

SECTOR

The background image is the cover art for the video game Far Cry 3. It depicts a man with a mohawk and a red tank top, crouching in a tropical jungle and holding a handgun. In the foreground, a severed head with a bloody forehead is partially buried in the sand. The scene is set in a lush, green jungle with palm trees and dense foliage.

HERNÝ MAGAZÍN

11/2012

FAR CRY 3

COD: BLACK OPS 2
HITMAN ABSOLUTION

HALO 4

ÚVODNÍK

Ani sme sa nenazdali a je tu december a s ním spojené aj zvoľnenie tempa. Novembrová nádielka prehmela a schovala svojimi zárobkami otváracie týždne veľkofilmov. Čo obyčajne po nej zostáva je vietor v peňaženkách a rozhádzané plagáty malých titulov rozdupané miliónmi hráčov uprednostňujúcich zvučné mená.

Far Cry 3 síce k nim nepatrí, ale vyšiel po funuse, po všetkých premiérach a napriek tomu nás dostal do kolien. Pravdepodobne posledná hra tento rok, ktorá si odniesla maximálnu možnú známku 10/10.

Ubisoftu sa podarilo nadviazať na odkaz prvého dielu, vrátiť na exotický ostrov voľnosť a vtisnúť hráčom do rúk opraty pri rozhodovaní sa v otvorenom svete plnom príležitostí. Zaujímavý je aj z iného hľadiska, zatiaľ čo u nás mrzne, tam môžete loviť žralokov v priehľadnej vode s palmami za chrbtom.

S Far Cry 3 neprišiel definitívny koniec herného roka, Telltale Games uzatvorili výbornú epizodickú sériu The Walking Dead a Nintendo stihlo uviesť na trh novú konzolu Wii U.

O tom však až nabudúce.

Pavol Buday

OBSAH

VYDÁVA

SECTOR s.r.o.

LAYOUT

Peter Dragula

ŠÉFREDAKTOR

Pavol Buday

REDAKCIA

Peter Dragula

Branislav Kohút

Matúš Štrba

Vladimír Pribila

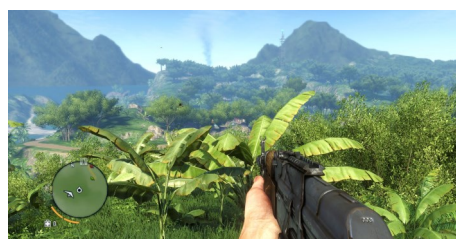
Jaroslav Otčenáš

Michal Korec

Juraj Malíček

Ján Kordoš

Články nájdete na
www.sector.sk



NextGen Expo
Hawken
War Z

DOJMY

Far Cry 3
Halo 4
Call of Duty Black Ops 2
Hitman Absolution
NFS Most Wanted
Euro Truck Simulator 2
Playstation AllStars
Walking Dead
Air Conflict Pacific Carriers
LittleBigPlanet Karting
Wonderbook
Assassins Creed 3
Liberation
007 Legends
Dance Central 3 vs
Just Dance 4

RECENZIE

Wii mini predstavené
Surface Pro
Playstation 3 12GB

TECH



Atlas Mrakov
Sedem Psychopátov

FILMY

Project Cars
Exhumed

UŽÍVATELIA



NEXTGEN EXPO 2012

KTO PRIŠIEL, VIDEL A ZAŽIL, KTO NEBOL, MÔŽE LUTOVAŤ. TRETÍ ROČNÍK NEXTGEN EXPO TO ROZBALIL V NÁRODNOM TENISOVOM CENTRE, KAM SA UPLYNULÝ VÍKEND (24. - 25. NOVEMBRA) PRIŠLO ZABAVIŤ VIAC AKO 5000 NÁVŠTEVNÍKOV.

Z akcie určenej pre úzky okruh ľudí sa stala herná show, ktorá našla nielen svoj priestor, ale aj jedinečný koncept kombinujúci hlasný sprievodný program s hrami pripravenými k okamžitému vyskúšaní. Tento rok sa nám podaril husársky kúsok a mohli ste si zahrať na Wii U všetky najdôležitejšie hry týždeň pred premiérou systému.

A to z ďaleka nebolo všetko, Crysis 3 na troch monitoroch, Wonderbook, Castlevania Mirrors of Fate a ďalšie aktuálne novinky alebo stálice hernej scény, v ktorých ste mohli aj súťažiť. V turnajoch, tombole a rôznych mini súťažiach sme rozdali na 450 cien, nehovoriac o stovkách plechoviek energetického nápoja Monster Energy.

Mimo hlavného priestoru prebehlo na prvom poschodí 18 odborných prednášok a o poschodie vyššie našli svoj priestor stolové hry iHRYsko.

My vieme, že na vstupe sa čakalo, že občas bol plný smetný kôš a že niekedy bolo tú prednáškovú miestnosť ťažké nájsť. Teší nás predovšetkým, že ste sa prišli zabaviť a že sa o rok určite stretneme opäť.

Vybrané reakcie vystavovateľov a prednášajúcich:

"Veľmi kvalitne pripravená akcia plná hier, zábavy, informácií a súťaží, ktorá v tomto regióne nemá obdobu," povedal Marián Ferko, spoluzakladateľ spoločnosti Cauldron.

"Atraktívne spojenie všetkých herných žánrov aj vydavateľov na trhu v jednom kompaktnom priestore je skvelý nápad, na ktorého rozvoji sa radi podieľame. Ukážky aktuálnych titulov nadšeným návštevníkom v peknom prostredí chceme v budúcnosti ďalej





rozširovať a potvrdiť tak vysokú úroveň NextGen Expa aj v ďalších ročníkoch," povedal Dušan Šimonovič, online & community manager EA Czech.

"Po prvýkrát som bol na podujatí zameranom na hry a bol som príjemne prekvapený. Organizačne bola akcia zvládnutá bez problémov, program začínal na čas, potešilo ma aj offlineové iHRYsko. Strávil som super poobedie a dúfam, že v tom organizátori budú pokračovať ďalej," povedal Pavol Kyselica zo spoločnosti Back-Space.

"NextGen Expo bola pre nás skvelá skúsenosť priblížiť sa gamerskej komunite, nakoľko náš produkt NOD32, ktorý je na trhu už 25 rokov, je skvelým doplnkom ako si užívať hranie bezpečnejšie a bez zbytočných rušivých momentov," povedala marketingová manažérka spoločnosti ESET Beáta Haringová.

A ako NextGen Expo hodnotia redaktori Sector.sk?

Fendi - maximálne mi vyhovovali priestory a som spokojný aj s celkovou návštevnosťou. v budúcom ročníku by som pridal samozrejme viac hier a konzol, aby sa dostalo na každého a

čakačky by sa minimalizovali. Naopak by som trochu ubral na dravosti niektorých menších návštevníkov, ale s tým asi bohužiaľ nič nespravíme. Tiež by som sa rád poďakoval tým, ktorí mi pomohli zaznamenať všetko okom kamery a verím, že ďalší ročník bude minimálne o toľko lepší ako bol tento oproti tomu minulému. Skvelá práca.

Dest - s tretím ročníkom NextGen Expo som nadmieru spokojný. NTC sa podľa mňa osvedčilo a poskytlo oveľa vyváženejší priestor bez "hluchých" zón, ako tomu bolo v prípade predošlého ročníka, ktorý sa konal v Inchebe. Rovnako program bol na veľmi dobrej úrovni a mrzí ma, že som sa nemohol zúčastniť niektorých prednášok, ktoré by som si naozaj rád pozrel. Celkovo hodnotím tento ročník ako evolučný skok v dobre našliapnutej tradícii a už teraz sa teším na ten budúci, ktorého názov už snáď nebude len symbolický.

je2ry - NextGen Expo 2012 bola z môjho pohľadu vydarenejšia akcia ako minulý ročník. Môže za to najmä samotné výstaviisko, ktoré bolo menšie a kompletne celé obsadené. Príliš veľa voľného miesta tak nebudilo dojem, že nemáme návštevníkom



čo ponúknuť. Naopak, teraz sme na primeranej rozlohe mali primerane veľa atrakcií, čo určite prispelo k veľmi dobrej atmosfére celého podujatia. Určite stále musíme zapracovať na niektorých organizačných detailoch, no na druhej strane musím skonštatovať, že ani návštevníci nám to svojim správaním často neuľahčovali. Slová ako prosím a ďakujem už zrejme nepatria do povinnej výbavy dnešných mladých ľudí.

pinkie - tohtoročný NextGen bol prvý, takže porovnať s minulým neviem, rozhodne ale nebol posledný. Mimoriadne sa mi páčil koncept otvorenej výstavy, kamaráti sa stretnú pokecajú. Väčšinu soboty som strávil na prednáškach a vydržal som do konca. Prídem rozhodne aj nabudúce.

ace - ďakujem všetkým, ktorí prišli, lebo aj oni sa podieľali na tom, že bolo NextGen Expo takou veľkou a tak parádnu akciou. To oni boli našim motorom, ktorý nás hnal oba dni vpred. Skvele sa pracovalo nielen s návštevníkmi, ale aj s ostatnými organizátormi a je jedno, či boli zo Sectoru, či iného stánku. Mrzí ma, že som sa osobne nemohol ľuďom viac venovať a stráviť s nimi viac času, no dúfam, že každý si niečo odniesol. A nie len to

materiálne zo súťaží, ale hlavne skvelý zážitok, vďaka čomu nás o rok bude ešte viac a spravíme to ešte lepšie. Snáď sa vyhneme aj drobným krádežiam, ktoré boli jedinou chybičkou krásy nezabudnuteľného víkendu

korec - Tretí ročník Next Gen našiel zrejme svoj nový domov na niekoľko rokov vopred. Pred halou bolo pri hlúčkoch ľudí cítiť, že sa zišli konečne hráči na správnom mieste a pohľad z tribúny bol výborný. Najviac času som strávil v Nintendo stánku; kde inde by ste mohli týždeň vopred skúsiť toľko premiér na jednom mieste? Miestami som sa cítil ako na TGS v najlepších rokoch, vybojovať si miesto a aspoň chvíľu zahráť. Celkovo treba chváliť, podobnú atmosféru zažijete iba málokde. Hostesky boli skutočne profesionálne a špeciálne v Nintende vysvetlili alebo si zahráli s vami. Kto chcel fakt zažiť, ako sa hrá na výstavách, mal jednoznačne prísť. Dvojdený prednáškový program poskytol pekné know-how i diskusie, takže sa oplatilo sedieť a neodbiehať. A lapači boli snáď tiež spokojní... Na pomery slovenského priemyslu videohier to bol veľký krok vpred. Snáď si to po čase uvedomíme viacerí.

uni - Hovorí sa, do tretice všetko dobré. Predošlé ročníky Nextgen Expo naštartovali sľubnú tradíciu. Po trochu tesných priestoroch z prvého a rozľahlých, ale neosobných z druhého podujatia, si výstava konečne našla optimálnu plochu, s primeranou kapacitou aj správnu atmosférou. Nechýbali najnovšie hry, ktoré si každý mohol vyskúšať, predpremiéra Wii U, šarmantné hostesky a správna partia ľudí, ktorá sa snažila, aby všetko fungovalo, ako má. Sobota bola trochu hektická a vylad'ovali sa menšie nedostatky. V nedeľu už malo Nextgen správny náboj a dynamiku, navyše si návštevníci odniesli nie desiatky, ale stovky darčiekov od Sectoru aj partnerov.

spacejunker - môžete akokoľvek plánovať a vizualizovať, ale nikdy nedostanete obraz zodpovedajúci skutočnosti. Keď som sa pozeral z balkóna dolu na výstavnú plochu bolo ťažké odolať toľkým nástrahám a atrakciám. Až z fotografií a od ľudí som sa dozvedel, že sa maľovalo, že tam bol Crysis 3 a že sa dalo vyfotiť s Master Chiefom. Mojimi povinnosťami boli prednášky a hostia, tak dúfam, že si ste užili všetky lákadlá a poriadne sa zabavili. To bolo od prvého momentu našim cieľom.

SAVER - LEVEL UP!







Matúš Štrba

HAWKEN

ROK 2012 BY SME MOHLI OZNAČIŤ AJ ZA ROK NÁVRATOV. VRACAJÚ SA STARŠIE HRY AJ ZNAČKY A TO AJ VĎAKA POPULÁRNYM REMASTROM NA KONZOLÁCH. VRACAJÚ SA UŽ TAKMER ZABUDNUTÉ MENÁ PROSTREDNÍCTVOM KAMPANÍ NA KICKSTARTERI A PODOBNÝCH STRÁNKACH. NO VRACAJÚ SA AJ NIEKTORÉ TAKMER ZABEHNUTÉ ŽÁNRE. CHRIS ROBERTS A JEHO CHYSTANÝ VESMÍRNY SIMULÁTOR JE PRÍKLADOM POSLEDNÝCH DVOCH. TO VŠETKO VŠAK MÁME EŠTE PRED SEBOU. ZA SEBOU VŠAK MÁME ZMŔTVYCHVSTANIE SIMULÁTOROV VEĽKÝCH BOJOVÝCH MECHOV, KTORÉ ZAŽILI SVOJU NAJVÄČŠIU SLÁVU V 90-TYCH ROKOCH, KEĎ SA POSTUPNE Z POPULÁRNYCH FILMOV PRESUNULI AJ DO VIDEOHIER. TENTO ROK SME UŽ MALI MOŽNOSŤ PLAKAŤ PRI KATASTROFÁLNOM POKRAČOVANÍ STEEL BATTALION A PREDNEDÁVNOM SME SI PREDSTAVILI NOVÚ INKARNÁCIU KEDYSI POPULÁRNEJ SÉRIE MECHWARRIOR VYCHÁDZAJÚCEJ Z BATTLETECH UNIVERZA.

O priamy súboj s MechWarrior Online sa pokúša aj nováčik pochádzajúci z Adhesive Games, nového a malého štúdia plného

nadšencov. Hawken tak nielenže prináša súboje plech na plech obrovských mechov, ale pokúša sa tiež pobiť o svoj kus koláča na free2play hernom poli. Podobnosť tu zďaleka nekončí. Pokračuje v turbulentnom vývoji, ktorý síce prebiehal až zázračne rýchlo, no z menšieho nezávislého titulu sa zrazu stal veľký projekt vznikajúci za pomoci známych technológií a rovnako narástli aj jeho ambície.

Hawken za sebou nemá veľké univerzum, akým je BattleTech v prípade MechWarrior Online. Ponúka však podobné príbehové pozadie, akým sa tieto hry pýšili už od svojich začiatkov. To vás zavedie do vzdialenej a nie práve ružovej budúcnosti. Ľudstvo síce dokázalo kolonizovať planéty vo vesmíre, avšak nedokázalo sa zbaviť svojej náтуры a tak je zemská kolónia, kde sa hra odohráva, vyťažená až na bod úplného kolapsu. Samozrejme, vznikajú frakcie, ktoré spolu bojujú o suroviny a taktiež o prežitie. O samotnom príbehu sa z hry veľa nedozviete a je teda zrejmé, že preberá len úlohu rámca, ktorý zastrešuje všetku akciu.

Kým pri MechWarrior Online sme sa dočkali návratu k simulač-

Firma: Meteor Entertainment

Žánér: Akčná





ným koreňom série podpisujúc sa vyššiu náročnosť na ovládanie a schopnosti hráčov, tak Hawken na to ide z trochu iného konca. A pre bežných hráčov sa zo začiatku bude pravdepodobne jednať aj o lepšiu voľbu. Hra zahadzuje akúkoľvek snahu o simuláciu a sústredí sa na akčnú zložku, jej jednoduchosť a priamočiarosť, aby ste sa čo najskôr dostali do konfliktu. Mecha ovládajte celého, takže pohyb jeho vrchnej časti je naviazaný na pohyb spodnej. Taktiež môžete zabudnúť na náročnejšie manévry.

Hawken už z prvých prezentačných videí pôsobil dynamickejšie a v skutočnosti tomu tak je. Namiesto taktického a pomalého postupu pôsobí skôr ako tradičná MP akcia, napríklad Quake 3. K jednoduchým manévrom, ktoré máte k dispozícii, patrí použitie trysiek na výskok či krátkodobý let. Trysky taktiež použijete pre rýchly pohyb vpred. Musíte však dávať pozor na spotrebu paliva, ktoré takto spotrebúvate. Na jeho doplnenie sa musíte chvíľku zastaviť. Okrem tohto vám v boji dobre poslúžia aj úskoky do strán a možnosť

rýchleho otočenia o 180°, aby ste mohli čeliť svojmu prenasledovateľovi.

Na vysvetlenie pravidiel dobre poslúži tréning v hre, no verte, že nie sú nijak zložité. Základom je skutočne rýchla akcia a tomu je prispôbené všetko v hre, od strojov, cez ovládaciu schému, až po mapy. Koniec koncov okrem ovládania pomocou myšky a klávesnice Hawken podporuje aj X360 gamepad. Váš mech je štandardne vybavený dvoma zbraňami, pričom primárna je ľahká a sekundárna ťažšia. Okrem toho ťžete postupne pridávať gadgety do svojich mechoch a získať tak prevahu na bojisku. Využitie základných granátov a štítov sa rýchlo naučíte a môžete sa na ne v boji spoľahnúť. So zbraňami treba však narábať opatrne. Nehrozí síce nedostatok munície, ale prehriatie áno a kým vychladnú, tak ste až príliš ľahkým terčom. Významnú rolu zohrávajú malé strelecké veže (stacionárne aj prenosné), ktoré vám pomáhajú v boji. Po zabitých nepriateľoch zostávajú „iskry“, ktoré vám čiastočne pomôžu zregenerovať.



Hawken delí robotov do troch kategórií s dvomi typmi na ľahkých, stredných a ťažkých (každá so svojimi prednosťami aj slabosťami). Agilnejších ľahkých mečov sú ľahkou korisťou kvôli slabému pancierovaniu, do ťažších zas môžete páliť oveľa viac, avšak pohyblivosťou sú na úrovni lietadlových lodí. Líšia sa samozrejme výbavou aj výzbrojou.

Mechov si môžete aj upravovať, aj keď v tejto oblasti Hawken za možnosťami úpravy v MechWarrior Online zaostáva. Hlavne preto, že vybavenia nie je až toľko a taktiež si nemôžete voliť úplne ľubovoľné kombinácie. Nájdete medzi nimi aj vizuálne doplnky. Okrem toho môžete ich upgradovať a taktiež optimalizovať určité kľúčové vlastnosti v ofenzíve, defenzíve aj v pohybe. Týchto vlastností je v každej kategórii 11 a investujete do nich body. Tento jednoduchý RPG systém pomerne dobre funguje a tiež umožňuje upraviť si stroj tak, aby čo najlepšie zodpovedal vášmu štýlu hrania.

Hawken ponúka štyri herné režimy. Klasiky ako DM a TDM snáď netreba nikomu predstavovať. Avšak zaujímavejšie sú zvyšné dva. V Siege proti sebe tímy bojujú o zdroje, ktorými napájajú strelecké veže, pričom nakoniec vďaka ovládnutiu zdrojov jeden tím zničí druhý. V Missile zas bojujú o nadvládu nad raketovými silami na mape. Silá treba samozrejme udržať čo najdlhšie. Neskôr by mal do hry pribudnúť kooperatívny režim v štýle hordy. Máp je zatiaľ pomenej a sú menšie, no hravo pojmu 12 - 16 hráčov. K stretu dochádza skoro na každom kroku a čo je ich výhodou, sú bohato členené a to aj do výšky. Pokojne môžete obsadiť skryté vysunuté miesto a odtiaľ pohodlne likvidovať súperov. V tomto Hawken prekonáva MechWarrior Online. Zaostáva však v spawnovaní hráčov na mape. Občas vás hodí rovno pred hlavu súperu a nemáte ani žiadne chvilkové zvýhodnenie.



TRAILER



Horšie je to už so samotným online hraním. Nie, že by boli vysoké lags alebo niečo také. Problém nastáva oveľa skôr. Nefunguje vyhľadávanie serverov a pripájanie je hororom aj priamo zo zoznamu. Latenciu ukazuje úplne zle, kapacita sa často dostane aj do záporných hodnôt (na server sa môže pripojiť -1 hráč), podrobnosti serverov sa nezobrazujú a trvá dlhé minúty, kým sa vôbec pripojíte. Tento problém sa objavil až v bete a treba dúfať, že ho autori čo najskôr odstránia. Nepoteší ani zlé vyvažovanie tímov, čo do počtu a skúseností hráčov.

Unreal Engine v Hawken sa nemôže merať s CryEnginom 3 v MechWarrior Online a aj do tejto hry si prenáša svoje príznaky staroby: načítanie textúr a ich nízke rozlíšenie. Aj napriek tomu výtvarným štýlom a používaným zrnitým šedým filtrom, ktorý dodáva vizuálu na surovosti. Optimalizácia je

už teraz celkom dobrá a hra sa slušne hýbe aj na slabších zostavách. Občas má však svoje slabé chvíľky, kedy vám predvedie parádnu slideshow.

HAWKEN JE KONKURENCIOU PRE PRIPRAVOVANÝ MECHWARRIOR ONLINE, NO NA DRUHEJ STRANE VIDÍ SVOJE PUBLIKUM HLAVNE V HRÁČOCH, KTORÝM SIMULAČNÉ RAZENIE PRÍDE ŤAŽKOPÁDNE A PREFERUJÚ DYNAMICKÚ, JEDNODUCHÚ AKCIU, S RÝCHLO ABSORBOVATEĽNÝMI ZÁKLADMI. ČLENITÉ MAPY SÚ JEDNOU Z HLAVNÝCH DEVÍZ HRY A PONÚKA ZAUJÍMAVÉ MOŽNOSTI ÚPRAVY MECHOV A TRIEDENIE DO CLASSOV. MÁ VŠAK MNOHO ZÁVAŽNÝCH CHÝB A AUTORI MUSIA RIADNE ZAMAKAŤ, ABY SI PRI VYDANÍ NEUROBILI HANBU. TO JE NAPLÁNOVANÉ NA 12. DECEMBRA A VTEDY SA AJ PRESVEDČÍME O TOM, AKO SA POPASUJÚ S FREE2PLAY MODELOM.

NOVÁ GENERACE ZÁBAVY



DOSTUPNÉ V ČERNÉ A BÍLÉ BARVĚ



MOHU DĚLAT VĚCI, KTERÉ JSEM DOSUD NEMOHL!



MOHU TI POMOCI... A NEBO NE!



MOHU VIDĚT VĚCI, KTERÉ JSEM DOSUD NEMOHL!



NEJLEPŠÍ TANEČNÍ HRA VŠECH DOB!



ZAŽEHNĚTE AMERICKOU REVOLUCII!



MOHU VIDĚT VĚCI, KTERÉ JSEM DOSUD NEMOHL!



ZOMBIU PREMIUM PACK
LIMITOVANÁ EDICE



PREMIUM PACK



BASIC PACK



Wii U is a trademark of Nintendo. © 2012 Nintendo. © 2012 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the US and/or other countries.



www.mojenintendo.cz



V AKTUÁLNEJ ZOMBIE MÁNII ZACHVACUJÚCEJ SVET HIER BOLO LEN OTÁZKOU ČASU, KEDY NIEKTO PRÍDE S MMO, INŠPIROVANOU NEMŔTVYMI. WAR Z SÍCE ROZHODNE NIE JE PRVÝM ONLINE UNIVERZOM, KDE SA VYSKYTUJÚ POŽIERAČI MOZGOV, ALE V TOMTO TITULE JE ICH ÚLOHA KLÚČOVÁ. VÝVOJ HRY PODNIETIL ÚSPECH SURVIVAL MODU DAYZ PRE AKCIU ARMA II. BOJ O PREŽITIE V NOVOM TITULE UŽ ZAČAL, HOCI ZATIAĽ LEN V ALFA VERZII A TAK SME NASADILI VLASTNÝ KRK, ABY SME SA DOZVEDELI, AKO SA VECI MAJÚ.

Najskôr si vytvoríte postavu zo zatiaľ troch archetypov (vo finále ich bude päť). Vyslúžilého vojaka, bitkára alebo lovkyňu môžete mierne upraviť a preobliecť, každý z nich však začína takmer s prázdnyimi rukami. Nedostanete žiadnu zbraň, iba baterku, ktorej svetlo môže byť v tme skôr na obtiaž, keďže láka počítačom ovládaných nemŕtvych aj zákerných protihráčov. K tomu obdržíte obvazy na liečenie zranení, plechovku so sódou a čokoládovú tyčinku. Veci sú uložené v malom batohu s obmedzenou kapacitou a nosnosťou, ktorý neskôr môžete nahradiť lepším.

Pred odštartovaním hry je vhodné prikúpiť si pár užitočných vecí v markete za GC menu a neskôr aj za doláre. Ponuka je skromná a sústredí sa na základné potreby na prežitie a pokrývky hlavy. Odporúčam utrácať za jedlo, nápoje a pomerne lacnú pátku s kľincami, ktorá pre začiatok postačí na spacifikovanie nemŕtvych. Nakúpené predmety sa ukladajú v globálnom inventári, ktorý môžu využiť aj postavy, čo si dodatočne vytvoríte. Globálny inventár je prístupný na začiatku a v bezpečnostných zónach na mape, kde by vás teoreticky nemalo nič ohrozovať. V praxi je to však trochu inak.

Po vystrojení si zvolíte server, momentálne len vo forme otvoreného zombie sveta v móde Gameworld pre maximálne 40 hráčov, ku ktorému pribudne režim Strongholds. Gameworld vás nateraz zavedie do lesnatého terénu Koloráda, kde nájdete pár zdevastovaných táborov, ruiny domov a okrajovú štvrť vyľudneného mesta. Môžete sa potulovať bez obmedzení, no vaše kroky by mali viesť predovšetkým do zmienených pozostatkov civilizácie. Pretože v prázdnych domoch máte šancu nájsť nejaké jedlo, a v garáži a na policajnej stanici zbrane. To sú dôležité veci na prežitie. Vaša postava pri putovaní vyhladne a trpí smädom a bez jedla a pitia zahynie. S brokovnicou alebo inou zbraňou si zas dokážete poradiť s nepriateľmi.

Avšak práve v obydliach a okolí sa sústreďujú nie len zombíci, ale aj banditi, čo je kategória hráčov, ktorí často len tak pre zábavu strieľajú do ostatných prežívajúcich, vrátane vás. Našťastie nie všetci sú zákerní a s niektorými sa dá spolupracovať a vymeniť si rady pri chatovaní, no obozretnosť je na mieste. Je vhodné zakrádať sa alebo plaziť a skrývať za stromami, čím sa stanete nenápadnejšími. V hre sa strieda deň s nocou a hoci v tme veľa nevidíte, je vašim najlepším priateľom, pretože vás ukryje. Na nebezpečenstvo v okolí upozorní dramatická hudba a v takej chvíli si treba pripraviť zbraň alebo sa stiahnuť. Hoci vás nemŕtvi niekedy dostanú, hlavne, keď je ich niekoľko pokope, väčšiu hrozbu predstavujú práve iní hráči. War Z momentálne chýba hlbší zmysel a pri bezcieľnom putovaní, pri ktorom sa z nevyhnutnosti zásobujete zbraňami a potravou, sa vlastne ani nemožno čudovať, prečo mnohí lovia svojich spoluhráčov. A zrejme ste si správne domysleli, že najlepšie sa číha pri bezpečnostných zónach.



Firma: Hammerpoint

Štýl: MMO

Po úmrtí, či už z hladu, po uhryznutí, alebo guľke, vaša postava skoná a smiete ju oživiť po hodine reálneho času. Potom sa znovu môže vrátiť do hry, avšak prichádza o všetky predmety, ktoré mala pri úmrtí u seba. Počas čakania je optimálne vyraziť do terénu s inou vytvorenou postavou. War Z chce byť survival hrou, kde máte využiť svoje schopnosti, aby ste čo najdlhšie prežili v postapokalyptickom zombie svete. Zatiaľ však na to nevytvára vhodné podmienky a nespĺňa svoj účel. Možnosti sú veľmi obmedzené a hráči sa z núdze uchýľujú k prostoduchému PvP zabíjaniu, ktoré nemá takú úroveň ako v MMO akciách orientovaných na boj.

Dlhé presuny krajinou od jedného tábora k druhému sú veľmi stereotypné. Lesy plné zvukov neponúkajú absolútne žiadne možnosti. Desiatky minút kráčate pomedzi stromy k vytypovaným zbytkom obydľí a nemáte nijakú možnosť interakcie s okolím. Bolo by zaujímavé, keby ste občas stretli zmutovaného medveďa, alebo vás naháňali vlci, pred ktorými vyleziete na strom. V lese by mali byť hriby alebo byliny, čo vás zachráni pred hladom, ale aj zajace, ktoré ulovíte a potom upečiete nad ohňom a najlepšie v nejakej jaskyni. Nič z toho vo War Z nie je. Les, ktorý zaberá tri štvrtiny mapy, je úplne sterilný.

Niečo sa deje len v okolí obydľí a bezpečnostných zón, no ani tam to nie je žiadna sláva. Do mnohých domov sa nedá vôbec vstúpiť a keď už, interiéry sú úplne holé, len sporadicky narazíte na nejakú požíveň alebo iný

predmet. Nenájdete tam zbytky civilizácie, trosky, pokazený záchod, či rozbitý televízor, ktoré by svedčili o tom, že tam niekto niekedy žil. Nenájdete nôž v šuplíku pri zaprášenej kuchynskej linke. Nevyskočí na vás zombie spoza spráchniveného gauča. Nerastie tam burina, ktorá by sa určite rozšírila do pridlho schátraných obydľí. Toto všetko dnes už pomerne bežne nájdeme v akýchkoľvek zombie hrách aj obvyklých adventúrach, ku ktorým by mal War Z inklinovať, ak chce byť naozaj survival hrou. Na cestách stoja autá, na ktorých sa nedá jazdiť, no tvorcovia už naznačili, že sa vo finálnej verzii bude dať sadnúť aj za volant. Je však otázne, či si nájdú čas aj na zakomponovanie vyššie uvedených prvkov, bez ktorých táto hra bude iba nemastným-neslaným polotovarom s druhotriednymi PvP prestrelkami.

