SCORE

HERNÝ MAGAZÍN #41

TOMB RAIDER

CRYSIS 3, MGR: REVENGEANCE,
ASSASSINS CREED 4: BLACK FLAG,
DEAD SPACE 3, GOW: ASCENSION

SONY PREDSTAVILO **PLAYSTATION 4** KONZOLU

ÚVODNÍK

Som obrovský fanúšik seriálu Columbo a na svoju DVD kolekciu nedám dopustiť. Už som prestal rátať, koľko krát som videl každú zo 67 epizód, odrapotať repliky ale stále neviem.

Filmy sledujem výhradne na PS3, ktorá začne prehrávať DVD tam, kde ste skončili sledovať film. Nič neobvyklé, ale na rozdiel od funkcie okamžitého spustenia disku po jeho vložení, si systém pamätá všetky posledné filmy, ktoré ste nedopozerali. Columbo tak pokračuje vo vyšetrovaní bez toho, aby sa zobrazovalo varovanie o kopírovaní alebo zvučka filmového štúdia.

Funkcia Resume sa medzičasom presunula do mobilných zariadení. Pokračujete v hre tam, kde ju telefonát alebo odpísanie na email zapauzovali. PS Vita to dokáže aj keď vyžmýkate batériu do sucha. Po nabití sa dívate na obrazovku, kde ste skončili. Toto sú však zapauzované hry. DVD sa vráti aj po týždni presne tam, kde ste detektíva v pokrčenom baloňáku nechali veštiť hypotézy z dymu jeho páchnucej cigary.

A dostávam sa k veľkým hrám.

Pri každej je to rovnaká procedúra, logá produkčných spoločností, animácie použitých middleware technológií, intro, zasvieti Start, zvolíte Continue, nasleduje loading a až potom ste tam, kde sa naposledy (ne)uložil checkpoint, nie tam, kde ste prestali hrať.

Maličkosť, ale ruku na srdce, nedívali by ste sa radšej na Laru Croft ako oddychuje pri ohni v tábore, odkiaľ podniknete ďalšiu výpravu do útrob ostrova ako na renderované intro, menu a potom vyberať po desiatykrát položku Continue? Čaká snáď hra, že sa budem prehrabávať v Options?

Je zaujímavé, že jediné hry, ktoré chápu, čo s nimi bude hráč robiť po spustení, sú tie od Rockstaru. Nemajú menu. Načítavajú poslednú uloženú pozíciu, automaticky.

Prkotina, ale tak ako sa dnes považuje ovládacia schéma z Halo alebo Call of Duty za jedinú použiteľnú v FPS hrách, prečo by hra nemohla sama od seba podľa prihláseného konta nahrať poslednú pozíciu?

Tomb Raider to nevie, ale to nemení nič na veci, že ide o vynikajúci reboot série, fenomenálny návrat Lary Croft a vzrušujúce dobrodružstvo v jednom.

Pavol Buday

PREVIEW

Zaklínač 3: Divoký Hon, Bioshock Infinite, Assassins Creed 4: Black Flag, Starcraft 2: Hearth of the Swarm,

RECENZIE

Tomb Raider, Crysis 3, God of War Ascension, Dead Space 3, Uncharted Fight for Fortune, Antichamber, Akaneiro: Demon Hunters, Aliens Colonial Marines, Ni no Kuni Wrath of the White Witch, Pokemon Black and white 2, Metal Gear Solid Revengeance

TECH

Playstation 4, Nvidia Geforce Titan

UŽÍVATELIA

Crysis, Gothic

FILMY

Cesta do Krajiny Oz, Konečná

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

ZAKLÍNAČ 3: DIV

PREVIEW

PAVOL BUDAY

POSLEDNÝ BUDE PRVÝM. CD PROJEKT RED UZATVÁRA TRILÓGIU GERALTA Z RIVIE V CHYSTANOM POKRAČOVANÍ RPG SÁGY ZAKLÍNAČ 3: DIVOKÝ HON, KTORÝ JE PRE POĽSKÉ ŠTÚDIO DOTERAZ NAJAMBICIÓZNEJŠÍM. "NAŠOU PREDNOSŤOU JE ROZPRÁVANIE PRÍBEHOV V RPG HRÁCH." POVEDAL ADAM BADOWSKI V ROZHOVORE PRE GAME INFORMER. "DOTERAZ NÁM VŠAK NIEČO CHÝBALO. BOLA TO OBROVSKÁ SLOBODA HIER ODOHRÁVAJÚCICH SA V OTVORENOM SVETE AKO SKYRIM."

Kompletným redizajnom licencovaného enginu Aurora prekonali vydaním prvého Zaklínača jeho tvorcov - BioWare. Druhým dielom posunuli latku tak vysoko, že CD Projekt RED sa vyšvihli na tvorcov veľkolepých RPG hier a Xbox 360 verzia potvrdila odhodlanie prinášať kvalitu bez ohľadu na platformu. O päť miliónov predaných kópií neskôr si dali za cieľ prekonať mega hit Bethesdy, ktorého sú na jednej strane veľkými fanúšikmi, ale nešetria na jeho adresu ani kritikou.

Zaklínač 2 bol čo do rozlohy sveta trpaslíkom oproti plánom pre tretí diel, ktorý má byť 40x rozľahlejší. Autori plánovali pôvodne do hry vložiť aj jazdu na koni, ktorej sa fanúšikovia dožadovali, ale technicky to nebolo možné. V Zaklínač 3 sa hranice vymedzené technológiou mažú, nový RED engine dovoľuje voľné putovanie po krajine tam, kam dovidíte. V reči čísiel, prejsť z jedného konca mapy na druhý v sedle koňa bude trvať viac ako pol hodinu.

CD Projekt RED tvrdí, že sa majú od Bethesdy čo učiť

PC, PS4, XBOX 720

OKÝ HON

a to hlavne v tvorbe veľkého sveta plného dungeonov a dobrodružstiev. "Ak to skombinujeme s tým, čo už vieme, bude to perfektná RPG," tvrdí Konrad Tomaszkiewicz. Ak niečo uvidíte v diaľke, môžete ta ísť bez ohľadu na to, kam vás hlavný quest nasmeroval. Nebude to však obyčajné hľadanie pierok len preto, že ich tam niekto nechal ako v Assassin's Creed 3. Takto si voľnosť nepredstavujú ani vedľajšie aktivity, ani stavbu úloh, ktoré zo Skirymu urobili generickú hru.

NPC postavy si nepamätali, čo ste pre nich vykonali pred tým a ani to, či ste TO vykonali v ich, alebo vo váš prospech. Od toho sa bude odvíjať budovanie vzťahov, ich prehlbovanie alebo pálenie mostov medzi hrdinom a obyvateľmi. Ako to chcú urobiť? Rozhodnutiami. Na ceste k hlavnému questu vás môže zaujať stavba, jaskyňa alebo dedina pod útokom banditov. CD Projekt RED chce hráča za prieskum sveta odmeňovať, ale namiesto truhlice zabudnutej v rozpadajúcej sa ruine to bude ručne naskriptovaný quest, mini príbeh alebo pomoc tým, ktorí to potrebujú.

Dedinu môžete nechať vypáliť banditmi a ak okolo nej budete prechádzať o niekoľko hodín neskôr, nezostane v nej kameň na kameni. Divočina v Zaklínač 3 bude obývaná zverou, obchodníkmi a monštrami voľne sa túlajúc po krajine, ktoré môžete využiť povedzme na nalákanie do tábora lúpežníkov. Čo sa stane potom, môžete sledovať obďaleč.

Úlohy sa nemajú obmedzovať na primitívne questy typu "zabi 10 potvor" ako v Zaklínač 2. Napríklad lovu monštier, čo bude hlavným zdrojom príjmov, bude predchádzať vyšetrovanie a zbieranie informácií. A keďže levely monštier nebudú narastať ani sa prispôsobovať dosiahnutej úrovne Geralta, čím viac sa o nich dozviete od ľudí v núdzi, tým lepšie sa môžete pripraviť na boj namiešaním lektvarov alebo sústredením útokov na časť

tela, ktorá zabezpečuje regeneráciu. Preskúmaním zohavenej mŕtvoly sa dozviete, že nešťastníka zabila jedna silná rana. Pri bližšom pohľade môže Geralt podotknúť, že telo bolo "vysušené" a nie je v ňom ani kvapka krvi. Ďalším pátraním, štúdovaním kníh a rozhovormi sa dopracuje k stopám vedúcim k upírovi. A toho neulovíte počas dňa. Iba v noci.

Z monštier budú vypadávať kľúčové prísady, cenné predmety aj ingrediencie na výrobu predmetov, ktoré sa inak nebudú dať zohnať. Vybrané namixujete sami podľa receptov, s najsilnejšími zbraňami vám bude musieť pomôcť kováč.

Autori sa chcú vyhnúť chybám predchodcu, zmenený bude tutorial, ktorý si vraj ani nevšimnete, odzvoní aj komplikovanému inventáru a zmeny sa dotknú aj súbojového systému. Ten sa má niesť v duchu mainstreamových akcií bez obetovania taktiky. To znamená, že sa zvýši odozva a útoky budú rýchlejšie. Každý jeden výpad trvá približne rovnako dlho a je priamo namapovaný na tlačidlá. Ich kombináciou sa budú vytvárať kombá, pričom ich môžete kedykoľvek prerušiť blokom alebo kotúľom do strán. Počet bojových animácií narástol z dvadsiatky na 96, takže súboje budú vyzerať plynulešie a ladnejšie.

Vývojový strom schopností Geralta dovolí učiť sa nové útoky aj zvyšovať účinky

OSLEDNÝ PRÍBEH GERALTA

znamení. Základné Yrden po upgrade uväzní v pasci viac nepriateľov, prvá úroveň Igni vyšle ohnivý útok jedným smerom, na vyššom leveli už ide o 360° útok.

CD Projekt RED tvrdí, že na pochopenie udalostí v Zaklínač 3 nebude potrebná znalosť predchádzajúcich dielov, no odporúča odohrať Zaklínač 2. Geralt je unavený údelom loviť monštrá a nasadzovať krk za iných. Chce zavesiť strieborný meč za klinec, ale najskôr chce nájsť svojich blízkych. Rozprávanie príbehu sa má odvíjať v troch rovinách, na prvé miesto je kladená osobná story Geralta a pátranie po milovanej Yennerfer a vysporiadanie sa s Divokým honom.

Druhú časť deja tvorí napätá situácia v krajine, vysoká politika a intrigy medzi vladármi ustúpili do úzadia po invázii Nilfgaardu. Oslabený sever sa snaží zjednotiť, Temeria padla, Roach už nepatrí medzi Foltestových mužov, Zoltan a Marigold sa stiahli. Každá časť (Skellige, Novigrad) má mať vlastné problémy vyriešené vo vlastnom príbehu. Ak vás tamojšia politická situácia nezaujíma, môžete ju opustiť, ale spečatíte jej tak osud. Na ostrove Skellige z Hjalmara, ktorý sa snaží uzurpovať trón, môžete urobiť hlupáka alebo skolením ľadového obra mu dovolíte privlastniť si tento hrdinský čin a dopomôcť mu k moci. Veľkú rolu v hre budú hrať opäť rozhodnutia.

CD PROJEKT RED TVRDÍ, ŽE NA DOHRANIE HRY BUDE POTREBNÉ SLEDOVAŤ IBA HLAVNÚ PRÍBEHOVÚ LINKU. PRISĽÚBILI VYSVETLIŤ VŠETKO, ČO NEBOLO DOKONČENÉ A DOKONČIŤ, ČO BOLO ZAČATÉ. ZAKLÍNAČ 3 BUDE VEĽKÝM FINÁLE, O TOM NIET POCHÝB, UŽ TERAZ SA VIE, ŽE BUDE PO VYDANÍ PODPOROVANÝ PRAVIDELNÝMI UPDATMI (SYSTÉMOVÝMI I OBSAHOVÝMI), TAK AKO TOMU BOLO U PREDCHODCU.

BIOSHOCK INFINI

PREVIEW

PAVOL BUDAY

KOĽKO CHCETE VEDIEŤ O HRE, KTORÚ CHCETE HRAŤ OD JEJ OHLÁSENIA? VŠETKO, ABY VÁM NEUŠLA ANI TÁ NAJMENŠIA MALIČKOSŤ? NIČ, ABY STE SI NESKAZILI ZÁŽITOK? JEDNA TEÓRIA VRAVÍ, ŽE POKIAĽ BUDETE SLEDOVAŤ VŠETKY TRAILERY, VIDEÁ A DEV DIARIES UŽ VÁS FINÁLNA VERZIA NEPREKVAPÍ. ZATIAĽ ČO U NIEKTORÝCH TO PLATÍ DO BODKY (ŽE EA?), TAK U MNOHÝCH TO NEPLATÍ. BIOSHOCK INFINITE MÁ MESIAC DO VYDANIA. VIDEL SOM A ČÍTAL VŠETKO A POTOM STRÁVIL NIEČO OKOLO TROCH HODÍN NA PODIVNOM MIESTE NAZVANOM COLUMBIA. A ODVTEDY SOM NEPRESTAL PREMÝŠĽAŤ O MESTE KÚPAJÚCOM SA V OBLAKOCH.

Columbia je hlavnou hviezdou Bioshock Infinite. Čerešničkou na torte, hlavným chodom, klincom programu, headlinerom. Irrational Games sa podarilo zrealizovať po druhýkrát niečo, čo bolo ťažko predstaviteľné. No namiesto toho, aby sa dívali dolu, si dovolili dvihnúť nos smerom ku hviezdam. Columbia lieta. Nie je utópiou, stroskotaným snom, zlyhaním, nezrealizovaným plánom pochábeľa. Columbia funguje. Obývajú ju ľudia, žiadni spliceri. Leňošia na pláži pod slnečníkmi, tancujú na móle obmývanom morským príbojom, kývajú sprievodu a spolu s deťmi ukazujú na bohato zdobené alegorické vozy.

Columbia je oslavou technologického génia. Prekypuje hojnosťou a sála z nej taká vrúcnosť, že nedokáže uveriť, žeby kvety, okolo ktorých neúnavne lietajú kolibríky, dokázali odkvitnúť. V obchodoch sa police s tovarom prehýbajú, deti veselo poskakujú na chodníku, obchodník ich straší historkou o Songbirdovi a plyšovou

ITE

PC, XBOX360, PS3

Firma: Irrational Games

Žáner: Akcia

hračkou vo vzduchu opisuje manévre. Mesto žije bezstarostným životom, v ktorom je vašou jedinou starosťou užívať si ho naplno. Paničky štebocú a páni opretí jednou nohou o stenu v kľude pofajčievajú.

Prečo by museli byť policajné hliadky ozbrojené, keď ich jedinou starosťou je dbať o bezpečnosť obyvateľov prechádzajúcich cez otvárajúce sa mosty? Columbia pláva a celé štvrte sa riadia podľa grafikonu! O 9:00 pristane na námestí obchod s mužským oblečením. Dokonalá ilúzia. Ťažko sa verí tomu, že ju rozhýbal Unreal engine, s takou viditeľnosťou, takými detailami. Sen každého bieleho muža s bielou rodinou. Na dôkaz príslušnosti a oddanosti hoď do negra kameňom!

Columbia je mestom mnohých tvárí. Dramatickú výmenu nálady zvláda Bioshock Infinite ľavou

zadnou a nejde o predvídateľné zatiahnutie oblohy ťažkými mrakmi. Dalo by sa povedať, že vás posadí do vozíka húsenkovej dráhy a pravidelne vás necháva vytiahnuť a spúšťa kolmo k zemi. To v skutočnosti môžete robiť pomocou Skyhooku pripevneného na ruke, no nebolo by to fér. Kolotoče majú blízko k popcornovej zábave a Bioshock Infinite nie je obyčajnou strieľačkou. Oveľa trefnejšie by bolo prirovnanie k opakovanému vyťahovaniu z mútnej vody tesne pred nadýchnutím.

Počas hrania Bioschok Infinite zatínate svaly a odťahujete sa od monitora ako keby vám tento úkon mal získať odstup a doplniť život. Columbia je intenzívna. Nemáte čas na prípravu a kladenie pascí, keď sa ozval dupot Big Daddyho. Z nájdených audio nahrávok pre Voxophone, obrazov aj inštrukcií, ktoré dostal hlavný hrdina Booker DeWitt, si lepíte dohromady mozaiku varovaní, po ktorých obozretnosť strieda zvedavosť a potom nastupujúci strach o virtuálny život. Pískaním policajných

hliadok, keď zistíte, že tu nemáte čo robiť, keď vás odhalia alebo zohraným divadlom, v ktorom máte ublížiť žene čiernej pleti, vám kladie na plecia obrovskú ťarchu. Ja som mal prísť iba po dievča Elizabeth! S doznievajúcou sláčikovou pasážou vás potom hudba odbremení a farby sú opäť veselšie. A takto je to po každej nezvyčajnej udalosti. Tasíte zbraň a prepínate na Vigor.

Columbia skrýva desivú pravdu schovanú za pozlátkom dokonale zorchestrovaným Comstockom, duchovným otcom, ktorého obyvatelia fanaticky uctievajú a padajú pred ním na kolená. Booker DeWitt tu nie je vítaný a predsa je mu umožnené vstúpiť na svätú pôdu a absolvovať proces znovuzrodenia, ktorý patrí k mimoriadne silným zážitkom. "Zvolil som nemožné, zvolil som Rapture," sprevádzali vás slová Andrewa Ryana pri klesaní na dno oceána. V Bioshock Infinite však stúpate hore a počujete hlasné Haleluja.

Kľúčom k tajomstvám Columbie a jeho tvorcovi Comstockovi je dievča Elizabeth schopné otvárať časopriestorové trhliny. Pre ňu maličkosť, takisto ako otváranie zámkov, trezorov, hľadanie munície, lekárničiek či mincí. Booker ju nájde, ale hra začína až keď vezmú nohy na plecia. Svet sa už nepotrebuje schovávať za pretvárku, kocky sú hodené, no zďaleka nie je jasná úloha žiadnej z postáv ani lietajúceho mesta. Stane sa tak približne po troch hodinách, kedy pripravená preview ukážka skončila a kedy začne hra.

V troch hodinách Bioshock Infinite dokázal zopakovať to, čím nás Bioshock dostal po havárii lietadla. Že zvedavosť každým útržkom, každou informáciou a každým stretom s osobnosťami silnie. Je skutočne veľmi ťažké hodnotiť, ako veľmi sa otvorí

hra a či nebude tak nalinajkovaná ako jej úvod, v ktorom nenájdete žiaden tutorial. Všetko sa učíte formou dobrovoľných atrakcií na púti v drevených stánkoch obohnaných zvedavcami. Keď chcete, strieľate a používate levitáciu, keď nechcete, idete ďalej.

Herný systém sa však oproti Bioshocku zjednodušil, zbrane sa upgradujú jednoducho peniazmi v automate, nepoznajú výbušnú ani prieraznú muníciu a hrdinu chráni samodobíjací štít, po ktorom sa tne rovno do živého. Energie, soli (many) aj nábojov je málo a je nutné používať rozum a využívať prostredie v boji s nepriateľmi. Levitáciou vyhodíte vojakov do vzduchu, paralyzujete ich a výstrelom z brokovnice rozprášite, zapálite rozliaty olej alebo čatu policajtov znehybníte kŕdľom vrán. Dá sa zmanipulovať strelná veža aj klásť pasce, čo je jedna zo sekundárnych vlastností Vigorov (predtým Plazmidov). S Devil's Kiss metáte firebally, ale ak túto schopnost nachargujete, môžete pred seba hodiť stenu ohňa.

Schopnosti postavy sú dané, rozhodovať sa môžete o tom, či si trvalo zväčšíte štít, energiu alebo soľ a ktorý z vymeniteľných upgradov vyhovuje vášmu štýlu boja - či to bude zrýchlené nabíjanie štítov, silnejšie údery na blízko a pod. K prestrelkám dochádza prakticky kdekoľvek, kam vedie Skyline, dráha, po ktorej sa môžete voľne pohybovať, preskakovať z jednej koľajnice na druhú a rovno z nej aj útočiť zoskakovaním alebo rozbíjaním hláv hákom. Tým nabrali na vertikalite a už nemáte pocit skľúčenosti. Na manévrovanie je miesta dostatok. V boji výdatne asistuje aj Elizabeth, priamu ju komandovať nemôžete, správa sa samostatne a podľa situácie vás zásobí životom, nábojmi alebo dokáže cez trhlinu zhmotniť nákladný vozeň ako

VZDUŠNÉ MESTO ČAKÁ

prekážku alebo automatický guľomet.

Postup hrou je diktovaný zvedavosťou, samotné strety sú priamočiarejšie s vyšším počtom nepriateľov, čo v Columbii nie je na škodu. Sú to väčšinou ľudia, ale tých neskôr vystriedajú potápači v pretlakovom brnení alebo teleportujúci sa pohrebníci a ďalšie neľudské stvorenia. Čo potrebujete vedieť o Bioshock Infinite, je, že zbieranie predmetov a prehľadávanie nábytku nie je len o doplnení streliva (tu a tam narazíte na vedľajšiu úlohu), ale v prvom rade ide o prípravu na to, čo vás čaká.

COLUMBIA JE NEVYSPYTATEĽNÁ A DESIVO AUTENTICKÁ. JE PRIMÁRNE AKCIOU, ALE ROZPRÁVA FIKTÍVNY PRÍBEH CEZ POSTAVY, ŽE STE MU OCHOTNÝ UVERIŤ. A ČO JE V HRÁCH NEOBVYKLÉ, V BIOSHOCK INFINITE SA SKLOŇUJE RASOVÁ NEZNÁŠANLIVOSŤ, KASTOVANIE SPOLOČNOSTI AJ SNAHA O VYTVORENIE ČISTEJ RASY. OTVORENE JU NEKRITIZUJE, JE SÚČASŤOU KONFLIKTU MEDZI STÚPENCAMI COMSTOCKA A RADIKÁLMI VOX POPULI. KAŽDÝ V COLUMBII NIEČO HĽADÁ. PRICHÁDZAJÚCE OVEČKY PRÍSĽUB NOVÉHO ZAČIATKU, COMSTOCK STATUS POLOBOHA, VOJACI SLEPÚ ODDANOSŤ, SONGBIRD HROZBU, OZBROJENÉ ZLOŽKY FALOŠNÉHO PROROKA, VOX POPULI ROVNOSŤ. A POTOM PRÍDE BOOKER HĽADAJÚC ELIZABETH.

ZOSTANE VÁM JEDINÉ, SPÝTAŤ SA: "DO ČOHO SOM SA TO DO PEKLA ZAPLIETOL?"

ASSASSIN'S CREE

PREVIEW

PAVOL BUDAY

NAJMENEJ STRÁŽENÉ TAJOMSTVO V HERNOM BIZNISE JE Z VRECA VON. Z PREKVAPENIA FORMALITA. ASSASSIN'S CREED IV: BLACK FLAG BUDE O PIRÁTOCH, S PIRÁTOM CVIČENÝM ZABIJAKMI V HLAVNEJ ROLE, KTORÝ SA BUDE PLAVIŤ KARIBSKÝMI MORIAMI. NÁDEJE NA ÁZIJSKÉ PROSTREDIE ALEBO NÁVRAT K PRÍBEHU INDIÁNA CONNORA SA ROZPLYNULI DEFINITÍVNYM POTVRDENÍM SPRÁV, KTORÉ UNIKALI O HRE POČAS CELÉHO VÍKENDU. UBISOFT SA PRESÚVA SO SVOJOU PRÉMIOVOU SÉRIOU NA NOVÉ ÚZEMIE A SO ŠTVRTÝM OČÍSLOVANÝM DIELOM SA LÚČI S MNOHÝMI ZAUŽÍVANÝMI PRVKAMI.

Prakticky od roku 2007 až do vydania tretieho dielu minulý október boli hry Assassin's Creed suchozemskými tvormi. Zakotvená Auqila pri rodinnom sídle Connorovcov otvorila hru nepreskúmaným obzorom - námorným misiám. Tie mali v septembri 2011, kedy započali práce na Black Flag, už jasnú formu a v Ubisofte si povedali, že ak sa presunú v čase iba o niekoľko rokov dozadu, ocitnú sa v zlatom veku pirátov, kedy podpísané pakty medzi Španielmi, Britmi a Francúzmi dohnali korzárov až k plieneniu lodí.

Po prvýkrát sa príbeh hry Assassin's Creed posúva v čase vzad a nie vpred. Konkrétne ide o 40 rokov. Ako bude zapadať do celého univerza, zatiaľ zostáva záhadou. Ubisoft sa už definitívne rozlúčil s Desmondom, v Black Flag budeme hrať sami za seba ako zamestnanci novej divízie Abstergo Entertainment. Bez priamej rodinnej príslušnosti

PC, XBOX360, PS3

D 4: BLACK FLAG

prevezmeme v Animuse postavu Edwarda Kenwaya, starého otca Connora.

Assassin's Creed IV: Black Flag je hybridom predchádzajúcich hier kombinujúcich námorné bitky, otvorené prostredie a lokality na súši do jedného otvoreného sveta, kde sa môžete pohybovať podľa ľubovôle bez loadingov. Teda takmer. Vstup do trojice veľkých miest Havana (Kuba), Kingston (Jamajka) a Nassau (Bahami) sa nezaobíde bez loadingu, ale všetko ostatné je k dispozícii od začiatku. Virtuálny Karibik bude pozostávať z približne 50 lokalít, ako sú rybárske dedinky, plantáže, džungle, Mayské ruiny aj potopené vraky lodí, ku ktorým sa budete potápať a dávať pozor na žralokov.

Hra dovolí vystúpiť z lode na súš, prejsť z jednej plachetnice na druhú a naspäť bez zdržovania, bez cut-scén a dodatočného nahrávania. Otvorené more bude plne k dispozícii, ale než preskúmate každý kút mapy, budete musieť loď Jackdaw upgradovať. Strategické prístavy alebo tajné zátoky budú chránené bojovými fregatami a na ich obranu budete potrebovať posádku aj poriadnu výzbroj.

Trojsťažník Jackdaw o dĺžke 60 metrov pojme maximum 56 diel, na začiatku si budete musieť vystačiť so šiestimi. Loď sa bude vylepšeniami meniť a spolu s ňou aj námorníci, ktorých budete verbovať. Ubisoft nehovorí o tom, akým spôsobom sa k vám budú pridávať, ale spomínajú sa vedľajšie úlohy pre získanie skúsených námorných vlkom.

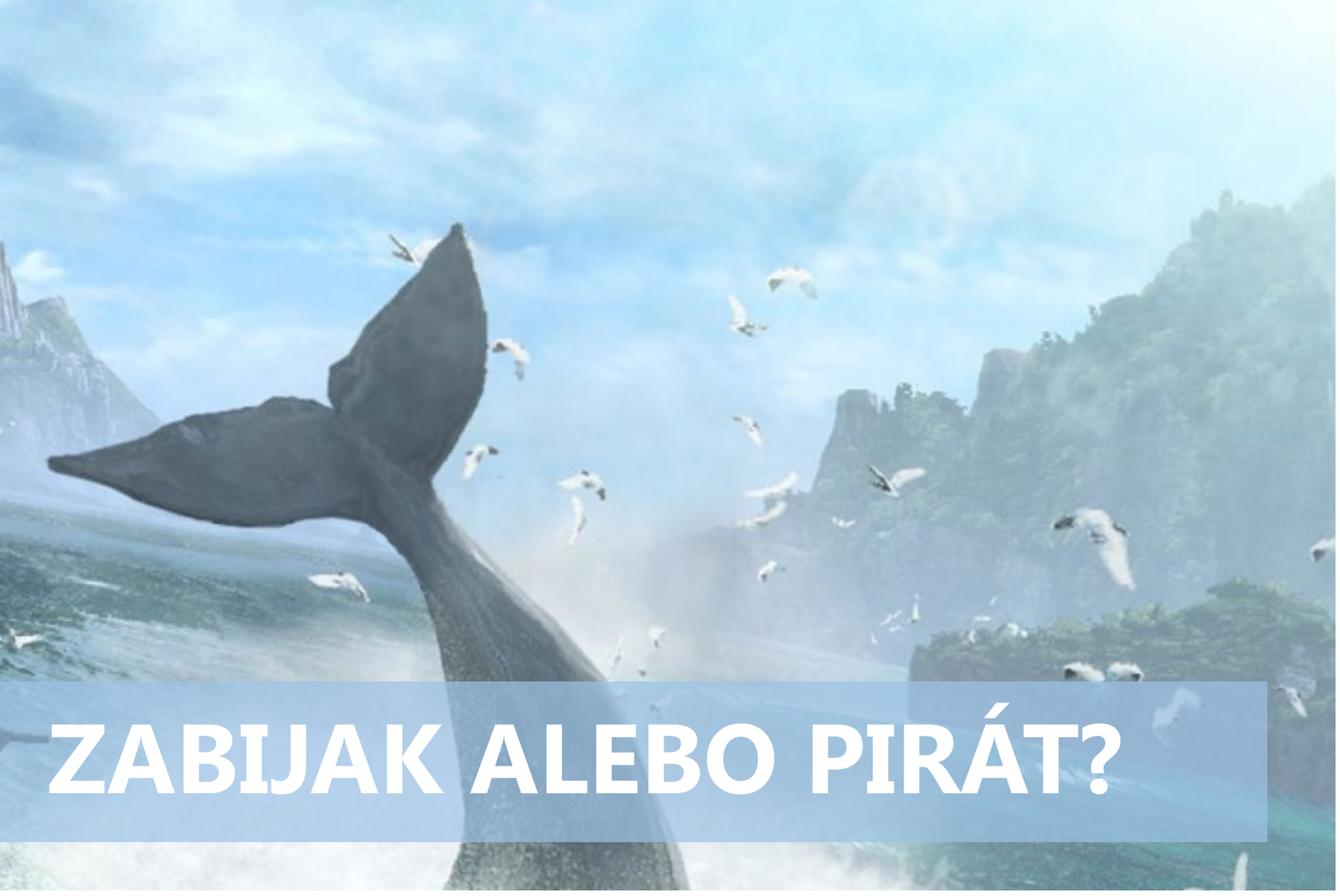
Skriptované misie z Assassin's Creed 3 (rozumej, tradičné misie a úlohy) doplnia na náhodné udalosti. V ďalekohľade, ktorým na diaľku zisťujete informácie aj o výzbroji a náklade lodí, môžete zazrieť napríklad prenasledovanú obchodnú loď, hovorí preview na Eurogameri.

Každú loď v dohľade môžete potopiť, okradnúť, zmocniť sa jej a posádku pozabíjať, či už prirazením k boku, zaháknutím a komandovaním posádky, zabitím kapitána skokom zo stožiara alebo vyrazením do boja v plnej poľnej. Edward je po vzore Connora vyzbrojený dvomi sečnými zbraňami, ale má ich podstatne viac: dve skryté dýky, dve šable a štyri pištole. Z toho si ľahko odvodíte, že minimálne po vizuálnej stránke budú súboje atraktívne pri preskanovaní z jedného nepriateľa k druhému a ich dorážanie.

Lode budú rozdelené do piatich kategórií, spomína preview na GameSpote. Vybrané si budú udržiavať odstup a strieľať z diaľky, iné zase zvolia stratégiu priameho útoku spevnenou provou, ktorou sa vás budú snažiť nabrať. Jackdaw podľa toho budete môcť upraviť, pridať čelné delá alebo zhodiť míny pri prenasledovaní. V boji pochopiteľne využijete aj poveternostné podmienky, tropickú búrku či vysoké vlny, ktoré pohltia delové gule alebo ponúknu dočasný úkryt. A vo veľkých stretoch budete dochádzať nielen k poškodeniu lode prídete aj o posádku.

V zlatom veku pirátov prekvital obchod s otrokmi, kakaom, tabakom a bavlnou či inými komoditami. Ubisoft zatiaľ o prevážaní tovaru mlčí, ale vzhľadom na to, že v zjednodušenej forme ovplyvňoval peňaženku v Assassin's Creed 3, ho môžeme očakávať aj v Black Flag. Na jednom z obrázkov môžete vidieť, že si bude možné privyrobiť aj lovom veľrýb.

