťazstvá získavate karmu, pomocou ktorej levelujete na vyššie úrovne, no nie je to žiadna zábava. Na multiplayer potrebujete samozrejme Online pass a to platí aj pre Ninja Trials v sólo režime, takže ak by ste chceli predsa len online vyskúšať kúpou bazárovej škatuľky, tak pozor na to, pretože online pass mohol minúť predchádzajúci majiteľ.

Ninja Gaiden 3 je skrz naskrz obyčajnou hrou, po ktorej by neštekol ani pes, nebyť populárnej značky. Ničím neoslní a pre fanúšikov je jedno veľké sklamanie.

5.5

+ sympatická grafika postáv
+ niektoré zaujímavé prostredia

- zmätok na bojisku
- divoká kamera
- lineárnosť
- button mash
- variabilita nepriateľov a zbraní

TRAILER

Súbojový systém je zjednodušený a rýchlejší.

NARUTO SHIPPUDEN: ULTIMATE NINJA STORM GENERATION

Matúš Štrba

NARUTO JE V SÚČASNOSTI NAJPOPULÁRNEJŠIA MANGA. TENTO STATUS SI STIHLA VYBUDOVAŤ OD SVOJHO DEBUTU V ROKU 1997. SAMOZREJME, MÁ NA TOM NAJVÄČŠÍ PODIEL AJ U NÁS VYSIELANÉ ANIME, VĎAKA KTORÉMU SI TÚTO SÉRIU OBĽÚBILI KVANTÁ ĽUDÍ. A AKO BÝVA ZVYKOM, TAK SA TAKTO JEJ CHYTILI AJ HERNÉ SPOLOČNOSTI A NARUTO NEOBIŠIEL ANI SVET VIDEOHIER. A NAMCO NÁS NARUTOM DOSLOVA ZAPLAVILO. ZA TAKMER DESAŤROČIE SME TU MALI UŽ 11 TITULOV ZO SÉRIE ULTIMATE NINJA A NARUTO SHIPPUNDEN: ULTIMATE NINJA STORM GENERATIONS JE V PORADÍ DVANÁSTYM. ČASU BOLO MÁLO A HIER MOŽNO AŽ PRÍLIŠ VEĽA. ZASLÚŽI SI NAJNOVŠÍ PRÍRASTOK DO SÉRIE VAŠU POZORNOSŤ?

Číselné hodnotenie môže hovoriť jednoznačne, no rozhodne sa hra nedá len tak odbiť. Problém jej kvalít je oveľa zložitejší. Naruto: Ultimate Ninja hry sú dosť typické a táto z radu nijako nevybočuje. Jedná sa teda o bojovku, no ak ste sa so sériou ešte nestretli, tak nie takú, na aké ste zvyknutí. NSUNSG (to už pôsobí ako cheat zo starých čias) sa nesnaží ísť proti dominantným hráčom na trhu, akými sú napríklad Tekken či Street Fighter. Namiesto toho sa celá séria nesie skôr v jednoduchšom a vizuálne efektnejšom duchu. Prirovnať by sme ich mohli k DragonBall bojovkám v otvorenom prostredí s voľným pohybom v ňom.

Ako už názov napovedá, tak hra v sebe spája dve generácie populárneho univerza, čoho výsledkom je dojem prelínania oboch predchádzajúcich Ultimate Ninja Storm hier, teda minimálne po obsahovej stránke. Vo výsledku tak stretnete až neuveriteľných 72 hrateľných postáv a k nim si môžete prirátať aj 15 podporujúcich postáv. Pravdou však je, že tento počet sa dosiahol len použitím viacerých vekových variant a tak napríklad narazíte na tri inkarnácie Naruta. Situáciu zachraňuje fakt, že vekom sa postavy menia nie len po stránke výzoru, ale svojimi schopnosťami, takže zážitok z hrania je v každom prípade aspoň trochu odlišný.

Čo sa však autorom zo CyberConnect 2 nepodarilo, je vyladenie a hlavne vyváženie postáv, čo je problém, ktorý sa čiastočne sériou ťahá už dlhšie. Väčšina postáv je na tom spracovaním pomerne dobre. Majú prepracovaný súbojový systém, dajú sa nimi riešiť rôzne situácie v súbojoch a pri hraní sa bavíte. Je tu však pár výnimiek, pri ktorých vás prepadne chuť hodiť ovládač o zem. Extrémne prípady nájdete na oboch póloch a kým cez zbytočne silné postavy sa ešte dokážete preniesť (ak proti takej nehráte v MP), tak slabé postavy vás už zabolia aj pri hraní offline režimov.

Okrem už spomenutého voľného pohybu po rozľahlom prostredí spočíva jadro hrateľnosti v jednoduchej ovládacej schéme. A tu môže leží ďalší problém hry, nakoľko pôsobí až príliš jednoducho. Na melee útok slúži len jedno tlačidlo, tak isto jedno tlačidlo používate na útoky na diaľku. K tomu je tu ešte tlačidlo pre čakru a blok. Samozrejme efekt na obrazovke je úplne iný a niektoré útoky vám svojim vizuálnym prevedením vyrazia dych. Reálny vstup na gamepade vás však po čase omrzí a súperov začnete už len spamovať tým najsilnejším, čo viete. Navyše je tu aj možnosť tímových súbojov, kde si zvolíte ďalšie dve podporné postavy, ktoré v súboji môžete využiť v určitých momentoch. Awakening mode zas po klesnutí života pod istú hranicu umožní nabitím čakry zmeniť dočasne postavu na silnejšiu beštiu. Oproti predchádzajúcim častiam sú však súboje zjednodušené, aby boli viac dynamické a rýchlejšie. Podľa zostávajúceho života, času a techniky ste po každom súboji ohodnotení známkou aj hernou menou.

Ťažiskovým módom je príbeh, no aj v ňom sa môžete mierne sklamať. Ak ste s Narutom ešte nemali tú česť, tak vás dokáže aj poriadne zmiasť. Nie je celistvý a skladá sa z 11 príbehových fragmentov podľa postáv. Niektoré príbehy sú dlhšie, iné kratšie a ďalšie zas až príliš krátke a obsahovo zbytočné. Oproti predchádzajúcim častiam by sa príbehový režim dal označiť za odfláknutý. Väčší význam z týchto 11 príbehov majú len štyri hlavné: mladší a starší Naruto, Sasuke a Madara. Ostatné dokonca niektoré súboje aj časti príbehu už len rekapitulujú. Kým teda niektoré príbehy si budete užívať, v ďalších si frustráciou ohryziete nechty a po ich skončení strelíte šampus.

Príbehom vás okrem série statických obrázkov s dabingom vedú aj anime sekvencie, ktoré sú jednoducho skvelé. Navyše by mali byť povinnosťou každého fanúšika, keďže vám predstavia doteraz nevidené. Celková dĺžka prekračuje hodinu a po skompletizovaní všetkých častí príbehu je škoda, že si ich môžete pustiť rad radom. Stojí za nimi Studio Pierrot, ktoré má na konte okrem seriálového Naruta aj napríklad ďalšie známe anime – Bleach.

Okrem príbehového režimu máte možnosť do sýtosti sa vyhrať vo Verzus zápasoch, čo je štandard, aj zaujímavejších režimoch, akými sú Survival a Turnaje. Oba pozostávajú z niekoľkých obtiažností, ktoré postupne absolvujete všetky. V Survival režime vás čaká niekoľko súperov po sebe, pričom sa vám život regeneruje len o toľko, koľko si podľa známky zaslúžite. V Turnajoch sa zas dostanete do zaužívaného systému pavúka, ktorým sa musíte pretĺcť až na samotný vrchol. V online režimoch sa dočkáte ako ranked zápasov, tak aj player zápasov, medzi ktorými nájdete aj ponuku pre nováčikov. Kým prehľadnosť vyhľadávania hier je skvelá, zamrzia lagy počas súbojov.

Grafika je ďalším z aspektov, na ktoré sa môžu sypať len slová chvály. Síce ani v tomto ohľade výrazne neposkočila od predchádzajúcich častí, no dokonale si drží anime štýl verný predlohe a to je najdôležitejšie. A koniec koncov ani to nevyzerá vôbec zle. Oveľa väčšiu radosť však spraví originálny dabing v japončine aj angličtine, ak by bol niekto na ňu zvyknutý. Skvelá je aj hudba, ktorá si taktiež zachováva silné puto k svojej anime predlohe.