PRI POROVNANÍ SO ZOMBIE ZÓNOU V MMO THE SECRET WORLD PÔSOBÍ WAR Z PRIAM PRIMITÍVNE. JE SÍCE PRAVDA, ŽE TIETO HRY SÚ TROCHU INAK CIELENÉ, ALE MAJÚ URČITÉ SPOLOČNÉ ZNAKY. V OBIDVOCH MÁ VÝZNAM ŠTRUKTÚRA PROSTREDIA A INTERAKCIA S OKOLÍM, LENŽE VO WAR Z OBA KOMPONENTY TOTÁLNE ZLYHÁVAJÚ. NECHAJME SA PREKVAPIŤ, NÁDEJ UMIERA POSLEDNÁ. MOŽNO MOTYKA VYSTRELÍ A WAR Z NAKONIEC BUDE HROU, PRI KTOREJ SA OPLATÍ TRÁVIŤ SVOJ VOĽNÝ ČAS. PROGNOZY ZATIAĽ NIE SÚ PRIAZNIVÉ A AK MÁ OBSTÁŤ, ROZHODNE BUDE POTREBNÝCH MNOHO MESIACOV INTENZÍVNEHO VÝVOJA.

A vibrant, first-person perspective image of a tropical island. In the foreground, a hand holds a dark, textured sword hilt. The sword's blade is visible, extending diagonally across the frame. The background features a steep, rocky mountain with a lighthouse perched on its peak. The mountain is covered in lush green vegetation, including several palm trees. The sky is a clear, bright blue, and the water in the foreground is a deep, clear blue. The overall scene is bright and sunny, with a sense of adventure and exploration.

RECENZIE



PS3



Peter Dragula

FAR CRY 3

DEFINÍCIA ŠIALENSTVA

VTEDY EŠTE MALÝ CRYTEK VYTVORIL V ROKU 2004 LEGENDU, HRU FAR CRY, KTORÁ DO SVOJHO TROPICKÉHO RAJA VTIAHLA MILIÓNY HRÁČOV. ZAPÔSOBILI OTVORENÝM ŠTÝLOM HRY, HRATEĽNOSŤOU AJ GRAFIKOU. NÁSLEDNE VŠAK CRYTEK ODPREDAL ZNAČKU UBISOFTU A SÁM POKRAČOVAL V NOVEJ SÉRII CRYISIS ROVNAKO SA ODOHRÁVAJÚCEJ V TROPICKOM PROSTREDÍ. UBISOFT SA OPROTI TOMU ROZHODOL PREJŠŤ DO PÚŠTNÝCH OBLASTÍ AFRIKY VO FAR CRY 2, ČO BOLO MALÉ SKLAMANIE FANÚŠIKOV, ČIASTOČNE HO VYNAHRADILA EŠTE VÄČŠIA OTVORENOSŤ. NEBOL TO VŠAK UŽ FAR CRY, TEN SA ZNOVU K SVOJIM ZÁKLADOM VRACIA AŽ TERAZ V TRETEJ ČASTI, KTORÁ SPÁJA PROSTREDIE PRVEJ HRY A PRVKY DRUHÉHO DIEĽU. VÝSLEDOK JE PREKVAPIVEJŠÍ AKO SME ČAKALI.

Ubisoft Montreal si dal na Far Cry 3 skutočne záležať, nielen že spojil to najlepšie z prvých dvoch hier, pridal tam veľa nových možností oživujúcich hrateľnosť a k multiplayeru a editoru máp ešte zapracoval samostatnú kooperačnú kampaň. Jednoducho ponuka, ktorou sa môže pochváliť máloktorá hra tento rok. Prakticky len jedna a to Halo 4. Oproti nemu však Far Cry 3 nezaostáva v kvalite a otvorené prostredie ostrovov mu dodáva na masívnosti a možnostiach.

Výlet na tropické ostrovy

Kampaň je znovu najsilnejšou časťou a zavedie vás na tropické ostrovy, kam sa dostávate so skupinkou mladých výletníkov, ktorí si žiaľ neoverili, kam vlastne cestujú. Zoskok padákom ich zaviedol presne doprostred územia pirátov a priekupníkov. Sú zajatí a ich osud je v rukách

psychopata Vassa, miestneho vodcu pirátov. Vy so skupinky nešťastníkov preberiete postavu Jasona Brodyho, ktorému sa ako jedinému podarí utiecť a v nasledujúcich 20 hodinách budete sledovať jeho príbeh. Budete svedkami, ako sa z bežného mladíka stáva bojovník, ktorého cieľom je vyslobodiť svojich priateľov.

V hre začínate útekem v noci krížom cez neznámu džungľu. Spoznávate krutosť prírody aj krutosť pirátov, zároveň však spoznávate aj svoje neobmedzené možnosti. Prvá vražda v sebaobrane zmení prístup k životu aj prežitiu. A bude to len prvá smrť z mnohých. V boji proti stovkám nepriateľov na ostrove nebudeme sami. Pomôže vám Dennis z miestneho kmeňa Rakytov, ktorý vás zachráni a zasponzoruje prvú zbraň. Vidí vo vás potenciál a doslova vás nasmeruje na cestu bojovníka. Odhaľuje tajomstvo džungle, naučí strieľať, loviť aj zabíjať. Všetko k tomu, aby ste prežili cestu krížom cez rozsiahle tropické ostrovy plné nástrah.

Čaká vás totiž skutočne rozsiahle územie, presnejšie desaťkrát rozsiahlejšie ako púšť vo Far Cry 2! Budete sa po ňom voľne pohybovať, navštevovať dediny, objavovať územia, rozmanité lokality, ale hlavne spojzďovať vysieláče, aby ste získali mapy danej oblasti a aj zbrane z miestnych obchodov. Popritom budete zabíjať pirátske hliadky, prehladávať ich telá a brať všetko, čo vám príde do rúk, aby ste to mohli použiť alebo predat. To je len zlomok z činností, ktoré ponúka Far Cry 3 hneď v úvode. Popri plnení takmer 40 príbehových misií bude všetko expandovať, rozšíri sa ponuka možností, schopnosti a zvýši sa aj nebezpečenstvo, keďže vodcovia pirátov postupne začnú registrovať vaše aktivity.



Samotné misie sú koncipované rozmanito, neopakujú sa a vždy ponúkajú niečo nové, či už v otvorenom prostredí s voľným výberom prístupu, kde si štýl vyberáte sami od priameho útoku až po stealth, alebo obmedzené misie v koridoroch, ako prechod cez horiaci dom, alebo jaskyňu. Nakoniec to dopĺňajú aj racingové scény, kde sa veziete a strieľate nepriateľov rad radom. Celé to predeľujú množstvá prestrihových scén rozprávajúcich príbeh a formujúcich jednotlivé postavy. Scény zároveň plynulo spájajú príbehové misie a otvorený sandbox, ktorým autori ukazujú samotnému Cryteku, že sa dá pútavá hra spraviť bez toho, aby hráčov uzatvorili na malých námestiach. Sandbox tvoria aj challenge úlohy s online rebríčkami, kde ak spravíte rekord, vaše meno sa vryje do kameňa v hre, nechýbajú vedľajšie racingové úlohy, sniper misie ani úlohy pre vášnivých zberateľov, na ostrovoch sa dajú hľadať artefakty, pamäťové karty, truhlice a veľa ďalšieho.

Vedľajšími úlohami, ale herné možnosti nekončia, autori vo Far Cry 3 priam načreli do RPG súdka a umožnia vám craftovať zozbierané veci. Napríklad zo zozbieraných rastlín si môžete spraviť liečivú injekciu (ak ich nemáte, neostáva vám nič iné, ako si vyberať črepiny a náboje z rúk kliešťami) alebo si z koží zvierat zväčšíte batoh, peňaženku alebo vyrobíte pracky na ďalšie zbrane. Totiž štandardne unesiete len jednu, čo v misiách výrazne obmedzí vaše možnosti. Čo naopak rozšíri vaše možnosti sú Skilly, tie v troch oblastiach môžete postupne

rozširovať a zlepšovať vašej postave napríklad presnosť, rýchlosť, nabíjanie počas behu, rýchlejšie regenerovanie zdravia, rozšírite možnosti likvidovania nepriateľov na blízko a veľa ďalšieho. Jednoducho v RPG časti Far Cry 3 ponúka hlboké možnosti, ktoré jej pridávajú na hĺbke.

Z akčnosti nič neuberajú zbrane, vyskúšate si všetko od pištolí, cez samopaly, guľomety, protitankové, míny až po luk. V efektívite jednoznačne vedie plameňomet, keďže so spojením šírenia sa ohňa z Far Cry 2 ide o smrtiacu zbraň. V jednej z misií takto vypálite pirátom marihuanové polia. Pri zbraniach však vždy treba sledovať zásobníky a pre istotu nosiť aspoň dva typy, lebo nikdy neviete, kedy sa dovalia posily nepriateľov z okolia alebo na rôznych vozidlách. Vzhľadom na rozľahlosť prostredí sú vozidlá nevyhnutné, môžete použiť prakticky všetko od džípov, cez štvorkolky, člny, vodné skútre, až po rogalu, ktoré chytí za srdce každého Far Cry hráča. Chýbajú jedine helikoptéry, aj keď tie plne nahradia waypointy, na ktoré môžete z ľubovolnej časti mapy kedykoľvek preskočiť a zrýchliť si tak presun.

Ak by sme kampaň prirovnali, prakticky spája prostredie prvej Far Cry hry, pridáva otvorenosť druhej hry, RPG prvky Skyrimu, objavovanie a oslobodzovanie územia Saboteura a jedinečne prestrihové scény v kvalite Uncharted. To všetko na pozadí intenzívneho príbehu, podfarbeného drogami každého druhu a výraznými postavami s vlastnými cieľmi a psychologickým stavom. Far Cry



TRAILER



3 skutočne ponúka niečo nové, čerstvé a hlavne, napriek tomu, že ide o pokračovanie, nerecykluje stále to isté dookola.

Kooperačná cesta za pomstou

Ak máte radi kooperáciu, Far Cry 3 obsahuje sekundárnu príbehovú kampaň, ktorá vás vtiahne do osudov štyroch postáv, ktoré kapitán zapredal pirátom. Štvorica má jediný cieľ, pomstiť sa mužovi, ktorý má ich peniaze. Spolu tak s tromi priateľmi online alebo s ďalším offline v splitscreene (len na konzolách) prejdete sériu šiestich príbehových máp, kde na každej máte iný cieľ a inú úlohu. V jednej musíte opraviť vlak a pri jeho rozbehu ho ochrániť pred útočiacimi nepriateľmi, na iných preberiete vozidlá a pod. Vždy mapy spájajú niekoľko scén, ktoré ich posúvajú ďalej. Postavy sa môžu medzi sebou oživovať, aj to niekedy pri vyšších obtiažnostiach nestačí a hráte skôr na prežitie, ako rýchle prejdienie mapy.

Samotný multiplayer tvorí desiatka máp z rôznych častí ostrova, na ktorých bojujú banditi proti domorodcom v sérii módov. Od štandardného Team Deathmatch, cez

Domination, až po úplne nové módy Trasmision a Firestorm. Výrazným je hlavne Firestorm, kde musíte naraz podpáliť dve základne nepriateľa horiacimi sudmi a následne aktivovať vysielac, aby väčšina prostredia začala horieť a vy by ste sa pustili do finálneho zúčtovania s nepriateľmi. Najlepšie je však ukončenie zápasov, kde najlepší hráč z víťazného tímu určí trest pre najlepšieho hráča zo súperiaceho tímu, ktoré môžu byť ponižujúce, smrtiace, ale môžete nepriateľa aj prepustiť.

Multiplayeru nechýbajú classy, vybavovanie postáv novými odomknutými zbraňami, skillmi, na bojiskách zase oživovanie padlých priateľov, tímová podpora napríklad zhodením výbušných sudov alebo nervového plynu z lietadla. Zaujímavým prídavkom je Battlecry pokrik, po ktorého zvolaní, hráčom vo vašom dosahu pribudne špecifický bonus.

Ak by vám bolo multiplayerových máp málo, môžete si vytvoriť vlastný svet v jednoduchom a intuitívnom editore máp ako na konzolách, tak aj na PC. Podobne ako vo Far Cry 2, stačí len zmodifikovať územie, vybrať objekty a nadefinovať si dôležité body, pozície nepriateľov a



môžete svoju mapu hrať a ďalej sharovať priateľom. Mapy umožňujú aj single testovanie aj pridávanie AI nepriateľov, ale zatiaľ sú koncipované len ako multiplayerové, čo je škoda, keďže kooperácia aj singleplayer by novými mapami ešte viac získali.

Nie je to CryEngine

Grafika Far Cry 3 kráča v sľapajách Far Cry série, znovu je farebná a impozantná. Nie je to CryEngine 3, ale na druhej strane vylepšený Dunia engine má svoj špecifický výtvarný štýl, ktorý vyslovene nepotrebuje až také detaily a pri svojej masívnej rozlohe prostredí ponúka kvalitnú grafiku s prijateľným výkonom. Prostredie tropického ostrova je síce monotematické, ale neomrzí, nádherné výhľady a dym zo vzdialených kempov nepriateľov v pozadí uchvátia a lokality v misiách pre zmenu očaria. Často totiž zachádzajú do útrob ostrova, kde odhaľujú klenoty ako opustenú ponorkovú základňu, stroskotanú loď alebo jaskyňu s omamnými hubami, kde si prostredie v ničom nezadá so štýlom Alan Wake. Celé to dopĺňajú už spomínané, prakticky dokonalé prestrihové scény.

Po množstve nešťastných jesenných PC portov FPS hier plné padania a problémov je Far Cry 3 prekvapivo dobre odladená, a to s vylepšenou grafikou a prakticky bezchybným ovládaním na klávesnici a myši. Jediné, čo mohli autori ešte v PC verzii upraviť, je dohľadnosť, ktorá stráca detaily pri pohľadoch z vrcholkov hôr príliš skoro. Z technických drobností by sa Ubisoft mohol výraznejšie zamyslieť nad uPlay systémom, ktorý síce už nie je nevyhnutný na hranie, ale ak ste pripojení a uPlay nefunguje, pocítite to aj v singleplayerovej hre, ktorá sa na online systém pripája aj pri prechode do inventára alebo iných podmenu. Obísť sa to našťastie dá offline módom.

Hudba vo Far Cry 3 je príjemná a zároveň tajomná, podpísal sa pod ňu Brian Tyler, ktorý má na svedomí napríklad Expendables 2 alebo Modern Warfare 3. Jeho tracky prerušujú len rádiá vozidiel, do ktorých nasadnete. Čo ale na zvukovej stránke skutočne exceluje, je dabing. Herec Michael Mando ako Vass predvádza jeden z najlepších výkonov tohto roka, ale ani zvyšné v zásade aspoň mierne vyšinuté, alebo na drogách fungujúce osadenstvo ostrova sa nedá zahanbiť.

FAR CRY 3 JE VEĽKÝM PREKVAPENÍM TOHTO ROKA, KTORÉ PRINÁŠA KOMPLETNÚ PONUKU A VŠETKO VO VYSOKEJ KVALITE. OD MASÍVNEJ KAMPANE, CEZ ZÁBAVNÝ A HLAVNE PRÍBEHOM ŤAHANÝ CO-OP, PO MULTIPLAYER, KTORÝ PONÚKA NIEČO INÉ AKO BEŽNÉ VOJNOVÉ HRY A OBOHACUJE HO EDITOR MÁP, VĎAKA KTORÉMU NETREBA ŽIADNE PLATENÉ DLC BALÍKY MÁP. NAVYŠE IDE O SKUTOČNÉ POKRAČOVANIE PRVÉHO FAR CRY, KTORÉ SI VŠETCI FANÚŠIKOVIA SÉRIE ŽELALI. VYZERÁ, ŽE UBISOFT JESENNÝMI TITULMI ZDVIHOL LATKU SVOJEJ KVALITY A OSTÁVA NÁM ČAKAŤ, ČO PREDVEDIE BUDÚCI ROK.

- + skutočný nasledovník prvého Far Cry
- + voľnosť, možnosti, rozmanité misie, neustále je čo objavovať
- + kompletná ponuka, kampaň, kooperácia, multiplayer, editor máp
- + ikonické postavy
- + stealth postup
- pripojenie k uPlay

10





ZAHRAT SI HNEĎ





TANKS





Peter Dragula

HALO 4

MASTER CHIEF SA VRÁTIL V NOVEJ
GALAKTICKEJ TRILOGII.





HALO UŽ NIE JE LEN HROU, HALO JE LEGENDOU. POČAS 11 ROKOV OD SVOJHO VZNIKU SI ZÍSKALA SÉRIA OD BUNGIE MASÍVNU PUPULARITU PRAKTICKY SÚPERIACU S CALL OF DUTY A TO PRIMÁRNE VYCHÁDZA LEN NA JEDNEJ PLATFORME. BUNGIE TOTIŽ V ROKU 2001 VYSTIHLO ŽÁNER A ŠTÝL HRY, KTORÝ VTEDY NA KONZOLOVOM TRHU CHÝBAL, K TOMU PRIDALI HLBOKO PREPRACOVANÉ UNIVERZUM A JEDNÉHO HRDINU, NA KTORÉHO PLECIACH LEŽÍ OSUD ĽUDSTVA. VYTVORILI JEDINEČNÝ MIX, KTORÝ DOKÁZAL HRÁČOV VTIAHNUŤ ZNOVU A ZNOVU. A DOKÁŽE TO ZNOVU.

Halo 4 však už nie je od Bungie. Firma odišla k Activisionu za vidinou niečoho väčšieho a tak séria zostala v rukách Microsoftu. Microsoft si na jej vývoj dopredu vytvoril nové štúdio - 343 Industries, do ktorého prebral kľúčových ľudí z Bungie, pozbieral vývojárov z celého sveta a za päť rokov vývoja aj Halo značku skutočne ovládol. Prepracovali to, čo hráči poznajú, pridali niečo vlastné, rozšírili obsah a mixom

toho všetkého vzniklo niečo neočakávané, posunuli sériu vpred.

343 Industries s Halo 4 naštartovali novú trilógiu, ktorej úvod rozprávajú v Master Chief kampani, rozširujú ju pomocou Spartanov v sekundárnej Spartan Ops kampani a celé to dopĺňajú simulovanými bojmi v multiplayerovej časti nazvanej War Games. Jednoducho kompletná ponuka, aká sa na vojnovú akčnú hru sluší a patrí.

Hlavná kampaň Halo 4 sleduje osud Master Chiefa štyri roky po udalostiach v Halo 3, kedy skončil hybernovaný v poškodenej lodi Forward Unto Dawn. Jeho AI Cortana na neho celý čas dávala pozor a teraz ho prebúdzá. Dostali sa k neznámej, umelej planéte nazvanej Requiem, navyše obklopenej armádou Covenantov. Vojna s Covenantmi síce skončila, ale nie všetci to zaregistrovali. Stále hľadajú novú cestu ako zničiť ľudstvo a domnievajú sa, že zbraň je práve na tejto planéte.

Firma: 343 Industries

Žáner: Akčná

Requiem bola, podobne ako Halo prstence, vytvorená rasou Forerunner, ale táto skrýva niečo iné, staré zlo, ktoré sa prebúdza a s ňou aj najväčšia hrozba ľudstva. Vojsa s Covenantmi bola len malým predkrmom pred nastávajúcimi udalosťami. Akoby to nestačilo Cortane sa končí životnosť a prechádza do stavu šílenstva, čo nedáva práve najlepšie vyhliadky na víťazstvo.

Halo 4 funguje na základoch hrateľnosti pôvodných titulov, síce sa vizuálne vylepšilo, zdrsnelo, stále je to Halo ako ho poznáte. Rýchle, rozsiahle, zábavné a hlavne vo svojom vlastnom štýle. Nepriatelia tu nepadajú po jednom náboji, nestoja na jednom mieste a nečakajú, kým k nim prídete, aby vám vleteli priamo do rany. Rovnako tu nechodíte po úzkej uličke, kde akciu každú chvíľu prestrihne akčná scéna. Je to stále Halo štýl, ktorý sa ani pod tlakom iných úspešných titulov nemení.

Znamená to kombináciu pôsobivých scenérií, vonkajších a vnútorných levelov, masívny počet nepriateľov a celé to dopĺňajú desiatky zbraní a tentoraz aj nová rasa a nové vozidlá. Presnejšie k rozmanitým Covenant jednotkám pribudla väčšia hrozba a to Prometheani, umelá rasa vytvorená Forerunnermi, ktorá samozrejme nestojí na strane ľudí. Je mechanická a skôr



TRAILER

ako čokoľvek iné, pripomína Transformerov. Malí Prometheani v podobe psov behajú po skalných stenách, veľkí rytieri vás odpaľujú svojimi špecifickými zbraňami, nechávajú sa opravovať lietajúcimi robotmi a snažia sa vás zastaviť za každú cenu. Je to diametrálny rozdiel od pribrzdzených a poskakujúcich Covenantov.

Prometheani neprinášajú nové vozidlá a Covenanti prichádzajú s už známou ponukou, ale našťastie pre Master Chiefa je tu pomoc. Vesmírna loď Infinity je blízko planéty a prináša ako nových Spartan bojovníkov, tak aj nové vozidlá ako mech robota alebo masívny prepravný transportér, oproti ktorému sú nepriatelia len malými mravcami.

Samotná kampaň ponúka dostatočnú rozsiahlosť a neuveriteľnú rozmanitosť. Počas 8 - 9 hodín prejdete stanicami, mechanickým svetom, povrchom, prejdete niekoľko sústav a zalietate si aj vo vesmíre v scénach ako vystrihnutých zo Star Wars. V stavbe levelov už 343 Industries postúpili oproti Bungie vpred a aj keď sa úlohy typu "zapni toto" a "aktivuj tamto" pravidelne opakujú, z prostredia už vypadla repetitívnosť aj umelé predlžovanie hrateľnosti.

Halo 4 má najintenzívnejšiu a príbehovo najlepšiu kampaň doteraz. Aj keď nie najdlhšiu, ale výmena dĺžky za opakované prechádzanie tam a späť je dobrý obchod. Ak by vám nestačila, rozšíriť si ju môžete hľadaním bonusových lebiek alebo znovu prechádzaním kooperačne s tromi ďalšími priateľmi online, alebo s ďalším priateľom v splitscreene.

Príbehová kampaň hru len otvára, ďalej môžete pokračovať v Spartan Ops, sekundárnej kampani kráčajúcej v šľapajách nosného príbehu. Preberiete v nej Spartana na Infinity lodi, ktorý je postupne nasadzovaný do misií. Či už sám, alebo s kolegami kooperačne. Nie sú to príbehom poháňané misie, ale samostatné celky zamerané napríklad na likvidáciu všetkých alebo špecifických nepriateľov. Podľa výsledku sú následne bodované. Za body sa ďalej odomykajú nové zbrane a nové bonusy.

Špecifické na Spartan Ops kampani je postupné pridávanie

obsahu, kam bude každý týždeň a v prvej sezóne (10 týždňov) zadarmo pribúdať vždy ďalšia kapitola zložená z piatich misií sprevádzaná príbehovou animáciou. Hra si tak udrží ako singleplayer hráčov, ktorí budú mať dôvod vracieť sa naspäť a sledovať príbeh Spratanov, tak aj online hráčov, ktorí sa na chvíľu odlepia od multiplayerových bojov a presunú na kooperáciu.

Samotný multiplayer nazvaný Wargames sa rovnako ako Spartan Ops odohráva na lodi Infinity, len na rozdiel od skutočných výsadek v multiplayerových bojoch vojaci proti sebe len trénujú vo virtuálnych arénach. To im umožní dostať sa na rozličné mapy, rozličné miesta a bojovať proti sebe bez logických chýb a ako súčasť hlavného príbehu hry.

Bojuje sa na 13 základných mapách núkajúcich rozmanité nové prostredia a zároveň prepracované verzie niektorých klasických máp. Deväť módov je prakticky štandardom Halo, tu žiadne zásadné zmeny nehľadajte, autori multiplayer mierne doladujú a rozširujú o nové variácie boja tímov, vzájomného sa strieľania alebo naháňania jedného z hráčov.

Bodovanie multiplayeru je prepojené so Spartan Ops, odomykáte zbrane, nové levely a to aj s jednou novinkou - špecializáciami. Je ich osem (pre majiteľov zberateľskej edície, pre ostatných sú zatiaľ dostupné dve), na ktoré sa môžu hráči zameriavať po dosiahnutí určeného levelu. Každá špecializácia má 10 rankov, ktoré popri svojom zdolávaní otvárajú modifikácie obleku a nakoniec pridávajú špecifický bonus. Každý sa tak postupne zmení k obrazu svojej špecializácie.

Ak by sa vám mapy v základnej ponuke nepáčili, podobne ako v posledných Halo hrách, aj tu nájdete Forge editor, s ktorým si môžete od základu vytvoriť mapy nové. Editovanie je tentoraz ešte vylepšené, pribudli detekcie eventov a ďalšie možnosti, ktoré umožnia vytvoriť aj samostatne fungujúce misie. K tomu nechýba Theater mód, kde si prehráte aj nazdieľate uložené scény alebo zápasy. Chýba však jeden mod z predchádzajúcich Halo hier a to obľúbený kooperačný Firefight, síce teraz je kooperácia v kampani aj v Spartan Ops, tento špecifický mod s vlnami nepriateľov môže fanúšikom chýbať.





343 Industries posunulo hru technologicky ďalej ako Bungie. Nielen že beží v plnom 720p rozlíšení s antialiasingom, ale doslova žmýka Xbox360 na maximum a pôsobivejšiu grafiku by ste na konzole ťažko hľadali. Jedinečné svetelné efekty v temných chodbách staníc a vesmírnych lodí miestami pripomenú Doom, rozsiahle scenérie a pôsobivé výhľady umocnia impozantnosť Halo svetov. Možno škoda, že autori s hrou nepočkali rok do vydania Xbox720, kde by bol Halo 4 jedinečný titul na vydanie novej konzoly a hlavne by vylepšil aj posledný detail grafiky a to kvalitnejšie textúry. Na druhej strane na pôsobivé krivky detailne prepracovanej polonahej Cortany sa nedá sťažovať. Ani na plynulý framerate a technicky nezaostáva ani AI. Nepriatelia si na vás skutočne posvietia. Nakoniec typická Halo fyzika dodáva hre dynamiku hlavne v efektoch zbraní, granátov, vozidiel, ale deštrukciu prostredí, by ste tu hľadali márne.

Na rozdiel od predošlej Halo trilógie grafickú stránku tentoraz dopĺňajú CGI prestrihové scény ešte viac

umocňujúce atmosféru a vnášajúc do hry priam filmový nádych a to ako do kampane, tak aj do Spartan Ops. Nie je to v tak masívnej škále ako pri strategickom Halo Wars, ale scén je dostatok a z doteraz všetkých Halo hier najlepšie vykreslia príbeh a emócie a sú ozvučené jedinečnou orchestrálnou hudbou, ktorá má v Halo sérii svoje pevné miesto a ani tentoraz nesklame.

PO DOHRANÍ HALO 4 MÔŽEME POVEDAŤ LEN JEDNO, HRA JE V SPRÁVNYCH RUKÁCH. 343 INDUSTRIES UKÁZALI, AKO SA MÁ SPRAVIŤ SKUTOČNÉ POKRAČOVANIE S VYLEPŠENIAMÍ PO KAŽDEJ STRÁNKE. UKÁZALI KVALITNÚ VIZUÁLNU STRÁNKU, DRSNEJŠIE BOJE, PÔSOBIVEJŠÍ PRÍBEH, VÄČŠIU PONUKU MULTIPLAYERU A PRIDANÚ SEKUNDÁRNU KAMPAŇ PONÚKAJÚCU NIEČO ÚPLNE NOVÉ. KEĎ SI TO ZRÁTAME, JE TO PRESNE TO, ČO FANÚŠIKOVIA HALO ČAKAJÚ, TENTORAZ V ŠTÝLE EVENTUÁLNE OSLOVUJÚCEHO AJ HRÁČOV, PRE KTORÝCH BOLO HALO DOTERAZ LEN FAREBNÉ HRAČKÁRSTVO.

9.5

- + najlepšia Halo kampaň doteraz
- + jedinečné a rozmanité scenérie
- + grafika žmýka Xbox360 na maximum
- + nový typ nepriateľov a vozidiel rozširuje hrateľnosť a arzenál
- + spartan ops misie s vlastnou kampaňou
- + návykový multiplayer
- + zvuková stránka
- chýba Firefight mod



CALL OF DUTY BLACK OPS 2

SLUŽBA VOLÁ V ÚSTRETY BUDÚCNOSTI

Firma: Treyarch

Žáner: Akčná



TRAILER

ZA POSLEDNÝCH OSEM ROKOV SI ACTIVISION OD SÉRIE CALL OF DUTY NEDALI PRESTÁVKU. UŽ OSEM ROKOV NÁM PRINÁŠAJÚ S MIERNYMI ÚPRAVAMI TO ISTÉ A UŽ OSEM ROKOV SA TO ĽUĎOM PÁČI A KUPUJÚ KAŽDÚ ĎALŠIU HRU STÁLE VIAC. PREČO? JEDNODUCHO JE TO HRA, KTORÁ JE URČENÁ PRE MASY. NEVADÍ IM, ŽE SA TO CELÉ OPAKUJE, NEVADÍ IM, ŽE SA VÝVOJ ZASTAVIL ROKY DOZADU A SÉRIA STAGNUJE. HLAVNE, ŽE HRAJÚ TO, ČO POZNAJÚ. HRAJÚ ĎALŠIE CALL OF DUTY.