Ubisoft sa nesnaží spracovať Black Flag v duchu filmových dobrodružstiev Jacka Sparrowa. Pirátsky svet má byť krutý, dospelý a inšpirovaný skutočnými osobnosťami danej doby. V príbehu sa mihnú Charles Vane, Čierna Brada, Benjamin Hornigold, Anne Bonny či Calico Jack. Kombináciou historických faktov a prekrútenej histórie budú spracované aj veľké udalosti vrátane vysadenia na



ZABIJAK ALEBO PIRÁT?

pustom ostrove s fľašou rumu a nabitou jedinou pištoľou.

Plieniť na mori, zabíjať na súši. Assassin's Creed IV: Black Flag sa má odohrávať zo 60% na pevnine, povedal Ashraf Ismail, vedúci vývoja pre Venture Beat. Drobné lokality roztrúsené po mape majú skrývať mini úlohy aj pochôdzky a trojica veľkých miest sa má zase priblížiť možnosťami Florencie či Bostonu. Havana je najeurópskejším z nich, čiže si v nej užijete lozenie po vežiach, zatiaľ čo Kingston bude plochý a obklopený tabakovými plantážami.

V Black Flag bude integrovaný, samozrejme, aj multiplayer s novými módmi, mapami aj postavami. Ignorovať príležitosť pre obrovské námorné bitky by bolo príliš trúfalé. Dúfajme, že Ubisoft si to uvedomí a nechá nás okrem naháňačky v uliciach riadiť lode a ostreľovať sa medzi sebou.

Assassin's Creed je pre Ubisoft najdôležitejšou sériou, na Black Flag pracuje od septembra 2011 celkovo osem štúdií (Montreal, Singapore, Sofia, Annecy, Kiev, Quebec, Bucharest a Montpellier). Takáto produkcia má aj svoje tienisté stránky, množstvo bugov a odladenie celej hry, ako aj množstvo inovácií na jeden diel. Vražedné tempo vydávania nových častí každý rok sa môže vypomstiť.

Z pirátskej tematiky dokázal Verbinski vytrieskať tri veľkofilmy Piráti Karibiku (štvrtý bol slabý ako prevarený čaj) a ich úspech ležal prevažne na pleciach Johnnyho Deepa. Niečo nám hovorí, že Ubisoft sa v týchto vodách príliš dlho neohreje a o rok nám bude servírovať ďalší diel presunutý do iného času alebo rovno aj iného obdobia.

ASSASSIN'S CREED IV: BLACK FLAG VYCHÁDZA 1. NOVEMBRA PRE PC, XBOX360, WII U, PS3 A PS4. POSLEDNÉ DVE MENOVANÉ BUDÚ VYBAVENÉ EXKLUZÍVNYM OBSAHOM, KTORÝ NATIAHNE GAMEPLAY O HODINU. PS4 VERZIA ZATIAĽ NEMÁ DÁTUM VYDANIA.

OBRÁZKY

STARCRAFT 2 HEA

PREVIEW

BRANISLAV KOHÚT

DRUHÁ TRETINA BLIZZARDOVSKEJ STRATÉGIE STARCRAFT II PRIBUDNE BUDÚCI MESIAC. KÝM ZVEDAVOSŤ HRÁČOV UKOJÍ POKRAČOVANIE OSUDOV KRÁĽOVNEJ ČEPELÍ, SARAH KERRIGAN, ZMAPUJEME SI ASPOŇ VYLEPŠENÝ MULTIPLAYER, KTORÝ BUDE NEDIELNOU SÚČASŤOU HEART OF THE SWARM.

Úvod beta testu pred časom nenaznačoval výraznejšie zmeny pri postupe. Multiplayer sa však vybrúsil ako diamant a naplno zažiaril. Postup boja s nepriateľmi sa síce nezmenil, ale bolo vylepšené užívateľské rozhranie a manažment jednotiek. Rovnako sa zlepšili sociálne prvky. Na prvý pohľad banálne úpravy majú výrazný vplyv pri postupe v dynamickom multiplayeri. Novinky pomôžu najmä menej skúseným, ktorí teraz rýchlejšie a pohodlnejšie skoordinujú postup jednotiek bez toho, aby sa im zahrčkali prsty.

V hlavnom menu svieti jasný portrét Kerriganovej, ktorá sa po finále vo Wings of Liberty trochu poľudštila a stratila svoje efektné krídla. Čo sa s ňou, Jimmom Raynorom a ďalšími postavami hry stane ďalej, prezradí zatiaľ nedostaupná kampaň. V bete si môžete spustiť tréningové mapy alebo bojovať v plnohodnotných rebríčkových aj nehodnotených bitkách proti iným hráčom v režime jeden na jedného a dvaja na dvoch. V plnej hre pribudnú aj boje troj a štvorčlenných družstiev. Namiesto živých protivníkov sa dá v ďalšom režime bojovať aj proti AI, pričom vyspelosť umelej inteligencie s každým zápasom rastie. V režime voľnej hry však hráč bojuje proti iným hráčom a AI s ľubovoľnými parametrami. V položke Arcade sú ešte rôzne doplnkové výtvory od Blizzardu a komunity. Menu teraz obsahuje prehľadný chat, s jednoduchším vyhľadávaním skupín a praktickými možnosťami zjednotených hráčov a klanov. Konečne

PC

RT OF THE SWARM

bude možnosť bojovať aj proti hráčom z iných regiónov. Tieto zmeny a funkcie vo forme záplaty upravujú aj ponuku Wings of Liberty. Užitočnou súčasťou je prehrávanie zaznamenaných zápasov a to aj s ďalšími hráčmi, komentovaním postupu a časovým posunom vpred aj vzad. Pri technických problémoch a nútenom odpojení zas využijete možnosť obnovenia hry a môžete pokračovať v načatom boji. Ešte zaujímavejšia je možnosť pri prehrávaní záznamu prevziať kontrolu nad jednotkami a skúsiť iný postup na mieste, kde hráči urobili osudovú chybu. Zdokonalil sa aj pozorovací Observer mód, kde sa sústredíte na ľubovoľné jednotky a položky, napríklad na miesto s nukleárnym výbuchom.

Zmeny sú viditeľné aj v boji. Užitočnosť ikony na vyhľadanie nepracujúcich robotníkov sa osvedčila už v niekoľkých hrách. Blizzard k tomu pridáva ikonu na zhromaždenie všetkých bojových jednotiek. Tie sa nie len automaticky zobrazia, ale aj priradia do skupín, ktoré už stačí len preklikávať a pohodlne posielať na potrebné miesto. Naďalej zostáva možnosť vytvoriť vlastné skupiny a to nie len kombináciou CTRL a čísiel (0 - 9), ale aj prostým potvrdením označenej zostavy na dolnej lište. Rovnakým spôsobom sa aj privolávajú už vytvorené družstvá. Protossovia majú navyše ikonu na vyvolanie pozemných jednotiek pri ľubovoľných pylonoch z brán transformovaných na warp gate.

Pre lepšiu orientáciu sú priamo v boji zobrazené aj počty robotníkov pri produkčných budovách, napríklad rafinéria s maximálne tromi jednotkami, ktoré v nej pracujú. Na obrazovke poletujú aj čísla, ktoré pri boji a produkcii ukazujú nadobudnuté skúsenosti. Po ukončení zápasu sa zúročia v podobe vyšších levelov pre hráča aj úrovní pre každú rasu, prinášajú odomykateľné ikony avatarov, symboly na označenie jednotiek, trofeje a ďalšie odmeny. Vo výsledkoch sa zobrazí aj zhodnotenie, či sa hráč výkonnostne posunul dopredu oproti svojim predošlým zápasom.

Produkcia umožňuje výstavbu budov, pôvodných aj nových jednotiek, ktoré prinášajú ďalšie taktické možnosti. Posily dostala každá z troch zúčastnených strán. Zergom, ktorí budú hrať v expanzii prím, prichádza na pomoc swarm host. S pancierom na plaziacom sa tele pripomína korytnačku. Sám síce nemá žiadny útok, ale keď sa zahrabe do zeme, v pravidelných intervaloch automaticky produkuje kobylky. Tie sa liahnu v pároch a majú časovo limitovanú životnosť, ale sú zadarmo. Hodí sa ako permanentná obrana základne, ale zrejme si viete predstaviť, čo spôsobí niekoľko swarm hostov, ktorí neustále chŕlia posily pri útoku na nepriateľskú základňu. Samozrejme, s podporou hydraliskov a ďalších kľúčových jednotiek zergov. Na oblohe je zas dobrým spojencom lietajúca zmija. Ani viper priamo neútočí a musí sa preto vyhýbať hlavne letectvu, ale dokáže zamiešať karty svojimi biologickými schopnosťami. Oslepujúcim mrakom zhoršuje dohľad a dostrel protivníkov a husárskym kúskom je zachytenie a prenesenie jednotky na iné miesto na zemi. To sa dá využiť na prenesenie

NÁVRAT KERRIGANOVEJ

vlastných zergov na nedostupný povrch, hoci aj priamo do centra nepriateľa. Alebo naopak na únos silného súpera, ktorého transportuje priamo do zhluku zergov, kde sa sotva vylíže z obkľúčenia.

Ľudia dostali podporu v podobe Hellbata, vyzbrojeného napalmovým sprejom. Dokáže sa meniť na skautské vozidlo Hellion s plameňometom. Je to dobrý prieskumník, použiteľný na likvidovanie základných jednotiek, ale nepredstavuje výraznú pomoc. Widow mine sa zas hodí na obranu. Jedná sa o automatický zbraňový systém, ktorý sa zahrabe do zeme a pri zhliadnutí protivníka vypúšťa výbušné míny. V kombinácii s tankmi, ktorým už netreba dodatočne vyvíjať obliehací režim, je ideálnym obranným prostriedkom základne.

Protossovia obišli s novými jednotkami najlepšie. Už Vo Wings of Liberty disponovali najsilnejším letectvom a ničenie nepriateľských základní pomocou Void ray je stále osvedčenou taktikou. Teraz ešte viac devastačnou s podporou lietajúcich Tempestov, ktorí ničia najmä pozemné jednotky z veľkej vzdialenosti. Vo vzduchu pomáha aj Oracle. Útočí na pozemné ciele, ale osoží hlavne schopnosťami na spomalenie nepriateľov a sliedením v ich sídle. Materskú loď nahradilo materské jadro s podpornými schopnosťami, ale nezmizla, len sa teraz dá vytvoriť z Mothership core.

NOVÉ JEDNOTKY A ZDOKONALENIA TÝCH PÔVODNÝCH, ÚPRAVY MANAŽMENTU V ZÁPASOCH A SOCIÁLNEHO MENU NEPOCHYBNE PRISPEJÚ K SKVALITNENIU STARCRAFT II. V MULTIPLAYERI SI VÝRAZNEJŠIE POLEPŠIA HLAVNE PROTOSSOVIA, ALE ZRUČNÍ HRÁČI ZUŽITKUJÚ AJ POSILY OSTATNÝCH RÁS. V KAŽDOM PRÍPADE JE TERAZ POHODLNEJŠÍ A LEPŠIE PRISPÔSOBENÝ RÝCHLEJ HRE. KEĎ K TOMU BLIZZARD PRIDÁ KVALITNÚ KAMPAŇ ZA ZERGOV, HEART OF THE SWARM SKRÁTKA NEMÔŽE SKLAMAŤ.

RECENZIE

TOMB RAIDER

NÁVRAT LEGENDY

TOMB RAIDER

RECENZIA

PETER DRAGULA

LARA CROFT, NAJZNÁMEJŠIA HERNÁ HRDINKA A LEGENDÁRNA VYKRÁDAČKA HROBOV, SA PO ROKOCH ODMLKY VRÁTILA A DOSTALA NOVÚ TVÁR. PRINÁŠA SO SEBOU REŠTART TOMB RAIDER SÉRIE, KTORÝ SA ZBAVIL JEDNOTVÁRNOSTI PREDOŠLÝCH TITULOV A PREŽIJETE V ŇOM PRVÚ VEĽKÚ VÝPRAVU LARY, VÝPRAVU, KTORÁ JU ZOCELILA. VÝPRAVU, NA KTOREJ NEISTÁ ŠTUDENTKA NAŠLA ZMYSEL SVOJHO ŽIVOTA.

Crystal Dynamics sa rozhodli hru zmeniť od základov vrátane postavy Lary. Nie je to ostrieľaná archeologička s veľkými prsiami pripravená kedykoľvek tasiť dvojicu pištolí, ale 21-ročná neskúsená študentka, ktorej sa po dlhom presviedčaní poradilo zorganizovať expedíciu do Dračieho trojuholníka, miesta, kde podľa nej sídli stratený japonský národ Yamatai. Dračí trojuholník však ani náhodou nie je exotická lokalita, je to obdoba Bermudskeho trojuholníka, večne bičovaná búrkami ukrývajúca vo svojom srdci tajomstvo starej civilizácie. Lara Croft, rodinný priateľ Conrad Roth, celebritný archeológ Dr. Whitman, televízny štáb, všetci boli pripravení na veľký objav. No nikto z nich však nebol pripravení na to, čo na ostrove našli.

Reštart série otvára novú éru Lary Croft, brutálnu a pôsobivú zároveň. Na ostrove na ňu čaká dlhá a ťažká cesta, ktorá ju dovedie na pokraj smrti, pripraví o priateľov, ochutná zradu, ale zároveň jej ukáže čaro objavovania tajomstiev zabudnutých lokalít. Popritom nám predstaví nové zloženie hrateľnosti série, kde už nebudete len skákať cez prázdne kobky a skúšať na stovky pokusov zliezť náročnú stenu. Hra sa dostáva presne tam, kde ju hráči v dnešnej dobe chcú mať - má rozsiahly príbeh, hĺbku vytvorenú pridaním skillov a upgradov, pôsobivé scenérie doplnené bojmi a,

PC, XBOX360, PS3

Firma: Crystal Dynamics

Žáner: Akčná Adventúra

samozrejme, puzzle úlohy, nad ktorými sa bude potrebné na chvíľu zamyslieť. Je to výborne namixovaný kokteil hrateľnosti.

Lara sa po stroskotaní prebúdza uprostred jaskyne. Okolo sú mŕtvoly a sviečky, ktoré neveštia nič dobré, rovnako ani to, že visí zviazaná dolu hlavou. Vyslobodzuje sa, nachádza fakľu a púšťa sa do objavovania prvej hrobky. Nie je to však cesta za pokladom, ale cesta za prežitím. Autori počas celej hry postupne servírujú jej utrpenie, ktorým musí prejsť. Štandardné ovládanie tak dopĺňajú sériou quicktime eventov, ktoré sú síce miestami otravné, ale vždy vyzdvihujú brutalitu tohto sveta. Ak ich nestihnete, uvidíte Laru zomierať na desiatky spôsobov. Čo takto zomrieť s prehryznutým hrdlom od vlka? Krvavú tvár Lary budete mať neustále pred očami.

Je to niečo, čo doteraz mladá Lara nepoznala - ohrozenie svojho života, smrť na každom kroku. Zoceľuje ju to a mení v bojovníka. Pomaly a postupne. Hra nám dávkuje jej príbeh ako prostredníctvom prestrihových scén, rozhovorov s priateľmi, ale aj prostredníctvom komentárov samotnej Lary, všetko dotvára atmosféru a zblíži vás s hrdinkou ako nikdy doteraz. Budete tam s ňou, keď nájde prvú zbraň a aj keď ju prvýkrát použije. Dve štandardné pištole nahradilo lezecké kladivo. Základná výstroj potrebná na prelezenie množstva kamenných stien na ostrove a dosiahnutie vrcholov hôr skrývajúcich temné hrobky a súčasne to bude aj zbraň, ktorá si v nutnosti poradí aj s nepriateľmi pri boji na blízko.

Ostrov totiž nie je pustý, ako by ste v týchto končinách čakali. Jaskyne plné mŕtvol naznačili pritomnosť niekoho, kto návštevy nemá rád. Ide o preživších z predchádzajúcich stroskotaných lodí, ktorí hľadajú cestu z ostrova. Vyformovali kult, ktorý má pre Laru a jej priateľov zatiaľ neznámy cieľ, ale vie jedno - chcú ich zabiť. Preto lezecké kladivo postupne dopĺňa skutočná zbraň a to luk, ideálny nástroj na tiché likvidovanie

nepriateľov na diaľku umožňujúci využívať stealth prístup, kým sa dá. A rovnako ako kladivo aj luk má sekundárne využitie a to na vystreľovanie lán krížom cez priepasti.

Hra postupne pridáva nové prvky, po prvých konfliktoch, jednoduchých lezeniach a úvodných puzzle, dáva za úlohu Lare zabiť prvé zvieratá a najesť sa, aby mala silu na nadchádzajúce ostré konflikty. K nim už dostane strelné zbrane, od pištolí, cez brokovnicu, až po samopal. Síce to veľmi do jej krehkých rúk nesadne, pre rozšírenie hrateľnosti tým musí preskákať a postupne bude takto likvidovať celé tlupy útočiacich nepriateľov. Získava na to stále lepšie upgrady, napríklad zápalné a napalm šípy pre luk, granátomet pre samopal. Vylepšovať budete mierenie, zásobníky aj nabíjanie. Je to časť RPG prvkov, ktoré rozširujú možnosti hrateľnosti a silu postavy.

Na všetky vylepšenia však Lara potrebuje súčiastky, ktoré zbiera z mŕtvych nepriateĺov alebo rôznych krabíc na ostrove. Zároveň pri boji a plnení úloh získava skúsenosti, ktorými môže rozširovať jej schopnosti a to v troch stromoch Survival, Hunter a Brawler. Získa napríklad inštinkt, ktorý jej umožní lokalizovať dôležité miesta v okolí, dokáže sa lepšie brániť v bojoch, unesie viac nábojov a veľa ďalšieho.

Je tu ale malé obmedzenie, všetky vylepšovania môžete urobiť len v kempoch, ktoré sú pravidelne rozmiestnené po ostrove a okolo ktorých prechádzate. Tu si vždy posedí, Lara porozpráva svoje aktuálne pocity a vy ju upgradujete. Zároveň tieto kempy umožňujú aj rýchly presun po ostrove. Znamená to, že nie ste prísne obmedzený príbehom a môžete sa voľne pohybovať po ostrove. Je to vhodné hlavne ak chcete pozbierať veci, ktoré ste zabudli alebo v danej dobe sa k nim nemohli dostať. Treba rátať s tým, že napriek tejto možnosti a čiastočne otvorenými prostrediami je vždy len jedna cesta vpred, nemôžete ľubovolne prechádzať krížom cez kopce ako napríklad vo Far Cry 3.

Tomb Raider je síce v tomto smere obmedzený, ale na druhej strane plný rozmanitosti a príbehu. V podstate vás budú udalosti tlačiť neustále vpred, nikdy vám nedovolia vydýchnuť a počas 12 - 14 hodín hrateľnosť neupadá do stereotypu. Vždy objavíte niečo nové, dosanete nové vylepšenia, prídete na nové spôsoby prekonávania prekážok, ale budete čeliť aj novým a stále tuhším nepriateľom vrátane niekoľkých bossov. Tucet hodín vám zaberie iba základný príbeh, ak budete chcieť prejsť úplne všetko, môžete sa po dokončení hry na ostrov vrátiť a stráviť plienením hrobiek ďalších päť až sedem hodín. Každá z nich má v sebe logické fyzikálne úlohy, kde budete musieť prísť na to, ako pustiť do miestnosti vietor, rozhýbať rôzne koše alebo zvony, aby ste cez ne mohli preskákať až k pokladu.

Ak by vám príbeh Lary nestačil, hra ponúka ako prvá v sérii multiplayer a ako prvá aj dokazuje, že ho skutočne nepotrebuje. K hre sa nehodí, má úplne inú hrateľnosť ako kampaň a namiesto taktického postupu je rýchly, chaotický a pôsobí, ako by boli postavy z kampane nadopované steroidmi. Zrejme slúži hlavne na to, aby mohli autori do hry predávať DLC obsah. Na druhej strane môže na chvíľu zabaviť a motivovať, keďže v ňom preberiete aj samotnú Laru Croft, ale to až vtedy, keď dosiahnete najvyšších levelov a odomknete si ju. Dovtedy sa budete musieť uspokojiť s podradnými členmi posádky alebo rôznymi postavami domorodcov. Samotné módy zahrňujú klasický deathmatch, tímový deadthmatch a dva neštandardné - jeden režim s lovom a ďalší so získavaním batérií. Žiadny však nevystihuje podstatu Tomb Raidera a skôr ich môžeme nazvať Tomb Fighter.

V multiplayeri je k tomu ešte orezaná vizuálna časť, ktorá v kampani priam žiari, je odladená a umelecky dokonalá. Technologicky síce vychádza z pôvodného Tomb Raider enginu, ale dokáže jedinečne zachytiť rozmanitosť ostrova, rôzne poveternostné podmienky, nočné nasvietenia a to všetko veľmi rýchlo aj na slabších PC. Je

to dané tým, že niektoré efekty autori nahradzujú zjednodušeniami textúr, ktoré vidieť ako na vode alebo na ohni, ale napriek tomu dokážu nenarušujú jednoliaty výtvarný štýl. Všetko presne sedí a je zapasované do prostredia, tak ako má.

V spracovaní nezaostáva ani samotná Lara, na ktorej vidíte ako sa mení zo študentky na doráňanú, ale ostrieľanú archeologičku. K tomu sú jej pohyby bez chyby, všetky prekážky prechádza plynule bez sekania animácií, vidieť ako sa pre rozmanité animácie musela dlhé hodiny potiť Camilla Luddington, ktorá ju hrala aj nadabovala. Podobne autori zapracovali aj na animáciách ostatných postáv a nepriateľov, ktorí prekvapujú svojou AI aj možnosťami pohybov. Plynule sa presúvajú poza prekážky, neváhajú hádzať granáty, aby vás vydurili z krytu.

Keby autori ešte zapracovali na niektorých efektoch a kvalitnejších textúrach, mohla by sa hra priam zaradiť do next-gen kategórie. V každom prípade aj na dnešnú dobu ponúka vysoký nadštandard. Ako prvá podporuje v PC verziu fukncIu Tress FX, ktorá vyčarí Lare technologicky najvyspelejšie vlasy v hrách doteraz. Už to nie je len vrkoč alebo niekoľko zlepených častí ako v iných hrách, ale hýbe sa každý vlas samostatne, vrhá svoj tieň, môže byť mokrý a čiastočne presvitať. Funkcia má ešte pár detailov, ktoré by sa mali doladiť ako dopadanie vlasov priamo na telo a nie pár centimetrov sa nad ní vznášať. Na prvú implementáciu to vyzerá veľmi dobre a počas hry dodáva postave dynamiku. Rovnako sa dajú vyčítať malé nedostatky keď Lare zmizne pri zmene zbrane z chrbta luk, ale to sú zanedbateľné drobnosti.

Hudba dopĺňa Tomb Raider priam skvele, tentoraz je od Jasona Gravesa, ktorý má na svedomí Dead Space a jeho industriálno-orchestrálny štýl vyzdvihuje temnú atmosféru a brutalitu ostrova. Z hlasovej stránky si najviac užijete samotnú Laru, príjemný hlas Camilly zadefinoval postavu na ďalšie roky, ďalšie známe mená už medzi ostatnými postavami nenájdete, nakoniec, ostatné postavy tvoria len

letmí sprievod hlavnej hviezdy.

Vývojárom z Crystal Dynamics sa po rokoch vývoja podarilo presne vystihnúť dobrodružný štýl, ktorý dnes hráči chcú, doplnili ho brutalitou, nádherným prostredím a hrateľnosťou, ktorej nechýba hĺbka. Pri tom všetko nezabudli ani na základné esencie Tomb Raider série a vytvorili pôsobivé dobrodružstvo, v ktorom spoznáte skutočnú Laru. A ako je dnes trendom, kampaň doplnili aj multiplayerom, ten sa žiaľ k hre nehodí a je zbytočným prídavkom.

TOMB RAIDER JE JEDEN Z NAJLEPŠÍCH REŠTARTOV DLHOTRVAJÚCEJ SÉRIE VÔBEC A OSTATNÍ VÝVOJÁRI SA MÔŽU INŠPIROVAŤ. ZÁROVEŇ UKAZUJE, ŽE AJ 12 A VIAC HODINOVÁ KAMPAŇ SA DÁ ZVLÁDNUŤ BEZ TOHO, ABY NASTÚPIL STEREOTYP. TAKŽE ODTERAZ, AK CHCETE DOBRODRUŽSTVO, CHCETE TOMB RAIDER.

9.5

+ rozsiahlosť a rozmanitosť hry
+ drsné spracovanie
+ neustále vedenie príbehom
+ dokonalé dotiahnutie bojov
+ množstvo puzzle prvkov
+ upgrady zbraní a možnosti postavy

- na rozsiahly ostrov príliš uzavreté prostredia
- miestami otravné quicktime eventy

CRYSIS 3

RECENZIA

PETER DRAGULA

JE TOMU 6 ROKOV, ČO CRYTEK VYTVORIL LEGENDÁRNY CRYSIS. HRU, KTORÁ NA SVOJU DOBU EXCELOVALA GRAFIKOU, PONÚKALA OTVORENÝ PRÍSTUP K RIEŠENIU ÚLOH A HLAVNE ŠPECIÁLNY OBLEK S TAKTICKÝMI MOŽNOSŤAMI. BOLO NA HRÁČOCH, ČI VYUŽIJÚ PRIAMY ÚTOK, STEALTH, ALEBO TAKTICKÝ POSTUP. AUTORI TÝMITO MOŽNOSŤAMI POSTAVILI ZÁKLADY SÉRIE, KTORÉ SI ZACHOVÁVA CRYSIS DODNES. CRYSIS 2 SÍCE PO PRECHODE DO MESTA, S PRIDANÍM KONZOLOVÝCH PLATFORIEM OBMEDZIL VEĽKOSTI LEVELOV, UBUDLA VOĽNOSŤ A MASÍVNE BOJE, ALE NÁMESTIA STÁLE UMOŽŇOVALI TAKTIZOVAŤ A POUŽÍVAŤ RÔZNE PRÍSTUPY K LIKVIDOVANIU CIEĽOV. DO TRETEJ ČASTI CRYTEK SĽUBOVAL NÁVRAT SPÄŤ A PODARILO SA MU TO.

V Crysis 3 sa totiž mieša otvorenosť a džungľa z prvej hry s mestským prostredím druhej hry a zavedie vás tak do mestskej džungle. Znovu sa ocitnete v New Yorku, ale je iný ako si ho pamätáte. Po 32-ročnej vojne je v troskách a zapúzdrený aj so zvyšnými Ceph mimozemšťanmi. New York sa stáva hlavným stanom korporácie CELL, ktorá tu našla niečo, čím ovládala celý svet - neobmedzenými zásobami energie. Netuší však, s čím sa zahráva. Vie to len jeden muž, posledný vojak navlečený do nanoobleku - Prorok.

Vie, že pokým na svete existujú Ceph bytosti, svetu hrozí nebezpečenstvo. Spolu s malou skupinkou rebelov a so Psychom po svojom boku sa púšťa do likvidácie CELL, odhalenia tajomstva skrývajúceho sa v New Yorku aj vysvetlenia všetkých otázok z prvej hry, počnúc tou prvou - čo je vlastne nanosuit? Je to len bojový oblek dodávajúci neuveriteľnú silu, alebo je to niečo viac, niečo iné?

Crysis 3 vás v kampani znovu pozýva na vizuálne jedinečný a možnosťami takmer neobmedzený výlet. New York je stále obsadený CELL jednotkami a vzmáhajúcimi sa pozostatkami Ceph armády, ktorá sa nehodlá vzdať bez boja. Ostáva teda na nás, aby ste tam upratali. Urobíte tak v siedmich rozsiahlych misiách. Tie kombinujú menšie lokality s väčšími a rôznymi možnosťami prechodu prostredím. Od malých lúk s vysokou trávou, v ktorých na vás ticho čakajú Ceph útočníci, cez rozmanité budovy, až po rozsiahle parky a celé štvrte mesta, ktoré prechádzate na vozidlách.

Rozmanitosť je vďaka kombinácii džungle a zničeného mesta ešte vyššia ako v predchádcajúcich hrách, rovnako aj možnosti postupu. Nechýbajú funkcie obleku, kde hlavne sila a neviditeľnosť budú vašou oporou, a spolu s ďalšími možnosťami ich budete vylepšovať malými, ale aj postupnými upgradmi. Samozrejmosťou je modifikácia zbraní o lepšie zásobníky, mieridlá, tlmiče alebo aj špeciálne náboje.

Veľkých vylepšení sa dočkal Vizor mód, ktorý analyzuje celé prostredie, ukáže dôležité veci a pridá aj novinku v taktike hry a to hackovanie objektov na diaľku. Jednoduchou minihrou ovládnete automatickú vež, ktorá sa namiesto vás bude sústrediť na nepriateľov. Rovnako sa dajú hacknúť mechanickí nepriatelia, deaktivovať míny alebo spustiť systémy dôležité pre postup vpred. Je to zábavný, aj keď väčšinou nie nevyhnutný prídavok, hra totiž ani teraz neurčuje jednu cestu vpred. Závisí na vás, či budete všetko prechádzať plnou silou, pokúsite sa prebehnúť pod rúškom neviditeľnosti alebo sa takticky zakrádať a ostreľovať nepriateľov.

V Crysis 3 pribudla nová zbraň a to luk, ktorá z vás spraví skutočného lovca. Luk je totiž tichá a smrtiaca zbraň, ktorá v kombinácii so silou nanoobleku a neviditeľnosťou dokáže ovládnuť bojisko. Má však aj nevýhodu a to nízky počet šípov, ktoré si treba vždy po vystrelení pozbierať. Na druhej strane ak nepreferujete tiché zbrane, v hre

nájdete dostatok útočných pušiek, granátometov, raketometov a vyskytnú sa aj supersilné mimozemské kanóny, ktorými rozmetáte nepriateľov.

Samotnú kampaň prejdete bez problémov za päť hodín čistého času, aj keď podľa vašej taktiky a počtu umierania sa to môže vyšplhať o hodinu alebo dve vyššie. Je to však málo na dostatočné si vychutnanie jedinečného prostredia zničeného mesta, ako aj na spracovanie množstva úlomkov informácií doplňujúcich Crysis univerzum, ktoré do seba na koniec zapadnú. Minimálne dvojnásobná dĺžka hry by bola potrebná.

Dĺžku hry dokáže zvýšiť len opätovné prechádzanie na vyšších obtiažnostiach alebo multiplayer, pre ktorý si hráči Crysis nekupujú, ale treba dodať, že 8 módov a 12 máp je ponuka, ktorá vyvažuje základnú výbavu Call of Duty a Battlefield. Je takmer jasné, že sa im chce hra podobať, ale žiaľ jediným, čím vystupuje z radu, je neviditeľnosť. A to je presne niečo, čo skôr odradí masy hráčov ako ich priláka.

Na druhej strane hráčov, ktorí si vedia na bojisku spraviť prehľad a radšej taktizujú, je neviditeľnosť spolu s ponukou špecializovaných modifikácií obleku ideálna. Mimo štandardných bojov, tímových bojov a obsadzovania kontrolných bodov vyniká Hunter mód, v ktorom neviditeľní Nanosuit bojovníci s lukmi lovia Cell jednotky.

Oproti Crysis 2 sa do multiplayeru vrátilo jedno vozidlo - mech Pinger s ktorým môžete rýchlo eliminovať nepriateľov. Je to však stále ďaleko od pôvodného Power Struggle módu z prvej Crysis hry , kde rozsiahle prostredie dopĺňali rozmanité vozidlá a boje 32 hráčov. V Crysis 3 je všetko stále menšie aj početnosťou bojov, kde po sebe strieľajú 16 hráči na PC a 12 hráčov na konzolách. Na druhej strane boje sú rýchle a akčné.

Multiplayer umožňuje postupné vylepšovanie obleku, pribúdanie zbraní a doplňajú to štandardné classy, z ktorých si jeden vyberiete alebo definujete vlastný.

