SECTOR

HERNÝ MAGAZÍN #42

BATTLEFIELD 4 PREDSTAVENÝ

BIOSHOCK INFINITE, THIEF, WALKING DEAD
GEARS OF WAR: JUDGMENT, SIM CITY, BRIDGE
STARCRAFT 2: HEARTH OF THE SWARM

ÚVODNÍK

Prestal som počítať, koľko ich mám za sebou. Už dávno to nie je cifra, aká vzbudzuje obdiv, ale ľútosť. Odohral som skvelé veci, na mnohé z nich už aj zabudol, k iným sa vďaka technologickému pokroku už nedostanem, so zaťatými päsťami pokoril nezdolateľné, prebrodil sa po kolená v tých najväčších herných exkrementoch a mal česť hrať aj také, aké nikdy nevyšli.

Nikdy som nezlomil žiaden ovládač.

Keby ma hockto vyzval, rozbil by ma na kašu. Nie som dobrý v hrách, aj keď si mnohí myslia opak. Z môjho titulu si nemôžem dovoliť pri jednej hre stráviť stovky hodín. Hocikedy ma nabijete vo Fife, v NHL, v ktorejkoľvek bojovke. Som ľahká korisť, lacný frag.

Odmietam označenie hráč.

Kto ním je a kto nie? Ten, kto celý rok hráva iba jednu hru? Kto o všetkých novinkách nadšene bloguje? Kto sa opakovane vracia k starým klasikám? Kto hráva Calla a odmieta Battlefield? A čo potom ten, kto hráva Solitaire na päťročnom mobile?

Mám rád filmy a hltám na kilá, vlastne teraz už na megabajty, komiksy, ale ešte som nikdy nepočul, aby sa po políčkach mohli promenádovať výhradne superhrdinovia v legínach a nemohli byť sociálnou sondou pracujúcej vrstvy tesne pred vypuknutím druhej svetovej. Ešte som sa nestretol s tým, aby sa ľuďom, ktorí chodia do kina, hovorilo filmárik a filmuška. Aby sa delili na tých, ktorí čítajú a tých, ktorí nikdy neprivoňali k tlačiarenskej farbe.

Hráč, nehráč, príležitostný, hard core. Na rozdiel od dostupnosti kníh alebo filmov, ich štandardizácie a všeobecnej akceptácii, bola, je a aj bude okolo hier vysoká nepriehľadná bariéra. A kým budeme mať potrebu klasifikovať sa a kastovať konzumentov interaktívnej zábavy, táto bariéra bude narastať do výšky a hrúbky.

Stojíme na jednej lodi. MY sme si vydupali nový koniec v Mass Effect, MY financujeme projekty, aké chceme hrať. MY šírime ďalej chýry o novom indie fenoméne. MY, ktorí do rána paralyzovaní žiarou monitorov pobehujeme po lietajúcom meste, aby sme s červenými očami ráno šéfa kŕmili rozprávkami o návšteve zverolekára. MY.

Nezáleží na tom, cez aké médium prežívame veľké veci, ale kam nás katapultuje najbližšie. A o tom by sa malo rozprávať. O zážitkoch.

Klamal by som, ak by som povedal, že mám rád hry. Milujem ich. Žijem pre ne a bez nich by som neprežil. Ale označenie hráč odmietam.

Pavol Buday

PREVIEW

Battlefield 4, Warface, Thief, Neverwinter Online, Saints Row 4, GTA V

RECENZIE

Bioshock Infinite, Starcraft II Hearth of the Swarm, Gears of War Judgment, Kentucky Route Zero, The Bridge, Trials Evolution: Gold Edition, Lego city Undercover, Darkstalker: Ressurection, Sly Cooper Thieves in Time, SimCity, Sniper Ghost Warrior 2, Cablea's Dangerous Hunts 2013, Walking Dead: Survival Instinct.

TECH

Aký bude Xbox720, Logitech predstavil G sériu, Xi3 Piston

UŽÍVATELIA

Daylight, Dark Earth

FILMY

GI Joe Odveta, Smrtonosná Pasca 5, Jack: Zabijak Obrov

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

BATTLEFIELD 4

PREDSTAVENIE

EA NA GDC KONFERENCII PREDSTAVILO OČAKÁVANÝ TITUL BATTLEFIELD 4. PREDSTAVILO PRVÉ OBRÁZKY A AJ PRVÉ VIDEO

Zatiaľ EA nepredstavilo detaily hry, ale už vieme, že vyjde na jeseň a poháňať ju bude Frostbite 3 engine a firma v predstavení hry spomenula aj zaujímavú vec a to pridanie elementov z multiplayeru do single kampane. Sľubujú rozľahlé prostredie, otvorené boje, rozsiahlu ponuku vozidiel aj možnosť priamo rozkazovať svojej jednotke. K tomu autori zapracovali progres hráča v kampani ako sociálny prvok vytvorený na súťaženie s priateľmi (v rohu obrazovky sa zobrazuje skóre a rovno porovnáva s ostatnými hráčmi). EA dodáva, že hra tentoraz nebude mať kooperáciu, hráčom bude musieť stačiť multiplayer. Aj keď autori ešte sľubujú ďalšie prekvapenia .

K tomu Frostbite 3 engine ponúka decentný posun v grafike vpred. Už Battlefield 3 ponúkol hi-end kvalitu, ale Battlefield 4 to teraz dorazil. Mnohými detailami už teraz prekonáva Crysis 3, kde rozsiahe pohľady na bojiská, kŕdle vtákov, kvapky potu alebo voda na skle auta posúvajú grafiku v hrách o ďalší krok vpred.

Čo sa týka príbehu kampane, k US a Rusku sa teraz pripája aj Čína a môžeme čakať mix zastrešujúci vyhrotené situácie, na pozadí ktorých je zobrazený osud a

Firma: DICE

Žáner: Akčná

emócie vojakov v malej jednotke, do ktorej sa v hre dostanete. Znovu teda nepôjde len o vojnu, ale o ľudskú drámu.

Hra zatiaľ má oficiálne potvrdené platformy PC, Xbox360 a PS3. Predobjednávky sú už rozbehnuté a pre predobjednávateľov je pripravený bonus v podobe Premium expansion balíka zadarmo (DLC, nie Premium službu). Predobjednaním Battlefield 4 Digital Deluxe na Origin systéme sa dostanete do Battlefield 4 beta multiplayeru. Rovnako sa do beta multiplayeru dostanú aj majitelia Premium edície Battlefield 3.

Čo sa týka ostatných platforiem, autori potvrdili, že Battlefield 4 sa na Wii U platformu nedostane a ohlásenie hry pre next-gen konzoly príde neskôr. EA si zrejme necháva odhalenie na predstavenie nového Xboxu, respektíve na E3, kde by hru rovno na konzolách predviedli. Zatiaľ ukázali len PC verziu, ktorá fungovala na novej ATI 7990 Malta karte v 3K rozlíšení a 60 fps. Čo sa týka framerate na next-gene, nevylučujú, ale ani nepotvrdzujú 60 fps. Nevyjadrili sa ani k rozlíšeniu. Po vzore Thiefa očakáme 1080p a 30 fps.

DÁTUM VYDANIA HRY JE MOMENTÁLNE OHLÁSENÝ NA 31. OKTÓBRA 2013. PRE AKTUÁLNE PLATFORMY.

OBRÁZKY

ATTLEFIELD 4

BATTLEFIELD 4

BATTLEFIELD 4

WARFACE

PREVIEW

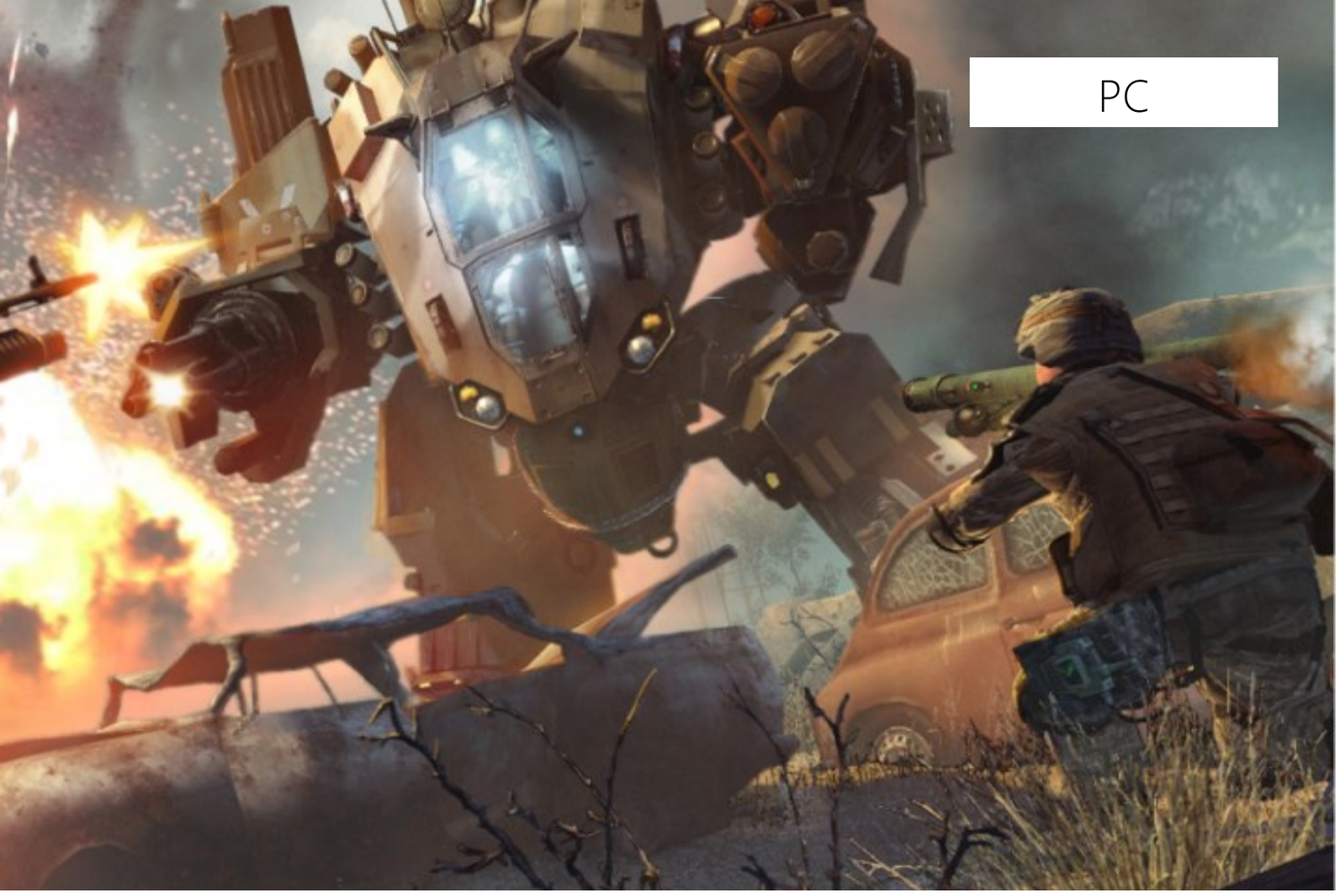
MATÚŠ ŠTRBA

CRYTEK VIDÍ VO FREE 2 PLAY HRANÍ BUDÚCNOSŤ. UKÁŽKOU TOHO, AKO VÁŽNE TO NEMECKÉ VEDENIE SO SVOJIMI VYHLÁSENIAMI MYSLÍ A TAKTIEŽ UKÁŽKOU TOHO, KOĽKO ENERGIE A TALENTU SÚ DO TEJTO SFÉRY OCHOTNÍ VLOŽIŤ JE VOJNOVÁ AKCIA WARFACE. MAL SOM MOŽNOSŤ SA NA ŇU POZRIEŤ EŠTE V DOBE, KEDY BOLI JEJ BRÁNY ŠIROKEJ HRÁČSKEJ VEREJNOSTI ZATVORENÉ.

Warface bol pôvodne určený len pre vybrané trhy, no hráči si vypýtali verzie aj pre iné regióny sveta a tak sa postupne hra dostáva do celej Európy aj Severnej Ameriky. Pôsobí síce nenápadne, možno až genericky, no skrýva sa v nej niečo, čo ju môže odlíšiť a pomôže presadiť na aktuálne silno fragmentovanom trhu.

Ako vzdialený príbuzný Crysis, ktorý sa vyvíjal v jeho tieni, je tým niečim technologická stránka. Môžete tvrdiť čokoľvek, aj tak v prípade Cryteku na prvom mieste každého zaujíma to, kam nás táto spoločnosť graficky posunie. A oproti zástupu mnohých free to play titulov poháňaných Unreal Enginom robí CryEngine 3 hre službu. Je snáď každému jasné, že Warface neťaží z technológie maximum. Dôraz je kladený na plynulý chod pre čo najširšie publikum hráčov. A v tomto Warface vyniká. Ponúka totiž širokú škálu nastavení, aby si každý mohol nájsť ideálny pomer nároky/výkon.

Optimalizácia hry má síce ďaleko k úplnej dokonalosti, no aj tak je na výbornej ceste a dokážete si ju užiť aj na starších zostavách vo veľmi slušnej kvalite. Okolité obrázky neukazujú maximum. Sú určitým kompromisom medzi High a Medium nastaveniami, avšak s antialiasingom a v celkom slušnom rozlíšení. Ak teda hľadáte niečo na rýchle hranie z notebooku za minimálnu cenu, nemusíte sa



báť, že by ste s hrou mali problémy.

Spomienky na Crysis evokuje aj zvuková stránka. Ani z ďaleka nie je taká impozantná, ako to predviedla v Crysis 3, no rovnako nie je ani na zahodenie a jej kvalitu v tejto oblasti by mohla závidieť aj časť retailovej produkcie. Ústredná hudobná téma je ako vystrihnutá z Crysis a kvalita zvukových efektov je na obstojnej úrovni.

Na chod Warface nepotrebujete veľa. Ako free to play hra sa ani neinštaluje klasickou cestou. Namiesto toho funguje cez plug-in internetového prehliadača a dostanete sa k nej cez novú sociálnu službu GFace. Tá je síce zatiaľ tiež len v beta štádiu, no vyzerá sľubne a ponúka široké možnosti nie len pre hernú sféru. Všetko, čo však k pohodliu pri hraní potrebujete, tu nájdete. Jednoduché spravovanie priateľov, tvorbu vlastného profilu, herné karty, achievementy, okruhy ľudí aj záujmy. Vytvárate Seedy (posty a aktivity, ako na každej sociálnej sieti), vidíte, kto ich videl a taktiež ich môžete „lajkovať" ratingom. Medzi GFace a Warface ako nadstavbou sa môžete ľubovoľne prepínať.

Pozitívom je, že Warface je otvorená aj úplným nováčikom. Privíta vás jednoduchým tutoriálom, kde sa zoznámite s jej základnými princípmi a špecifikami a potom sa môžete vrhnúť do vojnovej vravy. Základná výbava okrem Versus súbojov zahrňuje aj možnosti kooperatívneho hrania v PvE misiách pre piatich hráčov súčasne. Misie sú stereotypné, jednotvárne a v koridoroch zasadených do kulís vojnových zón, ktoré nijak nevybočujú z toho, ako to predstavujú moderné military akcie Call of Duty, či Medal of Honor. To však neznamená, že sa tu v co-ope aspoň ako tak nezabavíte.

Ich cieľ nie je zložitý, denne sa mierne obmieňajú, môžete tu však naraziť na rôzne zvraty. Napríklad ťažkoodencov, ktorí fungujú ako mini-bossovia. Vlk samotár dlho na bojisku neprežije. Preto sa netreba vykašľať na dopĺňanie tried a oživovanie spolubojovníkov.

Hra je naklonená aj vytváraniu klanov. Neskôr do nej pribudnú aj režimy pre Clan Wars, zatiaľ sa však musíte s bandou uspokojiť s obyčajnými Versus súbojmi. Servery, v hre nazvané Rooms, sú prehľadne zobrazené v browseri, kde máte zobrazené všetky dostupné informácie. Chýba však detailnejší filter. Dajú sa zoradiť len podľa kanálov zodpovedajúcich úrovni hráčov. Jednoducho si však môžete založiť aj vlastný server. Slovami chvály nemusíme šetriť v prípade sieťového kódu. Je totiž až nevídane stabilný a rýchly.

Základným režimom vo Warface je Free For All, na ktorý však často nenarazíte. Jedná sa o Deathmatch a ponúka tri mapy. Najfrekventovanejším je Team Deathmatch, ktorý sa hrá prakticky neustále a taktiež sa hrá na trojici máp. Plant The Bomb je klasika požičaná z Counter Strike a zabavíte sa na 2 mapách. Posledným režimom je Storm. Na dvojici máp sa dva tímy pobijú o ovládnutie troch kontrolných bodov. Každý režim má unikátne mapy stavané na mieru. Zväčša sú umiestnené v exteriéroch, dizajnovo sú zvládnuté veľmi dobre. Prostredia sú rôznorodé, nie až také rozľahlé, avšak členité. Narazíte tu napríklad na potoky, pivnice, ale aj vagóny.

Warface sa pohybuje niekde medzi dynamickou akciou a taktickými elementmi, čomu zodpovedajú aj mapy. Dizajnované sú pre maximálne 16 hráčov, ktorí sa už potom následne delia do tímov. Vyvažovanie vôbec nie je najhoršie, aj keď občas to so zaradením hráčov prestrelí. Môžete si vybrať zo štyroch tried, pričom sa podarilo nájsť celkom dobrý balans medzi nimi, ich vybavením a schopnosťami. Rifleman je bežná útočná trieda, akých je na mape asi najviac a zásobuje spoluhráčov muníciou. Medic oživuje a uzdravuje spolubojovníkov. Inžinier je špecialistom na štíty a míny. A Sniper tu vôbec nie je taký neprimerane silný ako v podobných hrách. Svoje miesta si musia dôkladne vyberať, nestačí sa len postaviť na jeden koniec mapy, kde majú zvyšok ako na dlani.

KONKURENCIA COD?

Akcia je dosť blízka akčnému zážitku z Crysis. Samozrejme, bez Nanosuitu. Dynamická, no pomalšia ako napríklad moderné Call of Duty. Nehrá sa tu na Rambov, no nezabije vás ani jeden zásah. Istú mieru taktizovania predsa len treba, pokiaľ chcete mať na konci čo najlepší pomer smrtí a zabití. Svoju výzbroj si môžete v priebehu hry modovať presne v štýle Crysis, kedy si do jednotlivých slotov vyberiete vhodné vybavenie z tých, ktoré máte odomknuté.

Hraním Versus a Co-op získavate dve meny používané na nákup vybavenia. Tretí druh mincí sa používa na rýchle oživenie v PvE misiách. V súbojoch sa tak levelujete aj zbierate kredity. Ak si chcete prilepšiť, tak môžete plniť challenge rozdelené do troch sekcií: Marks, Badges a Stripes. Takto si nie len na vybavenie zarábate, ale ho aj odomykáte, aby ste si ho neskôr mohli kúpiť. Slušná paleta zbraní (vyše 30 kúskov) sa delí do troch kategórií: obyčajné, Rare a Ultra-rare. Podobne je to aj s vizážou a výbavou. Všetkého je veľa a dokážete si vyskladať skutočne variabilné kombinácie.

VO FREE TO PLAY HRÁCH JE VŽDY NEJAKÝ HÁČIK. A VYVÁŽENIE TOHTO MODELU JE HLAVNÝM FAKTOROM, KTORÝ ROZHODNE O ÚSPECHU ČI NEÚSPECHU. INAK TOMU NIE JE ANI V PRÍPADE WARFACE. LEVELOVANIE AJ ZBIERANIE KREDITOV TU PREBIEHA STRAŠNE POMALY. ZA REÁLNU MENU SI MÔŽETE RÝCHLEJŠIE ZAOBSTARAŤ AKÉKOĽVEK VYBAVENIE, PRÍPADNE SI AKTIVOVAŤ VIP BALÍČEK, S KTORÝM JE CELÝ PROCES RÝCHLEJŠÍ. MNOHÉ VECI SÚ NAVYŠE ČASOVO OBMEDZENÉ. NIEKTORÚ ZBRAŇ SI TAK KÚPITE NAPRÍKLAD LEN NA TÝŽDEŇ, PRÍPADNE DEŇ. AJ NAPRIEK TOMU SA HRA ZATIAĽ JAVÍ TAK, ŽE BY NEMALA BYŤ NAKLONENÁ V NEPROSPECH NEPLATIACICH HRÁČOV. CELKOVÉ VYLADENIE SYSTÉMU SA VŠAK UKÁŽE AŽ PO VYDANÍ HRY.

THIEF

PREVIEW

PAVOL BUDAY

"ČAS POKROČIL," STOJÍ V TLAČOVEJ SPRÁVE OHLASUJÚCEJ ŠTVRTÝ DIEL SÉRIE THIEF PROSTO NAZVANÝ THIEF. BEZ PODTITULU, BEZ ČÍSLOVKY. DESAŤ ROKOV, TOĽKO MUSÍ UBEHNÚŤ ČASU, KÝM SA VRÁTI MAJSTER ZLODEJ NA OBRAZOVKY V CHYSTANOM REŠTARTE POD TAKTOVKOU MEGA ŠTÚDIA EIDOS MONTREAL, KTORÉ PRESVEDČILO SVET S DEUS EX HUMAN REVOLUTION, ŽE DOKÁŽE NARÁBAŤ S TÝMI NAJLEPŠÍMI PC HRAMI TAK AKO SI ZASLÚŽIA. S REŠPEKTOM VOČI HRÁČOM, FANÚŠIKOM AJ SAMOTNEJ ZNAČKE.

Relatívne mladý tím zostavený v roku 2007 si uvedomuje, že technológia pokročila a dnes dovoľuje oveľa sofistikovanejšie veci ako zhasínanie jedného zdroja sveta v miestnosti vodným šípom. Čas pokročil od jedinečného titulu Thief: The Dark Project. Hráča penalizoval za zabíjanie a nútil ho prechádzať prostredia v tichosti, keď bolo dobrým zvýkom všetko vykosiť rotačákom. V roku 1998 neslýchané. Niesol hrdo pochodeň stealh žánru, ktorého dvere dokorán otvoril minuloročný Dishonored, hra roka nielen u nás, ale aj u kritikov BAFTA.

Pri pohľade na prvé obrázky THIEF sa neubránite pocitu, že ide o pokrvného brata Dishonored. Eidos Montreal k stealth žánru pristupuje odlišným spôsobom, menej akčne. "Fanúšikovia si veľmi živo pamätajú pôvodné hry, chceme preto zachovať ich esenciu," vysvetľuje filozofiu hry Stephane D'Astous v rozhovore pre Game Informer. Čo urobíte na samom začiatku, keď so získaním licencie dostanete voľnú ruku?

Je obdivuhodné, že na hre Eidos Montreal pracoval v tichosti bez toho, aby unikli jasné dôkazy o existencii Thief 4. Svoj podiel na tom má pôvodne extrémne malý

tím, ktorý sa snažil zadefinovať koncept, aby nedochádzalo k nechcenému pnutiu medzi kreatívnym a oddelením zodpovedným za technológiu. Úloha to bola náročná. Snahou o oslovenie akčne naladených hráčov, ktorým sú rok čo rok naservírované veľké blockbustery, sa pohrávali aj s myšlienkou kombinácie first a third person pohľadov. V jednom momente kamera tak divoko striedala pohľady, že ľuďom pri testovaní prichádzalo zle. Projekt sa začal vymykať kontrole a aj autori strácali predstavu, ako má nový Thief vyzerať.

Aká je magická formula Eidos Montreal pre vytvorenie veľkolepej stealth hry? Vhodiť hráčov so bezvýchodiskových situácií a potom im dať nástroje na únik. A tu prichádza k slovu majster zabijak. Garret. Avšak na to, aby ste ho vytvorili, najskôr sa ním musíte stať. A Eidos Montreal to urobil.

Zaplatil návrhárov z New Yorku a tí ušili kožený oblek navrhnutý tak, aby pri pohybe nevydával žiaden zvuk. Zaplatili expertov z dielní Les Forges De Montréal, aby vyrobili luk podľa pôvodného návrhu. Garret zviera v rukách luk, ktorý je v skutočnosti vyrobený z titanu, dá sa zložiť a strieľa šípy! Výroba a prerábanie trvalo 600 hodín. Dôveryhodnosť sa skloňuje naprieč celým preview v Game Informer.

Pred 10 - 15 rokmi mnohé situácie v stealth hrách vyriešili opakovaným skúšaním a čakaním na ideálnu príležitosť, keď sa stráž nepozerá alebo sa vydá na rutinnú prehliadku. Ak vás uvidela, obyčajne ste siahli po quick load a skúšali to znovu. Producent Stephane Roy je presvedčený, že hráči tento spôsob už nepreferujú. "Našou prácou je, aby ste mali vždy voľbu," vysvetľuje.

Garret ale nie je bojovníkom, pohybuje sa v závoji tmy a jeho spoločníkmi sú tiene. Bezmocný nebude, to nie, ale priamy kontakt so strážami v THIEF neprežije. Autori sa snažia o vytvorenie sveta reagujúceho na aktuálne dianie. NPC postavy aj AI si budú vedomé prostredia, v ktorom sa pohybujú. To znamená, že systematicky budú prehľadávať miesta, kde by sa niekto mohol schovávať. Nemali by bez

zmyslov pobehovať a prehľadávať prázdne chodby. Hráč tak bude donútený podľa toho reagovať a plánovať dopredu, či mu stojí za to riskovať vybrať truhlu, kam si odkladajú cennosti návštevníci bordelu House of Blossoms.

Hra nebude skriptovaná a dovolí pohrávať sa s prostredím a vytvárať si tak príležitosti, vysvetľuje Roy. Počúvaním rozhovorov sa dozviete dôležité informácie o lokalite cieľa, najtajnejšie túžby aj tajomstvá, ktoré môžu viesť k skrytým miestnostiam alebo vytvoria únikovú cestu. Jednou z možností, ako uniknúť z House of Blossoms, bude do ventilácie podzemného miesta neresti a hriechu nasypať ópium, o ktorom živo diskutovali koketujúce slečny a bavili sa na účet chaosu, aký táto nehoda vytvorila nedávno.

Autori sľubujú, že miestnosti budú mať niekoľko vchodov aj východov a kde vás nenavedie značka na kompase alebo získaná informácia, urobí to Focus. Aktivovanie tejto viacúčelovej schopnosti rozsvieti potrubia, po ktorých sa môže Garret vyšplhať na strechu alebo zvýrazní svetelné zdroje. Čím viac je upgradovaná, tým má väčší dosah a je tak rafinovaná, že zvýrazní aj odtlačky prstov na najpoužívanejších zásuvkách a ušetrí vám čas prehľadávaním tých, s ktorými sa nemanipulovalo dlhšiu dobu.

Prehľadávanie a zbieranie zlata a cenností sú stále vedľajšou aktivitou a slabinou Garreta. Tými najcennejšími bude dekorovaný brloh vo vysokej veže s nefunkčnými hodinami v strede mesta, o ktorej sa šíria klebety, že v nej straší. Diamantové náhrdelníky, vykladané poháre drahokamami, zlaté hodinky a iné sa na konci misií zhodnotia a preinvestujú do upgradov aj vybavenia, kam patrí drevený kyjak Blackjack na omráčenie stráži, luk s niekoľkými tipmi šípov (zatiaľ sa vie o vodnom na zhasínanie sviecí a dymovom pre vytvorenie clony) a kotvička s lanom Claw na šplhanie.

Garret kradne pre samotný akt kradnutia, nie pre výsledok na jeho konci. Prsteň preňho má cenu nie pre to, že je vyrobený zo zlata, ale pre to, čo symbolizuje a čo znamená pre jeho majiteľa, vysvetľuje Roy. A ženie ho vpred túžba lúpiť. Focus dovolí kradnúť zlato aj priamo z vreciek a počas

ČO JE TVOJE, BUDE MOJE

boja zvýrazní zásahové zóny na nepriateľoch. Kúpi vám čas na vyšmyknutie sa zo zovretia úderom na hruď, ak vás niekto pritlačí k stene alebo zasiahnutím viacerých miest ho rovno paralyzujete. Eidos Montreal sa inšpiroval súbojmi na telo z filmov Sherlock Holmes režiséra Guya Ritchieho. Garret bude vykrúcať ruky, podkopávať nohy a skladať stráže bolestivým spôsobom.

"Môžete hrať agresívne, ale bude to nesmierne ťažké," vraví Roy. "Chceme, aby ste hrali ako zlodej, ale nebudeme vás do toho nútiť." Omráčiť všetky stráže, odlákať ich vystrelených šípom či hodeným predmetov alebo objavovať nepoužívané tunely a škáry, cez ktoré sa dá prešmyknúť. Hovoria tomu improvizácia.

THIEF sa vracia späť do industriálneho a prehnitého mesta City, v ktorom sa hromadia mŕtvoly, chudobní trpia chorobami a hladomorom a bohatí sa oddávajú radovánkam v súkromných kluboch. Mestu vládne tvrdou rukou Barón a ovláda ho vlastnou armádou. Garret sa chce napriek nepriaznivej situácii a množiacich sa intrigách priživiť a pri tom sa zapletie do niečoho väčšieho.

Eidos Montreal sa snaží udržať na uzde magické elementy z predchádzajúcich hier, takisto nenarazíte na nemŕtve ani iné podivné monštrá. Garret sa však dostane k záhadnému medailónu (na obrázku) a zvláštnym symbolom, ktoré z neho uvoľňujú žiaru. O čo ide a čo s tým má spoločné Theodore Eastwick, najbohatší muž v City a dvorný architekt Baróna zodpovedný za mnohé dominanty mesta, sa nehovorí. Takisto sa mlčí o Keepers aj o tom, či bude mať Garret jedno oko mechanické.

ODHAĽOVAŤ TAJOMSTVÁ CITY BUDEME AŽ BUDÚCI ROK NA PC A NEXT-GEN KONZOLÁCH, Z KTORÝCH BOLA POTVRDENÁ ZATIAĽ VERZIA PRE PS4. POZITÍVNOU SPRÁVOU JE, ŽE AUTORI CHCÚ VYTVORIŤ VIAC AKO JEDNU HRU THIEF. CIEĽOM JE, ABY SA HRÁČI PO VYDANÍ DOŽADOVALI POKRAČOVANIA.

Dátum vydania: 2014

OBRÁZKY

NEVERWINTER

PREVIEW

BRANISLAV KOHÚT

TRH S MMORPG JE UŽ PRESÝTENÝ, ALE STÁLE SA OBJAVUJÚ NOVÉ PRÍRASTKY, KTORÉ NAPRIEK TOMU CHCÚ DOSTAŤ SVOJU ŠANCU. NIEKTORÉ PRERAZIA, INÝM NEPOMÔŽE ANI BEZPLATNÝ REŽIM A ZAKRÁTKO STROSKOTAJÚ. PO OTESTOVANÍ ONLINE SVETA NEVERWINTER VÁM MÔŽEM POVEDAŤ, ŽE V TOMTO PRÍPADE JE CRYPTIC STUDIOS NA VEĽMI DOBREJ CESTE.

Početné upútavky síce naznačili, že spracovanie a dizajn lokalít budú na slušnej úrovni, ale to samo osebe na udržanie hráčov v online svete nestačí. Neverwinter ale nestavia len na kvalitnom stvárnení známeho fantasy univerza, hoci rozhodne prispieva k atraktívnosti hry. Po prechádzaní dištriktmi mesta na Mečovom pobreží, som sa rýchlo zabýval s úľavou: „ Áno, toto je skutočne Neverwinter!" Každá štvrť má svoj vlastný štýl a fluidum, ktoré na vás dýcha z každého rohu domu či temnej uličky, odkiaľ náhle vyskočí banda hrdlorezov. Pri tomto putovaní som si nostalgicky spomenul na prvú hru Neverwinter Nights, ktorá na mňa zapôsobila rovnako silnou atmosférou.

Dištrikty sú úchvatné, ale nebezpečné miesta, kde narážete na iných hráčov a banditov a plníte prvé úlohy, ktoré vedú priamo do príbytkov, šachty a zradných bludísk ukrytých za dverami pivníc. Napriek prítomnosti iných hráčov má mesto nádych skôr tradičnej RPG, nie MMO. Je to dané práve komplexným spracovaním oblastí a dôrazom na detaily, ktoré mnohé online svety opomínajú. Výnimkou je len centrálna zóna, ktorá ostro kontrastuje s dištriktmi. Centrum je totiž klasické MMO klišé, kde sa zhromažďujú hráči predovšetkým za účelom obchodovania a v húfoch postávajú okolo niektorej kľúčovej postavy. S výnimkou niektorých pohybov a animácií tvári, ktoré vyzerajú trochu

prihlúplo a strnulo, je hra spracovaná veľmi dobre. Napokon, vo finálej verzii môžu byť aj tieto kazy odstránené.