Naruto Shippuden: Ultimate Ninja Storm Generations ponúka skutočne obrovské množstvo kariet, titulov a iných vecí na odomykanie, ktoré môžete použiť vo svojom profile. Fanúšikovia navyše potečú z anime sekvencií, ktorým niet čo vytknúť. Problém je v tom, že oproti všetkým predchádzajúcim častiam sa hra nikam neposunula. Ba skôr naopak, niektoré jej časti autori odflákli a snaha zrýchliť súboje sa tiež nevyhla niektorým chybám.

8.5

+ množstvo postáv
+ anime sekvencie
+ dabing
+ kopa vecí na odomknutie
+ Awakening forma postáv

- odfláknuté niektoré veci
- Story Mode by si zaslúžil byť hutnejší
- po čase stereotyp

Firma: Capcom

Žáner: Bojovka

Farebná paleta sivo—zeleného zámku sa často mieša s odtieňmi fialovej v každej akcii. Wii maká ako málokedy predtým.

Wii

PANDORA´S TOWER

Michal Korec

ČO BY STE UROBILI PRE SVOJU VEĽKÚ LÁSKU? NIE, INAK. ČO BY STE UROBILI PRE KRÁSNU ŽENU, SPOČIATKU TAJOMNÚ NEZNÁMU, KREHKÚ, POKÚŠANÚ STRAŠNOU KLIATBOU? IŠLI BY STE S ŇOU PO NEČAKANEJ KATASTROFE AŽ NA KONIEC SVETA? ZOBRALI JU DO RÚK A BOLI SPREVÁDZANÍ NEMENEJ ZVLÁŠTNOU STARENOU DÁVAJÚC VÁM RADY NA NIEKOĽKODŇOVEJ ODYSEI? NA JEJ KONCI ČAKÁ OBROVSKÁ PRIEKOPA THE SCAR, VIAZANÁ DVANÁSTIMI REŤAZAMI A UPROSTRED SA TÝČI MAJESTÁTNY KOMPLEX THIRTEEN TOWERS. TOTO JE MIESTO, KDE SÍDLI TUCET GIGANTICKÝCH MAJSTROV A KAŽDÁ ŠPECIFICKÁ VEŽA MÁ SVOJ ÚČEL.

Presne takto začína Pandora's Tower – in medias res. Krásna animácia o oslavách, výbuchu, náhlej ceste a predovšetkým odhodlaní. V hlavných úlohách, mladík Aeron, drobná charizmatická Elena a stará Mavda, ktorá patrí k rase obchodníkov s úžasnými znalosťami. Do tohto kraja ich zavialo magické tetovanie na chrbte Eleny veštiace strašnú kliatbu: a už na ceste sem sa prejavuje naplno, keď sa z nádherného dievčaťa stáva postupne monštrum s chápadlami a fialovými mokvajúcimi ranami. Útočiskom skupiny bude priestor menom Observatory, ktoré si postupne zútulňujú na svoj prechodný domov; odtiaľ Aaron vyráža do jednotlivých veží.

Jeho cieľ je jasný: na radu Mavdy sa Elena zbaví kliatby vtedy, ak zje dvanásť kusov mäsa z majstrov. Aby ostala nažive a na monštrum sa trvalo nepremenila, potrebuje jesť mäso neustále, aj slabšie druhy, ktoré postupne možno vytrhnúť z tela umierajúcich nepriateľov vo vežiach. Takzvaný „servant flesh" má štyri druhy: od základného cez kvalitnejšie až po pulzujúce. Úlohou Aerona je ísť do prvej veže a nielen poraziť jej majstra, ale neustále sledovať ukazovateľ, ako dlho bude Elene trvať premena na monštrum. Dovtedy sa musí vrátiť, čo nie je vždy jednoduché, pretože veže majú aj štyri či šesť poschodí a cesta späť vám zaberie množstvo času. To si musíte približne odhadnúť, resp. nepúšťať sa do veže príliš hlboko, keď viete, že Elena je na tom už veľmi zle. Niekedy je lepšie oželieť postup vpred a vrátiť sa, ako riskovať, že sa zrazu ocitnete uprostred nového puzzle na desať minút a návrat bude príliš dlhý, hoci ste už odhalili prvú skratku.

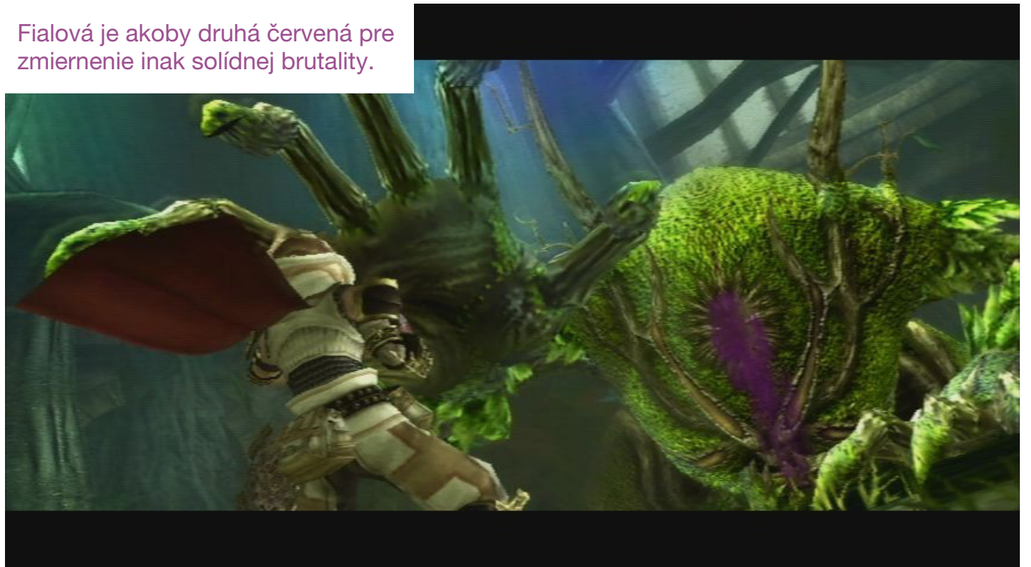
A že Elena trpí, to vám dajú autori pocítiť v desiatkach animácií. Každé sústo je sprevádzané obrovskou nechuťou i vlastným presvedčením, keďže Elena dovtedy vyznávala božstvo, ktoré jedenie mäsa nepovoľuje – ale boj o holý život prekonáva viaceré predsudky. Keď ukazovateľ dosahuje sotva polovicu, Elena je ešte na nohách a čaká vás. Ale keď sa dostáva ukazovateľ do finále a modrovlasá slečna už priveľmi trpí, takmer leží schúlená v pivnici a k nej vás vedú fialové stopy vyrastajúcich chápadiel a mäso prehltne z posledných síl, cítite sami na vlastnej koži svoju zodpovednosť. Autori scenára hrajú jasne na citovú strunu a budujú síce vzťah Aerona a Eleny zvoľna, veď spočiatku sa ani vôbec nepoznajú, ale rýchlo priostria a začne im na tých postavách čoraz viac záležať – a chcú aby sa tento pocit preniesol aj na vás.

Svedčí o tom motivácia plniť dookola jeden a ten istý quest; nosiť mäso z majstrov či služobníkov Elene. Je to jasná úloha odnes-dones, ktorý ste plnili v iných hrách desiatky krát a možno aj opakovane, no tu je úplne inak podávaný nielen mechanizmus, ale najmä vlastná túžba starať sa o Elenu a ešte aj vnímať na vlastnej koži utrpenie, ktorým prechádza. Toto je povýšenie herného dizajnu, o ktorom roky píšem. Vývojári, kašlite už na tie enginy a sústreďte sa na obsah – je to správny paradox, že Wii hra musí všetkým dať takú pecku medzi oči a začať akcentovať menej tradičné, ale toľko vítané pocity.

Je na mieste chváliť Pandora's Tower za to, že na prvé miesto kladie emocionálny príbeh a je prekvapivé vidieť, aké silné variácie dokáže využiť. Na to, že 90% času pendlujete medzi vežami a Observatory je dej pútavý, graduje, tvorí puto medzi Aeronom a Elenou a vy ako hráč odchovaný eposmi ako ICO či Shadow of the Colossus (na ktoré možno hra odkazuje, no nevykráda ich!) cítite, že do finále treba mať oči na stopkách a zvláštny pocit v srdci, že toto sa možno zvrtne. Príbeh nie je rozprávaný lineárne, aj úvodné logo ukáže po 20 minútach a momenty spoznávania servíruje v hodinách, a hneď ich začne miešať s flashbackmi do úplne iných miest. Vzťah Aerona a Eleny ešte posilňuje magická reťaz, ktorá má i priestor v ľavej časti obrazovky – čím častejšie ste s Elenou, dávate jej darčeky, vediete s ňou dialóg o maličkostiach bežných dní i jej detstve, tým viac ste na seba naviazaní. Pekný prechod z pôvodného módu úplných cudzincov.

