

SECTOR

HERNÝ MAGAZÍN

07/2012

**THE ELDER
SCROLLS ONLINE**
LONDON 2012
SPELUNKY
SHOOTMANIA
STORM



V čase kedy píšem tieto riadky sa mi na pozadí sťahuje nový update pre Metal Gear Solid 4, ktorý do hry po štyroch rokoch dlhého čakania, mnohých špekulácií a snov fanúšikov, konečne pridáva vytúžené trofeje. Je ich presne 34. Takmer pol gigový patch si aj niečo berie. Maže stopy po Metal Gear Online. Po bojiskách, na ktorých padli posledné výstrely 12. júna, už v menu nenájdete ani stopy. Na disku sa ale kód nachádza, no už sa nebude dať nikdy spustiť a keby aj, niet sa kam pripojiť.

Osudy online svetov sú kruté a o žiadnom z nich sa nedá povedať, že je zárukou stabilných výnosov. Samozrejme, je tu ešte World of Warcraft, no po prvý krát v histórii sa základňa prepadla pod 10 miliónov hráčov. A môžeme to brať aj ako indikátor postupne klesajúceho záujmu, pretože raz príde aj na psa mráz.

Model mesačných poplatkov úplne zničili modely free 2 play a freemium z mobilných a facebookových hier. Aj najambicióznejšia MMO dnešných dní Star Wars Old Republic už kľučí na kolenách, na jeseň už bude zadarmo.

Obrovskému molochu Zynga takisto tečie do topánok. Firma s hodnotou niekoľkých miliárd sa potápa pod 3 doláre za akciu a to nie je ešte historické minimum, odkedy šla na burzu. Zaznamenáva neustále nárast hráčov, ale za kravičky a pestovanie zeleniny odmieta platiť takmer 99% z celkového počtu 306 miliónov hráčov mesačne, ktorí sú už (zdá sa) unavení z prevareného konceptu hier prezliekajúcich sa stále do nového kabátu.

Najsmutnejšie na tom je to, že keď niekomu zazvoní umieračik, hra prestane fungovať. Môžete mať klienta, môžete ju mať nainštalovanú aj nechať v osudnú hodinu zapnutú. Keď sa vypne server, príde o dušu. Zomiera a je to iná smrť ako keď ju sucho zmažete z disku. Je definitívna.

-- 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 Hanks (Andrej)
Matúš Štrba (matus_ace)
Michal Korec
Juraj Maliček (pinkie)
Kvetoslav Samák (quit)

Články nájdete aj na
www.sector.sk



ČLÁNKY

- 4 Shootmania Storm
- 8 Nintendo Land
- 10 The Elder Scrolls Online
- 12 World of Warplanes
- 14 História olympijských hier

RECENZIE

- 18 London 2012
- 22 Quantum Conundrum
- 24 Amazing Alex
- 26 Spelunky
- 30 Lego Batman 2: DC Super Heroes
- 32 Warlock: Master of Arcane
- 36 Project Zero 2 Wii Edition
- 40 A Game of Thrones
- 44 Heroes of Ruin
- 47 VIDEORECENZIA
- 48 Ghost Recon
- 52 Steel Battalion: Heavy Armor
- 52 Scania Truck Simulator
- 39 Čerstvé zábery z GTA V
- 55 Zima bude najťažší protivník v Company of Heroes 2

FILMY

- 62 The Dark Knight Rises
- 66 The Amazing Spider-man 3D

TECH

- 56 Prvý kontakt s Nintendo 3DS XL
- 60 Konzola Ouya za stovku, s hrami zadarmo
- 61 Xbox 360 vo farbách Halo 4

UŽIVATELIA

- 68 Ghost Recon
- Advanced Warfighter 2
- 72 Ghost Recon
- Advanced Warfighter
- 74 Space Pirates and Zombies

Obsah JUL **2012**





Matúš Štrba

SHOOTMANIA STORM

KREATÍVNA FPS OD
TVORCOV TRACKMANIA



Francúzi z Nadeo sú už veľmi dobre známi. Hráčom sa do pamäti snažili vryť najskôr vďaka simulátoru plachetníc Virtual Skipper a neskôr nenápadnou hrou TrackMania, ktorá v roku 2003 oživila už takmer zabudnutý koncept hry Stunts, v ktorom ste nie len pretekali, ale aj vytvárali svoje vlastné trate vďaka editoru so skutočne bohatými možnosťami. Snáď ani sami vtedy ešte netušili, že v tomto momente započala ich cesta na trón progamingovej racingovej scény, v ktorej si po rokoch snahy utrhli pozíciu neprekonaného monopolu.

S plachetnicami sa rozlúčili už v roku 2007, potom ešte trochu vylepšili svoju TrackManiu a dali si na tri roky od vydávania hier pokoj. Pomaly a potichu pripravovali svoj návrat, ktorý im dodal druhý dych a zdá sa, že ich aj poriadne rozbehol. Minulý rok sme sa dočkali prvého prostredia druhej časti TrackManie, ktorá ešte vylepšila meno celej série. Hlavne si však pripravili pôdu nie len pre ďalšie rozvíjanie prostredí, ale aj vytvorili základňu, z ktorej vzídu ich ďalšie hry. Voľnosť na mori a vôňa benzínu na divokých tratiach im už zjavne nestačí a tak sa rozhodli, že sa pobijú o trón aj na ďalších frontoch. Zo základu druhej TrackManie vychádzajú aj dve ich pripravované hry, akčná ShootMania a RPG QuestMania. A práve prvej menovanej sme venovali niekoľko posledných dní.

Podobne ako jej sesterské hry, tak aj ShootMania sa bude skladať z troch prostredí, ktoré budú postupne vychádzať. Dnes sú známe iba dve: ľadové Cryo pokryté snehom a zamračené Storm, ktorým sa vlastne aj hra uvádza. V Storm nad vami celú dobu, nech si nastavíte akúkoľvek dennú hodinu, visí búrka, ktorá dotvára atmosféru

neutíchajúcich bojov medzi hráčmi. Možno sa vám jedno prostredie môže javiť málo, no nesmiete zabudnúť, že v prípade tejto hry ste tvorcom vy a nie autori, takže variabilita je len otázkou vašej alebo kreativity iných hráčov.

So ShootMania rastie význam rozhrania ManiaPlanet, tvorí akúsi základňu, v ktorej bok po boku nájdete všetky Nadeo hry s potrebnými informáciami, aktualitami aj detailami. Pritom po rozkliknutí hry v tomto (aj) sociálnom rozhraní sa dostanete ku konkrétnym možnostiam, k prehľadu serverov, k ich správe, nastaveniam, rebríčkum aj ku konkrétnemu editoru. Systém je prehľadný, jednoduchý, intuitívny a hlavne rýchly. Je výsledkom snahy autorov minimalizovať čas strávený nehraním. Prioritou bolo, aby ste sa k hranu dostali čo najjednoduchšie a najrýchlejšie.

Samotný Editor v ShootManii nie len, že vychádza zo základov z TrackManie, v mnohých ohľadoch sú ich možnosti totožné. Najvýraznejší rozdiel tkvie v tom, že medzi sebou nedokážu načítať mapy. Používajú sa takmer úplne rovnako, nájdete v nich podobné bloky aj podobné ikony. Samozrejme je však prispôbený na mieru rýchlej FPS hry. Nechýba ani rozdelenie na dve rozdielne ovládacie schémy: jednoduchšiu pre začiatočníkov a zložitejšiu pre pokročilejších hráčov, ktorí už s vytváraním majú nejaké skúsenosti. V nej nájdete aj bloky náročnejšie na nadpájanie a iné pokročilé možnosti. Obmedzenia nemáte takmer žiadne. Rozmery plochy sú viac než dostatočné, rovnako môžete ísť aj do hĺbky aj do výšky. Jediným obmedzením je tak len vaša kreativita.

Kontrolu máte aj nad vytváraním vlastných hier, určujete pravidlá, vyberáte mapy, všetky nastavenia

vám ponúkajú možnosť vytvoriť unikátny herný zážitok, aký nevytvorí nik iný. Mapy môžete ľubovoľne strieďať a nemusíte pracovať len so svojimi. Bohaté komunitné možnosti išli vždy v ruku v ruke so sériou TrackMania a ShootMania chce túto štafetu prebrať, prípadne ju ešte vylepšiť. Je to vidno už teraz v bete, vytvorená je obrovská komunita, ktorá funguje neustále. Na výber je mnoho serverov, ešte viac máp a s kopu hráčov kedykoľvek počas dňa. Slovinci a Česi nechýbajú a už teraz nemienia hrať len druhé husle.

Samotnú hru je najlepšie uviesť tým, že po primáte medzi MMOFPS hrami ide dravo a snahu podmaniť si progaming je možné vidieť na každom kroku, aj keď niektoré veci majú ešte ďaleko k dokonalosti. Základom ShootManie sú rovnaké pravidlá pre všetkých a to platí aj pre to najviac podstatné – zbrane. Každý hráč má rovnakú zbraň, z ktorej strieľa akési energetické výboje, pritom tie sú v hry tri druhy: Rail je obdobou sniperky so smrteľným účinkom na veľké vzdialenosti; obyčajný režim streľby vám umožní vystreliť po sebe päť striel, po ktorých musíte čakať na „nabitie“ a smrteľné sú dva zásahy (túto máte v rukách väčšinu času); posledný režim je Nucleus, kedy vystreľujete vybuchujúce výboje, ktoré sú taktiež pomalšie. Niekomu môže prekážať, že svoju zbraň nevidí, no je to hlavne preto, aby nič nezaberalo časť zorného poľa.

Herné módy sú rozdelené na dve

základné skupiny: pre jednotlivcov a pre tímy. V nich si ďalej môžete voľiť, či chcete mód založený na fragoch, alebo úloho orientovaný (napr. obsadzovanie bodov na mapách). Vtedy sa zároveň aj strieďajú úlohy brániacich a útočiacich hráčov. Navyše sú tu už spomínané unikátne pravidlá, vďaka čomu žiadne dve hry nie sú rovnaké. Ponuka režimov sa bude po vydaní ešte rozširovať. Nie vždy sú pravidlá jasné, no po spustení danej mapy máte na svojom spawn pointe panel, ktorý vám ich zobrazí, takže sa nemusíte báť, že by ste nevedeli, čo robiť.

Pre vás je dôležité sledovať tri ukazovatele. Prvým je život skladajúci sa z dvoch polí. Žiadna automatická regenerácia, po strate prvého poľa si už musíte dávať pozor a to aj na chrbát, keďže v hre sa často nie je kam skryť. Druhým ukazovateľom je stamina, ktorá ovplyvňuje vaše pohybové schopnosti. Úskok v pravom momente vám môže zachrániť život. No a posledným je počet striel, ktoré vám zostávajú pred nabitím. Nie je nič horšie ako nabíjanie rovno pred nosom súpera.

Grafická stránka môže síce vyzeráť jednoducho, hlavne vďaka absencii menších detailov v prostrediach, no to by až tak nevadilo. Je rýchla, nenáročná (aj keď posledný patch trochu zhoršil chod hry) a farebná, hlavne čo sa týka postáv ako vystrihnutých z Trona. Prekážkou môže byť (a je to skôr problém konceptu), že sa okrem tunelov nedostanete do interiérov. Zvuková stránka je taktiež jednoduchá, no dokonale funkčná, navyše sa vďaka zvuku dobre orientuje v priestore podľa smeru výstrelův.

Stretnutie s Beta verziou ShootManie Storm nebolo dlhé, no o to viac intenzívne a potešujúce. Hra prezentuje arénovú akčnú hrateľnosť, akú si pamätáte napríklad z legendárneho Quake 3. Hra je rýchla, zábavná, no aj vyzývavo náročná, keďže popredné priečky budú zo začiatku len vašim snom. Sľubuje bohaté možnosti v tvorbe hry, máp aj v sociálnej stránke, pričom kráča v stopách tradície nastolenej vynikajúcou TrackManiou.

Aj keď do vydania ešte zostáva dosť času, tak už teraz hra ašpiruje na tie najvyššie méty, čo dokazuje aj minimum chýb. Z tých vážnejších v hre nájdete len možnosť kempovania na spawnpointoch (aj keď pred spawnom vidíte miesto z nadvhľadu) a vyvažovanie tímov stále nefunguje úplne ideálne ani podľa postavenia v rebríčkoch, ani v počtoch hráčov.



NINTENDO LAND

NEPODCEŇUJTE SILU MINIHIER

Je piatok poobede a ľudia pobehujú vo frankfurtskej centrále Nintenda z jednej miestnosti do druhej. Hľadajú hry tretích strán, Assassin's Creed, ZombiU a možno aj LEGO Undercover. Nevedia, že dve z nich tu vôbec nie sú. Aj tak snoria ako psi a stojany, kde bežia hry od Nintenda, teda presnejšie štyri minihry z kompilácie Nintendo Land sú podozrivo ignorované. Čo by bolo zábavné na minihrách, však?

Nechcem hovoriť o všetkých, ale iba o jednej. Nintendo Land ich bude obsahovať dvanásť. Ale iba jedna ma donútila opakovane sa vracieť počas štvorhodinovej tour stále k jednému a jedinému stojanu. Prezentačný sa vždy len s úsmevom spýtal: "Skúsiš to znovu?" Volá sa Donkey Kong's Crash Course a ovláda sa nakláňaním tabletu. Primitívne, jednoduché a ľahké na prvý pohľad. Crash Course je prekážková dráha a tá, ktorá stála predomnou, bola rozdelená na niekoľko úrovní prezentovaných checkpointami so zástavkami. Celá dráha sa načítava naraz a vašou úlohou je dopraviť malý, vratký vozík na dvoch kolieskach, ktorý má na dvoch pružinkách pripevnenú hlavu vašej Mii postavičky.

Ak sa prevrhne, rozpučí vás. Ak sa niekde zaseknete jedným kolieskom a visíte dolu hlavou, musíte vykonať samovraždu. Ak pôjdete príliš rýchlo, prevrátite ho, narazíte o stenu alebo sa inak rozmlátite. Zabije vás výťah, plošinka, zlé

načasovanie, príliš veľká istota aj vysoké tempo, ktoré nedokázate udržať.

Prekážková dráha je inšpirovaná ako názov naznačuje hrou Donkey Kong. Základ tvoria červené koľajnice doplnené o skutočné materiály ako kartón, kriedou nakreslené navigačné body, kovové paličky. Výtvarný štýl má veľmi blízko LittleBigPlanet alebo Kirby's Epic Yarn a hra dostáva nádych ručne vytvorenej prekážkovej dráhy, v ktorej stačí zhodiť prvé domino a dá sa do pohybu so všetkými tými výťahmi, lavičkami, motúzikmi. Či bude súčasťou hry editor, mi nedokázal prezentačný povedať ani odpovedať na otázku, koľko v skutočnosti bude v tejto minihre dráh.

Vozík kontrolujete nakláňaním tabletu, celú dráhu vidíte na displeji v detailnom zábere, takže sa môžete sústrediť na blížiacu sa prekážku, výhybky, tlačítkami aktivované plošinky, diery v koľajniciach, pohyblivé plochy či rafinovane poskladané kaskádové cestičky. Máte iba štyri životy a pridete o ne skôr než stihnete povedať: "Aha už to chápem!"

Hra vyžaduje pevnú ruku, akékoľvek chaotické mávanie alebo rýchle nakláňanie zprava doľava vás dostane do problémov. Dráhu sa musíte naučiť naspamäť ako za starých čias. A čím ste nižšie, tým je komplikovanejšia a náročnejšia. Donkey Kong's Crash Course, ako jedna z mála, sa pomerne z jednoduchej zábavky mení na absolútny hard core a každý nezdar povzbudzuje k ďalšiemu pokusu.

Vysoká obtiažnosť nefrustruje, naopak, núti vás prekonávať samého seba. Napriek mnohým pokusom som sa na samotné dno prekážkovej dráhy nedostal. Vraj som bol iba kúsok od konca. Prezentačnemu to trvalo 30-40 pokusov, aby sa tam prepracoval. Hra eviduje skóre, počet

banánov nazbieraných na ceste dolu, ktorú si môžete aj skrátiť alebo skomplikovať, ak chcete dosiahnuť vyššie skóre. Do výsledku sa započítava aj výsledný čas.

Donkey Kong's Crash Course boal jednoznačne jedna z najlepších hier, ktoré som v ten deň hral a to mi prešli rukami aj také pecky ako Project P-100 a ZombiU. Ako jediná dokázala vyvolať takú závislosť, že som si zapamätal celú dráhu a keď sa mi dostane plná verzia do rúk, viem, že bude prvá, ktorú si z celej kompilácie Nintendo Land spustím a to sa na disku bude nachádzať ďalších jedenásť minihier. Medzi nimi aj Takamaru's Ninja Castle, ktorú ste isto videli na tlačovke alebo vo večerných show, kde hádzanie shurikenov z tabletu na obrazovku prezentoval prezident amerického Nintenda, Reggie Fils-Aime. Niekoľko úrovní, zvyšujúca sa obtiažnosť a čoraz väčší počet nepriateľov bodovaných podľa vzdialenosti a rýchlosti má tiež potenciál zabaviť na dlhšie ako jedno spustenie alebo kým nebudete mať zlatú medailu alebo najlepšie skóre medzi priateľmi.

Luigi's Ghost Mansion a Animal Crossing: Sweet Day zdieľajú rovnakú mechaniku a sú určené až pre piatich hráčov naraz, pričom štyria z nich držia štandardné Wii ovládače a jeden má tablet s vlastnou obrazovkou, aby zvyšok nevidel, kde sa pohybuje a čo vidí. V Sweet Day je úlohou spolupracujúcich hráčov nazbierať 50 sladkostí. Tie však rastú na strome a z korún ich zhodíte aktivovaním spínačov. Najskôr jedného, potom dvoch a nakoniec troch. Vtip je v tom, že čím viac cukrovínek zhltne, tým je vaša postavička tučnejšia a zníži sa jej mobilita a rýchlosť chôdze.

Hráč s tabletom pomocou analogov ovláda v bludisku vidličku a nôž, dve nezávislé postavičky, ktorými sa snaží štvoricu zožrať a zabrániť v obraní sladkého ovocia zo stromov. Tuční hráči môžu sladkosti aj vyplúvať, keď ide do tuhého a treba zobrať nohy na plecia. Sweet Day je zábavná až vtedy, keď

pochopíte princípy a každý pozná svoju úlohu. Spolupráca je nevyhnutná nielen pri oberaní sladkostí, ale aj pri zisťovaní pozície nepriateľa. Ako komplikované mapy bude obsahovať táto minihra a či nebude iba o jedení a naháňaní ukáže až plná verzia.

Podobne je na tom aj Luigi's Ghost Mansion. Štvorica hráčov poľuje na ducha, ktorého voľným okom nevidno, ale zraní ho svetlo z baterky. Opäť je dôležité vzájomné informovanie sa o pozícii ducha, inak sa vám ho nepodari položiť na lopatky. Svetlo totiž z baterky pri konštantnom svietení slabne.

Posledná z päťice prezentovaných minihier je inšpirovaná The Legend of Zelda. Battle Quest je akčnou RPG s vymetanim príšer v bludisku. Je určená pre troch hráčov. Dvaja zastupujú tankov, sú vyzbrojení mečom a štítom a tretí hráč disponuje lukom a díva sa na tablet. Spoločne majú šesť životov a ich cieľom je dostať sa na koniec dungeonu, kde čaká boss. Likvidovanie nepriateľov využíva prednosti WiiMotion Plus, čiže niektorých nepriateľov treba sekať diagonálne či vodorovne ak sa bránia štítom.

V Battle Quest sa staráte iba o boj a zbieranie bonusov poschovávaných v lokalitách, pohyb je automatický. Počet nepriateľov pochopiteľne stúpa a kladie sa opäť dôraz na kooperáciu či už pri aktivovaní spínačov, na ktoré máte päť sekúnd, alebo na bránenie lukostrelca, ktorý je inak bezbranný. Ovládanie má vysokú odozvu a presnosť aj po použití tabletu. Na konci levelu sa dozviete, kto bol najproduktívnejší hráč a kto sa postaral o stratu najviac životov.

Aký bude zvyšok obsahu Nintendo Land sa môžeme dohadovať. Ako to už u kompilácií býva zvykom, na jednu dobrú prípadne viac takých, nad ktorými mávnate iba rukou alebo si ich vyskúšate iba raz. Je to daň za ich počet.

Nintendo Land má nábeh stať sa launchovou predajnou senzáciou. Niečo nám hovorí, že bude dodávaná a prilaňovaná ku každej konzole tak ako WiiSport u predchodcu Wii.





THE ELDER SCROLLS ONLINE

ZAČÍNA SA PÍSAŤ MMO ÉRA TAMRIELU

The Elder Scrolls Online je veľmi ťažké postaviť do pozície vyzývateľa alebo konkurenta World of Warcraft. Mnoho nádejných MMO sa rozbito o skaly povinných poplatkov a prechody do free to play modelu sú, zdá sa, nevyhnutné. Slonovinová veža najúspešnejšej MMO stále stojí na 10 miliónoch aktívnych hráčov.

Zenimax Online investuje do TESO už dlhých 5 rokov a zamestnáva na dve stovky ľudí. Snažia sa vyhovieť a vyjsť v ústrety práve tým, ktorým učarovali svety TES a ich obrovské možnosti. Počas prezentácie na E3 prízvukoval niekoľkokrát hlavný dizajnér Matt Firor, že TESO bude o tom, čo chcete vy robiť. A potom zaznelo zopár krát, že je to The Elder Scrolls len s priateľmi.

Žiadať od online hry, aby vyzerala ako Skyrim, je naivné, hlavne ak si uvedomíte, že TESO má obsahovať obrovské Realm vs Realm bitky o trón cisára, do ktorých sa zapájajú aj obliehacie stroje a vrcholia korunováciou nového vládcu vybraného spomedzi hráčov na základe štatistik. Táto obrovská udalosť zamestná stovky hráčov vo farbách troch znepriatelených frakcií obývajúcich pevnosti (kedysi mestá) v Cyrodiile. A nebude to iba priamy boj, ale aj posilnenie štruktúr hradu a posúvanie hraníc zabraných teritórií.

Vojna o trón a Cyrodiil sú centrom príbehu, ktorý vás zavedie do druhej éry, tisíc rokov pred Skyrimom. Neexistuje žiaden cisár, provincie nie

sú zjednotené a vládne doba chaosu. Tri aliancie - Ebonheart na severovýchode, Daggerfall Covenant na severozápade a Aldmeri Dominion sa zlietajú nad rozpadajúcim a prevalcovaným Cyrodiilom ako supi nad zdochlinou. Kráľ v zúfalom kroku podpíše pakt s daedrickým princom Molag Ballom, aby oživil nemŕtvu armádu. Namiesto pomoci sa dočká spálenej zeme, zničeného mesta a ako bonus hlavného hrdinu pripraví o dušu.

“Je to hra o voľbách a rozhodnutiach,” vysvetľuje Matt Firor. Robiť si čo chcete a kedy chcete, je veľkým príslubom zo strany autorov, ktorý sme pocítili v Skyrime. V TESO to znamená vybrať sa ktorýmkoľvek smerom a ísť za nosom, ignorovať hlavný príbeh a venovať sa pomoci hráčov zápasiacich s monštrami v dungeonoch alebo nechať sa zlákať každou príležitosťou, keď na kompase zabliká nový quest.

Príbeh s ukradnutou dušou je určený pre sólo hranie, ale na quest môžu vyraziť aj skupiny hráčov a dokonca aj skupiny skupín do verejných dungeonov (žiadne inštalácie). Pôjde o miesta, kde si hráči budú musieť navzájom pomáhať, aby prežili. A keď vyjdú z boja zo zdravou kožou, spravodlivo budú lootom odmenení aj tí, ktorí príbehli neskôr. Postavy budú môcť zaujať rôzne úlohy v skupine či ide o PVP alebo raid. Hráči nemusia stáť nevyhnutne pri sebe, aby využili kombinovanie schopností classov.

Na E3 bola prezentovaná situácia, v ktorej mág zápasil so skupinou monštier a chystal sa zoslať ohnivé kúzlo. O kúsok ďalej sa pohyboval bojovník, ktorý aktivoval schopnosť, ktorá kúzlo zmenila na plošné a monštrá zrazu horeli. Potvory v dungeonoch budú náhodne generované aj podľa toho, kto sa im postaví. “Narazíte na situácie, kedy budú spolupracovať proti vám traja mágovia alebo tank istený dvomi mágmami,” vysvetľuje Firor.