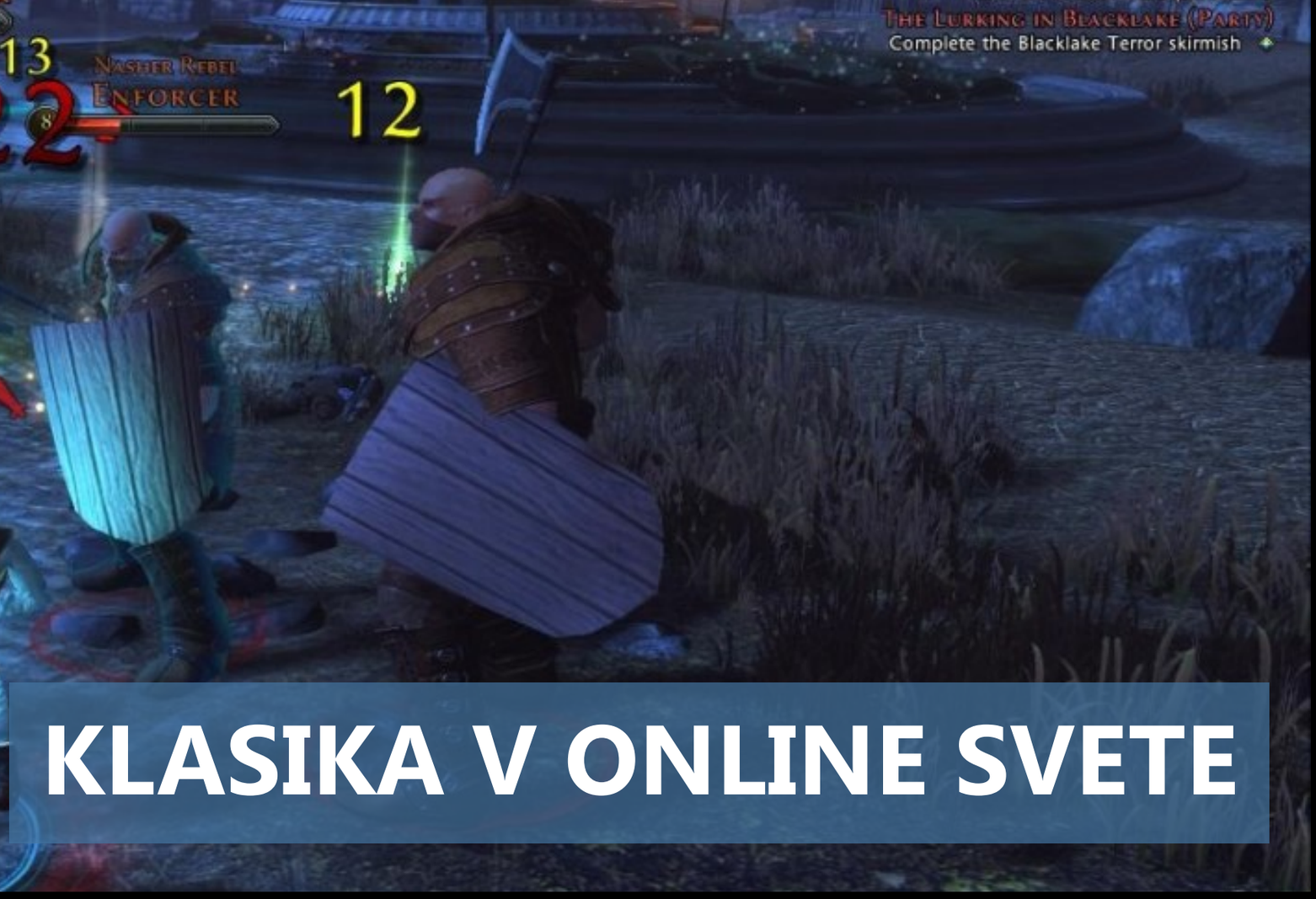
Rovnako tradičný je aj systém úloh, ktoré dostávate na rôznych miestach od toporných NPC. Oslovíte osobu, dostanete zadanie, po splnení sa vrátite po odmenu. Prvé dialógy sú plne nahovorené, neskôr ozvučenie chýba, ale zrejme je to len súčasť, ktorú tvorcovia dopracujú. Niekedy sa v rozhovoroch a vybraných momentoch prepne pohľad kamery. Navigáciu pri úlohách uľahčí minimapa a vodítko, ktoré sa ligoce na zemi. Náplň úloh je pomerne rôznorodá, hoci medzi nimi sotva nájdete niečo nevšedné. Musíte nájsť a zabiť bossov, oslobodiť zajatcov, zapáliť debny s kontrabandom, ale občas stačí aj poroznášať pivo alebo doručiť správu. Priebeh úloh však spestrujú spínače, hľadanie kľúčov alebo iných predmetov a nastražené pasce. Strely z múrov alebo ostne, na ktoré stúpite počas boja, dokážu nepekne zredukovať váš život a pomáhajú nepriateľom. Po prezradení zostávajú pasce vyznačené červeným kruhom, a ak máte postavu zlodeja, dokážete ich zneškodniť. Pri potulkách narazíte na voľne prístupné truhlice, ktoré obsahujú zaujímavý lup, ale aj objekty, ktoré už vyžadujú rozličné sady nástrojov, aby ste ich mohli použiť a vziať. Sady arcane, dungeoneering, nature, religion a thievery kit umožňujú preskúmať a osvojiť náboženské relikvie, tajné zvitky, rastliny a ďalšie užitočné veci, ktoré vás obohatia, alebo ich použijete pri remeselnej výrobe.

Soľou hry je však veľmi nápaditý systém boja. Dovolím si tvrdiť, že patrí v RPG a MMORPG k tým najlepším. Princípy akčne orientovaných súbojov som si rýchlo osvojil a obľúbil najmä kvôli ich dynamike a praktickým možnostiam. Keďže inklinujem k magickým postavám, zvolil som si elfského mága. V úvode si však môžete vybrať aj iné rasy a spomedzi šiestich tradičných fantasy povolaní od bojovníka po klerika. Hneď prvá skvelá vec je, že mág na používanie kúziel nepotrebuje žiadnu manu ani inú energiu, ktorú by ste museli dopĺňať. Cieľom útokov je

vždy nepriateľ, ktorého máte pred sebou a vidíte ho v zameriavači. Keď sa otočíte na iného protivníka, automaticky mieria na nový cieľ. Základné útoky, magické strely, mág rýchlo zosiela ľavým tlačítkom myši a to bez akéhokoľvek obmedzenia a regenerácie. Ak sa rýchlo pohybujete a točíte, dokážete už týmto základným atakom zraniť viacerých protivníkov takmer súčasne. Ďalej k tomu pridáte ľadový lúč vyvolaný podržaním pravého tlačítka myši, ktorý spomalí a niekedy aj zmrazí súperov.

K týmto okamžitým kúzlam, ktoré neskôr môžete vymeniť za iné, čoskoro pribudnú ničivé sily z kategórie encounter powers. Sily spôsobujú vyššie poškodenie ako okamžité kúzla, ale už potrebujú niekoľko sekúnd vyčkávania, aby sa dali znovu použiť. Kým ich znovu aplikujete, zasýpate protivníkov rýchlymi útokmi a je vhodné aj uhýbať, odskakovať, respektíve sa teleportovať dozadu a do strán, dvojitým stlačením smerovej klávesy. Na pohyb používate klávesy WASD a sily sú veľmi prakticky umiestnené po stranách pohybu vpred, čiže vaše prsty siahnu naľavo po Q a TAB a napravo po E a R. To umožňuje veľmi rýchlo aplikovať ničivé výpady popri štandardných strelách.

V boji proti skupine potom môžete postupovať napríklad takto. Začnete silami, prvého nepriateľa znehybníte vytiahnutím do vzduchu, druhého odhodíte do steny odpudzovacím útokom, tretieho oslabíte ľadovým vírom. Popri tom rýchlo vrháte okamžité kúzla, magické strely a mrazíte obete ľadovým lúčom. Keď sa protivníci spamätajú, uskočíte a zakrátko ich opäť ochromíte silami. To však nie je všetko. V boji sa vám dopĺňa zásobník na vyvolanie takzvanej dennej sily, čo je kúzlo najvyššej úrovne s devastačným účinkom. Mág má na úvod ľadovú búrku, ktorá ostro zasiahne všetkých v okolí. Neskôr môžete aj toto kúzlo nahradiť iným a na lište budú rýchlo prístupné hneď dve možnosti. Všetky kúzla a útoky sa hrdinom sprístupňujú automaticky pri dosiahnutí patričného levelu. Nemusíte chodiť za učiteľmi, ani ich iným spôsobom pracne vyhľadávať. V boji sa liečite odvarmi alebo vás zotaví klerik, mimo boja zregenerujete



KLASIKA V ONLINE SVETE

život postávaním pri vatrách.

Hrdina a schopnosti sa po desiatej úrovni vylepšujú aj bodmi, ktoré zdokonaľujú jeho črty. Sú to spravidla pasívne vlastnosti zvyšujúce poškodenie alebo výdrž. Ojedinele môžete zlepšiť aj atribúty postavy čiže v prípade mága je najvhodnejšie riešiť inteligenciu a múdrosť, u bojovníka silu a podobne. Inventár postavy sa rozširuje batohmi s oddelenými druhmi sortimentu a na hrdinu navlečiete až dvanásť kusov výstroje od zbraní a oblečenia až po klenoty. Najlepšie nálezy treba spravidla identifikovať magickými zvitkami. Pri výmene vidíte porovnanie výbavy a aj odporúčanie, ktorá sa vám viac hodí. Zaujímavé nálezy sú pri eventoch, o ktorých vás včas informujú aj praktické odkazy pri minimape.

Pri putovaní po dvadsiatej úrovni využijete mounty a nemusíte sa spolčovať len so živými hráčmi, môžete mať aj osobných AI spoločníkov a maznáčikov. Zaujímavým doplnkom je dovolávanie sa pomoci božstva, ktoré ste si zvolili v úvode hry. Raz za hodinu si môžete vymodliť podporu vášho patróna. Hrdina k tomu potrebuje oltár, pričom sa dá získať aj dočasný, prenosný. Odmenou sú astrálne diamanty, skúsenosti, peniaze a dočasné bonusy.

NEWERVINTER JE NAOZAJ SĽUBNÝ ONLINE SVET. TRADIČNÉ MMO PRVKY A MECHANIZMY OKOREŇUJE SKVELÝM DIZAJNOM LOKALÍT, PRECÍZNYM VÝVOJOM POSTÁV A VÝBORNÝMI BOJMI, KTORÝMI SI ZÍSKA VÄČŠINU HRÁČOV. PRIZNÁVAM, ŽE OD ISTÉHO ČASU SOM PREJEDENÝ MMO TITULMI, NEVERWINTER VŠAK VO MNE OPÄŤ DOKÁZAL OŽIVIŤ ZÁUJEM O TENTO ŽÁNER. UŽ ABY ZAČAL ĎALŠÍ BETA VÍKEND!

SAINTS ROW 4

PREDSTAVENIE

SAINTS ROW IV DOSTALO OFICIÁLNY DÁTUM NA 23. AUGUSTA PRE PC, XBOX360 A PS3, ČÍM O MESIAC PREDBIEHA GTA V. NEBUDE VŠAK KONKUROVAŤ GTA V SERIÓZNOM DUCHU, ALE POSUNIE SVOJ ŠIALENÝ ŠTÝL EŠTE ĎALEJ.

Saints Row IV bude pokračovať v príbehu Saints gangu, ktorý teraz autori postúpia na najvyšší level a to na vodcov slobodného sveta. Šéf Saintov bol totiž zvolený za prezidenta USA. Nie je však všetko bez následkov, ako vodcov sveta si ich vyhliadla mimozemská rasa, ktorá zaútočila na Zem a presunula gang Saintov do virtuálnej simulácie Steelportu.

Vy, ako hlavná postava, tak prechádzate svetom, získavate supersily a postupne oslobodzujete ľudstvo od mentálnej nadvlády mimozemšťana Zinyaka. Zároveň sa snažíte ujsť zo simulácie. K dispozícii bude arzenál zbraní ako štandardných, tak aj votreleckých a keďže ide o virtuálnu realitu, hackeri dodajú aj supersily ako lietanie, skákanie, telekinézu.

Hra bude v sebe skrývať aj prvky pôvodne plánovanej Enter the Dominatrix expanzie, ktorá bola pre problémy THQ minulý rok zrušená. Deep Silver ju ale obnoví a plná expanzia vyjde v Directors Cut edícii ako DLC po vydaní hry.

ČO SA TÝKA PLATFORIEM, HRA JE ZATIAĽ OHLÁSENÁ LEN NA PC A STARÉ KONZOLY , ALE AUTORI VYJADRILI ZÁUJEM AJ O NEXTGEN KOZNOLY, KAM BY RADI HRU PREPORTOVALI, RESPEKTÍVE JEJ PC VERZIU.

PC, XBOX360, PS3

Firma: Volition

Žáner: Akčná adventúra

GTA V

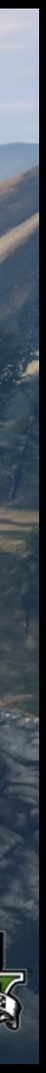
PAVOL BDAY

grand
theft
auto
FIVE

XBOX360, PS3
POLICE

grand
theft
auto
FIVE

OBRÁZKY



grand
theft
auto
V
FIVE

grand
theft
auto
V
FIVE

RECENZIE

BIOSHOCK INFINITE

VÝLET DO VZDUŠNÉHO MESTA

BIOSHOCK INFIN

RECENZIA

PAVOL BUDAY

EXISTUJE MILIÓN SVETOV, MILIÓN PRÍBEHOV. NA ICH ZAČIATKU STOJÍ VŽDY MAJÁK A ZHMOTNENÁ VÍZIA POCHÁBEĽA, KTORÝ UTEKÁ PRED CHOROBAMI SVETA NA DNO OCEÁNU ALEBO NAOPAK HORE DO OBLAKOV, BLIŽŠIE K TVORCOVI VESMÍRU. EXISTUJE MILIÓN KONŠTÁNT, MILIÓN PREMENNÝCH. V HRÁCH PREDSTAVUJÚ BEZPEČIE ZAUŽÍVANÝCH MECHANÍK A ODVÁŽNE SMEROVANIE ŽÁNRU POPIERAJÚC JEJ PRÍSLUŠNOSŤ.

Bioshock Infinite je prostou strieľačkou s jasnými pravidlami. Odstráňte fantastické prostredie plávajúceho mesta Columbia, ktoré ukázalo Amerike a pozemskému životu vztýčený prostredník, odstráňte prvky ako vystrihnuté s vedeckofantastických žurnálov predpovedajúcich pokojný život v budúcnosti po boku pracujúcich strojov, odstráňte premyslený dej s filozofickými úvahami o bytí a nebytí a zostane vám chodiaca zbraň v jednej ruke a mágia v druhej, ktorými hubíte nepriateľov.

V Bioshock Infinite nie je nič také ako sa zdá. Irrational Games vás po druhýkrát vedú na miesto, kde sa obyčajne v hrách nepohybujete a kde ste tak povediac premennou, ktorá narúša rovnováhu fungujúceho sveta. Cudzie prostredie prináša neistotu a s ňou spojené aj šokujúce momenty, ktoré sa darí autorom opakovane dávkovať od samého začiatku, pričom sa nespoliehajú iba na jeden jediný zvrat, ktorý rozsvieti žiarovku v hlave. Žiadne ukazovanie prstom ani odhalenie, že vrahom je záhradník. Hra takéto závery radikálne odmieta a nechá vás s doznievajúcimi tónmi piána pred

Firma: Irrational Games

Žáner: Akcia

nastupujúcimi rolujúcimi titulkami v nemom úžase premýšľať nad čiernou obrazovkou.

Ešte sa mi nestalo, aby som po dohraní dlhé hodiny porovnával zážitky a snažil sa dohľadať uspokojivých odpovedí, aby udalosti predošlých 12 hodín do seba zapadli. Témy, ktoré scenár Bioshock Infinite rozoberá, sú doménou filmov a nie hry, kde sa drvivú väčšinu komunikujete cez hľadáčik zbraní. Nie je jednoduché sledovať niť udalostí a zväzovať ich konce. To, čím je v skutočnosti Columbia a čo predstavuje, je len zlomkom toho, čo sa točí okolo dvoch hlavných protagonistov - bývalého súkromného detektíva zadĺženého až po uši Bookera DeWitta, ktorý sa vydáva splatiť dlh tým, že nájde v plávajúcom meste dievča Elizabeth.

Od úvodného momentu, kedy dochádza k invertovanému procesu vstupu do tajomného miesta prostredníctvom majáku, cez znovuzrodenie a precitnutie v nebi, až po zmenu nálady, ktorú hra zvláda s neuveriteľnou ľahkosťou, je spracovanie sveta a jeho detailnosť desivo autentická. Ide však o menej šokujúcu víziu aká sa odohrala v roku 2007 v podmorskom meste Rapture, ktoré ako celok vyznieva o kúsok uveriteľnejšie. Hra vás vie priklincovať k stoličke a sám som ju dohral na jedno posedenie (od rána do neskorého večera), ale jej rozprávanie má bližšie k vedeckofantastickej literatúre ako k realite i keď fiktívnej, akú sa vám pokúšajú predať "dobové" promo dokumenty.

Z veľkej miery za to môže samotná interpretácia príbehu, ktorý kladie na pozornosť hráča veľkú záťaž. Hrou sa dá preletieť a prestrieľať bez toho, aby ste venovali pozornosť hľadaniu kľúča na odomknutie tajnej miestnosti, dekódovaniu záhadných nápisov na stenách napísaných červenou farbou alebo počúvaniu záznamov z audio denníkov uložených na zariadeniach s LP platňami. Sú to však jediné prostriedky objasňujúc

javy, vysvetľujúce zmýšľanie postáv aj ich aktuálny postoj voči rasizmu.

Sú to tieto doplnkové informácie, ktoré pomáhajú pochopiť, kde sa pohybujete, s kým jednáte a kto je vôbec postava, za ktorú hráte. V Bioshock Infinite nenájdete ani jednu prestrihovú scénu a iba tretinu nahovorených dialógov tvoria rozhovory medzi protagonistami. Tí vám však nepovedia o tom, prečo na bielych užívajúcich si slnka a umelého morského príboja na pláži makajú farební, prečo sa odboj Vox Populi snaží o revolúciu a kto alebo čo je lietajúce monštrum Songbird strážiace dievča vo veži.

Všetko so všetkým súvisí a každý jeden krok je dôležitý, každá postava kľúčová. Na Bioshock Infinite je pozoruhodné, že takto prepracovaný dej je rozprávaný rýchlou a dynamickou akciou. Nejde už o premyslené študovanie nepriateľov, kladenie pascí a lovenie malých sestier pre získanie esencie potrebnej pre vývoj. Všetko podlieha ekonomike postavenej na strieborných minciach. Nimi kupujete upgrady pre zbrane, nimi platíte v automatoch za zvýšený efekt kúziel (Vigor).

Spôsob boja je veľmi podobný tomu v Bioshock, ale hra už nie je uväznená kompaktnými prostrediami, ale je vzdušnejšia, čo umožňuje využívať koľajnice, naskakovať na ne, presúvať sa vyššie a zaujať lepšiu pozíciu. Vďaka tomu prestrelky nemajú rovnaký priebeh, stále však môžete vsadiť na obľúbenú kombináciu Vigorov a zbraní (v pravej a ľavej ruke máte vždy po dve), tie úplne vyupgradovať a spoliehať sa iba na ne. Ich obmena však otvára nové možnosti boja, ktorému je priestor veľmi štedrí.

Schopnosti majú tentoraz sekundárny mód, ktorý vytvára pasce, nepriateľ tak vbehne do ohnivej steny alebo ho pole vyhodí do vzduchu či elektrizuje svojich

kolegov v skupine. Vigory kupujú čas aj efektívne paralyzujú aktívnejších minibossov, kým si stihnete nájsť zbraň alebo muníciu. Využiť sa dá aj faktu, že bojujete v niekoľkokilometrovej výške alebo že tu a tam narazíte na olejové škvrny či vodné plochy, ktoré reagujú na elektrinu či oheň.

Kombináciu zbraní a Vigorov ovplyvňuje aj zbroj zložená zo štyroch častí, ktorá pridáva bonusy k úderom na blízko alebo zvyšuje šance pre kritické zásahy s vedľajším účinkom. No a potom je tu Elizabeth, váš sprievodca, vaša cesta z Columbie, vaša chránenkyňa. Vďaka schopnosti otvárať trhliny v priestore dokáže zhmotniť debny s muníciou, lekárničkami alebo vám poskytnúť výhodu krytom či vykúzliť kladku, na ktorú sa dá vyšvihnúť hákom a útočiť zo vzduchu. Elizabeth nemožno komandovať, sama sa schováva a do boja sa nezapája vôbec. Je však zvláštne, že ju nepriatelia ignorujú a sústredia paľbu iba na vás. Jej primárnou úlohou nie je iba podpora, dokáže čítať tajné správy aj odomykať pakľúčmi dvere či trezory. Autori sa tak šikovne zbavili minihier.

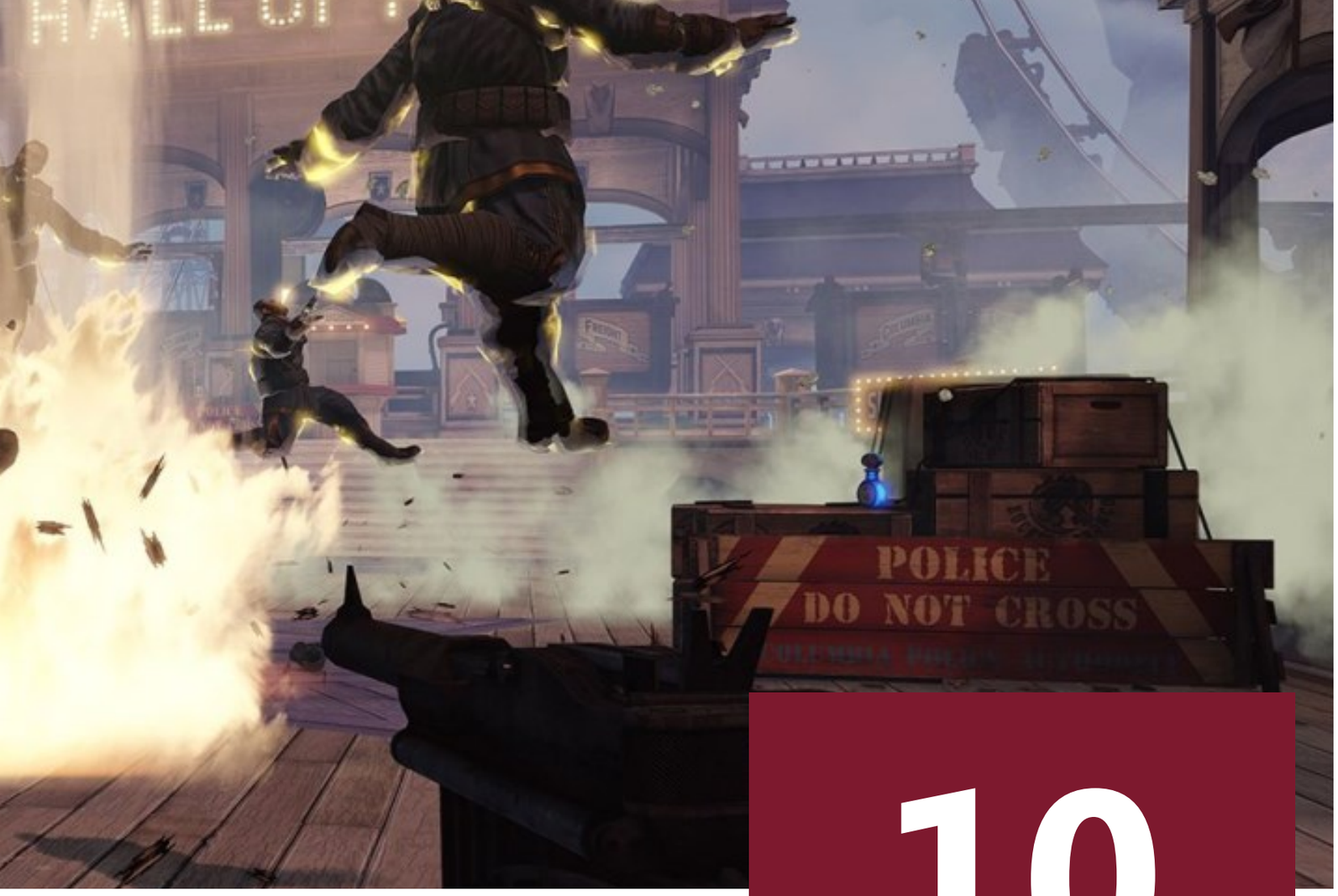
Na to ako Bioshock Infinite pôsobí inovatívne, má až príliš obyčajný zbraňový arzenál, ktorý nepočíta so zmenou druhu munície. Mnohé zbrane sú si veľmi podobné, hlavne poloautomaty a automatické pušky, medzi ktorými nie je priepastný rozdiel. Čo pravdepodobne zamrzí fanúšikov pôvodného dielu, je, že v Bioshock Infinite nie je možné zomrieť. Samodobíjací štít vás dokáže chrániť iba krátko, po ňom už prichádzate o život, ktorý si musíte dopĺňať a keď klesne na nulu, prebudíte sa v hre o kúsok späť. A to najhoršie len príde. Po smrti nedochádza k znovunahraniu pozície, ale znovuobjaveniu s doplnenou muníciou, energiou a taký boss má ukrojené presne toľko zo zdravia, koľko mal predtým.

Vytvorilo sa tak falošné bezpečie, čím vás hra nenúti používať celú škálu ôsmich vigorov a všetky zbrane.

Bioshock Infinite trápi aj backtracking a až príliš akčné pasáže, ktoré majú nebezpečne blízko k tupým strieľačkám. Navigácia nie je problémom vďaka integrovanému pomocníkovi, ktorý ukazuje smer na požiadanie. Prostredia sú nadýchané, členité a vďaka koľajniciam obtočených okolo budov budia dojem rozľahlých štvrtí. Zablúdiť však nie je kde. Existuje iba jedna cesta vpred, jeden cieľ.

V Columbii sú rafinovane poschovávané jednorazové upgrady pre štít, zdravie a soľ (mana), uzavreté príbytky alebo celé sekcie, ktoré si žijú vlastným životom. Dívate sa a pohybujete vo fungujúcej spoločnosti postavenej na zvrátenej predstave a čím dlhšie hráte a premýšľate nad obrazmi, tým viac začínate posilňovať negatívny postoj voči kázaniu Comstocka, samozvaného proroka a tvorcu mesta v oblakoch. Autori naplnili priestor mnohými detailami a drobnosťami, úspešne predávajú fikciu ktorej ste ochotní uveriť. Skúste na chvíľu zastať, počúvať rozhovory, sledovať dražbu práce alebo sa pozrieť na výklady obchodov či sledovať, ako sa sama Elizabeth baví vlastnou zvedavosťou.

Realizácii Columbie v Bioshock Infinite možno vyčítať iba nahrávacie obrazovky medzi jednotlivými sekciami, čo je daňou za to, hru poháňa značne modifikovaný Unreal Engine. Grafika zaujme výtvarným štýlom a sýtymi cukrovými farbami zakrývajúc falošnú fasádu ideálnej spoločnosti. Pobyt tam hore spríjemňuje pedantný výber licencovanej hudby a prostredia veľmi bohaté na zvuky, ktoré dokážu v jednej sekunde zmeniť náladu alebo ju naopak odľahčiť veselým motívom doplneným úžasnými výhľadmi do diaľky a na majestát Columbie.



10

JE JASNEJŠIE NEŽ MODRÉ NEBO NAD COLUMBIOU, ŽE BIOSHOCK INFINITE JE NEOBYČAJNOU HROU ODOHRÁVAJÚCOU SA NA NEOBYČAJNOM MIESTE, KAM SA NEPOZRIETE KAŽDÝ DEŇ. PATRÍ MEDZI TIE, KTORÉ DEFINUJÚ A UDÁVAJÚ TRENDY BEZ POTREBY OBZERAŤ SA OKOLO SEBA A POROVNÁVAŤ SA S OSTATNÝMI. ODVÁŽNYM VIZIONÁROM ŠŤASTIE PRAJE, BEZ NICH BY NEBOLI MESTÁ V OBLAKOCH, BEZ NICH BY NEBOLO SILNÝCH ZÁŽITKOV, KTORÉ DOZNIEVAJÚ EŠTE NIEKOĽKO DNÍ PO DOHRANÍ. A ZA TO PATRÍ IRRATIONAL GAMES VEĽKÁ VĎAKA.

EXISTUJÚ DVA TYPY HRÁČOV, TÍ KTORÍ BDEJÚ A TÍ KTORÍ PRECITLI. NECHAJTE SA PREBUDIŤ.

+ prostredie Columbie
+ Elizabeth
+ presah príbehu a témy, ktorými sa zaoberá
+ výber licencovanej hudby a jej zakomponovanie
+ záver, ktorý vás donúti premýšľať

- backtracking
- pocit bezpečia vďaka oživovaniu

RECENZIA

STARCRAFT II: HE

BRANISLAV KOHÚT

PRAVDA JE VO HVIEZDACH A SILA V HORDE ZERGOV, KTORÍ NAĎALEJ TERORIZUJÚ VESMÍR. NA ICH NÁVRAT SME ČAKALI BEZMÁLA TRI ROKY. INVÁZIA PRÁVE ZAČALA A NIKTO NIE JE V BEZPEČÍ. PÔVODNÍ AJ NOVÍ HRDINOVIA, AJ ANTIHRDINOVIA SA STRETÁVAJÚ NA BOJOVOM POLI A PRÍBEH NAČATÝ VO WINGS OF LIBERTY SA POSÚVA DO DRUHEJ TRETINY.

Určite nie je tajomstvom, že sa dej StarCraft II: Heart of The Swarm sústredí na ťaženie zergov, ktorých povedie šarmantná a nebezpečná Sarah Kerrigan. Pravdepodobne máte za sebou kampaň za terranov z úvodu trilógie (týždeň pred premiérou som si ju s chuťou zopakoval na hard obtiažnosti) a ste zvedaví, ako sa hlavná hrdinka opäť spojí s rojom. Zrejme tiež chcete vedieť, ako sa budú ďalej vyvíjať osudy Sarah a Jima Raynora, ktorý bojoval o jej záchranu na svojom krížniku Hyperion. Keďže najzaujímavejšou časťou nového príbehu je úvod kampane, ktorý zodpovedá hlavné otázky, nepoviem vám, ako sa začína, ale kam povedie. Kráľovná čepelí sa postaví proti Domíniu a Arcturusovi Mengskovi, vďaka ktorému zlyhala snaha o jej poľudštenie a znovu rozohnila túžbu po krvi. Aby však mohla čeliť starému rivalovi, potrebuje silu zergov a musí ísť v stopách zabudnutých predkov a starobylých bohov.

Bezmála tridsať nových misií sľubuje rozsiahle ťaženie na dlhý čas, opak je však pravdou. Značnú časť totiž tvoria koridorové mapy, kde sa nestavia, iba prechádza komplexom chodieb k určenému cieľu. To spravidla netrvá dlho. Ďalšiu časť predstavujú takzvané evolučné misie. Sú síce zaujímavé a vedú k špecializácii každej zergovskej jednotky, lenže ich priebeh je banálny. Vždy sa jedná o test dvoch odnoží

ARTH OF THE SWARM

vybraného druhu, z ktorých si po nenáročnej skúške zvolíte lepšiu alternatívu. Tieto misie majú formu jednoduchých tutoriálov, takže sú rýchle a ľahké. Voľby sú permanentné a takto napríklad vzniknú zerglingovia s krídlami, ktorí skáču na vyvýšené plochy, alebo sa namiesto toho rýchlo liahnu a z jedného vajíčka hneď tri kusy. Jedna evolučná misia vám dokonca umožní produkovať obľúbených lurkerov zo StarCraft: Brood War, útočiacich spod zeme.

Komplexných strategických misií s produkciou a výstavbou potom už nezostáva tak veľa, no sú nápadité a majú rôznorodé ciele. Budete kradnúť vajíčka zergovskej kráľovnej, ničiť protossovské transporty, tumormi aktivovať spóry, ktoré zničia krížniky, či deaktivovať štíty, aby ste prelomili nepriateľskú obranu. Tak, ako vo Wings of Liberty, sú aj tu misie zatraktívnené špecifickými podmienkami. Na jednej planéte pri útokoch využijete krutú zimu, ktorá v etapách zamrazí protossov, inde ste vystavení neustálym atakom nukleárnych bômb. Na rozdiel od pôvodnej kampane terranov však nie ste tak často v časovom strese, hoci sa aj tu treba niekedy ponáhľať, aby ste stihli splniť úlohu. Kerriganová je prítomná takmer v každej misii, občas ju doplní iný hrdina a po úmrtí sa zakrátko oživí v hniezde.

Ťaženie koordinujete z vašej lietajúcej základne, zergovskej lode Leviathan, kde si volíte misie a vylepšenia a pomáha vám niekoľko poradcov. Väčšinou sú to zergovia, no ak ste hrali StarCraft: Brood War, spomeniete si na veliteľa Stukova, ktorý sa vrátil ako vodca infikovaných. Hoci systém pripomína možnosti krížnika Hyperion Jima Raynora, zergovské menu a spôsob vývoja je odlišný. Pri napredovaní opäť postupujete z planéty na planétu a postupne odomykáte nové jednotky. No hoci si vyberiete poradie misií, postup je v podstate priamočiary a nedočkáte sa žiadnych volieb, kde by ste si zvolili, na ktorú stranu sa postavíte. Teda nijaká dilema a vlastné rozhodnutia, ktoré by priniesli odchýlku v príbehu. Škoda.

Druhou položkou v menu je evolučná jama so zergovským výskumníkom, ktorý zadáva už spomínané evolučné misie s permanentnými mutáciami. Okrem toho sú tu zhromaždené všetky odomknuté druhy zergov a každý má trojicu individuálnych bonusov, z ktorých je vždy jeden aktívny. Bonusy môžete meniť pred každou misiou a výdatne pomáhajú jednotkám v ďalšom boji. Zvyšujú rýchlosť pohybu, poškodenie, pridávajú liečenie alebo možnosť zasiahnuť lietajúce ciele jednotke, ktorá bežne takú schopnosť nemá. Túto miestnosť si určite obľúbite.

Ešte viac si však zamilujete Kerriganovej vývojový strom. Má sedem vývojových stupňov, ktoré sa odomykajú pri navýšení levelov hlavnej hrdinky. Sarah však nezískava úrovne klasickým zbieraním skúseností, levely sú odmenou za hlavné a vedľajšie úlohy v misiách. Na každom stupni sú dve, neskôr tri jedinečné schopnosti, z ktorých môže byť aktívna vždy len jedna, ale dajú sa prepínať. Sú to aktívne útoky, ktoré postava používa v boji, kinetický výboj, liečenie alebo vyvolanie výbušných banelingov. V sortimente sú aj pasívne

bonusy, napríklad Kerriganová pri útoku infikuje obeť a z nej sa vyliahnu zergovia s limitovaným životom. Patria sem aj užitočné prvky, ktoré sa týkajú základne, ako ťažba plynu bez robotníkov, liahnutie dvoch dronov z jedného vajca, či automatické oživenie padlých zerglingov pri hniezde. Vrcholom Kerriganovej schopností je devastačná apokalypsa alebo vyvolanie masívneho lietajúceho mutanta Leviathana. Skutočná lahôdka.