A tento rok to bude Call of Duty Black Ops 2 od Treyarchu, ktorý pokračuje vo svojej Black Ops podsérii načatej pred dvomi rokmi. Treyarch sa v nej vtedy konečne odpútal od druhej svetovej vojny a priniesol nadčasový pohľad na roky prebiehajúcich konfliktov so zaujímavými postavami a ich vnútornými konfliktmi, okorenili to zombie módom a klasickým multiplayerom. Presne to isté prinášajú aj teraz. Len sa znovu presúvajú v čase ďalej, do futuristickej vojny roku 2025, kam je zasadená kampaň a multiplayer a podobne sa do vlastného času a sveta presúva zombie mód. Znovu tu teda máme štandardný mix hrateľnosti, ktorý si vychutnajú single, co-op a aj multiplayeroví hráči.

Single kampaň

Jedno treba hre uznať, s príbehom kampane sa autori skutočne pohrali a priniesli najpútavejší dej od čias Call of Duty 4. Síce nadviazali na pôvodný Black Ops a jeho postavy, konflikt je nový, čerstvý, ktorí stojí na najzaujímavejšej postave série - Raulovi Menendezovi, krutom teroristovi, ktorý má len jeden cieľ. Pomstu.

Menendeza, zisťujeme, kto to je a v rozhovoroch s Frankom Woodsom spoznáваме, ako sú ich osudy prepojené a do čoho sa vlastne hrnieme a s nami aj celý svet. Alebo aj nie.

Kampaň ponúka jednu novinku a to možnosť rozhodovať sa. Niektoré postavy sa tak dajú zachrániť, alebo obetovať a podľa toho odvíja aj koniec. Môžu tak nastať rôzne konce, ktoré sa spoja z niekoľkých animácií a eventuálne sú aj dôvodom prejsť 5-hodinovú kampaň znovu. Žiaľ práve tých 5 hodín je znovu najväčším kameňom úrazu, tentoraz ešte väčší ako v posledných Call of Duty hrách. Postavy majú zarobené na pôsobivé predstavenie, to sa žiaľ končí skôr ako sa stihne rozbehnúť. Kampani chýba viac misií, ktoré by sa povenovali príbehu hlbšie, ako aj umožnili vychutnať si rozmanité futuristické zbrane a hračky, ktoré prakticky dostanete do rúk vždy len raz a menia sa tak rýchlo, že si na ne ani nestihnete zvyknúť a už sú preč.

Zatiaľ čo príbeh je pôsobivý, misie zostávajú v čistom Call of Duty štandarde alebo miestami ešte aj pod ním. Neponúkajú žiadne prekvapenia, rozšírenia, zložitejšiu hrateľnosť alebo odklon on priamej línie. Niektoré doslova nevyžadujú takmer žiadnu interakciu, len stlačenie jedného tlačidla, inde len sledujete kolegu v tíme a plížite sa presne v jeho stopách v kroví, ale väčšinou sa vám pod ranu vrhajú stovky nepriateľov. Z neznámych dôvodov je počet nepriateľov v hre asi päťkrát vyšší ako v predošlých častiach a miestami, tak hra pripomína paródiu na béčkové akčné filmy, kedy sa nepriatelia doslova množia. Nehovoriac o častiach, kedy ste nesmrteľní

čas tak aj medzi lokalitami. Dostanete sa z afgánskych púští v 80-tych rokoch na umelý ostrov na oceáne v roku 2025, prežijete boje na lietadlovej lodi, útoky v LA sprevádzané mechanickými robotmi a lietajúcimi ozbrojenými quadcoptermi. Cestou tentoraz preberiete hneď niekoľko vozidiel, medzi ne patrí aj kôň, zasadnete za volant auta aj do kokpitu lietadla, všetko v mimoriadne obmedzených priestoroch a žiaľ bez náležitej vernosti ovládania.

Kampaň sa dá skutočne vychutnať, príbeh vás ženie vpred napriek triviálnym misiám a Strike Force prídavku, ktorého misie sú síce nepovinné, ale ak chcete niektorú z postáv zachrániť, musíte nimi prejsť. Majú však úplne inú hrateľnosť, nekonzistentnú s kampaňou, kde sa môžete prepínať medzi vojakmi, prebrať rôzne zariadenie na bojisku a k tomu sa dá využívať strategický pohľad. Je to len pár misí a autori mohli radšej energiu venovať na Strike Force použiť na rozšírenie hlavnej kampane, respektíve tieto misie presunúť aspoň do samostatného módu a pridať im kooperáciu. To by im sadlo oveľa lepšie. Žiaľ kooperáciu majú pod palcami zombíci.

Zombies

Zo zombie sa tentoraz stala úplne samostatná časť hry. A keď hovoríme úplne samostatná, tak úplne. Múd je bez akéhokoľvek prepojenia na kampaň, odohráva sa v zničenom pustom svete, ktorí ovládli zombíci a ktorý by sa skôr pri hlbšom prepracovaní uživil ako samostatná hra a nie ako prídavok ku Call of Duty.

Keď je však súčasťou, nie je dôvod ho nevyskúšať. Ponúka štandardný koncept zombie módov z predchádzajúcich Call of Duty hier od Treyarchu, kde sa jeden až štyria hráči bránia pred vlnami nemŕtvych. A to, či už v novom TranZit móde, kde sú tri mapy v púšti prepojené cestou autobusom do jednej kampane alebo v Survival mode kde sú dostupné samostatné levely a kedy ide len o to ako dlho vydržíte a prežijete. Chuťovkou je štvrtá mapa Nuketown v zombie verzii, ale len pre majiteľov zberateľskej edície. Ostatní si musia vystačiť s chudobnejšou ponukou.

Novinkou v zombie móde, konkrétne v jeho TranZit časti, je craftovanie, teda vytváranie vecí z rôznych častí, ktoré nájdete v prostredí. Tie môžete spájať na pracovnom stole a následne používať, či už ako zbrane, alebo ako veci potrebné na postup vpred v kampani. Trochu chýba informácia o tom,

kde veci sú ako aj to, čo vlastne staviate a k čomu to vlastne bude. Na druhej strane na malých, temnou hmlou obmedzených mapách sa dá rýchlo zorientovať a zistiť, čo sa tam nachádza. Hlavne, ak hráte kooperačne, štyria hráči rýchlo zozbierajú potrebné veci. Ak hráte sám, môžete sa už zapotiť, keďže mód nie je optimalizovaný na sólo hru a zombíkov nebudete stíhať strieľať. Na druhej strane, ak ste sám, rýchlejšie zarobíte na zbrane a upgrady zbraní a náboje, ktoré sa kupujú za body získané zabíjaním.

Samotný zombie mód ide dobrým smerom a craftovanie je dobrý nápad, ale žiaľ nedokáže vyvážiť málo máp a ich vizuálnu aj príbehovú oddelenosť od zvyšku hry.

Multiplayer

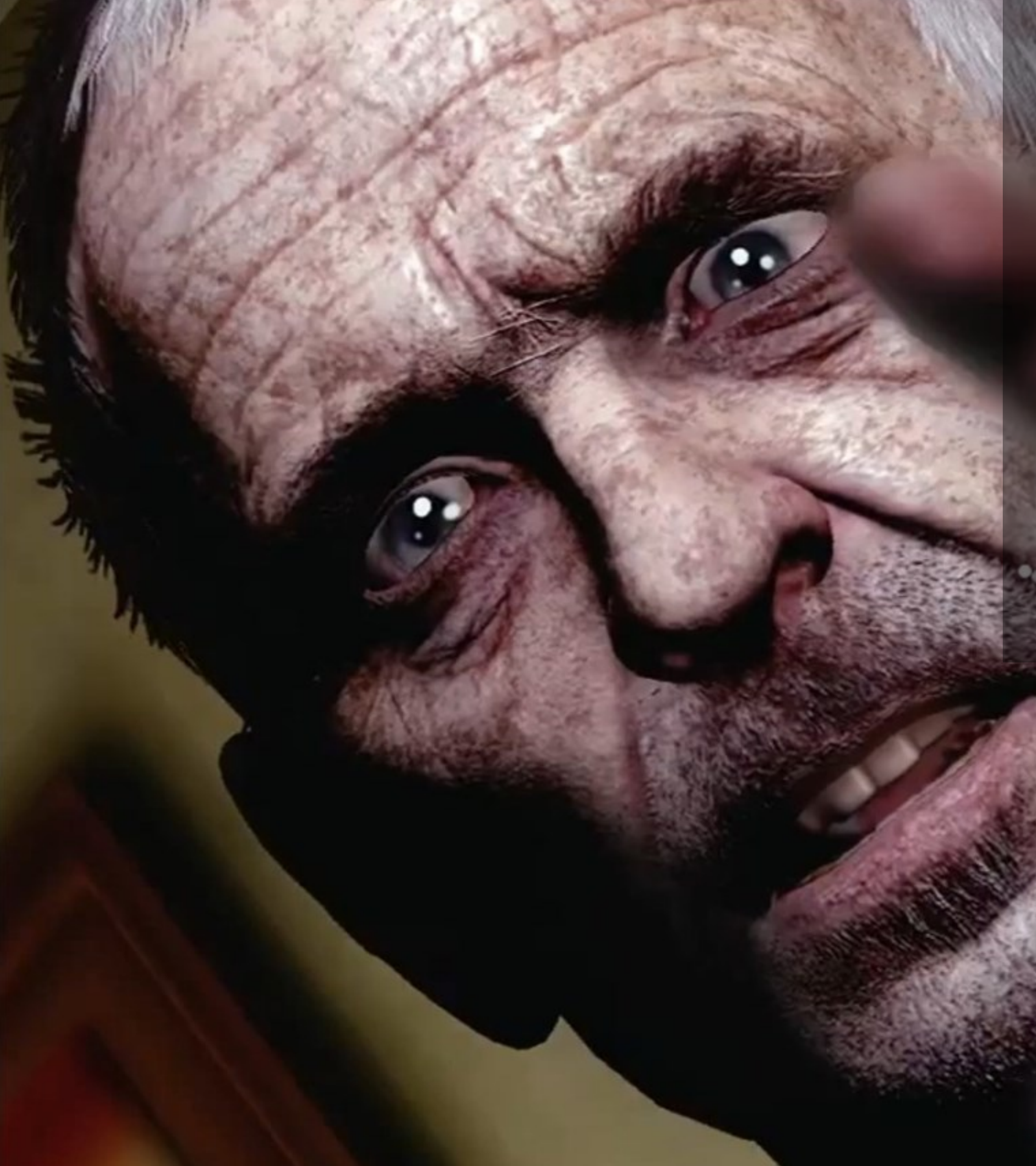
Multiplayer pokračuje v štandarde série bez veľkých zmien, kde sa znovu len premixovali streaky, získavanie bodov, pribudlo pár úprav a zmodernizovalo sa vybavenie na rok 2025. K tomu Treyarch pripravili sériu 14 máp poväčšine vystrihnutých z kampane a pre predobjednávateľov nechýba ani upravený Nuketown na futuristickú víziu. V zásade nespravili nič čím, by mohli hráčov odradiť, ale ani nič čím, by si mohli získať hráčov, ktorí by chceli od multiplayerových bojov viac ako len rýchle prestrelky medzi budovami.

Znovu tak hra ponúka tímové a free for all módy pre maximum 18 hráčov. Výber classov tentoraz rozšírilo vytvorenie vlastného classu od základu s ľubovoľným loadoutom z odomknutých zbraní. Novinkou je možnosť streamovať svoje turnaje live na YouTube, čo je zaujímavý krok vpred k e-sportom. Ďalším pozitívom je zrušenie platenia za Call of Duty Elite službu, ktorá je dostupná pre všetkých hráčov. Už nebudú zvýhodňovaní platiaci hráči a všetci si budú musieť DLC balíky máp kupovať samostatne.

Engine Call of Duty Black Ops 2 je rovnaký ako po minulé roky, znovu boli doladené rôzne grafické detaily, znovu bolo upravené rozlíšenie na konzolách, kde hra beží len v 880x720 rozlíšení v záujme udržania 60 fps framerate a znovu má hra milióny chýb hneď pri vydaní. Tieto chyby nakoniec prvé mesiace sprevádzajú každú Call of Duty hru .

Nedotestovaný, nedotiahnutý, padajúci. Presne tak sa dá popísať Black Ops 2 po technickej stránke. Mimo padajúceho multiplayeru na všetkých platformách, problémov s kľúčmi pri PS3, čakajte zle navrhnuté a odladené checkpointy, ktoré





vás niekedy donútia opakovať level, inokedy musíte reštartovať celú kampaň. Najhoršie, že takýto zlý checkpoint je aj v predposlednej misii. K tomu pri PC verzii je aj problém prejsť niektoré levely na sériách Nvidia kariet z dôvodu nestability.

Samotná grafika na PC je decentná, je síce ďaleko od Battlefieldu a Medal of Honor, ale rozmanitosť levelov, ich výtvarný štýl čiastočne vynahradí detaily a nakoniec vyššia jednoduchosť zaistí aj rýchlosť na starších PC. Prestrihové animácie za tým dávajú bodku a ukazujú konkurencii, ako má vykreslenie príbehu vyzeráť. Žiaľ na druhej strane fyzika a vernosť ovládania veľa autorom nehovoria a tak koňa, auto a lietadlo ovládáte prakticky rovnako. Ostatné fyzikálne prvky ako deštrukcie sú predskriptované a rovnako aj animácie vojakov často pri nečakaných prekážkach skáču, sekajú a znižujú výsledný dojem z bojov.

Oproti grafike je zvuková stránka pôsobivá, Trent Reznor odviedol na titulnej skladbe dobrú prácu a rovnako nezaostávajú ani ostatné tracky, zvuky a dabing, kde znovu

budeme počuť hlas Sama Worthingtona ako Alexa Masona, hlas jeho syna prepožičal James C. Burns, počuť budete aj Michaela Keatona a Garyho Oldmana.

Call of Duty už dlho pokračuje vo svojom trende zvyšovania tržieb a postupného znižovania kvality finálnej hry. Tentoraz sa hra nesie v znamení najlepšej kampane od čias Call of Duty 4, doplnenej možnosťou výberu konca príbehu, ale aj slabým dizajnom misií a násilnými prídavkami do hry v podobe Strike Force a Zombie módu. Rozširuje to ponuku, ale po obsahovej stránke iba mierne a za cenu straty konzistentnosti celej hry. Nakoniec, a čo je najdôležitejšie pri Call of Duty, pre fanúšikov série je tu jednoduchý, rýchly a hlboký multiplayer, ktorý ich môže vtiahnuť na ďalší rok. Žiaľ všetko má v sebe chyby, chyby a chyby, ktoré budú autori ešte dlho doladovať.

AK STE NENÁROČNÍ NA HRATEĽNOSŤ, CALL OF DUTY VÁM ULAHODÍ, EXPLÓZIE STRIEDAJÚ EŠTE VÄČŠIE EXPLÓZIE A ZOMBIE/VOJACI SA HRNÚ, ABY STE ICH ZASTRELILI.

7.5

- + dobre napísaný príbeh, ktorý má spád
- + rozmanitosť prostredí v kampani
- + multiplayer fanúšikov nesklame
- + možnosť zásahov do ukončenia kampane

- padanie, chyby, zle nastavené checkpointy
- jednoduchý dizajn misií v krátkej kampani
- Strike Force su len násilné vsuvky do kampane
- zombie mód má málo máp, nepasuje k zvyšku hry



Pavol Buday

HITMAN ABSOLUTION

NAJLEPŠIE OBLEČENÝ ZABIJAK SA VRÁTIL.

MUSELO BYŤ NEUVERITELNÝM PEKLOM PRE IO INTERACTIVE VLOŽIŤ PÄŤ STUPŇOV OBTIAŽNOSTI DO ICH POSLEDNÉHO TITULU HITMAN ABSOLUTION, KTORÝM VRÁTILI NA OBRAZOVKY NAJŠTÝLOVEJŠIE OBLEČENÉHO HRDINU. HOLOHLAVÝ ZABIJAK S VYTETOVANÝM ČIAROVÝM KÓDOM NA ZÁHLAVÍ SVOJIM OBETIAM NEDÁVA NA VÝBER. MÁ KONTRAKT S JASNE DEFINOVANÝM CIEĽOM A U NIČ NETUŠIACEJ OBETE SI MÔŽE NANAJVÝŠ KLÁŠŤ REČNÍCKU OTÁZKU, KTORÁ ZBRAŇ JEJ NAJVIAC PRISTANE. STRUNA NA KRKU ALEBO ŽULOVÁ BUSTA NA TEMENE? TAKTO HITMAN PRACUJE, V TICHOSTI, NEPOZOROVANÝ, NAPRIEK TOMU VÁM DÁVA NA VÝBER. NEEXISTUJE ZLÁ ODPOVEĎ, TO OTÁZKA SAMOTNÁ JE ZAVÁDZAJÚCA.

Stealth hry sú principiálne o trpezlivosti, pozorovaní a jednom úkone, ku ktorému vedie niekoľko hodinová príprava a strategické plánovanie. IO Interactive na rozdiel od tohtoročného Dishonored umožňuje prechádzať sa pri svojom ciele aj stáť vedľa neho a popritom plánovať únikovú cestu, pretože tak zabijaci premýšľajú. Sila Hitmana vždy spočívala v neuveriteľnej satisfakcii z čistej práce, známky Silent Assassin na konci a vedomia, že by niekto tušil, odkiaľ prišla smrteľná rana a že ste to urobili v brnení samuraja.

Dnes sme si zvykli, že voľby v hrách sú naservírované takmer na striebornom podnose. Hitman Absolution dovoľuje vystúpiť z tieňov a siahnúť po strelných zbraniach. Hra vás dokonca k tomu aj povzbudzuje a v záverečnom finiši, kedy doslova príbeh šprintuje, tomu možno ani neodoláte. Vidíte úzku cestu, v ktorej sú výklenky pre zakrádanie a preplnený level stráži patrolujúcich po stále tých istých trasách. Prečo by ste strácali čas predstieraním a hrou na schovávačku, keď ich môžete pokropiť samopalom? AI vás netrafí ani z metra a keby aj, nízka úroveň obtiažnosti sa postará o nesmrteľnosť.

Hitman Absolution robí chybu, že vám dáva vôbec na výber (A je ju ťažké ignorovať) a vy ju urobíte, ak siahnete po easy alebo normal. Hra bola navrhovaná pre stealth a nie akciu, ktorá vám dovoľí prefrčať hrou pod sedem hodín. Ak preferujete vysoké tempo, prestane fungovať systém vlastnoručne aktivovaných checkpointov, čo je absolútnym návratom do čias minulých, kedy neexistoval quick save. Pocit bezpečia nenahrádza mechanika pokusu a omyl a bodová penalizácia, ak vás identifikujú, objavia telo alebo spacifikujete nevinného, sa zdá byť neúčinnou. Áno, v Hitman Absolution existuje zlá voľba a stojíte pred ňou pred každou misiou. A od nej sa potom odvíja, akú hru budete hrať.

Tou ďalšou drobnosťou, ktorá vás bude prenasledovať, je rozloha lokalít. Puritáni zaplaťú, ale ich kompaktnosť, kedy doslova vidíte na koniec, kde obyčajne stoja dvere, vás oberá o prieskum prostredia, počúvanie dialógov, hľadanie alternatívnej cesty či zosnovanie nehody pre svoj cieľ. Úlohy sú segmentované, čo vám dovoľuje riskovať a prejsť do ďalšej časti oddelenej cutscénou alebo checkpointom, kde vás stráže nespoznajú. Hitman Absolution sa učil u svojich predchodcov a narazíte aj na oveľa komplikovanejšie a rozsiahle misie, drvivá väčšina je však rozdrobená. V jednej vám stačí vojsť do obchodu a vyzdvihnúť oblek.

Firma: IO Interactive

Žáner: Akčná



TRAILER



Agenta 47 opäť prenasleduje minulosť a svoje Silverballery otočí aj na svojho zamestnávateľa - Agentúru. Tá je ochotná ísť aj cez mŕtvoly kvôli malej chránenkyni, po ktorej poľuje aj banda prahnúca po peniazoch. V hre ide o pár miliónov a IO Interactive prostú story obsadili postavami so zvrátenými chútkami. Vykresľujú ich ako maximálny odpad provinčných mestečiek, ktorí si nedovedia na kraj nosa. Protagonisti a záporáci sú vystrihnutí ako z béčkových filmov, u ktorých viete, že nedopadnú dobre. Nerobí vám problém ich potom jeden po druhom odstrániť. A v tom hra vyniká.

Hitman Absolution si na rozdiel od iných zakladá na zmene oblekov, ktoré vás dostanú do bezprostrednej blízkosti cieľa. V policajnej uniforme sa však nemôžete motať okolo hliadok, pretože smena spozná kolegov. Rovnaké je to medzi kuchármi, poslíčkami, mechanikmi, šoférmi, záhradníkmi a pod. A v hre sú ľudia všade. Prechádzajú sa, sondujú, sledia, ohovárajú zamestnávateľa, napodobujú Batmana, vyhrážajú sa a zomierajú na desiatky spôsobov. V šachte, zapichnutí, elektrifikovaní, rozmetaní výbuchom, rozomletí, rozmliaždení pádom z výšky, po páde lustra atď.

Hitman sa nemusí vôbec spoliehať na zbrane, ktoré si nevyberáte, ale improvizujete s tým, čo nájdete v prostredí. Bodovací systém sleduje každú jednu akciu. Čo považuje za nevhodné zabijaka, je ohodnotený mínusovými bodmi, naopak čistá práca sa cení najviac, aj upratovanie mŕtvol. Vďaka prevlekom sa môžete promenádovať hore dolu, plánovať, hľadať a potom uderiť. Malá rozloha levelov až tak proces neuľahčuje, nastražiť pascu bez vedomia, kam sa budúca obeť pôjde pozrieť, sa bez sledovania nezaobíde.

Práca v tichosti je ťažká, stráže a ľudia sú takmer všade, čo je na stealth hru neobvyklé. Početnosť prekonáva Assassin's Creed, no dav robí len krovie, stojí a zavadzia. Minimapa nezobrazuje profil miestnosti iba pozíciu postáv, takže musíte pracovať s tým, čo vidíte a predpokladať, že vševidiaci skript vás spoza rohu neodhalí. AI vidí všetko, hra nemá jasne definované hranice, kam by ste nemali vojsť, ak nemáte uniformu alebo kde nemáte čo robiť. Hitman Absolution vyžaduje pri snahe o najvyššiu možnú známku pokus systém omyl a výsledky stoja vždy za to. Vzhľadom na absenciu manuálneho ukladania pozície je zdolanie levelu bez spustenia poplachu veľkou odmenou ako aj detonácia plastickej trhaviny alebo sabotáž benzínového čerpadla.

Okrem davu, do ktorého sa môžete schovať, si môžete pomôcť prostredím, ako je vysoká kukurica, nepozorovaný presun po vypustení pary alebo zníženie viditeľnosti či obyčajné odľákavanie pozornosti hodenou tehlo. Manipulovať s hliadkami môžete a keď príde k najhoršiemu, zaleziete do vetracej šachty alebo počkáte, kým pátracia akcia neutíchnie zalezení niekde v skrinke. AI si pamätá, koho hľadala, ak nájde telo, vie identifikovať podozrivú osobu, ale osobne mi pripadalo, že je až príliš jasnozraká a spúšťa poplach aj bez toho, aby sa dívala vašim smerom.

Na splynutie s davom zase slúži systém Instinct, ktorého aktiváciou si Hitman zakryje tvár a obyčajne má krátke okno na to, aby sa schoval do bezpečia. Okrem toho, vidíte aj postavy cez steny a body záujmu. Inštinkt sa plní zabíjaním a plnením úloh, na vysokých obtiažnostiach sa svojvoľne nedopĺňa, čo vás núti do častého odvádzania pozornosti a improvizácie napríklad otvorením sejfu alebo častým prezliekaním. Bodové ohodnotenie



odomyká schopnosti postavy, zbieraním predmetov si kompletujete zbraňový arzenál aj garderóbu a ocenené sú aj challenge previazané na špeciálne úkony, ako boj na telo či preferovanie struny.

Znovuhrateľnosť v prípade Hitman Absolution je garantovaná, navyše hra disponuje módom Contracts, kde sa dajú vytvárať vlastné scenáre. Nie je to editor celých úrovní, no jeho potenciál je obrovský a nebojím sa povedať, že mnohé modifikované misie (s vlastnými podmienkami a viacerými cieľmi) predčia tie od IO Interactive.

Autori postavili Hitman Absolution na svojom vlastnom engine Glacier, jeho dominantou je svetelný model a zvukový dizajn. Každý level má iný nádych so sýtymi farbami, rôznou dennou dobou aj počasím. Engine zvláda plynulý prechod z interiéru do exteriéru s vysokým počtom postáv bez jediného poklesu frameratu. Tu treba poznamenať, že review kód mal problémy so stabilitou a trikrát bolo nutné hru reštartovať vždy na miestach, kedy mala nasledovať cutscéna alebo renderované prestrihy, ktoré trpia viditeľnou kompresiou a pristálo by im vyššie rozlíšenie.

IO Interactive pre béčkové postavy zabezpečili áčkový dabing a ten im dodal nezameniteľný charakter. Keith Carradine v úlohe záporáka Dextera odvádza brilantnú prácu pri honení svojho ega. Obsadenie hry pôsobí lacne (príde aj na militaristické mníšky, dementných synov, nadržené ženy), no ľahkému príbehu robia službu a nedegradujú ho. V istých situáciách vám bude ľúto, že tak rýchlo ako prichádzajú na scénu, sú z nej aj odprevadení vo vreci na mŕtvolu.

HITMAN NIE JE RÝCHLY AKO EZIO ALEBO CONNOR. JE METODICKÝ, PLÁNUJE. V PRESTRELKE NEMÁ ŠANCU, ALE DAJTE MU RÔZNE KOSTÝMY A BUDE VÁM DÝCHAŤ NA KRK, PREDTÝM NEŽ SI UVEDOMÍTE, ŽE JE NESKORO VYKRÍKNUŤ. HITMAN ABSOLUTION MENÍ DYNAMIKU V ZÁVISLOSTI OD VOĽBY OBTIAŽNOSTI. NEVIE BYŤ DOBROU AKCIOU, ŇOU ANI NIE JE, NO V STEALTH ŽÁNRI JE AKO DOMA. ANI PO ŠIESTICH ROKOCH NEZABUDOL AKO SPLYNÚŤ V DAVE A BUDOVAŤ NAPÄTIE AJ TÝM, ŽE POTRESTÁ KAŽDÝ CHYBNÝ KROK A VEZME VÁM POCIT BEZPEČIA ABSENCIOU UKLADANIA POZÍCIÍ.

8.0

- + grafika a zvuky
- + obsadenie postáv zapadajúcich do lacného príbehu
- + niekoľko ciest ako odstrániť cieľ
- + bodovací systém a znovuhrateľnosť
- + mód Contracts

- prestrihové scény v nízkom rozlíšení
- vševidiaca AI
- segmentované levely na malé časti
- príliš rýchly spád deja v závere



Pavol Buday

NEED FOR SPEED:

KAM AŽ HRÁČSKA HRDOSŤ SIAHA, JE DLÁŽDENÁ ZLATÝMI MEDAILAMI. NIKTO NECHCE PREHRÁVAŤ ANI VEDIEŤ, ŽE DOSIAHNUTÉ VÝKONY SCHOVÁ DO VRECKA TISÍCKA SCHOPNEJŠÍCH A UŽ VÔBEC TO NIKTO NIKOMU NECHCE VEŠAŤ NA NOS. ÚPRIMNOSŤ NEMÁ NIČ SPOLOČNÉ S PEVNE STRÁŽENÝM SÚKROMÍM. AUTOLOG SA ALE NEPÝTA, AUTOLOG KONÁ A KEĎ JE ONLINE, NÁJDE LEPŠÍCH, RÝCHLEJŠÍCH A ZDATNEJŠÍCH. AJ MEDZI VAŠIMI PRIATEĽMI. PIEDESTÁL S FIKTÍVNymi TROFEJAMI SA OTRIASA ZAKAŽDÝM, KEĎ SA OZVE CHLADNÝM ŽENSKÝM HLASOM, ŽE MÁ PRE VÁS PRIPRAVENÚ NOVÚ VÝZVU.

Pre to bol Autolog - vitrína vašich výkonov - postavený. Pre ohúrenie, pre efekt. A Need For Speed Most Wanted (ten nový od Criterion Games, nie ten z roku 2005) s tým dopredu kalkuluje. Nielen že systém závislý na číslach a štatistikách sleduje všetko, čo urobíte, ale pozorne zapisuje, na čom jazdíte, ako dlho a čo s autom vyvádzate. Autolog je už vtkaný do DNA hier od EA, jeho sila sa však odomyká až po pripojení, inak je len suchou štatistikou, ktorá vám povie, že ste nerozbili desať billboardov a zostáva vám najst' 15 brán.

Most Wanted je poháňaný číslami, pričom sám číslicu v názve nemá. Podtitul je zavádzajúci, ostatne ako

Firma: Criterion

Žáner: Racing



TRAILER

MOST WANTED

samotný názov Need For Speed, ktorý je synonymom pre nesúrodú sériu hľadajúcu rok čo rok svoju identitu. Zabezpečuje však licencované autá a dbá o to, aby za každých podmienok vyzerali dobre. A ďalšou charakteristikou je vizuál plný oslepujúcich efektov ako je striekajúce blato spod kolies, slnko pri výjazde z tunelu alebo svetlá odrážajúce sa na mokrej vozovke naleštenej ako zrkadlo.

Keď dáte Need For Speed do rúk štúdiu, ktoré svetu dalo Burnout, viete, že sa musí držať vo vyšliapaných stopách značky. A to aj urobilo.

Odpovedalo na volanie po rýchlosti po svojom. S naháňачkami s policajtami už má skúsenosti od Hot Pursuit a tak do novej hry vstreklo trochu toho Burnoutu. Z auta neodpadnú kolesá, neodtrhnete dvere, neodletí polovica karosérie ani sa nezmení na nepojazdné pokrivené šasi, ktoré kedysi bolo šuperšportom na milión EUR, dokonca neurobíte ani otočku vo vzduchu. Niekde pod kapotou však drieme skrotená agresia najrýchlejšieho racingu pod slnkom.

