

SECTOR

The background of the entire page is a high-quality screenshot of the character Dante from the video game Devil May Cry. He is standing in a city that is on fire, with orange and yellow flames rising from the ground. Dante is wearing his signature red and black coat, a white tank top, and black leather pants. He is holding two pistols, one in each hand, and looking down with a serious expression. The overall tone is dramatic and action-oriented.

HERNÝ MAGAZÍN

#40

DEVIL MAY CRY

GOD OF WAR

THE CAVE

STEEL ARMOR

ÚVODNÍK

Je ťažké ignorovať informácie spojené s nevyhnutným ohlásením PlayStation 4. Konfigurácie, vylepšený gamepad, fotografie, tabuľky, porovnania, koncová cena, launch tituly. K odhaleniu má dôjsť 20. februára. Z pohľadu množstva správ pôjde len o formalitu. Internet už všetko vie.

Čo som sa za tých dlhých 11 rokov, čo sa pohybujem v hernom biznise naučil, že očakávania nie sú nebezpečné. Tvorí prirodzenú súčasť silnejúcich marketingových kampaní. Predvoj. Škodlivé sú až vtedy, ak začnete predpokladať. Vzájomne sa nevylučujú, ale nákazlivo dopĺňajú a ich kombinácia je vysoko výbušným materiálom.

Pre príklady netreba chodiť ďaleko.

Capcom predpokladal, že dopyt po Resident Evil 6 prekročí 4,5 milióna vyexpedovaných kópií. Očakávania nastavené vysoko. Boli uspokojené? Ale kdeže.

EA sa vydala so sériou Dead Space v ústrety vyššej akčnosti. Fanúšikovia predpokladali, že budú hrať tú istú hru, len v blede modrom. Dead Space 3 už nie je hororom, vtip je v tom, že ním nebol ani Dead Space 2.

A rovnaké je to aj v prípade DmC: Devil May Cry. Očakávania nenaplnil. Skutočne stačilo tak málo, aby poslali Ninja Theory hrdinu k inému holičovi? Utíchla by hnevom poháňaná kritika, keby sa kormidla chopil Kamiya?

Čím viac predpokladáte, tým má sklamanie trpkjšiu príchuť. A nie vždy ide o chybu autorov. Pre nás je DmC: Devil May Cry ukázkovým reštartom dlhoročnej série, preto je na titulke.

A len tak mimochodom, 40. číslo Sector Magazínu, ktoré práve čítate, prešlo drobným faceliftom. Dajte nám vedieť, ako sa vám páči.

Pavol Buday





PREVIEW

God of War Ascension, Disney Infinity, Sly Cooper Thieves in Time, The Walking Dead, Day-Z standalone.



RECENZIE

Devil May Cry, The Cave, Joe Danger Touch, Smart As, Steel Armor Blaze at War, Dungeon Lords MMXII, F1 Race Stars, Kings bounty Warriors of the North, Ratchet & Clank: Q-force, Gas Guzzlers: Combat Carnage, Paper Mario Sticker Star, Rabbids Land,



TECH

Razer Edge, Nvidia, Shiel, Logitech klávesnica

UŽÍVATELIA

Crash and Burn, Tour de France 2012



FILMY

Divoký Django, Jack Reacher Posledný výstrel

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



GOD OF WAR ASC

EXISTUJE NIEKOLKO DÔVODOV, KVÔLI KTORÝM NEMÔŽETE A NEBUDETE MÔCŤ HRAŤ ZA NAJVÄČŠIEHO MÄSIARA V CELOM ŠÍROM GRÉCKU V MULTIPLAYERI GOD OF WAR: ASCENSION. OTVORENÉ ÁTRIUM SO ŠESTICOU SCHODÍSK VEDÚCICH NA PIEDESTÁLY OBSADENÉ ŠTYRMI BOŽSTVAMI BY DIZAJNÉRI NAVRHOVALI A MODELERI SKLADALI ZBYTOČNE. HÁDES, ZEUS, POSEIDÓN A ÁRES BY SA DÍVALI NA VZTÝČENÝ KRATOV PROSTREDNÍK, AKO BY SA MAL PRIHLÁSIŤ K JEDNÉMU Z BOŽSTIEV A ČERPAŤ Z NICH SILU A SCHOPNOSTI. KRATOS A OLYMP, TO JE OLEJ A VODA, NEHLADIAC NA TO, ŽE KAŽDÉMU Z PREDSTAVITEĽOV PRINIESOL BOLESTIVÚ SMRŤ. TO JE VŠAK INÁ STORY.

Od svojho ohlásenia je God of War: Ascension spájaná s multiplayerom. Na E3 debutovalo aj singleplayerové demo (nájdete ho na Bluray disku s filmom Total Recall), ale je to práve hra viacerých hráčov, na ktorú sa autori sústredia, a práve multiplayer bude v beta verzii k dispozícii aj pre členov PlayStation Plus.

Záťaž na pleciach God of War: Ascension je o to väčšia, že musí presvedčiť a prinajlepšom aj predčiť čo do kvality, brutality a epiky výpravný tretí diel, ale aj podložiť existenciu multiplayeru zážitkom, ktorý bude mať plytkosťou na míle ďaleko od toho v Dead Space 2 a priblíži sa zábavnosti tomu v Uncharted. O hre viacerých hráčov sa v súvislosti s God of War hovorilo už dávnejšie, špekulovalo sa o kooperatívnej hre, pričom jedna z postáv mala byť Kratos, autori sa rozhodli ísť cestou classov a bojov žoldnierov na dynamicky sa meniacich bojiskách, na ktoré najobľúbenejší antihrdina pravdepodobne nevstúpi.



ENSION

Pravdepodobne, nie je použité náhodne. V bojoch plníte drobné úlohy a tie spolu so skúsenosťami bodmi a zvyšujúcim sa levelom odomykajú výbroj, helmy, brnenia, zbrane aj schopnosti, zostavením ktorých sa možno vzhľadu Krata priblížite. Na bojové tetovania a zmenu farby pokožky môžete pokojne zabudnúť. Po výbere božstva je cesta svalovca nasmerovaná do tréningovej arény a po jej absolvovaní ste postavení na cestu bojovníka.

Zo štyroch božstiev si môžete v deme odskúšať dve a treba hneď dodať, že ďalšie dva voľné piedestály budú buď doplnené formou DLC alebo sa v plnej verzii objaví povedzme Aténa. Výber božstva priamo ovplyvňuje bojový štýl šampióna, jeho primárnu zbraň a zosielané kúzla. Áres je dominantný vo fyzických útokoch, ničenie nepriateľskej obrany a mágia je zafarbená ohňom. Zeus na druhej strane sa spolieha na elementárnu mágiu, útoky na diaľku, omráčenie nepriateľov a zabránenie používaniu kúziel.

Príslušnosť sa po definitívnom potvrdení nedá zmeniť, v bojoch prinášate obety svojmu bohovi. To je na jednej strane veľká škoda, no na druhej vás súbojový systém, ktorý má bližšie k tradičným bojovkám ako typickej hack'n'slash akcii, núti naučiť sa využívať všetky schopnosti a perky a hlavne zvládnuť základné pohyby spoločné pre všetkých šampiónov.

Silný a slabý útok v spojení s krytom tvoria základnú kosť, na ktorú sú navešané priťahovanie nepriateľa reťazou, fyzický útok bez zbrane, úskoky, odrazenie výpadu a bleskový protiútok, kedy môžete omráčeného priklinčovať alebo úplne doraziť, keď padne na kolená a čaká na ranu z milosti. Súbojový systém si zachováva svoju animálnu surovosť aj eleganciu Krata s akou šampióni vykonávajú mimoriadne šťavnaté finiše - rozkrojenie od hlavy po rozkrok, vyvrhnutie vnútorností spoza chrbta alebo jednoduché lámanie väzov či rozdupávanie hlavy.



Divoké mačkanie tlačítok je pri naučenej sekvencii útokov absolútne na nič. Vo vzduchu si môžete podávať nepriateľa, hádzať o zem, vytiahnuť ho opäťovne hore a doslova mu rozmlátiť fasádu. V bojoch skôr ako o rýchlu elimináciu ide o vyčkávanie a potom útok. Zatiaľ čo pri jednom nepriateľovi to funguje, u viacerých zlyháva takmer všetka taktika. Ak sa do vás oprie skupinka vylevelovaných nepriateľov ani sa nepostavíte. A to je jedna z vecí, ktorú nenapraví žiaden update.

Multiplayer je tímovo orientovaný a ak váš tím preferuje otváranie truhlíc s červenými orbami (skúsenosti), tak si nepomôžete. Nepriatelia vás zovrú a potom aktivujú jednu z pascí rozosiaych po mape, ktorá vás upraží hladným ohňom alebo napichne na ostne. Zomrieť sa dá aj skopnutím z arény alebo nešťastným skokom. Jediná mapa v bete - Desert of Souls - má niekoľko poschodí a členitosťou skôr pripomína tie z Uncharted.



KRATOS SA VRÁTIL

Môžete liezť po stenách aj preskakovať medzi jednotlivými úrovňami.

V bete sa hrá jeden jediný mód Team Favour of the Gods, v ktorom sa štvorica Sparťanov a Trojanov snaží obsadiť body a uvoľniť reťaze spútaného jednookého titána Polyphema. Po nahrabaní predpísaného počtu bodov, bohovia zošlú na mapu kopiju, ktorou je možné ukončiť život obra. Podmienky na víťazstvo počítajú aj s časovým, aj bodovým limitom.

Žoldniera po získaní môžete obliekať do rôznych brnení, do rúk mu vtisnúť zbrane a navoliť aj perky ovplyvňujúce samotný štýl boja. Na vyšších leveloch sa naučíte teleportovať, získate dočasnú nesmrteľnosť, privoláte búrku bleskov alebo po smrti explodujete. Postave sa takisto zvyšuje účinnosť mágie, odolnosť voči fyzickým aj elementárnym útokom a skracuje čas na opätovné použitie špeciálnych kúziel.

BETA VERZIA PONÚKA IBA DROBNÝ NÁHLAD NA MULTIPLAYER GOD OF WAR: ASCENSION, KTORÝ MÁ OBROVSKÝ PRIESTOR PRE ROZŠIROVANIE OBSAHU AKO SPECTATOR MÓD, KOOPERATÍVNE REŽIMY (HORDA, KRATOS VS ZVYŠOK) ČI MNOŽSTVO ODOMYKATEĽNÝCH PREDMETOV PRE HRDINOV. V AKTUÁLNEJ PODOBE MÁ PRÍCHUŤ INÝCH TITULOV, OD KTORÝCH SA NEODLIŠUJE SYSTÉMOM NAPREDOVANIA ANI DIANÍM NA BOJISKU. SAMOZREJME, TU SA NESTRIEĽA, ALE ŽOLDNIEROM ROZBÍJATE KĽADIVOM HLAVY. BUDE URČITE ZAUJÍMAVÉ SLEDOVAŤ, KAM SA BUDE UBERAŤ MULTIPLAYER A ČI NEZOSTANE NA KRKU BRUTÁLNEJ AKCIE VISIEŤ LEN AKO MÓDNY DOPLNOK.

Dátum vydania: 13. marec 2013



DISNEY INFINITY

ZAUAŤ DETSKÉ PUBLIKUM OBYČAJNOU HROU VSADENÍM NA ROZPRÁVKOVO FAREBNÝ VIZUÁL A ROZTOMILÉ POSTAVIČKY, ZDÁ SA, UŽ NEBUDE STAČIŤ. DISNEY SI TO UVEDOMUJE A ODPOVEDÁ S PROJEKTOM INFINITY NA MIMORIADNE ÚSPEŠNÚ SÉRIU SKYLANDERS, KTORÁ ZAROBILA NA ÚZEMÍ SEVERNEJ AMERIKY ZA DVA ROKY 500 MILIÓNOV DOLÁROV. AKÝ PLÁN VOLÍ PRI ÚTOKU NA FIGÚRKY POTVORIEK, KTORÝCH SA PREDALO MINULÝ ROK VIAC AKO POSTAVIČIEK Z KOLEKCIE STAR WARS?

Disney popisuje Infinity ako škálovateľnú, interaktívnu, multiformátovú platformu pripravenú pohltiť svety obľúbených rozprávok, minulých, aktuálnych aj budúcich. Bude štrukturovaná podobne ako LEGO, do

základnej hry si budete dokupovať stavebnice, ktoré sprístupnia nielen novú postavičku, ale aj unikátny príbeh a sadu predmetov, zbraní, vozidiel. Disney Infinity bude štartovať s tromi mini príbehmi inšpirovanými animákom Rodinka úžasných, filmovou trilógiou Piráti Karibiku a chystaným animovaným filmom Príšerky Univerzita (Monster University).

Základný balíček s tromi postavičkami (Pán úžasný, Jack Sparrow a Sully) bude dopĺňať dvadsiatka ďalších figúrok a herných setov inšpirovaných ďalšími svetmi Disney. Počas včerašej tlačovky (15. januára) sa v prezentačných materiáloch objavili Autá, Predvianočná nočná mora, Phineas a Ferb aj Ralph Rozbi-to. Navzdory extrémne bohatej knižnici úspešných animovaných filmov sa Disney sústreďí výhradne na novú vlnu filmov a obchádza tvorbu s Myšiakom Mickey, Donaldom Duckom a inými klasickými postavičkami.



Dodávaný portál teleportuje do hry postavičky, rozšírenia aj predmety dodávané na "Power" diskoch. Tieto sa dajú podložiť pod figúrky, čím sa modifikujú ich schopnosti alebo naskladať na seba. Zaujímavosťou je, že portál má pre figúrky aj power-upy rezervované špeciálne sloty.

Každý z herných setov bude obsahovať vlastnú sadu úloh, unikátny príbeh aj hernú mechaniku. Svet Rodinky úžasných je navrhnutých pre akciu v duchu veľkých superhrdinov, Príšerky Univerzita vás zase zavedie na univerzitnú pôdu, kde súperia dve fakulty a vnesie do hry stealth počas sabotážnych misíí v noci, vo svete Pirátov Karibiku zase dostanete do rúk vlastnú loď, ktorú môžete upravovať do odpadnutia a potom sa plaviť z ostrova na ostrov.

V čom Disney Infinity vyniká, je mód Toy Box, kde jednotlivé postavičky prestanú byť hrdinami z filmov, ale stanú sa hračkami, s ktorými môžete robiť čokoľvek. Napríklad aj posadiť Jacka Sparrowa na koňa a do rúk mu dať zbraň na





toaletný papier. Režim voľnej hry vychádza z idey odskúšanej v Toy Story 3 od Avalanche Software a veľmi pripomína hranie sa s kockami LEGO. Zo stoviek stavebných prvkov, ktoré sa neobmedzujú iba na veľké objekty, ale v prípade Pirátov môžete meniť ošatenie posádky na lodi, sa dá vytvoriť vlastný hrad, pretekárska trať alebo rovno celá minihra.

Počas prezentácie bola predvedená ukážka z racingu s pohľadom zhora a replika Donkey Konga s Pánom úžasným. V Avalanche Software vznikla aj obrovská gitara, level z Mario Kart aj rampa, z ktorej skáče Davy Jones v koči požičanom od Snehulienky. Vlastnoručne poskladané scény a úrovne bude možné uploadovať na server moderovaný priamo Disney. Každý level bude kontrolovať ak bude vhodný aj pre najmenších, sprístupní ho aj pre ostatných.

Obrovskou výhodou Disney Infinity je online podpora



ODPOVEĎ NA SKYLANDERS

štyroch hráčov súčasne systémom drop-in, drop-out, ktorá dodáva vyčíňaniu vo svetoch animovaných filmov úplne nový rozmer. Samozrejmosťou je splitscreen na delenej obrazovke pre dvoch.

Disney apeloval počas odhalenia Infinity na fantáziu pri vymýšľaní vlastných príbehov a kreativitu. Chce, aby ste sa s hračkami hrali po svojom a nekládli pri vymýšľaní príbehov medze svojej fantázie. Zabúda sa však na jeden podstatný detail, štylizácia postavičiek je iná, ako ich poznáte z obrazovky či filmového plátna. Spoznáte ich okamžite, ale vyzerajú inak. Trochu zvláštne, trochu uletene, trochu ako z inej predlohy.

Infinity nie je pre Disney jednorazový projekt, budeme sa s ním stretať na všetkých dostupných platformách, od PC, cez konzol, až po aplikácie pre mobilné zariadenia, v ktorých budete môcť takisto manipulovať s postavičkami a potom ich preniesť naspäť do hry. V prospech Disney hovorí množstvo

značiek, medzi ktorými je aj Marvel a po novom aj Star Wars. Okrem iného vlastní aj sieť obchodov po celom svete, nehovoriac o zábavných parkoch, kde sa môžu predávať špeciálne edície. Infinity má obrovské ambície stať sa najžiadanejšou detskou hrou. Než sa tak stane, bude na trhu súperiť so Skylanders a v našich končinách aj s vysokou cenou.

ZÁKLADNÝ BALÍK S TROMI POSTAVAMI VÁS VYJDE NA 74,99 DOLÁROV, HERNÝ SET S NOVÝM SVETOM ZA 34,99, TROJICA POSTAVIČIEK SA BUDE PREDÁVAŤ ZA 29,99, JEDNA FIGÚRKA ZA 12,99 A POWER DISKY BALENÉ NÁHODNE PO DVOCH ZA 4,99 DOLÁRA.

DISNEY INFINITY DEBUTUJE POČAS JÚNA VO VERZIÁCH PRE PC, PS3, XBOX360, WII, WII U A 3DS.

A close-up, stylized illustration of the character Sly Cooper. He is a raccoon wearing a blue hooded cloak with a gold rope around his neck. He has a mischievous expression, looking slightly to the side. The background is dark and moody.

SLY COOPER: THIEV

V USA ZAČIATKOM FEBRUÁRA A V EURÓPE KONCOM MARCA VYCHÁDZA TAKMER CELÚ KONZOLOVÚ GENERÁCIU OČAKÁVANÝ SLY COOPER: THIEVES IN TIME. NOVINKA VYJDE SÚČASNE PRE PS3 I PS VITA. K DISPOZÍCII UŽ MÁME PREVIEW VERZIU S PRVÝMI DVOMI PROSTREDIAMI HRY, KTORÁ NAČRTLÁ AKO SA BUDE SLY COOPER HRAŤ A ČI NA NOVÝCH KONZOLÁCH NESTRATIL NIČ ZO SVOJHO ŠARMU.

Dobrá správa hneď na úvod, Sly Cooper pre PS Vita je skutočne výborná behačka po všetkých stránkach a prvé levely sú dynamické, nápadité a dejom nabité. Novinka sa nie nadarmo pýta pred úvodným levelom či chce hráč vidieť plný príbeh. Ak zvolíte áno, čaká vás takmer 10-minútová sekvencia, kde sa Sly stihne pochváliť, ako sa utiahol do civilu a so šarmanťou

vyšetrovateľkou Carmelitou si žije iný život. Ešte vás čaká aj prekvapenie veľkého formátu – Sly bez masky vyzerá všelijako, ale jeho ikonická škraboška mu skrátka chýba.

No nebude trvať dlho, kým ho opantá nový lup a vrhne sa do akcie. Úvodné video má za úlohu načrtnúť nielen pohľad späť na majstra zlodēja, ale aj na Bentleyho (ktorý si nažíva v labáku s neskutočnou kočkou) a pilne maká na akejsi novej mašine či na Murrayho, ktorý chcel strašne jazdiť na pretekoch, no nakoniec skončil len ako majster Destruction Derby. Keďže Sly zistí, že jeho rodinná kronika podozrivo stráca svoj obsah a písmo na stránkach rýchlo mizne, musí zvolať dokopy starú partiu a využiť časovú mašinu, aby si dedičstvo ponechal.

Bohatá dejová schéma v úvode nepoľavuje a dáva pozitívny signál, že novinka bude nielen dejovo bohatá, ale aj plná nových nápadov ako cestovanie v

ES IN TIME

čase. Preview verzia vás zavedie do úvodného levelu v súčasnosti, kde treba splášiť japonský artefakt. Sly sa okamžite vydá na púť za nositeľmi artefaktu, čo ho vymrští na strechy nočnej metropoly. Skákanie po strechách, lozenie na visuté laná či hľadanie aktívnych plôch je na mieste. Vertikálny gameplay však neprináša závrte ako niektoré momenty v Gravity Rush – je iba príjemné skákať nahor, liezť na zdanlivo nedostupné miesta (občas sa treba poobzerat' naokolo ani pochod prvým levelom nie je zadarmo) a kochať sa príjemným dizajnom levelov, ktoré nestratili nič zo šarmu pôvodnej trilógie. Kto ju hral, hneď sa bude cítiť dobre.

No fakt je, že autori sa vám budú snažiť znepříjemniť cestu levelom, napríklad neustále sliediaca helikoptéra vám dá zabrat' na strechách, kde musíte najprv vyskakať po predmetoch na lano a potom upaľovať mimo záberu nepriateľa. Ak použijete lineárny postup, na prvý-druhý raz zvládnete čo treba. Nepriatelia nie sú na pohľad tupí, ale pri solídnom tempe hry si s nimi





celkom užijete. Samozrejme, hra je tradične o pohybe v tieňoch, adrenalínovým útekom sa občas nevyhnete.

Problém nastane v momente, keď sa chcete venovať zbieraniu rôznych predmetov, najmä mincí. Tie vypadnú z väčšiny aktívnych predmetov v leveli – kvetináčov, smetiakov, množstva pohodených vecí. Zbierať ich je lahoda, ale keď ste v pohode. Ak nad vami tróni helikoptéra alebo sa musíte ponáhľať niekam ďalej, je to ťažká voľba: na jednej strane túžba všetko zozbierať, na druhej nutnosť vyhýbať sa nebezpečným prekážkam. Nehovoriac o tom, že z niektorých lán či miest budete padať nechtiac na zem častejšie ako by ste si želali. Prečo zbierať všetky mince a bonusy? Predsa pre nové vlastnosti!

Tradičné striedanie postáv, skúšanie špecifických predmetov (najmä vychytávky Bentleyho potešia) sú na programe dňa. Trio Sly-Bentley-Murray je vhodne dopĺňané Carmelitou, no najviac sa budete určite tešiť



ZLODEJ ČASU

na postavy z historických období. Hneď prvé je Japonsko, plné odkazov na ázijské prostredie s vynikajúcimi prestrelenými prízvukmi postáv. Japonský predok Cooperovcov dokáže skákať ľahšie ako Sly a využívať efekt podobný bullet-time, ktorý je v animovanom prostredí skutočne výborný a patrične atmosférický. Minimálne japonský level je naplnený dobrými misiami aj akciou.

Najpríjemnejšie je aj tak hrať za Slya a získavať čoraz viac masiek či jeho vlastností. Vďaka nim sa totiž môžete v leveloch dostávať ešte ďalej aj sprístupniť spočiatku nedostupné miesta, čo dáva dobrú nádej aj na solídnu znovuhrateľnosť niektorých levelov či celej hry.

Audiovizuálny zážitok je na PS Vita výborný, farebná paleta a atmosféra sú perfektné a prekonávajú PS2 diely, na displeji sa odohráva zapamätateľný zážitok. Zatiaľ nie sú ovládacie prvky PS Vita extra využívané, ale nie je to povinnosť. Základom je lahodná hrateľnosť s dvomi

analógovými páčkami aj kvalitným displejom. A možnosť hrať Slya na cestách je skvelé, vzhľadom na jeho skákanie v čase.

