

SECTOR



HERNÝ MAGAZÍN

#43

METRO: LAST LIGHT

WOLFENSTEIN: NEW ORDER, INJUSTICE: GODS
AMONG US, FAR CRY: BLOOD DRAGON, DEAD
ISLAND RIPTIDE, SHOOTMANIA STORM

ÚVODNÍK

Presne o mesiac bude po všetkom. V horúčave rozpáleného centra Los Angeles zmiznú ako pokrčené tikety zo stávkových kancelárií na dne odpadkového koša divoké predikcie a predpoklady analytikov, kam bude smerovať nasledujúci rok herný biznis.

Presne o mesiac zatvorí svoje brány E3 a hlučný cirkus sa presunie cez Atlantik do Nemecka a potom ešte viac na východ, do Tokia.

Vyhrá Xbox, bude to PS4, alebo kartami zamiešajú indie developeri titulmi pre malé konzoly ako Ouya, bude mať čo vôbec ukázať Nintendo? Ktorá hra vytrie zrak ostatným?

Vonku za oknom kmitá krajina rýchlosťou 120 km/h a ja si želám, aby som sa mohol ponoriť do Moskovského metra (Metro: Last Light, hra z obálky) alebo zotrvať ešte na chvíľu v spoločnosti Ellie a Joela (The Last of Us). Nemôžem. Ale chcel by som, tak ako nosím teraz so sebou knihy a moju hudbu, nosiť aj moje hry alebo aspoň ich časti.

Kto bude pre mňa víťazom? Kto poriadne uchopí za pačesy integráciu mobilného hrania a premostí ho s veľkými titulmi. Z mobilov sa stanú spoločníci, skrátiť mi čakanie, kým dorazím domov a zapnem telku s konzolou. Tomuto hovorím next-gen. A som kvôli nemu ochotný vymeniť aj telefón.

Pavol Buday





PREVIEW

GTA V, WOLFENSTEIN: THE NEW ORDER, INFAMOUS SECOND SON, REMEMBER ME, COMPANY OF HEROES 2, GRID 2, LAST OF US,



RECENZIE

METRO: LAST LIGHT, INJUSTICE: GODS AMONG US, MONSTER HUNTER 3 ULTIMATE, LUIGIS MANSION 2, BATTLEBLOCK THEATER, SHOOTMANIA STORM, FAR CRY 3: BLOOD DRAGON, ANARCHY REIGNS, CITIES IN MOTION 2, ARMY OF TWO: DEVILS CARTEL



TECH

LUMIA 925 a LUMIA 928, RADEON 7990

UŽÍVATELIA

TO THE MOON, CHIVALRY: MEDIEVAL WARFARE



FILMY

IRONMAN 3, PÁD BIELEHO DOMU

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

GTA V

ROCKSTAR SPRAVIL NOVÚ PREZENTAČKU GTA V PRE NOVINÁROV A UKÁZAL VIAC Z HRY. Z PREVIEW SPÍSALO DOJMY Z MESTA IGN ALEBO AJ KOTAKU, KTORÉ HOVORÍ O ÚPLNE INOM GTA. INFORMÁCIE DOPLŇA AJ 20 NOVÝCH OBRÁZKOV. ROCKSTAR TERAZ UKÁZAL DVE ČASTI HRY A TO MISIU ZNOVU S TROMI HRDINAMI, KTORÍ SA NA ZÁŤAH ZAMASKOVALI A AJ MOŽNOSTI OTVORENÉHO SVETA, KTORÉ SÚ TENTORAZ VEĽMI ROZMANITÉ.

V prostredí okolia Los Santos nájdete lesy, rieky, jazerá a hlavne aktivity ako púštne buginy, skoky s padákom zo stíhača, zliezanie skál, jazda na bicykli alebo motorke cez hory, rybárčenie, je

toho nesmierne množstvo a to ako možností, tak aj objavovania rôznych prostredí. Jednoducho vyzerá to na desiatky hodín aj mimo misii, kde napríklad pri potápaní môžete nájsť úplne nový svet potopených lodí alebo ropných plošín. Doprovod vám však budú robiť žraloky.

Aktivity v prostredí dopĺňajú aj Good Samaritan a Bad Samaritan minimisie, kde môžete niekoho zachrániť, alebo naopak pomôcť mu na druhý svet a nebudú chýbať ani pouličné závody, kde sa vráti možnosť customizovať a upgradovať autá. Alebo ak vás už nič nebude baviť a budete chcieť oddych, bude pre vás pripravená yoga minihra.

V samotných misiách niekedy preberiete aj všetky tri postavy a musíte ich pre úspešné prejdienie misie kombinovať. Ukázaná misia bola



XBOX360, PS3

Firma: Rockstar Games

ako vystrihnutá z Heat filmu, kde dodávka, masky, načala atmosféru, ktorú následne dopĺňala neutíchajúca akcia s filmovým štýlom. Bomby na dvere, naháňačky, prestrelky. Jednoducho GTA. Autori spomenuli aj možnosť rozširovania gangu o ďalších členov.

Samotné postavy dostanú rozšírené RPG prvky a konkrétne každá bude mať svoju úroveň:

Špecializácia (Franklin - slowmotion pri šoférovaní, Michael - bullettime, Trevor - šialený mód - dvojitá sila, menšie zranenia a špeciálny melee útok)

Vytrvalosť, Strelba, Sila, Stealth

Lietanie, Šoférovanie, Zručnosť, Výdrž pod vodou

K tomu ich budete môcť obliekať tetovať, zmeniť im účesy. Rovnako customizovateľné budú aj zbrane, ktorých používanie sa priblíži k Max Payne 3.

Podobne ako v predchádzajúcich hrách budete môcť

kupovať domy, teraz pribudnú aj garáže a obchody generujúce ďalšie príjmy.

Z INÝCH ZAUJÍMAVOSTÍ, MESTO BUDE MAŤ 5 KRÁT VIAC OBYVATEĽOV, TELEFÓN BUDE MAŤ MOŽNOSŤ FOTENIA A UPLOADOVANIA FOTIEK NA SOCIAL CLUB, ALE AJ INTERNET, KONTAKTY, SOCIÁLNE MÉDIÁ, KALENDÁR A REPLAY MISSION A MULTIPLAYER.

MULTIPLAYER EŠTE AUTORI NEPREDSTAVILI, ALE TENTORAZ BUDE OVEĽA PLYNULEJŠÍ. V KAMPANI TOTIŽ MÁTE NA VÝBER ŠTYRI POSTAVY, TRI HLAVNÉ A ŠTVRTÚ VAŠU Z MULTIPLAYERU (PREPÍNATE ICH D-PADOM). PO JEJ ZVOLENÍ SA PREPNEME PRIAMO DO MULTIPLAYEROVÉHO BOJA.

Žáner: Akčná adventúra





WOLFENSTEIN: T

BETHESDA ZAČÍNA V MEDIÁLNEJ PREZENTACIÍ NOVÉHO POKRAČOVANIA WOLFENSTEIN SÉRIE S PODTITULOM THE NEW ORDER. POKRAČOVANIE, KTORÉ SKUTOČNE PREKVAPUJE A VYZERÁ, ŽE ŠTARTUJE NOVÚ ÉRU SÉRIE. A TO AKO AUTORMI, TAK AJ UMIESTNENÍM. HRU TOTIŽ ZNOVU NEVYVÍJA ID SOFT, ALE POD TAKTOVKU HO DOSTAL MACHINEGAMES, ŠTÚDIO VYTVORENÉ Z ĽUDÍ ZO STARBREEZE STUDIOS, AUTOROV RIDDICKA A DARKNESS TITULOV. TÍ SA ROZHODLI NERECYKLOVAŤ DRUHÚ SVETOVÚ VOJNU, ALE POSUNÚŤ HRU VPRED A VYTVORIŤ JEJ VLASTNÝ SVET NEOBMEDZOVANÝ

HISTÓRIOU DRUHEJ SVETOVEJ VOJNY. PRESNEJŠIE DEJ POSUNÚ DO 60-RYCH ROKOV.

Ale nebudú to 60-te roky, ako ich poznáme, bude to alternatívny svet, ktorý ukáže situáciu v prípade víťazstva nacistov v druhej svetovej vojne. Hra nám priam dá pocítiť čo so svetom Nacisti spravili a v postave B.J. Blazkowicza, hrdinu Wolfenstein série, sa budeme snažiť situáciu zvrátiť. Ale nebude to ľahké. Odboj je rozdrvený a minimálny, Nacisti sú všade a postupne svet menia na svoj obraz. Pamiatky ako Eiffelova veža a Big Ben osviežili svojimi symbolmi a historické časti miest vylepšili o svoju víziu architektúry budúcnosti.

Adolf totiž obdivoval starých Grekov a Rímanov a mal v obľube pilierovité a kaskádovité stavby čnejúce sa nad ostatnými a aj nad celými mestami. To nakoniec prostredníctvom architekta Alberta Speera ukázal už cez



PC, XBOX360, PS3, PS4, XBOX720

Firma: MachineGames

THE NEW ORDER

vojnu. Autori nám ich eventuálny ďalší postup ukážu priamo v hre a to minimálne na Európe, aj keď ako sme z traileru videli padla aj socha slobody a ameriku zrejme stihol rovnaký osud. Stavby budú ambiciózne, veľkolepé ale studené a maximálne opevnené.

Hra však nebude o úspechoch nacistov, tie len dotvárajú atmosféru skazy a naznačujú silu nepriateľa proti ktorému stojíme. Naznačujú to ako hráčom, tak aj B.J. Blazkowiczovi, ktorý je z aktuálneho sveta rovnako mimo. Posledných 10 rokov totiž žil, respektíve prežíval v sanatóriu. Po vojne ho našli polomŕtveho na pobreží Baltického mora, bez pamäti a bez nádeje. Motiváciu prebrať sa mu dá až útok nacistov na sanatórium, ktorí chcú v záujme čistoty rasy zlikvidovať všetko nedokonalé a všetko čo nezodpovedá ich štandardom. Pri útoku sa mu vrátia spomienky na časy kedy bol najobávanejším lovcom SS jednotiek a preberá sa k životu. Pomocou sestry Anye uteká pred útočníkmi a stretáva sa s Odbojom.

Odboj bude ich novým domovom. Anya a BJ sa tam

oboznamujú so situáciou, a postupne sa stretávajú s členmi hnutia z rôznych krajín. Pomocou nich autori zachytávajú rôzne pohľady na uplnulé udalosti a na rôzne národy a rozpovedajú ich príbeh. Postavy budú tentoraz výraznou časťou hry, už nepôjde primárne o boj ako v predošlých tituloch, ale hra rozpovie príbeh a priam nás vtiahne do atmosféry. Rovnako samotný Blazkowicz bude mať svoju hĺbku, dostane ľudskosť, zraniteľnosť a aj city, ktoré bude prechovávať k Anyi.