Vytváranie postavy bude limitované výberom classu, čo je vzhľadom na slobodu, akú dostávate pri tvorbe v iných Elder Scrolls hrách, krok späť, no je nevyhnutný pre vybalansovanie celej hry. Autori zatiaľ o povolaníach nehovoria ani o ďalších veciach ako výroba predmetov či mounty. TESO sa však vo veľkom necháva inšpirovať hrami zo série Elder Scrolls. Prebrala napríklad trojicu meračov (zdravie, mágia, stamina) a na obrazovke sa objavia iba vtedy, ak to budete potrebovať.

Interface schováva všetky nepotrebné informácie v závislosti od činnosti, ktorú vykonávate. Pri putovaní sa tak nebudete dívať na ikonky skillov ani predmetov vybraných do slotov. Ak zaujmete bojovú pozíciu, vyskáču všetky potrebné veci na

boj. TESO tak v mnohom pripomína akčné RPG, z ktorých je odvodený aj súbojový systém. Prebieha v reálnom čase, môžete odrážať útoky blokovaním, prejsť do protiútok aj protivníka vyvedeného z rovnováhy rovno doraziť finišom. Hra vás dokonca bude odmeňovať aj za to, že si dobre počínate v boji napríklad krytím. “Chceme bez rozdielu classu postavy a jej vzrastu, aby sa mohla brániť, zakrádať, skrčiť sa aj šprintovať.” Postava sa môže aj s veľkým brnením zakrádať, čo sa pochopiteľne odrazí aj na vyššej spotrebe staminy.

Matt Firor ku koncu prezentácie prešiel ku konkrétnemu questu, ktorý vyskočil na mape pri sledovaní hlavnej dejovej línie. Odklon od príbehu ho priviedol k oslobodeniu mestečka Camlorn od vlkolaka Faolchu a jeho krvilačnej armády. Nikto však nevie, ako ho zastaviť, nie to ešte zabiť. S hrdinom sa vydal do Glenumbra Moors, kde narazil na staré bojisko so zvyškami zbroje, v ktorej našiel magický predmet, a ten ho katapultoval do minulosti.

Presunul sa do času, keď ešte Faolchu bol človekom a uvidel aj to, ako mu ublížiť. Eliminácia vodcu vlkolakov bola len otázka súboja s minibossom a Firor sa mohol vrátiť opäť na hlavnú cestu a pokračovať v príbehu. Ako vraví, nemusíte vôbec pomáhať ani venovať pozornosť takýmto questom, ale pripravili by ste sa o cenné skúsenosti a potom každá úloha (alebo séria poprepájaných questov) je vybavená svojou malou story a všetky postavy sú nahovorené.

“Chceme, aby si ju užili aj hráči, ktorí si kúpili PC alebo MAC pred piatimi rokmi s nejakou formou 3D akcelerácie.” Predvádzané kúsky gameplayu na E3 nevrhali dobré svetlo na rozpracovanú verziu TESO. Po grafickej stránke vyzerala obyčajne, účelovo, bez pokročilých efektov, s jednoduchými modelmi. Navrch, čo asi vadí väčšine hráčov, pôsobí výtvarný štýl obohrane a potrpí si na najväčšie kliše v žánri (krajina v piesku má orientálnu architektúru, v džungli je zase ovplyvnená civilizáciou Mayov a pod).

O The Elder Scrolls Online ešte budeme počuť, Zenimax Online má rozhodne o čom hovoriť a na čom pracovať. Hra je naplánovaná na budúci rok a má jej predchádzať beta verzia.



WORLD OF WARPLANES

PRVÝ NÁLET VO SVETE LIETADIEL

Wargaming.net sa po svete tankov (World of Tanks) púšťa do dvoch ďalších online akcií. World of Battleships sa zameria no boje lodí a vo World of Warplanes si zalietame. Posledne menovaný titul už otvoril svoje letiská a dal zelenú skúšobným pilotom v uzatvorenom beta teste. Vzniesli sme sa k oblakom a vystavili strelbe nemeckých Messerschmittov, sovietskych Iljušinov a amerických Mustangov. Prežili sme a tak sa s vami podelíme o zážitky.

Prízvukovať, že sa hra bude venovať leteckým bitkám, určite netreba a sortiment je naznačený už v úvode. Pre upresnenie, World of Warplanes momentálne ponúka tri sety lietadiel vyššie menovaných krajín, rozdelené do desiatich tried. Jedná sa o známe modely z tridsiatych rokov minulého storočia, legendy druhej svetovej vojny a kórejskej vojny a na vrchole sú rebríčka sú moderné prúdové lietadlá. K tým sa však hráči musia postupne prepracovať. Cestu k vrcholu si vyšliapu úspechmi v bojoch so staršími modelmi ľubovoľnej krajiny.

Systém nákupu a zadováženia lietadiel bude obdobný ako vo World of Tanks, pričom na obe hry vám stačí rovnaké konto. Zatiaľ je však štruktúra sveta lietadiel len symbolická a je jasné, že prívelmi zjednodušený režim nákupu a rozvoja

je len dočasný. Momentálne na dosiahnutie nových modelov stačí dostatok kreditov z boja a vo vašom hangári sa ocitne ľubovoľné lietadlo z dostupného repertoára. Finálna verzia však počíta s odomykaním modelov, modulov a vylepšení pomocou ťažko získaných skúseností (postupne budú zaradené do beta testu). A bude aj zlato, ktoré treba kúpiť za reálne peniaze a potom vám prinesie výrazné výhody. V aktuálnom štádiu si šikovný hráč dokáže nahrabať na model najvyššej desiatej triedy v priebehu niekoľkých hodín. No pripravte sa na to, že v plnohodnotnej hre to môže trvať niekoľko mesiacov, podobne ako vo World of Tanks. Keďže počas nasledujúceho vývoja očakávame výrazné zmeny, venovať sa hlbšie tejto zložke hry zatiaľ nemá veľký význam a tak sa môžeme vrhnúť rovno do boja.

Po výbere lietadla môžete vstúpiť do štandardnej bitky, kde sú náhodní hráči začlenení do dvoch znepriatelených družstiev. Okrem toho je v ponuke boj proti botom a tréning jednotlivca alebo tímu. Zakrátko sa ocitnete vo vzduchu a máte pekný výhľad na krajinu, kde sa odohráva letecká misia. V ponuke je zatiaľ niekoľko máp - poletíte ponad hory, jazerá a púšť vo vnútrozemí a tropické ostrovy. Mapy sú stredne veľké a ak náhodou vybočíte mimo zónu, po upozornení vás autopilot

nasmeruje späť do prostredia misie. Cieľom je v stanovenom čase zlikvidovať všetky nepriateľské lietadlá alebo získať dominantné postavenie a prevahu v oblasti. Prvý bod je jasný, ten druhý znamená, že musíte nepriateľskému tímu spôsobiť väčšie škody, ako on vášmu. Pritom sa kalkuluje nie len s lietadlami protivníkov, ale aj vojenskými objektmi na zemi. Teda okrem toho, že sa budete obstreľovať vo vzduchu, je vhodné útočiť na pozemné ciele nepriateľa a chrániť vlastné.

Každá zničená loď, veža alebo aeroplán znamená bod k dobru a ak máte viac zostrelov ako druhá strana, pomaly sa naplňa mierka nadradenosti, ktorá po dosiahnutí 100% určí víťaza. Na každej mape máte dostatok času na vyhľadanie všetkých protivníkov, ale zápas často končí už po niekoľkých minútach. Jednak preto, že vo vzdušnom priestore ľahko spozorujete nepriateľov a prestrelky začínajú prakticky okamžite po štarte. Druhou príčinou je spomínaná dominancia. Nemusíte naháňať posledného skauta, ktorý sa kdesi zašívá. Keď má váš tím viac bodov za zostrely, od víťazstva vás delí len krátky odpočet. Po boji v prípade potreby zaplatíte za opravu stroja a pripravíte sa na ďalší let.

Výskyt vzdušných, námorných a pozemných cieľov vytvára dobré

predpoklady na použitie rôznych druhov lietadiel. Štandardné bojové lietadlá sú ľahké, rýchle a vo vzduchu dobre manévrujú. Preto sú vhodné na vzdušné dogfight prestrelky. Ťažké bojové lietadlá sú univerzálne a majú slušnú palebnú silu vrátane bômb. Na likvidáciu základní však najlepšie poslúžia bombardéry orientované na likvidáciu pozemných cieľov, ktoré majú niekedy aj rakety. Nevýhodou je ťažkopádny let, vďaka čomu sú obľúbeným terčom stíhačov. Po vypustení výbušnín sa im však zníži váha a zlepši pohyb. Jednotlivé kategórie lietadiel sú v zozname hráčov odlišené sivou, modrou a hnedou farbou.

Zostreliť neposedné lietadlo vo vzduchu nie je ľahké a preto si treba zvoliť vhodné ovládanie. Kombinácia myš a klávesnica, kde myšou určujete pohyb lietadla a klávesami vysúvate klapky, zrýchľujete alebo brzдите pohyb, nesadne každému. Mnohí hráči si pochvaľujú gamepad alebo joystick. Aj tak je však zostrelenie letiaceho protivníka kumšt. Našťastie tu sa vám nestanú absurdnosti ako vo World of Tanks, kde neraz aj pri kritickom zásahu spôsobíte nulové poškodenie. Takže hoci matchmaking zatiaľ vyzerá podobne nevyvážené a na jednom bojisku občas nájdete aj lietadlá s rozdielom piatich tried, vo svete lietadiel každý zásah spôsobí škodu.

Navyše ak zlyhávate vo vzdušnom boji, môžete sa zamerať na likvidáciu pozemných cieľov a aj takýmto spôsobom prispějete k víťazstvu tímu. Osobne som sa orientoval práve na túto stratégiu a mojich štandardných 3 - 5 zlikvidovaných objektov prinieslo výraznú výhodu a veľa kreditov. Samozrejme, je vhodné dohodnúť sa na úlohách v boji, pretože ak sa všetci v tíme vrhnú na lode a veže, súper sa im zavesia na chvost a spravia krátky proces. Za zmienku ešte stojí automatická strelba asistujúceho guľometčika, ktorým disponujú niektoré druhy lietadiel. Je to vítaná pomoc, hoci má nižší účinok, ako vaše priame útoky.

Graficky je na tom World of Warplanes aj v beta verzii slušne, či už sa jedná o modely lietadiel, pekne formované krajinky so stromami a ďalšími doplnkami, výbuchy alebo rozmanité efekty na oblohe. Hardvérovú náročnosť a vzhľad podľa potreby prispôbíte prakticky akejkoľvek súčasnej zostave. Hra zahrnie tradičný chat aj hlasovú komunikáciu.

World of Warplanes má ešte pred sebou dlhú cestu a zjavne treba zapracovať mnohé prvky, bez ktorých by nebola plnohodnotnou sestrou World of Tanks. Základy oboch titulov sú podobné, ale vzdušný priestor ukazuje aj isté rozdiely v hrateľnosti, ktoré sú však skôr pozitívne. Milovníci lietadiel by tento kúsok určite nemali minúť a ak vám sedia tímové akcie, tiež si pridete na svoje. Určite sa oplatí vyskúšať.



HISTÓRIA OLYMPIJSKÝCH VIDEOHIER

1980

OLYMPIC DECATHLON

Attention Iran (GER):
You may now take your first trial.
Hold down the **↵** key to extend your
arm with your triceps.
Hold down the **↵** key to lift your
arm with your shoulder muscles.

MOTION OF SHOT
0 CM/SEC VERTICALLY
0 CM/SEC HORIZONTALLY

1983

DECATHLON

1- TOTAL 1-UP 01:40
01:40
01:40

100m DASH

TRACK & FIELD

SCORE 050000 WORLD RECORD 12sec93
HI 020640
IP CPU 0655cm/sec 1UP 0799cm/sec
ES KONAMI

Atari, NES, C64, GB, CPC, Sharp X1, Spectrum, mobil, NDS

Atari, Commodore, MSX

1984

SUMMER GAMES /
WINTER GAMES

CONTESTANT 4.00M FAILED A

Atari, C64, Apple, PC, Spectrum, Amiga

THE GAMES:
WINTER CHALLENGE

CROSS COUNTRY

Tournament Record: 3:39:03

PC, MegaDrive, Genesis

1992

OLYMPIC GOLD
(BARCELONA)

Megadrive, Master, Gamegear

WINTER OLYMPICS
(LILLEHAMMER)

1. ATEBASH

SNES, Mega Drive, Master System, Game Gear, Amiga

THE GAMES
SUMMER CHALLENGE

KAYAK

Tournament Record: 2:10:00

PC, Genesis, MegaDrive

1996

SYDNEY 2000

AR 250.00 kg PB 000.00 kg

PlayStation, Dreamcast, PC

1998

NAGANO WINTER
OLYMPICS 98 (NAGANO)

QUALIFY 1:23.00 TIME 10.03
CR 1:05.00
PLAYER1 44.89

N64, PS1

OLYMPIC SUMMER
GAMES (ATLANTA)







PS3

Matuš Štrba

LONDON 2012

MILIÓNY ĽUDÍ PO CELOM SVETE SA KAŽDÉ ŠTYRI ROKY TRASÚ NA NAJVÄČŠIE ŠPORTOVÉ PODUJATIE A TAKPOVEDIAC ŠPORTOVÝ SVIATOK. JE JEDNO, ČI SA JEDNÁ O ZIMNÚ ALEBO LETNÚ OLYMPIÁDU. OBE SÚ ZNOVUZRODENÍM ANTICKÉHO IDEÁLU, KEDY SA SVET ZASTAVIL A SÚSTREDIL LEN NA JEDINÉ MIESTO. A TAKTIEŽ KAŽDÁ NOVÁ OLYMPIÁDA VO VEĽKOLEPOSTI PREKONÁVA TÚ PREDCHÁDZAJÚCU. MILIÓNY HRÁČOV PO CELOM SVETE V TÝCHTO ISTÝCH CYKLOCH PLAČÚ A NA TELE POCÍŤUJÚ ALERGICKÚ REAKCIU PRI POMYSLENÍ NA VIDEOHERNÚ ADAPTÁCIU TÝCHTO ŠPORTOVÝCH MEGAPODUJATÍ. A NIET SA ČOMU DIVIŤ, VÄČŠINOU SA POHYBUJÚ NA HRANICI HRATEĽNOSTI, O ZÁBAVU JE V NICH NÚDZA A NUDY MAJÚ NA ROZDÁVANIE. UŽ SKUTOČNE DLHÉ ROKY NÁS HERNÁ OLYMPIÁDA NEZAUJALA, NECH BOLA OD KOHOKOĽVEK. ŽE BY VŠAK KONEČNE VZPLANULA MALÁ ISKIERKA NÁDEJE AJ V TEJTO OBLASTI?

V tomto roku sme sa už na londýnske športoviská dostali, no Mario & Sonic nás skôr dokázali znechutiť ako zabaviť a hra sa pravdepodobne nepáčila ani handheldu 3DS. Po týchto všetkých skúsenostiach sa tak musím priznať, že na London 2012 som sa tešil približne tak ako na augustové premnoženie komárov. A ako už môžete vidieť na úvodnom hodnotení, tak sa z toho nakoniec vyklúlo celkom príjemné a hlavne konečne aj dobre hrateľné prekvapenie.

London 2012 sa konečne snaží zaujať, čo sa stalo prvýkrát, od kedy sa série chytila SEGA. Z ich Olympiád trapas smrdel na kilometre už z úvodného menu. Ani v tomto prípade sa prezentačnej stránke nevenovala nijaká významná pozornosť, no aj napriek tomu to pôsobí príjemne. Pravdepodobne je to ten prípad, kedy je menej viac. Úvodná znelka je chytľavá, všetko hýri teplými farbami v rôznych odtieňoch a inšpirácia logom presiahla do celkového dizajnu. Väčšinou sa tomu nezvykneme venovať, no aj loadingy dojem jednoliatosti podporujú a popritom vás ešte informujú o rekordoch, vašich výkonoch a podobne. Konečne tak hra pôsobí ako videoherné prevedenie olympijských hier.

A konečne to ako Olympiáda vyzerá aj pri samotnom hraní. V tejto oblasti nedokáže konkurovať napríklad takej sérii FIFA v spracovaní futbalu, či NHL v hokeji. Športoviská nepôsobia ako kartónové kulisy, sú živšie, pestrejšie a hlavne pôsobia veľkolepo. Sú pomerne bohaté po vizuálnej aj zvukovej stránke, diváci nie sú vytrihnuté kulisy z papiera, ale môžete s nimi aj komunikovať gestami, hecovať ich. O niečo lepšie by London 2012 pôsobila, keby obsahovala licencované štadióny a arény.

Celkovo v hre (vo verzii pre konzoly) nájdete 45 disciplín, na PC je ich 35, nakoľko odpadávajú tie, ktoré využívajú pohybové ovládanie. London 2012 ich delí do šesť kategórií: lukostreľba, vodné športy (plávanie a skoky do vody), atletika, gymnastika, streľba a ostatné, ktoré tvoria stolný tenis, plážový volejbal, K1, dráhová cyklistika, vzpieranie a veslovanie. Bohužiaľ stále citelne chýbajú kolektívne (hlavne dlhodobé ignorované loptové disciplíny futbal a hádzaná), či niektoré iné individuálne (tenis, ale aj napríklad judo, box, zápasenie). Napriek tomu je výber pomerne slušný a to aj vzhľadom na možnosti ovládania. Krajín tu nájdete 36 a hájiť môžete aj slovenské farby. Bohužiaľ chýbajú licencie športovcov, takže so známymi tvármi môžete počítať len po využití editoru. Čo sa Slovenska týka, tak sa autori inšpirovali našim futbalom a fiktívni športovci majú priezviská ako Hamšík, Škrteľ či Šesták. Absencia oficiálnej licencie je však stále výrazným

nedostatkom, ktorý sa hre vydanej k Olympiáde bude vždy len veľmi ťažko prehliadať.

Ťažiskovým režimom London 2012 je samozrejme režim celého podujatia, ktorý sa so zvýšením obtiažnosti rozrastá o ďalšie disciplíny, ale taktiež vás čakajú aj neúprosnejší súper. Pre začiatok chýba otvárací ceremoniál, ktorý by ešte viac zvýraznil atmosféru. Zopár preletov nad londýnskym Olympijským štadiónom to nezachráni a až na pár výnimiek chýba v panoráme mesta niečo, čo by jasne dávalo najavo, že sa jedná o anglickú metropolu. Vo výbere disciplín máte istú mieru voľnosti a sami si zostavujete denný plán z ponúknutého zoznamu. Najprv musíte prejsť kvalifikáciou, potom sa dostanete do bojov o cenné kovy. Narazíte tu aj na voľný výber disciplín, online multiplayer a režim Party Play.

London 2012 je stále o zbesilom stláčaní tlačidiel, ich rytmickom striedaní či o vašej presnosti, no konečne (a rád by som zdôraznil slovo konečne) sa autorom vo väčšine prípadov podarilo dotiahnuť ho do nie len hrateľnej, ale aj celkom zábavnej roviny. A to nehovorím o streleckých disciplínach, ktoré sú výborné. Totiž pri hraní konečne máte dojem, že tieto športy aj reálne ovládáte a nie je to len sprška nezmyselných QTE, ktoré sú na seba naviazané. Odhadujete silu, šetríte staminu, triafate uhly, streľba funguje ako bežná akcia. Samozrejme, nie vo všetkých prípadoch to autorom vyšlo a také vzpieranie radi odignorujete, keďže je ich presným opakom. Oproti predchádzajúcim herným olympiádam sa jedná o milový skok vpred. Pozitívom je, že už aj rýchlostné disciplíny sa autorom podarilo spracovať zábavne a stláčanie tlačidiel má trochu väčší zmysel vďaka už spomínanej stamine. Stále však zamrzí, že napríklad stolnému tenisu a ženskému plážovému volejbalu, aj keď sa nehrajú úplne najhoršie, stále niečo chýba k uveriteľnosti a neovládajú sa tak, ako by ste od týchto športov čakali.

Najväčšou devízou London 2012 je, že zábavnosť stúpa priamoúmerne s počtom zúčastnených hráčov pri lokálnom multiplayeri. PS3 a hlavne Xbox360 verzie ťazia hlavne z ovládania pomocou svojich pohybových systémov a je to hlavne Kinect, čo hodnotenie tejto verzie ťahá pomerne vysoko. Aj keď hra nie je typickým párty titulom, tak pre tento účel dokáže veľmi dobre poslúžiť. Desiatky v lukostreľbe padajú častejšie ako pri hraní s ovládačom, svetové rekordy v hádzaní nie sú pre vás najmenším problémom a stále sa dokázate navzájom prekonávať. A nepotrebujete k nej množstvo alkoholu ako k tancovačkám. Disciplíny sú spracované na mieru Kinectu, teda od vás hra nechce nič neintuitívne, ovládanie pohybom zvláda pomerne dobre. V niektorých momentoch dokonca lepšie ako v druhej časti Kinect Sports. Najmä, keď príde k snímaniu jednej postavy, v pozadí ktorej sa pohybujú ďalšie. Vtedy si sleduje postavu a nemiešajú sa pohyby s ostatnými. Režim Party Play môžete hrať aj s bežnými ovládačmi, kedy sa ovládaním vracia k štandardu, ktorý nastolila v olympijskom režime.

Pestré a bohaté grafické spracovanie London 2012 je doplnené prepracovanými

a detailnými modelmi športovcov, aj keď napríklad pot v tejto hre nenájdete. Naprieč platformami podporuje natívne zobrazenie v 3D, čo taktiež môže potešiť. Zvuková stránka je taktiež veľmi slušná, čo sa týka nie len efektov, ale aj profesionálneho komentára a ruchov. Dokonca narazíte aj na známejšie skladby Someday od Flipsyde a v PS3 verzii nechýba dubstep v podaní Skrillexa a jeho songu Ruffneck.

London 2012 je zábavná, hlavne keď sa do nej zahryznete s viacerými hráčmi. Úplne ideálne spravíte, keď si ju vyskúšate s niektorým pohybovým systémom, pričom nerobí zlé meno ani Kinectu. Navyše sa na ňu pozerá veľmi dobre a budí pozitívny dojem. Konečne pôsobí ako produkt spojený so športovým sviatkom. Šestka udelená tejto hre je tak dobrou šestkou, ktorá ukazuje, že hra má svoje kvality, zabaví a po dlhšej dobe sa jedná o Olympiádu, po ktorej by ste sa mohli skúsiť poobzerať.

6.0

- + Party Play, hlavne s Kinectom
- + grafika
- + atmosféra
- + výborné pre viacerých hráčov
- + konečne zvládnuté ovládanie

- chýba licencia
- stále niektoré disciplíny
- chýbajú zaujímavé športy
- menšia trvanlivosť

Atletika už nie je len o hlúpom stláčaní tlačidiel.





Na riešenie tejto hádanky treba využiť všetky dostupné dimenzie.



PS3

Vladimír Pribila

QUANTUM CONUNDRUM

NA JEDNOM KOPCI STOJÍ OBROVSKÁ VILA. PATRÍ EXTENTRICKÉMU VEDÁTOROVI, KTORÝ SA ZAHRYZOL TAK DO SVOJEJ PRÁCE, ŽE SI ANI NEVŠIMOL, ŽE SA VO SVOJOM SÍDLE ZAMOTAL. JEDNÉHO DŇA PRÍDE NA NÁVŠTEVU JEHO DVANÁST ROČNÝ SYNOVEC. NIKTO HO VŠAK NEVÍTA, FITZA QUADWRANGLEA NIKDE NIET. A VAŠOU ÚLOHOU JE PROFESORA NÁJSŤ. TOLKO V STRUČNOSTI ZÁKLADNÁ PREMISA LOGICKEJ HRY QUANTUM CONUNDRUM, V ZAČIATKOCH KTOREJ SA NEZBAVÍTE POCITU, ŽE STE UŽ PODOBNÚ HRU NIEKDE MALI TÚ ČESŤ HRAŤ.

Quantum Conundrum totiž náramne pripomína hitovku od Valve, ktorá naposledy rozpálila do biela vaše závitý len pred niekoľkými mesiacmi. Reč je o Portale. Prečo tá podobnosť? Za všetkým stojí osoba menom Kim Swift. Tá prezentovala svoj nápad s Portalom priamo Gabeovi Newellovi s hrou Narbacular Drop. Ten bol nápadom priam unesený a práce sa mohli rozbehnúť. Niektoré nápady boli do hry implementované, iné niektoré nie. Tie si Kim po odchode z Valve nechala poriadne uležať v hlave, aby sa ich mohla naplno zhmotniť priamo v Quantum Conundrum.

Princíp je vcelku jednoduchý. V obrovskom dome predstavujúcom niečo okolo 50 levelov ste postavení pred priestorové hádanky, ktoré riešite pomocou super technologickej rukavice na ovládanie dimenzií. Táto dokáže

všetky predmety v blízkom okolí premeniť na váhu pierka alebo naopak ich hustotu natoľko zväčšiť, že s papierovou debnou nepohne ani vzpierač. Ďalším postupom pridete aj k vlastnostiam spomalenia a zmeny gravitácie. Pozrime sa na ne ale postupne.