Po zavŕšení kampane si môžete opakovane prejsť všetky misie z archívu a pozrieť jedinečné videosekvencie, ktorými je Blizzard povestný. Aj tentoraz majú svoje osobité čaro a dotvárajú príbeh, ktorý nie je zlý, ale dalo by sa z neho vyťažiť aj viac. A prítomné sú aj doplnkové režimy, výzvy, módy, boje proti AI a hlavne multiplayer. S Heart of The Swarm prichádzajú aj do sieťovej hry atraktívne zmeny. Jedná o globálne úpravy online systému Battle.net, ktoré musia byť aplikované aj pre Wings of Liberty. Preto sú vo forme aktualizácie pre všetkých hráčov StarCraft II. V expanzii teda fakticky platíte len za kampaň a hŕstku nových jednotiek v sieťovej hre. Ak vám teda ide len o multiplayer a zaobídete sa bez skromných posíl, je otázne, či sa vám kúpa datadisku oplatí. To však nič nemení na tom, že inovované bitky viacerých hráčov sú teraz atraktívnejšie. Hráči majú lepšie užívateľské rozhranie, sociálne funkcie a nové a zdokonalené motivačné prvky. V ligových aj pri nehodnotených hrách v boji proti AI, iným hráčom, ako jednotlivec alebo až v štvorčlenných družstvách, získavate skúsenosti. Narastá level každej rasy, za ktorú hráte, aj celkový level hráča. S tým sú spojené trofeje, ikony avatarov a ďalšie bonusy.

Priamo na bojisku v multiplayeri nedošlo k radikálnym zmenám, ale pribudli užitočné doplnky, ako ikona na zhromaždenie všetkých bojových jednotiek, ktoré doznali určité úpravy, napríklad tanky už začínajú s obliehacím módom. Užitočné sú aj záznamy zápasov s možnosťou vstúpiť do rekapitulovanej hry a skúsiť iný postup v

nahratej situácii. Skrátka sekundárnych noviniek je dosť a prispievajú k väčšiemu komfortu hráčov. Pritom v multiplayeri, tak ako v prípade Wings of Liberty, nenájdete niektoré jednotky, ktoré používate v ťažení, alebo síce sú, ale s inými schopnosťami. Každá rasa však v multiplayeri dostala niečo navyše. Silné protossovské letectvo obdržalo podpornú jednotku Oracle a účinného Tempesta ideálneho na plienenie báz zo vzduchu.

Ľuďom pomáha Hellbat, ktorý sa mení na skautské vozidlo, ale skutočne užitočná je Widow Mine, malý útočný systém, ktorý sa zahrabe do zeme a atakuje pozemné a letecké ciele. Neviditeľné míny dokážu vo väčšom počte veľmi účinne brániť základňu, ale aj spacifikovať skupiny nepriateľov. Môžu tiež skomplikovať zriadenie nepriateľských báz. Zergom pribudol Swarm Host, ktorý sa zahrabe do zeme a samočinne vypúšťa roje kobyliek, ktoré majú limitovanú životnosť. Vo vzduchu sa plíži Viper, ktorý môže preniesť ľubovoľnú, či už vlastnú alebo súperovu jednotku a presunúť ju na iné miesto. V bitkách hráčov však nemá veľké uplatnenie. Aj napriek užitočným vylepšeniam, ak vás multiplayer doteraz nezaujal, nezmení to ani jeho zdokonalený formát.

StarCraft II: Heart of The Swarm je vydareným pokračovaním Wings of LIberty, napriek tomu, že má formu expanzie, nie rovnocenného titulu, ako bolo pôvodne prezentované. Pri kúpe krabicovej verzie počítajte s tým, že budete potrebovať inštaláciu základnej hry Wings of Liberty. Ak ju máte stále na disku aj s poslednou aktualizáciou, prídavok spustíte prakticky okamžite. Dáta sa priebežne sťahujú len pri spúšťaní misií a nahrávaní nových máp. Aj to svedčí o tom, že sa jedná o menej náročnú nadstavbu, kde sú kľúčové prvky vyformované a bez radikálnych zmien. V tejto súvislosti sa nedá nepoložiť otázku, prečo sme na túto expanziu museli čakať tak dlho.

STARCRAFT II: HEART OF THE SWARM ÚSPEŠNE POKRAČUJE V NAČATOM PRÍBEHU. ŤAŽENIE

PRINÁŠA UNIKÁTNY VÝVOJ ZERGOVSKEJ RASY, ALE SAMOTNÝ DEJ A SKLADBA KAMPANE NEDOSAHUJE KVALÍT WINGS OF LIBERTY. STÁLE JE TO VŠAK OSOBITÝ ZÁŽITOK V KRUHU OBĽÚBENÝCH A DNES UŽ KULTOVÝCH POSTÁV AKO SÚ JIM RAYNOR A SARAH KERRIGAN. NAVYŠE S VÝDATNÝMI ÚPRAVAMI MULTIPLAYERU. AJ KEĎ TÁTO EXPANZIA VZHĽADOM NA DLHODOBÝ VÝVOJ NEPRINIESLA AŽ TAK VEĽA NOVÉHO, JE TO POVINNOSŤ PRE PRIAZNIVCOV STARCRAFTU.

NEVIEM AKO VY, ALE JA SA UŽ SA NEVIEM DOČKAŤ VYVRCHOLENIA SÁGY V ZÁVEREČNEJ KAPITOLE LEGACY OF THE VOID. LEN DÚFAM, ŽE NEBUDE POTREBNÉ ČAKAŤ ĎALŠIE TRI ROKY.

8.5

+ unikátny vývoj zergov v kampani
+ niekoľko nových jednotiek
+ vylepšený multiplayer
+ skvelá atmosféra

- pomerne krátka, priamočiara kampaň bez dramatických zvratov
- po dlhodobom vývoji nie až tak výdatný obsah

GEARS OF WAR JU

RECENZIA

JAROSLAV OTČENÁŠ

PLANÉT SERA JE ZACHRÁNENÁ, LOCUSTI PORAZENÍ. TAK KONČÍ TRETÍ DIEL EPICKEJ SÉRIE GEARS OF WARS, KTORÁ NÁS SPREVÁDZA OD ZAČIATKU AKTUÁLNEJ GENERÁCIE NA PLATFORME XBOX. A STÁLE NEPOVEDALA POSLEDNÉ SLOVO. POD OCHRANNÝMI KRÍDLAMI EPIC GAMES TOTIŽ POĽSKÉ ŠTÚDIO PEOPLE CAN FLY PRINÁŠA SVOJ POHĽAD NA UNIVERZUM GEARS OF WAR S PODTITULOM JUDGMENT.

Často sa stáva, že po uzavretí série „posledným dielom" sa siaha po spin-offoch alebo prequeloch. Judgement je tým druhým, jeho dej je zasadený pred udalosti Gears of War a popisuje príbeh jednotky Kilo. V nej mladý Damon Baird velí Augustovi Coleovi (áno, týchto dvoch pánov poznáte z rozprávania Marcusa Fenixa), mladej kadetke Sofia Hendrik a svojskému Padukovi. S jednotkou Kilo sa zoznamujete za veľmi zvláštnych okolností, jej členovia sú zatknutí a čaká ich vojenský sud za zradu. Plukovník Loomis je rozhodnutý ich na mieste zastreliť, ale dáva im šancu na vysvetlenie a tak sa vojaci vyjadrujú k uplynulým udalostiam. Následne tak prežívate časť príbehu v koži každého z nich. Čo sa vlastne stalo v Halvo Bay? Kde je tajná superzbraň, ktorá môže zmeniť priebeh vojny? A aké ultimátne zlo sa skrýva pod menom Karn?

Singleplayerová kampaň netradične ponúka dve položky. Prvá nesie názov Judgment, druhá Následky (hra prichádza s českými titulkami, použijem teda oficiálny preklad). Ak sa niekde naplno prejavil rukopis Pople Can Fly, tak to je určite v kampani Judgment. Tá je totiž spracovaná veľmi netradične. Skladá sa z množstva krátkych, cca 5 min trvajúcich misií, po ktorých ste vždy oboznámení s vašimi úspechmi. Celkové hodnotenie misie odzrkadľuje počet získaných hviezd a práve za tieto môžete neskôr odomknúť aj Následky, okrem toho ale hra sleduje aj rôzne vyznamenania, štatistiky a odmeny, za ktoré si sa v menu dajú nakupovať skiny pre zbrane, uniformy a ďalšie doplnky.

XBOX360

JUDGMENT

Firma: People Can Fly

Žáner: Akčná

Samotnej hre rozdelenie na krátke misie neuškodilo, práve naopak. Pre ešte intenzívnejší zážitok si levely môžete spestriť tzv. odtajnením. Odtajenia sú v podstate modifikátory, ktoré zvyšujú náročnosť misií a je iba na vás, či ich budete používať alebo sa zaobídete bez nich. Modifikátory menia gameplay rôznymi spôsobmi. Niekedy máte k dispozícii len konkrétne zbrane, inokedy bojisko zahalí búrka zhoršujúca viditeľnosť, ďalšie vám na splnenie úlohy presne vymedzia čas, znemožnia regeneráciu zdravia či nahádžu iné polená pod nohy.

Naproti tomu kampaň Následky je klasickým Gears of War Jej príbeh poodhaľuje činy Bairda počas udalostí v Gears of War 3 a v koži COG vojaka sa vraciate do Havlo Bay, aby ste sa stretli so starým známym Padukom a s jeho pomocou sa pokúsili získať vojenskú loď. Menším problémom je, že loď sa vďaka prívalovej vlne nachádza na streche domov a tak jej oslobodenie nie je triviálnou záležitosťou. Ak budú mať ortodoxní fanúšikovia výhrady k spracovaniu kampane Judgment (čo je, priznajme si, celkom reálne) Následky ich uspokojí v plnej miere. Žiadne päť minútové misie, žiadne odtajnenia, žiadne hodnotenia hviezdami, iba starý poctivý Gears of War.

Dôležité je, že sa nemusíte vôbec báť o to, či sa People Can Fly podarilo zachovať atmosféru predchádzajúcich častí série. Každý výstrel, každý rozrezaný Locust, každý odhodený granát nenechávajú nikoho na pochybách, že toto je skutočne Gears of War. Judgment sa opiera o základné piliere série, akciou nabitá 3rd person strieľačka s dôrazom na používanie úkrytov, zábavných zbraní, kombináciou bojov na diaľku i na blízko a sympatické postavy steroidmi napichaných žoldnierov. Noví vývojári ale zároveň slepo nenasledovali kroky Epic Games a ich rukopis na hre je zásluhou nového prístupu ku singleplayer kampani rozpoznateľný na prvý pohľad. Jediné, čo je by si zaslúžilo z ich strany väčšiu pozornosť, sú súboje s bossmi. Jeden jediný boss na celú hru je veľmi, veľmi málo.

Aké by to bolo pokračovanie (res. prequel) bez prídavkov v podobe nových zbraní a monštier? Z dostupného arzenálu spomeniem hlavne dva pamätné kúsky. Prvým je granátomet Booshka strieľajúci projektily odrážajúce sa od stien a druhým snajperka Markza, o niečo slabšia než klasická ostreľovačka. Chýbajúcu silu však kompenzuje automatickou (bez nabíjania) streľbou v zoom režime. Zástupy Locustov rozšíril rager.

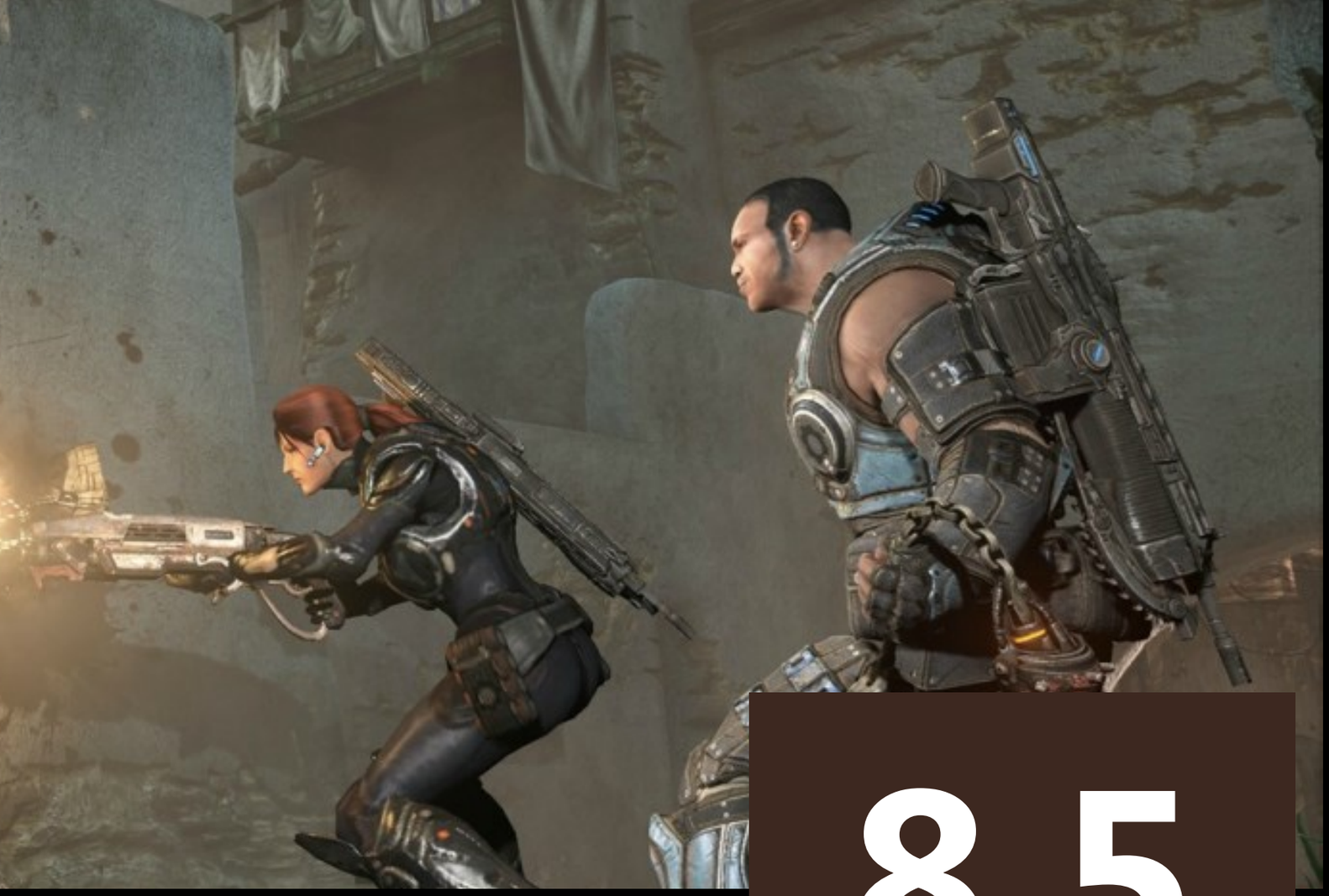
Na prvý pohľad vyzerá ako obyčajný rádový vojak vyzbrojený puškou, stačí však pár rán a rager sa zmení na poriadne nasrdené monštrum útočiace na blízko.

Prejdenie prvej kampane na obtiažnosti hard so všetkými odtajneniami vám bude trvať zhruba 6 hodín, druhá kampaň pridá ďalšie 3 hodinky. Tu nastupuje na rad ďalší tromf Gears of War Judgment a tým je multiplayer. Ani v hre pre viacerých hráčov sa People Can Fly nebáli urobiť niekoľko zmien. Najväčšou je vypustenie režimu Horda. Čože, žiadna Horda? Nemusíte sa báť, mód Prežitie ponúka podobný zážitok ako Horda. Vojaci sú rozdelení do classov (inžinier, medik, vojak, snajper) a ich úlohou je spoločnými silami zastaviť 10 vĺn útočiacich Locustov. Na rozdiel od Hordy v Prežití nie je možné stavať opevnenia, môžete ich však opravovať a inžinieri dokážu zvrátiť priebeh bitky vhodným umiestnením vežičiek. Boje v Prežití sa v rámci jednej mapy dynamicky posúvajú. Ak sa nepriateľom podarí zdolať vaše pozície, súboj sa posunie do iných priestorov a až ničenie generátora vo finálnej štvrtej časti znamená absolútny koniec.

Podobnými pravidlami ako Prežitie sa riadi aj Ovládnutie. Sarančatá útočia na pozície COG a snažia sa postupne po častiach mapy prepracovať až ku generátoru. Locustov ale v tomto móde preberajú do rúk živí hráči a spoluprácou viacerých „povolaní" (od tickrov až po Kantusov a stonožky) sa snažia prekonať obranné línie ľudí. Ponuku multiplayeru uzatvárajú Team Dominancia (obsadzovanie dôležitých bodov na mape) a Pre všetkých (klasický deathmatch). Nesmiem zabudnúť ani na možnosť prejdenie oboch kampaní v kooperácii štyroch hráčov.

Osem rokov starý hardvér Xboxu žmýka nový Gears of War do sucha. Síce sa možno nevyrovná najlepšie vyzerajúcim najnovším AAA hrám z PC, napriek tomu ale bojuje aj na poli grafického spracovania so cťou a nemá sa za čo hanbiť. Za výborný celkový vizuál môže najmä bohatosť scén na objekty, malé detaily a rôzne efekty.

PEOPLE CAN FLY MÔŽU BYŤ NA SVOJE DIELO PRÁVOM HRDÍ. DO HRY SA IM PODARILO ZAKOMPONOVAŤ VŠETKO DÔLEŽITÉ Z PREDCHÁDZAJÚCICH ČASTÍ SÉRIE, NO



JUDGMENT ZÁROVEŇ NESIE ICH VLASTNÝ RUKOPIS. NIE VŠETKY ZMENY MUSÍ AKCEPTOVAŤ ORTODOXNÉ PUBLIKUM A ABSENCIA PORIADNYCH SÚBOJOV S BOSSMI SA NESTRETNE S POROZUMENÍM ASI VÔBEC U NIKOHO. CELKOVO SA ALE STÁLE BAVÍME O ŠPIČKE V ŽÁNRI 3RD PERSON AKCIÍ S KVALITNÝM SINGLEPLAYEROM A ZÁBAVNÝM MULTIPLAYEROM.

BALENIE HRY GEARS OF WAR JUDGMENT OBSAHUJE AJ KÓD NA STIAHNUTIE PLNEJ VERZIE GEARS OF WAR 1.

8.5

+ dve rozlične poňaté kampane
+ tradične dobrý multiplayer
+ štatistiky, medaile, ocenenia
+ nové zbrane a monštrá
+ Gears of War 1 v cene

- spracovanie hlavnej kampane nemusí sadnúť každému
- málo bossov

TRAILER >>>

RECENZIA

PAVOL BUDAY

KENTUCKY ROUT

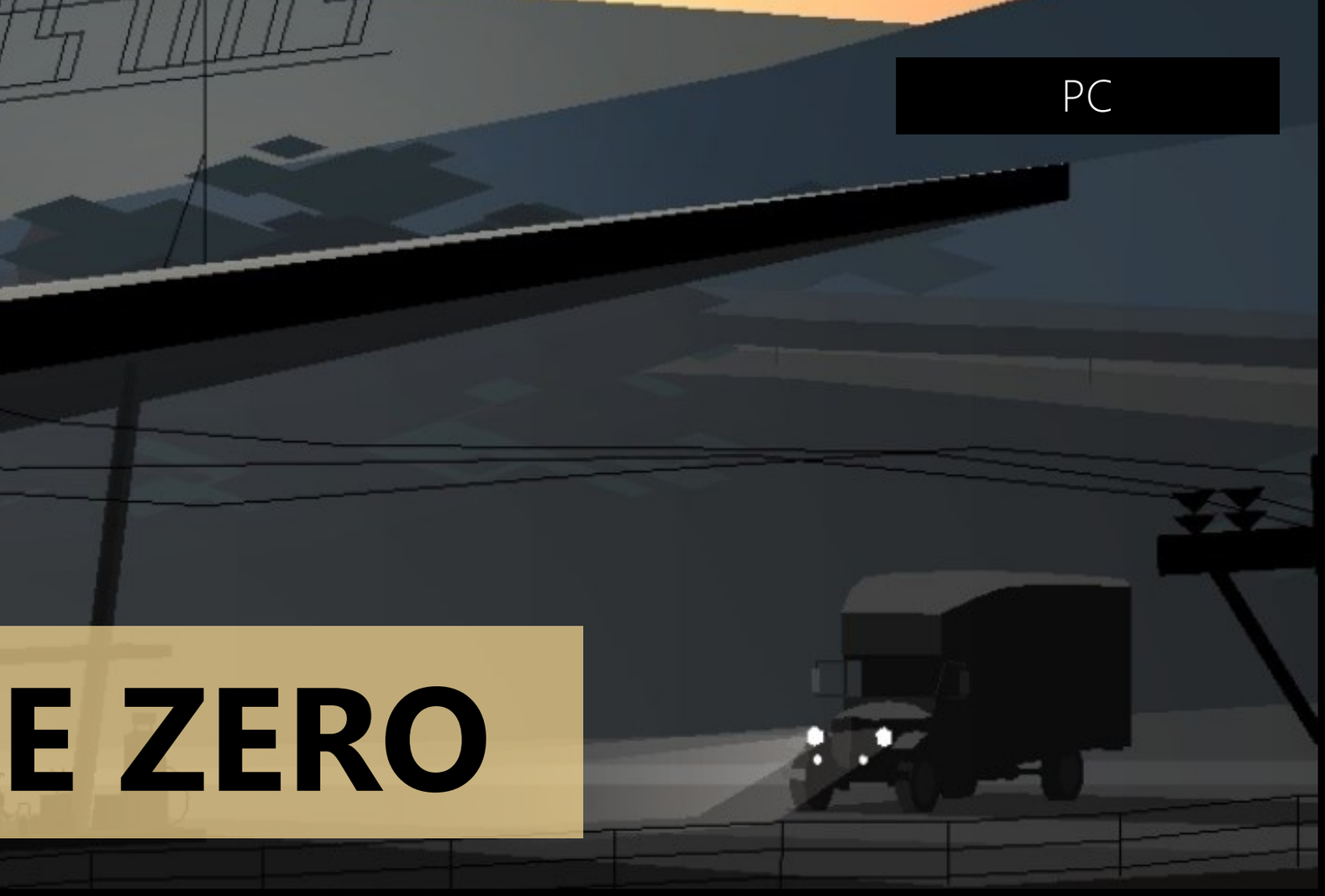
V ÚVODE FILMU INTERSTATE 60 SA ODOHRÁ FANTASTICKÁ SCÉNA, KDE MUŽ PREZLEČENÝ ZA DOKTORA VYKLADÁ POKROVÉ KARTY NA STÔL A CHCE OD HOSPITALIZOVANÉHO HRDINU A SÚČASNE AJ DIVÁKA, ABY MU ICH IDENTIFIKOVALI. TESTOM PO PRVÝKRÁT NEPREJDE NIKTO, PRETOŽE SRDCIA SÚ ČIERNE A LISTY NA KARTÁCH ČERVENÉ. VIDÍME, ČO OČAKÁVAME, ŽE UVIDÍME A NIE TO, ČO TAM V SKUTOČNOSTI JE, ZAKLINCUJE SCÉNU KOMENTÁROM FALOŠNÝ DOKTOR.

Kentucky Route Zero nie je adventúrou a nie je v tradičnom ponímaní ani hrou. Je príbehom a podobne ako Dear Esther využíva interaktívneho média na jeho rozpovedanie, pričom nepoužíva žiadne zaužívané techniky ani prvky, na aké narážate pri hraní dennodenne. Jej unikátnosť podčiarkuje, že po dohraní budete vyvedení z miery množiacimi sa otázkami, medzi ktorými bude aj "Čo to do pekla bolo?!"

Interstate 60 som v úvode nepoužil náhodou, hra s filmom zdieľa základnú tému príbehov na cestách aj premisu. Hrdinovi je pridelená úloha - dopraviť náklad na zdanlivo neexistujúcu adresu. Ak sa chcete dostať z bodu A do bodu B po diaľnici, volíte najrýchlejšiu cestu a okolo miest, ktoré sú mimo hlavného ťahu, len presvištíte. Keď diaľnica neexistuje, neplatia žiadne pravidlá a v hre sú porušované, obchádzané, nahrádzané.

A tak sa jedného večera Conway, vodič nákladného auta pre spoločnosť Ellysete Antiques, zastaví pri benzínovom čerpadle Equus Olis vedľa diaľnice a pýta sa na cestu. Slepý pumpár mu oznámi, že o žiadnej Nultej diaľnici nepočul, ale pozná niekoho, kto mu pomôže. Od tohto momentu je Conway vystavený na pospas neznámym ľuďom a záhadám mimo diaľnice.

Kentucky Route Zero je inšpirovaná klasickými point'n'click adventúrami, ale medzi jej silné stránky nepatria hádanky



PC

E ZERO

Firma: Cardboard Computer

Žáner: Adventúra

ani zdolávanie prekážok. Po celý čas (čo je približne 60 minút) narába s minimom informácií poháňajúc prirodzenú zvedavosť vedieť, vidieť a počuť viac. Trúfam si tvrdiť, že tradičným prechádzaním hru nepochopíte. Zo začiatku nedáva vôbec nič zmysel. Vlastne ani na jej konci.

Pod benzínovou pumpou narazíte na skupinu ľudí usadených pri stole, ktorým sa niekam zatúlala kocka. Prirodzene, že sa ju vydáte hľadať na opačnú stranu, kde ju aj nájdete. Čo sa však stane, ak prídete naspäť? Celá skupina zmizne bezo stopy a vy sa rozhodujete, čo spraviť s 20-strannou kockou. Nechať alebo si ju vziať?

Je absolútne jedno, akú odpoveď vyberiete pri zadávaní hesla do počítača, ako pomenujete psa (spomínal som, že Conway má psa s klobúkom, ku ktorému sa môžete prihovoriť?) Odpovede nedostanete, iba otázky. A zvolený epizodický model distribúcie tomu vôbec nepomáha, pretože neviete, či sa prenesú vaše rozhodnutia, či vôbec bude hrdinom ďalšieho dielu Conway a či pätica epizód na seba nadväzuje.

Kentucky Route Zero je z tohto ohľadu inou, divnou hrou, ktorá v porovnaní s ostatkom tvorby pôsobí ako plytká záležitosť so zanedbateľnou hracou dobou. Jej sila tkvie v silnom scenári a fantasticky napísaných dialógoch, ktoré pomáhajú vybudovať tajomnú atmosféru zapadákova a podivných miest, kam vás zavedie.

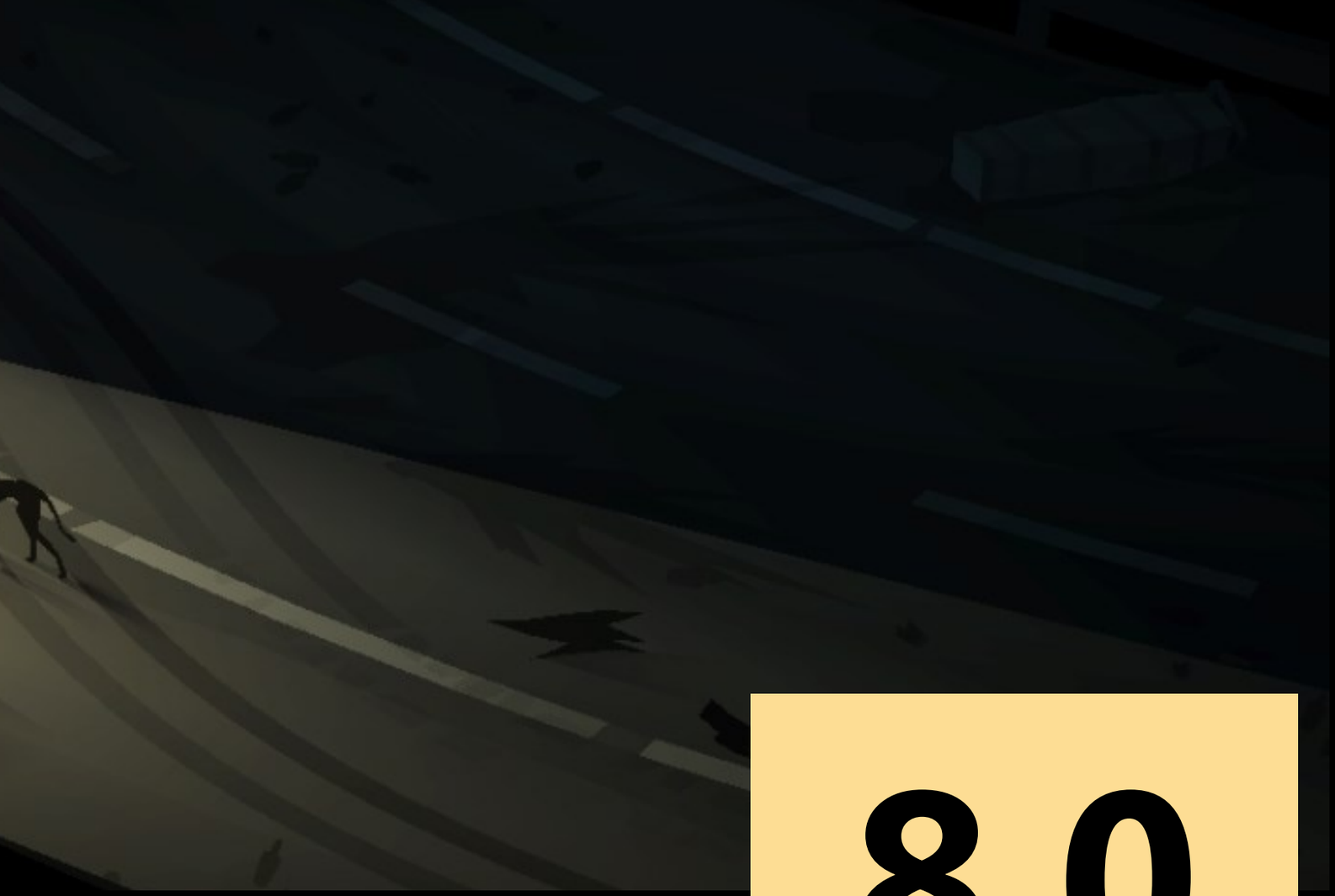
Postavy s vami nekomunikujú tak ako ste zvyknutí - herným slovníkom, aby vám povedali, čo robiť, prípadne ako používať objekty. Sú vrúcne a delia sa s vami o zážitky, zdôverujú sa, rozprávajú sa o duchoch, jednoducho konverzujú. Videl si cestou sovu? Spýta sa len tak mimochodom žena, ktorá vie, kde leží Nultá diaľnica. Nie, iba počul, poviete si v duchu a začnete premýšľať nad tým, kde by mohla byť. Občas si pripadáte, že Conway je len bábkou a ostatné postavy komunikujú priamo s vami a jeho si nevšímajú.

Tak ako v Interstate 60 aj v Kentucky Route Zero narazíte na tie najzaujímavejšie veci mimo hlavného ťahu. Na pouličného speváka, motorest, miesto, kde slepý pumpár počul rozbíjať sklo alebo múzeum. Zastavíte sa, vypočujete si trampoty a život ide ďalej. Spôsob, akým sú (nepovinné) lokality spracované, nemá v dnešných hrách obdoby. Len pomocou textu

doplneného zvukmi alebo naopak tichom sa podarilo vytvoriť scény s mimoriadnym citom pre detail pomáhajúc zhmotniť v predstavách povedzme expozíciu artefaktov.

Pred očami sa vám prehrávajú scény, v blikajúcich fontoch vidíte obrazovku starého monitora, na aký by ste na zapadákove narazili, keď čítaním textu vojdete do kaviarne, okolité zvuky umlčí ťaživé ticho. Kentucky Route Zero kladie vysoké nároky na pozornosť a hlavne znalosť angličtiny. Nie všetko je ale zobrazené formou textu.

Výtvarný štýl inšpirovaný Another World sa spolieha na obrysy, siluety a jednofarebné plochy, zvyšok je už na vašej interpretácii. Prostredia a lokality nie sú účelové, ale v každej možno objaviť prekvapivo objekty, ako telo koňa, v ktorého útrobách sa pohybujete. Fantastická je kamera, ktorá pracuje s hĺbkou obrazu. Neprechádzate z obrazovky do obrazovky, ale vnárate sa do nej. Zatiaľ čo postava stúpa k cintorínu, kamera približuje obraz k domu, prechádza cez múry do izby, kde vám ustúpia steny až vykuknete von oknom. A funguje to aj naopak, od objektu vašeho zájmu k zaparkovanému autu dolu pod kopcom. Až potom si všimnete, že hudbu, ktorú počujete,



neprehráva hra, ale ju hrajú hudobníci na druhej strane. Boli tam aj predtým?

V KENTUCKY ROUTE ZERO NEEXISTUJE NESPRÁVNE ROZHODNUTIE. BUĎ Z DIAĽNICE ZLEZIETE, ZA ČO SA VÁM DOSTANE NETRADIČNÉHO ROZPRÁVANIA PRÍBEHU BEZ TRADIČNEJ FORMY INTERAKCIE ALEBO OKOLO NEJ PREFRČÍTE A SIAHNETE PO NIEČOM, ČO NIE JE NÁROČNÉ. JEDNODUCHÉ.