Na druhej strane nebudú chýbať ani výrazní nepriatelia, z ktorých autori zatiaľ predstavili Frau Engelovú. Je to neľútostná nacistka dozerajúca tvrdou rukou na čistotu rasy, ako aj na svojich milencov. S ňou bude mať BJ blízke stretnutie nacistického druhu, keďže bude skúmať jeho árijské črty, od ktorých závisí jeho prežitie. Našťastie BJ je v tomto ponímaní priam vzorom, blond vlasy, modré oči...

Autori dostali vďaka alternatívnej histórii a posunutému roku voľnú ruku a to ako vo vytváraní postáv, tak aj sveta. Mohli tak zájsť ešte ďalej ako predošlé Wolfenstein tituly a

Žáner: Akčná



naplno ukázať industriálny autoritatívny svet, ktorý začala tretia ríša budovať počas vojny. Zároveň keďže je elektronika ešte v plienkach nezájdu až k futuristickým alebo súčasným prvkom, ale držia sa železných strojov a masívnych betónových budov.

Napríklad nám vykreslia nacistami ovládaní Londýn, kde je historické centrum zničené a pri BigBene si nacisti vytvorili masívnu pyramídovú budovu slúžiacu ako múzeum, výskumné centrum a aj strategická pevnosť. A nebol by to BJ, keby sa do nej neinfiltroval, aj keď až potom ako jeden zo zúfalých londýňčanov do neho nabúra autom plným výbušnín. Autori týmto a aj podobnými činmi dejúcimi sa okolo vás ukážu zúfalosť obyvateľov, ktorí sa obetujú, aby aspoň trochu pomohli zbaviť svet nadvlády.

Pri útoku BJ získava od mŕtveho strážcu svoju prvú zbraň . Je to laserová pištoľ kombinovaná s laserovou rezačkou, ktorou ľahko prekoná ploty, zničí zámky, otvorí prístupové panely. Zbraň bude mať svoju energiu dobíjateľnú na nabíjaciach staniciach na stenách, ktoré budú pomáhať aj

ďalšie časti jeho energetického arzenálu. Chýbať však nebudú ani projektilové zbrane, často ešte z druhej svetovej vojny, ale náležite Ríšou vylepšené. Sú hlasné a silné a efekty budeme vidieť na ničení prostredí a lietaní úlomkov z nich všade naokolo. Hlavne to bude cítiť, ak sa proti nám pustí po zuby ozbrojený exoskeleton, doprevádzaní robotickými psami, lietajúcimi dronami a rozpútajú svoju paľbu.

Pri akcii tak bude potrebné taktizovať, hľadať si úkryt a sledovať aj zdravie, ktoré je v štýle Riddicka a teda rozdelené na 5 štvorčekov, kde sa doplní vždy len posledný, ešte nevyčerpaný. Doplniť ich budeme môcť dopĺňať rôznymi zásobami nájdenými po prehľadaní mŕtvych nepriateľov alebo medkitmi nájdenými v leveloch. Autori sa tu snažia vrátiť zraniteľnosť postavy a aj nutnosť stále väčšieho taktizovania pri ďalších zranení a zníženej energii. Teda, tak ako to poznáme zo starých časov. Už sa nebude stačiť na chvíľu skryť čakať na doplnenie energie.

Autori v hre použijú id Tech 5 engine, ktorý sa po rokoch od



BLAZKOVICZ SA VRÁTI

svojho uvedenia v Rage dostáva do reálneho využívania, kde už bol ohlásený pre krvavý a temný Evil Within. Wolfenstein bude znovu diametrálne odlišné využitie a bude zaujímavé sledovať, kam to autori dotiahnu. Zatiaľ podľa obrázkov kombinácia pochmúrnosti, temnoty, kovových odleskov a silných zbraní vyzerá atmosfericky a nezvyčajná architektúra alternatívnej minulosti tomu dodáva špecifický ráz.

V prvých misiách titulu autori popri predstavovaní sveta začnú rozvíjať aj hlavný príbeh hry, ktorého prvé náznaky sú ukryté hlboko v laboratóriách Nacistov. Konkrétne to bude artefakt s hebrejským písmom, ktorý naznačí ďalšie smerovanie a aj ďalšie ohrozenie ľudstva. Okultné archeologické pátranie Nacistov neustalo ani po vojne a zjavne prináša svoje ovocie. Ale to, ako hlboko je previazané s aktuálnym svetom a tretou ríšou sa dozvieme až priamo v hre, rovnako aj to, či dokážeme s postavou Blazkowitza niečo zmeniť. Jeden muž je na celú planétu málo a možno nie len na planétu.

Totíž Nacisti v alternatívnej minulosti už ovládli aj Mesiac,

pýšia sa pristátím na ňom a podľa ukážky vyzerá, že mesačná základňa je už v prevádzke. Celá jedna časť Mesiaca je osvetlená a nie je to malá časť. Bude zaujímavé sledovať, či nás tam autori v hre zavedú.

DOZVIEME SA TO UŽ NA JESEŇ NA VŠETKÝCH PLATFORMÁCH OD PC, CEZ XBOX360 A PS3 AŽ PO XBOX720 A PS4, KDE NÁM AUTORI PREDVEDÚ MOŽNOSTI SVOJHO ENGINU AKO AJ ROZSIAHLY PRÍBEH TITULU, KTORÝ BUDE JEDINOU ZLOŽKOU HRY. AUTORI TOTIŽ ÚPLNE VYNECHAJÚ MULTIPLAYER, VĎAKA ČOMU SA MÔŽU PLNE SÚSTREDIŤ NA PRÍBEH.

Dátum vydania: 2014







INFAMOUS: SECOND SON

VIETE, AKO TO CHODÍ. VO SVETE FILMU AJ VO SVETE HIER SA VŠETKO TOČÍ V TRILÓGIÁCH A PRÍBEHY KONČIA S PORIADNYM CLIFFHANGEROM. VEĎ, ČO AK BY BOL NÁHODOU HLAD PO ĎALŠOM POKRAČOVANÍ. RADIKÁLI ZO SUCKER PUNCH SVOJHO COLEA ZO SUPERHRDINSKEJ AKCIE INFAMOUS ZABILI. VLASTNE, ZABILI HO HRÁČI, KTORÍ ROZHODLI V 70% PRÍPADOV (PODĽA POČTU TROFEJÍ), ŽE ELEKTRINOU NABITÉHO HRDINU OBETUJÚ PRE VYŠŠIE DOBRO. SUCKER PUNCH TAK NAKRESLILI TLSTÚ ČIARU ZA DVOMI DIELMI INFAMOUS A NA NOVEJ PLAYSTATION 4 ZAČÍNAJÚ ODZNOVU. S NOVÝ HRDINOM, V NOVEJ

LOKALITE.

Z fiktívnych miest sa v inFamous Second Son presúvajú do Seattlu, ktorý je podobne ako Empire City v karanténe. Obyvatelia žijú v strachu, že by sa v nich mohli prebudiť gény Conduita, človeka disponujúceho špeciálnymi schopnosťami. Z obáv, že by sa mohol zopakovať incident z New Marais alebo Empire City, je založená jednotka Department of Unified Protection. Seattle je pokrytý kamerami, senzormi a kontrolnými stanovištami. DUP tieto opatrenia ospravedlňuje ochranou obyvateľov pred conduitmi, ktorých prenasleduje a snaží sa "bioterroristov", ako ich nazýva, izolovať.

Situácia je pod kontrolou do momentu, keď havaruje transport prevážajúci conduitov, ktorý 24-ročnému mladíkovi zmení život na ruby. Delsin



PS4

Firma: Sucker Punch

ND SON

Rowe pri vyťahovaní zranených z autobusu zistí, že je jeden z nich. A nie len taký obyčajný conduit. Dokáže absorbovať a používať schopnosti iných. Ak ste videli debutový trailer, Delsin dokáže manipulovať s dymom - je to zatiaľ jediný element, o ktorom Sucker Punch otvorene hovorí. Že ich bude viac, o tom netreba pochybovať.

Delsin je novým objavom pochopiteľne ohromený, ale DUP s ním nezdieľa nadšenie. Stáva sa nepriateľom číslo jedna a i keď sa o hlavnom záporákovi priamo nehovorí, cesta Delsina bude k nemu (či už pôjde o osobu alebo celú organizáciu) viesť cez absorbovanie iných síl.

Zatiaľ čo Coleovi v žilách kolovala elektrina, Delsin dokáže manipulovať s dymom. Vytvárať z neho projektily, paralyzovať nepriateľov nepriedušným oblakom, hádzať ohnivé gule, ale aj dopadnúť z

veľkej výšky v sprievode tlakovej vlny. A kde si bude dopĺňať energiu, keď predtým stačilo prísť k stĺpu a nasat' elektrinu? Napríklad z komína alebo z čohokoľvek, čo horí. A ak nie je nič na blízku, tak tomu treba pomôcť a zapáliť auto. Takisto dokáže nasat' energiu aj zo slzného plynu. Keď príde ku kontaktnému boju, Delsin je vyzbrojený reťazou omotanou okolo predlaktia.

Sucker Punch plánujú upraviť Seattle k obrazu svojmu, priznali v rozhovore pre GameInformer. Mnohé dominanty mesta, ako nezameniteľná veža Space Needle, zostanú bezo zmeny, ale nebudú na miestach, kde ich nájdete v skutočnosti. Na budovy už nebude nutné pracne liezť, ale cez ventilačné šachty sa Delsin dokáže teleportovať rovno na strechu ako Nightcrawler z X-Menov. Tým by sa mala zabezpečiť rýchlejšia navigácia po meste.

Žáner: Akčná adventúra





ROZPÚTANÉ SUPERSILY

Samozrejme, ak preferujete škriabanie sa po fasádach, budete to môcť robiť naďalej.

Príjemnejšia má byť aj ovládacia schéma, u ktorej si nepolámete prsty pri manipulácii so špeciálnymi silami. Podľa slov autorov by sa mali ľahšie zosieťovať, pričom budete môcť meniť rovno celé sety síl, čo by mohlo naznačovať, že sa budú môcť rôzne elementy aj vzájomne kombinovať. Novinkou bude využitie dotykovej plochy na DualShocku 4 pre otváranie mreží s detektormi odtlačkov prstov alebo na priamu kontrolu stĺpu dymu, ktorý sa v minulosti kormidloval pomocou Sixaxisu.

V inFamous Second Son sa nezabúda ani na rozhodnutia, no na rozdiel od predchodcov, nemajú byť čiernobiele. Možno sa budete musieť rozhodovať medzi záchranou alebo obetovaním Conduitov, od ktorých si "požičiate" sily. Mimoriadne schopnosti sú

pre Delsina zo začiatku darom, kto vie, ako sa na ne bude pozeráť neskôr.

DUP síce prenasleduje conduitov, ale aj vo svojich radách má trénovaných policajtov, ktorí sa dokážu presúvať teleportáciou alebo brániť zhmotnenými štítmí. Kde zobrali špeciálne schopnosti nie je zatiaľ objasnené. Robia pokusy na väznených a potom zo získaných poznatkov vyrábajú zbrane pre svoje jednotky?

