SEC

HERNÝ MAGAZÍN

09/2012

BORDERLANDS 2

GUILD WARS 2

COUNTER STRIKE

FIFA 13

ÚVODNÍK

Keď vás živia hry, stávate sa pre okolie, kamarátov a rodinu ambasádorom interaktívnej zábavy. Zvyknete si na to, že sa vás pýtajú, kedy bude nový Xbox, či neviete vybaviť zľavu alebo sa pousmejete, keď si naivne niekto myslí, že sa celý deň hráte. Máte voči nim povinnosť a tou je oddeliť zrno od pliev a vybrať im na mieru hru alebo herný systém.

Nerobí to často, ale raz, dvakrát do roka znárodňuje brat jednu z konzol a pýta sa, čo sa oplatí zahrať. Nie je typickým hráčom, hrá sa len keď má chuť a vtákov po prasatách odmieta strieľať. Selekciu sťažuje fakt, že ho nechcete kŕmiť mainstreamom, ale mu ten čas vyplniť čo najrozumnejšie, zmysluplným a doteraz nevideným zážitkom. Uncharted má zdolaný, ďalší Splinter Cell a Crysis sú v nedohľadne.

Náročná tvorba mu nevonia, z Call of Duty vyrástol, na MMO nemá čas ani na 50-hodinové eposy so siahodlhými dialógmi. Keď sa ma pred pár dňami spýtal, čo by mal hrať, zostal som zaskočený. Zrazu neboli jasní favoriti, povedal som mu, že musí počkať.

Našťastie jeseň prichádza a s nimi aj očakávané hity, ktorým robí predvoj Borderlands 2 a Guild Wars 2, čo výber zjednoduší. On počká, ja síce neviem, čo mu vyberiem, on to tiež netuší, ale bude chcieť hrať.

Ak máte z celého roka vybrať jednu alebo dve hry, je to náročnejšie ako sa na prvý pohľad zdá. Ktoré by ste doporučili vy?

-- Pavol Buday --

VYDÁVA

SECTOR s.r.o.

LAYOUT

Peter Dragula

ŠÉFREDAKTOR

Pavol Buday

REDAKCIA

Peter Dragula
Branislav Kohút
Matúš Štrba
Vladimír Pribila
Jaroslav Otčenáš
Michal Korec
Juraj Malíček
Ján Kordoš

Články nájdete na
www.sector.sk

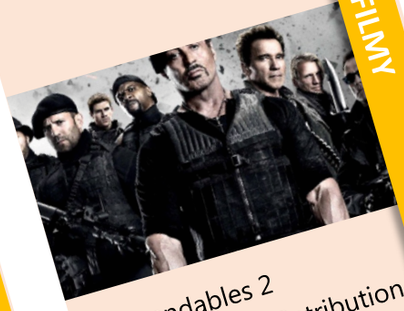
OBSAH 09

UŽÍVATELIA

Contra 4

TECH

Nokia Lumia séria
Nová Playstation 3 slim
Apple ohlásilo iPhone 5



FILMY

Expendables 2
Resident Evil: Retribution

RECENZIE

Borderlands 2
Guild Wars 2
FIFA 13
NHL 13
F1 2012
Counter Strike GO
LittleBigPlanet VITA
Mark Of The Ninja
Kingdom Hearts
Dark Souls:Prepare to Die
Expendables 2
New Super Mario Bros 2
Amazing Spider-Man

DOJMY

Resident Evil 6
Xcom Enemy Unknown
Call of Juarez Gunslinger

WORLDo
ZAHRAŤ SI HNEĎ

TANKS

DOJMY

RESIDENT EVIL 6

Zombie Killers Dreamteam

Pavol Buday

KEĎ RAZ PRÍDE SÉRIA RESIDENT EVIL DO BODU, KEDY CAPCOM ZA ŇOU NAKRESLÍ ČIARU A ZAČNE S PRÍPRAVAMI NA REŠTART, BUDE MUSIEŤ KALKULOVAŤ S TÝM, ŽE RAZ TO UŽ UROBIL. ČÍSLOVKA ZA NÁZVOM RESIDENT EVIL 6 ZOSTALA, IGNOROVAŤ ALE NEMOŽNO SNAHU INICIOVANIA ZMENY, PREKOPANIA ZÁKLADNÉHO SYSTÉMU HRY A DOTERAZ SNÁĎ NAJVÄČŠÍ POČET IKONICKÝCH HRDINOV V JEDNEJ HRE. VYJSŤ V ÚSTRETY KAŽDEJ SKUPINE HRÁČOV A NASÝTIŤ FANÚŠIKOV (ČO JE NEMOŽNÉ, HLAD JE VEČNÝ) SA POKÚŠA PROSTREDNÍCTVOM ŠTYROCH KAMPANÍ - TROCH HLAVNÝCH S POLTUCTOM HRATEĽNÝCH POSTÁV A JEDNOU VEDĽAJŠOU, KDE SI STRIHNE EPIZÓDNU ÚLOHU ADA WONG.

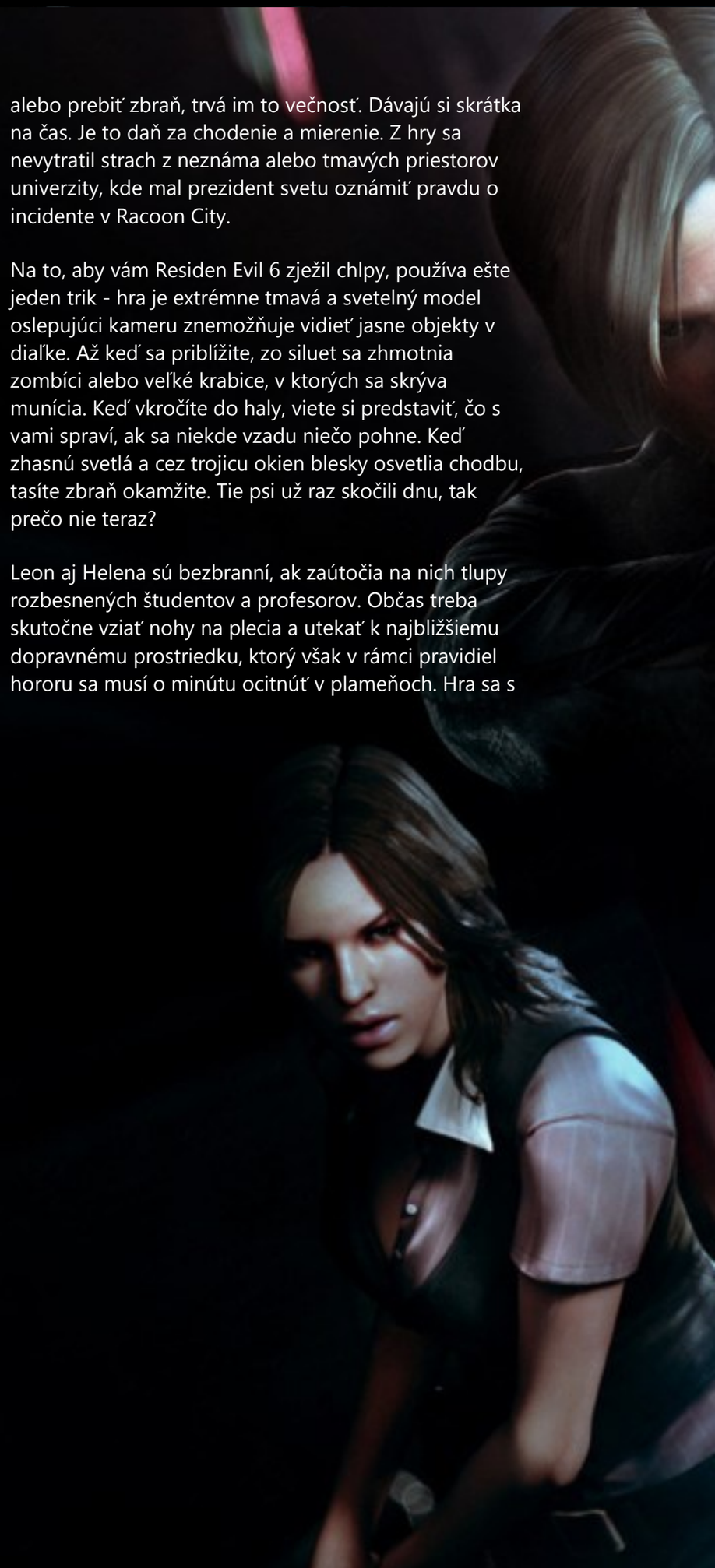
V Resident Evil 6 vypukla nová epidémia, nejde však o lokálnu pohromu, ale celosvetovú katastrofu, na začiatku ktorej je zastrelený prezident spojených štátov Adam Benford rukou Leona S. Kennedyho. Čo po príbehovej stránke znie ako obohraná platňa, to sa nedá povedať o diametrálne odlišnej dynamike troch kampaní, každá s vlastnou story. Pôsobia rovnako - tri dvojice hrdinov v troch kútoch sveta bojujúc proti agresívnemu kmeňu T-vírusu - majú identickú ovládaciu schému, ale vyzerajú a hrajú sa inak.

Resident Evil 6 delikátne balansuje medzi tradičným survival hororom a akciou s nekonečnou muníciou. Čo puritáni odmietajú, to po prvých minútach privítajú s otvoreným náručím. Počas chôdze je možné (konečne) namieriť zbraňou a strieľať! Capcom sa dokonca nebál a urobil inventár transparentný. Manipulácia s predmetmi, ich kombinovanie, vkladanie do quick slotov je inšpirovaná v Dead Space. Čas sa nezastaví, ale jedným ťuknutím ste dnu a ďalším zase von. Zmena zbrane namapovaná na d-pad je okamžitá, v jednom momente máte pištoľ, v druhom trojranovú brokovnicu.

Hra sa tak zbavila zdržujúcej vrstvy, ktorá ju stále ťahala späť do deväťdesiatych rokov. Neutrpelo tým napätie? Dobrá otázka. Najbližšie k charakteristickému Resident Evil zážitku bude mať prvá kampaň a úvodná pasáž otvárajúca celú hru, ktorej tvárou je Leon s agentkou Helenou Harper. Obe postavy sa doslova vlečú a hýbu tááááákto pomaly. Nie doslovne, ale keď sa rozhodnete bežať alebo prebiť zbraň, trvá im to večnosť. Dávajú si skrátka na čas. Je to daň za chodenie a mierenie. Z hry sa nevytratil strach z neznáma alebo tmavých priestorov univerzity, kde mal prezident svetu oznámiť pravdu o incidente v Racoon City.

Na to, aby vám Residen Evil 6 zježil chlpy, používa ešte jeden trik - hra je extrémne tmavá a svetelný model oslepujúci kameru znemožňuje vidieť jasne objekty v diaľke. Až keď sa priblížite, zo siluet sa zhmotnia zombíci alebo veľké krabice, v ktorých sa skrýva munícia. Keď vkročíte do haly, viete si predstaviť, čo s vami spraví, ak sa niekde vzadu niečo pohne. Keď zhasnú svetlá a cez trojicu okien blesky osvetlia chodbu, tasíte zbraň okamžite. Tie psi už raz skočili dnu, tak prečo nie teraz?

Leon aj Helena sú bezbranní, ak zaútočia na nich tlupy rozbesnených študentov a profesorov. Občas treba skutočne vziať nohy na plecia a utekať k najbližšiemu dopravnému prostriedku, ktorý však v rámci pravidiel hororu sa musí o minútu ocitnúť v plameňoch. Hra sa s



vami hrá ako mača od úvodných minút. Občas máte pocit, že hru neovládate, ale diktuje vám, čo máte robiť a kam sa pozerať. Uzamkne pohľad, priblíži kameru alebo jednoducho nechá na vás skočiť zombíka, ktorého musíte doraziť cez quick time event.

V Resident Evil 6 nie sú zombíci pasívni, ale podobne ako v päťke útočia v skupinkách, vedia používať zbrane a nový typ J'avo neváha opätovať paľbu a ich zmutovaná verzia po zásahu do melónu odmieta zomrieť. Opätovne vyrastajú z tela nové údy a vrhá sa do boja. Druhá kampaň hrateľná za Chrisa Redfielda a jeho kolegu Piersa vám dovolí nasypať olovo do každého nevládneho tela. Tu hra trochu riskuje, ale vysoká dynamika a zvýšená rýchlosť pohybu vám dáva pocit satisfakcie aj bezpečia. So samopalom kosíte mutantov na desiatky, lietajúce čudá alebo po strope chodiace človeko-pavúky. Chris patrí do jednotky BSAA a tá koordinovane čistí cestu k svojmu cieľu v Číne.

Tretia kampaň s krehkou blondýnou Shery a Jakeom je kompromisom, ale prispôsobená schopnostiam syna Weskera. Osamelý žoldnier urobí čokoľvek pre vidinu poriadneho zárobku a jeho technika zabíjania kombinuje brutálne stealth útoky so streľbou. Element hororu odstraňujú aj pasáže za denného svetla pod holým nebom, ale vašou druhou starosťou bude pomoc neskúsenej agentke. Všetky kampane sú destilátom predošlých dielov, Resident Evil 6 ich navyše oddeľuje aj v samotnom menu, kde si vyberáte za koho chcete hrať, či necháte svoju hru otvorenú online alebo preferujete pravidlá, či chcete vyskúšať, aké to je, keď zapnete streľbu do vlastných rád, alebo nekonečnú muníciu.

Firma: Capcom

Žáner: Akčná

TRAILER

Netrúfam si odhadnúť, aká bude dlžka celej hry, narazil som však na zberateľné emblémy na odomknutie bonusového materiálu a hru spestria navyše aj nákup skillov. Každá postava môže mať naraz aktivované tri. Ovplyvňujú silú útokov, zvyšujú počet nábojov a pod. Kupujete si ich za body získané zabíjaním nepriateľov. Capcom pri segmentácii hry do kampaní zašiel tak ďaleko, že v každej je inak spracovaný, no funkčne identický HUD. A pribudla ešte jedna drobnosť nahrádzajúca mapu, navigačný AR bod (Augmented Reality). Po jeho aktivácii sa v prostredí objaví šípka udávajúca smer, kam ísť.

Zaujímavou je aj schopnosť postáv prilepiť sa k prekážkam, nejde o vykradnutú techniku z cover akcií, umožní vám nanajvýš vykuknúť spoza rohu a opätovať paľbu. Vzhľadom na zdravie doplňované výhradne cez lekárničky a byliny, to oceníte na vyšších obtiažnostiach. V Resident Evil 6 na rozdiel od iných 3rd person akcií pôsobia postavy suverénne. Sama urobí skok plavmo vzad, ak po otvorení dverí vyskočí zombík. Kúpi vám čas na streľbu, ak zostanete paralyzovaní. Hrdinovia nepôsobia ako na šnúrkach, dívajú sa kam chcú a kamera nie je zavesená na ich pleciach, ale krúži okolo nich.

Neotáčate postavou, ale kamerou a to je veľký rozdiel. A práve z kamery máme trochu obavy. Zaberá postavu až príliš v detaile a často vás stavia do role človeka bezprostredne kráčajúceho za hrdinom, ktorý svojím telom zavadzia vo výhľade. Občas máte pocit, že vypadne von z obrazovky. V interiéroch prichádzate o periférne videnie a ak trpíte kinetózou, pripravte sa na najhoršie.

Resident Evil 6 je hrou mnohých tvárí. Čo hovorí v jej

prospech, že v úvode prekvapuje novým typom nepriateľa, situáciami ako z hordy alebo momentami, kedy pršia autá a vrtuľníky namiesto hladkého pristátia parkujú bez rotorových listov v mrakodrapoch, ktoré patria skôr do iných blockbusterov ako do survival akcie.

Resident Evil 6 sa nedá hrať ani rýchlo, ani pomaly, ale tempom, aké si diktuje. Spomalí chôdzu alebo ju naopak zrýchli, odtiahne kameru a potom ju zase nalepí na chrbát postavy a nechá vás pozerať na úzke chodby ako cez kľúčovú dierku. Hra má nábeh na to, aby prekonala rozporuplný piaty diel, i keď bomba ako štvorka to asi nebude. A fanúšikovia sa môžu pripraviť aj na množstvo odkazov ako ikonka písacieho stroja pri ukladaní pozície a iné drobnosti.

PREVIEW VERZIA NÁM NEUMOŽNILA PRIPOJIŤ SA ONLINE ANI VYSKÚŠAŤ CHALLENGE A SYSTÉM MAPUJÚCI VÁŠ PROGRES RE.NET. NA RESIDENT EVIL 6 UŽ DLHO ČAKAŤ NEBUDETE, HRATEĽNÉ DEMO SA OBJAVÍ NA PSN A XBL 18. SEPTEMBRA A PLNÁ VERZIA VYCHÁDZA 2. OKTÓBRA.

Branislav Kohút

XCOM - ENEMY UNKNOWN

AKÉ TO BUDE, AK SA RAZ NA ZEMI OBJAVIA MIMOZEMŠŤANIA? TÍ V NOVOM TITULE XCOM: ENEMY UNKNOWN BUDÚ URČITE AGRESÍVNI A NEPRIATEĽSKÍ. VIEM TO, PRETOŽE SOM SA S NIMI UŽ STRETOL A EŠTE TERAZ SI HOJÍM RANY A OPLAKÁVAM MŔTVYCH DRUHOV. A BOJ ZĎALEKA NESKONČIL, VLASTNE EŠTE LEN VYPUKNE, BUDÚCI MESIAC. NETRPEZLIVO ČAKÁM NA NÁVRAT DO PRVEJ LÍNIE, ABY SOM VIEDOL SVOJ TÍM V ÚSTRETY K VÍŤAZSTVU... ALEBO PADOL V BOJI ZA ZÁCHRANU ĽUDSTVA , KTORÝ ROZHODNE NEBUDE MÁRNY.

Ak si pamätáte staré dobré UFO: Enemy Unknown z roku 1994 alebo jeho nasledovníkov, nový Xcom zrejme prijmete so slzou v oku. Krásna nostalgická spomienka ožíva v elegantnom novom šate a zachováva si pritom čaro klasických ťahových stratégií. Hra si udržuje komplexnosť a taktické prvky a pritom je ústretová voči starým harcovníkom aj novým „ufobijcom“, ktorí sa ešte len naučia, ako podkúriť nevítaným návštevníkom z hviezd. Zvolíte si spomedzi štyroch obtiažností a môžete pritvrdiť aj využitím Ironman režimu, kde sa hra automaticky ukladá do jedinej pozície a všetky rozhodnutia aj zlyhania sú permanentné. Potom už ide do tuhého.

Príchod mimozemšťanov spôsobil na Zemi veľké problémy a zbytky ľudského odporu sa zhromažďujú v podzemnej základni. Budete ju mať celú pod palcom a venovať sa manažmentu aj výskumu, ktorý umožní spoznať nepriateľa a úspešne ho spacifikovať v bitkách muža proti mužovi, respektíve človeka proti mimozemšťanovi.

Do boja nastupuje štvorčlenný tím, ktorý neskôr, po rozvoji vo veliteľskej tréningovej škole, môžete rozšíriť na šesťčlenný. Borci, ktorí sa zhromažďujú v barakoch, majú na začiatok slušnú výzbroj. Samopaly, guľomet, raketomet, ďalekonosná puška a granáty pohodlne stačia na najmenej odolných sivých mužíčkov. Vojaci majú rôzne špecializácie, medzi ktorými nechýba obľúbený

Firma: 2k Games

Žáner: Strategická

ZACHRÁŇTE PLÁNETU

snajper. Môžete im upraviť nie len kompletnú výstroj, ale aj zmeniť ich podobu, hlas a meno, čím sa vám stanú bližšími. O to bolestnejšie sa však s nimi lúči, ak počas misie zahynú. Misiu sledujete z nadhľadu, takže vidíte priestor bojiska aj postavy rozmiestnené v teréne. Osoby a ich aktivity sa veľmi pohodlne ovládajú myšou. Boj prebieha od začiatku v ťahovom režime. Hráč si prepína jednotlivé postavy a prehľadáva oblasť, kde spravidla treba eliminovať mimozemšťanov, ale aj zachraňovať zajatcov či deaktivovať bombu.

Každá postava môže v kole postupovať dvakrát, čo poskytuje skvelé taktické možnosti. Ak napríklad pošlete vojaka k zátarasu a pri pohybe narazí na nepriateľa, môžete ho stiahnuť späť alebo sa pripraviť na útok. Vojakov prepínate ľubovoľne a schovávanie za autami, debničkami a ďalšími objektmi je kľúčové na prežitie. Tieto predmety, za ktorými sa postava automaticky prikrčí, poskytujú čiastočné alebo kompletné krytie, vyjadrené ikonou štítu. Vojaka vo voľnom priestore ľahko spozoruje nepriateľ a stáva sa ľahkým cieľom. Vhodnou pozíciou sú aj strechy domov alebo autobusu, odkiaľ je dobrý výhľad a lepšie sa zameria cieľ na nižšej úrovni. Postupovať sa dá rázne, bezhlavo cez múry a ďalšie prekážky alebo obozretne. Dvere sa dajú vyraziť, ale keď ich jednoducho otvoríte, nespôsobíte zbytočný hluk.

Po spozorovaní mimozemšťana prepnete na taktický bojový pohľad. Vtedy situáciu vnímate detailne a zblízka ako v akcii z pohľadu tretej osoby. Ciele máte priamo na muške a vidíte percentuálne vyjadrenú šancu na zásah. Môžete vystreliť alebo použiť alternatívnu zbraň, napríklad granát, ktorý hodíte na špecifikované miesto. Streľba vyzerá pôsobivo, najmä keď neminiete a hlava obete praskne ako melón. Pri zlom výhľade je však lepšou možnosťou obetovať ťah a stanoviť sledovací mód. Keď je potom na ťahu nepriateľ a vyjde z krytu, váš vojak automaticky vystrelí. Objekty, ako autá a múry, sú zničiteľné, takže niekedy posky-

tujú len krátkodobú ochranu. Vojaci v kritických situáciách môžu spanikáriť a dočasne sú potom mimo kontrolu.

Po spacifikovaní agresorov v misii sa vaši vojaci letecky presunú na základňu. Ranení sú mimo akcie niekoľko dní, kým sa nevyliečia, no v barakoch je dostatok iných vojakov, ktorí ich môžu nahradiť v ďalších misiách. Úspešní vojaci sú po boji povýšení a s hodnosťou prichádza na rad voľba špeciálnej vlastnosti. Spravidla sú dve možnosti a obidve zlepšia účinok vojaka v nasledujúcich bojoch, takže výber si treba dobre premyslieť. Taký veterán s výložkami majora je už v boji poriadne obratný a predstavuje silnú oporu tímu.

Ešte lepšie výkony podávajú vojaci s kvalitnou výzbrojou. Laserové zbrane, medikamenty a mnohé ďalšie kúsky výbavy vyrobia na objednávku inžinieri. Čím pokrokovejšie prostriedky, tým viac je treba inžinierov. Okrem toho sa využívajú aj na rozširovanie priestorov sídla a výstavbu nových budov, potrebných na modernizáciu základne. Novej výbave predchádza výskum, kde si vyberáte z čoraz širšej ponuky technológií. Možnosti výskumu závisia hlavne od nálezov na mieste konfliktov a zostrelených tanierov. Obzvlášť pomôže chytenie živých mimozemšťanov, na čo vojaci potrebujú špeciálnu výbavu. Vplyv, finančné príjmy a počet vedcov sa zvyšuje vypúšťaním satelitov. Umožňujú sondovanie vybraných oblastí po celom svete a rýchlejšie odhalenie infikovaných miest. Zvlášť vhodné je ich použitie v krajinách, kde narastá panika obyvateľstva, čo značí bezprostredné ohrozenie.

Popri stanovení procesov na základni a čakaní na výsledky, treba skenovať povrch planéty a po objavení mimozemšťanov posielať vojakov na nové misie. Niekedy sa posielajú aj lietadlá, ktoré sa v automatickom boji pokúšajú zostreliť UFO. Kľúčové zadania priebežne prichádzajú priamo od svetovej rady, ktorá môže odmeniť aj pridaním nových regrútov.

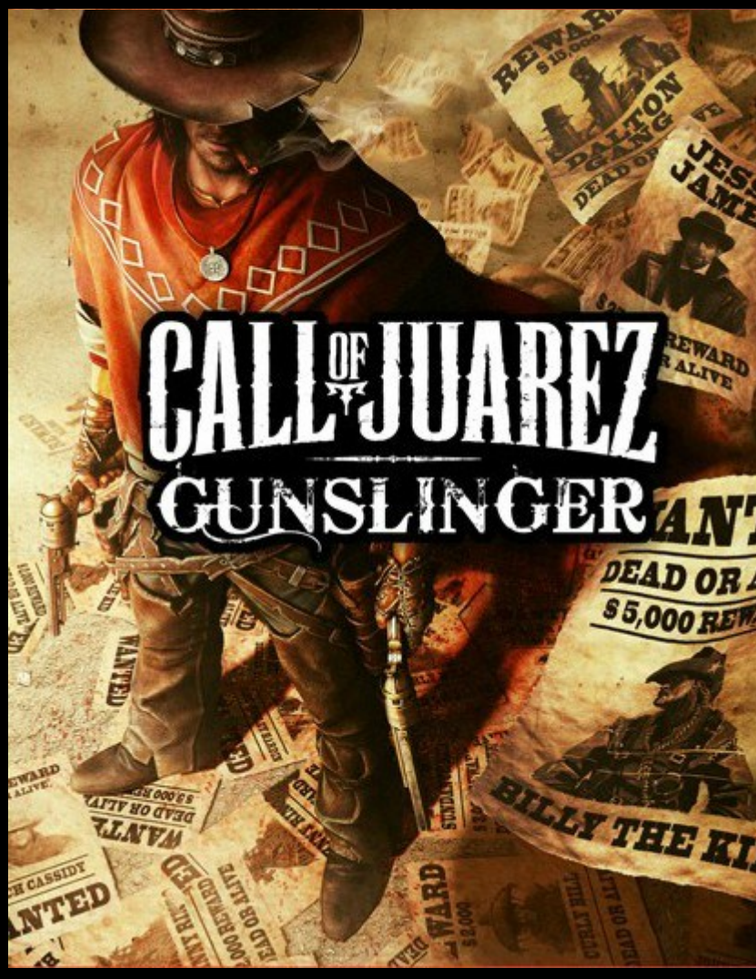
Nový XCOM ponúkne aj multiplayer, kde si hráči zostavujú vlastné tímy, tvorené ľuďmi alebo mimozemšťanmi, alebo môžu byť zmiešané. Jednotky sa prikupujú za pridelené body a samozrejme veteráni a silnejší mimozemšťania vyžadujú podstatne viac bodov. V boji však narobia poriadnu paseku.