ÁNO, CESTOVANIE ČASOM SA RYSUJE AKO SKUTOČNE DOBRÝ NÁPAD VĎAKA ROZLIČNÝM PROSTREDIAM (JAPONSKO, NASLEDOVAŤ MÁ ANGLICKÁ METAFORA ČI ARABSKÉ PROSTREDIE) A SLY COOPER: THIEVES IN TIME BUDE CELKOM BOHATÁ A PODARENÁ HRA. UVIDÍME, AKÁ BUDE Dĺžka, aké dejové zvraty a prekvapenia si Sly prichystá, no už teraz sa javí ako výborná behačka pre rok 2013. A možnosť hrať ho na PS3 aj PS Vita je fantastická.

SLY COOPER: THIEVES IN TIME VYCHÁDZA 27. MARCA S ČESKÝM DABINGOM A TITULKAMI.

Dátum vydania: 27. marec 2013



WALKING DEAD

Activision potichu vyvíjalo Walking Dead: Survival Instinct, FPS hru podľa rovnomenného seriálu, kde svet ovládli zombíci a kde sa hŕstka neinfikovaných ľudí snaží prežiť. Vyvíjali ho až príliš potichu, aby to mohol byť veľký projekt a už leaknuté video nám naznačilo, že skôr pôjde o rýchly budget príživujúci sa na značke, akých Activision chŕli ročne niekoľko.

Marketing zrejme bude založený na tom ukázať z hry čo najmenej, keďže vyjde už 26. marca pre PC, Xbox360, PS3 a WiiU a doteraz sme z nej videli len pár obrázkov a priložený teaser. Obrázky nám nenaznačujú, že by sa hra od leaknutého videa vylepšila, ale kto vie, aj Activision môže prekvapiť. Nakoniec, majú ešte dva mesiace.



Firma: Activision

Žáner: Akčná Adventúra





DAY-Z STANDALONE

AUTOR DAYZ NA BLOGU HRY PRIBLÍŽIL ZMENY A VYLEPŠENIA FINÁLNEJ, SAMOSTATNEJ VERZIE HRY, KTORÁ UŽ NEBUDE POTREBOVAŤ ARMA 2 K SPUSTENIU. AK NEVIETE, IDE O MULTIPLAYEROVÚ ZOMBIE HRU V OTVORENOM SVETE, KDE NÁPLŇOU HRÁČOV NIE JE NIČ INÉ AKO PREŽIŤ.

Samostatná hra bude mať vylepšený engine, modely, možnosti a, samozrejme, aj upravenú mapu. Napríklad sa vylepší nasvietenie, pribudne systém volumetrických mrakov, zmení sa výtvarný štýl, ale hlavne serverový systém viac sa hodiaci pre tento MMO typ hry, pribudne anticheat systém a zmení sa aj spawnovanie zombíkov. Servre budú fungovať cez Steam.

Mimo toho aj customizácia postáv (výber postavy, rasy, tetovania atď) a zbraní (attachmenty, skiny). K tomu si môžu postavy obliekať a vyzliekať rôzne časti oblečenia, napríklad dané oblečenia môžu mať na sebe choroby a majú aj svoje ďalšie atribúty, ako napríklad životnosť. K tomu vo svete teraz pribudnú nové oblasti, nové objekty ako zničené vozidlá, autobusy, budovy. Všetko bude vyzeráť viac ošúchané a poškodené.

DAYZ EŠTE NEMÁ DÁTUM VYDANIA A AUTOR TO NECHCE UPONÁHL'AŤ, ALE INTERNE UŽ HRU TESTUJÚ A ČOSKORO BY SME SA MALI DOČKAŤ VEREJNEJ BETY.

ArmA2



Firma: Bohemia Interactive

DayZ Standalone



Žánr: Survival

RECENZIE





DEVIL MAY CRY

NÁVRAT DO PEKLA

A close-up, low-angle shot of Dante from the game DmC: Devil May Cry. He is looking directly at the camera with a serious expression. He has short dark hair and is wearing a grey t-shirt. His right arm is raised, showing a black gauntlet with a red claw-like detail. The background is a fiery, red, and orange environment with floating particles.

DmC: DEVIL MAY CRY

KEĎ ODOVZDALI ZNAČKU HALO ŠTÚDIU 343 INDUSTRIES, FANÚŠIKOVIA SA HROMADNE BÚRILI. KEĎ SA BUNGIE UPÍSALI NA DESAŤ ROKOV ACTIVISION, IŠLO ICH OD ZLOSTI ROZTRHNÚŤ. VELEBENÍ MILÁČIKOVIA VYVRHEĽMI SKÔR NEŽ STIHNETE PREČÍTAŤ PALCOVÉ TITULKY V NOVINÁCH. KEĎ CAPCOM NECHAL ROBIŤ NINJA THEORY NA DEVIL MAY CRY, VYHRÁŽALI SA TVORCOM SMRŤOU. A ONI TIETO A ĎALŠIE BRALI S REZERVOU, KÝM NEREŠARTOVALI AKČNÚ SÉRIU NA BRITSKÝ SPÔSOB.

Netrvá to dlho, vlastne už počas výborného úvodu v pekelnom lunaparku, aj Dante si uvedomí, že do očí padajúce vyžehlené sivé vlasy sa už nenosia. Účes už dávno vyšiel z módy. DmC Devil May Cry v réžii Ninja Theory je reštartom, nie remakom. Neprešľapuje na mieste, oživuje značku

radikálnymi zmenami, ktoré nie sú mnohým po chuti. Stále patrí pod Capcom, Dante sa stále oblieka u rovnakého krajčíra, v žilách tela zahaleného kožákom však koluje iná krv.

Pod skratkou DmC sa skrýva nová hra a jedna obrovská metafora. Nahradenie prázdneho miesta po duši reklamným blokom, zapíjanie skreslených informácií nápojom ochuteným konzumom. Démoni majú skutočné predlohy, ich podoba je ale reprezentovaná grotesknými príšerami a monštrami, na aké sme bežne zvyknutí. Odrážajú sa v nich osobností z médií aj posadnutosť značkami a falošným uspokojením. Jednotvárnosť zjednoteného sveta korporáciami sa snaží pod vlajkou revolúcie rozbiť organizácia The Order, v ktorej čele stojí Danteho dvojča - Vergil.

Dante do víru akcie nie je vtiahnutý, ale rovno sa v nej ocitá, keď mu prives po výdatnej švédskej trojke a prepláchnutí pečene kvalitným alkoholom, rozkrojí démon. Za behu sú mu servírované útržky minulosti a informácie, ktoré mu pomáhajú dostať sa bližšie k hlavnému démonovi. Potravinový reťazec predpekli, kde sa väčšina DmC Devil May Cry odohráva, je dlhý a vyžaduje zoznámenie sa s novými zbraňami.



PC, XBOX360, PS3

Firma: Capcom

RY

Meč Rebellion a nerozlučná dvojka pištolí Ebony a Ivory sú základným kameňom modifikovaného súbojového systému rozdeľujúceho ovládač na dve polovice - anjelskú a diabolskú. Oheň a ľad si odporujú, ale bez nich je navigácia vo svete nemožná. Dokážu Danteho pritiahnuť k objektu alebo objekt k nemu a je jedno či je vo vzduchu, alebo na zemi. Navyše, Osiris aj Arbiter sa v boji menia na kosu a obojručnú sekeru. K dvojici špeciálnych zbraní sa pridáva aj dvojica úskokov. Táto dualita je odzrkadľuje osobu Danteho, ktorý sa snaží nájsť svoje miesto, keďže ako Nephilim sa dokáže pohybovať medzi prepekľím a realitou.

Pri pohľade na zoznam komb a úderov kupovaných za skúsenostné body ťažko uveriť, že s nimi dosiahnete najvyššiu známku SSS (Sensational). Základné údery sa vyvolávajú pre každú sečnú zbraň rovnako - jedným tlačidlom a opakovaným stláčaním. Súbojový systém prechádza do krvi okamžite, jeho sila však tkvie v kombináciách a rýchlej výmene zbraní. V skúsených rukách sa v arénach odohráva unikátny balet smrti ani ten, kto prichádza so sériou alebo žánrom po prvýkrát do styku, sa nebude cítiť bezmocný. Ninja Theory dokonca zachovali vybrané

charakteristické útoky ako piruety, ladné nadhadzovanie či žonglovanie vo vzduchu so zbraňami, v ktorých spoznáte starého Danteho.

Ovládanie využíva v plnom rozsahu všetky tlačidlá a keď si už myslíte, že máte zakúpené všetky upgrady, do hry sa dostane nová zbraň, ktorú si vyberáte na d-pade. Ebony & Ivory budú robiť spoločnosť brokovnica a revolver s explodujúcimi nábojmi, Osiris môžete vymeniť za vrhacie čepele a Arbiter zase za ohnivé puste. So schopnosťami sa mení aj naučená taktika v úvode a obľúbené kombá sú ku koncu neúčinné. DmC Devil May Cry začne byť zaujímavá až po dohraní. Na odomknutých obtiažnostiach sa remixujú prichádzajúce vlny nepriateľov a hra ich kombinuje tak, aby si navzájom vyrovnávali sily a kryli slabiny. Ľadové príšery prichádzajú výhradne s ohnivými a dostávajú vás do situácií, kedy musíte zvládať výmenu zbraní aj rýchle reagovať.

DmC Devil May Cry si nepotrpí na žiadne hádanky, presúvanie kameňov alebo aktivovanie pák v presnom poradí. Sústredí sa len a len na akciu, pričom v tempe nepoľavuje od úvodnej katastrofy v zábavnom parku. Priamočiary dizajn vás nenechá zablúdiť, nanajvýš slepá ulička odhalí tajnú miestnosť s dušami nešťastníkov

Žáner: Akčná



alebo kľúč od dverí k challengom prístupným aj z hlavného menu. Mnohé sú schované za múrmi, ktoré strhnú iba vybrané zbrane. Do už zdolaných úrovní sa oplatí vracat' kvôli artworkom, výzvam aj odomknutiu tých najtvrdších obtiažností, na ktorých Dante aj nepriatelia zomierajú po jednom údere. Dvadsiatka misií vás zamestná približne na osem hodín pri prvom prechádzaní.

Dej hry sa odohráva výhradne za oponou reality, v predpeklí, ktoré chce hrdinu zabiť. Nie len jeho osadenstvom démonov, ale aj kulisami samotnými. Vo vzduchu visia nápisy "Zabi ho", "Si v pasci" a geometria dostáva na frak od levelov, ktoré sa trhaním múrov snažia dostať von. Prostredie sa vám doslova stavia do cesty, vykrúca ruky architektúre a láme jej údy pred očami. Nosné múry praskajú, točia sa, chodba sa vo vertigo efekte proti vlastnej vôli naťahuje alebo sa ocitnete dolu hlavou na opačnej strane vodnej hladiny.

Keď sa povie predpeklie, predstavíte si horúčavou zvlnený obraz, lietajúce zvyšky obhorených obetí vo vzduchu a oranžovo červený kabát. Predpeklie v DmC Devil May Cry má tvár televízneho štúdia a po vzore aktuálnych trendov je súboj s bossom prerušovaný reklamným breakom! Alebo má podobu

nočného klubu, ktorého návšteva končí smrteľnými vlnami tvrdých beatov a neuveriteľnou pasážou HRY v hre. V ešte nikdy som nezažil, aby sa pomocou levelov (nie činov) snažila hra vysloviť názor a zaujať postoj.

Vysoko nastavená latka vydrží až do samotného konca, kde sa autori k tomu tradičnu predsa len priklonili, v leveloch trochu prikúrili lávou a občas si pomáhajú recyklovaním techniky eliminácie bossov. Ninja Theory sa po vzore Enslaved v opustených svetoch zapáčilo natoľko, že do DmC Devil May Cry obsadili iba minimum postáv (kladných aj záporných), vďaka čomu boj proti slobode a tyranii komercionalizmu ťažko pripísať na triko The Order. Vlastne popiera vôbec jeho existenciu, až do príchodu Danteho.

DmC Devil May Cry poháňa Unreal Engine, svojich 15 minút slávy má za sebou, odvádza však slušnú prácu a to ako maskovaním (nikdy by ste nepovedali, že ide o technológiu Epic Games), tak aj dynamicky sa meniacimi úrovňami bez rapídneho poklesu výkonu. U testovanej PS3 verzie dochádzalo k prepadom frameratu počas cut-scén a zvláštnemu prepínaniu zvukového formátu pri použití optického výstupu. Kde DmC



Devil may Cry exceluje a čo jej dodáva správny démonický prejav, je ozvučenie. Nie je to však triom Noisia z Holandska, ktoré sa podpísalo pod dunivý a extra tvrdý soundtrack plný dub stepu ani kapelou Combichrist s údernými gitarovými riffmi, ale elektronicky znečistenými zvukmi. V prepeklí je možné vďaka tomu počuť lietajúci popol.

V RUKÁCH NINJA THEORY SA SÉRIA DEVIL MAY CRY ZMENILA, NEPOCHYBNE. VÝSLEDKOM JE UKÁŽKOVÝ REŠTART S NOVÝM VZHĽADOM. PRI POHLÁDE NA DANTEHO, KAŽDÝ VIDÍ NIEKOHO INÉHO. AK CHCETE ŽIŤ V MINULOSTI, STÁLE MÔŽETE, DOBA ALE POKROČILA A NIEKTORÉ VECI JEDNODUCHO VYCHÁDZAJÚ Z MÓDY.

9.0

- + dizajn úrovní a ich dynamická zmena
- + ozvučenie a dunivá elektronika
- + meniace sa vlny pri vyšších obtiažnostiach
- + prístupný, prepracovaný súbojový systém
- + znovuhrateľnosť
- napriek vedeniu odboja si budete pripadať sami
- recyklácia systému eliminácie u bossov

TRAILER >>>

The CAVE

JE ABSOLÚTNE JEDNO, ČI VÁM MENO RON GILBERT NIEČO HOVORÍ, ALEBO NIE. OD POLOVICE DEVÄTDESIATYCH ROKOV PRAKTICKY NIČ VEĽKÉ NEVYTVOŘIL. DOBA POINT'N'CLICK ADVENTÚR POMINULA A TIENE KOLEGOV DAVEA GROSSMANA (TELLTALE GAMES) A TIMA SCHAFERA (DOUBLE FINE), KTORÝCH V LUCASARTS ZAŠKOLIL DO TAJOV VÝVOJA HUMOROM NATRIESKANÝCH HIER, SA TAK PREDĹŽILI, ŽE SVOJU POSLEDNÚ HRU THE CAVE VYTVOŘIL U JEDNÉHO Z NICH.

Gilbert sa priznal, že s nápad podzemného bludiska dostal ešte v dobách, keď pôsobil v LucasArts (pred rokom 1992) a na hre je to poznať. The Cave však nie je point'n'click adventúrou, ale skákačkou s hádankami a prilepeným, takmer zbytočným co-opom. Ovládaná trojica hrdinov (na výber zo siedmich postáv) nahráva do

karát jaskyni zaplnenej tými najrafinovanejšími pascami a hádankami. Výsledok je rozporuplný a namiesto toho sa dočkáte častého vracania sa do už preskúmaných lokalít a prechádzania tých istých chodieb s plytkými puzzlami.

Všetko začína na povrchu, kde rozprávač v podobe jaskyne (áno, príbeh posúva vpred a komentuje dianie hovoriaca jaskyňa, do ktorej vchádzate) vás uvedie do deja a postaví pred siedmich hrdinov ochotných siahnuť na dno svojich síl a čeliť tým najstrašnejším tajomstvám, ktoré sa snažia potlačiť a pred svetom skryť. Hneď v úvode je veľmi dôležitý výber postáv, od neho sa odvíja z veľkej miery aj celkový názor na hru. Osobne odporúčam dobrodruha, mnícha a vedca.

The Cave má sedem postáv, no ani jedna nie je natoľko unikátna, aby ste jej schopnosti využívali opakovane. Zadržanie vzduchu pod vodou v prípade sedliaka budete potrebovať dva alebo trikrát. Hrdinovia skáču, nosia predmety, presúvajú ich a je jedno, či máte

PC, XBOX360, PS3

Firma: Double Fine studios



navoleného na d-pade rytiera, alebo siamské dvojčatá. Táto univerzálnosť nenechá vyniknúť telekinézu mnícha ani teleportáciu androida z budúcnosti. Neberie sa ohľad na výšku skoku ani fyzickú stavbu. Áno, môžu sa na schopnosti spoľahnúť v špeciálnych úrovniach, ale tým to končí.

Jaskyňa je navrhnutá tak, aby sa cez ňu dostala akákoľvek trojica, to však nie je najväčší problém. Stavba logických úloh sa podobne ako pôvodná idea pre hru zasekla niekde v polovici 90-tych rokov, kedy sa nosilo pobežovanie hore dolu po už preskúmaných lokalitách. Tam, kde LEGO vsádza na odomykanie skrytých častí levelov výmenou postáv, tam vás The Cave nechá prechádzať rovnakými úrovňami s hľadaním darčiekov do obchodu so suvenírmi alebo presúvaním baníckych vozíkov. Tam, kde Trine vsádza na priamu kooperáciu a úlohy postavené aj na fyzike, po vás nebude The Cave chcieť nič iné, iba ťahanie za páky alebo zaťaženie plošíniek.

Puzzle sa obmedzujú na primitívne úlohy typu "dones tri

banícke vozíky", "najdi tri kľúče", "absolvuj tri skúšky zdatnosti", pričom ich vykonanie obyčajne zahŕňa pobežovanie z jedného konca na druhý a prenášanie predmetov bez potreby spolupracovať medzi postavami. V The Cave sa dajú nájsť aj svetlé momenty, ako presúvanie člnu cez rozvrátený ostrov v úplnom závere, ktoré si mimochodom zopakujete, ak sa rozhodnete absolvovať hru viackrát. Takisto aj hrobka so sekciou pre dobrodruha má svoje čaro, kde konečne hra zistí, že postavy sú tri a dajú sa využiť na zaťaženie plošíniek a otváranie padacích dverí.

Žiadna hádanka neprináša povestné uspokojenie po jej zdolaní, riešenie sa ponúka prakticky samo nízkym počtom predmetov aj objektov určených na manipuláciu. Oddiaľuje ho len počiatočný prieskum a potom výletné tempo hrdinov pri lození po rebríkoch a lanách. Čo by kedysi vošlo na jednu, nanajvýš dve obrazovky, sa teraz zbytočne rozťahuje dizajnom celej jaskyne. Je totiž iba jedna a do vybraných častí vás vpustí iba vybraná schopnosť postavy, ktorú niekedy použijete prvý a posledný krát.

Žáner: Arkáda



The Cave teoreticky podporuje hru pre troch hráčov súčasne, prakticky zvláda obslúžiť iba jedného. Vystačíte si iba s jedným ovládačom. Obrazovka sa vôbec nedelí, kamera sa nevzdďaľuje ani nezaberá taký výrez, aby ste nemuseli byť neustále pri sebe a mohli sa voľne pohybovať po bludisku.

Ron Gilbert je ešte stále zručný scenárista a vie napísať aj humorný monológ, ktorý vyvolá úsmev na tvári. Vtipné sú aj situácie, ktoré vtipné nemajú byť kvôli vážnosti situácie. "Po použití nukleárnej rakety si umyte ruky." Aj obyčajné repliky rozprávača (postavy sú nemé) fungujú "Nebudem ti to opakovať. Okej, tak ti to teda zopakujem." a vyvažujú frustráciu z backtrackingu. Hrdinovia takisto nie sú upečení z tradičného cesta, ich zámery nie sú najčistejšie a k cieľu sa často prebíjajú aj cez mŕtvol. Ich sebeckosť vás zaskočí ako aj nie vždy veselý koniec.



THE CAVE NIE JE HLBOKÁ, NA JEJ DNO A POTOM OPĎ HORE NA POVRCH SA DOSTANETE POČAS TROCH POHODLNÝCH HODÍN. OBČAS JE TO VTIPNÁ CESTA, OBČAS NA NEJ NARAZÍTE AJ NA CHYTRÉ HÁDANKY A OBČAS SA BUDETE AJ BAVIŤ. TO MEDZITÝM VYPLNÍ OTRAVNÝ BACKTRACKING, HLUCHÉ MIESTA A NEVYUŽITÝ POTENCIÁL. OBČAS VŠAK NESTAČÍ, PRETOŽE OVEĽA ČASTEJŠIE NARAZÍTE ZA 14,99 EUR NA OVEĽA LEPŠIE HRY AKO THE CAVE.

6.0

- + vtipné situácie
- + výhliadka na opakované hranie
- + sedem bizarných mini príbehov
- frustrujúci backtracking
- nevyužité schopnosti postáv
- co-op
- obohrané puzzle



Joe Danger Touch

SEAN MURRAY JE NAJÚPRIMNEJŠÍ HERNÝ VÝVOJÁR AKÉHO POZNÁM. KOMUNIKÁCIU MALÉHO ŠTÚDIA HELLO GAMES ZVLÁDA SÁM, NO V PREDVEČER VYDANIA JOE DANGER TOUCH, LABUTEJ PIESNE PRE KASKADÁRA NA MOTORKE, JE Z NEJ CÍTIŤ NERVOZITU. SCHVALOVACÍM PROCESOM APPLE, NAD KTORÝM VÝVOJÁR NEMÁ VÔBEC ŽIADNU KONTROLU, PREŠLA HRA NA PRVÝ POKUS.

Pri konzolových hrách vydávaných digitálne na PSN a XBL sa čaká 2 - 3 týždne, u mobilných sú to rádovo dni. A tá od Hello Games dostala zelenú skôr ako plánovali. O jeden deň. Kreatívna dvojka Murray a Steve Burgess nemajú dôvod byť nervózni. Joe Danger Touch patrí medzi mobilné hry novej generácie, chytľavé a dlhotrvajúce. A to je prosím pekne hra, ktorú nechceli vôbec urobiť.

Prvotina Hello Games pre iOS je výnimočná v niekoľkých smeroch. Ovládacia schéma jedným prstom bez potreby zobrazovania tlačidiel (pauza v pravom hornom rohu je výnimkou) zvláda komplikované triky vo vzduchu, pričom nestráca vôbec kontrolu nad motorkou. V Joe Danger Touch opäť komandujete samotného kaskadéra, motorka sa po štarte sama rozbehne a udržuje konštantnú rýchlosť, kým ju nepostavíte na zadné, kedy akceleruje

a prefrčí aj cez hlboké blato.

Cieľom hry je prejsť prekážkovú dráhu plnú rámp, skokov, úsekov s ventilátormi, nebezpečnými retardérmi, výhybkami alebo jednoduchými tunelmi či hrazdami, pod ktorými sa potrebujete skrčiť, bez toho, aby ste spadli na zem. Po rozbehnutí motorky ťukaním na displej, ťahaním prsta alebo podržaním vykonávate všetky úkony, vrátane salt, otočiek a iných parádičiek vo vzduchu.

Joe Danger Touch patrí do kategórie runnerov, ale podobne ako decembrový Rayman majú levely koniec. Zložitosť a počet prekážok pozvoľna stúpa a približne v druhej tretine máte problém sledovať, čo sa deje v okolí, kde občas plávajú symboly, mince alebo hviezdy, a začínate úroveň memorovať. Prechádzanie na jeden pokus doplní objavovanie skrytých bonusov a plnenie úloh, za ktoré získavate medaile supľujúce tradičné hviezdičky vo finálnom hodnotení.