INFAMOUS SECOND SON MÁ ZA SEBOU PREMIÉRU NA FEBRUÁROVOM EVENTE, KDE BOLA ODHALENÁ SPOLU PLAYSTATION 4. NA ĎALŠIE INFORMÁCIE SI BUDEME MUSIEŤ POČKAŤ DO E3, KDE BY SA EVENTUÁLNE MOHLA OBJAVIŤ AJ V HRATEĽNEJ VERZII.







REMEMBER ME

TAK ODLIŠNÉ A PREDSA TAK PODOBNÉ. JE TOMU ŤAŽKÉ UVERIŤ, ALE REMEMBER ME JE DRUHÝM MIRROR'S EDGE, NA KTORÝ TAK TÚŽOBNÉ ČAKAJÚ ZÁSTUPY KURIÉROV A VYZNÁVAČOV SPEED RUNOV V ANTISEPTICKOM PROSTREDÍ. TEDA ASPOŇ NA PRVÝ POHĽAD. PO ODOHRANÍ PREVIEW S PRVOU POLOVICOU PLNEJ VERZIE MÔŽEM SMELO POVEDAŤ, ŽE AK VÁM UČAROVALO ŤAŽKÉ DÝCHANIE FAITH A ŠERMOVANIE RUKAMI S OTVORENÝMI DLAŇAMI, MÁ VEĽKÚ ŠANCU OSLOVIŤ VÁS ŤAŽKO SKÚŠANÁ NILLIN.

Svet v Remember Me si podmanila megakorporácia Sensen a v ďalekej budúcnosti umožnila zdieľať spomienky. A keď sú v digitalizovanej podobe, dajú

sa aj mazať, zameniť, preprogramovať aj kraďnúť. Zneužívanie a manipulácia sa stali hlavnou náplňou Sensen maskovanou falošným príslubom šťastného života proklamovaného v reklamách na každom kroku. Ľudia si do hláv vpustili poriadkovú políciu, Sensen získal kontrolu a k tomu aj všetky tajomstvá hlboko ukryté v mysliach miliónov.

Tok spomienok strážia a menia na povel a jedným z nich je, alebo lepšie povedané, bola aj Nillin. Nieкто sa však postaral o to, aby jej pamäť bola kompletne zmazaná a takmer sa mu to na začiatku aj podarí. S čiastočnou amnéziou sa Nillin s tajomným hlasom vo vysielačke snaží poskladať, k čomu bol Sensen donútený odstaviť na vedľajšiu koľaj najlepšieho agenta. A pri tom nemieni šetriť nikoho.

Remember Me stojí a padá na troch základných pilieroch - remixovaní spomienok, súbojom



PC, XBOX360, PS3

Firma: DONTNOD

systéme so skladaním vlastných komb a Neo Paríži, kde sa príbeh odohráva. Pre čo je digitalizácia spomienok nebezpečná a čo DontNod otvorene kritizujú (i keď sa to ešte v skutočnosti nestalo, ale nič nie je vylúčené), je spôsob, akým nositeľovi dokážu obrátiť život hore nohami dva-tri nepatrné zásahy do toho, čo si myslí, že sa stalo a na čo si myslí, že si spomína. Remixovanie spomienok mení vnímanie reality a tým dokáže Nillin ovládať človeka a manipulovať ním.

K remixovaniu nedochádza neustále, aby sa pasáže, kde pretáčate tok udalostí vpred a vzad, neobohrali. Tu a tam ukradnete visiac za oknom tajné plány budovy, ale to, prečo sa o Nillin hovorí ako o najlepšej hackerke, predvádza práve pri zmene spomienok. Predstavte si časovú os vo videostrižni, môžete sa na nej hýbať vpred aj vzad, spomaľovať, zrýchľovať udalosti a tu a tam niečo prifarbiť. Neexistuje zle nastrihaný výsledný materiál, scénu opakujete dovtedy, kým sa nestane to,

čo sa má stať.

V jednej z prvých takýchto pasáži musíte docieľiť toho, aby doktor zabil ošetrojúceho pacienta pri rutinnom zákroku. Zásahmi do prostredia mu uvoľníte putá, uvoľníte masku, ktorá ho udržiava v narkóze, stroju povieť, aby striekačku naplnil inou substanciou a tak podobne. Nie všetky objekty majú vplyv na vývoj udalostí, iné ho ovplyvňujú negatívne a vybrané nie je možné kombinovať, aby nasledovali po sebe.

Remixovanie pripomína režirovanie cut-scén s obmedzenými nástrojmi.

Nillin vyniká aj v inej oblasti - v kontaktnom boji. Remember Me na to ide inak ako drvivá väčšina akcií. Mlátenie do tlačítok vás nikam nedostane, resp. kopy a údery sa stanú neúčinné. Trik spočíva v poskladaní vlastných komb zo štvorice útokov namapovaných na dvojicu tlačítok. V kombinácii so skokom má súbojový

Žánre: Akcia



systém veľmi blízko k Batman: Arkham City, chýba mu však jeho charakteristická plynulosť.

Reťaz komba je nutné vyťukávať s dokonalým načasovaním, sú dokonca esenciálne, aby ste prežili pri väčšom počte nepriateľov. Dopĺňajú život, nabíjajú špeciálne schopnosti a päť či sedem stupňovým kombom omráčite protivníka. Útoky do komba sa postupne odomykajú a môžete si ich namixovať ako len chcete, prípadne tie najdlhšie ignorovať. Naučiť sa útočiť bez mydlenia tlačítok chvíľu trvá a súbojový systém vďaka skupinovému súbojom a neustále útočiacich nepriateľov je zo začiatku mimoriadne frustrujúci.

Nillan si postupne osvojí schopnosti Erroristu ako dočasnú paralýzu, berserk alebo z kladenie logických bômb (vírusov). V boji sa nespolieha len na päste, je schopná strieľať energetické výboje, ktorými strháva

štíty a otvára dvere. Navigácia po Neo Paríži je zjednodušená značkami a symbolmi augmented reality, inak je HUD úplne čistý a kým nedochádza k boju, obraz nenarušujú vôbec žiadne ukazovatele. Tie visia vo vzduchu, nad stolmi v reštaurácii pláva nápojový lístok, z billboardu vykúkajú von 3D prvky, pod reklamnou dronou visí ponuka dňa a pod.

Neo Paríž má v niektorých momentoch dosahuje kvalít spracovania prostredia v Deus Ex: Human Revolution. Steny sú postriekané nápismi, na veľkoplošných obrazovkách beží skreslené spravodajstvo, na stĺpoch sú zavesené reklamné pútače. Mesto budúcnosti je spracované uveriteľne, i keď ľuďom nosia nákupné tašky roboti a spoločnosť prakticky nepozná strednú vrstvu. Existujú iba bohatí, ktorí dýchajú čerstvý vzduch a tí, ktorí sa topia v ich splaskoch. Nillan sa pri pátraní po vlastnej pamäti pohybuje medzi oboma, na strechách čelí obrneným jednotkám, v stokách zase



HĽADANIE PAMÄTI

stroskotaným leaperom a zúfalým narkomanom fičiacich na spomienkach.

A kde sú tie podobnosti s Mirror's Edge? Nillín nie je idealizovaná barbie navlečená do vyzývavého oblečenia. Nosí pracovnú uniformu, má krátky zostrih, špecializuje sa na kontaktný boj, je na úteku, nedotkne sa tradičnej zbrane, nebojí sa bežať hlavou proti múru, nechodí dverami, ale radšej šplhá po potrubí, preskakuje zo strechy na strechu a rúčkuje po klimatizačných jednotkách a billboardoch. No a potom je tu používanie kontrastných farieb zvýrazňujúcich objekty a podčiarkujúc preexponované lokality zaliate prirodzeným svetlom. Nedívate sa však na ne z vlastného, ale zo 3rd person pohľadu a s voľnou kamerou môžete obdivovať Eiffellovku na horizonte, keď práve visíte na boku budovy.

Strata pamäti Nillín sa podpisuje aj pod audiovizuál,

ktorý robí z Remember Me unikátny zážitok. Hudba nahraná symfonickým orchestrom je znečistená elektronikou, zaznieva keď zasadí úspešne kombo, pravidelne nasycuje zvukovú kulisu a potom hneď stíchne a vyčkáva na ďalšie údery. Čím ste ďalej v hre, tým sú motívy čistejšie. Obraz na druhej strane je plný defektov, keď prichádzajú rany a keď má plné zdravie, je zase čistý. Aj bez ukazovateľov sa viete rýchlo zorientovať.

ORIGINALITA REMEMBER ME NESMIERNE PRISTANE, PÔSOBÍ SVIEŽO A NEOBOHRANE, ZA ČO PATRÍ OBDIV DONTNOD A CAPCOMU ZA TO, ŽE HRU UVEDIE NA TRH S PRÍCHODOM LETNÝCH PRÁZDNIN. SPOMEŇTE SI NA 7. JÚN, KEĎ DORAZÍ VO VERZIÁCH PRE PC, PS3, XBOX360.

Dátum vydania: 7. jún 2013



COMPANY OF HEROES

PRI VYMENOVANÍ NAJLEPŠÍCH STRATÉGIÍ (NIE LEN) Z DRUHEJ SVETOVEJ VOJNY URČITE NECHÝBA COMPANY OF HEROES OD TÍMU RELIC. PLNOHODNOTNÉ POKRAČOVANIE JE TEDA PRÁVOM NETRPEZLIVO OČAKÁVANÉ. TVORCOVIA PRIPRAVILI HRÁČOM PREDJEDLO VO FORME BETA TESTU A TAK SME MAŠÍROVALI NA VÝCHODNÝ FRONT, ABY SME ZAKÚSILI TUHÉ BOJE A EŠTE TUHŠIE NÁPORY ZIMY.

V dvojke si opäť zahráme za Nemcov a na druhej strane vojnovnej zóny stoja sovieti. V menu multiplayeru je možné ľubovoľne striedať strany a hráčom sa hromadia skúsenosti a zvyšujú levely. Popri oceneniach, hodnostiach a bonusoch, ako lacnejšie vylepšenia, vyššia presnosť alebo rýchlejšia

produkcia jednotiek v ďalších zápasoch, sa hráčom odomykajú aj nové skiny pre tanky a doktríny. Všetko nadobudnuté sa dá navoliť a pripraviť v niekoľkých konfiguráciách, ktoré potom hráč vyvolá v lobby.

Hrá sa jeden na jedného až štyria na štyroch a to v režime anihilácie, kde treba zničiť súperov. Druhý režim vyžaduje obsadzovanie a udržanie kontrolných bodov, kým sa súperovo počítadlo nedostane na nulu. Je aj možnosť bojovať proti počítačovým protivníkom, ktorí sú už na štandardnej úrovni veľmi vynaliezaví, dokážu úspešne aplikovať taktické manévry, obchvaty a rafinovane používať ďalekonosné mínomety. Napriek tomu je viac zábavy so živými hráčmi.