CARDBOARD COMPUTER PLÁNUJÚ VYDÁVAŤ EPIZÓDY KAŽDÉ TRI MESIACE, ACT II (ALEBO DRUHÝ DIEL) BY MAL DEBUTOVAŤ V APRÍLI. CELKOVO BUDE KENTUCKY ROUTE ZERO TVORIŤ PÄŤ EPIZÓD.

8.0

+ zavádzanie hráča otázkami
+ výborná práca s kamerou
+ dialógy a pomocou textu vybudované lokality
+ minimum informácií posilňuje zvedavosť

- množstvo otázok na konci
- čakanie na ďalšiu epizódu

THE BRIDGE

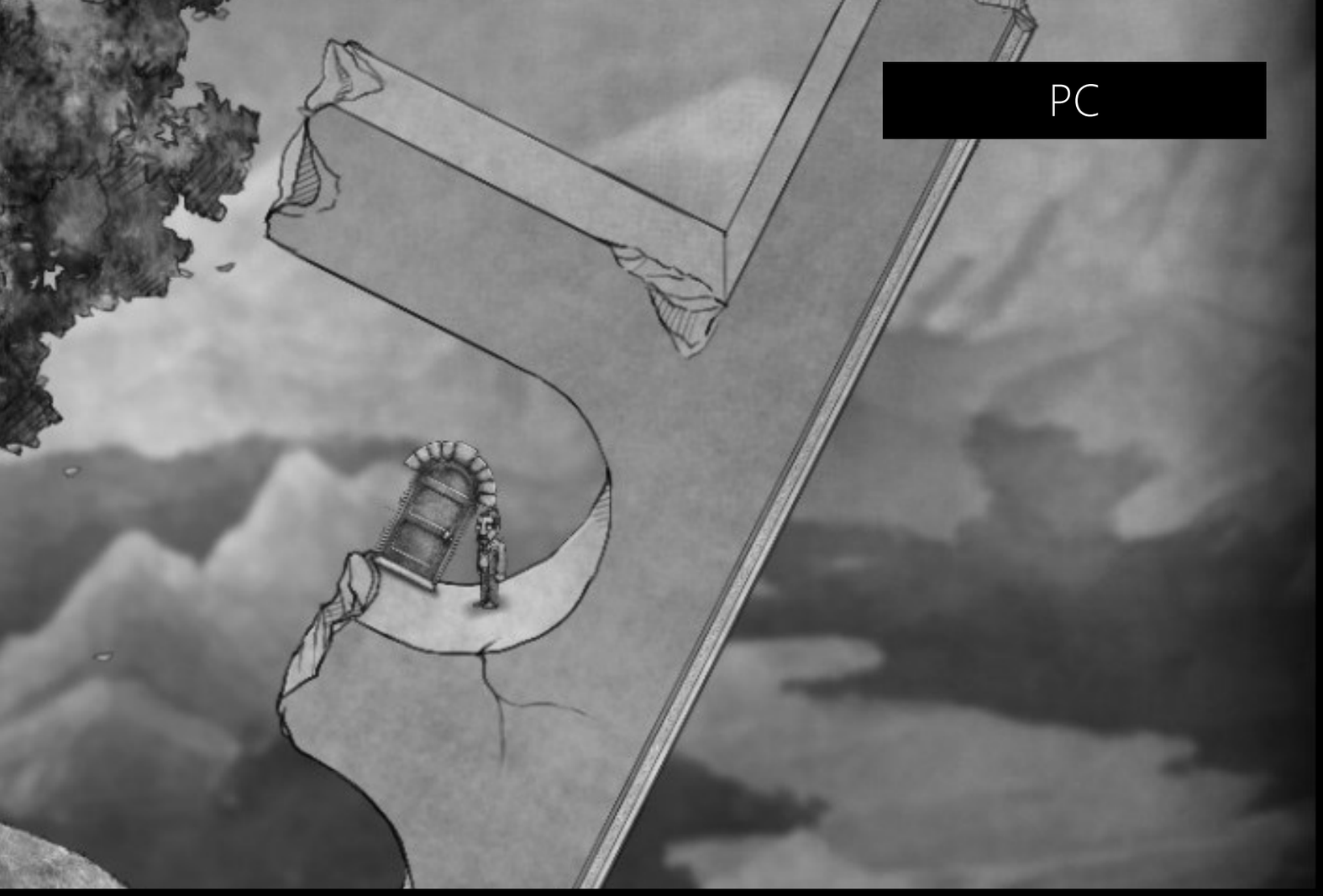
RECENZIA

MATÚŠ ŠTRBA

LÁSKA NA PRVÝ POHĽAD MÔŽE MAŤ VEĽA PODÔB. MÔŽE TO BYŤ KRÁSNE DIEVČA, KTORÉ SI OPROTI VÁM SADNE V AUTOBUSE A PRI VYSTUPOVANÍ VÁM OPÄTUJE ÚSMEV. MÔŽE TO BYŤ AJ NAPRÍKLAD DOKONALÉ ŠPORTOVÉ AUTO, O KTOROM SNÍVATE OD DETSTVA. V PRÍPADE, ŽE SÚ PRÁVE VIDEOHRY VÁŠMU SRDCI BLÍZKE, TAK TO MÔŽE BYŤ AJ HRA, NA KTORÚ ZNUDENE NARAZÍTE POČAS BROWSOVANIA. ZACHYTÍTE JEDEN SCREENSHOT A CHCETE VIDIEŤ VIAC. VYGOOGLITE SI JU, POZRIETE VIDEO, ZISŤUJETE, ŽE SA JEDNÁ O NOVINKU A UŽ JU AJ ŤAHÁTE ZO STEAMU. PREDSTAVUJEM VÁM THE BRIDGE. HRU, KTORÁ JE TOU KRÁSKOU Z AUTOBUSU.

Ako viete, že je niečo hore a niečo dole? Čo ak tá vaša perspektíva pohľadu na svet nie je správnou? Všetci predsa vieme, že Austrálčania chodia hore nohami, však že. Je tu však jedna vec, úplná banalita. Málokto ju však bral do úvahy, až kým sa povestné jablko nespadlo na tú správnu hlavu. Isaac Newton by pravdepodobne nad The Bridge jasal radosťou. Hra sa zahráva so zákonmi fyziky (po Antichamber ďalšia v krátkom čase) a to tak, aby rozšírila vaše vnímanie jej síl prostredníctvom logických hádaniek. A našťastie pri tom vykazuje jeden veľmi príjemný vedľajší faktor – veľmi dobrú hrateľnosť.

The Bridge je malou hrou. No na jej veľkosť sa o nej dá napísať až podivuhodne veľa. Môžeme začať napríklad konštatovaním, že hra je úžasne originálna vo svojej neoriginalite. Ak by sme si ju matematicky rozložili na drobné, nachádzame v nej spoločné prvky s mnohými inými hrami. Hranie s gravitáciou nie nepodobné tomu v And yet it Moves (inšpirácia Kopernikom), iné nápady



PC

Firma: Ty Taylor

Žáner: Logická

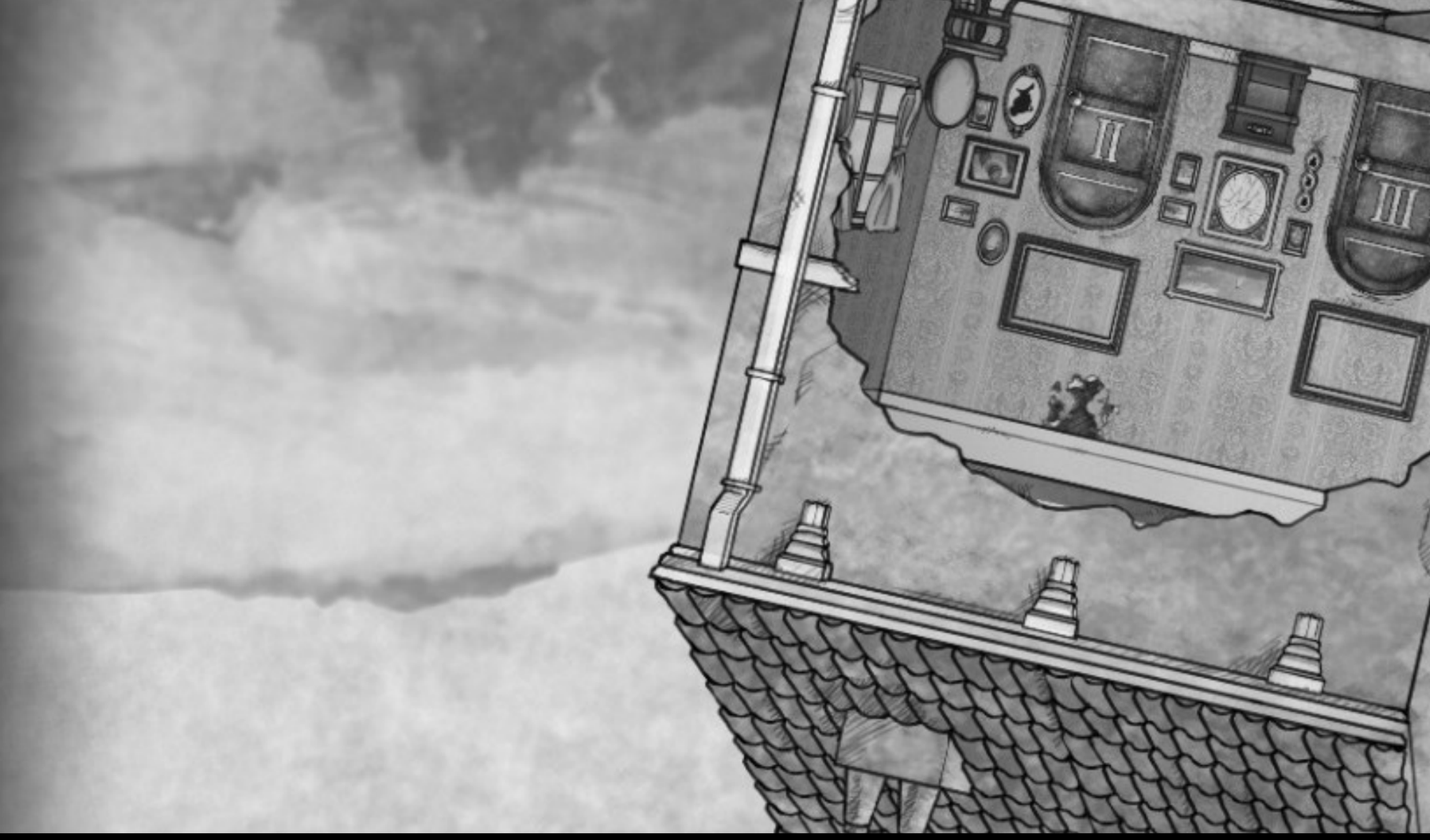
sú zas prebraté z hitovky Braid a takto by sme mohli pokračovať. Manipuluje s nimi však tak umne, že ak by niekto na zjavnú inšpiráciu či podobnosť nepoukázal, tak vám ani nezíde na um. Nastolený mix totiž pôsobí skutočne geniálne, podmanivo a nechýba mu ani značná miera autorskej invencie.

V The Bridge sa stretávajú dvaja velikáni: Sir Isaac Newton s holandským umelcom M.C. Escherom a každý z nich si melie to svoje. Gravitačné zákony sa uplatňujú v prostredí paradoxov perspektívneho kreslenia a nemožných konštrukcií. Jednotlivé levely, do ktorých je umiestnené hranie celej hry, sú tak vytvorené za pomoci optického klamu. Platia v nich vlastné pravidlá, ktoré sa najskôr musíte naučiť akceptovať, až potom s nimi môžete pracovať, aby hrali v prospech vášho progresu ďalej.

Jablko je na začiatku. Nie jablko hriechu, ale padajúce jablko. Symbolický pád predstavuje hlavnú postavu. Nie je dôležité, kto to je, prečo práve on ani kam smeruje jeho cesta. Dôležité je, že jablko ho prebúdza do sveta The Bridge, kde už úvodné rozhodnutie, či sa vybrať vpravo alebo vľavo v sebe skrýva dávku logického umu. Nekonečná slučka však nie je problémom. Len demonštráciou. V hre musíte myslieť na všetko. Pozíciu, smer, gravitáciu, perspektívu a neskôr aj smrteľné nástrahy.

Kúsok ďalej od jablone sa nachádza váš dom. Malé sídlo je preplnené logickými hádankami, ktoré len čakajú, kým sa pustíte do ich riešenia. Ponúka však aj istý priestor pre naráciu. Aj samotný príbeh je skôr symbolický a otvára sa vašim interpretáciám. Môžete ho chápať doslovne aj ako reflexiu vlastného progresu. Je rozprávaný pomocou obrazov s komentárom hlavnej postavy. Po každej úspešnej sérii hádaniek sa posuniete o krok ďalej k jeho rozuzleniu. A to len preto, aby ste sa doň zahryzli znova a s ešte väčšou vervou.

V dvojrozmerných prostrediach máte viac či menej jednoduchú úlohu. Dostať sa ku dverám, ktoré vedú k ďalšiemu levelu. Tie sú niekedy ďalej, inokedy len pár



krokov od vás. Akurát nie v hernej perspektíve. V úvode sa naučíte pracovať s jednoduchými pravidlami. Ovládate pohyb postavy a rotáciu celého herného sveta. Čo je pevná pôda pod nohami sa razom zmení na stenu, z ktorej padáte dole. Nedostupné miesta sa tak stávajú dostupnými, zo stĺpov, pomedzi ktoré prechádzate, sa stávajú mosty a vy si prvky prostredia meníte na to, čo práve potrebujete.

Na základnú kostru sa nabaľujú stále ďalšie a ďalšie prvky, čím sa The Bridge stáva extenziou Escherovej Relativity. Do prostredia pribúdajú najskôr kľúče, neskôr smrteľné nástrahy, nakoniec body ukotvujúce gravitáciu v smere, do ktorého ju nastavíte, či prepínače na zmenu farby, nakoľko sa v prostrediach začnú objavovať miesta, ktoré sú prístupné buď len v bielej alebo čiernej. Smrti sa báť nemusíte. Je síce nevyhnutná, no vôbec nie definitívna. V prípade neúspešného pokusu môžete čas vrátiť podľa svojej vôle. Rovnako ako v Braid. Bohužiaľ hre škodí niekedy až samoúčelnosť hádaniek, ktoré sú úmyselne stavané na metóde pokusu a omylu. Keď nezáleží na logike, tak na milimetroch, ktoré rozhodujú o tom, či spadnete do vortexu alebo na želané miesto. Väčšinu času to autori udržali v rovnováhe, no keď ich úsudok prestrelil, tak sa dostávate do zbytočne frustrujúcich situácií. Občas navyše ani neviete, čo od vás hra chce, takže pokus zákonite vedie k omylu.

V dome sa skrýva štvorica izieb. Každá reprezentuje vlastnú kapitolu s rastúťou náročnosťou. Každá kapitola vám zas predstaví šesticu levelov. Dostávate sa tak k celkovému počtu 24 levelov, z ktorých je takmer každý dizajnérskou lahôdkou. Prekrútené, zložité, členité, neprehľadné, no aj tak stále krásne v prevedení do toho najmenšieho detailu. Kebyže viete presný postup, ako ich prejsť, tak máte hru za sebou behom 30 minút. Ale keďže to neviete, tak vám týchto 24 levelov zaberie aj 4 hodiny. A po nich prichádza hrozba pre vaše PC, myšky, klávesnice a všetky sklenené objekty v okolí. Dostávate sa do zrkadlového sveta. Všetko je rovnaké, no zároveň iné. Ťažšie, nebezpečnejšie a tentoraz už skutočne prehnané.

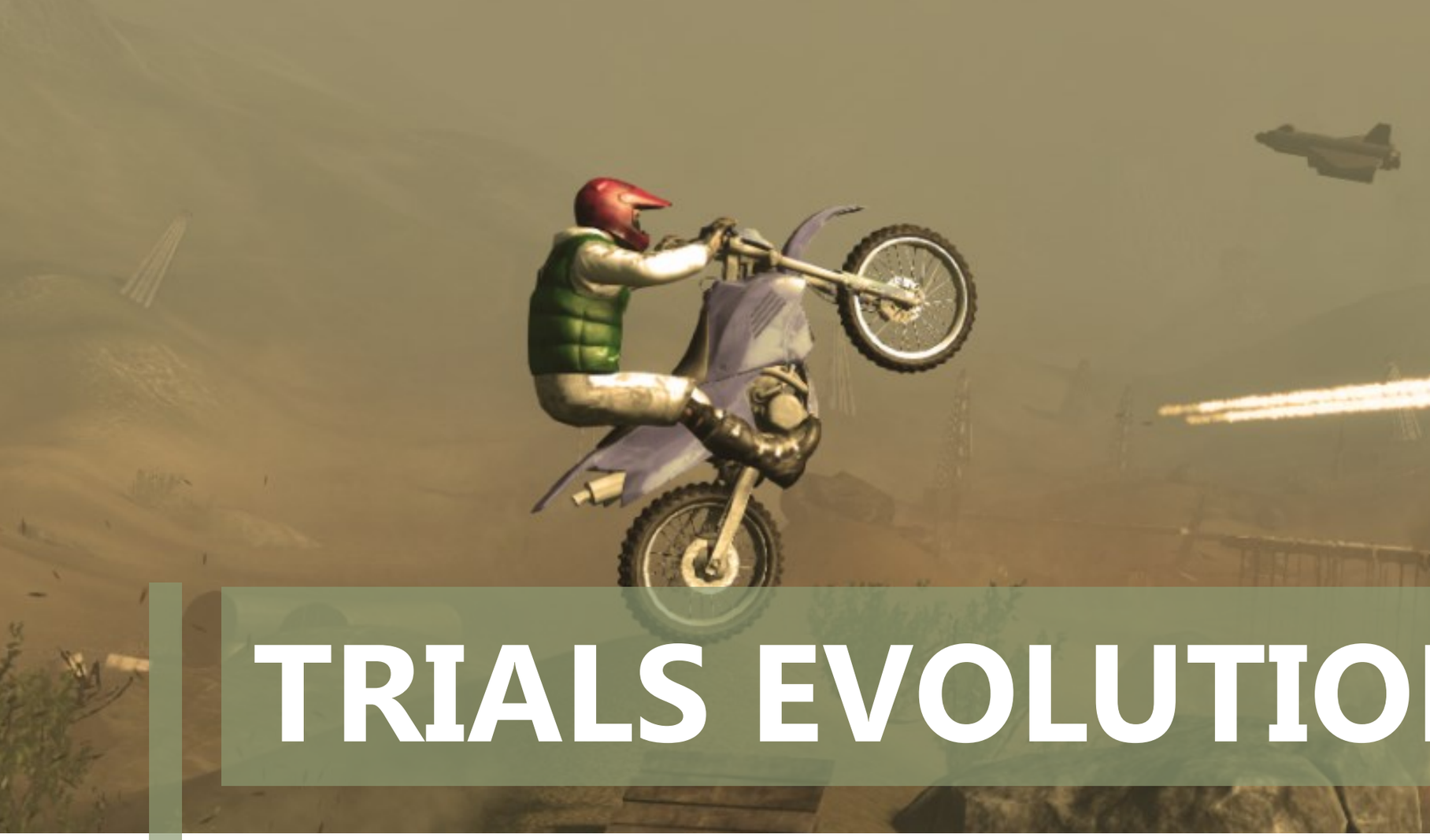
8.0

Z grafického hľadiska hre The Bridge čo vytknúť. Monochromatická farebná schéma vytvára dokonalý dojem litografie, čo hre náramne pristane. Obrovský cit pre detail je badať na každom kroku, pričom sa stále vychádza z Escherovej tradície. Čo sa hudby týka, neoplatí sa dávať na prvý dojem. Ten je totiž veľmi dobrý. Obmedzená ponuka skladieb, aj keď zo začiatku zneje dobre, hneď sa obohrá a už vám bude len liezť na nervy.

THE BRIDGE MUSÍTE MAŤ. NA NEZÁVISLÚ PUZZLE HRU MÁ MOŽNO TROCHU VYŠŠIU CENU, NO AJ TAK JU MUSÍTE MAŤ. MOŽNO NIE HNEĎ, NESKÔR URČITE. UVARÍTE SI ŠEDÚ KÔRU, ROZŠÍRITE SVOJE VNÍMANIE PRIESTORU, PRÍPADNE ROZBIJETE NIEČO NAVÔKOL. AJ TAK VÁS VŠAK BUDE BAVIŤ. NIEKEDY VÝDATNE, NIEKEDY MENEJ, NIEKEDY BUDETE OD FRUSTRÁCIE NARIEKAŤ A PREKLÍNAŤ TVORCOV. TY TAYLOR A MARIO CASTAÑEDA – TO SÚ DVE MENÁ, KTORÉ BUDETE VĎAKA TEJTO HRE ZBOŽŇOVAŤ AJ NENÁVIDIEŤ ZÁROVEŇ.

+ hranie s priestorom a gravitáciou
+ výtvarný štýl
+ aj napriek chybám stále drží a baví

- opakujúca sa hudba
- frustrácia z preháňania puzzlov
- trošku ťarbavý pohyb postavy
- žiadna znovuhrateľnosť



TRIALS EVOLUTIO

RECENZIA

PETER DRAGULA

JEDINEČNÁ MOTORKOVÁ SÉRIE TRIALS SA VRÁTILA SPÄŤ NA PC V BALÍKU TRIALS EVOLUTION GOLD EDITION, KTORÝ TVORÍ DVOJICA UŽ VYDANÝCH XBOX360 TITULOV - TRIALS HD A TRIALS EVOUTION. V HRE NARAZÍTE CEZ STOVKU LEVELOV ROZDELENÝCH DO DVOCH KAMPANÍ, PRIBALENÝ JE EDITOR MÁP, MULTIPLAYER PRE ŠTYROCH HRÁČOV A TO CELÉ S PRIDANOU NOVINKOU - UPLOADOM VIDEÍ PRIAMO NA YOUTUBE.

RedLynx vás znovu posadí na motorky a donúti čo najdokonalejšie prechádzať rozmanité a náročné trate. Dívate sa na dvojrozmernú trať, čiže sa stačí sústrediť iba na pridávanie plynu, brzdenie a nakláňanie motorky, presne v štýle klasiky Elastomania. Napriek jednoduchému ovládaniu náročnosť tratí dá poriadne zabrať. Môžete sa tešiť na ešte rozmanitejšie nástrahy a rozšírenia.

Zatiaľ čo pôvodné Trials hry boli stereotypné a obmedzené jedným prostredím, RedLynx teraz ponukou nešetrí a v Trials Evolution Gold Edition spojil ako uzatvorené garážové levely známe z HD edície, tak aj nové otvorené prostredia v rozmanitých lokalitách, ktoré sa predviedli v Evolution. Vytvára sa tak rozmanitosť, ktorá siaha od temných kútov hangárov, cez levely v prírode, v rôznych časových epochách od druhej svetovej vojny po stredoveké a fantasy prostredia, ale napríklad aj mapy podľa známych hier ako napríklad Limbo. Celé to uzatvárajú surealistické scény s meniacou sa gravitáciou. Trate sú zábavné a nesmierne návykové, ktoré vás motivujú dosiahnuť najlepšie časy.

Samotná hrateľnosť na PC pokračuje v kvalitách série a ešte sa vylepšuje, oproti gamepadovému ovládaniu

N: GOLD EDITION

na Xboxe. Ovládanie klávesnicou je odladené a precíznejšie, vďaka čomu krkolomné prekážky zvládnete presnejšie a môžete sa viac koncentrovať na dokonalosť prechádzania. Samozrejme až potom ako trate po množstvách padania a reštartov checkpointov spoznáte. V hre platí, čím menej reštartov a čím lepší čas, tým cennejšia medaila a tým viac bodov.

Body tak následne otvárajú nové časti hry, sprístupňujú nové motorky a vybavenie. Za zlato všetko odomknete rýchlejšie, za strieborné idete na doraz, ale ak získate len bronzové, ľahko sa vám stane, že ste všetky dostupné trate prešli a nemáte nič nové otvorené. Musíte sa tak vrátiť k predchádzajúcim a prechádzať ich dokonalejšie. Na rozdiel od Xbox verzií nehráte len v prostredí jednej časti Trails, ale musíte kombinovať ponuku levelov z Trials HD a Evolution a striedavo ich prechádzať, aby ste odomykali ďalšiu ponuku v oboch častiach hry. Pridáva to tak na rôznorodosti a čiastočne umožňuje vyberať, ktoré prostredia vám viac sadnú - či komorné a explozívne levely z HD alebo rozsiahle niekedy až niekoľkominútové trate z Evolution.

V oboch častiach hry sa nachádzajú aj zábavné minihry, vyskúšate si napríklad ako ďaleko dôjdete s motorkou bez paliva, so zablokovaným plynovým pedálom, ale nechýba ani lyžovanie, lietanie na ufo, či jazda v železnej guli. V minihrách sa mení ako ovládanie, tak aj podmienky získania medailí. Už nejde len o čas, ale na vzdialenosť, ktorú prejdete. Žiaľ autori stále fyziku iných dopravných prostriedkov ako motoriek nedoladili a tak sa všetky ovládajú zvláštne.

V samotnej kampani strávite viac ako desať hodín a ak by sa vám to stále málilo, máte možnosť vytvárať vlastné mapy, čo je už štandardý doplnok hry. Každý si tak môže vytvoriť vlastnú trať, či už v jednoduchšom alebo zložitejšom editore, kde sa dá nastaviť prakticky všetko. Nemusíte spraviť trať na motorke, môžete sa presunúť do štýlu FPS akcie alebo automobilovej hry, prípadne si

vytvoríte stolný futbal či klon Angry Birds. Na Xboxe vznikali tisíce najrozmanitejších tratí a iné to nebude ani na PC. Hráči už vytvárajú, hodnotia a zdieľajú svoje trate, ktoré (podobne ako v kampani) majú svoj rebríček s najlepšími časmi.

Trials Evolution Gold Edition obsahuje aj multiplayer, ktorý je od Evolution novinkou v sérii a je veľmi dobre zapracovaný aj do PC verzie. Hrať sa dá ako online, tak aj lokálne a to až vo štvorici. NA PC je to nezvyklé, ale ak si pripojíte gamepady, môžete kľudne hrať a súperiť aj na jednej obrazovke. Ak niektorí z nich zaostane, spadne alebo nabúra, objaví sa až na ďalšom checkpointe. Ak by vás nebavilo multiplayerové hranie na relatívne ľahkých a krátkych tratiach, môžete súperiť v Ghost Race, kde si zasúťažíte proti najlepším pretekárom na tratiach z kampane.

Technickému spracovaniu PC verzie prakticky nič nechýba, kvalita detailov je na tento typ hry dostačujúca a scenérie s rozmanitým nasvietením priam perfektné. Eventuálne textúry mohli oproti Xbox verzii autori vylepšiť, ale pre poväčšine

vzdialený pohľad to nie je problém a rovnako výkonovo je hra prijateľná a pobeží na širokom spektre PC (respektíve podľa reakcii hráčov úzkom spektre, keďže vraj hra trhá aj na priemerných kartách). Na rozdiel od grafiky je hra zvukovo príliš monotematická a jej rockovú repetetívnosť len miestami pri špeciálnych tratiach, ako napríklad Limbo, prerušujú príjemnejšie podmazy.

TRIALS EVOLUTION GOLD EDITION SA REDLYNXU PODARILA NA VÝBORNÚ A KAŽDÝ FANÚŠIK, ČI UŽ TRIALS SÉRIE, ALEBO MOTORIEK JU MUSÍ SKÚSIŤ. MASÍVNA NÁDIELKA TRATÍ ZAUJME NIE NA TÝŽDNE, ALE VĎAKA VYTVÁRANIU TRATÍ NA CELÉ MESIACE. JE TO NIEČO AKO DOKONALÝ MOTORKOVÝ ZÁŽITOK, AK VÁM VYHOVUJE HRANIE NA DVOJROZMERNÝCH TRATIACH. AK NIE, MUSÍTE POČKAŤ NA MOTOGP, ALEBO NOVÝ MOTOCROSS MADNESS

9.5

+ precízne ovládanie na klávesnici
+ množstvo rozmanitého obsahu
+ multiplayer aj lokálne
+ prepracovany editor tratí

- fyzika v minihrách

LEGO CITY UNDE

RECENZIA

PAVOL BUDAY

MÔŽEME SA IBA DOHADOVAŤ, AKO BY ZAFUNGOVALA HRA LEGO CITY UNDERCOVER NA PREDAJE WII U PRI ŠTARTE KONZOLY. DÔLEŽITÉ JE, ŽE HRY POSKLADANÉ Z KOCIEK DÁNSKEJ STAVEBNICE OBJAVUJÚ NOVÉ HORIZONTY A BEZ KOMPROMISOV PRENÁŠAJÚ SVOJU HRAVÚ NÁTURU, VTIPNÉ SCÉNKY A MOTIVÁCIU POZBIERAŤ VŠETKO DO ŠÍREHO, OTVORENÉHO SVETA. PARALELA S GTA SA NÚKA SAMA. NA HRÁCH, KDE JE SLOBODA KLADENÁ NA PRVÉ MIESTO, JE FANTASTICKÉ, AKO DOKÁŽU UPÚTAŤ POZORNOSŤ.

Značkou, odleskom, dominantou na vrchole kopca, zadnými uličkami, podozrivo vyzerajúcim vchodom, stavbou, ktorú ste možno videli v inej hre alebo cestou vlniacou sa nevedno kam. Každá podniknutá výprava mimo vyšliapaného chodníčka, generuje iné príbehy, ktoré zdieľate s ostatnými. Čo ste objavili, na čo ste narazili a čo zažili. Mne sa stalo nasledovné.

Nad LEGO City sa týči vysoká televízna veža. Namáhavý výstup oslávim teatrálnym zapichnutím vlajky v kostýme kozmonauta a vyhlásim ju za moju. Vedľa veže leží len tak voľne pohodená rampa a čo urobíte, keď okolo vás premávajú autá? Vytiahnete placku, zastavíte premávku, vyberiete športiak a dupnete na plyn. Keď drobné ružové kabrio vyletelo do vzduchu, hra mi v spomalenom zábere nechala čas na premýšľanie. Kam asi dopadnem? Keď sa kamera otočila zase za vozidlo, uvidel som v diaľke ďalšiu rampu. Moju kaskadérsku kariéru však ukončila križujúca električka, o ktorú som sa po dopade rozbil na desiatky kociek. Myslíte, že som to vzdal? Ale kdeže, zopakoval som a tentoraz skočil ďalej. Oveľa ďalej.

LEGO City Undercover je plná mikropríbehov plných kŕmenia prasiat, hľadania mačiatok, stavania strašiakov, obrábania polí, zalievania kvetín, vozenia sa na húsenkovej dráhe, strieľania vajec zo sliepky alebo plachtenia z budov. A dlho ich hľadať nemusíte. Stačí zastať na replike Brooklynského mosta a

RCOVER

Firma: Travellers Tales

Žáner: Akčná adventúra

vyliezť na pilier. Alebo sa pomotať po zadných dvoroch domčekov ako vystrihnutých zo zástavby okolo Lombard Street, najslávnejších serpentínach v San Franciscu.

Predtým však treba absolvovať nosnú príbehovú kampaň, ktorá sprístupňuje všetky potrebné nástroje na dobíjanie každej jednej štvrte LEGO City aj na vyčistenie bonusov a zničenie strieborných sôch hlavného zloducha Rexa Furyho. Hra kladie dôraz na jedného hráča, ak ste si zvykli na kooperatívne hranie s priateľkou alebo mladším súrodencom v predošlých LEGO hrách, musíte sa zmieriť s tým, že ulice LEGO City Undercover budete brázdiť sami. S prihliadnutím na to, zakomponovali autori okamžitú výmenu kostýmov (povolaní) hlavného hrdinu.

Z policajta Chasea sa ťuknutím do tlačidla stane zlodej pracujúci pre triádu, hasič, farmár alebo baník. Povolania získavate plnením hlavných misií a hra ich dávkuje až do samotného konca, čím vás motivuje opakovať ich, rozbiť každý jeden objekt postavený z kociek, zhrabnúť bonusy a vyčistiť ho na 100%. Zatiaľ čo v predošlých hrách ste museli vyberať, ktorú dvojicu si vezmete do Free Play módu, v LEGO City Undercover to nehrozí. Pre hasiča nie sú problém zabarikádované dvere, zlodej ich hravo vypáči, farmár zaleje kvety, po ktorých sa dá vyšplhať na strechy, farmár zase z nej doplachtí na nedostupné miesto a kozmonaut sa dokáže teleportovať.

V LEGO City Undercover nenájdete žiadnu strelnú zbraň, ak nerátame vajcomet farmára alebo strieľanie laserov. Strety s nepriateľmi sú veselé, vôbec nie násilné (používajú sa aj chvaty odpozerané z Matrixu), ostatne ako celá náplň, ktorá sa necháva inšpirovať najznámejšími detektívkami a veľkofilmami. Od úvodu, kedy sa Chase McCain vracia do LEGO City nájsť svoju lásku a zachrániť mesto, ste vystavení kanonáde gagov a vtipných situácií, nie prázdnej a obohranej paródii. Scenár chytro odkazuje na Columba, Starsky & Hutcha, Útek z väzenia Shawshank, slovíčkarčí, nešetrí skutočných hercov a vie si vystreliť aj z inak vážnych scén ako nezabudnuteľného monológu v Dirty Harry. V hre však namiesto nábojov v bubienku revolvera ráta počet vypitých káv.

LEGO City Undercover je po Lord of the Rings druhou LEGO hrou využívajúcou hovorené slovo. Nespolieha sa iba na limitovanú mimiku tvárí plastových panáčikov, ale necháva ich prehovoriť hlasmi skúsených dabérov vhodne dopĺňajúcich bláznivé obsadenie hry od šéfa policajnej stanice, beznádejne zamilovaného

kolegu po roztržitého šéfa triády, voči ktorému nik nemá rešpekt.