Získaním troch medailí level pokoríte, ale zďaleka nezískate najvyšší počet bodov. V Joe Danger Touch si za pozbierané mince odomykáte postavy, ktoré zvyšujú násobič bodov aj zlatiek. A aby toho nebolo málo, hra vám percentuálne oznámi, koľko bodov vám do maxima chýba. Postavy budete potrebovať na prechádzanie bonusových levelov aj na pretekánie s bossmi, takže

Mobil



9.0

k zbieraniu mincí či medailí vás donúti hra sama. A vy to radi urobíte. Jedinou drobnou chybičkou krásy je posledná postava (50x kombo a 200% nárast bodov aj mincí), ktorej kúpou za skutočné peniaze sú poctiví hráči v nevýhode.

Kaskadér Joe odštartoval kariéru na konzolách PS3 a Xbox360, na svojom triku má aj natočenie niekoľkých nebezpečných scén a skrotil aj iné vozidlá ako motorku v pokračovaní The Movies. Zastávka na iOS je pre Joa poslednou. Napriek zjednodušenej ovládacej schéme na úplné minimum neprišiel o triky ani o humor. Stále vtipná je scénka s narazením rozkroku v bazéne so žralokmi. Autori zostali verní aj strelnému výtvarnému štýlu, hudbe a zvukovým efektom dopĺňajúcich cirkusové kúsky výkrikmi aj povelmi komentátora, kedy sa máte skrčiť či vyskočiť v pravý moment.

STAČILO DEVÄŤ MESIACOV, ABY HELLO GAMES VYDALI JEDNU Z NAJLEPŠÍCH HIER POSLEDNEJ DOBY, AKÉ SI MÔŽETE STIAHNUŤ Z APP STORE. JOE DANGER TOUCH PATRÍ MEDZI TIE, KTORÉ VÁM NEDAJÚ SPAŤ, KÝM NEPOKORÍTE ALEBO NEODOMKNETE TÚ KTORÚ POSTAVU A AJ POTOM VÁS BUDE HRÝŽŤ SVEDOMIE, ŽE BY STE TO PREDSA MOHLI SKÚSIŤ EŠTE RAZ. V MOMENTE, KEĎ JU SPUSTÍTE, ZABUDNETE NA POVINNOSTI. JOE DANGER TOUCH JE NEBEZPEČNÝ PROKRASTINAČNÝ NÁSTROJ.

- + znovuhrateľnosť levelov
- + ovládanie jedným prstom
- + ukážkový prepis z konzol
- + množstvo obsahu a bonusových postáv

- kupovanie postáv za skutočné peniaze



Smart As

SMART AS JE U MŇA JEDEN Z NAJČASTEJŠIE HRANÝCH TITULOV NA PS VITA VĎAKA SKVELÉMU SYSTÉMU POSTUPNÉHO ODKRÝVANIA PUZZLOV, PREKONÁVANIA SAMÉHO SEBA I FUNKČNEJ HERNEJ SCHÉMY. KONEČNE VITA DOSTALA LOGICKÝ RÝCHLIK, AKÝ SI TRADIČNE UŽÍVALI HRÁČI NA KONZOLÁCH OD NINTENDA.

Prvý dojem je skôr neutrálny, trochu zvláštny. Intro vyzbrojené dvom figúrkami (akoby vypadli z Človeče, nezlob sa) nenasvedčuje, že to bude hra na každý deň. Slúži ako vhodné zoznámenie sa s neutrálnou grafikou, čo preferuje nenápadné, málo štylizované prostredia, kde sa pohybujú figúrky i ukážu puzzle. Rýchlo si uvedomíte, že farebná paleta má rada bielu a v ostrom kontraste vystupujú predmety na zapamätanie či aktívna plocha. Vaším tútorom je figúrka s príjemným hlasom

ako od distingvovaného anglického profesora, ktorý vám dá lekciu z matematiky. Nabáda na pravidelné riešenie hádaniek, opakované návštevy, absolvovanie denných testov i skúšanie puzzlov na vyššej obtiažnosti. Táto kombinácia je silným triumfom Smart as; hlas profesora vás posmeľuje, aby ste riešili úlohy v prostredí s najmenším počtom predmetov, ktoré by vás mohli rušiť. Rovnaké prostredie vytvára na displeji – aby ste sa ľahšie sústredili. Po čase si útulnú, no okulahodiacu grafiku obľúbite a hlas figúrky radi vypočujete (pravda, do momentu, kedy nezačne opakovať rovnaké hlásky dookola).

Smart As obsahuje zaujímavý herný systém na odblokovanie obsahu. Keď si spustíte hru po prvý krát, uvidíte štyri kategórie puzzlov: aritmetické, logické, pozorovacie a jazykové. Keď chcete jednu z kategórií skúsiť, v každej máte iba po jednej dostupnej úlohe a štyri blokované. Cesta k nim vedie cez absolvovanie denných rutín. Stačí si každý deň dať malý tréning –

PS Vita



netrvá dlho, dve až tri minúty. Obsahuje po jednej úlohe z každej kategórie, dostanete tak solídny mix na rozohratie. Krása prvých tréningov je, že bez znalosti disciplín vás čakajú neznáme úlohy a učíte sa ich postupne, navyše ich nemožno ani skúšať, pretože spočiatku sú uzamknuté. Po skončení štvorice úloh dostanete skóre za príslušný deň (svieti v hlavnom menu do polnoci) a náhodne sa vám odblokuje jedna ďalšia disciplína. Po prvom dni máte k dispozícii päť disciplín z dvadsiatic. Ak sa chcete dopracovať k ďalším, musíte hru v nasledujúci deň zapnúť opäť, absolvovať tréning a máte ju mať. V praxi sa možno dopracovať k celému hernému obsahu až za 16 dní.

Prvé tri týždne hráte primárne denné tréningy a snažíte sa prekonať sami seba v dennom skóre. Celkom náročná úloha, hra ho počíta zo štyroch úloh a v nich musíte uspieť, inak vám započíta menej percent za určitú oblasť a výsledné skóre bude nižšie. Pokiaľ si zvyknete na tempo hry, budete mať čo robiť, aby ste prekročili 55 - 60%. Dosiahnuť 70 - 75% je solídny výsledok a všetko nad 80% ocení hlasno aj figurka. Prirodzene, Smart As vám ponúkne, aby ste sa so skóre podelili na sociálnych sieťach, ikony Facebooku aj Twitteru už čakajú.

Kompletné odblokovanie ukáže 20 disciplín. Denný tréning ich ponúka v základnej obtiažnosti, no pri voľnom hraní sú štyri stupne. Tretia či štvrtá majú neraz zložitejšie pravidlá, a tutoriály sú jednoduché, obsahujú najviac päť krokov. Aritmetické úlohy pracujú pri ľahších stupňoch s malou násobkou, neskôr prechádzajú na nemilosrdnejšie varianty, kde rátate s desatinnými miestami, zlomkami i trojčifernými násobkami. Ľahšie cvičenia vás nechajú počítať i zisťovať, ktoré čísla na ľavej a pravej strane sa rovnajú či sú väčšie/

$$5 + 5 = ?$$



menšie. Zaujímavá je disciplína Number Pinch, kde na displeji ležia čísla a vy ich máte vyskladať z bublín naokolo. Bublínky sú zastúpené aj v úlohe Bubble Sum, kde hýbete celou konzolou a strieľate do bublín s číslami, ktoré sa vám hodia do rovnice. Krásna úloha, akurát sa ťažšie hrá v autobuse.

Pozorovacie úlohy skúšajú pamäť. Pri Rapid Recall si spomínate po ukázaní série predmetov, ktoré ste videli. Na podobnom princípe funguje Boxed In, predmety padajú a odskáču zo škatule. Ktorý ostal vnútri, máte uhádnuť. Nechýba variácia na škrupinky (Where is it?) s príchutou augmented reality a Same Different vás skúša z rovnakých a odlišných predmetov v sekvencii. Napokon úloha, ktorá využíva predný i zadný displej PS Vita (Turbo Tap), dá príkazy, kam ťuknúť. Na Front (predný) či Rear (zadný displej). Vpravo alebo vľavo. A čím vyššia obtiažnosť, tým je presnejší príkaz a nižší časový limit. Neskutočne chytľavá vec!

Jazykové úlohy vás budú mátať najmä kvôli znalostiam angličtiny. Dopĺňanie chýbajúcich písmen v slove, spelling alebo zaujímavá úloha Odd Word Out (určenie zvláštneho slovíčka, ktoré sa nehodí do spoločnosti troch ostatných). Priemerný študent nebude mať problém, ešte si tieto série úloh užije aj na vyššej obtiažnosti.

Logické úlohy núkajú pútavý mix. Figúrka má ísť po políčkach a vy máte určiť ich tvar i výšku. Pri Cube Mania otáčate kocku, aby prešiel lúč svetla po líniách na nej zobrazených. A Live Jigsaw je klasický variant puzzle skladačky, kde začnete na 9 kúskoch a počty sa zvyšujú. Chain Reaction dá zabráť, spájanie farebných bodov lúčmi, aby sa neprekrývali je ľahké; časový limit nedá hviezdičky lacno.

Každá disciplína má totiž určený čas a pokiaľ ju ukončíte dostatočne rýchlo, dostanete príslušný počet hviezdičiek. Až pri dosiahnutí troch sa sprístupní ďalšia obtiažnosť (Easy, Medium, Hard, Genius). Často musíte stihnúť limit



8.0

20 - 30 sekúnd, inak nemáte šancu na postup. Ale ten je potom zaslúžený. Sú disciplíny, ktoré som prešiel za 15 minút celé, pri iných si neviem dať rady na Medium.

Smart As využíva maximálne možnosti ovládania PS Vita: oba displeje, gyroskop, tlačidlá a len jedna aktivita jej nejde úplne ideálne: písanie písmen a najmä aritmetických znakov na virtuálnu tabuľu. Je to otázka zvyku, no najprv nebudete chápať, prečo váš hieroglyf nebol identifikovaný.

CELKOVÝ DOJEM ZO SMART AS JE VÝBORNÝ. ZA NECELÝCH 25 EUR MÔŽETE DOSTAŤ VÝBORNÚ LOGICKÚ HRU NA DENNÉ DÁVKY I DLHÉ SEANSY. JE VARIABILNÁ, PÚTAVÁ A OSOBNĚ MÁ DONÚTIŤ ZAPÍNAŤ PS VITA KAŽDÝ DEŇ, ABY SOM Z NEJ MAL ČO NAJVIAC.

- + jednoduché a predsa pútavé úlohy
- + systém odblokovania obsahu
- + 20 odlišných a zábavných disciplín
- + ovládacie možnosti PS Vita
- + adekvátne cena

- písanie na displej občas hapruje



Steel Armor: Blaze of War

SIMULÁCII TANKOV NIKDY NIE JE DOSŤ. ZMENIŤ SA TO SNAŽÍ SPOLOČNOSŤ GRAVITEAM, KTORÁ SA SIMULÁCIAMI OBRNENÝCH VOZIDIEL ZAOBERÁ AJ PROFESIONÁLNE. S ICH TVORBOU STE SA MOHLI STRETNÚŤ, AK STE POVEDZME SLÚŽILI V UKRAJINSKEJ ARMÁDE ALEBO AK STE PRIŠLI DO KONTAKTU S T-72: BALKANS IN FIRE ČI STEEL FURY: KHARKOV 1942. TENTOKRÁT VÁS PÁSY DESIATKY TON VÁŽIACICH KOLOSOV ZAVEDÚ V STEEL ARMOR: BLAZE OF WAR DO OSEMDESIATYCH ROKOV.

Ruský T-62, americký M60A1 a ďalší vedľajší herci smrtiaceho divadla s rozlohou 60 km² stoja proti sebe. Už si len vybrať tú správnu stranu. Vďaka dynamickým ťaženiam je to v podstate jedno, priebeh Iránskej vojny a konfliktov v Angole a Afganistane môžete zmeniť. Záleží

skutočne len na vás a dostatku munície, z koho zostane nepojazdný šrot a kto odíde z bojiska po vlastných. Pásoch.

Priebeh môžete ovplyvniť z rôznych pozícií. V pozícii generála sa dá ovládať celé vojsko, budete rozhodovať o každom vojačikovi, tankovom oddieli, plánovať presuny, zakopať obranu alebo riskovať rýchly zdrvivujúci protiútok. Zároveň môžete pri strete dvoch armád v taktickom režime viesť svoje jednotky do vojny priamo na poli a rozdávať im jednotlivé príkazy ako v klasickej stratégii, pričom sú všetky prvky simulácie zachované. Na bojisku sa nachádzajú aj hráčom ovládateľné jednotky, takto si môžete ako každý správny tankista zvoliť možnosť pozeráť sa do očí nepriateľa cez zameriavač a rozprášiť ho tak zoči voči.

Vtedy môžete v klúde sedieť na ktoromkoľvek tankovom stanovisku, pretože počítač ovláda všetko ostatné. Ak preferujete kalkulácie z pekla vyvrhutej balistiky,

f War

vytiahnite kalkulačku a dúfajte, že budete mať pre presnosť dostatok citu. Model poškodenia, ale i balistika je ako vždy šialene detailná a to nie len pri výstrele, alebo pri lete projektilu, ale ráta sa aj dráha projektilu po zasiahnutí vo vnútri svojho cieľa. Aj ostatní v posádke sú rovnako dôležití. Ako šofér musíte správne hľadať cestu terénom, aby ste sa čo najmenej odkrývali nepriateľovi a nevystavovali slabo opancierovanú časť tanku. Zároveň musíte dbať na to, aby ste mali čo najväčší prehľad, o čo možno najväčšom území alebo aby ste sa niekde v teréne nezasekli. Prehľad samozrejme musíte mať aj ako veliteľ stroja smrti, ale ani ako nabíjač to nebudete mať ľahké.

Steel Armor: Blaze of War je tvrdá simulácia, ktorá neodpúšťa žiadne chyby. Za všetko sa platí smrťou. Niekedy zlyháte vy, inokedy to má na svedomí celá formácia, front alebo celá armáda. A všetko záleží na tom, na ktorom poste sa nachádzate. Čo ťažko odpustiť tvorcom, je malá diferenciácia prostredia. Aj napriek tomu, že sa všetky konflikty odohrávajú v pomerne odlišných prostrediach, v hre vyzerajú všetky (bez

výraznejších zmien) takmer rovnako. Prostredia by si zaslúžili viac do hĺbky prepracovať, zvýšiť nie len variabilitu, ale i detailnosť, zlepšiť spracovanie rôznych druhov počasia a v neposlednom rade zvýšiť ich počet. Na druhú stranu, všetko, na čo narazíte, môžete aj zničiť. Explózie zanechávajú po sebe krátery, kde sa môžete schovať vy, aj vaši nepriatelia.

Čo sa týka technického spracovania, je prepracované a slúži svojmu účelu. Pekná, detailná technika, do posledného nitu spracovaný interiér, slušné efekty deštrukcie dodávajú pekelným stretom tú pravú štavu. Atmosféra vojny je úžasná, svištiace stopovky, prestrelky formácií tankov zvyšujú počet horiacich vrakov na bojisku rozbúcha nejedno pancierové srdce. Popritom nad vežami tankov krúžia bojové vrtuľníky spolu so stíhačkami loviac svoju ďalšiu obeť a spoza najbližšieho zákopu mieri vojak svoju protipancierovku na príliš pomalý, na prvý pohľad bezbranný cieľ.



Veliteľ kričí povely, ohlušujúca paľba prerušuje neustály zvuk hydrauliky, pásy klepocú, počuť zúrivy krútiaci moment naftového motora a najhoršie sú nárazy smrti na jedinú stenu oddelujúcu posádku od trieštivého pekla. Perfektná zvuková kulisa je až taká presvedčivá, že niekedy ani neviete, či vám nenarážajú guľky rovno do monitora.

Steel Armor: Blaze of War podporuje aj multiplayer, ktorom môžete kombinovať spoluprácu od ovládania rôznych tankov alebo ovládať spolu jeden (každý hráč = iný post). Prípadne namieriť hlavne proti sebe, čo určite pomôže vzhľadom na slabú umelú inteligenciu. Prepad kolóny tankov niekedy pripomína skôr strelnicu ako koordinovanú obranu, aj keď sem tam nejaké tie náznaky premysleného manévrovania badať. Napríklad niekedy nepriateľ ustúpi, aby niekde inde udel, najlepšie z inej strany, kde to vôbec nečakáte.



ZOMRIEŤ A BYŤ SLÁVNY SA DÁ V STEEL ARMOR: BLAZE OF WAR NA STO SPÔSOBOV. GENERÁL ALEBO OBYČAJNÝ VODIČ TANKU? KAŽDÝ REŽIM MÁ SVOJU HLĚBKU, KAŽDÝ BOJOVÝ STRET SVOJU VLASTNÚ SMRTEĽNÚ PRÍCHUŤ. NOVÉ, PERFEKTNE SPRACOVANÉ TANKY, KTORÉ TU EŠTE NEBOLI, NOVÉ KONFLIKTY A NOVÉ MOŽNOSTI AKO TO VŠETKO OCHUTNAŤ. SÍCE SA URČITE NÁJDU VÄČŠIE ČI MENŠIE NEDOKONALOSTI, KTORÉ BY NEMUSELI STÁŤ V CESTE TRIUMFU, ALE ZVYŠOK TO ĽAHKO PREVALCUJE. BOLA BY ROZHODNE TRESTUHODNÁ CHYBA SA TÝCHTO BOJOV NEZÚČASTNIŤ.

7.5

- + atmosféra
- + dynamické kampane
- + podrobná simulácia a výpočty
- + taktický, simulačný a strategický režim
- + interaktívne a zničiteľné prostredie
- málo máp
- drobné budy
- slabá AI
- málo odlišné mapy a prostredia

TRAILER >>>



Dungeon Lords MM

RECYKLÁCIA UŽ RAZ OKÚSENÝCH MYŠLIENOK JE BEŽNOU SÚČASŤOU ZÁBAVNÉHO PRIEMYSLU AKO TAKÉHO. DOKONCA SA NÁM TO V NIEKTORÝCH PRÍPADOCH PÁČI AŽ TAK, ŽE SME LAČNÍ PO RÔZNYCH REEDÍCIÁCH A REMAKOCH. KEĎ NIEKTO SPOMENIE BALDUR'S GATE A MYŠLIENKU NA JEHO OŽIVENIE, VŠETCI PRIAZNIVCI RPG HIER CHROCHTAJÚ BLAHOM. PRI NÁPADE O VYTVORENIE ŠPECIÁLNEJ VERZIE DUNGEON LORDS VŠAK ZREJME VÄČŠINA Z NÁS LEN NECHÁPAVO POKRÚTI HLAVOU, ČI TO BOLO SKUTOČNE POTREBNÉ.

Zrejme bolo, teda asi si to myslia tvorcovia tohto počinu - Heuristic Park, nemecký vydavateľ Nordic Games a predovšetkým autor D.W. Bradley. Ak vám toto meno nič nehovorí, pokojne na Dungeon Lords MMXII zabudnite, prejdite okolo neho, akoby sa nič nestalo. Práve Bradleyho

meno a nostalgické spomienky na jeho najslávnejší počin - Wizardry - patrili medzi lákadlá tohto, dnes už takmer zabudnutého, počinu. Dungeon Lords sa pred viac než siedmymi rokmi snažil o ťažko dosiahnuteľný kompromis: zachovať si tvár náročnejšieho a hardcore RPG, no zároveň otvoriť bránu mainstreamu a nálákať ho na kobkarinu.

Spôsob, ktorý si vývojári vybrali, nie je dnes ničím neobvyklým a bežne sa pozeráme na zadok hlavnému protagonistovi. Priblíženie sa menej náročným hráčom teda ponúklo v podstate otvorený svet, z ktorého vedú cesty do rôznorodých lokalít. Či už sa pozriete do temnotou zahaleného mesta, podzemia alebo akejkolvek inej oblasti, ktorú poznáte z tisíc a jedného fantasy kliše. Máme teda pred sebou v podstate hru podobajúcu sa na akékoľvek F2P MMORPG, len vyzerá a správa sa ako krívajúci a zafúľaný čokel neznámeho pôvodu.

Keďže si málokto dnes na Dungeon Lords spomenie, je v podstate zbytočné vypisovať kozmetické zmeny oproti pôvodnej hre (interface prešiel menšími úpravami). Kopancom medzi nohy je absurdne rýchlo sa obnovujúce zdravie. Potenciál, ktorým by mohla hra zaujať, je však žiaľ zadupaný



PC

Firma: Heuristic Park

MXII

do zeme mizerným technickým spracovaním. Stále je u nás na prvom mieste hrateľnosť a všímame si radšej vnútro danej hry, avšak ak už remake, tak sme ho čakali v podstatne príťažlivejšej forme.

Príbeh nepatrí medzi kúsky, na ktoré by ste počas dlhých zimných večerov spomínali s iskrou v oku, avšak svoju úlohu si aspoň čiastočne dôstojne plní. Vývoj udalostí v mestečku Fargrove nabere nepriaznivý spád po tom, čo sa vojna kráľa Davenmora s barónom Barrowgrimmom prikloní na stranu toho zlého. Aby sa však nestalo to najhoršie, ponúkne Davenmore ruku svojej dcéry úhlavnému nepriateľovi. Isteže, je to nekalý čin a drahý otecko by sa mal smažiť v pekle, avšak krviprelievaniu treba zabrániť, hoci dcérenka dvakrát nadšená tiež nie je. Navyše utečie zo svojho domova, čo značne skomplikuje celkovú situáciu. Aby bola fantasy telenovela kompletná, dôjde k vražde mága Galdryna, ktorý bol pravou rukou Davenmora, a sny o pokojnom živote sú preč. Hrdina, odvážny to zachránca sveta a príľahlej galaxie, chop sa svojho nástroja a vykastruj zlo. Neživajte a nespíte!

Nech sa záplatka tvári akokoľvek premyslene a tajomne, je samotné rozprávanie a rozmotávanie kľbka neskutočne plytké a

neosobné. Nechytí vás za srdce a neženie dopredu, chýba mu spád a dynamika, nepohlí ani svojim epickým charakterom. Keďže je Dungeon Lords stále RPG odkazujúc na starú školu, jednotlivé úlohy máte striktne zadané, no šípka vás k cieľu nedoviedie. Ak máte čokoľvek vykonať alebo sa s niekým porozprávať, dostanete indíciu s lokalitou, kde sa daná osoba nachádza, avšak kde presne, to si musíte zistiť sami. Hre by mohla pomôcť mapa. Vidíte na nej svoju polohu, no nemožnosť vpisovania poznámok alebo absencia zoomovania v nej, ju odstavila na vedľajšiu koľaj a radšej si nájdete nejaký plánik na internete. O obnove zdravia sme písali a smrti sa báť nemusíte, pretože postihy za ňu sú smiešne, teda ak na nejaké natrafíte.

Orientácia je pomerne zúfalá a nepomáha ani kamera či samotné prostredie. Dungeon Lords ponúka dva modely ovládania: free look s klikaním na jednotlivé objekty alebo otáčanie pohľadu myšou s vycentrovaným kurzorom. Kedykoľvek medzi nimi môžete prepínať, no pohodlnosti to nepridáva. Inventár je minimalistický a okienka pre jednotlivé predmety s drobnými ikonami pri vysokom rozlíšení nepotešia oči. Taktiež chýba obsiahlejší denník, pri rozhovoroch (dabing nie je samozrejmosťou a hlavný hrdina je

Žáner: RPG



nemý) sa samotný text stráca na pozadí, témy dialógov medzi sebou preskakujú a kopec ďalších, menších drobností.