Systém hry je vylepšenou verziou z prevej hry Company of Heroes, takže vám bude dôverne



PC

ROES 2

známy. Začínate s budovou, ktorá predstavuje základňu a produkuje inžinierov. Ich úlohou je postaviť ďalšie budovy, aby ste mohli nakupovať rôzne druhy pechoty, tanky a vojenskú techniku. Inžinieri stavajú aj obranné štruktúry, ktoré sa líšia podľa strany za ktorú hráte. Lepšie sú na tom Nemci s bunkrami, ktoré sa dajú vylepšiť na guľometné hniezdo, lekársku stanicu alebo dopĺňujú stavy vojska. Rusi majú míny a ostnaté drôty, ale na základni môžu hneď produkovať základné bojové čaty brancov, ktorí sa posmeľujú bojovými pokrikmi a vedia stavať jednoduché barikády.

Na výstavbu a produkciu treba suroviny. Základnou je manpower a pribúda po obsadení bodov rozložených po mape, čím sa súčasne ovládne ohraničený úsek, v ktorom sa nachádzajú. Na privlastnených bodoch môžu inžinieri postaviť zásobníky na palivo alebo muníciu. Sú to cenné suroviny používané na špeciálne schopnosti a výrobu pokročilej techniky a tankov.

Pechota sa aj tentoraz môže ukrývať domoch, prebrať opustené guľomety, delá, ale aj ľahko poškodené a tanky. Mužstvo sa väčšinou produkuje v niekoľkočlenných čatách a straty sa po jednoduchom pokyne na ústup dajú doplniť na základni. Pri využívaní objektov v teréne sa zlepši obrana družstva reprezentovaná žltým alebo zeleným symbolom. Na nekrytých miestach, ako sú otvorené cesty, je zas obranyschopnosť znížená a svieti výstražný červený znak.

Novinkou je vplyv zimy na zasnežených mapách, medzi ktorými je aj okolie Moskvy. Keď si dáme dve a dve dohromady, v kampani zrejme môžeme očakávať aj legendárnu bitku o Stalingad. Zima je naozaj drsná, pravá ruská. Jej neblahý vplyv sa prejavuje v určitých intervaloch, keď začne fujavica a snehová búrka. Na bojisku sa radikálne zníži dohľad jednotiek a viditeľnosť (pri priblížení mapy sa zlepší). No čo je horšie, mužstvo





VÝCHODNÝ FRONT ČAKÁ

môže byť podchladené a zamrznúť. Proti chladu sa treba brániť vstupom do budov a postávaním pri ohniskách. Kritický vplyv počasia označuje výstražný teplomer. Okrem toho v snehu zostávajú stopy, ktoré môžu prezradiť polohu protivníkov. Tutoriál kalkuluje aj s ľadom, na ktorom sa tanky prepadnú do vody, táto možnosť však zatiaľ v hre nie je dotiahnutá.

Postupu v boji napomáhajú získané veliteľské body, ktoré rozvíjajú hráčom zvolenú doktrínu. Už od začiatku sú prístupné tri smery a ako už bolo spomenuté, dajú sa odomknúť aj ďalšie. Obľúbené doktríny aj tentoraz zahrňujú pasívne prvky, ale aj možnosť privolať nálet, alebo produkovať extra posily, napríklad nemecký Tiger. Viditeľne pomôžu aj povýšené jednotky, pričom teraz sa vojaci každej strany dostanú k skúsenostiam poctivým bojom. Nemci teda už XP neprikupujú, ako v jednotke, ale tiež si ich musia vybojovať, čo je fér. Každá jednotka môže získať tri hviezdičky. Prvá hodnosť veterána

odomkne schopnosť označiť a sústrediť paľbu nepriateľa, druhá zvýši obranu, tretia presnosť zásahu.

COMPANY OF HEROES 2 SA DRŽÍ OSVEDČENÉHO SYSTÉMU BOJA PRVEJ ČASTI A PRIDÁVA MENŠIE VYLEPŠENIA, KTORÉ PRISPEJÚ K LEPŠEJ HRATEĽNOSTI. MULTIPLAYER URČITE MÁ POTENCIÁL AJ MOTIVAČNÉ PRVKY, KTORÉ POŽENÚ HRÁČOV DO BOJA. AK K TOMU TVORCOVIA PRIDAJÚ KVALITNÚ KAMPAŇ, BUDE TO JEDNA Z NAJLEPŠÍCH STRATÉGIÍ V TOMTO ROKU, HOČI NIE TAKÁ PRELOMOVÁ, AKO PÔVODNÁ HRA COMPANY OF HEROES.

GRID 2

KEĎŽE GRID 2 VYCHÁDZA AŽ O MESIAC, TAK VÁM PREZRADÍM, ČO SA STANE, KEĎ ZASPÍTE NA ŠTARTOVACEJ ČIARE, KEĎ NABÚRATE ALEBO KEĎ VÁM ZAZVONÍ MOBIL A VY NECHÁTE NAŠTARTOVANÝ FORD MUSTANG MACH 1 ZASTAŤ NA ROVINKE. DIVÁCI ZMENIA JAZYK A NAMIESTO POVZBUDZOVANIA A POČUŤ NESPOKOJNÉ BUČANIE. PÍSKAŤ SA NENAUČILI A NA DĽANIE NEREAGUJÚ AKO KOTOL FUTBALOVÉHO ŠTADIÓNU, TAKÁTO REAKCIA INAK STATICKÉHO OKOLIA JE V RACINGU NEOBVYKLO POVZBUDIVÁ. TAK VY NIE STE SPOKOJNÍ? JA VÁM UKÁŽEM!

A nemá len kozmetický efekt. Fanúšikovia sú v GRID 2 platidlom. Inšpirovaní sociálnymi sieťami a

popularitou sleduje každý váš krok merač počtu fanúšikov. Po dvoch hodinách hrania som na konte mal niečo okolo 15 000. Získate ich jednoducho, čistou jazdou a prvými priečkami vo všetkých pretekoch.

Fanúšikovia sú dokonca jediné, čo v single kampani bude merať váš progres. Ich nárast bude odzrkadľovať aj zvyšujúcu popularitu súťaže World Racing Series, ktorá je ideou superboháča Patrika Callahana. Snaží sa v jednej súťaži nájsť najlepšieho jazdca na svete bez ohľadu na triedu, súťaž alebo vozidlo, ktoré ovláda. Pre propagáciu WRS si vybral (ako inak) vás a vaše schopnosti budú odomykať nové, náročnejšie súťaže a celosvetové šampionáty.

Ako tímový jazdec sa vôbec nemusíte zaoberať takými vecami ako šetrenie peňazí na nákup nového auta, Callahan zabezpečí vždy všetko v pravý čas. Vy sa staráte iba o to, aby ste sa v súťažiach umiestnili na



PC, XBOX360, PS3

Firma: Codemasters

medailových pozíciách. So vzrastajúcou popularitou WRS sa menia aj trate. Zatiaľ čo na začiatku budete jazdiť na pustom okruhu so skromne vyzdobenou cieľovou rovinkou, v prestížnej súťaži supersportov rozčesávajú nočnú oblohu Paríža ohňostroje a na Víťazný oblúk je namapované logo WRS.

Neviem, čo všetko (a či vôbec niečo) počujú jazdci počas pretekov, ale zaručene nedokážu zachytiť volanie fanúšičky "aja jaj" v Dubaji alebo čvrikanie vtáka na predposlednej zákrute okruhu Red Bull. Zvuky áut sú hlavnou áriou, Codemasters sa ale sústreďujú aj na to, ako znie okolie vo veľkej rýchlosti. Značky a stĺpy sa strácajú v spätnom zrkadle s charakteristickým zasvišťaním, tunel bzučí, vysoké otáčky inak znejú na ulici s radovou zástavbou a inak na otvorenom okruhu, no a potom sú tu také drobnosti ako fláky na ceste či štrk vyletujúci spod pneumatík. Volant ani budíky neuvidíte (pohľad zvnútra chýba), zvuky vytvárajú ilúziu, ako keby ste sedeli v kabíne. Vibrácie v ovládači (ich sila sa dá nastaviť v menu)

kopírujú zase terén, je v nich cítiť kamenná dlažba či spojnice na ceste.

Prečo ale stále hovorím o zvukoch a nie samotnej hre? GRID 2 nadväzuje na svojho obľúbeného predchodcu (iba kremíkový boh vie, koľko hodín som mal nahraných na stratených pozíciách v multiplayeri), je to racing a vyzerá k svetu. Jazdíte na okruhoch, fiktívnych tratiach v mestách, medzi módmi narazíte na Eliminator, Race, Point to Point, Time Attack. Stále je možné vracať čas (Flashback) a opravovať chyby. V garáži bude 50-ka áut a trate sú rozhádzané do 12 lokalít. Jazdiť na nich budete aj opačne a mnohé z nich majú aj iné varianty. No a potom je tu preview verzia, ktorej skladba zväzuje ruky a nedovoľuje namixovať preteky tak ako to pôjde v plnej verzii.

Čakať od GRID 2 revolučný skok v žánri je číre bláznovstvo. Jazdný model je zábavný, nie arkádový, aby spadol do kategórie "aha idem na plné a bez brzd" (i keď aj takto sa dá vyhrať pretek a je za to aj trofej!) Dravý zvuk

Žáner: Racing



výkonných áut na pozorne vybraných tratiach vytvárajú atraktívny mix, ktorý má od antiseptického zápachu simulátorov na míle ďaleko. Nejde zase ani o festivalový nádych, ku ktorému sa utieka DIRT, ide o čistokrvný racing v duchu NFS Shift, po akom tu zostala diera.

Medzi módmi narazíte aj na dvojicu nových - Overtake a Live Route. Overtake vás nechá predbiehať zavádzajúce autá na tratiach, pričom sleduje precízne predbiehanie a keď dôjde ku kolízii anuluje vám multiplikátor bodov. Sila Live Route sa preukáže až v multiplayeri a dokáže, že nie je dôležité poznať trať ale dokonale zvládať auto a vyberanie zákrut. Trať sa totiž generuje počas preteku! Čo bolo vľavo, môže byť vpravo, výjazd na most nahradí zákruta alebo obracačka. Podľa všetkého bude Live Route fungovať iba v mestách, zložených z blokov.

Na súperoch je vidieť, že chcú víťaziť. Idú do súbojov v ostrých zákrutách, neboja sa, že prídu o krídlo alebo že ich agresívna jazda vykopne mimo trať, kde otočia auto

niekoľko krát na strechu (a deje sa to často). Strážia si pozíciu, blokujú pri vjazde do zákruty, nejazdia strojovo a občas vás prekvapia bodičkom, po ktorom je nutné vracať čas. AI je živá, nie je neomylná, ale vytvára súťaživú atmosféru na trati, čo sa cení.

Preview verzia neumožňovala voľne si vyberať autá, ale k predpísaným pretekmi boli priradené vozy. Codemasters ich rozdeľujú do tried a tie najrýchlejšie sú vo vysokých rýchlostiach neposedné. A keď ich nezvládnete, máte smolu. Deštrukčný model vás odstaví na vedľajšiu koľaj. Odletia dvere, krídla, nárazníky. Časté kolízie sa podpíšu pod nižší výkon, predĺžia brzdnú dráhu a poškodené zavesenie kolies znemožní vyberať zákruty. Poškodenia sa dajú vypnúť, na palubnej doske už nie sú rozdelené medzi jednotlivé časti ako u predchodcu, namiesto nich tam svieti iba jeden veľký výkričník.