Hráč by sa rýchlo namotal na Elenu pomaly aj sám, preto musí do diania zasiahnuť samotné putovanie do veží. Čím ďalej sa dostávate, tým menej jasno máte v tom, ako Thirteen Towers fungujú. Sú tu božstvá i pár elementov (bio, ľad, voda, oheň, atď.), ale aj otvorené otázky, ako veža pred 450 rokmi vznikla, ako sa sem dostalo dvanásť majstrov pred polstoročím, ktorí čakajú v najvyššej komnate na svoj osud – súboj s vami. Pandora's Tower je navyše jedna z ukážkových hier v práci s variáciami. Keď odchádzate od Eleny a prídete na jednu z obrovských reťazí, hra ponúkne výlet do veže. Najprv prvej, potom sa už môžete sami

Fialová je akoby druhá červená pre zmiernenie inak solídnej brutality.



Bossovia vás chcú zahlušiť v momente, inokedy si vás nevšímajú, kým nezačnete trhať.

rozhodnúť, ktorú navštívite – či nasledujúcu alebo zreprízujete úspešne zdolanú a lovíte zaujímavé predmety.

Príchod znamená ocitnúť sa na prvom poschodí. Zobrazíte mapku, aby ste mali približne prehľad o štruktúre etáže. Niektoré dvere sú zavreté, iné prístupné. Ničíte debny, nech máte prvú korisť či bojujete s jednoduchými nepriateľmi. Postupne skúmate prvé poschodie a jednotlivé priestory v tvare izieb, ktoré sú často prekladané s úžasnými sekvenciami v hlavnej hale, ktorá má niekoľko poschodí. Ako sa k nim dostať? To je jeden veľký puzzle v každej veži, niektoré sú prehľadnejšie, iné zložitejšie. Skúmanie kam ísť ďalej, je jedna z najkrajších motivácii a znižuje zameranie na akciu. Postupne nájdete rebríky, háky či predmety, na ktoré sa buď dá vyštverať alebo využiť venovanú reťaz pre pritiahnutie sa. Reťaz navyše padne vhod pre nedostupné mechanizmy, zachytíte sa o páku a ťaháte, čím si sprístupnite cestu ďalej. Misia prieskumníka je zábavná.

Ale pokojné pobehovanie po vežiach sa rýchlo môže zmeniť na zbesilú akciu pripomínajúc Devil May Cry (akurát nemáte pištole). Osamelý bojovník putujúci po majestátnom hrade je funkčná premisa a tu sa ešte obohacuje. Na boj si vystačíte jednak s mečom, ktorý má základný či silný úder a môžete sa uhýbať. Ale originálnym elementom je spomínaná reťaz, ktorou môžete zaháknuť aj nepriateľa a oslabiť ho. Či spojiť dvoch nepriateľov reťazou a potom do nich rezať hlava-nehlava. Po boji sa takmer každý nepriateľ stáva aj potenciálnym darcom mäska pre Elenu, no to treba vytrhnúť reťazou. Nepriatelia sú čoraz variabilnejší, napr. ohňoví vás radi omráčia ohnivou guľou a vám zrazu ubzikne polovica zdravia. Alebo sú tu chytré typy, čo sú najprv obrovské a až postupným sekaním sa zmenšujú na drobca, ktorí sa zase chce rýchlo zdekovať.

Samozrejme, najväčšia taktika príde pri majstroch. Cesta k nim nie je ľahká – najprv nájsť dvere, kde sa schovávajú. Potom zistíte, že sú zviazané aspoň dvomi reťazami, takže prelustrovať vežu a nájsť aj miesta, kde je reťaz upevnená a spojenie prerušiť. Ak sa podarí, dvere sa otvoria a môžete skočiť do náročnej akcie. Základ súbojov s bossom je, že bežná záplava úderov vám nebude stačiť a často sa ho ani nedotknú. To sa dostane do boja reťaz, ktorou sa treba zaháknuť o slabú končatinu či určité miesta i začať trhať. Nie vždy je to možné, pretože čím ďalej ste v hre, tým častejšie musíte odhaľovať slabiny bossa a odstrániť bariéry, aby ste sa mohli pustiť aj do jeho ukazovateľa zdravia. Napríklad prvý master je síce veľký, ale za pár minút padne. Druhý má typickú videohernú slabinu na zadnej časti tela, takže sa nabeháte, kým sa mu dostanete za m akovicu a udriete.

Tretí je vodný a nevyzerá nebezpečne, no má neustále chuť vás oblažovať prúdmi vody či v druhom móde (zväčša v poslednej tretine zdravia) vás mlátiť chápadlami. Jeho slabinou je pohybujúca sa guľka po určitej trajektórii po celom tele, cieľom je naučiť sa jej dráhu a potom možno udrieť. Cenu za najotravnejšieho bossa však získava ten z ohnivej veže, ktorý sa na začiatku dá zasiahnuť, ale keď sa ponorí do lávy, slabé miesto je preč. Musíte mu ochromiť obe ruky, obe krídla a ešte aj hlavu, aby padol na cca 20 sekúnd a v tom momente trhať reťazou, čo vám sily stačia. No vzápätí sa znova ponorí a idete ten proces od začiatku. Padol až na štyridsiaty raz, ale kreativita pri likvidácii sa autorom uprieť nedá.

Akurát vás po čase môže parádne bolieť ruka, pretože pohybové ovládanie vás chytí natoľko, že sekať alebo mávať Wii Remote budete naplno a ešte aj Nunchakom občas myknete. Špeciálne súboje s bossmi sú natoľko náročné, že po niekoľkých neúspešných pokusoch som pravidelne dával pauzu na regeneráciu. Ovládanie je vhodne implementované: Nunchak zvláda pohyb, Z uhýbanie pred nepriateľmi a C slúži na zber predmetov, ktoré sa trblietajú na zemi, vypadnú z nepriateľov či truhlíc. Wii Remote supluje pohybové aktivity a prístup k mape či do inventára.

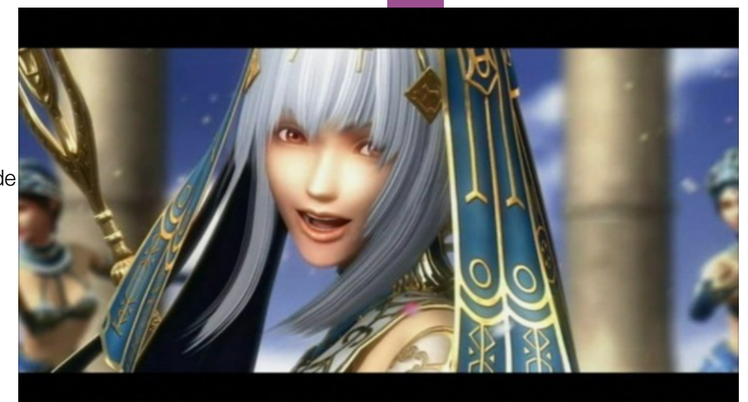
Množstvo predmetov sa priamo ponúka na využitie. Mäsko a darčeky venujete Elene na posilnenie vzťahu, zvyšok predáte alebo využijete pre tvorbu nových predmetov, ktoré sa využívajú pri upgrade zbraní. Je síce možné prejsť naprieč hrou s jednou zbraňou, ale silu je neskôr cítiť. A predovšetkým upgrade reťaze, aby ste neskôr mohli dlhšie rolovať a zasa udierať nepriateľa. Audiovizuálna stránka tentokrát berie dych hráčom i divákom. Grafika neskutočne vyzerá pri pohľade na celé veže i jednotlivé postavy. Krásny dabing vdýchne charizmu Elene, Mavde, len Aeron toho veľa nenahovorí. A soundtrack kombinuje melódie melancholické, tragické vrátane majestátnych chorálov. Instantná klasika!

Ale funkčný herný mechanizmus, prekvapujúca grafika či vyzývavá taktika sú podružné aktivity slúžiace len jednému primárnemu cieľu – malej veľkej tragickej melancholickej lovestory dvoch ľudí na konci sveta. Je to odzbrojujúci zážitok na májové chvíle a na taký sa v histórii Wii nezabudne.

9.0

+ mechanizmus starania sa o Elenu
+ objavovanie puzzle a práca s prostredím
+ bojový systém
+ grafika a hudba berú dych

- občas neposlušná kamera
- vybraní bossovia sú skutočne ťažkí



SAMSUNG GALAXY SIII PREDSTAVENÝ

Samsung práve ohlásil svoju novú galaxiu a podľa očakávaní je to Samsung Galaxy S III, najnovší hi-end v mobilnej sfére.