V páperovej dimenzii predmety nič nevážia a manipulovať s nimi teda môže aj dvanásťročný chlapec, ktorý je zhodou okolností hlavným hrdinom. Pomocou prepínania tlakových spínačov, čo je vôbec vec, ktorou sa budete zaoberať najviac, musíte otvoriť dvere do nasledujúcej miestnosti. Stlačíte teda príslušný kláves a z ťažkých stolov, stoličiek, gaučov a dební razom vykúzlite nábytok nadýchaný ľahkosťou. Takýto predmet potom položíte na spínač a opäť im vrátite pôvodnú váhu prepnutím sa do normálnej dimenzie.

V hre narazíte na jediného kvázi nepriateľa a tým sú lasery. Tieto a ešte samozrejme pád do nekonečných jám, je jediný spôsob, ako môžete zomrieť. Ako prechytračíte smrtiaci laser? Čo takto použiť opačnú dimenziu, teda takú, kde bude

všetko ťažké? Cez takého predmety laser neprejde, no ani vy s kovovou debničkou nijako nepohnete. Tajomstvo je v hádzaní, okrem ktorého je vám dovolené ešte predmety zodvihnúť, položiť a stláčať vypínače. Tu končí celá interakcia so svetom. Debničku teda hodíte na lasery v ľahkej dimenzii, no počas jej letu prepnete na ťažkú a zrazu je cesta voľná.

Treťou dimenziou je čas, respektíve spomalenie času okolo vás. Rýchlosť hrdinu a jeho pohyblivosť nie sú dimenzionálnou rukavicou ovplyvnené. V takmer každom leveli sa nachádzajú chrliče predmetov zvané DOLLI, ktoré v určitých intervaloch (alebo po aktivácii tlačidla) vyplávajú predmet. Ten môžete už v lete spomaliť a vyskočiť jeho pomocou na inak neprístupné miesto, alebo kombináciou predchádzajúcich dimenzií hodiť debničku, ktorá preruší smrtiaci laser a so spomaleným časom prebehnete na druhú stranu skôr ako sa lúč stihne obnoviť.

Nie vždy ale budú k dispozícii všetky dimenzie, pretože ich použitie je závislé od vkladania príslušných kapslí do mechanizmu, v ktorom nie vždy bude dostatok slotov. Preto je potrebné niektoré dimenzie suplovať inou. Poslednou je teda zmena gravitácie, ktorá dokáže čiastočne zaskočiť napríklad za páperovú a ťažkú dimenziu. A postupným zapínaním a vypínaním ovládať tlakové spínače s debničkami na diaľku, alebo tým istým spôsobom vytvoríte lietajúci koberec z akéhokoľvek hodeného predmetu.

Dimenzie sa odomykajú postupne a keď vám prejdú do krvi mechanizmy prvej, pribudne ďalšia a tak postupne ďalej. Hra však okrem myšlienkových momentov kladie celkom veľký dôraz aj na platformové skákanie a správne časovanie, čo sa nie každému môže páčiť a podobný problém mal aj Gabe Newell, ktorý ich do Portalu neaplikoval až v takej miere a Kim vyškrtol hrátky s časom. Niektoré miesta sú skutočne pekne frustrujúce, keď musíte rýchlo kombinovať všetky dimenzie

v správnom poradí a ešte aj prešľapovať a skákať na nie veľmi veľké predmety. Odmenou za postup ďalej je vyrozprávanie akýchsi príhod vášho uja profesora, ktoré sú však slušne povedané hlúpučké a zaujímajú vás asi toľko ako lanský sneh.

Celý koncept vyrozprávania a scenár stoja vlastne za dve veci, tak isto ako aj architektúra celého domu. Neuveriteľná je slabé slovo. Stále dokola opakujúce sa rovnaké modely, architektonické prvky, ale dokonca aj celé jednotlivé miestnosti kopírované a videné dvadsať krát za hru. Chápem, že Quantum Conundrum sa predáva za budgetovú cenu a že grafik a modelár objektov asi mali voľno, no tak slabo variabilné prostredie som už dlho nevidel. Ak ste videli jednu miestnosť ako by ste už videli všetky. Tých niekoľko objektov v hre má zväčša nízke detaily a rozlíšenie textúr.

No a aby som ešte priložil do ohňa, tak hra je aj vcelku krátka. Nepovažujem sa za obzvlášť inteligentného tvora, no prefrčať celou hrou za štyri a pol hodiny sa mi zdá vcelku málo. Hra neponúka ani žiadnu pridanú hodnotu a hranie úrovni znova, aby ste si zlepšili čas alebo našli zatúlané rádiá, či robotov, mi neprišla ako dostatočne motivujúca.

Quantum Conundrum bez debaty prináša priestorové puzzle, ktoré ste doteraz nevideli a kúpu rozhodne zvážte pri nejakej Steamovej akcii za pár EUR, no jeho hodnotu znižuje nízky rozpočet, grafická a architektonická impotencia, infantilný príbeh a pre niekoho platformové skákanie s obmedzeným časom.

7.0

- + narábanie s dimenziami
- + inovatívny prístup v riešení hádaniek
- + priestorové puzzle

- graficky slabé
- vcelku krátke
- žiadna pridaná hodnota
- platformové skákanie





A aj toto sme vyriešili! Auto je na svojom mieste.



AMAZING ALEX

ANGRY BIRDS SÚ FENOMÉNOM, KTORÝ FÍNSKU SPOLOČNOSŤ ROVIO ZAPÍŠE NAVŽDY DO DEJÍN HERNÉHO BIZNISU. BODAJ BY AJ NIE, MILIARDA STIAHNUTÍ JEDNÉHO TITULU, AJ KEĎ NAPRIEČ RÔZNYMI PLATFORMAMI, SA PRÍLIŠ ČASTO NEVIDÍ. ROVIO SA ZO ŠTÚDIA, KTORÉ VYTVORILI MNOŽSTVO NEÚSPEŠNÝCH A OBCHÁDZANÝCH HIER VYŠVIHLO MEDZI SMOTÁNKU A MOHLO SI DOVOLÍŤ KÚPIŤ NAPRIKLAD AJ FUTUREMARK GAMES STUDIOS (HERNÁ ODNOŽ ZNÁMEJ BENCHMARKOVEJ SPOLOČNOSTI). BOLO JASNÉ, ŽE FÍNI SA ČASOM BUDÚ CHCIEŤ ZBAVIŤ NÁLEPKY „TO SÚ TÍ, KTORÍ SPRAVILI ANGRY BIRDS A POTOM UŽ NIČ INÉ, IBA DOVOLENKOVALI NA BALI A VOZILI SA NA PORŠÁKOCH“. A TAK PRICHÁDZA ĎALŠÍ VEĽKÝ MALÝ PROJEKT ROVIA, NA LOGIKU ORIENTOVANÝ TITUL AMAZING ALEX.

Čo tázne je, nakoľko je vklad Rovia do hry pôvodný a koľko „in-house“ materiálu sa v ňom nachádza. Alex totiž vychádza z hry Casey's Contraptions (CC) a keď si pozriete trailery z oboch záležitostí vedľa seba, veľa rozdielov veru nenájdete. V konečnom dôsledku je to ale jedno, Rovio totiž kúpilo aj tvorca CC a tak oficiálne za Amazing Alex (AA) stojí práve fínske štúdio.

Duchovné prepojenie oboch hier by sme mohli rozšíriť o ešte jedného člena. Starší z vás si možno pamätajú

ešte DOSovské hry od Sierry (Dynamix) Incredible Toon. V tejto vykopávke ste mali za úlohu so sadou vymedzených nástrojov a zariadení splniť úlohy v jednotlivých leveloch tak, aby ste za hlavných pomocníkov prizvali základné zákony mechaniky, fyziky a najmä sivú mozgovú kôru. Ak si Incredible Toon, či niektoré jeho pokračovania pamätáte, alebo ste ho nebudaj na vlastnej koži vyskúšali, v Amazing Alex sa budete cítiť ako ryba vo vode. Herná náplň je totiž úplne identická.

Ako dostanem túto loptičku do tohto košíka, keď na loptičku pôsobí gravitačný zákon a po spustení levelu spadne „kilometre“ ďaleko od želaného miesta? Aha, v ponuke mám k dispozícii tri poličky, ktoré pod guľičku podložím, správne nakloním a zrazu sa guľička ocitá presne tam, kde ju chcem mať. Ako dostanem túto rádiom ovládané autičku na druhú stranu prekážky? Hm, bábika vo vedre, ktoré je zavesené na klinci sa rozhojdá, v najvyššom bode šnúрку rozstrihnú nožnice, bábika vyletí, drgne do knížiek, tie domino efektom zhodia papierové lietadielko so spinkou, ktoré vďaka magnetu prileť na želané miesto a zopne spínač autička.

Celé sa to podobá na populárne

Youtube vidá, kde sú po celej miestnosti rôzne zoradené prekážky, ktoré zdanlivo náhodne vypustená guľička prekonáva, aktivuje spínače, prelieva vody z nádoby do nádoby aby nakoniec zasvietila televízor, či niečo podobné. Princíp Amazing Alex je rovnaký, tu však máte niekoľko prvkov na pevno daných (teda v rámci obrazovky s nimi nemôžete hýbať) a ďalšie máte k dispozícii na voľne použitie. Levely majú rôzne úlohy, niekedy sa jedná o spomenuté umiestnenie lopty do košíka, inokedy zničenie balónikov, vystrelenie niečoho von z obrazovky, polozenie predmetu na presné miesto a podobne.

Riešenie úloh, hlavne v neskorších fázach hry, vyžaduje silné zapojenie sivej mozgovej kôry a znalosť obecného fungovania reálneho sveta okolo nás. Gravitácia, magnetizmus, uhol odrazu a dopadu, zotrvačnosť a ďalšie veci, ktoré ste na hodinách fyziky neznášali, sa vám teraz (v zjednodušenej verzii) zídu.

Splnenie levelov nie je až také náročné, pevne daný inventár, s ktorým si musíte v každom momente vystačiť, jasne napovedá smer riešenia. Do každej misie ale Rovio zakomponovalo aj tri hviezdičky, ktoré treba pozbierať a práve umiestnenie zariadení tak, aby ste dosiahli plný počet bodov býva niekoľkokrát náročnejšie ako splnenie samotnej úlohy. Samozrejme, o nejakých nepriateľoch v Amazing Alex hovoriť nemôžeme, aj keď občas treba rozbiť hlinené prasiatko. Niektoré v Rovio skutočne tieto živočíchové neznáša, už od Angry Birds sú arcinepriateľom v každej hre.

Po splnení úlohy je možné vaše riešenie zdieľať ostatným hráčom alebo sa naopak inšpirovať cudzími riešeniami a dostať sa tak k trom hviezdičkám v každej misii. Ako to už býva zvykom, aj v Amazing Alex sú jednotlivé levely rozdelené do tematických scénarov (detská izba, domček na strome atď). Levely vám nevydržia večne, je ich tak „primerane“, pričom stále platí klasická Rovio závislosť – ešte jeden level a idem spať. Navyše, v pribalenom editore si

vlastné logické hádanky môžete navrhovať a zdieľať podľa ľubovôle. Samozrejme, levely od ostatných hráčov je možné sťahovať zdarma a tak sa pomer cena/obsah (79 centov v prípade recenzovanej iOS verzie) výrazne nakláňa na stranu obsahu.

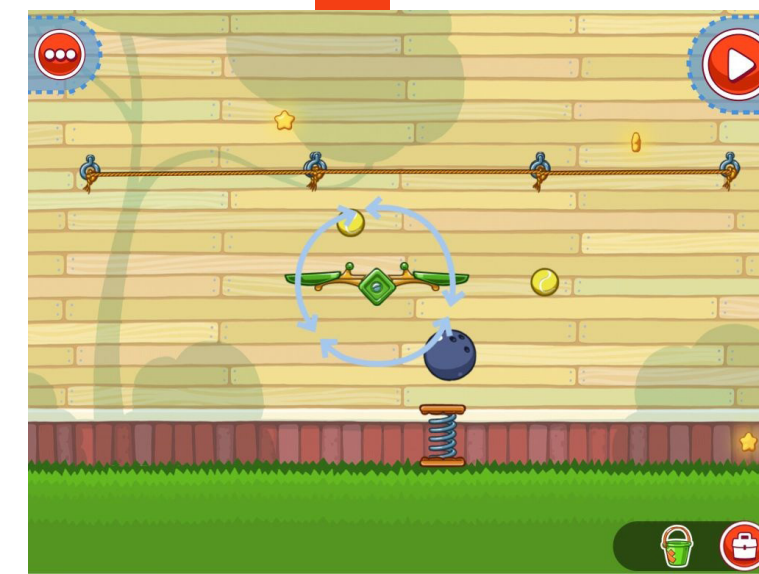
Grafika nesie jasné prvky Nasrdených vtákov, obe hry majú podobný grafický rukopis a po vizuálnej stránke Alex určite nikoho neurazí. Naopak, najväčším negatívom je ovládanie. Umiestňovanie a otáčanie jednotlivých prvkov skladačiek býva občas pomerne krkolomné. Problémy najčastejšie nastávajú, ak potrebujete predmety umiestniť veľmi vysoko, resp. do rohov, kde sa nachádzajú ovládacie prvky užívateľského rozhrania.

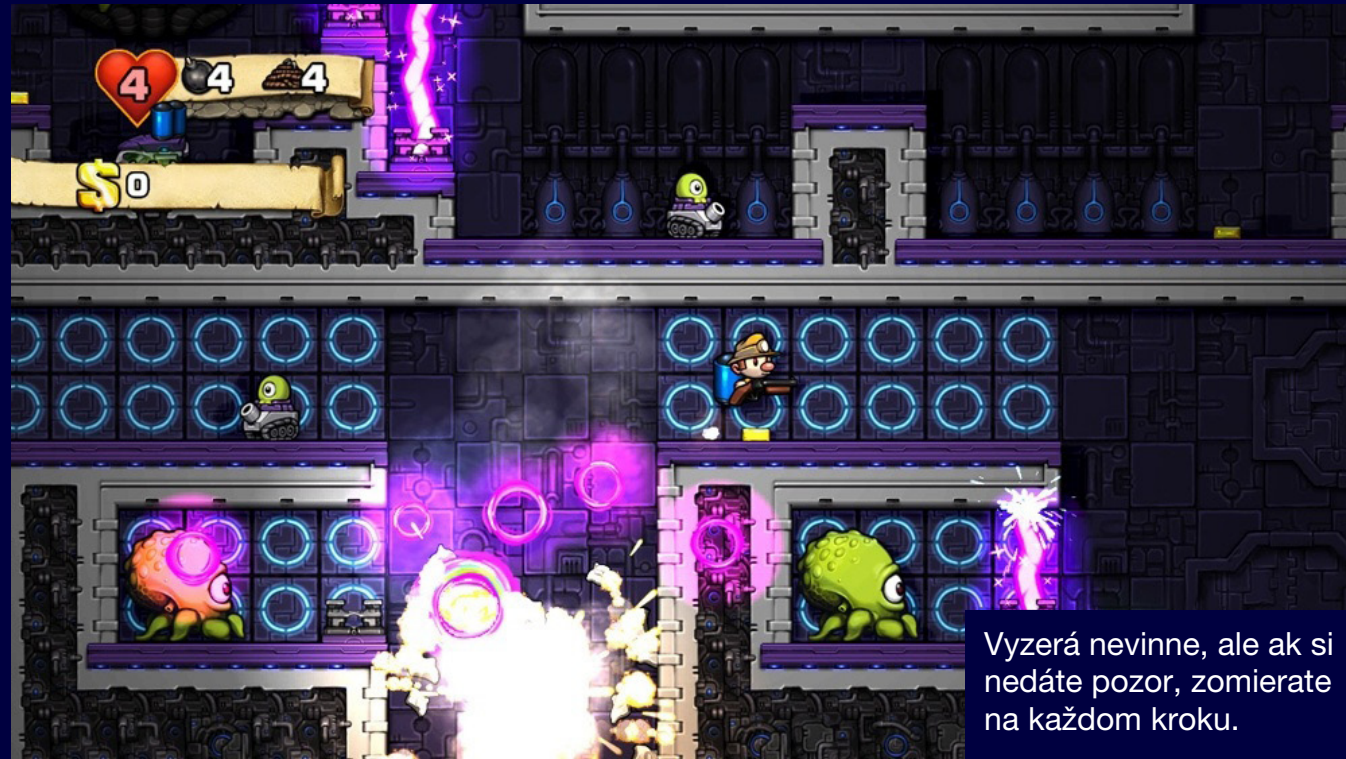
Za tradičnú Rovio cenu dostanete tradičnú Rovio zábavu. Amazing Alex vám spríjemní cestu na kúpalisko alebo ležanie na deke, pod stanom či šírim nebom. Nesmie vám však vadiť, že si pri ňom ponamáhate mozgové závitky, to by ste sa s Alexom neskamarátili. A pri rozmýšľaní pozor, aby sa vám v tomto teple neprehriala mozgovňa.

3.0

- + zdieľanie riešení
- + pomer cena/obsah
- + klasická Rovio „závislosť“
- + treba zapájať mozog

- niekedy hnevá ovládanie





Vyzerá nevinne, ale ak si nedáte pozor, zomierate na každom kroku.



SPELUNKY

KAŽDÁ HRA MÁ CIEĽ. ZÁCHRANA SVETA, ČISTKA ODPADU Z VESMÍRU, DORUČENIE ZÁSIELKY, PREKONANIE SKÓRE V REBRÍČKU PRIATEĽOV, ZABITIE ZLODUCHA. ALE ČO AK BY JEJ POSOLSTVOM BOLO VZDOROVAŤ A ODDĽAĽOVAŤ MOMENT, KEDY UZRIETE SVETLO NA KONCI TUNELA? KEBY VÁM KLÁDLA TOĽKO POLIEN POD NOHY, ŽE SI JEDNÉHO DŇA POVIETE, ŽE STE NA ŇU NEDOZRELI? SPELUNKY JE TAKOU HROU. NEVINNE VYZERAJÚCA PLOŠINOVKA S ROZTOMILÝMI KOBRAMI A NEVINNÝMI NETOPIERKMI VÁS PRIVEDIE NA POKRAJ ŠIALENSTVA.

Predstavuje vypracované brušné svaly, ktoré nikdy nebudem mať, japonský jazyk, ktorým nikdy hovoriť nebudem. Je prísľubom niečoho, čo by ste chceli, ale ešte o tom neviete. Nechcem radšej ani vedieť, čo je na jej konci, pretože ak by som sa to dozvedel, asi by prestala dávať zmysel. A pritom je postavená na primitívnej premise prechádzania levelov, zdolávania prekážok a hľadania východu z levelu niekde na spodnej strane obrazovky.

Spelunky patrí medzi hry, ktoré sa zdajú byť nezdolateľné. Usídlí sa v mysli a tam pomaly nahľadáva nutkanie ju opätovne zapnúť, i keď viete, že vás poníži a rozpráši vašu hráčsku hrdosť. Stačí jej na to 30 sekúnd a pripraví vás o všetky životy. A to sa nemusíte ani snažiť,

stačí zoskočiť a napichnúť sa na koly.

Z množstva odohraných hier sme zvyknutí na isté stereotypy - pozbierať všetko, čo sa ligoce, vyčistiť každý kút mapy, pozabíjať všetko v dohľade. Každá takáto činnosť nás približuje k vytúženému skompletovaniu na 100%. Spelunky vám dáva na výber, buď ju budete hrať ako hráč a zomierať tak často, že neuvidíte ani ako vyzerá druhý level alebo sa jej postavíte ako k problému psychologického vydierania. V hre ovládáte jaskyniara a v jeho popise práce by ste našli preskúmať spleť podzemných chodieb posiatych zlatom, drahokamami, truhlicami. Čo by to bolo za dobrodruha, keby ste ich nepozbierali a ešte nevykopali ďalšie poklady pomocou bômb?

V hre všetko podlieha krehkej rovnováhe rizika a odmeny. Ak nebudete riskovať, nedostanete zlatý kľúč k truhlici s drahými kameňmi. Ak nebudete zbierať voľne rozhodené zlato, nebudete mať čím zaplatiť za power-upy. Ak nepohnete kostrou, zabije vás všemocný duch. Prvé pokusy končia drastickým krútením krku gamepadu a nervóznym hádzaním o zem. Hra je totiž vybavená náhodne generovanými levelmi a žiaden nie je ako ten predošlý. Skladá ich z celých blokov, takže neskôr vám môžu byť niektoré časti povedomé, ale opatrnosti ani

v nich nikdy nie je dosť.

Na malého jaskyniara je prichystaných na desiatky smrteľne nebezpečných pascí a nepriateľov od hadov, cez pavúky padajúce na hlavu, siete spomaľujúce pohyb, fúkačky s jedovatými šípami, pády z veľkej výšky, výbuch bomby až po nahnevaného obchodníka, ktorého môžete okradnúť. Otázkou je, ako veľmi chcete riskovať. V Spelunky nič nie je bezpečné a čo tak vyzerá, vás môže zabiť. Ako rozbíjanie váz. Nikdy neviete, či sa v nich neskrýva pavúk. Po týždni prestávate veriť aj rebríkom.

Spelunky môže a nemusí byť o najlepšom vybavení, môže a nemusí byť o najväčšom počte bodov, aj keď od toho sú tu rebríčky. Jedno je však isté, uštvie vás a čo je unikátne, čím dlhšie ju hráte na jedno posedenie, tým komplikovanejšie levely začínajú byť. Núti vás dávať pozor, ale ak ste bezohľadní, zaženie vás do kúta novým typom nepriateľa, ktorý vás v prvej sekunde zabije alebo jednoducho vypne svetlá a nechá blúdiť s fakľou v tme. V nebezpečnej jaskyni! Spelunky ako keby vedela, že sa ju snažíte pokoriť a tak sa proste bráni ako najlepšie vie. A robí to sakramentsky dobre.

Čím hlbšie sa dostávate do jaskyne (čo level, to 100 metrová hĺbka), tým sa zvyšuje počet prekážok a lákadiel. Tu truhlica, tam



Firma: Microsoft

Žáner: Plošinovka





Spelunky dokonale popisuje táto krabica, nikdy nevíte, čím vás překvapí.

zase obchod s kompasom, ktorý ukazuje cestu k východu alebo krompáč, s ktorým si k nemu môžete vyhýbiť tunel. Každá ďalšia strata života je príležitosť spoznať hru bližšie a preniknúť hlbšie do jej tajov, aj keď vás chce zabiť. Zakaždým. Je to bizarný vzťah; musíte zomrieť, aby ste sa dostali ďalej. Hra eviduje každú novú pascu, nepriateľa aj počet pokusov do denníka. Po dvoch dňoch v mojom prípade hra vyhrávala 60:0 a ani v čase písania recenzie nebola pokorená.

Vysoká obtiažnosť je delikátne vybalansovaná, na jednej strane je ponížujúca, na druhej zase môžete hrou prefrčať za osem minút. Náhodne generované levely vytvárajú nielen nezdolateľný, ale aj nezdielateľný herný zážitok. Nemôžete sa spýtať na fórach, ako prejsť tretiu úroveň v džungli alebo v ľadovej krajine. Mení sa pozícia nepriateľov, rebríkov, ale zakaždým začínate s tromi srdiečkami, štyrmi bombami a lanami. Levely sú postavené tak, že ak si budete raziť cestu k východu, tak žiaden z nástrojov nemusíte použiť ani raz. Pri tom zlate, slepých uličkách a hľadaní krehkej ženy vám to však nedá.

Spelunky berie, ale aj dáva. Drahocenné srdiečka doplní, ak privediete k východu aj vystrašenú blondýnu. Podobne ako všetko ostatné ani záchrana života nie je povinná.

Riskovanie sa však oplatí, ženu je možné použiť ako zbraň a hádzať po nepriateľoch, aktivovať ňou pasce a používať ju ako štít. Bizarné, ale funguje to.

O Spelunky by ste nikdy nepovedali, že je tak náročná. Prezentuje sa jednoduchou grafikou odkazujúcou na starú školu a tvári sa nevinne. V skutočnosti máte chuť rozbiť jaskyniarovi ciferník za to, že sa neustále napicháva, že ho zabije pád, že nikdy nedoskočí pri šprinte, že ho zasiahne šíp, potom sa odrazí a skočí do náruče uja s brokovnicou, že sa mu nepodarí vyskočiť, ak aktivujete obrovskú guľu, ktorá ničí všetko vrátane plošieniek.