Ak ste už niektorú LEGO hru predtým hrali, náplň hlavných misií vás neprekvapí. Odohrávajú sa v kompaktných navzájom prepojených lokalitách, kde presúvate debny, rozbíjate na kocky autá, aby ste z nich poskladali automat, z ktorého vypadne dynamit, a ten zase otvorí striebornú bránu. Levely dokonale využívajú všetky naučené schopnosti, bez ktorých sa ku koncu nezaobídete, a občas vás zavedú aj do exteriérov a potom späť do jaskyne alebo mrakodrapu.

Príbehové misie majú vždy jasný cieľ, ale nikdy k nemu nevedie rovnaká alebo podobná cesta. Sú navrhnuté tak, aby sa v nich menila nielen téma, ale vám aj zároveň ukazovali, čo všetko sa v meste nachádza a čo všetko v ňom môžete robiť. Vymieňajú sa dopravné prostriedky, niekedy si ich musíte poskladať zo súčiastok alebo sa k nim najskôr vyškriabať skákaním. Variabilita je obrovská a hrateľnosť má mimoriadne vysoký spád aj vďaka tomu, že LEGO City Undercover sa z drvivej väčšiny odohráva v otvorenom svete.

Možností zase nie je nekonečno, ale ich počet vás v úvode môže zadusiť. Kam sa pozriete, môžete niečo urobiť, až je veľká škoda, že hra drobnosti ako prefarbovanie fúrikov či hasenie grilov nezaznačuje do mapy automaticky ani neeviduje, koľko ich máte rozrobených. Štatistika eviduje iba väčšie veci a ani tie sa všetky nezakresľujú, ale ich musíte hľadať. To by bolo v poriadku, keby sa pozbierané mince na uliciach alebo strechách domov neobnovovali po čase a mesto nebolo po chvíli také, aké ste ho našli po prvýkrát.

Aby ste boli v obraze, v hre je 450 zlatých kociek za splnenie misií, 290 postavičiek a 110 vozidiel na odomknutie. Dĺžku hry môžete

spokojne rátať na tri desiatky hodín. Najdôležitejšou menou v LEGO City Underground sú stavebné kocky, z ktorých môžete vybudovať depá pre autá, rampy alebo šialené loopingy, zámok z piesku či bazén na streche hotela.

LEGO CITY UNDERCOVER JE EXKLUZÍVNOU HROU PRE WII U A PRAVDEPODOBNE ŇOU AJ ZOSTANE, ČO JE VEĽKÁ ŠKODA. PRESUN MAPY A VYUŽÍVANIE GAMEPADU AKO KOMUNIKÁTORA ČI FORENZNÉHO NÁSTROJA NA ODPOČÚVANIE ALEBO IDENTIFIKOVANIE OSÔB OTÁČANÍM SA OKOLO SEBA, BY BOLO MOŽNÉ ZAKOMPONOVAŤ AJ PRE INÉ PLATFORMY. A ÚPRIMNE BY SA BEZ NICH AJ ZAOBIŠLA. TO NEMENÍ NIČ NA VECI, ŽE IDE O MIMORIADNE KVALITNÝ DIEL SÉRIE, KTORÁ ZAČÍNALA BYŤ OBOHRANÁ. ZMENA V PODOBE OTVORENÉHO SVETA PRIŠLA AKO NA ZAVOLANIE A JE HRIECH DOŇ NEVSTÚPIŤ.

9.0

+ použitý inteligentný humor a vtipné scénky parodujúce filmy
+ tradičná LEGO hrateľnosť skombinovaná s možnosťami otvoreného sveta
+ tona bonusov a aktivít
+ obrovská výdrž aj po dohraní

- dlhé loadingy
- obnova prostredia do pôvodnej podoby
- iba pre jedného hráča

TRAILER >>>

DARKSTALKERS:

RECENZIA

MATÚŠ ŠTRBA

CAPCOM, ROVNAKO AKO MNOHÉ INÉ SPOLOČNOSTI V DNEŠNEJ DOBE, PODĽAHOL KÚZLU VYDÁVANIA HD VERZIÍ SVOJICH STARŠÍCH HIER. V NIEKTORÝCH PRÍPADOCH IM TO VŠAK NEMÔŽEME MAŤ ZA ZLÉ. NEJEDNÁ SA TOTIŽ LEN O RYŽOVANIE NA ZÁKLADE PRIDANIA NEJAKEJ FORMY ACHIEVEMENTOV DO HIER, KTORÉ SME EŠTE RELATÍVNE NEDÁVNO HRALI. DOČKALI SME SA UŽ NOVODOBÝCH PRERÁBOK STREET FIGHTEROV AJ MARVEL VS. CAPCOM. A TERAZ SÚ TU DARKSTALKERS.

Darkstalkers: Resurrection má asi ten najvýstižnejší, aj keď zároveň aj najviac prevarený podtitul. Tento HD remaster je totiž skutočným vzkriesením pôvodných hier. Hlavným cieľom však nie je znovu predať staré hry, ale preveriť, aký je záujem o značku, na ktorú si dnes už len málokto spomenie. A ak by sa to náhodou podarilo, tak pripraviť pôdu pre prípadné pokračovanie. To by mohlo naznačovať, že do samotnej Ressurection sa príliš veľké úsilie nevložilo, opak je však pravdou.

Ak ste o sérii Darkstalkers doteraz nikdy nepočuli, nevešajte hlavu. Jedná sa síce o významnú sériu, no v neprospech malého povedomia o jej existencii hrá aj mnoho iných faktorov okrem veku. Prvá hra sa objavila už v roku 1994 ako Vampire: The Night Warriors a v roku 1996 sa dostala na PS1. Druhá hra, Night Warriors: Darkstalkers' Revenge, vyšla v roku 1995 a v roku 1996 aj pre Sega Saturn. Darkstalkers 3 bola prvá hra v sérii, ktorá sa objavila aj v Európe a to v roku 1999. Ďalších 5 titulov v sérii predstavovali už len kompilácie a updatované verzie. Kompilácia Resurrection vychádza globálne a snaží sa ukázať, o čo hráči vo svete pred takmer dvoma dekádami prišli.

A zmeškali toho veru veľa. Darkstalkers hry totiž boli

XBOX360, PS3

RESURRECTION

Firma: Capcom

Žáner: Akčná

odrazovými mostíkmi pre mnohé oveľa zvučnejšie série. Mnohé prvky hrateľnosti a herné mechaniky, ktoré uviedli, sa neskôr uplatnili v hrách ako Marvel vs. Capcom či Street Fighter Alpha. Vôbec po prvýkrát boli použité 16-bitové sprity v hre Darkstalkers. HD remaster má na svedomí štúdio Iron Galaxy, ktoré predtým prinieslo remastre Street Fighter 3: 3rd Strike Online a Marvel vs. Capcom Origins.

Darkstalkers: Resurrection je vlastne kompiláciou dvojice hier - Darkstalker's Revenge a Darkstalkers 3, pričom prvú zo série ignoruje. Nebude vám z príbehového hľadiska chýbať, no bez nej nie je kompilácia kompletná. Už od prvých momentov vám je jasné, že to posledné, o čom by Darkstalkers boli, je premyslený príbeh. Rolujúce texty v spodnej časti obrazovky vám v štýle správ niečo málo prezradia, stále veľmi dobre vyzerajúce animované videá zase približujú bojovníkov, no to všetko je len plytké pozlátko výborne fungujúcej bojovky, ktorá zo svojho čara stratila len pramálo.

Darkstalkers už pred takmer 20 rokmi priniesli niečo, k čomu sa filmový priemysel snaží prepracovať teraz. Predstavte si všetky možné hororové príšery z filmov aj kníh na jednom mieste, ako sa mlátia navzájom. Zmes všetkých archetypov postáv však nepôsobí silene, každá je v hre prezentovaná unikátnym vizuálnym stvárnením aj charakterom. Frankensteinovo monštrum, múmia, vlkolak, snežný muž, upír, mačacia žena, punkový zombie gitarista, duch, robot a dokonca aj Červená čiapočka sú len zlomkom zo zoznamu bojovníkov. Budete prekvapení, čo všetko skrýva vo svojom košíčku.

Obe hry v kompilácii prichádzajú s úplne totožnou ponukou, no s rozdielnou hrateľnosťou. Ide o pomerne klasické 2D bojovky, aké sa zvykli hrávať na automatoch do polovice 90. rokov. Pohyb do ôsmich smerov dopĺňa súbojový systém založený na šestici tlačidiel rozdelených rovnomerne medzi ruky a nohy. Jednotlivé postavy disponujú celkom slušným move listom. Od jednoduchších kombo útokov až po najsilnejšie, na ktoré využijete naplňujúci sa ukazovateľ.

Kým Darkstalker's Revenge má bežné delenie na kolá, v ktorých vždy začínate s plným ukazovateľom zdravia, Darkstalkers 2 vás v ďalších kolách necháva pokračovať iba s takým množstvom zdravia, ktoré vám zostalo z predchádzajúceho boja.

Základom hier je Arcade režim, v ktorom sa prebijete sériou súbojov až k samotnému záveru, kde sa vám odkryje niečo málo z príbehu postáv. V tomto prípade oceníte vyváženie postáv, v hre prakticky nenájdete žiaden toptier charakter. Druhá časť ich ponúka 14, tretia 15. V oboch prípadoch však nakoniec vždy narazíte aspoň na jednu slabinu, ktorú dokáže využiť špecifická postava. Okrem toho tu narazíte aj na tréningový režim, tutoriál aj sériu výziev pre každú z postáv. Obsahovo je na tom kompilácia Darkstalkers: Resurrection veľmi slušne.

Oveľa viac však poteší podpora online hrania, ktorú by hre mohla závidieť aj časť aktuálnej konkurencie. Okrem lokálnych súbojov vo dvojici, ktoré sú samozrejmosťou, vám online multiplayer ponúka hneď niekoľko možností. Môžete si zahrať rýchle, ranked aj player zápasy. Taktiež môžete vytvárať lobby pre turnaje, ukladať replaye, zdieľať ich alebo len prezerať záznamy ostatných. Celý online beží na GGPO sieťovom kóde. Hra je jeho šiestou aplikáciou a už je v stave, kedy ponúka zážitok takmer bez lagov. Jedinou chybou je, že online hrá len minimum ľudí a tak sa niekedy súpera nedočkáte vôbec.

Darkstalkers: Resurrection síce beží vo vysokom rozlíšení, no hra samotná je stále zobrazovaná v pomere strán 4:3. Bočné pásy však nezostávajú nevyužité. Vpravo vidíte dynamické výzvy, ktoré sa vám počas hrania updatujú a za ktoré získavate skúsenostné body. Tie môžete neskôr použiť na nákup materiálov v pokladnici. Nájdete tu množstvo bonusového obsahu tvoreného videami či artworkami. Grafika, aj keď dnes už poznačená zubom času, si stále zachovala výborný štýl, dynamiku a poteší oko množstvom aj vtipných detailov v prostredí. Audio

však za tú dobu stihlo zostarnúť a je to na úzkej palete otravných zvukov a melódií počuť.

AJ NAPRIEK TOMU A NIEKTORÝM ĎALŠÍM CHYBÁM SA VŠAK JEDNÁ O VEĽMI SLUŠNÚ PORCIU ZÁBAVY, KTORÚ SI UŽIJÚ HLAVNE STARŠÍ HRÁČI. MLADŠÍCH MÔŽE ĽAHKO FRUSTROVAŤ. MECHANIKY SÚ NÁROČNEJŠIE NA UČENIE, GRAFICKÝ KABÁT OČARÍ ZVÄČŠA LEN NOSTALGIKOV. A ROZHODNE NEPOTEŠÍ ANI POMERNE PRESTRELENÁ CENA. NEPOCHOPITEĽNE CHÝBA PRVÁ ČASŤ CELEJ SÉRIE A Z TRETEJ CHÝBAJÚ NIEKTORÉ POSTAVY. AK STE VŠAK PRI POHĽADE NA OKOLITÉ OBRÁZKY MUSELI ZATLAČIŤ SLZU NOSTALGIE, TAK BY STE MALI DAŤ DARKSTALKERS: RESSURECTION ŠANCU.

7.5

+ štýlový vizuál
+ veľa obsahu
+ veľa bonusov
+ výborná retro atmosféra
+ výborný online komponent

- cena
- herné mechaniky
- terajších hráčov môže frustrovať krivka náročnosti
- v Darkstalkers 3 chýbajú niektoré veci

Sly Cooper: Thiev

RECENZIA

MICHAL KOREC

LEPŠIE NESKORO AKO NIKDY. TROJICA SKVELÝCH BEHAČIEK Z PS2 ÉRY PRIŠLA NA ĎALŠIU GENERÁCIU POSTUPNE. ZATIAĽ ČO RATCHET & CLANK SI UŽILI NIEKOĽKO DIELOV, JAK & DAXTER SA UKÁZALI IBA V HD REMAKU A PRIŠLA RADA JA NA SLY COOPERA. SÍCE AŽ NA SKLONKU TRETEJ GENERÁCIE PLAYSTATION, ALE PREDSA PRICHÁDZA PRÍBEH ROZPRESTIERAJÚCI SA NAPRIEČ ROZLIČNÝMI HISTORICKÝMI OBDOBIAMI A SO SOLÍDNOU DÁVKOU ŠARMU A SKÁKANIA. V HRE JE RODINNÁ ČESŤ AJ VZÁCNE ARTEFAKTY, ZÁROVEŇ AJ SILA SONY A JEJ EXKLUZIVÍT.

Ako napovedala preview verzia, Sly Cooper je šibal, ktorý v civile dlho nevydrží. Keď sa ukáže prvá možná príležitosť znovu si nasadiť masku a ísť do akcie, už je späť vo svojom mundúre. Mimoriadne nabitý dejový úvod (s 10-minútovým introm) odhalí Slya so šarmantnou vyšetrovateľkou Carmelitou aj ostatných hrdinov v nezvyklých životných situáciách. Bentley je zavretý v labáku s krásnou pomocníčkou a Murray jazdí Destruction Derby, pretože na iné preteky sa nevie dostať.

Dej naberie rýchle obrátky v momente, keď sa z rodinnej kroniky začne strácať obsah. Mizne písmo a zrejme si niekto robí zálusk na kus dedičstva. Stačí pár minút a partia je spolu, aby sa tento raz vydala naprieč rozličnými časovými obdobiami a exotickými levelmi do minulosti a objavila predkov Slya. Scenár neponúka dychberúcu story, šikovne si vypomáha viacerými prostrediami, aby sa nestal príliš rýchlo monotónnym.

Sú to najmä hlavné postavy, ktoré vás potešia pri putovaní. Sly je správny chlapík, občasné zahrnutie jeho Carmelity ako hrateľnej postavy je rozhodne zaujímavé. Duo Bentley-Murray je stávka na istotu vďaka britkým dialógom a zábavným situáciám. Sly Cooper: Thieves in Time navyše naberá na atmosfére profesionálnym českým dabingom. Ešte aj nový záporák menom Le Paradox vyznieva výborne. Osobité postavy i dobrý dej sú silnou devízou série aj po toľkých

PS3, PS VITA

Firma: Sanzaru Games

Žáner: Akčná

ves in Time

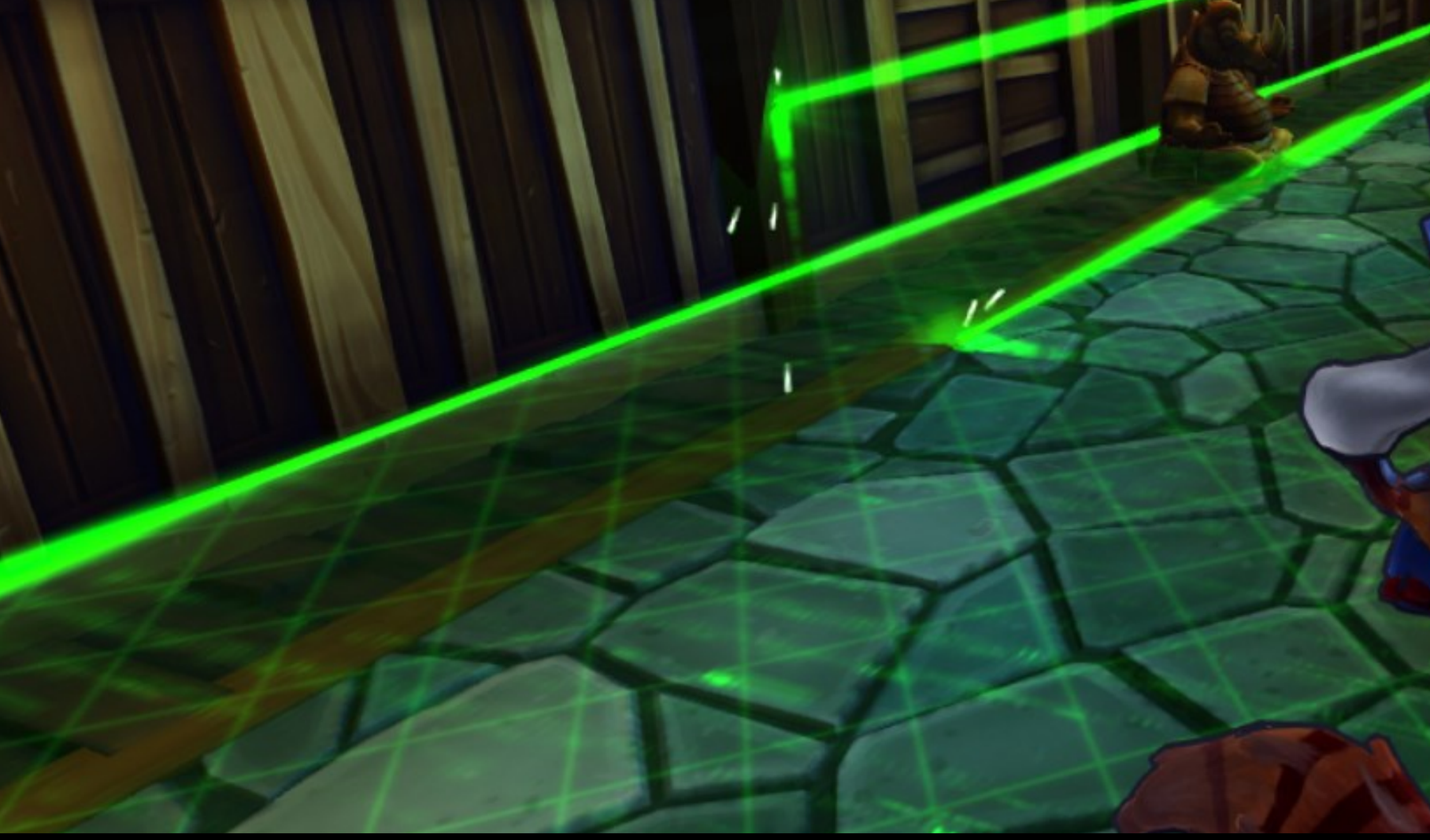
rokoch.

Prológ v Paríži pripomína tie najlepšie momenty v sérii. Sly sa štverá po strechách domov, kĺže sa po lanách, kde občas odpočíva holub a nad mestom krúži helikoptéra so svetlom, ktoré vás odhalí. To je tradične najväčší nepriateľ, stávkou na istotu sú šero či úplná tma. Beh za japonským artefaktom vám predvedie aj dizajn a zloženie levelov. Nepriatelia sú otravní, najmä keď sa chcete chvíľku zdržať, zastaviť a zbierať rôzne predmety. Len tak pre radosť či naplnenie typického behačkového cieľa, kde ani vedľajšie kúsky nesmú ostať nepovšimnuté. Beh po parížskych strechách prináša veľmi dobrý pocit, príjemne archaický či nostalgický, ako by ste len nedávno odložili hru Sly 3.

Po prológu sa hra mení, začne naberať variabilnejší nádych. Čaká vás päť rozličných svetov a v nich dvojaká náplň. Môžete sa hnať po hlavnej dejovej línii s cca 8 úlohami v každom prostredí. V poradí sa môžete tešiť na Japonsko, Divoký západ, arktický pravek, stredoveké Anglicko a arabskú zem. Grafici makali na prostrediach skutočne výborne a so zmyslom pre detail. Sly Cooper: Thieves in Time má veľké čaro, vďaka šiestim svetom (s Parížom na začiatku a konci) sa len málokedy levely opakujú a stále máte chuť objavovať vizuálne príťažlivé zákutia. Je to pastva pre oči vo veľkej verzii na PS3 i menšej na PS Vita a s výnimkou dlhého načítavania levelov ide o dizajnovo skvelú behačku.

Drobný problém nastáva pri hernej náplni v pestrých prostrediach. V Japonsku ani na Divokom západe si to ešte neuvedomíte, lebo ste stále opantaní novými vnemami, ale tretí svet (arktická zem) je miestom, kde sa začnú vrstviť podobné úlohy a tempo objavovania nového sa spomalí. Je to však najslabšie prostredie a aj na autoroch je cítiť, že nevedia s ním pracovať najlepšie – niektoré misie sú záležitosťou sotva na pár minút a obsahujú prosté úlohy ako chytanie tučniakov či plnenie obyčajných minihier. No keď sa ním prebojujete, čakajú vás opäť dva svieže svety (anglický, arabský) aj epilóg je celkom uspokojivý. Keď sa rozhodnete pachtiť a čo najrýchlejšie prechádzať dejovú líniu, je pravdepodobné, že vás unaví a nepomôže ani striedanie postáv.

Áno, opäť si zahráte za viacerých hrdinov. Prirodzene, najlepší a najvyrovnanejší je ústredný Sly, ale aj jeho Carmelita má šmrnc i podobné vlastnosti. Vedecký prístup Bentleyho a grobiansky Murrayho sú príjemným ozvižením, ale skôr na občasné epizódy ako konštantné hranie. Hra neobchádza ani predkov z rodinnej



línie Slya. Japonský borec je lepší v boji, Tennesee na divokom západe zosobní výborne kovboja a arabský Salim zase srší vtipom. Skúšať ich rozličné bonusové schopnosti baví a aspoň sčasti obohacuje inak podobné úlohy.

Pri Slyovi i Carmelite funguje najmä pohyb a solídny stealth štýl – balansovanie na lanách, nenápadný pochod okolo nepriateľov a kradnutie. Bentley má stále dostatočne zábavne vedecké vložky a bláznivé postupy a Murray je chudák obmedzený iba na zber či hrubý boj. Faktom je, že Sly Cooper: Thieves in Time sa s bojovou zložkou veľmi nezaoberá, čo ju robí stále odlišnou od iných behačiek. Štvorica ústredných postáv kombinovaná so špeciálnymi postavami vydá na deviatku charakterov, takže sa naprieč celým príbehovým módom nezunuje.

Dobrá správa pre hráčov, ktorí sa nebudú držať hlavnej náplne – hra ponúka kvantum vecí na zber. Prehľadávanie smetiakov, sudov, zapadnutých končín je príjemným zabijakom času a umožní vám dlhšie sa kochať výborne navrhnutými lokalitami. Vďaka tomu je Sly Cooper: Thieves in Time pomerne rozsiahlou a dokáže sa natiahnuť na 11 - 13 hodín. Po celý čas pôsobí ako príjemný návrat do PS2 čias, akurát je cítiť, že hráte niečo povedomé. Musíte sa popasovať aj s viacerými klasickými neduhmi typu neposlušná kamera, dlhé načítavacie časy a pribudli aj trošku zbytočné minihry. Nehovoriac o slabšom dizajne tretieho sveta.

Sly Cooper: Thieves in Time vychádza paralelne pre PS3 i PS Vita, čo znamená viacero benefitov. Cez Cross-Buy funkciu ušetríte, za jednu cenu dostanete obe verzie (v prípade že vlastníte konzolu aj handheld). Výhodou oboch verzií je aj Cross-Save – tam, kde ste skončili level na PS3, tam budete pokračovať aj na Vite, čo je pri fragmentovanom titule s mnohými misiami dobré riešenie. Väčšinu času som strávil s Vita verziou, ktorá je ideálna na cesty, kratšie misie neznižujú celkový hrateľný zážitok. PS3 verzia má zase kvalitnejšiu grafiku.

KTO OČAKÁVA OD SLY COOPER: THIEVES IN TIME NADVIAZANIE NA PS2 SÉRIU S TRADIČNÝMI PRVKAMI STEALTH, SKÁKANÍM A ZBEROM PREDMETOV, DOČKÁ SA DOBREJ HRY.

VARIABILNÉ PROSTREDIA ZNAMENITE FUNGUJÚ, HRA JE ROZMANITÁ A ZÁBAVNÁ. TAKMER DESAŤ POSTÁV I ODLIŠNÝ ŠTÝL FUNGUJÚ, LEN TIE MISIE BY MOHLI BYŤ PREDSA VARIABILNEJŠIE, OBČAS SI AUTORI DALI PAUZU A DO ĎALŠIEHO SVETA SKOPÍROVALI ČOSI Z MINULÉHO. INAK JE TO PRÍJEMNÝ NOSTALGICKÝ NÁVRAT A JE FAJN VIDIEŤ RAZ ZA ČAS HRU, KTORÚ NEZMENILI SÚČASNÉ TRENDY.

SLY COOOPER: THIEVES IN TIME SA PREDÁVA V LOKALIZOVANEJ VERZII S ČESKÝM DABINGOM.

7.5

+ deväť hrateľných postáv
+ rozmanité svety a prostredia
+ množstvo predmetov a úloh
+ výborný dizajn a štýlová grafika
+ Cross+Buy a Cross+Save
- dlhé časy načítavania levelov
- občas hnevá kamera
- opakujúce sa úlohy
- arktický pravek citeľne slabší oproti iným svetom

SIM CITY

RECENZIA

BRANISLAV KOHÚT

PO SKUTOČNE ŤAŽKOM PÔRODE SA K HRÁČOM DOSTÁVA NOVÉ SIMCITY A S NÍM AJ PRÍLEŽITOSŤ PRE VŠETKÝCH VIRTUÁLNYCH ARCHITEKTOV A BUDOVATEĽOV. MOŽNO SA K NIM PRIDÁTE AJ VY A VYTVORÍTE MESTO SVOJICH SNOV. PRIPRAVTE SA VŠAK NA TO, ŽE NA VAŠICH BEDRÁCH BUDE SPOČÍVAŤ ZODPOVEDNOSŤ ZA VŠETKO, ČO SA DEJE V ULICIACH.

Online DRM ochrana SimCity v podaní EA funguje tak dokonale, že do hry v prvých dňoch nepustila ani samotných hráčov. Drzáňov, ktorým sa predsa len podarilo nalogovať na hŕstku preplnených a padajúcich serverov, pri najbližšej príležitosti vykopla. Ale napriek jazvám a horkosti v ústach niektorí hráči vytrvali. A tí budú odmenení zaujímavým zážitkom a ak padli v prvej línii, aj hrou zdarma za prekonávanie bariér, ktoré do cesty postavila EA.

Pribudli mi šedivé vlasy a ubudlo elánu, ale napriek tomu som úspešne kandidoval na post starostu svojho prvého mesta. Na počiatku vlastne nebolo nič a povedal som, buď cesta a keďže po nej nikto nechodil, vytvoril som okolo nej obytné, komerčné a industriálne zóny. Obytná zóna je priestor, kde si noví obyvatelia mesta alias platcovia daní môžu postaviť svoje domy. Tieto plochy sú označené zelenou. Modré, komerčné zóny zas predstavujú sieť obchodov, kde sa ľudia zamestnajú, ale aj míňajú svoje chechtáky. Aby boli domorodci úplne spokojní, neflákali sa a neprotestovali pred mestským úradom, sú potrebné aj plochy na továrne. Značkujú sa žltou a mali by byť ďalej od obytných štvrtí, pretože znižujú komfort mešťanov. Naopak k spokojnosti a samočinnému rozvoju obydlí z chatrčí postupne až na paneláky a luxusné haciendy, prispievajú parky, školy, kultúrne atrakcie, funkčná dopravná sieť vrátane MHD, železnica či letiská. Ale ešte predtým potrebujú čistú vodu, elektrinu a smetiarov, aby nežili ako praľudia, ale civilizovaní voliči, ktorí milujú svojho starostu. To

znamená výstavbu vodného zdroja, elektrární, od veterných, cez solárne až po jadrové a čističky.

Veľa ľudí na kope znamená problémy s kriminalitou, požiarmi a chrípkou a tie pomáhajú riešiť policajné a hasičské stanice, nemocnice alebo všetko dokopy špecialista Dr. Vu. V tejto fáze už je mesto na slušnej úrovni a je potrebné dbať o zvýšený komfort občanov, aby sa ďalej rozvíjali. To zahrňuje aj vylepšenie ciest, viac atrakcií aj rozširovanie mestskej haly oddeleniami, ktoré sa špecializujú na bezpečnosť, obchod, kultúru a ďalšie odvetvia. V praxi tieto prístavby umožňujú v meste stavať pokročilé budovy, ktoré sú inak uzamknuté. Moduly a prístavby ponúka väčšina úžitkových budov a majú svoje opodstatnenie. Namiesto nie práve lacnej požiarnej stanice stačí pristaviť druhú garáž a hasiči budú mať viac áut. Keď kapacita školy nestačí, vyrieši to prístavba učebného bloku. Solárna elektráreň bude zásobovať viac domácností s pridanými solárnymi panelmi.
Znie to pekne a jednoducho, lenže stavať nie je len tak. Postup pri umiestnení alebo rozšírení budovy je síce banálny, ale okrem sumy na výstavbu treba brať do úvahy aj prevádzkové náklady. Všetky nebytové jednotky neustále žerú peniaze, od policajných staníc a nemocníc, cez elektrárne, až po parky. Je teda nutné zabezpečiť väčšie príjmy mesta, ako sú jeho výdavky.

Základom sú dobre navrhnuté a komfortné zóny, kde sa ľudia ochotne prisťahujú, pracujú, vytešujú a zveľaďujú a potom odvádzajú viac do mestskej kasy a akceptujú aj určité zvýšenie daní. Keď nastane kríza, je možné zastaviť prevádzku úžitkových budov a znova ju spustiť, keď sa zlepší finančná situácia. Dobrý spôsob privyrobenie je aj klikanie na bublinky s požiadavkami občanov. Sú to vlastne úlohy, za ktorých splnenie hráč obdrží finančný príspevok a navyše aj pomôže rozvoju mesta. Neraz stačí postaviť pár parkov a vyliečiť niekoľko ranených, sú však aj komplexnejšie ciele a niektoré dosť špecifické. Napríklad vás rozjarený občan požiada o usporiadanie ohňostroja a vy musíte zabezpečiť, aby počas osláv nezhoreli priľahlé domy. Osloví vás aj líder gangstrov, ale pomoc podsvetiu môže zmeniť vaše mesto na

Chicago v období prohibície. Výstavba a ďalšie procesy sú svižné, ale môžete využiť zrýchlenie času, takže je to ešte dynamickejšie. Po opustení mesta sa váš progres uloží a po nalogovaní pokračujete v načatých procesoch alebo si založíte nové sídlo v novej oblasti, no vždy máte možnosť vrátiť sa aj k tým predošlým.

Niekedy ani pri dobrom hospodárení nestihnete zabezpečiť všetko potrebné alebo jednoducho zatiaľ na to nemáte prostriedky. V tomto momente sa otvára priestor na dohody a zmluvy s inými mestami, ktoré sú rozložené na tej istej mape ako vaše sídlo. Susedné SimCities zvyčajne patria iným hráčom a ponúkajú veľký priestor na spoluprácu. Vaši hasiči alebo smetiari môžu dbať o čistotu a bezpečnosť susedovho mesta, ktoré platí rentu. Nezamestnaní tam môžu nájsť prácu. Do úvahy pripadá aj poslanie finančného daru a podpora pri výstavbe mega projektu na vymedzenom stanovisku mimo katastra mesta. Môže sa jednať o veľkolepé medzinárodné letisko či iný počin, ktorý inicializuje niektorý hráč na mape a vloží tučný balík peňazí zo svojej kasy.

Ostatné mestá dobrovoľne prispievajú stavebným materiálom potrebným na dokončenie výstavby. Nápad vzájomnej podpory miest je dobrý, ale nijako zásadne nepodporuje komunikáciu hráčov medzi sebou. Vzájomné vzťahy sa spravidla obmedzujú iba na príležitostné odfajknutie požiadavky na zaslanie služby alebo surovín.

Zrejme sa neuspokojíte len s jedným vlastným mestom a využijete možnosť osídliť niektorú z predvolených lokalít. Postup je rovnaký ako v prípade prvej metropoly, čiže cestná prípojka, obydlia, úžitkové budovy a tak ďalej. Nové mesto má vlastného starostu, vlastnú kasu a ekonomiku, napriek tomu, že tiež patrí vám. Aj v tomto prípade je možná spolupráca, čo znamená, že jedno vaše mesto pomáha na základe vašich pokynov druhému. Výstavba druhého mesta však nie je len možnosťou, ale priam nevyhnutnosťou, ak sa nechcete nudiť už po pár hodinách. Zásadnou chybou hry je totiž veľmi malá územná plocha vyčlenená na každé mesto. Pridelený štvorec veľmi rýchlo zahltíte cestami a budovami a ani pri najlepšej vôli čoskoro nemáte priestor na

expandovanie. Mesto potom už rastie len dohora, keď sa domy menia na mrakodrapy a továreň pristaví nové poschodie. To ale rozhodne nestačí.