Mobil ponúka 1,4 GHz quadcore procesor, 1 GB RAM, 4,8 palcový HD Super Amoled displej s rozlíšením 1280x720 pixelov, hrúbku 8,6 milimetra a váhu 133 gramov. Celé to samozrejme poháňa Android 4.0 systém. Rozmery sú 136.6 x 70.6 x 8.6mm, teda ak máte S2, tento bude o 1cm vyšší a prakticky rovnako široký. Batéria bude 2100mAh, čo je veľký nárast oproti 1500mAh minule. (porovnanie všetkých troch Galaxy S mobilov nájdete tu)

Trochu škoda len štandardnej 8 Mpx kamery vzadu a 1,9 Mpx vpredu. Tu autori zdôvodnili svoj výber pre rýchlosť fotenia a sharovanie fotiek, totiž foťák v Best Photo móde zachytí 6 záberov za sekundu, z ktorých si následne môžete vybrať. Nechýba mu autofocus a HDR. Z iných vylepšení bude S Voice, ovládanie hlasom, S Beam wireless sharovanie a funkcie ako Group Tag, Music hub, Social Tag, Face Show, Face Slideshow. Novinkou bude aj S Health monitorovanie zdravia a zabudovaný barometer, NFC. Zaujímavosťou bude funkcia AllShare Cast, ktorý umožní napríklad hru priamo zdieľať aj na TV obrazovke, to nám ukazujú aj priložené obrázky, ale uvidíme aké tam bude opozdenie..

Viac detailov už má Engadget vo svojom preview, ale prakticky je to presne to, čo by sme od Galaxy S čakali, vysoká kvalita, vysoká rýchlosť a teraz aj vysoké rozlíšenie. Pre zaujímavosť, grafika je teraz o 65% rýchlejšia ako v S2 verzii. Možno jedna vec, ktorú redaktori vytýkali, boli len štandardné materiály.

Pavol Buday

PREDSTAVUJEME: PLAYSTATION 3D DISPLAY

Kúpa televízora nie je vec jednoduchá. Počet modelov, funkcií a rozdielna výbava rozhodovanie, do čoho úspory investovať, neuľahčuje. Kedysi sa vyberalo medzi čiernobielym ťažkým hebedom a ešte ťažším vo farbe. S nástupom veľkoplošných panelov sa riešila otázka plazmy a LCD, neskôr to bol tretí rozmer a teraz, teraz prichádza na trh PlayStation 3D Display.

Všimnite si použitia názvu displej, žiaden televízor ani monitor. Toto hybridné zariadenie s uhlopriečkou 24” a smrteľnou obnovovacou frekvenciou 240 Hz je postavené, aby robilo garde súčasnej vlajkovej lodi Sony – konzole PlayStation 3. Cesta 3D Displaya na trh od svojho predstavenia na minuloročnej E3 nebola jednoduchá; záplavy v Thajsku, odloženie výroby a nakoniec premiéra rozdelená medzi americký a európsky trh spôsobili, že úplne minul predvianočný zhon, obdobie, kedy sa najviac utrácajú peniaze.

3D Display sa na trhu ocitá v nie práve najideálnejšom čase. Akcie Sony sa prepadli do kanála po prvýkrát v 30-ročnej histórii a spoločnosť má na krku takmer 6 miliardovú stratu. Politika súčasného prezidenta Kaza Hiraia dvihnutým ukazovákom jasne hrozí divízii televízorov, ktorú nečaká svetlá budúcnosť, ale odstrel a masívne prepúšťanie. 3D Display prichádza v čase, kedy sa zákazníci otáčajú 3D chrbtom a to vďaka záplave lacných prerábok filmov do tretieho rozmeru. Módna vlna, ktorú naštartoval Avatar a zo začiatku aj 3DS, je zdá sa, fuč. Ľudia prestali veriť v kvalitnú stereoskopickú zábavu a prehĺbeniu zážitku s okuliarmi na očiach. A to je škoda.

Bolo to počas prvého dňa E3 2011, keď som viedol rozhovor so zástupcom Sony a jedným predajcom o potenciáli nového monitora. Neboli nadšení, ale ja som jasal radosťou. Konečne budem mať na stole rozšírenú plochu a k externému monitoru pripojené minimálne dve konzoly. O tom, ako veľký priestor zaberie v skladoch predajní, a ako ťažko sa bude predávať divízii, ktorá mala na starosti doteraz iba konzoly, boli v tom momente vedľajšie. Sníval som o 3D monitore a lúčenie so zapožičanou vzorkou bolo ťažké, veľmi ťažké.

3D Display je navrhnutý výhradne pre herné zariadenia, medzi dvomi HDMI vstupmi, jedným komponentným, jedným audio vstupom (2x Cinch) a slúchadlovým výstupom (3,5 mm jack) by ste márne hľadali DVB-T, VGA alebo DVI. Čo nemá HDMI, to sa na LED podsvietenom paneli nezobrazí. Do monitora bola vstreknutá DNA PlayStation, čo sa prejavuje na trojici signalizačných diód (červená – stand-by mód, zelená – v prevádzke, modrá – zapínanie) a prepojenia s konzolou, ktorú môžete vypnúť vypnutím displeja. PS3 si ho zapína sama a ak nemá

žiaden signál, rýchlo sa odoberie do sleep režimu (tento mód sa dá vypnúť, ak ho máte pripojený povedzme k PC). Prakticky hneď po rozbalení budete hľadať v krabici diaľkové ovládanie. Nenájdete ho. Predáva sa samostatne a starší bluetooth model nevie obsluhovať hlasitosť ani nedokáže umlčať reproduktory po stranách. Zatiaľ čo pri výstreloch, vrčaní motorov si vystačíte aj s pomerne hlasnou dvojicou, pasáže s rozhovormi sú skreslené malými ozvučnicami, ktoré im ukrajujú hĺbku a je v nich počuť plastový prejav. Pre bežné hranie úplne postačujú vstavané reproduktory, ale pri filmoch odporúčame pripojiť displej k domácemu kinu alebo pripojiť slúchadlá.

Kúpou 3D Displaya si kupujete domov aj zrkadlo. Tu sa nebavíme o reflexnej vrstve, ktorá znemožňuje hranie v miestnosti zaliatej slnečným svetlom, ale bavíme sa o takom lesklom povrchu, v ktorom sa priateľka pohodlne ráno namaľuje. Tenký rám okolo panelu s rozlíšením 1920 x 1080 spôsobuje, že si občas pripadáte, ako keby ste videli cez displej. Trpia nielen pozorovacie uhly, blednú farby, ale

zážitok z hrania či sledovania filmu kazia odrazy. 3D Display nepatrí do kancelárie. Ostrý obraz si poradí s tabuľkami, textom aj browsovaním, ale jeho miesto je v malých bytoch, internátnych izbách alebo v priestoroch, kam vás manželka vytlačila aj so všetkými tými hračkami, ktoré ožívajú výhradne v noci; po západe slnka.

So zatiahnutými závesmi (spustenými žalúziami) dokáže 3D Display zázraky. Úžasné pozorovacie uhly dovoľujú sledovať obraz zboku a to aj v 3D. Obraz je sýty farbami, kontúry okolo písmen sú ostré aj na vysokokontrastných plochách, neobjavujú sa žiadni duchovia a čierna je skutočne čierna. To platí pre 2D obraz aj pre 3D. Vidíte všetko, čo potrebujete vidieť a hĺbka obrazu je väčšia, čím ďalej sedíte od panelu. V balení nájdete dvojicu okuliarov krehkejšej konštrukcie ako u predchádzajúcich modelov. Šetrenie na materiáloch sa prejavilo na nosníkoch, ktoré na menších nosoch nesedia a zarezávajú sa. Okuliare sa nabíjajú cez microUSB port a v krabičke nájdete aj potrebnú kabeláž.

Doménou 3D Displaya je funkcia SimulView, ktorá mení pohľad na hranie vo dvojici na jednom televízori, vlastne ide o prirodzenú evolúciu tradičného splitscreenu, ktorý rozdelí obrazovku vertikálne alebo horizontálne. SimulView využíva vysokú obnovovaciu frekvenciu a okuliare na to, aby do očí jedného hráča premietal obraz s iným riadkovaním ako do očí druhého. Výsledkom sú dva odlišné obrazy natiahnuté na celú plochu jedného panelu! Prvý hráč nevidí to, čo druhý a ten zase to, čo vidí jeho sused.