Spelunky tvorí 16 levelov (plus tajné) a jej výdrž si nedokážem ani netrúfam odhadnúť. Môžete každý prebehnúť za menej ako 30 sekúnd, ale opatrne postupovať aj dlhé minúty, kým sa neobjaví duch a nezačne vás naháňať. Obyčajne v tento moment je už neskoro na záchranu. Každá nová hra vám anuluje nazbierané zlato, krvopotne kúpený

power-up aj srdiečka a začínate odznovu (alebo z odomknutých lokalít, kam vstúpite cez skratky).

Vždy štartujete iba s jedným životom a tak je to aj v multiplayeri pre štyroch hráčov na delenej obrazovke. Na mape sa obhadzujete bombami, mlátite bičom, kým nezostane iba jeden. Medzi kolami si môžete meniť mapy aj prostredia, čo je pri veľmi rýchlom spáde výhodou. Multiplayer podporuje aj botov a sériu rôznych nastavení, ale jeho trvácnosť končí po prvom vyskúšaní.

Unikátnosťou Spelunky je, že vy sa učíte prekabátiť hru a ona vás. Ako keby vedela, že sa opätovne pokúšate o nemožné. Ten krásny vzťah sa rodí každým spustením, silnie každým reštartom a odkvitne po vypnutí. A zakaždým je iný. Chodte a zomierajte v Spelunky, oplatí sa položiť zopár životov.



3.0

- + vynikajúco vybalansovaný herný systém
- + náhodne generované úrovne
- + vysoká obtiažnosť spojená s chuťou prekonávať samého seba
- extrémna obtiažnosť vedie k extrémnej frustrácii
- multiplayer do počtu



PS3



Jaroslav Otčenáš

LEGO BATMAN 2: DC SUPER HEROES

Nemá zmysel vypisovať, čo všetko sme už z dánskej stavebnice vystavali a ani sa zamýšľať nad budúcnosťou kockatých hier (napr. túto jeseň Pán prsteňov), venujme sa prítomnosti a zatiaľ poslednému prídavku do rodiny LEGO titulov. Pred sebou máme LEGO Batman 2: DC Super Heroes a poďme sa pozrieť, ako si temný rytier poradí druhýkrát s adaptáciou svojich dobrodružstiev.

POZOR, BUDEME HOVORIŤ

Zločinci utiekli z Arkhamu a Batman musí opäť zachrániť Gotham City – toľko k základnej výstavbe príbehu. Lenže podnadpis DC Super Heroes sľubuje aj povestný háčik, ktorý celú situáciu skomplikuje. V meste sa totiž objaví aj Lex Luthor a to môže znamenať iba jediné. Niekde v blízkosti sa určite nachádza aj páňko s červenými slípkami oblečenými na tepláčkoch.

Veľkou novinkou pri podávaní príbehu je dabing, ktorý sa v LEGO hrách objavuje vôbec po prvýkrát. Krátke filmy medzi misiami sú nadabované a to so sebou prináša jednu dobrú a jednu zlú vec. Staršie deti, ktoré vedia základy cudzieho jazyka, dostanú komplexnejší a celistvejší (v rámci detskej orientácie) pohľad na to, čo sa na obrazovke deje. O to horšie na tom ale budú menšie deti, prípadne deti, pre ktoré je Batman 2 prvou LEGO hrou. Tam, kde predtým stačili vtipné vsuvky a dialógy bez slov, teraz dostávajú porciu textov, ktorým nerozumejú a pomôcť budú musieť starší súrodenci či rodičia. Stále sa samozrejme bavíme

o „nepodstatnom“ príbehu, ktorý pre hru samotnú veľa neznamená, ale na situácie „pod’ mi to prosím ťa preložiť“ treba byť prichystaný.

BATMAN V ZNAMENÍ PREVLEKOV

Ak ste nikdy žiadnu LEGO hru nehrali, vedzte, že hrateľnosť stojí a padá na spolupráci dvoch či viacerých postavičiek, z ktorých každá vykonáva inú inú činnosť. Kombinácia schopností otvorí cestu k cieľu. Okrem toho sa občas stretnete s nepriateľmi, ktorých raz dva spacificujete či trochu náročnejšími bossmi. Širokú plejádu postáv najmä zo začiatku supľujú prevleky. Tradičná dvojka Batman a Robin si na vopred pripravených miestach vedia vymeniť za garderóbu a získajú tak schopnosť vyššie skákať, prechádzať sa po stenách vďaka magnetickým topánkam, odpalovať nálože, pracovať s kyselinami a ďalšie.

KAŽDÝ SUPERHRDINA POTREBUJE SVOJHO POSKOKA

Batman 2 stavia na základoch všetkých predchádzajúcich hier a požičiava si z nich tie najobľúbenejšie prvky. Na rozdiel od Batman 1 je už obrazovka schopná pracovať v dynamickom splitscreen režime,

takže jeden hráč sa môže nachádzať na jednom konci levelu a druhý úplne inde. Od Harryho Pottera si napríklad autori požičali prácu s kvapalinami a tak budete vodou či rôznymi chemikáliami plniť nádrže či hasiť požiare. LEGO Star Wars prišli s nápadom vyrezávania vecí zo stien pomocou laserových mečov a podobnú funkciu zvládnu aj DC hrdinovia.

Keďže sú ale levely skutočne veľké (dokonca tak veľké, že sa v nich prvýkrát nachádzajú checkpointy, kde je možné uložiť pozíciu), dochádza často k situácii, že počítačom riadená postavička sa niekde zasekne, ostane visieť na zábradlí a podobne. Pri hraní sa tak na AI rozhodne nespoliehajte, radšej si zožehňte živého kamaráta. Koniec koncov, pri živšej kooperácii sú všetky LEGO tituly najlepšie.

JE TO VTÁK? JE TO LIETADLO? NIE, TO JE SUPERMAN!

Muž z ocele je jedným z najpríjemnejších prekvapení, ktorých sa v Batman 2 dočkáte. Superman dokáže lietať, čo je samo o sebe „cool“, navyše od začiatku dokáže rozbiť takmer všetky prekážky, zvláda rýchlostavbu, hasenie požiarov dychom, má rontgenový zrak a nie je ho možné zabiť. Okrem Supermana sa dajú odomknúť aj ďalší členovia DC rodiny, konkrétne napríklad celá Justice League (Green Lantern, Wonder Woman, Aquaman, The Flash). Na opačnej strane rieky stoja známi zloduchovia: Joker, Penguin, Bane, Riddler, Killer Moth, Poison Ivy, Harley Quinn, Two Face a ďalší.

VOLÁ VÁS (TAKMER) OTVORENÝ SVET

Zatiaľ čo minulé LEGO tituly sa spoliehali na tzv. hub systém, kedy sme sa z jedného centrálného miesta vydávali na misie, Batman 2 volí odlišný systém. Centrálny hub predstavuje Batmanova jaskyňa, kde je na výber niekoľko dopravných prostriedkov a najmä počítač, na ktorom vidíte, kde v meste sa práve deje nejaká nepravosť. Vy nasadnete do vozidla či lode a vyrazíte

z jaskyne. V tom momente sa dostávate do otvoreného, „žijúceho“ Gotham City, kde sa uzavretý svet mení na veľké pieskovisko. Samozrejme, čakať toľko voľnosti ako v GTA by nebolo namieste, aj tak ale môžete po meste jazdiť, vysadať z áut, riešiť mikroquesty alebo sa zapojiť do pouličných šarvátok.

To so sebou zároveň prináša rovnaký problém ako pridanie dabingu. Pre starších, náročnejších hráčov práca s kompasom, umiestňovanie značiek na mape či cestovanie metrom bude príjemnou výzvou. Naopak, mladší budú stratení a tak si pred kúpou dobre rozmyslite, či sa obdarovaný nachádza v prvej, alebo druhej kategórii.

TRADIČNÉ PLUSY I MÍNUSY

Ani tentoraz sa pri kooperatívnom režime nebudete môcť spoľahnúť na pomoc kamaráta z druhého konca republiky. Online co-op jednoducho nebol, nie je a asi ani nikdy (pri stávajúcom engine) nebude. Hoci snaha o pospájanie herných mechanizmov z minulých častí je evidentná (opísaná voda či vyrezávanie rôznych tvarov) a pribudol aj otvorený svet, v samotnej hrateľnosti sa nezmenilo takmer nič. Do budúcnosti si napríklad viem predstaviť upgradovanie schopností postavičiek za nazbierané kocky.

Veľkou devízou je znovuhrateľnosť, bonusy, oblečenia, vozidlá a vynálezy. Batman 2 ponúka priehrštie extra obsahu všetkého druhu a ako vždy platí, že ak si budete chcieť odniesť achievement za 100 % prejdienie hry, za 5 ani 10 hodín ho určite nezískate.

Nemáte ešte darček za vysvedčenie? Máte doma školáka na druhom stupni aspoň so základnými znalosťami angličtiny? Prípadne sa po večeroch túžite vybláznit v koži Batmana alebo Supermana a nakopať pár zločineckých zadkov? LEGO Batman 2 je tu pre vás, ale veľké zmeny oproti ostatným hrám z tejto série neočakávajte.

7.0

- + čiastočne otvorený svet
- + DC hrdinovia vrátane Supermana
- + znovuhrateľnosť

- nevhodné pre mladších hráčov
- takmer nutný živý spoluhráč
- tále chyba online co-op
- bez výraznejších inovácií

Firma: Remedy

Žáner: Akčný triler



TRAILER



WARLOCK : MASTER OF THE ARCANES

KÚZLA A ČARY, FANTASTICKÉ BYTOSTI A MÁGOVIA, KTORÍ TÚŽIA PO MOCI. ČAKAJÚ VÁS V JEDINEČNOM SVETE, KTORÝ BUDE ZJEDNOTENÝ AŽ PO TOM, KEĎ DOŇ VSTÚPI VAŠA NOHA. STE PRIPRAVENÝ BOJOVAŤ A S POŽEHNANÍM BOHOV PORAZIŤ SVOJICH RIVALOV?

Ak ste hrali tituly Majesty, prostredie hry Warlock: Master of the Arcane vám môže byť povedomé. Tentoraz sa udalosti v Ardanii sústredia na boje čarodejníkov, ktorí sa snažia pokoriť svojich rivalov a dosiahnuť najvyšší titul - Warlock. Na výber je niekoľko charizmatických lídrov s predvolenými perkmi a kúzlami, ale viete si vytvoriť aj vlastnú osobnosť s inými parametrami. Zvolíte obtiažnosť, nadefinujete podobu sveta a môžete to odpáliť.

Prvý pohľad vám hra pripomenie Civilization Sida Meiera. Druhý tiež. Povedzme si na rovinu, Warlock bez pretvárinky využíva mierne modifikovaný štýl Civilization V. Ale to nie je dôvod pozerať sa na hru alebo tvorcov krivým okom. Najznámejší systém ťažby a produkcie u vojenských real-time stratégií sme videli už v roku 1992 v Dune 2 a v miernych modifikáciách sa opakuje až dodnes. A predsa patria série Warcraft, Starcraft a Age of Empires medzi najpopulárnejšie hry svojho žánru. Naproti tomu klonov ťahovej stratégie Civilization veľa nie je a obľúbený manažment okorenený mágiou neznie vôbec zle. A vo Warlock naozaj funguje veľmi dobre, hoci je mierne orezaný.

Práve vďaka zjednodušeným mechanizmom si postup rýchlo osvojí aj laik, no hra už pomaly stráca prívlastok manažmentová a nadobúda akčnejší ráz.

Všetko sa odohráva na makete krajiny rozdelenej na hexagónové polia. Po nich postupujú vojenské a magické jednotky, ktoré bojujú a dobývajú a osadníci zakladajúci nové mestá. Ku každému sídlu prináleží určité územie, ktoré sa zväčšuje úmerne narastajúcej úrovni mesta. V menu výstavby je sortiment úžitkových a vojenských budov a tie sa stavajú v okolí terénu. Vyžadujú určitý počet kôl na dobudovanie, potom odomknú nové druhy jednotiek a stavieb a zvýšia prísun kľúčových surovín. Dielne, markety, remeselná štvrť a bane zvyšujú pravidelný prísun peňazí v každom kole. Peniaze sú potrebné na nákupy všetkého druhu aj udržiavanie armády. Mestá vyžadujú aj potravu, ktorá vplýva na rast populácie potrebnej na rozvoj a ďalšiu výstavbu.

Pre začiatok postačia farmy a sýpk. Ak chcete čarovať, potrebujete aj budovy

na produkciu many. Nové kúzla, rozdelené do piatich setov, vyžadujú dostatočnú produkciu bodov výskumu. Získané čary, či už sú liečivé, útočné, podporné a vyvolávajúce kreatúry, zosielate na ľubovoľnom mieste odhalenom na mape. Môžete tak zregenerovať svoju oslabenú jednotku, zasiahnuť protivníkov ohňom alebo bleskom a náhle vykúzliti armádu kostlivcov alebo impov. Pri kúzlení sa samozrejme spotrebúva mana.

V mestách sa produkujú jednotky, dostupné podľa vystavaných budov. Niektoré elitné jednotky vyžadujú unikátne stavby na špeciálnych miestach. Sortiment vojska záleží aj od rasy. Rozdielnu ponuku majú ľudia, nemŕtvi a zelenokožci. Hru začínate s jednou rasou, ale pri postupe sa môžete dostať aj k ostatným. Sortiment je tak veľmi široký a zahŕňa pozemné, námorné a letecké jednotky. Po mape putujú lukostrelci, rytieri, goblini, katapulty, kostlivci. Nad ich hlavami krúžia netopiere, draky a lode duchov. Na mori sa plavia galeóny a karavely. Jednotky majú rôzne útoky a niektoré aj podporné efekty, napríklad klerici liečia.

V boji sa stretnú tri rasy a množstvo jednotiek.



Pohyb pozemných jednotiek obmedzuje náročnejší terén a keď sa potrebujú premiestniť po vode, dočasne sa premenia na loď. Na každom hexagónovom poli môže byť len jedna jednotka. Cieľ útoku musí byť na susednom poli alebo pri streleckých jednotkách na dostrel na vzdialenejších poliach. Hráč dá pokyn na útok, ktorý už prebehne automaticky. Bojujúcim pribúdajú levely a vyberáte im individuálne perky, ktoré zvýšia poškodenie, obranu, zrýchlia pohyb, alebo pridajú iný bonus. Po výstavbe kovárskej dielne a iných remeselných budov môžete ešte potužiť vybrané jednotky a priamo v teréne im zaplatiť lepšiu výstroj.

Na ovládnutie nepriateľských miest je potrebné zbaviť sa obrancov a páliť na sídlo dovtedy, kým stratí schopnosť odporu. Potom tam presuniete najbližšiu jednotku a mesto s okolím je vaše. Sídla majú schopnosť ostreľovať nepriateľov v dosahu podobne, ako magické veže a pevnosti, ktoré ste postavili v okolí. To často pomáha pri útokoch neutrálnych kreatúr, ktoré sa potľkajú po mape a majú svoje hniezda, čo môžete vyplieniť. Tieto bytosti neberú ohľad na nikoho a pokojne vstúpia aj do konfliktu, kde sa už mlátite s regulárnym protivníkom. Niekedy sú silné a dokážu vám aj ukradnúť mesto, takže ich nepodceňujte. Vlkom sa ubránite ľahko, obor už predstavuje slušný problém. Neutrálni sú aj na mori a taký kraken vie veľmi nepekne skoncovať s vašou flotilou.



Nepriateľ za úžinou kladie silný odpor a cesta k víťazstvu sa predlžuje.

Hoci je primárnym cieľom dostať na kolená ostatných mágov, nemusíte všetko riešiť silou. Po objavení súperov nie sú vaše vzťahy priateľské ani nepriateľské. Diplomacia síce zďaleka nie je na úrovni Civilization, ale pri troche šikovnosti si dokážete získať spojenca. Dostať sa do vojnového stavu je však oveľa jednoduchšie. Stačí, keď odmietnete zaplatiť sumu, ktorú drzo požaduje váš sused a už ste na nože. Väčšina vašich rivalov prahne po vojne, ale keď zlyhávajú, prosia o zakopanie vojrovej sekery.

Popri expandovaní a ostreľovaní súperov dostanete aj úlohy s nenáročným zadáním.

Za postavenie prístavu, vyhubenie pavúkov alebo dobytie konkrétneho mesta dostanete nejaké suroviny, ktoré padnú vhod. Úlohy smiete ignorovať, ale ak vám ich zadajú priamo Bohovia, pri ich nesplnení v stanovenom časovom limite budete čeliť postihu. Prídete o časť peňazí a namiesto novej jednotky a priazne si tých hore pohneváte.

Nech už robíte čokoľvek, v hre budete predovšetkým bojovať a pripravovať svoje vojská na obranu a inváziu. V pokročilej fáze na niektorých mapách sa vďaka nepriaznivým podmienkam a terénu často dostanete do prekérnej situácie. Nepriateľ tvrdo bráni úžinu a akýkoľvek pokus preplaviť sa a preletieť na jeho územie vám zmarí vežami a kúzlami. O to sladšie je víťazstvo, keď súpera porazíte na hlavu zdecimovaním jeho hlavného mesta. Ak však dlho nedokážete preraziť, môže sa dostaviť opačný

efekt. Ocitnete sa v slepej uličke, hra sa stáva ťažkopádnu a postupne vás otrávi.

Warlock poskytuje pekný pohľad na krajinu s rôznymi objektmi, mestami a jednotkami, ktoré si môžete priblížiť. Celkom slušne však vyžmýka váš počítač. Zvuky a príležitostné hlásky bojujúcich presne pasujú a hudobný podklad je na úrovni. Ovládanie je intuitívne, myška verný kamarát a na kľúčové kroky a nebezpečenstvo upozorňujú ikony nad minimapou v pravom dolnom rohu obrazovky. Tak ako v Civilization V. Problémom Warlocka však nie je podobnosť s piatou Civilizáciou, ale nedostatok herných režimov. Môžete si

upraviť členenie sveta, do ktorého vstúpíte a ktorý spestria portály do iných priestorov, môžete si prikúpiť DLC s bonusovými drobnosťami, ale aj tak stále hráte jediný scenár, ktorý sa vlastne nemení. A hra by určite zniesla aj multiplayer, či už online, alebo v režime horúceho kresla na jednom PC.

Pri Warlockovi som sa baval. Skočil som do hry rovnými nohami a svižne kráčať po bojiskách Ardanie, kde mi v rukách pulzovala magická sila. Verím, že rovnaký pocit zažije väčšina hráčov, pretože hra je dostatočne nápaditá. Nedá sa však ubrániť pocitu, že Warlock je iba (kvalitný) fantasy scenár, ktorý by pasoval do ponuky Civilization V, ale ako plnohodnotný produkt pôsobí príliš skromne a diétne. Na druhej strane, hru môžete vnímať ako vydarený samostatný datadisk s fantasy prostredím a tomu zodpovedá aj cena.

7.5

- + množstvo dobre vybalansovaných jednotiek
- + nevyspytateľné neutrálne jednotky
- + pútavé boje
- + cena
- žiada sa viac herných režimov a multiplayer
- chabé možnosti diplomacie
- v pokročilej fáze stráca dynamiku



Zdanlivo zabudnuté predmety prinášajú neraz desivé momenty.

Wii PROJECT ZERO 2 WII EDITION

JAPONSKÝ HOROR JE SAMOSTATNÁ KULTÚRNA KAPITOLA, NO ZDÁ SA, ŽE PO MIERNOM OŠIALI V ROKOCH 2001 - 2005 SA NAŇ ZABUDLO, MEDZI FILMAMI I VIDEOHRAMI. KRUHY, PREKLIATE DIEVČATKA ČI ZABUDNUTÉ DEDINY SÚ SILNÝMI NÁMETMI, NA KTORÉ SA DÁ VŽDY SPOĽAHNÚŤ. V TOM OBDOBÍ SA NA PS2 ETABLOVALA SÉRIA PROJECT ZERO (V USA A JAPONSKU ZNÁMA AKO FATAL FRAME) A VYŠLI TRI SOLÍDNE DIELY. ŠTVORKA PATRÍ UŽ WII A IBA JAPONCOM. ALE TERAZ NAPADLO KOEI TECMO OPRÁŠIŤ PROJECT ZERO 2, AZDA NAJLEPŠÍ DIEL TRILÓGIE S BONUSMI (RESP. AKO AJ TVORCOVIA PREZRADILI SATORU IWATOV, TEN S NAJDISKUTOVANEJŠÍM KONCOM.) VÝHODOU SÉRIE JE, ŽE DIELY NA SEBA NENADVÄZUJÚ, HOCI MÔŽU ZDIEĽAŤ NIEKTORÉ LOKALITY, MOŽNO ICH HRAŤ AJ SAMOSTATNE.

Dve sestry sa hrajú a spomínajú na obľúbenom miestečku v lese. V peknej animácii sa ich spomienky začínajú križovať s podivným karmínovým motýlikom, ktorý zláka jednu zo sestier na istú cestičku do neznáma. Vydáva sa po nej. Druhá sa po chvíli strhne z nedokončeného rozhovoru a už vidí ako prvá kráča nevedno kam. V momente, keď sa vydá po jej stopách, sa približujú do zabudnutej dediny. Je večer, všade horia fagle, pripravuje sa (alebo sa konal) záhadný

rituál, navôkol podivné koly a bizarný pohľad na domy v tme. V momente sú dievčatá vtiahnuté na záhadné miesto, z ktorého zrazu niet cesty späť. Čaká ich napínavé odhaľovanie minulosti aj odkrývanie ich vlastného vzťahu.

Z dvoch sestier (Mio a Mayu) možno ovládať iba Mio – Mayu kráča akoby posadnutá diablom či podivnou spirituálnou silou po opustenom mieste. Ich vzťah jednoznačne funguje a je výborne podaný od intra, cez ďalšie animácie i hrateľné časti. Starostlivo napísané dialógy sa sústreďia na komunikáciu medzi sestrami, ale aj odhaľovanie zákutí dediny. Je to atmosférické miesto, ktoré neustále prifarbuje karmínové motýliky, akoby signalizujúce niečo zlé, nepokojné a nepríjemné. Prenikanie do hlbších častí dediny a identifikácia zla i niečoho nehmateľného, čo opantá vašu sestru, je funkčná motivácia.

Project Zero II je čistokrvný horor, ktorý má výborne vymodelované miesto dýchajúce nepredstaviteľné i nevidené mystérium. Japonskí scenáristi núkajú nejeden unikát: hlavná hrdinka je taká

zraniteľná a občas bezbranná, že sa určitá frustrácia môže preniesť na vás. Ovládať ténendžerku je veľmi osviežujúce, na rýchle pohyby často nie je čas, naopak, už samotný pohyb a prvotné tempo sú úmyselne spomalené, aby ste zlu nedokázali utiecť, ale mohlo vás prepadnúť. Zároveň vás ženie túžba odhaliť minulosť, ktorá premenila bežnú dedinku na toto miesto. Lokality nie sú výrazné, spočiatku sa často vraciate na miesta, kde ste už boli, čím hra vytvára ilúziu strácania sa na malej ploche.

Hrateľnosť je pomalá, rovnaká ako hlavné postavy. Ale v tomto smere verne kopíruje filmové horory z krajiny vychádzajúceho slnka, ktoré nejednému západnému divákovi pripadajú občas až nudné. No hra ponúka obrovskú výhodu aj pri pomalom tempe – aktívne zapojenie hráča kompenzuje pomalý dej a práveže umožňuje odlišný zážitok. Element odhaľovania záhady je funkčný a dokáže v celej dĺžke zamestnať vašu myseľ. Hrateľná časť ponúka aj dynamický prvok – no nečakajte arzenál plný olova.

Volá sa Camera Obscura a je to váš jediný nástroj, ktorý vám pomôže zdolávať nástrahy. Správa sa ako videoherná zbraň, no v skutočnosti je to fotoaparát s rozličnými šošovkami a filmami na boj s duchmi či ich

zachytávanie. Možno ho postupne upgradovať a získavať tzv. Spirit Points na čoraz lepšie vlastnosti, čo je typický videoherný prvok. Ale jeho základná funkcia je oslabovanie duchov, čo pripomína boj. Keď máte ducha v hľadáčku, snažte sa získať fotografiu. Čím ho dlhšie zameriavate, tým silnejší záblesk sa nabíja a ničivejšia fotografia vyjde. Červená farba šošoviek slúži na tento účel, modrá je oveľa mierumilovnejšia a vďaka nej sa snažíte vytvárať kolekciu duchov v správnom čase, lebo mnohí z nich sa len premávajú po mieste a máte málo času na ich cvaknutie.

A duchovia sa s vami chcú hrať. Nepredajú kožu lacno. Nebudú sa vám pchať do záberu. Skôr sa vám chcú držať v päťach a strašiť vás. Zdrhnúť vtedy, keď ich chcete zvečniť. Naľakať v momente, keď to určite nečakáte. Vystrašiť, ničiť, deptať. Znenazdajky sa objaviť a ukázať, že toto miesto patrí iba im a vy v úlohe nepozvaných hostí a votrelcov tu nemáte čo hľadať.