Autá sa budú dať aj vylepšovať a to ako po výkonnostnej, tak aj vizuálnej stránke. Codemasters hovorí o 6 miliárdach



KLASIKA V ONLINE SVETE

kombinácií nálepiek, vzorov, farieb a kolies, aké sa dajú v jednoduchom editore aplikovať na karosériu. Dokonca si môžete vybrať aj štartovné číslo či pozíciu nálepiek sponzorov. Nie je to dizajnovanie od nuly ako vo Forza Motorsport, ale svojmu obľúbenému vozovi môžete dopriať metalickej ružovej, ak je vám po chuti.

GRID 2 pôsobí veľmi familiárne, v menu plávajú údaje o prograse (mimochodom aj tie sú efektne ozvučené), menu je štylizované do podoby garáže so zaparkovaným aktuálne vybraným autom, na tratiach sa nedá zapnúť ideálna stopa a po preteku vás hra nezasype nepotrebnými informáciami. Čas, pozícia, replay. Udržiava si vysokú čitateľnosť a prístupnosť. Plná verzia sľubuje vytváranie vlastných pretekov, splitscreen a multiplayer s dôrazom na výzvy a prekonávanie rekordov.

Podporovať bude 12 hráčov a na rozdiel od kampane si budete musieť na autá a vylepšenia zarábať peniazmi. Followeri a fanúšikovia zostanú, o nich sa bude bojovať v

týždenných výzvach, ktoré majú do hry po vydaní pravidelne pribúdať. Má ísť vždy o deväť úloh s rôznou náplňou, napríklad: jazda cez checkpointy, drift, najrýchlejšie kolo a pod. Systém RaceNet bude zbierať všetky údaje a porovnávať ich so svetom aj priateľmi. Na druhej strane Rival System sa bude starať o to, že budete mať vždy s kým pretekať. Vyberie vám dokonca aj súperov a ak ich prekonáte, získate od nich časť fanúšikov.

CODEMASTERS VSADILI NA AKTUÁLNY TREND NAHÁŇANIA SA ZA ČÍSLAMI, ZBIERANIA FANÚŠIKOV A LAJKOV. TIE NAJLEPŠIE MOMENTY DOKONCA BUDETE MÔČŤ UPLOADOVAŤ PRIAMO NA YOUTUBE. V POSLEDNÝM MÁJOVÝ DEŇ, KEDY GRID 2 VYCHÁDZA, SA UKÁŽE, ČI IM SKUTOČNÍ FANÚŠIKOVIA DAJÚ ZA PRAVDU. ZATIAĽ SÚ NA NAJLEPŠEJ CESTE SI ICH ZÍSKAŤ.

Dátum vydania: 30. apríl 2013

A screenshot of Joel from the video game The Last of Us. He is a man with a beard and dark hair, wearing a dark, worn jacket. He is standing in a post-apocalyptic environment with a chain-link fence and overgrown vegetation in the background. The scene is dimly lit, suggesting dusk or dawn.

LAST OF US

V NEJEDNEJ DISKUSII SA OBJAVUJE PRAVIDELNE TEN ISTÝ PRÍSPEVOK. VŽDY V INOM ZNENÍ, VŽDY INAK PODANÝ, NO OBSAHOVO IDENTICKÝ - KVÔLI TEJTO HRE SOM OCHOTNÝ KÚPIŤ SI PLAYSTATION 3. TOU HROU JE THE LAST OF US A MY SME SA PREŠLI PO ULICIACH BOSTONU, KAM NÁS ZAVIEDLO HRATEĽNÉ DEMO, KTORÉ S VYSOKOU PRAVDEPODOBNOSŤOU BUDE UVOĽNENÉ AJ PRE VEREJNOSŤ A KU KTORÉMU TAK USILOVNE ODPOČÍTAVA POČÍTADLO NA DISKU S GOD OF WAR: ASCENSION.

Do vydania dema zostáva ešte 35 dní, 6 hodín.

The Last of Us pochádza z dielní Naughty Dog, tvorcov Uncharted. Je logické preto usudzovať, že

bude nadväzovať na dobrodružný žáner odohrávajúci sa na konci sveta, kedy životná etapa ľudstva končí a začína na planéte Zem život nový - pod taktovkou prírody s malou pomocou zhubného vírusu napádajúce mäkké tkanivo. The Last of Us však nie je Uncharted, sarkastické poznámky a zábavný charakter Drakea nahradili ostré nadávky a šepot v tme.

Naughty Dog sa pohybuje v The Last of Us na pomedzí uveriteľnej fikcie a hrozivej výpovede preživších katastrofy. Rozprávku o honbe za pokladom vystriedala tvrdá realita otázkou: "Čo keby na Zemi prestali vládnuť ľudia?" a tak ako špičkový dokument Life After People necháva vyhasnúť nedobytné metropoly a predáva žezlo späť do rúk mocnej prírody, ktorá giganty z ocele, skla a betónu necháva zvetrať a vlastnou váhou ich posieľa k zemi. O ostatné sa postará bujná zeleň.



PS3

Firma: Naughty Dog

Žáner: Akčná adventúra

Vízia konca sveta, akú už raz snívalo Ninja Theory v Enslaved, nie je mŕtva úplne. Ľudia v nej však čelia úplne novej hrozbe - infikovaným, zmutovaným. Rozdeľuje ich miera mutácie a ako som sa dozvedel, majú sa deliť to troch kategórií. V krátkom, no výdatnom deme, ktoré načrtlo, čo vlastne znamená nepredvídateľná, survival akcia a ako sa bude odvíjať dej v pomalom tempe diktovanom premysleným postupom, ktorý kladie veľký dôraz na stealth a chytré využívanie prostredia.

Najskôr sa objavujú Clickers, najhlúpejšia skupina nepriateľov, s roztrhanou hlavou ako špongia, otupeným zrakom, ale zato výborným sluchom. Hrdelné klikanie (odtiaľ ich pomenovanie) funguje ako sonar a riadia sa výhradne pomocou zvukových vĺn. Urobte nesprávny krok, vystreľte vedľa a máte ich na krku. Ich nabrúsený sluch sa dá zneužiť, napríklad hodením fľaše sa dajú odlákať z cesty alebo ich naviesť presne tam, kde ich prekvapíte jedným presne miereným molotovým koktejlom. Sú slepí a to, že horia, si uvedomia, až keď

ich zachvátia plamene a krikom privolajú ďalších. A tí tiež zhoria.

Skôr než sa z ľudí stanú bezduché chrčiace schránky, prechádzajú prvou fázou, v ktorej zotrvávajú Runners. Všimnú si kužel baterky aj to, že sa snažíte prešmyknúť pomedzi kancelárske stoly rafinovane rozložené tak, aby vytvárali cestičku k chodbe, ku schodisku, kde budete na chvíľu v bezpečí. Runners sú agresívnejší a bránia sa tvrdým údermi. Strieľať nemá cenu. Je ich možné spacifikovať zozadu alebo podobne ako Clickerov zapáliť. Keď sa Joelovi dostane do rúk brokovnica, podniknúť čelný útok už nie je tak riskantné. Munície nie je nazvyš, tak ako aj zásob a bez nich sa bude v The Last of Us ťažko dýchať.

Prehľadávanie prostredia sa stáva alfou a omegou, ak si z dostupných predmetov chcete vyrobiť lekárničku, naplniť fľašu benzínom a namočiť do nej kus handry. A ak sa budete dívať pozorne, narazíte okrem tehly či



palice na oceľovú trubku pre boj zblízka. Joel nie je prototypom akčného hrdinu a v skupinovom strete s mutantami nemá žiadnu šancu, tobôž nie s holými rukami. Hýbe sa pomalšie a z jeho pohybov cítiť, že preferuje tichý presun ako priamu konfrontáciu. Ak už k nej dôjde, treba pamätať na to, že aj taká oceľová trubka v rukách sa opotrebuje každým úderom a to aj vtedy, ak ju vyšperkujete, povedzme, nožnicami.

V leveli nazvanom Outskirts sa nachádzali tri sekcie, kde prebiehal boj priamo alebo malo k nemu dôjsť. Miestnosť zamorená Runnermi a Clickermi sa dá zdolať aj bez toho, aby ste vyvolali pozornosť alebo boli donútení tasiť revolver. Hra, samozrejme, chce, aby ste cítili obrovskú ťažobu bezprostredného nebezpečenstva ako Joel, Ellie a Tess, ktorý cestujú naprieč Amerikou. Početnosť nepriateľov vytvára dojem presily a po prvých pokusoch o spacificovanie v štýle iných stealth hier, zistíte, že je lepšie ich nechať na pokoji a radšej ich ignorovať a zasahovať iba v nevyhnutnom prípade. Keď

padne prvý výstrel, môže byť posledným. Nepriatelia sa rýchlo mobilizujú, krikom koordinujú a dávajú vedieť ostatným, kde sa nachádzate.

The Last of Us nie je iba o boji, budete hľadať cestu dolu na ulicu z rozbitej budovy, ktorej múry už dávno nezvierajú pravé uhly, brodiť sa vo vode či presúvať veľké oceľové nádoby, aby ste dosiahli na náves spriečeného kamiónu blokujúceho úzku uličku. V hre panuje tak dusná atmosféra a také zvláštne ticho, že ak začujete prvý klikot, so zmenou držania tela a prikrčením sa Joela sa vám zrýchľuje tep. Zvukmi sa neradiada iba Clickeri, ale aj Joel dokáže pomocou nich identifikovať kreatúry postávajúce v tme. Po zatlačení L2 sa aktivuje inštinkt, obraz potemnie a objavajú sa biele siluety chrčiacich nepriateľov. Nevidíte všetkých ani ich pozície nezostanú vysvietené, umožňuje však vidieť tak trochu cez steny alebo za roh.

Jednou z predností The Last of Us je pozornosť



VO SVETE ZOMBÍKOV

venovaná svetelnému modelu, vďaka ktorému postavy vrhajú tieň, aj keď slabé a rozmazané, aj v interiéroch, a potom je tu ozvučenie. V prázdnych miestnostiach bez okien s prevráteným a rozbitým nábytkom sa šíri zvuk inak a zohľadňuje sa ich objem.

Pobyt v deme ukončilo ako posledná klapka spustenie oceľovej rolety na výklade obchodu. Približne pol hodinka demonštrovala nosný koncept hry, ktorým je survival akcia s nejedným prekvapením. Keď bude Tess ukazovať do diaľky na zlatistú kopulu Capitolu, kam sa musíte dostať, neubránite sa pocitu zoskočiť na platformu pod vami. The Last of Us však nie je Uncharted a na gymnastiku, lozenie po stenách alebo preskakovanie ponad bezodnými priepasťami Joel nie je zvyknutý. Navyše má na starosti dve ženy, štrnásťročnú Ellie, ktorej slúbil pomoc a prekupníčku Tess.