Doplnkom je New York feed, ktorý zhromažďuje informácie o vašej hre a aktivite priateľov.

Graficky CryEngine 3 v sérii znovu exceluje, opäť zdvíha latku vizuálu hier o krok vyššie a doslova zahajuje novú generáciu hier. Jedinečné scenérie, pôsobivé efekty a detailne spracované prostredia vynikajú nad ostatnými hrami, aj keď stále im ešte chýba jeden krok k dokonalosti. Miestami uvidíte slabšiu textúru alebo animáciu, ktorá nie je plynulá. To sú však len detaily, ktoré zaniknú v celkovej ostrosti obrazu a dynamike bojiska, od explózií, až po vysokú vejúcu trávu, do ktorej sa priam žiada skočiť.

Tentoraz už Crytek nedegradoval PC verziu a hi-res balík s DX11 podporou už pridal v základnom balení, respektíve teraz je už samotné DX11 povinné. Výkono však Crysis 3 nemá problémy a funguje aj na pomalších systémoch (a ako ukázal Razer aj tabletoch) aj na hi-end zostavách, kde si so SLI kartami na maxime zahráte v

1080p pri 60 fps, respektíve aj v 3D. Na priemerných kartách by ste nemali mať problém spustiť hru aj na vysokých detailoch pri 30 fps.

Čo sa týka konzol, tam si hra udržuje kvality Crysis 2 a mierne ich vďaka novým efektom posúva vpred. Jednoznačne sa ku koncu generácie zaradzuje medzi najkrajšie hry, aj má jednu chybičku, ktorá ju delí od dokonalosti a to subHD rozlíšenie.

Vizuál dopĺňa nemenej impresívna zvuková stránka, kde streľba a hluk bojiska môže súperiť s Battlefieldom. Rovnako hudobný podmaz nasleduje vysokú kvalitu predchádzajúcich hier a navodzuje atmosféru nového sveta, ktorý treba objavovať. A nemenej kvalitný je aj dabing postáv, kde treba vyzdvihnúť Psycha, ktorý to mal posledné roky ťažké a je to z jeho rečí cítiť. Rovnako aj Prorok bojuje počas celej hry s vlastnými problémami, čo vás vťahuje do deja.

8.5

Podčiarknuté, zhrnuté, Crysis 3 je jednoznačne kvalitný titul po všetkých stránkach, až na dĺžku kampane, ktorá sťahuje jeho hodnotu. Vzniká totiž pocit, že ide skôr o expanziu ako samostatnú hru. Vynahradzuje to však grandióznym ukončením celej trilógie a vysvetlením všetkých prvkov a postáv série, rovnako aj multiplayerom, ktorý pre online hráčov ponúka desiatky hodín a bodku za všetkým dáva jedinečná grafika nastoľujúca štandard novej generácie hier.

CRYSIS 3 JE PRE FANÚŠIKOV POVINNÁ JAZDA, KTORÚ JEDNODUCHO TREBA PREJSŤ A UŽIŤ SI JEJ VYVRCHOLENIE. TERAZ UŽ LEN OSTÁVA ČAKAŤ, AKÝM SMEROM SA CRYTEK VYBERIE NABUDÚCE. HLAVNÝ PRÍBEH SÍCE SKONČIL, ALE AKO VŽDY DODÁVAJÚ AUTORI - STÁLE JE ČO V DANOM UNIVERZE VYROZPRÁVAŤ.

+ príbeh, ktorý spája všetky Crysis časti a ukončuje trilógiu
+ levely s otvoreným prístupom
+ základom hry je lov
+ multiplayer s dostatkom obsahu
+ grafika posúva hry do novej generácie

- krátka kampaň
- len minimálne využitie vozidiel

GOD OF WAR: AS

RECENZIA

PAVOL BUDAY

JEDNA VEC SA NA HRÁCH GOD OF WAR NEMENÍ. NAHNEVANÝ KRATOS. BÁBKA V RUKÁCH BOHOV, KTORÁ SA VYMKLA SPOD KONTROLY A POHÁŇANÁ POMSTOU POBILA SVOJICH PÁNOV. PERZEUS BY VEDEL ROZPRÁVAŤ, KEBY S JEHO HLAVOU NEZMERAL KRATOS ŠÍRKU MÚRU. SVOJE BY VEDELI POVEDAŤ AJ ÁRES, ZEUS, ATÉNA, HÁDES, POSEIDÓN. SEDEL NA TRÓNE BOHA VOJNY A NA CHRBTE TITÁNOV DOBYL OLYMP, ABY HO POTOM ROZDUPAL. GRÉCKY PANTEÓN PADOL A S NÍM VŠETKY SYMBOLY ZOMIERAJÚCE V UKRUTNÝCH MUKÁCH.

Od kedy sa otvorila pandorina skrinka, hry God of War sa diel od dielu navzájom prekonávali čo do epiky, rozmerov úrovní aj miery brutality, ktorá zodpovedala silnejúcemu hnevu. Odpovedať na veľkolepú trilógiu prequelom je trúfalé aj na Sony Santa Monica. God of War: Ascension prichádza o časté momenty prekvapenia, ktoré nás sprevádzali posledných sedem rokov.

Koho ešte Kratos nezabil? V Ascension sú to predovšetkým sestry fúrie pozorne sledujúc tých, ktorí porušujú sľuby. A jedným z nich je aj Kratos, bohužiaľ (pre nich). Nemieni sa zdržovať dumaním nad hriechmi spútaný v reťaziach. Netrvá dlho a už ráta kosti kreatúram. Netreba snáď nikomu dodávať, že sestry zomrú mimoriadne bolestivou smrťou v duchu pravidiel God of War. Hra God of War: Ascension sa môže smelo postaviť bok po boku ktorémukoľvek dielu, ktoré jej berú všetok vietor z plachiet.

Zopakovať momenty, aké ste už prežili, jednoducho nestačí. Hra navrhnutá podľa overeného a nutno dodať, že fungujúceho dizajnu kombinujúceho strhujúce bitky, lozenie po stenách a občasného puzzlu vychádza naďalej z gréckej mytológie, ktorá je v ponímaní God of War vyschnutou studnicou nápadov. Ak by bol Ascension prvým, bol by najlepším z celej série, no vychádza po trojici

PS3

CENSION

Firma: Sony Santa Monica

Žáner: Akčná

fantastických hier plných nezabudnuteľných scén. Používa rovnaké triky, čo z nej robia predvídateľný zážitok. Nie je to však vinou hry samotnej, ale vyčerpanosti predlohy, kde už niet koho popraviť.

Cesta Krata je tak lemovaná stretmi s recyklovanými kreatúrami. Znovu budete z brušnej dutiny vyvrhávať črevá kentaura, vypichnete oko kyklopovi, zajazdíte si na kerberovi. Ich správanie sa nezmenilo ani priebeh bojov nie je odlišný, dokonca ich dorážate identickými finišmi. Z tých najcharakteristickejších monštier najväčšími zmenami prešla medúza. Nielen že svoju taktiku vsadila na rýchle pohyby, ale než jej zapichnete čepele do tela, vzpiera sa natoľko, že ste svedkami evolúcie quick-time eventov.

Na mnohé bude stačiť presne stláčať symboly, u medúzy a ďalších si finiš musíte zaslúžiť. Bráni sa a používa všetky triky, aby vás striasla z tela, zatiaľ čo vy sekáte hlava nehlava. Keď prichádza výpad alebo oslepujúci pohľad, musíte uhnúť, inak sa vytrhne zo zovretia.

Súbojový systém je z celej série najkomplexnejší, nie je úplne bezo zmien, ale nie tak zásadných, aby pôsobil cudzo. Naučené kombá z minulých hier fungujú aj v Ascension. Novinkou je rozdvojenie reťazí na predlaktiach hrdinu. Jednou pridrží nešťastníka a druhou odráža zvyšok skupiny. Nové je aj používanie zbraní, ktoré už nemáte v trvalom držaní. Nemenné sú iba reťaze, kladivo, meč či oštep sa opotrebúvajú a naraz odnesiete iba jednu. Obyčajne na ne narazíte v momentoch, kedy sa do arény vkradne nepriateľ, ktorý sa útokom takouto zbraňou nedokáže brániť. Reťaze sa úspešnými zásahmi zapaľujú štyrmi elementami (oheň, ľad, blesky a nemŕtvi), čím naberajú údery na vedľajších účinkoch a útoky sú obohacované mágiou. Používanie kúziel neodpadá úplne, stále môžete zoslať búrku bleskov, drvivý ohnivý výpad alebo povolať nemŕtve sily, ktoré spotrebúvajú manu.

Súboje sú oproti predchodcom početnejšie a z tohto ohľadu pôsobia aj svižnejšie. Nútia vás učiť sa slabiny každého nepriateľa a zabíjať ich rýchlo a efektívne. Reťaze si tentoraz so všetkým neporadia a nestačí už iba bezhlavo sekať. Štíty satyrov musíte vytrhnúť, inak ich nezabijete. Mnohým neublížite, ak nepoužívate správny element alebo neviete vystihnúť kedy

uskočiť. Hru robia náročnejšou kombinácie navzájom sa doplňujúce druhy nepriateľov. Extra silnému slonovi (mimochodom nechutným spôsobom mu Kratos otvára lebku) robí predvoj roj rýchlych satyrov. Sirény s paralyzujúcim účinkom bleskov sú smrteľné v kombinácii s medúzami. A čo situáciu ešte komplikuje, nepriatelia sa prestali ponúkať a útočia z viacerých strán naraz.

Úplnou vychytávkou je absencia akýchkoľvek bossov. Teda, nie že by v hre neboli gigantické kreatúry, ale hra ich stavia na jednu úroveň s ostatnými a neoznačuje meračom energie. Z menu zmizli Challenge of the Gods a boli integrované priamo do hry. Ocitnete sa v situáciách, kde ste viac tlačení k stene počtom nepriateľov ako ste ochotní priznať.

Nad celou hrou sa vznáša tieň neodladenosti. Nejde ani tak o kritické bugy, ale drobnosti narúšajúc plynulosť zážitku. Kamera sleduje súboje z veľkej vzdialenosti, takže nevidíte, kto je Kratos, alebo obmedzí výhľad natoľko, že nevidíte do strán, kde sa pohybujú nepriatelia. Vzhľadom na to, že používajú aj neblokovateľné výpady, je kľúčové vedieť, kde stoja a odkiaľ príde úder. Postava občas nedoskočí, potom nefunguje zase

dvojskok, nevie sa zachytiť na plošinku, nevyskočí na ňu alebo neprešmykne medzi skaly. Občas sa stane, že neviete, kam máte ísť, kam skočiť a neviete odhadnúť vzdialenosť medzi prekážkami, čo vedie k mnohým zbytočným smrtiam. Chybujete aj vďaka tomu, že na obrazovke sa toho deje naraz až príliš mnoho.

K chaotickým situáciám dochádza aj v multiplayeri pre ôsmich hráčov, ku ktorému som osobne pristupoval s veľkými predsudkami. O to väčšie bolo prekvapenie, keď svojou hĺbkou prekvapil natoľko, že by po vzore Killzone 3 a Uncharted 3 fungoval aj samostatne. Jeho základ tvorí mód Favour of the Gods, v ktorom Sparťania a Trójania bojujú o priazeň bohov. Na výber sú štyria (Zeus, Poseidón, Hádes a Áres), v podstate sú ekvivalentom tradičných classov. V závislosti od preferovanej príslušnosti k božstvu disponujete zvýšenou silou úderov, paralyzujúcou mágiou alebo zvýšenou obranou.

Uspieť vo Favour of the Gods neznamená mať najviac zabití, ale zbierať body za otváranie truhlíc, používanie zbraní, ktoré bohovia zhadzujú do arén, aktivovaním pascí alebo asistovaním. V multiplayeri dostal Kratos červenú a bojovníci majú na výber medzi mečom, oštepom a kladivom, ktoré sa používaním (ako v Infinity Blade) vylepšujú. Podobne je na tom aj zbroj - zložená z helmy a vrchného a dolného dielu - pridávajúca permanentné bonusy k útokom, obrane, rýchlosti nabíjania kúzel a pod.

Zbroj aj zbrane sa odomykajú levelovaním alebo splnením špeciálnych podmienok, medzi ktoré patrí aj zabitie Polyphema, titana, ktorý je súčasťou púštnej mapy. Nie je jedinou kulisou, v bažinách môžete oživiť sochu gorgony a pre tímových kolegov jej pohľadom premeniť na kameň nepriateľov. Okolo kontrolných bodov sú rafinovane rozmiestnené aj kanóny chrĺiace oheň alebo blízko katapultov. Kradnutie vlajky v Capture the Flag má aj vďaka týmto drobnostiam a pasciam s kopijami adrenalínovejší nádych. Bohovia dokonca pre okorenenie priebehu zhadzujú aj neutrálne bonusové vlajky.

Prvých pár hodín sa v multiplayeri snažíte stráviť množstvo vecí, ktoré sa dajú na mapách robiť (zo stien vyletujú kopije, môžete loziť po stenách alebo sa nechať vystreliť výťahom).

GOD OF WAR - 9.7

GOD OF WAR 2- 9.5

GOD OF WAR 3- 9.5

Nie sú vôbec statické a jedna z nich sa dokonca odohráva na kockách, ktoré voľne visia a hojdajú vo vzduchu, čím sa delí na dve časti. Podľa počtu hráčov sa načítavajú veľké alebo malé verzie, ktoré sú viac menej iba arénami. Aj v nich môžete skopávať nepriateľov do bezodných priepastí alebo uhýbať pred Herkulom v móde Trial of the Gods, v ktorom zabíjate v časom limite. Naučiť sa čo najefektívnejšie zabíjať, je kľúčové. Trial of the Gods sa dá hrať aj kooperačné, nielen sólo a už len kvôli tomuto módu sa oplatí levelovať postavu.

V multiplayeri môžete naraz levelovať štyroch hrdinov, ktorých si pred každým zápasom môžete vyšperkovať predmetmi s podpornou mágiou alebo trvalým perkom. Úprava vzhľadu sa obmedzuje iba na zbroj (bez strelených módnych doplnkov), môžete zmeniť nanajvýš farbu pokožky, telesná stavba je identická u každého.

Až do vydania God of War: Ascension bol najkrajšou hrou pre PS3 Crysis 3. Už nie je. Odhliadnuc od plynulého prechodu medzi renderovanými sekvenciami a hrou, ktoré sa nedajú medzi sebou rozlíšiť, treba vyzdvihnúť fantastickú prácu so svetlom, reflexnými materiálmi a architektúrou levelov

narážajúcou na limity konzoly. Hneď v úvode budete svedkami boja v rozpadajúcej sa kocke, s ktorou sa hrá ako mača s klbkom titan. V závere vás zase dostane monumentálnosťou poškodená stavba obrovitánskej sochy Apolóna. Z dizajnérskeho hľadiska patrí medzi špičku, dokonale kombinuje arény pre súboje s logickými hádankami, mechanizmami, interiérmi aj exteriérmi.

Pri riešení puzzlov použijete nové artefakty, ktoré dokážu rozdvojiť Krata alebo vrátiť zničeným stavbám pôvodnú podobu. Je pozoruhodné, čo dokázali Sony Santa Monica vyžmýkať z PS3 a ešte si rezervovať výkon na mimoriadne čistý zvukový prejav v DTS formáte.

GOD OF WAR ASCENSION JE OBEŤOU KVALÍT VLASTNEJ SÉRIE. HRA MÁ MOHUTNÝ MULTIPLAYER A STRHUJÚCI SPÁD NAPRIEČ CELOU DESAŤHODINOVOU KAMPAŇOU, ČO JE NA ŠTVRTÝ DIEL SÉRIE OBDIVUHODNÝ VÝKON. KRATOS JE SPRÁVNE NAHNEVANÝ, V HRE TEČÚ LITRE KRVI, PADAJÚ KILOMETROVÍ BOSSOVIA. VŠETKO JE V PORIADKU AŽ NA JEDNU DROBNOSŤ, TOTO VŠETKO TU UŽ BOLO. TRIKRÁT.

8.5

+ pohyblivé levely
+ bezkonkurenčná grafika a mohutný zvuk
+ multiplayer s množstvom obsahu
+ stále vysoký spád strhujúceho príbehu
- obohraný a vyčerpaný námet
- používanie rovnakých trikov a nasadenie recyklovaných nepriateľov
- drobnosti kaziace celistvosť a plynulosť napredovania v príbehu
- neposedná kamera

DEAD SPACE 3

RECENZIA

PAVOL BUDAY

EA MOŽNO POČÚVA NA HLAS ĽUDU, ALE DEAD SPACE CIELI NA INÚ SKUPINU HRÁČOV AKO TÚ, KTORÁ SÉRIU OD SVOJEJ PREMIÉRY V ROKU 2008 VELEBÍ. VSÁDZA NA ISTOTU A VISCERAL GAMES STAVIA DO ZLÉHO SVETLA, DO POZÍCIE OBYČAJNÉHO PRODUKČNÉHO ŠTÚDIA, KTORÉ NEVIE INOVOVAŤ A UCHOPIŤ OPRATY DO VLASTNÝCH RÚK. DEAD SPACE 3 SA AJ Z TOHO DÔVODU DOSTÁVA NA ÚROVEŇ POSLEDNÝCH DVOCH DIELOV RESIDENT EVIL.

Od prvého ohlásenia je Dead Space 3 prezentovaná ako co-op akcia v duchu predchodcov. Nikto nám ale nepovedal, že najskôr treba hru dohrať, aby sa odomkol Classic mód a až potom sa na obrazovke objavil ten pravý Dead Space. Teda nie tak úplne. Čo urobili Visceral Games, je, že sa koncentrovali na dva základné elementy - tvorbu zbraní a spoluprácu - ktoré zásadným spôsobom zmenili pravidlá a pripravili hru o moment prekvapenia.

Dead Space si isto pamätáte kvôli napätiu v klaustrofobických chodbách ťažobnej lode a strach zo samotného prostredia. Prieskum sa vďaka šialenému zvukovému dizajnu stal skúškou nervov a jeden nekromorf spôsobil, že ste vyskakovali zo stoličky. A to nemusel pritom blikať ani stroboskop alebo prskať elektrina. Staré časy sú preč a s nimi aj vetranie chodieb do vákua, prudké výdychy v pretlakovej komore, keď vám v skafandri zostával kyslík na tri sekundy, boj v nulovej gravitácii a posledný náboj v komore rezačky. Staré časy pripomína už len názov.

Dead Space 3 sa netvári ani ako prevratná hra, Visceral Games použili všetky staré triky, vrátane identickej opravy elektronických panelov, útek pred regenerujúcim sa nepriateľom, čakanie na výťah v miestnosti plnej nepriateľov a pritom sa veľmi nenamáhali ani s dizajnom monštier, keďže drvivú väčšinu tvorí beštiár z predchádzajúcich dielov. Vtip funguje iba dvakrát, po tretí raz sa už nikto nesmeje.

Čo robí Dead Space 3 inou hrou, je tvorba zbraní. A dovolím si tvrdiť, že ide o pilier, ktorý rozhoduje o tom, kedy sa hra stáva frustrujúcou a kedy prestáva byť vyzývavou. V prechádzajúcich dieloch ste sa postupne dostávali k silnejšiemu arzenálu, ktorého jediným limitom bola munícia. Bolo jej málo. Keďže Isaac Clarke je po výplachu mozgu a zabudol, s čím strieľal minule, tak v Dead Space 3 nachádzate plány na výrobu celých zbraní alebo súčiastok, z ktorých sa dajú zložiť. Zbrane majú jeden typ munície, tak sa nemusíte starať o to, či pod rezačku podvesíte plameňomet, brokovnicu alebo bude metať listy cirkuláru. Navyše náboje sa dajú aj vyrobiť.

K pracovným stolom, kde zbrane upravujete a upgradujete ich rýchlosť nabíjania, veľkosť zásobníkov aj spôsobované zranenie, vás hra dotlačí sama početnosťou nepriateľov. So zbraňou nikdy nebudete spokojní, vždy jej bude niečo chýbať a nekromofrov bude čoraz viac. Surovín na výrobu ultimátneho kanónu zase nebude dosť (ak sa neuchýlite k mikrotranzakciám) a keď sa dostanete do momentu, kedy získate plány na jeho výrobu, môžete sa venovať grindingu. Hra sa tomu nebráni, dokonca vám dá aj servisných robotov, ktorí budú hľadať za vás, a na vybraných miestach sa respawnujú debny so súčiastkami.

Má to svoj dôvod, základom Dead Space 3 je akcia stavaná pre co-op. Dizajn úrovní počíta dopredu, že ju budete hrať so živým spoluhráčom. Do koridorov aj miestností vstupujú nepriatelia z dvoch smerov, nedá sa tak vytvoriť úzke hrdlo alebo zóna, ktorú si strážite cúvaním späť k stene. Pri sólo hre nemáte veľa priestoru pre manévrovanie a pri počtoch nepriateľov nastavených tak, aby sa dvojica nenudila, môžete odpovedať jedine hrubou silou. Pri ľudských protivníkoch (po novom bojujete aj proti komandám Unitológov) pôsobia zbrane predimenzovane, pri strete s mutantami zase podimenzovane a ak si ich pustíte k telu, ich účinok rapídne klesá.

Využívanie prostredia alebo pretlakových fliaš podľahlo opakovaniu jednej modelovej situácie, kedy sa miestnosti zaplavujú nepriateľmi vo vlnách. Je pri tom jedno, či ste v laboratóriu, v koridore 200-ročnej vesmírnej lode alebo na povrchu mrazivej planéty, hra vás podusí a potom pustí ďalej. Strach z neznáma nahradilo v co-ope presekávanie sa hordami. Spolupráca je však unikátna v spôsobe podávania alternatívneho príbehu. Isaaca a jeho partnera Carvera trápia nočné mory, ktoré ten druhý nevidí. Hráči sa tak ocitajú v

nepríjemných situáciách, kedy jeden zápasí so zdravým rozumom, zatiaľ čo ho spoločník bráni pred nekromorfami.

Visceral Games dokonca zašli tak ďaleko, že pre co-op pripravili špeciálne pasáže a celú hru pretkali alternatívnymi, nepovinnými úlohami, o ktorých sa dozvedáte z audio denníkov alebo nájdených dokumentov. Vrhajú svetlo na temný osud ľadovej planéty Tau Volantis a základne, ktorá sa stala dočasným útočiskom korábu s Isaacom a jeho láskou Ellie na palube. U priamočiarej akcie ide o doteraz nevídaný spôsob vetvenia príbehu. Voliteľné úlohy nie sú vôbec krátke a často sú ťažšie ako samotná kampaň. Ich splnením získate veľmi cenné súčiastky aj suroviny na výrobu zbraní.

Dead Space 3 sa neodohráva po celý čas na planéte, o ktorej Unitológovia tvrdia, že je domovom Markerov. Úvodná tretina sa odohráva vo vesmíre a než sa presunie na pevnú pôdu, chce pripomenúť, o čom boli predošlé hry. Na planéte sa však mení na čistú akciu a pobehovanie z jedného komplexu do druhého je možno až zbytočne natiahnuté. Tu už nie je miesto pre nulovú gravitáciu alebo vákuum. Visceral Games zahodili ponúkanú príležitosť s arktickým podnebím a po nájdení správneho obleku sa môžete vonku voľne pohybovať.

Odhliadnuc od unikátnosti rozprávania použitom v co-ope sa náplň obmedzuje iba na elimináciu a krytie sa navzájom. Psychickému teroru odzvonilo. Pri sólo môžete vidieť za konaním Isaaca a vyrovnávaním sa s kopačkami od ex, ktorá si našla rýchlo náhradu, tradičnú love story. Pre svoju milovanú je ochotný ísť na druhý koniec vesmíru. Jednotlivé komponenty Dead Space 3 nie sú unikátne, ich spojením dochádza k zvýšeniu znovuhrateľnosti a nie pre to, že chcete pozbierať všetky artefakty. Odomknuté módy umožňujú hrať iba s jedným životom alebo vrátiť sa k základom, kedy rezačka bola skutočne rezačkou. Classic režim s upravenými podmienkami odporúčam všetkými desiatimi, i keď si treba zvyknúť na fakt, že je tempo vyššie ako v Dead Space 2.

Dead Space 3 obsahuje veľa premenných, ktoré sa podpisujú pod celkový zážitok. Často sa pristihnete nad racionálnym konaním skúseného Isaaca, ktorý rozumie strojom lepšie ako ženám, ale aj jeho tímu, ktorý ho radšej nechá vytrápiť, akoby ho mal vytiahnuť v klietke z jamy von. Mnohé veci nedávajú zase zmysel ako stanice s vystreľovacími lanami na mieste, kam nikdy žiadna ľudská noha nevkročila. Kto ich tam dal, nikto nevie, takisto ani to, kto

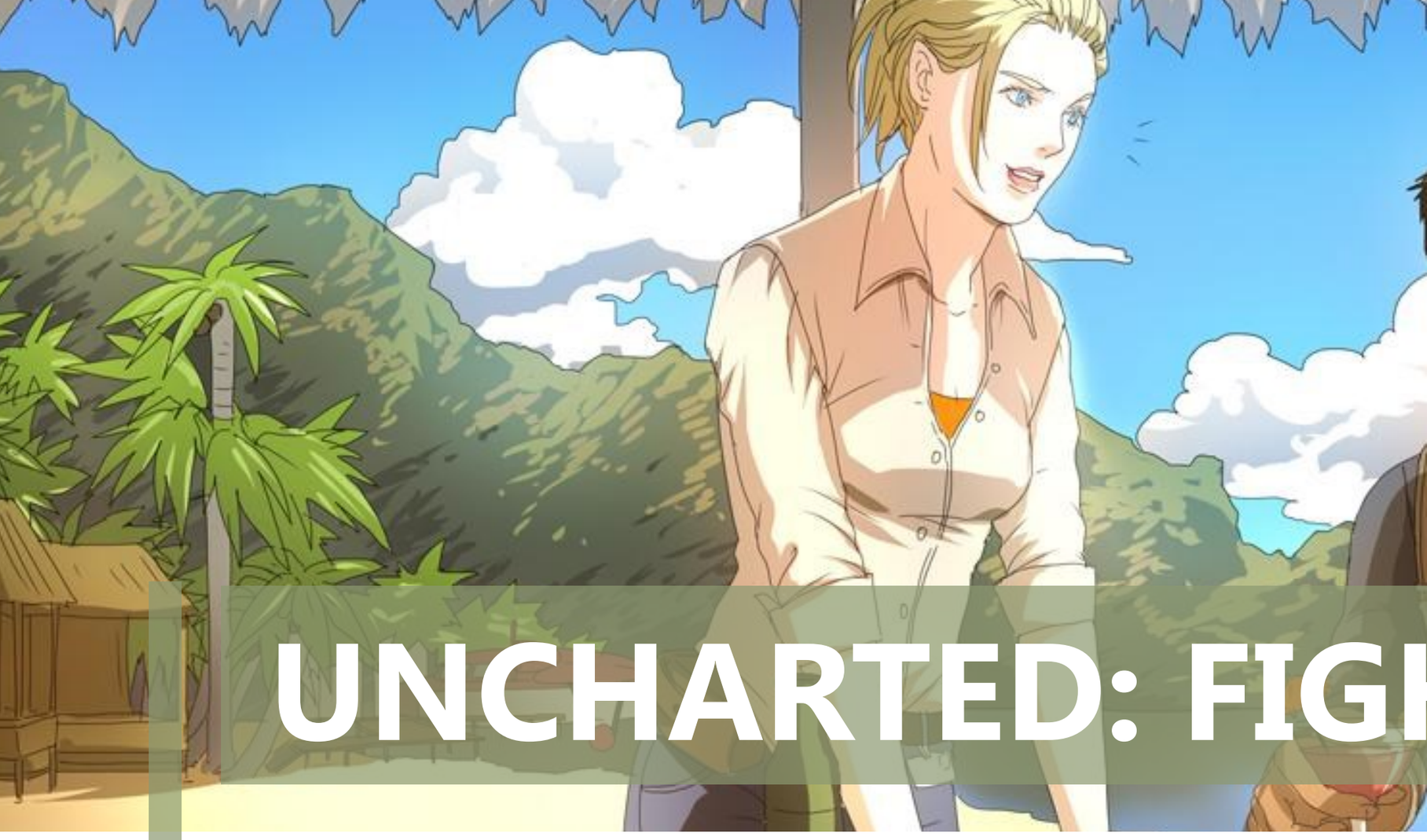
namaľoval rebríky modrou farbou.

SÉRIA DEAD SPACE SA ZMENILA, NIE NEVYHNUTNE K LEPŠIEMU. JE INÁ, OTVORENÁ NOVÝM HORIZONTOM A TRETÍ DIEL JU VEDIE NA MIESTA, KDE PREDTÝM NEBOLA A KDE SME SI JU NEDOKÁZALI PRI JEJ ŠTARTE PREDSTAVIŤ. POCHOPITEĽNE, S DRUHÝM HRÁČOM PO BOKU SA AŽ TAK NEBOJÍME A AJ TÁ HUDBA DLHÝMI SLÁČIKOVÝMI PASÁŽAMI MÁ PROBLÉMY VYBUDOVAŤ ŤAŽIVÚ NÁLADU, ZVUKY STÁLE DOKÁŽU ROVNAKO AKO PRED ROKMI NAPLAŠIŤ A DONÚTIA SEM-TAM VYSTRELIŤ DO TMY RANU ISTOTY. DEAD SPACE 3 SKÚŠA NOVÉ TRIKY A VO VÝSLEDKU JEJ TO VYCHÁDZA. NA SVOJICH PREDCHODCOV, KTORÍ NASTAVILI LATKU POMERNE VYSOKO, TO VŠAK NESTAČÍ.

7.5

+ rozprávanie alternatívnej story v co+ope
+ vetvenie príbehu vedľajšími úlohami
+ zvukový dizajn
+ dĺžka kampane a znovuhrateľnosť

- výroba zbraní narušuje plynulosť hry
- hra stratila ťaživú atmosféru
- sólo hra je frustrujúca
- Classic mód dostupný až po dohraní



UNCHARTED: FIGH

RECENZIA

PAVOL BUDAY

KEĎ SA POVIE UNCHARTED ALEBO NATHAN DRAKE, PREDSTAVÍTE SI POKLADY TAK PREKLIATE, ŽE MIESTA, KDE LEŽIA, MUSELI BYŤ ODSTRÁNENÉ ZO VŠETKÝCH MÁP ALEBO NEBEZPEČNÚ CESTU NEOHROZENÉHO HRDINU TAKÉHO KALIBRU, ŽE JEHO DOBRODRUŽNÉ VÝPRAVY DO VŠETKÝCH KÚTOV SVETA HRAVO SCHOVAJÚ DO VRECKA ROZPRÁVANIE INDIANA JONESA AJ LARY CROFT. NAUGHTY DOG PRE SONY VYTVORILI TAK ZÁSADNÚ SÉRIU, ŽE STÁLA AJ PRI PREMIÉRE PS VITA. VLASTNE, UNCHARTED: GOLDEN ABYSS BOL JEDINÝM DÔVODOM, PREČO STE O KÚPE HANDHELDU V PRVOM RADE UVAŽOVALI.

Povedzme, že ste fanúšik, viete, že Drake sa vzdá ženy v prospech veľkej honby za pokladom, že zomrel v zadnej uličke rukou herca podobného Jasonovi "Kuriér" Stathamovi, že videl ponorku zaparkovanú hlboko v džungli, boli ste s ním, keď sa oňho ostro a nahlas hádali Elena a Chloe. Povedzme, že ste si kúpili trilógiu, aby ste zistili, že sú to tri hry obalené kartónom bez pridanej hodnoty. Povedzme, že máte chuť sa znovu vydať na nebezpečnú výpravu a hľadať poklady. Tak prečo by ste preboha potom chceli hrať kartovú hru Uncharted: Fight For Fortune?