XCOM: Enemy Unknown vyzerá pôsobivo a jediné obavy mám o vyváženosť ťaženia. Aj na nižšej obtiažnosti totiž už po niekoľkých úvodných potýčkach hra poriadne pritvrdí. Misie rýchlo preskočia z „easy“ na „ very difficult“, a to ešte vo fáze, kedy sú vojaci stále len zelenáči a výskum zatiaľ nestihol priniesť pokročilé zbrane a prostriedky na účinný zákrok. Samozrejme, nájdu sa hráči, ktorí uvítajú drsnú výzvu, ale značnú časť fanúšikov by takáto náročnosť odradila, čo by bola veľká škoda.

ATMOSFÉRA HRY JE ÚŽASNÁ A UNREAL ENGINE JEJ PRISTANE. OHROZENÁ ZEM PÔSOBÍ REÁLNE A SKUTOČNE MÁTE OBAVY O JEJ OSUD A CÍTITE POTREBU O MODRÚ PLANÉTU BOJOVAŤ A ZACHRÁNIŤ JU. TÚTO PRÍLEŽITOSŤ DOSTANETE UŽ V OKTÓBRI A TAK SA VÁM TO MOŽNO PODARÍ. ALE POČÍTAJTE S TÝM, ŽE TO NEBUDE JEDNODUCHÉ.

TRAILER

Call of Juarez GUNSLINGER



TECHLAND OHLÁSIL OČAKÁVANÉ POKRAČOVANIE CALL OF JUAREZ. ALE NIE JE TO PRESNE TO POKRAČOVANIE, KTORÉ SME ČAKALI. CALL OF JUAREZ: GUNSLINGER BUDE TOTIŽ SŤAHOVATELNOU HROU PRE PC, XBOX LIVE A PSN. HRA VYJDE ZAČIATKOM 2013.

Gunslinger bude síce menšia a len na stiahnutie, ale aspoň sa autori vracajú späť na divoký západ. V postave nájomného pištoľníka budeme zasahovať tam, kde je zákon krátky a pôjdeme po legendách ako Billy the Kid, Jesse James a Pat Garrett.

Hrateľnosťou preberie najlepšie prvky z Call of Juarez 2, ale bude sa sústrediť hlavne na prestrelky, kde nebude chýbať spomaľovanie času, vyskakovanie spoza prekážok, bodovanie prakticky všetkého a postupné upgradovanie jednotlivých skillov za získané body.

Firma: Techland

Štýl: Akčná

TRAILER

ZAHRAŤ SI HNEĎ

GREPOLIS

RECENZIE

BORDERLANDS 2

Matúš Štrba

KAŽDÝ Z NÁS MÁ ZOZNAM OČAKÁVANÝCH HIER, KTORÉ SI V ŽIADNOM PRÍPADE NEMÔŽE NECHAŤ UJSŤ. JESEŇ SI UŽ DOPREDU ROZOBRALO NIEKOĽKO TITULOV A MEDZI NAJZAUJÍMAVEJŠIE BEZOSPORU PATRÍ AJ BORDERLANDS 2. PRITOM TO NEMUSELO TAK BYŤ. KEĎ V ROKU 2009 GEARBOX PRINIESOL BORDERLANDS, VEĽKÝ HIT OČAKÁVAL MÁLOKTO. HRA VYNIKALA NIELEN PRÍŤAŽLIVÝM VIZUÁLOM, ALE AJ ZAUJÍMAVÝM MIXOM FPS AKCIE S RPG, PRIČOM MNOHÍ HRU OZNAČOVALI ZA FPS OBDOBU DIABLA.

KAŽDÝ Z NÁS MÁ ZOZNAM OČAKÁVANÝCH HIER, KTORÉ SI V ŽIADNOM PRÍPADE NEMÔŽE NECHAŤ UJSŤ. JESEŇ SI UŽ DOPREDU ROZOBRALO NIEKOĽKO TITULOV A MEDZI NAJZAUJÍMAVEJŠIE BEZOSPORU PATRÍ AJ BORDERLANDS 2. PRITOM TO NEMUSELO TAK BYŤ. KEĎ V ROKU 2009 GEARBOX PRINIESOL BORDERLANDS, VEĽKÝ HIT OČAKÁVAL MÁLOKTO. HRA VYNIKALA NIELEN PRÍŤAŽLIVÝM VIZUÁLOM, ALE AJ ZAUJÍMAVÝM MIXOM FPS AKCIE S RPG, PRIČOM MNOHÍ HRU OZNAČOVALI ZA FPS OBDOBU DIABLA.

A tak nečudo, že po ohlásení pokračovania sa okamžite dvihla obrovská vlna očakávaní. Tú podporili aj samotní autori svojimi vyjadreniami, že všetko zlé z prvej časti opravia, vypočujú hlasy fanúšikov a dvojku vylepšia po každej stránke. A v tomto ohľade im treba dať za pravdu. Nevydarené veci z prvej časti skutočne poopravovali a vylepšili, aj keď hovoriť o pokračovaní je v prípade Borderlands 2 možno trochu nespravodlivé. Skôr je to skutočne len nový príbeh, starý vzhľad a vyladená pôvodná hra. Neskrýva však niekde v hĺbke niečo viac?

Na Pandore uplynulo od doby, kedy štvorica dobrodruhov vzala do rúk a namierila prvýkrát zbrane, už päť rokov. Zbierali spolu skilly, bojovali proti zástupu nepriateľov, otvorili tajomný Eridian Vault a porazili mocného Destroyera. Systém na planéte sa upokojil a hrdinovia sa usadili. Z tejto krypty však vzišiel minerál Eridian, na ktorý upriamil pozornosť mocichtivý zloduch Handsome Jack a jeho korporácia Hyperion, ktorá sa tak dostala k neobmedzenej moci a kontrole nie len nad planétou, ale aj nad jej mesiacom, kde Jack vybudoval obrovskú základňu v tvare H. A keďže starí hrdinovia sa nezmohli na nič viac ako neúspešné hnutie odboju proti tyranii, tak na svetlo sveta musia vystúpiť noví.

A tu sa k slovu dostávate už vy čoby jeden zo štvorice nových hrdinov, s ktorými chcel Jack vybabrať. A je už len na vás, aby ste mu dokázali, že sa zaplietol s nesprávnymi. Štvorica je presne rovnakého razenia ako pôvodná. Salvador je aj napriek svojmu výzoru tank. Tento trpaslík môže používať zbrane v oboch rukách a schopnosťami sa vyrovná Brickovi z jednotky. Zdanlivo

nežnejšie pohlavie zastupuje siréna Maya. Modrovláska pripomína červenovlásku Lilith z predchádzajúcej hry. Zer0 je sympaťák na prvý pohľad. Tento tajomný vrah vám o sebe prezradí len to, že prebral žezlo po Mordecaiovi, vrúcnou láskou vrie voči sniperkám a pištoliam, navyše sa dokáže stať na chvíľu neviditeľným, vďaka čomu má voči nepriateľom výhodu nečakaného kritického úderu. Štvoricu završuje commando Axton, pri ktorom si spomeniete na Rolanda. Jeho strelecké veže vám v boji neraz padnú vhod. Hráčov pôvodnej hry navyše poteší darček, keďže pre svoje postavy dostanú obleky navyše.

A v koži borcov z tejto nesúrodej štvorice sa vrháte do krvavého a dlhého boja o oslobodenie Pandory spod nadvlády Handsome Jacka a jeho armády. Popritom nechýba plejáda vedľajších postáv, dobre známych aj nových. Sympatické vedľajšie roly si strihli hlavné postavy z Borderlands a ich spoločnosť vám neraz padne vhod. A to nie len ako reminiscencia prvej hry, ale často aj podajú pomocnú ruku. Práve v postavách tkvie jedna zo silných stránok Borderlands 2 a to ani nie v tých hlavných, ktoré sa často okrem vnútorných prehovorov inak neprezentujú, ale v skvele namiešanom mixe vedľajších, ktoré stretnete. Alkoholik Modercai neraz utrúsi sarkastickú hlášku, vodca kultu uctievačov Lilith si želá uhorieť, aj keď sa nakoniec ukáže, že jej viera nie je až taká pevná, no a najvražednejšiu „trinástku“ v okolí, Tiny Tinu, si okamžite zamilujete.

Samozrejme, nechýba Claptrap. Vedľa Wheatleyho jeden z najpopulárnejších robotov vo videohrách. A práve on prezentuje jeden z ďalších hlavných elementov hry, ktorým je príznačný humor. Vtipná štylizácia prvej časti bola jedným z kľúčov k srdciam hráčov a inak tomu nie je ani teraz. Humor sa nesie celýmBorderlands 2 od postáv, dokonca nepriateľov (piskľaví samovražední trpaslíci sú skutočne unikátnym kúskom), cez konverzácie, vedľajšie questy (podarená narodeninová párty Claptrapa) až po hlavné úlohy.

Takmer celé jadro hrateľnosti zostalo nezmenené. Ak ste s ňou však nemali tú česť, tak sa nemusíte báť. Hra vás jednoducho zoznámi so svojimi princípmi a tie vám rýchlo prejdú do krvi. V základe ide o FPS akciu, akurát za plnenie úloh a zabíjanie nepriateľov dostáva vaša postava expy a postupne sa vylepšuje. Zbieraním expov sa levelujete a pri poskočení o level vyššie sa dostávate ku skúsenostným bodom, ktoré môžete investovať v troch kategóriách viacúrovňového stromu skúseností. Okrem expov si ešte za nazbierané minerály upgradujete vlastnosti zbraní. Tých je hneď niekoľko druhov od mnohých výrobcov. Dôležitý je typ zbrane vzhľadom na typ nepriateľa: kyslé na stroje, ohnivé na živé tvory a podobne. Sedem pôvodných druhou dopĺňa novinka - zbrane banditov. Výrobcovia sa líšia vo vlastnostiach ako rýchlosť streľby, veľkosť zásobníkov, presnosť, či sila.

Mimo ráz klasických akcií vyčnieva aj herný inventár. Ten bohužiaľ nie je vyriešený najšťastnejšie a svojim prevedením bude dvíhať tlak hlavne PC hráčom, keďže práca v ňom je zbytočne komplikovaná. Dal sa vyriešiť oveľa inteligentnejšie a hlavne elegantnejšie. Mrzieť vás môže, že jeho kapacita rastie len pomaličky, čiže škrečkovať sa neoplatí a často z neho vyhadzujete. Jedine, že by ste každú chvíľu behali k obchodníkovi. Našťastie neskôr narazíte na sejf, kde si môžete odložiť veci na použitie neskôr.

Bohužiaľ inventár nebol najväčším herným problémom. Tým je jej samotná náplň, ktorej kvalitatívne vyjadrenie by malo tvar sínusoidy. Borderlands 2 si nedrží konštantnú úroveň a aj keď vás hra v niektorých momentoch dokáže skutočne chytiť a nepustiť, tak o pár chvíľ neskôr vám na ramená nahádže sériu nezáživných, nudných sidequestov, ktorými vás hodiny ubíja. Mnohé z nich sú skutočne originálne a zabavia, no ich druhá časť je otravná. A hra si zakladá na grindovaní expov. Obtiažnosť questov sa totiž odvíja od vášho levelu, takže je len na vás, aby ste sa prepracovali čo najvyššie. Navyše dosť závisí aj od dropu predmetov. Ak vám jednu dobu nepadnú dobré zbrane, tak máte jednoducho smolu a čaká vás dlhé vyprázdňovanie zásobníkov do jednotlivých nepriateľov.

Grindovanie má ešte jeden neželaný efekt a to je respawn. Nie len, že sa respawnujú bežní nepriatelia, ale ešte aj bossovia na miestach, ktoré ste už predtým prešli. A v prípade, keď na jednom mieste robíte dva sidequesty po sebe, tak máte naozaj chuť hru vypnúť. Nevyužité v niektorých lokáciách zostávajú vozidlá, inak veľmi podarená záležitosť pre štyroch. A tak to musíte prechádzať pešo a vaša frustrácia narastá. Samozrejme, jestvuje niečo, čo vás v týchto momentoch dokáže zachrániť pred nudou a to je kooperatívne hranie, v ktorom Borderlands 2 vyniká. Vtedy aj takéto otravné pasáže ľahko prehryznete a s partiou sa vrhnete do ďalšieho boja.

Sľubované vylepšenia mali prísť hneď na niekoľkých frontoch. Jedným z nich je dynamický priebeh questov. Ak sa vám v queste nedarí, tak sa napríklad presunie niekam inam. To vnáša svieži vietor do plachiet aj pri viacnásobnom prechádzaní hry. Nie až také slávne je to s AI. Zo schopnosti taktizovať zostalo maximálne schopnosť občas zaliezť do krytu a neraz sa stane, že okolo nepriateľov môžete robiť opičky, ale tí vás jednoducho ignorujú a len prejdú okolo vás. O zasekávaní snáď ani nemusí byť reč, keďže to je samozrejmosť. Bohužiaľ aj pre vás. Podobne zamrzí aj nepriestrelnosť medzier v plote a podobne.

Čo sa technickej stránky týka, Borderlands 2 jednoznačne vyniká vo zvukoch. Dabing je výborný, zvukové efekty skvele ladia s celkovým rázom hry a dynamická hudba sa výborne počúva, pri kosení aj samostatne. Ku grafike len toľko, že štylizácia s čiernymi kontúrami stále hre sadne ako riť na šerbeľ, akurát opäť treba podotknúť, že engine už nie je najmladší, textúry sú rozmazané a ich načítanie trvá veky.

AK VÁS BAVILA PRVÁ ČASŤ BORDERLANDS A NA DVOJKU STE SA TEŠILI AKO NA PREDČASNÉ VIANOCE, TAK NEMÁTE NAJMENŠÍ DÔVOD VÁHAŤ S KÚPOU. BEŽTE DO OBCHODU, NA SVOJU OBĽÚBENÚ ONLINE DISTRIBÚCIU A HNEĎ KUPUJTE. VO VÄČŠINE OHĽADOV SA JEDNÁ O VYLEPŠENÚ PRVÚ ČASŤ A KVALITY JEJ NEMOŽNO UPRIEŤ. AK STE NA VÁŽKACH, NO MÁTE S KÝM HRAŤ, IDE TAKTIEŽ O DOBRÚ INVESTÍCIU A TO HLAVNE VĎAKA DĹŽKE, KTORÁ SA DNES UŽ LEN TAK NEVIDÍ. A AK VÁS PRVÁ ČASŤ NEBAVILA, TAK TO BUDE ROVNAKÉ AJ V PRÍPADE BORDERLANDS 2.

8.0

+ dĺžka
+ co-op pre štyroch
+ zvuk
+ optimalizácia a škálovateľnosť
+ humor
+ postavy

- grindovanie
- občas stereotyp
- backtracking
- bugy
- engine

GUILD WARS 2

Branislav Kohút

VYTVORIŤ KVALITNÚ MMO, KTORÁ SA PRESADÍ V ČORAZ POČETNEJŠEJ KONKURENCII, NIE JE JEDNODUCHÉ. AJ KEĎ SA JEDNÁ O POKRAČOVANIE ÚSPEŠNÉHO TITULU, KTORÝ SI V MINULOSTI UROBIL DOBRÉ MENO. V TAKOMTO PRÍPADE JE TO DOKONCA NÁROČNEJŠIE, PRETOŽE HRÁČI MAJÚ VEĽKÉ OČAKÁVANIA, KTORÉ MÔŽU BYŤ PREHNANÉ A NEMUSIA SA SPLNIŤ. GUILD WARS 2 SA VŠAK NEMÁ DÔVOD OBÁVAŤ SKLAMANÝCH FANÚŠIKOV, JEDINE PREPLNENÝCH SERVEROV A HACKEROV.

VYTVORIŤ KVALITNÚ MMO, KTORÁ SA PRESADÍ V ČORAZ POČETNEJŠEJ KONKURENCII, NIE JE JEDNODUCHÉ. AJ KEĎ SA JEDNÁ O POKRAČOVANIE ÚSPEŠNÉHO TITULU, KTORÝ SI V MINULOSTI UROBIL DOBRÉ MENO. V TAKOMTO PRÍPADE JE TO DOKONCA NÁROČNEJŠIE, PRETOŽE HRÁČI MAJÚ VEĽKÉ OČAKÁVANIA, KTORÉ MÔŽU BYŤ PREHNANÉ A NEMUSIA SA SPLNIŤ. GUILD WARS 2 SA VŠAK NEMÁ DÔVOD OBÁVAŤ SKLAMANÝCH FANÚŠIKOV, JEDINE PREPLNENÝCH SERVEROV A HACKEROV.

Pôvodná hra Guild Wars oslovila duálnym povolaním so zaujímavými kombináciami zručností a okrem kúpy balenia s hrou nevyžadovala žiadne ďalšie poplatky. Dvojka úplne prekopala zaužívaný systém a vytvorila celkom nový a v každom smere dokonalejší. Popri tom si však zachovala neplatený režim s jednorazovou počiatočnou investíciou. Je pravda, že v hre je možné získať aj špecialitky v Black Lion Trading Company, kde sa platí drahokamami za reálnu menu, nie su to však žiadne zásadné veci, bez ktorých by ste sa nezaobišli. Tvorcovia odviedli poriadny kus práce a vytvorili naozaj modernú a pokrokovú MMORPG, ktorá rozhodne patrí medzi elitu.

Už pri vytváraní svojho hrdinu si uvedomíte, že sa stávate súčasťou inej MMORPG, na aké ste zvyknutí. Päť rás s rozdielnym vzhľadom, parametrami a úvodným mestom síce neprekvapí a aj osem dostupných povolaní má tradičnú zostavu. Warrior, thief či elementalista nie sú nič neobvyklé, nekromant je azda v každej fantasy hre. Mierne vytŕča snáď len inžinier, technický typ stavajúci bojové veže, ktorý v tomto univerze zdanlivo pôsobí ako outsider. Ale len naoko. V skutočnosti veľmi dobre zapadne medzi magické postavy. Už preto, že Guild Wars 2 sa nedrží len mečov a lukov, ale bez okolkov rozširuje všeobecnú výzbroj o pištole a výbušniny. Ďalšie kroky pri tvorbe postavy sú už zaujímavejšie. Definujú, či sa hrdina v rozhovoroch správa láskavo, pôsobí hrozivo alebo presvedčí svojou ušľachtilosťou, upravujú vlastnosti a predurčia jeho hlavné poslanie výberom z troch primárnych cieľov. Hľadanie posvätného zvera, pomsta, pátranie po magickom artefakte alebo iný cieľ je potom zviazaný s osudom postavy a primárnymi úlohami počas postupu.

Základy hry rýchlo dostanete do krvi pri plnení prvých úloh pre domorodcov v úvodnej zóne. Dôležité pozície na mape vám ukáže a opíše ochotný skaut. Potom sa budete potulovať po krajine plnej nástrah, protivníkov, priateľov a symbolov, ktoré označujú kľúčové prvky, na ktoré by ste sa mali zamerať. Srdiečka znamenajú úlohy, prázdne sú nesplnené, plné dokončené. Zaujímavosťou je, že pre začatie bežnej úlohy spravidla nemusíte nikoho osloviť. Výnimkou sú nie až tak ojedinelé zadania, kde vás oslovený dočasne premení na nejaké zviera, v ktorého koži sa potom pohybujete. Keď sa ocitnete v blízkosti zadávateľa úlohy, automaticky sa vám na obrazovke ukáže quest aj s popisom, čo treba vykonať. Keď sa príliš vzdialite, zadanie zmizne a pri návrate môžete pokračovať tam, kde ste prestali. Úlohy

často obsahujú niekoľko možností, ako ich splniť. Málokedy sú žiadané presné počty vecí, čo treba priniesť alebo kreatúr, ktoré treba zabiť. Rozhodujúce je vykonať dostatok ľubovoľných činov, ktoré naplnia celú mierku úlohy, a tá sa potom považuje za dokončenú. Rybárovi napríklad môžete pomôcť opravou sietí a pascí, zachránením utopencov a zabíjaním vodných agresorov. Môžete robiť všetko uvedené alebo hoci výlučne opravovať siete, alebo len zabíjať. Okrem toho v zadaniach sprevádzate a chránite vybrané postavy, aktivujete alebo opravujete zariadenia, oslobodzujete zajatcov, odhaľujete skrytých špiónov, zastavujete nepriateľskú kolónu a mnoho ďalšieho. Náplň je pomerne pestrá a rôznorodá.

Praktickou možnosťou je zapojenie sa do eventov, čo prebiehajú v okolí a do ktorých sa môžu pridať všetci hráči, aj keď nie sú zlúčení v skupinách. Keď sa nešťastnému golemovi rozutekajú experimentálne zvieratá, hociktorý hráč môže loviť a nosiť výťažky naspäť plecháčovi. Po zavŕšení eventu dostane každý, čo aspoň trochu pomohol, skúsenosti, karmu a trochu peňazí. Koľko, to závisí od aktivity hráča, ktorá je vyjadrená bronzovou, striebornou alebo zlatou medailou. Eventy sú niekedy náhodné, inokedy sa jedná o vybrané úlohy iných hráčov, s ktorými im môžete pomôcť. Obvykle sú to výzvy označené na mape modrou šípkou, za splnenie ktorých zinkasujete bod na vývoj individuálnych schopností zvaných slot skills. K tým sa však ešte vrátime.

Osobitnú rolu zohrávajú príbehové úlohy, ktoré vás neraz zavedú do izolovaných instantných zón menších rozmerov. Sprevádzajú ich dialógy, pri ktorých sa na obrazovke zobrazia kontúry zväčšených postáv so sprievodným textom a komplexnejšie misie, vedúce k ďalším krokom príbehu.

Na mape sa vyskytujú aj waypointy vo forme vyplneného kosoštvorca, ktorých aktiváciou hráči získavajú skúsenosti a hlavne možnosť kedykoľvek sa k nim teleportovať z ľubovoľnej pozície vo svete. Platí sa malý poplatok, ale rýchly transport zjednoduší presun do objavených lokalít a je užitočný aj pre pohodlný návrat napríklad z bludiska. Zrejme práve kvôli takto nenáročnému rýchlo transportu v hre (zatiaľ) nie sú žiadne pojazdné zvieratá a niektorým hráčom budú mounty určite chýbať. Symbol štvorčeka zase označuje miesta, kde sa oplatí nakuknúť kvôli skúsenostiam aj atraktívnemu okoliu. Dva trojuholníky cez seba sú bádateľskou úlohou. Označujú polohy rozhľadní, na ktoré je problematické sa dostať, pretože sú v nedostupnej pozícii, kam treba preskákať po hubách, skalách, lavičkách či plošinách. Po splnení, aktivovaní a návšteve všetkých úloh, waypointov a rozhľadní v zóne hráči obdržia bohatý bonus za prebádanie teritória. Extra skúsenosti a unikátne predmety sa rozhodne hodia a hráč má inšpiráciu pri napredovaní.

Takmer všetky MMORPG majú zhodný problém pri prechádzaní miest s kreatúrami a úlohami na výrazne nižšej úrovni, ako je level hráča. Podstatne slabší nepriatelia často iba zdržujú, hoci nemajú šancu ublížiť, v lepšom prípade prestanú útočiť. Úlohy prestávajú byť významné, lebo prinášajú len smeti a mizivé skúsenosti. Guild Wars 2 má veľmi praktické riešenie, vďaka ktorému sú nízkoúrovňové prvky stále atraktívne a má zmysel sa nimi zaoberať. Level hrdinu sa totiž automaticky zníži a prispôsobí lokalite, v ktorej sa práve pohybuje a to tak, aby boli nepriatelia rovnocennými protivníkmi a úlohy vyžadovali patričné úsilie. Všetky nadobudnuté schopnosti zostávajú, len sa dočasne zmenšuje ich efekt a znížia atribúty. Odmeny za boj a plnenie zadaní sú potom primerane zohľadnené. Takže napríklad aj hráčovi na tridsiatej úrovni sa oplatí splniť quest na úrovni 10.