Založenie ďalšieho mesta sa ukáže tiež len ako dočasné riešenie. Robíte tam totiž od začiatku to isté, dokonca aj úlohy sú totožné, nanajvýš sa mení rozmiestnenie budov a ciest. Na založenie tretieho mesta už zrejme chuť mať nebudete. Limitovaný priestor je tak malý, že nikdy nedosiahnete skutočné veľkomesto a hoci aj taký Zvolen oproti vašim výtvorom pôsobí ako megacity, pravdaže čo sa týka rozlohy, nie vyspelosti. A práve preto hráči rýchlo strácajú motiváciu a SimCity sa prepadáva do stereotypu. Malý priestor na mesto zásadne komplikuje hlavne umiestňovanie pokročilých budov. V zastavanom priestore je veľmi ťažké umiestniť budovu Expo, Eiffelovu vežu alebo inú jedinečnú stavbu, ktorá zatraktívni mesto a zvýši príjmy a turistický ruch. Niektoré objekty sú pritom len súčasťou niekoľkých prídavných balíčkov, ktoré už zahrňuje Deluxe edícia hry. Nech akokoľvek šetrne narábate s priestorom, čoskoro bude pritesný a nové stavby budú na úkor tých starých, ktoré treba zbúrať. Na budovateľských stratégiách je úžasné to, že môžete postaviť skutočne kolosálne sídlo a tešíte sa z toho, ako sa stále zväčšuje, rozširujete jeho možnosti a sledujete, ako sa z trpaslíka stáva obor, ktorý je pod vašou kontrolou. Tento jedinečný pocit v novom SimCity skrátka nezažijete. A nenahradia ho ani pohromy a nevšedné udalosti ako roj meteoritov alebo UFO, ktoré sa veľmi sporadicky vyskytujú v hre, spravidla po splnení určitých podmienok a dosiahnutí pokročilých trofejí.

Hráč nemusí nevyhnutne začínať s novým mestom úplne od podlahy. Pri prehľadávaní máp a regiónov vytvorených inými občas narazíte na opustené mestá. Môžete nad nimi prevziať kontrolu, čo znamená, že sa okamžite stanete starostom a pokračujete vo zveľaďovaní sídla v takom stave, ako ho zanechal váš predchodca. Problém je v tom, že sa väčšinou jedná už o komplexne zastavané osídlenia, čiže tam prakticky nemáte čo robiť. Mikropriestor teda aj v tomto prípade degraduje hru a možnosti, ktoré by boli za iných okolností

zaujímavé, sa stávajú prakticky zbytočnými. Navyše musím vytknúť aj samotný systém zakladania mesta na mape iných hráčov, zatiaľ totiž nie sú prehľadne rozlíšené regióny, kde sa ešte nachádza voľný priestor na nové mesto. To znamená, že pracne otvárate jednu mapu za druhou, aby ste väčšinou zistili, že už je plná a tak treba pátrať ďalej. Ale aspoň môžete navštíviť ľubovoľné mestá a inšpirovať sa výsledkami iných starostov. Skutočne praktickejšie je založiť si vlastný región a prizvať tam kamarátov. Môžete si potom nielen vzájomne poskytovať služby a koordinovať mega stavby, ale aj plniť regionálne výzvy, napríklad dosiahnuť dva a pol milióna obyvateľov v celej oblasti.

Nepružných vývojárov, ktorí zatiaľ ani nespojazdnili rebríčky, zahanbuje moderská komunita, ktorá zachraňuje hru, ako sa len dá. Hoci oficiálne módy ešte nie sú, hráči si poradili sami. Našli spôsob, ako obísť obmedzenia a editovaním konfigurácie napríklad dosiahli rozšírenie miest aj mimo vymedzených hraníc. SimCity teda ešte má nádej, aj keď to nie je zásluha jej oficiálnych tvorcov.

Grafika SimCity je dobrá, ale zapôsobila na mňa len v jedinom prípade, keď som v noci sledoval vysvietenú Eiffelovku. Dokonca ani živelným pohromám nedokázali dať vývojári čaro, ktoré vyplýva z ich devastačnej sily. Ak nemáte predpotopnú zostavu, pokojne použite ultra nastavenia, váš počítač s tým zrejme nebude mať problém a je to asi jediná výhoda malého priestoru miest, ktoré príliš nezaťažujú hardvér. Zastavané ulice z výšky vyzerajú pekne, rovnako ako pohyb tieňov pri zmene času, ale pri priblížení chýbajú detaily, všimnete si chyby textúr a vlažné animácie objektov. Okrem toho aj slabšiu AI obyvateľov, zápchu na jednej ulici, zatiaľ čo je iná prístupová cesta prázdna, či hasičov, ktorí aj pri pohotovosti poslušne stoja v rade áut. Ako päsť na oko pôsobí odfláknutá okolitá krajina, kde si tvorcovia nedali veľa námahy so spracovaním podkladu a vrchov. No aspoň sa mení sfarbenie zdevastovaného povrchu, ktorý znehodnotili továrne. Hudba a ozvučenie je znesiteľné, pri priblížení vybranej lokality sa zvuky zosilnia, pri vzdialení kamery slabnú.

7.0

NOVÉ SIMCITY ZABAVÍ, ALE ANI ZĎALEKA NIE NA JEDNOTKU. HRA SÍCE MÁ INTUITÍVNE OVLÁDANIE, NOVÉ NÁPADY AJ POTENCIÁL, ALE TO VŠETKO VÝVOJÁRI UBILI ZBYTOČNÝMI CHYBAMI A NEŠŤASTNÝMI „VYLEPŠENIAMI". ODHLIADNUC OD PROBLEMATICKEJ DRM OCHRANY A SERVEROV, KTORÉ UŽ SÚ V USPOKOJIVOM STAVE, NAJVÄČŠÍM PLIENITEĽOM SIMCITY SÚ MIKROMESTÁ, RESPEKTÍVE ZÚFALO MALÝ PRIESTOR VYMEDZENÝ NA VÝSTAVBU. SIMCITY MÁ BYŤ SYNONYMOM MESTA SNOV, ALE V SKUTOČNOSTI SÚ MOŽNOSTI HRÁČOV PRI VÝSTAVBE NATOĽKO OKLIEŠTENÉ, ŽE ZÁUJEM V HRE ZOTRVAŤ OPADÁVA. NÁDEJ SVITÁ V PODOBE ZATIAĽ NEOFICIÁLNYCH MODOV, KTORÉ MAJÚ ŠANCU UDRŽAŤ POTÁPAJÚCU LOĎ NAD VODOU. SIMCITY NEPREPADLO, ALE PRECHÁDZA IBA S ODRETÝMI UŠAMI. TENTORAZ TO NIE JE ŽIADNA SÁNKA DOLU, ŠÉFE.

+ intuitívne ovládanie a prehľadný manažment aj pre laikov
+ vzájomná výpomoc a spolupráca
+ niektoré dobré inovácie
+ moderi, ktorí už začali so záchranou hry
- veľmi malý priestor na výstavbu mesta
- problém s umiestnením budov
- zlé technické zabezpečenie, niektoré súčasti stále nefunkčné
- postupne vyprchá motivácia pokračovať

SNIPER: GHOST W

RECENZIA

JÁN KORDOŠ

BOLI ČASY, KEDY BOLO LOGO CITY INTERACTIVE ÚČINNÝM STRAŠIAKOM HERNÝCH RECENZENTOV. SÉRIE AKČNÝCH HIER TERRORIST TAKEDOWN ČI CODE OF HONOR SA TOTIŽ PLAZILI PO DNE PRIEMERNOSTI AJ V BUDGETOVÝCH VODÁCH. SKUTOČNÝM PRIENIKOM, PO KTOROM MÔŽEME BRAŤ NAŠICH SEVERNÝCH SUSEDOV VÁŽNE, SA STAL AŽ SNIPER: GHOST WARRIOR. TICHÝ ZABIJAK DÁVAL JEDNU RANU ISTOTY ZA DRUHOU – A ONO TO BOLO NAPOKON I ZÁBAVNÉ.

Herná náplň Snipera je prostá: stanete sa sniperom. Fanfáry originality netrúbia, chytíte do ruky bambitku so zameriavačom, zazoomujete na nepriateľa a pic ho do gebule. Čo najtichšie, čo najnenápadnejšie, aby ste nevyvolali poplach a všetko vykynožili bez jediného uprdnutia. A to všetko z first person pohľadu (Masochisti vychutnávajúci si toporné animácie pohybov postáv môžu pozerať na hlavného hrdinu aj spoza chrbta.) Pokračovanie nazvané prozaicky Sniper: Ghost Warrior 2 však chce rúbať ešte vyššie, dokonca si hodil na seba nový make-up (CryEngine 3), ale stále platí známe pravidlo: výkal zabalený v ligotavom papieri bude stále len výkalom, hoci v peknom obale.

Nového Snipera však haniť nebudem, rozhodne nie hneď – nezaslúži si to, pri hraní som sa bavili, ale posun v sérii je minimálny a chyby z minulosti ostali. Stačí, ak si predstavíte lineárnu hru typu Call of Duty, len na rozdiel od úspešnej FPSky tu nebudete pobehovať ako šialenci a strieľať po všetkom, kde vám kurzor zasvieti na červeno, ale sa skôr zdržiavať v pozadí. Pochod neviditeľným tunelom zamrzí aj preto, že otvorenejší svet by poskytol skúsenejším sniperom priestor pre manévrovanie a hľadanie čo najvhodnejšej pozície k nenápadnému ostreľovaniu. Ste vodení ako za ručičku a ak sa nepriateľov objaví viacero, hra vým ukáže (na strednej obtiažnosti), ktorého máte poslať do večných lovísk ako prvého a podobne.

WARRIOR 2

Firma: City Interactive

Žáner: Akčná

V konečnom dôsledku je teda vašim cieľom nasmerovať kurzor do vhodnej pozície a v pravý okamih vystreliť. Zábava to je z jednoduchého dôvodu: musíte si nájsť (v obmedzenom prostredí) vhodnú pozíciu, pri streľbe počítať s nevhodnými poveternostnými podmienkami (vyrieši to pomocný ukazovateľ), zadržať dych (po aktivovaní sa spomalí čas) a napáliť to medzi uši panákovi, ktorý nie je práve na očiach svojich kamarátov a jeho skon nevyvolá zbytočný poplach.

Ak vyrušíte nepriateľov, čelíte možnému útoku na vašu pozíciu, čo je však pri umelej inteligencii protivníkov, ktorá je na úrovni hladného čokla vidiaceho kus lahodného mäsa na zemi, nie veľká prekážka. A tých ostatných, ukrývajúcich sa za prekážkami, dorazíte poľahky. Len netreba zbytočne ukazovať protivníkovi na obdiv svoje telo. Zdravie sa totiž v Ghost Warrior 2 automaticky neobnovuje, každá rana riadne zabolí a zdravie si doplníte archaicky: použitím lekárničky – tie sa na každom rohu neváľajú.

A to je skutočne všetko: na začiatku každej z desiatich úrovní (rozdelených do troch kampaní podľa prostredia, do ktorého sú zasadené, a to: Indonézia, Bosna a Himaláje) dostanete do rúk pušku a pištoľ s tlmičom, čo je finálna a nijako nemenná výbava. Zbrane alebo muníciu po mŕtvych nevezmete. Spoločne s vybraným parťákom postupujete od checkpointu k checkpointu, ak vám povie, že máte zastaviť, musíte tak učiniť, dáva vám pokyny, koho zlikvidovať a ak sa rozdelíte, stále počujete jeho komandovanie cez vysielačku, prípadne nemáte šancu jednať akokoľvek slobodne pre striktne nadizajnovaný priebeh.

Nezbierate skúsenosti, nekupujete si lepšiu výbavu a hľadanie bonusových predmetov v jednotlivých leveloch je biedna náplasť na snahu všetko preskúmať. Minimálne využijete aj okuliare na nočné či termálne videnie. Dojem z obmedzení nevylepší ani prostredie. Džungľa, rozbombardované mesto alebo skalnaté hory sú fajn. Na prvý pohľad, avšak postupne sa dizajn prostredia začne opakovať a nepomôže tomu ani grafický potenciál enginu.

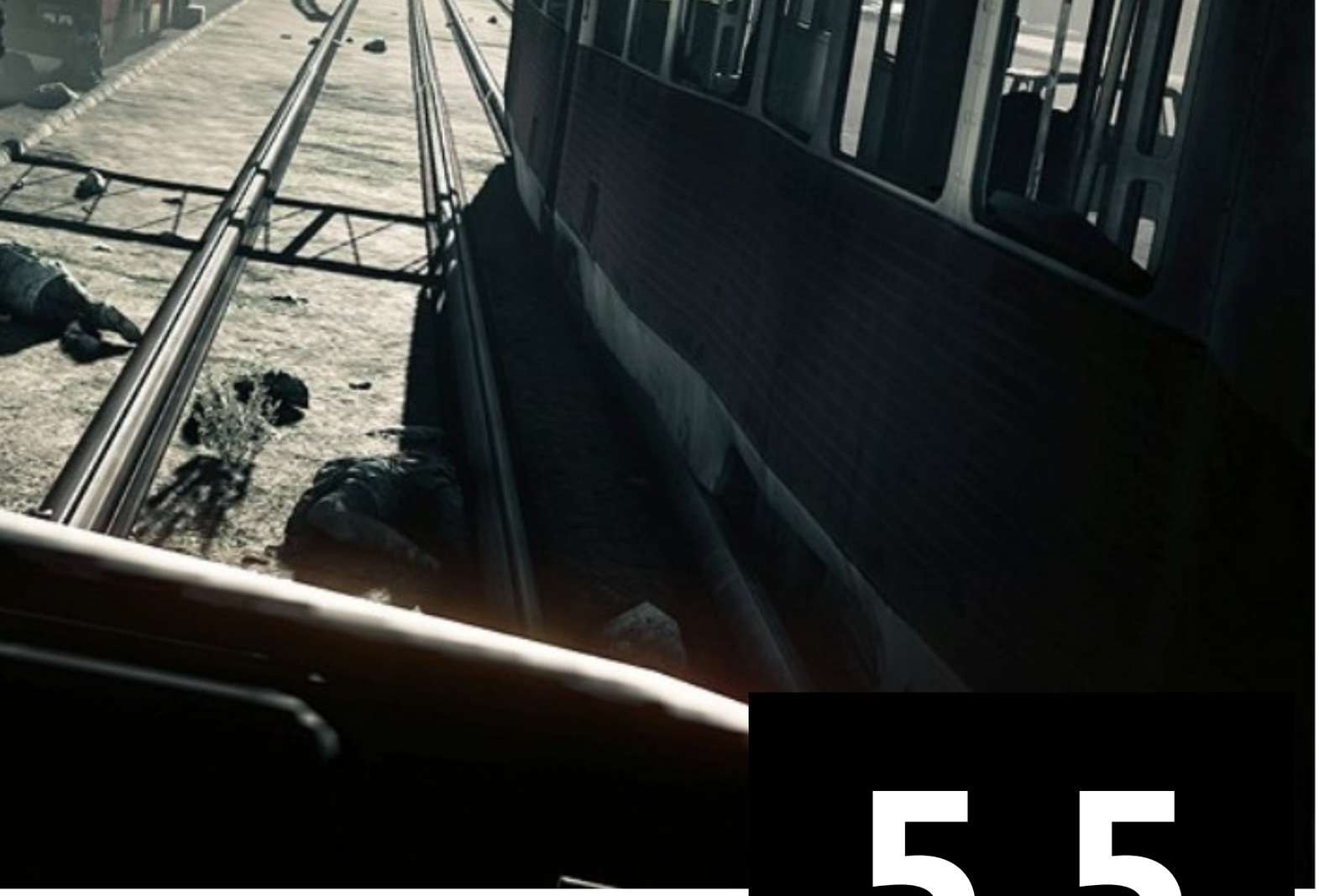
Zničiteľnosť prostredia je na bode mrazu a je to pri tomto druhu hry rozhodne škoda. Príbeh neočarí a svojou hlúposťou robí aj z Tetrisu hlbokú psychologickú sondu do života hranatých objektov. Je tu hlavný hrdina, je tu škaredá minulosť,

ktorá z neho spraví zlého uja, zrada, sprisahanie a napokon konečné zúčtovanie. Všetko tak patetické, až človek považuje za romantické aj škriabanie sa v rozkroku. Hlášky typu „Drž poriadne svoju zbraň a nie pindíka!“ pri hecovaní sa hlavných protagonistov (a to hovorí dobrý ujo tomu zlému), by možno vyzneli aj vtipne, avšak sú nadabované tak bezducho a umelo, až budete radi, že všetci držia konečne ústa a vy si môžete strieľať.

Nič iné vás ani nečaká – a ak by som mal preháňať, tak tu máme starú klasiku Moorhuhn, len sliepky nahradili tupí panáčikovia, ktorí majú naskriptovaných niekoľko pohybov, pričom ich výber nie je vždy najvhodnejší k vybranej situácií. Takže vám často nabiehajú priamo pred hlaveň, inokedy zas v pravidelných intervaloch stále rovnako vykúkajú a bez výstrelu môžete v úkryte hrať túto ich hru dlhé hodiny – alebo pokojne strieľajte na prekážku, za ktorou sa zbabelo skrývajú, nezmenia svoju hlúpu taktiku. Bojovať proti týmto inteligentom však nie je jednoduché, pretože sú v presile a sú presní. Sakra presní. Hrateľnosť dostáva ranu do rozkroku každou ďalšou minútou, pričom hlavní aktéri tohto krutého a neférového kopancu sú monotónnosť a nuda. Z biedy to nevytrhne spomalený záber na letiaci projektil. Budete sa pritom cítiť ako filmoví hrdinovia, postupne tento wow efekt stratí svoje čaro. Tak ako celá hrateľnosť.

Multiplayer Sniper Ghost Warrior 2 je značne obmedzený. V recenzovanej verzii boli k dispozícii štyri mapy a dva herné módy. Žiaden progres pri úspešných killoch či asistoch, odomykanie lepších zbraní a vylepšení. Nič. Je tu deathmatch alebo team deathmatch, tak si vezmi pušku do ruky a strieľaj. Myšlienka multiplayeru v hre, kde má hlavnú úlohu sniper, je však postavená na hlavu, pretože čo v multiplayeri ostatných akčných hier skutočne neznášame, sú sniperi zakempovaní v priestoroch. A tu je to pravidlom: dlhé minúty čakáte a pozeráte na vybrané miesta. Veríte, že niekoho zahliadnete, prípadne protivníka prezradí odraz svetla od optiky pri mierení.

Omnoho častejšie sa však súboje končia pre vás nevďačným spôsobom: smrťou, ktorá ani netušíte, odkiaľ vlastne prišla. Spočiatku, keď nepoznáte mapy, je tento výsledok neuveriteľne frustrujúci, pretože nováčikovia sú trestaný až nezmyselne tvrdo. Zábavu na bode mrazu si môžete oživiť trúfalým výletom na druhú stranu mapy, kde sú zakempovaní protivníci (pri TDM)



a s pištoľou v ruke ich postrieľať pri šialenom behu. Ale to predsa úloha sniperov nie je, takže dostanete pravdepodobne kick a môžete znovu tíško dlhé minúty sedieť a sledovať okolie, až vám oči začnú slziť od niekedy blikajúcich textúr.

SNIPER: GHOST WARRIOR 2 JE PRÍJEMNÁ ZÁBAVA, ALE Z POHĽADU BUDGETOVÉHO TITULU (CENA BY VŠAK MOHLA POKLESNÚŤ MINIMÁLNE O POLOVICU), TAKŽE BERTE OHĽAD NA KVALITU CELKOVÉHO PRODUKTU AKO TAKÉHO, ČASOM TOTIŽ HRATEĽNOSŤ NABERÁ NA REPETETÍVNOSTI. S REALITOU NEMÁ AŽ TAK MNOHO SPOLOČNÉHO, JE ČASTO HLÚPA, NIEKTORÉ HERNÉ PRVKY SÚ VYSLOVENE ZBYTOČNÉ, NIEKTORÉ OBMEDZUJÚCE. NA DRUHÚ STRANU: KOĽKO SNIPEROV MÁME NA VÝBER?

5.5

+ hranie za snipera
+ technické spracovanie

- obmedzený pohyb
- multiplayer
- monotónna kampaň
- umelá demencia

CABELA'S DANGE

RECENZIA

MATÚŠ ŠTRBA

V KRAJINE, KDE AJ SAMOTNÝ PREZIDENT JE VÁŠNIVÝM POĽOVNÍKOM, JE AJ CELKOM OČAKÁVANÉ, ŽE SA POSTARÁ O PRESADENIE POĽOVNÍCTVA NAPRÍKLAD AJ FORMOU VIDEOHIER. PORTFÓLIO NÁŠHO NAJVÄČŠIEHO ŠTÚDIA CAULDRON UŽ MOŽNO NIE JE TAKÉ ŠIROKÉ A ANI SA IM NEPODARILO PRINIESŤ HERNÚ REVOLÚCIU. POSLEDNÝCH NIEKOĽKO ROKOV VŠAK NAJMÄ AMERICKÝ TRH ZÁSOBUJE HRAMI ZO SÉRIE, KTORÁ JE ÚSPEŠNÁ A KTORÁ JE DOKONCA ZASTREŠENÁ LICENCIOU NAJVÄČŠIEHO PREDAJCU LOVECKÉHO VYBAVENIA. ZATIAĽ POSLEDNOU HROU JE CABELA'S DANGEROUS HUNTS 2013 A MY SME SA NA ŇU, AJ KEĎ S DROBNÝM ONESKORENÍM, PORIADNE POZRELI.

Nie je na škodu si na začiatok sériu trochu priblížiť. Jedná sa o pomerne veľkú vec, ktorá je pre Activision dôležitou. Lovecké hry pod hlavičkou Cabela's idú slušne na odbyt a to už vyše desaťročie. Vsádza sa na ňu až tak, že ku každej novej hre v sérii pripravuje aj novú perifériu – plastovú zbraň, ktorú čaká neľahká cesta od konceptu až po vydanie. A to aj napriek tomu, že celosvetovo populárne série s periférialmi ako Guitar Hero už podporovať prestal.

Novou zbraňou dodávanou s Cabela's Dangerous Hunts 2013 je Top Shot Fearmaster – bielo-oranžová „hračkárska" napodobenina brokovnice. Sľubuje toho mnoho, no aká je v skutočnosti? Čo sa týka vyhotovenia, veľa jej vyčítať nemožno. Ovládacie prvky sú rozmiestnené intuitívne, je k nim ľahký prístup, drží sa prirodzene, veľkosťou aj váhou je na tom taktiež veľmi dobre. Pri hraní nehrozí, že by ste dostávali kŕče alebo vás boleli ruky. Zbraň je vlastne zložená z dvoch kusov. Tie sa jednoducho skladajú aj rozkladajú, no držia pevne. Napájaná je dvoma AA batériami. Ku zbrani potrebujete ešte IR Senzor Bar. Funguje na podobnom princípe ako pohybová technológia Wii. Senzor je bezdrôtový a taktiež od vás bude chcieť 2 batérie. Novinkou sú dva senzory na zbrani, ktorých úlohou je merať váš tep, aby bol lovecký zážitok dokonalý.

XBOX360, PS3

Firma: Cauldron

ROUS HUNTS 2013

Žáner: Akcia

Zhruba niečo také sa dozviete na krabici s hrou. Potom ju vložíte do mechaniky, spustíte, vyberiete jeden z troch režimov, vyzbrojíte sa a začnete nadávať. Tak strašne, že kvôli rozšíreniu zásoby nadávok sa pustíte aj do listovania v slovníkoch. Zbraň má svoje vlastné pravidlá, ktoré musíte rešpektovať, aby ste si ju dokázali užiť. Akcelerometer supluje druhý analóg a tak mierite pohybom hlavne. Treba si však zvykať na všetko. Obrovské nepresnosti v ovládaní, vysoký lag pri mierení aj pri meraní tepu (ktorý hra „meria" snáď len odhadom). Občas sa vám kurzor zasekne na jednej strane obrazovky a postava sa vám tak rozkrúti bez ohľadu na to, čo so zbraňou robíte. A potom sa zas zastaví. No a ešte sa zbraň zvykne rozkalibrovať, takže po dvoch hodinách hrania už musíte mieriť niekde úplne inde.

Jedno z najväčších lákadiel Cabela's Dangerous Hunts 2013 sa tak stalo zároveň jeho najväčšou slabinou. Aj tá najlepšia hra by v prípade takto nedotiahnutého ovládania jednoducho zlyhala. Keď sa jej neduhy naučíte zvládať, tak sa zabavíte, ale napraviť pošramotenú povesť sa to nepodarí. V hre nájdete aj alternatívne spôsoby ovládania, napríklad aj formou starších zbraní, ktorým sa ešte budeme venovať niekedy v budúcnosti.

Cabela's Dangerous Hunts 2013 ponúka tri herné režimy. Ten hlavný je príbehový, čo môže byť na takto zameranú hru netradičné. Jeden príbeh o lovcovi jeleňov sme tu už raz mali na filmových plátnach a odniesol si päť Oscarov. Dielo Cauldronu až tak vysoko nerúbe, aj keď za príbehom stojí Andrew Kreisberg (seriály Fringe, Arrow a TV film Red Faction: Origins). Sleduje v ňom chronologicky príbeh dvoch bratov. Flashbacky odhaľujú ich minulosť, v ktorej im beštia zabila otca a tým zničila aj ich vzťah. Vy sa striedavo ocitáte v súčasnosti aj v minulosti a sledujete tak rozpad a snahu o nové vybudovanie vzťahu medzi bratmi na pozadí lovu ich života. Príbeh príjemne odsýpa a medzi zabíjaním všetkého možného vám nejaká tá animačka padne vhod.

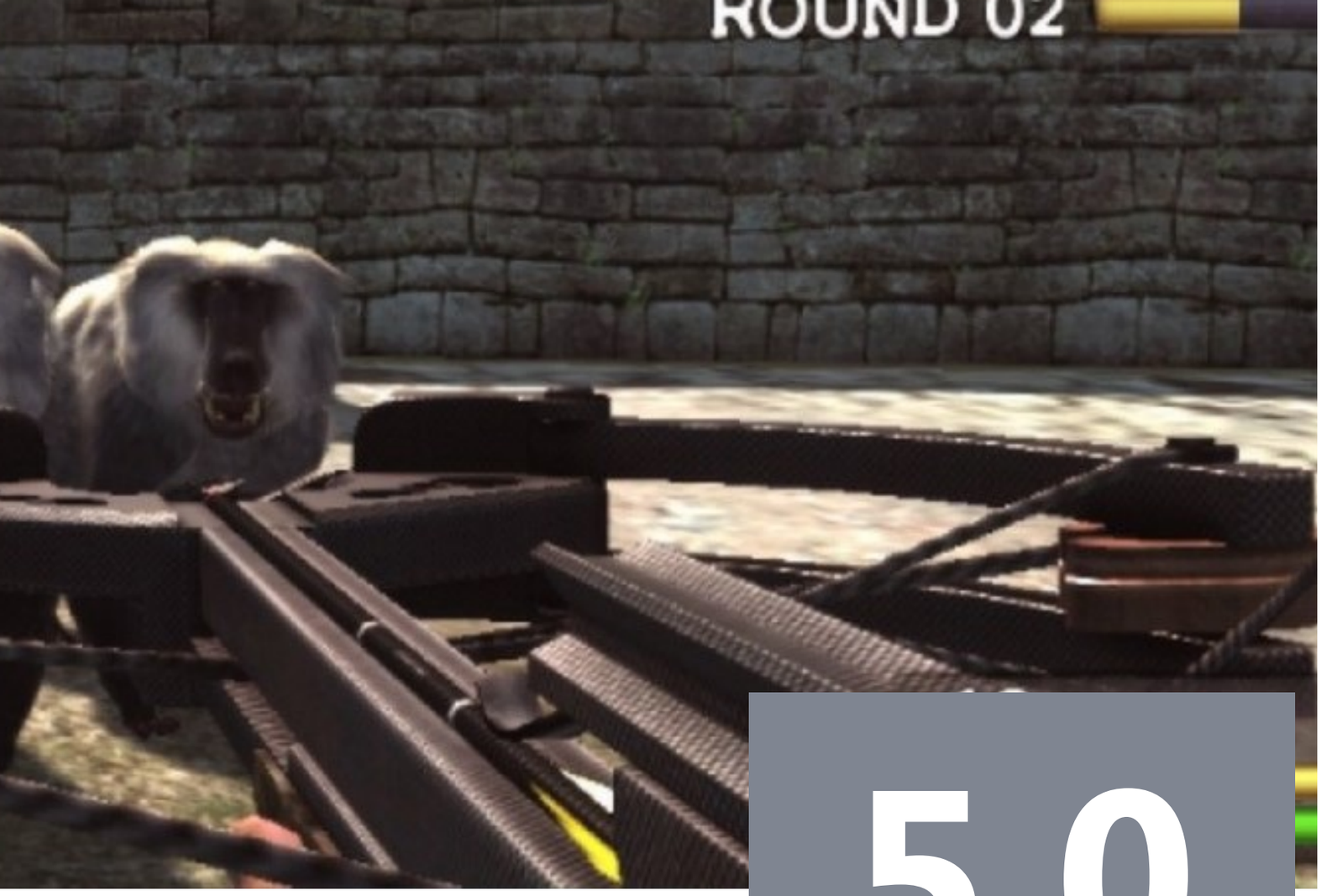
Celkovo si pre vás autori pripravili 14 misií. Ich dĺžka sa pohybuje od 5 do 15 minút a kampaň si vypýta približne 4 hodiny za predpokladu, že nebudete zbytočne zápasiť s ovládaním a hranie vám pôjde od ruky. Medzi klady rozhodne patrí variabilnosť. Hra vás totiž prevedie od afrických púští, cez džungle, až po tundru. Tomu zodpovedajú aj zvieratá, ktoré

môžete loviť. Chránené, nechránené, to vám môže byť ukradnuté. Zastreliť môžete čokoľvek. Náplň misií je rôzna, aj keď veľké odchýlky v nich čakať nemôžete. Putujete koridormi a strieľate všetko, čo na vás skočí (prípadne sa priplazí), narazíte na on-rail pasáže v aute alebo budete niekoho brániť pred vlnami zvierat. V ojedinelých prípadoch sa porátate s odolnejšími zvieratami (bossmi), s ktorými sa potrápite trošku dlhšie. Kampaň však neeskaluje tak, ako by sa možno patrilo. Skôr sa vezie na jednej priamke, nemá prepady ani vrcholy.

Ďalšie dva režimy už majú menšiu váhu, aj keď isté čaro im nemožno uprieť. Maneater je (kooperatívna) obrana pred vlnami útočiacich zvierat s občasnými doplnkovými úlohami. Znie to ako zábava, no neschopné ovládanie z toho dokáže spraviť peklo a niekedy sa jednoducho nedokážete otáčať a presne strieľať tak rýchlo, ako by ste chceli. Druhý režim je už o inom. Shooting Galleries sú on-rail scenáre ako zo starej školy. Len namiesto zombíkov/teroristov/kačíc o rozmeroch pár pixelov poľujete na zvieratá. Scenáre sú rôznorodé, je ich pomerne dosť a vetvia sa v nich cesty. A je to skutočne zábava. Škoda, že pomerne krátka. V Shooting Galleries chybovosť ovládania nijak zvlášť neprekáža. Na odomykanie týchto misií musíte zbierať trofeje v kampani.

Vďaka novej a vylepšenej Prowler AI vraj žiadne dva scenáre nie sú rovnaké a predátori by mali byť agresívnejší ako kedykoľvek predtým. To je dosť možné, z tohto žánru som ako poslednú hru hral slávny Duck Hunt, takže to posúdiť neviem úplne presne. AI vás dokáže obchádzať, čiastočne aj obkľúčiť, dokáže sa stiahnuť a znova zaútočiť. Okrem toho však akcia vždy vyzerá ako v nových filmoch so Stevenom Seagalom. Útočí na vás len jedno zviera a ostatné zatiaľ okolo tancujú a predvádzajú sa. Potom zaútočí ďalšie. A tento kolotoč sa opakuje až do konca. Občas využijete svoj inštinkt zabijaka a v poslednej chvíli pred útokom dostanete výhodu drobného quick time eventu, kde sa čas spomalí, vám sa zobrazia zásahové zóny a tie môžete rýchlo zasiahnuť a zabiť tak zviera okamžite.

K takémuto typu hry rozhodne patrí aj tradičný lovecky arzenál a na tom si dali Cauldroňáci záležať. Na výzore, správaní, celkom fajn sú aj ich zvuky. V tradičnej loveckej výbave nesmie chýbať lovecká puška s optikou. Práve tu sa môžete pokúsiť



najlepšie využiť zbraň Fearmaster. Zazoomujete, zadržíte dych, upokojíte sa a váš tep sa spomalí. Vtedy máte možnosť vidieť životne dôležité orgány a trafiť ich. Ďalej je tu brokovnica, ktorá je ideálna úplne na všetko, čo sa dostane k vám. Pištoľ zas ideálne využijete v QTE a kušu, no, žiadne špeciálne využitie nemá, takže môžete skúsiť vo všetkých situáciách. V hre ešte narazíte na polo-automat a dvojhlavňovú brokovnicu.

GRAFICKY CABELA'S DANGEROUS HUNTS 2013 SÍCE NEUCHVÁTI, NO NEDÁ SA POVEDAŤ, ŽE BY VYBOČOVALA Z PRIEMERU. HRA ASPOŇ BEŽÍ POMERNE SVIŽNE. VIAC AKO SLABŠIA GRAFIKA SKÔR ZAMRZÍ FAKT, ŽE VYZERÁ TUCTOVO. DABING BY TAKTIEŽ MOHOL BYŤ LEPŠÍ. HRA JE CELKOVO PRIEMEROM, Z KTORÉHO SÍCE NADŠENÍM ODPADÁVAŤ NEBUDETE, ALE ANI VÁS PRÍLIŠ NEURAZÍ. CABELA'S DANGEROUS HUNTS 2013 MÁ ŠANCU CHYTIŤ SKÔR

5.0

+ vyhotovenie Fearmaster zbrane
+ zábavné Shooting Galleries
+ zbrane v hre
+ variabilita prostredí

- Fearmaster reálne takmer nefunguje
- AI "tancujúca" okolo
- príliš obyčajná kampaň
- generický vizuál

WALKING DEAD S

RECENZIA

MATÚŠ ŠTRBA

DNES VÁM NEPREDSTAVÍME HRU. DNES VÁM SKÔR PREDSTAVÍME NÁVOD. NÁVOD NA TO, AKO MÔŽETE NA TRH PRINIESŤ GULERVÚCI BALAST, O KTORÝ BY ZA BEŽNÝCH OKOLNOSTÍ NEZAVADIL ŽIADEN SÚDNY ČLOVEK ANI LEN NÁHODOU, NO AJ NAPRIEK NESPOCHYBNITEĽNÝM NEKVALITÁM SA BUDE PRAVDEPODOBNE NAKONIEC PREDÁVAŤ VIAC NEŽ LEN DOBRE. A AKTUÁLNE NIET LEPŠIEHO PRÍKLADU, KTORÝ BY VŠETKY TIETO PREDPOKLADY SPĽŇAL, AKO THE WALKING DEAD: SURVIVAL INSTINCT.