Azda preto je Wii verzia s ovládaním neraz intuitívnejšia ako PS2 predchodca. Pomalší pohyb je sčasti alternovaný nutnosťou a rýchlym pohybom pre otáčanie sa o 180 stupňov v snahe zistiť, či vás niekto akurát neprenasleduje. Viac ako kedykoľvek predtým si osvojíte túto funkciu a aspoň 30% času budete sledovať, čo sa deje za chrbtom a nie iba pred hrdinkinými očami na cestičke vpred.

Isteže, toto je typický horor, kde sa vás autori snažia dostať do pomykova a vystrašiť aj typickými ľakačkami, keď sa zrazu hádžu duchovia či podivné kreatúry do kamery. Ale funguje to. Keď sa tu a tam premáva nejaký podivný tvor, nie je vám všetko jedno. Perfektná atmosféra dediny je

Karmínové motýliky vás lákajú na nebezpečné a často zradné miesta.



pripravená zasiahnuť aj vašu obývačku – ale prirodzene, tento horor treba hrať v noci a mierne vypáliť surround pre nasatie efektov. A najlepšie funguje tzv. peep pohľad, kde sa snažíte odhaliť niečo v kúte miestnosti či cestičky – a čaká vás nájdenie predmetu alebo ďalšie vystrašenie.

Wii verzia má popri prepracovanom príbehu s niekoľkými prídavkami na konci aj nový mód s názvom Haunted House. Je to jednoduchý bonus, ktorý má niekoľko hrateľných foriem a jeho ďalšie sekvencie sa vám odomknú pri prechádzaní príbehu. Osobne sa mi najviac páči mód, kde vám autori mimoriadne často posielajú bubákov do kamery a vy prechádzate s Nunchakom i Remote a snažíte sa nimi hýbať čo najmenej – každý pohyb navyše odhalí, že ste sa zľakli. Je to psychologický efekt, ale funguje. Iný mód ráta s hľadaním stratených bábik, zatiaľ čo po vašej trajektórii kráča aj duch; ak sa zdržíte, hneď vás dobehne a jeho stretnutie je priam vražedné. Posledný typ je najjednoduchší a slúži ako repete z príbehu; snažíte sa cvakať bleskovo prechádzajúcich duchov na kameru. Nie je to trvanlivý mód ako hlavný príbeh, ale na 10 či 15-minútové krátke herné zážitky postačí.

Camera Obscura v akcii - efektívne zameranie a ešte lepšie načasovanie si žiada cvik.



Project Zero 2 prešiel aj drobnou grafickou úpravou, takže hra vyzerá viditeľne ostrejšie a detailnejšie, pričom zvuk v Dolby Pro Logic II robí čo najlepšie efekty. Celkovo je to príjemný, azda dnes už máličko staromódny zážitok. Ale je to silná alternatíva k akčným hororom a la Resident Evil, kde sa bez brokovnice ani nepohnete. Tu máte fotoaparát, dve sestry a dedinu, kde sa v štýle japonských hororov muselo stať niečo strašné a vy to pomaly odhaľujete. Je to intenzívny, aj keď miestami pomalý zážitok, ale aj po deviatich rokoch stojí za pozornosť.

7.5

- + skvelá atmosféra a ľakačky
- + scenár, príbeh, postavy, lokality
- + Camera Obscura ako herný nástroj
- + lepšia grafika, atmosférický zvuk
- niektoré časti pôsobia archaicky
- občas príliš pomalý pohyb postáv



PS3



ČERSTVÉ ZÁBERY Z GTA V!

Minulý rok stačili iba štyri písmená, aby sa na internete zastavil život. Dnes to možno budú tieto dva obrázky z Gran Theft Auto V, ktoré zverejnil Rockstar na svojich stránkach (thx, VG247).

A kde je dátum vydania, kde je trailer a ďalšie detaily?

“Sme zaneprázdnení prácami na hre. Všetko ide podľa plánov, hra je obrovským projektom. Už čoskoro budeme mať viac informácií aj materiálov na zverejnenie.”

Rockstar odôvodňuje dlhé pauzy medzi zverejnenými informáciami a ich počet tým, že chcú zaistiť, aby sa na verejnosť dostali na 100% korektné správy a aby vás nepripravili o prekvapenia, keď si hru zakúpíte. Kedy to bude, to zatiaľ nevie nik.

Rockstar prisľúbil ďalšie obrázky a trailer na najbližšie obdobie. Na augustovej GamesCom to však nebude, autori aj hovorca výstaviska vyvrátil správy o tom, že by sa GTA V malo v akejkoľvek podobe na výstave objaviť.

Čakanie ďalej pokračuje.



Tradičná voľba dobrého a zlého na smerovanie príbehu vplyv nemá.



A GAME OF THRONES

ÚSPEŠNE UKONČENÁ DRUHÁ SEZÓNA FANTASY SERIÁLU OD HBO MÁ NA SVOJOM KONTE MNOHO PRIAZNIVCOV. DOKONCA TOLKO, ŽE SA GAME OF THRONES PREDRALO DO SVETA HIER. ONO SA TO VŠAK DALO OČAKÁVAŤ, KEĎŽE SAMOTNÁ TÉMA JE NESMIERNE LUKRATÍVNA A HODÍ SA PRÁVE DO RÔZNYCH VIRTUÁLNYCH DOBRODRUŽSTIEV. PRVÝ POKUS GAME OF THRONE: GENESIS SA DO SRDC HRÁČOV PRÍLIŠ PRIAZNIVO NEZAPÍSAŁ A BOL SKÔR KOPANCOM MEDZI NOHY NIELEN MILOVNÍKOM STRATEGICKÝCH HIER, ALE AJ PRIAZNIVCOV SERIÁLOVEJ (A SAMOZREJME AJ KNIŽNEJ) PREDLOHY. ĎALŠIA ZMARENÁ LICENCIA – NIE PRVÁ A URČITE NIE ANI POSLEDNÁ. VÝVOJÁRI Z CYANIDE SA VŠAK NEVZDÁVAJÚ A POKÚŠAJÚ ŠŤASTIE ZNOVU. TENTORAZ PRESEDLALI NA INÝ HERNÝ ŽÁNER.

Pieseň ľadu a ohňa od G.R.R.Martina nie je tradičné fantasy v tolkienovskom štýle a nebudem ani veľmi klamať, že to v podstate vítam s otvorenou náručou. Všetci tí hobiti a elfovia istotne nejednému z nás lezú krkom. Orientácia viac na stredoveké reálie je cítiťelná okamžite, avšak nevyhneme sa ani protivníkovi, na ktorého nenatrafíte ani pri nočnom pochode tmavou uličkou

v sobotu nadržanom. Keby bolo nutné Game of Thrones k niečomu prirovnať, nebol by výhodnejší adept, než Dragon Age. Ten prvý, s podtitulom Origins. Aby to bolo kompletné, tak Game of Thrones predstavuje mierne vykuchané a mierne obmedzené Dragon Age: Origins. Tešíte a skáčete od radosti oslavujúc príchod schopnej RPG, s ktorou si síce druhý Zaklínač (a úprimne aj ten prvý) vytrie svoje kožené čižmy, ale aspoň zabijete pár letných večerov? Krotíte svoj optimizmus, je totiž pravdepodobné, že vás skolí spánok a podriemavajúc pred monitorom pocítite neskrotnú silu gravitácie pri nie práve najjemnejšom kontakte vašej hlavy s klávesnicou. Game of Thrones je totiž ako kniha. Hoci je zápletka a jej postupné rozmotávanie jedným z najvýraznejších kladov celej hry, musíte si uvedomiť, že kniha nie je hra a naopak. Rozprávanie príbehu založené na nekonečných dialógoch, ktoré tvoria väčšinu herného času, nemá dostačujúci spád,

no napriek tomu bude práve odhaľovanie zápletky najmarkantnejším dôvodom, prečo pokračovať ďalej. Obrovské množstvo dialógov je prezentované neuveriteľne staticky. Rozhovor dvoch postáv znamená jediné: počúvanie zle nadabovaných postáv s kamerou skáčucou z jedného ksichtu na druhý, pričom tieto zábery na voskové figuríny majú do lákavého snímania asi tolko, čo sledovanie sexuálneho harašmentu zubatých beští z Turca. Aby to nebolo málo, odklikávanie nekonečných konverzácií neodporúčam. Veľmi ľahko sa stratíte v množstve informácií. Znalosť predlohy považujem skôr za nutnosť, hoci sa dostane k vysvetleniu mnohého, všetko je to len tak medzi rečou. Na druhú stranu sa zrejme medzi hernou obcou nájde málokto, komu nebude známa funkcia Nočnej stráže či prítomnosť Steny. A že Lannisterovci splácajú svoje dlhy, vieme aj z rôznych meme. Známy svet a v ňom nová zápletka nepochádzajúca z Martinovho pera sa vydarila, spisovateľ môže byť na virtuálnych spisovateľov hrdý, ale berte ako fakt to, že musíte vedieť, o čo ide. Ak nie a

ste Hrou o tróny nepoškvrnení, aspoň sa vám do obzoru dostane jedno skvelé fantasy a nadmieru kvalitný seriál. Podme ale už konkrétne: v hre sledujete putovanie dvoch odlišných postáv. Striedavo ovládáte raz jedného, raz druhého a ide o značne rozdielne charaktery, ktoré vám prirastú k srdcu istotne viac, než blondatý rytier v nablýskanej zbroji. Mors Westford je chlap, ktorý má najlepšie roky za sebou. Šedivý vlas a nejedna jazva na tvári z neho robí neskutočne príťažlivú postavu z prostého dôvodu; vzhliadate naňho ako na mentora. Skúsený harcovník Nočnej hliadky má svojský prístup k riešeniu vecí, je bojovník telom i dušou, no to neznamená, že kedysi nemal rodinu, lásku a všetky tie veci, ktoré sú zástupcom Nočnej hliadky odriekané. Putovanie Morsa sa skladá z pochodu na severe, pretože zima prichádza a vírzigajúci sneh pod nohami postáv má prekvapivo príťažlivý štýl. Alester Sarwyck je protipólom Morsa a taktiež si s ním užijete viac diplomacie a rôznych rozhodnutí, než s Morsom, ktorý uznáva viac silu meča, než jazyka. Alester sa vracia po 15 rokoch do Riverspringu, ktorého panovníkom by sa mal stať po skone svojho otca ako najstarší syn, avšak všetko sa samozrejme tak trochu intrigánsky zamotá. Rod Sarwyckovcov drukujúcich k Lannisterovcom sa stane akýmsi protipólom k Morsovmu príbehu a hoci sa dej odohráva na iných miestach, je spojený a príjemne sa celé rozprávanie dopĺňa.



Slečna zatancuje aj pre psíka a veríme, že zostane len pri tanci.



Boje v exteriéroch sú omnoho prehľadnejšie a kamera nerobí zbytočnú neplech.

Teda bolo by to aj chytľavé a lákavé, nebyť možno príliš veľkého počtu dialógov, z ktorých je väčšina, buď zbytočných, alebo zbytočne naťahovaných. Hra totiž nie je kniha, ako bolo spomenuté o niekoľko odsekoch vyššie. Mnoho postranných dialógov vás môže len zbytočne zamotať. Máte za úlohu sa niekam dostať, takže viete, že sa cestou nevyhnete nejednému rozhovoru a celé hranie tak spočíva v primitívnom chodení po virtuálnom bludisku. Samotná hrateľnosť je tesne nad bodom mrazu a nezachráni to ani dobre napísaný príbeh.

Bonusom sú rôzne možnosti voľby, ktoré vás na vašej ceste pravidelne postretnú. Či už sa rozhodnete krutým spôsobom zabíjať, alebo necháte zvíťaziť láskavé srdce a rozum, dopad na celkové dianie to veľký nemá. Stále sa aspoň profilujú jednotlivé postavy, ktorých konanie je neskôr zohľadnené v rozhovoroch. Odklon od príbehovej cesty a vetvenie nemali v Cyanide zrejme v pláne.

Okrem kecania a poslíčkovania sa pokúša hrateľnosť osviežiť súbojový systém. Príde aj na boj a nie raz si zasviníte meč nepriateľskou krvou. Tento model však

nedokáže utiahnuť hrateľnosť a udržať dostatočne vysokú úroveň príťažlivosti. Ak sa začne rezať, je možné čas spomaliť – ale nie zastaviť – rozdáвате príkazy, ako sa majú jednotlivé postavy správať, ktoré schopnosti používať, na koho útočiť a všetko to je zábavné len tak priemerne a ani (ne)pestrosť nepriateľov tomu príliš nepridáva.

Rozdelenie na tri povolania nie je žiadnou novinkou, pričom hneď teraz zabudnite na lákavého lukostrelca. Ak hru niekto testoval, istotne by si povšimol, že z diaľky sa útočiť nedá a potom to celé vyzerá tak, že pálite šípy do protivníka tak, že jeho hrotom mu doslova vypichnete oko. Levelovanie postáv podľa tradičnej schémy vám otvorí lepšie skilly, vyberáte ich z klasickej lišty (ako v akejkoľvek MMORPG), naklikáte tri činnosti za sebou a už len pozeráte na ten chaos na obrazovke.

Celkovo pôsobí interface a ovládanie neskutočne odfláknutým dojmom. Kamera je v úzkych priestoroch alebo pri viacerých postavách neskutočne chaotická. Hoci ju môžete ovládať, je príliš blízko hlavného hrdinu, takže často nevidíte to, čo sa deje okolo vás. Neláka vás ani pomerne skromný loot, pretože upížať sa to dá aj mečom, ktorý nosíte so sebou už jednu-dve úrovne a lopotiť sa za obchodníkmi podľa nie práve najprehľadnejšej mapy, bude málokto.

A potom sú tu drobnosti, chybičky krásy, pády do operačného systému, žiadna reakcia na postavu pri zmene jej ošatenia, takže ak si člen Nočnej hliadky na seba vezme handry kráľovskej stráže, nikomu to nevadí. Nebude vás

baviť chodiť po mŕtvolách, ktoré odhalia nejaký ten vercajk alebo zlato navyše až v momente, kedy budete pri nich, podobne je to s ostatnými aktívnymi predmetmi, takže prehliadnuť páku v šere nie je ničím nezvyčajným. Prečo musí aj Alester zbierať drobáky, hoci je právoplatným nasledovníkom trónu jedného z kráľovstiev, nestojí radšej ani za zmienku. Naopak potešilo prevtelenie sa do psa pri hraní za Morsa, kde stopujete podľa pachu – na druhú stranu ide len o ďalší spôsob, ako dostať hráča z bodu A do bodu B.

Game of Thrones je neskutočne lineárna hra a až na niekoľko postranných questov sa nedostanete z príbehovej línie, ktorá je tvrdo naskriptovaná a vopred daná. Nie je to Call of Duty, ale obmedzenie z tohto prameniace vás prepleskne podobne ako výlet z klimatizovanej miestnosti do najbližšej jedálne pri pražiacom slnku.

Technické spracovanie je pod hranicou únosnosti. Dabing sme si už načrtli vyššie a skutočne nie je o čo stáť. Plochosť hlasov a odrapkané dialógy sa pri tak lákavej značke skutočne nenosia. Zvukové efekty nijak

nevyčnievajú, poteší dobre známa ústredná melódia zo seriálu, ale kvôli tomu si hru nekupujete. Grafika sa úspešne borí v bahne podpriemernosti. Interiéry sú poväčšinou pusté alebo nezaujímavé. Vizuálne ide o nutné zlo, ktoré neprekvapí, nepoteší a nájdete len zopár architektonicky lákavých miest, kde sa aspoň na chvíľu zastavíte a poobzeráte sa okolo seba. Málo kvalitné textúry a slabé modely postáv vám síce nespôsobia žalúdočné problémy, no jasať nebudete. Aj keď je pravda, že hru rozbeháte aj na staršom stroji.

Ako z toho všetkého von? Game of Thrones má dušu, má čo ponúknuť, ale baviť sa budú výhradne fanúšikovia série, ktorým nevadí to, že väčšinu času budú sledovať rozhovory a hrateľnosť je založená len na nie práve zábavných herných prvkoch. Je to ako kniha, kde je nutným zlom prerušujúcim sledovanie príbehu samotné hranie. A teraz hodnotíme práve hru.

5.0

- + príbeh
- + dobre prevedená predloha
- + hlavní hrdinovia

- samotná hrateľnosť
- lineárnosť
- únavné dialógy
- AI nepriateľov i kolegov

A teraz presne namieriť do ľavého oka. Hups, prepáč, hrotom som ti poškriabal rohovku.





Kooperácia vás skvele zabaví nie len na jedno prejdenie.

3DS

HEROES OF RUIN

BLIZZARD JE JEDNOU Z TÝCH SPOLOČNOSTÍ, KTORÉ UDÁVAJÚ TRENDY A TOTO VÝNIMOČNÉ POSTAVENIE AJ NÁLEŽITE VYUŽÍVA. NEDÁVNE VYDANIE DIABLO 3 BOLO UDALOSŤOU, NA KTORÚ NEMALÁ ČASŤ HERNEJ OBCE ČAKALA POMERNE DLHO. A NIET SA ČOMU ČUDOVAŤ (KONIEC KONCOV STALO SA TO AJ PRI PREDCHÁDZAJÚCICH ČASTIACH), ŽE NA TAKOMTO OBROVSKOM ZNOVUZRODENÍ SUBŽÁNRU TÝCHTO „KLIKAČIEK“ SI NEJEDNA FIRMA SNAŽÍ PRIHRIAŤ SVOJU POLIEVOČKU. SQUARE ENIX VŠAK NA TO IDE PO SVOJOM A CHCE UKÁZAŤ, ŽE TAKÉTO HRY NIE SÚ LEN DOMÉNOU PC. A KED BUDETE NA CESTÁCH, ĎALEKO OD SVOJHO DIABLA, TAK SI MÔŽETE DO KAPSY PRIHODIŤ HEROES OF RUIN NA 3DS.

Nintendo sa síce o svoje 3DS začína poctivo starať, čo sa týka množstva aj kvality vydávaných hier, no takýto typ RPG v line-upe ešte chýba. Heroes of Ruin teda môžeme označiť aj za priekopníka žánru na tejto platforme a zároveň hru, ktorá nám snaží ukázať, ako si handheld s takýmto typom dokáže poradiť. A snád sa na mňa nenahneváte, keď vám hneď v úvode prezradím, že na to ide dobre a vývojárom zo štúdia n-Space sa konečne podarilo nájsť si vlastnú tvár.

Heroes of Ruin je možno až príliš klasickým predstaviteľom žánru akčných RPG a inak tomu nie je ani v oblasti herného príbehu. Možno práve už spomínané Diablo tu ide zlým príkladom, no na druhú stranu ukazuje, že prepracované hrdinské drámy občas ani netreba. Príbeh sa tu síce vyskytuje, no je len drobnou zámienkou na sekanie všetkých tých monštier po stovkách. Aj napriek tomu je fantasy svet spracovaný príjemne aj vcelku originálne.

Vy sa v ňom ocitáte ako jeden zo štvorice hrdinov, ktorí sa vydávajú do mesta Nexus, aby zachránili kráľa Ataraxa. On je jedným z pôvodných ruinlordov, ktorí objavili silu pradávnych kryštálov, vďaka ktorým získavajú neobmedzenú moc a formu mocných stvorení. Teraz však trpí kliatbou, ktorá ničí nielen jeho, ale aj celé kráľovstvo. A vy sa musíte presekať nekonečným zástupom nepriateľov, aby ste zachránili osud sveta. Nechýbajú vedľajšie postavy, trochu klišovité mocenské boje aj

predvídateľné dejové zvraty. Dokonca dva. Skutočne to nie je žiaden veľký zázrak, no ako pozadie na vašej krvavej ceste slúži dobre. Navyše vás aj príjemne motivuje postupovať vpred a ako som už spomínal, vykresľuje sa tým sympatický fantasy svet, ktorý pôsobí neopozerane.

Heroes of Ruin vsádza na istotu a možno práve preto chýba výraznejšia dávka kreativity, ktorá by mu vdýchla vlastnú identitu. Od začiatku až do konca je len súhrnom žánrových štandardov, len aby autori náhodou nespravili krok vedľa. Treba uznať, že im to pomerne vychádza. Platí to, samozrejme, aj pre hrdinov. Okrem podivného zvieracieho výzoru sú to úplne bežné 4 classy: Vindicator má najsilnejšie útoky nablízko; Savage je taktiež vhodný na útoky nablízko, no pomáha mu vyššia rýchlosť; Gunslinger a Alchitect sú postavy presne opačné, nebezpečné hlavne na diaľku, no aj medzi nimi sú rozdiely vo využívaní zbraní a skillov. Celkovo sú postavy veľmi dobre vybalansované a každý si nájde tú svoju. Tomu sú prispôsobené aj sady skillov a samozrejme vybavenie. Možnosti vizuálnej customizácie postavy sú bohužiaľ veľmi obmedzené.

Svet v Heroes of Ruin je tvorený hlavným

Čakajú na vás zaujímaví bossovia.



mestom Nexus a niekoľkými ďalšími typologicky odlišnými prostrediami. Nexus je akýmsi hubom, kde vám zadávajú hlavné aj vedľajšie questy, nájdete tu postavy na rozhovor a obchodníkov všetkého druhu, špecifickým pre postavy, špeciálnych na silné vybavenie aj na rôzne doplnky a elixíry. Z neho vyrážate do sveta, kde najskôr máte otvorené jedno prostredie a postupne si odomykáte ďalšie: jaskyne, bažiny, ľadové hory a istú špeciálnu lokalitu s pokriveným časom a priestorom, ktorá sa vznáša kdesi vo vesmíre. Odlišné sú nie len vizuálne, ale aj svojimi nepriateľmi, obyvateľmi a bossmi. Je tu však pár problémov. Postup medzi nimi je po väčšinu času až príliš nalinajkovaný, takže prostredia nestriedate, ale v jednom ste až dovtedy, kým ho nevyčistíte a neotvorí sa vám ďalšie. To je samozrejme obmedzené len na hlavné questy, vedľajšie môžete plniť ľubovoľne.

Veľkou variabilitou neoplyvajú ani samotné questy, no záhadne vám táto generickosť až tak vadiť nebude, keďže sekanie, strieľanie, rúbanie a všetko ostatné náramne baví. Za každú postavu, v každej úrovni, v každej úlohe. Aj keď je to len nosenie vecí. Geniálnym spestrením sú denne updatované výzvy, tiež vo forme questov. A tiež za ne dostávate odmeny. Okolo nich je dokonca vystavaná celá komunita, ktorá umožňuje prehľadné spravovanie výziev. Navyše v nich môžete súťažiť proti ostatným hráčom. Až na ne je bohužiaľ Heroes of Ruin na prvé hranie až príliš jednoduchá a až do konca nebudete mať s ničím problém. Elixírov budete mať veľa, peňazí ešte viac a bossovia sú len otázkou pár dobre vedených úderov. Obrovský skok je pri záverečnom, ktorý vám dá skutočne zabrať. Síce doňho



Vybalansovanie classov rozširuje možnosti multiplayeru.

stačí len rúbať, no aj tak bude po prvýkrát tvrdým orieškom. Ďalším problémom je, že hru na 100% dorazíte do 10 hodín. O to viac narastie význam denných výziev a potešia aj veľmi dobre spracované puzzly.

Ovládanie slušne využíva aj možnosti handheldu, pritom však zostáva zlatým štandardom, aký všetci dobre poznáme. Len namiesto myšky využívate Circle Pad. Hra nevyžaduje žiadne ďalšie rozšírenie. Schopnosti sú síce obmedzené len na hlavný útok a 3 ďalšie, no strom skillov poskytuje slušnú variabilitu. Intuitívne je aj používanie elixírov na manu a život, únik a interakcia s prostredím. Autori sa s ovládaním perfektne vyhrali, aby dokonale sedelo zariadeniu.