Po dohraní dema som si poznačil do zápisníku tri krátke poznámky: pomalý postup, pohyb prispôsobený

pomalému tempu a málo munície. The Last of Us pôsobí inak akoby ste od Naughty Dog čakali, zdieľa však rukopis a má všetky produkčné kvality, vrátane posúvania deja rozhovormi a častou výmenou názorov. Keď budete počuť prvýkrát z úst Ellie nadávky a ozve sa v nej zvieračiaci inštinkt, ilúzie o veselom dobrodružstve sa rozplynú.

POCHOPITEĽNE, ŽE NA ZÁKLADE KRÁTKEJ UKÁŽKY NIE JE MOŽNÉ HODNOTIŤ, AKO SA BUDE VO FINÁLE HRAŤ, NIEČO MI HOVORÍ, ŽE THE LAST OF US NEPOVEDALA POSLEDNÉ SLOVO A MÁ PRE NÁS PRIPRAVENÉ EŠTE NEJAKÉ TO ESO V RUKÁVE. PRE SONY IDE O MIMORIADNE DÔLEŽITÝ TITUL, VYDÁVA HO V NEZVYKLOM TERMÍNE (14. JÚN) A TO ROVNO V DVOCH LIMITOVANÝCH EDÍCIÁCH, KAŽDÁ S TVÁROU JEDNÉHO Z HRDINOV.

RECENZIE





METRO LAST LIGHT

NÁVRAT DO TEMNÉHO METRA



METRO LAST LIGHT

4A GAMES POVOLÁVAJÚ ARŤOMA, HRDINU METRO 2033, ABY HRÁČOM POODHALIL VIAC Z TEMNÝCH TUNELOV MOSKOVSKÉHO METRA, KAM SA UCHÝLILI ĽUDIA PO ATÓMOVEJ VOJNE. VOJNE, KTORÁ ZMENILA POVRCH PLANÉTY NA NEOBÝVATEĽNÚ PUSTINU, KDE VLÁDNU ZMUTOVANÉ TVORY A ZVLÁŠTNE BYTOSTI NAZVANÉ TEMNÍ.

Metro 2033 bola spracovaná podľa príbehu rovnomennej knihy Dmitriho Glukhovského, kde ste spoznávali tunely metra, frakcie, nástrahy čakajúce v hĺbinách a v jednom z dvoch koncov ste sa zbavili Temných alebo ich ušetrili. Pokračovanie nazvané Metro: Last Light nasleduje pôvodný príbeh a neposúva sa do filozofického pokračovania knihy Metro 2034. Autori sa rozhodli rozpovedať to, čo nasledovalo v prípade zničenia Temných a to v akčnej podobe. Ukazujú novú

cestu Arťoma za posledným Temným, ich previazané osudy a ešte viac približujú situáciu v podzemí, napätie medzi frakciami, zradu a pomstu a nastávajúcu vojnu o prežitie ľudstva.

Metro: Last Light prináša 8 - 9 hodín jedinečného atmosferického prechádzania tunelmi, ktoré je zo začiatku veľmi podobné s pôvodnou hrou, no postupne, ako sa situácia vyostreje, hra ukazuje, že nie je len expanziou, ale skutočne obsažným prídavkom, ktorý uzatvára všetko načaté z prvej hry. Vzhľadom na úzke prepojenie s Metro 2033 môžu byť noví hráči mierne stratení, ale informácií, z ktorých sa dá poskladať obrázok o aktuálnom svete, je dostatok a netreba sa neznalosti udalostí báť.

Arťom sa v Metro: Last Light vydá na skutočne vyčerpávajúci výlet, znovu spoznáva jednotlivé frakcie podzemného metra od Nacistov, cez Komunistov, až po neutrálne stanice, prechádza tunelmi, či už pešo, alebo na rôznych vozidlách, plaví sa kanálmi, spoznáva nové typy zmutovaných monštier a samozrejme, znovu vychádza na



PC, XBOX360, PS3

Firma: 4A Games

HT

zničený povrch, kde teraz trávi viac času. A to ako pri chytaní posledného Temného, tak aj pri prechádzaní medzi zablokovanými stanicami.

Hra je prirodzene rozdelená na oddychové a akčné pasáže, väčšinu času nasávate atmosféru, prechádzate sa po stanicach, spoznávate ich, počúvate ľudí a zisťujete informácie dopĺňajúce príbeh. Akcie je pomenej a je prísne dávkovaná, ale oproti Metro 2033 už dynamickejšia a prirodzenejšia. Nepriatelia nie sú drevení, reagujú na zásahy a cítite, keď ich trafíte a aj kam ich trafíte. Prestrelky teraz už často naberú pôsobivé rozmery, napríklad keď sa do vás pustí desiatka stráží. Akcia nabrala správny smer, na strety sa budete doslova tešiť, i keď je znovu potrebné sledovať počet nábojov.

Munície je totiž v podzemí málo - náboje sú cenné, obyčajnými strieľate, ale vojenskými verziami už platíte. K tomu si znovu budete musieť zaobstarávať plynové masky a neustále zháňať filtre, aby sa Art'om v infikovaných oblastiach neudusil. Prehľadávanie každej mŕtvolky je prioritou, aj keď tentoraz bude výsledok záležať od nastavenia obtiažnosti - ľahšie úrovne

ponúkajú získanie viacerých nábojov z tiel aj jednoduchšie zabíjanie. So zvyšujúcou obtiažnosťou náboje postupne ubúdajú a začína skutočný boj o prežitie.

Žiaľ hororovú obtiažnosť a najťažšiu výzvu si môžete vychutnať iba v hraničiarskom móde Ranger, ktorý je dostupný iba ako bonus pre predobjednávateľov alebo za poplatok 5 eur.

Popri nábojoch je potrebné sledovať aj stav dýchacej masky, dĺžku výdrže filtrov, aby ste na povrchu prežili. Nechýba ani ďalšie vybavenie, ako rôzne typy granátov, vrhacie nože a upgrady zbraní. Konkrétne pri upgradoch si môžete zbrane vylepšovať u obchodníkov, dokupovať tlmiče, lepšie zameriavače, lepšie ruky tlmiace spätný náraz. Či sa to však oplatí, je už na vás, keďže rozmanité zbrane s rôznymi vylepšeniami získate aj od padlých nepriateľov a potreba ich ďalej upgradovať je minimálna, ak nie rovno nulová.

Metro: Last Light okrem akcie umožňuje aj voliteľný stealth postup, ktorý pri dostatočnom počte nábojov, nie je nevyhnutný. Väčšina lokalít sa dá prejsť takticky zakrádáním v

Žáner: Akcia



tieňoch, vyberaním žiaroviek, vypínaním generátorov a následne buď úplným obchádzaním nepriateľov cez rôzne chodby, alebo ich tichou likvidáciou. Tichý postup teraz skutočne funguje a fungujú aj alarmy a následné prehľadávanie prostredia nepriateľmi. Hra má dokonca aj achievement za prejde nie bez jediného zabitia.

Autori skutočne zapracovali na každej nedotiahnutej stránke z prvej hry, pridali aj rozhodnutia do príbehu a od reality Art'oma neustále odtrhávajú víziami a halucináciami. Všetko je však kvalitne prepojené a vysvetlené a ak niečo zo začiatku nechápete, postupne sa to vyjasňuje a koniec prináša pôsobivé vyvrcholenie situácie. Príbeh je tak v hre kompletný, ale ak vám bude málo ďalších päť DLC je naplánovaných a budú ho dopĺňať z pohľadu rôznych vedľajších postáv. Niektoré vedľajšie postavy sú skutočne hlboké, plné rozporov a bude zaujímavé pozrieť sa aj do ich vnútra, objasniť ich cestu a pohnútky.

Graficky patrí Metro: Last Light do najvyššej ligy. Už to však nie je to najlepšie, čo hry dnes ponúkajú, ako tomu bolo v dobe vydania prvej časti. 4A Games síce veľmi pekne vykreslili tunely

metra, zničenú planétu a nasvietenia sú jedinečné, ale na niektoré detaily si nedali pozor ako na kvalitu textúr, ktoré by potrebovali ďalšie zvýšenie, tak aj umelo vyzerajúce tváre postáv, ktoré spolu s niekoľkými ďalšími drobnosťami titul zastavili na ceste za najlepšou grafikou. Lokality sú rozmanité a rozsiahle, tunely metra plné života, v každej stanici narazíte na desiatky ľudí, pri nástupoch komunistov alebo nacistov je ich aj stovka. Postavy sú kvalitne rožanimované, na prostredie je aplikovaná PhysX fyzika, ktorá sa stará o rozpadanie objektov na malé častice, ako aj správanie látok. Metro: Last Light vyzerá pôsobivo, ale výraznejšie neláme žiadne technické bariéry.

Čo je však dôležitejšie, je odladenie enginu, v ktorom už nedochádza k náhlym prepacom frameratu, hra beží prakticky plynulo pri maximálnych detailoch aj na starších hi-end kartách. Nižšie detaily zaistia fungovanie hry aj na slabších kartách. Zapnúť a vypnúť sa dá implementácia PhysX, tessellácia a veľa výkonu ušetrí vypnutie náročného vyhladzovania hrán SSAA, ale v zásade platí: ak ste rozbehli Crysis 3, rozbehnete aj Metro: Last Light.



9.0

Zvuková stránka za grafikou nezostáva, hudba len nenápadne dopĺňa akciu, ale dôležitejší je dabing postáv, ktoré v tuneloch všetko komentujú, hovoria k vám alebo sa rozprávajú medzi sebou. Štandardne síce v angličtine s ruským prízvukom, ale ak chcete pôvodný dabing, môžete si zapnúť ruštinu a máte autentické metro. České titulky nechýbajú vo všetkých verziách.

4A GAMES NAPRIEK PROBLÉMOM S PÔVODNÝM VYDAVATEĽOM THQ OPRAVILI PRAKTICKY VŠETKY NEDOSTATKY METRO 2033 PO VÝKONOVEJ AJ AKČNEJ STRÁNKE A VO VÝSLEDKU JE METRO: LAST LIGHT AKCIOU VEĽMI VYSOKEJ KVALITY. DOPĽŇA TO DECENTNÁ GRAFIKA A PRÍBEH, KTORÝ HRÁČOV VTIAHNE EŠTE HLBSIE DO ÚTROB METRA. PRÍBEH MÁ SÍCE POMALŠÍ ZAČIATOK, ALE ZÁVER JE HODNÝ ZNAČKY A VYSVETLÍ ÚPLNE VŠETKO, AŽ DO TAKEJ PODOBY, ŽE BUDE ZAUJÍMAVÉ SLEDOVAŤ, KAM SA AUTORI V SÉRII POSUNÚ ĎALEJ.