To však nie je nič oproti technickému spracovaniu, do ktorého kopeme od začiatku. Dungeon Lords vyzerá zle. Nebol to krásavec v čase vydania a dnes ho prekonáva akékoľvek kórejské F2P pobehovanie po online svete. Nevýrazné textúry, úbohé grafické efekty, všadeprítomná hmla a obmedzujúci dohľad, opakujúce sa objekty a predmety, toporné animácie a minimum detailov s mizerným alebo maximálne priemerným dizajnom prostredia – to všetko pôsobí dnes až smiešne, hlavne v momente, kedy zistíte, že za tento počin musíte zaplatiť nemalý finančný obnos. Milujeme krásne hry, medzi ktoré radíme napríklad aj Gemini Rue, Home či Lone Survivors, takže ostré hrany pixelov nám nevadia, no tento „remake“ je jednoducho nechutným plúvancom do tváre RPG hráčov.

Nefunguje ani ozvučenie – dabing je pod hranicou priemeru a plochosť hlasov bez výraznejšieho prejavu emócií sa nosila pred rokmi, dnes je znakom amaterizmu (alebo šetrenia na nesprávnom mieste). Hudobné melódie ničím nevybočujú z

ohraného burácajúceho symfonického orchestru, pričom v podobe Dungeon Lords ide o dielko nie práve nadaného skladateľa. Kvalite nahrávky podráža nohy aj spôsob zmeny jednotlivých skladieb: začne súboj, muzika sa mávnutím čarovného prútika zmení. Skončí sa bitka, znovu si dirigent povie, že už stačilo. Melódie na seba nenadväzujú, neustále sa opakujú a lepšie je už počúvať drahú polovičku a jej nárek, že ju už nemáte radi. A to je krutý challenge.

Dungeon Lords MMXII je úplne obyčajná RPG, ktorá má konkurenciu práve v MMORPG. Tých je prístupných zadarmo hneď niekoľko a preto je zberanie skúseností, levelovanie, zlepšovanie rôznych skillov podľa povolania, cooldowny na špeciálne ataky, zbieranie účinnejších zbraní či zbroje, samozrejmosťou pri každej hre. Zmysel, prečo vznikla špeciálna edícia Dungeon Lords, len tak ľahko nenájdete, nakoľko známa značka to nie je, o jej kvalite sa dá dlho polemizovať a vyzerá ako pokazené lečo. Ak chcete alternatívu, nájdete ich na internete nie jednu, ale dve hromady. Milovníci kobiek majú svoj Legend of Grimrock a ten prevyšuje Dungeon Lords o niekoľko úrovní.



DUNGEON LORDS JE ZBYTOČNE OŽIVENÁ HRA. LEN NÁM DOKÁZALA, KAM SA RPG TITULY ZA NIEKOĽKO ROKOV DOSTALI. AK NOSTALGICKY SPOMÍNATE NA WIZARDRY A ĎALŠÍ BRADLEYHO POČIN (WIZARDS & WARRIORS) BOL PRÍLIŠ HARDCORE, MOŽNO VÁS TENTO ARCHAICKÝ KÚSOK CHYTÍ ZA SRDCE. AK HO TEDA DOSTANETE ZADARMO ALEBO GRÁTIS K BALENIU MINERÁLOK.

3.5

- + rozsiahlosť
- + množstvo predmetov
- technické spracovanie
- plytká zápleтка
- rýchlo prichádzajúca nuda

TRAILER >>>



F1 RACE STARS

BOLO OBDOBIE A CHVALABOHU, ŽE JE UŽ PREČ, KEDY KAŽDÁ HRA PRE SYSTÉM WII MUSELA ŠTYLIZÁCIU ANIMOVANÝCH FILMOV SO SMIEŠNE VYZERAJÚCIMI POSTAVIČKAMI. PROPORCIE ÚTLEHO TELÍČKA, KTORÉ NEMÁ ŠANCU UNIEŠť OBROVSKÚ HLAVU, VESELÉ FARBY A JEDINÝ CIEĽ - ZASIAHNUŤ ČO NAJŠIRŠIU SKUPINU HRÁČOV. WII PREDSTAVOVALA PRIJÍMAČ RODINNEJ ZÁBAVY A TAK SA PO JEJ HROMOZVODE SPÚŠŤALI VŠETKY SÉRIE. NIEKEDY JEDNODUCHO NECHCETE VIDIEŤ ZNÁME MENO NA KRABICI S PRODUKTOM, KAM NEPATRÍ.

Codemasters získali licenciu na seriál F1 a po štyroch ročníkoch si povedali, že teritórium, ktoré je obvyčajne okupované mužským pohlavím, otvorí inej cieľovej

skupine. Ba čo viac, nie je to len žáner, ale aj celý kolotoč seriálu F1. A tak sa stalo, že Vettel, Alonso, Hamilton boli zabalení do ružových krabíc a tie previazané bielou mašľou, pretože to z nich urobí roztomilých a rozkošných pilotov osemvalcových monopostov so sedemstupňovou prevodovkou.

F1 Race Stars je zástupcom hry, ktorá dlhodobo neosloví nikoho a neverím, že sa niekedy dočkáme druhého dielu. Tento vykalkulovaný produkt predstavuje srdiečka na zadnom kryte telefónu. Majiteľke pripomínajú, že majú magickú moc zvýšiť prenosovú rýchlosť. F1 Race Stars oberá skutočnú F1-ku o oktánové čísla, alebo v reči mužov, berie mu gule.

Codemasters si povedali, že svoje nové dielo pojmu humorne, že zjednodušia herný systém tak, aby nikoho ani len nenapadlo meniť pneumatiky, obťažovať sa jazdným modelom alebo rozdielmi medzi vozidlami. Že na trate dajú zrýchľovače a že sa bude jazdiť, ako inak,



PC, Xbox360, PS3

Firma: Codemasters

Žáner: Racing

na motokárach v troch rýchlostných triedach, ale zabudli ich skutočne diferencovať.

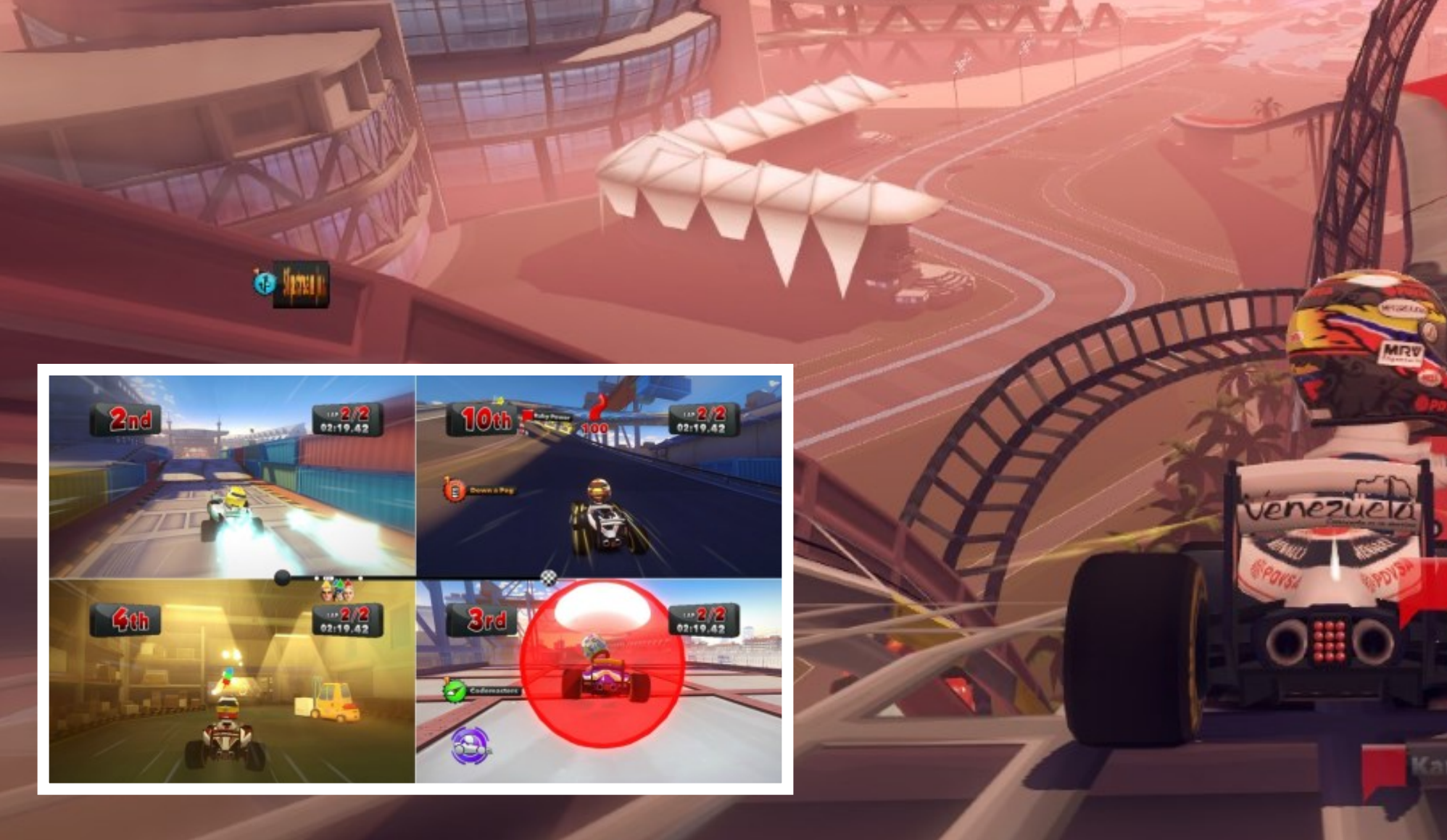
Na štartovnú líniu sa stavia tucet motokár, za volantom ktorých sú piloti všetkých dôležitých stajní, ale aj zmiešané tímy, aj čisto ženské. Pohadzujú si helmami, nasadzujú ich v humorných animáciách, pískajú, mávajú ručičkami a na stupni víťazov na seba hrdo alebo posmešne ukazujú. Aby som nezabudol, počas pretekov sami seba povzbudzujú výkrikmi v natívnom jazyku. Numero Uno!

Tucet tratí so svojimi reálnymi predlohami nemá nič spoločné, v Brazílii jazdíte cez džungľu, na Suzuke zápasia sumo bojovníci, v Nemecku sa vám na vychýrenej autobahn bude pliesť do cesty premávka. Krútia sa, dvíhajú do výšin a potom zase padajú krkolomne ako húsenková dráha. S dynamicky meniacim sa počasím a množstvom prekážok nemáte šancu zapamätať si zákruty, sú, jednoducho, príliš dlhé.

V F1 Race Stars jazdíte na motokárach, ktoré nevedia driftovať. Sedíte v monoposte a tu ukazuje hra jednu zo

svojich silných stránok, ak chcete preletieť zákruty, musíte nájsť ideálnu stopu a správne do nich vchádzať. To ostatné už je na smiech. Jedine prejazdom cez zrýchľovač pocítite rýchlosť, motokáry sa neustále vlečú (bez rozdielu rýchlostnej triedy) akoby vám chceli povedať, aby ste sa sústredili na chobotnicu pod vodou, veľrybu vypúšťajúcu vodu na trať, svetelné reklamy alebo vozne, po ktorých jazdíte. Na rev otáčok dirigovaný sedemstupňovou prevodovkou radiacej rýchlejšie ako guľomet si nechajte rovno zájsť chuť.

Codemasters zapracovali aj prvok KERS, v ostrých zákrutách a šikanách môžete kinetickú energiu opakovaným stláčaním plynu nabiť a využiť ju pri výjazde pre okamžité zrýchlenie. Čo na tom, keď celé štartovné pole sa prispôsobuje vám. AI podvádza a je jej úplne jedno, že dochádza k frustrujúcim momentom ako zázračné skrátenie náskoku alebo situácie, kedy nemôžete vyhrať ani keby ste mali všetky power-upy sveta.



Vo finálovom kole je nemožné sa prepracovať z chvosta na prvé miesto a to aj vtedy, ak vám padajú také "skvelé" power-upy ako Safety Car alebo teleport na vedúcu pozíciu. So spustenou sirénou spomalí všetkých a aj toho, kto tento zázrak vypustil na trať. AI má jednoducho navrch a robí všetko preto, aby vám od prvých momentov znepríjemňovala chvíle. Naráža do vás, nikdy neminie a v bodíčkovaní je vždy víťaz.

Codemasters si povedali, že všetky power-upy budú mať podobu balónov. Červený je riadená, žltý neriadená strela, modrý funguje ako mína a z iného vypadávajú konfety, ktoré majú zabrániť vo výhlade. Power-upy sú previazané aj na stajne, každá má iný benefit ako trojité strely alebo výmena medzi prvým a druhým pilotom. F1 Race Stars nedovoľuje meniť power-upy alebo ich jednoducho zahodiť. Nevyradujú priamo z hry, ale poškodzujú motokáru, takže ste nútení zastavovať sa v boxoch. A keď to urobíte, zvyšok okolo vás prefrčí.



4.0

F1 Race Stars nemá nič spoločné so skutočným seriálom F1, žiadne vzrušenie z rýchlosti, radosť z víťazstva ani zo zlepšujúceho sa času, odomknutia nového preteku či trofeje. Hra eviduje iba zlato a v Kariére (tvorenú sériou šampionátov) jazdíte dokola súťaže na rovnakých tratiach len v inom poradí. Raz je to tradičný pretek, inokedy cez bránky alebo sa zúčastňujete vyradovačky (elimination). Tohto výsmechu F1 sa môžete zúčastniť aj v splitscreene pre štyroch alebo online.

F1 RACE STARS JE JEDEN Z NAJHLÚPEJŠÍCH RACINGOV, AKÉ SOM KEDY HRAL. KARIKATÚRA SVETA RÝCHLYCH KOLIES MINULA VŠETKY PREDPOKLADY NA SVIŽNÝ, ZÁBAVNÝ A HLAVNE HUMORNÝ POHĽAD NA SERIOZNE JAZDENIE.

- + dynamicky sa meniace počasie
- + splitscreen pre štyroch

- príliš dlhé trate
- hlúpo spracovaná F1 licencia
- frustrujúca AI
- jednotvárný obsah



King's Bounty: War

POPULÁRNA ŤAHOVÁ STRATÉGIA S RPG PRVKAMI KINGS BOUNTY POKRAČUJE ŤAŽENÍM WARRIORS OF THE NORTH NA SEVERE, KDE JE NAPRIEK MRAZU PORIADNE HORÚCO. JEDINE MEČOM A MÁGIOU MÔŽE BYŤ NASTOLENÁ SPRAVODLIVOSŤ. PRÁVE VY BUDETE TÝM VYVOLENÝM A NAJCHRABREJŠÍM Z VIKINGOV, KTORÝ SA POSTAVÍ ZLU NA ODPOR. TEDA, AK SA NEBOJÍTE NEMŔTVYCH.

Nový hrdina Olaf dostáva za úlohu vyčistiť sever Endorie od duchov, kostlivcov, upírov a ďalšej hávede. Nie je to také jednoduché a bez pomoci ďalších Vikingov prakticky nemožné. Olafa preto čaká nie len boj proti rytierovi smrti a ďalším nepriateľom, ale aj donáška piva, udobrovanie pohnevaných priateľov, chytanie zloдея a hľadanie rôznych predmetov. Tie samozrejme strážia monštrá okupujúce krajinu. Vyčistením ostrova Nordlig od nemŕtvej plagy sa však príbeh ani zďaleka nekončí. Olaf je namiesto

vďaka nespravodlivo obvinený a nútený vyplávať do exilu, kde ho čakajú rôzne výzvy a nespočetné boje.

Úloh v hre je neúrekom a hoci ich sprevádzajú dialógy s príležitostnými voľbami, v konečnom dôsledku vždy vedú k rovnakému záveru. Tvorcovia sa snažili, aby mali zadania pestrú náplň. Postup je však podobný. Pri riešení treba opakovane obehať rôzne postavy a čeliť protivníkom. Putovanie krajinou našťastie nie je stereotypné. Olaf jazdí na koni po horách, kde zeleň prechádza do zasnežených končiarov. Vstupuje do jaskýň a exotických lokalít. Cestu každú chvíľu skrížia putujúce monštrá, boju sa však dá neraz vyhnúť. Pri troche šikovnosti obehnete ostražitých grifinov, divokú zver a lúpežníkov a bez ujmy na zdraví ukradnete artefakty, ktoré strážia. Tejto taktike nahráva fakt, že postupujete v reálnom čase. Niekedy tak naozaj stačí využiť správny okamih a prešmyknúť sa popri protivníkovi, kým sa spamätá. Lokality sú plné rôznych objektov, stromov, trosiek, sôch a obydli a prekypujú životom. Popod nohy vám prebehne ustráchaný zajac, na konári poskočí



PC, Xbox360, PS3

Firma: 1C Company

riors of the North

veverička, nad hlavou zakrúži čajka a v dedine sa prechádza sliepka so žltúčkymi kuriatkami. Na vybraných miestach lúč svetla označuje miesto, kde môžete vykopať ukryté poklady.

Bitky prebiehajú na osobitnej obrazovke v ťahovom režime. Systém boja je vylepšenou verziou zo stratégií Might & Magic Heroes, respektíve predošlých častí King's Bounty. Hrdina je nezraniteľná postava v úzadí a na hexagónovom poli bojujú jednotky, ktoré zhromaždil pri putovaní. Na rozdiel od Heroes sa v tejto hre nekupujú prírastky vo vlastnom hrade a nič sa nestavia. Olaf je vaša jediná postava a posily najčastejšie kupuje u obchodníkov a neutrálnych postáv roztrúsených v teréne. Bežne ponúkajú dva a viac druhov bojovníkov alebo kreatúr a pár kúskov výzbroje pre hrdinu. Limitom pri kúpe nebýva ani tak cena jednotiek, ale hlavne vodcovské schopnosti. Čím vyššia je hodnota Leadership, tým početnejšiu armádu je možné najímať. Jednotky doplníte aj posilami z nazbieraných pavúčích, hadích a iných vajíčok, ktoré kedykoľvek aktivujete v inventári.

Body vodcovstva sa získavajú za vyzbierané banery, úspechy v boji a pri novej úrovni postavy, spolu s tromi druhmi rún. Runy

sily, duše a mágie sa primárne používajú na osvojenie schopností v kategóriách sily, mysle a čarovania. Odomykajú pasívne bonusy, ktoré potužujú postavu a vojsko, ale aj odomykajú prístup k školám mágie. Novinkou sú runové kúzla, ktoré zahrňujú podporné prvky pre vojsko, či bariéru, ktorá obmedzuje protivníkov v pohybe. Podobne, ako ostatné čary, sú dostupné na zvitkoch, ktoré sa buď jednorazovo použijú, alebo sa z nich dajú naučiť. Potom sú permanentné a uložené v knihe, ktorá dobre posluží najmä v boji. Predispozície postavy závisia od zadovážených schopností aj povolania hrdinu. Olaf môže byť fyzicky zdatný Viking alebo magicky požehnaný Soothsayer. Kompromisom je Skald, s početnejším vojskom a opornými kúzlami. Hrdina za zásluhy získava tituly a bonusy, vrátane výstroje, niekedy s možnosťou vylepšenia.

Jednotky v boji v každom kole vykonajú pohyb alebo útok, a neraz majú špeciálne schopnosti. Vikingovia často využívajú zbesilosť a Skald svoj tím očarí podporným kúzlom alebo na nepriateľov zošle kľatbu zmenšenia či iný postih. Zabijak sa premiestni za protivníka a vrazí mu dýku do chrbta, vlk zastraší

Žáner: RPG



svojím zavýjaním a aj ostatné jednotky všetkého druhu majú svoje chuťovky. V boji je možné odložiť alebo obetovať ťah a zaujať obranný postoj, funguje aj automatika. Zaujímavosťou je používanie troch druhov rún priradených každému Vikingovi a niektorým ďalším jednotkám. Runa útoku zvýši mieru poškodenia a šancu na kritický zásah. Runa obrany dodá výdrž a runa šťastia niekedy pridá ďalší úkon v tom istom kole. Na bojisku sa príležitostne vyskytujú truhly s pokladom, na ktoré stačí prísť s ľubovoľným bojovníkom. Bývajú však aj osie hniezda a ďalšie agresívne neutrálne objekty. Predstavujú hrozbu pre obidve strany. Útočia na náhodný cieľ spomedzi vašich alebo súperových jednotiek.

Na nezaplatenie je Olafov amulet, ktorý sa dá v boji opakovane aktivovať. Funguje podobne, ako kúzla, ale namiesto many spotrebuje zúrivosť. Tá rýchlo narastá priamo v boji, ale v pokojovom stave, pri pohybe krajinou, zas klesá. Prvou schopnosťou amuletu je Viking Vortex. Dovolí inak pasívnemu hrdinovi preniesť sa na ľubovoľné

miesto na bojisku a vykonať sek, ktorým poriadne zraní všetky jednotky v dosahu. No pozor, pri zlom umiestnení ublíži aj vlastným posilám. Amulet čoskoro umožní privolať valkýru Christu, ktorá nebojuje priamo, ale láka nepriateľov podhodeným zlatom a chamtivca potrestá devastačnou ranou. V boji pribudnú aj ťadové čepele a ďalšie špeciality amuletu, ktoré sa priebežne dajú vylepšiť a potom majú vyšší efekt, ale vyžadujú viac zúrivosti.

Ako už bolo spomenuté, krajina je pestrá, živá a plná objektov, miestami však v tom všetkom prehliadnete užitočné objekty. Animácie postáv v boji sú svižné a niektoré momenty snímané detailne zblízka. Hra je nenáročná na hardvér, spustíte ju vo vysokom rozlíšení, dokonca s podporou 3D, ak máte červeno-modré okuliare. Pri zapnutí anti-aliasingu však zostala čierna obrazovka, takže v prípade problémov sa pohrajte s nastaveniami. Solídny hudobný podklad korešponduje s obsahom hry.



PC, Xbox360, PS3

7.5

KING'S BOUNTY JE V DOBREJ FORME, NO PREDSA
LEN TROCHU OBOHRANÁ PESNIČKA, KEĎŽE SA
OBSAH OD VYDANIA ARMORED PRINCESS A
CROSSWORLDS NIJAKO ZÁSADNE NEZMENIL. JE
CHVÁLYHODNÉ, ŽE PRÍBEH WARRIORS OF THE
NORTH ZABAVÍ DESIATKY HODÍN, NO NÁPLŇ
ZODPOVEDÁ KVALITNÉMU DATADISKU, NIE NOVEJ
HRE. AK STE ABSOLVOVALI PREDOŠLÉ ČASTI,
SOTVA VÁS NIEČÍM PREKVAPÍ, AJ KEĎ ZREJME
POHLTÍ ROVNAKO AKO JEHO PREDCHODCOVIA.
NAOPAK NOVÁČIKOV OČARIA EFEKTNÉ ŤAHOVÉ
BOJE A VÝVOJ POSTAVY, KTORÉ SÚ KOMPLEXNEJŠIE
AKO V SÉRII MIGHT & MAGIC HEROES. PRE TÚTO
SKUPINU PLATÍ O STUPEŇ VYŠŠIE HODNOTENIE.