Dôležitejší ako čokoľvek iné je v tomto prípade výber správnej témy. Ak chcete pri čo najnižších nákladoch vidieť čo najvyššie zisky, mali by ste siahnuť po niečom, čo práve letí. Napríklad po zombíkoch, ktorí to aktuálne dotiahli už aj do romantickej komédie. To však samo o sebe nemusí stačiť. Treba sa poobzerať aj po zaujímavej a obľúbenej licencii, na ktorú by ste mohli rýchlo niečo nalepiť, aj keď to vôbec nesúvisí. A nakoľko práva na komix Walking Dead už niekto má, treba sa obrátiť na aktuálne jeden z najpopulárnejších, aj keď postupne stagnujúci seriál.

Keď už sa rozhodnete siahnuť na modlu mnohým fanúšikom, tak potrebujete niekoho, kto tento ukrutný čin spácha. Siahnete po tíme, ktorý ma dostatok kapacít, za sebou vlastné technológie, kedysi mal aj hity, no už roky neprišiel s ničím zaujímavým. A dáte im krutý termín. Takto sa ku hre, možno trochu nešťastne, dostali chlapíci z Terminal Reality.

Ako už bolo spomenuté, tí so sebou okrem vlastných skúseností priniesli aj celý zástup vlastných technológií. Tou hlavnou je ich vlastný interný Infernal Engine, ktorého kľúčovou súčasťou je aj fyzikálny engine Velocity, ktorý sa špecializuje okrem iného aj na reálnu fyziku tiel, kolíziu objektov a iné pokročilé veci. Akurát asi nejakým nedopatrením nesiahli po aktuálnej verzii, ale po zhruba desaťročie starej. Ako inak by sa dalo vysvetliť, že hra je vyslovene hnusná?

To, že v hre chýba prakticky akákoľvek forma prezentácie je pochopiteľné. Predsa len by to bolo plytvanie časom aj

PC, XBOX360, PS3

Firma: Terminal Reality

URVIVAL INSTINCT

Žáner: Akcia

prostriedkami. Tu sa šetrí na všetkom, aj na hernom menu. Že však na trh príde hra s vizuálnou kvalitou, ktorá by aj na PS2 nepatrila medzi najatraktívnejšie, to je už trochu šok. Bez výraznejších efektov, avšak s textúrami v skutočne úbohom rozlíšení. Jedna z mála hier, v ktorej má vekové obmedzenie skutočne význam. Mladistvým a osobám so slabším žalúdkom môže prísť nevoľno.

Nostalgia má nie len svoje čaro, ale aj svoje medze. Hrateľnosť sa dnes môže vracať do starej školy, no niektoré veci sú už v dnešných FPS skutočne prekonané. A môžete mi veriť, že tento Walking Dead skutočne nie je dnešnou FPS. Napríklad taká fyzika je dnes už niekde inde. Nemusí reálne padať každé zrnko prachu v zábere, avšak taktiež sa nechceme pozerať na stovky zombíkov, z ktorých každý jeden ma absolútne totožnú animáciu pádu. A pozná ju každý, ani nemusel hrať hru. Pravdepodobne na ňu využili motion capturing padajúcej drevenej dosky.

To sú veci, ktoré hráčom udrú do nosa v prvých 5 minútach a je dosť pravdepodobné, že im spôsobia doživotnú traumu. Treba tak do hry vopchať niečo, pokojne aj nasilu, čo tam hráčov udrží dlhšie, aj keď budú krvácať z očí a trpieť na žalúdočné vredy. Môžete napríklad zobrať dve najzaujímavejšie postavy zo seriálu – bratov Daryla a Merla Dixonovcov. Postavíte ich do situácie, ktorú ešte fanúšikovia nepoznajú. Napríklad na začiatok celej zombie apokalypsy. A potom musíte dať hráčom ilúziu, že sa niekam v rámci deja môžu posunúť.

V skutočnosti však stále opakujete tú istú schému a príbehu sa po prvých pár okamihoch dotknete už len veľmi jemne.
V úvode je veľmi šikovná vec. Márny boj o prežitie, po ktorom prichádza striedanie postáv. Preberáte Daryla, ktorému však mnoho chýba. Možno ešte nedorástol. Treba nájsť Merla, varovať ostatných a zachrániť čo najviac ľudí. Tá posledná úloha sa opakuje v rovnakej slučke, ktorá samozrejme vyústi do neúspechu.

Aby hra vedela nalákať aj nových ľudí, treba pri nej použiť pár čarovných slovíčok. Jedným z nich je prežitie. Tuctové FPS dnes zapadajú prachom rýchlejšie ako sa dostanú na police obchodov. Keď sa v nich však bojuje o vlastné prežitie, dostáva to iná náboj. Na papieri. Daryl je zväčša vyzbrojený značne nevýhodne v porovnaní s hordou nemŕtvych. To však

neznamená, že si nevystačí s nožom. Náboje občas ani netreba. Stačí okolo nepriateľov chvíľu tancovať, dostať sa k nim zozadu a jednou ranou uštedriť smrteľný úder. Umelá inteligencia je klasika. Treba vymyslieť niečo nové. Napríklad umelú slušnú výchovu. Zombíci na Daryla stoja v rade. Akoby bol na zožratie. Často tak stačí brať po hlave jedného za druhým a to aj v prípade skupinového QTE objatia, kedy sa na vás vrhne celá skupinka. Prípadne pomedzi nich stačí utekať. Oni sa už o niečo zaseknú. Občas ale musíte predsa len siahnuť po strelnej zbrani zo svojho obmedzeného inventára. Do slotov totiž musíte napchať zbrane, náboje, benzín a aj veci na regeneráciu zdravia v prípade pohryzenia. Stealth je v hre len naoko, streľby sa báť netreba. Teda jedine strašného pocitu z nej a otrasného FOV, kedy neviete dobre odhadnúť takmer žiaden útok. A ešte strašných zvukov, nakoľko znie ako keby ste starý písací stroj kŕmili tenkým plechom.

Názov Survival Instinct treba čo najlepšie naplniť. Dostanete sa tak na cestu autom po Štátoch, kde musíte nie len plniť zadané (neustále rovnaké) úlohy na takmer identických miestach, ale občas musíte zohnať benzín, alebo sa vám auto pokazí. To zdanlivo môžete ovplyvňovať výberom cesty. Na diaľnici máte nižšiu spotrebu, ale vysoké riziko poruchy, podobne sú ďalšie dva stupne. Taktiež autá sa líšia počtom slotov v inventári, počtom osôb, ktoré môžete viezť a spotrebou. Ľudí môžete len tak nechávať na ceste, keď vás omrzia. Žiaden citový následok to mať nebude (iba vo vybraných úsekoch hry narazíte na niekoho iného). Ak si ich necháte, môžete ich využiť na drobné úlohy, žiaden coop sa však nechystá. Príjemné však je, že aspoň tento manažment celkom dobre funguje a dĺžku hry si počtom zastávok dokážete natiahnuť z 3 hodín na 5.

S náplňou hry si netreba robiť starosti. Keď tam bude známa licencia a obľúbené mená, tak to ľudia kúpia. Čo z toho, že sa stále deje úplne to isté na rovnakých sterilných miestach, ktoré sa líšia snáď len osvetlením. Nemocnica vyzerá ako hotel, ktorý zas vyzerá rovnako ako obchod. Na každom kroku sú totožné objekty, modely a aj tí zombíci sú ako zo strašnej paródie Útoku klonov. Horšie sú však vedľajšie zástavky, ktoré sú v hre asi 3 rôzne, ktoré sa však opakujú. A sú skutočne na vlas rovnaké.

V prípade takejto hry je dobré investovať do hudby. V prvom rade treba zo seriálu prebrať čo sa len dá. A znie to aj v prípade

takto tragickej hry super. Potom treba priniesť aj niečo vlastné. A Survival Instinct má veľmi dobrú hudbu. Akurát s ňou nevie vôbec pracovať. Dramatické stupňovanie prichádza v momentoch, kedy sa nič nedeje. Inde na vás niekto vyskočí a nehrá nič. Dabing je tiež divný. Michael Rooker ako Merle znie skvele. Ale moc sa nepodobá. Norman Reedus ako Daryl znie znudene, nepresvedčivo, akoby mu ani jesť nedávali.

A VÝSLEDKOM TOHTO VŠETKÉHO JE AŽ ABSURDNÝ ZÁŽITOK, KTORÝ OBČAS PRERASTÁ AŽ DO PARÓDIE NA HRU. Z AKČNEJ ZLOŽKY PICHÁ PRI SRDCI, Z BOJA O HOLÝ ŽIVOT TOHO MOC NEZOSTALO, ZO STERILNÝCH PROSTREDÍ A STEREOTYPU KAMPANE ROZBOLÍ HLAVA A NELOGICKÝCH, BA OBČAS AŽ TRÁPNYCH SITUÁCIÍ V AKOŽE PRÍBEHU JE VEĽMI VEĽA. NEZACHRÁNI TO ANI BRATSKÁ DVOJICA, ANI VÝNIMOČNE POUŽITEĽNÁ KUŠA A BOHUŽIAĽ ANI CELKOM VYDARENÝ MANAŽMENT ZDROJOV.

2.5

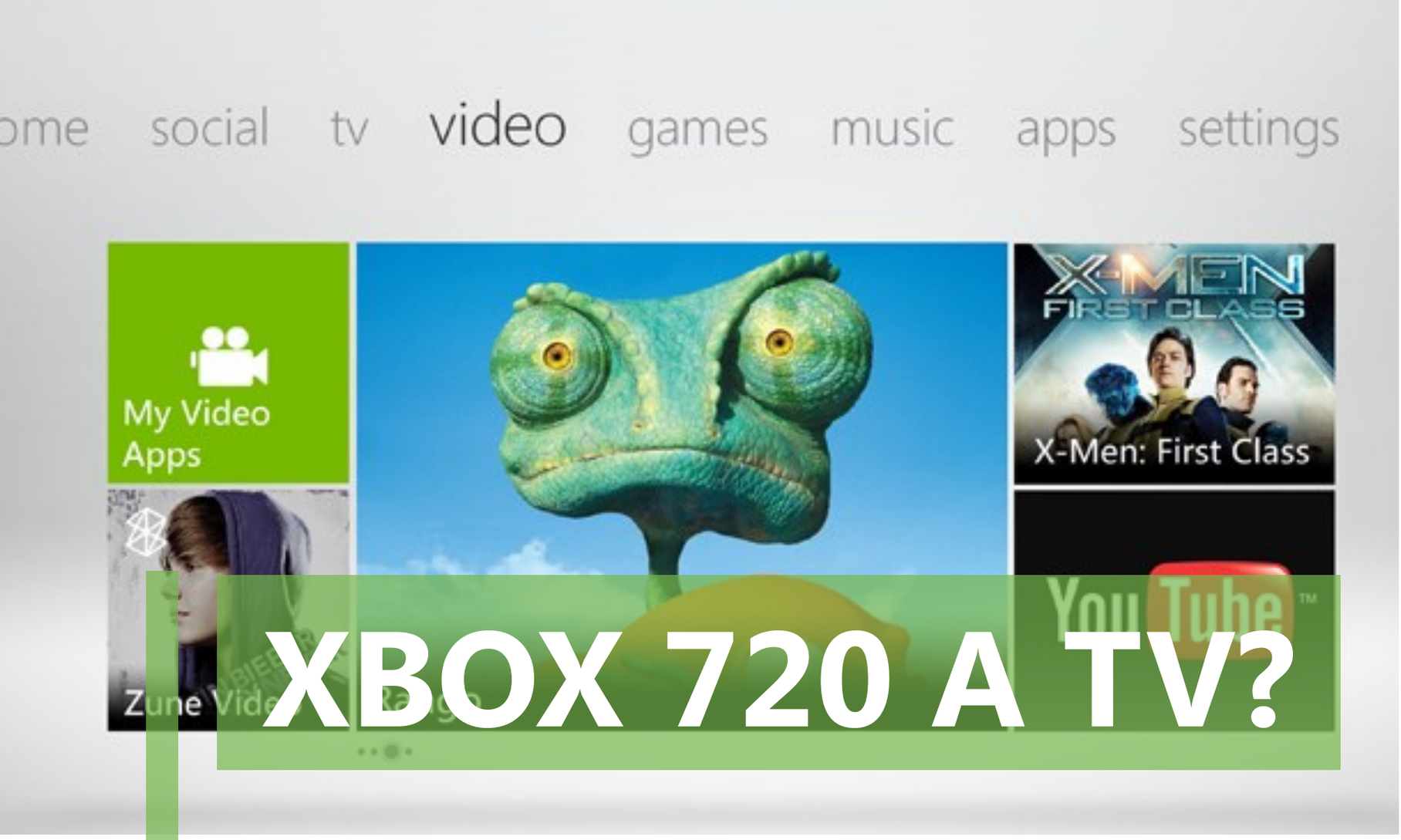
+ vyhotovenie Fearmaster zbrane
+ zábavné Shooting Galleries
+ zbrane v hre
+ variabilita prostredí

- Fearmaster reálne takmer nefunguje
- AI "tancujúca" okolo
- príliš obyčajná kampaň
- generický vizuál

TECH

XBOX720?

MICROSOFT STÁLE NOVÚ KONZOLU NEPREDSTAVIL. ZHRŇME SI ČO ZATIAĽ VIEME



XBOX 720 A TV?

INFORMÁCIE

VYZERÁ, ŽE MICROSOFT MÁ S XBOXOM SVOJ VLASTNÝ SMER A TO SMEROM K TELEVÍZII, KTORÁ BUDE POPRI HRÁCH VÝRAZNÝM ELEMENTOM KONZOLY. KONKRÉTNE MÁ KONZOLA DOKÁZAŤ KOMUNIKOVAŤ AJ S VAŠOU KÁBLOVKOU.

TV služby Xbox720 a Xbox menu priamo v TV

Podľa nových (nepotvrdených) informácií bude Xbox toľko omielané "always online" pripojenie potrebovať na používanie týchto zábavných služieb, ktoré budú podporovať streaming a prístup k TV signálom. Viac menej čiastočne to má už aktuálny Xbox, ale ďalší to posunie ďalej a stane sa prakticky káblovým settop boxom a to aj v prípade, že u nás nebudú digitáne programy cez Xbox Live dostupné. V tom prípade budeme môcť zapojiť výstup z káblovky do Xboxu cez HDMI vstup a ten na obraz pridá svoje menu a svoje možnosti.

Xbox tak bude môcť byť nadradený ostatným zariadeniam a mať svoje UI na obrazovke. Znamená to, že napríklad keď príde online niektorý váš priateľ a vy pozeráte TV, môže vám rovno vyskočiť ikonka, rovnako vás môže pozvať do hry bez toho, aby ste zapínali konzolu, plus rôzne využitia to môže mať v aplikáciách.

Podľa toho, čo informácie hovoria, je to kľúčová záležitosť pre next-gen Xbox a konzola tým pokročí vpred oproti Google TV. Nová konzola následne bude neustále rozširovať vlastnú ponuku poskytovateľov a uvidíme, či časom ponúkne niečo aj u nás.

K tomu, samozrejme, pribudne aj next-gen Kinect, ktorý bude sledovať postavy pred TV a napríklad dokáže zapauzovať TV, keď sa nepozerajú, alebo prepínať programy hlasom. Budú tam rôzne funcie zapracované priamo do UI.

TV je teda budúcnosť oslovenia causal más a Microsoft nie je v poskytovaní TV služieb žiadny nováčik. Len pred pár dňami predal svoj Mediaroom IPTV biznis Ericssonu, ktorý bol najrozšírenejším softvérom pre settopboxy. Odteraz sa bude plne orientovať na TV implementáciu v Xboxe a ten sa stane ich primárnym obývačkovým zariadením.

Xbox Mini a spätná kombatibilita

Tieto informácie zároveň potvrdzujú aj plány Microsoftu vydať orezaný Xbox360 (Xbox Mini / Xbox Gold), ktorý by slúžil primárne ako settopbox (bez mechaniky a bez Kinectu, ale s možnosťou hrania Xbox360 hier). Xbox Mini k tomu bude môcť byť pripojený aj k Xbox720 a ponúkne spätnú kompatibilitu, budú spojené cez jedno UI. Takže, ak do Xbox720 vložíte Xbox360 hru, vypýta si pripojenie Xbox Mini, ak ho máte, hra sa spustí na Xbox Mini a bude prenášať obraz na Xbox720 v štýle cloud streamingu.

Xbox Mini bol navrhnutý spolu s Xbox720 a budú sa dopĺňať (eventuálne sa budú dať k sebe alebo na seba aj pripojiť). Staré Xboxy360 nebudú mať TV funkcie ani prepojenie s Xbox720 pre spätnú kompatibilitu.

Xbox720 nebude musieť byť online, nebude blokovať bazár

K tomu to celé vyzerá tak, že always online funkcie by vôbec nemuseli súvisieť s hrami, ktoré ju nepotrebujú. VGleaks najnovšie potvrdzujte túto možnosť a hovorí, že pre Xbox720 nebude online nutné, bude nutné len pre TV služby a Xbox Mini. Rovnako Xbox720 vraj nebude blokovať bazárové hry.

V MÁJI NÁM TO MICROSOFT CELÉ POTVRDÍ ALEBO VYVRÁTI. V NOVEJ GENERÁCII TAK PODĽA VŠETKÉHO MICROSOFT PONÚKNE DVE VERZIE KONZOLY: XBOX A XBOX MINI. VEĽKÝ XBOX BY STÁL OKOLO 400 - 500 DOLÁROV, RESPEKTÍVE NÁLEŽITE CENE PS4, MALÝ OKOLO 100 - 150 DOLÁROV A POSTUPNE BY NAHRADIL STARÝ XBOX360.

Odhadovaná konfigurácia

8 JADROVÝ AMD PROCESOR 1.6GHZ
AMD GRAFICKÝ ČIP
8GB RAM
BLURAY MECHANIKA

KINECT 2 S FULL HD KAMEROU

LAUNCH TITULY

Zatiaľ boli naznačné 4 hlavné launch tituly konzoly.

- Ryse - hlavným Mega launch titulom bude Ryse, z ktorého by Microsoft chcel spraviť novú sériu podobnú ako mal Gears of War pri minulej generácii. Ryse je od Cryteku a zavedie nás do čias rímskej ríše. Podľa dávnejšej špecifikácie Cryteku sa má titul dať ovládať telom, ale aj čisto ovládačom. Bol pôvodne plánovaný na starú generáciu, ale neskôr sa zmenil už na Xbox720 titul.

- Forza - launch titulom má byť prekvapivo aj nová Forza, ktorá má priniesť takmer realistickú grafiku, aj keď je otázne, kde potom ostal Projekt Gotham Racing, ten by mal byť rovnako vo vývoji.

- Tretím veľkým titulom bude zombie hra, zatiaľ však nebola bližšie špecifikovaná.

- Štvrtý titul bude rodinný Kinect titul v Pixar grafike, kde sa hráči nechajú zoskenovať a presunú sa na ostrov.

Túto ponuku doplnia tretie strany, kde nebudú chýbať hlavne FPS tituly, môžeme odhadovať, že pôjde o Battlefield 4 a COD v 2013, Assassins Creed 4 a Watch Dogs. Popritom Microsoft do novej konzoly robí vylepšenia v Xbox Live a upravuje aj systém platieb, kde vypustí MS pointy.

LOGITECH G séria

PREDSTAVENIE

PRODUKTY Z HERNEJ SÉRIE LOGITECHU BUDÚ MAŤ ODTERAZ VLASTNÉ LOGO LOGITECH G. SPOLU S NOVÝM LOGOM PRICHÁDZA AJ CELÁ SÉRIA NOVÝCH VERZIÍ PRODUKTOV OD MYŠÍ, CEZ KLÁVESNICE, AŽ PO SLÚCHADLÁ.

Pôjde o šesť modelov myší a klávesníc s prepracovaným designom - G700s, G500s, G400s, G100s, G19s a G510s a k tomu pribudnú dvoje nové slúchadlá G430 a G230. Zariadenia budú mať nové povrchy vytvorené použitím infračervenej technológie a samozrejme logo v tvare písmena G. Kolekcia bude dostupná v máji.

Logitech G700s - bude nabíjacia wireless myš s 13 programovateľnými prvkami, nabíjať sa môže cez USB a aj popri používaní. Stáť bude 99 eur.

Logitech G500s - je laserová myš pre FPS hráčov s 10 programovateľnými prvkami, 27 gramov závaží a citlivosťou od 200 do 8200 DPI. Cena 69 eur.

Logitech G400s - optická herná myš s hydrofóbnym povrchom, ktorý sa nebude lepiť na ruku a citlivosťou od 400 DPI pre stratégie po 4000 DPI pre FPS hry. Cena 59 eur.

Logitech G100s - optická myš špeciálne vytvorená pre RTS a MOBA hry, hlavne optimalizovaná na odolnosť. Stáť bude 39 eur.

Logitech G19s - herná klávesnica s farebným displejom a farebným podsvietením, nechýba hydrofóbny povrch a dvojité UV potlače kláves. Klávesnica ponúkať aj 12 programovateľných kláves a dva USB 2.0 porty. To všetko za cenu 199 eur.

Logitech G510s - oproti G19 je to nižší model hernej klávesnice s 18 programovateľnými klávesami a štandardným LCD herným displejom za 119 eur.

Logitech G430 - headset so stereo reproduktormi s priestorovým zvukom Dolby Headphone 7.1, nechýbajú umyváteľné slúchadlá za 79 eur.

Logitech G230 - stereo headset s umývateľnými slúchadlami za 59 eur.

G510s

G700s

G430 - G230

G100s

G400s

G500s

G700s

XI3 PISTON

PREDSTAVENIE

XI3 SA USILOVNE SNAŽÍ TLAČIŤ SVOJE MINIPC NAZVANÉ PISTON A PREZÝVÁNÉ STEAMBOX MEDZI HRÁČOV. ALE, MÁ TO JEDEN MALÝ PROBLÉM, NAPRIEK TOMU, ŽE JE PC MALÉ A IDEÁLNE NA HERNÉ PARTY, JEDNODUCHO NEMÁ DOSTATOK VÝKONU, NEHOVORIAC O POMERENE CENA/VÝKON.

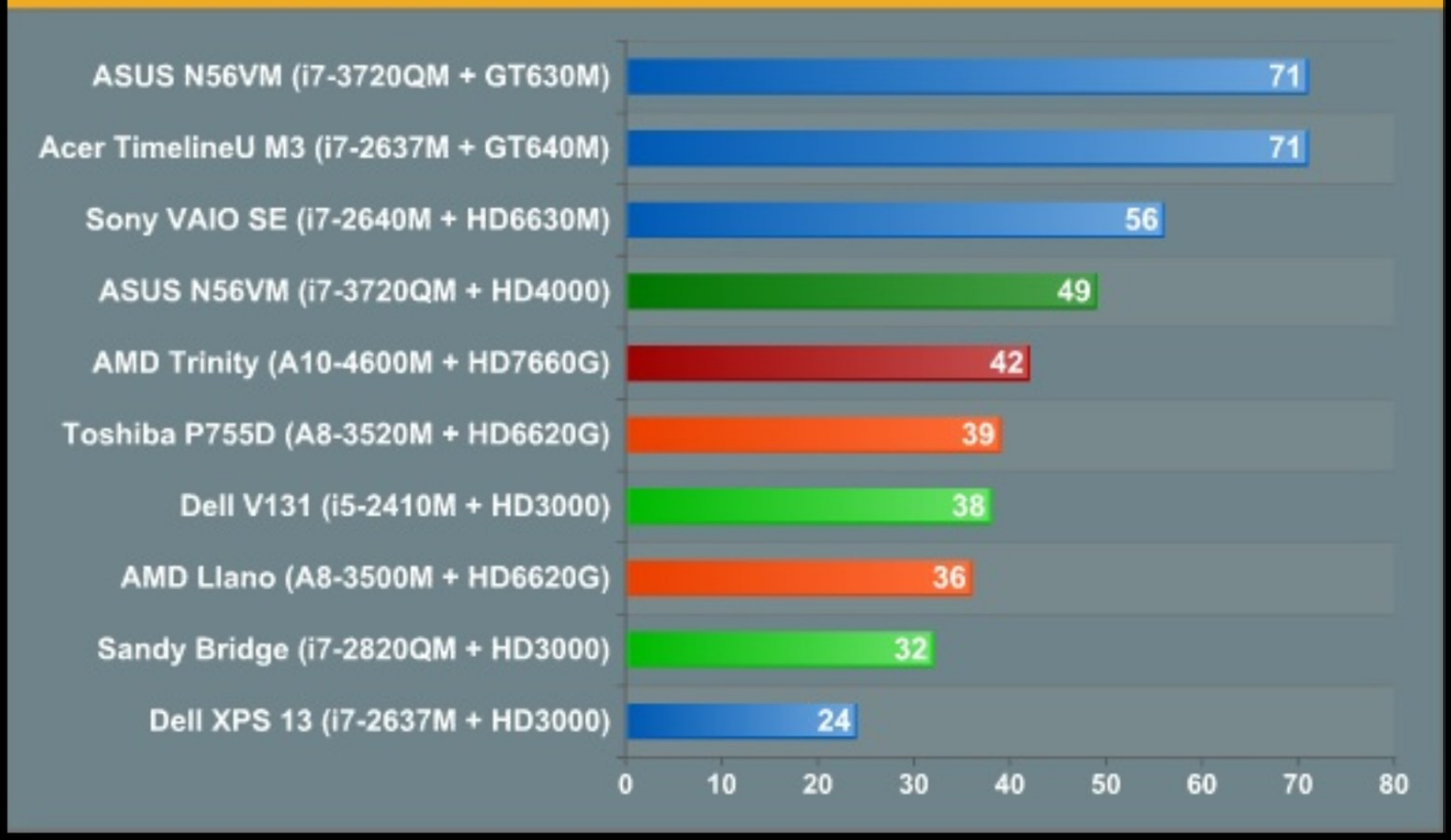
Zariadenie beží na AMD Trinity čipe, a konkrétne na minuloročnom A10-4600M, ktorý má v sebe 3,2 GHz quadcore procesor a HD 7660G s 384 jadrami. V zásade hry bežia na medium detaily okolo 30 fps v 1366x768 rozlíšení, napríklad vidíme Battlefield pri 26 fps a Skyrim pri 36 fps.

Karta s procesorom bude postupne vymeniteľná, napríklad A10-5800K a lepšie verzie čipu, ktoré môžu grafický výkon aj zdvojnásobiť. Zatiaľ žiaľ nie je dôvod na kúpu, hlavne ak chcete serióznejšie hrať. Eventuálne na Counterstrike, alebo oldgen party, ale za tú cenu je to rovnako otázne.

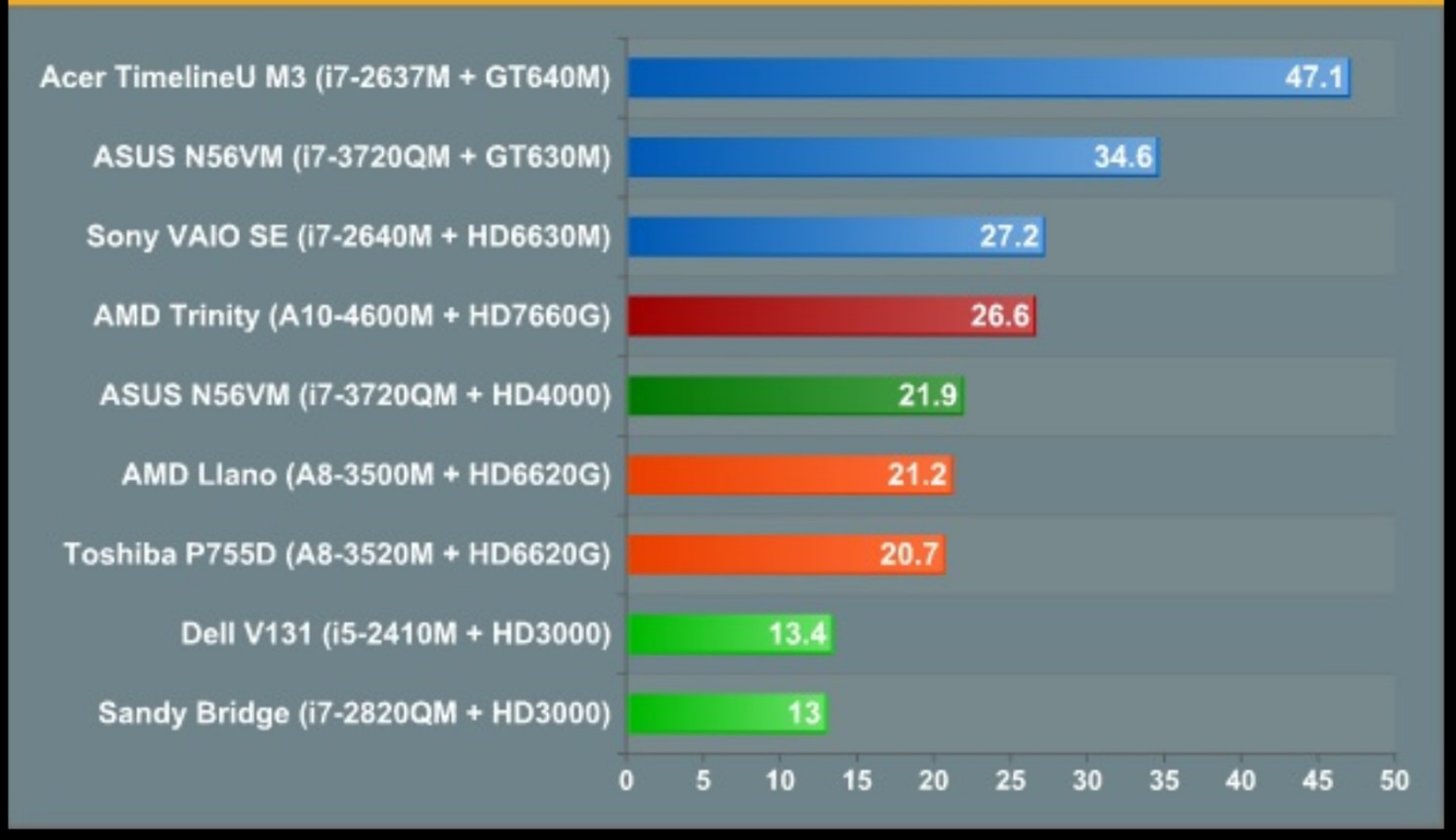
Celé je to veľmi dobrý nápad, ale treba ho ešte dopracovať a hlavne zreálniť cenu. Uvidíme na jeseň, čo nám vlastne Xi3 ponúkne.

AMD TRINITY JE DRUHÁ GENERÁCIA MOBILNEJ BULLDOZER TECHNOLÓGIE A NIEČO PODOBNÉ UVIDÍME AJ V KONZOLÁCH, LEN BUDÚ MAŤ NIŽŠÍ 1,6 GHZ TAKT PROCESORA, KTORÝ VYVÁŽI VIAC JADIER, ALE HLAVNE GRAFICKÝ ČIP TAM BUDE LEPŠÍ.

Batman: Arkham City - Value
Medium Detail Preset - No DX11 - 1366x768



Battlefield 3 - Value
Medium Detail Preset - DX11 - 1366x768



PREDSTAVENIE
4D
K R Y Š T A L
G-BOD
DNA
ČISTYCHOV
MIŠO BIELY

VO ŠTVRTOM PRIESTORE SO 4D

„KTO NEHRAL, KEĎ BOL MALÝ?" SPÝTA SA NIEKTO LEN TAK MIMOCHODOM. „VŠETCI HRAJÚ!" DOSTANE ODPOVEĎ A ČISTYCHOV, DNA, G-BOD A MIŠO BIELY SA PONORIA ZASE DO ROZHOVORU. SEDÍM ZA STOLOM S ČLENMI MLADEJ HIP-HOPOVEJ FORMÁCIE 4D A DUMÁM, ČI VŠETKO, ČO POVEDIA, STIHNE ZAZNAMENAŤ AJ DIKTAFÓN.

Je poobede, ale chalani raňajkujú. Káva. Koláčik. Zázvorová limonáda. Debutový album je úspešne upečený, ale podobne ako u hier, je ho nutné zabaliť, pripraviť, spropagovať a potom uviesť na trh. Práce na ňom neskončili, ale začali.

Majú pri toľkých prípravách a vysokom tempe vôbec voľný čas, napadne ma ako prvé. Po ostýchavých, formálnych odpovediach „nemáme čas na žúrovanie", „mám frajerku" sa kolektívu slovenských raperov rozviaže jazyk a vypadne z nich, že sú veľkými športovcami. Definuje ich jednoznačne FIFA.

A zatiaľ čo sa chalani hádajú, kto je najlepší, Čistychov priznáva v tichosti, že mu veľmi nejde. Jeho krvnou skupinou sú akcie a strieľačky. „Doteraz nosím PSP na cesty. Mám tie hry rád," dodáva úprimne.

„Mal som šesť alebo sedem rokov," spomína na svoju prvú hru Punchy z C64 Mišo Biely. „Mario Bros.," zobudí sa DNA a potom začnú vzduchom lietať Doom, Duna, Duke Nukem, Prince a ďalšie. G-Bod, ktorý ešte žiadnu hru nedohral do konca, v tom má jasno: „Vždy je to chyba hry!"

V každom drieme hráč, nestratíte sa, keď rozumiete jazyku nášho kmeňa. Skrýva sa tam štvrtá dimenzia. „Je vo vnútri trojrozmerného objektu," ukazuje oboma rukami DNA. „To je duša celého projektu. To je 4D."