Heroes of Ruin je zábavná aj v hre jedného hráča, no to pravé jej sila je až v kooperatívnej hre a je jedno, či idete lokálne, alebo online (aj tu máte možnosti nastavenia a vždy pri zapnutí hry). Spolu sa do hry môžete pustiť až štyria a to otvára nové možnosti, kedy môžete vďaka rozdielnosti tried aj celkom slušne taktizovať. S ostatnými hráčmi môžete obchodovať, vďaka čomu sa môžete dopracovať k unikátnym predmetom. Zaujímavé

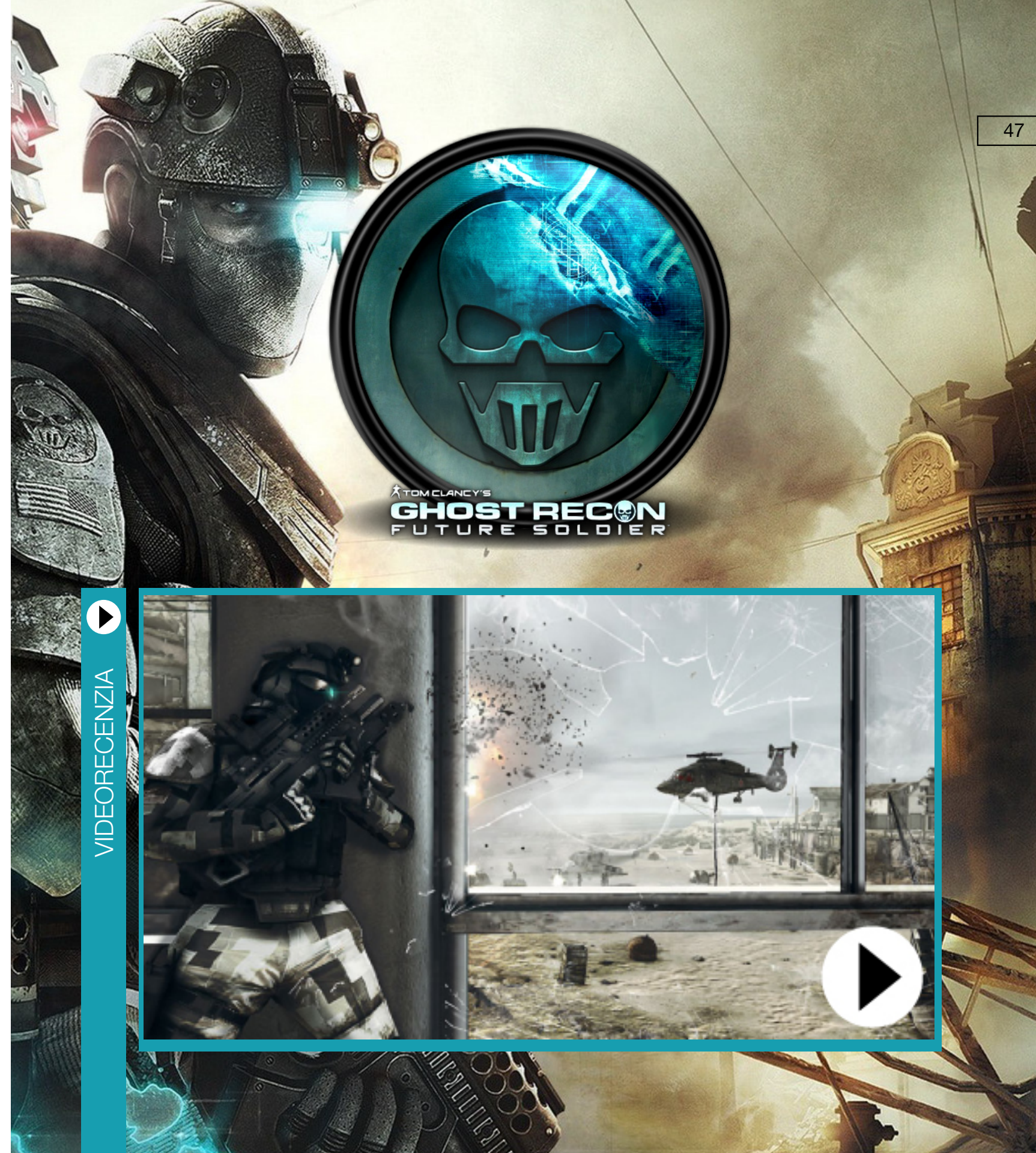
sú aj možnosti StreetPass a SpotPass, ktoré rozširujú funkcionality obchodovania a výziev. Bohužiaľ ešte treba vyladiť problémy pri online hraní. Lagy sú len ojedinelé.

Graficky nie je čo vytknúť. Vyzerá veľmi dobre, aj keď nie úplne najlepšie. Zaujímavé však je, že hra vaše 3DSko rozpáli ako pec. Asi si predsa len vykreslenie pomerne rozsiahlych dungeonov pýta všetok výkon. Kvalitne je spracované aj 3D, aj keď väčší význam nemá. Zvuk je bohužiaľ nevýrazný. Nadabované sú len niektoré prestrihové scény a minimum dialógov. Ostatok si musí vystačiť s titulkami. Rovnako nevýrazná je hudba, ktorú budete mať takmer problém postrehnúť. A nepotešia vás ani nekonečné loadingy. No aj napriek tomu je Heroes of Ruin krásnou ukážkou jednoduchej akčnej RPG, ktorá na 3DS vôbec nemusí ťažiť len z toho, že nemá konkurenciu, ale zaujme aj už skúsenejších hráčov chytľavou hrateľnosťou.

7.0

- + rýchla a jednoduchá hrateľnosť
- + rôznorodosť classov
- + variabilita skillov
- + grafika
- + výborný coop online aj lokálne
- + systém výziev

- zvuk
- málo kreativity
- dĺžka
- problémy pri online



VIDEORECENZIA





STEEL BATTALION: HEAVY ARMOR

JE AŽ ŤAŽKÉ UVERIŤ, AKÉ NÁROČNÉ VÔBEC MÔŽE BYŤ SPRAVIŤ ZAUJÍMAVÝ A KVALITNÝ TITUL PRE KINECT. SAMOZREJME, EXISTUJE MNOŽSTVO KVALITNÝCH A ZÁBAVNÝCH TITULOV, PRI KTORÝCH SA DÁ STRÁVIŤ KOPA ČASU. OD TANCOVANIA, CEZ ZÁBAVNÝ PARK ANIMOVANÉHO GIGANTA, AŽ PO BÁBKOVÝ WESTERN SA DOKÁŽE ZABAVIŤ KAŽDÝ. NO A POTOM JE TU TÁ DRUHÁ KATEGÓRIA HIER, KTORÉ SÚ NAŠŤASTIE V MENŠINE. PRED VYDANÍM MASÍRUJÚ HRÁČOV SILNÝMI SLOVAMI, NO ICH KADENCIA V RÔZNYCH PREZENTÁCIÁCH POSTUPNE KLESÁ, AŽ SA HRA POMALY STRÁCA Z DOHLADU A O CHVÍLU NA TO SA DOSTANE NA TRH. A TO JE TEN MOMENT, KEDY ZOMIERA KAŽDÝ NÁDEJNÝ NÁPAD V AGÓNII VÝVOJÁRSKEJ NESCHOPNOSTI, NECHUTI, NEOCHOTY.

A pritom určite nie len ja som sa na nový Steel Battalion: Heavy Armor tešil. Už ako malý som z pôvodných Transformerov a krásneho stop-motion béčka Robot Jox tiekol ako stará práčka. A práve táto hra sa najmä druhej uvedenej plechovej

držkovej podobala najviac, aj keď je pravda, že téma bitiek gigantických mečov sa opäť dostáva do pozornosti hráčov. Zvlášť, ak zoberieme do úvahy históriu tejto série, meno vývojárov aj pomerne sľubný koncept, tak skutočne nebol dôvod netešiť sa.

Vo svojej histórii si séria Steel Battalion prešla dlhou cestou ako môžete dnes vidieť. A to je Heavy Armor len tretou časťou. V prvých dvoch hrách si autori do svojich obývačiek preniesli kokpit gigantických bojových strojov v podobe síce nepraktického, no reálneho ovládača s dvoma joystickmi, pedálmi a všetkým ostatným, čo pri riadení mecha môžete potrebovať. Tentoraz sa však kokpit stáva z vašich obývačiek. Vďaka Kinectu. Heavy Armor ustupuje od hardcore simulácie k hardcore mávaniu rukami pred sebou (často bez výsledku, no k tomu neskôr), pričom časť ovládacej schémy preberá aj klasický

Hra vám umožní
trpieť kooperatívne.

xboxový ovládač. Nápad je to pekný. Zatiaľ.

Hra začína vcelku dobre, no je to len maska hnilobného zápachu, ktorého sa nezbavíte dovtedy, kým nepreženiete disk skartovačkou. Zavedie vás do sveta budúcnosti, no nie je to budúcnosť, akú si predstavujete. A možno aj vďaka svojej netradičnosti vás svet roku 2082 dokáže už hneď v úvode zaujať. Pred vyše 60 rokmi sa na svete objavil nebezpečný mikrób požierajúci kremík. Celá spoločnosť sa behom krátkej chvíle zrútila a z jej ruín povstala nová. Tá sa ocitá o 100 rokov späť, vládnu jej elektrónky a despotická ruka autokratického režimu novej OSN (familiárne nazvanej „Ujovia“). Modrá už nie je dostatočne dobrá a tak si za svoju farbu nová OSN vyberá červenú. A svoje korene má v Číne. Proti nej stojíte vy a zopár ďalších členov amerického odboja, ktorých čaká cesta naprieč hrdinskými klišé za záchranou sveta od tyranie a utlačania.

Najskôr však treba pozbierať odboj, ktorý úprimne nevyzerá, že by si dokázal poradiť s pár výtržníkmi na ulici, nie to ešte so svetovou veľmocou. Do hĺbky hru posúva výraznejší osobný charakter niektorých členov, no žiaden zázrak nečakajte. A zo začiatku to aj tak vyzerá, že sa celkom

slušne dokážete zžiť so svojou postavou. Môžete podávať ruky, chytať omočené jablká a podobne. A hneď na to sa dostávate do tréningu so svojim VT – vertikálnym tankom, čo je vlastne klasický dvojnohý mech, akurát vystavaný z reálií sveta na úrovni druhej svetovej vojny. A také je v hre všetko.

Už v priebehu úvodného tutoriálu si začnete uvedomovať, čo vám v hre chýba najviac – antidepresíva, prípadne iné legálne drogy. A bude sa to už len zhoršovať až do stavu, kedy vás prepadnú samovražedné chůtky a po vyfajčení bobkového listu si začnete ubližovať. Pritom toto nie je typ zlej hry kategórie Postal 3 alebo FlatOut3. Heavy Armor vás chce psychicky týrať, šikanovať a teší sa z vášho zúfalstva. Lebo už od začiatku viete, že ono by to vôbec nemuselo dopadnúť tak zle, len keby... A tých keby je tu strašne veľa. Od niektorých základných dizajnových chýb až po najväčší kameň úrazu, ktorým je neovládateľnosť. Tá je na ešte horšej úrovni ako bola v Sonic Free Riders a to už tam si vaše pohyby vykladala hra pravdepodobne podľa vlastnej vôle.

Videá aj prezentácia vás síce dokážu nabudiť, sú spracované dobre, vojnový dej sa aj slušne vyvíja, no čo z toho, keď sa rozplačete v momente, ako zbadáte loadingovú obrazovku misie. Niekedy to dokonca vyzerá tak, že na hre pracovali dva úplne separované tímy. Jeden vymýšľal náplň, druhý zas stojí za ovládaním. No a tieto dve časti sú maximálne nekompatibilné. Chodenie, mierenie a strieľanie s vašim robotom prostredníctvom ovládača je v pohode, aj keď na potreby niektorých herných momentov je

Aj napriek radaru
často nevíete, čo
o vás hra vlastne
chce.





Umiestnenie tlačidla na autodeštrukciu je priam fascinujúce a praktické. Stlačíte ho neraz. Nechtiac.

strašne neohrabané.

Pre podstatnú časť herných akcií, sa ovládačom stávate vy. A vtedy od hry utekáte, rozbiejate reálne ovládače, vyhadzujete konzolu von oknom a želáte si, aby vás trafil radšej guľový blesk. Nad odozvou rozoznávania pohybov sa ešte dá prižmúriť oko, čo sa však prehrýzť nedá, to je rozoznávanie pohybov, ktorého úspešnosť sa pohybuje snád' niekde na úrovni štatistických chýb. A že práve na pohybové ovládanie sú namapované prvky, ktoré rozhodujú o vašom živote, netreba snád' pripomínať. Nie len prezeranie po (veľmi pekne spracovanom) mechovi, ale aj interakcia s postavami, menenie pozícií, operovanie s obrazovkami a tlačidlami na všetko možné. A keďže v kokpíte je tesno, tak nikdy nespravíte presne to, čo by ste

chceli.

Úrovně sú poskladané z pomerne prísnych koridorov a aj vďaka tomu vám nepriatelia nič nedarujú. Aj keď ich umelá inteligencia je približne na úrovni prvokov, tak svojou presnosťou a silou vás zaskočia aj obyčajní pešiáci. A to proti vám stojí aj rôzna technika. V tomto prostredí každá strela znamená červené svetielko na vašom mechovi. A vy namiesto toho, aby ste zmenili typ strely, tak si zavriete okienko. Alebo namiesto vyťahnutia periskopu len mávate rukami pred sebou a nechávate sa ostreľovať bazukou. Prípadne, čo je už ale úplná čerešnička na torte, namiesto vyvetrania stlačíte tlačidlo pre automatickú deštrukciu. Je úplne najlepší nápad v preplnenom kokpíte v hre, ktorá nedokáže poriadne rozoznať jednoduché mávnutie rukou, dať takéto tlačidlo hneď vedľa vetrania.

Celkovo v Heavy Armor narazíte na postupne gradovaných 32 misií, no tie sú už v prvej tretine pekľene ťažké vďaka ovládaniu. Väčšina z nich vám zaberie približne 5 - 10 minút (hlavne tie, v ktorých ste limitovaní časom),

no budete sa s nimi babrať dlhé hodiny. Jednak často neviete, čo od vás hra chce, no a potom je tu to ovládanie. Aj vojak vás dokáže zložiť a tak sa musíte často naučiť presné pozície nepriateľov. Niektoré misie vám dajú aj AI spolubojovníkov (blbých), ktorých cez Live môžu nahradiť živí spoluhráči. Plusom je, že sa netrápíte sami. Je tu pár fajn momentov, kedy musíte zastaviť nepriateľa, ktorý sa k vám snaží preniknúť, prípadne sa rýchlo zbaviť granátu. No aj tie zhadzuje na kolená a brutálne znásilňuje ovládanie. From Software si stoja za svojou povestťou a vydali ďalší skvost, ktorý prejde len minimum skutočne vytrvalých hráčov.

Graficky je Heavy Armor pomerne vydarená, hlavne postavy a interiéry. Potešia špičkovy spracované videá a plusom je aj

to, že v hre nenarazíte na lagy. Dokonca aj zvuk je veľmi dobrý a to komplexne. Hudba sa počúva príjemne, dabling je skvelý vo všetkých jazykoch, zvukové efekty sú príjemne duté a plechové, aby navodili ten správny zastaraný dojem. Sú to maličkosti, ale nedokážu zlepšiť výsledné skóre.

Mnohí označujú Heavy Armor za nehrateľnú. Ja by som až tak ďaleko nešiel. Je len skutočne veľmi ťažko hrateľná, demotiváciu posúva na hranicu šialenstva a šikany, je len pre tých najextrémnejších, ktorí dokážu stráviť hodiny učením sa misií naspamäť, pričom ani potom nemajú istotu, že ich prejdú, lebo stále je len malá šanca, že im pohyby hra rozozná správne. Následné obrazovky s dôvodom úmrtia sú už len plúvancom do tváre hráčov, keď sa márne snažia zabrániť blížiacej sa katastrofe, ale vyzerajú len ako vážne prípady z najbližšej liečebne. Ak sa nechcete stať adeptom na lobotómiu, tak sa hre vyhnite čo najväčším oblúkom.

2.0

- + grafika
- + zvuk
- + možnosť upraviť si mecha

- maximálna úroveň frustrácie
- mizerné ovládanie
- niektoré predskriptované akcie a dizajn neprispôbený ovládaniu



Túto krásavicu budete mať pod palcom.



SCANIA TRUCK SIMULATOR

DETSKÉ SNY SA VĎAKA HRÁM STÁVAJÚ ĽAHKO SKUTOČNOSŤOU. AJ KEĎ LEN TOUTO VIRTUÁLNOU, ALE PREDSA MÁME MOŽNOSŤ VYSKÚŠAŤ SI ČINNOSŤ, KU KTOREJ BY SME, ČI UŽ Z RACIONÁLNYCH, ALEBO ČISTO PRAGMATICKÝCH DÔVODOV ANI LEN NEPRIČUCHLI. A TERAZ NIK NESPOMÍNA NA KRUŠNÉ ZÁŽITKY SO SIMULÁTOROM SMETIARSKÉHO AUTA. ALE NAPRÍKLAD TAKÝM VOJAKOM V BOJOVOM POLI, FUTBALISTOM ALEBO GENERÁLOM SA NESTANETE LEN TAK PO POSLANÍ ŽIVOTOPISU NA NEMENOVANÝ SERVER. ALEBO NAPRÍKLAD VODIČOM KAMIÓNU.

steže, vlhký sen každého z nás je postavený na odlišných základoch, no ovládať niekoľko ton vážiace kolos, ktorý vzbudzuje rešpekt a zároveň túžbu skúsiť si jeho ovládanie, vo vás buď je alebo nie. A je jedno, či ste chceli byť pri robení báboviek v pieskovisku kozmonautom, policajtom, alebo smetiariom. Českí vývojári z SCS Software to veľmi dobre vedia a možno kedysi aj oni zaspávali s plastovou liazkou na nočnom stolíku.

Napriek tomu, že SCS Software nepatrí medzi veľké zvieratá na hernom trhu a neprodukuje nejaké to Call of Honor 14, biznis rozbehli dobre. Rozhodli sa zaplátať diery na trhu práve so simulátormi kamiónov, ktorých vydali nespočetne mnoho. Nebudeme si nič nahovárať; kdekoho

úporné putovanie sem a tam s nemotorným vehiklom nevruší, avšak hŕstka z nás je, a preto či ide o Euro Truck Simulator alebo 18 Wheels of Steel, spokojnosť prevládala napriek nemalým chybičkám krásy.

Tým sa nepodarilo vyhnúť ani tentoraz, ale o všetkom postupne. Už samotný názov napovedá, že tentoraz nebudeme brázdiť stovky kilometrov ciest s rôznymi truckmi, ale dostaneme do rúk jeden ťahač. Nie, nepôjde o Aviu, diablov to stroj a piráta ciest, lež Scaniu. Táto obrovitá kráska má nádherné tvary, príjemný interiér a nie je to žiadna lenivá opacha. Napriek kvalitám samotného stroja tým výrazne upadá rôznorodosť a povedzme si to úprimne a na rovinu, meniť len farbu svojho tátoša nie je to pravé, bezolovnaté nech je to akokoľvek schopná mašina prevedená verne do virtuálnej podoby.

V podstate vás v Scania Truck Driving Simulator čaká výrazný odklon od podstaty podobných hier, ktorým naposledy zasadil neférovú ranu medzi nohy nepodarený

Rig'n'Roll z ruskej produkcie. Aj tu dostávate svet, a to dokonca pomerne pestrý, no zároveň tak trochu menší a scvrknutý, v ktorom si vychutnáte horské cesty a serpentíny mimo mesta či v ňom, zavítate na farmu a do akéhosi kameňolomu. Lenže čo bolo minule odobrené Kariérou, v ktorej ste si vyberali zakázky, tankovali naftu, a vôbec sa starali o taký minimikronanomanagement, je tentoraz odfláknuté tým, že na mape nájdete vyznačené miesta, kde môžete prevziať náklad. Logicky ho treba dopraviť na určité miesto, ozve sa fanfára a vy dostanete – a teraz pozor, prichádza rana z milosti – body.

Ak vás to totiž po určitom čase omrzí, (A verte tomu, že sa tak stane), uvidíte, koľko ste za svoju hru nazbierali bodov ani pozíciu netreba ukladať, veď to rozbehnete znovu. Jazdením ako prasa (alebo si dosadíte ekvivalent rozmazaného fracka v tatinkovom bavoráku či oktávke) dostanete body mínusové, takže no-no-no, na červenú sa neprechádza, lebo... lebo dostanete menej bodov? Strach z nulového ohodnotenia je absolútne nevýrazný ani

kontrolujúcich policajtov tu nenájdete, takže si jazdíte ako len chcete.

V tomto móde nezbierate ani peniažky do virtuálnej kasičky, dokonca sú benzínové pumpy len zbytočnou okrasou. Isteže, menia sa poveternostné podmienky, takže občas zaprší. Jazdíte i v noci a verte, že mimo mesta je viditeľnosť znížená a tma je skutočne čierna. Ale stále je to málo, svet je to pomerne pustý a ľahko opozerateľný. Nečakáme orgie v zmysle posledného Need for Speed, ale čosi viac, výraznejší posun vpred. Naopak sa podaril interiér Scanie, z ktorého sa vám nebude chcieť vystúpiť. Umelá inteligencia ostatných jazdcov znovu s prehľadom podlieza latku čo i len základných pudov vodiča a prejavuje sa totálnou ignoráciou a strojovosťou. Takže áno, málokedy berú do úvahy vaše počínanie, bezdôvodne zastavujú a už sa nepohnú, nelogicky menia svoju rýchlosť a kopec ďalších drobností, ktoré z nich robia len kulisy.

Zdalo by sa, že Scania Truck Driving Simulator jednoducho nemá čo ponúknuť a tentoraz to už v SCS Software skutočne prehrali. Bolo by im však zbytočné kriviť, hra je tentoraz založená na precíznom ovládaní konkrétneho stroja. Vyskúšate si to už v spomínanom otvorenom svete, zároveň tu na vás čaká prezentácia spoločnosti Scania a rôzne súťaže zručnosti. Tréningové centrum môžete preskočiť v iných hrách, pretože pohnúť sa a zabrzdiť je predsa primitívne, no cúvať s návesom už taká

Nočné mesto nijako neosloví, premávka je chabá kedykoľvek.



prdel nie je. Ani v hre a ani v skutočnosti. Len si pripojte za svoju domácu káricku vozík a uvidíte. Práve v tom, že bude pre vás náročnou výzvou aj zacúvanie na vybrané miesto, je plahočenie sa vo výcvikovom centre zábavou. A následne frustráciou, pretože ak to nejde, tak to nejde a sami uznáte, že tí kamionisti predsa len čosi vedieť musia, nie len chlastať energetické nápoje a upchávať kruhové objazdy.

Následne si môžete vyskúšať výzvy zručnosti pred divákmi, ktoré sa každoročne konajú aj v skutočnosti za medzinárodnej účasti mladých kamionistov. Tento špecifický druh zábavy má svoje čaro, pretože zaujímavou formou testujete svoje schopnosti a zvyšujete aspoň virtuálny skill. Lenže krivka zábavnosti má u každého iný charakter a u niekoho môže strmo klesať po niekoľkých minútach. Ak ale hráča manévrovanie chytí za srdce, užije si skvelú zábavu, ktorá vyžaduje nielen držať plynový pedál na podlahe.

Ponuka módov je rozšírená aj o špeciálne misie priamo v teréne pri rôznych situáciách. Divákmi zaplnené plochy vystriedajú konkrétne situácie. Či už máte za povinnosť prejsť zúženým priestorom k pódiu pri rockovom koncerte a prevziať na tomto mieste náves a odísť s ním alebo dostanete za úlohu prejsť vybranú trasu na ceste smrti v peruanských Andách, znovu sa do popredia dostanú vaše schopnosti precíznosti a citu pri samotnej jazde. Kamión s návesom vyžaduje odlišný prístup a jazda po serpentínach tak predstavuje menšie peklo. V podstate máte za úlohu vyhýbať sa na vybranej trase prekážkam bez kontaktu s nimi a to v čo možno najkratšom čase. Hodnotenie v bodoch nie je dostatočnou motiváciou, tou sa stáva práve samotný akt zvládnutia úlohy.

Klady a zápory Scania Truck Driving Simulator sú jasne dané. Na rozdiel od iných simulátorov kamiónov je najnovší produkt SCS Software zameraný na dokonalé ovládnutie niekoľko ton vážiaceho kolosu. Musí to byť vaša krvná skupina,

inak sa začnete okamžite nudiť. Miesto hodín strávených brázdnením ciest sa snažíte v priebehu niekoľkých minút zdolať prekážky. Je to zábava a je a ešte raz je. Privítali by sme bohatšiu ponuku truckov, portfólio Scanie sa priam núka. Chýba i akákoľvek úprava strojov. Skvelý nápad je tak zbytočne – aj napriek nižšej cene, ktorú Comgad ponúka v lokalizovanej verzii na Click2Play – zbytočne osekany.

6.01

- + samotná simulácia
- + rôznorodé prostredie
- + jednotlivé výzvy

- nie je pre každého
- chudobnejší výber vozidiel
- slabá Kariéra



ZIMA BUDE NAJŤAŽŠÍ PROTIVNÍK V COMPANY OF HEROES 2

THQ priblížilo nový element v Company of Heroes 2 a to počasie. Počasie bude v hre plne simulované a bude mať fatálny dopad na jednotky, či už vaše, alebo nepriateľov. Autori v hre nasimulujú sneh, ľad aj zimu pomocou ich ColdTech systému.