A tak môžete policajtom uštedriť takedown, vyblokovať ich z cesty, narážať do súperov, ak sa



chystajú o únikový manéver a potom v efektnom drifte kontrolovanom odpálením nitra ujsť po diaľnici. Keď si odmyslíte všetky tie prehnané efekty, odrazy a plávajúcu kameru, ktorú pri skokoch budete nenávidieť, keď sa presunie takmer na úroveň asfaltu a vám znemožní výhľad, budete mať pocit, že Fairhaven, mesto, kde sa Most Wanted, odohráva, bolo postavené podľa upravených plánov Paradise City.

Prístav s nákladnou loďou, kontajneri naskladané kaskádovo tak, aby ste mohli po nich zletieť a rozbiť billboardy, centrum s rozostavanou budovou a lešením, po ktorom sa dá jazdiť, poschodová diaľnica pri pobreží, skoky ponad cestu vlniacu sa ako had pod útesmi, parkovisko s rampami, letisko s vrakmi lietadiel a obrovskými kusmi potrubia,

Fairhaven kopíruje vo veľkom.

Úseky ciest ani ulice však už nestráži čas, ale kamery zaznamenávajúce rýchlosť a okrem rozbíjania brán a billboardov, ktoré má stále niečo do seba, sa môžete už len voziť po prázdnych uliciach alebo naháňať s hliadkami. Burnout Paradise nie je idealizovaný bez dôvodne, jeho pozíciu cementovala zábavnosť s najluxusnejšími autami, odsunula pretekanie na vedľajšiu koľaj a kamarátstvo online posilnila tona challengeov. Štyri roky starý koncept sa v Most Wanted neposunul nikam, je len jeho kópiou. Funkčnou a stále zábavnou, ale stále iba kópiou, ktorá tradičným pretekom hovorí stále NIE.

Narazíte tu na jazdenie na kolá aj na stíhacie preteky z bodu A do bodu B, no tradičný progres s



odomykaním ťažších a ťažších výziev, ktoré vás nútia kupovať rýchlejšie a výkonnejšie áutá je remixovaný. Vozový park je rozdelený do kategórií (SUV, exotic, sports a pod) a hra po vás chce, aby ste ich menili tak často ako sa len dá. Mnohé preteky majú spoločné, iné sú zase unikátne čo do dĺžky, počtu kôl či agresie policajtov v päťách. S každým autom sa dá vyhrať. Na štartovnom poli nie je nič neobvyklé, ak stoja športiaky proti SUV.

Trasy kombinujú asfalt, nespevnené povrchy a riskantné skratky, podmienkou je udržať auto na ceste a mať nejaký ten upgrade. Vozidlá sa v Most Wanted nekupujú, ale hľadajú. Vo Fairhaven ich nájdete pod mostom, na konštrukciách, schované v útrobach budov, pri vedľajších cestách alebo parkoviskách. Núti vás to k prehľadávaniu každého kúta a objaveniu všetkých 41 áut.

Need For Speed bol kedysi synonymom pre tuning, v Most Wanted maximálne upravíte jazdné vlastnosti. Žiadne spojery, krídla, bodykity alebo kolesá, iba farba po prejazde cez opravovňu. Upgrady si neodomykáte, vlastne jediné, na čo zbierate peniaze (Speed Points) je sprístupnenie desiatich kráľovských pretekov, kde musíte poraziť najlepších jazdcov vo Fairhaven. Upgrady získavate za víťazstvá v pretekoch, sú tu príľnavejšie pneumatiky, schopnosť vyprázdniť nitro na jeden záťah (burnout), skrátenie prevodových stupňov, odľahčenie karosérie a pod. Každý sa podpisuje pod riadenie, kontrolu nad autom, rýchlosť, akceleráciu aj jazdu mimo asfaltu. A keď splníte vybrané challenge, odomkne sa Pro verzia.

Každé auto má priradených 20 úloh, sleduje sa prejdený počet kilometrov, jazda



šmykom, počet zničených policajtov, jazda v protismere a iné. To platí aj pre multiplayer, kde ich plníte nanovo. V Most Wanted sa vsádza predovšetkým na zručnosť, s ňou už príde aj prvé miesto ako pri jazde, kde musíte udržať priemernú rýchlosť nad limitom. Spestrením vo Fairhaven sú policajti strážiaci ulice prázdneho mesta (na chodníkoch nenájdete chodcov). Objavujú sa aj počas pretekov, kedy dokážu pekne znepříjemniť situáciu klincami alebo barikádami.

Za úspešný útek pred hliadkami inkasujete ďalšie peniaze, bodujú sa takedowny aj prejazdy cez barikády alebo nafúkanie deravých pneumatík v autoopravovni.

Policajti sa spoliehajú iba na autá, nenasadzujú vrtuľníky ani extrémnu techniku, po diaľniciach vás budú naháňať Corvetty, blokádu pri vyššej ostrahe nahradia pancierované autá a ľahkým športiakom urobia škrt cez rozpočet ťažké SUV jedným bodíčkom. Dá sa im pomerne jednoducho ubziknúť, stačí poznať vedľajšie ulice alebo celý pelotón zatiahnuť na sériu skokov. Penalizácie za chytenie nie sú žiadne, ak sa vám po preteku nechce naháňať, odparkujete a počkáte na zatknutie.

Sólo kampaň je za vami približne po desiatich hodinách, no pre skompletovanie na 100% si treba vyhradiť oveľa viac. Sila Most Wanted sa ukrýva v multiplayeri pre osem hráčov. Tým najdôležitejším je zostavovanie vlastných Speedlistov zložených z piatich challengov alebo pretekov. Nasledujú za sebou, pričom sa hráči musia najskôr dostať na miesto stretnutia. V mnohom tieto úlohy pripomínajú obľúbené Freeburn challenge z Burnout Paradise, až na to, že nie sú postavené na bláznivých trikoch, ale štandardných úlohách ako najväčší drift, najvyššia rýchlosť, najdlhší skok alebo prvé miesto v pretekoch. Element súperenia zvyšuje aj faktor strachu, ak vám niekto uštedrí takedown, ste z hry vonku.

Most Wanted boduje každú činnosť a každé auto zvlášť, upgrady si musíte zaslúžiť znovu plnením



krátkodobých (oprava auta), ale aj dlhodobých úloh (odmoknutie všetkých upgradov), ktoré od vás vyžadujú hodiny hrania. Obsahovo je multiplayer bohatší ako sólo kampaň, ktorá vás len pripravuje na súperenie so svetom, výmenu údajov, rekordov aj billboardov s gamertagmi a súperením o čo najvyšší počet bodov s priateľmi. Posadnutosť údajmi si vybrala svoju daň na oznamoch, ktoré vám zakrývajú horizont a zavádzajú vo výhlade, keď to najmenej potrebujete. Ďalším rušivým elementom počas stíhacích pretekov sú krídielka prilepené na autách s pozíciou a aktuálnym časom, čo sú zdvojené údaje z rohov obrazovky.

HUD pôsobí nekonzistentne a je v ostrom kontraste s jednoduchým ovládaním menu cez D-pad, kde si navolíte rýchlo nový pretek, výzvu alebo vymeníte auto bez potreby pauzovať hru. Need For Speed Most Wanted vyzerá výborne, beží ako z praku a upravený engine Chameleon zvláda plynulý denný cyklus,



svižnú grafiku, oslepujúce svetelné efekty aj drobné detaily ako autorádiá v okolitých autách alebo zanedbateľné zvuky pneumatík pri prechode cez zámkovú dlažbu.

CRITERION GAMES PRISTUJUJE K RACINGOM INAK (STAČÍ SI POZRIEŤ NIEKTORÉ Z ÚVODNÝCH FILMOV PRED KAŽDÝM PRETEKOM S FANTASTICKÝMI NÁJAZDAMI KAMERY A NEOBVYKLÝMI UHLAMI), NA MOST WANTED JE VŠAK CÍTIŤ, ŽE HRU MALI V OPRATOCH PRODUCENTI, NIE VÝVOJÁRI A NEDOVOLILI IM PORIADNE SA ODPICHNÚŤ. MÔŽE ZA TO SAMOTNÁ LICENCIA NEED FOR SPEED. AUTOMOBILKY NECHCÚ, ABY SA ICH VLAJKOVÁ LOĎ KOTÚĽALA PO ULICIACH BEZ KOLIES. PO KATASTROFÁLNOM THE RUN, IDE VŠAK O ĎALŠÍ DIEL SÉRIE, KTORÝ MÁ NÁVYKOVÝ NÁBOJ, PRIČOM SA NEBOJÍ ÍŠŤ RÝCHLO.

8.0

- + otvorený svet plný príležitostí
- + tona úloh a challengov online
- + rýchla grafika plná efektov
- + ovládanie bez potreby ísť do menu

- štyri roky starý koncept
- oproti pôvodnému Most Wanted menej rivalov
- žiaden vizuálny tuning
- málo akční policajti



Ján Kordoš

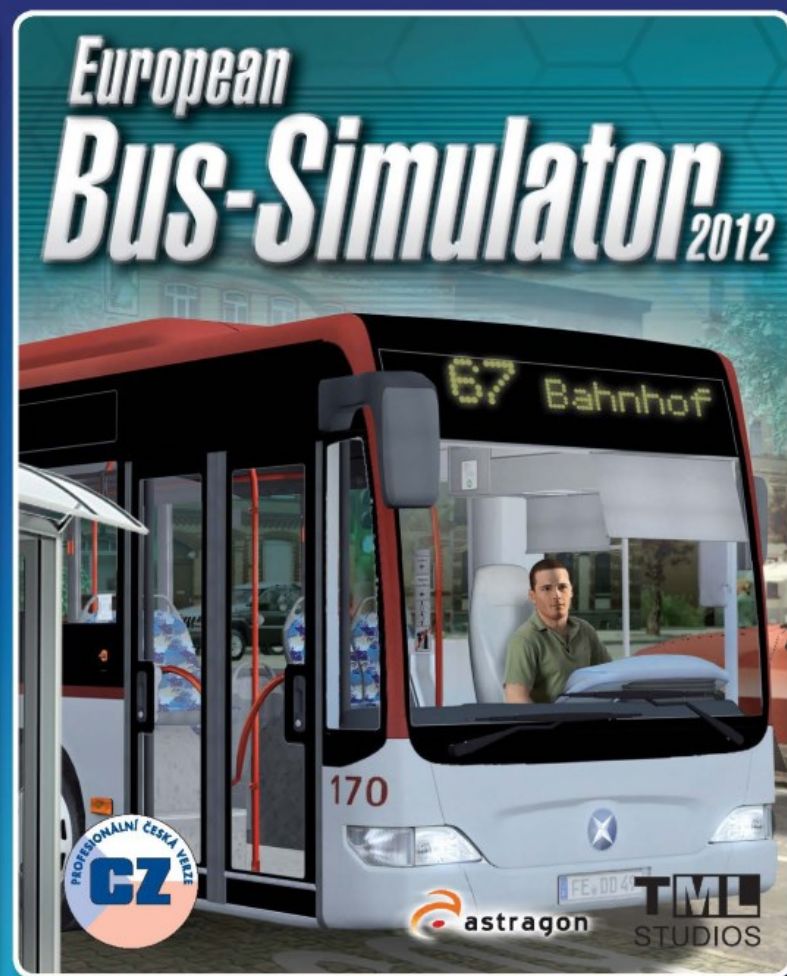
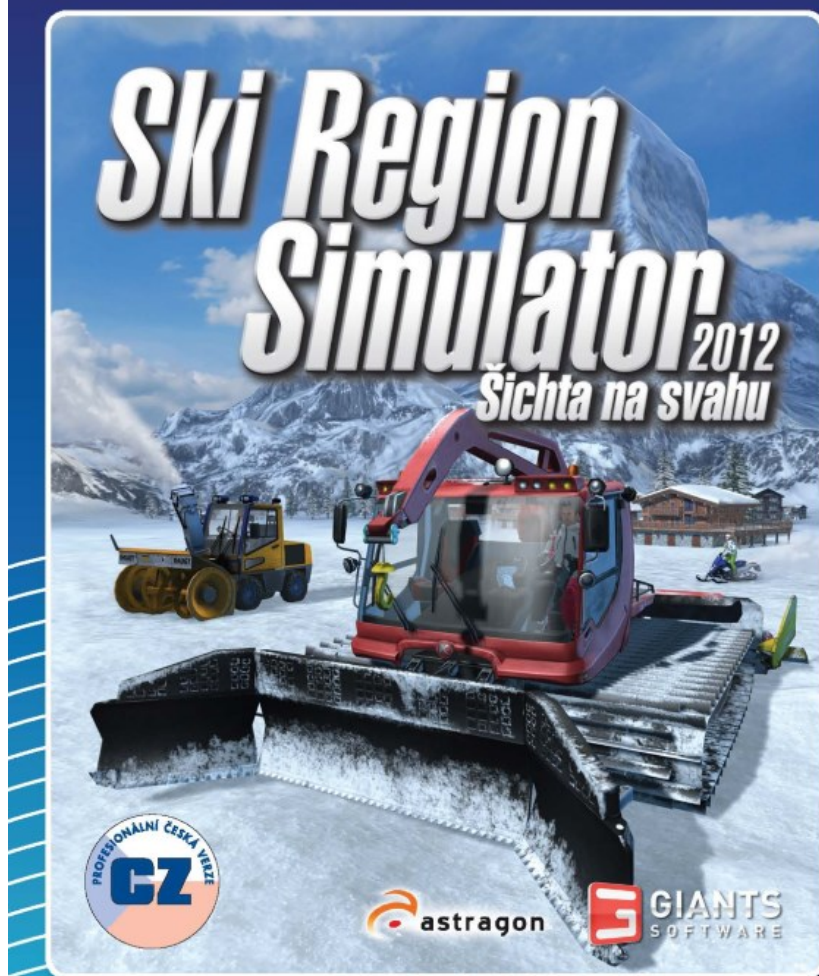
EURO TRUCK SIMULATOR 2

SKUTOČNÉ HERNÉ POKLADY NEMUSÍTE NÁJSŤ LEN MEDZI MEDIÁLNE PROPAGOVANÝMI TITULMI, KTORÉ SA NA VÁS USMIEVAJÚ Z REKLÁM RÔZNEHO DRUHU, NIEKOLKOSTRANOVÝCH RECENZÍ, PREVIEW, DOJMOV, NOVINIEK A INÝCH ČLÁNKOV LÁKAJÚCICH NA HIT DANÉHO OBDOBIA. NIEKTORÉ SKVOSTY SÚ URČENÉ VÝHRADNE PRE ÚZKU SKUPINU HRÁČOV A NE-PROMENÁDUJÚ SA PRED OČAMI VEREJNOSTI V MINISUKNI. ŠPECIFICKÉ PUBLIKUM DOKÁŽE OCENIŤ AJ MAINSTREAMOVO MENEJ LÁKAVÉ CESTY. NEBUDEME CHODIŤ OKOLO HORÚCEJ KAŠE: MNOHÍ Z VÁS SIAHNU RADŠEJ PO DISHONORED ČI NIEČOM V ŠTÝLE MEDAL OF DUTY, AVŠAK SVOJE KÚZLO MÁ AJ EURO TRUCK SIMULATOR 2, PO DLHOM ČASE PORIADNY SIMULÁTOR PREPRAVY TOVARU KAMIÓNOM.

Českí vývojári z SCS Software si vybudovali na tento herný žáner v podstate monopol. Málokomu to vadí, hlavne po kontakte s ruským nepodarkom Rig'n'Roll, pri ktorom je lepšie, že sa naň po

vydaní radšej zabudlo. Pôvodný Euro Truck Simulator taktiež nepatrí medzi očarujúce projekty, ktorý by nás nabádal na hriešnu myšlienku podania výpovede v práci. Aby sme si kúpili nejakú lacnejšiu liazku a rozvážali sa po našej krásnej krajine. Ale bola to nenápadná návykovka. Pokračovanie sa snaží všetko podstatné vylepšiť, a hoci jej to nie vždy ide na sto percent, máme pred sebou jeden z najlepších virtuálnych ťahačov.

Základná myšlienka hry sa po celé roky vo svojej podstate nemení: máte kamión a tovar, ktorý musíte na nejakom mieste prebrať a niekam ho odniesť. Najlepšie v stanovenom limite a nepoškodený. Vzhľadom k tomu, že Euro Truck Simulator 2 nepatrí k pretekcom, je časová hranica doručenia pomerne benevolentná a málokedy sa musíte niekam hnať (Nerátajúc časovo striktné objednávky, v ktorých ide práve o akútnu zásielku.) Celé to vyzerá tak, že si sadnete za volant monštra, ktorému chvíľu trvá, než sa naložené rozbehne, vyberanie zákrut je od osobného auta dia

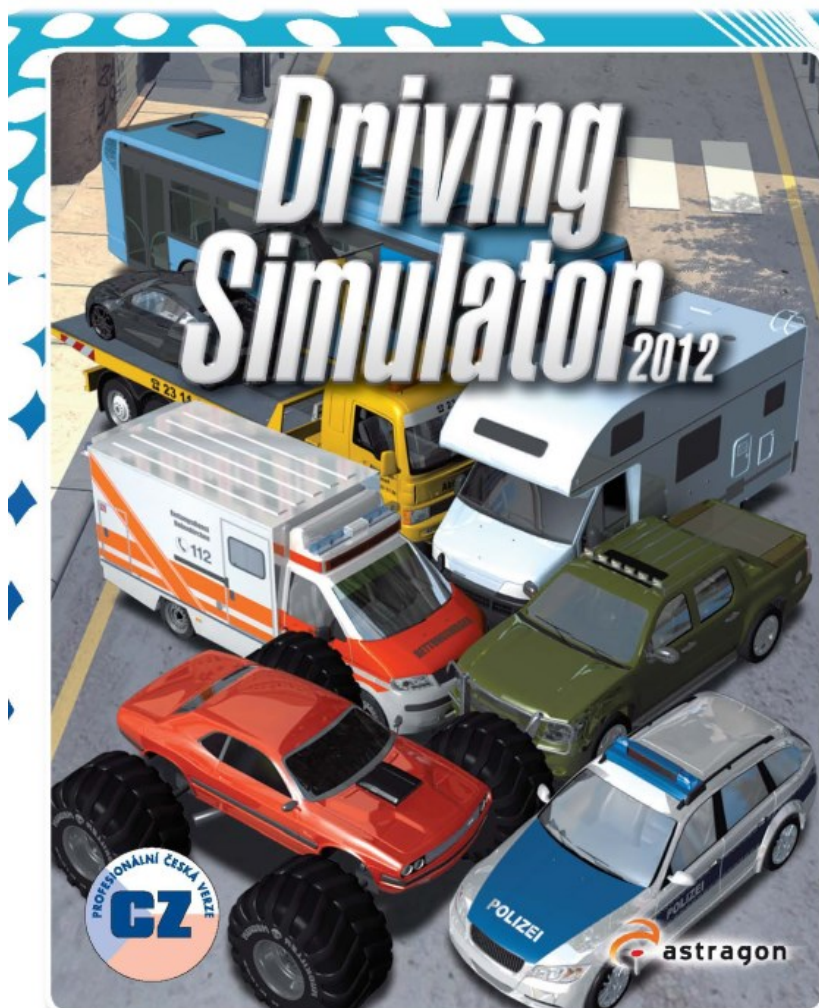


UŽ V PREDÁJII!

click2PLAY
www.click2play.cz

COMGAD®

astragon





dukcie SCS Software nebol náročným hardcore simulátorom a vývojárom sa vždy podarilo vytvoriť čosi zábavné medzi arkádou a (pre väčšinu) nehrateľným trenažérom. Hru si pohodlne užijete aj na klávesnici s automatickou prevodovkou, pokojne však môžete zvoliť manuál s volantom či využívať aj spojku. Že to chce potom riadny cvik a hlavne cit, netreba dodávať. Je to v podstate jedno, musíte sa naučiť jazdiť bezpečne, už len pre brzdnú dráhu niekoľko ton vážiaceho kamiónu, ktorý je navyše naložený kadečím, plynulo a hlavne „točiť správne volantom“.

A presne o tomto to je, jazdenie po strohých mestách (z európskych budete poznať zaiste všetky a nás potešila prítomnosť Bratislavy), cestách druhej triedy či niekoľkoprázdových diaľniciach nevyzerá na prvý pohľad ako extrémne zábavná činnosť. Lenže možno práve vo vás drieme ten cvok, ktorý si bude užívať civilnú jazdu, v GTA-čku sa skúšal hrať na taxikára a hodil očkom aj po paškviloch typu Bus Simulator, pretože tu nejde primárne víťaziť, byť prvým, ale si užít bežnú jazdu. Znamená to, že ak prší, spustíte stierače, večer zapnete svetlá, musíte svojho tátoša kŕmiť naftou, pochtivo vyhadzujete blinkre, čo mnohí skutoční vodiči asi ani netušia, na čo vlastne je (Hlavne tí v tatínkových superboch a bavoráčikoch, že áno?)

Noviniek a vylepšení je hneď niekoľko, no všetky neduhy sa tvorcom odstrániť nepodarilo. V prvom rade chválime prítomnosť rádia. Áno, bolo tu ja predtým s možnosťou púšťania vlastných mp3. V Scania Driving Simulator bola dokonca funkcia počúvania rádiá cez internet, avšak to sme sa museli hrabať a editovať vybrané súbory z hry. Konečne, a teraz nasleduje radostný pohľad tam hore a siahodlhá ďakovná reč – niekoho v SCS Software to napadlo spraviť za nás. Skutočných rádií nájdete v hre neúrekom, z tých slovenských všetky podstatné a môžete sa teda nechať obľbovať ohraným a dokola opakovaným repertoárom aj za počítačom. Nejaký sme si zvykli v autách a práci, tak to ide aj pri hre a je to skutočne plus. Inak je ozvučenie strohé a spoločnosť vám robí

len pradenie motora. Zvuky pri nárazoch pripomínajú detské baran-baran-buc s čínskymi plastovými autíčkami.

Druhá novinka vás poteší hneď na začiatku: po vytvorení profilu, zvolení fotky a názvu transportnej spoločnosti, ktorú si založíte, budete ako v RPG hre postupovať po úrovniach a vylepšovať sa. Nie je to sakramentsky prepracovaný systém, jednoducho za doručenie tovaru dostanete nielen finančnú odmenu vzhľadom na čas doručenia a jeho poškodenie, ale aj nejaké tie expy. Ak ich bude dosť a poskočíte o level vyššie, dostanete jeden bodík, ktorý hodíte do jednej z vlastností, pričom každú je možné vylepšiť šesťkrát. Investovať môžete do ekonomického jazdenia (zabezpečiť nižšiu spotrebu), bonusov za trasy na dlhé vzdialenosti (znovu dostanete o niekoľko percent vyššiu odmenu), na poškodenie citlivý tovar, nebezpečný tovar a podobne. Percentuálne navyšovanie odmeny nie je ničím sofistikovaným, motivujúcim faktorom k ďalšiemu jazdeniu ale určite je.

Postupom času sa odrazíte od brania zákazok pre iné spoločnosti k svojmu vlastnému biznisu, kde za prepravu dostane omnoho vyššie platby. Svoju transportnú firmičku začnete rozširovať: zakúpite miesto v garáži pre ďalší tirák, samotný kamión a ponúknete zamestnanie vodičovi, ktorého si najmete z niektorej personálnej agentúry. Jednotliví šóféři sú taktiež hodnotení RPG systémom, a ten, ktorí toho viac vie a viac vám zarobí, si pýta tomu adekvátny plat. Nemusíte mať obavy z príliš rýchlej expanzie, jednotlivé položky nie sú najlacnejšie a hoci si môžete požičať nemalú sumu z banky, jej splácanie vám rozpočet zaťažuje minimálne spočiatku.

Poteší taktiež každá príležitosť k vylepšeniu truckov, nielen z pestrej ponuky vizuálnych doplnkov. Každý upgrade sa odomkne až v prípade, kedy sa váš avatar nachádza na určitom leveli, takže taktiež nehrozí nákup toho najlepšieho hneď na začiatku. Kým sa prepracujete k všetké-

mu a rovnako nadobudnete potrebnú sumu na zaplatenie doplnkov, prejazdíte niekoľko tisíc kilometrov, strávite za virtuálnym volantom niekoľko desiatok skutočných hodín.

Mnohé nepríjemnosti síce nezostali nepovšimnuté, k náprave však úplne nedošlo. Hovoríme hlavne o umelej inteligencii ďalších šoférov. Niektoré ich strojové kúsky dokážu preväpčiť. Jazdia síce prirodzenejšie a dokonca vás pustia pri výjazde z vedľajšej cesty a bliknú vám, že môžete ísť, no často jazdia príliš umelo. Pokojne sa zaradia pri zužovaní pruhov tesne pred vás, hoci je zrejme, že to neubrzdia – ani pri dodržiavaní predpísanej rýchlosti. Všetci navyše jazdia striktne podľa predpisov. Nebolo by to na škodu, keby ich brzdná dráha (aj kamiónov) nebola minimálna, pričom vy musíte dopredu odhadnúť, kedy začnete znižovať rýchlosť. Jednotlivých lapsusov by sme našli hneď niekoľko, no všetky sa týkajú až absurdnej akcelerácie, prípadne brzdenia.

Niekomu môže vadiť aj to, že licencia na kamióny nie je kompletná. Po cestách síce popreháňate napríklad Renault a Scaniu, no Mercedes tu nájdete pod názvom Majestic a DAF pod DAV. Je to len malá špinka na inak vyleštenom čelnom skle. Prijali by sme i väčší počet civilných vozidiel, hoci aj autormi vymyslených. Technické spracovanie je oproti minulosti náležite vylepšené a taký free view spoza volantu po celej kabíne hýri detailmi, prostredie je pestré, no nemení sa dostatočne dynamicky. Preto nájdete na výpadovke z Bratislavy stále obmedzenie dopravy z dôvodu údržby a podobne. Na druhú stranu je tma konečne tmou a

svetlomety nemajú veľký dosah, takže jazda horskými serpentínami je riadnym adrenalínom.

Množstvo drobností poteší, napríklad rozdielna cena nafty, avšak znovu je všetko striktne lineárne a strojové. Keby sme sa mali zasnívaj, privítali by sme podrobnejšie mapy jednotlivých štátov. Nielen u nás si zajazdíte len po diaľniciach. Prídavky, hoci aj spoplatnené, so širšou ponukou v infraštruktúre a miest, by zdvihlo celkové hodnotenie minimálne o jeden bod. Pravdepodobne sa o tieto príjemné maličkosti postará komunita, ale je priskoro na to, aby sme to zohľadnili v hodnotení. Veríme, že nezostane len našim snom dynamicky sa meniace počasie aj počas celého roka a v zime sa budeme šmýkať po snehu, v lete potiť pri páliacom slnku.

CHÝB SA DÁ NA EURO TRUCK SIMULATOR 2 NÁJSŤ MNOHO A VŠETKY BY SME MOHLI HRE OTRIESKAŤ O PRÍSTROJOVÚ DOSKU. NEBOLO BY TO FÉR UŽ LEN PRETO, ŽE SME ZA VIRTUÁLNYM VOLANTOM STRÁVILI NIEKOĽKO DESIATOK HODÍN A TENTO ČAS SI UŽÍVALI. TAKŽE ÁNO, EURO TRUCK SIMULATOR 2 JE MOMENTÁLNE NAJLEPŠÍM SIMULÁTOROM KAMIÓNOV NA TRHU. STOJÍ SÍCE O PÁR EUR VIAC, NEŽ BY BOLO VHODNÉ, NO PRI VIERE, ŽE BUDE OBSAH DO HRY POSTUPNE PRÚDIT, TO PUSTENIE ŽILOU PEŇAŽENKE STOJÍ. A TERAZ UŽ DOSŤ ZBYTOČNÝCH SLOV, ČAKÁ NÁS DLHÁ CESTA Z KIELU DO MILÁNA, VÝJAZD NA DIAĽNICU SA BLÍŽI, TAK ZAPÍNAME TEMPOMAT A HOR SA NA VÝLET.



8.0

- + vylepšovanie schopností vodičov
- + komplexné úpravy kamiónov
- + jazdný model
- + moderská komunita dodá obsah
- stále umelá AI vodičov
- nemenné prostredie
- cena



Stojí pred nimi súboj, ktorý preverí ich schopnosti v boji medzi sebou



navzájom. V základe tu teda príbeh takmer žiaden nie je. Jednotlivé postavy majú drobné náznaky story (napríklad Heihachi, ktorý zdokonalil formulu mladosti), ale to je tak všetko. Bojovníci z rôznych hier a svetov sa tak stretnú kvôli tomu, že hľadajú výzvu, hnaní vlastnými pohnútkami a ak sa vám v ich koži podarí zvíťaziť, tak už len spokojne odchádzajú. A na koho to vlastne narazíte? V základe hry je už teraz 20 postáv, pričom ďalšie budú postupne pribúdať formou DLC, z ktorých minimálne to prvé s Kat (Gravity Rush) a Emmettom (Starhawk) je zadarmo.

Line-up otvára boh vojny Kratos, nasleduje ho papierový raper PaRappa, pretlačila sa tu aj tučnučka Fat Princess, s klaunom Sweet Toothom zažijete trochu iný cirkus, Radec zabojuje v mene Helghanu, zlodej Sly sa vás pokúsi okradnúť o čas, Nathan Drake hľadá poklad aj v pozadí tohto súboja, Cole sa zmení z dobráka na zloducha, bok po boku sa postavia dynamickí hrdinovia Ratchet a Jak, Big Daddy ochráni svoju malú sestričku,

môžete vyfackať nového Danteho z DMC, napríklad aj v podobe mladého Heihachiho, svoje čepele rozkrúti červenovlasá kráska Nariko, no umne jej sekunduje Raiden, zlatý Sackboy sa tiež vie nahnevať, vracia sa kostlivec Sir Daniel Fortesque, z Ape Escape si odskočil Spike a, samozrejme, nechýba ani maskot Toro. Každá postava bojuje po svojom, každá má vlastné špeciálne schopnosti.