- + rozsiahly príbeh na desiatky hodín
- + nová rasa – Vikingovia
- + podpora valkýr a bojové prvky amuletu
- + runy a runová mágia

- málo inovácií oproti predošlým časťam
- pôsobí ako datadisk, nie nová hra
- absentuje multiplayer

TRAILER >>>

OPRAVOVAŤ NIEČO, ČO NIE JE VÔBEC POKAZENÉ, SA NEVYPLÁCA. URČITE TO POZNÁTE VEĽMI DOBRE SAMI, STAČÍ SI SPOMENÚŤ NA PRVÉ POKUSY ZISTIŤ, AKO TEN WALKMAN (TAKÁ VEĽKÁ KRABIČKA NA KAZETY) VLASTNE FUNGUJE. VEĎ TO LEN POVOLÍM TU A TU, POSKLADAŤ TO HÁDAM ZVLÁDNEM. ALEBO ANI NIE. PODOBNE BY SME MOHLI SO ZDVIHNUTÝM OBOČÍM SLEDOVAŤ, AKO BERÚ V INSOMNIAC GAMES SKALPEL A CHYSTAJÚ SA NÁM VYKUCHAŤ OBLÚBENÚ DVOJKU, RATCHETA S CLANKOM. "GALAXIA NIKDY NEBOLA TAK NUDNÁ," POVZDYCHNE SI KAPITÁN QWARK V ÚVODE A ANI LEN NETUŠÍ AKO DOKONALE VYSTIHUJE HRU RATCHET & CLANK: Q-FORCE.

Plošinovky stále letia – a nenadávejte nám za tento názor do starých fotrov. Máme ich radi a ratchetovina s podtitulom Future len potvrdzuje, že podobné kúsky lákajú viacerých. Lenže doba je krutá, peniažky sa kotúľajú stále v menších počtoch. Najvhodnejšie riešenie podľa pánov v kravatách, ktorí vás ohúria tisíc a jedným grafom, už klope na dvere. Takže čo sa dnes nosí a čo je in? Napríklad taká fúzia žánrov, spájanie všetkého možného do jedného celku, takže Q-Force je tower defense akčná arkáda/strieľačka s jemným nádychom plošinovky a s výraznou podporou kooperatívneho hrania.

Nevyužitý potenciál príbehu je zadupaný do zeme nielen plytkou hrateľnosťou, ale aj nulovou snahou o progres v herných prvkoch. Neohroziteľný a ten najhrdinskejší hrdina všetkých čias, kapitán Qwark, si na svojej vesmírnej lodi Starship Phoenix II užíva voľné chvíle v spoločnosti Ratcheta a Clanka. Inými slovami sa nudí, pretože nie je do čoho pichnúť, zloduchovia a intergalaktickí záporáci si zobrali dovolenky. Ešte, že tu máme fanatických uctievačov. Fanatikov, ktorých sklamali ich idoly.

Stuart Zurgo, mladíckou nerozvážnosťou opantaný fanúšik

PS3

Force

Qwarka, postupom času vytriezvel a nadšenie premenil v nenávisť. A Qwark je tomu rád. Vtipné situácie a gagy sú tentoraz prítomné v skromnejšej miere a je vidieť, že celé toto divadielko bolo šité príliš horúcou ihlou. Chýbajú prepracovanejšie scény, rozvinutejšie konverzácie, trochu viac než prvoplánované vtipy, ktorých len časť vyvolá aspoň mierny úsmev na tvári. Ak ich teda budete vôbec vnímať.

Vec sa má tak, že Zurgovi sa podarilo zhodiť obranný planetárny systém. Galaxia znovu potrebuje svojho hrdinu, tak si vyberiete postavičku a počas nahodenia obranných mechanizmov (= teda niekam musíte doskákať, niečo zatlačiť a niečím povrtieť) bránite svoje hniezdočko lásky - miesto pristátia, napájacie generátory. Tu sa dostáva k slovu vyššie spomínaný tower defense štýl hrania, takže okrem behania musíte obraňovať niekoľko malých generátorov pred postupne sa valiacermi nepriateľmi rôznej veľkosti a pomerne skromnej druhovej pestrosti.

Ono by to v podstate nebolo ani tak zlé a celý ten guláš by mohol byť chutným pokrmom, avšak výsledok je len akousi zmesou nie práve dokončených a hlavne rozmanitých nápadov. V prvom rade zabudnite na to, že sa vyskáčete do sýtosti, pretože na túto strunu

Q-Force rozhodne nebrnká. K slovu sa dostáva viac akcie, za čo vďačíme respawnu protivníkov. Mlätite okolo seba a strieľate ako o dušu, pozitívny je upgrade strelných zbraní, ktoré si musíte v každej aréne najprv odomknúť na špeciálnom mieste. Novinky zatiaľ nikde, len vyššia miera strieľania.

Lenže tie mršky tu sú. Nie vždy s nimi však budeme súhlasiť. Ako prvé vás dostane to, že jednotlivé úrovne sú nahradené tunelovými mapami. Tri planéty a päť máp (áno, to je skutočne všetko) zabezpečujú pestrosť prostredia a simulujú arény, v ktorých sa snažíte zároveň brániť aj útočiť. Obrana miesta pristátia na planéte je ukrytá za spomínanú ochranu generátorov, no stačí, ak si predstavíte slabučkú tower defense hru. Môžete postaviť obranné vežičky odlišené rýchlosťou streľby, spôsobovaným poškodením a, samozrejme, cenou. Tie môžete postaviť, rovnako napríklad aj míny, na vopred určených miestach. Problémom je, že jednotlivé veže sú slabé, bez možnosti vylepšenia a musíte im pomáhať svojou zdrvivúcou útočnou silou. Oprava poškodených generátorov je taktiež značne nákladná vec.

Lenže okrem obrany potrebujete neustále postupovať aj dopredu a



snažiť sa o splnenie primárneho cieľu danej mapy, a to spustiť obranný mechanizmus na planéte. V pomerne obmedzenom prostredí musíte v stanovenom poradí aktivovať dôležité body, avšak zároveň aj brániť svoje sídlo. Dôraz na kooperatívny režim pre dvoch hráčov (splitscreen aj online) je pekná vec a oceňujeme ju, no z Ratcheta sa tak stala nemastná-neslaná akčná hra z pohľadu tretej osoby. Strategický element sa prejavuje minimálne.

Ak sa rozhodnete vynechať z hry priateľov a všetko si to odmakáte sami, čakajú vás krušné chvíle. Nielenže nebudete poriadne nič stíhať, ale je navyše hrateľnosť pomerne monotónna. Hra je koncipovaná pre dvoch hráčov, pričom jeden napreduje v expanzii a druhý poctivo obraňuje. Základné herné prvky sa odhalia okamžite, zábava nijako negraduje. Baviť vás nebude ani neustály upgrade zbraní znovu od začiatku úrovne či ich nútené odomykanie po návšteve novej planéty. Nič nie je pri podobnom type hry horšie, než vopred daný postup, ktorý vás nemá čím prekvapiť. Pre jedného je to navyše pomerne krátka skúsenosť a často aj zbytočne frustrujúca až unavujúca z neustáleho

opakovania totožných postupov.

Okrem kooperácie ponúka multiplayer aj kompetitívne hranie, pričom si to môžete rozdať pekne jeden na jedného alebo sa proti sebe postavia dvojice. Krivka zábavnosti stúpa ako pri každom projekte, ktorý ponúka podobné zápolenie. Že by to bola vyhľadávaná kratochvíľa na skrátenie voľnej chvíle pri dlhých, zimných večeroch, povedať nemožno, nakoľko hier, ktoré ponúkajú multiplayer zábavnejší a zároveň prepracovanejší, je neúrekom. A to podstatné, prečo dokážeme vrieskať od smútku: my chceme návrat klasického Ratcheta a Clanka v plošinovke, nie tieto vykastrované podivnosti zábavné niekoľko desiatok minút.

A touto odflusnutou horkou slinou by sme mohli ukončiť recenziu hry, ktorá sa snaží potešiť fanúšikov celej série pri jej desiatom výročí. Ono to v podstate nie je úplne zlé, zvučí to veľmi dobre a tá muzika je správne ratchetovská, dabing profesionálny. Grafika zas príjemná na pohľad, farbičky pestré, efekty efektné. Ako sme však už nepekne stúpili hre na otlak, dizajn jednotlivých máp je spotvorený práve tým, že sa tu nehrá na ohúrenie dômyselne prepracovanou úrovňou, ale



vypracovanie mapy s niekoľkými chodbičkami určenými primárne pre kooperatívne hranie.

RATCHET & CLANK: Q-FORCE JE PODIVNÝM MIŠMAŠOM. SKLAMAL, TO JE CÍTIŤ Z CELÉHO TEXTU. OŽIVENIE HRATEĽNOSTI SA NEPODARILO, OMNOHO RADŠEJ BY SME VIDELI KLASICKÚ PLOŠINOVKU AKO AKČNÚ HRU Z POHLĎADU TRETEJ OSOBY, KTORÁ SA TVÁRI AKO TOTÁLNE VYPEČENÁ ZÁBAVA PRE DVOCH HRÁČOV. JE. ALE IBA NA KRÁTKU CHVÍĽU, POKÝM NEPREKUKNETE ZÁKLADNÉ HERNÉ PRINCÍPY. TAKTO SI OSLAVU LEGENDY (A TO RATCHET & CLANK NEPOCHYBNE JE) NEPREDSTAVUJEME.

5.0

- + multiplayer
- + rôznorodé zbrane
- + kapitán Qwark
- monotónna hrateľnosť
- slabá „kampaň“
- málo planét, zbraní a vylepšení

TRAILER >>>



Gas Guzzlers: Comb

ROK 2012 RACINGOM VEĽMI PRIAL. TRADIČNÝCH ARKÁD, KARTINGU A AJ AKČNÝCH ZÁVODOV SME SA MOHLI NABAŽIŤ DO SÝTOSTI, NO NIE KAŽDÉMU SME DOKÁZALI VENOVAŤ PRIESTOR. TERAZ VŠAK JEDEN SVOJ REST Z KONCA MINULÉHO ROKA DOBIEHAME A NIE JE TO LEN TAK. OD GAS GUZZLERS: COMBAT CARNAGE PRAVDEPODOBNE NIKTO VEĽA NEČAKAL. JE DOSŤ MOŽNÉ, ŽE O HRE MNOHÍ ANI NEVEDELI. ZO ŠKAREDÉHO BUDGETOVÉHO KÁČATKA SA VYKLÚLA NEČAKANE ZÁBAVNÁ LABUŤ, KTORÁ MÁ NA SVOJICH KOLESÁCH EŠTE ČERSTVÉ STOPY PO „ZDOCHLINÁCH“ OVEĽA ZVUČNEJŠÍCH ZNAČIEK.

Chorvátsky tím Gamepires na svojom titule pracoval už

dlhšiu dobu, no s informáciami vyrukovali až v priebehu minulého roka. A pri bete sa čiastočne ukázalo prečo. Od adrenalínom napumpovaného racingu mal pomerne ďaleko. Hrateľnosť zaujímavá, vizuál nič moc, optimalizácia katastrofálna, prezentácia zanedbaná. Dôveru vo finálny produkt to jednoducho nevzbudzovalo.

Plná hra tento pohľad zmenila. Prezentácia je stále biedna a po pár úvodných chvíľach by ste nepovedali, že sa jedná o hru, v ktorej s radosťou strávite najbližšie obdobie. Nemá dych vyrážajúce intro ani prekombinovanú hernú ponuku. Pravdupovediac na to ide po starom. Pomaly, jednoducho (niekedy možno trochu príliš), no hlavne prístupne a zábavne. Nemusíte sa zaoberať tréновaním. Hneď ako zasadnete za virtuálny volant, tak vám bude jasné, čo s čím spravíte. A dokonca sa po dlhej dobe jedná o arkádové preteky, ktoré sú tak prístupné, že sa dajú bez ťažkostí ovládať aj klávesnicou.

PC

oat Carnage

Nebolo by však fér tvrdiť, že gro hry tkvie len v pretekanií. Samotné preteky sú prichutené benzínom napáchnutým korením brutálneho zápolenia nielen plech na plech, ale aj pomocou bohatého zbraňového arzenálu, vďaka ktorému bude na trati vždy poriadne horúco. Týmito vlastnosťami sa tak Gas Guzzlers nominujú do úlohy konkurentov a vyzývateľov takých hier ako napríklad Twisted Metal či festovalovo ladeného DiRT Showdown. Samé veľké mená, no žiadne neohúrilo.

V Gas Guzzlers sú pred vami dve cesty k víťazstvu a následne aj na vrchol rebríčkov. Je to klišé, ale môžete to spraviť buď po dobrom alebo po zlom. S pedálom na podlahe, využívaním skratiek a opieraním sa o súperov v zákrutách sa môžete pokúsiť prebojovať na čelo pomerne čisto. Alebo využijete všetky power-upy na trati, po zuby sa vyzbrojíte a postaráte sa o to, aby do cieľa okrem vás neprišiel už nik iný. Ak by ste sa náhodou nevedeli rozhodnúť, tak hra vás navedie sama. Zábava však netrpí v žiadnom prípade.

Hra si hlavne zakladá na kariére, ktorá je možno až príliš jednoduchá. Veľmi vás neženie do kúpy nového auta ani vás tým finančne nezruinuje. Kariéra je rozdelená na niekoľko výkonnostných stupňov, v ktorých po kvapkách stúpa náročnosť. Každá skupina má svoju tabuľku AI pretekárov, cez ktorých sa v nej musíte dostať získavaním bodov. Bodujete, samozrejme, v pretekoch. Narazíte na tri typy s vlastnými pravidlami. Základom je obyčajný pretek bez zbraní, len s niektorými power-upmi. Bodujú v ňom prví traja. V demoličnom preteku už máte na aute aj zbrane a posledným je eliminácia (posledný zostáva).

Preteky nemajú určený presný sled. Volíte si ich sami. Môžete sa tak na čelo prebojovať čisto len vďaka zbraňam, ak budete chcieť. Po víťazstve v tabuľke si zabezpečíte postup do vyššej triedy a tým pádom aj nové autá, trate, zbrane aj upgrady. Víťazstvami si, samozrejme, zabezpečujete aj kredity. Najviac ich získate pri zničení všetkých súperov v eliminačnom preteku. A všetky vyššie spomenuté veci si potom môžete kupovať. Herných peňazí je bohužiaľ neustále



dostatok. Aj vďaka tomu, že nemusíte kupovať nové autá či zbrane. Konkurenciu dokážete hravo porážať aj so slabším autom a výbavou.

Závodenie v hre má všetko, čo ku šťastiu a zážitku potrebujete. Má grády, srší z neho adrenalín, pocit z rýchlosti je výborný a bavíte sa od prvých momentov. Je teda úplne jedno, či ste za volantom nelicencovaného Lamborghini alebo sa po tratiach prehánate v klasickom Fiate 500. Výbornému pocitu z jazdy napomáha aj častá deštrukcia, trate bohaté na sudy, skokanské mostíky a iné hlúposti a rozdielnosť jazdných vlastností jednotlivých aut na rôznych povrchoch. Prašná cesta je oproti asfaltke pomalšia, na ľade lietate ako papier v prievane. Ako som už v úvode spomenul, Gas Guzzlers sa dá hrať aj na klávesnici, takže realizmus nečakajte. Jazdný model je na arkádu klasický – plávajúci. No aj tak poteší variabilita správania aut a povrchov.

Vozový park v sebe skrýva zhruba dve desiatky

tradičných kúskov bez licencie. Tvary však nie je ťažké rozoznať. Na začiatok je tu nenávidený Reliant Robin, Fiat 500, postupne prechádzate cez Hondu Civic, Pontiac Firebird až po Mercedes-Benz SLR McLaren a Lamborghini Aventador. Autá môžete upgradovať v niekoľkých sekciách a to v niekoľkých úrovniach. Vylepšovať môžete aj zbrane, ktorých je v hre požehnane, no na auto si môžete nahodiť len jeden typ. Rozhodujú preferencie, či radšej útočíte na diaľku, alebo sa pri ničení chcete pozerieť súperom na značku. Muníciu musíte zbierať po trati spolu s nitrom, ktoré sa dá doplniť aj deštrukciou. A nakoniec sú tu celkom klasické power-upy ako míny, olej, dymová clona či dočasný štít.

Kariéra, aj keď je dlhá, je doplnená ešte bežnou ponukou rýchleho preteku, v ktorom si len nastavíte pravidlá, trať, auto a môžete sa vrhnúť na okamžité pretekánie. Štandardnú ponuku dopĺňa multiplayer. Ten by mohol byť perfektný, návykový a dlho hrávaný, keby ho aspoň niekto hral. Pri šťastí narazíte na tri servery, z toho dva



oficiálne - chorvátske. Je škoda, že v takejto hre si online hranie nedokážete užiť. A hra bohužiaľ nepodporuje LAN.

Veľkým hráčom Gas Guzzlers po grafickej stránke nedokáže konkurovať, modely áut aj efekty prachu, blata či snehu sú na budgetový titul nadmieru kvalitné. Optimalizácia nie je ideálna, ale hru viete rozumne škálovať a prispôbiť výkonu počítača. Zvukovo je na tom o chlp lepšie, motory na štarte zúrivo revú a do toho sa mieša rocková hudba s elektronikou. A ak by to nestačilo, tak v menu sa môžete započúvať do množstva náhodných zvukov, napríklad aj chorvátsky komentovaného (pravdepodobne) futbalového stretnutia.

GAS GUZZLERS: COMBAT CARNAGE SA Z POVESTNÉHO ŠKAREDÉHO KÁČATKA PREMENILA NA KRÁSNU LABUTI PRINCEZNÚ, KTOREJ TU A TAM CHÝBA EŠTE NEJAKÉ TO PIERKO. HRA VÁS CHYTÍ TAKMER OKAMŽITE, NA JEJ PRINCÍPY SI NEMUSÍTE DLHO ZVYKAŤ A ZABAVÍ VÁS POČAS NEJEDNÉHO VEČERA. OKREM SVOJICH KVALÍT POTEŠÍ AJ CENOU.

7.0

- + rýchly adrenalínový gameplay
- + množstvo zbraní
- + humor
- + cena
- + zvuk

- slabšia motivácia
- buggy
- obyčajné trate

A screenshot from the game Paper Mario: The Thousand-Year Door. Mario, in his classic red cap and blue overalls, is running through a desert landscape. In the background, there are yellow sand dunes, a blue sky with a few clouds, and a large, stylized green 'S' on a yellow wall. A Goomba enemy is visible in the foreground, partially obscured by the green banner.

Paper Mario Sticker

MARIO SVOJHO ČASU NEBOL MARIOM, ALE JUMPMANOM, ODHODLANÝM PRESKÁKAŤ VŠETKY POLENÁ AŽ KU SVOJEJ DRAHEJ. ŽIVILHO SKÁKANIE, NIE SPRÁVA KANALIZÁCIE ALEBO OPRAVA VODOVODU. JE NAVEKY ODSÚDENÝ DOKOLA A NEÚSPEŠNE ZACHRAŇOVAŤ HRIBÍKOVSTVO. MÔŽETE KRÁĽOVSTVO OSLOBODIŤ AJ PO STÝKRÁT, VŽDY PRÍDE BOWSER A BUDE SI BRÚSIŤ TESÁKY NA PEACH. KEĎ MU ALE VEZMETE JEDNU VEC, KTORÚ VIE NAJLEPŠIE, JE BEZMOCNÝ. MARIO BOJUJE PO NOVOM NÁLEPKAMI.

Intelligent Systems svoju RPG sériu pre mobilné platformy Nintendo vylepšujú každým dielom ako by hľadali jeho ideálnu podobu a menia neustále základnú

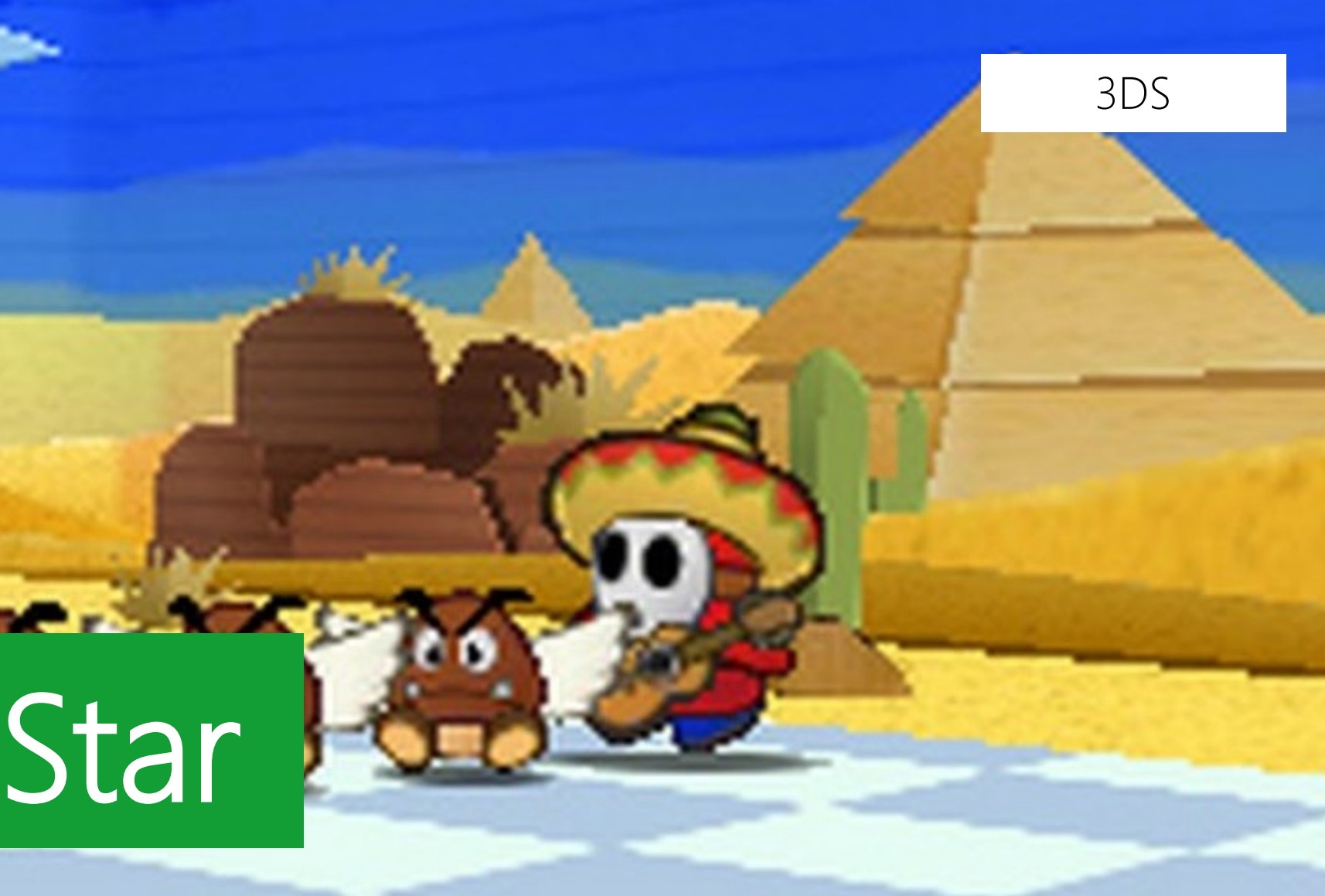
hernú mechaniku, okolo ktorej sú potom omotané fundamentálne základy ľahko pochopiteľného dobrodružstva, kde sa nezabúda na rytmiku skákania ani prenosť či vytrvalosť. Od Mario hier, ktoré vám nedarujú žiadnu hviezdu alebo mincu zadarmo, je Paper Mario Sticker Star oveľa benevolentnejšia.