S dodávanými hrami Killzone 3 a Gran Turismo 5 si uvedomíte, že už niet cesty späť. Na výrezy obrazovky už nechcete ani pomyslieť. SimulView beží iba v 2D, nepredstavuje takú záťaž ako nepretržité sledovanie 3D vysielania. Monitor si prepína podľa potreby rozdeľovanie obrazu (Killzone 3 je horizontálny, Super Stardust HD zase vertikálny) a tlačítkom 3D na ovládacom paneli si môžete vyskúšať aj iné hry. Fungovať to bude iba za predpokladu, že si prelepíte jedno oko. SimulView podporuje zatiaľ iba šesť hier a niečo nám hovorí, že ich do konca roka nebude oveľa viac. Okrem menovaných sú to aj: MotorStorm Apocalypse & RC a u nás nepredávaná MLB 11.

SimulView by mohla, dovolím si tvrdiť, zachrániť 3D v hrách. Na to, aby táto technológia fungovala, potrebuje 3D panel a dostatočne výkonnú platformu, ktorá dokáže pumpovať cez jeden výstup dva obrazy. Aj keď sa ľudia prejedli typického stereoskopického zobrazovania, pozerania do akvárií alebo uhýbaniu sa laserom či šípom letiacim von z monitorov, SimulView sa dá používať každodenne. Brat by vám vedel rozprávať, ako chcel prechádzať kampaň Killzone odznovu. Na to, aby sa presadila však musí byť licencovaná a adaptovaná aj ostatnými výrobcami. Splitscreen sa pomaly ale isto vytráca v prospech tradičného online hrania, SimulView by ho mohol vrátiť späť do hry. Keď nie v tejto, tak v budúcej generácii

3D Display sa tak trochu skrýva za značku PlayStation. Punc luxusnosti a komfortu musíte podobne ako u handheldu PS Vita kompenzovať. V prípade monitora je hľadanie kompromisov ťažšie, neuľahčuje to lesklý povrch panelu a fakt, že mu chýba diaľkový ovládač. Displej nie je ani televízorom, preto ho nezavesíte na stenu, nie je ani tradičným monitorom, ale zvláda 3D na jednotku. Je určený pre mladých ľudí, tých, ktorí cestujú a chcú mať svoju konzolu so sebou (váži necelých 6 Kg), do internátov a temných kobiek, kde nebudú vadiť odrazy a kde vás nebude priateľka rušiť.

Balenie 3D Display obsahuje kompletnú kabeláž vrátane HDMI a nabíjacích microUSB káblikov pre dvojicu okuliarov a dvojicu hier (Killzone 3 a Gran Turismo 5). Vybalíte a hráte. Cena? 499 EUR.

SÚŤAŽ O 3KRÁT DOPLNKY PRE IPAD OD LOGITECH

TRVANIE SÚŤAŽE 11.6.2012 - 11.7.2012

Viac o súťaži na www.sector.sk

REPRODUKTOR LOGITECH TABLET SPEAKER

Prenosný reproduktor Logitech Tablet Speaker len prichytíte zo zadnej strany k iPadu, alebo aj inému tabletu a cez 3,5 mm zvukový kábel prepojíte ku konektoru slúchadiel. (Súťaž:SoundHound) Batériu môžete nabíjat cez USB a jej osem hodinová výdrž zabezpečí, že si s ňou nebudete musieť robiť starosti.

OVLÁDAČ LOGITECH JOYSTICK FOR IPAD

Herný ovládač Logitech Joystick for iPad je pre použitie v hrách s podporou joysticku alebo smerového ovládača. vybavený páčkou ovládanou palcom a môžete ho použiť prakticky v akejkoľvek hre s podporou joysticku alebo smerového ovládača. (Súťaž:Toy Defense) Joystick je páčka, ktorú ovládate palcom a na váš iPad si ho lahko pripevníte pomocou prísavných držiakov, takže manipulácia s nim je jednoduchá. Špirálová pružina poskytuje spätnú väzbu, ktorá automaticky vracia joystick do stredovej pozície.

KLÁVESNICA A KRYT LOGITECH KEYBOARD CASE

Tento doplnok bol vytvorený v spolupráci s firmou ZAGG a ide o klávesnicu a súčasne kryt pre váš iPad. Nasadiť ho možno na iPad 2 alebo iPad tretej generácie, s ktorým sa ľahko spáruje Bluetooth rozhranie. Po nasadení tento štíhly a odolný hliníkový kryt, zakryje displej a boky prístroja. (Súťaž:Twitter) Pri práci môžete do nej iPad oprieť na stojato alebo na stojato a plne využiť klávesnicu s intuitívnejším rozložením kláves a vylepšeným dohmatom. Manipulácia je rýchla a jednoduchá.

Marek Hudec

PROMETHEUS

PROMETHEUS – GRÉCKE BOŽSTVO, KTORÉ CHCELO POVÝŠIŤ ĽUDSTVO NA JEHO STVORITEĽOV. ZA SVOJU CTIŽIADOSŤ BOLO ODSÚDENÉ. NAJENIGMATICKEJŠÍ FILM ROKU 2012 ODHAĽUJE PÔVOD NÁZVU AJ V KONTEXTE, POTRESTANÉ V PROMETHEOVI BUDÚ HLAVNE AMBÍCIE POSTÁV A MOŽNO AJ SAMOTNÉHO TVORCU TOHTO SCI-FI HORORU, RIDLEYHO SCOTTA. OPLATÍ SA DRÁŽDIŤ LEGENDU A ZÁROVEŇ SA TVÁRIŤ, ŽE JE TO ORIGINÁLNE? A JE VLASTNE PROMETHEUS PREQUEL VOTRELCA, ALEBO ŽÁNROVÝ BRATANEC? SCOTT V PRVOM RADE NAKRÚTIL POCTU VLASTNÉMU DIELU A BOHUŽIAĽ (NAPRIEK SNAHE) SÁM DOBRE VEDEL, ŽE HO NETROMFNE.

S M E

Spoločnosť Weyland v roku 2093 vyšle na vzdialenú planétu vesmírnu loď Prometheus. Má preskúmať možnú existenciu mimozemských bytostí, ktoré navštívili Zem pred tisíckami rokov. Výpravu vedie tajomná Meredith Vickers a dvojica biológov. Na neznámom teritóriu odhalia nielen zámery takzvaných „tvorcov“, ale aj silu schopnú ničiť vesmír.

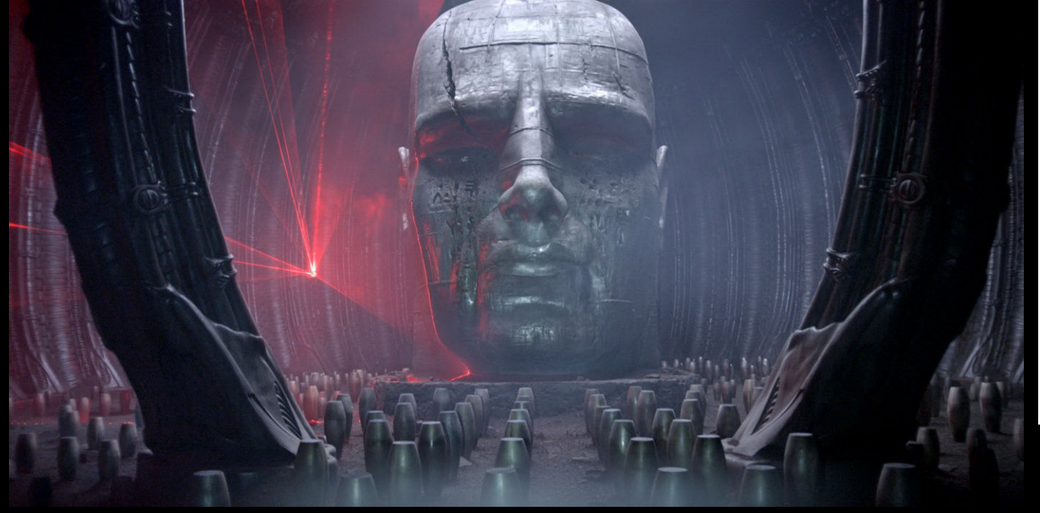
S L M IE

Téma biologického inžinierstva sa skrývala už v pôvodnej votrelcovskej ságe – najviac v Jeunetovom Vzkriesení – Scott ho povyšuje na prepojenie s kontroverznými teóriami spisovateľa Ericha von Dänikena. Nový film pochopiteľne potrebuje aj nové (alebo aspoň novo pôsobiace) kreatúry. Ako povedala herečka Noomi Rapace (stvárňujúca Elizabeth Shaw): „Ide o najhoršiu nočnú moru ženy.“ Postavy sa v súboji dostávajú na pokraj fyzických aj duševných možností, vytvára sa atmosféra beznádeje. Elizabeth predstavuje krehšiu, pobožnejšiu a nežnejšiu verziu Ellen Ripleyovej z Votrelca, film potrestá všetky jej slabosti. Jej protipólom je postava Meredith Vickers – ďalšia záporácka úloha vynikajúcej Charlize Theron. Odohrá sa niekoľko intenzívnych scén (cisársky rez), ktoré divákov budú mátať cestou domov. Pridanou hodnotou je pohlcujúce 3D.