Hoci sú povolania v hre dosť tradičné, systém boja je originálny a veľmi dômyselný. Hrdinovia používajú rôzne zbrane, ku ktorým sa viažu sety schopností a útokov. Aj keď viaceré povolania môžu využiť rovnaké zbrane, príslušné útoky sa líšia podľa profesie. Iluzionista bojuje s mečom úplne inak ako warrior a zlodej použije pištoľ odlišným spôsobom, ako ranger. Zbrane môžu byť jednoručné a obojručné. Obojručné majú priradených päť schopností. Jednoručné sú primárne s tromi schopnosťami alebo sekundárne s dvomi. Niekedy sa dá tá istá zbraň použiť v jednej aj druhej ruke, inokedy nie. Napríklad fakľa je vždy len sekundárna, ale meč môže byť hlavnou aj doplnkovou zbraňou a podľa toho má tri útoky alebo dva celkom iné. Na počiatku boja s novou zbraňou má hráč len základný útok a častým používaním sa natrvalo sprístupnia aj ostatné útoky a schopnosti predmetu. Na mierne pokročilej úrovni si hráč dokáže prepínať dva sety zbraní, čo teda predstavuje desať schopností. Okrem toho sa útoky kombinujú s bojovými vlastnosťami povolania. Zatiaľ čo zlodejova podpora v boji vychádza z iniciatívy, bojovník kumuluje adrenalín a iluzionista manipuluje s klonmi.

Okrem obvyklých sa dajú používať aj krátkodobé zbrane a predmety, ktoré zdvihnete zo zeme. Môže to byť fľaša, sadenica, kameň, palica, nálož alebo iná vec, ktorá potom dočasne nahradí vašu výzbroj a má tiež pár vlastných priradených schopností. Sú to rôzne formy útokov, ale občas aj nebojové prvky napríklad možnosť opravovať alebo vykopať jamu. A to stále nie je všetko. Po vstupe do vody sa výzbroj automaticky prepne na harpúnu alebo trojzubec a tie majú opäť svoje vlastné útoky a spôsob použitia. Podvodný svet poskytuje plnohodnotný zážitok ako putovanie na súši. Postavy sa neutopia, lebo majú potápacie masky a v hlbinách nájdete podmorské sídla, questy aj protivníkov.

Zatiaľ bola reč len o zbraniach a základných schopnostiach hrdinu. Váš borec toho však má v talóne oveľa viac. Počas progresu si postupne odomknete päť extra slotov, do ktorých môžete umiestniť individuálne schopnosti vašej profesie takzvané slot skills. Jedná sa o utility rozdelené do niekoľkých stupňov, z ktorých si postupne vyberáte, o čo máte záujem. Na sprístupnenie potrebujete body získané pri postupe na vyššiu úroveň a z už spomínaných výziev na mape. Hrdina tak dostane nové útoky, možnosť vyvolávať pomocníkov, chytiť súpera do lasa alebo pridať nejaké bonusy, samozrejme v závislosti od povolania.

Slot skills majú aj kategóriu liečebných prvkov. V Guild Wars 2 totiž nie je tradičný liečiteľ a každý sa počas boja dokáže doliečovať sám. Po boji sa rany hoja automaticky. Dokonca hocikto môže oživovať akéhokoľvek padlého hráča, ale aj AI spojencov, ktorí padli v boji. Stačí prísť k nebohému a niekoľko sekúnd ho kriesiť. Procesu úmrtia však ešte predchádza boj o život, čo znamená, že ak vás nepriateľ porazí, ešte stále máte šancu prežiť. Je to stav, kedy už ležíte a nemôžete sa pohnúť, ale dokážete zosielať zúfalé útoky a volať o pomoc, kým sa vám neminie zvyšok životnej energie. Ak útočníka porazíte, znovu precitnete, ak nie, oživí vás len iný hráč alebo povstanete pri vybranom waypointe. Hrdinovia rozvíjajú aj svoje črty, na ktoré treba osobitné body, ktoré prihadzujete do niekoľkých kategórií. V každej je séria bežných a premenlivých hlavných čŕt, ktoré zdokonaľujú vaše bojové schopnosti a popri tom aj atribúty postavy, ako je počet životov, či presnosť zásahu. Kým dosiahnete úctyhodný level 80, podstatne sa vďaka nim zlepšíte.

V inventári hrdinu vidíte používanú výstroj a prebytky, ktoré sa ukladajú v batohoch. Lepšie kúsky výbavy umožňujú vylepšenie vložením vzácnych kameňov a doplnkov. Veci môžete predávať NPC obchodníkom alebo využijete obchodné centrum a dopyt a ponuku iných hráčov. Dajú sa aj rozkladať a získate tak suroviny na výrobu nových vecí. Ďalšie výrobné materiály ako je ruda, rastliny a drevo, vykopete, zožnete a zotnete v krajine, ak máte dosť príslušných nástrojov. Pri ťažbe neraz natrafíte na vzácne suroviny. Ložisko po použití nezmizne a naďalej poskytuje suroviny ďalším hráčom. Môžete sa naučiť dve remeslá, ktoré v prípade potreby nahradíte inými. Je užitočné vyrobiť si vlastné brnenie, niečo uvariť, ušiť vak s väčším priestorom alebo ukuť

prstene. Výroba je jednoduchá, stačí mať suroviny a vybrať produkt zo známych receptúr. Pokročilejšie recepty kúpite od obchodníkov, ale zvyčajne nie za peniaze, ale karmu. Je dobré aj samostatne experimentovať. V takom prípade náhodne skombinujete tri-štyri suroviny a možno vyrobíte niečo unikátne. A opakovane to vyhotovíte podľa novozískaného receptu.

V krajine si hráči predovšetkým vypomáhajú, k čomu ich inšpirujú eventy bez obmedzení hrdinov a oživovanie padlých každou postavou. Samozrejme sú aj guildy. No nezabudlo sa ani na vzájomné potýčky, ktoré sa odohrávajú na osobitných mapách, v hmlách. Máp zatiaľ nie je veľa, ale na začiatok je ponuka dobrá a určite sa rozšíri. PvP zdatnosť definuje pribúdajúca sláva a príslušné levely. Chuťovkou v boji je nemilosrdné zakončenie raneného protihráča na zemi finálnym úderom. Menšie PvP boje dopĺňajú masívnejšie vzájomné boje svetov, kde proti sebe stoja hráči z troch rôznych serverov. V kontinuálnej bitke je najdôležitejšie obsadzovanie a udržanie kľúčových pozícií v rozľahlej krajine. Vo vojne svetov sa bojuje o tábory, veže a pevnosť a obsahujú aj AI strážcov, zásobovacie karavány a obliehacie zbrane. Hráči majú dorovnané levely na úroveň 80, aby boli rovnocenní a popri bojoch môžu aj zobrať zásoby a opravovať poškodené štruktúry.

Grafiku môžeme len chváliť. Je moderná, má svoj osobitý štýl najmä v príbehových dialógoch a hru bez problémov zvládne štandardná zostava. Lokality sú rôznorodé s rozličným povrchom a atraktívnymi objektmi v krajine, ako sú monumentálne stavby a sochy, bludiská s ťažobnými zariadeniami, hory, vodopády, hrádze, pevnosti ruiny, ale aj futuristické sídla so steampunkovým nádychom. Bojuje sa v tropickej horúčave s palmami, na drsnom zasneženom severe, aj pod hladinou, kde tiež nájdete plnohodnotný svet s osobitou štruktúrou. Počítačoví nepriatelia a neutrálne postavy majú priemernú inteligenciu a občas sa aj vzájomne pobijú. NPC jednajú vcelku rozumne a nezasekávajú sa ani v náročnejšom teréne, napríklad keď ich chránite na ceste, kde niečo prenášajú alebo majú ukradnúť. Domovské mesto, odlišné pre každú rasu, je skutočne rozľahlé. Pohybuje sa tam kopa obyvateľov, niekedy má viacero podlaží a potrvá dlho, kým ho celé pochodíte. Kvôli rozsiahlosti však, aj napriek praktickej mape, chvíľami poblúdite, najmä pri hľadaní príbehových postáv zašitých na menej frekventovaných miestach. V boji zaujmú rôzne efekty, výrazné najmä pri ohnivých efektoch elementalistu, ale vydarené aj pri iných postavách a situáciách. Po vyplávaní z vody ešte na obrazovke vidíte efektné stekajúce kvapôčky. Hudba a ozvučenie sú vydarené, hlavné dialógy nahovorené kompletne, bežné majú spravidla nadabovaný aspoň príhovor.

Pri prvotnom nápore hráčov sa objavili výzvy a varovania tvorcov ohľadne hackerov a plných serverov. Situácia však zďaleka nie je taká strašidelná ako by sa zdalo. Jediný problém, ktorý som zaznamenal, sa týkal zabezpečenia pri prihlásení. Potvrdenie nalogovania zaslaným mailom sa však vyriešilo v priebehu niekoľkých hodín. Hackeri sa snažia k hráčom dostať prostredníctvom údajov s adresami a totožnými heslami z iných MMORPG, takže je vhodné použiť odlišné heslo, v ideálnom prípade aj adresu. Po úspešnom nalogovaní sa už na server dostanete úplne v pohode a bez čakania. Preplnené lokality tvorcovia riešia vsunutím plnohodnotných náhradných serverov, z ktorých sa pri odľahčení presuniete späť na domovské, pričom to nijako nenaruší váš postup a chod hry.

Guild Wars 2 sa vymyká bežným štandardom a to môže niektorých staromódnych hráčov trochu znervózňovať. Najviac negatívnych rečí budú mať niektorí fanúšikovia World of Warcraft, ktorí nedokážu priznať, že nová MMORPG skrátka má navrch. Samozrejme, nie všetko v hre je ideálne, ale nepamätám si MMORPG, ktorá by pri svojom štarte ponúkla taký komfort, bohatý obsah, inovácie, ale aj stabilitu, ako Guild Wars 2.

NEMUSÍ SA VÁM PÁČIŤ BEZ VÝHRAD, NO FAKTOM ZOSTÁVA, ŽE PO NIEKOĽKÝCH ROKOCH S TUCTOVÝMI ONLINE SVETMI SA KONEČNE OBJAVILA MODERNÁ INOVATÍVNA HRA, KTORÁ POSÚVA MMO ŽÁNER NA VYŠŠIU ÚROVEŇ. JE NESPOCHYBNITEĽNÉ, ŽE SA STANE NOVÝM TRENDOM A INŠPIRÁCIOU PRE BUDÚCE MMORPG. A ZA TÚTO PARÁDU ZAPLATÍTE LEN ZA BALENIE, ŽIADNE OTRAVNÉ MESAČNÉ POPLATKY. TO SÚ DOSTATOČNÉ DÔVODY NA PRIŽMÚRENIE OKA NAD DROBNÝMI KAZMI A ROZHODNE AJ UDELENIE NAJVYŠŠEJ ZNÁMKY. VEĎ AKO ČASTO DOSTANETE DO RUKY HRU, KTORÁ BÚRA ZAUŽÍVANÉ PRAVIDLÁ A URČUJE NOVÉ SMEROVANIE ŽÁNRU?

10

+ variabilita gameplayu
+ dabing
+ OST
+ rozľahlosť
+ herná doba
+ RPG prvky

- výtvarný štýl a dizajn nemusí vyhovovať každému
- občas kamera a strata prehľadu pri boji

VIDEORECENZIA

Juraj Malíček

FIFA 13

NAJLEPŠÍ FUTBAL POSLEDNÝCH ROKOV

FIFA 12 MALA BLÍZKO K DOKONALOSTI. VYNIKAJÚCA HRA, PERFEKTNÁ, TRVÁCNA, V JANUÁRI LEPŠIA AKO V OKTÓBRI, V MARCI ROVNAKO DOBRÁ AKO V JANUÁRI , A V AUGUSTE ROVNAKO DOBRÁ AKO V MARCI. ČÍM VIAC JU ČLOVEK HRAL, TÝM VIAC HO DOKÁZALA PREKVAPIŤ. ČÍM LEPŠIE SI OSVOJIL HERNÉ MECHANIZMY, TÝM VIAC ZÁBAVY PRINIESLA. FUTBAL TO NEMUSEL BYŤ NAJKRAJŠÍ, ALE OD ZÁKLADU PREKOPANÝ SYSTÉM OBRANY SA POSTARAL O TO, ŽE AK SA V ONLINE ZÁPASE STRETLI AJ HRÁČI, MEDZI KTORÝMI BOL ROZDIEL NIEKOĽKÝCH TRIED, AK TEN SLABŠÍ PORIADNE ZVLÁDOL OBRANU, PORAZIŤ HO BOLO RIADNY PROBLÉM. FUTBAL, KTORÝ VÄČŠINA MUŽSTIEV HRÁVALA PROTI BARCELONE, ŠKAREDÝ AKO NOC, ALE ÚČINNÝ.

A teraz prišla FIFA 13, hra, ktorá by mala nahradiť 12ku, v ideálnom prípade ju prekonať. FIFA 13, ktorá by mala byť lepšia ako FIFA 12. Lenže je to vôbec možné? V EA boli presvedčení, že áno, našťastie, ich presvedčenie neviedlo k tomu, aby urobili celkom novú hru, ale k tomu, aby sa snažili vyladiť, optimalizovať FIFA 12, hru s jedinou výraznejšou chybou – nešťastnými kolíziami hráčov, ktoré občas vyzerali naozaj otrasne. Túto asi jedinú skutočne objektívnu chybu FIFA 13 nemá, k podobne absurdným stretom a pádom už nedochádza, respektíve, prihodia sa, ale už hráči pri nich nevyzerajú ako figuríny, s ktorými sa pohral King Kong. Inak je, na úrovni herných mechanizmov a modelov FIFA 13 rovnaká ako FIFA 12, vlastne ide o akúsi FIFA 12 verzie 2.0.

Všetko, čo robilo z FIFA 12 najlepší videoherný futbal je späť, k tomu pár kozmetických noviniek, ktoré ale nemajú inú ako ozvláštňujúcu funkciu. Sú tam teda preto, aby bolo čo objavovať. Takýto je napríklad systém futbalových minihier, ktoré nahradili ihrisko pri loadingoch. Už žiadne voľné pobiehanie po tréningovom ihrisku a dráždenie brankára, ale séria situácií, ktoré vlastne nahrádzajú tutorial a učia hráča dokonale ovládnuť herné štandardy. Každá z minihier – dribling, pokutové kopy, nahrávky, centrovanie – atď. má tri úrovne, bronzovú, striebornú a samozrejme zlatú. Hráč v nich je odmeňovaný jednak permanentným tréningom, jednak bodmi, ktoré spolu s tými získanými v hre môže vymeniť za odomykateľný obsah – napríklad klasické dresy.

Aj z tohto ročníka FIFA je jasné, že všetko dôležité sa bude odohrávať v rámci online komunity, tam sa otvárajú obrovské možnosti, v ktorých je hranie online iba malinkatou časťou celého obsahu. Každopádne, až sa s vydaním hry spustia servery, bude toho na objavovanie neúrekom.

Vráťme sa ale späť k hre samotnej. Základný pocit, ktorý hranie sprevádza, je až arkádová ľahkosť, ústretovosť, prístupnosť hry, pričom tento pocit nie je dôsledkom toho, že by sa hráčovi na ihrisku tak darilo, ale toho, že všetko do seba akosi zapadá, ladí. Dobré asociačné slová sú ľahkosť a uvoľnenosť. FIFA 13 vyzerá ako interaktívny futbalový prenos. Aj úplný nováčik len tak sa tmoliaci po ihrisku, neznalí mechanizmov sa tretej osobe môže zdať mimoriadne zručným futbalistom.

Za toto sú rovnakou mierou zodpovedné tie prvky, ktoré EA v rámci PR predstavovala ako celkom nové, hoci nové nie sú, len dotiahnuté do konca. Prvým je vylepšená útočná AI, druhým Player Impact Engine a tretím tzv. First Touch Control, čo vlastne nie je nič iné, ako elegantnejšie, futbalovejšie preberanie lopty. Ich vplyv na hrateľnosť je patrný až v druhom slede, ak by som o nich nevedel, dokonca si ich možno ani nevšimnem, avšak to, ako zásadne sa podieľajú na vizuálnom stvárnení hry, je do očí bijúce. FIFA ešte nikdy nevyzerala futbalovejšie.

Firma: EA Sports

Žáner: Šport

TRAILER

Vzhľadom k hrateľnosti môžeme tieto nové považovať za prínosné, avšak rovnako môžu byť aj obmedzujúce, zvlášť ak vezmeme do úvahy fakt, že FIFA 13 je hra kupovaná predovšetkým fanúšikmi, ktorí majú skúsenosti s predchádzajúcimi ročníkmi. Zdá sa totiž, že EA sa rozhodla pri aktuálnych ročníkoch svojich športových hier maximálne posilniť aspekt otvorenosti a prístupnosti novým hráčom, ktorí nie sú obmedzovaní starými návykmi.

Ak vedľa seba postavíme aktuálne ročníky futbalu a hokeja a porovnáme ich z predchádzajúcimi dielmi, nemôžeme si nevšimnúť, že zmeny sú veľmi podobné. To, čo sa v hokeji volá EA Sports Hockey I.Q., by sa vo futbale mohlo volať EA Sports Football I.Q., ide totiž v zásade o to isté. Všetci hráči na ihrisku neustále javia záujem o hru, vedia, kde je lopta, hýbu sa, ako sa majú hýbať, nabiehajú do šancí, jednoducho, hrajú. Nádherne je to vidieť priamo v hre, keď prestanete ovládať hráča s loptou a hru necháte bežať. Hra sa síce výrazne spomalí, ale už to nevyzerá ako futbal mentálne indisponovaných chovancov psychiatrického ústavu. Vaši spoluhráči evidentne vedia, kde ste, a akoby skúšali odhadnúť, prečo ste zastali a čo plánujete urobiť. Hráč tak síce stráca absolútnu kontrolu nad priebehom hry, keď si ale na tento prvok zvykne, dokáže ho náležite využiť a oceniť.

Podobne funguje First Touch Control, čo je vlastne posilnenie prvku prechodu z hry bez lopty na hru s loptou. Je dôležité, v akej pozícii ju preberiete a či ju vlastne môžete prebrať. Futbalista zrazu jednoducho skutočne potrebuje čas na spracovanie lopty, preto sa dôležitejšími stávajú aj prihrávky. A celkom pochopiteľne, všetko je to trocha ťažšie, respektíve, všetko sa deje akoby s menším prispením vás – teda toho prvku v hre, ktorý ju má vlastne riadiť. Už nie celkom a toto mi asi na aktuálne FIFA vadí najviac.

Môžem trénovať koľko chcem, cizelovať svoje schopnosti, už to nie je tak, že by som hru úplne ovládol – a znova podobne ako v hokeji – prvok náhody, ktorý je v hre cítiť intenzívnejšie, treba zohľadniť už v prístupe k hre.

Ďalším novým prvkom, tento krát mimoriadne radostným, je veľký návrat k najväčším prínosom FIFA 10 – k driblingu, ktorého zvládnutie sa už aj na druhej najvyššej obtiažnosti v hraní proti CPU stáva nevyhnutnou súčasťou hry a k štandardným situáciám. FIFA 13 totiž venuje mimoriadnu pozornosť práve nácviku a zvládnutiu techniky kopov a ovládaniu smeru lopty počas letu. Preložené do polopatistickejšieho jazyka - hra konečne naučí kopať jedenástky a priame kopy aj sviatočnejších hráčov. A centre tiež.

Osobne mi síce chýbalo zbiehanie pre prihrávky, respektíve oslabenie hry bez lopty, vzhľadom k výslednému pocitu z hry je ale aj tento moment ospravedlniteľný. FIFA 13 naozaj vyzerá ešte viac ako futbal. FIFA 13 je jednoducho vynikajúca futbalová hra, v základoch rovnako dobrá ako FIFA 12, ale najprv viditeľne a neskôr, keď si háč zvykne aj citeľne vylepšená. Preto vlastne lepšia.

LENŽE, A TENTO TREND SLEDUJEME VO VÄČŠINE HIER, BEZ OHĽADU NA ŽÁNER, NEMÔŽEM SA ZBAVIŤ DOJMU, ŽE AK BY TO BOLO CELKOM NA VÝVOJÁROCH, ROBILI BY HRY, KTORÉ VLASTNE VÔBEC NETREBA OVLÁDAŤ. A TOTO SA MI VEĽMI NEPÁČI. PRAVIDELNE VO FIFA, ALE AJ V NHL TRÁVIM VEĽMI VEĽA ČASU NA TRÉNINGOVOM IHRISKU, V MÓDOCH, KTORÉ MA UČIA HRU HRAŤ. A NAUČIA. KEĎ ALE HRÁM, ONLINE ALEBO PROTI CPU, NIE JE TO VEĽMI VIDIEŤ A TO MA MRZÍ. TAKÝ JE ALE ŠPORT, BEZ TALENTU, LEN TRÉNINGOM SA ČLOVEK K ÚSPECHOM NEDOPRACUJE. AJ KEĎ VIRTUÁLNEHO FUTBALU SA TO PRIAMO NETÝKA, PRE TEN AKOBY MAL KVÔLI KOOPERAČNEJ AI TALENT ÚPLNE KAŽDÝ.

9.5

+ záujem hráčov o hru
+ dôraz na mikrokompozičné prvky hry: dribling, nabiehanie, prihrávky
+atmosféra skutočného futbalu

- hráči sa nedajú tetovať
- strela nedokáže roztrhnúť sieť
- neúmera medzi časom stráveným tréningom a hernými výsledkami

EA SPORTS
CHE
0 - 0
ARS
25:52
11 DROGBA
FIFA 13
BAYERN MÜNCHEN
NEUER

EA SPORTS
NHL 13

Juraj Malíček

NHL 13

Znovuzrodenie hokeja

AKTUÁLNY ROČNÍK NHL ZAVRŠUJE TOTÁLNY PREROD SÉRIE, KTORÝ ZAČAL V ROKU 2008, RESPEKTÍVE V ROKU 2009 IMPLEMENTOVANÍM A VYLADENÍM TZV. SKILL STICKU – TEDA NEZÁVISLÉHO OVLÁDANIA TELA A HOKEJKY. TÁTO ZÁSADNÁ ZMENA AKOBY PODNIETILA ĎALŠIE, A DNES, V ROKU 2012 JE ZDANIE SKUTOČNEJ HOKEJOVEJ HRY VO VIDEOHRE TAKMER DOKONALÉ. AKO VIEME VĎAKA INTENZÍVNEMU PR, HLAVNÝM NOVÝM PRVKOM OPTIMALIZUJÚCIM HRATEĽNOSŤ NHL 13 MÁ BYŤ V TOMTO ROKU TRUE PERFORMANCE SKATING. MÁ ÍSŤ O KOMPLETNE PREKOPANÝ SYSTÉM POHYBU PO KLZISKU. HOVORÍME, SAMOZREJME, FYZIKÁLNOM MODELY KORČUĽOVANIA, KTORÉ BY MALO ZOHĽADŇOVAŤ REÁLNE FYZICKÉ PREDISPOZÍCIE JEDNOTLIVÝCH HRÁČOV – SILU, VÁHU, RÝCHLOSŤ, VÝBUŠNOSŤ, VYTRVALOSŤ A TAK ĎALEJ. A IDE.

Ako už je v sérii tradíciou, aj tento rok treba jednoducho začať automaticky spusteným Tutorialom, ktorý hlavnú novinku predstaví a naučí vás ju využívať. V zásade ide o celkom jednoduchú vec. Korčuľuje sa ľavým analogom, čím intenzívnejšie ho tlačíte, tým hráč korčuľuje rýchlejšie, ale len v danom smere – teda vpred. Ak začnete manévrovať rôznymi smermi, rýchlosť sa znižuje. Ak potrebujete ešte zrýchliť, stlačíte L3 – a hokejista siahne na dno svojich síl a na chvíľku je skutočne ešte rýchlejší. O to dlhšie potom ale regeneruje. A aby bola ilúzia dokonalá, stlačením analogu a L2 sa hráč otočí a korčuľuje síce daným smerom, ale vzad.

Paráda? Áno, veľká paráda, veľký luxus, ak si uvedomíme, aký zásadný vplyv má True Performance Skating na hrateľnosť. Aj skúsení borci, fanúšikovia série, ktorí nevynechajú žiadny diel, si dramatickú zmenu všimnú veľmi rýchlo. Možnosť viesť puk vpred a kedykoľvek sa otočiť chrbtom poskytuje nezanedbateľnú výhodu vo chvíľach, keď ho treba pokryť telom, podržať, respektíve počkať, kým sa spoluhráči rozostavia na príslušné miesta.

Vďaka True Performance Skatingu sa do série vracia aj omnoho arkádovejšie poňatie hry pri najnižšej obtiažnosti. Skutoční nováčikovia a začiatočníci si ho možno až tak neužijú, ale ak chce skúsenejší borec exhibovať, niet ničoho krajšieho, ako sa rozbehnúť s pukom spoza vlastnej brány, prekorčuľovať celé ihrisko a strelou zápästím skórovať. A občas sa podaria aj efektné góly z prvej pri náhlom prečíslení, teda všetko veci, na ktoré sme po taktických bitkách minulých rokov museli zabudnúť. Alebo nemuseli.

Aktuálny hokej sa mi totiž zdá presne taký dobrý, ako si ho ten ktorý hráč urobí. Príliš ľahký? Príliš arkádový? Pretaktizovaný? Pomalá hra, zákopová bitka o stredné pásmo ani piaď ľadovej plochy zadarmo? Alebo frustrujúco ťažký, nehrateľný? Rýchly, dramatický, dezorientujúci? Grambľaví brankári bez periférneho videnia? Nič nepredstavuje problém, stačí sa trocha sústrediť a NHL 13 môže byť presne taká, akú ju kto chce. Hovorím o nastaveniach, ktoré sa podobne ako v minulom roku vo FIFA 12 stávajú alfou a omegou celej hry.