Od posledného Paper Maria pre Wii bol návrat k ťahovým bojom logickým krokom. RPG systém je ľahšie čitateľný vďaka príkazom graficky zobrazených formou nálepiek. Boje sa pomerne rýchlo stávajú jednotvárnymi a aj keď v ďalších leveloch prichádzajú noví nepriatelia, ktorých povedzme nemôžete búchať po hlavách kladivom, lebo majú krídla, alebo skákať po hlavách, lebo majú ostnatý pancier, mení sa taktika po nájdení tých najlepších kombinácií nálepiek len málo alebo vôbec.

Benevolentná herná ekonomika a rozhádzané mince vás v obchode vybaví tými najlepšími nálepkami a nepriatelia si ani len neškrtnú. Niekedy ani nestihnú

3DS

Star



zareagovať, čo vás ženie do momentov, kedy obyčajných nepriateľov obchádzate a radšej sa im vyhnete. V súbojoch sa môžete brániť, bohužiaľ výpad nemožno oplatiť protiútokom. Ak sa minú nálepky, Mario sa nezmôže na nič, iba na útek.

Množstvo získaných mincí z bojov dovoľuje neustále kŕmiť automat, kde sa dá vytočiť dvojitý alebo trojitý útok počas jedného ťahu. Ak do automatu vhodíte 15 mincí, môžete rovno vykonať dva útoky naraz a ak na točiacich sa valcoch trafíte rovnaký tretí znak, dostanete bonus a investovaná čiastka sa vráti takmer celá späť. Zo súbojov sa časom vytratí výzva, i keď je v neskorších fázach podcenenie alebo chyba odmeneňovaná smrťou. V leveloch, kde niet checkpointov, to znamená začiatok od nuly.

Na nálepky narazíte všade, dajú sa odlepiť z plotu, domu alebo iných objektov, nachádzate ich aj v tajných miestnostiach, v jednoduchých prostrediach postavených z kartónu. Nájdú sa aj výnimky ako podzemné bludisko s tekutým pieskom alebo pasáže, kde potrebujete

“zpapierovať” prostredie špeciálnou nálepkou z transformovaného 3D objektu. Ventilátor takto roztočí mlyn aj rozfúka nepriateľa poskladaného s tucta malých Goomba, kormidlo uvedie loď do prevádzky, basebalová pálka zase pomôže v inom súboji.

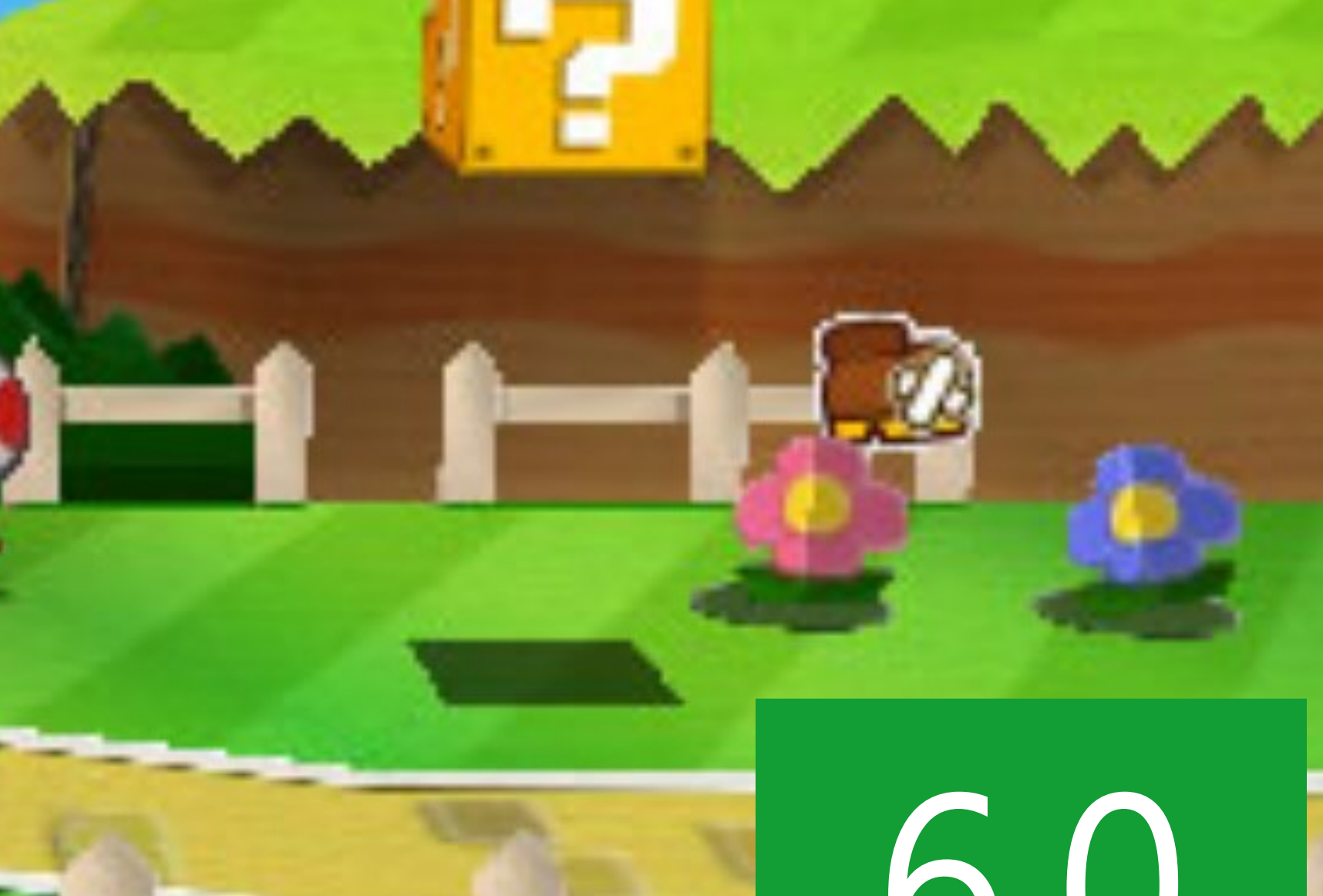
Špeciálne nálepky vás opakovane nútia vracáť sa do levelov, kde sa respawnujú nepriatelia aj do úrovní, kam ste sa predtým nedostali alebo rovno dovoľia odomknúť tajný level. Prechodom do 3D máte možnosť v sérii Paper Mario vidieť hrúbku papiera aj objektov po prvýkrát. Tretí rozmer pomôže rýchlejšie identifikovať nálepkou alebo nepriateľa schovaného za kríkom, ktorý jeden úder kladivom premení na palacinku, ale inak je 3D iba na efekt. Papier je formovateľný, čo využívajú prostredia na zrolovanie častí levelu aj bossovia meniaci svoju podobu na ostrý ihlan alebo valec, čím sa mení spôsob, ako s nimi bojovať.

Bossovia predstavujú jedinú veľkú prekážku v hre. Musíte prísť na to, čo im najviac ubližuje. Obyčajne tak putujete do



mestečka, kde sa dokupujú zásoby a vyrábajú špeciálne nálepky. Vo svetoch sa všetko resetuje, objekty sa vracajú do pôvodnej podoby (okrem tajných miestností a sprístupnených častí) a sú obývané vždy rovnakým počtom nepriateľov a čo je hlavné, objavujú sa aj nálepky. Ak viete, kde rastú tie najlepšie, neustráňte ani zlatku.

Kartónový vzhľad Paper Mario Sticker Star pristane, nejde však o tak dramatický posun či realistické vykreslenie materiálov ako povedzme v Kirby's Epic Yarn. Postavičky, nepriatelia, power-upy aj Hríbikovstvo s charakteristickými levelmi v papierovej podobe majú svoje čaro. Nedá mi nespomenúť nálepky z LittleBigPlanet, ktoré uvádzali do prevádzky celé stroje a ich zbieranie malo hlbší zmysel ako ich jednorazovo minúť na nepriateľov. Mario je bez nich v bojoch bezmocný, aj keď sa mimo arén oháňa kladivom a skáče ako divý.



6.0

MŇA AKO DLHOROČNÉHO FANÚŠIKA RPG HIER OD INTELLIGENT SYSTEMS PAPER MARIO STICKER STAR ZO ZAČIATKU NADCHOL A POTOM SKLAMAL. PÔSOBÍ AKO PLYTKÝ DESTILÁT PREDCHODCOV S NÍZKOU OBTIAŽNOSŤOU A NUDNÝMI SÚBOJMI BEZ VÝZVY, Z KTORÝCH RADŠEJ UTEKÁTE AKO BY STE SA ICH ZÚČASTŇOVALI, KEĎŽE NEPRINÁŠAJÚ ŽIADNE SKÚSENOSTNÉ BODY.

- + spracovanie sveta a roztomilá grafika
- + využitie papiera ako tvarovateľného materiálu

- + v úvodných hodinách používanie nálepiek

- nízka obtiažnosť oberá hru o vyzývavosť

- otravné grindovanie nálepiek
- opakovaná návšteva levelov
- odhľadený RPG systém



Rabbids Land

UBISOFTU SA TAKMER PODARILO NIEČO ŠIALENÉ. KEĎ V ROKU 2006 UVIEDLI NA TRH UVREŠŤANÝCH KRÁLIKOV AKO RAYMANOVÝCH SIDEKICKOV V PARTY SPIN-OFFE, TAK TO SKORO ZNAMENALO POSTUPNÚ SMRŤ PRE LEGENDU BEZ KLÍBOV. KEDYSI MASKOT UBISOFTU SA EŠTE RAZ OBJAVIL V POKRAČOVANÍ TEJTO VESELEJ ODBOČKY, NO POTOM SA UŽ NA NIEKOĽKO ROKOV ODMĽČAL. ZATO KRÁLIKY NÁS TU OTRAVOVALI ROK ČO ROK. A VŠADE. NA KONZOLÁCH, PC, NEOBIŠLI ANI MOBILY. EXKLUZÍVNE SA PREDSTAVILI V RÔZNYCH PODOBÁCH A SNAŽILI SA ŤAŽIŤ Z VÝHOD NOVÉHO HARDVÉRU. UBISOFT AKO NAJVÄČŠÍ PARTNER KAŽDÉHO NOVÉHO SYSTÉMU, ICH ZNOVU

VYTIAHOL AJ V PRÍPADE WIIU. A PODARILO SA OPÄŤ NIEČO ŠIALENÉ.

Najotravnejšie potvory v histórii videohier zoberú v Rabbids Land útokom zábavný park. A výnimočne to aj funguje. Za predpokladu, že máte s kým hrať, dokáže z jednoduchého konceptu vydolovať hodiny zábavy, tak ako sa to kedysi darilo prvým dielom. Drobnou zmenou prešlo jadro, okolo ktorého je celá hra postavená. Svoju inšpiráciu čerpá hlavne z populárnej série Mario Party, ktorá ľudí baví už nejakých 14 rokov. A je to tá správna inšpirácia, lebo hru nakopla tým správnym smerom. Rabbids Land je vytvorená pre štvoricu hráčov. Ak počet nesplňate, tak sú zvyšní hráči nahradení AI. Vyberiete si králika podľa svojho gusta a dostávate sa na herný plán. Plán a jeho pravidlá vychádzajú z bežných stolných hier. Stojíte na štarte so svojou „figúrkou“ a hádžete virtuálnou kockou.

Herný tvorí vnútorný a vonkajší kruh, na oboch sa nachádzajú rôzne políčka a spolu sú spojené mostíkmi, ktoré sa dynamicky presúvajú počas hrania. Hádzaním



PC

Firma: Ubisoft

Žáner: Arkáda

kockou skáčete po políčkach a na každom z nich vás niečo čaká. Nájdete tu pasce, eventy, bonusy, lotériu aj kvízy. Okrem toho hranie ozvlášťujú aj dynamické udalosti ako zlodej okrádajúci hráčov. Vašou úlohou je v prvom rade nazbierať určitý počet trofejí pomocou týchto políčok. Až po ich získaní sa môžete pokúsiť dostať do cieľa. Samozrejme, vyhráva prvý.

Najrýchlejšou cestou za trofejami sú eventy. Tie spočívajú v minihrách, ako je v tejto sérii zvykom, ktorých sú tu približne dve desiatky. Sú stavané pre asynchrónne hranie jeden na jedného, pričom jeden hráč hru ovláda na tablete, druhý pomocou Wiimote (s Nunchuckom). Minihry majú až nečakane veľkú silu. Z tabletového ovládača hra žmýka maximum a môžete robiť všetko, čo dovoľuje. Používať tlačidlá, nakláňať, mieriť, kresliť, fúkať, určovať taktiku. Žiadna z predností nezostala nepovšimnutá. No a s Wiimotom robíte to, čo vždy – hýbete, mierite.

Treba pochváliť skutočne veľkú variabilitu minihier. Bolo by zbytočné každú podrobne rozpisovať, takže len stručne. Narazíte tu na kreslenie, ktorým sa staráte o záhradku, kým vám

ju súper ničí. Rytmické hry jednak pohybové, ale aj na štýl Guitar Hero, keď podľa hudby púšťate na vesmírneho surfera ohnivé gule v určitých dráhach. Lovíte duchov vo svojej obývačke, alebo baseballovou pálkou odpaľujete červené králičie zadky na súpera, ktorý ich má chytať. Možnosti sú naozaj bohaté. Bohužiaľ aj keď minihry bavia, tak nie vždy sú adekvátne vyvážené. Hráči sú zvýhodňovaní samotnou ovládacou schémou, napríklad pri zbieraní pirátskych pokladov v tmavom bludisku či pri spomínanom kreslení. Keď viete, že súper má výhodu a takmer nemáte šancu nad ním vyhrať, trpí tým zábava.

Výhodou Rabbids Land je, že sa nebavíte len pri hraní, ale aj pri pozeraní. AI svojimi hrami prejde síce simuláciou, ale na zápolenie protihráčov sa celkom dobre pozerá. Hra je správne uletená a uvrešťaných králikov rada trestá. Fackami, kopancami a aj inými fyzickými trestami. Je to síce jednoduchý humor, no veľmi účinný. A čo je hlavné, eliminujú sa tak hluché miesta, kedy nedržíte ovládač v rukách vy.

Ostatné políčka na hracom pláne majú tiež svoje miesto. Pasce vás dokážu pripraviť o trofej, bonusy vás zase obohatia o



zaujímavý power-up (napríklad môžete nad súperov zavesiť bombu, ktorá každým ich krokom odpočítava), v lotérii môžete rozkrútením hracej plochy trofeje nazbierať, no aj strátiť. No a nakoniec je tu zaujímavý kvíz. Netradičný, no nie ľahký. Vedeli by ste z hlavy odpoveď na otázku, ako dlho trvá priemerný bozk? Model kvízu je tiež asynchrónny. Hráč, ktorý naň stúpi háda. Ostatní hráči tipujú, či zvolil správnu odpoveď a za správny tip môžu dostať jednu trofej. Hra je stavaná tak, aby bola čo najviac vyrovnaná celú dobu, navyše občas aj AI „zacheatuje“ a uchmatne viac trofejí.

Rabbids Land rýchlo stráca čaro a siahnete po nej iba počas párty. Len tak si ju asi nespustíte. Chcelo by to aj viac možností ako meniť pravidlá, prípadne dĺžku hry, ktorá je dosť obmedzená. Najdlhšie hra vydrží slabú hodinku a potom musíte rozohrať novú partiu. Pritom len stačilo pridať možnosť výberu hrať do 50 alebo aj 100, veď pri sude piva by čas utiekol rýchlo.

Potenciál hry mimo hlavného režimu zostáva využitý len veľmi vlažne. V ňom si odomykáte jednotlivé minihry, ktoré môžete neskôr hrať v móde rýchlej hry. Okrem toho je tu už len režim Treasure Hunt, kde narazíte na každú disciplínu a z nej 3 úrovne obtiažnosti. Ich prechádzaním zbierate trofeje a nimi si zas sprístupňujete bonusové videá vo vysokom rozlíšení. Sú to krátke a vtipné epizódky „zo života“ králikov a ich márnej snahy dostať sa na Mesiac. A zamilujete si ich. Kvôli odomknutiu všetkých videí pri doplnkových módoch strávite hodinku navyše.

Graficky Rabbids Land niet čo vytknúť. Nie je len výtvarne zlatá, ale aj technicky pomerne vydarená. Možno o máličko lepšie ako doterajšie Rabbids hry. Pri tomto type je najdôležitejšie, aby bežali plynulo a táto hra podmienku spĺňa dokonale. Navyše vyzerá veľmi dobre aj na displeji tabletu. Zvuk je tradične otravný. Konečne by v Ubisofte mohli rozšíriť knižnicu pazvukov, ktoré králiky vydávajú. Hudba je šitá každej minihre na mieru, niekedy reflektuje, možno trochu paroduje aktuálne popové hity.



6.0

RABBIDS LAND FUNGUJE AŽ PREKVAPIVO DOBRE. NA HRU ZO SÉRIE, OD KTOREJ UŽ NIKTO NIČ NEČAKAL, PRINÁŠA NEČAKANE VEĽKÚ PORCIU POCTIVEJ ZÁBAVY HLAVNE PRE PÁRTY S PRIATEĽMI. MINIHRY VO VÄČŠINE SVOJ ÚČEL PLNIA NA JEDNOTKU. NÁJDU SA AJ SLABŠIE (ZATVÁRANIE KRÁLIKOV NA KOLOTOČI), NO TÝCH JE MÁLO. ZÁBAVNÁ PÁRTY HRA. NIČ VIAC, NIČ MENEJ. VLKOM SAMOTÁROM NEMÁ ČO PONÚKNUŤ A TAKTIEŽ BUDE MAŤ PROBLÉM ZAUJAŤ Z DLHODOBÉHO HLADISKA. KEĎ JU RAZ ZA ČAS ZO SKRINE VYTIAHNETE, ROZHODNE TÝM NIČ NEPOKAZÍTE.

+ spracovanie sveta a roztomilá grafika
+ využitie papieru ako tvarovateľného materiálu

+ v úvodných hodinách používanie nálepiek

- nízka obtiažnosť oberá hru o vyzývavosť

- otravné grindovanie nálepiek

- opakovaná návšteva levelov

- odhľadený RPG systém

TECH





RAZER EDGE

RAZER FINALIZOVAL SVOJ KONCEPT
HERNÉHO TABLETU



Razer EDGE

PREDSTAVENIE

NVIDIA PRINIESLA ZVLÁŠTNÝ HANDHELD SHIELD, VALVE NAZNAČILO SVOJ STEAMBOX A RAZER PREDSTAVUJE FINÁLNU VERZIU FIONY, NAZVANÚ RAZER EDGE, ZATIAĽ NAJZAUJÍMAVEJŠÍ HARDVÉR Z CELÉHO CES.

Razer svoj nápad herného tabletového PC oproti minulému roku dopracoval a veľmi vhod mu prišiel Windows 8. Vznikol tablet, ktorý môžete pripojiť ako k gamepadovému docku, tak aj ku klávesnici alebo vďaka TV docku si k nemu môžete pripojiť aj gamepady a hrať priamo na TV. Máte teda tablet, PC, mobilnú konzolu aj hernú TV konzolu v jednom. Zadarmo to však nebude.

Razer Edge bude v najnižšej verzii stáť 999 dolárov po najvyššiu za 1299 dolárov, za ktoré dostanete 10.1 palcový 1366x768 tablet s GT640M LE grafickým čipom. Cenu bude meniť procesor, ktorý môže byť 1,7 GHz Core i5 alebo 1,9 GHz Core i7, pamäte bude môcť byť 4 alebo 8 GB, a SSD disk od 64 po 256 GB. Dostupný bude

už v prvom štvrtroku tohto roka.

Cena je však len pre samotný tablet, za gamepad dock si pripočítate 249 dolárov, respektíve kompletu dostanete za 1499 s tabletom v drahšej verzii. Klávesnicový dock bude za 69 dolárov a TV dockovacia stanica bude za 99 dolárov, tie však vyjdú neskôr tento rok.

ČO SA TÝKA VÝKONU DISHONORED DÁ ZARIADENIE NA 60 FPS, DIRT SHOWDOWN NA 40 FPS, PODĽA VYJADRENÍ RAZERU NA VÝSTAVISKU, LEPŠIU PREDSTAVU O VÝKONE ZÍSKATE POHLADOM NA BENCHMARKY GT640M, KTORÝ DÁ NAPRÍKLAD BATTLEFIELD 3 V NA HIGH NA 37 FPS PRIEMERNE, SKYRIM V HIGH NA 43 FPS, BATMAN IDE 38 FPS, DEUS EX 47 FPS.





Nvidia Shield

NVIDIA PRINIESLA ZVLÁŠTNÝ HANDHELD SHIELD, VALVE NAZNAČILO SVOJ STEAMBOX A RAZER PREDSTAVUJE FINÁLNU VERZIU FIONY, NAZVANÚ RAZER EDGE, ZATIAĽ NAJZAUJÍMAVEJŠÍ HARDVÉR Z CELÉHO CES.

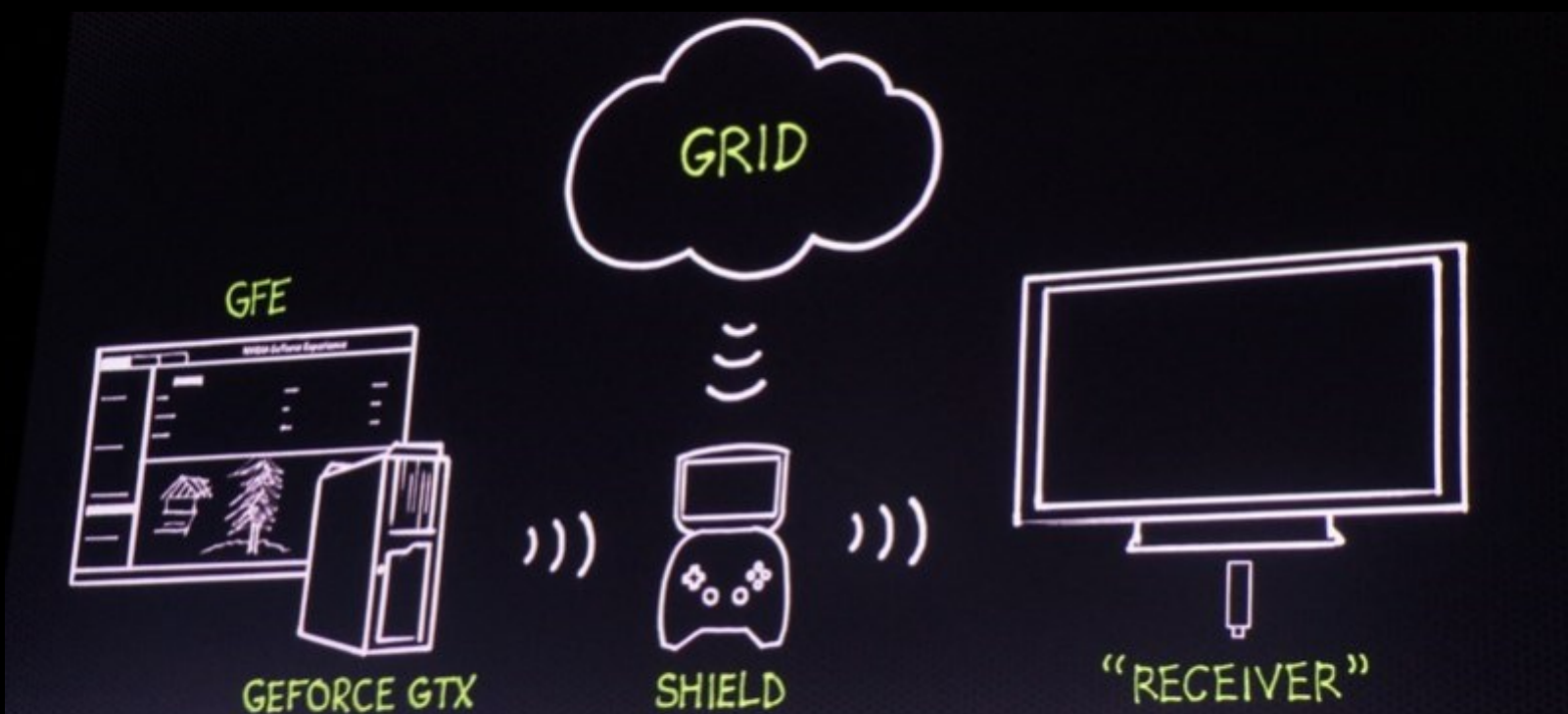
Razer svoj nápad herného tabletového PC oproti minulému roku dopracoval a veľmi vhod mu prišiel Windows 8. Vznikol tablet, ktorý môžete pripojiť ako k gamepadovému docku, tak aj ku klávesnici alebo vďaka TV docku si k nemu môžete pripojiť aj gamepady a hrať priamo na TV. Máte teda tablet, PC, mobilnú konzolu aj hernú TV konzolu v jednom. Zadarmo to však nebude.