Keď si nedokážete odpovedať, tak vás presvedčím, že Fight For Fortune nie je len stratou času a úplne zbytočnou hrou, ale aj vykalkulovaným produktom s cieľom chytiť na svoj názov vyhladovaných hráčov, ktorým na Vite od svojho debutu stále chýba veľkolepý titul. Ak ste o kartovej hre nepočuli, nevadí, zo začiatku sa to považovalo za žart, ktorý sa tesne pred Vianocami zmenil v trpkú skutočnosť.

PS Vita

HT FOR FORTUNE

Uncharted: Fight For Fortune zlyháva hneď na niekoľkých frontoch. Za prvé samotná rýchlosť hry, respektíve jej pomalosť. Po každom ťahu dochádza k nahrávaniu, priebeh sa nedá urýchliť ani preskočiť ťahanie súpera. Akoby chcela, aby ste trpeli pri sledovaní toho, ako vám AI rozbíja obranu z kartičiek a pripravuje vás o nahrabané zlato. Kartové hry sa naučíte hrať iba opakovaným skúšaním a na vlastných prehrách sa čo-to priučíte využívaniu výhod vzájomného ovplyvňovania kariet a budovaniu komb. Aj pre to zamrzí, že vybrané kroky pri ťahaní sa nedajú preskočiť.

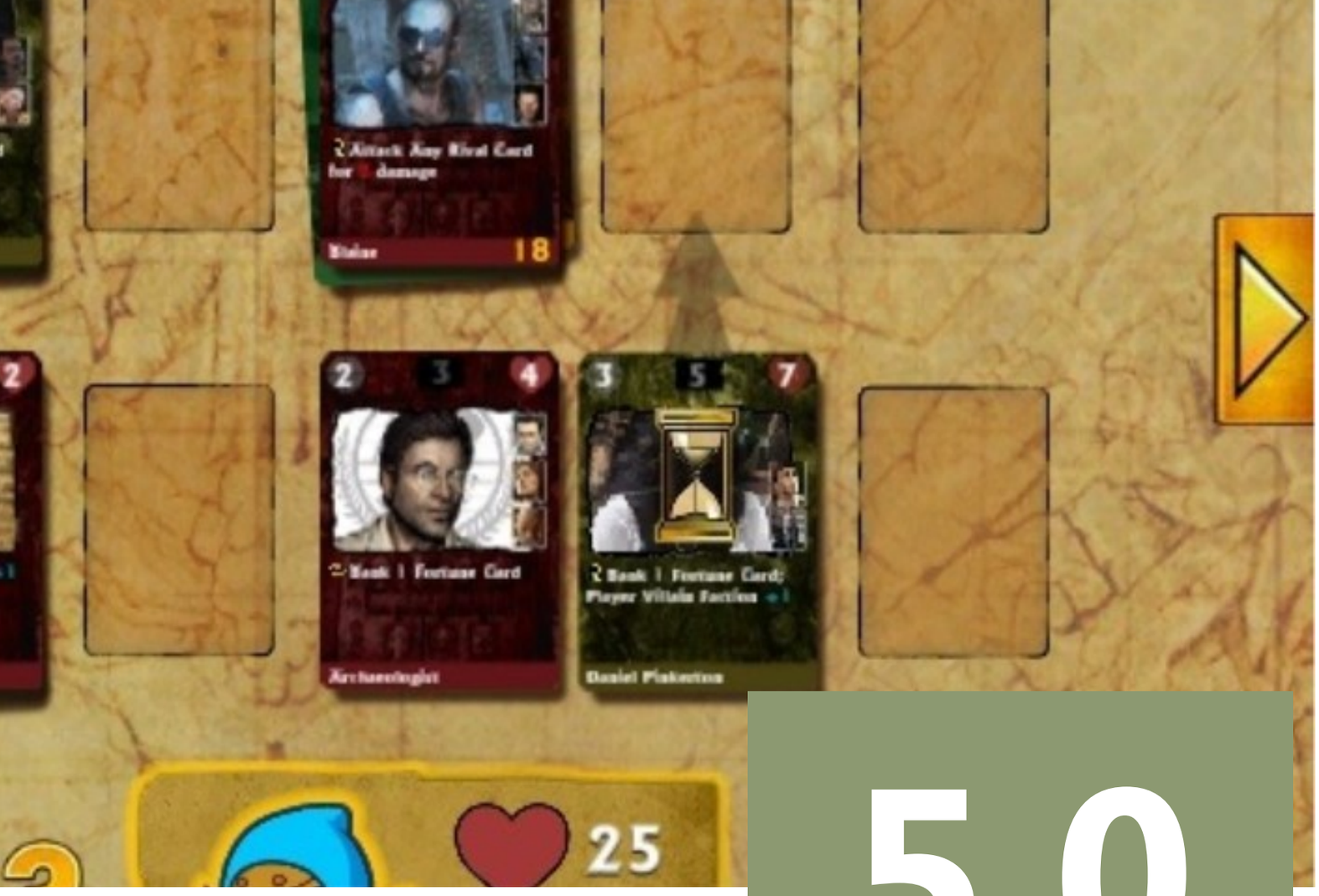
Zvolený layout rozdeľuje hernú plochu na dve polia, medzi ktorými je desať políčok, kam súper aj vy vykladáte kartičky. Tie ťaháte z jedného balíku, ktorý tvorí päť menších balíčkov. Na začiatku vyberiete postavu (zo žoldnierov, hrdinov alebo zloduchov), potom ťaháte kartu so zlatom a ak ste ho premenili na body v predošlom kole alebo hodnotu karty devalvovali jej okamžitým zhodnotením, tak môžete vyložiť aj špeciálnu schopnosť.

Zo začiatku ide o zvýšenie života, zvýšenie presnosti zbraní, ale neskôr príde na radu aj doliečenie, kradnutie zlata od súpera alebo dvojnásobný útok.

Cieľom hry je súperove karty sfúknuť z hracej plochy a potom ho útokmi pripraviť o všetky životy. Podmienkou na víťazstvo nemusí byť výhradne iba eliminácia, ale povedzme aj primitívne nahrabanie 50 bodov alebo odolávať útokom počas piatich kôl. Do tejto chvíle je Fortune Hunter pohodlnou kartovou hrou, ktorá je len trochu neohrabaná.

Fight for Fortune dopredu počíta s tým, že ste Uncharted: Golden Abyss nielen dohrali, ale aj pozbierali trofeje aj poklady. Hodnota kariet sa týmto zdvojnásobuje a vás stavia do pozície, kedy môžete už po prvom kole ťahať tak silné podporné karty, že súper nedostane šancu. A tým trpí vyváženosť hry v multiplayeri, ktorý dnes už takmer nik nehrá, aj v sólo hre, kde vás čaká 17 súperov. Aby ste vyžmýkali z každého všetky karty, musíte ich poraziť päťkrát.

U kartových hier je nevyhnutné zostaviť si vlastný balíček, čo je vo Fight For Fortune takmer nemožné. Niežeby vám to hra neumožnila, ale je to tak nešikovne vyriešené, že na to rezignujete. Karty sú zoradené vedľa seba bez možnosti filtrovania. Vidíte všetky od najslabšej po najsilnejšiu aj tie, ktoré ešte nemáte odomknuté. Prirátajte si k tomu skrolovanie po skokoch a skôr ako si



zostavíte balíček, vyjde Golden Abyss 2.

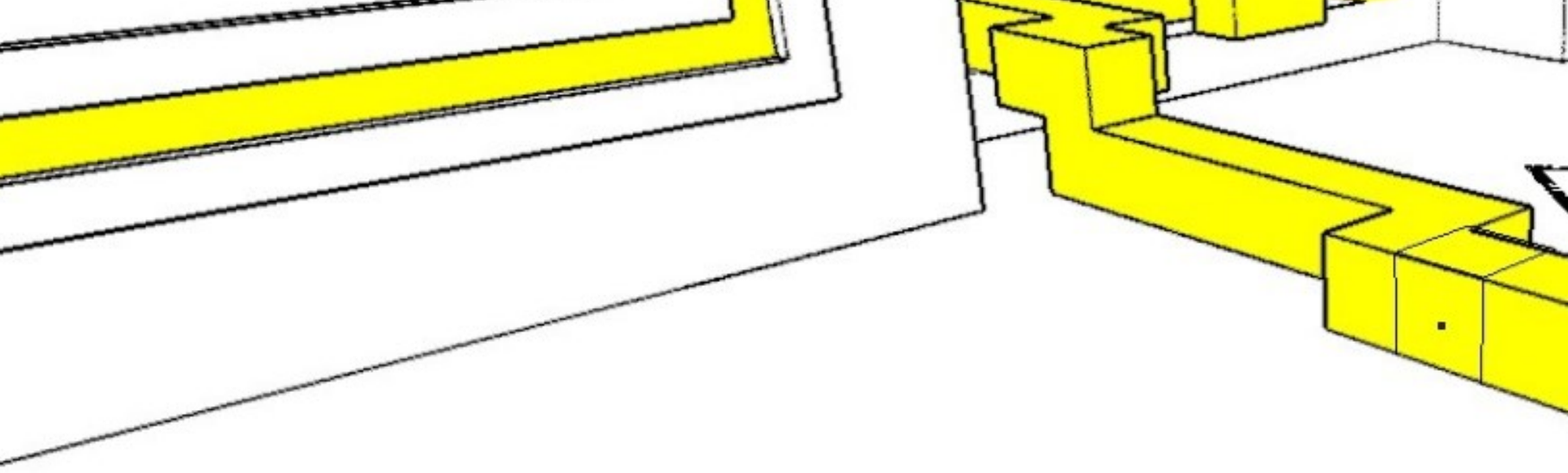
NAVIGÁCIA V MENU, AJ TAKÁ DROBNOSŤ AKO PRESKOČENIE KROKU S ŤAHANÍM KARTY S BONUSMI, JE SŤAŽENÁ NEKONZISTENTNÝMI OVLÁDACÍMI PRVKAMI A IKONKAMI RÔZNYCH VEĽKOSTÍ AJ DIZAJNU. AK SI ODMYSLÍTE ZVUKY A PORTRÉTY ZNÁMYCH POSTÁV Z UNCHARTED NA KARTÁCH, MÁTE PRED SEBOU OBYČAJNÚ KARTOVÚ HRU. A NA HRU ZO SÉRIE UNCHARTED JE TO SKUTOČNE MÁLO.

FIGHT FOR FORTUNE POSTRÁDA DOBRODRUŽNÝ NÁBOJ (STAČILA BY AJ CESTA K POKLADU, NA KTOREJ MUSÍTE BOJOVAŤ), NAMIESTO NEHO TU NÁJDETE LEN PO SEBE IDÚCE ZÁPASY, KTORÉ VEĽMI RÝCHLO OMRZIA.

5.0

+ karty inšpirované hrami Uncharted a používanie rovnakých zvukov
+ hot seat mód

- tvorba vlastného balíčka je pôrod
- interface
- zvýhodňovanie hráčov po dohraní Golden Abyss
- nemožnosť zrýchliť priebeh hry
- neustály loading



RECENZIA

MATÚŠ ŠTRBA

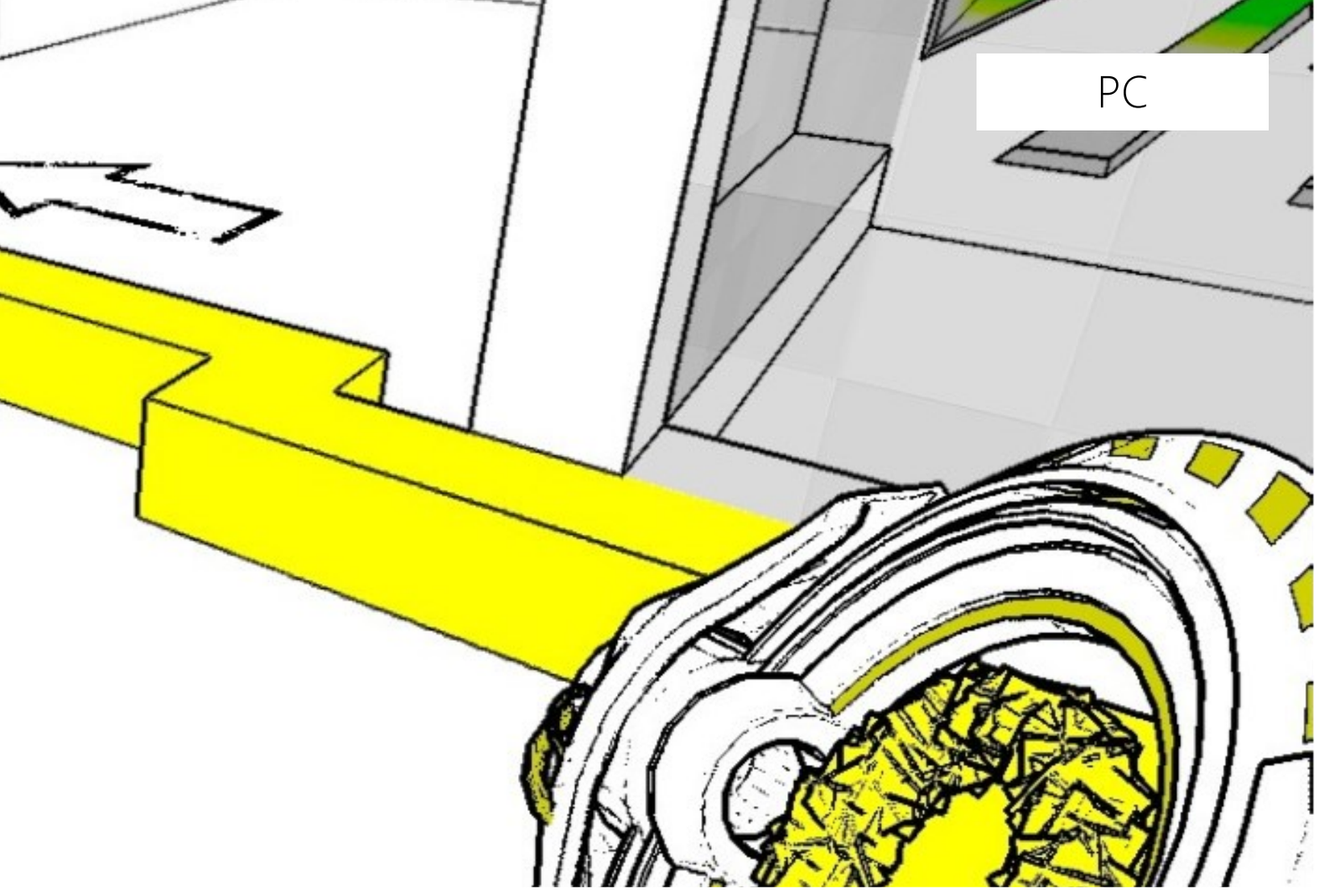
ANTICHAMBER

PORTALU SA PODARILO OTVORIŤ DVERE, KTORÉ BOLI V HERNOM BIZNISE VŽDY ODSTAVENÉ NA VEDĽAJŠIU KOĽAJ. POSTAVIL NÁS DO FPS PERSPEKTÍVY A DAL NÁM DO RÚK ZBRAŇ, NO HRA NEOČAKÁVALA, ŽE SA OKAMŽITE STANEME NEOHROZENÝM HRDINOM SO SMRTONOSNÝM ARZENÁLOM. NAMIESTO TOHO SKÔR PORIADNE PREVETRALA NAŠE SYNAPSIE. TO VIEDLO K AKÉMUSI MINIBOOMU, KEDY SA VYROJILO ZOPÁR PODOBNE ŠTYLIZOVANÝCH HIER. Z TÝCH NAJZNÁMEJŠÍCH NAPRÍKLAD THE BALL ALEBO QUANTUM CONUNDRUM. A DO RODINY LOGICKÝCH FPS SA CHCE PRIDAŤ AJ NAJNOVŠÍ PRÍRASTOK, KTORÉHO PÔROD TRVAL ZHRUBA 4 ROKY.

Aj vďaka tomu vám môže byť nenápadná nezávislá hra Antichamber už známa. A úlohu nemá ľahkú. Za štyri roky sa z nej stal taký menší fenomén. Autor Alexander Bruce toho nasľuboval mnoho, hra získala množstvo ocenení ešte pred vydaním a teraz po vydaní môže byť prekonanie očakávaní trochu náročné. Aj keď na to ide veľmi dobre a hlavne razantne. Antichamber je tu na to, aby úplne prevrátil váš spôsob uvažovania a otvoril vám nové obzory. Aj keď možno trochu nasilu.

Alexander Bruce si dal za cieľ prostredníctvom hry nabúrať vaše predstavy o euklidovskom trojrozmernom priestore. A nie len to. Hlavnú mechaniku nemožno exaktne popísať, nakoľko žiadna konkrétna v nej neexistuje. Aj keď Antichamber na Portal odkazuje, pri hraní naň musíte čo najskôr zabudnúť. Vlastne musíte za hlavu hodiť aj všetky vaše predstavy o hernom svete a jeho fungovaní. Nič v ňom totiž nemá takú funkciu, akú by ste očakávali. Pravidlá tohto sveta sa neustále menia a keď sa už nejaký z jeho skrytých princípov naučíte, tak ho nahradia úplne iné.

Začínate ako bezmenný hrdina uprostred miestnosti v tvare



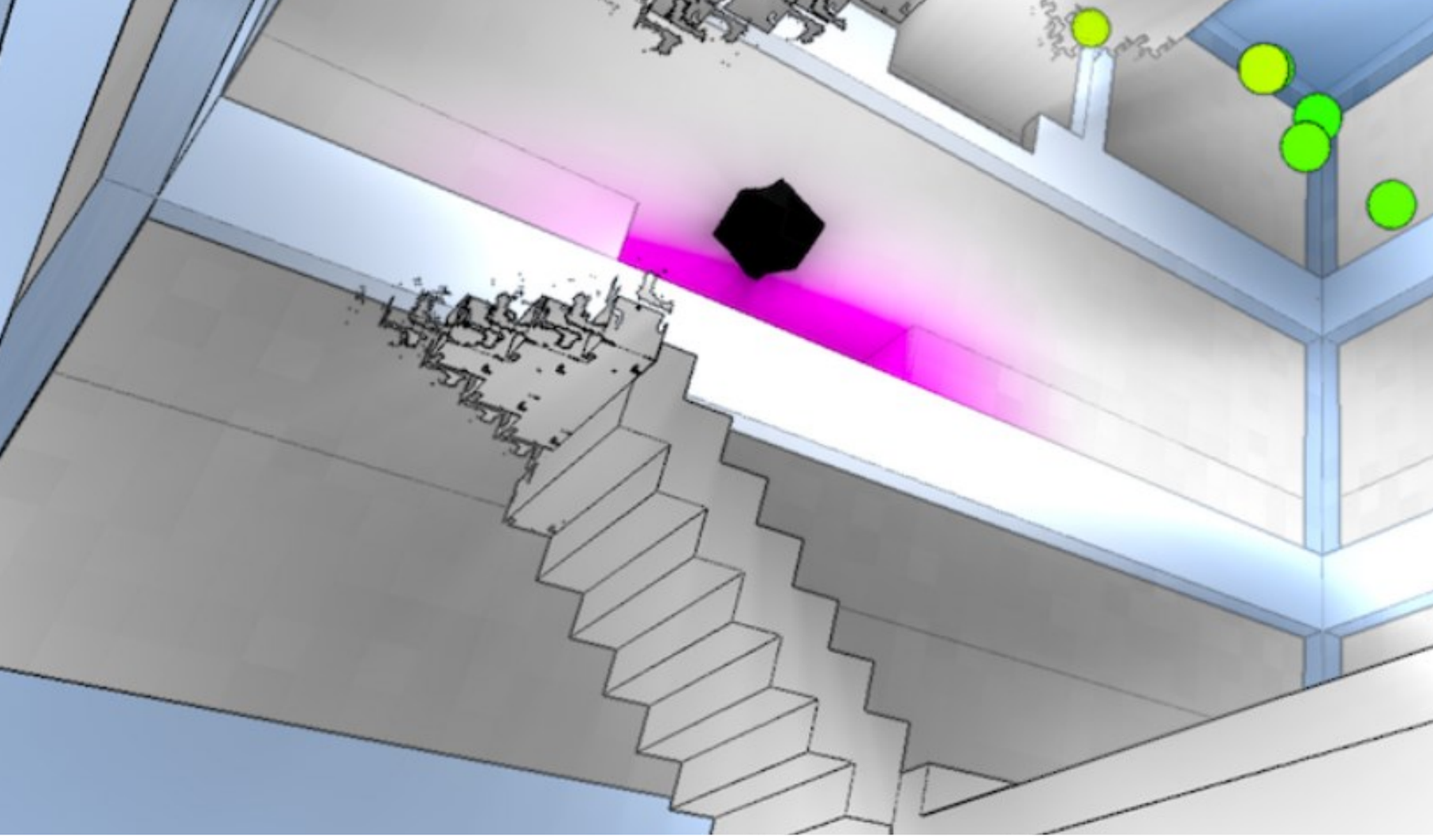
kocky. Bez akéhokoľvek uvedenia do diania pred vami stojí náročná cesta ani neviete za čím. Jediným vodítkom sú štyri steny okolo vás. Dokonale zapadajú do konceptu predstavenej fikčnej reality a dávajú vám tušiť, že toto nebude len taká bežná prechádzka. Prvá stena predstavuje menu, nastavenia aj nápovedu v jednom. Nič iné vám už o sebe hra neprezradí. Ďalšia predstavuje začiatok mapy. Zatiaľ je na nej len bod, z ktorého štartujete, no neskôr sa poriadne rozrastie a rozvetví. Tretia stena je takmer prázdna, no neskôr naberie veľký význam pre váš progres. A posledná je mierne provokatívna. Za ňou je totiž východ a od neho vás oddeľuje len jedno sklo.

Pustíte sa do hrania a v tom momente sa spustí časomiera s odpočtom 90 minút. Tá je trochu zradná. Neviete, čo sa stane na jej konci ani či predstavuje jej krátku dĺžku. Pre začiatok si ju však nemusíte vôbec všímať. Hrajte si podľa seba a o to bude zážitok lepší, ak nad vami nebude visieť bremeno časomiery. Prvé kroky sú veľmi opatrné. Máte len holé ruky, kráčate vpred a zákonite aj padáte. Presne ako malé deti. Analógií s priebehom ľudského života je v prípade Antichamber viac. Každý pád vás naučí znova sa vyšplhať hore, každé popálenie vás naučí novú vec.

Učíte sa nielen na svojich chybách. Ak by ste tvrdohlavo trvali na dokonalosti svojho postupu, no úspechy by stále neprinášal, tak v hre na každom rohu narazíte na nový obrázok, ktorý pomocou alegorického zobrazenia a jednoduchým textom poskytne ponaučenie do budúcnosti. A práve tieto obrázky sa vám postupne zbierajú na už spomínanú prázdnu stenu.

Postupne sa dostávate k prvej verzii hernej zbrane. Jej funkcia spočíva v manipulácii s jednoduchými malými kockami, ktorými sú tvorené hlavné elementy herného sveta. Prvá verzia ponúka len jednoduchú manipuláciu. Jednu kocku dokážete premiestniť a tak môžete napríklad operovať s otváraním dverí. Mapa však obsahuje aj mŕtve zóny, ktoré zrušia všetky nazbierané kocky. Ďalšie verzie na seba funkcionalitu naberajú až na konci dokážete kocky vytvárať takmer z ničoho, vďaka čomu už pre vás skoro nič v hre nebude prekážkou.

Skutočne len skoro nič. Stačí však jedna malá záludnosť a vykysnete na mieste na desiatky minút. Nakoniec zistíte, že na tom mieste ani nemáte byť. Herné pravidlá sa menia každým krokom. Je pred vami priepasť, posuniete sa vpred a už je tam chodník. Celý svet sa dynamicky mení okolo vás a s ním aj jeho pravidlá. Čím ste ďalej,

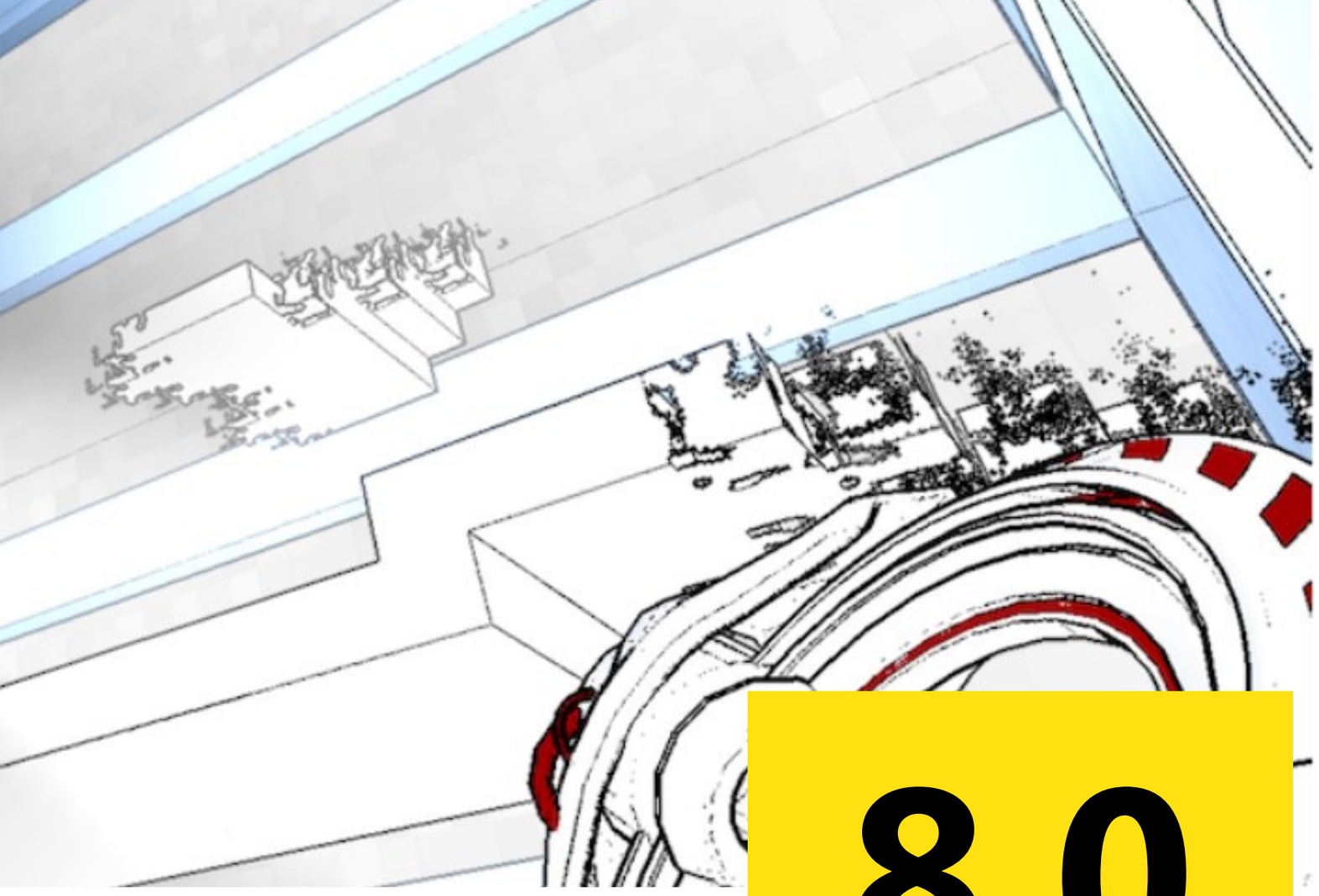


tým sú divokejšie. To na jednu stranu zabezpečuje vysokú variabilitu obsahu, ktorý je podporený aj tým, že jednotlivé hádanky majú viac možností riešenia. Na druhú stranu tak hre chýba elegancia riešenia problémov, akou sa prezentoval napríklad Portal. Riešenie často objavíte len náhodne, nedospejete k nemu logickým postupom. Vrcholom je samotný záver, kde sa dostanete zo systému chodieb, no neviete, čo vlastne máte spraviť. Chvíľu tápate, skúšate všetko na všetko a dúfate, že niečo z toho zafunguje.

Ďalším problémom, ktorý vám môže prekážať, a ktorý súvisí s eleganciou, prípadne prístupnosťou hry je zlá práca s motiváciou k ďalšiemu postupu. Viac menej dostanete len obrázok a to je všetko. Neviete ani o koľko ste bližšie k cieľu, ani nedostanete žiadnu „odmenu" za svoj progres. Sčasti za to môže systém hry, ktorý je vlastne vyskladaný z jednej rozvetvenej mapy. Žiadne levely tu nenájdete. Len neprerušený postup ďalej. Chýba tu typická schéma, kedy vás začiatok uvedie do problému, krivka hrateľnosti postupne stúpa k jeho vyvrcholeniu a po ňom prichádza uvoľnenie. Antichamber je len vrstvenie problémov na seba a tak je dosť možné, že vás postupne otrávi. A tak to trvá až do samotného záveru, no sa o jej pozadí nedozviete nič viac. Neviete, čo to celé malo znamenať ani čo predstavovala divná čierna šmuha putujúca po leveloch.

Ak však aj po prejdení hry budete mať chuť vrhnúť sa opäť do nej, tak vás očakáva mierne odlišný zážitok. Ako som už uviedol, hádanky sa dajú riešiť rôzne. No celkový postup môže prebiehať inak. Dokonca pred únikom zo siete chodieb môžete dôjsť ešte ďalej ako predtým (za predpokladu, že ste neodhalili úplne všetko). Hru totiž môžete dohrať aj bez toho, aby ste mali prejdený každý jej kúsok. A potom je tu ešte tá časomiera, ktorú sa môžete snažiť čo najviac podliezať.

Jednu vec však robí Antichamber úplne dokonale, dokáže zaujať už na prvý pohľad. Použitý výtvarný štýl je tak unikátny, že si ho zapamätáte a automaticky k nej priradíte bez toho, aby sa vám s niečím poplietla. Poháňa ju síce Unreal engine 3, no to je v tomto prípade úplne jedno. Graficky sa spolieha na ladenie farieb, pričom jednotlivé odtiene sú striktne naviazané na konkrétny element. Výborne funguje aj zvuková zložka. O hudbe sa príliš hovoriť nedá, nakoľko je to skôr zbierka



ambientných zvukov, spolu vytvárajúc jednoliaty celok, ktorý je jedným z hlavných nástrojov budovania atmosféry. Stojí za ňou Siddhartha Barnhoorn a v priebehu hry sa pomaly vyvíja.

ANTICHAMBER MÁ K DOKONALOSTI ĎALEKO. CHYBY SÚ MOŽNO DAŇOU ZA DLHÝ VÝVOJ, ZA VÝVOJ V MALOM, ČI ZA SNAHU VÁM TAK POMOTAŤ HLAVU, AŽ SA V TOM HRA OBČAS ZAMOTÁ. JEDNOZNAČNE VŠAK DÁVA NAJAVO, ŽE TÚ TAKMER DESIATKU RÔZNYCH OCENENÍ V UPLYNULÝCH TROCH ROKOCH SI SVOJIM UNIKÁTNYM PRÍSTUPOM ZASLÚŽILA. JEDINEČNÉ VÝTVARNÉ SPRACOVANIE, VÝBORNÁ ATMOSFÉRA A PRÍSTUP, KTORÝ JE MOŽNO TROCHU SILENÝ, NO PONÚK NEVÍDANÝ ZÁŽITOK A PRINÚTI VÁS PORIADNE POHNÚŤ ROZUMOM.

8.0

+ výtvarné spracovanie
+ zvuk dotvárajúci atmosféru
+ nezvyčajné poňatie logickej FPS
+ stále niečo nové

- niekedy príliš tlačí na pílu zmenou pravidiel
- horšia orientácia na mape
- zle pracuje s motiváciou v ďalšom postupe

AKANEIRO: DEMO

RECENZIA

BRANISLAV KOHÚT

LOV DÉMONOV AKANEIRO: DEMON HUNTERS OD SPICY HORSE SA PO NAKOPNUTÍ A VYZBIERANÍ PRÍSPEVKOV OD HRÁČOV NAPOKON NAPLNO ROZBEHOL. VŠETCI PRIAZNIVCI HACK'N'SLASH TITULOV SA MÔŽU PUSTIŤ DO BOJA A STÍNAŤ HLAVY NEPRIATEĽOM, KTORÍ SA VO VEĽKOM STAVAJÚ DO CESTY. AJ KEĎ PÔVODNÝ ZÁMER TVORCOV BOL TROCHU INÝ, NAPOKON TO S AKČNOU ČERVENOU ČIAPOČKOU NEDOPADLO NAJHORŠIE, ALE...