Aby ste sa v hre hneď na začiatku nestratili, tak sa môžete naučiť jej základom v štyroch úrovniach tutoriálu. Okrem neho si môžete zatrénovať aj v Practice režime a potom svoje schopnosti uplatniť v sérii výziev (všeobecných aj špecifických pre jednotlivé postavy) a hlavne v Arcade režime, kde sa prebýjate zástupom protivníkov až k finálnemu súboju s bossom, ktorý je takmer zabudnutý maskot spoločnosti – Polygon Man. Bohužiaľ je Arcade režim pomerne krátky aj pomerne ľahký a rýchlo omrzí. Na znovuhrateľnosti nepridáva ani fakt, že si prechádzaním odomykáte alternatívne kostýmy a podobné bonusy.



Firma: Superbot Entertainment

Žáner: Arkáda

Našťastie nemusíte byť odkázaní len na hranie sa na vlka samotára. V režime Versus match sa súperom môžete postaviť buď to cez wi-fi alebo aj ad hoc pripojením a rozdať si to hneď s hráčom po vašom boku. Zaujímavejšie sú však možnosti turnajov online. Tu sa môžete zapojiť do hodnotených aj rýchlych zápasov. Navyše sa môžete porovnávať so zvyškom sveta v online tabuľkách. Určujete si pravidlá hier, vyhľadávanie prebieha rýchlo a ak vás aj čoskoro offline hranie omrzí, tak online má potenciál udržať vás dlhšie.

V úvode som načrtnol, že PlayStation All-Stars Battle Royale čerpá nemalú mieru inšpirácie z megaúspešnej bojovky Smash Bros. Ak ste však s touto sériou doteraz nemali tú česť, tak môžete byť mierne zmätení. Toto totiž nie je bojovka, na akú ste zvyknutí. Žiadne desiatky komb, fatality, zložité inputy či klasické zobrazenie života. Základ je jednoduchý. S vašou postavou sa môžete pohybovať, skákať a tromi základnými tlačidlami bojujete. Tie síce môžete viazať a vytvárať tak kombá, ale o nič zložité sa nejedná. Čo je niekedy možno trochu škoda. Jednoduchosť si vás síce hneď získa, no aj pomerne rýchlo omrzí. Medzi rozšírené možnosti patrí blokovanie (ktoré takmer

nepotrebuje) a používanie špeciálnej AP energie, pomocou ktorej môžete zabiť súperov. Útokmi si naplňujete meter, ktorý má tri úrovne a čím je vyššia, tým ničivejší útok vyvoláte, pričom tretia úroveň je ultimátnym ničivým mechanizmom.

Výhodou, ktorá značne pridáva na zábavnosti, je fakt, že nemusíte bojovať len proti jednému súperovi. Postaviť sa môžete až trojici a to buď každý proti každému alebo rozdelení do tímov. V takomto boji často nastáva chaos a zvlášť na malej obrazovke Vity sa môžete stratiť, no PS3 touto občasnou neprehľadnosťou trpieť nemusí. Chaosu (ale skôr tej jeho zábavnej podobe) napomáha prítomnosť zbraní z rôznych herných ikon. Na mape sa tak zrazu môže objaviť Nathanove RPG a kto ho zoberie, tak dostáva slušnú výhodu.

Skvele sú spracované jednotlivé arény, ktorých je síce len 14 (+ 6 jednoduchých tréningových), ale nízky počet kompenzuje spracovaním. Vychádzajú z hier a nie len tých, ktorých predstavitelia sa tu objavujú. Navyše skrývajú rôzne nástrahy a nebezpečenstvá. Napríklad Buzz vás môže nečakane prekvapiť kvízovou otázkou,



môže na vás zaútočiť Hydra z God of War alebo sa ocitnete vo svete LocoRoco, ktorý nie je až taký bezpečný. Tiež z toho všetkého profituje taký ten pozitívny a zábavný chaos.

GRAFIKA JE NA TAKÚTO HRU POSTAČUJÚCA, ŤAŽÍ HLAVNE Z RÔZNORODOSTI, KEĎŽE JE VYSKLADANÁ Z TÉM MNOHÝCH INÝCH TITULOV. ZVUK POTEŠÍ HLAVNE FANÚŠIKOV, KEĎŽE HUDOBNÉ MOTÍVY TAKTIEŽ ZODPOVEDAJÚ SVOJIM PREDLOHÁM A TO ISTÉ PLATÍ PRE DABING. CELKOVO JE PLAYSTATION ALL-STARS BATTLE ROYALE POMERNE VYDARENÝM KÚSKOM, KTORÝ SI BERIE MNOHO DOBRÉHO ZO SMASH BROS, NO V NIEKTORÝCH OHĽADOCH SA EŠTE MÁ ČO UČIŤ. PREZENTÁCIA JE SKUTOČNE LACNÁ, VIAC TECHNIKY BY HRE URČITE NEUŠKODILO, NIE JE PRE SAMOTÁRSKYCH HRÁČOV A ANI JEDEN NA JEDNÉHO TO NIE JE ŽIADNA EXTRA TRIEDA. NO AJ NAPRIEK TOMU SOLÍDNE ZABAVÍ, HLAVNE VĎAKA ONLINE KOMPONENTU. PRE FANÚŠIKOV SONY SA VŠAK JEDNÁ KÚSOK, NAD KTORÝM BY MALI ROZMÝŠĽAŤ.

7.0

- + online a sieťový kód
- + takmer pre každého
- + arény
- + zbrane

- lacná prezentácia
- viac techniky by neuškodilo
- offline hneď omrzí





Matúš Štrba

THE WALKING DEAD

CHLAPÍCI Z TELTALE GAMES PATRIA MEDZI MAJSTROV SVOJHO REMESLA, KEĎ JE REČ O ŽÁNRI ADVENTÚR. OD ROKU 2004 PRAVIDELNE ZÁSOBUJÚ HRÁČOV SVOJIMI KVALITNÝMI SÉRIAMI A UKAZUJÚ, AKO TREBA NARÁBAŤ S EPIZODICKÝM OBSAHOM. NAJSKÔR SI BÝVALÍ ZAMESTNANCI LUCASARTS ZÍSKALI HRÁČOV ZNOVUOŽIVENÍM DVOJICE SAM & MAX, ICH PRÍBEHY NESKÔR ROZŠÍRILI A POPRINÁŠALI AJ SVOJE VLASTNÉ VECI, NO ETABLOVALI SA AJ V SPRACOVANÍ LICENCIÍ NIEKOHO INÉHO A TO UŽ SVOJOU DRUHOU HROU – BONE. ODTIAĽ SA CEZ CSI DOSTALI K VEĽKÝM MENÁM, KTORÉ NA NÁS CHRĽIA V POSLEDNÝCH DVOCH ROKOCH.

Ich séria Back To The Future skvele nadviazala na kultovú Zemeckisovu trilógiu a ukázala, že filmová licencia pre videohru sa nemusí vždy premrhať. Od adventúr sa však chceli posunúť inam a tak prišli dva nevydarené pokusy. Jurassic Park: The Game priniesol najväčšie prispôbenie konzolám a mobilným zariadeniam, čoho výsledkom bol biedny QTE festival. Law & Order: Legacies tiež nevynikalo, ale aspoň zaujalo prácou pred súdom. Zatiaľ poslednou veľkou licenciou sú komiksy Roberta Kirkmana The Walking Dead, kde sa radšej rozhodli

vydať zlatou strednou cestou.

S prvou epizódou videohernej série The Walking Dead ste sa už na našich stránkach mohli zoznámiť. Telltale ju vydali 24. apríla s tým, že ďalšie budú nasledovať s mesačným odstupom. Nie všetko však išlo hladko a tak sa vývoj mierne natiahol. Taktiež okrem PC presiahol aj na konzoly či mobilné platformy, no tentoraz sa vyvarovali chybám obmedzujúcim hrateľnosť na úkor „pozerateľnosti“ a to pri zachovaní dojmu interaktívneho filmu, ktorého dej je iba v rukách samotných hráčov. Už to nie je len o zbesilom stláčaní, ale rozumnom dávkovaní mechanizmov a hlbšom pohľade do vnútra postáv.

Herná verzia The Walking Dead nestavia na licencií oceňovaného a čoraz populárnejšieho zombie seriálu televízie AMC, ale skôr na rovnomennej komiksovej predlohe. Berie si z nej svet, ktorý sa ocitá na pokraji zrútenia po vypuknutí zombie apokalypsy, taktiež podobné témy a charaktery a občas si vypožičia aj niektorú známú postavu. Odohráva sa na pozadí toho, čo všetci veľmi dobre poznáme a taktiež sa odohráva v štáte Georgia.



Firma: Telltale games

Žáner: Adventúra

Hlavnou postavou je Lee Everett, nad ktorým sa vznáša tieň jeho minulosti ako Damoklov meč. Je na ceste do väzenia, keď to celé vypukne. Podarí sa mu uniknúť, no vonku je to horšie, akoby bolo za mrežami. (Ne)mŕtvi číhajú na každom kroku a otázka prežitia sa vynára v každej situácii, ktorej čelíte. Ako sa v prípade každej doterajšej zombie apokalypsy ukázalo kľúčové, tak aj v tomto prípade vedie cesta k prežitiu cez vybudovanie komunity okolo seba. S ňou sú však spojené aj nemalé problémy. Každý je iný, každý chce niečo iné a nie vždy to predstavuje zájmy všetkých.

V prvej epizóde A New Day si hru len oľúkavate. Zoznamujete sa s jej princípmi, stretávate postavy a snažíte sa s nimi zbližiť, zároveň odhaliť ich pozadie, no zabezpečiť si pritom čo najlepšie postavenie. A treba podotknúť, že charaktery v hre sú viac než len zaujímavé. V priebehu svojho päťdielného dobrodružstva ich stretnete okolo 40. Niektoré sa k vám pripoja, iné sa zas len mihnú a z hlavy vám hneď vyfučia, no takmer každý tu má svoje miesto. Minimálne zo začiatku, kým

si séria drží stúpajúcu kvalitu a sľubné tempo. Vaším hlavným spoločníkom sa stane drobné dievčatko Clementine, ktoré si Lee osvojí za svoje vlastné a jeho prežitie je preňho hlavným cieľom. Ona je jediným stálym spoločníkom. Ostatní prichádzajú a odchádzajú, čo môžete často ovplyvniť aj vy sami. Zo známych postáv stretnete Glenna, Lilly Caul a vaše cesty sa pretnú aj s Hershelom a jeho synom Shawnom.

The Walking Dead vyniká nielen v ponuke rôznorodých postáv, ktoré stretávate, ale aj v budovaní vzťahu s nimi. Neostýcha sa ich behom sekundy zbaviť a je jedno, či to bol niekto blízky vášmu srdcu, alebo nie. Aj vďaka tomu sa zvýrazňuje pocit beznádeje. Niektoré odídu, iné zase prídu a znova sa opakuje kolotoč budovania vzťahov aj cez vaše rozhodnutia. Je veľká škoda, že si takto nastavenú latku hra nedrží až do konca a v závere pred vás predostiera už len klišé, prvoplánovosť a samoučelné úmrtia, ktoré sa snaží maskovať za osud.

Vrcholom snahy čo najrýchlejšie skončiť je hlavný záporák (lebo predsa len zombíci by na vygradovanie príbehu nestačili). Ten sa v sérii začne čítať už pomerne skoro a rúško tajomstva zahaľujúce jeho osobnosť vám nedá spať (alebo aspoň Leemu). Siahne na to, čo vám v tomto zúboženom svete zostalo najbližšie, no pri jeho odhalení si poviete, že by bolo lepšie, keby navždy zostal len hlasom z vysielacky. V rámci gradácie je jeho odhalenie prepadom z vrcholu pod podlahu. Vzhľadom na Leeho minulosť, všetky udalosti počas vašej cesty a všetky postavy, ktoré ste stretli, je odhalenie obyčajného cvoka sklamaním. Jeho motívy sú tak silené, až sú fádne a pôsobi, že sa do hry dostal nasilu. Zároveň sa s jeho odhalením vynoria aj otázky, na ktoré autori odpovedať nedávajú.

A vlastne toto je aj problém celej prvej sezóny (chystá sa druhá, ale táto pomerne dobre uzatvára príbeh). V úvode vás skutočne chytí. Pomaličky a postupne sa odhaľuje a vy si ju, aj jej postavy obľubujete stále viac. Kvalitatívny vrchol (čo sa týka narácie aj štruktúry) dosahuje

v tretej epizóde a potom to už len ide dole kopcom. Dovtedy zažívate skutočne silné momenty, no potom je to už len útek v ústrety koncu. Predvídateľnému, jednoduchému, uponáhľanému. Posledné dve epizódy obsahujú najviac nelogických vecí, ktoré sa dejú, pretože musia.

Najtypickejším prvkom série sú rozhodnutia a ich dopad. Postavy si pamätajú vaše jednanie a môžu vám ho neskôr oplatiť. Kladne aj záporne. No hra ide ešte ďalej a nezostáva len pri hádkach. Osud a priamo aj život postáv závisí len od vás. Niekedy ten dopad až tak nepocítite, inokedy vás zase výrazne zasiahne. Dopredu výsledok málokedy tušíte a preto môžete neskôr niektoré svoje rozhodnutia ľutovať. Hra tak nikdy neprebíha rovnako, čo je jej veľkým plusom. S takouto mocou sa určite po dohraní k hre vrátite a skúsíte to inak.

V The Walking Dead sa kladie veľký dôraz na rozhovory, na ktoré máte aj obmedzený čas. Rozhodovať sa musíte rýchlo, no aj dobre. O to



väčšia smola je, že na úkor toho všetkého v hre absentuje adventúrne puzzlovanie. Všetky problémy sú založené na použití predmetu v jasný moment. Takže len chodíte, klikáte a rozprávate sa. Ak by ste náhodou narazili na nejaký väčší problém, tak vodítka k jeho vyriešeniu sú všade navôkol. To síce môžu oceniť menej nároční hráči, no tým zbehlejším bude v hre chýbať väčšia výzva.

Vydanie na najrôznejšie platformy si však predsa len vyberá svoju daň a to v podobe krkolomného ovládania, ktoré je pravdepodobne práve na PC najhoršie. Postavy sa v hĺbke prostredia orientujú a pohybujú nemotorne, často sa môžu o niečo zaseknúť a vy ani nevidíte, kde môže byť problém. Navyše autori v nej bohato využili quick-time eventy, takže sa aj do tlačidiel natúkate o dušu.

Graficky je The Walking Dead rozporuplná. Jej komiksový štýl reflektuje to, že sa jedná o hru postavenú na základe tejto licencie. Teda z hľadiska výtvarného štýlu je to v poriadku, no sú tu technické

chyby, ktorých pôvod leží takmer v 10-ročnej technológii, aj keď ju autori mierne vylepšili. Obrisy vytŕčajú mimo postáv, mimo priestor. Hre sa nevyhli ani chyby technického charakteru. Jeden vás prinúti reštartovať hru od posledného checkpointu. Atmosférická hudba ku hre krásne sedí, poteší aj podarený dabing (väčšinu hercov môžete poznať z iných hier či napríklad z Cartoon Network), akurát tí zombíci by mohli znieť aj lepšie.

THE WALKING DEAD SA HODNOTÍ ŤAŽKO. BAVÍ A VTIAHNE. V ÚVODE PRÍJEMNE NAVNADÍ, SKVELE GRADUJE, NO POTOM TO S ŇOU IDE DOLU VODOU. PODOBNE AKO ZOMBÍCI V NEJ, TAK KU SVOJMU ZÁVERU DOKRIVKÁ. PRE FANÚŠIKOV PREDLOHY ČI SERIÁLU SA JEDNÁ O POVINNOSŤ, LEBO VEĽMI DOBRE ROZŠIRUJE ZNÁME UNIVERZUM O NOVÉ POSTAVY A ICH OSUDY. AJ OSTATNÝM MÁ ČO PONÚKNUŤ, PRIČOM NEMUSIA PREFEROVAŤ ADVENTÚRY. TERAZ ZOSTÁVA UŽ LEN ČAKAŤ NA DRUHÚ SEZÓNU A DÚFAŤ, ŽE BUDE TAK KVALITNÁ AKO PRVÉ TRI EPIZÓDY.



8.0

- + postavy
- + rozhodnutia a ich dopad
- + dabing
- + pomalá gradácia a skvelé tri epizódy
- ovládanie
- krátkosť
- prehnaná jednoduchosť a vodenie za ručičku
- slabšie posledné dve epizódy



PS3

Matúš Štrba

AIR CONFLICTS PACIFIC

SLOVENSKO SA ANI ZĎALEKA NEZARAĐUJE MEDZI VELMOCI VO VÝVOJI VIDEOHIER. SKÔR PRÁVE NAOPAK A V KVANTITE, ČASTO AJ V POČTE IMAGINÁRNYCH ÁČIEK (TEDA NIE PRIAMO KVALITE) NÁS HRAVO PREDBIEHAJÚ AJ VŠETKY SUSEDNÉ KRAJINY. DOKONCA AJ UKRAJINA. O TO VIAC POTEŠÍ, KEĎ NEJAKÝ SLOVENSKÝ TÍM NA TRH DOPRAVÍ KVALITNÝ TITUL. DÁ SA POVEDAŤ, ŽE STÁVKOU NA ISTOTU V TOMTO SMERE MÔŽU BYŤ VÝVOJÁRI Z KOŠÍC, PREDTÝM ZNÁMI AKO 3D PEOPLE, TERAZ GAMES FARM. SÚ POJMOM MEDZI LETECKÝMI AKCIAMI, V KTORÝCH SÚ AKO DOMA. ICH SÉRIU AIR CONFLICTS SNÁĎ ZVLÁŠŤ PREDSTAVOVAŤ A PO MINULOROČNÝCH TAJNÝCH MISIÁCH, KDE SME SA DOSTALI AJ DO VZDUŠNÉHO PRIESTORU BANSKEJ BYSTRICE, NÁS TENTORAZ ZAVEDÚ NAD BOJISKÁ PACIFIKU.

Nie je to však prvý výlet Games Farm do Pacifiku. Séria počas svojej šesťročnej histórie už zmapovala najznámejšie boje druhej svetovej vojny a prvýkrát sa sem pozreli v roku 2007 v Attack on Pearl Harbor. Prakticky odvtedy sa už len

držia svojho zaužívaného konceptu, ktorý rozširujú o nové nápady, aby hry pôsobili stále sviežo. A presne to je aj prípad aktuálneho dielu Air Conflicts: Pacific Carriers. Zdieľa mnoho spoločných črt so svojimi staršími súrodencami, no nezabúda ani na novinky.

Menším easter eggom od autorov je, že aj hra umiestnená do tejto časti sveta začína menším odkazom na Československo a to hneď v traileri. V hre samotnej sa už však dostávate do herného diania. To sa odvíja od roku 1938, kedy bola spustená na vodu snád' najznámejšia americká lietadlová loď, USS Enterprise, ktorá je dejiskom nielen príbehu, ale aj bojov. Nebola by to však akcia z prostredia Pacifiku, keby nezačínala útokom na Pearl Harbor. Je to už kliše, no ešte stále ako vstupná brána sa bojov tohto konfliktu spĺňa svoju úlohu.

Secret Wars zo značnej miery vsádzal na príbeh hlavnej hrdinky a jej flashbacky do minulosti. Pacific Carriers na to ide trochu inak. Príbeh v hre taktiež nájdete, no teraz pôsobí len ako rámeček, neodohráva sa v ňom priamo dej. Prvé husle,



Firma: Games Farm

Žáner: Akčná simulácia

PACIFIC CARRIERS

ako už aj názov hry napovedá, hrá prítomnosť lietadlových lodí. Tento príbeh vám teda predstaví veliteľov nie len Enterprise (Admirál Lucas Stark), ale aj japonských legiend medzi lietadlovými loďami – Akagi a Zuikaku (Hideaki Hashimoto). V koži veliteľov tak vysielate svojich pilotov do tých najznámejších bojov a následne aj preberáte úlohy týchto pilotov.

Kampaň je v Pacific Carriers rovnomerne rozdelená medzi obe strany konfliktu, pričom ešte aj tieto dve časti sa ďalej delia do dvoch kapitol. Celkovo tak ponúka slušnú nádielku misií, ktoré vás prevedú celou časovou líniou konfliktu, dočkáte sa bitky o Midway, nechýba ani Wake Island a potopíte mnoho lodí, napríklad aj Arizonu.

Do misií idete s celou letkou pilotov, pritom si môžete navoliť aj výzbroj, s ktorou podrobíte nepriateľov nemilosrdnej palbe. Munície však nemáte neobmedzené množstvo a tak treba dobre mieriť aj strieďať ovládané lietadlá, aby tie neaktívne mali čas doplniť zásoby. Vaši piloti (tí, ktorí prežijú) postupne za výsledky v boji

získavajú skúsenostné body a pomaly sa vylepšujú.

Náplni jednotlivých misií nechýba variabilita, dokonca je ešte o niečo väčšia ako tomu bolo v minulosti. Vzhľadom na zameranie je zrejmé, že okrem leteckých súbojov výraznejšiu rolu zohrá aj bombardovanie či zosielanie smrtonosných torpéd. Tieto činnosti síce nepatria k najjednoduchším a ich učenie, aj vďaka niekedy nie príliš nápomocnému zameriavaniu, vám chvíľu potrvá, no v boji to potom využijete. Okrem toho narazíte aj na hliadkované misie, v niektorých dokonca ani neovládajte lietadlo, ale delá na lodi. Naháňať sa budete aj za pozemnými a pohyblivými cieľmi. Poteší aj dĺžka misií s niekoľkými úlohami na úkor ich počtu.

S prítomnosťou celých letiek súvisí jeden celkom nepríjemný problém, ktorý v niektorých momentoch dokáže nahnevať. Umelá inteligencia ostatných pilotov na bojisku nie je oslnivá. Síce po sebe dokážu strieľať, no to je asi tak všetko. A to bohužiaľ neplatí len pre pilotov súpera, ale aj vašich vlastných. A tak, keď sa prepnete

medzi lietadlami, tak sa môžete ocitnúť aj na úplne opačnom konci mapy, lebo tu si AI lieta. Občas do vás pokojne vletí, tu však môžeme prižmúriť oko vzhľadom na povahu japonských pilotov. Celkovo však AI nie je žiaden zázrak a často si všetko musíte všetko odpracovať sami. Aspoň že neplytve muníciou.

Okrem kampane Pacific Carriers ponúka aj viacero ďalších režimov. V Survive sa ako jeden zo strelcov na lodi bránite prichádzajúcim vlnám nepriateľov, čo je variácia na populárnu hordu. Ďalej tu nájdete aj Instant Battle, kde sa podľa vlastných pravidiel vrhnete do rýchly súbojov. Samozrejmosťou je tréning, ktorý vám odhalí taje ovládania a herného systému. To isté platí aj pre možnosť znovu si zahrať už prejdené misie.

Samostatnou kapitolou je multiplayer, ktorý okrem hrania cez internet ponúka aj hranie po LAN, čo je dnes skôr vzácnosťou ako samozrejmosťou. Ten celkovo ponúka štyri

módy DM, TDM, Capture The Flag a Carrier Battle, kde dva tímy proti sebe bojujú s cieľom zničiť loď toho druhého. K dispozícii je nastavovanie pravidiel, 13 máp a hranie si môže užiť naraz osem hráčov. Rovnako ako v predchádzajúcej časti, tak aj teraz sú súboje vynikajúce, rýchle a plné napätia. Hra sprvu trpela menšími problémami, no tie sú už teraz zažehnané. Jediný, ktorý pretrval, je slabšie vyvažovanie tímov.

Air Conflicts: Pacific Carriers je skôr jednoduchšou leteckou arkádou, aj keď okrem arkádového letového modelu ponúka aj simulačný. Čo sa ovládania týka, tak si poradí s rôznymi perifériami alebo joystickmi. Postačí síce aj myška a klávesnica, no odporúčané je minimálne ovládanie gamepadom. Ovládanie je jednoduché a jeho základy si rýchlo osvojíte. Avšak s myškou je to kvôli jej „lenivosti“ trochu náročnejšie a ak si môžete vybrať, tak tejto možnosti vyhnete.



Graficky sa toho síce veľa od Secret Wars nezmenilo, modely lietadiel sú veľmi pekné a ponúkajú aj vizuálny model poškodenia, kedy vidíte otrhané krídla a podobne. Modely lodí sú o niečo slabšie, taktiež kokpity by si zaslúžili o niečo viac detailov. Prostredia sú pestršie, no aj tento raz jednoduché. Zvuky nekonkurujú filmovým ani herným trhákom, no neurazia. Hudba sa počúva veľmi príjemne. Okrem anglického poteší aj japonský dabing postáv.

AIR CONFLICTS: PACIFIC CARRIERS JE OPÄŤ VEĽMI SLUŠNOU HROU, NO NIEKOMU UŽ MÔŽE VADIŤ AŽ PRÍLIŠ VEĽKÁ PODOBNOSŤ S PREDOŠLÝMI DIELMI. HRA SÍCE PRINÁŠA AJ ZMENY, NO TREBA DAŤ ZA PRAVDU AJ PREDCHÁDZAJÚCIM TVRDENIAM. AJ TENTORAZ TO AUTOROM VYŠLO, NO V BUDÚCNOSTI BEZ VÄČŠÍCH ZMIEN UŽ NEMUSÍ. ZABAVÍTE SA VŠAK VEĽMI DOBRE A TO ONLINE AJ OFFLINE, ZVLÁŠŤ AK PRED SIMULÁCIOU PREFERUJETE JEDNODUCHŠIE LIETANIE.

7.5

- + chytľavá hrateľnosť
- + rozšírenie o lietadlové lode
- + variabilita misií a kampane
- + MP, ktorý zabaví
- + nízke nároky
- AI
- ovládanie myškou
- slabšia grafika pozemných objektov





PS3

Matúš Štrba

LITTLE BIG PLANET

SONY ZBROJÍ. TENTO ROK SVOJIM PRIAZNIVCOM NEPRINIESLI ŽIADEN JASNÝ HIT. NIEKTORE VYŠLI MINULÝ ROK A INÉ SA ZAS PRESUNULI AŽ NA TEN ĎALŠÍ, TAKŽE HRÁČI SMÄDNÍ PO VEĽKÝCH EXKLUZIVITÁCH SA MUSELI USKROMNIŤ. BOLO TU SÍCE JEDINEČNÉ JOURNEY ČI CHYTĽAVÝ LITTLEBIGPLANET KARTING, NO TÝMTO HRÁM CHÝBALO SILNÉ MENO AKO UNCHARTED. ABY VŠAK SVOJICH VERNÝCH POTEŠILI, TAK SA ROZHODLI PRÍŠŤ S NIEČÍM INÝM A TAK TROCHU AJ NEČAKANÝM. S NIEČÍM, KDE JE Z KAŽDÉHO (ICH) ROŽKU TROŠKU.

Nejedná sa však o veľký titul a recept je skutočne veľmi jednoduchý. Stačilo sa len inšpirovať u Nintendo a priniesť na trh vlastnú verziu obľúbenej série Smash Bros. Koniec koncov veď hemá divízia Sony má za sebou taktiež slušnú históriu a toľko postáv, z ktorých by sa dala vyskladať bláznivá a jednoduchá párty bojovka. Hemý systém mali prakticky na dlani, známych postáv toľko, že niektoré z nich ani neprešli

výberovým konaním, takže úspech sa už musí dostaviť sám. Alebo bude v niečom zádrhel?

PlayStation All-Stars Battle Royale (lebo jednoduchý názov by bol príliš mainstreamový) je snáď najväčším Sony crossoverom doteraz a navyše pridáva aj postavičky, ktoré priamo nie sú pod ich krídlami. Preto je možno aj trochu škoda, že túto možnosť a priestor nevyužili na to, aby jednotlivé univerzá viac prepojili a ožili nejakým príbehom či vzájomnými odkazmi. Bohužiaľ sa v tomto ohľade moc nepochlapili a tento potenciál nechávajú pomerne málo využitý.

Postavy, ktoré k životu priniesli štúdiá Sony, či iné v spolupráci s nimi, boli vždy veľkými bojovníkmi, ktorí zažívali tie najneuveriteľnejšie dobrodružstvá. Či už sa jedná o Nathana Drakea, ktorý zásobovaním múzeí pokladmi konkuruje veteránovi Indianovi Jonesovi, Krata, ktorý zvrhol božstvá Olympu či napríklad aj „papierového“ raperského psa PaRappa, ktorý sa rapom musel prebojovať až k srdcu svojej vysnenej.



Firma: United Front

Žáner: Racing

69

KARTING

Nie len pred nimi, ale aj pred ostatnými teraz stojí výzva väčšia ako tie, ktoré zažili doteraz.

Stojí pred nimi súboj, ktorý preverí ich schopnosti v boji medzi sebou navzájom. V základe tu teda príbeh takmer žiaden nie je. Jednotlivé postavy majú drobné náznaky story (napríklad Heihachi, ktorý zdokonalil formulu mladosti), ale to je tak všetko. Bojovníci z rôznych hier a svetov sa tak stretnú kvôli tomu, že hľadajú výzvu, hnaní vlastnými pohnútkami a ak sa vám v ich koži podarí zvíťaziť, tak už len spokojne odchádzajú. A na koho to vlastne narazíte? V základe hry je už teraz 20 postáv, pričom ďalšie budú postupne pribúdať formou DLC, z ktorých minimálne to prvé s Kat (Gravity Rush) a Emmettom (Starhawk) je zadarmo.