NHL 13 si jednoducho každý môže optimalizovať presne podľa svojej chuti, čo človeka až zamrzí, keď si uvedomí, že možnosťou nastavovať „všetko“ sa vlastne zbavuje zodpovednosti za kvalitu hry. Samozrejme, existuje možnosť nič nenastavovať, nič neoptimalizovať, nechať všetko ako je, takáto NHL je však hrateľná veľmi problematicky. Tu sa totiž zdá, že hráč toho v konečnom dôsledku môže ovplyvniť veľmi málo, viac práce odvedie AI a to predovšetkým v zápasoch proti živým oponentom nerobí dobrotu.

Alebo áno, znamená to však začať celkom znovu, zbaviť sa starých herných návykov a vybudovať nové. A toto je asi koncept, ktorý sa v širšom meradle NHL 13 snaží presadiť. Nedá sa hrať hokej, ak človek nevie korčuľovať, korčuľovanie v NHL 13 treba zvládnuť od základov, čo nie je zase až tak jednoduché, ako sa podľa tutorialu môže zdať. Lebo funguje zotrvačnosť, lebo z každej pozície sa zrýchľuje inak, a hlavne dosiahnuť ideálny stav a byť rýchly, vrtký, obratný a zároveň byť silný a pevný v korčuliach je veľký problém. Ale asi je to dobre, zabudnúť na všetko, čo už fanúšikovia série odohrali a začať znova.

Lebo úplne najväčšou peckou NHL 13, ak to vyjde a bude to skutočne fungovať, je GM Connected, teda online mód generálneho manažéra, čo je to isté ako mód generálneho manažéra – spravovanie klubu, nákup hráčov, koučovanie a tréning samozrejme, atď., akurát hrať jednotlivé zápasy v sezóne sa bude online proti živým oponentom. Čo zároveň možno bude jedinou živou NHL v tomto roku – ak teda v reálnej NHL naozaj bude výluka. GM Connected je prísľubom, že NHL 13 vydrží veľmi dlho. Lebo ak človek hrá offline, zákonite smeruje k tomu, že AI nech je akokoľvek vyspelá, nebude mu dôstojným súperom.

Aj inak, teda offline, je NHL 13 nadštandardne košatou, bohatou hrou s rozmanitými hernými módmi, ktoré dokážu uspokojiť ako sviatočnejších hráčov, tak vyslovených fanatikov. Tí, pevne veriac v budúce online strety, budú veľa času tráviť tréningom, kto by ale chcel, môže siahnuť po mimoriadne návykových kartičkách, nechýba ani Be a Pro mód, respektíve Be a Legend, vylepšený o možnosť spätne odohrať zásadné zápasy, prípadne pokúsiť sa ich zvrátiť.

Späť sú aj zápasy pod holým nebom a vôbec, asi všetko dobré, čo sa v sérii objavilo. NHL 13 je veľká, veľkolepo koncipovaná hra, ktorá až zahltí a presýti všetkými možnosťami, dôležité je ale iba jedno. Ťažiskom všetkého v NHL 13 je hokej. Tri krát 20 minút, klzisko, dva tímy proti sebe. Nič viac, nič menej, ak by toto nefungovalo, mohli by sme hráčom aj do spŕch nazerať a v kabínach s nimi zdvíhať činky, stále by to nebolo dosť. Keď ale hokej funguje, a on funguje, je vlastne úplne

jedno, čo všetko ostatné hra dokáže, ako úžasne vyzerajú replaye hintov, gólových striel i zmarených šancí.

A tu treba spomenúť tretiu dôležitú novinku, ktorú v EA nazvali EA Sports Hockey I.Q. a je to čosi, čo vlastne mali mať aj minulé diely série a je hanba, že nemali, lenže, nevediac o tom, bolo nám to jedno. EA Sports Hocey I.Q. je fičúrina, ktorá vraj zabezpečuje, že všetci hráči na ľade majú vlastnú AI, respektíve, všetci sa vždy chovajú tak, že majú záujem o hru, vedia kde je puk – a tak. Čudujem sa síce, že prvé hokejové hry mohli fungovať bez toho, ale asi to tak bude. Dôležitejšie je, čo to znamená v praxi a znamená to toto.

NHL 13 JE VIDEOHERNÝ HOKEJOVÝ SIMULÁTOR, V KTOROM VŽDY TREBA RÁTAŤ S PRVKOM NÁHODY V CHOVANÍ HRÁČOV, V PRIHRÁVKACH, V TAKTIKE A VÔBEC, VO VŠETKOM, ČO BEZPROSTREDNE SÚVISÍ S HROU. ŽIADNA PRIHRÁVKA, AKOKOĽVEK DOBRE NAČASOVANÁ, NIE JE VOPRED ISTÁ, NEEXISTUJE ŽIADNY ZARUČENÝ SPÔSOB, AKO DAŤ GÓL, ALEBO AKO MU ZABRÁNIŤ. PRELOŽENÉ DO ZROZUMITEĽNEJŠIEHO JAZYKA, AKÝKOĽVEK HRÁČOV SKILL ANI TEN ÚPLNE NAJ NEZABEZPEČÍ, ŽE VECI MU V HRE BUDÚ VYCHÁDZAŤ TAK AKO CHCE. A TOTO SÍCE MÔŽE TROCHU NASRDIŤ, ALE V ZÁSADE IDE O DOBRÚ VEC – Z NHL 13 SA TAKTO NESTANE RUTINA ANI PRE TÝCH VÔBEC NAJLEPŠÍCH. TO SI ALE SKÔR MYSLÍM, AKO VIEM, NEPATRÍM MEDZI NICH. A PADAJÚ AJ LACNÉ A BLBÉ GÓLY, PRESNE AKO V HOKEJI.

9.0

+ autentickosť
+ „hokejový" pocit
+ korčuľovanie
+ GM Connected

- nutnosť začať celkom znova
- (pre niekoho) veľké možnosti personalizácie

Ján Kordoš

F1 2012

MILUJEME TO. NEDEĽNÉ POOBEDIE, KEDY SA NAPCHATÍ OBEDOM PEKNE ULOŽÍME NA GAUČ ALEBO DO KRESLA, ZAPNEME TELKU, VYDRŽÍME TAK ŠTART, ZOPÁR KÔL, PÁR MINÚT „ROZMÝŠĽAME“ SO ZATVORENÝMI OČAMI, RAZ ZA ČAS SA PREBERIEME PRI NEJAKEJ TEJ SKRUMÁŽI A DOKONALE OŽIJEME PRED SAMOTNÝM ZÁVEROM. PRETEKY F1 SÚ JEDNODUCHO KRÁSNE. V POSLEDNÝCH ROKOCH SÍCE DOCHÁDZALO K STÁLE ČASTEJŠIEMU NUDNÉMU NAHÁŇANIU SA PO OKRUHOCH VPLYVOM NEZMYSELNÝCH PRAVIDIEL, NO BLÝSKA SA NA LEPŠIE ČASY. CELKOVÉ PORADIE JE V TENTO ROK VYROVNANÉ A NA STUPNI VÍŤAZOV SA NA NÁS NEŠKERÍ ZAKAŽDÝM ROVNAKÝ NEMEC.

My máme navyše výhodu v tom, že nám Codemasters ponúka nesmierne chutný pokrm podporený oficiálnou licenciou. Virtuálne pretekanie v kokpite vreštiacich monopostov si užívame po prepustení licencie od Sony všetci a vďaka EGO enginu, ktorý podporuje viaceré pretekárske hry od Codies, je o čo stáť. Počas prvých minútach na okruhu nás však ovalil nepríjemný pocit už videného. Problém každoročne vydávaných športových hier dorazil aj do F1 2012.

Vynecháme skutočných jazdcov a trate, zadumaného Alonsa vo Ferrari berieme predsa ako samozrejmosť. Klasickú zostavu menu tvorí jedna jazda na pár kôl, jazdecká škola, v ktorej sa naučíte

TOTAL
Japan
RAGS
CD-adapco

základy, jedna skrátená sezóna či rovno kariéra. Je toho dosť na to, aby ste sa celý rok nenudili a poctivo krúžili v piatkových tréningoch, nastavovali svoj monopost a učili naspamäť prejazd jednotlivými zákrutami. Dokonalé zvládnutie trate je vďaka výraznému vplyvu simulácie nutnosťou. Isteže, ponuka pomocníkov je bohatá (radenie rýchlostí, poškodenie, ABS, brzdenie), ale pri aktivovaní každého z nich sa radšej môžete hrajkať s angličákmi na koberci.

V garáži sa netreba dlho rýpať, nastavenie monopostu nie je podstatnou súčasťou hry. To, že môžete trénovať a memorovať trať je to podstatné. Alchýmiu v depe necháte na zodpovedných. Skúsení pretekári síce môžu ohŕňať nosom, avšak vývojári veľmi dobre vedia, že tadiaľ cesta k masovému úspechu nevedie. To, že F1 2012 nie je žiadnym prehnane náročným simulátorom, musíme brať všetci ako fakt. Berieme, ale možnosť voľby by nebola na škodu. Niet sa čomu čudovať, herný žáner hardcore hier je totiž na pokraji vyhynutia. Môžete siahnuť po najprecíznejšej umelej inteligencii, vypnúť pomocníkov a výzva to bude. Len taká masovejšia, rFactor to skutočne nie je.

Novinka od Codemasters dopláca predovšetkým na to, že rok čo rok sa nedajú aplikovať do už fungujúceho systému prevratné novinky. Ak bol prvý ročník od Codies nadupaný, druhý značne pritvrdil, je tretí pokus o pole position vydareným mixom oboch predošlých dielov. Majitelia predchádzajúcich ročníkov vstúpia v podstate do tej istej rieky len s minimom vylepšení. Treba však podotknúť, že platí dobre známe pravidlo: vracať sa k starším ročníkom je náročnejšie, než by sa zdalo.

Noviniek je skutočne pomenej a vplyv mainstreamu je značný. Obtiažnosť mierne poľavila, pribudla novinka v podobe Challange výziev, kedy musíte predbehnúť niektorého zo šampiónov posledných rokov v rôznych podmienkach. Zábava oproti klasickej kariére, kde si budujete

dlhodobý úspech, poctivo graduje a aj toto krátkodobé (a značne adrenalínové súťaženie má svoju príťažlivosť. Hľadať však novinky v ponuke menu, ktoré je konečne v tradičnom formáte a tvorcovia zavesili na hrdzavý klinec príťažlivé, no nudné prechádzanie sa po karavane a mimo neho, nemá taktiež príliš veľký zmysel.

V prípade postupu v jednej sezóne zarazia striktné obmedzenia v podobe nastavenia jedného kola na kvalifikáciu a taktiež počtu kôl v samotnom preteku. Nepostrehnete tu napríklad opotrebovanie pneumatík, strategické zastávky v boxoch (zostali rovnako tragické) s dotankovaním (plná nádrž má svoju váhu) alebo aj taktizovanie počas celého preteku v kompletnej dĺžke. Môžeme si znovu len povzdychnúť, no zároveň poteší instantnosť konceptu. Sadnete a jazdíte, uspejete a idete ďalej. Skvelé na učenie sa, ozrejmenie si správania sa monopostu vo vybraných situáciách. Novinka v podobe voľby rivala a jeho zdolávanie je zbytočné a nedotiahnuté.

Ale to nie je to, čo robí z F1 2012 dlhodobou zábavou, ktorá vám vydrží na celý rok. Treba mať more času a Kariéra ukáže svoje kvality práve vtedy, ak vydržíte vyše hodiny jazdiť na okruhu. Poľaviť v sústredení sa neoplatí a treba sa zodpovedne pripraviť na každú zákrutu. Opotrebovanie pneumatík je počas dlhodobejšieho jazdenia až neuveriteľne prepracované. Nové gumy treba najprv zahriať, aby ste dosahovali najlepšie časy a bezohľadná jazda sa vám vráti aj s úrokmi nestabilitou neskôr. Dupať na brzdu môžete leda tak v Need for Speed, tu si treba dávať pozor na každý detail a neskákať po nej ako splašené kozy pri nebezpečne blížiacej sa zákrute. Rozdiel v tom, ako ste obutí – aj oproti konkurentom – je markantný a založiť na tom svoju taktiku, má osobitné čaro.

A samozrejme je tu Ego engine, ktorý sa osvedčil už niekoľkokrát. Jazda za nepriaznivého počasia má rozdielne parametre, v daždi je treba dávať na výjazdy zo zákrut a citlivejšie regulovať plyn. Môžete sa tešiť pri pohľade z kokpitu, ktorý napríklad nenájdete v nadchádzajúcom Gride 2 a verte, že ak leje, vidíte veľké... kvapky dažďa, striekajúce gejzíry spod pneumatík súperov, čiže jedno veľké nič. Taká jazda v Spa je potom skutočne o znalosti zákrut, kedy musíte vedieť, čo si vlastne dovoliť a kedy to poriadne vypeckovať a kedy radšej šetriť monopost a krotiť vášne. Nádherné modely formúl pripomínajú televízne prenosy, polepšil si aj deštrukčný model, ktorý je omnoho prirodzenejší. Predné krídlo poškodíte pri kontakte akoby sa nechumelilo, dokonca lietajú aj pneumatiky, čo už vďaka bezpečnostnému lanku v skutočnosti neuvidíte.

Mierne sklamalo ozvučenie. Rev formúl je identický s predlohou, pokyny z depa sú k veci, no nárazy znejú duto a príliš umelo. Čo sa technického spracovania ako celku týka, sa konečne skrátili nahrávacie časy, systém menu je prehľadnejší a celkovo vyzerá interface komplexnejšie a celistvejšie. A keď budete sledovať odlietavajúce kamienky spod pneumatík po nechcenom výlete mimo trate, tak si to užijete práve pre tú krásu napriek strate pozície.

Jazdenie v F1 2012 je zábava, to bola aj minule. V Codemasters nepritlačili na pílu a ostali verní zlatej strednej ceste. Nie je to žiadny simulátor, ktorý by vás nútil k maximálnym výkonu. Je to krásna hra, ktorú si užije každý milovník monopostov, no zároveň nejde príliš do hĺbky. Možno práve preto sme si aj tento ročník užili a zároveň premýšľali, či ho odporučiť ako to najlepšie, čo na trhu s virtuálnymi pretekmi nájdete.

ISTEŽE, DÁ SA NAD TÝM VŠETKÝM MÁVNUŤ RUKOU, POVEDAŤ, ŽE TO AKO CEZ KOPIRÁK, NO JE TO STÁLE ROVNAKO ZÁBAVNÉ. TAKŽE JE TU ZNOVU SÚSTREDENÉ HRYZENIE SI DO JAZYKA, ZATÁČANIE TELOM NA STOLIČKE, SPOTENÉ RUKY A MAXIMÁLNE ODHODLANIE SKROTIŤ TO MONŠTRUM. HODNOTENIE JE PRETO KOMPROMISOM, MÁME TU POCTIVÚ A DLHODOBÚ ZÁBAVU, ALE NABUDÚCE RADŠEJ LACNEJŠÍ UPDATE AKO NA INOVÁCIE CHUDOBNEJŠÍ ROČNÍK.

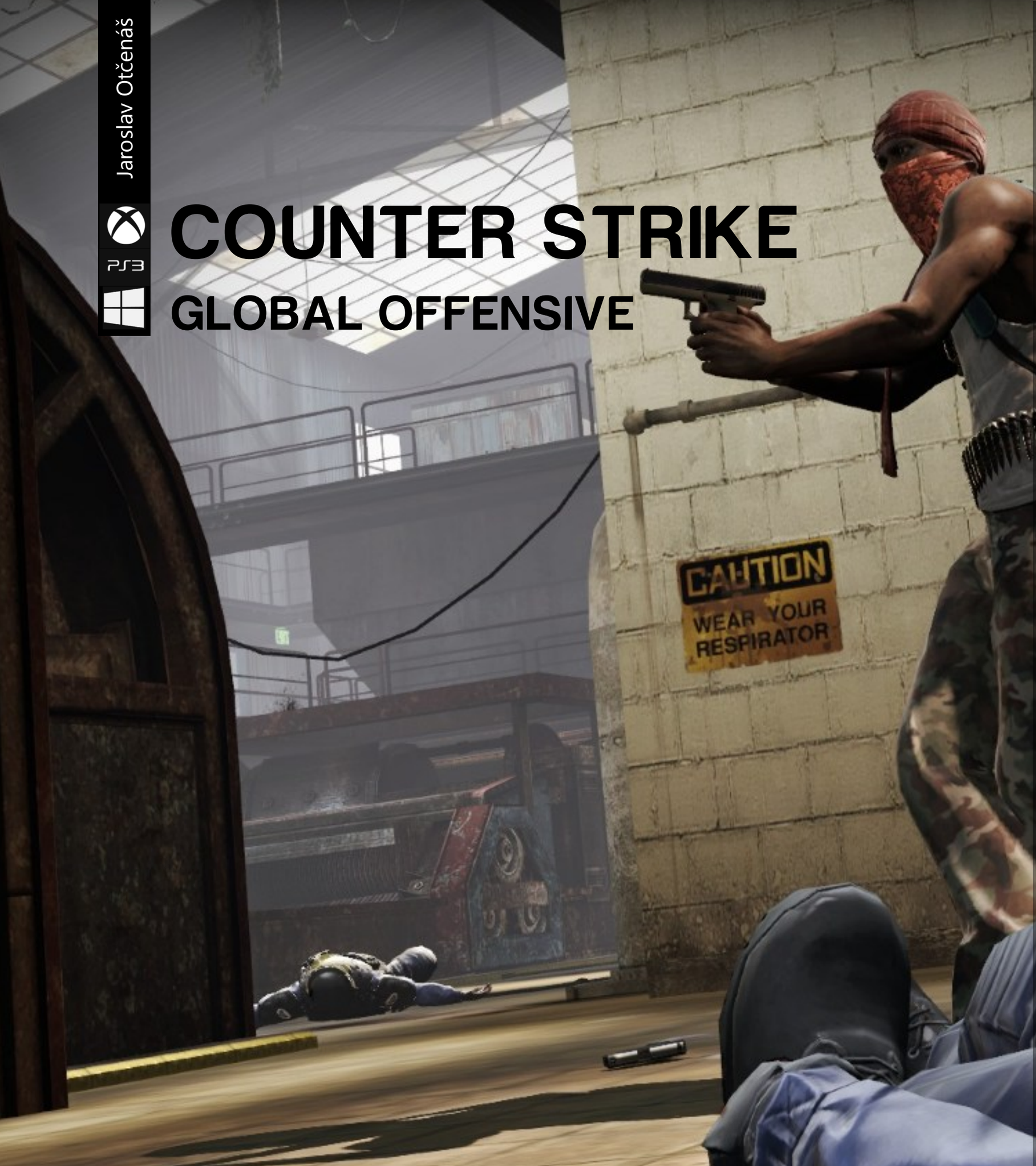
7.5

+ vizuálna hostina
+ licencia
+ skvelý pocit z jazdy

- minimum inovácií
- menšia možnosť nastavení
- žiadna skutočná simulácia

Jaroslav Otčenáš

COUNTER STRIKE
GLOBAL OFFENSIVE



OPÝTAJTE SA SVOJICH DEDOV A BABIEK, ČO HRÁVALI, KEĎ BOL EŠTE SVET INTERNETOVÝCH HIER V PRAVEKU, DOMA VYBZUČOVALI ANALÓGOVÉ MODEMY, TÍ MAJETNEJŠÍ SI DOPRIALI ISDN PRIPOJENIE A HARDVÉRU VLÁDLI GULIČKOVÉ MYŠKY. GARANTOVANE 9 Z 10 HERNÝCH STARÝCH RODIČOV BY VÁM NA OTÁZKU ODPOVEDALO, ŽE SVOJU MLADOSŤ STRÁVILI KÁNTRENÍM.

Dobre, dobre, možno sú niektoré predchádzajúce tvrdenia trochu prifarbené a možno dokonca vymyslené, ale nič to nemení na fakte, že Counter Strike je od svojho vzniku v roku 2000 a najmä s príchodom verzie 1.6 (rok 2003) obrovským fenoménom vo svete i u nás. Pre mnohých sa to bude zdať neuveriteľné, ale desiatky hodín strávených v internetových herniach s CSkom (keďže internet v domácnostiach bola veľká vzácnosť) sú realitou pre nejedného staršieho hráča. Valve po odkúpení značky dlho hľadalo nástupcu, ktorým sa mal stať Counter Strike: Source, no väčšina hardcore hráčov ostala pri CS1.6 kvôli viacerým zásadným chýbam/zmenám (napríklad upravené hitboxy).

Hluché miesto v ponuke od doby Source, ak nepočítame špeciálnu verziu pre ázijský trh, nič nezaplnilo a tak bolo len otázkou času, kedy sa nové CS objaví. Ten čas práve prišiel, Counter Strike: Global Offensive útočí na PC, Xbox aj PS3 plnou silou.

Pre niektorých môže byť zaujímavým a dokonca nápomocným niekoľko noviniek v hlavnom menu hry. Môžete si vyskúšať streleckú prekážkovú dráhu alebo ešte lepšie, pripraviť sa na živé zápasy v arenách s botmi. Jadro hry ale tvoria zápasy, ktoré sú po novom rozdelené do „casual" a „súťažných" módov. V praxi to vyzerá tak, že po navolení základných nastavení už nemusíte prehladávať stovky serverov, ale hra sama podľa interného matchmakingu a vašich volieb vyberie ten správny.

Medzi spomínanými módmi je pomerne veľký rozdiel. Casual sa hrá v počte 10 na 10, je vypnutá streľba do vlastných radov, taktiež kolízie medzi spoluhráčmi sú eliminované. Ekonomický model je posunutý smerom k menším stratám peňazí, brnenie a defuse kit sú automaticky zdarma dostupné ihneď po respawne. Naproti tomu súťažný mód je nastavený na 5 vs 5 a všetky pomocné barličky sú vypnuté. Zabijú vás a nepodarí sa vám položiť/defusovať bombu? Nech sa páči, v ďalšom kole si musíte dať „eko" - kolo, v ktorom si nenakúpite žiadne vybavenie, aby ste ušetrili peniaze.

Ápropo, peniaze. Ak ste doteraz CS nikdy nehrali, vedzte, že okrem akčného multiplayerového zápolenia, prináša aj jednoduchý, no pritom veľmi dobre vyvážený ekonomický model. Za fragy a splnené úlohy dostávate peniaze, že ktoré si v ďalšom kole môžete kúpiť lepšie zbrane, brnenia, granáty a iné doplnky. Naopak, ak sa vám nedarí, hráte iba s pištoľami a snažíte sa šetriť. CS je tiež špecifický tým, že keď vás v rámci jedného kola zabijú, nemôžete robiť nič (snáď okrem sledovania iných hráčov) až do začiatku ďalšieho kola. Rambo hráči zvyknutí na nulový respawn tak často bývajú nemilo prekvapení, s trochou rozumu a trpezlivosti sa CS hrá rozhodne lepšie.

Hlavným herným módom zostáva „bomba", tzn. polovica hráčov sa snaží v rámci danej mapy položiť výbušninu na určené miesto, druhá polovica bombovisko bráni, resp. sa snaží po umiestnení nálože v časovom limite nebezpečenstvo zlikvidovať. Doplnkovými hernými módmi sú ochrana/vyslobodzovanie rukojemníkov, kde musia teroristi ubrániť svojich rukojemníkov pred nájazdmi policajných zložiek. Muži zákona naopak musia rukojemníkov oslobodiť a odviesť ich do bezpečia.

Pomimo matchmakingového systému Valve do hry zapracovalo aj klasický server browser, ďalší bod k dobru pre firmu, ktorá zjavne myslí aj na hardcore fanúšikov. Úplnou novinkou sú dva módy Arms Race a Demolition, v ktorých sa zbrane neodomykajú na základe stavu vašej peňaženky, ale priamo na základe počtu zabitých nepriateľov. Začínate so základnou zbraňou a keď sa vám podarí niekoho zabiť, dostanete automaticky lepšiu zbraň. A tak to pokračuje až do doby, kým sa vám do rúk nedostane snajperka AWP.

Keď je už reč o zbraniach, povedzme si o nich niečo viac. Nové radiálne menu je jednoznačne určené pre rýchle nakupovanie gamepadom, ale ani PC hráči nebudú mať problém si na tento systém rýchlo zvyknúť, najmä keď staré dobré klávesové skratky stále platia. Do ponuky vybavenia pribudlo niekoľko nových kúskov, za pozornosť stojí najmä molotov koktail, ktorý sa dá pri troche uvažovania použiť na taktické zamedzenie postupu či prenasledovania. V rukách skúsených hráčov sa stáva silnou zbraňou. Pikoškou je pridanie paralyzéra, ktorý stojí kopec peňazí, dá sa použiť iba raz, avšak ako „trollovacia" zbraň je ešte o niekoľko levelov nad nožíkom. Z tých normálnejších nesmie chýbať Kalach, M4, brokovnice, guľomety, no a aký by to bol Kánter bez kombinácie desert + snajpa.

Pomerne radikálnou zmenou prešli mapy. Na prvý pohľad je zrejmý posun v grafike. Od čias CS 1.6 ubehlo už takmer 10 rokov a aj keď CS:GO nevyzerá ako AAA hra roku 2012, rozdiel je stále priepastný. Nové ostrejšie textúry, efekty zbraní, bohatšie modely, to všetko necháva za sebou nie len 1.6-ku, ale samozrejme aj CS: Source. Vylepšenie grafiky bohužiaľ mohlo prísť len do miery, ako to dovoľuje súčasná verzia Source enginu a tak napríklad modely zbraní až také pekné nie sú. Vizuálne zmeny nie sú tým jediným, čo vás pri hraní zarazí, mapy prešli aj dizajnovými zmenami.