Razer Edge bude v najnižšej verzii stáť 999 dolárov po najvyššiu za 1299 dolárov, za ktoré dostanete 10.1 palcový 1366x768 tablet s GT640M LE grafickým čipom. Cenu bude meniť procesor, ktorý môže byť 1,7 GHz Core i5 alebo 1,9 GHz Core i7, pamäť bude môcť byť 4

alebo 8 GB, a SSD disk od 64 po 256 GB. Dostupný bude už v prvom štvrtroku tohto roka.

Cena je však len pre samotný tablet, za gamepad dock si priplatíte 249 dolárov, respektíve kompletu dostanete za 1499 s tabletom v drahšej verzii. Klávesnicový dock bude za 69 dolárov a TV dockovacia stanica bude za 99 dolárov, tie však vyjdú neskôr tento rok.

ČO SA TÝKA VÝKONU DISHONORED DÁ ZARIADENIE NA 60 FPS, DIRT SHOWDOWN NA 40 FPS, PODĽA VYJADRENÍ RAZERU NA VÝSTAVISKU, LEPŠIU PREDSTAVU O VÝKONE ZÍSKATE POHĽADOM NA BENCHMARKY GT640M, KTORÝ DÁ NAPRIKLAD BATTLEFIELD 3 V NA HIGH NA 37 FPS PRIEMERNE, SKYRIM V HIGH NA 43 FPS, BATMAN IDE 38 FPS, DEUS EX 47 FPS.



LOGITECH G710+

HERNÁ VÝBAVA OD LOGITECHU PATRÍ MEDZI PRODUKTY, PO KTORÝCH KAŽDÉ PRAVOVERNÉ HRÁČSKE SRDCE ZAPLESÁ. K ŠPIČKE PATRIA ICH VOLANTY, GAMEPADY, LETECKÉ VYBAVENIE AJ KLÁVESNICE. V POSLEDNEJ UVEDENEJ OBLASTI NA TRH UVIEDLI HORÚCU NOVINKU, KTORÁ AŠPIRUJE NA TITUL NAJLEPŠEJ HRÁČSKEJ KLÁVESNICE NA TRHU - LOGITECH G710+. OZNAČENIE G JASNE DÁVA NAJAVO, ŽE SA JEDNÁ O HERNÝ HARDVÉR, AVŠAK SKRÝVA SA V NEJ OVEĽA VIAC, AKO LEN FAREBNE ODLÍŠENÉ KLÁVESY WASD.

V prvom rade sa jedná o mechanickú klávesnicu. Tých bolo v minulosti viac, dnes sú už však oproti bežným membránovým v menšine. Nie však preto, že by boli nekvalitné. Práve naopak. Len sú výrazne drahšie. Každý kláves používa samostatný spínač pripájkovaný k plošnému spoju. Tieto spínače netreba stláčať „na doraz“, reakciu dokážu vyvolať už zhruba v polovici. Okrem toho kladú aj jemný odpor, v prípade G710+ je

na úrovni 40 gramov. Tieto spínače sú navyše nelineárne, čiže odpor sa mierne mení, čím dostávate istú odozvu.

Ak ste zvyknutí na bežné membránové klávesnice, tak si budete musieť zvykať. Klávesy sú pomerne veľké a preklepov pri písaní bude sprvu viac. Neskôr vám však písanie prejde do krvi a keď si zvyknete klávesy len „hladkať“, tak ju už nebudete chcieť vymeniť za nič iné. Kvôli komfortu, ktorý táto klávesnica poskytuje. Jedinou nevýhodou je fakt, že takéto klávesnice je pri písaní počuť. G710+ nie je výnimkou.

Farebne odlíšené tlačidlá sú len taká okrasná drobnosť. Potešia multimediálne tlačidlá na pravej strane aj so širokým kolieskom na ovládanie hlasitosti. Nájdete tu ešte dve tlačidlá pre nastavenie intenzity podsvietenia klávesov. Jedno pre hlavnú sekciu, druhé pre šípky a WASD. Technicky zdatnejší ľudia si dokážu jednotlivé LED diódy vymeniť za inú farbu.



V ľavej časti, v oranžovom orámovaní, sa nachádza šesť programovateľných tlačidiel. A v ľavej vrchnej časti na prepínanie medzi makrami, prípadne ich nastavením. Jedno tlačidlo je vyhradené na prepnutie do herného režimu, kedy sa klávesy Windows a kontextové vypnú.

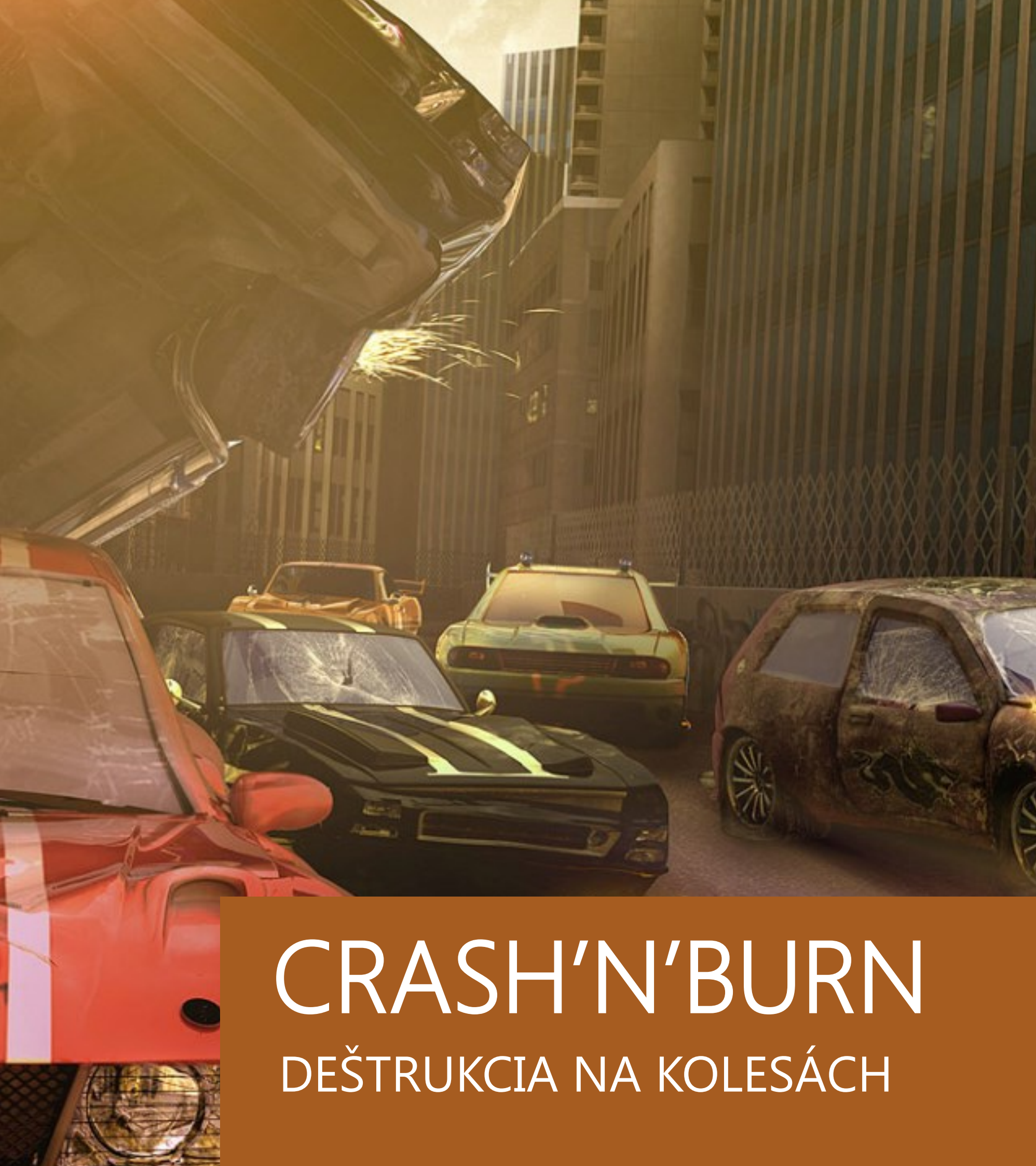
Softvér vám umožňuje vytvárať klávesové skratky a profily pre jednotlivé exe súbory, takže každá hra a každý softvér môže pracovať odlišne. Vytvárať makrá sa dajú aj počas hrania, nie len cez dodávaný intuitívny softvér. Potrebujete len šesticu G1-G6, tlačidlá M1-M3 a MR na nastavenie akcie. Takto môžete nastaviť až 18 akcií.

ROZHODNE POTEŠÍ AJ DLHÝ USB KÁBEL. KLÁVESNICA OBSAHUJE AJ ĎALŠÍ USB PORT. DIZAJNOVO ZAUJME, NO NIE JE VÝSTREDNÁ. NEVÝHODOU JE, ŽE NEOBSAHUJE SLOVENSKÉ ZNAKY. NO A NAKONIEC JE TU CENA (OD 140 EUR), KTORÁ ROZHODNE NIE JE NÍZKA. DOSTANETE ZA ňU SKUTOČNE VÝBORNÚ MECHANICKÚ KLÁVESNICU, KTORÁ DOBRE POSLÚŽI NIE LEN NA HRY, ALE AJ PRI KAŽDODENNOM POUŽÍVANÍ PC.



UŽÍVATELIA





CRASH'N'BURN

DEŠTRUKCIA NA KOLESÁCH

Crash 'n' Burn

8SCARFACE8

ZA TIE ROKY, ČO UŽ HRÁM HRY, SOM SI UŽ STIHOL "VYPESTOVAŤ" URČITÝ NÁVYK. A TO TAKÝ, ŽE KEĎ UŽ PRÍLIŠ DLHO HRÁM LEN SAMÉ DOBRÉ HRY, TAK PO ČASE SI OD NICH MUSÍM ODDÝCHNUŤ A ZAHRAŤ SI NEJAKÚ "HOVADINU". VÝBER JE NAŠTASTIE AJ V TEJTO OBLASTI DOSŤ ŠIROKÝ (STAČÍ PORTFÓLIO CITY INTERACTIVE).

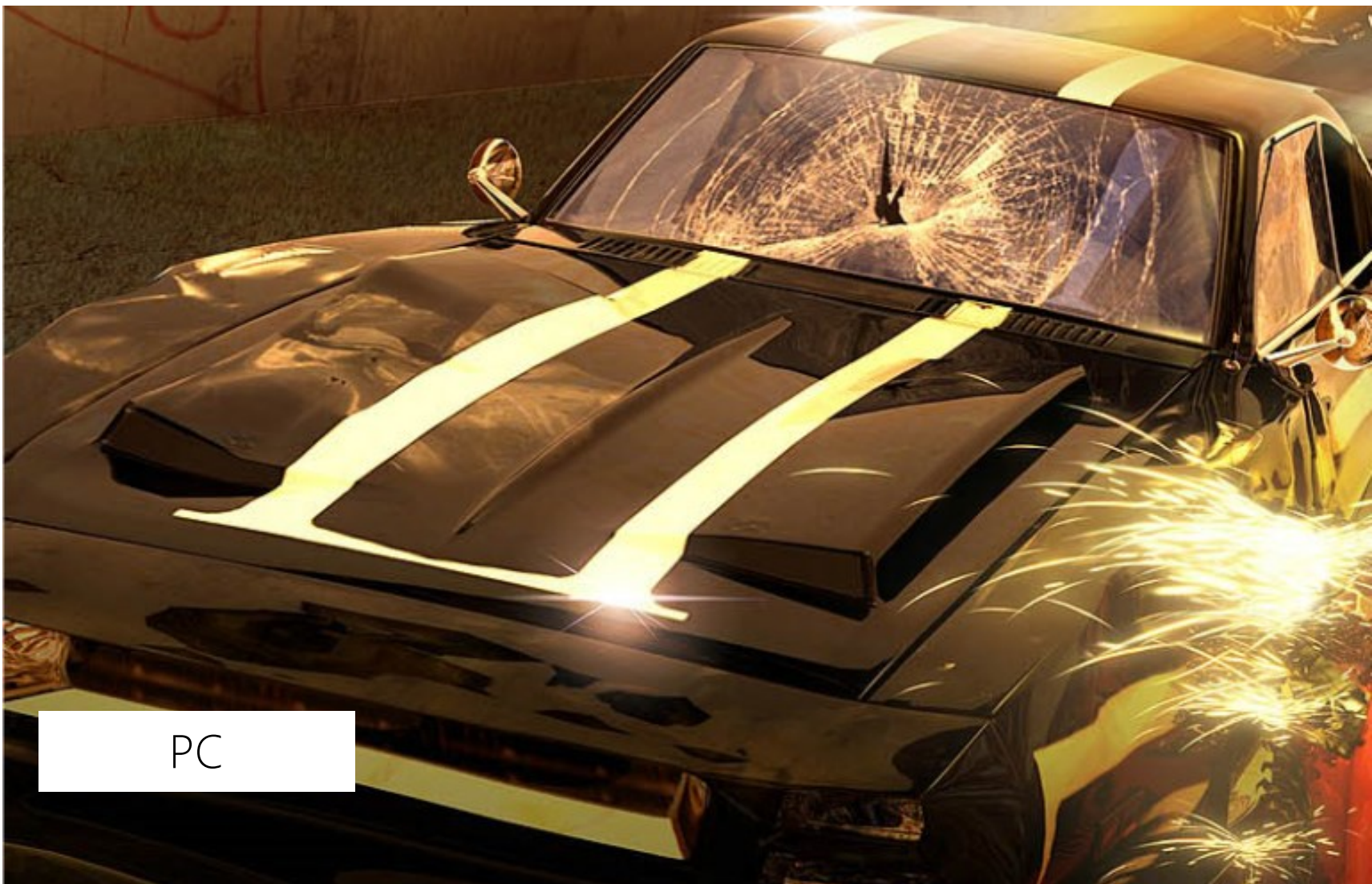
Občas príde vhod hra, pri ktorej netreba hľadať zložitý príbeh, komplikované herné mechanizmy, či príliš hlbokú myšlienku. V tomto smere som osobne vždy hľadal potešenie v autových hrách, konkrétne v sub-žánri deštrukčné derby (kto si ešte spomenie na Destruction Derby Raw?)

Staré autá zo šrotoviska v aréne pripravené na hromadný masaker. Má to v sebe určité čaro, keď vidíte, ako si navzájom idú jazdci s úsmevom na tvári trhať plechy. Našťastie, aj my

hráči máme z čoho v tejto oblasti vyberať. Vráťme sa na moment do roku 2004 ...

Konzolové svety PS2 a Xbox v tom roku pošastil Burnout 3: Takedown. Arkáda, ktorá si plne zasluhovala hodnotenie „najlepšie arkádové závody v histórii“. Ťažko konkurovať ... lenže chlapci a dievčatá z Climax Studios v spolupráci s Eidos Interactive si povedali, že skombinujú to najlepšie z hier FlatOut a Burnout, k tomu pridajú trochu tuningu NFS Underground 2 a spravia z toho mega-hit. Toľko zatiaľ k plánu. Ako dopadla realizácia? Veľmi zaujímavo, treba povedať, ale podme si to rozobrať krok za krokom.

Hlavnú časť hry tvorí šampionát rozdelený do siedmych kategórií (GP, XGP, GP Series, atď). V niektorých musíte prejsť len jednu trať, zopár kôl, prežiť a ak je to aj možné, tak vyhrať.



PC

Ďalej príde aj séria po sebe idúcich tratí s bodovými hodnoteniami za pozície na trati. Za peniaze, ktoré utržite z víťazstva, si môžete vylepšiť vášho tátoša, či už po vizuálnej stránke rôznymi spojlermi, vymeniť prednú/zadnú kapotu, farbu a rôzne iné, alebo si zaplatíte väčšiu výdrž auta, prípadne viac turba.

Na štartovnej čiare sa stretne úctyhodný počet jazdcov. Až 16! Bohužiaľ autá sú na výber len štyri - Compact, Pick-up, Muscle a Sport - z toho na začiatku sú odomknuté iba prvé dve menované. Je to veľmi málo a aj keď vizuálnou úpravou sa dá dosiahnuť určitá odlišnosť, tak nie je to nič, na čo by mohli byť tvorcovia na seba hrdí aj z dôvodu minimálnych rozdielov v jazdných vlastnostiach.

Herných režimov je viac ako dostatok – rôzne variácie na klasické preteky, ničenie sa navzájom v aréne, či dokonca preteky „kamikaze“, kde jedna polovica peletónu ide jedným smerom a druhá polovica opačným, takže o poriadne adrenalínové momenty nie je núdzá.

Trate sa odohrávajú na (podľa mena) známych miestach a v mestách ako San Francisco, Detroid či dokonca aj Grand Canyon a ďalšie. Každá trať navyše ponúka dve verzie a každá verzia aj tzv. „X-ovú“ variantu, čo je tá istá trať len z nástrahami pri okrajoch a rôznymi skokmi pre spestrenie. Nečakajte však žiadne dych

vyrážajúce výhľady alebo miesta na kochanie sa (aj z dôvodu, že nie je kedy, kvôli prebiehajúcej vojne na trati). Okruhy sú dosť jednoduché ovály len s pár zákrutami, nie sú príliš dlhé, ale naopak sú dosť široké, aby sa mohli následne zaplniť troskami áut. Split Screen Bohužiaľ nie je na výber, čo je škoda, lebo by to hre predĺžilo životnosť, keďže online nie je s kým hrať.

S ovládaním auta problém nikto mať nebude. Všetko ide plynulo a ľahko, k úplnej kontrole na začiatok postačí plyn, brzda/cúvanie a ručná brzda. Čo ale spôsobí mierne úvodné šoky, je (ne)výdrž vášho vozidla, ktorému stačí pár ťukancov a už sa porúča do auto-šroto-nebička. Začiatky budú teda nekompromisne drsné. Je treba nazbierať poriadne peniaze na vylepšovanie „životnosti“ auta, ináč si ani nepípnete.

Po úvodnom oťukaní sa s mantinelmi trate si spomeniete na časy, kedy nikomu neprekážala „gumovosť“. Podobne sú na tom aj zrážky s oponentmi. Niekedy vyzerajú búračky super, inokedy ako crash testy na Mesiaci. Problémom je ďalej fakt, že aj keď dostanete finančné a nitro bonusy v prípade dorazenia súpera, tak dokým ho len „oťukávate“, tak vám len ubúda drahocenná energia, ktorej nie je nikdy na plytvanie.



Je to škoda, lebo keď už má hra v názve „Crash“, tak by človek čakal, že ku „crash-ovaniu“ bude aj viac motivovaný. To ale nemení nič na tom, že búranie je zábavné, aj keď pre menovaný problém, aj „zbytočné“. Poškodenia na jazdné vlastnosti vplyv nemá vôbec. Aj keď, kto by to od takejto arkády aj mohol chcieť.

AI ostatných šoférov je na tom rôzne. Púť sebazáchovy však v mnohých prípadoch nepreukazujú. Ako keď pretekáte kamikaze a vidíte oproti idúcu svorku nadržancov, ale nikto neuhne. Asi radšej zavreli oči, aby ten masaker nemuseli vidieť. O vašu prítomnosť ale príliš záujem nejavia a idú si viac-menej po svojej trase, v prípade že sú na trati aj rampy či iné prekážky, tak neváhajú si aj vyskočiť aj za cenu sebazničenia. Túto stránku by som ohodnotil ešte celkom pozitívne, lebo vďaka tomu nepôsobia úplne ako stroje, ale robia aj chyby ako ľudia.

Keď už prejde pár kôl z preteku (a niekedy skutočne stačia len tie dve), tak sa na trati začne množiť počet zničených súperov a ich trosky zostávajú na mieste ich posledného spáleného benzínu. Lenže olej im z áut vyteká ďalej a keď niekto škrtne trochu nitra, tak je z toho rázom pekná opekačka pre

každého, kto tade prejde. Takéto prostredie tvorí na trati pekne adrenalínové momenty, kedy musíte sledovať nie len súperov a havárie na trati, ale aj výbuchy súperov a požiare spôsobené z ich trosiek.

Škoda je len toho, že niekedy je pre prílišný chaos na trati výhra otázkou viac šťastia, než jazdeckého umu. V každom prípade s dostatkom jazdeckého umu sa dá vyhrať aj „opatrnejšou“ jazdou, aj keď tempo, akým sa preteká, je pomerne dosť drsné.

Úvodné intro, ktoré aj keď nemá príliš zmysel (hromadná čelná zrážka desiatok áut), je pekné aspoň na zasmiatie, no menu hry je celkovo nepríliš prepracované a pomalé na navigovanie. Obsahuje však všetky potrebné možnosti a nastavenia.

Na trati sa hra hýbe prekvapivo dobre, s ohľadom na ten prebiehajúci chaos. Úvodných 60 fps sa však rýchlo uberie aj k 20, akonáhle sa začne trať zaplňať množstvom trosiek a ohňov. Väčšinu času je však framerate stabilný a napriek dianiu na obrazovke, je grafika ako taká, akceptovateľná. Modely áut príliš detailami neohúria, model poškodenia je ale



nadpriemerný.