Systém simuluje skutočnú ruskú zimu, ktorá v extrémoch dosahuje -40 stupňov, kedy ľudská pokožka zmrzne v priebehu minút. Preto pri extrémoch budeme musieť naše jednotky držať v blízkosti horiacich budov alebo ich ubytovať priamo do budov. Dynamické snehové búrky ešte zvýšia efekt chladu.

ColdTech ďalej umožní dynamicky zobrazovať pribúdanie a miznutie snehu. Nebude sa zhromažďovať len na budovách a vozidlách, ale môže byť aj odstránený hráčom. Rovnako má sneh realistickú výšku, ktorá obmedzí pohyb jednotiek, ako aj ich stopy, samozrejme, kým nezapadnú novým snehom.

Najväčšou inováciou v snežnej technológii je možnosť vytvoriť z ľadu zbraň. Ten môže podobne ako sneh obmedziť pohyb jednotiek, ale na jazerách a riekach môže prasknúť alebo môže byť úmyselne zničený priamo pod nepriateľskými jednotkami. Jeho hrúbka a vlastnosti budú závislé od aktuálnej teploty a počasia.



PRVÝ KONTAKT S NINTENDO 3DS XL



Nebudem klamať, Nintendo DS milujem. Vlastním dva modely a na svoje biele DSi nedám dopustiť. Keď bola ohlásená verzia XL, nevyhovovala mi z jedného dôvodu, veľkosť. Okolo Nintendo 3DS XL sa robí možno až príliš veľký rozruch. Ide o najzásadnejší redizajn herného zariadenia v tak krátkej dobe od vydania originálu. 3DS otri-asalo niekoľko prvých mesiacov života nedostatok hier aj rapidne zlacnenie a teraz prichádza väčší brat, ktorý bol u predchodcu (DS) akýmsi vzdaním holdu úspešnému systému kompletným prekopením proporcií. XL nie je bežným krokom ani facelift vyladujúci problémy obľúbeného modelu.

Nintendo ako keby odpovedalo na trend zväčšujúcich sa displejov v mobilných telefónoch a súčasne chcelo povedať konkurencii: "Aha, máme rovnakú uhlopriečku, ale v 3D! Trhni si, Vita!" Pamätáte si na ešte vôbec prvý model DS? Škaredé káčatko, ktoré dnes už pôsobí ako retro, pretože nik si nespomenie na strieborno čierny model s ostrými rysmi a neatraktívnym vzhľadom. 3DS XL pôsobí rovnako. Je to krok späť čo sa týka atraktivity, tlačenie na nízku cenu (V zámorí je stanovená na 199 dolárov. V Európe budú o koncovej cene rozhodovať ako vždy obchodníci) sa nezaobišlo bez drastických kompromisov.

Tak za prvé v balení nebude nabíjačka, čo je pri elektronike prešlap, spoliehať sa na to, že snád' doma nájdete adaptér od DSi, DSi XL alebo 3DS je trúfalosť, ktorá hraničí s drzosťou brať peniaze za obsah, ktorý je už na disku (Haló, Capcom!) Tu však šetrenie nekončí a odnáša si to aj samotné telo handheldu. Držal som v rukách japonskú striebornú vzorku (ktorá sa u nás nebude predávať, ale nahradí ju modro-čierny, červeno-čierny a biely model) a nevedel som sa zbaviť pocitu, že držím v rukách poriadne namastený sendvič.

3DS XL nie je vyrobené vo vrstvách v niekoľkých odtieňoch jednej farby, ale vrchná a spodná časť chytro maskuje použitie lacnejšieho plastu, z ktorého je vyrobené všetko, čo sa nachádza medzi displejmi. Lesklý farebný plast ostro kontrastuje s čiernym, matným a lacno pôso-



biacim materiálom po otvorení handheldu. 3DS XL tak stratilo prémiový feeling aj dielenským spracovaním. Tlačítka majú vygravírované funkcie namiesto použitia lakovanej úpravy (išlo však o preprodukčnú vzorku, čiže sa to môže vo finále zmeniť). 3DS XL napriek tomu pôsobí hračkovo a nepozýva, aby ste sa ho dotýkali. Trojica pod displejom (Home, Start a Select) už nie je zapustená, ale vytíča ako tlačítka pod trackpadom. Horné veko neuzatvára handheld do jedného bloku, ale displeje iba prikrýva, čiže pri pohľade z boku vidíte d-pad aj analog.

Po otvorení sa ukazuje nevyužitý potenciál po stranách spodného displeja, kde je miesto pre druhý analog. 3DS XL ho, samozrejme, nemá, ale proporčne identická veľkosť tlačítok túto plochu opticky zväčšuje

a robí ho prázdnejším. Nintendo navrch chce ešte vydať Circle Pad Pro, ktoré z mohutného handheldu urobí malý mini netbook. Na tele 3DS XL pribudli dve očká pre zavesenie šnúrky na krk alebo náramok. Osobne nekvitujem použitie slideru pre reguláciu hlasitosti. Z bočnej strany je ešte zasunutý plastový stylus, ktorý už nie je teleskopický.

Po spustení zablikajú oba displeje - horný so 4,88" a dolný so 4,18" uhlopriečkami. Na ten spodný vojdú ikonky aplikácií uložené do šiestich radov. Ak máte alebo používate demá schované do adresárov, môžete ich spokojne poukladať vedľa seba, aj všetok ostatný obsah schovaný na 4 GB karte, ktorá bude dodávaná so zariadením. Spodný displej trpí problémom, keď sa zväčšuje uhlopriečka pri zachovaní identického rozlíšenia. Pixels sú viditeľné, pretože hand-

held budete držať v rovnakej vzdialenosti od očí.

Na hornom dispeji ich už spočítať nebudete môcť, rozhodne nevyskakujú pri prechodoch ani pri ostrých linkách, no vidieť zubatosť na statických obrazoch. Pri 3D sa ukazuje, akú uhlopriečku malo mať pôvodné 3D. Je pozvánkou, aby ste osolili hĺbku obrazu na maximum a hrali iba takto. Obraz je pohlcujúci a je jedno, či sa dívate na konkávne zakrivenie menu pri pauze, alebo rýchly boj v Street Fighter IV. Vrstvenie obrazu je dramatickejšie, rozdiely medzi nimi badateľnejšie a obraz tak pôsobí plastickejšie (viac 3D). Väčšia uhlopriečka prehľbuje 3D efekt či už do vnútra (akváriový efekt) alebo smerom von.

Veľkosť nie je všetko, no v prípade 3DS XL si vybrala daň na dielenskom spracovaní a všetko je podriadené koncovej cene, ktorá zatiaľ pre Európu nie je známa. Na finálny verdikt, ako aj prvé testy výdrže batérie, u ktorej výrobca udáva 3,5 - 6,5 hodiny, už nebudeme dlho čakať. Nintendo 3DS XL sa u nás objaví 28. júla.





KONZOLA OUYA ZA STOVKU, S HRAMI ZADARMO

Čakanie na novú generáciu konzol bude zaujímavejšie. Kým v Číne sa kopíruje dizajn WiiU ovládača, v Los Angeles vzniká herný systém s podivným názvom Ouya (čítaj OOO-yah). Jeho prednosťami majú byť hry zadarmo a otvorenosť platformy ako pre nezávislých tvorcov, ktorí si jednoducho publikujú svoje hry a stanovujú ich ceny, tak aj hackerom, ktorým bude umožnené vráť sa v systéme.

Na to, aby sa Ouya ocitla na trhu, potrebuje spoločnosť Boxer8 necelý milión dolárov, ktorý hľadá cez Kickstarter. V dobe písania tohto článku už bola vyzbieraná viac ako desatina a to im zostáva ešte 29 dní.

Ouya je pružnou a rýchlou odpoveďou na aktuálny vývoj trendov na unavenom hernom trhu, kde začínajú čoraz viac vystrkovať rožky malé nezávislé tímy s odvážnymi názormi i hernými nápadmi a sústredení sa na mobilné platformy - mobily a tablety. Boxer8 však nechce, aby ste hry hrali na malých displejoch, ale na veľkých televízoroch. A práve preto vznikla Ouya.

Konzola bude bežať na platforme Android (verzia 4.0, Ice Cream Sandwich), poháňať ju bude Tegra 3 procesor s 1 GB pamäťou. Úložisko o veľkosti 8 GB doplní Wi-Fi, Bluetooth konektivita ako aj jeden USB 2.0 port a čítačka SD kariet. Ouya sa bude dodávať s jedným gamepadom vybaveným dvomi analogmi, ôsmimi tlačítkami a dotykovou plochou. Ovládač nebude vybavený vibráciami ani motion senzorom.

Za dizajnom Ouya a gamepadu stojí Yves Behar, dizajnér, ktorý sa podpísal pod reproduktor Jambox alebo notebook One Laptop Per Child XO. Konzola je navrhnutá tak, aby bol veľmi jednoduchý prístup k matičnej doske, ako aj vnútornostiam ovládača. Boxer8 apeluje na to, aby bola hacknutá a aby si ju budúci majitelia upravili k obrazu svojmu, či už po hardvérovej, alebo softvérovej stránke.

Ouya vychádza v ústrety aj vývojárom, ktorí nebudú potrebovať žiadne drahé vývojárske kity ani platiť licencie potrebné na vydanie svojej hry. Všetky ponúkané hry budú k dispozícii zadarmo minimálne v podobe trial verzie alebo dema. Boxer8 chce, aby hráči platili iba za obsah, ktorý budú chcieť. Vývojári si budú môcť stanoviť ľubovoľné ceny.

Konzola si poradí natívne aj s neherným obsahom, napríklad streaming a sledovanie zápasov na Twitch.TV. Ouya sa bude predávať za 99 dolárov.

Boxer8 nie je prvou spoločnosťou, ktorá sa snaží vyjsť v ústrety nezávislým tvorcovi. Tento rok spustilo distribúciu platformy Raspberry Pi aj britské štúdio Frontier Development.

Update: autorom sa podarilo vyzbierať požadovanú čiastku 950 000 dolárov počas jedného dňa. Aktuálne majú vyzbieraných viac ako 2 milióny dolárov.



XBOX360 VO FARBÁCH HALO 4

Microsoft sa pripravuje na štart Halo 4 ukážkovo. Točí päťdielny filmový prequel Forward Unto Dawn a chystá aj limitovanú edíciu konzoly Xbox360.

Podľa prvých informácií (zverejnených IGN) bude zahalená do farieb Halo, obsahovať 320 GB pevný disk a vysúvanie disku a zapínanie budú sprevádzať špeciálne zvuky z hry.

V balení sa bude nachádzať dvojica gamepadov, takisto vo farbách Halo 4 vyzbrojených modrými LED diódami namiesto tradičných zelených. Rovnakú farbu by mali mať aj signalizačné diódy na konzole. Samozrejmosťou bude čierny headset.

Súčasťou Halo 4 edície bude štandardné balenie hry a niekoľko doplnkov ako unikátne brnenie, skin na zbraň, emblém či bonusy pre avatara.

Halo 4 vychádza 6. novembra. Cena limitovanej edície Xbox360 by sa mala pohybovať na úrovni 399 EUR.

Zatiaľ poslednou špeciálnou edíciou Xbox360 bola úprava Star Wars.



THE DARK KNIGHT RISES

Marek Hudec

HALÓ? KOMISÁR GORDON? TU ZNEPOKOJENÝ OBYVATEĽ GOTHAMU! CHCEL BY SOM OFICIÁLNE PODAŤ SŤAŽNOSŤ NA VAŠE VYŠETROVACIE ZLOŽKY. ODKEDY VYŠIEL DENTOV ZÁKON, NEUSTÁLE SA CHVÁLITE JEHO ÚČINNOSŤOU A NÍZKOU KRIMINALITOU. KEDY ALE PLÁNUJETE POLAPIŤ MAČACIEHO LUPIČA? KRÁDEŽ DIAMANTOVÉHO NÁHRDELNÍKU MOJEJ MANŽELKY VYŠETRUJETE UŽ NIEKOĽKO TÝŽDŇOV. VÁŠ MLADÝ DETEKTÍV BLAKE MA SÍCE NEUSTÁLE NAVŠTEVUJE S NOVÝMI OTÁZKAMI, ALE NEZDÁ SA, ŽE BY BOL SKÚSENÝ. VERÍM, ŽE SA VÁM ASPOŇ PODARÍ UDRŽAŤ BEZPEČNOSŤ NA ZÁPASE GOTHAMSKÝCH TULÁKOV. TERAZ, KEĎ BATMAN PO ÔSMICH ROKOCH OPÄŤ TERORIZUJE ULICE TOHTO POKOJNÉHO VEĽKOMESTA. KEDY NAVYŠE VYVRÁTITE TIE PRÍŠERNÉ DOHADY O KROKODÍLOCH V KANALIZÁCIÍ?





NASLEDUJÚCI TEXT MÔŽE OBSAHOVAŤ SPOILEROVÉ INFORMÁCIE:

Spolu s Jokerom očividne odišiel z filmovej série o Batmanovi aj humor (náznaky síce sú). Vážny tón Návratu Temného rytiera satiricky reflektoval redaktor Guardian Xan Brooks: „Hraničí to až s komickosťou, ako keď program detského maškarného večierku napíše Victor Hugo a zhudobní ho Wagner.“ Práve snaha pozdvihnúť Batmana z útrob neónového cirkusu (kam ho uvrhol Joel Shumacher) na tragédiu antických rozmerov robí Nolanovu komiksovú trilógiu nezabudnuteľnou a v poslednom akte asi aj najzraniteľnejšou.

Tak, ako režisér o Návrate Temného rytiera sám povedal: „V jadre ide o klasický súboj dobra proti zlu.“ Tento duel je vo filme prevedený do niekoľkých rovín – spoločenskej (teroristi proti budovateľom systému), individuálnej (potlačenie hnevu), komiksovej (hrdina proti netvorovi) alebo zvrátene idealistickej (chudobní proti bohatým). Tematicky reaguje na jednej strane na ekonomickú krízu, na strane druhej šikovne narába so strachom z anarchie.

Konštrukcia príbehu je opäť premyslená do podrobností, bratom Nolanovcom sa darí udržiavať napätie až do

posledných pätnástich minút, keď je zrejmé, kam nitky vedú. Do centra pozornosti sa po minulej časti vracia Batman, jeho obsesie a psychické hranice, ktoré sa snaží prekonať. Zjavujú sa tiene minulosti, v nových aj starých podobách. Tempo rozprávania nemá kedy spomaliť. Kameraman Wally Pfister efektne zasadil odľudštený, chladný tón deja do zimných, zmrazených ulíc veľkomesta. Atmosféru dotvára aj dynamická, razantná hudba Hansa Zimmera. Všetky postavy zohrávajú v scenáristickej mozaike veľkú úlohu, rovnako ako ich predstavitelia. Nolan síce „druhého Heatha Ledgera“ neobjavil, ale každý zlomok hereckého koncertu je prevedený delikátne – od stálic (Michael Caine, Gary Oldman) až po nové tváre (Anne Hathaway, Joseph Gordon-Levitt). Akurát Bane v podaní zamaskovaného Toma Hardyho je prezentovaný skôr ako podzemné monštrum, než charizmatický zlosyn.

Na serveri Rotten Tomatoes nazvali kritici Návrat Temného rytiera „ambicióznym.“ Dá sa povedať, že je najbližšie k zlomenie kultu amerického superhrdinu. Na strane druhej sa mu nepodarilo prekročiť „tenký ľad.“ Trilógia bola najsilnejšia v popieraní vlastných pulpových koreňov a preto je sklamaním vidieť, keď sa k nim vracia. Patetické scény nie sú vyvážené humorom a práve vážny tón filmu spôsobil, že nie je jasné, či sa komiksový/filmové kliše (napríklad bomba s odpočítavaním) snaží Nolan poprieť, alebo mu naopak podlieha – netreba podceňovať silu fanúšikov a producentov. Tým, že záver neponúka jednoznačné vysvetlenie osudu hlavnej postavy, Nolan ostal verný svojmu rukopisu (Inception) a možno ponúkol kompromis medzi filmom, aký chcel nakrútiť a aký mu umožnili. Minimálne dve tretiny stopáže však bohato spĺňajú vysoké očakávania nastavené predchádzajúcou časťou. Tomu zodpovedá aj úspech, ktorý

mu predpovedal prvý víkend premietania.

Najviac Návrat Temného rytiera však poznačila udalosť, ktorú filmári ovplyvniť nemohli. Christopher Nolan sa k tragickej strelbe na premiére v Colorade vyjadril: „Kino je môj domov a myšlienka, že niekto zneuctil toto nevinné miesto plné nádeje takým barbarským spôsobom, je pre mňa zdrvivúca. Nič nedokáže uspokojivo vyjadriť naše pocity k nevinným obetiam tohto desivého zločinu, ale naše myšlienky sú s nimi a ich rodinami.“

3.0





THE AMAZING SPIDER-MAN 3D

PREDSUDKY. MÁME ICH VŠETCI A ČASTO SA IM NEDÁ VYHNÚŤ. NO PRI REBOOTE SILNEJ SÉRIE AKO SPIDER-MAN ICH NEMOŽNO NEMAŤ, PRETOŽE NIMI HOLLYWOOD NASTAVUJE ZRKADLO SÁM SEBE I DIVÁKOM. JE TO PROBLÉM, REŠARTOVAŤ SÉRIU PRESNE PO 10 ROKOCH? JE, PRETOŽE ĽUDSKÁ PAMÄŤ SI ICH VRÁTI AKOBY NIČ. MAL MARC WEBB ŠANCU UROBIŤ SÉRIU INAK, MAŤ LEPŠÍ ŠTART? TEORETICKY NIE A PRAKTICKY... JE TO ŤAŽKÉ.

Krása origins filmov, resp. prvého dielu sérií spočíva v tom, že nám ukáže hrdinu v zárodku, jeho náročné začiatky a prerod z nuly na hrdinu. A kombinuje ho s prvým nepriateľom a konfliktom. Potom sa režisér odrazí ďalej, servíruje vývoj, obohacuje sériu, zamotáva ju. Nový Spider-Man je v tomto smere krok späť, najmä v prvej hodine. Vrátime sa do detstva Petra Parkera, nechať odísť jeho rodičov. Odkrútiť si dlhý čas na strednej škole, kde sa sám outsider hľadá. Jeho čas príde pri návšteve Oscorpu, kde ho rafne pavúčik a on získa superschopnosti. Začne ich využívať, dávať lekcie machrom a zanedbávať rodinu. Musí prísť smrť strýka, dospieť do fázy pomstiteľa a...

Reboot série prináša odľahčenejší tón v časti scén a

vážnejší o pár minút neskôr. Tíndžer Peter prechádza stratami, dilemami, až by mohol v New Yorku naraziť pomaly na Holdena Caufielda a ísť s ním na tri rundy do baru. Je zvláštne vidieť, ako Marc Webb nechá tápať hrdinu v neistote, pričom my diváci už dávno istí sme a vieme, kam má Peter dospieť. Je to problém v momente porovnania s Raimiho štartom série, kde pár scén jasne dalo zmysel, čo sa bude diať a prečo Peter Parker chce bojovať so zločinom. Tu síce bojuje tiež, ale vnútro ho zožiera tak silno, že motivácia je občas nejasná. Alebo miestami sa chová ako väčší darebák, akých naháňa. Andrew Garfield je miestami schizofrenický a podáva dosť nejednoznačný výkon, ktorému sa občas ťažko verí.

Webb takmer nemá šancu poraziť Raimiho na poli drámy, na druhej strane však ponúka iné silné stránky. Ako režisér brilantných 500 dní so Summer exceluje na poli romantickej línie. Rodiaci sa vzťah medzi Petrom a Gwen Stacy (áno, zabudnite na

Mary-Jane, čo je pre reboot iba dobre!) mu ide skvele. Scéna medzi školskými skrinkami je fantastická vytvorená do posledného slova, každé stretnutie párika má čaro. Hoci bojuje s kultovou scénou a snaží sa poraziť prvý bozk... No Emma Stone je napriek vyššiemu veku (na stredoškolačku) kúzelná, aj s úchylkou japonských outfitov.

V druhej hodine konečne príde akcia a línia s prvým zloduchom, Lizardom, po ktorom prahne 10 rokov. Webb ju zvláda výborne, dáva nádej pre tvorbu ďalších dielov. Máme (ne)odhodlaného vedca konajúceho, ako mu okolnosti kážu a nejednoznačné presvedčenie, ktoré dáva o to väčšie napätie pre každý súboj. Nie nadarmo platí, najprv urob z dvoch ľudí priateľov... a potom ich nechaj sa mlátiť! Akcia je dynamická, Webb rád ničí celé lokality a dokonca má skrytý um pre najlepšie cameo Stana Lee! Línii s Lizardom na ploche 75 minút sa dá vytknúť iba málo, Rhys Ifans podľa očakávaní zaručil solídny výkon a svoju kľúčovú vedeckú otázku kladie výborne.

The Amazing Spider-Man má však jeden zásadný problém – hudbu. Jamesovi Hornerovi by mali fakticky zakázať skladať

hudbu k filmom, pretože už nielenže vykráda sám seba, ale jeho skladby sa sem zúfalo nehodia. V prvej minúte budete počuť Titanic, pri scénach v laboratóriu zase Čistú dušu. V akcii je zúfalo nevýrazný, každý hudobný motív si viete doplniť vopred a úvodné titulky radšej trvajú necelú minútu, lebo k nim nič nevymyslel. Vymeniť, určite ho do dvojky vymeniť! Danny Elfman sa mu musí smiať, pretože jeho parádneho motívu sa nepribližuje ani náhodou. Porovnávať i diskutovať môžeme donekonečna. The Amazing Spider-Man má sizyfovskú úlohu byť lepším štartom a nie je ním. Má menej úžasného 3D, ako sľúbil trailer. Marc Webb neporazil kultové scény či repliky, ale v druhej časti sa vypoľ k solídneho výkonu. Vytvoril dôstojný diel série, ktorý treba vidieť, lebo keď prídu noví protivníci, rozbehnú sa vzťahy hrdinov a Peter Parker bude riešiť nové “trable” a nehrabať sa iba v detstve, čaká nás snáď výzva na najlepšie diel.

PS – Veľmi rád by som spoznal niekoho, kto nevidel pôvodnú trilógiu a ako prvý Spideyho film uvidí práve tento. A čo naň povie, pretože taký divák tie úvodné predsudky nemusí mať vôbec.

3.0



UŽÍVATELIA



GHOST RECON: ADVANCED WARFIGHTER 2

68

69





Boss Martás



PRVÝ GHOST RECON: ADVANCED WARFIGHTER NA XBOXE 360 NA ROZDIEL OD VERZIÍ NA OSTATNÉ PLATFORMY ZAZNAMENAL PRIAM FENOMENÁLNY ÚSPECH A TAK POKRAČOVANIE PRIŠLO HNEĎ O ROK, ČO VZBUDILO OPRÁVNENÉ POCHYBNOSTI, ČI SA VÝVOJÁROM PODARÍ VYTVORIŤ PLNOHODNOTNÉ POKRAČOVANIE, ALEBO TO BUDE VYZERAŤ SKÔR NA DATADISK.

DUCHOVIA NA SCÉNE PO DRUHÝKRÁT

Ghost Recon: Advanced Warfighter 2 (ďalej GRAW 2) nadväzuje na udalosti z predošlého dielu. Píše sa rok 2014 a kapitán Mitchell je za úspešné vyriešenie problémov takmer hrdinom a tak je automaticky považovaný za toho najlepšieho človeka, ktorého môžu poslať do akcie. Boje o hranice medzi USA a Mexikom prepukli až do občianskej vojny, ktorá môže prerásť až do medzinárodného konfliktu. SPOJLER Dôjde k ukradnutiu jaderných hlavíc a tak sa budete naozaj obávať, či bude vôbec možné zabrániť tretej svetovej. Na rozdiel od predchodcu sa okrem mestských lokalít dostanete aj do mexických osád, hôr, kaňonu či opustenej továrne.