Dust napríklad do časti „tunel" prináša schody spájajúce ju s plošinkou pri vstupe do paláca. V Aztecu sa už po vode nedá dostať do teroristického štartu. Zmien na mapách je viacero a podľa mňa je väčšina z nich dobrých a prejavuje sa vo väčšom vybalansovaní pri hraní za obe strany. Maplist prináša aj niekoľko nových máp najmä pre módy Arms Race a Demolition.

Čo bude fanúšikov iste zaujímať najviac, sú zmeny v hrateľnosti. Netreba sa báť. Môžeme zodpovedne vyhlásiť, že CS:GO je stále tým starým dobrým CS-kom ako sme ho poznali v minulosti. Niektoré veci sa zmenili (napríklad finančné odmeny za fragy), podstata ostala zachovaná. Momenty, kedy bránite bombovisko proti dvom posledným súperom a bojíte sa čo i len nadýchnuť alebo z diaľky snajperkou mierite na spadnutú bombu a nechcete ani žmurknúť, aby ste neminuli finálny výstrel, sú stále tu. Toto nie je rýchla akčná hra na fragy, ak nemáte trpezlivosť po zbytočných smrtiach čakať na respawn, CS by vás nikdy nebavilo a nebude vás baviť ani v roku 2012.

Oproti CS: Source tiež došlo k zmenšeniu hitboxov, takže trafiť „palicu" je rovnaký problém (alebo umenie, ak chcete) ako tomu bolo verzii 1.6. Zbrane sa správajú veľmi podobne, s rovnakým spätným rázom, priestreľnosťou materiálov a podobne. Jedinou zásadnejšou zmenou v spracovaní zbraní je absencia tlmiča na M4-ke. Úpravy v dizajne máp smerujú k vyváženejšej hrateľnosti a zapracovanie matchmaking systému uľahčuje hranie podľa nálady. Či mám chuť si iba zastrieľať v Casual móde alebo aj trošku rozmýšľať v Competitive, hra sa sama postará, aby som dostal to, čo chcem.

Hoci prázdniny už skončili, september by nemal byť na žiadnej škole ťažkým mesiacom. Čo keby ste si ešte o niečo predĺžili prázdniny a po večeroch porozdávali v Counter Strike: Global OFFENSIVE PÁR PALÍC? URČITE SA SKVELO ZABAVÍTE A ANI PRI TOM NEMINIETE VEĽA PENAZÍ, PRETOŽE CENA JE VIAC AKO PRIAZNIVÁ (11 €). HLAVNE ALE POTOM NEHOVORTE DOMA, ŽE VÁS NA TO NAVIEDOL SECTOR!

VALVE KU DŇU VYDANIA HRY SĽÚBILI AJ SPRÍSTUPNENIE ZOMBIE MÓDU. DO DNEŠNÝCH DNÍ SA TAK NESTALO, TAKŽE STÁLE ČAKÁME.

9.0

+ casual a súťažný mód
+ zachovanie herného štýlu
+ nový matchmaking (+ server b
+ grafické a dizajnové zmeny ma
+ príjemná cena

- čakáme na Zombie mód

CAOZ

Hinterhof
$1900
Scott attacked a teammate
BOT Don[i] Sniper's Nest
100
100

FLIESSBAND
02

browser)
áp

LITTLEBIGPLANET VITA

Malá veľká handheldová planéta

POHYBOVAŤ SA VO SVETE VIDEOHIER A NEPOZNAŤ LITTLEBIGPLANET, KTORÁ NAŠTARTOVALA MÓDU PLAYSTATION HIER VYBAVENÝCH VLASTNÝM EDITOROM, UMOŽNILA JEJ MAJITEĽOM PRENIKNÚŤ ZA VÝKLAD OBYČAJNE TVORENÝ SÉRIOU MÓDOV VRÁTANE SINGLE KAMPANE A DÍVAŤ SA NA SVET ZVNÚTRA, TAK AKO JEJ TVORCOVIA, JE DNES TAKMER NEMOŽNÉ. SILNÉ NÁSTROJE DOVOLILI POZITÍVNE REAGUJÚCEJ KOMUNITE ZA ŠTYRI ROKY OD VYDANIA PUBLIKOVAŤ VIAC AKO 7 MILIÓNOV LEVELOV. Z HRÁČOV SA STALI DIZAJNÉRI, Z FANÚŠIKOV SLEDOVANÍ STAVITELIA DROBNÝCH SVETOV A MALÉ ŠTÚDIO, KTORÉ PÔVODNE ŠILO KOSTÝMY PRE HANDERNÚ BÁBIKU - SACKBOYA, DOSTALO PRÍLEŽITOSŤ VYTVORIŤ VLASTNÚ HRU V DUCHU VEĽKEJ PREDLOHY.

Media Molecule odovzdali štafetu dvojici Double Eleven a Tarsier a sám kreatívny riaditeľ Mark Healey v tichosti priznal, že by sa im Vita verziu pravdepodobne nepodarilo urobiť lepšie. Nová krv vháňa do série s tromi dielmi nápady (dva z nich vyšli pre PS3 v rokoch 2008 a 2011 a jeden v 2009 pre PSP), ale základná formula hrania, tvorby a zdieľania zostala zachovaná až do takej miery, že bez online pripojenia je LittleBigPlanet Vita iba polovičnou hrou. Tak ako dnes vo vrecku nosíte svojich kamarátov v mobile, tak aj LBP Vita sa vie (nie, potrebuje) pripojiť a pripomenúť vám, koľko bodov vám chýba na prekonanie najlepšieho výsledku vašich priateľov a koľko zase potrebujete na najbližšieho súpera v rebríčku.

Od momentu, keď sa pripojíte, otvárajú sa dvere do väčšieho sveta, aký pojme 5" displej handheldu. V momente, keď sa ponoríte do zdolávania nástrah planéty Carnivallia, ktorá je jedným obrovským lunaparkom so štylizáciou Burtonových filmov, jedným očkom sledujete rastúci bodový obnos nafukovaný zbieraním bubliniek dúfajúc, že než dorazíte do konca, bude najbližší súper z rebríčka prekonaný. Nesnažte sa mi nahovoriť, že ak tam uvidíte PSN ID kamaráta, že sa ho nebudete snažiť prekonať. Jasné, že to urobíte!

Aj sólo kampaň zložená z piatich kontinentov je nasiaknutá online prvkami až do morku. Zvláda bez lagov dvoch hráčov súčasne, pre ktorých sú pripravené špeciálne pasáže v leveloch a takisto obslúži aj štyroch, ak si budete chcieť zmerať sily povedzme v pretekoch alebo pri naháňačke na

tankoch. LittleBigPlanet Vita je na rozdiel od handheldového predchodcu vydaného v roku 2009 na PSP, plnohodnotným dielom. Nejde o remake ani tu nenarazíte na identické levely, čo je však obrovská škoda, že sa nevie napojiť na obrovskú databázu miliónov užívateľmi vytvorených úrovní a minihier.

To je však asi najväčší nedostatok na dokonalom prepise veľkej hry z PS3 na malý systém vybavený dotykovými plochami aj kamerou na tvorbu vlastných textúr do editora. Sackboy stále na svoj pohyb potrebuje len jednu analógovú páčku a dvojicu tlačítok - X na skok a R na uchopenie objektov alebo streľbu. Dotykový displej a zadná plocha prehlbujú interakciu so svetom a keď začnete lepiť svoju prvú tapetu v kartónovom domčeku s výhľadom na planéty, zabudnete na to, že objekty je možné naťahovať, premiestňovať aj umiestňovať v priestore pomocou páčiek.

Pohyby prstami sú prirodzené, pri tvorbe odpadajú problémy s nepresnosťou alebo nežiaducimi tvarmi. Ovládacia schéma nie je do počtu, jej účelom nie je ani demonštrovať potenciál Vity (na to tu boli iné hry a nezvládli to), s tlačítkami vytvára neprekonateľné kombo, ktoré pri hraní používate prirodzene. Ak ste už niektorú LittleBigPLanet hru hrali predtým, v karnevalovom svete sa budete cítiť ako doma a prstami budete presúvať plošinky, zatláčať ich alebo ich naopak zozadu vytláčať von a tvoriť chodníčky ponad jamu plnú ostňov.

Svet od svetu, svetadiel od svetadielu sa mení sada prekážok prispôsobená témam lunaparku a ich osadenstvu. Postavičky potrebujú pomoc Sackboya, aby ich zbavil Bábkara, ktorý si zaumienil, že vytvorí ideálnu bábku pomocou všetkej radosti sveta. Park však namiesto veselia naplnil samotou a strachom. V LittleBigPlanet Vita je vašim nepriateľom skôr prostredie ako prázdne schránky bábok (hollows) alebo mechanizmy s ostňami či bossmi. Pozvoľne stúpajúca náročnosť s meniacimi sa kulisami vymieňa pevnú pôdu pod nohami za mechanizmy a pohyblivé plošinky. Tou najväčšou výzvou aj naďalej zostáva prejsť levely bez straty života a pozbierať všetky materiály.

A tie sú poschovávané za objektami, visia na nedostupných miestach alebo sú provokačne zapustené do chodníku, po ktorom

sa práve snažíte preskákať na druhú stranu bazénu. Levely sú poskladané v troch vrstvách (pozadie, stred a popredie), medzi ktorými postavička prechádza automaticky. Vie obísť prekážky stojace v ceste a nikde sa nezasekáva. Hranie je aj vďaka tomu plynulejšie a zbieranie bubliniek s udržaním čo najväčšieho násobiča menej frustrujúce. I keď v tomto prípade zohráva svoju rolu aj fyzika a využívanie odstredivej sily na vystreľovanie Sackboya do výšok.

Autori vsadili všetko na prechádzanie levelov bez zdržovania logickými úlohami. Občas narazíte na tajnú miestnosť, kde treba nalepiť tapetu alebo nálepkou rozhýbať mechanizmus ukrývajúci bublinky s materiálmi, je ich však málo. V leveloch je kreatívna nátura LittleBigPlanet utlačená do úzadia honbou za vyšším počtom bodov, čo je rozhodne škoda. Výkladnou skriňou LBP Vita je sekcia Arcade, kde sa ukrýva pätica hier, ktoré by sa uživili aj na mobilných platformách. Každá z nich má po desať úrovní a dokonca sú vybavené aj trojhviezdičkovým hodnotením. Bude len otázkou času, kedy si ich niekto všimne a okopíruje svieže nápady jednoduchých, dotykom ovládaných minihier.

Za zmienku rozhodne stojí Stratosphere, v ktorej guličku dopravujete do cieľa cez bludisko, ktorého steny striedavo dotykom zatláčete a vytláčate, čím tvoríte cestičku. Nie je to iba ponuka herne, ale aj séria minihier odomykaných kľúčmi, ktoré navyše porovnávajú vaše výsledky so svetom. Donútia vás držať Vitu zvisle, využívajú zadný panel, ale aj oba ukazováky na mlátenie Sackboyov po hlavách v štýle Whack a Mole. Minihry neuveriteľným spôsobom oživujú celú ponuku hry a kradnú si všetku pozornosť. Vďaka streleným nápadom (odpaľovanie sudu do diaľky) a podpore štyroch hráčov lokálne, sa Vita podáva z ruky do ruky a vy si uvedomujete potenciál celej hry.

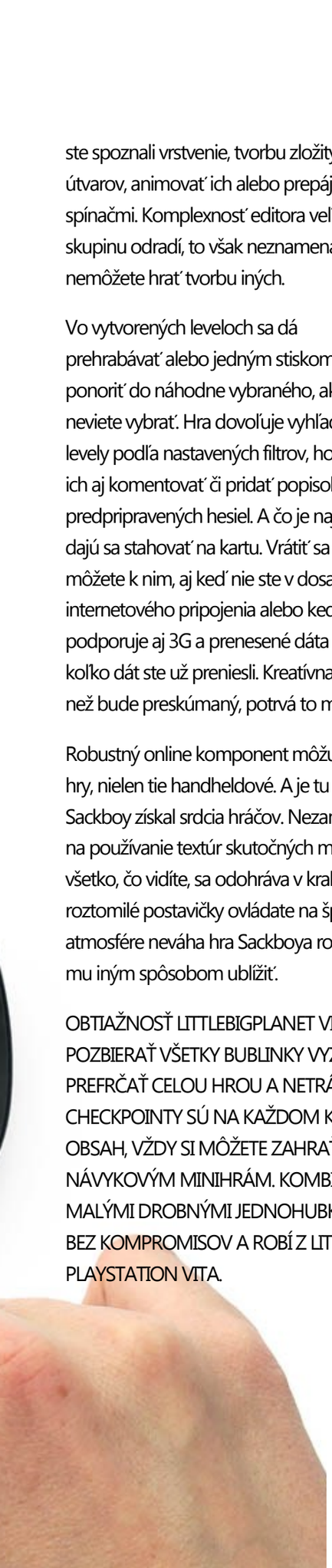
LittleBigPlanet Vita dovoľuje tvoriť nielen levely a prepájať ich medzi sebou teleportami, ale rovno aj celé hry, ktoré nemajú nič spoločné s plošinovkou. Racing, akciu alebo rovno strieľačku. Editor vám umožní vytvoriť čokoľvek, na čo si spomeniete. Kreatívny potenciál je limitovaný iba fantáziou a počtom objektov, ktoré ukladáte, spájate, režete a modifikujete. Vytvoriť niečo zmysluplné však trvá dlhšie ako by ste si mohli myslieť. Obrovskou prekážkou a sitom je samotných 67 lekcií, ktoré potrebujete absolvovať, aby

ste spoznali vrstvenie, tvorbu zložitých útvarov, animovať ich alebo prepájať spínačmi. Komplexnosť editora veľkú skupinu odradí, to však neznamená, že nemôžete hrať tvorbu iných.

Vo vytvorených leveloch sa dá prehrabávať alebo jedným stiskom tlačítka ponoriť do náhodne vybraného, ak si neviete vybrať. Hra dovoľuje vyhľadávať levely podľa nastavených filtrov, hodnotiť ich aj komentovať či pridať popisok z predpripravených hesiel. A čo je najlepšie, dajú sa stahovať na kartu. Vrátiť sa tak môžete k nim, aj keď nie ste v dosahu internetového pripojenia alebo keď cestujete lietadlom. LBP Vita podporuje aj 3G a prenesené dáta sleduje prísnym meračom, aby ste videli, koľko dát ste už preniesli. Kreatívna časť hry skrýva nevídaný potenciál a než bude preskúmaný, potrvá to mesiace.

Robustný online komponent môžu LittleBigPlanet Vita závidieť mnohé iné hry, nielen tie handheldové. A je tu ešte jedna drobnosť, kvôli ktorej si Sackboy získal srdcia hráčov. Nezameniteľný výtvarný štýl, ktorý sa spolieha na používanie textúr skutočných materiálov. Pri hraní tak máte pocit, že všetko, čo vidíte, sa odohráva v krabici od topánok, ktorú držíte v rukách, a roztomilé postavičky ovládate na špagátikoch. Pri všetkej tej rozprávkovej atmosfére neváha hra Sackboya rozpučiť, upražiť, prasknúť, rozdrviť alebo mu iným spôsobom ublížiť.

OBTIAŽNOSŤ LITTLEBIGPLANET VITA ZODPOVEDÁ VAŠIM NÁROKOM. POZBIERAŤ VŠETKY BUBLINKY VYŽADUJE VYŠŠIU NÁMAHU AKO PREFRČAŤ CELOU HROU A NETRÁPIŤ SA SO STRATOU ŽIVOTOV. CHECKPOINTY SÚ NA KAŽDOM KROKU A KEĎ PRÍDE NA UŽÍVATEĽSKÝ OBSAH, VŽDY SI MÔŽETE ZAHRAŤ NOVÝ LEVEL ALEBO SA VRÁTIŤ K NÁVYKOVÝM MINIHRÁM. KOMBINÁCIA KONZOLOVÉHO ZÁŽITKU S MALÝMI DROBNÝMI JEDNOHUBKAMI, AKÉ HLTÁTE NA MOBILOCH, JE BEZ KOMPROMISOV A ROBÍ Z LITTLEBIGPLANET NAJLEPŠIU HRU PRE PLAYSTATION VITA.



9.0

+ trvácnosť príbehovej kampane
+ lokálny aj online multiplayer / co-op
+ plnohodnotný konzolový zážitok do ruky
+ komplexný editor

- hra nie je kompatibilná s levelmi z LBP 1 a 2
- komplikovaný editor
- dlhé loadingy

MARK OF THE NINJA

Pavol Buday

KAŽDÁ HRA RAZ VYLOŽÍ VŠETKY KARTY NA STÔL. KEĎ SA DO NEJ PONORÍTE, SKÔR ČI NESKÔR JU MÁTE PREČÍTANÚ. PREKUKNETE JEJ SYSTÉM, ODHALÍTE SKRYTÉ TROMFY. MÔŽE TO TRVAŤ HODINU, DVE ALEBO DNI. OD MIERY PONORENIA JE PRIAMO ODVODENÁ AJ JEJ SCHOPNOSŤ UDRŽAŤ VAŠU POZORNOSŤ. AK OPAKUJE DOKOLA TIE ISTÉ PRVKY, ZAČNE NUDIŤ, ČO JE PRE ŇU NEBEZPEČNÉ, PRETOŽE SA ZAČÍNATE OBZERAŤ PO INEJ. ALE STRATÍ VÁS AJ VTEDY, AK JEJ DLHO TRVÁ, ABY STE POCHOPILI, ČO OD VÁS VLASTNE CHCE. IDEÁLNY POMER JE STÁLE SVÄTÝM GRÁLOM, ALE OBČAS SA PODARÍ TO, ČO KLEI ENTERTAINMENT.

Ich zatiaľ posledná hra Mark of the Ninja dokáže čítať myšlienky. Robí to s takou gráciou, že si ani nestihnete všimnúť, že vám postupne plní jedno želanie za druhým. Hlavná postava - ninja s potetovaným telom - je učenlivá a každá nadobudnutá schopnosť eliminuje potrebu klásť si úvodné otázky, prečo sa nevie ninja elegantne schovať v tieňoch, prechádzajúcu stráž zraziť na zem a podrezať jej hrdlo, prečo sa nedá vykloniť spoza dverí a nič netušiaceho vojaka cez ne nabodnúť na ostrie katany?

Miera nových prvkov a používanie naučených techník eskaluje práve v momente, kedy začínajú rolovať titulky. Mark of the Ninja je tak vyvážená hra, že po dokončení vás nezanechá hladných ani prežratých, čo hrá do karát práve bonusom poschovávaných v leveloch a hádankám v challenge arénach, ktoré sa oplatí hľadať. Klei Entertainment s tým kalkulujú od začiatku, preto je po dohraní odomknutý mód New Game Plus. V ňom k prechádzaniu úrovní pristupujete oveľa, oveľa rafinovanejšie. Vy sa, podobne ako ninja, učíte tajomstvám stealth.

Ninja na samom začiatku nemá vôbec žiadnu zbraň, čím vám chce hra naznačiť, že aj po jej získaní najviac pristane majstrovi pohyb v tieňoch a nepozorované napredovanie k cieľu. Ciest nie je nekonečno, ale vždy máte možnosť rozhodnúť sa. Naplánovať si cestu, riskovať alarm za cenu rýchleho pohybu alebo hodenou šípkou rozozvučať gong a odviesť pozornosť. V hre všetko vydáva zvuky, rozbitie skla, mini explózia, nepodarená eliminácia, brechot psa, rýchly beh alebo šprint.

A každá činnosť je náležite ohodnotená, alarm body strháva, tiché zabitie na konto prihodí viac ako keď len okolo vás prebehne stráž. Rozširujúci arzenál vrhacích zbraní otvára dvere k nepríjemným psychologickým hrám. Nepriatelia sa jeden druhého naplašia, ak jeden z nich stúpi na klince a tie ho pred zrakom druhého zabijú. Ten v momente prepadá panike a neváha strieľať do vlastných radov. Ninja nie Batmanom, ale dokáže sa pomerne rýchlo pohybovať, liezť po stenách, vystreľovacím lankom prekonávať výškové rozdiely alebo sa schovať vo ventilačnej šachte.

Levely sú navrhnuté tak, aby sa dalo z väčších miestností dostať viacerými spôsobmi a niekoľkými cestami vyjsť von, čo stimuluje kreativitu a po prvom nezdare sa na rozloženie stráží pozrieť z iného uhla. Hra konštantne chŕli nové problémy a pracuje s novými jednotkami. Jednoduchých vojakov vystriedajú silnejší, ktorých musíte najskôr omráčiť elektrinou alebo zhodiť na nich luster, aby ste ich mohli zabiť, neskôr si na vás zoberú nočné videnie alebo sú do akcie povolaní agenti, ktorí sa nedajú zabiť.

Tajomstvo levelov stráži aj technika, miestnosti sú pokryté laserovou sieťou, bezpečnostnými kanónmi, ktoré z vás spravia fašírku, zabarikádovanými dvermi. Hľadanie vypína-

čov, odstavenie prívodu elektrickej energie alebo kradnutie kľúčov vítane menia dynamiku hry. Na začiatku vám stačí pohybovať sa nepozorovane a sem tam niekoho odstrániť z cesty. Početnosť stráží znemožní rýchly beh a ich zmysly sa ku koncu ešte zlepšia, takže na seba strhnete pozornosť, keď aktivujete bombu alebo sa pod vašou váhou rozpadne plošinka. Zostať v tieňoch a zotrvať nepozorovaní má jeden háčik. Vidíte iba to, čo vidí hlavný hrdina.

Napriek tomu, že Mark of the Ninja je 2D hrou, vidíte presne to, čo obyčajne vnímate iba v hrách z vlastného pohľadu. Nevidíte za roh, neviete, čo je za dverami, kým sa k nim nepritlačíte ani čo je nad vami, kým nenadvihnete veko šachty alebo kým visiac z balkóna nevystrčíte hlavu, aby ste videli kto patroluje na hornom poschodí budovy. A nepriatelia sú na tom rovnako, čo nevidia alebo nepočujú, to ich netrápi. Stačí, aby ste sa mihli v lúči svetla, dlhšie sledovali trasy hliadok a máte zarobené na malér. Zotrvajte na mieste dlhšie a odhalí vás svetlo baterky. Nájdené telo našponuje zmysly stráží a prechádzajú do aktívneho snorenia.

Systém požičaný z Metal Gear Solid (pokoj - hľadanie - poplach) funguje na jednotku a vďaka limitovanému výhľadu si každý ďalší krok premyslíte dopredu. Stráže sondujú v okolí podozrivých miest, kde vás naposledy zazreli, neskôr dokážu preliezať aj ventilácie a miesta, kde ste boli obyčajne v bezpečí a odkiaľ ste mohli útočiť. A keď do miestnosti nabehnú super agenti s nočným videním, zrazu sa z lovca stane myš lovená piatimi hladnými kocúrmi a ten pol minútový časový limit, po ktorom sa otvoria dvere, sa zdá byť nekonečný.

Na vybudovanie napätia nepotrebuje Mark of the Ninja radar, minimapu ani umelé zvyšovanie obtiažnosti. Udržuje zmysly hráča a reflexy stále v pozore a každý ďalší level ponúka inú úroveň výzvy. Neustála zmena pravidiel a obmena prostredí nepoľavuje a prakticky až do samotného záveru si nemáte kde oddýchnuť. Hra od vás chce, aby ste pohli rozumom a kombinovali výbavu ninju, kam patrí meč, vrhacie šípky na rozbíjanie svetiel alebo prilákanie pozornosti, dymové bomby na prešmyknutie sa cez laserové siete, búchacie guličky, nášľapné klince alebo ninja rýchlosť.

Upgrady aj schopnosti sa kupujú za body získané plnením úloh v leveloch alebo získaním medaily za pokorenie bodového stropu. Vaše výsledky sa zapisujú takisto aj do rebríčkov a akákoľvek snaha navyše nezostane nepovšimnutá. Hra odmeňuje špeciálnymi kostýmami, ktoré priamo vplývajú na váš herný štýl. Jeden z nich vám štíši chôdzu, ale vezme meč, čo je jediná zbraň v hre a bez nej sa nedá brániť. Akonáhle sa spustí streľba, ninja je bez šance.

Klei Entertainment si vynikajúco poradili s prácou svetla a tieňov, daňou je, že Mark of the Ninja je tak tmavá, že ju odporúčam hrať výhradne v noci. Nestratia sa tak biele kontúry objektov a zraku neuniknú tajné cestičky. Autori zostali v duchu dvojice hier Shank verní animovanej grafike, výtvarný štýl má bližšie ku komiksom, čo im dovolilo sledovať akt zabitia glorifikovaným záberom zblízka bez toho, aby pôsobil humorne. Krv hre vôbec nie je cudzia ani rýchle finiše, ktoré sa pri jednej zbrani veľmi rýchlo opozerajú.

MARK OF THE NINJA MÁ K DOKONALOSTI ĎALEKO AJ PRIESTOR PRE ZLEPŠENIA JE DOSTATOČNE VEĽKÝ, ABY SA UŽIVILO NASTAVOVANIE OVEĽA RAFINOVANEJŠÍCH PASCÍ A MOHLI BYŤ POUŽITÉ V POKRAČOVANÍ BATMANOVSKÉ TECHNIKY ČI PRIDANÉ OMRÁČENIE NEPRIATEĽOV, IDE VŠAK O OJEDINELÚ UKÁŽKU TOHO, ŽE STEALTH MÔŽE BRAVÚRNE FUNGOVAŤ AJ V DVOCH ROZMEROCH.