+ atmosféra a postupne gradujúci príbeh

+ spoznávanie rozmanitých frakcií v podzemí

+ dynamické prestrelky

+ možnosť stealth prístupu

+ náboje a upgrady zbraní

- umelo vyzerajúce tváre postáv

- pomalý rozbeh príbehu

- Hraničarsky mód len ako platené DLC



FAR CRY BLOOD

ZVLÁŠTNÝ PRÍDAVOK DO FAR CRY SÉRIE NAZVANÝ FAR CRY 3: BLOOD DRAGON VÁS PRENESIE NA OSTROV PLNÝ ROBOTOV, NINJOV A DRAKOV, A TO VŠETKO V ČERVENO FIALOVOM FUTURISTICKOM NÁDÝCHU. A ČO TO MÁ SPOLOČNÉ S FAR CRY 3? TAKMER NIČ. AUTORI SA LEN ROZHODLI VYUŽIŤ ZÁKLAD PÔVODNEJ HRY A JEJ MENA. VYTVORILI NOVÝ OSTROV, PRIDALI TAJNÉ LABOLATORIÁ A VYSLALI NA NE SVOJU NAJVÄČŠIU ZBRAŇ. VÁS.

V hre sa dostanete do sveta v roku 2007, ale nie nášho sveta, ale do vízie ako tento svet videli autori filmov z VHS éry 80-tych rokov. Teda, ak si z tej doby pamätáte filmy o kyborgoch, terminátoroch a ninjoch, presne to v remixovanej forme nájdete aj tu. Preberáte postavu kyborga, seržanta Rex 'Power'

Colta, s ktorým sa vydávate na vražednú cestu krížom cez ostrov, aby ste zničil nebezpečnú organizáciu Omega Force. Tá ostrov používa ako základňu pre svoje zločinecké plány, kde vytvára armádu drakov a mutantov na zotročenie planéty. Od Far Cry 3: Blood Dragon nečakajte exotiku a výletný štýl pôvodného Far Cry 3, dokonca ani príbehové prestrihové scény. Všetko je robotické, apokalyptické a neustále potiahnuté červeným filtrom. K tomu si prirátajte retro cut-scény zložené s rozpixelovaných obrázkov a dostanete skutočne retro-futuristickú hru. Síce vás nevtiahnu do deja ako sa to darí dnešným titulom, ale majú svoj špecifický štýl, úplne iný ako všetko ostatné, ktorým môžu zaujať.

Na rozdiel od pixelartových prestrihových scén, je hrateľnosť modernejšia a vychádzajúca zo základov Far Cry 3 - otvorené prostredie ostrova, nepriateľmi obsadené základne, ktoré môžete oslobodiť, lovenie zvierat, v tomto prípade aj drakov, likvidovanie



PC, XBOX360, PS3

Firma: Ubisoft Montreal

DRAGON

hliadok a samozrejme nechýbajú rozsiahle príbehové misie. Tých je sedem a skutočne sa pri nich zapotíte. Proti vám totiž nestoja obyčajní vojaci, ale armáda klonov, ktorých nie je jednoduché zlikvidovať. Navyše ich budú dopĺňať zvláštne ortuťové psy, mutanti a aj zombíci.

Vytiahnete na nich skromný, ale efektívny arzenál, od pištole, cez automatickú pušku, brokovnicu, až po sniperku, rotačák, míny granáty a rôzne špecialitky. Každú zo zbraní si môžete vylepšovať a upgradovať v špeciálnych termináloch po celom ostrove. Za nájdené peniaze vám doplnia ako súčasti zbraní, tak aj náboje. V tejto hre spoznáte skutočnú hodnotu peňazí. Ak ich máte dostatok, môžete si kupovať drahé zásobníky k rotačáku a vystrieľavať nepriateľov rad radom, ak však na to nemáte, ste odkázaní na podradné zbrane a náročnejší a pomalší postup vpred. Hra nie je jednoduchou arkádou a napriek tomu, že ste kyborg, na zdravie si treba dávať pozor. Automatické dopĺňanie zdravia tu nefunguje, no na druhej strane, stále je tu liečenie z Far Cry 3 - postava si môže

opravovať poškodené časti.

Zatiaľ čo vedľajšie misie sa odohrávajú na povrchu, sú otvorené s prístupom, aký si vyberiete, v hlavných misiách sa taktizovanie zúži, keďže sa v útrobách ostrova dostávate do tajných laboratórií, v ktorých Omega jednotky držia vedcov, aby pre nich vyvíjali tie najstrašnejšie zbrane. Vy ich vyslobodzujete, ničíte ich výskum a postupujete k centru samotného zla. Z úvodných jednoduchších misií sa dostávate do stále náročnejších objektov plných strážnikov a drakov, ale stále bez prekvapení a zaujímavostí. Skutočná hra akoby začala až v posledných dvoch misiách, ktoré sú presne to, čo od VHS štýlu tvorby čakáte, pribúdajú klišé príbehové prekvapenia, retro-arkádové prvky aj ultimátne zbrane. Napríklad arény s pribúdajúcimi nepriateľmi, alebo zbraň, ktorá vám vysáva energiu a ňou následne likviduje vojakov. Škoda, že v Ubisofte na konceptoch posledných levelov nepostavili celú hru, mohla byť sviežejšia a zaujímavejšia.

Žáner: Akčná adventúra



Samotnú kampaň prejdete približne za 5 - 6 hodín, pritom ostrov vám vydrží aj na 10 hodín, čo je na lacnú sťahovateľnú hru solídny výkon. Jedinou otázkou je, či vás červený nádych nebude príliš deprimovať, aby ste to celé dotiahli do konca a uvideli to najlepšie z celej hry.

Far Cry 3: Blood Dragon je spracovaním zvláštna a napriek kvalite grafiky, ktorú niekde v pozadí cítiť, jej ladenie do dvoch farieb úplne zakrýva detaily prostredí. Vizuál sa zlieva viac menej len do nejasných obrysov červenej vízie sveta. Napriek tomu má svoj štýl, ktorý sa môže zapáčiť, ale žiaľ v statických prestrihových scénach sa nedá nájsť veľa zaujímavostí a skôr unudia a donútiť vás preskočiť niekoľko minútové menenie rozpixelovaných obrázkov sprevádzaných miestami zábavnými rozhovormi.

Kampaň osviežujú hlášky hlavného hrdinu aj jeho HUD-u, ktorý mu neustále radí čo má robiť, a to už



DR DARLING: He's a monster, Rex. The new payload will infect everyone. They'll become prehistoric savages. Society will collapse... it... it'll be a new stone age, and what emerges will no longer be... human.



7.5

od úvodného tutoriálu, ktorý náležite lezie na nervy aj samotnej hlavnej postave, nie len vám. Celé to dopĺňa hudba ako vystrihnutá z filmov 80-tych rokov, pripomenie napríklad snímok Americký Ninja.

FAR CRY 3: BLOOD DRAGON JE NEZVYČAJNÝM, ALE ZAUJÍMAVÝM PROJEKTOM, KTORÝ VHS ŠTÝLOM SPRACOVANIA A UMIESTNENIA DO 80-TYCH ROKOV SKUTOČNE OSVIEŽUJE HERNÚ PONUKU. AUTORI VŠAK MOHLI VIAC ZAPRACOVAŤ NA ZAPRACOVANÍ RETRO HRATEĽNOSTI, DÁVAŤ FAR CRY 3 DO NÁZVU NEBOLO VÔBEC NUTNÉ, SKÔR MOHLI SKÚSIŤ NAKOPNÚŤ NOVÚ ZNAČKU, KTORÁ BY DOKÁZALA BOJOVAŤ SAMA ZA SEBA.

- + chvíľu sú retro+VHS prvky zábavné
- + voľnosť prístupu k misiám
- + rozsiahly ostrov zabaví na veľa hodín
- + humorné dialógy
- + systém upgradovania zbraní

- po chvíli sú retro prvky otravné
- farebná škála nemusí sadnúť každému
- hrateľnosť nie je tak odladená ako vo Far Cry 3

TRAILER >>>



INJUSTICE: GODS AMONG US

SUPERHRDINOVIA SI TO SO SUPERZLOČINCAMI ROZDALI NA MILIÓNOCH STRANÁCH KOMIKSOV. ICH KONFLIKTY VŠAK BOLI OBROVSKÉ, PRERÁSTLI TENTO PRIESTOR A ROZŠÍRILI SA NA ĎALŠIE MÉDIÁ. AKO PRVÉ ZOBRALI ÚTOKOM FILMY A NESKÔR, KEĎ PRIŠLI MOŽNOSTI, TAK SVOJE NEUTÍCHAJÚCE BOJE PRENIESLI AJ DO VIDEOHIER, KDE SA TERAZ SCHÝLJUJE K TOMU NAJVÄČŠIEMU. BUDE MAŤ NEDOZIERNE NÁSLEDKY NA OSUDY VAŠICH NAJOBLÚBENEJŠÍCH HRDINOV.

Komiksové univerzum DC možno nie je globálne až také známe ako v prípade konkurenčného gigantu Marvelu, ale jeho sila tkvie v individualitách. Každý

pozná Batmana, Supermana či Jokera. Keď už nie z komiksu, tak aspoň z oblečenia z čínskych obchodov. Notoricky známe postavy sú však v kontraste so zvyškom univerza, o ktorom vie u nás pár ľudí. Aj preto môžeme na komiksové videohry nazerať aj ako na marketing. Chcú predat' menej známe postavy, čím sa vyvolá záujem o ne aj v iných médiách.

A dnes tu máme Injustice: Gods Among Us, vynikajúcu hru ponúkajúcu náhľad na veľkolepý konflikt a bravúrnu ukážku ako predávať pre väčšinu takmer neznáme postavy. Zavedie vás do svetov DC a to nie jedného, ale hneď do dvoch. DC vo svojich Crisis príbehoch prišlo so skvelým konceptom prelínania alternatívnych realít. Stačí zmeniť jednu udalosť, jedno rozhodnutie a vytvorí sa tým úplne nový a samostatný vesmír. Môžete si začať pokladať obligátnu otázku: "Čo ak?"



XBOX360, PS3

Firma: NetherRealm studio

OS AMONG US

Čo ak by Superman prišiel o Lois a svoje ešte nenarodené dieťa vďaka šialenému plánu Jokera? V prvom rade by si to poriadne odniesol psychopatický klaun a to aj napriek tomu, že Batman by bol razantne proti. Jedna udalosť v úvode spustí reťaz ďalších a zmení chod dejín. Zo superhrdinu sa stane tyran a jeho najväčší priateľ sa obracia proti nemu, aby svet ochránil pred železnou rukou muža z ocele.

V „našom“ svete však našťastie Jokerov plán nevyšiel. Celý zástup superhrdinov mu v tom dokázal zabrániť. Batman z alternatívnej reality sa rozhodol toho využiť a v momente záchrany jedného sveta prenáša všetkých do toho svojho, aby zachránili zvyšok z neho. Bohužiaľ aj so zloduchmi. Liga spravodlivých sa spája so vzburou a Superman spája sily aj s alternatívnym Lexom. Osud dvoch vesmírov leží vo vašich rukách.

Na klasickú bojovku sa jedná o veľmi kvalitný príbeh.