S L MA IE

Na Votrelca odkazuje aj metóda rozprávania. Po pomalom rozjazde a pristátí sa stupňujú hororové prvky – zhnusenie, panika. Robot David v mrazivom podaní Michaela Fassbendera opäť predstavuje zneisťujúci prvok príbehu. Na internete vznikla teória prepojenia Promethea s iným slávnym Scottovým filmom. Inšpiráciu priznáva minimálne sám Fassbender (pre Comingsoon.net): „Pozrel som si Blade Runnera a sledoval replikantov – konkrétne postavu herečky Sean Young a jej neukojiteľnú túžbu.“ Očividná je aj tematická inšpirácia – motívy jedinečnosti, stvorenia, pôvodu. Je dieťa majetkom otca? Film skvele graduje a predpovedá ohromujúci výsledok...

Až kým nastane posledná polhodina, vytriezvenie a všetkým je jasné, že filmové dejiny sa prepisovať nebudú. Je to veľká škoda, lebo atmosféra je dovtedy budovaná bezchybne a dočkáme sa niekoľkých dejových prekvapení. Už z dizajnu oblúd je zrejmá vyčerpanosť, keďže pripomínajú pôvodné Gigerove koncepty. (H.R.Giger – švajčiarsky umelec, ktorý vytvoril vzhľad Votrelca). V súvislosti s tým treba poznamenať, že medzi oboma filmami nielenže spojenie existuje, ale – čo je podstatnejšie – vôbec nie je jasné, aké. Odohrávajú sa totiž v rozdielnych prostrediach a (nasleduje spoiler!) nevysvetľujú pôvod votrelca. Záverečná scéna síce môže mnohé naznačiť, ale priame prepojenie neprináša.



Z toho vyplýva, že Prometheus neuspokojí fanúšikov Votrelca (ktorému je dej príliš vzdialený), ale ani tých, ktorí očakávali inovatívny prístup.

S LAMA IE

Aj v Prometheovi je vidieť súčasnú tvár Hollywoodu. Novota plynie z kombinácií. A nielen to, chýba striedmosť. Votrelec vôbec nepotreboval toľko gigantických motívov, do ktorých sa navŕtať. Toľko otázok, ktoré ostanú otvorené (podiel na tom má očividne scenárista seriálu Lost Damon Lindelof), toľko nedopovedaných úvah... Čo spôsobuje čierna tekutina, ktorá je rovnako magická ako elixíry v Harry Potterovi – na jednej strane vytvára novú DNA, na strane druhej ju ničí? Mnohé postavy umierajú bez zmyslu, aj keď sa s nimi zoznamujeme dve hodiny. Ich konanie nie je vždy založené na logickej motivácii (napr. keď David nakazí spolupasažiera). Alebo časové diery – najprv trvalo prieskumníkom hodiny dostať sa do jadra vesmírnej lode a v závere filmu už len niekoľko filmových sekúnd. Ak sa scenáristi snažili vytvoriť základ pre svet s novými pravidlami, diváci musia mať pocit, že má premyslené a reálne pôsobiace korene s logikou. Zrejmá je tak snaha producentov vytvoriť dielo, ktoré vyvolá diskusiu podobne ako Počiatok (ktorý však minimálne jeden logický výklad ponúka). Námet by navyše musel gradovať v aspoň trilógii filmov, aby mohol priniesť uspokojivé finále. Skratkovitá akcia zabíja potenciál príbehu. Je to však z hľadiska očakávaní pochopiteľné – – mamutia kampaň nemohla priniesť nič iné. Aj keď je Prometheus dobré sci-fi – nadpriemerný horor (a Ridley Scott skvelý režisér), je to veľké...

SKLAMANIE

6.0

ÚTEK Z MS-1

Marek Hudec

MNOHÍ FILMÁRI SI ŽÁNER SCI – FI ZAMIEŇAJÚ S PULPOM (KTORÝ VŠAK TIEŽ NEMOŽNO PODCEŇOVAŤ). NA TO, ABY FIKCIA MOHLA FUNGOVAŤ, JEJ STAVEBNÁ KONŠTRUKCIA MUSÍ BYŤ PEVNE UKOTVENÁ V LOGIKE A EXISTUJÚCICH VEDECKÝCH PREDPOKLADOCH. NAPRÍKLAD V MINORITY REPORT HIBERNÁCIA VÄZŇOV OTVÁRA NIEKOĽKO MORÁLNYCH OTÁZOK TÝKAJÚCICH SA RIEŠENIA KRIMINALITY.

Prečo ale Američania v novom filme Útek z MS - 1 míňajú milióny dolárov na vesmírne zariadenie, keď mohli dať trestancov hibernovať napríklad niekam do podzemia? A následne väzenie len tak vyhodiť do vzduchu? Ako sú na tom ľudské práva a súdne procesy v roku 2079? Scenárista filmu Luc Besson (naposledy Colombiana, Kuriér 3, či 96 hodín) očividne našiel svoj tvorivý štandard v prehlbujúcej sa priepasti lacných príbehov.

MS – 1 je najobávanejším väzením mimo Zeme. Vlastne aj jediným. Nachádzajú sa tu najhorší zločinci zakonzervovaní v umelom spánku. Ako však tento spôsob zaobchádzania vplýva na ich mozgovú činnosť? Nespôsobuje demenciu a psychózu? Na palubu prichádza prezidentova dcéra Emily, aby to vyšetrila. V sieti bizarnej reťazovej reakcie sú však všetci väzni prepustení na slobodu a Emily sa stáva cennou korisťou. Je len jeden hrdina (v tomto filme), ktorý ju môže zachrániť – bývalý agent CIA Snow. Iba riskovaním života si môže očistiť svoje meno.

Francúzska produkcia, Útek z MS – 1 nadväzuje na filmy (hlavne) z post-vietnamského obdobia americkej kinematografie, ktorá prostredie väznice celkom obľubovala. Napríklad nie je jasné, či išlo o zámer prekladateľa, ale slovenský ekvivalent názvu (anglicky – Lockout) je možno odkazom na slávne sci–fi Útek z New Yorku od Johna Carpentera. Svet, ktorý Besson v scenári vybudoval je však jednorázový, tvorí ho mozaika skopírovaných nápadov a schémy, ktorá popravila akékoľvek prekvapenia. Nasledujúce riadky môžu obsahovať spoilery!

Diváci sa dočkajú nielen vysvetlení typu: „Je to môj brat, nemôžeme ho zabiť,“ ale aj akčnej scény na hyper – motorke, v ktorej nevedno prečo, autá vybuchujú v nepochopiteľnom chaose šialeného strihu a zlých efektov. Práve tento spôsob rozprávania využívajú tvorcovia vo väčšine scén bez logiky. Videoherne pôsobí aj zápletka. Hlavný hrdina s flegmatickým charakterom dostáva jasnú úlohu, ocitá sa v uzavretom priestore s nepriateľmi, prekonáva rôzne terénne prekážky (ktorými ho navigujú kolegovia na telefóne), bum – bum, bitky, naháňačky. Prostredie vesmíru vo filme stráca atraktivitu, múry väznice sú sterilné a nezaujímavé, plné čudných svetiel. Klaustrofobická atmosféra alebo napätie zrejme neboli cieľom dvojice režisérov.

Popredný americký kritik Roger Ebert raz napísal, že film je taký dobrý ako jeho zloduch. Výnimka potvrdzuje pravidlo, herec Joseph Gilgun (Misfits, Harry Brown) úlohe odpudivého psychopata Hydella mnohonásobne prekonáva kvalitatívne možnosti Úteku z MS – 1. Na opačnom spektre sympatií sa nachádza príjemne sarkastický sviniar Snow v podaní Guya Pearcea (ktorý navyše bije ženy) a prototyp „Snehulienky“ Maggie Grace. Samozrejme, bozk vzkriesenia je iba začiatkom romantického klišé gradujúceho v závere. Čo na takého priateľa povie asi prezidentský otecko (zaujímavý nápad na sequel)? Zaľúbená dvojica zo zariadenia odchádza v posledných sekundách pred jeho výbuchom, so skafandrom a padákom (!) prekonáva zemskú atmosféru až k hladkému dopadu.