8.5

+ bravúrna práca svetla a tieňov
+ unikátny pohľad na stealth
+ konštantne sa meniaci gameplay
+ možnosti prechádzania levelov

- občas nefunkčný skript stráží
- príliš tmavá grafika

Firma: Klei Entertainment

Žáner: Stealth Arkáda

TRAILER

3DS

KINGDOM HEARTS 3D

DREAM DROP DISTANCE

Michal Korec

Kingdom Hearts za svojich desať rokov existencie splodila množstvo hier, ale séria sa začína podozrivo nafukovať vplyvom vedľajších handheldových spin-offov a príbeh je zbytočne zamotaný tak, že mu už väčšina hráčov prestáva rozumieť. Herné mechanizmy vždy fungovali, no bez ohľadu na to, ktorý systém si vyberú tvorcovia, potrebuje akútne novú krv do žíl. Keď vidíte iba dva plnohodnotné diely (a to už dvojka bola riadne domotaná) a hrali ste štyri vedľajšie hry, je to zvláštny pocit. Kingdom Hearts 3D: Dream Drop Distance má množstvo atribútov zvolených správne a približuje sa snáď k vytúženému tretiemu dielu. Je to dobrá variácia, ktorá povoláva späť hlavných hrdinov, objavuje nové svety a obmieňa aj herný štýl.

Dream Drop Distance sa odohráva po druhej regulárnej časti, keď je zažehnaná hrozba zničenia Kingdom Hearts a majster Yen Sid zadá hlavným hrdinom (Sora a Riku) novú úlohu. Aby sa stali skutočnými keyblade majstrami, musia podstúpiť skúšku s názvom Mark of Mastery. Kvôli tomu sa vydávajú do vybraných svetov, ktoré ešte nenavštívili, pretože spali a nie sú prepojené so zvyškom univerza, kde sa odohrávala doterajšia línia. Ich úlohou je zobudiť tieto svety – a počas putovania sa zrazu stretávajú s dvojitými verziami a čelia novým nepriateľom. Všetko je prirodzená súčasť, akurát často rozdrobená a príbeh sa začne krútiť tak, že nebudete vedieť, čo sa deje.

S výnimkou prvého dielu začína byť tento fakt pomaly smutný trademark série. Sľubný začiatok, ktorý musí priniesť typickú záhadnú zápletku, sa rozvíja prvé dve hodiny, keď zrazu pristanete opäť v Traverse Town, no obývanom inými postavami. Square-Enix prekvapivo vymieňa Final Fantasy hrdinov za skupinu mladíkov z iného kultu – The World Ends With You. Aj vďaka nim je úvodný svet zrazu originálny, má netradične charizmatických obyvateľov, ktorí hrdinom sprostredkúvajú, čo sa vlastne deje (a prečo Sora a Riku nemôžu byť spolu v jednej verzii).

Je to dobrý štart, ktorí pomáha pri komplikovanom chápaní hrateľnosti

(autori vymysleli X nových systémov pre boje i prácu v inventári). Ale potom sa opäť ponárate do čiastkových príbehov jednotlivých svetov (hoci vo veľkej miere dosť originálnych, keďže s výnimkou Trona ste ich nenavštívili) a tempo mierne zvoľní, aby sa poriadne rozbehlo v poslednej kapitole a finále s mnohými odhaleniami. Tento nerovnomerný prístup začína už sérii škodiť, no obávam sa, že Japonci ho zobrali ako svoju devízu.

Keď hrdinov milujete, zhltnete všetko, čo vám autori predložia aj s navijákom. Akurát sa viac ako na príbeh začnete sústrediť na schopnosti, svety a najmä boj. Tu Kingdom Hearts 3D ponúka chytľavý zážitok. Štandardne bojujete v reálnom čase, kedy sa Sora i Riku oháňajú keybladom. K dispozícii máte aj mágiu, kúzla typu Fire, Ice či Blizzard sú prístupné priamo z menu. Kingdom Hearts 3D uplatňuje Command deck systém – sami si vyberáte, ktoré možnosti chcete mať prístupné, a ako ich využijete. Mágiu, predmety i švih mečom máte po ruke pre iné tlačidlo, opakované stlačenie znamená posun v menu (napríklad zmenu kúzla). Je to intuitívny systém a po čase si uvedomíte, že dokážete súčasne šermovať, kúzliť i používať predmety. Ale Square-Enix to nestačilo.

Rýchlo si uvedomíte, že v spodnej lište čakajú aj ružové varianty úderov či ťahov. Nový Kingdom Hearts ich radí do systému Flowmotion, ktorý vás osloví hneď v Traverse Town. Cieľom je získať dynamiku – pri šmýkaní sa po tyči, skákaní po strechách či zábradliach a nabranú rýchlosť potom využiť do mocnejšieho úderu. Klasický obrovský nepriateľ, ktorý vyzerá ako balón s hlavičkou mal typickú slabinu – údery zozadu. Tento raz sa môžete naň vrhnúť (ale držať príslušné tlačidlo) a zrazu sa sprístupní silnejší úder, ktorým ho zasiahnete. Mocnejšie varianty rátajú aj s plošným dopadom na presilu nepriateľov. Spočiatku je toho veľa – ružový Flowmotion vyzerá príliš dynamicky a bojíte sa ho zo začiatku ovládať. Potom ho využívate naplno.

Zároveň sa do akcie dostáva aj spodný displej, na ktorom figuruje tzv. Reality Shift. Máte možnosť dvíhať a hádzať po okolí predmety, napríklad sudy. Takto si možno vybrať konkrétny cieľ, zamieriť a zasiahnuť viac oponentov naraz. Je to asi inšpirácia Angry Birds a do hrateľnosti sa hodí čiastočne, podľa svetov a druhu predmetov, ktoré sa v nich nachádzajú.

Titulné sny pomohli vzniku nových druhov obyvateľov i nepria-

teľov svetov, tzv. Dream Eaters. Sú to farebné príšerky, ktoré vyzerajú rôznorodo (najbližšie majú k pestrým zvieratkám z X360 titulu Viva Piňata). Ak nájdete recept, môžete si ich vytvoriť, a bojujú po vašom boku. Goofy a Donald si totiž dali tentokrát pauzu a po svetoch s vami necestujú. Do boja môžu zasiahnuť práve Dream Eaters, či už jednoducho tak, že s vami pobehujú, alebo sa dá raz za čas prepnúť aj do mocnejšieho módu (Link Attack), kedy bojujete spoločne. Synchronizácia je možná iba po dobití ukazovateľa, takže sa príliš rýchlo nezunuje. A Link Attack je viac cítiť ako vyššie spomenutý Reality Shift. Na druhej strane sú Dream Eaters aj solídni oponenti, ktorých treba popri klasických nepriateľov porážať – a občas aj získať recept, aby mohol byť na vašej strane. Repertoár sa nám slušne rozrástol.

Kingdom Hearts 3D má toho v hrateľnosti skrátka veľa a hustí do vás novinky rad za radom hneď v prvom svete. Tú najväčšiu spoznáte veľmi rýchlo: spomínaný Drop. Svety sú postupne rozdeľované na dve verzie, v každej hráte za jedného hrdinu. Inú verziu vidí Sora, odlišnú Riku. Každý putuje v alternatívnej verzii, čo znamená, že sa dostanete do iných častí, inými cestami a predovšetkým stretnete aj iné postavy alebo hľadať truhlice na iných miestach. Je to skvelý systém, ako vás nechať pobehovať po rovnakých miestach, no s odlišným obsahom a udržať si solídnu mieru prehľadnosti. Je to už klasika, že Sora a Riku nemôžu bojovať spolu (lebo by boli asi takí silní, že by totálne zmenili rovnováhu vesmíru i Kingdom Hearts), ale tento systém rozdelenia je výborne vytvorený.

Akurát sa musíte pripraviť na jednu podstatnú vec. Mechanizmus Drop je neľútostný – ukazovateľ v pravej časti vám ukazuje, koľko času vám ostáva... kým sa zrazu hrdina neocitne vo vzduchu, čas sa zastaví a hrá vás prepne na druhého. A hráte za neho, kým sa ukazovateľ opäť nevyprázdni a opäť nastane prechod. Lenže čas je pre hru všetkým a Drop nastane hocikedy, počas hľadania pokladu, pri minihre, ale aj uprostred súboja s bossom. Mechanizmus má svoju logiku, akurát nečakáte, že vás bude spočiatku vyhadzovať takto náhle. Neskôr zistíte, že si možno zmeniť hrdinu aj pri savepointe, ale náhodné prepínanie má paradoxne svoje čaro.

Sedem svetov nie je na prvé počutie veľa, ale autori pripravili citeľne dlhšie verzie. Vidieť to už na Traverse Town, ktorý zrazu pridáva štvrtý či piaty diš-

trikt, námestie s fontánou, nové kanály a uličky. Nové svety (zo Zvonára u matky božej, Trona: Dedičstvo, Pinocchia, Fantasie i Troch mušketierov) sú krásne, výborne prepracované a je v nich radosť putovať. Finálny svet má rovnako výborný náboj a odohrá sa tu niekoľko skvelých scén. Posledných štyri-päť hodín si klasicky užijete, akurát vám možno bude smutno, že takto dejovo nabitý nebol aj zvyšok hry.

Kingdom Hearts 3D toho prináša do série veľa, hoci základná schéma súbojov, otvárania svetov a objavovania ostáva rovnaká, súbojový systém, ponuka nepriateľov a interakcia so svetom sú odlišné. Vidieť to napríklad pri prechode medzi svetmi, kde Gummi Ship nahradil systém pádu – hrdina klesá nadol, zbiera hviezdy a vyhýba sa prekážkam. Je tam cítiť rovnaký princíp, no spracovanie sa zmenilo.

Tento prístup využili autori naprieč celou hrou. Jeho prítomnosť na 3DS umožňuje vnímať svety inak, v lepšej hĺbke a veľmi kvalitnej grafike (zabudnite na kostrbaté momenty z DS). Toto je technicky najlepší handheldový titul série a na pohľad prekonáva možnosti PS2. Mimoriadne silný soundtrack sa viaže k sérii odnepamäti a tento diel ho opäť posúva ďalej.

POKIAĽ SI ODMYSLÍME PODIVNE POSKLADANÝ PRÍBEH A FAKT, ŽE TOTO JE STÁLE IBA ODBOČKA OD HLAVNEJ LÍNIE (HOCI POMERNE SILNÁ A DOBRE PRIPRAVENÁ), MNOŽSTVO SYSTÉMOV, KTORÝCH JE AZDA NA JEDINÚ HRU PRÍLIŠ VEĽA, VYJDE NÁM TITUL SOLÍDNE ZAPADAJÚCI DO SÉRIE. URČITE NAJLEPŠÍ SPOMEDZI HANDHELDOVÝCH VERZIÍ A MOŽNO AJ MÁLIČKO LEPŠÍ ČI VYROVNANÝ S DRUHÝM DIELOM NA PS2. AKURÁT NADHĽAD NA SÉRIU ZAČÍNA ČORAZ SILNEJŠIE ZDÔRAZŇOVAŤ, ŽE SA POTREBUJEME POSUNÚŤ OVEĽA ĎALEJ. NEOPAKOVAŤ STÁLE TIE ISTÉ SVETY (KTORÉ SA AJ NEBEZPEČNE MÍŇAJÚ), ALE HĽADAŤ NOVÉ INŠPIRÁCIE A ZAČAŤ PRACOVAŤ NA ODLIŠNOM KONCEPTE. ZOBRAŤ DESIATKY DISNEYHO POSTÁV A POSLAŤ ICH DO ORIGINÁLNEHO JAPONSKÉHO SVETA FANTÁZIE. MOŽNO ZA ĎALŠÍMI DVERAMI KINGDOM HEARTS.

8.0

+ nové a rozsiahle svety
+ bojový systém a jeho záber
+ nápady pre Flowmotion i Dream Eaters
+ Drop systém
+ výborná grafika & OST

- roztrieštený príbeh
- občas chaotická hrateľnosť

DARK SOULS PREPARE TO DI

Ján Kordoš

SPOMÍNANIE NA STARŠIE – A SAMOZREJME AJ NÁLEŽITE LEPŠIE – ČASY A RONENIE NOSTALGICKÝCH SĽZ JE V KURZE VŽDY A VŠADE. FILOZOFOVANIE O TOM, ŽE AJ TIE ROŽKY S TRESKOU A PIVO CHUTILI KEDYSI INAK, PRENECHÁME KOMPETENTNÝM. TENTORAZ SA POZRIEME DO RÍŠE VLHKÝCH SNOV HRÁČOV. VLASTNE NIELEN POZRIEME, ALE SI NOSTALGICKY ZAJAZDÍME PO STRÚHADLE DO BAZÉNU S JÓDOM.

Dvojica projektov od From Software zmenila pohľad na súčasné hry. Minimálne po stránke skutočnej výzvy a odhodlania, ktoré musí každý hráč preukázať. Tituly Demon's Soul a Dark Souls nemohli uniknúť vašej pozornosti ani vtedy, ak sa pri pohľade na krabičku od Sony či Microsoftu prežehnávate a šamanskými gestami snažíte vypudiť zlého ducha. Extrémne tuhé RPG, pri ktorých nikomu nepomôže naboostovaná postava, ale len skutočný skill. Akčná prímes neodpúšťala ani seba-

E EDITION (PC)

menšie zaváhanie, chybičku pri náročných súbojoch.

Áno, niektorí sa potmehúdsky chichúňali, že na konzolách vyšla "normálna" hra, pri ktorej nestačí bežať vpred a držať akčné tlačidlo. To bola chyba! Teraz si pekne môže sadnúť k svojim počítačom aj hardcore PC hráč, ktorý sa nedotkne handheldu ani špeciálne odtieneným HDMI káblom. A zomrie.

A znovu. A zas. Takto by sme mohli pokračovať do absolútneho naplnenia limitu znakov pre túto recenziu.

Náročnosť je synonymom Dark Souls. Platilo aj v prípade predchodcu a ak niekoho napadne, že by ďalšie pokračovanie nebolo zlým nápadom, veľmi pochybujeme o zmene v infantilnú plošinovku s obtiažnosťou pre deti v predškolskom veku. Horekovanie si ale necháme radšej na neskôr. Príbeh nebol silnou stránkou konzolových verzií a jeho podanie je rovnako nemotorné i v Prepare to Die edícii. Konverzia pre PC ponúka minimum zmien oproti materským platformám, čo so sebou prináša nejeden problém. Hráte za mŕtvolu, ktorá je uväznená vo svete temnoty, hľadajúc svetlo a iskierku nádeje v tom, že zabíja všetko zlé, vysáva z nich duše, za ktoré si vylepšuje vlastnosti a jednoducho o tam rúbe do všemožných monštier a nepriateľov.

Epický spôsob rozprávania pre sériu príznačný nie je, no tam, kde chýba dostatok podrobnejších informácií, nájdete spásu v samotnom prostredí, ktoré dokáže neuveriteľným spôsobom pohltiť. Je to úplne jedno, či si hopsáte v podzemnom meste duchov, v hustých lesoch, po hradnej dlažbe, vždy náležite nasávate atmosféru celého univerza práve pre to, že je také chladné, drsné a odmerané. Ten pocit vám udrie do nosa hneď v úvodnej lokalite, odkiaľ to máte na skok k spočiatku neprekonateľným kostlivcom na miestnom cintoríne, a nebudete sa ho vedieť zbaviť do konca hry. Vtedy viete, že vás hra dostala napriek tomu, aká je v podstate neprístupná.

Nebudeme chodiť okolo horúcej kaše: PC konverzia sa nepodarila. Vlastne to skôr vypadá, akoby niekto len premigroval dáta tak, aby boli spustiteľné na širokej škále PC a tým to celé zhaslo. Zmena rozlíšenia istotne poteší, avšak žiadnu výraznú zmenu nepocítite, navyše musíte oželieť tak automatické veci ako anti-aliasing. Po jeho zapnutí hra beží v okne – nie windowsovom okne, ale na štvrtine hernej plochy, čo síce mierne preskúšalo pomaly chradnúci zrak, no príjemné to nebolo. Graficky nie je oslnivá ani v minulosti, no na PC sme čakali omnoho väčšiu porciu efektov a blbiniek okolo. Takto sa vizuálna hostina scvrkla na akceptovateľné minimum a mnoho dokonca vylepšuje externý program od fanúšika, pretože vývojári... no buď nevedeli, nemohli alebo proste nechceli.

Facka od grafiky však nie je nič oproti kopancu do miest, kam slnko zavíta len raz za čas, od ovládania a interfacu celkovo. Ovládanie je dve veci. Zahodili sme gamepad, ideme predsa testovať PC verziu a bez veľkého preháňania bolo nutkanie otrieskať niekomu klávesnicu o hlavu tak, až by lietajúce tlačidlá pripomínali snehové vločky, nesmierne obrovské. Dobre, mali sme tu myš, dokonca sme ňou mohli aj otáčať kamerou a dávalo to zmysel. Lenže intenzita pohybu bola nastavená príliš vysoko a pri stiesnených priestoroch by slabšiemu žalúdku prišlo nevoľno. Tak pekne obe packy na klávesnicu, jedna ruka ovláda pohyb a krytie, zatiaľ čo druhá kameru a útoky. Je to trochu kostrbaté, ale funguje to a na myš sme radšej skutočne len zazerali ako na vraha, ktorý nám zjedol večeru. Včerajšiu.

Ešte nie je všetkému trápeniu koniec: konzolová hra predsa musí mať konzolové menu a čakajú vás rôzne záložky a behanie po položkách šípkami. Nevadí, myš pri nich aj tak nepoužijete – lebo nemôžete. Do základného herného menu, ktoré nie je klasicky cez celú obrazovku, ale vyvolá rad ikoniek, vstupujete Endom či čím. Spomienky spred 15 rokov,

keď sa konverzie z prvého PlayStationu začali objavovať húfnejšie, sa nám vracajú a verte, že v Dark Souls to taktiež nikto nedomyslel. Užívateľský komfort v háji. Zábavné je, že ak si chcete oddýchnuť, utrieť pot stekajúci po tvári, vyvoláte menu a... a spravíte to len raz, pretože v hre nenájdete ani tak elementárnu funkciu ako pauza. Dianie okolo vás plynie neustále, či ste v menu, inventári alebo trebárs vzlykajúc trieskate do steny, že vás znovu zabili. Pretože vás zabili znovu.

Ale zanechajme litánií, poďme na herný systém. Na začiatku si vytvoríte panáka (povolania, výzor), pričom si dajte pozor, po kom siahnete. Nováčikom odporúčame bojovníka, po ktorom sa oplatí siahnuť vždy, pretože aspoň niečo znesie a navyše vyzerá k svetu. Bojový systém je v podstate jednoduchý: máte k dispozícii slabý a silný úder + blok. Každý pohyb vám uberá staminu, ktorá sa časom obnovuje. Pri jej nulovej hodnote nielenže na nepriateľa ani zle škaredo nepozriete, ale je aj obrana neúčinná.

Prosté princípy používané hromadne aj v iných tituloch tu narazí na prostý fakt: nepriatelia čo to vydržia, rozdávajú rany, ktoré uberú riadny kus energie a všetko treba plánovať. Žiadne obnovovanie energie, žiadne masívne chlemtanie ozdravovacích lektvarov sa nekoná. Náročnosť je neuveriteľne vysoká a smrť si s vami potyká aj pri strete s bežným nepriateľom, ktorí sú zastúpení v pestrej zostave. Nie ešte pri tom hoväde o výške niekoľkých metrov. Do toho zbierate klasicky lepšie zbrane, tie používané je nutné opravovať, raz za čas sa ovešiate novou bižutériou, či si oblečiete sexi brnenie.

Všetko v poriadku, veď budete zomierať, viac sa snažiť a aspoň to bude výzva. Lenže motivácia skapínať čo najmenej v podobe vyzbieraných duší privedie nejedného flegmatika k pokusu o prerazenie steny päsťou. Bolí to. Odhodenie

myši či trieskanie po klávesnici je finančne náročné. Po každom nepriateľovi si vezmete určitý počet duší, ktoré predstavujú klasické experience points. Ak ich máte dosť, môžete si vylepšiť RPG spôsobom svoje štatistiky a tešiť sa zo silnejšieho útoku, vyššieho zdravia či staminy alebo lepších rezistov.

Po skonaní hrdinu však o duše prichádzate a ostávajú na mieste vašej smrti. Máte jedinečnú šancu ich získať späť, no je nutné sa dostaviť na dané miesto. V prípade, že sa vám to nepodarí a otrčíte kopytá znovu, sú duše definitívne stratené a môžete sa maximálne tak vyplakávať na pleci svojho obľúbeného plyšáka. Je to stále málo? Zomierať budete často, pretože padnúť sa dá do ktorejkoľvek priepasti, aj po schodoch a nepriatelia sa (s výnimkou bossov) po smrti respawnujú, takže vás čaká rovnako úmorná cesta za dušami. Nie vždy zábava, výzva však určite. Pozícia sa ukladá výhradne na vybraných miestach (ohniská) a ak sa aj rozhodnete pre túto voľbu, znovu musíte počítať s tým, že ožijú všetci protivníci. A niečo ako mapa? Kurzor ukazujúci, kam to máte vlastne bežať? Na to zabudnite okamžite.

DARK SOULS JE DRSNÁ HRA V OTVORENOM SVETE, KTORÁ NIČ NEODPÚŠŤA. JE NESMIERNE NÁROČNÁ, ČASTO VÁS ODRÁDZA OD ĎALŠIEHO HRANIA. ROVNAKO TO BOLO I PRI KONZOLOVEJ VERZII, AVŠAK PREPARE TO DIE,

KTORÁ JE URČENÁ PRE PC, SME OČAKÁVALI NIEČO VIAC. AKO NAPRÍKLAD VYLADENÉ OVLÁDANIE, VYLEPŠENÉ TECHNICKÉ SPRACOVANIE ALEBO AKÉKOĽVEK PRIDANÉ BONUSY. KEBY SA TAK STALO, VIDELI BY STE V HODNOTENÍ VYŠŠIE ČÍSLO. NA DRUHÚ STRANU TU MÁME TITUL, KTORÝ BY SI NEMAL UJSŤ ŽIADNY HRÁČ TVRDIACI O SEBE, ŽE JE Z OCELE. DARK SOULS JE TOTIŽ MAXIMÁLNE HARDCORE, A NIE JE PRE KAŽDÉHO. KONVERZIA SA ALE PRÍLIŠ NEPODARILA, ČO NÁS MRZÍ VIAC.

7.5

- pôsobivá atmosféra
- súbojový systém
- druhová pestrosť nepriateľov
- výzva

- nepodarená konverzia
- rozhodne nie pre každého (náročnosť až frustrácia)

Juraj Maliček

EXPENDABLES 2

FILM THE EXPENDABLES 2 MAL V NAŠICH KINÁCH PREMIÉRU MINULÝ ŠTVRTOK, 6. SEPTEMBRA. ROVNOMENNÁ VIDEOHRA DEBUTOVALA NA PSN, XBLA A STEAM O ČOSI SKÔR, AZDA PRETO, ABY SA POTENCIÁLNI FILMOVÍ DIVÁCI, KTORÍ ZHODOU OKOLNOSTÍ HOLDUJÚ AJ HRANIU, STIHLI PORIADNE PRIPRAVIŤ. ALEBO ABY ICH ODSTRAŠILA NATOĽKO, ŽE FILMU SA OBLÚKOM VYHNÚ. TO BY ALE BOLA CHYBA, LEBO HOCI FILM A HRA ZDIEĽAJÚ ROVNAKÝ NÁZOV THE EXPENDABLES 2, OKREM VONKAJŠÍCH IDENTIFIKAČNÝCH ZNAKOV NEMAJÚ NIČ SPOLOČNÉ.

Začnime obsadením. Tím Expendables je okresaný na štvoricu. Tú tvoria: boss Barney Ross (Sylvester Stallone), mozog Gunner Jensen (Dolph Lundgren), sval Hale Caesar (Terry Crews) a malý, šťúply, ale vrtký Yin Yang (Jet Li). Fanúšikov Lundgreena a Crewsa poteší to, čo fanúšikov Stallonea a Lia sklame. V hre sú síce všetci štyria identifikovateľní, akoby si z oka vypadli, ale svoje charaktery nahovorili len Lundgren a Crews. Za Stallona a Lia hovoria dabléri a je to počuť. Škoda, ale aspoň čosi, lebo všetko ostatné je viac menej horšie.

Hra je prequelom svojho filmu, odohráva sa teda priamo pred tým, čo uvidíte v kine. Je rozdelená do štyroch po sebe nasledujúcich kapitol (Balkans (Balkán), Somalia (Somálsko), Kowloon (časť Hong Kongu) a Burma (Mjanmarsko)), tvorených piatimi epizódami, pričom posledné už kopírujú dej filmu. Atmosféra všetkých je však filmu veľmi podobná, takže kto by hral Expendables 2 kvôli „príbehu", môže sa cítiť zmetený. Apropo, „príbeh". Ten Expendables 2 vlastne nemá, len dej, skupina našich hrdinov v ňom pátra po pohlavárovi, ktorého oslobodí až vo filme.