Line-up otvára boh vojny Kratos, nasleduje ho papierový raper PaRappa, pretlačila sa tu aj tučnučka Fat Princess, s klaunom Sweet Toothom zažijete trochu iný cirkus, Radec zabojuje v mene

Helghanu, zloděj Sly sa vás pokúsi okradnúť o čas, Nathan Drake hľadá poklad aj v pozadí tohto súboja, Cole sa zmení z dobráka na zloducha, bok po boku sa postavia dynamickí hrdinovia Ratchet a Jak, Big Daddy ochráni svoju malú sestríčku, môžete vyfackať nového Danteho z DMC, napríklad aj v podobe mladého Heihachiho, svoje čepele rozkrúti červenovlasá kráska Nariko, no umne jej sekunduje Raiden, zlatý Sackboy sa tiež vie nahnevať, vracia sa kostlivec Sir Daniel Fortesque, z Ape Escape si odskočil Spike a, samozrejme, nechýba ani maskot Toro. Každá postava bojuje po svojom, každá má vlastné špeciálne schopnosti.

Aby ste sa v hre hneď na začiatku nestratili, tak sa môžete naučiť jej základom v štyroch úrovniach tutoriálu. Okrem neho si môžete zatrénovať aj v Practice režime a potom svoje schopnosti uplatniť v sérii výziev (všeobecných aj špecifických pre jednotlivé postavy) a hlavne v Arcade režime, kde sa prebýjate zástupom protivníkov až k finálnemu súboju s bossom, ktorý je takmer zabudnutý maskot

spoločnosti – Polygon Man. Bohužiaľ je Arcade režim pomerne krátky aj pomere ľahký a rýchlo omrzí. Na znovuhrateľnosti nepridáva ani fakt, že si prechádzaním odomykáte alternatívne kostýmy a podobné bonusy.

Našťastie nemusíte byť odkázaní len na hranie sa na vlka samotára. V režime Versus match sa súperom môžete postaviť buď to cez wi-fi alebo aj ad hoc pripojením a rozdať si to hneď s hráčom po vašom boku. Zaujímavejšie sú však možnosti turnajov online. Tu sa môžete zapojiť do hodnotených aj rýchlych zápasov. Navyše sa môžete porovnávať so zvyškom sveta v online tabuľkách. Určujete si pravidlá hier, vyhľadávanie prebieha rýchlo a ak vás aj čoskoro offline hranie omrzí, tak online má potenciál udržať vás dlhšie.

V úvode som načrtnol, že PlayStation All-Stars Battle Royale čerpá nemalú mieru inšpirácie z megaúspešnej bojovky Smash Bros. Ak ste však s touto sériou doteraz nemali tú česť, tak môžete byť mierne zmätení. Toto totiž nie je bojovka, na akú ste zvyknutí. Žiadne desiatky komb, fatality, zložité inputy či klasické zobrazenie života. Základ je jednoduchý. S vašou postavou sa môžete pohybovať, skákať a tromi základnými tlačidlami bojujete. Tie síce môžete viazať a vytvárať tak kombá, ale o nič zložité sa nejedná. Čo je niekedy možno trochu škoda. Jednoduchosť si vás síce hneď získa, no aj pomerne rýchlo omrzí. Medzi rozšírené možnosti patrí blokovanie (ktoré takmer nepotrebuje) a používanie špeciálnej AP energie, pomocou ktorej môžete zabiť súperov. Útokmi si naplňujete meter, ktorý má tri úrovne a čím je vyššia, tým ničivejší útok vyvoláte, pričom tretia úroveň je ultimátnym ničivým mechanizmom.

Výhodou, ktorá značne pridáva na zábavnosti, je fakt, že nemusíte bojovať len proti jednému súperovi. Postaviť sa môžete až trojici a to buď každý proti každému alebo rozdelení do tímov. V takomto boji často nastáva chaos a zvlášť na malej obrazovke Vity sa môžete stratiť, no PS3 touto občasnou neprehľadnosťou trpieť nemusí. Chaosu (ale skôr tej jeho zábavnej podobe) napomáha prítomnosť zbraní z rôznych herných ikon. Na mape sa tak zrazu môže objaviť Nathanove RPG a kto ho zoberie, tak dostáva slušnú výhodu.

Skvele sú spracované jednotlivé arény, ktorých je síce len 14 (+ 6 jednoduchých tréningových), ale nízky počet kompenzuje spracovaním. Vychádzajú z hier a nie len tých, ktorých predstavitelia sa tu objavujú. Navyše skrývajú rôzne nástrahy a nebezpečenstvá. Napríklad Buzz vás môže nečakane prekvapiť kvízovou otázkou, môže na vás zaútočiť Hydra z God of War alebo sa ocitnete vo svete LocoRoco, ktorý nie je až taký bezpečný. Tiež z toho všetkého profituje taký ten pozitívny a zábavný chaos.

GRAFIKA JE NA TAKÚTO HRU POSTAČUJÚCA, ŤAŽÍ HLAVNE Z RÔZNORODOSTI, KEĎŽE JE VYSKLADANÁ Z TÉM MNOHÝCH INÝCH TITULOV. ZVUK POTEŠÍ HLAVNE FANÚŠIKOV, KEĎŽE HUDOBNÉ MOTÍVY TAKTIEŽ ZODPOVEDAJÚ SVOJIM PREDLOHÁM A TO ISTÉ PLATÍ PRE DABING. CELKOVO JE PLAYSTATION ALL-STARS BATTLE ROYALE POMERNE VYDARENÝM KÚSKOM, KTORÝ SI BERIE MNOHO DOBRÉHO

ZO SMASH BROS, NO V NIEKTORÝCH OHĽADOCH SA EŠTE MÁ ČO UČIŤ. PREZENTÁCIA JE SKUTOČNE LACNÁ, VIAC TECHNIKY BY HRE URČITE NEUŠKODILO, NIE JE PRE SAMOTÁRSKYCH HRÁČOV A ANI JEDEN NA JEDNÉHO TO NIE JE ŽIADNA EXTRA TRIEDA. NO AJ NAPRIEK TOMU SOLÍDNE ZABAVÍ, HLAVNE VĎAKA ONLINE KOMPONENTU. PRE FANÚŠIKOV SONY SA VŠAK JEDNÁ KÚSOK, NAD KTORÝM BY MALI ROZMÝŠĽAŤ.



8.0

- + možnosti kreovania
- + hudba a Fryov dabing
- + grafika
- + zaručený prísun nového obsahu
- + multiplayer

- krátka kampaň
- niektoré minihry sú slabšie
- problémy so serverom
- menšie chybičky

HRAJTE SA INAK



PSVITA.
PlayStation.Vita



SONY
make.believe

WONDERBOOK BOOK OF SPELLS

WONDERBOOK: BOOK OF SPELLS NESKRÝVA POTENCIÁL, ŽE BY CHCEL BYŤ HROU DEFINUJÚCOU HRANIE S MOVE. NIEČO, ČO INDE NEZAŽIJETE. ETALÓN TECHNOLOGIE OVLÁDAČA SO SVETELNOU GULOU. A INOVATÍVNOU PERIFÉRIOU V PODOBE VEĽKEJ MODREJ KNIHY, KTORÚ MÁTE POLOŽIŤ NA DLÁŽKU A ZAČAŤ SLEDOVAŤ DIVY PRIAMO Z AUGMENTED REALITY. VYZBROJENÝ LICENCIOU OD J.K. ROWLINGOVEJ A VLASTNÝM PRÍBEHOM ZO SVETA HARRY POTTERA CHCE LÁMAŤ PREDAJNÉ REBRÍČKY. NO NEMÁ TO ĽAHKÉ.

V prvom rade je Wonderbook citeľne náročnejší na priestor a miestami žiada viac plácu ako konkurenčný Kinect, hoci budete iba sedieť na zadku. Na hranie potrebujete tri periférie – PS Eye kameru, hlavný ovládač Move a interaktívnu knihu. Wonderbook je hra náročná na priestor pred televízorom kvôli kalibrácii kamery a svetlo. Zatiaľ čo iné Move tituly (Medieval Moves, LOTR: Aragon's Quest) sa dali hrať bez problémov aj v tme, Wonderbook je ideálne hrať počas dňa. V opačnom prípade treba zažať svetlo, nočné lampy a vysvietiť dostatočne miestnosť. Netreba sa báť, že by zanikol zážitok z hry, naopak, svetlo je esenciálne, aby sa realita do hry preniesla dostatočne.

Keď máte ideálne podmienky a svetlo, kniha s augmented reality funguje výborne. Len nesmiete byť príliš blízko k TV, inak sa zmení na rozmazané plôšky. Keď sedíte v optimálnej pozícii, na obrazove sa objaví krásna koláž – magické okolie, do ktorého zapadne vaša obývačka (niekedy nádherne štylizovane, napríklad moje zadné reproduktory domáceho kina blčia ako fakle) a v popredí interaktívna kniha, na ktorej sa črtajú obrazce, ostré objekty slúžia ako časti menu a interaktívne symboly vám umožňujú vstúpiť do knihy. Je to skutočne krásna a funkčná technológia. Jedna vec je neodškriepiteľná – táto kombinácia PS Eye, Move, Augmented Reality a modrej knihy funguje a Sony trafila do čierneho.

Najprv si môžete vyskúšať ľahké kúzlo, malú ohnivú guľu – kam namierite, tam smeruje. Potom sa konečne začnú otvárať strany knihy a štartuje príbeh. V centre pozornosti je titulná kniha kúziel, ktorá patrí Mirande Goshawk. Nečakajte nejakého výrazného hlavného hrdinu, tým ste predsa vy. Wonderbook je rozdelený na päť kapitol, pričom každá sa ešte môže deliť na dve časti. Cieľom hry však nie je paradoxne podávať príbeh – sústreďí sa na titulné kúzla, ktoré vám postupne chce predstaviť, vysvetliť ich pôvod a vyplniť zdanlivo prázdne či ešte nevypovedané tajomstvá zo sveta Harry Pottera. Alebo inak, zatiaľ čo

Firma: SCE London Studios

Žáner: Pánty hra



Harry Potter for Kinect je kolekcia minihier zo sveta ôsmich filmov a dokážete sa stotožniť s hociktorou scénou, Wonderbook je skôr edutainment, zábavné rozprávanie o zákulisí a príhodách z veľkého sveta. Na starých známych zabudnite.

Ak akceptujete tento fakt, čaká vás päť - až šesťhodinové putovanie s knihou na nohách či na dlážke, ktoré je naplnené objavovaním kúziel a ich praktickou skúškou. Hneď v prvej kapitole sa máte zoznámiť so štvoricou kúziel. Funguje tak, že najprv vás zoznami s ohnivou guľou a potom porozpráva ako kúzla fungujú. Vzápätí vás hra vyzve, aby ste obrátili stránku na Wonderbooku a na obrazovke sa objaví úplne iný segment kapitoly. Na ľavej strane spravidla čaká precvičovanie kúzla, na pravej možnosť zhliadnuť krátky príbehový kus o tom, ako kúzlo vzniklo, či čo sa s ním stalo.

Ani počas sledovania príbehu však nie ste ochudobnení o interakciu – vašou úlohou je pretáčať text (stačí posunúť Move ovládač doľava či doprava) alebo dopĺňať slová do viet (rovnako namierite na slovo a pohybom ho potvrdíte). Wonderbook nemá veľký zmysel pre iróniu, slová sú nalinkované a vy sa akože máte trafiť do správneho textu a nemôžete si len tak vymýšľať bláznivé texty s ostatnými slovami. Škoda, takto by vznikla možnosť tvorby príbehu. Miesto nej ho iba podľa vopred danej šablóny máte vyplniť. Ale ako rozšírenie interaktívnej knihy je to dobrý nápad.

Drobný problém nastane v neskorších kapitolách, keď zistíte, že J.K. Rowlingová nedodala poriadny príbeh, ale iba také rozšírenie sveta. (Zrejme preto sa hra odvoláva hneď na začiatku na profil a projekt Pottermore). Pre silnejší pocit z hry sa skutočne môžete zapojiť aj k jednej zo štyroch fakúlt Rokfortu a zbierať body či rozličné stratené predmety. Hoci, úprimne, táto zložka do interaktívnej knihy je napasovaná skôr pre „správny pocit z videohry“ ako by výrazne rozšírila čítanie a interakciu. Jasné, knihu treba občas oprášiť, naliať na ňu vodu, odstrániť z nej listy či piesok, a tak sa o ňu starať. Ako staršiemu hráčovi mi chýbal dejový tmel, prečo by som to mal vlastne robiť, ak teda pominiem prirodzenú chuť dočítať knihu do konca. Niekedy som





sa pristihol, že Rowlingová mohla radšej ísť cestou rozšírenia predchádzajúcich kníh o Harry Potterovi. Alebo mohli autori splasiť licenciu a vytvoriť jej paralelný dej.

Stále mám pocit, že najskôr bolo technologické demo zložené z tucta kúziel a menších aktivít a neho sa zrodila hra. Kúzla sa čarujú prirodzene a využívajú presnosť Move, Book of Spells môžeme pokojne pasovať za najlepšiu čarodajnícku hru, ktorá porazí Sorcery, Medieval Moves, Fable: The Journey, Harry Pottera na Kinecte i Wii. Mágia žije, no v podobe interaktívnej príručky sveta. Aspoň na chvíľku sa objavujú aj sekundárne využitia kúziel – pre levitovanie predmetov, strihanie stromov či získanie mincí od zlodějov. A na konci každej kapitoly prichádza test, kde môžete využiť všetky štyri kúzla.

To najlepšie si Wonderbook necháva na koniec a je to zvláštne zistenie. Po prvej kapitole, ktorá pripomína skôr väčší tutoriál, trojici kapitol medzi nimi, kde sa venujete ďalším kúzlam a menším aktivitám, prichádza veľké finále, kde sa zrazu rozbieha väčšia porcia deja i úloh. Na scénu príde váš Patronus, chránite dedinu a vzdorujete útoku Dementorom či vlkolakom. Až tu využijete kúzla naplno a majú i dejový zmysel. A potom hra skončí. Prečo nedostala každá kapitola aspoň trochu silnejší dejový základ ako finále, je mi záhadou. Zrejme môže za to krátke časové obdobie vyhradené pre vývojárov či Rowlingovú na zakomponovanie obsahu. Pretože technológia funguje, iba obsahu je menej.

Podľa očakávaní je Wonderbook interaktívna kniha a keď má rozprávať príbehy, musíte ich aj počúvať alebo čítať, pretože jednoduchým klikaním na stránky sa k slovám nedostanete. Audiovizuálne je Wonderbook zvládnutý výborne – napríklad keď rozpráva príbeh o levitujúcom kúzle, objaví sa divadelná opona v centre obrazovky a nad ňou bežia titulky svietiace rozličnými farbami (kľúčové slová sú modré, zvyšok ružovofialový) a v strede sa odohráva divadelné prerozprávanie príbehu.

Do toho rozprávač ukázkovým hlasom číta slová. Osobne si

viem celkom dobre predstaviť, že mladší hráči sa môžu týmto spôsobom učiť aj cudzí jazyk. Niektoré pasáže sú však zložité (pochybujem, že 8-ročný hráč bude poznať výrazy ako national anthem a na prvý šup ich doplní do rozprávaného textu). Rozprávač je príjemný a priamo vás núka k dopĺňaniu slov do textu či povzbudzuje, ak sa vám nedarí. Aj v tomto smere Wonderbook boduje.

Novinka prichádza na slovenský trh aj v lokalizácii, ale v českom jazyku. To je na jednej strane vítaný fakt, na druhej strane však budete sčasti súperiť s inými výrazmi, pretože svet Harry Pottera má žiaľ v češtine, aj slovenčine odlišné výrazy. Takže hoci sa okolo deja z filmov či kníh Harry Pottera priamo netočí, občas sa vám pripomenie. No mladším či starším čitateľom na prvý raz nemusí zasvietiť v hlavičke kontrolka, že toto je niečo, čo už z kníh poznám. Iste, anglickí knihomoli majú výhodu a kontinuitu, no slovenskí máličko narazia. Pokiaľ nečítali knihu v češtine. Snaha lokalizovať sa rozhodne cení, akurát tento lokálny aspekt nie je podchytený.

WONDERBOOK: BOOK OF SPELLS JE ROZHODNE ZAUJÍMAVÝ A ORIGINÁLNY PREDVIANOČNÝ ZÁŽITOK. JE ZAUJÍMAVÉ VIDIEŤ, AKO SONY VYTVORILO VÝBORNÚ PERIFÉRIU, INTERAKTÍVNA KNIHA FUNGUJE A VIEM SI PREDSTAVIŤ TUCTY PRÍBEHOV, AKO BY SA DALA VYUŽIŤ. LENŽE NA TO BY POTREBOVALA SILNEJŠÍ DEJ, LEPŠIE AUTORSKÉ ZÁZEMIE AKO IBA ZNÁMU LICENCIU A SKÔR ENCYKLOPEDICKÉ PODANIE. PRETOŽE TU A TAM HRA UKÁŽE SVOJ POTENCIÁL, MOVE FUNGUJE SNÁŽ TAK DOBRE AKO NIKDY PREDTÝM, NO OBÁVAM SA, ŽE JE LIMITOVANÁ PRE HRÁČOV OD 6 DO 11 ROKOV. OSTATNÝCH MÔŽE TOTIŽ PARADOXNE UNUDIŤ SKÔR AKO PRÍDU PO SLABŠÍCH PIATICH HODINÁCH DO PEKNÉHO FINÁLE.





6.5

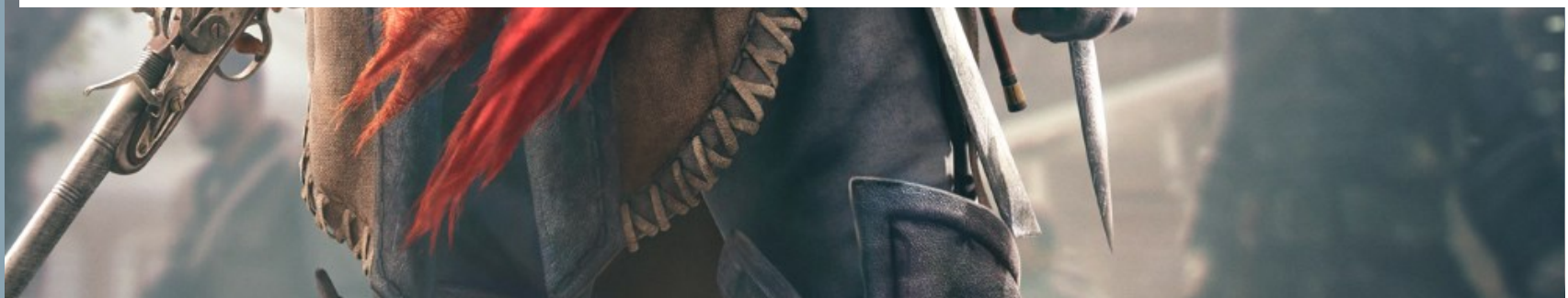
- + výborná interakcia s vaším prostredím a knihou
- + presné ovládanie cez Move
- + veľa detailov pre fajňšmejkróv
- + kvalitná prvá a posledná kapitola
- príliš krátke a ľahké
- málo obsahu
- slabší a občas nezáživný dej
- česká lokalizácia pre najmenších



VITA

Pavol Buday

ASSASSINS CREED 3 LIBERATION



ASSASSIN'S CREED SA DOSTALA DO POZÍCIE, KAM SA KAŽDÁ VEĽKÁ SÉRIA RAZ DOSTANE. AJ CALL OF DUTY BO LA RAZ MILOVANÁ. JE TAK VEĽKÁ, ŽE SA STÁVA JEDNÝM Z HLAVNÝCH ZDROJOV PRÍJMOV PRE JEJ MAJITEĽA A SÚČASNE JE TAK DÔVERNE ZNÁMA, ŽE ZÁSTUPY HRÁČOV SÚ OCHOTNÍ SI NA ZÁPÄSTIA PRIMONTOVAŤ VYSKAKOVACIE KUCHYNSKÉ NOŽE A VYRAZIŤ NA KRÍŽOVÚ VÝPRÁVU PROTI ODPORCOM. V PRÍPADE ASSASSIN'S CREED TO UŽ DÁVNO NIE JE LEN TENKÁ ČIARA MEDZI LÁSKOU A NENÁVISŤOU.

Existuje totiž spojitosť medzi sympatiami prechovávanými k najprominentnejšej značke Ubisoftu a schopnosťou zažmúriť jedno alebo obe oči nad rezervami, ktoré bohužiaľ neospravedlní typické "Ved', ved' mňa to bavilo!" Assassin's Creed 3: Liberation je obeťou pokusu o priamy prepis hrateľnosti a otvoreného sveta z veľkých konzol na prenosné zariadenie. Otázkou je, ako veľmi milujete sériu, že jej dokážete odpustiť tak kolísajúci framerate, že handheld PS Vita sa zadýcha aj pri rolovaní titulkov?

Liberation má niekoľko prvenstiev ako jej veľký brat Assassin's Creed 3. Vôbec po prvýkrát sa objavuje v hre ženská hlavná hrdinka a odohráva sa celá na americkom kontinente, konkrétne v južanských kolóniách, v Louisiane, v New Orleans, kde sa dávajú do pohybu plány v odvekom boji zabijakov proti templárom. V žilách Aveline de Gradpré koluje takisto ako v našom indiánskom kamarátovi krv miešanca. Po otcovi zdedila francúzsky šarm a obrovské majetky a z matkinej strany zase spoznala tvrdý život otrokyne.

Identity dvoch svetov využíva vo svoj prospech a pre vyššie ciele neváha použiť aj ženské zbrane. Aveline má bohatú garderóbu kostýmov, po prvýkrát sa môže prezliecť a po uliciach prechádzať ako otrokyňa, dáma alebo zabijak. Trojica identít jej poskytuje inú sadu schopností, no potenciál nie je využitý natoľko, aby ste ich vymieňali a prehodnocovali ich prednosti. Zmena kostýmov je povinná nie voliteľná, oberá tak hráča o rozhodnutia, či oklamať strážu šarmom dámy

alebo sa vyškríabať po streche a zapadnúť do davu služobníctva starajúceho sa o panstvo.

Prísne nalinajkovaná kampaň neprikladá veľkú váhu improvizácii. Ciele sú jasne definované a úlohy prispôbené malému formátu handheldu. Obyčajne sa nevetvia a jedna za druhou odsýpa v pomerne vysokom tempe diktovanom príbehom. Liberation sa šikovným spôsobom zbavuje postavy v budúcnosti prežívajúcej myšlienky svojho predka v minulosti, dej drží v opratoch Abstergo. Rozprávanie s falošnými stopami a prekrúcaním udalostí po vstupe hackera do hry, ktorý vám chce ukázať, čo sa v skutočnosti stalo, získava nevídaný rozmer. Núkali sa tu dva odlišné pohľady, ako aj množstvo zvrátov, no tie dali prednosť rýchlemu napredovaniu, ako keby sa chceli zbaviť zodpovednosti a vyrozprávať príbeh zabijaka čím skôr. Aveline sa tak nezastaví a cestuje hore dolu medzi mestom New Orleans a močariskom (divočinou), kde pričuchne k umeniu zabijakov. Jej zasvätenie do tajomstiev je tak rýchle, že si ho ani nevšimnete a tempo tak vražedné, že sa misie začnú zlievať do jednej. Príbeh sa odmieta venovať hlbšie aj najzaujímavejšej postave v sérii Assassin's Creed. Sociálne rozdiely medzi bohatými a chudobnými alebo minulosť otrokyne sú povrchne odbité a zameriava sa hlavne na odstraňovanie prekážok, problémom kolónií, obchodu a korupcii, s ktorou pomôže aj Connor.

Assassin's Creed 3 nám ukázal, že lineárne podávaný príbeh je zaujímavejší pre epické momenty, ale stojí tak trochu v ceste otvorenému svetu s vedľajšími aktivitami. Liberation úplne ignoruje lov a naplnenie divočiny misiami, ktoré chcú po vás viac ako len plienenie hniezd aligátorov alebo vyčistenie táborov s banditmi. V meste to nie je o nič ružovejšie, je tu však oveľa viac poschovávaných pokladov, stránok z denníka aj misií, kde sa musíte postarať o zlikvidovanie konkurencie. A práve tieto v nami testovanej verzii bolo nemožné splniť kvôli nepríjemnej chybe zabráňujúcej dokončenie úlohy. Po zlikvidovaní cieľa ho nebolo možné okradnúť, čo bolo pre misiu kľúčové.



TRAILER

Otvorený svet je pre Vítu obrovským orieškom. Ubisoft do hry vložil obrovské množstvo objektov a postaral sa o to, aby zabíjak nebol limitovaný voľnosťou pohybu. Môžete tak ľubovoľne skákať po strechách, behať po uliciach alebo loziť po vežiach a synchronizovať mapu. Engine však dáva handheldu zabrat'. Či už ide o naháňačky, alebo vykresľovanie do diaľky, dochádza ku kolísaniu frameratu, čo najviac bolí v bojoch, kedy sa oneskorujú zvuky, postava reaguje so značnou odozvou, alebo sa úplne vypínajú skripty AI. Často ste aj svedkami, keď sa strážne spokojne dívajú ako kántrite kolegov alebo ich oberáte o zásoby meter od nich.

Liberation má však aj problémy s mapou, z ktorej miznú značky, chybné sa zakresľujú pozície nepriateľov alebo sa aktivujú miniúlohy s kradnutím cenností pre iný kostým ako máte oblečený. Nie je tak možné znížiť ostrahu zabitím svedkov alebo strhnutím plagátov a strážne máte neustále v päťách. Ubisoft sa do hry snažil zakomponovať aj dotykové ovládanie, využívanie gyroskopov či kamery. Jeho integrácia pôsobí silene a až na odhaľovanie tajných správ pomocou kamery v dokumentoch sa o všetko postaráte pohodlnejšie kontextovými tlačítkami.

Liberation si z konzolovej verzie Assassin's Creed 3 berie brutálny súbojový systém. Aveline sa dokáže oháňať dvomi sečnými zbraňami, strieľať z dvoch pištolí naraz, používať muškety, aj sekáčky na cukrovú trstinu a zabíjať mimoriadne krvavým spôsobom. Za Connorom nezaostáva ani výbavou, dostala do vienku fúkačku s otrávenými šípkami, bič na prítiahnutie nepriateľov aj elegantnú strelnú zbraň schovanú v slnečníku, samozrejmosťou je sekera a dýky. Náplň misií nevybočuje zo zabehnutej rutiny zabíjakov, ale nájdete tu niekoľko zaujímavých momentov s potápaním v podzemných jaskyniach, bránenie plte alebo prepád čaty zo stromov v divočine. V Liberation sa vrátilo naspäť lozenie po vežiach a vysokých stromoch, nad ktorým treba aj trochu rozmýšľať.

Prenosná verzia nezdedila manažovanie zabíjakov a vysielanie po okolitých štátoch, ale o plnenie pokladnice sa stará obchodná spoločnosť s nákupom a predajom tovaru a rozširovaním flotily plachetníc a lodí. Je to veľmi príjemný prídavok, bohužiaľ nie je prístupný kedykoľvek, ale musíte sa vždy vracáť do svojho sídla, čo sťažuje fakt, že na

mape sa nedá využiť zrýchlený presun. A jeho kvality oceníte až keď prehryznete neprehľadný interface. Doplnkom je aj multiplayer v podobe stolovej hry s obsadzovaním štátov na mape sveta. Nejde však o komponent, ku ktorému sa budete opakovane vracáť.

AKO JEDNA Z MÁLA HIER PRE HANDHELD MÁ LIBERATION VYNIKAJÚCU HUDBU A PO UNCHARTED IDE O ĎALŠIU, NA KTORÚ JE RADOSŤ POZERAŤ. TECHNICKY VŠAK POTREBUJE NIEKOĽKO UPDATOV, ABY SA VYROVNALA SVOJIM VYLADENÝM A OBSAHOV NATRIESKANÝM PREDCHODCOM. UBISOFT SA V ASSASSIN'S CREED 3 LIBERATION POKÚSIL O PRIAMY PREPIS VEĽKEJ SÉRIE, PRETOŽE VITA NÚKALA VÝKONOVÝ POTENCIÁL DOSTAČUJÚCI NA UTIAHNUTIE OTVORENÉHO SVETA. NIE JE BEZCHYBNÝ, NAVYŠE VEĽA VEČÍ JE RIADENÝCH HROU. AK AJ MÁTE NIEKOHO ZABIŤ, IDE TO VŽDY IBA JEDNÝM SPÔSOBOM. TRADIČNÚ HRATEĽNOSŤ NAHRADILA LINEÁRNA STAVBA, ČO NIE JE NA ŠKODU, ALE NEVYUŽITIE HĽBKY PODÁVANIA PRÍBEHU AKO AJ SAMOTNEJ POSTAVY SÚ DÔVODMI, PREČO PÔSOBÍ UPONÁHLANÝM DOJMOM.

6.0

- + grafika a množstvo detailov vložených do hry
- + hudba
- + Aveline a jej zbraňový arzenál

- nevyužitý potenciál otvoreného sveta
- príbeh sa poriadne nevenuje rozprávaniu zo strany Absterga ani postave
- množstvo chýb
- rovnaká stavba misií



Michal Korec



PS3

007 LEGENDS

AKÁ BOLA NAJLEPŠIA BONDОВKA, KTORÚ STE HRALI? PÁR PAMÄTNÍKOV VYSTRELÍ GOLDENEYE, INÍ SKÚSA ČO SI ZEA PRODUKCIE MINULEJ DEKÁDY (NIGHTFIRE ČI EVERYTHING OR NOTHING) A RECESISTI DAJÚ NO ONE LIVES FOREVER, KTORÁ SKÔR VZDÁVA LA HOLD BONDОВKÁM AKO BY SKUTOČNOU BOLA. ALE POKIAĽ IDE O VIDEOHRU AKO MÉDIUM, KTORÉ BY ZACHYTILO SPRÁVNY DUCH AGENTA JE VELÍCENSTVA, DEJ ISVŽNÉ AKČNÉ SCÉNY, PREDVLAŇAJŠÍ BLOOD STONE MAL K NEMU ASI NAJBĽIŽŠIE PREDSTAVA, ŽE BY MAL ROVNAKÝ DISTRIBUTOR DAŤ DOKOPY NOVÚ HRU K 50. VÝROČIU SÉRIE BOLA ZAUJÍMAVÁ, ROVNAKO AJ PREPOJENIE SO SÚČASNÝM BLOCKBUSTEROM SKYFALL.