Svet poznačený zlými silami už nie je taký bezpečný ako býval. Mierumilovné zvieratá sa menia na krvilačné beštie, neživé ožíva, krajinou sa šíri strach. Preto sú potrební lovci démonov, nasledovníci „červeného dievčaťa", ktorí musia zabiť pána démonov, vrátiť pokoj posadnutému vlčiemu Bohovi Morokovi, ktorý upadol do temnoty a vyčistiť cestu k chrámu ohrozovanú dravými stromami. A to zďaleka nie je všetko.

Na počiatku lovu je obligátna voľba postavy. Vlastne, na úplnom začiatku je výber formátu hry. Akaneiro: Demon Hunters si môžete stiahnuť vo verzii pre PC alebo Mac, ak máte rýchly internet, pokojne hru spustíte v prehliadači bez akejkoľvek inštalácie. Nasleduje výber lovca, alebo ak chcete, lovkyne, hlavného hrdinu, s ktorým sa vydáte na krvavú cestu. Každé z trojice povolaní zodpovedá určitej vlastnosti. Najobľúbenejší zrejme bude temný bojovník inšpirovaný obávanými ninja zabijakmi, ku ktorému patrí šikovnosť. Táto vlastnosť prináša bonus pri aplikovaní schopností, ktoré potom majú zvýšený kritický účinok. Najčastejšie používa meče. Druhý lovec má vizáž samuraja, pristanú mu ťažké zbrane, ako je obojručné kladivo a jeho dominantou je statočnosť, ktorá zvyšuje obranu. Napokon je tu bojovník s dvomi sekerami, ktorý dokazovaním svojho odhodlania navyšuje silu a spôsobuje väčšie poškodenie. Všetky tri vlastnosti si ďalej podľa ľubovôle vylepšujete pri nadobudnutí nových levelov. Tak ovplyvní ďalší výkon, zručnosť a účinok

PC

ON HUNTERS

Firma: Spicy Horse

Žáner: Akčná

kúziel a útokov zvoleného hrdinu. Podľa tria vlastností sú navyše triedené aj schopnosti, ktoré sa dajú kúpiť v osade, kde začínate a vraciate po splnení každej misie. Zadania ponúka staršina, bounty master Akane. Misie sú spravidla po troch priradené určitej lokalite na mape.

Aby ste sa dostali do ďalšej oblasti, musíte najskôr zdolať stanovené misie v predošlých lokalitách a zaplatiť požadované množstvo karmy. Karma je univerzálnou viacúčelovou menou hry. Okrem toho, že sprístupňuje nové územia, platí sa ňou aj za nakupovanie útokov, kúziel a vylepšení u trénera. Ďalej za zadováženie maznáčikov, ktorí pol hodinu prinášajú bonus k zdraviu, obrane alebo inak podporujú lovca v boji. Karma je tiež platidlom pri kúpe zbraní a brnení. Dokonca prinavracia aj život. Priamo v misii totiž doplní zdravie a v prípade úmrtia postavy umožní pokračovať v boji na mieste skonania. No ak umierate častejšie, každé vzkriesenie je čoraz drahšie. Niekedy je preto na zváženie, či je lepšie stratiť hromadu karmy pri ťažkom súboji s bossom, alebo sa radšej bez útraty (a skúseností) vrátiť do dediny a prejsť celú misiu neskôr a lepšie pripravený. Aj tu je ešte jedna možnosť využitia karmy a síce obetovať ju, aby sa pred štartom misie znížila hrozba v oblasti, čo v praxi znamená oslabenie nepriateľov.

Karma je veľmi cenná a bohužiaľ aj čertovsky nedostatkovým tovarom, hoci sa dá získať viacerými spôsobmi. Vytrasiete ju z padlých protivníkov, rozbitých sudov a truhlíc počas boja. Je jasne viditeľná, má podobu červených kameňov, ktoré doslova vletia do tela hrdinu a pripočítajú sa do zásobníka. Ďalším spôsobom je transmutácia prebytkov, to znamená obetovanie nálezu za niekoľko karmických úlomkov. Je prakticky okamžitá a dá sa uskutočniť kedykoľvek. Touto formou sa navyše rýchlo uvoľní priestor vo večne plnom inventári. Za predmety s bonusovým účinkom, samozrejme, dostanete viac. Keďže karmu potrebujete skutočne na všetko a prakticky neustále, treba s ňou nakladať opatrne. No aj tak jej nikdy nebude nazvyš.

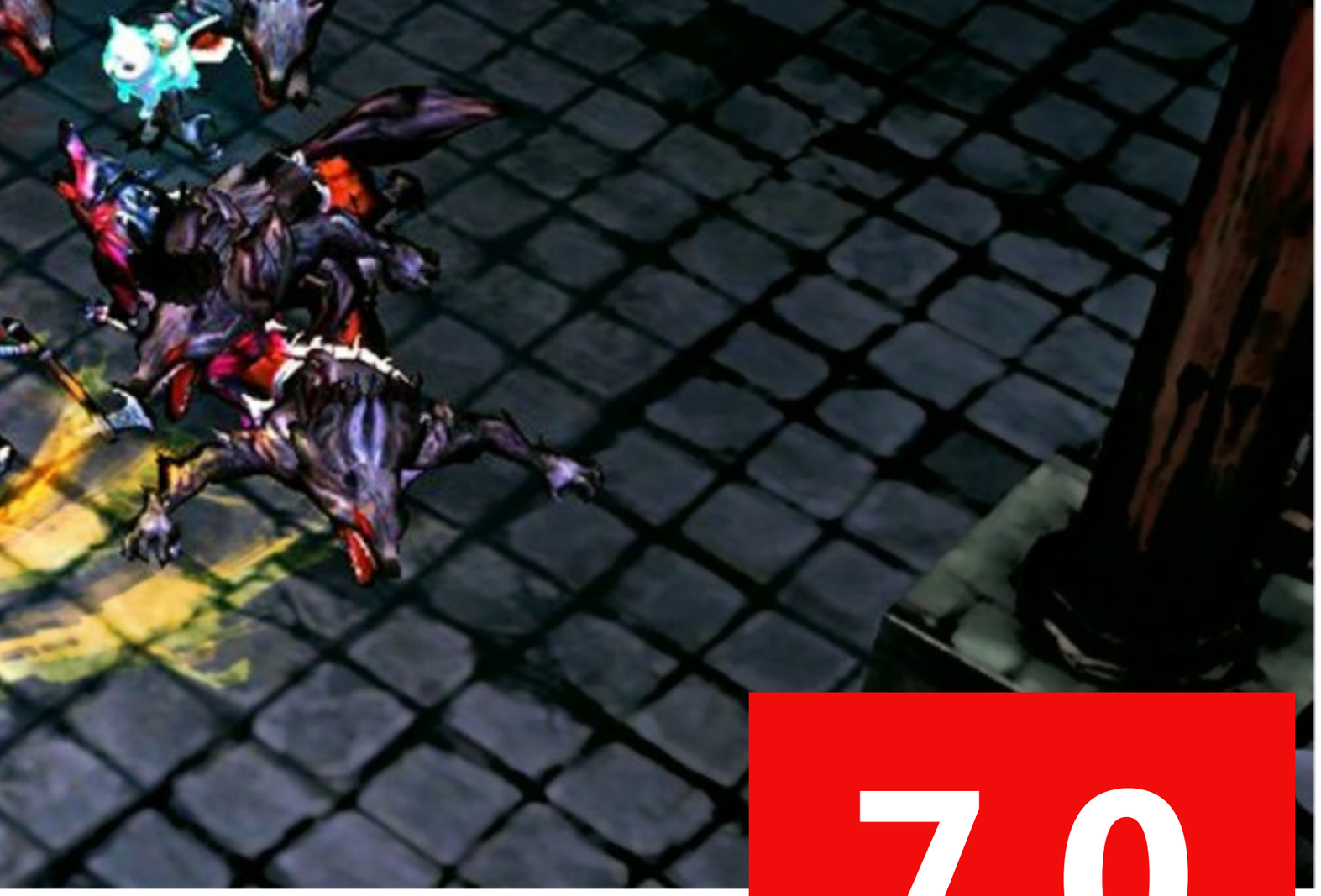
Preto ste nútení kupovať extra karmu za reálne peniaze, prípadne korenie, čo je odmena za nákup softvéru u vybraných online predajcov. Schodnejšou možnosťou je opakovanie už prejdených misií s mierne upraveným postupom, ale rovnakou mapou. Síce to celkom dobre vynáša, ale súčasne prispieva k narastajúcemu stereotypu. Viacnásobné prechádzanie rovnakých misií, ktoré

zakrátko poznáte naspamäť, je totiž skutočne nezáživné. Výsledkom je, že Akaneiro: Demon Hunters mnohých hráčov po niekoľkých dňoch omrzí. Je pravda, že oblasti, ktoré odomkne jedna postava, sú prístupné aj ďalším hrdinom na hráčovom konte, no keďže každé povolanie neobmedzene používa všetky zbrane a kúzla a rozdiel je len v atribútoch, pokiaľ nemáte súrodenca, nie je dôvod vytvárať si viac postáv.

Misie sú určené pre individuálnych hráčov, ktoré prípadne prechádzajú s priateľmi. Medzi nepriateľmi sú vlky a iné posadnuté zvery, rôzne kreatúry a bytosti oživené démonmi ako diabolské stromy alebo kráčajúce huby. V teréne sa pohybujete po ohraničených chodníkoch a uličkách a niekedy vstupujete do prepojených malých inštancií, ako sú napríklad jaskyne. Postup v boji je tradičný, klikaním myšou na nepriateľov, pričom pravému tlačítku je priradená bojová schopnosť alebo kúzlo. Ďalšie schopnosti sú pričlenené číselným klávesám a dajú sa prehadzovať pomocou Tab. Je možné vytvoriť ľubovoľné zoskupenia zručností, ktoré postava získala alebo zakúpila u trénera. K veľmi efektným prvkom patrí dážď meteoritov, ktorý dokáže pekne zdecimovať skupiny nepriateľov. Využijete však aj šokovú vlnu, rýchle ničivé útoky zbraňami, bojový pokrik a ďalšiu užitočnú podporu. Keď je reč o podpore, treba spomenúť aj možnosť najať si v dedine pomocníka, ktorým je podľa všetkého práve neaktívna postava iného hráča. V boji ju ovláda počítač až do chvíle, kým neskoná. Môže mať vyšší level ako váš lovec.

S úlohami si tvorcovia nedali veľa námahy. Budete musieť niekoho zabiť, zlikvidovať alebo eliminovať. Áno, je to to isté, len povedané inými slovami. A práve tak v misiách budete postupovať rovnako, len sa mení druh a počet obetí, ktoré sa odfajkujú na zozname smrti. Smutné je, že aj pri (nútenom) opakovaní misií je cieľ úplne rovnaký. Spacifikujete tých istých bossov, nanajvýš treba odpratať niekoho navyše a nepriatelia dajú viac zabrať. Mapa je však statická a nemenná.

Hrdina smie používať rôzne zbrane aj oblečenia, ak má požadovaný level. Mení jednotlivé časti výstroje, prsteň náhrdelník, zbrane v pravej a ľavej ruke. Za viacero zabití protivníkov v rýchlom slede za sebou je vyššie skóre sprevádzané povzbudivým nápisom na krvavom fľaku, ktorý vyjadruje, že hráč podáva dobrý až smrtiaci



7.0

výkon. Najpozoruhodnejšou súčasťou hry je grafika a výtvarný štýl. Komiksový vzhľad s nádychom klasických japonských malieb a hudbou robí Akaneiro: Demon Hunters exotickým a dáva mu osobitú a nezameniteľnú podobu. Hra funguje vcelku svižne, hoci Spicy Horse ešte dolaďujú, čo sa dá, aby sa korektne spustila inštalácia na disku a odstránili príležitostné problémy v prehliadači.

AKANEIRO: DEMON HUNTERS JE ZDATNÁ, KONKURENCIESCHOPNÁ HACK'N'SLASH, VOĽNE PRÍSTUPNÁ KAŽDÉMU. ALE AKO TO UŽ BÝVA, KEĎ JE NIEČO ZADARMO, JE V TOM AJ NEJAKÝ HÁČIK. KEBY SA ZACHOVAL FORMÁT TRADIČNEJ HRY, ZA KTORÚ SA ZAPLATÍ PRI JEJ KÚPE, HRU BY NEDEGRADOVALI OTRAVNÉ MECHANIZMY, KTORÉ ZNÁSILŇUJÚ HRÁČA V AKTUÁLNEJ FREE VERZII. ZAVEDENIE KARMY JE SÍCE ZAUJÍMAVÝ NÁPAD, IBAŽE BEZOHĽADNE NÚTI K INVESTOVANIU DO HRY ALEBO OPAKOVANIU MISIÍ. INAK SA ĎALEJ SKRÁTKA NEDOSTANETE. A TO JE KONTRAPRODUKTÍVNE A NIČÍ DOBRÝ ZÁKLAD, KTORÝ AKANEIRO: DEMON HUNTERS URČITE MÁ.

+ unikátny grafický štýl zmiešaný s japonským folklórom
+ univerzálne využitie karmy
+ dynamické boje so správnou atmosférou
+ odomknuté oblasti sú prístupné všetkým postavám

- stereotypné opakovanie misií, rovnaké úlohy
- príliš komerčná karma
- repetetívny postup čoskoro omrzí

RECENZIA

VLADIMÍR PRIBILA

ALIENS COLONIAL

DLHÝCH ŠESŤ ROKOV TRVALO, KÝM SI NOVÝ ALIENS TITUL PREKLIESNIL CESTU CEZ HRUDNÝ KÔŠ NA SVETLO SVETA. NA HRE PRACOVALO NIEKOĽKO ŠTÚDIÍ A FIRIEM, DALO BY SA POVEDAŤ, ŽE KAŽDÝ ROK JEDNA. AŽ ALIENS: COLONIAL MARINES ZOBRAL DO RÚK GEARBOX A ROZHODOL SA HRU DEFINITÍVNE DOKONČIŤ ZA KAŽDÚ CENU. VO VÝSLEDKU PÔSOBÍ TAKMER AKO NECHCENÉ DIEŤA

Dej Aliens: Colonial Marines je zasadený medzi druhý a tretí diel filmovej kvadrológie a ako jeden z mnohých mariňákov prilietate k známej planéte LV426, odkiaľ bol vyslaný signál s prosbou o pomoc. Vysielanie bolo odoslané Dwayneom Hicksom z lodi USS Sulaco. Problém je ale v tom, že to čo nasleduje ďalej, je v rozpore s koncom filmu Aliens a začiatkom Alien 3. V poriadku, hovoríte si, možno to bude logicky nadväzovať na konci. No, ehm, vlastne nebude. Čakajte od autorov poriadny kyselinový pľuvanec do tváre.

Pre milovníkov Call of Duty jedna pozitívna správa hneď na začiatok. Hra je tuneloid s približovacím mieridlom. Je úplne jedno, že je toto mierenie úplne o ničom a celkom určite zbytočné, pretože normálne sa trafíte oveľa presnejšie a navyše mieridlo zaberie pol obrazovky, ale je to cool, tak to máte aj tu.

Zbrane verne kopírujú filmovú predlohu, no pulzná puška, brokovnica, plameňomet a smart gun sa autorom asi málili. Preto na základe pôvodného dizajnu s míňajúcimi sa nábojmi na digitálnom ukazovateli vymysleli ešte Submachine gun, a z Pulse Rifle odvodili aj Assault Rifle a Battle Rifle (už chýbajú len modré rifle). Pod každú môžete podvesiť sekundárnu zbraň pľujúcu granáty, plamene alebo zápalné granáty a niekoľko druhov mieridiel zvyšuje ich presnosť. Akokoľvek sa ale autori snažili vyvážiť jednotlivé zbrane, tak ku genialite

PC, Xbox360, PS3

L MARINES

Firma: Gearbox software

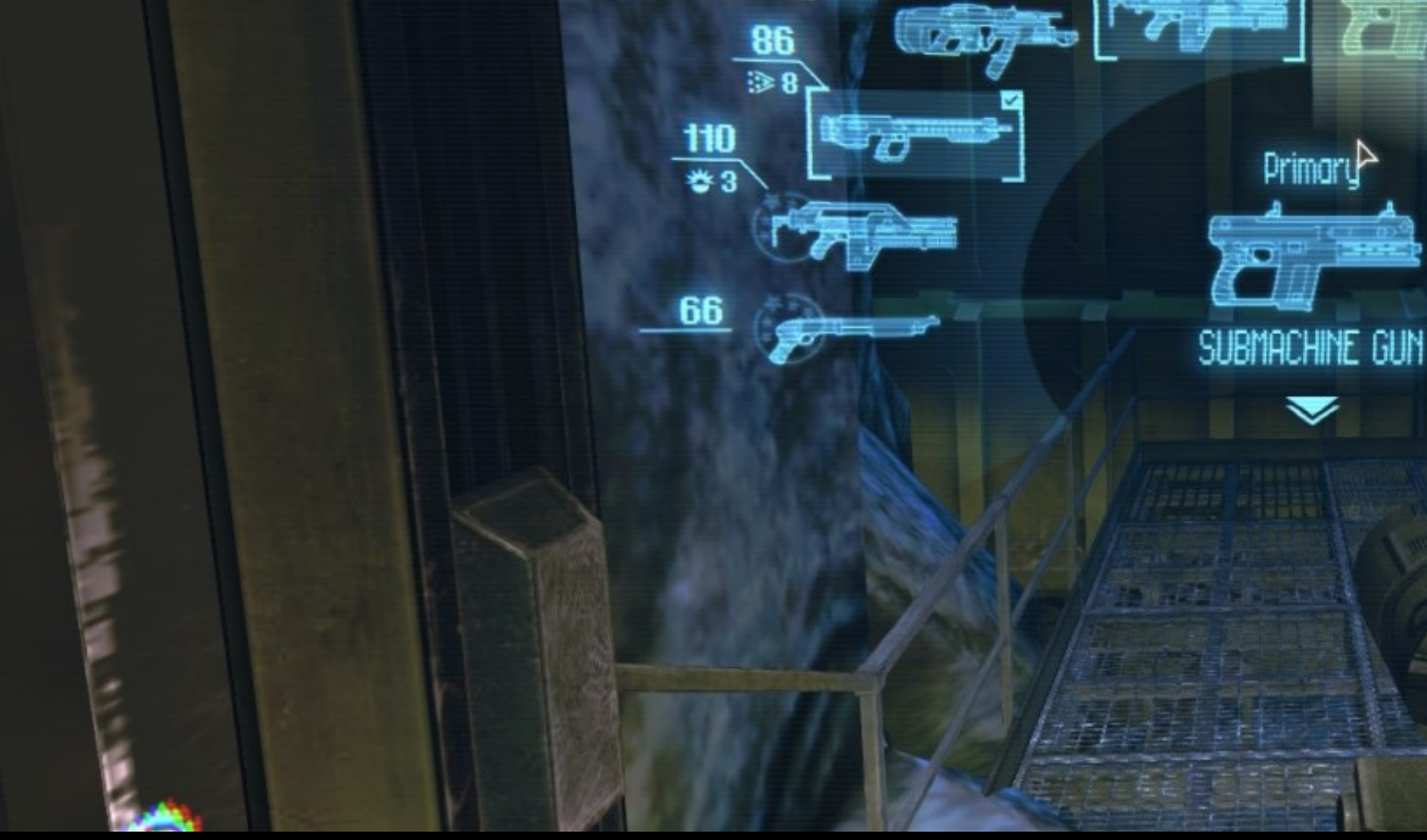
Žáner: Akčná

a univerzálnosti pulznej pušky sa s týmito derivátmi nedostali ani na pol cesty. Zabudol som ešte spomenúť servisnú a bojovú pištoľ, ku ktorým sa ale pravdepodobne ani nedostanete, pretože nábojov sú všade aj na vyššie obtiažnosti MRAKY.

Tým sa dostávam k tomu hlavnému a tou je atmosféra. V pôvodnej hre Aliens vs Predator som bol slušne povedané dokakaný z každého kroku a každý náboj som v hlave odrátaval pri pulznom zakašľaní a pri každom zapípaní senzora som zmeravel. Tu môžete strieľať na verím boha ako chcete a o pár metrov narazíte na muníciu. K tomu si prirátajte checkpoint každých tridsať metrov a spolubojovníkov s mimopriestorovými taškami, v ktorých majú nekonečno nábojov a zdravia. Ak by vám aj munícia došla, stačí len behať okolo spolubojovníkov a oni sa už o všetko postarajú. Atmosféra obetovaná na úkor mainstreamu.

Zdravie je rozdelené na tri segmenty a každý neminutý segment sa automaticky dopĺňa. Brnenia je tiež všade kopcom, no tentoraz ho nestratíte hneď ako sa dotknete kyselinového slizu. Vlastne pohyb po mŕtvych Alienoch a ich kyselinových mláčkach nerobí takmer nijaké škody. Asi špeciálne mariňácke kanady. Niektorí votrelci vás nezabijú hneď, ale spustia quick time event a mačkaním tlačidla sa môžete zachrániť. A vôbec nevadí, že ho pri tom strelíte do hlavy dvadsať čísiel od vášho ksichtu a tá sa rozprskne. Asi špeciálna mariňácka pokožka alebo tí vojaci vo filme boli len uplakané baby.

Výhrady by som mal aj k použitému Unreal Enginu tretej generácie, ktorý je jednoducho starý, v hernom svete, kde čas beží niekoľko násobne rýchlejšie, je priam fosíliou. Najsmutnejšie dopadli tváre protagonistov, ktoré sú strnulé a bez výrazu. Niektoré miesta sú podané pekne atmosféricky, ale je to len vďaka tme, bodovému svetlu a tieňom. Prejdete sa dobre známym osídlením kolonistov, kde budete spoznávať aj miesta známe z filmu, vstúpite aj do lodi stvoriteľov v strede s významným Jockeyom, korporácia



Weyland Yutani ponúkne hneď niekoľko svojich báz k preskúmaniu, no a nechýbajú ani obligátne stoky, ktoré sú paradoxne jeden z najlepších levelov celej hry a atmosférou a stiesnenosťou sa približujú najviac filmu.

Umelá inteligencia votrelcov je priamočiara a v niektorých miestach predskriptovaná. V uzavretých miestach šprintujú priamo ku vám, v otvorených sa občas snažia poskakovať z boku na bok, aby ste ich mali trocha problém trafiť, no dve - tri dávky do hlavy stačia na to, aby nazeleno vymaľovali všetko okolo seba. Problém spočíva aj v ich nedostatočnom počte pri útokoch. Bolo myslím len jedno, či dve miesta kedy som sa nestíhal otáčať a rozdávať olovo a útok išiel zo všetkých strán. Takýchto miest mohlo byť oveľa viac, pretože väčšinou idete len vpred a strieľate votrelcov, ktorí sa niekedy vedia veľmi pekne zaseknúť o všakovaké predmety a čakajú na ranu z milosti.

V superlatívoch sa dá hovoriť o použitých zvukových efektoch. Na svedomí ich ale nemajú tvorcovia hry, ale zvukári filmu Aliens spred takmer tridsiatich rokov (za čo získali aj Oskara). Pukanie detektora pohybu a výstrely pulznej pušky sú jedinečné. Svoje hlasy prepožičali do hry aj android Bishop (Lance Henriksen) a spomínaný Dwayne Hicks (Michael Biehn), ktorí držia latku v rámci možností. No a tým najlepším je, samozrejme, hudba Jamesa Hornera, taktiež pochádzajúca z filmu.

Multiplayer si môžete skúsiť v móde TDM - votrelci vs mariňáci, Extermination predstavuje variáciu na „položenie bomby“, Survivor zasa survival v režime 4v4 a v Escape unikáte pred votrelcami do bezpečia. Jedine v multiplayeri si môžete vyskúšať hru za votrelca a na výber je hneď niekoľko druhov. Nové úrovne za dosiahnuté skúsenostné body odomykajú nové druhy útokov, no aj tak mi prišlo, že mariňáci sú oproti votrelcom prisilní. Okrem nich totiž zápasíte aj s ovládaním a lozením po stenách.

5.0

ALIENS: COLONIAL MARINES SA PREPADOL DO ŠEDEJ PRIEMERNOSTI AJ VĎAKA TOMU, ŽE JEDNOTLIVÉ ŠTÚDIÁ POČAS DLHÝCH ŠIESTICH ROKOV NEVEDELI, ČO OD HRY VLASTNE CHCÚ A TAK SI JU MEDZI SEBOU POSÚVALI AKO HORÚCI ZEMIAK. ATMOSFÉRA ZOBRALA ZA SVOJE POUŽITÍM CHECKPOINTOV A TONAMI MUNÍCIE, ALE AJ ZASTARALÝM UNREAL ENGINOM EPICU. HRA SA SNAŽÍ ZAUJÍMAVÉ, NEZODPOVEDANÉ A NEZMAPOVANÉ ČRIEPKY PRÍBEHU DRUHÉHO FILMU VOTRELCOV DOPOVEDAŤ NÁJDENÝMI AUDIO NAHRÁVKAMI, NO CELÚ HRU ZABÍJA DEMENTNÝM SCENÁROM A POINTOU. AK STE FANÚŠIKMI NAJLEPŠIEHO AKČŇÁKU VŠETKÝCH ČIAS, MOŽNO BY STE MOHLI ZVÁŽIŤ ZAHRANIE, NO OSTATNÝM NEMÁ VEĽMI ČO PONÚKNUŤ.

+ zvukové efekty a soundtrack
+ doplnenie príbehu audio logmi
+ pulzná puška a detektor pohybu

- obstarožný engine
- chýba pôvodná atmosféra
- checkpointy
- tony munície
- príliš lineárne

Ni No Kuni: Wrath

RECENZIA

PAVOL BUDAY

NA NI NO KUNI: WRATH OF THE WHITE WITCH SOM ČAKAL DVA A POL ROKA. OD MOMENTU, KEĎ SOM VKROČIL DO OBROVSKÉHO STÁNKU LEVEL-5 NA TOKYO GAME SHOW, KAM MA DOVLIEKOL KOREC, PRETOŽE SI CHCEL POTVRDIŤ, ŽE HRAL NAJLEPŠIU JRPG, AKÚ KEDY VIDEL. IŠLO O DS VERZIU S 300 STRANOVOU MAGICKOU KNIHOU. ĎALŠIE ROKY SME MÁRNE ČAKALI, KÝM SA LEVEL 5 ROZHODNE TENTO SKVOST LOKALIZOVAŤ NA ZÁPADE. NESTALO SA TAK. U NÁS DEBUTOVALA OBSAHOVO BOHATŠIA PS3 VERZIA.

"Je krásne spoznávať nové miesta. Je to dobrodružstvo." utešuje matka malú Chihiro, ktorá nechce počuť nič o sťahovaní. Týmito slovami začína Spirited Away, jeden zo zásadných animovaných filmov japonského štúdia Ghibli, ktoré sa podpísalo po to, ako vôbec Ni No Kuni: Wrath of the White Witch vyzerá a ako znie. Sú to práve tieto slová, ktoré dokonale vystihujú, o čom táto JRPG je. Jedno VEĽKÉ dobrodružstvo.

Došlo mi to v momente, keď som zahvízdal a z neba sa zniesol drak, na chrbte ktorého som mohol letieť kamkoľvek. Pristáť kdekoľvek, dostať výprask a skúsiť to znovu. Pri hľadaní pokladov, plnení vedľajších úloh alebo si konečne povedať, že už stačilo grindu a nadišiel čas sa postaviť bossovi, ktorému som podľahol už piatykrát. Aj po desiatkach hodín dokáže opakovane vyvolať nadšenie z objaveného a zahnať čierne myšlienky. Jedna z mála hier, ktoré hráte s úsmevom, s radosťou.

Či už je to prvá výprava na plachetnici, vstup na svetovú mapu, prieskum novej lokality plnej podivných obyvateľov, fasáda obchodu v tvare sovej hlavy, zakaždým sa niečo vo mne zlomilo a roztopilo obavy. Chcel som byť tým Oliverom, chcel som mať spoločníka s lampášom na nose a chcel som sa s nimi vypraviť do ďalekej ľadovej krajiny. Ni No Kuni vás katapultuje do fantázie, takto totiž sníva

PS3

of the White Witch

Ghibli, takto snívajú veľké deti.

Nezabráni ale tomu, aby ste sa nepozastavili nad tým, ako to v iných hrách fungovalo lepšie alebo že niektoré princípy vás oberajú o kontrolu nad celou družinou. Reč je o súbojoch, ktoré prebiehajú v reálnom čase. Môžete sa voľne v arénach pohybovať, utekať pred útokmi, ale už nie metať fireballs alebo používať predmety. Postava v takomto momente zastane a je zraniteľná. Fyzické útoky a obrana sa dajú prerušiť, ale nie sú priamo namapované na tlačidlách. V praxi vás systém oberá o priamu kontrolu nielen nad hrdinom, ale aj nad celou družinou. Naraz totiž môžete ovládať iba jednu z postáv.

V Ni No Kuni neexistuje žiadna aktívna pauza, odmieta vás vpustiť na veliteľský mostík a pohodlne rozdávať príkazy celej družine a potom svoj plán spustiť. Zvyšné postavy v aréne kontroluje pomerne neohrabaná AI, ktorú nemožno naprogramovať. Celej skupine môžete povedať priamo (stiskom štvorca), aby sa stiahla alebo vyrazila vpred, ale ovládanej postave musíte príkaz "Defend" nájsť v menu. Členom nemôžete povedať, ako sa správať v kritických situáciách ani vybrať, na koho majú útočiť. Zmeniť ich postoj (obrana, útok na najsilnejšieho alebo podpora) neponúka dostatočnú slobodu, navyše nezabráni, aby nevypili všetky kávy doplňujúce manu.

Nepremýšľajú, konajú. Zosielajú najsilnejšie kúzla, keď ich netreba, dopĺňajú život, keď ho máte takmer plný a kľudne stoja a opekajú sa v ohni. Výnimkou nie sú ani situácie, kedy nestihnete vôbec zareagovať a dvaja členovia padnú na zem mŕtvy alebo vami naťukané kúzlo je prerušené zoslaním iného. V priamom súboji s bossom máte potom chuť ich roztrhnúť ako žabu. No a potom sú tu Familiari, ktorí zvládnutie súbojového systému trošíčku komplikujú.

Za hrdinov všetku špinavú prácu vykonávajú malé príšerky. Familiars alebo spoločníci nezastupujú tradičnú okrasnú rolu petov, ale ich prítomnosť a nasadzovanie je esenciálne pre víťazstvo. Lovíte ich priamo v bojoch, vykrmujete sladkosťami, levelujete, transformujete do silnejších podôb a kupujete im zbroj. Aby toho nebolo málo, spoločníci prislúchajú rôznym elementom. V hre platí systém papier-kameň-nožnice (na každý útok je účinná obrana), čiže ste donútení celú partiu obmieňať podľa potreby. To však vyžaduje grinding, aby sa novým

posilám odomkli špeciálne schopnosti a potrebné kúzla.