ZLEPŠENIE NA KAŽDOM KROKU

Pomaly ani neviem, odkiaľ by bolo najlepšie začať. Pokračovanie dáva hráčovi pocit väčšej otvorenosti, aj keď sa nejedná o otvorenú hru, tu má viac ciest, odkiaľ zaútočiť a tak už lineárnosť nepôsobí ako päšť na oko. Hneď v prvých minútach si všimnete, že hra je aj viac interaktívna a tak sa dá rozbiť viac vecí a tiež sa tam toho celkovo aj viac deje a drobné detaily ako let vtákov, predmety lietajúce vzduchom, či boje iných vojsk a zmena počasia, aj keď je prísne naskriptovaná, dodáva na uveriteľnosti a pridáva na atmosfére. K tomu je samotná akcia aj viac dynamická a tak chvíľu útočíte, nastane silná obrana, taktický ústup do bezpečia, využitie leteckej podpory. Dôjde aj na situácie, kedy je vaša hi-tech výbava poškodená a tak sa budete musieť spoľahnúť sami na seba a to bez podpory kolegov. Nechýbajú ani misie, kedy sedíte vo vrtuľníku v pozícií strelca a môžem povedať, že tieto pasáže sú zábavnejšie

než minule práve vďaka už spomínanej väčšej interaktivite a úchvatným výbuchom. Samotný guľomet sa lepšie ovláda a menej zahrieva.

NIEKTO SA NA TU AI POZREL

U pokračovania nebýva zvykom, že by sa nejako výrazne odlišovalo správanie postáv, no tu niekoho potrápilo svedomie a AI sa dočkala príjemných zmien. Nepriatel sa viac pohybuje a častejšie sa presúvajú z krytu do krytu a nehanbia sa aj ustúpiť a nájsť lepšie miesto k paľbe. Dokonca sú takí šikovní, že keď vidia, že hrozí výbuch auta, tak sa okamžite presúvajú, aj keď to nie je vždy isté. Vaši kolegovia majú trochu menšie IQ, ale maturitu zvládli a tak už nebehajú protivníkovi priamo do rany a dokážu viac pomôcť a máte nad nimi väčšiu kontrolu, pretože tzv. „Cross-Com sa dočkal verzie 2.0 a to je panečku iné kafe.

CROSS-COM 2.0

Nový Cross-Com budete častejšie a s väčšou radosťou využívať než v jednotke. Ponúka totiž kompletnú 3D mapu a ak môžete okolie skúmať z každého uhla a vymyslieť najvhodnejší taktický postup. Nechýba ani nejaká technika a svoj návrat hlási aj drona, ktorá vám označí nepriateľov červeným kosoštvorcom a tak prekvapíte z výhodného miesta. Novým kamošom do partie je vozidlo Mule, ktoré je vlastne diaľkovo ovládané vozidlo, ktoré preváža zbrane a muníciu, a dá sa využiť aj ako improvizovaný kryt. Jeho výdrž však nie je vysoká a budete musieť dávať pozor, aby vám ho nezničila jedna presne mierená raketa.

Príjemnou novinkou je, že podržaním horného pravého tlačidla na gamepade sa prepnete na kameru, ktorejkoľvek vybranej jednotky a môžete im vydávať rozkazy priamo z ich pohľadu. Máte lepší prehľad o situácii a nemusíte za celú misiu ani vystreliť náboj. Táto kamera funguje aj u vrtuľníkoch, tankoch a nemusíte otvárať taktickú mapu či riskovať svoj krk, aby ste získali prehľad o situácii, keďže vidíte priamo ich očami. V

boji vás podporí aj letecký útok, ktorý svojím bombardovaním zničí všetko živé a výborne sa na to pozerá.

Keď sme pri tých novinkách, tak do vášho tímu sa pridal nový pán na holenie a to sám pán medik. Medik nemá k dispozícií žiadne extra smrteľne zbrane a tak sa pohybuje najopatrnejšie z celého družstva. Rozhodne vás dostane aj z toho najhoršieho a za to ho budete mať radi, no paradoxom je, že vás alebo člena vášho družstva vylieči iba na váš pokyn. Sám bez rozkazu nikomu nepomôže a môže pri ňom umierať aj kolega, správa sa, ako keby sa nič nedialo. Nejedná sa o nič drastické a nijako to nezhadzuje dynamickejšiu a presvedčujúcu AI, ale pôsobí to niekedy dosť komicky.

Čo je však menej príjemným faktom, je, že kampaň skvelo odsýpa a z ničoho nič príde nečakaný koniec. Áno, u dobrých hier to človeka naozaj mrzí a prijal by som ešte také tri hodinky na viac. Ale zasa tých približne osem hodín sa budete kráľovsky baviť. Singleplayerom hodnota hry nekončí. Ponúka kooperatívny režim, kde je AI až prehnane agresívna a presná. K dispozícií máte šesť misií, ktoré podporujú až 16 hráčov a v offline režime si môžu zahrať štyria hráči. Čo som však nepochopil, je absencia využívania cover systému, môžete sa akurát tak vykláňať do strán a to je všetko.

GRAFICKÉ ORGIE

Už predchádzajúci diel ukázal, čoho je schopný Xbox 360 a hra si naozaj zaslúžila prívlastok „next-gen“. Od GRAW 2 sa pochopiteľne neočakávalo nič iné a ten rozhodne nesklamal, aj keď už skok v grafike nie je taký veľký. Ono rok je krátka doba na to, aby sa urobili razantné zmeny v engine. Jedná sa o to najlepšie, čo ste si vtedy mohli zahrať. Hneď na začiatku musím vyzdvihnúť, že nikdy neuvidíte nahrávaciu obrazovku, čo je obdivuhodné pri tých detailných postavách, vynikajúcich animáciách, keď sa kryjete, či vybehujete z krytu. Prostredie je detailné a textúry sú

ostrejšie a v HDR efektoch si všimnete silu celej hry.

Hra exceluje v efektoch a krajšie explózie sa často nevidia. Odrazy a prelínanie svetla sú úžasné a pri jednotlivých výbuchoch, zničené objekty letia vzduchom, do toho šľahá oheň, ktorý takisto reaguje na vzduch s dymom, no radosť sa na to pozeráť. A to ani nehovorím o tom, ako sa jednotlivé kvapky odrážajú od guľometu a menia smer podľa vetra. Áno tento vysoký grafický nadštandard si užijete bez poklesu frameratu a vo vysokom rozlíšení. O grafických kvalitách by som mohol hovoriť ešte dlho, ale to by bolo zbytočné. Kvalita zvukov, dialógov je na vysokej úrovni a nezaostáva ani epická hudba.

KONIEC DOBRÝ, VŠETKO DOBRÉ

Dočkali sme sa vyladenejšieho ovládania, autentickejšej streľby z bohatej nádielky futuristických zbraní, Cross-Comu 2.0, lepšej AI a grafika sa opäť posunula o nejaký ten krôčik vpred. No, čo viac si želať od pokračovania, ktorého vývoj netrval dlho a dočkali sme sa podľa mňa naozaj plnohodnotného pokračovania. Všetky nedostatky si zobrali vývojári k srdcu a ponúkli nám to najlepšie, čo dokázali urobiť. Nemá zmysel tu ďalej pokračovať v ódach, každému sú jasné vysoké kvality tohto titulu. Amen.

10.0





Boss Martas

GHOST RECON: ADVANCED WARFIGHTER

GHOST RECON: ADVANCED WARFIGHTER (ĎALEJ LEN GRAW) SA DOČKALA OBROVSKÉHO HYPY OD TOMA CLANCYHO, PRETOŽE MALA KONEČNE UKÁZAŤ SILU NEXT-GEN VLASTNOSTÍ. VIDEÁ VYZERALI FANTASTICKY A UBISOFT MAL NA VÝVOJ DVA TÝMI, KDE JEDEN SA STARAL O KONZOLOVÚ VERZIU A DRUHÝ O PC VERZIU. TENTO KRÁT SA VŠAK BUDEME VENOVAŤ TEJ KONZOLOVEJ.

MODERNÁ VOJNA

V GRAW sa dostanete do Mexika v roku 2013, kedy prebieha summit medzi vládami USA a Mexikom, no rebelom sa to nepáči a tak zabijú kanadského predsedu vlády a aby toho nebolo málo, tak unesú amerického a mexického prezidenta. Vtedy nastupujete do hry „vy“ - kapitán Scott Mitchell spolu s ďalšími tromi kolegami.

SKUTOČNÝ NEXT-GEN MOTOR

Prvá vec, z ktorej vám vylezú oči, je bezkonkurenčné grafické spracovanie. Spracovanie mesta je uveriteľné. Či pôjdete peši, alebo budete letieť vrtuľníkom z každého pohľadu vyzerá výborne, každý detail. K tomu si pripočítajte reflexie okien výškových budov, dynamické tieň. Na svietenie bolo pre hru kľúčové a tak využíva technológiu HDR, ktorá je v niektorých scénach naozaj vyrazí dych. Pohľad z vrtuľníku, kedy vidíte ako sa slnečné lúče odrážajú od lesklých povrchov a jemne tieň dokonale znázorňujú

pohyby stromov, sú nezabudnuteľné. Ruka v ruke, všetko dopĺňujú perfektné modely s textúrami. Animácie, zvuk, efekty. Márne sa snažím nájsť nejakú tu chybu. Snáď príjemný realistický dojem kazí, že v hre sa nenachádza žiadny civilista. Kam zmizlo 20 miliónov obyvateľov, zostáva záhadou, pretože ich prítomnosť by mohla zlepšiť atmosféru. Krásne na tom všetkom je, že sa to aj hýbe a ani žiadne vzdialenejšie dokresľovanie počas hrania nenarazíte. Proste pastva pre oči a to všetko v rozlíšení 1080i.

TAKTIKA = DIPLOM

V predchádzajúcich dieloch sa hráč bez rozmyslu ďaleko nedostal a podobne je to aj v tomto dieli. Aj napriek vyspelej technológii, nie ste žiadny super hrdina a tak je opatrný a tichý postup kľúčom k úspechu. Do hry je zakomponovaný aj systém krytia a využívať to budete pomerne často, pretože je to výborné na efekt a zároveň efektné. Bez krytia nedáte počas 12 misií ani ranu. Pomocou šípiek na ovládači budete dávať rozkazy svojim vojakom. Ich AI však raz za čas zamrzí a občas vás to bude frustrovať a keď ich budete chcieť udržať na živé,

tak budete musieť veliť viac než je zdravé. Pritom AI protivníkov je veľmi kvalitná a ich činnosti vyzerajú prirodzene a tak máte o tuhé prestrelky postarané. Niekedy stačia dve presné rany a je bez lútoti po vás. Preto určite oceníte, že rozkazy môžete vydávať priamo počas boja, či skrz funkciu nazvanú „Cross-Com“. Pri aktivovaní tejto funkcie sa vám zobrazí okolie okolo vás v 3D zobrazení. S pomocou Cross-Comu však dokážete ovládať aj tanky, APC či vrtuľníky, ktoré získate počas hrania k dispozícii. Vyberiete si požadovanú jednotku a dáte mu príkaz a je to.

Pomocou technologickej hračky UAC Cyphera máte možnosť zistiť presnú polohu nepriateľov, čo vám príde samozrejme vhod. Nie je nič krajšie, ako zistiť pozíciu nepriateľa a svoj tím poslať z jednej strany a vy zároveň zaútočíte z druhej. Život je drahý a pár striel z RPG vám zničí drahocenný tank. Možno sa vám tento popis zdá nudný, ale opak je pravdou a o poriadnu akciu nebude ochudobnení. Aby sa hrateľnosť na chvíľu zmenila, tak usadnete aj za guľomet vrtuľníka a likvidovanie nepriateľských jednotiek bude len a len na vás a do toho všetkého tie krásne vyzerajúce výbuchy, och joj.

Nemenej dôležitým faktorom je výber zbrane v danej misii, ktoré ovplyvnia spôsob hrania. Nájde sa aj misia, v ktorej budete bojovať sami a v takej sa hodí zbraň s optikou, aby ste identifikovali nepriateľa a útočnú zbraň zase len tak niečo nezastaví. Postavia sa proti vám aj obrnené tanky, vrtuľníky. Súboje, ale naozaj podarili a majú tu správnu šťavu. Herná náplň sa neustále mení a obrana americkej ambasády pred útokom vám utkvie navždy v pamäti. Popritom všetkom okrem tej krásnej grafiky oceníte aj interaktivitu prostredia. Sklo sa krásne rozpadne, zo stromu opadne pár listov a hra exceluje predovšetkým vo výbuchoch. Dokonca nenarazíte ani na žiadne 2D textúry a dočkáte sa snáď najlepších časticových efektov.

KOOPERÁCIA NIE JE VÝNIMKOU

Okrem kvalitného singlu hra obsahuje aj multiplayerovú zložku. Obsahuje mód versus, ktorý funguje v splitscreene a XBL, ale čo hrou robí naozaj silnou, je kooperácia s ďalšími hráčmi. Je toho naozaj veľa, čo hra ponúka, ale je na čase zdôrazniť aj nejaké tie chyby.

KRITICKÉ TO MOC NIE JE

Aj napriek tomu, že je hra výborným titulom, nevyhla sa detským chybám. Poznáte to, kryjete sa za prekážkou a mierite na nepriateľa a pritom strieľate do steny kúsok od vás. Prezradíte sa a je po vás. Obzvlášť si prejdete ťažkým úsekom a objaví sa na scéne obrnené vozidlo a z krytu máte nachystanú raketu, no zabijete sa s ňou a to už našťve, aj s pár nevhodne vloženými checkpointami. Dokonca sa môže stať, že sa niekedy neaktivuje, čo má a vám nezostane nič iné než reštartovať celú úroveň.

JE TO PECKA

Ghost Recon: Advanced Warfigter na Xbox 360 je výborným titulom v úžasnej grafike, špičkovými animáciami, bezkonkurenčnou atmosférou, krásnymi zvukmi a hudbou. Ak by sa vyhla pár drobným chybám a trochu viac sa zapracovalo na AI kolegov, jednalo by sa o jednu z najlepších hier. Skutočne si nespomeniem na podobný titul, ktorý by mu mohol konkurovať. Táto hra naštartovala riadne predaje Xboxu a prekonať ju dokázalo snáď len jej pokračovanie.

3.0



SPACE PIRATES AND ZOMBIES

MNOHÝM Z VÁS NÁZOV SPACE PIRATES AND ZOMBIES (SPAŽ) ZREJME VEĽA NEPOVIE. JEDNÁ SA O MALÝ NEZÁVISLÝ TITUL OD MINMAX GAMES, ČO JE HERNÉ ŠTÚDIO TVORENÉ DVOJICOU KANAĎANOV.

Hra nás “prekvapivo” zavedie do budúcnosti. Ľudstvo objavilo nový prvok - Rez. Vďaka nemu sa začala výstavba sietí warp brán naprieč galaxiou. A nová zlatá horúčka po tomto mineráli bola neodvratiteľná. Zvyšoval sa počet kolónií v rôznych ekosystémoch. Tu sa do hry vložila UTA (United Terran Alliance), ktorá mala zabrániť prípadnej pandémie kontrolou warp brán. Avšak galaxia je obrovská a udržovať organizáciu ako UTA v tak veľkom priestore je takmer nemožné. Nasledoval rozpad na jednotlivé bunky, ktoré kontrolujú lokálne systémy a málokedy putujú za ich hranice.

Skupina pirátov začala stavať novú materskú loď – Clockwork, ktorá im má pomôcť dostať sa k jadrú galaxie, kde je koncentrácia Rezu najväčšia. To je miesto, kde do hry vstupuje hráč. V úvode hry nechýba tutoriál, kde sa zoznámite so základmi hry a dostanete možnosť vytvoriť svoje prvé lode, základ vašej flotily. Samotná materská loď slúži ako operačná základňa. Nad ňou nemáte žiadnu kontrolu a len málokedy sa priamo účastní bojov.

Ako som spomenul, okrem Clockworku budete mať k dispozícii vlastné lode, ktoré môžete priamo ovládať. Avšak hangár materskej lode neunesie desiatky obrovských

plavidiel. Vaši vedci spočiatku ani nepoznajú technológie, aby mohli veľké bojové križníky postaviť. Na všetko treba ísť postupne.

Začínate s jednou malou ťažobnou loďkou a na konci hry môžete mať smrteľnú flotilu tvorenú štyrmi korábmi naháňajúcich strach už zďaleka. To však ale trocha predbieham.

Každá z lodí má iné vlastnosti a v hre sa ich nachádza niekoľko desiatok v piatich rôznych veľkostiach, pričom každú z nich si je možné podľa svojich predstáv (v rámci možnosti lodí) prispôsobiť. Máte radi veľké lasery, ktoré prepaľujú štíty ako by boli kusy papiera? Alebo radšej využiť miesto pre booster motora a nejaké menšie zbrane pre taktiku hit-and-run? Záleží len na hráčovi.

Hovoril som, že zo začiatku veľký výber plavidiel mať nebudete, ako ich teda získať? No predsa od protivníkov. V hre sú tri frakcie. Už spomínaná vojenská UTA, civilisti a lovci odmien. Každá z nich má svoje vlastné typy lodí. Aby ste mohli budovať nový typ, je treba zničiť nepriateľskú loď a následne zozbierať kúsky pre inžinierov, aby mohli tú konkrétnu loď zrekonštruovať. Aby to nebolo také jednoduché, je potrebné získať viac takýchto kúskov na odomknutie.

UTA a civilisti sú hlavné frakcie. Ich základne sa vyskytujú v každom systéme, pričom sa jedná o uzavreté komunity. Je teda pokojne možné, že „uťáci“ z jedného systému budú vaši nepriatelia, ale hneď za warpovou bránou vás privítajú s otvorenou náručou. Dobré vzťahy so stanicami sú dôležité pre rozvoj vašej skromnej flotily. Mnoho z nich totiž na čiernom trhu ponúka rôzne technológie, či skôr časti plánov na ich zostrojenie. Aby ste mohli mať lepší kanón, či reaktor potrebujete zohnať určitý počet takýchto plánov. Čím zložitejšia technológia, tým viac ich bude treba.

Pýtate sa ako za plány zaplatiť? No predsa Rezom! V hre sú dva typy surovín: Rez, ktorý je potrebný na obchod a stavbu lodí; a goons, teda ľudia, čo tvoria pracovnú a útočnú silu na plavidlách. Čím viac ich máte na palube, tým rýchlejšie dokážu opraviť štíty a so správnymi technológiami dokážu dokonca zaútočiť na protivníkov plavidlo zvnútra!

V hre nechýbajú ani RPG prvky. Mysleli ste si, že si kúpite super-duper technológiu a hneď ju môžete bez problémov aplikovať? Omyl! V hre je strom technológii. Konkrétne 12 oblastí, do ktorých môžete investovať dáta. Tie slúžia v tejto hre namiesto

skúsenosti a je potrebné získať určitý počet dát a voilá! Level up! Dáta sa získavajú po zničených lodiach, či plnením misií (oboma spôsobmi sa získavajú aj ďalšie vyššie spomenuté suroviny).

Všimli ste si v názve hry slovo zombie? Čudujete sa, že som o nich ešte nič nepovedal? No, tak si ešte chvíľku počkajte, na rade sú totiž lovci odmien! Tretia frakcia, ktorá disponuje veľkou ničivou silou. Týmto týpkom nerobí problém si od vás pýtať „mýto,“ keď zavítate do ich systému. Prípadne ak sa nesprávate, ako si želajú, môžete čeliť útoku behom vašej misie, či len pri nevinnej návšteve stanice. Ich rešpekt si treba zaslúžiť. Na to slúžia hlavne turnaje. K nim je prístup v každej stanici lovcov odmien. Celkovo sa jedná o zaujímavý element, ktorý v sebe skrýva nemalú výzvu.

Prejdime teraz na chvíľu k samotnému ovládaniu. V hre máte priamu kontrolu nad jednou loďou z vašej flotily. O kormidlovanie tých ostatných sa stará AI. Medzi plavidlami je možné si ľubovoľne prepínať. Motory sa ovládajú klávesnicou, natočenie lode a kanónov myšou. V ľavom hornom rohu môžete vidieť stav vašej lode. Pod ním sa nachádza stav zvyšku flotily znázornený farebnými ikonkami. Kurzor myši slúži na informáciu o energii v reaktore (hádám ste si nemysleli, že môžete strieľať donekonečna s vašim superkanónom) a zobrazuje aj stav úložného priestoru na lodi. V pravom hornom rohu sú zobrazené informácie o práve zameranom plavidle.

Kedykoľvek behom hry je možné využiť taktickú obrazovku, ktorá zastaví hru. Tá ponúka viacero možností



pre ovládanie AI, ako aj zaujímavú taktickú možnosť opraviť loď. Správne, loď je možné kedykoľvek uprostred boja opraviť. Na to, aby bola opravená sa ale musí presunúť ku Clockworku, potrebuje teda nejaký čas na skok, potom čas na opravu a čas na skok naspäť na bojisko, čím bude na chvíľu chýbať jej podpora v boji. Avšak stále lepšie, než keby bola zničená, nie? Hoci aj zničené plavidlo môže byť znova vybudované a poslané nazad na bojisko. To už však stojí aj troška surovín (troška viac, ak sa jedná o obrovskú bojovú loď).

Rôzne aspekty hry ovplyvňujú špecialisti, tých je možné získať mnohými spôsobmi. Od zvýšenia miesta v nákladnom priestore až po podporu vo viacerých bojových systémov vám môžu pomôcť v podstate so všetkým. Jedná sa o zaujímavý taktický element.

Teraz si možno hovoríte: „Už viem všetko o frakciách, ovládaní lodi a surovinách, už je čas na zombie!“ No... aj k tomu sa dostanem. Čo by to bola za hra, keby nemala cieľ. A ako sa dostať k cieľu? No cez príbehové misie! SPAZ je rozdelený do 4 kapitol. Medzi nimi sa nachádzajú menšie prestrihové scény, tie sú aj nahovorené, a to nikým iným ako youtubovou celebritou

totalbiscuit-om. Dialógy však už nahovorené nie sú a budete si musieť vystačiť s čítaním. Na druhú stranu nechýba sem tam troška humoru.

Okrem príbehových misií hra ponúka aj sekundárne, ktoré majú svoju vlastnú malú príbehovú líniu. Avšak je ich strašne málo, napočítal som ich približne zo päť. Určite by som privítal ďalšie. Nechýbajú však ani generické vedľajšie misie, ktoré môžu byť dobrým zdrojom príjmov, avšak časom sa môže dostať stereotyp.

Teraz k grafike... ale nie, robím si srandu, tak konečne, prečo sú v názve zombie? Ako sa dajú zombie prekombinovať s vesmírnou stratégiou? Sám som si kládol túto otázku, keď som hru zapínal. Výsledok ma prekvapil. Zombie sú oproti ostatným frakciám trochu odlišné. Majú svoje vlastné lode. No okrem nich dokážu na svoju stranu previesť akýkoľvek vesmírny koráb „živých.“ Pýtate sa: „Akúkoľvek, aj moju?“ Odpoveď znie: áno, presne tak! Ako sa proti zombie invázii brániť? Jednoducho! Stačí vyventilovať všetky paluby a všetci na lodi vyletia do vesmíru! Plavidlo infikované zombie však nemôže byť poslané na opravu a vyventilovanie zaberie chvíľku času. Môže sa teda pokojne stať, že hoci váš veľký krížnik zbavíte infikovaných, jeho zničeniu nezabránite.

Zombie majú ešte jednu „peknú“ vlastnosť: množia sa. Na radare žiadna loď? Aaa, už je tu! Mimo to zombie radi útočia na lode zvonku. Pričom takto môžu zabrániť regenerácii štítov. Je to ale celkom zaujímavý pohľad: banda nemŕtvych, ktorí si robia malú party na trupe pýchy vašej flotily.



Čo sa týka grafickej stránky, hra vás privíta pekným 2D spracovaním. Každý prídavok na loď, každé delo, booster, či bomba má svoj vlastný výzor. Nechýbajú rôzne zbraňové efekty ani výbuchy. Na pozadí môžete vidieť trosky, planéty či čierne diery. Celkovo grafika pôsobí celkom milým dojmom malej nezávislej hry. Zvuk dobre dopĺňa atmosféru.

Po celkovej stránke je SPAZ veľmi zaujímavým titulom. Čo mu však chýba, je multiplayer, ktorý by sa sem naozaj hodil. Treba dúfať, že v budúcnosti ho autori pridajú aspoň do druhého dielu. Hra má celkovo bavia, aj keď treba povedať, že časom môže pripadať stereotypná. Hracia doba sa môže natiahnuť na viac než 20 hodín. Celkový koncept je však dobrý a s updatmi má slušný potenciál.

Pekná grafika, hlavný príbeh, trocha humoru, zaujímavé spracovanie vesmírnych zombie, taktické možnosti, RPG elementy a customizácia lodí tomuto titulu skóre pridávajú. Uberá však stereotypnosť a absencia multiplayeru. SPAZ možno nie je hra pre každého, ale svoju fanúšikovskú základňu si nájde. Ja som sa pri nej bavil. Prijemných 6,8 boda, zaokrúhľujem na 7.

7.0



PRICHÁDZA V AUGUSTE



FIFA 13



BORDERLANDS 2



DEAD OR ALIVE 5



NHL 13



NHL 13

F1 2012