Pri tejto príležitosti sa rozhodol Activision vymeniť štúdio (žiaľ, Bizarre Creations za Eurocom) a zložiť dej zo šiestich známych filmov a prepojiť ich do jedného celku. Šťastí paradoxná misia, pretože v každom hral Bond iný herec a odohráva sa aj v inej dekáde, no na druhej strane slúbná premisa - začne v úvodnej scéne Skyfallu po zásahu Bondu, ktorý padá do vody, postupne si spomína na jednotlivé misie a takto môžete odohrať päť príbehov a vždy je v

hlavnej roli Daniel Craig. Akurát pozorná pripojenie na internet, nový Skyfall je iba v DLC podobe.

Úprimne, podarilo sa to iba spoločne. Pokiaľ máte napozieraných šesť filmov, ktoré sa dostali do 007 Legends, čaká vás množstvo zaujímavých a pamätných scén. Pre značkovú sériu ide o solídnu prehliadku známych vrážd, prestreliek, krásnych žien, zloduchov i vedľajších postáv. Casting je pomerne kvalitný a s niekoľkými výnimkami všetky charaktery kopírujú filmové predlohy - tešiť sa nemožno napríklad na Halle Berry ako Jinx. Ale ostatní prišli v plnej paráde a dokonca aj prepožičali hlas svojim postavám. Pre vychutnanie správnej atmosféry je vítaná najmä Judi Dench v úlohe M. Daniel Craig sa na dabing opäť raz vybodol.

Pokiaľ sériu bondoviek sledujete posledných dvadsiť rokov, bude pre vás hranie trochu zmätené. Dve tretiny epizód totiž nebudete poznať a možno vám niektoré kroky zloduchov budú pripadať až príliš archaické (do súčasnej hry sa nehodia). Hoci budete nimi predchádzať bez problémov, z dejových útržkov si asi len ťažko poskladáte výslednú mozaiku. V tomto smere škodí všetkým epizódami ich minimálna dĺžka, sotva nájdete jednu, ktorá by trvala



aspoň hodinu, čo je pri porovnaní s celovečernými filmami problém. Hra sa snaží zhutniť filmy na menej ako polovičnú dĺžku - a hoci akcia ostáva zachovaná, pridáte akurát o kúzelné dialógy či vedľajšie línie filmov.

Celý nápad na najlepšie legendy 007 tak ostáva trestuhodne nevyužitý. K dispozícii bolo 23 častí série, z ktorých si autori mohli vybrať a vytipovať štvrtina je síce fajn, no spracovanie už odľáknuť. Prirodzene sa tento aspekt odrazil aj na výslednej dĺžke hry: menej ako 6 hodín. Prečo netvá každá epizóda aspoň dve-tri hodiny ako film? Prečo ho nedokáže rozšíriť o akciu ešte viac predĺžiť? Keď sa už autori i scenáristi pachtia s reáliami, mohli ich krásne obohatiť a dostali by sme 15-hodinový počtu bondovkám. A namiesto nej čaká jednohubka ako zo série Call of Duty.

007 Legends si nezobrali s ruku kvalitné spracovanie akcie z pohľadu tretej osoby a vrátila sa k FPS. A uhol pohľadu výrazne ovplyvňuje aj hrateľnosť. Namiesto vyváženého celku sa na nás rúti akcia, ktorá ponúka v podstate dva druhy prechádzania hry. Väčšinu času si vystačíte so sledovaním počtu nábojov a dobýjať si muníciu. Po druhej epizóde už viem, prečo je 007 Legends taká krátka hra a prečo si vyberá iba niektoré scény. Hrá sa tu na najväčší efekt a predovšetkým strieľačku proti presle nepriateľov, ktorí sa neváhajú rojiť dookola a znepriemniť vám pochod k najbližšiemu checkpointu alebo k bossovi. Strieľať, strieľať, strieľať proti tým istým nepriateľom, kým vás hra ochotne nepustí ďalej. Väčšinu času je to prostá zábava, ale niekedy sa do kulis skrátka nehodí. Iste, vo veľkej železničnej scéne, kde skáčete pomedzi kolaje a páľte po protivníkoch je to fajn. Keď sa máte dostať do určitej pevnosti, tam tiež škoda, že si hra nenašľa priestor aj na trochu komornejšie prestrelky a čo najskôr chce hrať na efekt. Páliť napho, vyvalovať dvere a postupne prejsť cez poskokov až po bossa. A prvé dva razy je to zábava, no potom sa rovnaký recept opakuje dookola.

Preto sa autori rozhodli zapojiť aj stealth mechanizmus, no ten je často zbytočný. Má často aj časový limit a najradšej by vás videli kráčať opatne, nožom či pištoľou s tlničom zabíjať a opatne vykračovať vpred. No to mali zakomponovať aj ďalšie možnosti ako odpratávanie tiel či tvorbu pasí. Také možnosti 007 Legends nemá, len chce utíšiť neprestajnú strelbu a mŕňanie desiatok nábojov vymeniť za pomalší postup v misi, aby mohla prísť ďalšia akcia. Stealth nie je ťažký, občas predstavuje určitú prekážku, keď pridáte naladení na iné tempo.

Súboje s bossmi sú zostavou quick-time efektov a pástnych súbojov, kde máte stláčať vopred dané sekvencie tlačidiel, aby ste mohli ich poriadne zmasiť a po

minutí ukazovať a zdravia vychutnať koniec, prípadne útok z jeho skryš, hackovanie okolitých PC či zariadení a šup na ďalšiu misiu. Ale toto nie je žiadna výzva pre hráčov, pretože som jakživ nezžil moment, kedy by som musel taký súboj opakovať a hackovanie starým telefónom je otázka pár sekúnd.

Štvrtým elementom hry sú jazdecké sekvencie, kde sa dočkáme viacerých štvorkolesových tátošov. Špeciálne Die Another Day s ládovou naháňackou dopadol celkom dobre (čo je dobre vzhľadom na očakávania z filmu), ostatné akcie sú tiež slušne zvládnuté a obohacujú dej. Prekvapivo, toto je asi jedna z lepších častí hry, ktorá svižne ubieha a nenudíte sa pri nej.

No to je všetko. Je tu síce ešte lokálny i 12-čenný multiplayer, kde môžete využívať napríklad aj zbrane protivníkov alebo Challenge Mode s vybranými úlohami, ale na rozšírenie hrateľnosti je to dosť málo. Grafiky nevyzerá 007 Legends veľmi pôvabne, skôr sa na ňom podpisuje krátky vývoj, viaceré modely postáv sú vyslovene narýchlo vytvorené. Zvuková stránka je v poriadku, no od AAA hry čakáte určitý štandard. Hudba pasuje, no zapamätateľná s výnimkou motívu nie je.

007 LEGENDS JE TEDA PRIEMERNÁ STRIEĽAČKA A NAJMÄ PREMÁRNENÁ PRÍLEŽITOSŤ. AKO BOND FANÚŠIK SOM SA RÁD PRESTRIEĽAL NA KONIEC A VIDEL NAJMÄ PODSTATNE AKČNEJŠIE VARIÁCIE ZNÁMYCH FILMOVÝCH SCÉN. JE DOBRÉ VIDIET, ŽE HRA AKO-TAK DRŽÍ POKOPE A PRI SVOJEJ KRÁTKEJ DĹŽKE MÁ DOBRÉ TEMPO. NA POMERY FPS IDE O OBSTOJNÝ POČIN A NIE JE TO ŽIADNA NUDA AKO VLAŇAJŠÍ BODYCOUNT ČI INÉ PODPRIEMERNÉ KÚSKY. ALE AK STE ČAKALI VEĽKÚ HRU K POLSTOROČNÍCI, OŠANETE SKLAMANÍ, LEBO DOSTANETE JEDNOHUBKU NA DVA-TRIVEČERY. NIČ VIAC, NIČ MENEJ.

5.0

- + Skyfall základ i finálna misia
- + jazdné sekvencie
- + tempo hry

- rozbitý príbeh
- slabšia grafika
- chudobné súboje s bossmi
- nič-moc stealth pokusy v misiách



DANCE CENTRAL 3



ZAČÍNA TRETIA TANEČNÁ SEZÓNA PRE KINECT A PROTI SEBE SA POSTAVILI DVE NAJVÄČŠIE ZNAČKY. DANCE CENTRAL JE NAJPRESNEJŠIA TANEČNÁ HRA S VÝBORNÝM ŠTÝLOM, LEN SLABŠÍ TANEČNÍCI ČI ZAČIATOČNÍCI MÔŽU NAMIETAŤ PROTI JEJ HRATEĽNOSTI. JUST DANCE STAVIA VŽDY NA ZÁBAVU – AJ ZA CENU PRESNOSTI, LEN NECH SA UKÁŽU HRÁČI V NAJLEPŠOM PÁRTY SVETLE. JE PRÍSTUPNEJŠÍ, A NEMUSÍ BYŤ LEPŠÍ, PRETOŽE NIEKEDY SNAHA BLBNÚŤ NEPROSPIEVA HRATEĽNOSTI. SÚ TO ODLIŠNÉ SÉRIE, NO KEĎ SA MÁTE ZRAZU ROZHODNÚŤ PRE JEDNU Z NICH, MUSÍTE ZVÁŽIŤ VIACERÉ KRITÉRIA.

Kinect sníma tanečníkov

Dance Central má žaner tanečných hier pre Kinect zvládnutý k dokonalosti. Potrebuje viac priestoru (aspoň 2,5 m na sólo tanec, ešte viac pre battle), ale keď sa oprie do snímania pohybov, sú nemilosrdne presné. Každý pohyb kolena, lakťa a iných častí končatín je zachytený. Ste prekvapení, do akej miery sa musíte sami zlepšovať, aby ste uhrali pesničku aspoň na tri hviezdičky. Aj keď si nastavíte nižšiu obtiažnosť alebo skúsíte ľahšiu skladbu, body nedaruje lacno. Môžete sa tešiť na neskutočnú mieru satisfakcie, keď sa vám už podarí získať nie dva a tri štvrté, no celé tri hviezdičky za výkon na strednej obtiažnosti. Dance Central ostáva sériou pre profíkov, sníma skvelo pohyby, nemá takmer žiaden priestor na zaváhanie. Tanečné prvky sú jasne ukázané v pravej strane, sú zrozumiteľné a trojka Dance Central dostala ešte lepší tutoriál pre zvládnutie ťažších pohybov, na ktorých ste si doteraz namáhali kĺby. Akoby si sami autori uvedomili, že treba čosi s náročnosťou robiť – a pridali aj mód pre úplných začiatčikov.

Pri Just Dance 4 sa Kinect toľko nezapotí. Sníma priestor pred TV a ochotne doň vpustí štyroch hráčov. Keď si zatancujete sami alebo vo dvojici a budete sa sústreďovať ako prenáša vaše tanečné pohyby, zistíte, že je to skôr približné snímání ako úplne presné sledovanie. Just Dance často obetuje presné pohyby v prospech zábavy – do choreografie vnáša skôr parodické či bláznivé prvky, keď tančujete ako morský rak alebo napodobňujete wrestlera. O tom je Just Dance, keď vám na začiatku prisúdi aj štýl tancovania ako happy či crazy a potom čaká, že sa budete točiť okolo vlastnej osi či šmýkať sa po kolenách na dlážke. Klasický aj štvorka má problém s interfacom – ukazuje tanečné kroky a navyše aj aktívne prvky tanečníka, no vy neviete, kam sa pozerať skôr, či na kreácie, alebo postavu. Zvyknete si síce rýchlo, no nie je to intuitívne. Ku cti Just Dance však slúži multiplayer pre štyroch tanečníkov, zatiaľ čo Dance Central zvláda stále iba dvoch.

Mimochodom, Just Dance 4 má nový štýl ovládania v menu, kde namiesto posúvania rúk v priestore od vás chce ťukať na určité miesto. Je to polofunkčné riešenie a zbytočná "inovácia". Dance Central 3 sa ovláda rovnako a je to stávka na istotu.

JUST DANCE 4

Soundtrack

Najpodstatnejší atribút, pokiaľ ide o zábavu a nezakladáte si na presnosti tanečných pohybov. Dance Central 3 má k dispozícii 46 songov z piatich dekád. Disco 70. rokoch patrí medzi najlepšie, má hity ako I Will Survive či Y.M.C.A. Pre dekádu 80. rokov (pouličné tanečky a la Flashdance) vybrali autori iba pár skladieb (New Kids on the Block!). Mimoriadne silné 90. roky potešia – Alice DeeJay, Vanilla Ice (áno, Ice Ice Baby) a Backstreet Boys. Početná je dekáda od 2000 do 2009 (10 skladieb s Black Eyed Peas, Missy Elliott a mihne sa aj Sean Paul či 50 Cent – In Da Club). Zhruba 40% obsahu je už venovaných súčasnosti a Katy Perry, Flo Rida či J Lo. Sú tu veľké hity posledných dvoch rokov a spolu s klasikami tvoria skvelú zostavu.

Just Dance 4 má iba o dva songy menej a idylická štyridsaťštvorka na prvý pohľad sype iba nové hity. Začína súčasným megapopulárnou Carly Rae Jepsen – Call Me Maybe. Yolanda, Nicki Minaj, (opäť) Pitbull a samozrejme Justin Bieber potvrdzujú silné mená soundtracku. Ale keď si prelistujete ponuku, nájdete zopár správnych vykopávkov – Ricka Astleyho, Barry Whitea, Stevie Wondera. Nie je ten soundtrack taký fádny – a najstarším songom je dokonca Elvis Presley: Jailhouse Rock z roku 1957! Ponuka na druhý pohľad pokrýva až 55 rokov skladieb a vypomáha si aj menej známymi menami. Ale niektoré skladby sú skutočne do zbláznenia ako Tribal Dance od 2 Unlimited, Wild Wild West od Willa Smitha či cover verzia Oops, I Did It Again.

Opäť platí, že účel svätí prostriedky. Na párty a bláznenie má lepší soundtrack Just Dance 4. Kto si chce natrénovať poriadne pohyby súčasných i minulých hitov alebo je perfekcionista, sadne mu skôr Dance Central 3. Niektoré hity sa objavujú v oboch hrách – Moves Like Jagger a On the Floor. A obe hry majú dostať Gangnam Style od PSY. Dance Central 3 navyše prihodí DLC s už spomenutou Call Me Maybe - bez nej sa v roku 2012 tanečná hra predáva ťažko.

Módy

Popri voľnej hre sólo hráča sa Dance Central 3 sústreďí predovšetkým na sarkastický Story Mode, kde hráč vystupuje ako člen poslednej formácie vystupujúcej proti tanečným zločinom. Zloduch Dr. Tan sa snaží eliminovať akýkoľvek freestyle – všetkých chce prinútiť tancovať rovnaké pohyby. Dance Central Intelligence posieľa hráča do rôznych období zvládnuť tanečné triky a čeliť aj tanečným súbojom s bossmi. V sérii





Party Time sa snažíte získať v dvojici bojovať o viac bodov. Keep the Beat je solídny mód, kde máte čo najpresnejšie kopírovať pohyby alebo prevziať ťahy súpera. Strike a Pose je jednohubka, kde kopírujete jednotlivé pózy. Make Your Move je poctivý mód, kde si vytvárate vlastné choreografie v určitom štýle: dramatickom či ironickom. Crew Throwdown je skutočná bitka tanečných skupín s elimináciou – zaujme najmä v on-line.

Just Dance 4 je na módy chudobnejší a obsahuje iba dva: Just Dance na tancovanie sólo, vo dvojici či štvorici, vždy podľa choreografie. Pre štvoricu je 9 piesní, pre duet tiež 9 a zvyšok čaká iba na samotárov. Druhým módom je fitness variácia Sweat. Rôzne segmenty piesní dostanete na spaľovanie kalórií a sedemdňové tréningy vám umožňujú zlepšovať sa a držať kondičku. Ale to je z Just Dance 4 všetko.

Zmeny oproti minulému dielu

Dance Central 3 má dostatok novinek a mnohé sa viažu k ľahšej obtiažnosti. Prvé dva diely boli pre amatéra zvládnuteľné približne do polovice setlistu a ďalej už nedokázal tancovať lepšie. S novou obtiažnosťou – beginner je hra citeľne ľahšia a lepšie sa dostanete do tempa (viac sa vám darí). Aj systém cvičenia sa rozšíril, takže najťažšie pohyby sa učia ešte detailnejšie s lepšou prezentáciou trénerov. Príbudli viaceré nové ťahy do zostáv a najmä Party Mode je zaujímavejší pre usporiadanie akcií. Doteraz bol Dance Central pre sólo hráča a dvojicu, teraz si užije celá obývačka. A soundtrack je tradične kvalitný.

DANCE CENTRAL 3

8.5

Just Dance 4 sa hrá veľmi podobne ako tretí diel a noviniek by ste tu hľadali málo. Rozšírený Sweat mód je fajn, ale inak pôsobí tento diel ako pekný datadisk s desiatkami nových piesní, nič viac.

Finálne slovo

Dance Central 3 i Just Dance 4 súperia o titul najlepšej tanečnej hry. Každá má svoje devízy a pohľad na ich zameranie sa ani po roku nemení. Dance Central 3 je stále tanečná špička a každý rok sa snaží priniesť viac: lepšie obtiažnosti (ľahšie i expertné), viac módov, silný soundtrack. Teraz dokonca aj bláznivý príbehový mód.

JUST DANCE 4 CHCE VŠETKO NALIAŤ DO SILNEJ ZOSTAVY PIESNÍ, NO O SNÍMANIE POMOCO U KINECTU ČI PRECÍZNOSŤ MU IDE AŽ V DRUHOM RADE. PÁRTY ZÁBAVA AKO REMEŇ, ALE NIE TAKÁ TRVANLIVÁ AKO DANCE CENTRAL 3. VOĽTE PODĽA VLASTNÉHO VZŤAHU K TANCU I ZÁBAVE. ČI CHCETE CELÉ VEČERY ZLEPŠOVAŤ SVOJE SKÓRE I TANEČNÉ ŤAHY (DC3) ALEBO SI IBA KÚPIŤ ZÁBAVU NA PÁR PÁRTY VEČEROV (JD4). OSOBNĚ BERIEM DANCE CENTRAL 3, ALE TO SOM CHODIL KEDYSI AJ DO TANEČNEJ ŠKOLY, TAKŽE HO VIEM OCENIŤ.

JUST DANCE 4

7.5



TECH





Wii mini predstavené



INTERNETOM KOLUJÚ UŽ NEJAKÝ DEŇ ZVESTI O MENŠEJ, ŠTÍHLEJŠEJ A VIAC SEXY VERZII KONZOLY WII.

Dnes priniesol server Kotaku aj oficiálne fotografie čierno-červeného zariadenia, ktoré svojho predchodcu vydaného v roku 2006 schováva do vrečka moderným vzhľadom. Štrbinová mechanika bude podobne ako u PS3 nahradená vkladáním diskov z hora.

V balení Wii Mini sa bude okrem konzoly a potrebnej kabeláže nachádzať aj červený Nunchuk a Wiimote s rozšírením Plus.

Podľa predbežných informácií má Wii Mini debutovať v Kanade 7. decembra s cenou 99,99 dolárov.

WII MINI NEBUDE VYBAVENÁ WI-FI A PODOBNE AKO NOVŠIE MODELY WII UŽ NIE JE SPÄTNE KOMPATIBILNÁ S GAMECUBE OVLÁDAČMI A HRAMI.



SURFACE PRO dostal cenu

91



MICROSOFT ZVEREJNIL CENU INTEL VERZIE SVOJHO SURFACE TABLETU. SURFACE PRO BUDE ROVNAKO AKO ARM VERZIA V DVOCH VERZIÁCH, ALE S VÄČŠÍMI DISKAMI A TO 64 GB ALEBO 128 GB, SAMOZREJME, VYŠŠIA BUDE AJ CENA.

Surface Pro 64 GB - \$899

Surface Pro 128 GB - \$999

Displej bude mať 10,6 palca s rozlíšením 1920x1080, procesor bude Intel i5. Doplnkom bude USB 3.0 port a mini Displayport, ktorý ponúkne na externom displeji rozlíšenie 2560x1440. Obe verzie vyjdú spolu so Surface perom a Palm Block technológiou, ale ak k tabletu budete chcieť aj originálne klávenice Touch Cover alebo Type Cover, musíte ich dokúpiť samostatne.

SURFACE PRO VYJDE V JANUÁRI.





PLAYSTATION 3 SLIM 12GB

KAŽDÉ ELEKTRICKÉ ZARIADENIE SA PO AKLIMATIZÁCII STÁVA PRIRODZENOU SÚČASŤOU DOMÁCNOSTI. PRESTANETE VNÍMAŤ KOMPRESOR CHLADNIČKY, BZUČANIE NABÍJAČKY, VIBROVANIE PRÁČKY NA PODLAHE. CHVÍĽU TO ALE TRVÁ. JEHO POUŽÍVANÍM ZAPUSTÍ KORENE A VY JEHO EXISTENCIU PRESTANETE VNÍMAŤ. A POTOM PRÍDE NOVÁ PLAYSTATION 3, KTOREJ SA HOVORÍ AJ SUPER SLIM. “JE VÔBEC PRIPOJENÁ DO ZÁSTRČKY?” OTÁZKU STRIEDA ZNEPOKOJIVÝ POCIT, ŽE AKURÁT VÁM MUSEL NA STOLE PRISTÁŤ VADNÝ KUS. “JE VÔBEC ZAPNUTÁ?” PREBEHNE DRUHÁ KONTROLA A VY SI UVEDOMÍTE, ŽE CELÝ INICIALIZAČNÝ PROCES NOVEJ KONZOLY MÁTE UŠI NA STOPKÁCH, ČI SA NEPREZRADÍ.

PlayStation 3 Super Slim je znepokojivo tichá, ale len do momentu, kedy nevložíte do nej disk. Už od úniku produkčných fotografií priamo z fabriky sa hovorilo o tom, že nebude mať klasickú štrbinovú mechaniku. Konzola ju vymenila za systém, ktorý konzoly PlayStation sprevádza od jej vzniku. Disk pricvaknete priamo na prstenec, ktorý ho po manuálnom zatvorení krytu roztočí. Po tom sa aj Super Slim stane obyčajnou konzolou.

Tenký kryt s rebrovaním prenáša vibrácie ďalej na telo zariadenia a keď sa konzola zahreje, dostáva sa na úroveň predchádzajúceho Slim modelu, to znamená, že večer pri sledovaní filmu alebo hraní nemusíte mať slúchadlá, aby ste rachot mechaniky nepočuli. Zaujímavé je, že konzola je tichšia, keď stojí. Sony s novým modelom znížil opäť cenu konzoly a s tým sa, samozrejme, nesie aj celá rada zmien.

Okrem mechaniky je nový model PS3 menší o 20 % (290 x 60 x 230 mm) a ľahší o štvrtinu (2,1 Kg). Povrchová úprava a použité plasty dali priestor funkčnosti a dizajn sa odklonil od profilu s vysunutou bradou s čelným panelom, kde sú zapustené dve tlačítka Power a mechanické Eject pre uvoľnenie krytu mechaniky. Ten sa pri vertikálnej polohe spúšťa ladne, v horizontálnej vystreľuje. Na vkladanie disku treba obe ruky aj na vyberanie, tlačítka Eject kladie priveľký odpor. Ako sa vkladá disk, si môžete pozrieť vo videu.

Nová PS3 má rovnaký počet portov (2x USB vpredu a HDMI, A/V, optický výstup, LAN a napájací port vzadu) a je po stránke funkcií identická ako predchádzajúce modely. Snáď len na malú



drobnosti, zmizla stavová LED dióda oznamujú prítomnosť disku a logo PlayStation sa nedá (opäť) otočiť.

Na testovanom 12 GB modeli bola zaujímavá aj interná pamäť, ktorá môže mylne naznačovať zrýchlený proces načítavania alebo inštalácie hier. Pre test sme zvolili Devil May Cry 4, jednu z najpomalšie sa inštalujúcich hier. Výsledok? O desať sekúnd svižnejšia ako v prípade predchádzajúceho Slim modelu. Ale čo loadingy? Tie boli bezo zmeny pri Unfinished Swan aj pri Machinarii, hry sa na oboch konzolách prepracovali k obrazovke “Press Start” v rovnakom čase.

Pri čoraz aktívnejšej snahe Sony prinášať elektronické verzie hier súčasne s ich premiérami na pultoch obchodov nie je 12 GB ideálnym riešením pre každodennú konzumáciu herného obsahu, i keď jeho koncová cena 229 EUR je lákavá. Jedna dve nainštalované hry, jedno dve demá a ďalšie si už nestiahnete. Sony nezbavuje ruky užívateľom, ale dovoľuje upgradovať konzolu o akýkoľvek 2,5” pevný disk. Bez háčika to však nie je.

Konzole chýba šuplík, kam disk priskrutkujete, a ten sa predáva samostatne za 9,99 EUR. Oficiálny HDD s kapacitou 250 GB ho už má v balení, disk sa predáva za cca 88 EUR. A čo sa stane po inštalácii väčšieho disku? Čo sa stane so stiahnutým obsahom? Prekopíruje sa automaticky po prvom spustení a 12 GB internú pamäť prestane konzola používať.

Nová PS3 sa podobne ako prechádzajúce modely dodáva s rovnakým príslušenstvom (A/V kábel, napájacia šnúra, DualShock 3 a manuály), HDMI kábel v krabici nenájdete. Model CECH 4004A sa predáva iba v čiernom vyhotovení a okrem 12 GB verzie je v predaji aj vynovená 500 GB.

Sony na trh uvádza aj špeciálne bundle so Sport Champions 2 (s jedným Move za 249 EUR a s dvomi ovládačmi za 279 EUR) a s knihou kúziel Wonderbook za 299 EUR.

KONZOLA JE ATRAKTÍVNA SVOJOU CENOU A PRIPRAVENÝMI BALÍKMI ATAKUJE CHUŤOVÉ BUNKY PREVAŽNE RODÍN, RESP. TÝCH, KTORÍ ZATIAĽ EŠTE KONZOLU NEMAJÚ. HRÁČI MÔŽU BYŤ POKOJNÍ, VÝKONOVO, FUNKCIAMI AJ VYBAVENÍM IDE O STARÚ DOBRÚ PLAYSTATION 3, LEN V MENŠOM VYDANÍ SO ZVLÁŠTNE PÔSOBIACIM MECHANICKÝM KRYTOM BLU-RAY MECHANIKY A LACNEJŠÍM VZHLADOM.

FILMY z Kinema.sk





Marek Hudec

ATLAS MRAKOV

Bratia Wachowski a ich atlas

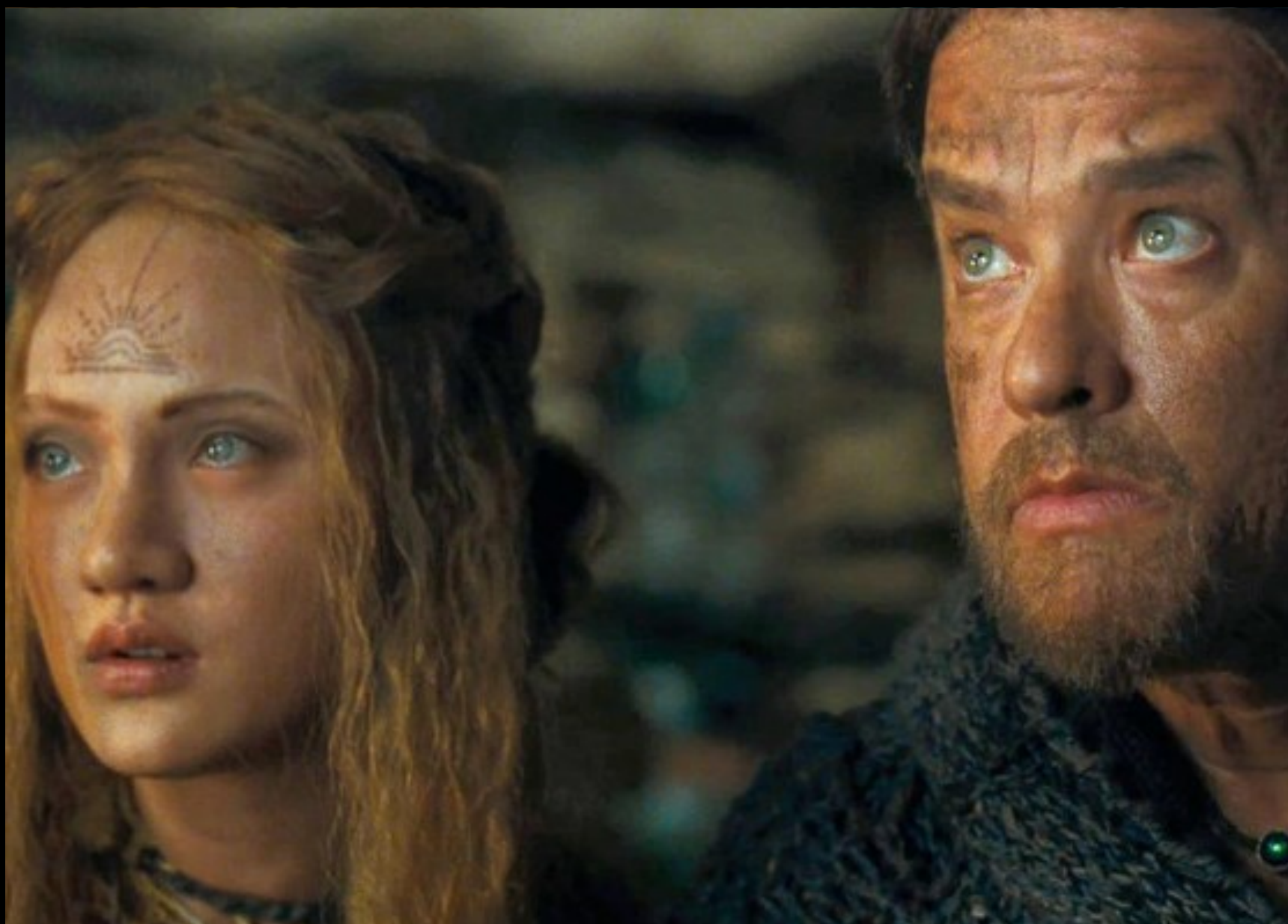
A - TÁTO RECENZIA BOLA NAPÍSANÁ FORMOU SKLADAČKY. AK SI POSPÁJATE PÍSMENÁ ZO ZAČIATKU POPREHADZOVANÝCH ODSEKOV, ZISTÍTE, KTORÁ DÔLEŽITÁ VEC ATLASU MRAKOV CHÝBA. BAVÍ VÁS PODOBNÁ ŠTRUKTÚRA ROZPRÁVANIA? AK ÁNO, TAK SI FILM UŽIJETE.