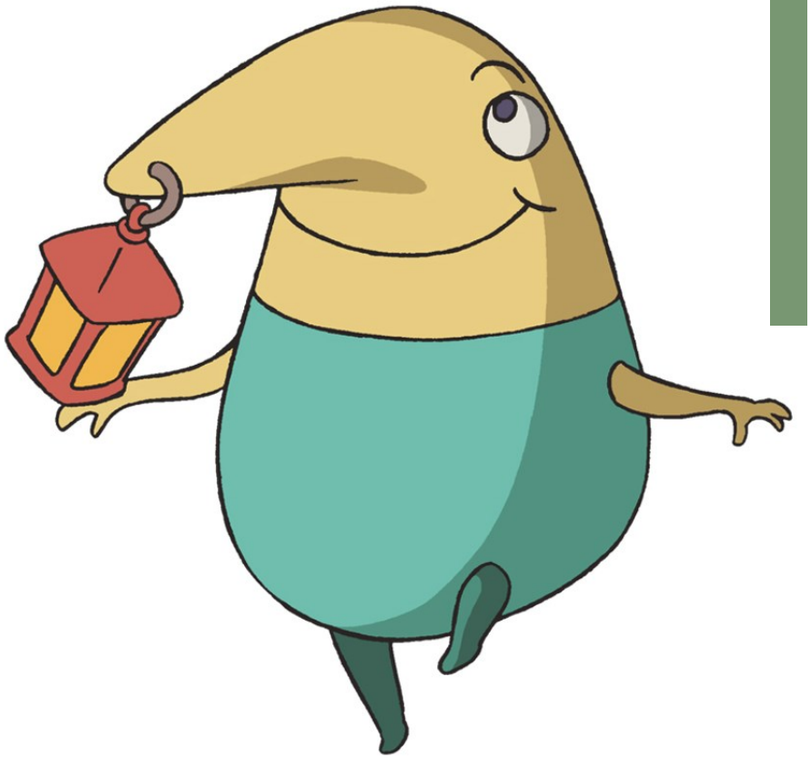
Starostlivosť o Familiars z veľkej miery pripomína systém "chyť ich všetkých" z hier Pokémon. Zostaviť ideálny tím nie je ťažké, ale v ďalšej lokalite (s narastajúcimi HP nepriateľov) sa bezo zmeny môžu nepríjemne natiahnuť súboje alebo vás sfúkne boss, pretože nemáte v partii nikoho s kúzlom Plazma. Ni No Kuni posilňuje vizuálom dojem, že v rozprávkovej krajine vám nikto nemôže ublížiť. Opak je pravdou. Je plná monštier aj potvoriek a pokiaľ pred vami neutekajú (to je známka toho, že na vás nemajú), tak si nemôžete byť nikým istý. Z neúspechu sa môžete vykúpiť odovzdaním 10% z celkového počtu nazbieraných zlatiek a bez straty skúseností sa vrátiť opätovne medzi živých.

Pre malého Olivera v rozprávkovej krajine, kam sa trúchliac vydáva nájsť spriaznenú dušu jeho zosnulej matky a vrátiť jej život v skutočnom svete, je pripravených na desiatky mini úloh a nepovinných questov, ktoré sa obmedzujú na pochôdzky, zbieranie surovín alebo lovenie monštier ohrozujúcich okolie. Plniť ich nemusíte, ale autori vymysleli chytrý spôsob, ako upútať vašu pozornosť. Okrem neoceniteľných skúseností vám každá služba zabezpečí razítka do kartičiek zjednodušujúcich život na svetovej mape a v krajine. Dostanete sa tak k lepším cenám v obchodoch, Oliver sa naučí skákať alebo v bojoch budú padať guličky doplňujúce zdravie a manu častejšie.

Keď nebudete hľadať denník cestovateľa, budete utešovať pár trhovníkov a vracať stratenú chuť postavám, ktoré to už vzdali a pomocou kúziel liečiť aj zlomené srdcia. Oliver je vyvoleným hrdinom, zvládne opraviť most, posilniť ducha aj sa rozprávať so zvieratami. Ni No Kuni je lineárnou JRPG, dovoľuje vycestovať do šíreho sveta, ale sila nepriateľov vás vráti naspäť do predpísaných koľají. Zablúdiť vám nedovolia značky na mape, kde sa objavujú aj pozície dôležitých osôb. Poklady alebo zaujímavé objekty však ignoruje. Viete, koľko truhlíc ste nechali v temnom lese, ale neviete kde presne sú.

A to je jedna z čŕt, ktorú zdieľa so staršou JRPG Rouge Galaxy, takisto z produkcie Level-5. Nie je to len mapou, súbojmi, v ktorých by ste predsa chceli mať ešte o kúsok väčšiu hĺbku, archetypmi hlavných hrdinov, zloženie partie aj spoločné témy - sen malého hrdinu v obrovskom svete plného nebezpečia a cestovanie.

Svet, v ktorom sa Ni No Kuni, odohráva, vás zavedie do už tisíc krát navštívených lokalít. Púšť, hory, husté lesy, lávový svet získali vďaka kreatívnej sile Ghibli zvláštny rozmer neopozeranosti. Pristihnete sa, ako sa dívate na obyčajné palmy, steblá trávy vo vetre, ponuku dňa vo výkladnej skrini obchodu. Množstvo drobných detailov pomáha dotvárať vierohodnosť. Aj keď existujú iba vo fantázii, viete, že takto by to tam mohlo fungovať, takto to tam vyzerať. Ghibli pomohlo zhmotniť ideu paralelného sveta a rovnakou mierou sa podpisuje pod to, že aj obyčajné veci pôsobia rozprávkovo.

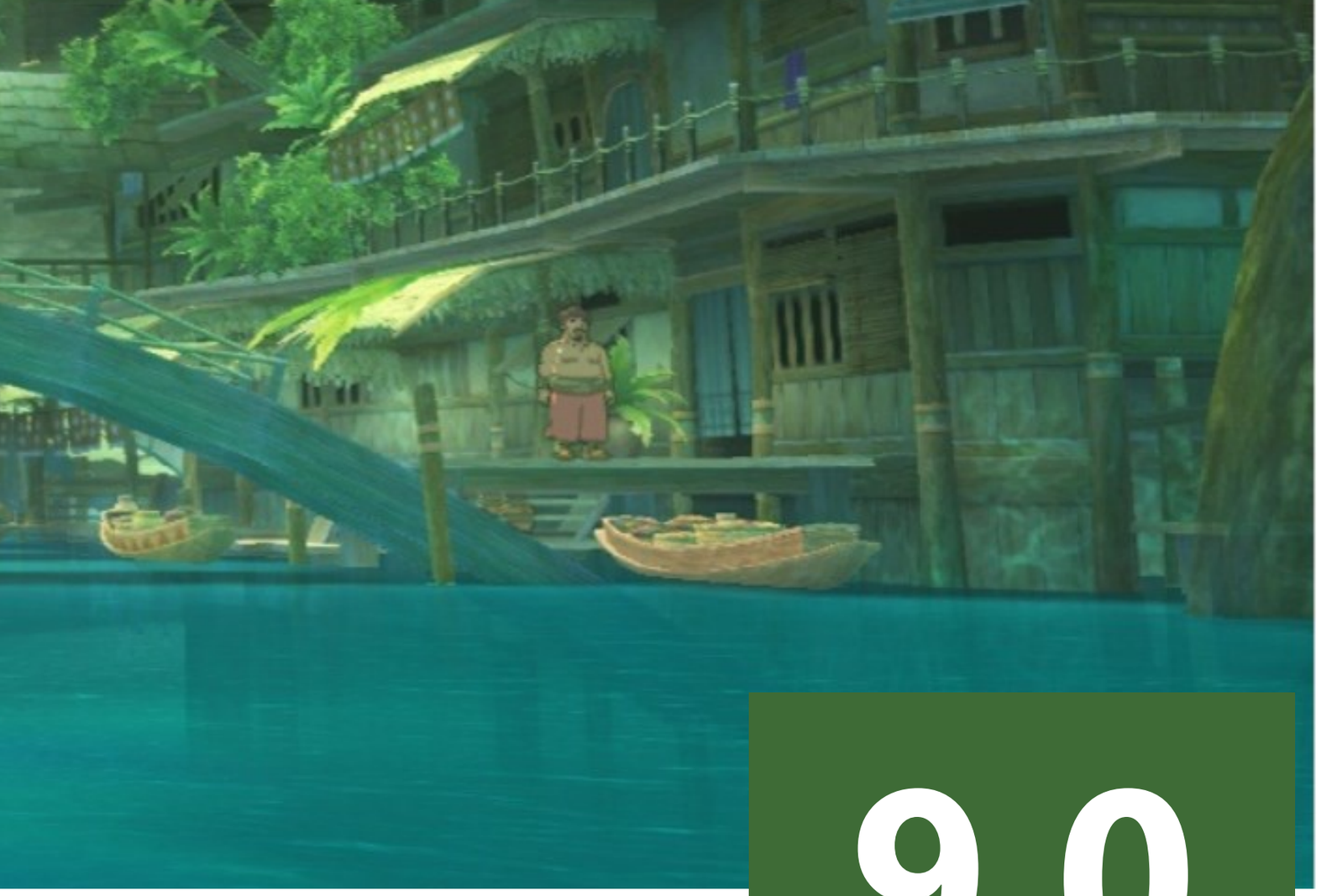


Nemalú zásluhu na tom má aj spôsob, akým hra komunikuje s hráčom. Nemusí ho vodiť za ručičku, ale nepriamo mu dáva najavo, že treba asi použiť kúzlo. "Už si sa s toľkými zvieratami rozprával a stále nevieš, čo máš robiť?" Kde nezaberú značky ani rozhovory, tam pomáha denník v podobe magickej knihy. Ak ste mali šťastie na beznádejne vypredanú limitovanú Wizards edíciu, môžete v nej fyzicky listovať a čítať o kúzlach, receptoch, z ktorých sa dajú uvariť predmety, o príšerách aj

Familiaroch (v opačnom prípade si vystačíte s jej elektronickou verziou). Nájdete tam dokonca aj kúzla aj pomôcky pri riešení logických hádaniek v dungeonoch. Stránky do knihy postupne zbierate a lepíte z nich mocnú knihu.

Ako hra vyzerá, je jedna vec, ale ak špičkovému vizuálu, ktorý akoby z animovaných filmov vypadol, nebude sekundovať hudba, rozprávkovosť sa vyparí. O to sa postaral Joe Hisaishi, dvorný skladateľ Ghibli, napísal niekoľko tém obmieňajúcich sa podľa toho, kde sa práve nachádzate a čo robíte. Hudba nie je dynamická, mení sa však vo vzduchu, na zemi a iná skladba sa spustí po vstupe do mesta a čo je hlavné, že aj pri extrémne dlhom gameplayi (približne 50 hodín) nelezie na nervy.

Prečo Ni No Kuni meška na západe takmer dva roky po vydaní v Japonsku, sú lokalizačné práce. Na disku sa nachádzajú jazykové stopy vo viacerých európskych jazykoch vrátane pôvodnej, japonskej. Preklad hravo pracuje s dialektami mačiek, kráv aj prasiat, textu je možno až zbytočne veľa pri vedľajších úlohách a menej dôležitých dialógoch. Tie príbehové sú nahovorené. Dabing sa nedá inak ako špičkový nazvať, neexistuje ani jeden riadok textu, ktorý by pôsobil silene alebo ste za ním počuli herca a nie postavičku.



9.0

LEVEL-5 SA PODARILO TAKMER NEMOŽNÉ. V DOBE, KEĎ JRPG SI HĽADAJÚ NOVÉ MIESTO A HROMADNE MIGRUJÚ NA HANDHELDY A ŽÁNER SA POKLADÁ PO MNOHONÁSOBNOM NEÚSPECHU SQUARE ENIX NERENTABILNÝ PRE VEĽKÉ PROJEKTY, PRICHÁDZA S HROU, KTORÁ JE NIELEN VEĽKOLEPÁ, ALE NAVYŠE EXKLUZÍVNA PRE JEDNU PLATFORMU. NI NO KUNI MÔŽE VZBUDIŤ ZÁUJEM O JRPG, ALE NEČAKAJTE OD NEJ, ŽE RADIKÁLNE ZMENÍ VÁŠ POHĽAD NA ŽÁNER ALEBO HO ZÁSADNÝM SPÔSOBOM POSUNIE NA NOVÚ, DOTERAZ NEVIDENÚ ÚROVEŇ. PRAVIDLÁ, KTORÝCH SA DRŽÍ, SÚ ZNÁME DLHÉ ROKY. ALE SPÔSOB, AKÝM VÁS PREVEDIE JEJ SVETOM, JE VŠAK JEDINEČNÝ A NEMÁ V HRÁCH OBDOBY. MÔŽE TOMU

+ dychberúci vizuál a dizajn svetov
+ fantastický dabing
+ Familiars a zostavovanie družiny
+ prestrihové scény
+ pôvodná japonská verzia
+ dĺžka hry

- súboje vás oberajú o kontrolu nad partiou
- množstvo sprievodného textu bez dabingu
- jednotvárna náplň vedľajších úloh

POKÉMON BLACK

RECENZIA

MICHAL KOREC

MOŽNO JE TO LABUTIA PIESEŇ DS. POSLEDNÁ FIRST-PARTY HRA DISTRIBUOVANÁ NINTENDOM S TRADIČNÝMI AMBÍCIAMI PREDAŤ MILIÓNY A ZAPÁČIŤ SA MASÁM. PO MARIOVI A ZELDE IKONICKÁ EXKLUZIVITA, S KTOROU STRÁVITE 40 HODÍN A NEBUDETE MAŤ DOSŤ. A ZÁROVEŇ NEČAKANE PRVÉ POKRAČOVANIE V SÉRII POKÉMONOV V HISTÓRII. AUTORI BEŽNE OBOHATILI URČITÝ DIEL A NAZVALI HO INAK, TERAZ VŠAK ZVOLILI INÝ SYSTÉM; ČÍSLOVKA NA KONCI VZBUDZUJE OČAKÁVANIA: AKO SA BUDE NOVÝ DIEL V SÉRII HRAŤ ĎALEJ?

Výhodou Pokémon White & Black 2 (testovaná bola biela verzia) je priama nadväznosť na príbeh, je tu nový dej, resp. pokračuje línia s Team Plasma. Spojenie novej hrozby a rozporov medzi členmi vás vedie vpred a dodáva potrebnú motiváciu pre tradičnú hrateľnosť. Príbeh nepatrí medzi najsilnejšie v sérii (je to variácia na klasiku), no je fajn vidieť, ako tvorcovia pracujú s existujúcimi postavami a ženú ich do pomerne uspokojivého záveru (keď si uvedomíte rozsah dvoch hier). Fanúšikovia Black & White budú spokojní – ale nováčikom môže pripadať príbeh až príliš jednoduchý.

Na Pokémon White 2 sa bude inak pozerať nový hráč, ktorého jednotka minula (a pokojne si ju môže zadovážiť) a znalec série, ktorý strávil v Pokémon Black/White dlhé týždne. Obe skupiny však bude zaujímať fakt, že dvojka sa odohráva v regióne Unova dva roky po jednotke – svet zaznamenal určité zmeny a mnohé lokality sú rozšírené, obohatené či poprehadzované. Tento postup nie je v JPRG svetoch úplne neznámy – návrat do sveta Final Fantasy X a najmä Final Fantasy XIII stavil na podobný štýl.

Je to práve kochanie sa svetom a zmenami, ktoré vás opätovné lákajú hrať dlhé dni. Noví hráči budú prekvapení solídnou rozlohou a existujúci budú zisťovať, ako sa niektoré mestečká zmenili na totálne prosperujúce metropoly. Niektoré lokality sú úplne

DS

K & WHITE 2

Firma: Game freak

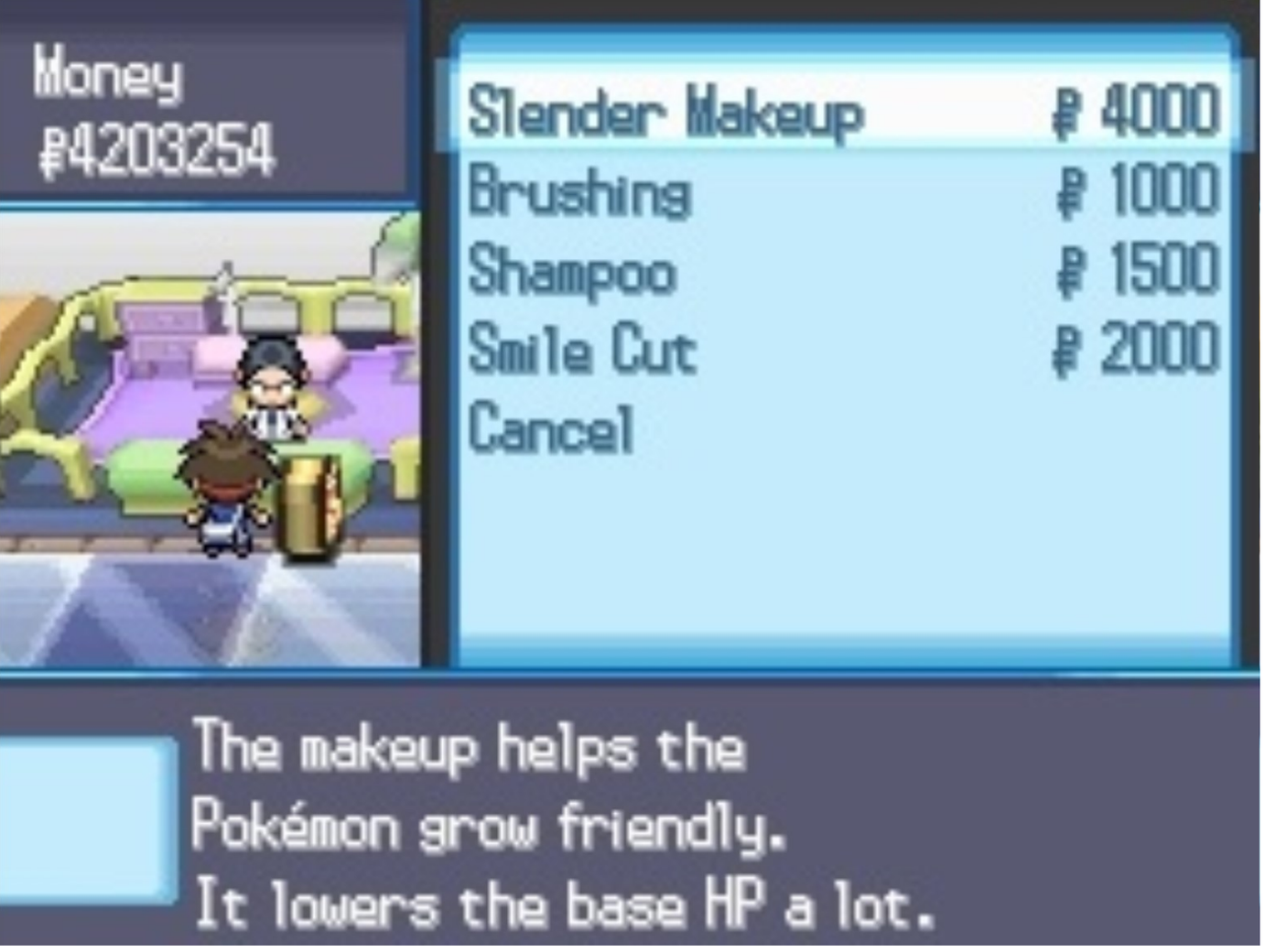
Žáner: RPG

nové, cesty po svete sa zmenili, mosty sú inde, pár budov bolo postavených nanovo a sú k dispozícii aj nové skratky. Putovanie sa líši od prvého dielu a nie je to iba odlišným štartom vo veľkom meste namiesto malého mestečka. Dva roky sú dostatočne dlhá doba – nielen na vývoj sveta, ale aj charakterov, ktoré sa zmenili po udalostiach prvej hry.

Cheren sa naplno venuje telocvični, Bianca má väčšiu chuť spoznávať svet. Navyše sú tu prepojenia s minulým dielom v podobe flashbackov, no ich potenciál nie je využitý naplno, zrejme kvôli novým hráčom, aby sa v odkazoch na predchádzajúce dianie nestratili. Zásadný poznatok je však jasný: región Unova je väčší i pestrejší ako v prvej časti. Čo je ešte väčším prekvapením ani záverečnými titulkami vaša púť nekončí a niektoré dedinky, jaskyne či časti sú k dispozícii až po skončení hlavného príbehu. Na autoroch je vidieť, ako ich región Unova upútal a nechcú z neho tak skoro odísť.

Zmeny v hrateľnosti sú spočiatku kozmetické: iná štartovacia lokalita, iný darca Pokeballs, na začiatok dostanete 10 guľôčok a nie päť, celkovo vidíte kozmetické zmeny v známom štýle. No netreba sa báť, základná hrateľnosť ostáva prakticky nezmenená, vydáte sa do sveta s malou skupinou Pokémonov, ktorých chcete vytrénovať, zmeniť na vyššiu formu a prepadnúť typickej mánii chytiť ich všetkých. Chytanie Pokémonov a ich využívanie na boj proti ostatným funguje ako vždy. Tréningy a súboje nestrácajú nič na svojej príťažlivosti a sú neskutočne zábavné. Iste, určitá miera grindovania sa od vás vyžaduje, ale na poli JRPG predsa nemôžete nechcieť hodinu opakovať pár súbojov dookola.

Zmeny vo svete sú fajn, aj odlišný pochod krajinou, ale sú to nové mestečká a dungeony, ktoré vás v Pokémon Black & White 2 budú zaujímať. Odlišné sú aj telocvične, v ktorých boli nahradené všetky puzzle, no mám pocit, že skôr ľahšími ako skutočne zapeklitými kúskami. Prechod k jednoduchším výzvam vidíte však v celej hre – azda je to kvôli pôvodnej zostave Pokémonov (máte ich viac, rýchlo sa levelujú), ale aj keď narazíte na dungeony prepojené na hlavnú dejovú líniu,

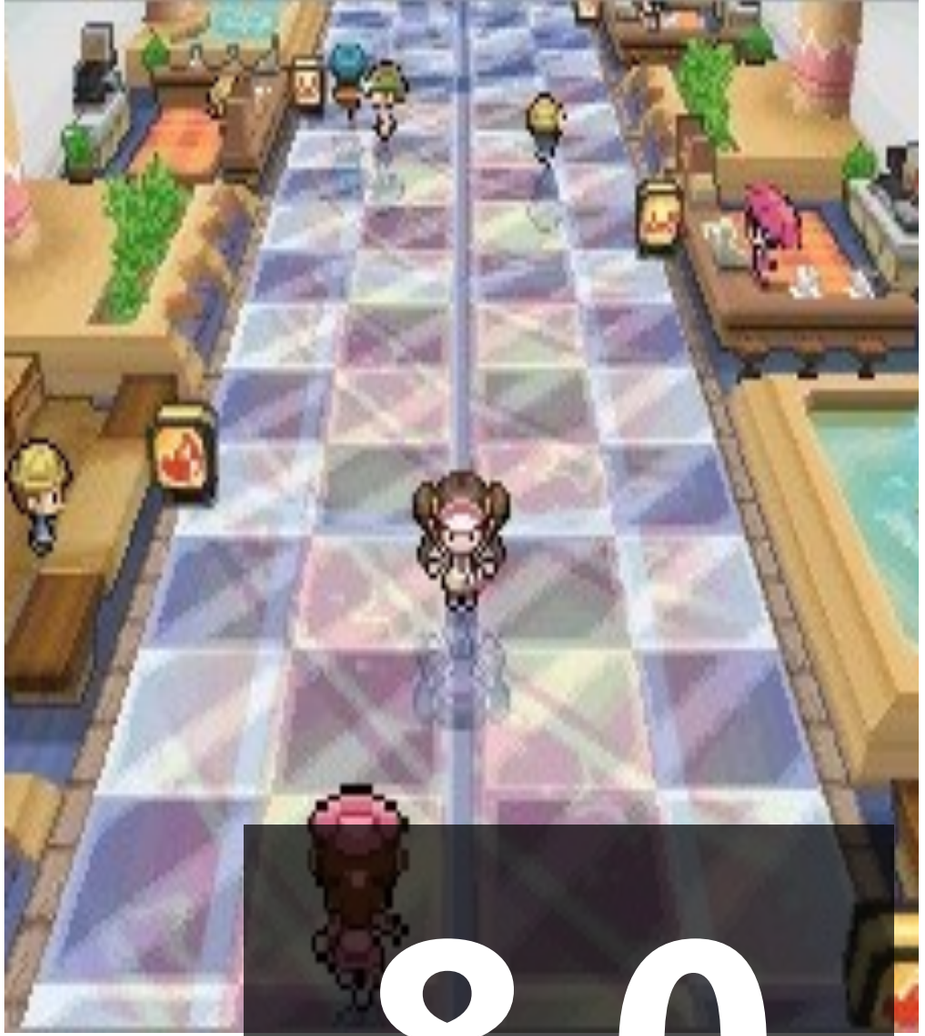


telocvične či zóny, ste stále silnejší ako vaši protivníci. Prirodzene, veľa závisí od štýlu hry – ale ak ste orientovaní na pár silných Pokémonov, nebudete mať problém ani v druhej polovici hry.

V základnej hrateľnosti neurobili autori žiadne zmeny, objavovanie nového sveta vymenili za variáciu pôvodného. Pokémon White 2 ponúka zopár obohatení v podobe vedľajších zábavných aktivít, ktoré sa môžu zmeniť na celkom úspešného žrúta času. Napríklad sa môžete zapojiť do produkcie Pokéstar Studios a vaši Pokémoni budú hrať vo filmoch s rôznymi bojovými sekvenciami podľa scenára – vy sa máte starať o to, aby sa dianie skutočne odohralo tak, ako je napísané a vyhrali čo máte. Dobrým osviežením je aj Pokémon World Tournament, kde sa v štruktúrovaných turnajoch snažíte ísť do boja proti najlepším trénerom a šampiónom z iných častí sveta. Toto je výborné spestrenie, lebo turnaj neustále prebieha a môžete sa priebežne zapájať do akcie proti najznámejším postavám, to ocení najmä silná fanúšikovská základňa.

Pokiaľ ide o sólo hranie a vlastné naháňanie bojových príšeriek, určite si všimnete Habitat List, ktorý sleduje ktoré typy Pokémonov ste chytili v určitej lokalite. Ideálna pomôcka pre detailistov, ktorí chcú pochytať v každej lokalite všetkých Pokémonov. Keď sa budete naháňať za všetkými druhmi, rýchlo nájdete aj tzv. Medals, ktoré pripomínajú klasické trofeje – hra ich obsahuje viac ako dvesto a ponúka výzvy pre hľadačov skrytých predmetov alebo cnostných bojovníkov v najlepších bitkách. Tí sa určite vydajú aj na hľadanie miest Pokémon Grottos, kde sa nachádzajú vzácne predmety. Ale zásadne platí, že už len nájsť grotto je umenie, nie to ešte zbierať všetko potrebné pre medaily.

Japonci určite ocenili pri štarte aj tzv. Fun Fest Missions, malé questy pre lokálny multiplayer, kde až 100 hráčov môže súčasne objavovať lokality v Unova regióne a plniť určité úlohy. No je otázne, či sa aj vám podarí nájsť



dostatočne veľké množstvo hráčov, aby ste si tento zážitok vychutnali. No Pokémon Black & White 2 ho rozhodne má a je zaujímavým obohatením.

Grafika a hudba Pokémon White 2 úspešne reprízuje už videné časti sveta a 2D verziu Pokémonov sa snaží využiť čo najlepšie. Vďaka variáciám na svet rýchlo zabudnete, že hráte vlastne v archaickom rozlíšení 256x192 pixelov.

POKÉMON BLACK & WHITE 2 JE NIEKDE NA POMEDZÍ VEĽMI VYDARENÉHO DATADISKU A DOBRÉHO POKRAČOVANIA. NEMÁ SÍCE NOVÝ SVET, NO STARÝ DOKÁŽE DOBRE OBOHATIŤ A PREPOJENIA S NÍM SÚ SOLÍDNE VYTVORENÉ. HRATEĽNOSŤ MÁ TRADIČNE VYBALANSOVANÚ A VIACERÉ NOVÉ AKTIVITY VÁS UDRŽIA V HRE, SPOLU S HLAVNÝM PRÍBEHOM. AK JE TOTO POMYSELNÁ ROZLÚČKA S NINTENDO DS, AKCEPTUJEM JU. HOCI V KÚTIKU DUŠE STÁLE DÚFAM EŠTE V JEDEN ĎALŠIE ÁČKOVÉ HRY OD NINTENDA. INAZUMA ELEVEN 3 BY BOLA DOBRÁ, ALE TAKÉ NI NO KUNI PARÁDNE.

8.0

+ súboje a tréning Pokémonov
+ dostatočne prerobený svet Unova
+ hrateľnosť na desiatky hodín
+ kopa nových vedľajších aktivít
+ solídna súdržnosť s prvým dielom

- v prvej časti nízka obtiažnosť
- občas príliš jednoduchý príbeh

METAL GEAR RISI

RECENZIA

PAVOL BUDAY

RAIDEN NEBOL NIKDY POVAŽOVANÝ ZA PRAVÉHO AKČNÉHO HRDINU AŽ DO MOMENTU, KEDY NEROZSEKAL JEDNOTKU GEKKO V CHOREOGRAFII, AKÚ MU MOHLI ZÁVIDIEŤ AJ SAMURAJI. NIKOMU NEVADIL ZŽENŠTILÍ VZHĽAD SCHOVANÝ ZA MASKOU ANDROIDA S BIELOU KRVOU V ŽILÁCH. ČO NA TOM, ŽE NOSÍ VYSOKÉ PODPÄTKY! NA VEDĽAJŠEJ KOĽAJI BOL PRI DLHO, PO 12 ROKOV ROBIL IBA GARDE A OPAKOVANE SA SNAŽIL DOKÁZAŤ, ŽE PATRÍ BOK PO BOKU TVÁRI SÉRIE METAL GEAR. TERAZ MÁ VLASTNÚ HRU. "SNAKE, TERAZ JE RADA NA MNE."

Pôvodný plán pre vzostup nového hrdinu, ktorý sa narodil, aby oslovil ženské publikum, sa v skutočnosti zmenil v ospravedlnenie Kojima Productions za vlastnú neschopnosť uchopiť akčný žáner za pačesy a zrealizovať ideu slobodného sekania, ktorá tvorcov zatlačila do slepej uličky. Na pomoc prišli rockeri z Osaky a bola uzavretá nová zmluva. Zo zúfalosti sa zrodil Metal Gear Rising: Revengeance, kovaný elektrinou a tvrdou muzikou.

Stačí úvodná pätminútovka, aby Metal Gear Rising: Revengeance vyložila karty na stôl. Stealth odzvonilo. Úplne. Platinum Games sa od svojho vzniku pohybujú na území, kde sa skloňujú výhradne termíny kreatívna sloboda, prehnaná akcia a absurdnosť, na ktoré sa doteraz nepodarilo nikomu vstúpiť (snáď len CyberConnect2 s fantastickou interaktívnou mangou Asura's Wrath). Raiden efektne zahodí oblek zahaľujúci umelé telo a ešte než sa stihne rozohriať rozmlátením ciferníku teroristom zvádza epický súboj s Metal Gear Rayom, s ktorým zrovná stánok boží so zemou, a na konci ho rozkrojil od zobáku až po chvost.

Toto nemôže byť Raiden. Nemôže! Po obrazovke pobehuje ten najcoolovejší ninja, akého ste videli a na počkanie krája vrtuľníky. Na krúžky alebo kocočky? A toto

XBOX360, PS3

NG: REVENGEANCE

Firma: Platinum Games

Žáner: Akcia

je len začiatok. Čo príde neskôr? Skoro nič.

Metal Gear Rising: Revengeance sa dusí pod ambíciami byť za každú cenu čo najštýlovejší. Sériu zaviedol do žánru, ktorý nemá zvládnutý tak, ako vie krotiť blesky. Do popredia sa pretláčajú dve direktívy. Tá, ktorá sa od zeme chce odlepiť a tá ktorá má hlboko korene zapustené, že nechce dať tej prvej absolútnu voľnosť. Koľko a akú slobodu dostali Platinum Games od Kojima Productions, sa môžeme len dohadovať.