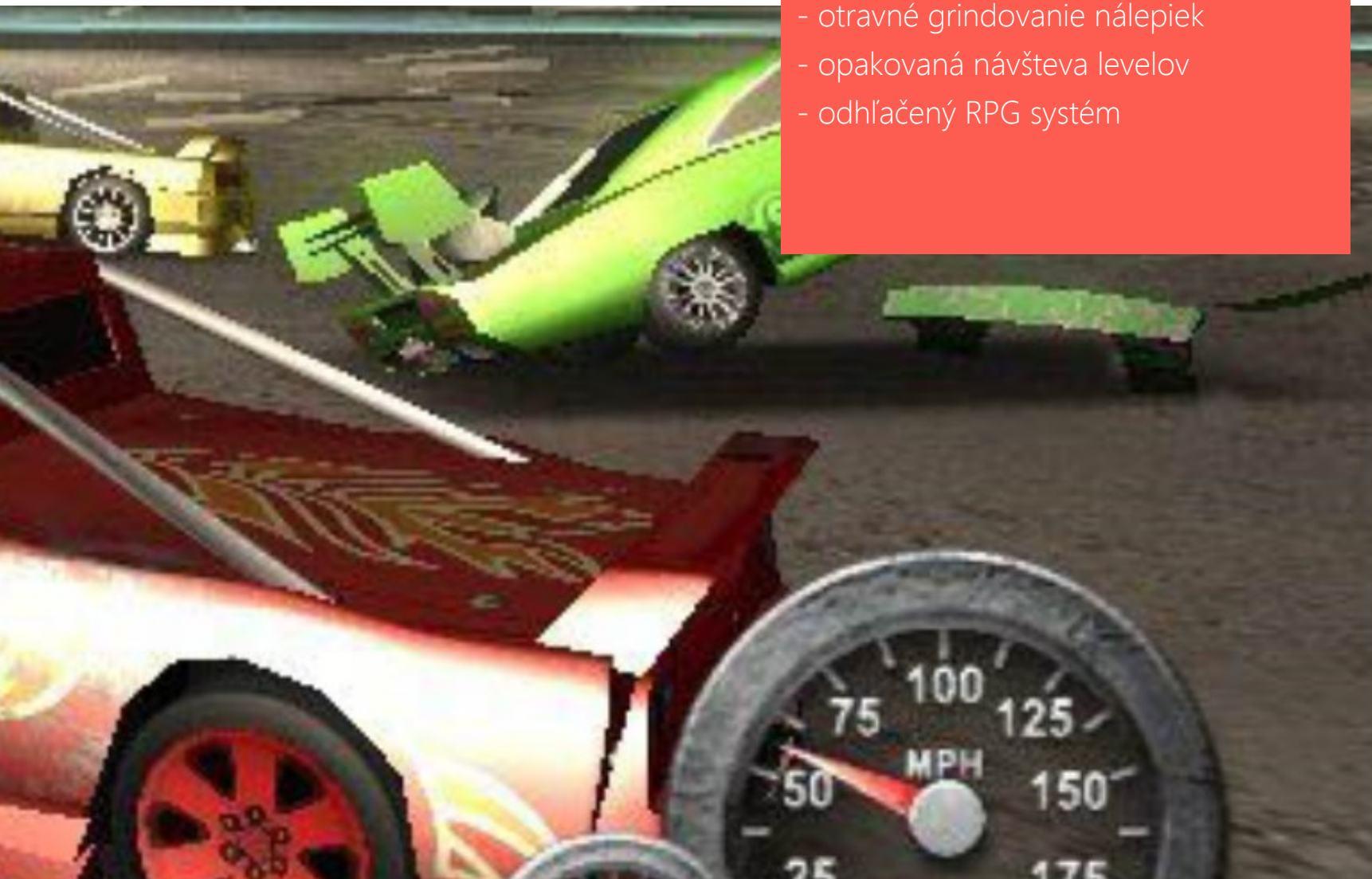
Audio stránka nepredstavuje nič extra. Motory znejú ako motory, nárazy, výbuchy, šmyky, všetko má svoj správny „arkádový“ zvuk. Hlásateľ priebežne komentuje dianie na trati (We got a wreck! Driver looks okay.), škoda len že má pomenej hlások a tie sa čoskoro začnú opakovať. Hudbu tvorí 16 skladieb od v podstate „neznámych“ interpretov, ale každá pesnička sa hodí k šialenstvu, ktoré hra predvádza a dotvára správu atmosféru.

AKO CELOK JE CRUSH 'N' BURN ZAUJÍMAVÝ MIX, KTORÝ PONÚKA ZDANLIVO VŠETKO, ČO SI HRÁČ MÔŽE PRIAŤ (TUNING, DEŠTRUKCIA, KOPEC MÓDOV A DOSTATOK TRATÍ), LENŽE AUTORI NEVYUŽILI VŠETOK POTENCIÁL, KTORÝ MALI (CHÝBA VÄČŠIA MOTIVÁCIA PRE HRÁČA, PRÍBEH NEEXISTUJE). PRI POHĽADE NA CENU (V TEJ DOBE CCA 20 EUR) SI NIE JE PRÍLIŠ NA ČO SŤAŽOVAŤ A AK NIE STE PRÍLIŠ NÁROČNÍ A MÁTE DOMA EŠTE PS2, KTOREJ SA NECHCETE VZDAŤ A NAOPAK CHCETE NIEČO NA OBČASNÉ „VYPNUTIE“, TAK CRUSH 'N' BURN PLNE POSLÚŽI NA TÚ HODINU-DVE HRANIA.

6.0

- + spracovanie sveta a roztomilá grafika
- + využitie papieru ako tvarovateľného materiálu
- + v úvodných hodinách používanie nálepiek

- nízka obtiažnosť oberá hru o vyzývavosť
- otravné grindovanie nálepiek
- opakovaná návšteva levelov
- odhľadený RPG systém



Tour de France 2012

CYKLISTIKA JE TEN DRUH ŠPORTU, KTOREJ SA VEĽA ĽUDÍ V NAŠEJ KRAJINE NEVENUJE. SÚ TO NAJČASTEJŠIE BABKY, KTORÉ IDÚ V NEDEĽU Z KOSTOLA ALEBO PÁNI, KTORÍ PODVEČER V SŤAŽENÝCH PODMIENKACH ZO ŠENKU SMERUJÚ K SVOJIM POLOVIČKÁM. A POTOM TU JE PÁR ŠIALENCOV, KTORÍ CHODIA NA NEJAKÉ PRETEKY A PODĽA MŇA ANI SAMI NEVEDIA AKO, ALE V POSLEDNÝCH ROKOCH ZAČALI VYHRÁVAŤ. NAJZNÁMEJŠIE MENÁ SÚ PETER SAGAN A PETER VELITS. VĎAKA NIM SA VÄČŠINA NAŠICH KRAJANOV DOZVEDELA, ŽE

TENTO ŠPORT NIE JE LEN O TOM, ŽE SI NIEKTO NATIAHNE NA SEBA KRIKĽAVÝ DRES OD NEJAKEJ BANKY ČI VÝROBCU VLOŽIEK A SO SVOJIMI KAMOŠMI PREJDÚ 200 KM A EŠTE SA NA KONCI AJ TVÁRIA, ŽE PRETEKAJÚ.

Ak tomuto športu niekto podľahol, vedzte, že ako každý iný šport, ktorý stojí za niečo, aj tento má svoju hernú podobu. Cyanide je asi jediná firma, ktorej sa podarilo urobiť celkom slušnú sériu pod názvom Pro Cycling Manager (PCM). V roku 2011 sa rozhodli, že urobia niečo aj pre konzoly a takto vznikla hra s názvom Le Tour de France 2011. Z celkom komplexnej PC hry



PC

zostala holá kostra a ani tá nebola extra pôvabná. Aj keď kostry to asi nemajú v pracovnej náplni. V rámci etapy ste mohli priamo ovládať jedného jazdca a tímu pridávať nejaké základné príkazy. Takže vám nezostalo nič iné, len ťkať do tlačítka a aj to vás prešlo, lebo kvôli otrasnej grafike ste sa nemali poriadne na čo pozeráť. Predsa som ju dohral dvakrát. Ja viem, zvrhlosť nepozná hranice.

Vývojári (čiastočne) vypočuli náreky fanúšikov a v Le Tour de France 2012 (TDF2012) urobili celkom slušnú porciu zmien. Ale radšej od začiatku...

Cieľom je obstáť na týchto legendárnych pretekoch. Máte možnosť vyskúšať len nejakú etapu, no najrozumnejším cieľom bude asi vyskúšať kampaň a ak sa podarí, do cieľa prísť v žltom drese. Na začiatku vás privíta strohý tutorial, žiaľ začiatovníkom to veľmi nepomôže a keď nepoznáte pravidlá, v samotných pretekoch sa doslova stratíte. Ale ak máte odvahu, nech sa páči. Hra vám ponúkne všetky tímy, ktoré štartujú na TDF, žiaľ nie všetky sú licencované, takže sa stretnete aj so skomoleninami. Oproti minulému ročníku sa našťastie dá v editore zmeniť názov tímu a aj samotných

jazdcov.

Po výbere tímu si vyberiete konkrétnych pretekárov, ktorí s vami pôjdu na jednotlivé etapy. Áno, možno sa budete čudovať, ale cyklistika je tímový šport. V tíme sú v rôznom množstve vrchári, klasici, šprintéri, domestici a všetci pracujú pre určeného lídra. Môžu ho brániť pred vetrom, udávajú tempo vo vrchoch, sťahujú úniky iných jazdcov, donášajú pitie. Úlohou lídra je umiestniť sa čo najlepšie a vyhrávať/zarábať peniaze. A toto robíte vy.

Keďže jednotlivé etapy sa jazdia aj viac ako 5 hodín, tak v rámci etapy jazdíte len určité, hlavne zaujímavejšie časti. Priamo ovládáte len vybraného pretekára a ostatným môžete dávať nejaké príkazy. Ovládanie sa zmenilo, už netreba neustále stláčať tlačítko pre udávanie tempa, stačí len podržať. Pomáha to hlavne v tom, že vo vypätých situáciách sa na stláčanie nemusíte sústrediť a môžete pokojne udávať príkazy tímu. Samotné príkazy sa rozšírili a konečne aj fungujú. Na d-pade máte tri najdôležitejšie a konečne sa príkazy nevzťahujú len na vášho jazdca, ale môžete niekoho poslať aj na pomoc kolegovi v núdzi. Najviac sa zapracovalo



na príkazoch a AI spolujazdcov, lebo všetko sa odrazí na vašich rozhodnutiach. TDF 2011 ste v podstate mohli vyhrať tak, že jeden pretekár vás chránil a vy ste vďaka tomu bol skoro neporaziteľný. V novom ročníku sa váš domestic reálne unaví a postupne sa jeho pomoc stáva menej účinnou.

Čo sa týka únavy, váš pretekár tiež nie je žiadny Tour... resp. Terminator. V troch ukazovateľoch (dlhodobá, strednodobá energia a energia na šprinty) môžete sledovať jeho stav a tempo prispôbiť okolnostiam. Samotná energia sa konečne tiež môže dopĺňať, vo forme stravy. Množstvo jedla je obmedzené, takže musíte rozmýšľať kedy a ktorú tyčinku stlačíte dole gágorom.

Žiaľ, nemôžem pochváliť samotné ovládanie. Pohyb pretekára je ako keby viac robotická v pelotóne. To by veľmi neprekážalo, keby nebolo časoviek. Ovládanie sa z nepochopiteľných dôvodov zhorší ešte o triedu a zákruty sa doslova stávajú ruletou. Pády a zbytočné pribrzdzenie

vám kazia celú časovku, keďže neviete odhadnúť mieru otočenia analógom. Podobne je to aj pri zjazdoch.

Graficky sa hra posunula len o malý krôčik, stále je ešte zastaralá a textúry sú z obdobia pred našim letopočtom. Bežne sa stáva, že plody na poliach vyrastú pred vami a následne aj zmiznú. Alebo je francúzske poľnohospodárstvo na takej vysokej úrovni, v tom prípade sa ospravedlňujem. Na druhej strane objektov pri trati a aj divákov je už výrazne viac a aspoň v kopcoch je atmosféra celkom na úrovni. Jazdci sú ako keby ich jedna mater mala a to doslova. Až na dres sú v podstate rovnakí a oplatí sa zapnúť "menovku", aby ste sa vedeli vysomáriť aspoň vo vašom tíme.

Hudbu v podstate okamžite vypnete, ale kulisa sa celkom vydarila. Diváci povzbudzujú v rôznych jazykoch a aj vaše príkazy zopakuje jazdec. Nie je to veľa, ale veď musí existovať dôvod, aby o rok urobili novú časť. Len prerobiť súpisky prejde len EA Sports.



Multiplayer existuje a teoreticky si môžete zahrať s niekým, žiaľ mne sa to nepodarilo. Možno na celom svete to hrám len ja, tak sa ani nečudujem.

Z POHLĎADU BEŽNÉHO HRÁČA BY MOHOL BYŤ VERDIKT CELKOM JEDNOZNAČNÝ. TDF 2012 POCHOPÍTE RELATÍVNE ŤAŽKO, HRA VÁM V TOM URČITE NEPOMÔŽE. GRAFICKY VÁS TIEŽ NENADCHNE, TAKŽE NAJSKÔR HRU PO HODINKE VYPNETE A ZABUDNETE NA ŇU. NO AK MÁTE URČITÝ VZŤAH K TOMUTO ŠPORTU ALEBO STE LEN MASOCHISTA, TAK NECH SA PÁČI. HRA TO DOKONALÁ NIE JE, ALE VTIAHNE VÁS DO ZÁKULISIA, DOVOLÍ VÁM ROZHODOVAŤ, URČOVAŤ TAKTIKU A NASÁVAŤ ATMOSFÉRU TOHTO, PO OH, NAJSLEDOVANEJŠIEHO ŠPORTU. A ÁNO, MÔŽETE SO SAGANOM NAKOPAŤ CAVENDISHOVI PRDEL. A TO UŽ STOJÍ ZA TO!

6.5





FILMY z kinema.sk



DIVOKÝ DJANGO

KOVBOJ SA VRÁTIL

Divoký Django

MILÍ DIVÁCI,

ak sa rozhodnete investovať peniaze do lístka na nový film Quentina Tarantina, vedzte, že váš čaká predovšetkým príbeh o krvavom vyslobodení. Sadnite si bližšie, napríklad do prvého radu, aby ste videli, ako sa z otroka stane najrýchlejší pištoľník amerického juhu. Ostávajú tri roky do občianskej vojny, ale Django Vám spolu so svojím „partnerom“ Dr. Schultzom už teraz predvedú, ako z otrokárov striekajú gejzíry vnútornosti a krvi. Naučíte sa, prečo je dôležité, aby na svete existovali lovci odmien, čo je to frenológia a ak budete dámy pozorné, uvidíte bez nohavíc hlavného hereckého predstaviteľa, pána Foxxa. Ostatní džentlmeni samozrejme nezaostávajú: pán Waltz pozná veľa jazykov, pán Dicaprio je slizký ako kobra a pán Jackson zlý ako pondelok.

Nezabúdajte, že Divoký Django je údajne druhým filmom v Tarantinovej zamýšľanej trilógii (prvým boli Nehanební bastardi). Majte tiež na pamäti, že ste naňho čakali tri roky a že sa v ňom objaví (okrem iných) Franco Nero. A po tom, čo ste všetky tieto informácie spracovali a pravdepodobne si prečítali aj iné nadšené názory – skúste stlmiť svoje očakávania na minimum. To iba v prospech Vašich záujmov mať čo najlepší zážitok.

PS: Okrem bielej torty od pána Candieho ochutnajte aj čokoládovú.

MILÝ PÁN TARANTINO,

ste neuveriteľný režisér. Nezabudnem na finále Vašich Nehanebných bastardov, kde ste porazili Hitlera a zároveň dokázali, že historicky presný prístup je v tvorbe umenia preceňovaný. Ste aj znamenitým scenáristom – nikto nedokáže zaručene povedať prečo sú Vaše (často) štvrťhodinové dialógy ozdobami filmových masakrov. Podarilo sa Vám obsadiť niekoľko prvotriednych hereckých mien a nepochybujem, že oko nejedného westernového nadšenca zvlhlo, keď ste použili hudbu Ennia Morriconeho. Máte

zábavné nápady plné tvorivosti a odvahy – nie veľa režisérov sa totiž odváži parodovať rasizmus a zároveň ukázať jeho krutosti. Odvážim sa povedať, že právom zastávate pozíciu filmárskej ikony deväťdesiatych rokov a nového tisícročia. Teším sa na všetky projekty, ktoré by ste v budúcnosti chceli natočiť – či už pokračovanie Kill Bill, osudy bratov Vegovcov, alebo ďalšiu bondovku (ak by ste si to rozmysleli). Veľa šťastia.

MILÝ PÁN TARANTINO,

píšem Vám znova, lebo som si zložil farebné okuliare fanúšika. Zdá sa mi to, alebo niekedy zanedbávate príbeh v prospech efektu? Nie je dej príliš lineárny? Hlavné postavy bez väčších problémov vykorčuľujú každú starosť a kde sa stratila mrazivosť dialógov? Je to tým, že motívy záporáka sú väčšinu snímku známe? Adrenalin, ktorý na plátne počas druhej polovice Nehanebných bastardov takmer neustále bubnoval sa tentoraz vynoril iba v jednej scéne „poslednej večere.“ Mnohé scény sú už súčasťou takzvaného tarantinovského klišé a použitie rapovej hudby v príbehu z devätnásteho storočia považujem za prehnané. Nenazvem Divokého Djanga sklamaním a ospravedlňte moju trúfalosť. Očakávania predbehli Váš film a to sa nemalo stať.

MILÍ AMERIČANIA,

napriek vzneseným námietkam k osobe pána Tarantina, musím vyzdvihnúť jeho film oproti oscarovému konkurentovi v podobe pána prezidenta Lincolna. Viem, že si veľmi vážite pána Spielberga, za to, že o Vašej najslávnejšej historickej postave nakrútil vyše dvojhodinový (a povedzme si úprimne, trochu nudný) snímok. Nielenže v Djangovi uvidíte (ehm falošnú) krv a reálne utrpenie, spoznáte aj zaujímavejších hrdinov, než akí vystupujú v Lincolnovi. Aktéri dobovej drámy toho totiž okrem politikárčenia veľa nerobia. Django a jeho stúpenci oproti tomu bojujú proti otroctvu holými rukami a koltami, okrem senátnych parochní nasadzujú vlastné životy. Je to lepšia zábava, verte mi a nedávajú sa snáď Oscary aj za jedinečnosť?



8.0

JACK REACHER

TOM CRUISE SA VLANI ETABLOVAL AKO BOREC, KTORÝ DOKÁŽE LÁMAŤ REBRÍČKY KÍN VO SVIATOČNOM OBDOBÍ. A TAK SA ROZHODLI V PARAMOUNTE NASADIŤ TOMA DO AKCIE ZNOVA, NO TENTO RAZ DO KRIMI, KTORÁ MÁ VRAJ POTENCIÁL ODŠARTOVAŤ ÚPLNE NOVÚ SÉRIU.

Za bieleho dňa sa v Pittsburghu strhla strelba. Jeden vojak sa rozhodol zmeniť bojisko v Ázii za civilné prostredie a z parkoviska chladnokrvne odstrelil päť náhodných ľudí. Prvá obeť sedela na lavičke, druhá sa ponáhľala na míting, iná kráčala s nákupnou taškou z centra. Verejnosť je šokovaná, polícia už pátra po vrahovi a vďaka viacerým dôkazom a minci z parkovacieho automatu ho lapia rýchlo. James Barr je sniper, ktorý už raz v Bagdade podobnú vražednú misiu podnikol, takže obviníť je ho ľahké. A on pri výsluchu napíše iba jednu vetu – Zožehňte Jacka Reachera.

Kto je Jack Reacher? My diváci máme výhodu, pretože v ňom vidíme novú rolu Toma Cruisa. Bývalý vojenský vyšetrovateľ, eso z armády, ktorý dnes žije čudesný a ťažko vystopovateľný život. Pozerá sa na dôkazy iba raz a pamätá si ich okamžite. Ostražito sleduje dianie okolo seba, neustále v podozrení, že keď sa objaví na mieste činu, hneď mu pôjde po krku. Pretože zdanlivo jasný prípad môže mať viacero riešení – a ako tvrdí Reacher, azda je James Barr skutočne vinný a on ho prišiel iba pochovať.

Paramount pri tomto filme dosiahol veľké množstvo paradoxov. Na jednej strane má osvedčenú literárnu predlohu od Lee Childa, ktorá má už 17 kníh a ďalšie mu utešene pribúdajú. Posledný výstrel je až deviata z nich a len fanúšikovia série asi pochopia, prečo začína séria práve tu, keď existuje veľa príbehov pred ním. Ako skok do série funguje, Jack Reacher je zo svojej povahy typ hrdinu, ktorý sa môže objaviť znenazdajky vďaka svojmu štýlu života. Druhou stávkou na istotu je Tom Cruise. Pravda, oproti predlohe nemá takmer dva metre a typ hromotlka by sa fyzicky hodil do akcie viac, ale svojím štýlom (isteže hrá Cruise stále ten istý typ hrdinu, či je Ethan Hunt alebo nový Jack) si vás podmaní. Tieto dve devízy by mali filmu zaistiť komerčný úspech a snahu pokračovať.

Jack Reacher je zvláštny charakter a film pôsobí neraz čudácky podobne ako jeho hrdina. Úvodná scéna je ľahko/ťažko pozerateľná a neuveriteľne brutálne natočená v štýle, že ako diváci pozeráme hľadáčikom snipera (s neznámou identitou, pochopiteľne) po

prístave, máme možnosť si vybrať ciele a potom sa spustí paľba. Je to bizarná hra s divákom, ktorý si pomalý sám ide vytypovať, kto budú obeť a ako sa im bude dej venovať. V kontexte s nedávnymi vianočnými sviatkami a reálnou strelbou v USA ide o odvážny moment a je snáď zázrak, že tento film Paramount okamžite nestiahol.

Celkové vyznenie filmu je skutočne zvláštne a mieša momenty zábavné (najmä v oblasti dialógov, ale aj vyšetrovacích postupov Reachera), ktoré pekne ironizujú celý krimižáner (akoby od čias Colomba) a napínavé, keď sa po úvodnej strelačke dočkáme pomaly scén vlastného mučenia. Je neuveriteľné vidieť, že taký celok môže fungovať a hladko si upaluje vpred vo veľkorysej stopáži 130 minút. Ani na chvíľu sa nenudíte, hoci tempo je pomerne pomalé. Zrejme môže za to zatiaľ dosť neobrušený štýl Christophera McQuarrieho, pre ktorého je Reacher len druhý film po 12 rokoch! Na jednej strane má Reacher k dispozícii moderné prostriedky a film je moderný. No keď majú prísť akčné scény alebo znieť hudba, akoby sme sa vrátili do 80. či 90. rokov minulého storočia, o čom svedčí bum-bum finále.

Ale je to zaujímavý celok, ktorý si dokážete užiť. Čím viac máte napozieraných filmov, tým vás môže Jack Reacher viac potešiť, pretože je to skutočne neortodoxný kúsok. Až taký, že stál iba 60 miliónov a kočúruje ho akoby debutant. V zápornej roli vystupuje Werner Herzog (áno, ten W. Herzog!) a hudbu robí niekto úplne neznámy. Antivianočný film zrejme musí figurovať v ponuke od minuloročných Mužov čo nenávidia ženy – a tento je celkom podarenou kombináciou. Akčného, krimi i zábavného. Moderného i staromódneho. S veľkou hviezdou a neznámym tímom za kamerou či hudobnou taktovkou. Nečakajte bežný blockbuster, akčných scén je sotva päť. Ale ak máte chuť na krimi, kde sa odhaľuje zápletká skutočne do detailov a zaujímavým spôsobom, budete na správnej adrese.

JACK REACHER PONÚKA ZAUJÍMAVÚ KOMBINÁCIU A JE OTÁZNE, ČI BUDE NATOLKO ÚSPEŠNÁ, ABY SI DAL TOM AJ REPETE. OSOBNĚ BY SOM VIDEL POKRAČOVANIE RÁD – ČI S ROVNAKÝM ALEBO INÝM REŽISÉROM, TEN POTENCIÁL TU SKUTOČNE ŽIJE A NIEKTO V PARAMOUNTE NAKONIEC STAVIL NA TOMA, CHRISTOPHERA I JACKA SPRÁVNE.

Žáner: Akčné krimi

TRAILER >>>



7.0



ALIENS COLONIAL MARINES



DEAD SPACE 3



METAL GEAR RISING

CRYSIS 3