I – V Atlase mrakov je prítomná matrixovská osudovosť, ktorá spája nielen vzťahy medzi postavami, ale aj príbehy do fascinujúcej mozaiky. Jeho najväčším pozitívom je žánrová rozmanitosť jednotlivých kúskov puzzle, každý si v nich nájde svoje: novinársku detektívku, futuristickú romancu, historickú drámu o priateľstve, alebo komédiu zo súčasnosti. Pripomína Aronofského Fontánu, akurát Atlas mrakov je menej prehľadný, zložitejší a výpravnejší. Trojica režisérov sa však vzácnne zhodla na atmosfére filmu. Časti mozaiky do seba zapadajú, nevytrfajú, občas sú akčnejšie, občas vtipnejšie, väčšinu času sú príjemne tajomné a záhadné. Rozvíjajú jednu z téz reinkarnácie – nielenže

naše duše putujú medzi životmi, ale sú prepojené aj s našimi blízkymi. Sme súčasťou tejto gigantickej siete?

P – „Preniknúť do štruktúry Atlasu mrakov je namáhavé, ale je to dobrodružstvo,“ povedal Tom Hanks v rozhovore pre Reflex krátko po tom, ako vystupoval v televíznom programe v Berlíne. Spolu s Halle Berry prišiel propagovať svoj nový film, ktorý vznikol v nemeckej koprodukcii a za účasti najvýraznejšieho nemeckého režiséra súčasnosti – Toma Tykwera (Lola beží o život, Princená a bojovník). Spolu s režiséorskými súrodencami Wachowskými (trilógia Matrix) vytvoril pozoruhodný kolos, ktorý vyvolal mnohé diskusie a predchádzali ho nemalé očakávania. Niekoľkokrát čelil hrozbe zrušenia a nad vodou ho podľa vyjadrení režisérov držal iba entuziazmus Toma Hanksa. Stojí výsledok za všetku námahu?

T - Problém sa po istom čase začína vynárať v štýle rozprávania.



Zatiaľ, čo v literárnej predlohe (držiteľa nominácie prestížnej britskej Man Bookerovej ceny) Davida Mitchella sa príbehy prerušia len raz, film nemilosrdne skáče medzi scénami, často bez logiky. Divák sa nestíha stotožňovať so sympatickými postavami a hlavne v budúcnosti nestíha vstrebávať jednotlivé detaily, ktoré by mu pomohli mozaiku rozlúšiť. Otázne tiež je, či riešenie existuje. Mitchell je väčší minimalista ako trojica excentrických režisérov a knihu zakončil jednoduchým citátom, ktorý v čitateľovi aspoň zanecháva pocit, že sa dozvedel niečo dôležité. Film zvolil bombastickejší prístup a bojím sa, že trochu pokazil prostosť celej myšlienky. Ostatné skladačkové filmy – Babel, Memento, 21 gramov, či už spomínaná Fontána – ju dokázali divákovi vysvetliť lepšie.

N- Celosvetové uznanie medzi kritikmi si odniesol aj soundtrack od trojice Klimek, Heil, Tykwer (vystupujúcej pod pseudonymom Pale 3). Hudba bola dôležitá už v traileri, kde tvorcovia použili

nádhernú baladu od skupiny M83. V scénach z budúcnosti je film fascinujúci – opulentne farebným vizuálnym štýlom, ktorý je typický pre všetky filmy Wachowských a špecificky pripomína podceneného Speed racera. Prítomnosť hercov v rôznych úlohách a časových rovinách udržiava divácku pozornosť sústredenú počas väčšiny vyše dve a pol hodinovej stopáže – už teraz je jasné, že sa Atlas mrakov nominácii na maskérského Oscara nevyhne. Je síce sporné, či tým tvorcovia neodvážajú pozornosť od nedostatkov.

O – ATLAS MRAKOV TVORÍ ŠEŠŤ PRÍBEHOV. PRÁVNIK ADAM SA SPRIATELÍ S OTROKOM POČAS OBCHODNEJ PLAVBY. V ANGLICKU MLADÝ SKLADATEĽ FROBISHER VYTVÁRA SVOJE VELDIELO A TÚŽI PO NÁVRATE K SVOJMU MILENCOVÍ. NOVINÁRKA LOUISE NÁJDE MŔTVE TELO PRACOVNÍKA NUKLEÁRNEJ TOVÁRNE A ODHAĽUJE ROZSIAHLE SPRISAHANIE. VYDAVATEĽ CAVENDISH UNIKÁ HROZBE GANGSTRA, DOSTÁVA SA VŠAK DO STAROBINCA. SONMI-451 JE JEDNOU Z KLONOV PRACUJÚCICH V REŤAZCI REŠTAURÁCIÍ. ZACHRY ŽIJE V PRIMITÍVNEJ SPOLOČNOSTI NIEKOĽKO DESAŤROČÍ PO APOKALYPSE.



7.0



Zuzana Ondrišová

SEDEM PSYCHOPATOV

ŠTYRI ROKY BOLO TREBA ČAKAŤ NA ĎALŠÍ ÚLET ÍRSKEHO REŽISÉRA MARTINA MCDONAGHA. JEHO POSTAVÁM SA VŽDY DARILO NA POLI BRUTALITY, ČIERNEHO HUMORU I ABSURDIZUJÚCEJ LÁSKAVOSTI. I KEĎ MÁ NA KONTE LEN DVA CELOVEČERÁKY A JEDEN KRÁTKOMETRÁŽNY FILM, PUBLIKUM TUŠÍ, ČO OD JEHO PRÍBEHOV MÔŽE OČAKÁVAŤ. ZA SVOJHO SIX SHOOTERA ZÍSKAL OSCARA (2007), KDE SA V 27-ICH MINÚTACH ODZRAKADĽUJE CELÁ „POETIKA“ MCDONAGHOVSKEJ BRUTALITY A ISKRIVÉHO DIALÓGOVÉHO TMELU. NÁSLEDNÉ VTEDY V BRUGÁCH (IN BRUGES, 2007) ROZVÍJALI UŽ KOŠATEJŠÍ PRÍBEH 2 GANGSTEROV NA „DOVOLENKOVOM“ ÚTEKU V BELGICKU. SAMOZREJME, ŽE DOCHÁDZA K ABSOLÚTNE PROTI-GANGSTERSKÝM CITOVÝM PNUTIAM PRI OBJAVENÍ ČARA TURIZMU V NÁDHERNOM MESTEČKU.

Väčšinou komornejšie príbehy pár pošahaných ľudí prichádza v roku 2012 vystriedať (!) Sedem psychopátov (Seven Psychopaths). Na takúto psycho-úrodu určite nebol divák pripravený. No, možno ani sám pán režisér. S bláznami sa roztrhlo vrece, teraz je dôležité každého dosadiť do príbehu primeraným a zapadajúcim spôsobom. To sa deje trocha neprehľadným horúčkovitým spôsobom. Pre fungujúcu čiernu komediálnosť je ale výhodné

a stabilizujúce, ak sa spojí niekoľko bizarných postáv pri nejakej podvratáckej podnikateľskej činnosti.

Martin McDonagh o dušu lieta pri určovaní jednotlivých psychopátov v príbehu prachobyčajných zlodějov štvornohých miláčikov. Tí profitujú z nálezného vďačných majiteľov, keď sa im ako dobrá duša prihlásia so „strateným“ psíkom v náručí.

Trojica podvodníkov pozostáva zo síce mierumilovného snaživého scenáristu Martyho (Colin Farrell), ktorý ale do seba rád prevracia bourbon, z charizmatického Hansa (Christopher Walken), ktorý ukrýva tajomstvo z mladosti a nepredvídateľného Billyho (Sam Rockwell) - milovníka zmesi násilia, hry a správneho pointovania svojich výstrelkov. Zlodejstvo im vynáša až do chvíle, kedy ukradnú shi-tzu psychopatickému mafánovi menom Charlie (Woody Harrelson).

Celým filmom sa prelína Martyho úsilie napísať scenár hodný Hollywoodu a vlastného pretavenia myšlienky príbehu o siedmych psychopatoch, kde krvavé násilie padá za obeť uvedomelému pokoji a mieru. Spomínaná postava Charlieho rozbehne kolieska fantázie v hlavách Martyho, Hansa a hlavne



Billyho, a vehementne spolu identifikujú postavy psychopátov, takmer všetko z najbližšieho okolia. Film je náročnou palbou nečakaných zvrátov, hýri pravou ľudskosťou v ohlušujúcej streľbe zbraní a krvavom ostrí noža. Nemenej sa k slovu hlási deskripčia a zákonitá príčina násilných pohnútok, najmä prostredníctvom Billyho hereckého talentu naživo zahrať potenciálne scény z Martyho poznámok a poskytnúť detailné ukazovatele, prečo sa nejaká postava správa tak, ako sa správa.

Farrell ako spisovateľ Marty je tým najzakríknutejším Colinom Farrellom v dejinách akčnej čiernej komédie a Sam Rockwell žiari podobne ako vyšinutý zabijak v Zelenej míli a je nám emocionálne dostatočne výpovedný, až blízky – podobne ako osamelá obeť klonovaného samého seba v snímke Moon. Nonšalantne tlmí všadeprítomnú výbušnosť Hans s pohnutým osudom a nezameniteľným prejavom Christophera Walkena. To, čo Rockwell prehnanou gestikuláciou (no vďaka niekedy ale slabším dialógom) a vynaliezavou slovnou kadenciou zvláda po hereckej stránke, u Walkena stačí pohnúť kútikom úst a máme jasno. Bizarným psychopatickým doplnkom filmu je postava Zachariáša (Tom Waits) s hebučkým králikom v náručí, no ohurujúcim životným príbehom na jazyku.

FILM SEDEM PSYCHOPÁTOV JE TAK TROCHU O PSYCHOPATIZME SAMOTNEJ DEJOVEJ LÍNIE FILMU, ČIERNY HUMOR STRIEDA ČERNEJŠÍ POČET MŔTVÝCH BEZBRANNÝCH ĽUDÍ, ČORAZ ISTEJŠIA BEZVÝCHODISKOVOSŤ HLAVNÝCH POSTÁV, NATO NÁHLE ZAŽIARI BILLYHO HRAVOSŤ – NO VEĽMI, VEĽMI NEBEZPEČNE... „SNOVÉ SEKVENCIE SÚ PRE BUŽÍKOV“, NO KAŽDÝ Z NICH HÁDAM DÚFA VO VLASTNÚ AKÚSI LATENTNÚ HOMOSEXUALITU, PRETOŽE AK TÁTO REALITA NIE JE LEN ZÝM SNOM, SVET MARTYHO PLNIAČEHO SA SCENÁRA ČAKÁ BLÁZNIVÝM BILLYM RADOSTNE OČAKÁVANÁ ZÁVEREČNÁ PRESTRELKA...

7.0

ÚZÍVATELIA





life28

PROJECT CARS

Ambicj3zny projekt od Slightly Mad Studios



PROJECT C.A.R.S. SLEDUJEM UŽ DLHŠIE, NO AŽ V TÝCHTO DŇOCH SA ZAPÁJAM DO KOMUNITY A VYSKÚŠAM SI JU V PREDSTIHU. SAMOTNÁ HRA MÁ VYJSŤ AŽ V ROKU 2013, NO UŽ TERAZ SA Z NEJ STÁVA VEĽMI AMBICIÓZNY PROJEKT. V ČLÁNKU NÁJDETE NIE LEN TO, ČO SKRATKA C.A.R.S. ZNAMENÁ, ALE AJ BODOVO VYPÍSANÉ VŠETKY VYCHYTÁVKY, KTORÉ PLNÁ HRA PRINESIE. ZVALCUJE KONKURENCIU?

Málo kto tiež vedel, že na hre pracuje viac ako 10 Čechov a Slovákov, čo je mimochodom druhé najväčšie zastúpenie po Britoch.

1. Je ZADARMO

Project C.A.R.S. je v skutočnosti AAA titul, ktorý ale bude Free2Play podporovaný mikrotranzakciami. Systém mikrotranzakcií je ale vyriešený tak, aby ekonomika hry pripomínala reálnu ekonomiku. Budete chcieť jazdiť na novom aute? Kúpите si ho za 2€. Budete sa chcieť zúčastniť organizovanej súťaže? Za vstup zaplatíte 1€. Taktiež si zaplatíte reálnymi peniazmi za rozšírenie slotov v garáži, za

prestriedanie a nálepky auta, za registráciu vlastného tímu alebo za kúpu nových tratí do hry. Ako v skutočnosti, pričom je to len pár drobných.

2. Môžete na hre zarobiť

Ľudia, ktorí už teraz zaplatia za hru, po dovŕšení míľnikov v celkových tržbách môžu dostať svoje peniaze naspäť. Dokonca dostanú viac, ako za hru zaplatili. Je to akási forma investície, kedy investujete do vývoja hry, a ak hra zarobí aspoň toľko, koľko stála, peniaze dostanete späť. Zarobiť tiež môžete na vlastných tratiach, môžete usporiadať eventy, kde za vstup vám hráči zaplatia alebo môžete zarobiť predajom svojich vytuningovaných a unikátnych vozidiel, ktoré môžete predávať za peniaze reálne, alebo tie virtuálne.

3. WMD – nový spôsob financovania hry

S číslom dva súvisí aj tretí bod. WMD – to je nový druh financovania vývoja komunitou. Komunita si teraz môže zakúpiť 5 balíčkov v rôznych hodnotách od 10€ do 25 000€,



Firma: Slightly Mad Studios

Žáner: Racing

pričom si kupuje, podobne ako v Kickstarteri rôzne výhody. Ľudia, ktorí si kúpia Junior balíček v hodnote 10€, budú mať prístup k novému buildu hry každý mesiac. Vyššie sumy, samozrejme, ponúkajú častejšie buildy, ako aj meno závodníka v hre a podobne. Všetci tiež môžu komentovať vývoj hry a ak sa zhodnú viacerí, užívateľská funkcia do hry pribudne. Rokovanie je vedené formou online meetingov, platiaci sú v tomto prípade investori a môžu kecať do vývoja. Práve preto bol zvolený názov C.A.R.S. = Community Assisted Racing Simulator.

4. AAA kvalita hry

Hra bude vybavená prepracovanou AI, realistickou fyzikou a špičkovou grafikou, vozidlá budú licencované a v ponuke budú aj oficiálne závody. V ponuke bude sólo alebo kooperatívny režim, či multiplayer, hra bude šírená na PC, PS3, Xbox360 aj WiiU. Cieľom autorov je dosiahnuť na Metacritic hodnotenie 90+, chcú mať v komunite tri milióny hráčov a profit hry by sa mal vyšplhať na 25 miliónov €.

5. Všetky najlepšie možnosti v jednej hre

Kamera z kokpitu, kamera z helmy vodiča, dynamika búračiek, variabilita závodov, online režimy, XP systém, úlohy, odznaky, nočná jazda, rivali z reálnych pretekov, fyzika a AI, integrované sociálne služby, mnoho závodných disciplín, kooperatívny tímový manažment, zástavky v boxoch a servis vozidiel, manuálna prevodovka, dynamické počasie a zmeny dňa a noci, obsah dodávaný komunitou, neustále pridávané aktualizácie, tuning áut, nálepky.

6. Obrovské množstvo závodných disciplín

Hráči budú začínat ako jazdci na motokárach, postupne sa môžu vyšplhať až na svetové jednotky, kedy sa budú účastniť prestížnych závodov. V ponuke budú preteky GT1 – GT3, Formula Atlantic, IndyCar, Nascar, Le Man Prototype, Formula Ford, Drift, Rally, Formula 1 a Formula 2.

7. Geniálna grafika



Okrem zmeny počasia, dňa a noci budete môcť závodit' napríklad virtuálny 24 hodinový závod, kedy budete vidieť západ aj východ slnka počas jednej jazdy. Engine je multiplatformový a z PC pri relatívne dobrých nárokoch vyťaží fotorealistické zábery. Efekty ako HDR, Per-Pixel, volumetrické oblaky, radiosity a anisotropické mapovanie svetla sú samozrejmosťou. Nechýba ani bohatá deštrukcia, kde bude možné rozbiť takmer každý kúsok vozidla. Hra navyše bude podporovať foto režim, takže si tieto dokonalé zábery môžete sami vyfotiť.

Minimálne HW nároky:

CPU: 3 GHz Dual-Core alebo 2,4 GHz Quad-Core

Grafika: Nvidia 9600 GT alebo ATI HD 4750

Pamäť: 2 GB RAM

8. Cloud-sociálne prepojenie medzi hráčmi

Táto funkcia v C.A.R.S. bude zbierať všetky štatistické a manažérske údaje o profile, vyhratých súťažiach alebo svetových rekordoch, ktoré ste spravili. Systém bude vaše údaje samozrejme porovnávať s priateľmi aj svetom. Do

cloudu tiež bude možné ukladať fotografie, replaye, nastavenia tuningu aj eventy, ktorých sa plánujete zúčastniť.

9. Môžete kecať do vývoja

Vďaka tomu, že sa kúpou vlastne stávate investormi, môžete vývojárom navrhnúť prvok, ktorý by v hre mal byť alebo nemal. Ak sa uchytí v komunite, máte vyhrať.

10. Manažment tímu

Hráči, ktorí budú mať založený vlastný jazdecký tím alebo budú členmi nejakého iného, budú ovládať, respektíve dostávať informácie týkajúce sa turnajov, sponzorov a aktivity celého tímu. Vedúci budú môcť upravovať logo, upraviť všetky tímové vozidlá na spoločný dizajn a spravovať turnaje a ligy.

11. Sociálne služby

C.A.R.S. bude prepojený so sociálnymi sieťami ako Facebook, Twitter a YouTube, na ktoré budete môcť vešať fotografie, záznamy aj výsledky pretekov a turnajov.



Aby bola umelá inteligencia čo najrealistickejšia, autori do finálnej hry pridajú celkovo až 15 faktorov, ktoré budú ovplyvňovať správanie oponentov. Medzi ne patria napríklad inteligencia, jazdecké schopnosti, predbiehanie, stamina, obrana, riskovanie, agresivita, adrenalín, tlak okolia, koncentrácia, ale aj náhodné technické chyby alebo zlyhanie ľudského faktora.

16. Kooperatívna hra

Ak sa rozhodnete hrať s priateľom, máte možnosť zahrať si splitscreen mód, respektíve sa vás priateľ stane tímový kolega, ktorý bude sedieť v aute vedľa vás a informovať o trati. Presne tak ako to funguje v závodoch Rallye.

17. Pit-2-Car Radio

Vďaka tejto novinke budete v helme počuť pokyny z vysielacky, ktorá by vás mala upozorniť na nečakané udalosti na trati. Ak protivníci za zákrutou vytvoria hromadnú zrážku, budete o nej vedieť takmer okamžite. Ak zachytia senzory na vašich kolesách problémy, je čas to skontrolovať v boxoch.

18. Jednoduchý prístup k platbám

Všetky platby v hre budú vedené cez PayPal účet. Z toho budete môcť platiť za nové prídavky do hry, naopak na PayPal tiež budete získavať financie od ostatných hráčov v prípade, že chcete niečo predat'. To, že pribudnú nové možnosti platieb nie je vylúčené.

19. Jednoduchý prístup k hre

Vďaka FreeToPlay si hru stiahnete a hráte. O bonusovom obsahu, nových tratiach, či vozidlách vás bude informovať akýsi katalóg, ktorý bude zabudovaný priamo v hre. Čo je jednoduchšie?

20. Je dostupná už teraz

Stačí si kúpiť jeden z piatich balíčkov a máte prístup k hre už teraz. Alpha verzia je bohatá na možnosti, pričom nové stále pribúdajú a to sa netýka len obsahu, ale aj grafiky a technických vychytávk.

Neviem ako vy, ale ja sa na C.A.R.S. teším. Ak máte záľubu v simulátoroch, možno by ste sa mohli po hre obhliadnuť aj vy. Spraviť tak môžete na oficiálnom webe vývojárov.

12. Týždenné eventy

Autori už teraz sľúbili, že rôzne akcie a súťaže budú na programe každý týždeň. Pôjde o preteky v špecifickej disciplíne, time trial súťaže, súťaž o najlepšiu fotku, o najlepšie video či komunitné diskusie.

13. Licencované vozidlá

Do hry sa postupne zapájajú ďalší a ďalší výrobcovia závodných vozidiel, momentálne môžeme rátať s BMW, RUF, Ariel, Mitsubishi, Lotus, Formula a ďalší. Výrobcovia budú pribúdať aj po vydaní hry v ďalších balíčkoch.

14. Možnosti simulátora

Pri hraní môžete rátať s tým, že vaše pneumatiky sa opotrebojú, vizuálne aj ovládaním. Na obrazovke si môžu hráči zobrazit' údaje o teplote a tlaku pneumatík aj G-sily pôsobiacej na šoféra. Nezaostáva ani motor a prevodovka, ktoré nevhodným ovládaním môžete priviesť ku kolapsu. Postarať by sa o to mali zástavky v pit-boxoch.

15. Prepracovaná umelá inteligencia



EXHUMED

V rámci 20. výročia vzniku Lobotomy Software si dnes pripomenieme jeden z ich prehliadaných klenotov. Presuňme sa teda do roku 1996, ktorý bol pre herný priemysel prelomový. Počas neho vyšli také legendy ako Duke Nukem 3D, Daggerfall, Quake, Tomb Raider, Diablo, Super Mario 64, Crash Bandicoot či Resident Evil a mnoho iných, ktoré priniesli nové nápady a ovplyvnili tak budúci vývoj hier. Niekde tam vzadu za týmito peckami sa krčil aj Exhumed (v USA známy pod názvom Powerslave), ktorý vyšiel v čase, keď sa 2D sprity v fpskách začali pomaly vytrácať a nahradili ich 3D objekty (jednou z prvých lastovičiek bol Quake). Často označovaný za klon Dooma či Duka, Exhumed bol zadupaný a zabudnutý pod náporom toľkých kvalitných hier. Ale tí, čo ho hrali vtedy alebo neskôr, nezabudli dodnes. Exhumed má totiž originálnu a nezameniteľnú atmosféru Egypta a vynikajúci dizajn levelov.

Na začiatku nás do deja uvedie kniha, z ktorej sa dozvedáme, že Egypt bol napadnutý votrelcami z vesmíru a hlavný hrdina bol vyslaný spolu s jeho tímom, aby zbavil svet tejto novej hrozby. Po ceste bol jeho vrtuľník ako inak zostrelený a on jediný prežil (aké šťastie v nešťastí).

Vyzbrojený iba mačetou, začína sa tak jeho (aj váš) boj o prežitie proti hordám nepriateľov (takže až taký šťastný nakoniec neboli)

Váš arzenál sa neskôr rozšíri o ďalšie zbrane ako pištoľ, samopal M60 a neskôr získate aj niečo neobvyčajnejšie ako kobria tyč, ktorá vysiela hadie navádzacie projektily, prsteň, z ktorého sršia ohnivé gule či náramok, ktorý metá blesky. Každý si prídje na svoje a sila zbraní je dobre vyvážená. Veľmi zaujímavým a originálnym nápadom je, že v hre v podstate nenájdete muníciu v pravom slova zmysle. Všetky zbrane (okrem mačety) dobíjate pomocou modrých orbov, ktoré vypadnú buď z rozbitých váz alebo mŕtvych nepriateľov. Dobíjanie zbraní sa tak stane taktickou záležitosťou a mnohokrát je lepšie si premyslieť, ktorá zbraň dostane prednosť. Autori mysleli aj na to, že pod vodou zbrane nefungujú, takže môžete použiť iba mačetu alebo magicky nabitú zbraň. Vaše zdravie sa zas dopĺňa zozbieraním ružových orbov. Oba druhy orbov sa objavujú vždy náhodne (okrem špeciálnych, ktoré doplnia celé vaše zdravie alebo nabijú všetky zbrane). Zdravie je možno si predĺžiť nájdením Ankh symbolov roztrúseným po leveloch.

Nepriateľov je v hre pomerne hojne. Od najmenších škorpiónov a supov, po Anubisových vojakov, múmie, pirane, šelmie ženy,

niečo ako prerastené osy, votrelci a ohnivé hydry. Každý z nich má osobitný útok a vo väčšom množstve vám dajú fakt zabráť. Hlavne hydry znesú pomerne veľa. Bossovia sú osobití a dosť tuhí, predstavujú pomerne veľkú výzvu.

Čo však v hre naozaj prekvapí, je, že na rozdiel od presne lineárneho postupu od jedného levelu k druhému, Exhumed disponuje nelinearitou. Na začiatku si síce na mape môžete vybrať len prístupný level, ale akonáhle nájdete novú ťavu (= exit), tak sa môžete presunúť do ďalšieho, prípadne navštíviť tie predošlé. Dokopy je ich 21 a hlavným centrom je údolie Karnaku. Architektúra levelov je pomerne jednoduchá, ale dýcha atmosférou v egyptskom štýle. Navštívite plno rôznych chrámov ako ten v Karnaku, Ramsesovu hrobku alebo Setov Palác. Okrem toho vaše stopy povedú do aj do opusteného tábora v púšti, tichých, smrteľných bažín a do útrob sopky. Hlavne výstup na sopku a nasledovný pád do nej je veľmi atmosférický, kde svoj vzostup padákom opatrne navigujete, dúfajúc, že sa vyhnete prúdom horiacej lávy.

Levely síce nie sú nejak obzvlášť rozsiahle, ale ak zomriete, idete level úplne od začiatku, žiadne checkpointy, takže obtiažnosť si Exhumed udržiava na úrovni, hlavne v neskorších pasážach je pomerne vysoká. Sem tam stlačíte spínač, ktorý dá do pohybu plošinu, otvorí dvere, ale najmä je potrebné zozbierať štyri kľúčové artefakty. Každý z nich otvorí dvere s príslušným symbolom a často sa zapotíte pri ich hľadaní. Prieskum levelov sťažujú niektoré pasce, či už v podobe kanónov strieľajúc ohnivé gule, padajúcich plošín, podvodných mín a lávy. Vysokú zábavnosť udržiava aj to, že obsahujú spústu skrytých alebo nedostupných pasáží, do ktorých sa ale dostanete o dosť neskôr. Na to slúžia rôzne artefakty, ktoré po ceste získate. Náš hrdina spočiatku vie povyskočiť iba trochu, ale akonáhle nájde sandále boha Ikumtet, tak sa z hry zrazu stáva Tomb Raider v pravom zmysle slova aj s hrobkami a skákaním.

Exhumed obsahuje veľa plošinovkových pasáží, ktoré pôsobia po bojoch s nepriateľmi osviežujúco. Ak by ste nevedeli kam ďalej, je vám k dispozícii Ramsesov duch, ktorý vás vždy usmerní a dá potrebné rady. K dispozícii máte aj mapu, ktorá sa spočiatku zakresľuje ako objavujete nové chodby. Okrem sandálov taktiež získate masku

Sobeka na dýchanie pod vodou, ktorá predĺži vaše podvodné výlety, šálu bohyně Isis, ktorá poslúži ako padák, či Horovo pierko, ktoré vám dokonca umožní levitovať. Všetky tieto schopnosti využijete počas hry a je to fakt zábava objavovať nové cestičky, ktoré boli predtým nedostupné a spôsob ako sa do nich dostať.

Vlastnou kapitolou hry je hudba. Zaujme už od titulnej obrazovky, až po záverečné titulky. Počas hry perfektne dotvára atmosféru so svojimi uchu lahodiacimi egyptskými motívami a zvukmi. Všetky melódie sú výrazné a skvele sa hodia do levelov, ktoré je radosť prechádzať s takým dobrým soundtrackom. Grafika hry odpovedá veku (Patrik, radšej sa nepozerať) a obsahuje 2D predmety a nepriateľov, ktoré majú slušne animované sprity a 3D prostredia, ktoré sú náležite otextúrované egyptskými hieroglyfmi a maľbami. Jediným problémom je, že ak sa trochu priblížite k stene, tak textúry divne menia smer, čo bolo ale problémom viacerých PlayStation hier. Hra má dokonca dva konce a ktorý dostanete, závisí iba od vás.

Exhumed oplýva klasickou hrateľnosťou s novými nápadmi, zabaví tak aj tých, čo zvyčajne FPS hry nehrajú. Je to taký mix Dooma a Tomb Raidera z pohľadu prvej osoby strihnutý Zeldou. Divná kombinácia, ale ako celok to funguje perfektne. I na svoj vek, je Exhumed stále novátorský a ak sa chystáte na dovolenku do Egypta, ale chcete zažiť aj akčnejšie dobrodružstvo než obdivovať pyramídy, určite si túto hru zožňte.

HRA VYŠLA PRE PC, PLAYSTATION A SATURN. TREBA POZNAMENAŤ, ŽE PC VERZIA JE ÚPLNE ODLIŠNÁ, S ÚPLNE INÝMI LEVELMI AKO KONZOLOVÉ A AJ TIE SA OD SEBE LÍŠIA PÁR DETAILAMI.

9.0

PRICHÁDZA V DECEMBRI

THE WALKING DEAD

PS3



HAWKEN

109