Funkčný dizajn strojov výtvarníka Yoji Shinkawu dal prednosť modelom nafúknutých do absurdne-smiešnych rozmerov. Po svete tak behajú robopavúky, obrnené dvojnohé tanky doplnené vykradnutými modelmi z Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots. Jednotka zabijakov Winds of Dispair slúžiaca hlavnému záporákovi je partiou psychopatov, ktorá nesiaha po päty bossom z ktoréhokoľvek iného dielu MGS. Ak nás Metal Gear niečo naučil, tak to bolo, že bossovia nezomierajú len preto, že ich tam niekto umiestnil. Umierajú za svoje ciele, v ktoré veria. Súboje s nimi nie sú nudné, ale nezaujímavé a ich porazenie neprináša potrebnú satisfakciu.

Svoju vinu na tom má aj výber sterilných lokalít s pravouhlým dizajnom, ktorých výber hre škodí ako prospieva. Japonská záhrada na streche mrakodrapu s rozkvitnutými sakurami, stoky, kancelárie, vojenská základňa už prestávajú smrdieť po klišé a zaváňajú zlým žartom.

Metal Gear Rising: Revengeance je rýchlou akciou s desivým tempom, ktoré ku koncu už stíha servírovať iba jeden súboj s bossom za druhým. Dovoľuje preriediť nepriateľov tichým zakrádaním a popravou od chrbta, no keď sa rozozvučí alarm, strhne sa mela.

Raiden je vyzbrojený primárne katanou, ktorú môžete vylepšovať investovaním získaných bodov alebo kúpou novej čepele. Neštíti sa raketometu, granátom alebo riadeným strelám, no ich používanie je v porovnaním s tasením meča nemotorné. Jadro hry sa točí okolo šermu, výpadom aj obranným manévrom pomocou katany. Nenájdete tu tlačidlo pre blok ani kotúľ. Správny bojovník si poradí s ofenzívno-defenzívnymi výpadmi. V praxi to vyzerá tak, že útočník dáva o sebe vedieť červeným zábleskom, stačí nasmerovať analog tam, odkiaľ prichádza útok a keď chcete uštedriť counter, stisnúť aj

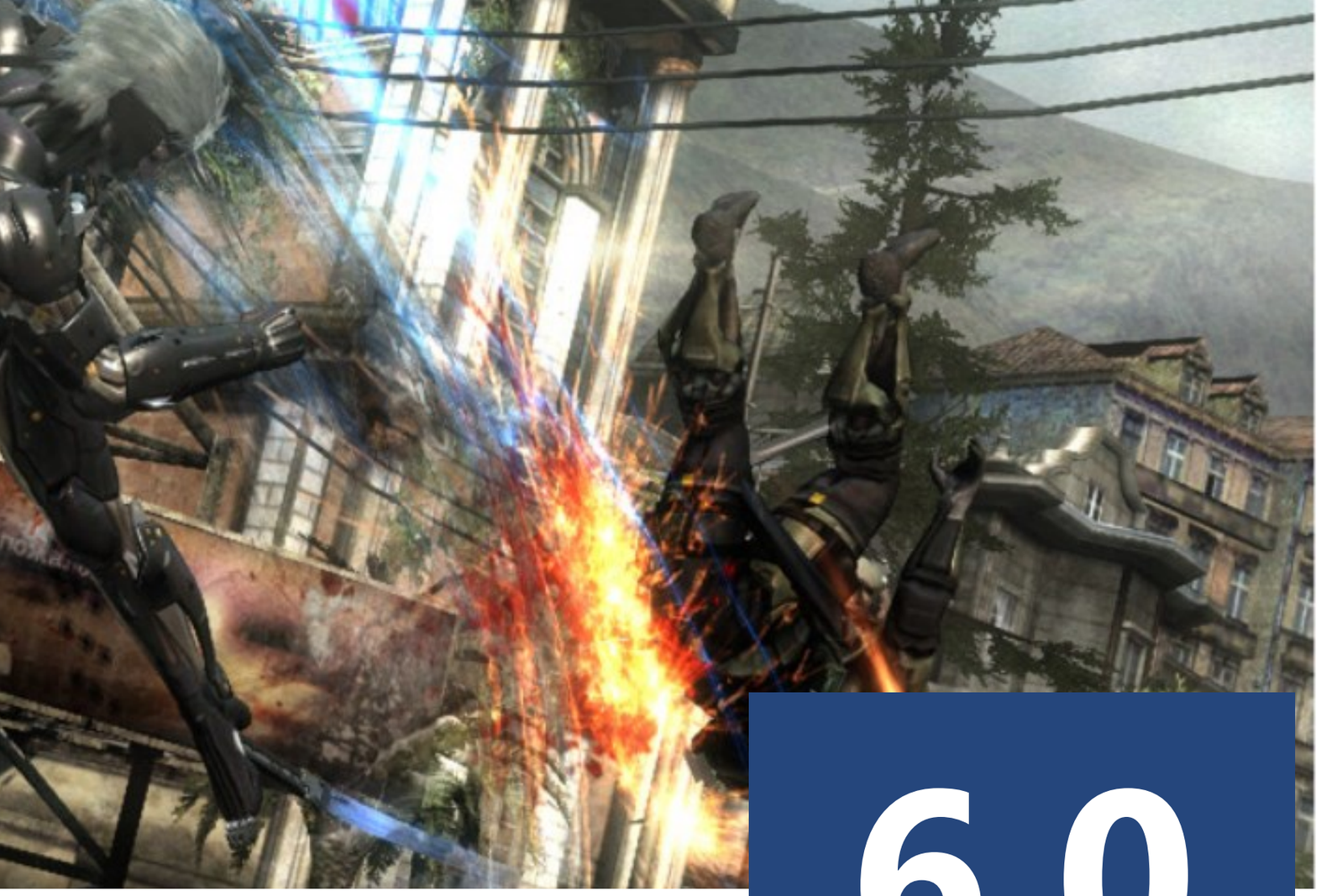
tlačidlo úderu tesne pred stretom čepelí.

Táto technika je doplnená nemenej dôležitým režimom Blade Mode. Spotrebúva energiu a po aktivovaní spomalí čas natoľko, aby ste mohli katanou krájať čokoľvek v dohľade. Či je to podporný stĺp balkónu, nohy robota, auto, vozeň vlaku, pancier alebo ruky nešťastníka, Raiden ich naporcuje. Blade Mode prehlbuje taktiku súbojov a súčasne vyvažuje absenciu bloku alebo úskokov, tak populárnych v akciách. Dovoľuje imobilizovať nepriateľov, odseknúť im ruky s raketometmi, samopalmi či ťažkým kladivom alebo ich podkosiť a pripraviť ich o obe nohy.

Aj bez údov sa budú pokúšať ďalej útočiť. Čo je dôležitejšie, bezbranných môžete doraziť a vytrhnúť im chrbticu, ktorá dopĺňa život a spätne nabíja čepeľ. Na vysokých obtiažnostiach je používanie stratégie Zan-Datsu "sekni a ber" nevyhnutné. Boje majú rýchly priebeh, nepriatelia okrem blokovateľných výpadov dokážu Raidena schmatnúť alebo dočasne omráčiť silných úderom. Súbojový systém Metal Gear Rising: Revengeance je primitívny, využíva iba dve tlačidlá na silný a slabý útok a skok. Ich kombinovaním (alebo divokým mačkaním) tvoríte kombá závislé od držanej zbrane, ktorou môže byť kopija meniaca sa na bič alebo dvojitá zubatá čepeľ získané od bossov.

Tienistou stránkou Metal Gear Rising: Revengeance je katastrofálna kamera. Podkopáva nohy súbojom, ktoré nezvláda sledovať v interiéroch. Prichádzate o kontrolu nad bojiskom a neviete odkiaľ prichádza ďalší úder a keďže ste vždy v obkľúčení a často po vás niekto ešte páli rakety, ste zatlačený k stene alebo do kúta, kde priestoru na manévrovanie nemáte. Tu spoznáte silu nechutných goríl, najodpornejší druh, ktoré buchnátmi paralyzujú Raidena. Kamera s obľubou sleduje aj to, čo nemá. Po Zan-Datsu, ktorému predchádza divoká akrobacia, obvykle po pristátí na zem čelíte stene a nie nepriateľom, čo nezvyšuje dynamiku bojov.

Metal Gear Rising: Revengeance je ako rozdvojená osobnosť, ale jedna bez druhej by neexistovali. Príbeh bez zápletky je pripisovaný rýchlej akcii, rozoberaný rastúci vplyv súkromných armád a zneužívanie tiel detí pre



nelegálny predaj orgánov nesie rukopis série Metal Gear Solid. Poprieť svoje korene nevie, skúša to aj vtipom alebo odkazmi, dlhému filozofovaniu sa vyhýba oblúkom, no rozhovorom cez Codec nedokáže povedať nie. Ani vševedúcim spojkám v rádiu.

PLATINUM GAMES ROZLÚSKLI TVRDÝ ORIEŠOK, S KTORÝM MALI V KOJIMA PRODUCTIONS PROBLÉMY, NO VO VÝSLEDKY IDE O PÔSOBIVÉ AKČNÉ DIVADLO TAK ABSURDNÉ AŽ JE SMIEŠNE. DOBRÉ BÉČKO S KOSTÝMAMI POŽIČANÝMI Z BLOCKBUSTERU A POTENCIÁLOM UKRYTÝM V SÚBOJOVOM SYSTÉME POKAZENOM KAMEROU. ČO JE VŠAK HORŠIE, ŽIADNA ZO SCÉN V HRE NEDOKÁŽE ZOPAKOVAŤ ZBESILÚ AKCIU, AKÚ RAIDEN ROZPÚTAL V TRAILERI METAL GEAR SOLID 4 A TO NIE JE VIZITKA HODNÁ PLATINUM GAMES.

6.0

+ súboje bez blokov a technika Zan+Datsu
+ krájanie nepriateľov a objektov
+ tvrdý soundtrack

- kamera
- nízka pridaná hodnota
- prázdne a nezaujímavé prostredia
- nevýrazní bossovia
- plytký súbojový systém

TECH

PLAYSTATION 4

SONY OFICIÁLNE PREDSTAVILO PS4, SAMOTNÁ KONZOLA VŠAK CHÝBALA

PREDSTAVENIE

PLAYSTATION 4

20. FEBRUÁRA SONY NA SVOJOM PLAYSTATION MEETING 2013 EVENTE PODĽA OČAKÁVANÍ OHLÁSILO NOVÚ KONZOLU PLAYSTATION 4. KONZOLY, KTORÁ MENÍ FILOZOFIU ŠPECIFICKÉHO HARDVÉRU PLAYSTATION KONZOL A PRECHÁDZA PLNE NA PC HARDVÉR. SONY TAK ODSTRAŇUJE VEĽKÚ BARIÉRU PRI KOMPLIKOVANOM A NÁKLADOM VÝVOJI HIER NA PREDOŠLÉ KONZOLY A UMOŽŇUJE VYUŽIŤ PLNÝ VÝKON HARDVÉRU KAŽDÉMU VÝVOJÁROVI.

A čo vlastne konzola obsahuje?

Procesor: AMD osemjadrový x86 64-bitový Jaguar (zatiaľ bez udanej frekvencie, mala by byť 1.6 alebo 1.8 Ghz)
Grafický čip: AMD next-gen engine čip s výkonom 1.84 TFlop (pre porovnanie GeForce GTX 660 má 1.88 TFlop)
RAM: 8GB GDDR5 (176 GB/s)
Mechanika: 6x Bluray / 8xDVD (27 MB/s)
Vstupy / výstupy: USB 3.0, HDMI, Analog AV, Digital optical
Komunikácia: Ethernetový port, wifi 802.11 b/g/n, bluetooth

Sony týmto potvrdilo konfiguráciu, o ktorej sa dlhšie šepkalo a aj keď to nie je najvýkonnejšie čo mohli do Playstation 4 dostať, bude do dostačujúce na niekoľko nasledujúcich rokov. Eventuálne až na 6x Bluray mechaniku, ktorá bude znovu najslabší článok spúšťania hier. Mechanika je síce 3x rýchlejšia ako v PS3 a 2x rýchlejšia ako DVD Xbox360 ale textúry a objekty teraz rapídne narastú v kvalite a teda aj veľkosti a ostaneme tam, kde sme boli. Inštaláciám na HDD pre zvýšenie rýchlosti sa zrejme nevyhneme. Pri aktuálnych 12x rýchlostných mechanikách mohla byť zvolená aj vyššia rýchlosť mechaniky.

Pre porovnanie podobnú konfiguráciu na PC teraz kúpite za približne 600 dolárov, s tým, že do jesene ešte zlacnie. 400 dolárová cena by tak pre Playstation 4 mohla byť koncom roka pre US reálna, ale čo sa týka vydania v Európe, tam zatiaľ zdroje naznačujú vydanie až na jar 2014, tak ako to má Sony u nás vo zvyku.

A ako konzola vyzerá? Na to si ešte počkáme, keďže Sony na prezentácii Playstation 4 neukázalo. Ukazaný však bol ovládač Dualshock 4 a Playstation 4 Eye kamera, ktoré budú súčasťou konzoly.

Dualshock 4

Gamepad ostáva v designe dualshock ovládačov, bude ale masívnejší a pribudnú mu nové funkcie. Vzadu bude svetelná plocha, ktorá bude svietiť farbami podľa hráča, bude blikať alebo identifikovať zásahy hráča, jeho slabé zdravie a zároveň ju bude snímať PS Eye kamera a identifikovať tak hráča v priestore.

Ovládač doplní dotyková plocha a malý reproduktor. Zmiznú Start a Select tlačidlá, ktoré nahradí Share a Options, kde Share vyvolá menu, ktoré umožní zdieľať obrázky, alebo videá z hry

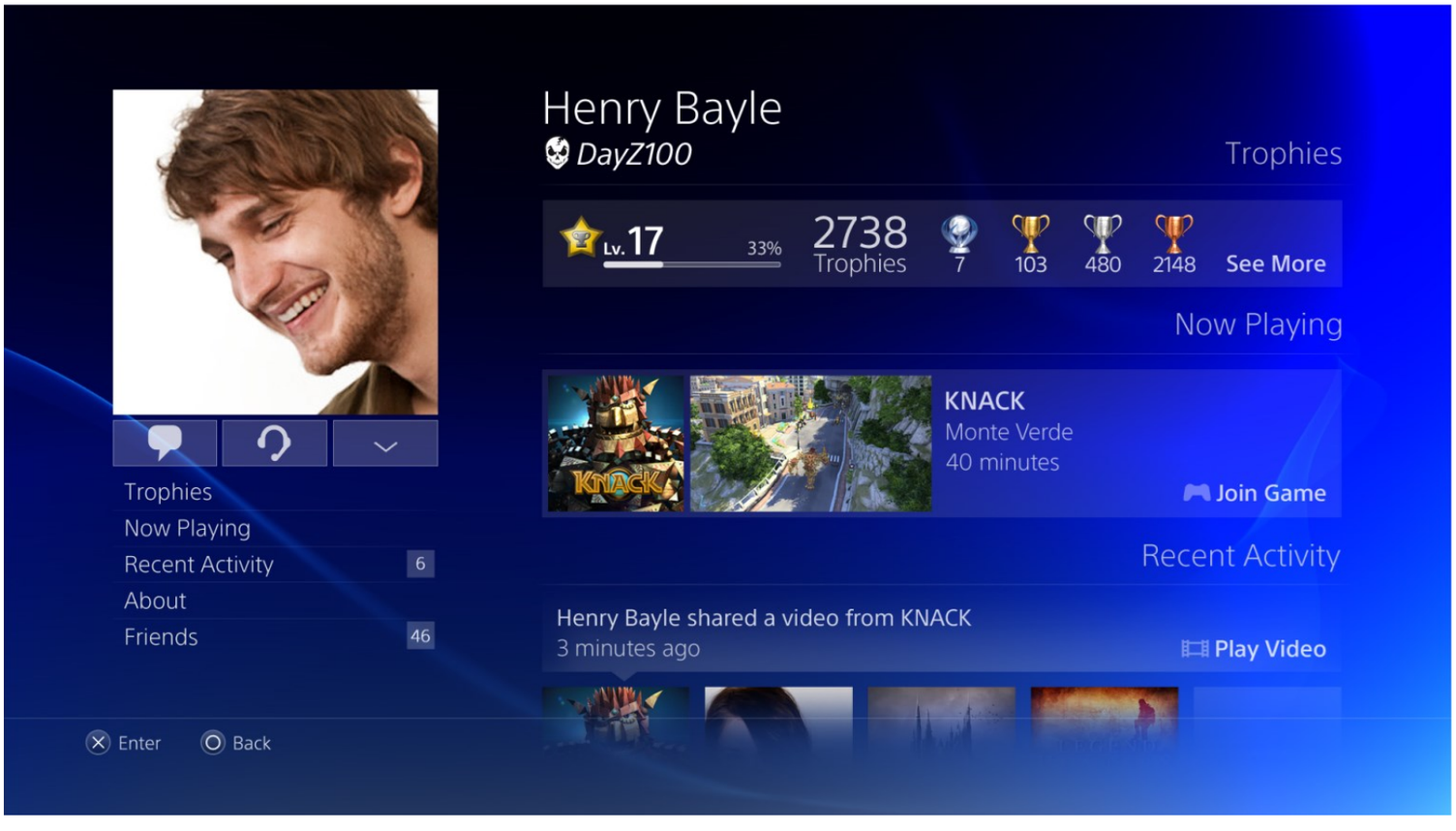
Playstation 4 Eye

Playstation 4 dostane aj vylepšenú PS Eye kameru, ktorá dostane dve 1280x800 kamery snímajúce pri 60 fps uhol záberu 85 stupňov. Napriek tomu, že nemajú hĺbkové senzory mali by dokázať oddeliť hráča od prostredia a napríklad ho identifikovať, alebo detekovať jeho pohyb.

Sony tak čiastočne nasleduje Kinect, ale bez dodatočných senzorov však nedostatok svela alebo kontrastu zníži možnosti identifikácie postavy. Primárne však bude hlavne slúžiť na videochat a sledovanie svetelných senzorov v ovládačoch.

Systém

Samotný systém konzoly Sony nepredstavilo, ale miestami sa v prezentácii mihli zábery upraveného menu, ktoré teraz viac vyzerá na štýl PS Store výberu ako na jednoduché XMB textové menu. Vládnuť mu teda budú obrázky. Z možností spomenuli ako Sharovanie videí, ktoré systém automaticky nahráva a po kliknutí hneď nahrá na niektorú zo sociálnych sietí, tak aj umožní, aby váš gameplay sledovali vaši priatelia a komentovali ho. Samozrejme bude na to potrebný dobrý internet a rýchle odosielanie dát. Stremovanie bude



fungovať cez Gaikai systém, ktorý bude tvoriť jeden zo základných pilierov konzoly a bude:
- streamovať váš gameplay na internet
- umožní okamžite hrať každú hru z PS4 ponuky ako demo
- neskôr plánujú spätnú kompatiblitu s PS3 v streamovacom štýle
- umožňuje streamovať obraz z TV na PS Vita a hrať PS4 hry priamo na handhelde (tak ako WiiU)

Gaikai je systém podobný ako OnLive a teda funguje na vzdialenom prístupe k hrám bežiacim na internete, kde sa ku vám prenáša len obraz.

Ak budete chcieť skôr hry v klasickom štýle u vás na konzole PSN sťahovatelné tituly budú fungovať tak ako doteraz len s tým, že dostanú funkciu hrať hru okamžite. Stačiť bude ak sa vám stiahne napríklad 1GB z celej 20GB hry a už sa bude môcť spustiť. Len samozrejme, ak bude hra vyžadovať dáta, ktoré ešte nemáte lokálne, budete musieť čakať.

Na konzole budú dostupné aj štandardné filmové služby, a hlavne sociálne siete, ktoré budú zapracované do každej možnej časti konzoly.

Hry

Po prejdení na PC systém a otvorenejšiu platformu teraz Playstation 4 môže dostať viac hier, rýchlejšie a jednoduchšie. Napríklad sa tak otvoria jednoduché porty pre indie vývojárov, ktorí prakticky nebudú musieť nič upravovať a zároveň to poteší aj veľké štúdiá, ktoré nebudú musieť tráviť dlhé mesiace študovaním architektúry a vytváraním ďalších verzii enginov. Hry by tam mali byť optimalizovanejšie a rýchlejšie. Zároveň aj viac multiplatformové, keďže PC, Xbox720 s PS4 budú teraz takmer rovnaké platformy líšiace sa len drobnosťami. Na prezentácii už ukázali Destiny, Watch Dogs, Deep Down a indie titul Witness a predviedol sa aj Unreal Engine 4.

Sony si však bude tlačiť na PS4 svoje exkluzivity, kde má dostatok štúdii na vytváranie rozmanitého obsahu od Guerilla štúdia, ktoré odprezentovalo nové Killzone: Shadow fall pre PS4, evolution Studios pracuje na Driveclub racingovej hre so sociálnymi možnosťami, Sucker Punch na ďalšom pokračovaní Infamous série s podtitulom Second Son a Media Molecule na zvláštnom nástroji na vytváranie postavičiek a celých scén pomocou

Move ovládačov. Nový engine pripravuje aj tvorca Heavy Rain David Cage a zábavnú skákačku Knack uvidíme od Japan Studia

Sony tak otvorilo rok skutočného next-genu, ktorý ešte v nasledujúcich mesiacoch svojim ohlásením doplní Microsoft a spolu koncom roka po 7 rokoch čakania posunú kvalitu hier o krok vpred. A ako sme videli, bude to krok smerom k sociálnemu a online hraniu.

Doplnené detaily:

- Sony potvrdilo, že PS4 nebude blokovať bazárové hry
- PSN tituly kúpené na PS3 sa neprenesú na PS4
- Nebudú sa dať preniesť ani uložené pozície hier
- PS4 nebude mať priamu spätnú kompatibilitu s PS3 - pokúsia sa ju naemulovať cez Gaikai
- Konzola bude podporovať 4K rozlíšenie, ale hry budú v nižšom rozlíšení
- Systém PS4 nebude od hier vyžadovať online registráciu hier, ale to, či budú online registráciu vyžadovať samotné hry, už Sony necháva na vydavateľov.
- PS4 bude mať pomocný ARM procesor, ktorý sa o konzolu bude starať v stand-by stave
- PS4 bude podporovať pôvodný Move ovládač z PS3, ale nebude podporovať DualShock 3
- Sony nevie potvrdiť, či bude konzola region free
- Hry na PS4 budú stáť od 0,99 po 60 dolárov
- PS4 grafický čip je 4,5x rýchlejší ako PS3 grafika
- V balení PS4 bude už štandardne aj headset

Sony si predvedenie dizajnu konzoly podľa všetkého necháva na E3 a rovnako aj na ohlásenie bližších detailov okolo aplikácií, platených a neplatených služieb a eventuálne aj ceny. Tam zatiaľ Sony dúfa, že konzola nebude taká drahá ako PS3 pri vydaní.

PREDSTAVENIE

GeForce TITAN

POZRIME SA NA BENCHMARKY NAJNOVŠEJ KARTY NVIDIE GEFORCE TITAN. FIRMA SA SKUTOČNE S KARTOU POHRALA A VĎAKA DOBREJ VENTILÁCII A GF110 ČIPU PONÚKA VYSOKÚ RÝCHLOSŤ A TICHÝ CHOD, ALE ŽIAĽ AJ VYSOKÚ CENU. TÁ JE NASTAVENÁ NA 999 DOLÁROV.

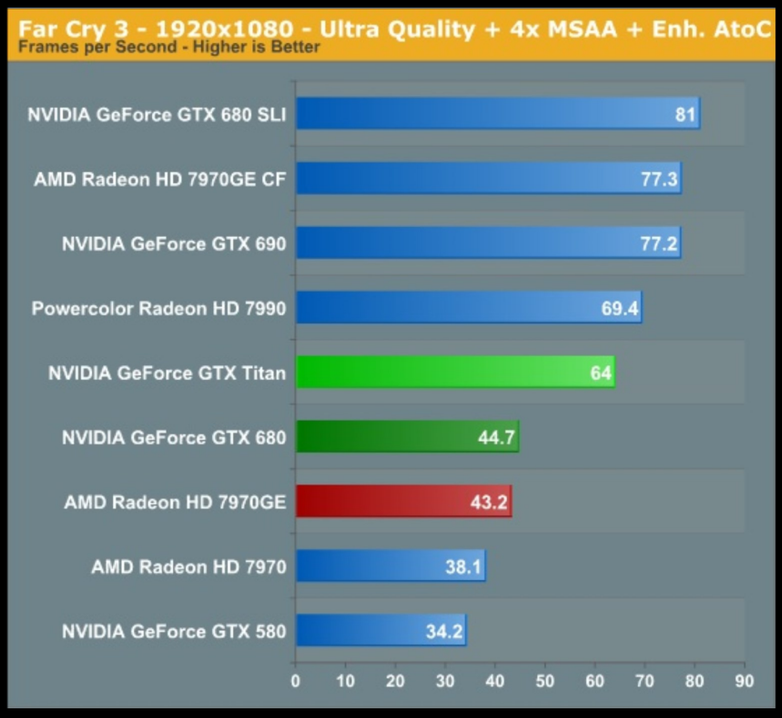
Na druhej strane potrebujete túto kartu? Karty totiž v posledných rokoch začali výrazne predbiehať vývoj hier, ktorý zaostával pre starú generáciu konzol a tak sa benchmarky musia robiť na rozlíšeniach ako 5760x1200, aby sme videli pokles framerate pod 60 fps. Konkrétne tu to bude okolo 40 fps. 1920x1080 na maxime fungujú nad 60 fps. Mimo Crysis 3, tam benchmark ešte nemáme.

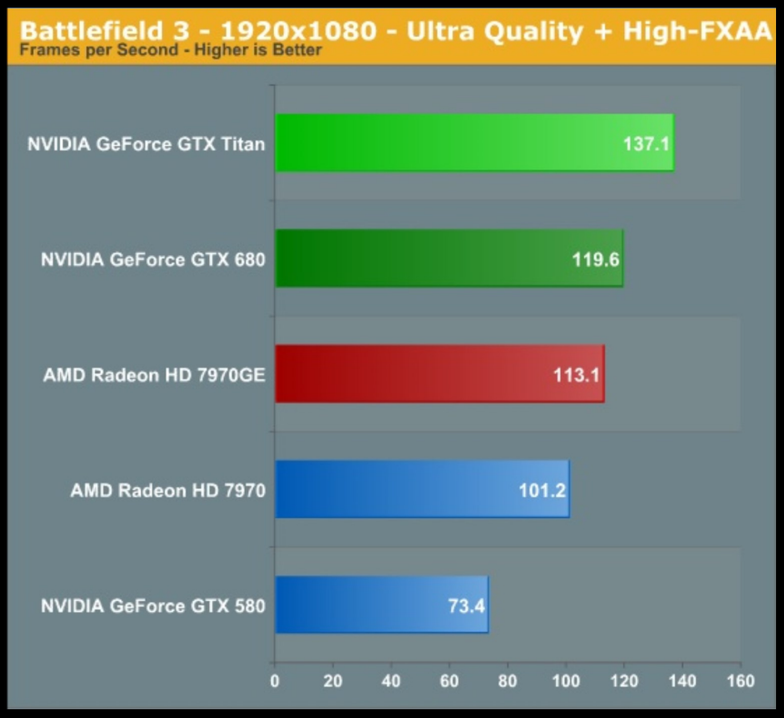
V zásade sa karta drží na čele jednočipových riešení, nad ňou sú už len všetky SLI a dualčipové varianty.

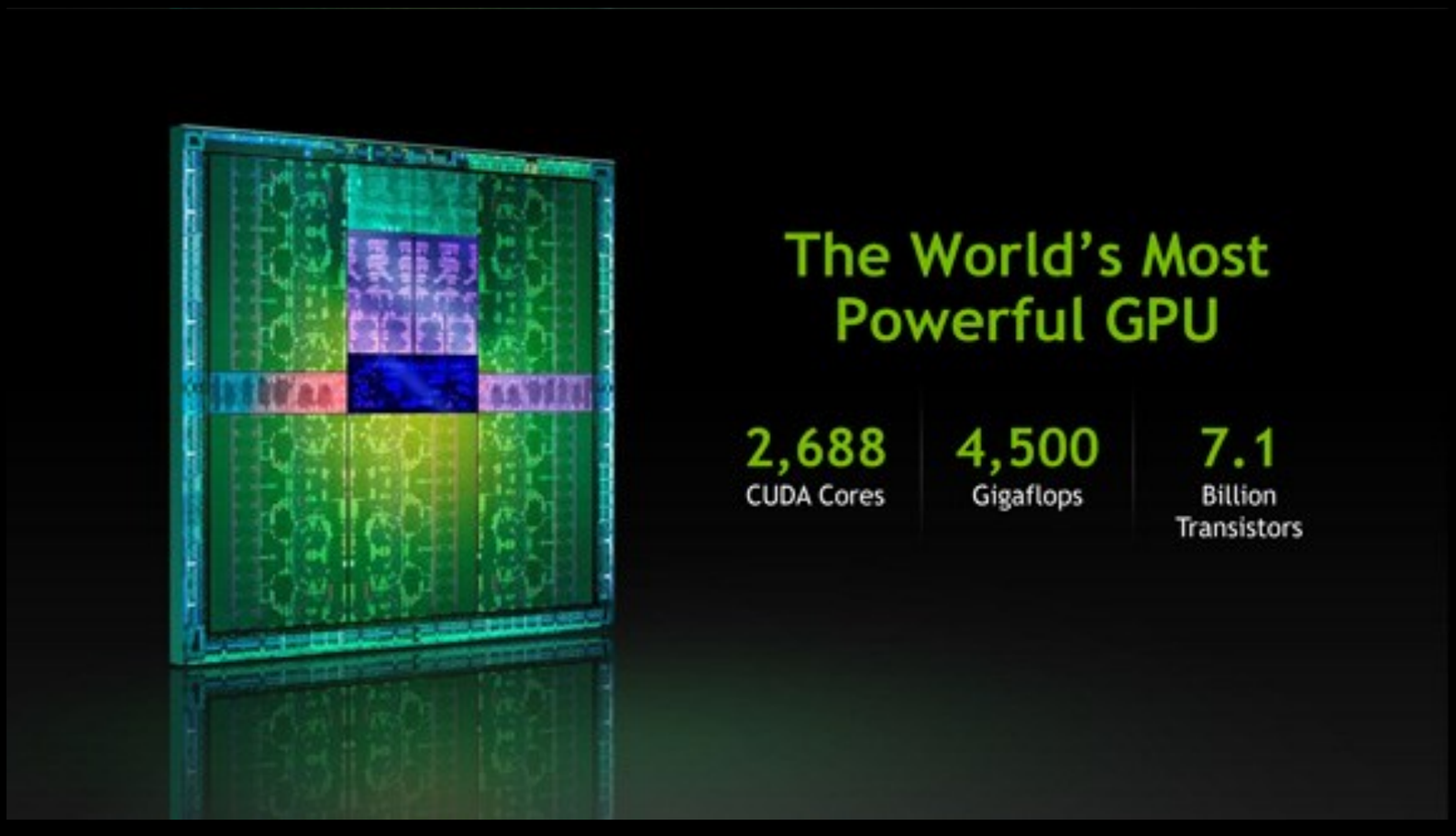
Oproti GTX680 má náskok o 40 - 50 % a oproti GTX 690 je pomalšia o 15 percent, bonusy však získava za tichosť a nizšiu spotrebu, v idle stave je PC len na 110 wattoch (pri dualčipových kartách je to okolo 130 W). Pri plnej záťaži ťahá celé PC na 420 W a dobieha tam dualčipové karty a SLI.

K tomu v idle stave má ideálnu teplotu 30 stupňov, pri záťaži ide do štandardných 80 stupňov. Podobne hlučnosťou je v idle stave pod 40 db, pri plnej záťaži ide len na relatívne tichých 50db.

Zrejme vďaka 999 dolárovej cene ani o karte nerozmýšľate, ale na druhej strane pôjde dolu a vďaka príchodu nextgen konzol stúpne grafická kvalita hier aj ich nároky. Na jeseň sa už po troch-štyroch rokoch konečne oplatí spraviť upgrade.