4D NAJBLIŽŠIE MÔŽETE VIDIEŤ 17. MÁJA V ATELIÉRI BABYLON, V BRATISLAVE, KDE BUDÚ KRSTIŤ DEBUTOVÝ ALBUM S NÁZVOM KRYŠTAL.

Vypočujte si čerstvú ukážku z albumu Kryštál

UKÁŽKA >>>

UŽÍVATELIA

DAYLIGHT

HRA, KTORÁ JE VŽDY INÁ

DAYLIGHT

DANNYD114

KEĎ SA POVIE SLOVO DAYLIGHT, KAŽDÉMU ANGLICKY HOVORIACEMU NAPADNE DENNÉ SVETLO. KEBY SME SLOVO LIGHT VYMENILI ZA DARKNESS, ZIŠLO BY NÁM HNEĎ NA UM, ŽE IDE O HRU S HOROROVÝM ŽÁNROM. AVŠAK JE TU JEDEN HÁČIK. MY SA OCITNEME TOTIŽTO NIEKDE UPROSTRED TMOU ZAHALENEJ, OPUSTENEJ BUDOVY BLÁZINCA, PRIČOM VONKU BUDE DENNÉ SVETLO.

Predovšetkým, ide o indie titul, na ktorom sa podieľa firma Zombie Studios. O scenár sa stará známa kanadská herná ikona - Jessica Chobot - ktorej kariéra odštartovala tým, že sa nechala nafotiť ako sladko oblizuje PSP. Vystupovala aj ako art postava v GTA IV a pracuje až dodnes pre firmu IGN. Uvidíme, či sa jej bohaté skúsenosti uplatnia po dobrej stránke a či bude ten výsledný dojem naozaj vierohodný.

Dočkali sme sa solídnych záberov, videa a celý koncept pripomína Amnesiu od Frictional Games, z ktorej nemám príliš príjemné spomienky. Tam sa písalo 19. storočí, hlavný hrdina menom Daniel sa prebral kdesi vo vnútri Pruského hradu, presúvali sme sa kúsok po kúsku temnými miestami obklopení desivými chodiacimi monštrami a dúfali, aby nás neprezradilo silné svetlo. Boli to dlhé hodiny u tejto FPS a hra dala zabrať nielen našim mašinám, ale aj žalúdkom. Na rozdiel od Amnesie, sa autori z firmy Zombie Studios rozhodli hru zasadiť do moderného 21. storočia, obmedziť hraciu dobu, ponúknuť nové (živé) prostredie a pritlačiť silno na technickú stránku hry.

Aj tu bude oplývať Amnézia, pretože naša (zatiaľ) neznáma protagonistka sa prebúdza nevediac, kde je a čo sa stalo. Namiesto lampáša budeme využívať svoj smartfón, ktorý

bude slúžiť nielen ako osvetlenie, ale aj dokonca ako špičkový kompas. Do rúk sa nám dostanú i svetlice, ktoré sa minú jedna radosť, ak nebudeme šetrní. Pri sledovaní krátkeho gameplayu je tu aj skladanie vecí alebo inak povedané, rozlúsknutie tvrdých orieškov.

Pamätáte sa, ako ste v Amnesii museli vytvoriť z niekoľkých elixírov nevyhnutnú látku na odstránenie červenej pliagy? Niečo podobné hraje svoju rolu aj tu. Uvidíte, ako hrdinka dokáže behom pár sekúnd zložiť komického macíka z levitujúcich predmetov, ktorého použije na prechod cez neprístupné dvere. Je to zaujímavé, a rovnako aj zvláštne. Jedna vec je otázna a to, či zažijeme takú strašidelnú jazdu ako to bolo u Amnesii. Výrobcovia prezradili len toľko, že to budú duchovia, ktorí vyskakujú z rohu, listín a podobne.

Jedinou zarážajúcou záležitosťou je, bohužiaľ, dĺžka hry, pre ktorú pojem, extrémne krátka je ešte stále slabý výraz (možno ho Saver vymyslí). Má to byť čistá polhodina prechádzania a hľadania predmetov. Našťastie, šikovní výrobcovia to kompenzujú tzv. generovaním. Znamená to, že po dohraní do úspešného konca a následnej znovuhrateľnosti, sa mení prostredie, hádanky, čiže podľa toho budeme postupne odhaľovať tajomstvá, spájať príbeh a nebudeme tak vedieť, kedy na nás tajomný tvor vybehne. Znie to skvele, ale či to prinesie mráz po chrbte, to je stále vo hviezdach. Vieme, že hra bude obsahovať viac záverov, na ktoré by sme sa nemali sťažovať.

Tradične treba spomenúť aj samotnú technickú stránku. Vsadilo sa na nový engine, Unreal Engine 4 a detaily sa podarili na jednotku. Hneď v úvode videa môžete zachytiť, ako sa pri pohybe vrhajú a zobrazujú tiene takmer realisticky, skrátka je to obrovský posun vpred. Počas hry si budeme vychutnávať, respektíve počúvať zvukovú stopu a hlasy by neboli tiež na škodu.

Prvotný dojem zo záberov je naozaj iba dobrý, nakoľko informácia o dĺžke hrania je prekvapivá, ba až šokujúca. Či je to vplyvom materskej dovolenky Jessici Chobot alebo zámer autorov, nemusí to byť také zlé, ako sa na prvý pohľad zdá. Ako odškodnenie dostaneme generovanie a unikátny Unreal Engine 4.

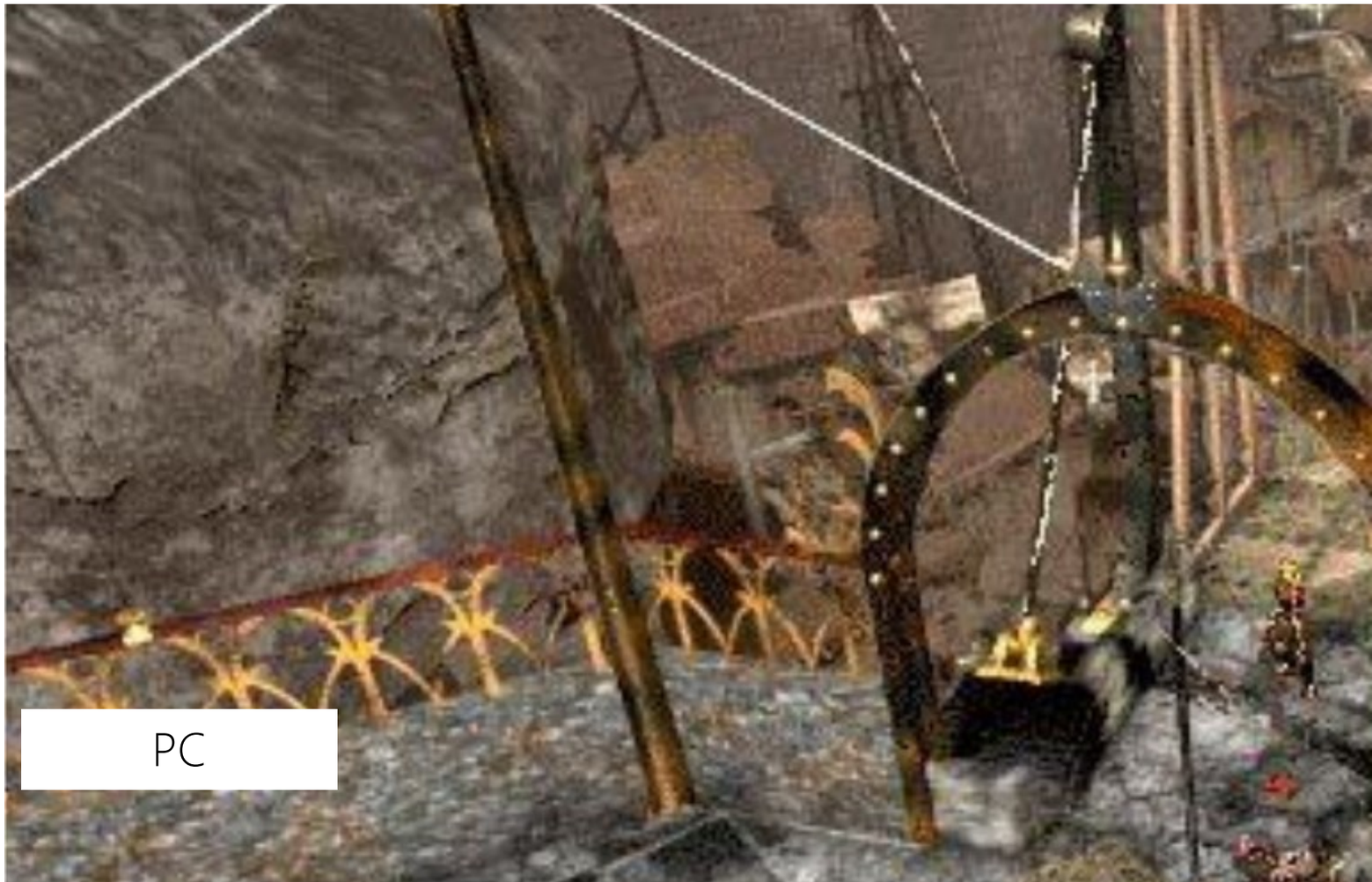
ZA DÁTUM VYDANIA HRY JE OZNAČENÝ ROK 2013, NA IGN KOLUJE INFORMÁCIA 30.9. 2013 A TENTO ROK BY SME SA ZÁROVEŇ MALI DOČKAŤ AJ AMNESIE 2, ČO BUDE VEĽKÁ KONKURENCIA. A KEĎ UŽ JE TO ZOMBIE STUDIOS, MOHLI BY NÁS AUTORI PREKVAPIŤ ZOMBÍKMI NA SPESTRENIE ATMOSFÉRY.

DARK EARTH

DURZAW

SVOJU DEBUTOVÚ RECENZIU SOM SA ROZHODOL VENOVAŤ BOHOM ZABUDNUTEJ ADVENTÚRE S AKČNÝMI PRVKAMI OD ELECTRONIC ARTS, MIRCROPROSE A KALISTO ENTERTAINMENT Z ROKU 1997. TÁTO HRA MI OSTALA V SRDCI AKO MALÉMU AŽ TAK, ŽE SOM JU DOHRAL NESPOČETNE KRÁT. NA TÚ DOBU PONÚKALA VYNIKAJÚCU GRAFIKU S PEKNOU ANIMÁCIOU 3D POSTÁV. HRÁČOM PONÚKLA HLBOKÝ A NAPÍNAVÝ PRÍBEH, OKORENENÝ KVALITNOU AKCIOU SO SVOJSKÝM BOJOVÝM ŠTÝLOM. V POZADÍ NEOSTALI ANI NÁROČNÉ HÁDANKY A RIEŠENIE PROBLÉMOV TYPICKÉ PRE ADVENTÚROVÝ ŠTÝL HRY. HRA VÁM OVLÁDANIE NEVYSVETLÍ, MYŠ SA TU VÔBEC NEPOUŽÍVA. CELÉ TO FUNGUJE LEN NA KLÁVESNICI. OVLÁDANIE SI, SAMOZREJME, MÔŽETE PRESTAVIŤ V SKROMNOM MENU.

V úvode hry vás privíta cinematic video, ktoré vám vysvetlí situáciu na Zemi a povie vám, čo sa vlastne s ľudstvom stalo. Kataklizmatická pohroma zdevastovala Zem v polovici 21. Storočia. Obloha stemnela (z tejto udalosti vznikol aj názov hry) a ľudstvo ostalo zdecimované. Ľudia sa vrátili k primitívnemu uctievaniu boha svetla. Preživší sa vydali hľadať miesto, kde by mohli začať odznova. Po dlhej dobe prvý lúč slnka im



ukáže miesto, kde si postavia mesto a nazvú ho Sparta. Celá hra sa v podstate odohráva len tam.

Hra vás usadí ešte o tri storočia ďalej a do rúk sa vám dostane postava známa pod menom Arkhan. Je to strážca miestnych náboženských vodcov, ktorí uctievajú svetlo a to úvodné video sa mu vlastne snívalo. Takže hra začína jeho prebudením.

Na tú dobu to bolo vcelku pôsobivé intro, ktoré nechalo v hráčovi pocit tajomna. Hlavný ťahač hry sa dostaví do pätnástich minút hrania. Pri zápletke, kde budete prvý krát bojovať, sa hlavná postava dosť zmení. V druhom pôsobivom cinematic videu vás nakazia zvláštnou chorobou, ktorá spôsobí mutáciu a z Arkhana sa stane zvláštna temná kreatúra. Takže ak ste sa pred tým bojom bavili s nejakými postavami, tak po tomto incidente na vás budú reagovať inak. Táto vaša mutácia a snaha o jej vyliečenie vás bude sprevádzať celú hru. K normálnu heatlh baru vám pribudne aj ďalší merač, ktorý bude ukazovať, ako sa zhoršuje vaša mutácia. Tá môže prerásť až do druhého stupňa. Mutáciu vám zhoršuje ak pijete z nečistých vôd alebo ak vás porania jedovatou zbraňou. Úprimne, ak ste zmutovali do druhého stupňa, tak hra podľa mňa už bola nedohrateľná lebo väčšina postáv sa s vami už nechcela ani baviť, alebo na vás proste len zaútočili. Nič na tom nepridáva ani to, že mutáciu si môžete aj samy zhoršiť tým, že jednou klávesovou skratkou rozzúrite svoju postavu. Tá sa potom dostane do druhého stupňa a síce je v boji silnejšia, ale hra je znova v podstate v kýbli. Neviem, či to bol zámer tvorcov urobiť hru nedohratelnú v istom bode postupu.

V hre sa nachádza sto unikátnych postáv. Každá vyzerá inak a každá ide aj zabiť. Toto som tiež celkom dobre nepochopil, lebo ak sa vám podarí zabiť nejakú postavu, tak hra sa môže stať znova nedohrateľnou. Ale môže to aj pomôcť k uľahčeniu hry, lebo ak ste dosť šikovný a nevadí vám hru pár krát loadnúť, tak môžete dosť skoro získať také zbrane, že celá hra bude len prechádzka.

Celú hru sa pohybujete len po meste. Nefunguje to ako klasická adventúra, že sa len presúvate do ďalšieho aktu a tam zbierate a kombinujete veci. Nie. Tu je pohyb proste neobmedzený. Síce je koridorový a pohľad máte ako v

klasickej adventúre, ale hra vás skoro nijako neobmedzuje v tom, kde sa pohybujete. Takže sa môžete vracať na miesta, kde ste boli, alebo sa môže dostať na miesta, ktoré budú mať pre vás význam až v pokročilom štádiu hry. Veci inak zbierate normálne a ukladáte si ich do inventáru. Orientovať sa v ňom budete prirodzene, lebo je jednoducho navrhnutý. Sú tam dve položky. Pre zbrane a pre veci, ktoré môžete použiť, konzumovať, alebo darovať. Dokonca si cez neho môžete prehrať aj dialógy, ktoré ste už v minulosti viedli, takže sa nemusíte báť, že by vám nejaká dôležitá vec unikla a teraz budete tápať na mieste.

Keďže sme už dávno za vynájdením pušného prachu, tak sa v hre okrem sekier, dýk a mečov nachádzajú aj palné zbrane. Dokonca, ak budete robiť čo máte, tak aj plameňomet. Inventár ku každej získanej zbrani priradí číslo. A tým číslom si zbraň v hre vyvoláte. Ale pozor! Zbrane majú muníciu a náboje sa v hre ťažko zháňajú. Niekto by povedal, že autori vám ani nechceli dať veľa munície, lebo potom tá hra je zrazu o dosť ľahšia. Takže musíte uvažovať, či pri nejakej potýčke tú zbraň použijete, alebo si to rozdáte klasicky na šermovačku. Niekedy sa môže stať, že nepriateľa proste len podplatíte a môžete v poriadku pokračovať ďalej.

Hra prebieha na niekoľkých úrovniach. Okrem klasického zbierania vecí do inventáru (kde musíte dôkladne skúmať rozmanité miesta a keďže hra vám väčšinou nebráni ísť aj na miesta, kde ste ešte len ani nemali ísť, trochu to komplikuje hľadanie), tu je teda aj samotný boj. Aj napriek šiestim štýlom boja, je táto zložka jednou zo slabších prvkov tohto titulu. Nad postavou máte slabú kontrolu a útoky a úskoky treba pedantne časovať. Save systém je nemotorný, lebo potrebujete nájsť to správne uložené miesto, ktoré je roztrúsené niekde v mori ďalších uložených hier po celej obrazovke. To dosť znechucuje opakovanie bojov, pri ktorých môžete dosť často umierať. Riešenie môže byť aj také, že proste svoju postavu rozzúrite, nahodíte druhý stupeň mutácie, pobijete nepriateľov a môžete rovno hru aj tak loadovať. Taktiež si ani nemôžete prestaviť kameru, takže boj sa

niekedy odohráva na kraji obrazovky.

Hra je väčšinou lineárna, ale dostanete sa aj na nejaké to rázcestie, kde sa budete musieť rozhodnúť medzi dvoma možnosťami postupu, ktoré vlastne nijako neovplyvnia hru, iba uvidíte iný uhol pohľadu na nejakú konkrétnu udalosť. Dobre, tak preháňam, stane sa to v hre len raz. Dialógy prebiehajú bez možnosti vyberania odpovede, ale to na ich čare nič neuberá. Prostredie vás tak vtiahne, že proste sa budete s tými ľuďmi baviť, lebo sa o nich budete chcieť niečo dozvedieť, aj napriek tomu, že vás to v príbehu nijak neposunie.

NA ZÁVER BY SOM CHCEL VYZDVIHNÚŤ PRÍBEH, KTORÝ VÁS MÔŽE PRIPÚTAŤ K STOLIČKE A VÁŽNE BUDETE CHCIEŤ VEDIEŤ, AKO TO SKONČÍ. A KEĎ SA PREHRYZIETE CEZ KLASICKÉ ADVENTÚROVÉ HÁDANKY A NIEKEDY OTRAVNÉ BOJE, TAK SA VÁM DOSTAVÍ NA ZÁVER AJ TEN BOSS FIGHT, KTORÝ JE EXTRÉMNE ŤAŽKÝ, BEZ JEDNEJ KONKRÉTNEJ ZBRANE MOŽNO ANI NEDOHRATEĽNÝ (MNE SA TO PODARILO AJ BEZ TEJ ZBRANE). KALISTO ENTERTAINMENT, FRANCÚZSKA DEVELOPERSKÁ SPOLOČNOSŤ, TÚTO HRU ROBILA TRI ROKY. JE V NEJ VIDIEŤ DÔRAZ NA DETAIL A STAROSTLIVOSŤ. BOLA AJ STOLOVÁ VERZIA HRY, KTORÁ VRAJ NAZNAČOVALA DRUHÝ DIEL, ALE TEN NIKDY NEUZREL SVETLO SVETA. ČO JE ŠKODA PRE TÝCH, KTORÍ SI VYCHUTNALI TOTO VYSOKO KVALITNÉ DOBRODRUŽSTVO A URČITE SA TEŠILI NA POKRAČOVANIE.

8.0

FILMY z kinema.sk

SMRTONOSNÁ PA

MICHAL KOREC

Dvadsaťpäť rokov po odštartovaní prichádza piaty diel Smrtonosnej pasce. Akčná séria, ktorú si niektorí mýlia so Smrtonosnou zbraňou (tam kde hrá Willis je čo? A tá druha je s Gibsonom), sa konečne dostáva na vyšší počet pokračovania. Ale fakt je, že po výborných dvoch dieloch sa séria stále hľadá. Čo môže ponúknuť päťka a má Bruce Willis ešte na poriadnu akciu?

V Rusku sa chystá súdny proces, v ktorom má väznený chlapík Komarov svedčiť proti mocnému Chagarinovi. Zhodou okolností sa na „dovolenku" do Moskvy vydá John McClane, ktorý zistil, že sa tu nachádza aj jeho syn, t.č. agent CIA, akurát sa dostal do lochu a hrozí mu doživotie. Je na ňom, aby ho zachránil a spustí sa séria akcií, kedy sa ukáže, na čom vlastne junior pracuje.

Americké kritiky rozmetali najnovší diel Smrtonosnej pasce na franforce, tržby nie sú úžasné, ale po 25 rokoch očakávaní sa nemožno čudovať. V Hollywoode je veľmi náročné nadviazať na tieto klasické série rozprestierajúce sa naprieč štyrmi dekádami, lebo v žánri sa zmenilo veľa. Štvrtý diel (inak úžasne naťahovaný) priniesol modernú akciu i kyberprotivníka, ale podľa mnohých fanúšikov bol odvarom z toho, čo fungovalo, akurát Willis odviedol výkon na úrovni možnosti.

Nová Smrtonosná pasca rezignuje na premakanú zápletku a štedrú stopáž. Pôsobí opačne, dej má 89 minút čistého času a väčšinu vypĺňa solídna akcia, ktorú má pod palcom John Moore. Mnohí ho poznajú vďaka akčnému filmu Za nepriateľskými líniami z roka 2001. Paradoxne k nemu má tento film najbližšie – jednoduchý náčrt diania (dvaja Rusi bojujú proti sebe, dvaja Američania sa do ich konfliktu zapletú) slúži ako základ pre zručne natočené akčné scény. Efektný úvod (kde sa Rytmus mihne na 1,5 sekundy, a mnohí by potrebovali v kine funkciu Pause, aby ho zbadali), top naháňačka na ruských cestách s dodávkou, obrneným vozidlom a 4x4 Mercedesom, vtrhnutie na tajné miesto, prestrelka na hoteli či finále v Černobyle.
Námet na akčné scény znie tak jednoducho až banálne, že vo finále fungujú jednoduchému účelu. Zabaviť vás hlučnou akciou, ktorá uháňa non-stop a je efektne strihaná, snímaná, ozvučená. Je to prehliadka toho, čo v Hollywoode roky funguje; s výnimkou spomalených záberov pôsobí takmer staromódne. Osobne tento prístup kvitujem a Smrtonosná pasca je jeden z mála filmov tohto roka, kde nemusia tvorcovia zbytočne pridávať hluché scény či vatu, aby film pustili do kina.

Ako samostatný akčný film by dostal okamžite poctivú sedmičku i odporúčanie vidieť. No tento akčný biják očakávajú aj fanúšikovia série, tí budú dosť prekvapení (či rozčarovaní), kam sa séria dostala. Willis očividne nie je v pôvodnej forme, ale v akčných scénach si vedie dobre (lepšie sa cíti pri doručovaní sarkastických hlášok). Jeho postava už nemá taký veľký priestor a silno stavila na juniora. Jai Courtney z traileru vyznel ako vševedko, čo by si v teréne zaslúžil skôr po papuli a spočiatku sa vám nemusí pozdávať v drzej polohe. No keď ho bieda donúti pracovať s tatkom, vzniká solídny tandem, ktorý sa dokáže doberať, spolupracovať i dopĺňať v akcii a vy uveríte, že táto rodina má svoje akčné grády. Na odovzdanie štafety to ešte nestačí, ale po eventuálnej šestke môže byť mladý pripravený potiahnuť akciu sám. Willisovi zrejme lepšie sadne tento rok Red 2.

Menej presvedčivá je Smrtonosná pasca 5 vo svojej neakčnej, dejovej línii. Keď sa snaží každých 30 minút otočiť dej a priniesť nový zvrat, nie je to príliš presvedčivý ťah, no dá sa akceptovať. Aj záporáci chcú byť takí cool („na Američanoch nenávidím všetko") až hraničia s líniou paródie, čo pri chrúmaní mrkvy spôsobuje skôr úsmev ako rešpekt. Tento film sa neberie vôbec vážne; a čím skôr to pochopíte, tým viac si ho môžete užiť. Vrátane rodinného epilógu McClane klanu.

Vzhľadom na hodnotenie minulého dielu a príslušnosť k sérii volím kompromisnú šestku. Ale ak vám na detailoch série nezáleží a ste ochotní ju obetovať v prospech poctivej akcie, berte sedem.

ASCA 5

6.0

Žáner: Akčný

TRAILER >>>

G.I. JOE ODVETA

MICHAL KOREC

Ruky hore a zrak od tohto textu, kto si ešte pamätá na akčnú pecku z leta 2009 menom G.I. Joe? A kto z nej vytiahne aspoň dvoch hercov a nástrel deja? Channing Tatum? OK. Rachel Nichols. Hmm, znalci nových ladies Hollywoodu. Režisér Múmie? Sedí vec. Padajúca Eiffelovka? Bingo. Všelijakí nindžovia a spomalené zábery. Presne tak!

Boj medzi jednotkou G.I. Joe a organizáciou Cobra pokračuje. Vodcovia zločineckej bandy vtrhnú rovno do Bieleho domu a začnú likvidovať americký systém vrátane ochrannej jednotky. Niekoľko z nich však predsa len prežije a sledujú, ako sa vodcovia Cobry dostali k moci a môžu rozpútať novú svetovú vojnu. Ale nádej neumiera, rýchlo je do akcie povolaný úplne prvý veliteľ G.I. Joe, Joseph Colton, ten prešiel nejednou krízou a má plán. Pod krycím názvom Druhá americká revolúcia vzniká misia, kde sa spoja posledné esá a postavia sa Cobra Commanderovi, ktorý ma diabolský plán s atómovými bombami a ovládnutím Zeme.

Podobne ako komiksové filmy beriete s odstupom, aj „hračkárske" treba akceptovať s určitými pravidlami. Dať dokopy aspoň poltucet hrdinov, ich schopnosti a hodiť ich do jediného celku, ktorý bude slúžiť predlohe a dá určitý zmysel, je nesmierne náročné. Môže to fungovať, ale musíte ísť nadoraz a mať megarozpočet. Preto Japonci netočia finálne fantázie s hercami, uprednostňujú animé – no Hollywood má klasické pravidlá. Takže vopred zabudnite na tento film, ak nie ste ochotní akceptovať bizarné dejové skoky, efektnú akciu, poriadne štylizované postavy a ich správanie. Funguje to, ak nebudete ani na minútu premýšľať, čo sa deje.

Nový G.I. Joe je síce pokračovaním, ale netreba sa spätne pozerať na prvý diel. Pár postáv je síce rovnakých, aj odveká rivalita dvoch frakcií, ale film vzácne využíva svojich hrdinov priamo v akcii vo svojich rolách a nenúti vás pred zhliadnutím študovať mená či popisy. Jon Chu natočil druhý a tretí Step Up plus dokument o Justin Bieberovi. Kto si pamätá na niektoré scény zo Step Up 3D, rýchlo si spomenie, že Chu má talent na efektné momenty, dobre vedie kameru, sníma akciu a bolo otázkou času, kedy ho zverbuje väčšie štúdio.
Dejové zvraty sú skutočne šialené a zväčša fungujú takto: Najprv musíme hrdinov od seba rozhodiť. Potom sa ich snažíme krkolomne vyslobodiť z neskutočných miest. Často musia bojovať za slobodu. Neskôr sa musia zísť. Nadíde čas zúčtovania. Bude i veľké finále. Zjednodušená postupnosť, ktorá nemôže zlyhať.

Choreografia akčných scén je vo väčšine prípadov veľmi dobrá. Treskúce intro sedí filmu lepšie ako scéna v prvom dieli. Hocikedy sa vo filme objavia vozidlá, je výborne nastrihaný a akcia ubieha fantasticky. Súboj ninjov z ukážky je skutočne jedným z vrcholov. G.I. Joe ani na chvíľu nestratí šialené tempo. Akcia strieda akcia, vtip dopĺňa iný frk. Len občas je strih príliš rýchly a venuje sa detailom ako by zabral celok a nechal diváka vychutnať si komplexnú deštrukciu. Akčné scény sú pritiahnuté za vlasy, prepálené, megalomanské a zábavné. Len škoda, že chýba ikonická likvidácia monumentu, akým bola Eiffelova veža v jednotke.
Výborne pôsobí aj smrteľne vážne vyznenie filmu, ktoré je vlastne až zábavné. Toto je film ako z 90. rokov, len dostal rozpočet zo súčasnej dekády. Je tu Bruce Willis, ktorý toho veľa nehrá, na jeho vek od neho ani príliš nečakáte. Ale prišiel The Rock, ktorý svojou postavou videoherného hrdinu konečne našiel ideálne miesto pôsobenia. Do hračkárskej akcie sa hodí takmer ako nikto iný. Hromotĺk s hláškami a kvérmi. Ideál. Prekonáva ho snáď Jonathan Pryce vo vybraných momentoch, ktorý si užíva rolu viac ako kedysi záporáka v bondovke Zajtrajšok nikdy nezomiera. Channing Tatum a ženy sú tu iba do počtu, ale vynikajúca správa je, že na plátne sa opäť vyžíva mrštný Ray Park ako Snake Eyes. Neberte to! Jeho scény majú aj solídne 3D.

G.I. Joe: Odveta neposúva akčný žáner oveľa ďalej, ale vo svojom priestore manévruje úspešne. Rovnako ako jednotka, aj tu si môžete užiť kvalitnú bezduchú akciu, na ktorú do pár hodín zabudnete. Ale na tých 110 minút nedám dopustiť ako pred štyrmi rokmi. Akčný hit roka to nebude, ako výplň sezóny super.

0:7

JACK, ZABIJAK O

MICHAL KOREC

Existuje pár režisérov, ktorých rešpektujem a rovnako každý ich film. Frank Darabont, Andrew Niccol, Hayao Miyazaki a Bryan Singer. Od Obvyklých podozrivých cez Nadaného žiaka, dvoch dielov X-Menov, Supermana či Valkýru urazil veľký kus cesty a jeho najnovší film je old-school dobrodružstvo s poctivou dávkou fantázie i moderným 3D.

Ten príbeh niektorí poznáte, ale Singer mu dáva novú príchuť: mladý farmár Jack nájde čarovnú fazuľu a zakrátko z nej vyrastie obrovský strom. Keď sa rozhodne po ňom vyliezť až na vrchol, nájde tam fantasy svet plný obrov. No zatiaľ čo v prvej časti jeho príbehu Jack neveriacky zíra čo môže vôbec fyzicky existovať, v druhej sa stane priamo účastníkom obrovskej bitky, keď obri zídu dole vyrovnať si účty. Jack sa stáva bojovníkom za česť, kráľovstvo i lásku princeznej.

Príbeh Jacka a čarovnej fazule je jednoduchý a Singer stál pred neľahkou úlohou: buď urobiť iba ľahkú detskú verziu na 100 minút alebo sa pokúsiť o zaujímavú expanziu, ktorou by si získal skôr staršie publikum. To, že sa vydal druhou cestou, je obdivuhodný výsledok. V jadre je totiž Jack stále jednoduchou rozprávkou, a rozšírenú o ďalšie akty i epické finále. Scenár je dobre napísaný, obsahuje jasnú motiváciu všetkých postáv a aj vhodne pripravené fantasy základy. Veľa prvkov do seba zapadá: prvý akt Jackovho výletu, mytológia sveta obrov i večný konflikt s ľuďmi.

Nastolenie situácie je skvelé, rovnako aj vrstvenie dejových prvkov. Singer neskĺzol do možného prekomplikovania sveta, netopí sa v detailoch, rád vkladá do príbehu jasný prehľad pre diváka. Vznikol mu aj zaujímavý paradox – detská túžba po dobrodružstve je spojená s vyššou mierou násilia v bojových scénach, no nie je samoúčelná. Oveľa viac si Singer ctí staromódne prvky: šľachetné činy, ktoré pripisuje Jackovi či priateľstvo a česť, ktoré vyplynú na povrch v konflikte medzi dvomi stranami. Netreba zabudnúť na dobre napísané postavy, predovšetkým medzi ľuďmi, samotného Jacka alebo zástupcov kráľovstva.

Jack je zaujímavá fantasy, aká sa dnes nerobí. Postupné objavovanie niečoho nevídaného a potom kľúčový zlom v mytológii, keď Singer vypustí absolútnu nálož trikov a vytrieska 200-miliónový rozpočet. Akcia je energická a má parádne tempo, čo chýbalo napríklad druhej a tretej časti Transformerov či mnohým iným akčným filmom posledných piatich rokov. Obri sú fantastickí, ich svet i prevedenie plné mýtov vhodne zapadnú do diania. Každý záber na obrovské rozhýbané zoskupenia skál, ktorým Singer vdýchol život, berie dych. Groteskné vyznenie, celá architektúra ich sveta či spôsob boja, tým všetkým si vás môžu získať. Vďaka nim vyrovná Singer vyššiu mieru akcie či trošku násilia aj dostatočným množstvom humoru.

To, že Jack zabijak obrov, dobre pôsobí, je do veľkej miery zásluha nielen množstva trikov, ale aj dobrým výberom hercov. Nicholas Hoult sa úspešného vyprofiloval z detského herca na veľkého objaviteľa i dobrodruha. Staršia garda na čele s Ewanom McGregorom tiež poteší.

Bryan Singer sa venoval novej verzii Jacka a čarovnej fazuli celé roky. A prišiel so spracovaním epickej rozprávky, ktorá sa nebojí sa použiť správnu nadsádzku, neopustí priestor akčnej fantasy so solídnym obsahom humoru. Je dobré vidieť, že distribútori ju nezahlušili alternatívnou verziou s plochým dabingom a odporúčaním pre malé deti, toto je správny príbeh pre mládež a dospelých.

Niektorým bude pripadať predvídateľná, a do tohto príbehu sa dokážete ľahko dostať a ostať v ňom opantaní až do konca. Niektorí si budú dokonca želať aj o 15 minút viac či chuť chytiť do rúk ovládač a pokračovať v hernej podobe. Pre milovníkov staromódnych rozprávok a hráčov jeden z najlepších zážitkov tohto roka. Lepší ako vizuálne krikľavý a príliš plochý Oz.

8.0

Žáner: Dobrodružný

TRAILER >>>

STAR TREK

APRÍLOVÉ HRY

DEAD ISLAND RIPTIDE
DRAGON'S DOGMA: DARK