V ceste k tomuto cieľu im stoja tisíce síce extrémne tupých, ale za to mimoriadne odhodlaných oponentov bez akéhokoľvek pudu sebazáchovy. Je ich mnoho, sú všade a strieľajú, aj keď je štvorica našich hrdinov už mŕtva.

Takto postavený koncept naznačuje, že Expendables 2 je frenetickou akciou a nemýli sa. Gameplay sú čisté jatky. Problémom je, že Expendables sú izometricky snímanou hrou, na prostedia sa teda dívate z hora, z pohľadu tretej osoby, aby ste v zornom poli mali neustále všetky štyri hrateľné postavy. To je síce výborné, keďže primárne ide o kooperatívnu hru pre štyroch hráčov, avšak zároveň toho vidíte tak veľa, že je veľmi problematické sa v nej orientovať. A keď začnú vybuchovať veci, a že ich vybuchuje požehnane, herný svet zachvátia ohne a kúdoly čierneho dymu a pre zmenu nie je vidieť vôbec nič.

Preto tri najčastejšie otázky, ktoré sa objavujú v mysli počas hrania, sú: Kde som? Kam mierim? a Kde sú ostatní? Všade a nikde. Kvôli tomu je singleplayer na vyššej náročnosti takmer nehrateľný. Kým sa človek zorientuje, už leží v kaluži krvi a čaká, kým ho príde niekto z troch hrou riadených spoločníkov oživiť. Nepríde, nestihne, tiež umiera.

Pritom je jedno, ktorého z hrdinov si na začiatku vyberiete a ako si ho nastavíte. Po voľbe postavy, za ktorú sa rozhodnete hrať, treba výberom z troch (Health, Movement, Attack) posilniť jej skill. Ďalším je výber z dvoch predvolených zbraní, ktoré môžeme vylepšovať. A ak hráte singleplayer, postavy môžete kedykoľvek v priebehu meniť.

Tu kdesi sa dostávame k tomu, že The Expendables 2 je síce frenetickou akciou, ale ak má zmysel ju hrať, tak naozaj iba vo štvorici a nie čisto akčným, ale aspoň čiastočne taktickým prístupom, ktorý zohľadňuje, že každá postava nesie inú výzbroj. Stallone strieľa z šesťranového koltu alebo dvoch deviatok, Li má malý automat, alebo vrhacie nože, Crews granátomet, alebo veľkú brokovnicu a Lundgreen ostreľovačku, alebo malú brokovnicu. Spolu dokážu narobiť riadnu paseku, každý sám za seba nestojí za nič. Singleplayer je čisté utrpenie, v hre je prítomný azda iba preto, aby si nešťastník, ktorý si hru zadováži, predsa len skúsil nájsť ďalších troch ľudí, s ktorými ju bude hrať.

Tu ale zase platí, že ak už sa v jednej miestnosti stretnú štyria ľudia, aby sa spolu zahrali, tak lepšou voľbou je aj Človeče nehnevaj sa. Posledným záchranným kolesom pre Expendables 2 je teda hranie online, tam je ale kopec iných, zábavnejších hier.

Firma: Team 17

Žáner: Akčná

4.0

The Expendables 2 najskôr prekvapí, hra za pár peňazí so slušnou výpravou, podľa filmu, ktorý konečne zavŕšil jednu etapu kinematografie. V konečnom dôsledku máte len akciu, čiru akciu. Zrazu zákys, po ktorom treba nastaviť náročnosť na Casual a hanbiť sa sám pred sebou, alebo hľadať pomoc. Ale prečo práve v tejto hre?

PRECHÁDZANIE JEDNOTLIVÝCH LEVELOV NA ČAS A NAHÁŇANIE VŠAKOVAKÝCH ŠTATISTÍK JE V MNOHÝCH ĎALŠÍCH HRÁCH NEPOROVNATEĽNE LEPŠIE A INÝ DÔVOD MA NENAPADÁ. A TO SOM FANÚŠIK OBOCH FILMOV. PRVÉHO MENŠÍ, DRUHÉHO OBROVSKÝ.

+ frenetická akcia
+ co-op pre štyroch

- rýchly nástup stereotypu
- zmätok na bojisku
- grafika

Michal Korec

NEW SUPER MARIO BROS 2

3DS

MNOŽSTVO ČLÁNKOV O TOM, AKO SUPER MARIO PODĽAHOL KAŽDOROČNÉMU OBJAVOVANIU (HOCI NA INÝCH SYSTÉMOCH) A MENÍ SA NA KAŽDOROČNÚ, POSTUPNE OŠÚCHANÚ PREMIÉRU, NEMUSÍTE BRAŤ DLHO VÁŽNE. NO KEĎ ZRAZU SKÁČETE V NEW SUPER MARIO BROS. 2 A UŽ V TRETINE POCIŤUJETE VYČERPANIE ZO STRANY HRY (NEJDE IBA O BOLESŤ VO VLASTNÝCH PRSTOCH A ZÚFALÉ VÝKRIKY PRI HĽADANÍ HVIEZD V BONUSOVOM LEVELI), TREBA SI UVEDOMIŤ, ČO SA SO SÉRIOU STALO A KAM SMERUJE.

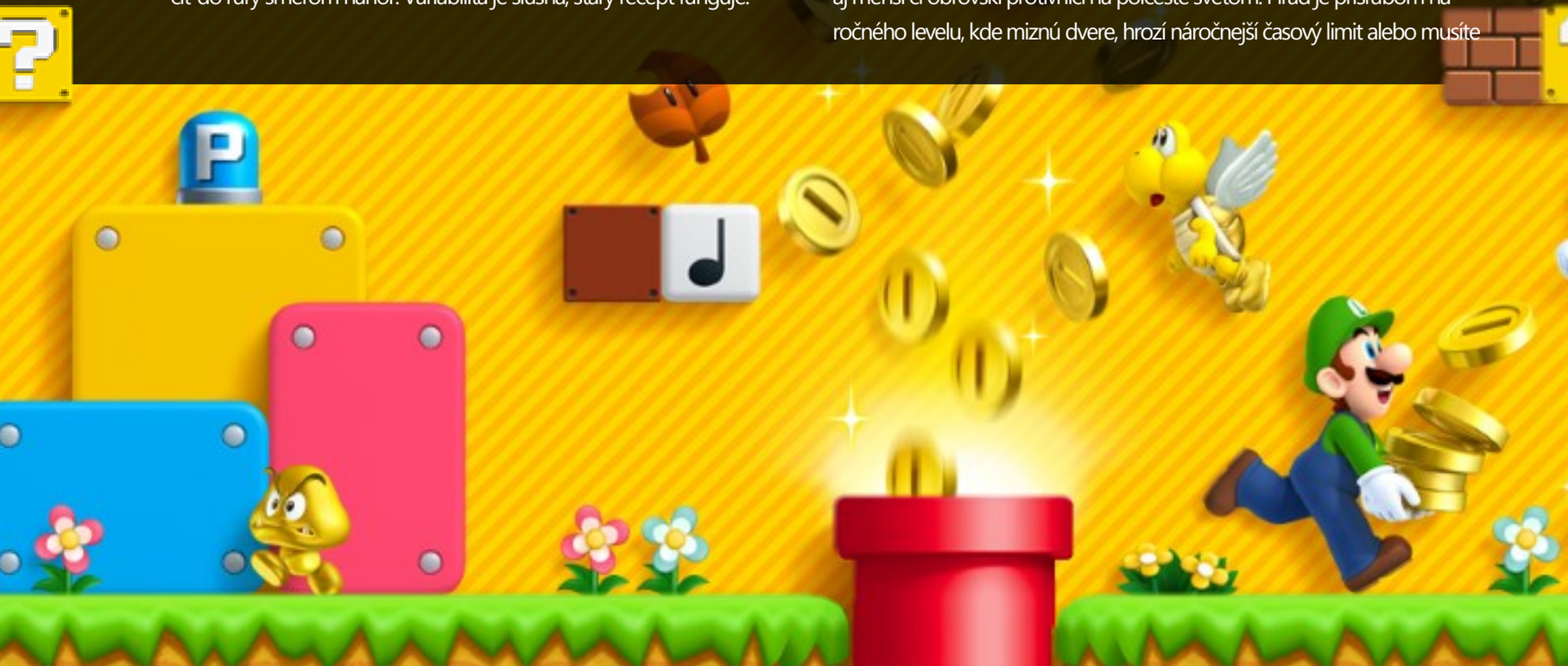
Objavuje sa v lepšom i slabšom svetle – po piatich rokoch, keď žiarili dva Super Mario Galaxy i Super Mario 3D Land a New Super Mario Bros. Wii bolo fajn retro, sa v nejednom momente pozeráte na novinku ako na krok späť. Možno malo Nintendo dva-tri roky počkať, keď nám tvrdí, že New Super Mario Bros. príde na každú platformu iba raz.

Spočiatku je všetko v najlepšom poriadku. Jednoduchučký príbeh o únose princeznej začína tak rýchlo, že si ani neuvedomíte, že už treba skákať a hľadať prvé mince. Level 1-1 je variabilný, že ho môžete prejsť aj päťkrát a vždy sa k nemu vrátite pre dopĺňanie životov či zbieranie mincí v húfnom počte. Nájdete prvé hviezdy, naučíte sa nové triky. Prvý svet máte prejdený za hodinku a pol, možno dve. Známa hudobná téma funguje, levely skrývajú fajn tajomstvá – neskôr dostanú mince poriadne skryše a nechýbajú skryté východy. Tu sa dá vkĺznuť do typickej rúry do zeme, tam zase vyskočiť do rúry smerom nahor. Variabilita je slušná, starý recept funguje.

Nový Super Mario jednoznačne ukazuje, že aj desiata variácia s funkčným obsahom dokáže baviť desiatky hodín. Systém power-upov je výborný – ohňový Mario páli fireball, obľúbený Tanooki Mario s chvostíkom vám umožní pomalšie klesať či dlhšie sa udržať vo vzduchu. Eventuálna strata časti života vám postupne berie čapicu či vás zmenší – a to budete škrípať zubami, keď z levelu vypadnete a vrátite sa doň vo forme, keď vás jedna rana opäť pripraví o život. Obtiažnosť je totiž miestami nemilosrdná, aj keď osobne neviem, či to nie je daň za väčšiu jednoduchosť v hernom koncepte. Stále však platí, že si dosýta zahrajú aj začiatočníci; päť stratených životov vedie k možnosti dostať biely Tanooki oblek, ktorým prerazíte aj väčšinu prekážok a na koniec levelu prídete. Akurát bude viditeľne označený inak: červenou farbou, čo svedčí, že ste ho štandardne nefinišovali.

Vyššia obtiažnosť sa snaží natiahnuť hernú dĺžku, čo nie je pri funkčnosti levelov na škodu. Hoci vás prekvapivo drása už v druhom svete. Dokončiť ho za tri hodiny môžete, no ak chcete doraziť aj tri tajné levely, celý večer k nim budete hľadať cestu a potom ich prechádzať. Či ste v púštnom leveli alebo pod vodou, nemôžete sa sťažovať na to, že hre chýba určitá variabilita, práca s optimálnou dĺžkou levelov alebo dobré súboje s bossmi.

Bowserovi pomocníci majú dobré ťahy, radi využívajú ohromné mechanizmy, aby vám podstatne viac natiahli dĺžku súboja a nenechali si skákať po hlave. A pocit víťazstva je skvelý. Aby toho nebolo málo, niekedy sa objavia aj menší či obrovskí protivníci na polceste svetom. Hrad je prísľubom náročného levelu, kde miznú dvere, hrozí náročnejší časový limit alebo musíte



Firma: Nintendo

Žáner: Arkáda

stále stláčať spínače a vyhnúť sa pasci. Nechýbajú prekliate domy, kde vás obrovský duch naháňa, tak treba neustále upaľovať vpred. Nápadov je dosť a toto všetko tím z Kyota dodáva bez problémov.

Akurát bojuje nepriamo so skutočnosťou, že sme to všetko už hrali. A nie iba raz. A čo je ťažšie, pred trištvrte rokom tu bola invenčná Mario hra, čo sa nebála pracovať s tretím rozmerom ako hlavnou devízou zariadenia i hrateľnosti. Toto je len osvedčená repríza s desiatkami dobrých levelov a stále funkčným systémom. Nie je nič ľahšie ako vrátiť Maria do 2D a meniť jeho svety. No čím ďalej putujete, tým podvedome viac porovnávate a poviete si: fajn, tento level som už raz hral a vtedy bol lepší. A keď si túto vetu v piatom svete, t.j. zhruba v dvoch tretinách hry začnete opakovať častejšie, zistíte, že ani ten dizajn levelov nie je stopercentný a vyššia obtiažnosť veľmi rada alternuje menšie množstvo nápadov. Je to recyklácia? Sčasti áno. Slabšia variácia? Určite.

Celý čas sa ešte hrou prepletá naháňačka za mincami. Funguje. Som strašne zvedavý, kto a za koľko sa dopracuje k bájnemu miliónu mincí. Návrat k úplne základnému princípu hry skrýva určité kúzlo a Nintendo ho použilo na obal hry (je sýtožltý), do reklamnej kampane (dtto) a snaží sa ho využiť aj v samotnej hrateľnosti. Nie iba podstatne vyšším počtom mincí v leveloch či viac úrovniach (to, že zbierate 300 mincí zo zeme, neznamená, že ďalších 120 nie je v oblakoch). Aj v power-upoch. Vrtuľka ponúkne bonus, že pri pohybe zbierate mince a pri skokoch ich bude ešte viac. Nehovoriac o tom, že budete okamžite upaľovať k trampolíne či miestam s vyššími skokmi, aby bol dosiahnutý počet mincí maximálny. A keď zistíte, že sa s ňou dá lietať a mince zbierate bleskovo, je vaša. Ďalšie dva power-upy vám dajú mince napríklad za dotyk nepriateľov (skočíte po gebuli a päť mincí je vašich) a nádherná je alternatíva fireballu. Zlaté strely nielenže prinášajú zisk z nepriateľov, ale dokážu na mince premeniť niektoré steny a časti levelu. A tie stačí zbierať. Každý level si pamätá najvyšší počet, ktorý ste nazbierali a aj ten môžete ďalej prekonávať.

Grafická stránka New Super Mario Bros. 2 nevyužíva maximum 3DS, o čom svedčí už len letmé porovnanie so Super Mario 3D Land. 3D efekt je k dispozícii a ponúkne určitú hĺbku, hrateľnosť však rozhodne nemení a neobohacuje. Ale 2D stránka postačí na vykreslenie pekných svetov a bude vás mátať, aby ste hrali hru skôr na 3DS XL a užili si ju na veľkom displeji. Soundtrack je iba dobrý, pretože zrecykloval nejednu známu melódie a veľa nového neprináša.

NEW SUPER MARIO BROS. 2 JE FAJN BEHAČKA. SOLÍDNY ZÁSTUPCA ŽÁNRU. DIEL, KTORÝ SVOJEJ SÉRII NEUROBÍ HANBU, ALE, A TO JE MOŽNO PODSTATNEJŠIE, JU NIKAM NEPOSÚVA. PRE TÝCH, ČO NEW SUPER MARIO BROS. HRALI NA DS A WII, PREDSTAVUJE KRITICKÚ VÝZVU. A ČÍM VIAC MARIA A JEHO NOVŠIE DIELY MILUJETE, TÝM NIŽŠIE BUDETE SEKAŤ HODNOTENIE. NAPRÍKLAD U MŇA NA BEHAČKU ROKA NEMÁ NÁROK – KVÔLI RAYMAN: ORIGINS NA PS VITA, KTORÝ PRINIESOL PODSTATNE VIAC NOVÝCH NÁPADOV.

7.5

+ desiatky dobrých levelov a výzvy v nich
+ ovládanie, svetová mapa, bossovia
+ kopa bonusov osviežuje hrateľnosť
+ mincové power-upy a cieľ

- občas vyčerpaný level dizajn
- obtiažnosť na úkor nápadov
- citeľná recyklácia

AMAZING SPIDER-MAN

PS3

Peter Dragula

PAVÚČÍ MUŽ SA VRACIA A TO AKO V NOVOM FILME, TAK AJ NOVEJ HRE AKO JE TO UŽ ZVYKOM PRI FILMOVÝCH ADAPTÁCIÁCH OD ACTIVISIONU A AKO OBVYKLE PRI SPIDER-MAN TITULOCH OD BEENOX ŠTÚDIA. BEENOX NÁM POSLEDNÉ ROKY PRINÁŠAL VEĽMI SLABÉ KONVERZIE SUPERHRDINOV, ALE TERAZ SI POVEDALI DOSŤ. SKUTOČNE ZAPRACOVALI AKO NA MOŽNOSTIACH, TAK AJ OBSAHU A POSNAŽILI SA VRÁTIŤ SPIDER-MANA SPÄŤ K SANDBOXOVÝM ZÁKLADOM. VÝSLEDOK SÍCE NIE JE DOKONALÝ, ALE MÁ ZÁKLAD, PRI KTOROM SA ZABAVÍTE.

The Amazing Spider-Man do hry znovu vracia otvorené mesto, rozmanité misie a pridávajú sa aj moderné prvky ako komplexnejšie boje a upgrady. K tomu nás autori v titule priam zahltia množstvom obsahu a Spider-Man bude mať skutočne čo robiť. Žiaľ je to stále rovnaký Peter Parker ako ho poznáme roky a teda rovnaké skákanie, rovnako mierumilovné a spolu s tým aj jednoduché misie. Napriek tomu, že autori mali príležitosť na zmenu a aj temnejšiu filmovú predlohu, nevyužili toho. Stále ostávajú priam v detskej rovine.

Jediné čo sa v Spider-Manovi mení a kopíruje z filmu, je úloha. Pôjde o mutagénny vírus, ktorý musí hrdina spolu s jednorukým doktorom Connorsom zastaviť a ochrániť ľudí mesta pred ich zmenou na reptilov. Žiaľ ostatné postavy z filmu absentujú a spoločnosť nám bude robiť jedine reportérka Gwen Stacyová, ktorú bude treba neustále zachraňovať a ktorá nás obdaruje foťákom. Nový Spider-Man môže začať.

Beenox v hre prináša decentný mix vnútorných a vonkajších misií a pôsobivo rozľahlého mesta. Nechýbajú ďalšie prvky typické pre Spider-Mana a to humor, odľahčenia situácií, ale aj tvrdé boje s množstvom nepriateľov. Tými tentoraz budú Oscorp jednotky ako aj mutanti z infikovaného mesta - malí aj masívni bossovia, keďže mutagénna nákaza postupuje a čas na jej plné prepuknutie sa odpočítava.

Misie kombinujú dlhé prechody mestom, prenasledovanie nepriateľov zo vzduchu, zachraňovanie niekoho pred útokmi mutantov, ale hlavne rozmanité misie v budovách, kde sa mixuje taktický postup so stealth prechádzaním ventilácií, fotením dôkazov a neustálymi bojmi, ktorým sa jednoducho nedá vyhnúť. A keďže Spider-Man neobľubuje zbrane, všetko bude treba vybaviť ručne, stručne a zdĺhavo. Pavučiny a špeciálne pavúčie pohyby pomôžu a rozmanité úchopy dodajú bojom dynamiku. Neustále odomykané upgrady vo vybavení a schopnostiach boje postupne zjednodušujú a skracujú. Boje a aj samotný príbeh čas od času

Firma: Activision

Žáner: Akčná adventúra

osviežia boss monštrá, na ktoré treba nájsť správny trik, ale vždy to trvá len chvíľu. Poväčšine sú napriek masívnosti nepriateľov jednoduché.

Ako čas v hre plynie, nákaza sa rozširuje a Spider-Manovi dochádza dych a hráčovi sa odkrýva jednotvárnosť hry. Misie majú stereotypnú náplň, pohybujete sa priam v skopírovaných lokalitách a mesto prestáva byť osviežujúce, ale začína obťažovať zdĺhavými prechodmi krížom cez Manhattan len pomocou pavučín. Zároveň ukazuje svoju prázdnotu a mechanickú strojovosť v spodných častiach, kde sa pohybujú prakticky len taxíky. Prepracovanosť sveta jednoducho nie je taká ako by sme čakali od sandboxovej akčnej adventúry a to napriek tomu, že Spider-Man prevažne pohybuje vo vzduchu. Na druhej strane, ak nečakáte prepracovanosť, intenzitu a spád aktuálneho Sleeping Dogs, hra dokáže zabaviť a vo svojom pomalom tempe si vás udrží až do konca.

Graficky síce neurazí a na PC ponúka veľmi pekný pohľad na mrakodrapy, ale žiaľ podobne ako hrateľnosti chýba hĺbka, grafike chýbajú detaily a rozmanitosť. Mesto je stále rovnaké a Manhattan skutočne po chvíli nemá čo ponúknuť. Interiéry sa síce odmieňajú prostredím, ale sú to poväčšine len jednoduché chodby. Detaily postáv a prestrihových scén sú na vyššej úrovni, ale jednoduchý svet ich sťahuje dole. Jediné, čo autori skutočne prepracovali, sú animácie postáv a hlavne Spider-Mana, ktorých sú priam stovky a plynule nadväzujú pri skákaní alebo bojoch. Absencia detailov prostredí nahráva rýchlosti grafiky, ktorá je na PC svižná aj na pomalších zostavách. Paradoxom je pomalý vstup do každej lokality dlhým loadingom a to aj pri nahrávaní checkpointu.

Samotné ovládanie je na PC v typickej "port-z-konzol" konfigurácií a aj keď klávesnica a myš postačujú, vybrané časti ukazujú ich neodladenosť pre toto kombo, napríklad také ovládanie upgradovacieho menu je utrpením. Ak vám ovládanie nesadne, stále je tu možnosť použitia gamepadu.

Atmosféru sa v hre snaží dopĺňať hudba, ktorá nakoniec vyznieva len ako slabý podmaz a podobne je na tom dabing, pod ktorý sa nepodpísali herci z filmu. Ak ste boli zvyknutí na hlasy Andrewa Garfielda alebo Emmy Stone, pripravte sa na diametrálne odlišné hlasy. Paradoxne Emma Stone sa objavila v spomínanom Sleeping Dogs.

CELKOVO JE THE AMAZING SPIDER-MAN NAJLEPŠOU SPIDER-MAN HROU ZA POSLEDNÉ ROKY, ALE STÁLE JEJ CHÝBA, NIEČO, ČÍM BY SA ASPOŇ PRIBLÍŽILA K VRCHOLU KOMIKSOVEJ LIGY, KDE SEDÍ BATMAN. NA DRUHEJ STRANE, AK VÁS CHYTÍ SKÁKANIE S PRERASTENÝM PAVÚKOM, MÁTE POSTARANÉ O DLHÉ HODINY ZÁBAVY. TREBA DODAŤ, ŽE JEDNODUCHEJ ZÁBAVY, OPROTI DOSPELEJŠÍM TITULOM DOKONCA AŽ DETSKÁ ZÁBAVKA, NAVYŠE STÁLE ROVNAKÁ. MOŽNO BY AUTORI MOHLI RAZ SKÚSIŤ SPRAVIŤ DRSNEJŠIEHO A TEMNEJŠIEHO SPIDER-MANA.

7.0

+ rozmanitosť v bojoch
+ množstvo upgradov
+ veľa misii
+ decentný príbeh

- príliš ľahké boss boje
- repetívne vedľajšie úlohy
- chýbajúce grafické detaily
- dizajn vnútorných levelov

ZAHRAŤ SI HNEĎ

DRAKENSANG
ONLINE

TECH

Nová NOKIA Lumia séria

NOKIA PREDSTAVILA NOVÚ SÉRIU LUMIA TELEFÓNOV S WINDOWS PHONE 8 A WIRELESS NABÍJANÍM.

NOKIA LUMIA 920

NOKIA NA AKTUÁLNEJ PRESS KONFERENCII OHLÁSILA SVOJU PONUKU WINDOWS PHONE 8 LUMIA MOBILOV, V KTORÝCH JE MIMO NOVÉHO SYSTÉMU HLAVNOU NOVINKOU WIRELESS NABÍJANIE. Z PREDAJA DOTERAZ NOKIA PREDALA 7 MILIÓNOV LUMIA MOBILOV Z TOHO 4 MILIÓNY POSLEDNÝ ŠTVRŤROK.

Wireless nabíjanie je hlavnou novinkou Nokie a okrem malých nabíjačiek, na ktoré položíte svoj mobil budú mať nabíjačky rôzny tvar napríklad vakúš FatBoy so zabudovaným nabíjaním, alebo reproduktory s NFC komunikáciou a zároveň nabíjaním. Ponuka sa bude rozširovať, keďže nabíjačky nie sú obmedzené na originály od Nokie, ale dostupné budú všetky v Qi štandarde.

Nokia Lumia 920 - 1.5 Ghz dualcore Snapdragon S4 (má 30% nižšiu spotrebu ako quadcore procesory), 8MP PureView kamera, 1GB RAM, Windows Phone 8 systém, PureMotion HD+ 4.5 palcovým displej s rozlíšením 1,280 x 768. Puremotion je o 25% jasnejší ako najjasnejší displej na trhu má Super Sensitive Touch funkciu, ktorá zaručí dotyk aj ak máte napríklad rukavice. Pureview kamera dokáže vraj zachytiť 5 až 10 krát viac svetla ako konkurencia. NFC a wireless nabíjanie nechýba a k tomu 2,000mAh batéria môže potiahnuť mobil dosť dlho. Vnútorného flashu bude mať 32GB.

Rozmery: 130.3mm x 70.8 mm x 10.7mm
Porovnanie s Lumia 900 v tabuľke.