Útek z MS – 1 je akčná predvídateľná nuda, ktorej by sa oveľa lepšie darilo mimo siete kín, kde by si ju v ponuke DVD predajcov vyberali len najodvážnejší. Besson mal už dávnejšie porozmýšľať o tvorivej pauze...

3.0

UŽÍVATELIA

HITMAN™
ABSOLUTION

SNIPER CHALLENGE

cappko

Považujem sa za obrovského fanúšika série Hitman. Hitmana som hrával za starých čias ešte u kamaráta na PS2, ovládal som takmer všetky misie na Silent Assassin hodnotenie, prešiel som všetky diely najmenej desaťkrát každú a na všetkých možných platformách. Niekedy si ešte zahrajem Hitman Blood Money na PC alebo na Xbox 360, pretože je to ZATIAĽ najlepší diel série, ktorý priniesol obrovské množstvo nových prvkov do možností v gameplay alebo aj do grafického prevedenia. Je mi teda jasné, že sa budem pri kritickom myslení v rámci písania tohto článku naozaj trápiť.

Hitman Absolution: Sniper Challenge je predobjednávková bonus "ponuka", ako to páni v Square Enix nazývajú, a ide o malé hrateľné demo, ktoré je exkluzívne pre tých, čo si Hitman 5 predobjednali v GameStope. Už z názvu nám vyplýva, že v tomto deme nepôjde o "up close & personal" štýl hry, ktorým je Hitman tak známy, ale o diaľkovú záležitosť. Demo som spúšťal 30 minút kvôli problémom s harddiskom v mojom Xboxe, ktorý z nevysvetliteľných príčin pomaly odchádza do večných lovíšť, a nakoniec som sa ponoril do hry. Dal som si záležať: precízne som nastavil gama korekciu, pozrel si ovládanie a potvrdil som "Start Sniper Challenge"

Poviem vám, že keby toto demo vyšlo na hociktorú inú hru, nemala by spolovice taký štýl a takú atmosféru ako Hitman 5. Nezdá sa to, ale je to už šesť dlhých rokov, čo sme naposledy vstúpili do topánok Mr. 47, uviazali si červenú kravatu a ponorili sa do stealth akcie. Je ťažké povedať, kto hru vyvíja, keďže všade sa ukazuje logo firmy Square Enix. V deme však bolo aj logo IO Interactive, ktoré mi okamžite rozbúchalo srdce. Úvodná videosekvencia ukazuje Chicago vo veľmi štýlovom prevedení z orlieho pohľadu, Dianu, ktorá vás v tomto meste víta a dáva vám krátky briefing a samotného 47 ako si to kúruje hore výťahom na nejaký vysoký mrakodrap. Moment keď si Agent 47 vybalil sniperku Kazo TRG a upevnil tlmič vo mne upevnil pocity, že nech už je toto demo hocijaké, z jeho finálneho výsledku budem mať dobrý pocit. Cítil som sa opäť v koži starého dobrého Hitmana.

A to je najdôležitejší faktor. Zazoomujete na budovu, kde si paranoidný Richard Strong ide na 15 minút zavolať a lignúť koktejlík a späť do helikoptérky. Na celej budove máte tucet stráží a samozrejme grupu pogáčov tancujúcich do rytmu. S Hitmanom hýbať neviete, na celú misiu máte asi 13 minút a ak zle vystrelíte, tak vám všetky stráže, ktoré máte zabiť s cieľom ujdú. Logika, však? Za každého odprásknutého strážmajstra dostávate body. Ich počet je daný tým, či ste trebárs cieľ zabili v pohybe, či ste mu dali headshot alebo len obyčajný bodyshot, ale aj za to, ako manévrujete s prostredím a s puškou. Ide tu o to, že ste na streche, oni sú tam dole, a vysokoprofilový cieľ si pustí do gatí a dogúľa sa do helikoptéry veľmi rýchlo, takže si musíte dávať pozor na každý vystrelený náboj. Teda nesmiete pri každej možnej príležitosti cieľ alebo strážcu poslať na druhý svet, ale treba sa uistiť, že naokolo nie je svetlo (odstrelením lampy sa tento problem sčasti rieši), že naokolo neobsmŕdajú civilisti alebo iní strážcovia. Ideálne je poodstreľovať všetkých bočných strážcov a zbaviť sa ich tiel pádom z rímsy alebo do výťahovej šachty a podobne. Na jedného sa dajú zvaliť sudy plné vína a iný sa zase príliš nakláňal pri pohľade z helipadu. Možností je veľa. Všetky body sa vám zosumarizujú na konci misie keď vám dôjde čas, keď hlavný cieľ alebo všetci strážcovia uniknú alebo keď sa všetkých cieľov proste zbavíte. Body sa multiplikujú tým, koľko challengov ste splnili počas misie.

Challengov je dokopy 14 a pozostávajú z rôznych easter eggových objektov po celej oblasti. Podotýkam: po CELEJ oblasti. Aj na vedľajších mrakodrapoch alebo v úplne vzdialených budovách. Pre tých menej trpezlivých Gamespot spracoval všetky Challenges do separátnych videí. Tým sa team stojaci za Sniper Challenge snažia zvýšiť hodnotu pre-order misie. Ďalšia výhoda je tá, že automatickým stiahnutím a zahratím si tohto bonusu sa odomkne mnoho vylepšení pre Sniperky do plnej hry, vrátane bolt action upgrade alebo zväčšených zásobníkov. Taktiež je možné vylepšiť dýchanie samotného Hitmana počas ostreľovania a dá sa odomknúť úplne nová sniperka do plnej verzie hry (za predpokladu, že získate milióny bodov a popracujete na challengoch).

Grafika je v tomto deme veľmi pekná, aj keď ťažko z nej niečo vyčítať do budúcnosti. Efekty slnečných lúčov a motion blur sú veľmi kvalitne spracované, textúry Hitmana a jeho strechy sú veľmi ostré. Budova, ktorú ostreľujete je vzdialená asi tak 600 - 700 metrov a na tú vzdialenosť sú textúry celkom ostré, samozrejme, že na PC to bude oveľa lepšie. Pohybovať sa po cudzej streche neviete, ale čo-to odtiaľ čo sa gameplayu týka vyčítať môžete. Napríklad pohyby hráčov, ich prirodzenosť, ich správanie a podozrievavosť, ich vbiehanie

do interiérov a taktiež to, ako sa prispôsobujú situáciám. Hitmanovi nechýba ani ten slávny "ani nie Dead-Eye, ani nie Eagle Sense" mód, takzvaná "intuition", alias "vidím všetko cez stenu". Môžete sa na neho vykašľať a nepoužívať ho, ale v istých momentoch hry sa mu nevyhnete a kliknete na neho, či sa vám páči, alebo nie. Taktiež je veľmi skvelá možnosť akéhosi spomalenia času ala "Bullet Time" keď mierite sniperkou. Funguje to asi na pol sekundy a aktivuje sa to VEĽMI CITLIVÝM stlačením kohútika sniperky na ovládači. Funguje to a je to efektívne.

Či tvorcov preklínate, podobne ako ja za veľmi nepriaznivý dátum vydania datujúci sa na 20teho Novembra, či si myslíte rovnako ako ja, že tento Sniper Challenge je málo na to, aby nás zahrial počas teplých letných dní, keď budeme čakať na nového Hitmana, je to všetko jedno. Tento pre-order bonusík prišiel nečakane, dovolil nám konečne šiahnuť si na herný kód Hitmana 5 a svoj podtitul vyžmýkal a splnil do posledného puntíku. Jeden bod hra stráca za to, že sa neviem s Hitmanom hýbať (čo by sa dosť hodilo) a že sa neviem presťahovať na inú strechu kvôli inej perspektíve, čo by veľmi pomohlo pri spĺňaní misie.

9.0

MOJA NÁVŠTEVA ZÓNY

ferus

Po dvoch dňoch v Kyjeve nadišiel čas výletu do Černobylu. Zájazd sa objednával v agentúre, ktorá zabezpečila sprievodcu z vládnych radov. Ja osobne som si rezervoval exkurziu cez webové stránky http://tour2chernobyl.com/ (za osobu sa platilo 130 euro alebo 170 dolárov). Požičanie Geiger metra stálo 10 dolárov na deň.

Registrácia začala o 8:30 pre hotelom Kozacky na Námestí nezávislosti. Skontrolovali sa pasy so zoznamom ľudí, doplatil sa zvyšok platby (prípadne celá). Naša skupina mala 22 ľudí z rôznych krajín - Kanada, Nemecko, Fínsko, CZSK, US, Japonsko. Tento počet bol podpriemerný, občas chodí aj skupina o 100 ľudoch. O 9:00 sa odchádzalo, či už boli všetci alebo nie. Dvaja Poliaci to nestihli a tak sme vyrazili bez nich. Pravidlá sú jasné, na nikoho sa nečaká.