Far Cry 3 - 1920x1080 - Ultra Quality + 4x MSAA + Enh. AtoC
Frames per Second - Higher is Better
NVIDIA GeForce GTX 680 SLI
81
AMD Radeon HD 7970GE CF
77.3
NVIDIA GeForce GTX 690
77.2
Powercolor Radeon HD 7990
69.4
NVIDIA GeForce GTX Titan
64
NVIDIA GeForce GTX 680
44.7
AMD Radeon HD 7970GE
43.2
AMD Radeon HD 7970
38.1
NVIDIA GeForce GTX 580
34.2
0 10 20 30 40 50 60 70 80 90


Battlefield 3 - 1920x1080 - Ultra Quality + High-FXAA
Frames per Second - Higher is Better
NVIDIA GeForce GTX Titan
137.1
NVIDIA GeForce GTX 680
119.6
AMD Radeon HD 7970GE
113.1
AMD Radeon HD 7970
101.2
NVIDIA GeForce GTX 580
73.4
0 20 40 60 80 100 120 140 160


The World's Most Powerful GPU
2,688
CUDA Cores
4,500
Gigaflops
7.1
Billion
Transistors

UŽÍVATELIA

CRYSIS

ZRODIL SA NANOOBLEK

BOSS MARTAS

CRYSIS

V ČASOCH, KEĎ BOLI SÚČASNÉ KONZOLY NA TRHU, PC PLATFORMA MALA JEDEN TITUL, S KTORÝM SA MOHLA PÝŠIŤ. NEBOL TO ŽIADNY HALF LIFE (AJ KEĎ VTEDY VYŠLA 2. EPIZÓDA), ALE CRYSIS OD TVORCOV VÝBORNEJ HRY FAR CRY. VZDAL SOM SA VTEDY XBOXU 360 A INVESTOVAL DO VÝKONNÉHO PC PRÁVE KVÔLI CRYSIS, PRETOŽE DEMO VERZIA MI TAKMER ODPÁLILA PC.

Crysis z roku 2007 vyzerá aj dnes úchvatne. Celá reklamná kampaň bola postavená na excelentnej grafike. Už keď som hral Far Cry, som tomu nemohol uveriť, ale to čo ukázal Crysis, bolo úžasné. V tej dobre prišiel na trh Gears of War (PC verzia), Unreal Tournament 3, Call of Duty 4, ale CryEngine 2.0 mal jasne navrch v spracovaní prírody a interaktivite. Až sa budete prechádzať po zelenkastej džungli a uvidíte tú krásne spracovanú vodu, tak si budete pripadať ako v skutočnosti. Modely postáv nemajú konkurenciu a keď beží nejaká in-game animácia, tak to beží naozaj v engine hry, žiadny render.

Mňa ale oveľa viac zaujala fyzika, ktorá má vplyv na hrateľnosť. Aj napriek tomu, že sa nedá pokálať každý strom a zničiť každá budova, mi to nevadilo, pretože výsledný dojem to nekazí (a prečo by som mal všetko ničiť?) Ak sú nepriatelia v nejakej malej chatrči, tak ich v nej môžete zlikvidovať, tým že na nich doslova spadne a vďaka schopnosti nanoobleku nemusíte minúť ani jeden náboj a hodiť po nich nejaký ťažký predmet.

Príbeh Crysis nás opäť zavedie na tropický ostrov, ale oproti Far Cry je hlavným hrdinom Nomad, člen špeciálnej jednotky, ktorou úlohou je zachrániť amerických

archeológov väznených Kórejcami. Čo však celému príbehu škodí, je, že ho autori vyzradili a tak hráčov pripravili o prekvapenie. Už nie je dôvod tajiť prítomnosť votrelcov v druhej polovici hry. Bola to obrovská chyba. Na jednej strane chápem, že chceli ukázať grafické možnosti enginu zamrznutého ostrova, ale keby sme o tom nevedeli, bolo by to oveľa príjemnejšie prekvapenie.

Ako som prechádzal prvými úrovňami, pripadal som si presne ako vo Far Cry. Chodil som po džungli, likvidoval Kórejcov, vozil sa v džípe, na motorom člne, chytal do rúk korytnačky. Jediné, čo Crysis odlišuje od Far Cry, je nanooblek a mimozemská technológia.

Veľa ľudí pri vydaní tvrdilo, že umelá inteligencia je slabá, veď stačí zapnúť neviditeľnosť a nevedia, čo majú robiť. Ja som si to tiež myslel, ale bol to omyl. Nanooblek z vás neurobí nadčloveka a popri kombinovaní daných schopností stačí menšie zaváhanie a je po vás. Vojaci reagujú ľudsky a je im podozrivý každý zvuk a pohyb. Akonáhle vás spozoruje menšia skupina, tak okamžite po vás pália a agresívne útočia. Ak aktivujete neviditeľnosť, tak vás hľadajú a strieľajú zo strachu na slepo. Každá schopnosť nanoobleku vás však stojí energiu a tak nemôžete celú úroveň preskákať alebo prejsť neviditeľní. Vývojári dokázali schopnosti nanoobleku správne vybalansovať. Dalo by sa povedať, že som si s chudákmi nepriateľmi neustále pohrával a menil štýl hrania.

Raz som na základňu zaútočil ako neohrozený Rambo, inokedy som potichu obišiel veľkú skupinu nepriateľov. Potichu budete likvidovať nepriateľa za nepriateľom (uspávacími šípkami), jednou ranou za využitia sily odstránite Jozefa pri guľomete a dáte im vyžrať vlastnú medicínu. Chytíte do rúk sud, ktorý bude slúžiť ako kryt a hodíte ho po nepriateľovi (čo tak chytiť nepriateľa a využiť ho ako kryt?), odstránite snipera a na sniperku si dáte tlmič a aj keď budú o vás vedieť, tak vďaka tlmiču nebudú vedieť kde ste. Obsadíte džíp, čln. Je to len a len na vás. Aby ste to však správne pochopili, tak by som rád v krátkosti popísal jeho schopnosti.

Nanooblek vám okrem daných schopností v pokoji doplňuje zdravie. Ovládanie nanoobleku je geniálne vymyslené. Kolečkom na myške netrvá ani sekundu výber danej schopnosti.

Obrana: túto schopnosť máte stále aktivovanú, ak nevyužívate inú. Urýchľuje automatickú regeneráciu zdravia a ste viac odolní voči guľkám.

Sila: nepriateľa zabijete jednou ranou, dokážete vyššie vyskočiť alebo hodiť predmet do väčšej vzdialenosti (najviac som ju využíval na taktický skok).

Rýchlosť: šprintovať dokážete aj bez jej aktivácie, najvýhodnejšie je ju použiť, ak po vás ide väčšia skupinka Kórejcov aj s vrtuľníkom. Zrýchlenie však trvá len pár sekúnd a rýchlosť závisí aj od toho, akú ťažkú zbraň držíte v ruke (najlepšie nedržať nič).

Neviditeľnosť: pre mňa osobne najobľúbenejšia a najlepšia schopnosť obleku. Hodí sa k infiltrácií základne alebo úniku nebezpečnej situácie. Pri pohybe sa energia míňa veľmi rýchlo, ale keď stojíte, vydrží tak akurát. Na najvyššej obtiažnosti bez nej nemáte šancu.

Máte tu FPS hru a tak zbrane nemôžu chýbať. Arzenál nie je ničím neobvyklý (až na jednu futuristickú zbraň). Čím je však zaujímavý, je možnosť si zo samopalu urobiť sniperku a okrem namontovania tlmiču počítajte aj s viacerými druhmi streliva. Vďaka laserovému zameriavaču budú strely na blízko presné a namontovanie menšej optiky vám zaručí vyššiu presnosť z väčšej vzdialenosti. Modifikovanie arzenálu je veľmi rýchle a zároveň jednoduché a takisto patrí medzi vymoženosť nanoobleku.

Keď už vás hrajkanie so zbraňami prestane baviť, tak sa dostanete do rúk aj vozidlá. Hneď ako prvú musím spomenúť tankovú bitku, ktorá má lepšiu atmosféru než podobné boje z hier z obdobia 2. svetovej vojny. Pomocou džípu s guľometom sa nielenže rýchlejšie presuniete inam, ale môžete aj strieľať s guľometu (na najvyššej obtiažnosti to zároveň nejde) a v jednej misii na rýchly útek využijete aj motorový čln, keďže po vás pôjde aj vrtuľník, ale už som prezradil viac než dosť.

Obrovský zlom (keby ho nevyzradia) prichádza v druhej polovici hry, kedy sa pozriete priamo do úkrytu mimozemskej rasy. U mňa osobne táto pasáž patrí medzi najlepšiu v hre. Zmení sa grafické spracovanie, zvuky a funguje tu gravitácia. Sám som ani nevedel, kam mám ísť a len som v nemom úžase sledoval, čo sa to vlastne deje. Neznámy protivník sa prebudí priamo pred vami a ako vyjdete von, tak veľká časť ostrova je zmrznutá. Začne skutočný boj o život. Votrelci sú väčší než vy a ich zbrane silnejšie. Nebyť nanoobleku, doslova by ste zamrzli. Všetci vaši nadriadení sú z toho hotoví, čo sa to do pekla deje a vy neviete, či vôbec máte proti tejto rase šancu. Atmosféra tu naozaj graduje a až budete musieť chrániť kolegu, ktorého nanooblek je poškodený a budete musieť hľadať miesto s ohňom, pochopíte reálnu hrozbu. Koniec

je možno vygradovaný až príliš, ale tak perfektnú atmosféru som naozaj doteraz nezažil.

Crytek vravel, že urobiť konzolový port je nemožné kvôli ich slabému výkonu. No nakoniec sa s miernymi úpravami prvý Crysis objavil v roku 2011 na Xboxe 360 a PS3. Prešiel som obidve verzie a čo je paradoxom, že hra vyzerá krajšie ako konzolový Crysis 2 a netrpí framedropmi. Predsa len vývojári sa naučili pri Crysise 2 na konzolách pracovať a tak jednotku urobili na jednotku s hviezdičkou. Čo sa týka grafickej stránky, tak v niečom je konzolová verzia lepšia a v niečom slabšia.

Keďže hra beží na novšom CryEngine 3 tak niektoré sveteľné efekty sú oveľa krajšie na PC. V hre je však menej objektov, čo je pri ich výkone pochopiteľný faktor, ale chýbajú len také nepodstatné objekty. Pri hraní som si nepripadal, že som od PC verzie o niečo ochudobnený. Konzolová verzia neobsahuje len jednu pasáž, kedy ovládate VTOL, ale dodnes mi tá úroveň pripadá do hry ako nedorobená a len nasilu vložená. Crysis 1 sa dá kúpiť len digitálnou formou na Xbox Live alebo PSN a ak už Crysis máte, tak aktuálny Crysis 3: Hunter Edition obsahuje kód na stiahnutie jednotky, tak ho môžete niekomu darovať.

Premýšľal som nad tým naozaj dlho, ale Crysis netrpí ničím závažným, čo by kazilo celkový dojem. Síce si potrpím na príbeh a v iných hrách to kritizujem, ale tu mi klišovitosť nevadila. Mne prekážajú len stupídne nelogické veci. Tu bolo všetko správne

10

uveriteľné. HW náročnosť bola v dobe vydania kritizovaná neprávom, pretože Crytek sa chcel posunúť v oblasti technológie naozaj vysoko a to sa mu aj podarilo. Crysis veľa sľuboval a to aj splnil.

Čakali sme úplnú bombu a tú sme aj dostali. A keď sa na to tak pozerám, tak kvalitám Crysisu sa od vydania žiadna hra nepriblížila. A je tu aj tá úžasná grafika, ak niekto zabudol.

AK BY HRA ZOSTALA EXKLUZIVITOU NA PC, TAK SI ANI NEDOKÁŽEM PREDSTAVIŤ AKÉ ÚŽASNÉ VECI BY TÁTO SÉRIA PRINIESLA. ZA TO VŠETKO, ALE MÔŽE AJ SAMOTNÁ EA A CRYTEK. HRA AKO NOVÁ ZNAČKA VYŠLA V PREPLNENOM PREDVIANOČNOM OBDOBÍ A UNIKLA SKÔR NA INTERNET. JE TO BIZNIS A TAKÉ VECI SA STÁVAJÚ.

REAPERRAPO

GOTHIC

MOJA ĎALŠIA RECENZIA BUDE NA HRU, KTORÁ JE SÍCE TROCHU STARŠIA, ALE STÁLE VO MNE PREBÚDZA TIE NAJLEPŠIE SPOMIENKY, TIE HODINY, KTORÉ SOM PRI NEJ STRÁVIL. HRA, KTORÁ SI ZÍSKALA NIELEN MOJE SRDCE, ALE AJ SRDCIA TISÍCOK RPG HRÁČOV, HRA, KTORÁ DONEDÁVNA SÚPERILA O TITUL NAJLEPŠEJ RPG SPOLU SO SÉRIOU THE ELDER SCROLLS (NAPR. OBLIVION A SKYRIM). PREDSTAVUJEM VÁM HRU, KTOROU ZAČALA JEDNA ÚŽASNÁ SÉRIA, KTORÁ MI OTVORILA DVERE K RPG HRÁM, A TOU NIE JE NIČ INÉ AKO PRVÝ DIEL HERNEJ SÉRIE OD PIRANHA BYTES S NÁZVOM GOTHIC.

Gothic je RPG hrou s pohľadom z tretej osoby, ktorá vás zavedie do baníckeho údolia na ostrove Khorinis, kde sa nachádzajú doly plné väzňov, ktorí tu pracujú, aby ťažili magickú rudu, ktorú používa kráľ na výrobu zbraní pre svoju vojnu proti orkom (v češtine škretom). Mágovia mali údolie uzavrieť pomocou magickej bariéry, no ale ako to už býva zvykom, tak sa niečo pokazilo a mágovia zostali uväznení. Väzni sa počas nepozornosti kráľovských stráží oslobodili a tak kráľ nemal na výber, len vyjednávať. Tu vstupujete na scénu vy ako ďalší väzeň, ktorý mal byť poslaný, aby pracoval v miestnych doloch. Neviete, za čo ste odsúdení, neviete, kto ste, len to že máte doručiť správu mágom ohňa, ktorú vám pred vašim vrhnutím do kolónie (ako ju nazývajú miestni väzni) dal jeden mág. A tak sa po "priateľskom uvítaní" dostanete do sveta Gothicu.

PC

Prvým, čím by som začal v tejto recenzii, je herný svet a herné systémy. Do hry sa dostanete bez akéhokoľvek tutoriálu, bez vysvetlenia herných mechaník, a to je niečo, čo robí túto hru výnimočnou, teda aspoň v dnešnom ponímaní. Nikto vám nepovie, čo máte robiť, čím čo ovládate, proste na toto musíte prísť sami. To nemusí vyhovovať dnešným hráčom, ktorým musí byť všetko po lopate vysvetlené, aby sa mohli pustiť do hry. Jediné čo sa v úvode dozviete, je svet, v ktorom sa nachádzate a jeho najdôležitejšie lokality.

Ďalej by som spomenul tábory, ku ktorým sa môžete pridať. Nachádzajú sa tu celkovo tri a sú to: Starý tábor, Nový tábor a Bahenný tábor alebo medzi obyvateľmi ostatných táborov nazývaný aj Sektársky tábor. Každý má svoju špecifickú atmosféru, ktorú budete vidieť na každom kroku a na každom obyvateľovi jednotlivých táborov. Kým napríklad v Bažinnom budete vidieť neustále modlenie sa k ich bohovi, poprípade fajčenie bahennej trávy - miestna droga, na druhú stranu v Starom tábore uvidíte na seba naukladané domy kopáčov, ktoré sú v kruhu okolo hradu. Celkovo však Gothic dýcha atmosférou reálneho sveta, ktorý má svoje presne stanovené pravidlá. V Starom tábore si môžete zaplatiť ochranu od miestnych strážcov v prípade, že by vás niekto napadol a ak vás niekto napadne, tak v prípade, že ste im zaplatili, tak vám prídu na pomoc, v opačnom prípade sa budete brániť sami.

Taktiež pokiaľ vyjdete do prírody, uvidíte fungujúci potravinový reťazec: vlci lovia miestnu faunu ako napríklad mrchožrútov, čo sú akýsi prerastení vtáci. V jednotlivých táboroch môžete vidieť obyvateľov, ako si niečo kuchtia na panvici, strážcov vykonávajúcich obhliadku alebo aj dvoch obyvateľov rozprávajúcich sa medzi sebou. Týmto doslova do detailov vytvoreným svetom si Piranha Bytes získali srdcia tisícok hráčov.

V hre za každé zabité zviera, zabitú postavu či splnený quest dostávate skúsenosti (klasika v RPG žánri), vďaka ktorým po postupe na ďalšiu úroveň získate skúsenostné body, za ktoré môžete pri učiteľoch sa naučiť niektorú schopnosť poprípade ju vylepšiť. Napríklad zväčšením sily môžete používať silnejšie zbrane na blízko, pri naučení plíženia môžete nepozorovane niekomu vykradnúť vrecká alebo vypáčiť zámky, ale aj to sa musíte najprv naučiť, čo nie je problém, keďže učiteľov je dostatok a je len na vás, ktorou cestou sa vyberiete, či sa chcete stať neohrozeným bojovníkom alebo mocným mágom. Ale najprv sa musíte stať členom niektorého z táborov.

Až po niekoľkých questoch sa môžete stať plnohodnotným členom

niektorého z táborov. A tu je prvé výrazné mínus v hre. Hra je v prvej kapitole nelineárna, máte tu najväčšiu voľnosť, no akonáhle sa stanete členom niektorého z táborov, začína sa stávať postupne lineárnou. Ale i napriek tomu vás nikdy nebude nudiť a nenastane stereotyp, keďže questy sa nijak výrazne neopakujú. Aj vďaka systému respawnu monštier na začiatku každej kapitoly nenájdete miesto, ktoré ste už vyčistili, prázdne. Nedá mi nespomenúť súbojový systém. Chvíľu trvá, kým si na neho zvyknete, ale akonáhle sa do neho dostanete, už vám nebude robiť žiaden problém. V kombinácii s obtiažnosťou hry sa jedná o jeden najlepších súbojových systémov hrách. Nejde o žiadne zbesilé klikanie hlava-nehlava, tu musíte aj taktizovať, načasovať úder, vedieť, kedy brániť. Ale súboje sa v hre medzi sebou líšia.

Zvieratá síce záverečným úderom zabijete, ale NPC postavu len omráčite. Pre zabitie ju budete musieť ešte doraziť, kým je na zemi. V hre pri súbojoch vám pomáhajú elixíry a jedlo, ktoré vás bude liečiť, poprípade vám môžu poskytnúť dočasné alebo trvalé navýšenie niektorej z vlastností. V hre je hlavným platidlom magická ruda, ktorú získate, či už z mŕtvych, poprípade z omráčených, ale dostanete ju aj za splnenie úloh. U obchodníkoch za ňu môžete nakupovať výbavu, zbrane, elixíry, ale pokiaľ jej nemáte dostatok, tak to nevadí, nikto vám nebráni vymeniť tovar za tovar. Po svete sa pohybujete výlučne peši, ale napriek jeho pomerne veľkej rozlohe nehrozí, že by ste zablúdili. V hre chýba fast travel, čo neocenia moderní hráči, ale to nijak nevadí, keďže sa dostanete všade, kam si zaumienite. No napriek tomu nebude musieť neustále behať z jedného konca mapy na druhý vďaka teleportačným kameňom, ktoré vás dostanú na všetky dôležité miesta v kolónii.

Vizuálna stránka v dnešnej dobe už nijak neohúri, ale to na hre nevadí, pretože hlavným ťahákom hry nie je a nebola grafika, ale jej atmosféra. Nízke rozlíšenie textúr a chýbajúce mnohé efekty budú mnohým hráčom vadiť. No napriek tomu vás grafika hry dokáže ohúriť niektorými svojimi detailmi. Hlavné čaro hry je pri pohľade na bariéru, ktorá vyzerá jednotlivo úchvatne a neraz som sa zastavil a kochal pohľadom na ňu. No bariéra nie je jediná vec, ktorou sa dá kochať. Sú to aj rôzne výhľady na krajinu, napríklad hneď na začiatku je výhľad na Starý tábor a krajinu okolo neho. No jedno mínus pri grafike musím spomenúť, hra mala na svoju

dobu pomerne vysoké HW nároky. Keď som ju prvýkrát hral na svojom PC: Pentium 3 733 MHz, 256 MB Ram a 32 MB grafickej karte, tak mi nehorázne sekala napriek tomu, že som spĺňal doporučené požiadavky. No na druhú stranu hra v dnešnej dobe s plynulosťou nebude mať žiadne problémy.

Bez hudby od Kaia Rosenkranza si hru už ani nedokážem predstaviť. Tóny jeho hudby dokonale sedeli k hre a len podtrhávali už tak vynikajúcu atmosféru. Ešte dodnes mi v hlave znejú melódie či už hlavná zvučka alebo hudba hrajúca v starom tábore, ktoré sú naozaj geniálne. Hlasy postáv mi k postavám absolútne sedia a nedokážem si už ani predstaviť, že by ich daboval niekto iný. No na druhú stranu si nemôžem pomôcť, ale hlas hlavného hrdinu mi veľmi pripomína hlas Marca Meera.

GOTHIC VĎAKA SVOJEJ NÁROČNOSTI, ZAUJÍMAVÉMU SÚBOJOVÉMU SYSTÉMU, ATMOSFÉRE A NAPRIEK SVOJMU VEKU A CHYBÁM EŠTE AJ DNES PATRÍ K NAJLEPŠÍM HRÁM, AKÉ KEDY VZNIKLI A NAVYŠE BY SA DNES DALA ZARADIŤ KU KLASIKE RPG ŽÁNRU. NO NA DRUHÚ STRANU VÄČŠINU DNEŠNÝCH HRÁČOV UŽ NEOHÚRI A TAK SKÔR ZAUJME SKÚSENEJŠÍCH HRÁČOV.

6.5

+ žijúci herný svet
+ dĺžka hry
+ obtiažnosť
+ súbojový system
+hudba

- v dobe vydania vysoké HW nároky
- pre niekoho obtiažnosť
- časom sa hra stane lineárnou

FILMY z kinema.sk

CESTA DO KRAJIN

MAREK HUDEC

Toto, mám dojem, že už nie sme v Kansase
Na úsvite druhej svetovej vojny sa do amerických kín dostal jeden z najmagickejších filmových príbehov. Mladá Judy Garland (ako hlavná postava Dorotka) si získala srdcia divákov niekoľkých generácií s pesničkou „Somewhere over the rainbow". Čarodejník z krajiny Oz bol muzikálovou adaptáciou prvej zo série kníh pre deti, ktorú publikoval spisovateľ L. Frank Baum na začiatku dvadsiateho storočia. Na mamutí úspech pôvodného filmu sa snažilo Disneyho štúdio nadviazať sériou neúspešných pokusov, kým vytvorili koncept prequelu, kde sa rozhodli preskúmať príchod „mocného a úžasného" čarodejníka do zeme Oz. Najväčšou prekážkou však boli právne spory, kvôli ktorým napríklad tvorcovia menili odtieň zelenej pokožky Zlej čarodejnice - vynechať museli aj ikonické črievičky.

Kúzelník Oscar je jednou z atrakcií cestujúceho cirkusu. Každá zastávka preňho znamená novú známosť, nový spôsob ako oklamať svojich divákov. Jeho bohémsky a sebecký život naruší príchod tornáda. Ocitá sa spolu s teplovzdušným balónom uprostred agresívneho vzdušného víru, ktorý ho unesie z Kansasu. Zobúdza sa v čudnej krajine, kde ho privíta dobrá čarodejnica Evanora. Splní sa proroctvo, podľa ktorého sa má stať kráľom a porazí jej zlú sestru?

Režisér Sam Raimi si pripravil na rok 2013 dva ambiciózne projekty – produkčne remake kultového hororu Evil Dead a nový výlet do milovanej krajiny Oz. Oba vzbudzujú spravodlivú mieru dôvery a pochybností. Tvorivý vrchol dosiahnutý druhým Spider-manom totiž Raimi v závere trilógie už neprekonal - zdalo sa totiž, že tenkú hranicu medzi nadhľadom a gýčom neodhadol a (po krátkej zastávke v hlbinách pekla) vybral sa do Disneyho magického kráľovstva. Oz je sklamaním pre všetkých, ktorí čakajú viac ako pútovnú prehliadku rozprávkového obludária so zastávkami na hrdinské monológy o dobrote, pri ktorých postavám kvapkajú miniatúrne slzičky. Áno, Cesta do krajiny Oz je určená primárne najmladším divákom. Ostatným ostáva iba slabá viera, že sa veľký čarodejník za kamerou srdečne usmieva popod fúzy (a že to nemyslel celkom vážne). Pritom prvé minúty vyzerajú nádejne – hra so zmenou obrazového formátu a farieb, kúzelná titulková sekvencia s podmanivou hudbou Dannyho Elfmana.

Herecky Oza zachraňuje šarm a vtip Jamesa Franca, ako aj charizmatický výkon ženských antagonistiek. (nasleduje obrovský spoiler, deti) Zlá čarodejnica v podaní Margaret Hamilton z roku 1939 sa umiestnila v niekoľkých rebríčkoch najlepších filmových zloduchov a Mila Kunis predvádza presvedčivú variáciu na jej postavu - škoda, že sa na plátne objaví až v druhej polovici stopáže a režisér ju využíva striedmo. Nehovoriac o poranenej pozícii, do ktorej ju umiestnil scenár. Čarodejnica pani Hamiltonovej nepotrebovala romantickú pózu a vystačila si s nevysvetliteľnou zlobou (vďaka čomu je nezabudnuteľná).

Príjemne pôsobia metafory na výrobu filmového kúzla, ako aj lišiacky skryté odkazy na pôvodnú snímku. Tú magickú zmes podivnosti a rozprávky pre dospelých však Raimi nezopakoval. Nahradil ju predvídateľným dejovým klišé, kde sa z antihrdinu očakávane stáva hrdina a kde ho zákonite sprevádza porcelánová sirota a zábavný opičiak. Baumova kniha mala aj svoju metaforickú (a podľa mnohých odborníkov aj politickú) rovinu zosmiešňujúcu ľudskú neistotu, jej adaptácia tak napriek svojej naivite pôsobila seriózne.

Dvojica scenáristov – medzi nimi aj Pulitzerom ocenený David Lindsay – Abaire za drámu Rabbit Hole – však použila najjednoduchšiu scenáristickú schému na rozšírenie pôvodného príbehu, kde neostal priestor pre originalitu, či absurdný humor. Vinu v tomto prípade možno pripísať skôr producentom a ich kompromisnej snahe uspokojiť každého člena „rodiny". Kreatívnejší bol skôr režisér, Oz v jeho podaní pôsobí ako horská dráha vizuálnych efektov – ak si aj požičiava prvky z iných blokbastrov (hlavne z Burtonovej Alice), tak ho krikľavosťou ťažko niektorý prekoná. Priveľa je bohužiaľ aj pátosu a chýbajú hororové prvky, s ktorými režisér dokáže pracovať najlepšie. Osobne by ma preto potešil skôr humorný návrat do pekla, ako presladené a nestriedme pokračovanie „kansaských" dobrodružstiev.

Y OZ

6.0

MICHAL KOREC

KONEČNÁ

Schwarzenegger is back! Čo viac potrebujete vedieť o akčnom filme s bývalým guvernérom? Či má poriadne zapamätateľné hlášky? Či drží kvéry väčšie a ťažšie ako on sám? Či sú tam fajn žienky do počtu? A ako presvedčivo hrá Arnieho záporák?

Arnold sa predstavuje ako šerif Ray Owens, ktorý kedysi pracoval v policajnom zbore Los Angeles, no potom domrvil jednu akciu a stiahol sa do úzadia. Tým je zapadnuté mesto na mexických hraniciach, kde by si zrejme pokojne dožil, aj s bandou poloblbých polišov. No zrazu má na linke agenta FBI, ktorý mu presvedčivo tvrdí (a dáva novú šancu): k hranici s Mexikom momentálne uháňa nebezpečný mafia boss Gabriel Cortéz, ktorý zdrhol pri svojom nedávnom transporte. Šerif Owens cíti, že tento raz musí zabrať – s pomocou policajnej posádky tasí zbrane, rozhodne sa čeliť drogovému šéfinovi a dokázať raz i navždy, že aj v pokročilom veku má na to, očistiť svoju povesť.

Dejový náčrt je dostatočne priehľadný na to, aby vám odkryl karty najnovšej akčnej pecky s Arnoldom. Je zrejmé, že v prvej polovici sa veľa akčného neudeje a slúži ako príprava. Prirodzene budeme mať dosť času na načrtnutie Arnoldovho šerifa, vedľajšie postavy a aj ústrednú dvojicu protivníkov – okrem mafióza sa na opačnej strane zákona prezentuje typická záporná postava ozembucha Peter Stormare.

Prvá pochvala na úvod – scenáristi sa o Arnoldovu postavu šerifa postarali solídne. Bolo príliš lákavé urobiť si z neho švandu po 15 minútach; skôr sa približujú k reálnej línii Arnieho návratu k herectvu. Ray Owens je postava, ktorá by sadla Clintovi Eastwoodovi či inému vlkovi na pohraničí so žánrom westernu (najmä keď je Mexiko za rohom). Vložiť do takej roly Arnolda a dbať o to, aby z nej nevyšiel smiešne, je fuška. Jeho postava i osud sú uveriteľné, rovnako aj mestečko i dejový náčrt ťažiaci z béčkového filmu. Je potrebné brať celý náčrt deja i postáv s nadsádzkou, toto nie je vážny akčný hit. Scenáristi si však dávajú na čas pri úvodnej hodine filmu, kde sa s výnimkou načrtnutia Raya Owensa a zloduchov veľa nedeje, očividne sa tu naťahuje stopáž. Keď sa konečne Arnoldova družina pripraví a banda prifrčí k mestečku, strhne sa očakávaná mela a už sa deje všetko podľa očakávaní. Arnold sa postará o pamätné hlášky a namiesto serióznej vizáže už dostáva svoj old-school pohľad s potrebnou dávkou irónie. Akčné scény v meste majú správne grády, nechýbajú vtipné kombinácie ako guľomet v školskom autobuse, alebo naháňačka v kukurici. Vždy keď je na plátne Arnold nechýbajú veľké zbrane, suché hlášky a režisér tvrdí kvalitnú akciu. Máte sa na čo tešiť.

Na Konečnej je vidieť mierne poddimenzovaný rozpočet, preto si akciu šetrí až na druhú polovicu, ale počas nej sa už môžete tešiť na žánrové tradície, aj celkom pekný vizuál. Čím bližšie sme k finále, tým viac digitálnych záberov je vidieť, čo nie je síce v old-school kontexte vždy dobré riešenie, no dá sa akceptovať.

Konečná je presne ten akčný film, na ktorý vy, pamätníci 80. a čiastočne 90. rokov - chcete ísť. Je tam Arnold, napoly pokojný šerif, potom tvrdý búchač. Po hlášky nejde ďaleko a nájde sa aj pár skutočne zapamätateľných. Sexi ženy nechýbajú (hoci najprv by ste ich do zapadákova príliš netipovali), akurát ten záporák nie je príliš charizmatický a pri stopáži 107 minút mohli autori buď vyškrtať niektoré scény z prvej hodiny filmu alebo pridať ešte jednu-dve akčné. Iste, nie je to taká kondenzovaná pecka ako Expendables, ale ako sólo počin je dobrá.

Americké kasy taký film jasne neakceptovali. Teraz je otázne, koľko Slovákov sa nájde, aby zaplatilo plné vstupné za Arnolda v roku 2013. Jeho nový film je presne taký ako mnohé staré. Jednoduchá akcia, kde sa viac hrá na nostalgickú i westernovú nôtu, klasickú akciu a jasný dej. Nečakajte nič viac, ani nič menej. Ale v kontexte všetkých tupých Bojových lodí či Transformerov 2 , je to jeden z lepších akčných filmov ostatných piatich rokov.

7.0

Žáner: Akcia

TRAILER >>>

MARCOVÉ HRY

BIOSHOCK INFINITE

TOMB RAIDER

THIEF™