NOKIA LUMIA 820

Nokia Lumia 820 - má r4.3 palca, 1GB RAM, rovnaký dualcore procesor ako 920, NFC, wireless nabíjanie má ako doplnkovú možnosť s pridaním zadného krytu, ktorý mobil rozšíri len o milimeter. Oproti 920 verzii nemá Pure displej a šošovku ale stále je tam 8MPx Carl Zeiss a 800 x 480 ClearBlack display. Bude mať 8GB vnútornej pamäte, plus možnosť 32GB SD karty a 7GB na Skydrive. Batéria má 1,650mAh.

Rozmery: 123.8mm x 68.5mm x9.9mm

Mobily budú v červenej, žltej, šedej, fialovej, zelenomodrej, bielej a čiernej. Mimo mobilov ohlásili aj niekoľko aplikácii ako City Lens, čo bude kombinácia máp a Augmented reality, teda pri pohľade kamerou uvidíte rovno nápisy na reštauráciách, alebo rôznych lokalitách.

Microsoft priblížil Windows Phone 8 funkcie, základnú obrazovku, rôzne typy tile veľkostí, ohlásil pridanie screenshotovania (power+home), potvrdil spätnú kompatibilitu, možnosť pridania aplikácií k foťáku, ako natívnych, tak aj vlastných od vývojárov, Plus ukázali rôzne nové možnosti v IE.

NOVÁ VERZIA PS3

SONY PREDSTAVILO SUPERSLIM VERZIU PLAYSTATION 3

Nová, znovu menšia verzia PS3 bola predstavená na Tokyo Game Show výstave. Nová verzia je o 20 percent menšia a 25 percent ľahšia ako aktuálne PS3 slim verzie. Na rozdiel od predošlých verzií PS3 bude aj vo verzii s 12 GB flash pamäťou, ale len pre Európu. Konzola aj mierne zlacnela, ale stále sa drží nad 200 Eur. Bude v čiernej a pre Japonsko aj v bielej farbe.

US

250GB - $269 (Uncharted 3 bundle) - 25. september

500GB - $299 - 30. október

Európa

Flash pamäť 12 GB - 229 Eur - 21. október

500 GB - 299 Eur - 28. september

Japonsko

250 GB - 24,900 Yen - 4. október

500 GB - 29,800 Yen - 4. október

Popri novej verzii PS3 Sony ohlásilo aj červenú a modrú verziu PS Vita.

Apple ohlásilo iPhone 5

a refresh iPodov

iPhone 5 bol oficiálne ohlásený na poslednej Apple press konferencii. Jeho hlavná zmena oproti iPhone 4 je rozmer a to rozšírenie displeja na 4 palce a zvýšené rozlíšenie na 1136 x 640 pixelov. Šírka displeju ostáva rovnaká ale výška sa posunula o cca 200 pixelov. To sa odrazí aj na výške mobilu, ktorý teraz bude vyšší. Je však o 20% ľahší a hrubý 7.6mm.

Mobil má v sebe nový A6 procesor, ktorý je 2x rýchlejší vo výkone aj v grafike oproti A5 a batéria vydrží mierne viac ako pri 4S verzii. Foťák bude 8mPx a celé to bude poháňať nová verzia operačného systému iOS 6, ktorý dostal len rôzne malé vylepšenia.

Ďalšou novinkou je zmenený konektor, ktorý bude menší a tenší a tak na prepojenie s doterajšími zariadeniami a dockmi bude potrebné používať konverziu, respektíve docky vymeniť. Z aktuálnych technológií mobil nemá NFC, wireless nabíjanie ani microUSB kompatibilitu, má však LTE na rýchlejšie internetovanie.

iPhone 5 ku nám príde 28. septembra. iOS6 bude dostupný 19. septembra.

iPod Nano

Z iPodov ohlásili nový iPod shuffle a iPod Nano v už siedmej generácii s farebnými obalmi a iPod Touch dostáva rovnako svoj upgrade v piatej generácii s hrúbkou 6,1mm a váhou 88 gramov a rovnakým displejom ako iPhone 5, ale len starším A5 procesorom. Rovnako ako Nano, bude aj touch verzia v rôznych farbách. K tomu všetkému pridali novú verziu slúchadiel EarPods.

iPod touch

iPod shuffle

FILMY z Kinema.sk

EXPENDABLES 2

Legendy sú späť a majú Chucka Norrisa!

Marek Hudec

PRVÝ RAZ TO BOLA TRESKÚCA AKCIA A PARÁDNA ZÁBAVA. NÁPAD ZA MILIÓN (TEDA 80). DAŤ DOKOPY SKUPINU STARÝCH AKČNÝCH HRDINOV A NECHAŤ ICH STRIEĽAŤ AKO O DUŠU. POZRIEŤ SA NA OSUDY STARÝCH VETERÁNOV, ČO KEDYSI SLÚŽILI VLASTI ČI CNOSTNÝM CIEĽOM A DNES FUNGUJÚ AKO ŽOLDNIERI, ČO MEDZIČASOM POPÍJAJÚ PIVKO V BARE, ROZMÝŠĽAJÚ O TETOVANÍ, STARÝCH LÁSKACH, ZMYSLE ŽIVOTA A OBČAS SI VYRAZIA DO AKCIE.

Trinásťminútové intro (medzi logami a štýlovým názvom filmu) určite nešetrí diváka. Spojenie „in medias res" naberá podstatne akčnejší význam. Stačí uviesť lokalitu na Zemi, predstaviť škaredé držky zločincov (čo nesmú hovoriť po anglicky) a o pár minút sa do ich pevnosti prebíja odhodlaná posádka. Železné jadro Expendables, kde nesmie chýbať ani jeden Švéd-hromotík, ani mrštný Číňan, ráta mŕtvoly po desiatkach a tasí tvrdé kalibre s vtipnými hláškami. Zachránený terč skrýva skvelú pointu. No útek je ešte lepší a West vystrieda všetky dopravné prostriedky – od obrnených áut, cez laná, lode i lietadlo. Nemilujte takú bezduchú akciu, keď skvelo ubieha...

Potom si treba vydýchnuť v bare, trošku pokecať o živote. O tom, koho ešte tento štýl baví. Prvá akcia ponúkla nového mladíka v nasadení. Prišiel sem zarobiť pár chechtákov, aby mohol potom žiť so sladkou sestričkou. No príde zrazu misia, kedy treba zobrať na palubu aj ženu a vyrovnať dlhy z minulosti. A tá sa zvrtne, na scénu príde belgický karate zloduch a účet sa ráta nanovo...

Druhý diel The Expendables robí mnohé veci správne, minimálne v tom, že zverboval do bitky ešte väčšie množstvo veteránov, čo sa už sotva zmestia na plagát. Staré legendy sypú nesmrteľné hlášky a parodujú už sami seba bez mihnutia oka. Nové posily sľubujú veľké scény. A navyše sa zmenilo aj meno na poste režiséra – Stalloneho strieda Simon West, ktorého sem predurčil zrejme Con Air. Lebo kto má väčšie skúsenosti s bandou svalnáčov v starej rachotine, ak nie fachman, čo stojí za touto,

sčasti podceňovanou peckou z roka 1997?

The Expendables 2 majú výhodu, že už mnohí diváci presne vedia do čoho idú. Preto môže často scenárista popustiť fantáziu, nechať niektoré veci na náhodu. Ak sa hrdinovia dostanú do úzkych, nie je problém zrazu šupnúť do akcie ďalšieho hrdinu, pretože tento svet si ich priamo pýta. Či už členov svorky, vlkov samotárov alebo tých, čo prídu za starými kamošmi v najlepšej chvíli. Preto nie je ťažké uveriť, že prežili toľké roky a smrtonosné pasce, z ktorých sa určite nedalo zdrhnúť.

Našťastie nie je náhod príliš veľa a dobre kamuflujú jednoduchý scenár, ktorý strieda dva typy scén – prehnanú akciu, kde krv špliecha na litre a používajú sa rozmanité zbrane i štýly boja. Jason Statham je za kostolného ninju, Stallone ide na férovku vo finále. Hoci intro využije veľké množstvo prostriedkov, stále sa možno tešiť na ďalšie neuveriteľné prestrelky. Medzi nimi sa prepletajú neakčné scény. Chýba Mickey Rourke s múdrymi vyznaniami, ale Stallone ho hravo zastúpi svojím charakterom. Budeme smútiť, keď máme. Budeme sa smiať, keď treba. Zmena nálad nie je na staré kolená prekvapivá – a prídu aj nové kultové hlášky, najmä pre Lundgrena.

Boj s klišé funguje, ale na každé príde ďalšia originálna scéna či fajn nápad. Samozrejme, finále sa nádherne zvrhne do neskutočného masakru, ale presne ukazuje, za čo si divák zaplatil. Vidieť tucet zvučných zmien v neuveriteľnej akcii. Možno vám bude vadiť, že Chucka Norrisa neuvidíte v celej stopáži, ale keď príde, stoji za to. A rovnako skvelý je tandem Schwarzenegger-Willis.

AK EXISTUJE UKÁŽKOVÁ VARIÁCIA, JE ŇOU THE EXPENDABLES 2. SVIEŽOSŤ NÁPADU NAHRÁDZA VÝBORNÝM REMESLOM A TYPICKÝM PRÍSĽUBOM POKRAČOVANÍ. VÄČŠIE, OHROMNEJŠIE, TRESKÚCEJŠIE. PRETO ROVNAKÉ HODNOTENIE A AZDA TÚŽBA VIDIEŤ TO EŠTE RAZ A ZAKONČIŤ TAK MODERNÚ TRILÓGIU. ALE CHCE TO AJ SEAGALA.

8.0

Michal Korec

RESIDENT EVIL 5 RETRIBUTION 3D

Michal Korec

MÔJ KOLEGA MAREK ZAKONČIL RECENZIU NA ŠTVRTÝ DIEL RESIDENT EVIL SLOVAMI, ŽE NIEKTO BUDE MUSIEŤ PÍSAŤ O POKRAČOVANÍ. VZNIKLA PÄŤKA A JE EŠTE HORŠIA AKO MINULÁ ČASŤ, KTOREJ BY SOM OSOBNE DAL 1/10. ARITMETIKA NEPUSTÍ, PRETO TERAZ TAKÉ HODNOTENIE. A POVZDYCHNUTIE, ŽE PAUL W.S. ANDERSON PREKROČIL POMYSELNÝ TIEŇ – TENTO FILM JE TAKÝ ZLÝ, ŽE HO MOHOL NATOČIŤ PRIAMO UWE BOLL.

Päťka Resident Evil má bizarný začiatok. Úvodné titulky prehrávajú spiatočne akčnú scénu na lodi. Je to zvláštny, no nie nezaujímavý moment, kde pomaly prichádzame na začiatok scény. Pár viet, vysvetlení z diania sére a scéna sa spustí znova, ale teraz už priamo. Ubehne 7 minút. Strih.

Alice sa zobúdza v slnečnom ráne a užíva si rannú idylku, kde treba vyprevadiť dcéru do školy či manžela do práce. Zrazu sa na ulici strhne vrava a invázia zombie, ona bojuje v dome. Najväčšou zbraňou je bejzbalová palica a na diváka vybafne zombík trikrát. Ubehne 7 minút. Strih.

Alice je v Umbrella komplexe a Jill strojovým hlasom opakovane niečo hovorí. Ona neodpovedá, tak dostane zvukovú ranu nepríjemným zvukom. Zrazu sa systém vypne na dve minúty, ona môže ujsť. Počas behu prejde niekoľkými sekvenciami a stretne Adu Wong, ktorá jej vysvetlí, že svet sa zmenil biologickými vojnami a teraz príde po ne elitný tím od muža, s ktorým bojovala. Strih.
Nový Resident Evil má tri začiatky a ani jeden nedáva zmysel. Tomuto filmu chýba akýkoľvek zmysluplný dej. Je to videohra oholená na absolútnu kosť, hrdinka prejde sériou levelov (možno ich očíslovať podľa scén či miest). Tmel pre scény chýba. Načrtnutý postup prechádzania akýmsi tréningovým komplexom nie je stupídna myšlienka, no spracovanie s pomocou klonov i rýchlym spôsobom, ako do najnovšieho dielu nachádzať všetko raz použité i videné je podraz na diváka. Minimálne polovicu filmu ste už videli – v štyroch minulých dieloch série. P.W.S. Anderson je so sériou na dne a odmieta si tento fakt priznať, preto recykluje absolútne všetko.

Je tu Leon, Jill, Ada, x búchačov, ktorých poznáte z videnia, ale v hre neboli. Michelle Rodriguez má aspoň dve postavy – mierumilovnú susedu a smrtonosnú strelkyňu, ktorá sa napumpuje ešte aj vírusom. Jill je iba ovládaná niekým iným na strane zla a určíte to podľa mechanického skarabea nad jej bujným dekoltom v každej scéne. Scéna z Tokia v daždi je späť. Scéna v New Yorku zase vráti späť obrov so sekerami zo štvorky. Scéna v Moskve je neskutočne zle zostrihaná. A ostatné momenty vedú do neskutočného finále, ktoré je už paródiou na celú sériu.

Akcie je spočiatku málo – scéna v komplexe je dobrá, no je jediná. Keď začnú pobehovať všetci so samopalmi v inej časti alebo Moskve, je to nuda. Ponorkové šachty? Iste. Občas 3D efekt, kde letí zbraň či predmet do záberu. Ani soundtrack nie je oslnivý, hoci poteší v čase bez akcie.

NAJSMUTNEJŠIE ZISTENIE PRICHÁDZA PRI POROVNANÍ SO SAMOTNÝMI VIDEOHRAMI. SÉRIA RESIDENT EVIL SA UŽ DÁVNO POSUNULA ĎALEJ AKO OD OBYČAJNÉHO PÁLENIA PO ZOMBIES V METROPOLÁCH. ŠTVORKA ZAVIEDLA LEONA DO EURÓPY, PÄŤKA MÁ NOVÝCH HRDINOV V AFRIKE, ŠESTKA ROVNO TRI PRÍBEHOVÉ LÍNIE. NO FILMY SÚ ZASEKNUTÉ NA JEDNOM A TOM ISTOM MIESTE, S ROVNAKÝMI SCÉNAMI, RECYKLOVANÝMI MOMENTMI A AJ SAMOTNÝ REŽISÉR, KTORÝ STOJÍ ZA PRVÝM DIELOM NEVIE ČO SO SÉRIOU ROBIŤ. KEĎ SA ZJAVÍ FINÁLNA SCÉNA (OPÄŤ S OTVORENÝM KONCOM), BUDETE SA SMIAŤ A POCHOPÍTE AKO HOLLYWOOD SÉRIU NADOBRO POTOPIL. NA ROVINU? TENTO DIEL VYZERÁ AKO BY HO ZA ŤAŽKÉ PRACHY NATOČIL UWE BOLL, NIE ANDERSON. HRÁČOV SI NEZÍSKATE, KEĎ BUDÚ HRDINOVIA IBA BEHAŤ PO SCÉNE, VYPRÁZDŇOVAŤ ZÁSOBNÍKY A SEKAŤ SUCHÉ VETY. AK JE TO PREDSTAVA O CIEĽOVEJ SKUPINE, MÍŇA SA ÚČINKU. HRÁČI SÚ OVEĽA ĎALEJ. FILMOVÍ DIVÁCI NIE.

1.0

UŽÍVATELIA

3DS

CONTRA 4

BigBoss

Tick, tick...

Boli časy, kedy sa FPS hrám nehovorilo inak než „doomovka“. Boli časy, kedy sa vlastníctvo hernej konzoly považovalo za zbytočný luxus, a tak sa malý pikolo, ako vtedy ja, dostal k hrám až a len vtedy, keď od gamepadu (vtedy sa im nehovorilo ináč než „džojstik“) vytlačil jeho právoplatného vlastníka-vzdialeného, bohatšieho bratranca. A tieto časy boli časmi väčšmi sa jagajúceho zlata pre nejednu hernú sériu, ktorej sláva od šestnástich bitov stihla zájsť do nepríjemnej žltej. A jednou takou je aj séria Contra, ultra-super-omega-ultima-hardcore plošinovko-strielačka, ktorým sa vtedy nadávalo „run n' gun“. Contra u nás nebola veľmi populárna. Na NES a SNES totiž v EU vyšla pod nezmyselným menom Probotector a dvoch hlavných hrdinov, nadupaných svalovcov, čo im koncom osemdesiatych rokov stáli za modelov Arnold Schwarzenegger a Silvester Stallone, nahradili v PAL teritóriách akýsi humanoidní roboti.

A v roku 2007, na dvadsiate výročie od vydania prvého dielu na mincožrúty, sa niekto slušný v Konami rozhodol, že vydá štvrté, kánonické pokračovanie s originálnym názvom Contra 4. A ktorá žeto platforma by bola pre novú Contru vhodnejšia ako šibnuté DS, najpopulárnejší handheld od Nintenda, kde sa darí dobre adventúram a šibnutým hrám, to DS, ktoré Konami rozmaznávalo Castlevaniami a titulmi od Hideo Kojimu? Žiadna, a preto sa Contra 4 inde narodiť ani nemohla.

...tick, tick, tick, tick, tick....

Contra 4 je niečím veľmi výnimočná. Využíva oba displeje DSka! Presne tak, tá najhustejšia a najsilnejšia 2D akcia v histórii handheldu na dvoch displejoch, dokonca aj tam, kde sa normálne nachádzajú mapy, status screeny a iné podobné nezmysly! Že neveríte? Contra 4 je poriadne hardcore. Ha a hlavne hard! Až potom core. Hard, hustá a silná preto, lebo aj na najnižšej obtiažnosti (easy) zaplnia oba displeje náboje, nepriatelia a sprite-ové objekty, ktoré zabijú hrdinu akonáhle sa ho dotknú. Core preto, lebo je určená len istému druhu hráčov. Presne tak, Contra 4 nie je pre mas-y, je pre mas-ochistov a fanúšikov. A je riadne ťažká, omnoho ťažšia ako tridsaťroční, tuční, americkí hráči, ktorých najviac poteší!

Ale vráťme sa k dvom displejom. Contra je sidescroller. To znamená, že sa hrá zľava doprava, prípadne zdola nahor a vrátiť sa nemožno. Pri druhom prípade nastáva prípad, kedy z dohľadu zmizne plošinka (odscrolluje sa nenávratne pod spodnú hranu spodného displeja), na ktorej pred chvíľou hráč stál, a keď sa hráč rozhodne na zmiznutú plošinku vrátiť, hra ho penalizuje smrťou. A penalizuje hráča smrťou za všetko, popravde sa v nej častejšie umiera, než strieľa. Ale späť k dvom displejom, ku ktorým som sa zabudol vrátiť. Keďže sú dva a akcia sa odohráva na oboch naraz (a keďže sa jedná o 2D strielačko-plošinovku), vzniká tým veľmi netradičný, vertikálny, originálny pocit, aký som pri žiadnej podobnej hre nezažil. A tiež možnosť vyrobiť bossov, ktorí sú takí vysokí, až zaberú oba displeje! Ale to žiaľ nie je jediná vec, ktorá tým vzniká. Vznikol aj takzvaný „blind spot", ktorý by mal niekto v tomto prípade premenovať skôr na „blind strip". Znamená to, že v páse medzi dvoma displejmi, kde sa nachádzajú pánty a plast, normálne prebieha akcia, a tak sa občas (ehm, často) stáva, že sa do tohto pásu skryjú náboje a nebezpeční nepriatelia, ktorí z neho na hráča vynoria v tej najmenej vhodnej chvíli a hra za toto hráča penalizuje smrťou.

...tick, tick, tick, tick, tick, tick, tick, tick, tick...

Ako som už napísal, Contra sa hrá zľava doprava alebo zdola nahor bez možnosti vrátiť sa. Princím hry je primitívny: zastreliť všetko, čo sa zastreliť dá a nezomrieť pri tom. Znie to hrozne jednoducho, ale medzi „naučiť sa hru hrať" a „naučiť sa hru hrať poriadne" je priepastný rozdiel a Contra 4 penalizuje hráčov, ktorí toto nechcú pochopiť, smrťou. Niekoľkými krutými smrťami za sebou. Neustálym umieraním až do doby, kedy sa im herný mechanizmus vryje hlboko do sivej hmoty.

Okrem skákania, strieľania a snahy nezomrieť je v žánri run n' gun dôležitá ešte jedna vec - power upy. Ich zbieranie a stackovanie je otázkou prežitia. Ich strata následnou smrťou úplná prehra a dôvod na šmarenie DSka do steny. Systém power upov bol vylepšený, po novom sa dajú stackovať, čo je pre starých mazákov a fanúšikov nepochybne najväčšia novinka hneď po dvoch displejoch. To znamená, že po zobratí napríklad guľometu je hráčová zbraň silnejšia, no keď hráč nájde ešte jeden guľomet, stáva sa ešte efektívnejšou (a o to viacej bolí jej strata). Všetky zbrane majú dva levely. Tento systém však platí len pre obtiažnosti normal a hard. Na easy majú všetky

zbrane maximálnu účinnosť. Netraste sa od radosti, easy je tiež poriadne tuhá, sťa dva týždňe meškajúca stolica.

Na power upy v Contre, ktoré sú veľmi klasické a konzervatívne (brokovnica, guľomet, minirakety, navádzané strely, plamenomet a trošku zbytočný laser), má hráč prístupné dva sloty, pričom šťastlivec pri smrti stratí iba ten, ktorý práve používa. Znie to banálne, ale verte mi, nie je to tak, nie je!

...tick tick tick tick tick tick tick tick tick...

Hra beží v 2D. Všetky postavičky a pohyblivé objekty sú ručne kreslené a animované sprity, presne ako z éry šestnástich bitov. Väčšine dnešných hráčov teda bude hra najskôr pripadať archaicky, no mňa presne tento štýl chytil za srdce. Všetko v Contre 4 je urobené veľmi poctivo. Animácie postáv sú hladké a pekné a do prostredí a dizajnu nepriateľov developeri natlačili toľko farieb a nápadov, až praskajú vo švíkoch. Nejeden hráč pozabudne na šialenú akciu a nechá na nich oči. A hra ich za to odmení smrťou. A potom ďalšou a následne ďalšou a ďalšou.

Pixel art je úplne úžasný a niektorí bossovia siahujú svojou ozrutnosťou cez oba displeje. A level dizajn? Levelov je deväť a sú kratučké. No krutosť hry sa má za to, že ich bude nejeden hráč prechádzať dlhé týždne. No čo obsahu chýba do kvantity, to je vyvážené v jeho kvalite. Každý level je originálny a veľmi zábavný! A už viac nič, pretože nechcem kaziť WoW efekt a prekvapenia, ktorých je v hre neúrekom!

No hra sa nezaobišla úplne bez grafických nedostatkov. Zdá sa mi, že prostredia sú modelované v 3D, a tak sa občas stane, že sa zmení perspektíva, čo má neblahý vplyv na 2D postavy, ktoré potom pôsobia plocho a zdeformovane. Tento neblahý efekt je však zriedkavý.

Ďalšia moja výčitka patrí k spritom hlavných hrdinov. Jedná sa o tzv. color swap, čo znamená, že všetky štyri hrateľné postavy (Bill, Lance, Mad dog, Scorpion) majú rovnaký sprit s výnimkou farebnej palety. Dokonca aj hlasy majú rovnaké.

Hudba je úžasná a ikonická. Agresívny, rytmický soundtrack sa hravo vyrovná nejednej Castlevanii! Dokonca som sa pristihol, ako si jednotlivé melódie hmmkám počas dňa pri vykladaní tovaru!

...TICK TICK TICK TICK TICK...

Z troch úrovní obtiažnosti je voľba na prvé prejdenie jasná: easy. No Contra je hra zlomyselná. Chudáčisku, čo za famfár na easy Contru porazí, sa hra vysmeje a povie mu, že posledné dva levely sú určené pre pravých mužov a praví muži nehrajú hry na najnižšiej obtiažnosti. A verte mi, nebudete túžiť po inom, ako po zdolaní hard módu.

Po prejdení sa však odomkne mód Challenges, ktorý pozostáva zo štyridsiatich rôznych misií (prejsť level na časový limit, či zastreliť všetky zmutované psy, alebo prejsť level bez možnosti strieľať a podobne). Po splnení určitého množstva misií sa odomyká iné množstvo (tento raz kopa) bonusového materiálu, od komiksov a nových hrateľných postáv, až po emulované verzie Contra1 a Super C pre NES!

A aby som nezabudol, hra ponúka aj multiplayer pre dvoch hráčov, teda za predpokladu, že máte kamaráta s DSkom a druhou kópiou hry, ale pri pôvodnej Contre a Super C na multiplayer zabudnite.

Čo dodať? Contra 4 je úžasná hra. Jej jediným problémom je, že hravo mohla byť dokonalá. Áno, robí kopec drobných i väčších chýb, je lineárna, krátka, chýba level selector, nie je určená pre masy, na druhej strane však ponúka množstvo oldschool zábavy. A zábava je presne to, čo sa pri hrách ráta. Navyše, oldschool a mentalita automatových hier pôsobí v dnešných časoch drahých projektov a blockbusterov a over the shoulder TPS sviežo a originálne. No a v okamihu, keď v nej pokoríte prvý level, prídete na to, že Contra 4 je poriadny

BOOOOOOOOM!!!

9.0

PRICHÁDZA V OKTÓBRI

XCOM

MEDAL HONOR: WARFIGHTE

FORZA HORIZON

R

DISHONORED

PS3

- GOD SAVE THE KING -