Po nástupe do autobusu sa nám predstavil náš sprievodca – Maxim. Oznámil nám, že cesta bude trvať cca 2,5 hodiny a medzitým si pozrieme dokument o celej katastrofe (vidieť ho môžete tu http://www.youtube.com/watch?v=FdMLFJJyWnM)

Cesta ubehla bez problémov, šofér sa s ničím neobťažoval. Okolo 11 sme dorazili k prvej kontrole – vstup do 30km zakázanej zóny. Fotiť bránu, budovy a vojakov bolo zkázané (ale nie nemožné).

Nastúpil k nám vojak ozbrojený samopalom a kontroloval pasy. Jeden zo štyroch Fínov nebol na zozname (tento zoznam bol trochu iný ako ten pri úvodnej registrácii) a tak sme čakali čo bude. Maxim odišiel aj s vojakom z autobusu a o pár minút sa vrátil. Všetko sa vyriešilo a všetci sme mohli pokračovať ďalej. Po kontrole nás čakala prvá zastávka – kancelárie agentúry v meste Černobyl. Cestou nám Maxim ukazoval rôzne opustené budovy a rozprával o tom, ako bola cesta a jej okolie dekontaminované. Ako sa odvážala kontaminovaná hlina, pokladali sa vrstvy asfaltu, sadili nové stromy...

Tiež nám prezradil, že hlavné prvky kontaminácie v zóne spôsobje cézium, stroncium a plutónium. Polčas premeny (half life) cézia a stroncia je asi 30 rokov, polčas premeny plutónia je 24 000 rokov. Tento polčas udáva časovú periódu, za ktorú sa rádioaktivitou rozpadne polovica určitého množstva daného prvku.

Čas nám ubiehal a dostali sme sa až ku kanceláriám. Tu sa nám dostalo krátkeho školenia o tom čo sa v zóne smie a čo nie.

Vonku na otovrených priestranstvách sa nesmie jesť, piť, fajčiť, nesmie sa nič položiť na zem, nesmie sa opustiť skupina, chodiť sa môže len po asfalte atď. Ak sa čokoľvek kontaminuje, napríklad kontaktom s rastilani alebo kovom, musí sa to nechať na kontrolných stanoviskách (či už sú to nohavice, topánky alebo iné veci...). V okolí 10km od elektrárne sú povinné dlhé rukávy a to bez ohľadu na horúčavy. Mimochodom, od Maxima som sa dozvedel, že do Zóny vozí záujemcov aj 15x za mesiac. Naša ďalšia zastávka bola v obchode v meste Černobyl – tu sme si mohli nakúpiť vodu, suveníry a rôzne drobnosti. A vyrazili sme do centra zóny.

Kontrola pred vstupom do 10km zóny bola už miernejšia. Zdvihnutá závora znamenala voľný vjazd. Autobus si to šinul nemalou rýchlosťou, kontaminovaná príroda ubiehala za oknom až kým sme sa nedostali na miesto s výhľadom na všetkých 6 reaktorov. Autobus zastavil a my sme mohli vystúpiť. Slnko nás nešterilo a Geiger metre sa prvýkrát rozpípali. Boli tu trochu vyššie hladiny kontaminácie ako obvykle, ale nič čo by krátkodobo uškodilo.

Mimochodom, 0,12 mikroSv/h sme namerali ráno v centre Kyjeva a to je normálna hladina rádioaktivity všade.

V roku 1986 sa táto hladina merala ešte v röntgenoch (0,12 mikroSV sa rovnalo cca 12 röntgenov).

V čase havárie, keď sa rádioaktívny mrak prehnal nad Kyjevom a vláda zaryto mlčala o katastrofe (a ľudia boli nútení oslavovať 1. máj pochodom v uliciach), boli v jeho uliciach namerané hodnoty až 30 000 röntgenov. Nemusím nikomu hovoriť, čo to malo za následky…

Po približne 10 minútach sme vyrazili smerom k sarkofágu a reaktoru č. 4. Cestou k nemu bolo zakázané fotiť okolie elektrárne.Autobus nás vyklopil na jednom konktrétnom mieste (mimochodom všetky fotky majú GPS súradnice v EXIFe, tak si môžete určit ich presnú polohu) približne 200 metrov od reaktoru č. 4. Fotiť sa smel len reaktor, jeho okolie už nie.Nedaľeko reaktoru sme mohli pozorovať práce na novom sarkofágu, ktorý má úplne zakryť celý 3. a 4. reaktor. V budúcnosti nám teda zmizne

z očí úplne. Keď sme si všetko dosýtosti nafotili, autobus nás odviezol do Červeného lesa. Názov dostal po tom, ako ho rádioaktívny mrak úplne zničil a dostal červený nádych. Dnes už nič nenaznačuje predošlú katastrofu, les je plný zelene a spievajúcich vtákov.

Naša cesta pokračovala do mesta Pripjať. Mesto je ohradené plotom a vchody strážia vojaci. My sme však mali všetky povolenia a tak sme mohli bez problémov vstúpiť.

Autobus nás vysadil v blízkosti bazénu a presunul sa bez nás na hlavné námestie. My sme tak dostali možnosť poprechádzať sa priamo v uliciach voľakedy 50 000-ového mesta. Vstup do budov je v dnešných dňoch už zakázaný vládou – budovy sú vo veľmi dezolátnom stave a hrozí nebezpečenstvo kolapsu. Maxim sa domnieva, že ďalší zákaz bude nasledovať v zábavnom parku, kde ruský kolotoč už prehráva boj s časom... My sme ešte mali možnosť ho vidieť na vlastné oči.

V meste Pripjať je prekvapivo nízká hladina kontaminácie – celé mesto bolo totiž vyčistené a dekontaminované. Sovietska vláda plánovala, že Pripjať bude slúžiť aj v budúcnosti. Kontaminovaná hlina bola poodvážaná nevedno kam, mesto vyčistené vodou.Avšak nájdu sa v Pripjati miesta s extrémne vysokou kontamináciou (hlavne v okolí zábavného parku). Tam totiž pristávali armádne vrtuľníky keď bojovali v počiatočných hodinách s neviditeľným nepriateľom. Lietali nad reaktorom a zhadzovali do neho piesok, neskôr olovo... Po niekoľkých minútach museli pristáť a dať si prestávku a pristávali práve v zábavnom parku. Na týchto miestach Geiger metre ukazovali až 8mikro Sv/h. Celé mesto teraz zarastá zeleňou a miestami len ťažko nachádzame cestu, po ktorej sa voľakedy bezstarostne prechádzali ľudia. Od bazénu sme vykročili smerom na hlavné námestie. Myslím, že jedna fotka je lepšia ako tisíc slov…

Tu na nás čakal autobus, ktorý nás okolo reaktoru č. 4 odviezol do jedálne, kde na nás čakal výdatný obed – ale pod podmienkou, že sme sa nekontaminovali. Čakal na nás kontrolný bod. Ruky sme položili po stranách zariadenia a to skontrolovalo úroveň kontaminácie... chvíľka napätia, svetlo sa rozsvietilo na zeleno a malá bránka sa otvorila. Prešli sme všetci.

V jedálni na nás čakal boršč, šalát, mäso, posúchy, závin. Neviem odkiaľ mali ingrediencie, ale všetko chutilo ako malo. Po obede sme mali možnost zhliadnuť sumce

v nedaľekej rieke, ktoré (vďaka absencii rybárov) dorastajú do ozrutných rozmerov. Boli skutočne obrovské a my sme im ešte prilepšili zvyškami chleba z obeda.

Naša návšteva zóny sa chýlila ku koncu a tak sme sa poberali naspäť. Ďalšia kontrola hladiny kontaminácie na náš čakala pri odchodu z 10km zóny. V Černobyle sme sa ešte zastavili, aby nám Maxim ukázal stroje, ktoré boli použité počas havárie. Podotýkam, že išlo o skutočné stroje, žiadne makety. Ešte rýchly pohľad na zoznam všetkých zničených a opustených dedín po katastrofe (zoznam bol veľmi dlhý, odhadom cca do 100) a už sme boli na hranici 30km zóny. Posledná kontrola hladiny kontaminácie a boli sme vonku...

PRICHÁDZA V JÚNI

TEST DRIVE: FERRARI RACING LEGENDS

SPEC OPS: THE LINE

STEEL BATALION: HEAVY ARMOR

LOLLIPOP CHAINSAW

METAL GEAR SOLID: HD COLLECTION

San Romero
KNIGHTS