Fanúšikovia komiksov či aspoň výborných DC animákov z posledných rokov si prídu na svoje. Má hĺbku, dobre odsýpa a vyvíja sa. Možno mu chýba výraznejší zvrat. To, že proti sebe postaví priateľské postavy mu taktiež dodáva atmosféru podporenú kvalitnými dialógmi. NetherRealm Studios aplikujú rovnaký recept ako v prípade posledného Mortal Kombat či Mortal Kombat vs DC Universe - príbeh podávaný cez animácie v kapitolách, kde ovládate jednotlivé postavy. Čaká vás dvanásť kapitol, známe aj menej známe tváre a niekoľko hodín zábavy. Kapitoly sú ojedinele spestrené jednoduchými QTE, ktorých je málo na to, aby boli otravné, no tak akurát, aby hru oživil.

Nie len (nelineárna) narácia je pre tento žáner až nevidane kvalitná. Taktiež postavy sú napísané výborne. Vidno, že sa na scenári podieľali aj autori komiksov. Každá postava je iná, vychádza zo svojej predlohy a ponúka nielen iné hranie, ale aj iný zážitok.

Žáner: Bojovka



Jednoducho každý si nájde svoju obľúbenú. Nie je to však len vďaka scenáru, ale aj skvelému dabingu. Nechýba Kevin Conroy ako Batman a ďalšími známymi menami sú Adam Baldwin, Tara Strong, Alan Tudyk, či Neal McDonough. Narazíte tu na 24 postáv, polovica kladasov, polovica záporákov. Okrem už spomínaných, napríklad: Flash, Green Lantern, Green Arrow, Bane, Shazam, Sinestro, Solomon Grundy a ďalší.

Singleplayer Injustice: Gods Among Us je neuveriteľne bohatá. Okrem príbehového módu ponúka ešte bežný jednoduchý súboj, tréningy, ale aj STAR Labs, čo sú variabilné challenge pre každú postavu. Musíte bojovať so súpermi, jednoducho odrážať objekty, či ako mačka preliezť cez bezpečnostný systém. Hlavne tu však narazíte na Battles, čo je Arcade režim na 20 spôsobov. Od klasického, cez survivor, proti dvojiciam súperov, s jedom, ktorý vás pomaly zabíja, či rôznymi inými variáciami pravidiel. Nie všetky máte odomknuté hneď

od začiatku a musíte si ich sprístupniť progresom v hre.

Bežné aj online hranie obsahuje systém výziev, za ktorých plnenie ste odmeňovaní vo forme skúsenostných bodov. Hra totiž váš profil používa ako záznam vašich aktivít. Samozrejme stále sa zlepšujete, expami stúmate po leveloch a za tento progres získavate bohatý bonusový materiál. Niektoré veci sa odomknú samé, do iných musíte investovať získané body. Sú to už uvedené režimy do Battles, kostýmy, hudba, koncepty, pozadia, úpravy na hráčsku kartu a dokonca Exp Boosty. Nestačí si ich len odomknúť, musíte následne splniť stanovené limity. Medzi bonusmi nájdete aj trailer z pripravovaného animáku Superman Unbound.

Okrem bonusov je hra presýtená aj easter eggmi. Je ich toľko, že snád' ani najväčší fanúšik DC si všetky nevšimne na prvý raz. Odkazy na konkrétne vydania



komiksov (A death in the Family) padajú z úst postáv. Niekde si zas pripomeniete časť konkrétneho príbehu, inde zbadáte v pozadí Martian Manhuntera, tu vás zas pozoruje Hugo Strange. Len cameo tu má vyše 20 postáv. Nechýba ani zaujímavý odkaz na Arkham hry, kde vás nakopú Riddler, Penguin, Killer Croc, Two Face aj Scarecrow.

To všetko je úžasné, no najdôležitejšie na bojovke je to, či funguje súbojový systém. NetherRealm už pred dvomi rokmi ukázali, že to zvládajú ľavou zadnou. No s Injustice: Gods Among Us nemohli zostať na mieste. V projektiloch, šmykoch aj útokoch na blízko páchne po Mortal Kombat, stále je však systém dostatočne samostatný. Systém komb aj špeciálnych útokov je rovnaký ako v Mortal Kombat. Tri tlačidlá používate pre silný, stredný a slabý útok, štvrté pre špeciálnu schopnosť. K tomu tu je grab a hlavne množstvo interaktívnych objektov v bohatých arénach, ktoré

zrania súpera, napríklad vypálenou raketou z Batmobilu.

Okrem života tu je aj ukazovateľ energie. Plný slúži na devastačný Super Move, podobne ako X-Ray v Mortal Kombat (aktivovaný podržaním L2 a R2). Jednotlivé jeho časti môžete míňať aj rušením, či posilnením iných útokov pomocou R2. Novinkou v Injustice sú ale Transitions. Súpera môžete vykopnúť z určitého miesta arény a poslať ho do inej, kde boj pokračuje. Arény majú niekedy aj niekoľko poschodí. Ďalšou novinkou je strategický prvok Wager. Keď vám poklesne život, tak aktivujete pomocou šípky vpred a R2 výzvu súperovi na duel. V ňom sa musíte rozhodnúť, koľko z ukazovateľa energie obetujete. Súper to isté. Môže nastať remíza, môžete vyhrať a okrem poškodenia súpera dostanete aj život, no a samozrejme môžete aj prehrať.

Moderná bojovka však potrebuje aj prepracovaný



online systém. V Injustice: Gods Among Us nechýbajú tabuľky ani rôzne spôsoby hrania online súbojov. Player match je rýchly zápas proti súperom bez ovplyvňovania ranku, Ranked match vás môže posunúť vyššie. Okrem toho máte možnosť aj súkromného zápasu, kde si nastavujete vlastné pravidlá. V týchto možnostiach sa však niekedy súpera nedočkáte. Vyhľadávanie je dlhé a občas aj padne spojenie. Minimálne na PS3. Oveľa lepšie riešenie sú Rooms. Tam sa môžete pripojiť alebo vytvoriť vlastnú. V miestnostiach sa už konajú konkrétne zápasy rôzneho druhu: Versus, King of The Hill a Survivor. Máte tu lepší prehľad štatistík súperov, pingu, môžete vyzývať hráčov alebo aj sledovať zápasy. Obrovský krok vpred oproti obvyčajnej lobby. Online môžete aj trénovať alebo plniť dynamické výzvy meniace sa každý deň.

Grafická stránka je podarená aj napriek tomu, že beží

na Unreal Engine 3. Hre pristane, rovnako ako zvolený výtvarný štýl, ktorý je pojatý militaristicky. Postavy nenosia gumáky a elastáky. Ich kostýmy sú často kovové, dokonca aj Aquaman vyzerá strašne drsne. Grafika je rýchla, dynamická, bohatá na efekty - presne taká, akú potrebujú plne interaktívne a dynamické arény. Tých je 15 a pokrývajú celú sféru DC univerza. Chválou nebudem šetriť ani na adresu zvuku. Ten je na filmovej úrovni. Dabing som už spomínal, no nezaostávajú za ním ani ruchy a hlavne hudba. Tú má na svedomí dvojica Christopher Drake a Dean Grinsfelder. Prvý menovaný ma na konte hudbu k výborným DC animákom z posledných rokov (Batman: Under The Red Hood či Superman/Batman: Public Enemies), druhý je taktiež známy z filmov a spolu vytvorili hudbu, ktorá sa presne nesie v duchu aktuálnej série animovaných filmov. Čerešničkou na torte je Angel od Depeche Mode, ktorú si hra



vypožičala z albumu Delta Machine pre záverečné titulky.

INJUSTICE: GODS AMONG US NIE JE DOKONALOU BOJOVKOU, ALE MÁ K TOMU SAKRAMENTSKY BLÍZKO. DROBNÝM CHYBIČKÁM SA AUTORI NEVYHLI. NIEKOMU MÔŽE PREKÁŽAŤ FAKT, ŽE SA PRÍLIŠ PODOBÁ POSLEDNÉMU MORTAL KOMBATU, NIEKOMU ZASE, ŽE NA ZOZNAM POSTÁV SA DOSTALI MENEJ ZNÁME MENÁ ALEBO NIE IDEÁLNY ONLINE. NEČAKANE SILNÝ PRÍBEH, SILNÉ CHARAKTERY, VYVÁŽENÉ POSTAVY A MNOŽSTVO OBSAHU V HRE AJ BOHATÝ BONUSOVÝ OBSAH Z NEJ ROBIA TO NAJLEPŠIE, ČO SI DNES MÔŽETE DOPRIAŤ.

9.0

- + nečakane silný príbeh
- + obrovské množstvo obsahu
- + bonusy a easter egg
- + Roomy v online hre
- + postavy
- + interaktívne arény
- online nebeží úplne ideálne
- podobnosť s posledným dielom Mortal Combat
- mnoho ľudí nepozná vybrané postavy

TRAILER >>>



MONSTER HUN

MONSTER HUNTER 3 ULTIMATE JE VYLEPŠENÁ VERZIA MONSTER HUNTER TRI, KTORÝ PRIŠIEL NA JAR 2010. NOVINKA MÁ LEPŠIU GRAFIKU (NA WII U I 3DS), NOVÉ QUESTY, ZÓNU, VIAC ZBRANÍ A LEPŠIE SA OVLÁDA, NAJMÄ NA WII U.

Najprv je to aprílové deja vu. Sledujem bombastickú animáciu, kde sa pláňach prehánajú monštrá a skupina hrdinov sa ich snaží zdolať. Raz sú v horách, potom na lúke a intro vrcholí ozrutou vo vode. Nasleduje 10-minútovka na vytvorenie postavy, typická pre RPG. Keď mám s niekým stráviť 80 či viac hodín, dám si rozhodne záležať na tom, ako vyzerá, čo má na sebe a najmä bojový hlas.

Hlavný hrdina sa dostáva do Moga Village, rybárskej dedinky, ktorú sužujú zemetrasenia a neďaleko sa premáva vodná beštia, preto je jeho príchod celkom vítaný. Najprv spoznáva niektorých obyvateľov a zisťuje, ako mu môžu pomôcť. Rybári, pestovatelia, obchodníci a šéfko.

Spočiatku sa vydávate len na krátke výlety do divočiny, kde zbierate huby a med, neskôr nájdete šéfovho syna a popritom zabijete prvé monštrá, no to sú iba drobné zvery, čo padnú za pár sekúnd. So skutočným epickým bojom majú spoločné len ovládanie – taktika a spôsob hry sú odlišné.

Prvá séria questov slúži na rozbeh, záchranu dediny a tvorí tutoriál. Znalci série sa rýchlo zoznámia s novým ovládaním (na 3DS i Wii U čakajú nové finesy), vrhnú na prvú porciu úloh. Pomalý štart je v poriadku, aj tak vás nenaučí všetkým pravidlám a rýchlo zistíte, že gro vedomostí získate metódou pokus-omyl a praktickými skúsenosťami. Nič nevyjde navnivoč – že zoberiete o tri huby alebo dva medy navyše neznamená plytvanie, skôr príprava zásob na ťažšie questy. Samoukovia budú nadšení, že im hra všetko nepodsúva na podnose.

Základný štýl Monster Huntera sa nemení a má tri typy questov. Prvým je zber – plodiny rastú stále na rovnakých miestach a keď sa naučíte mapy naspamäť (je ich šesť, po 60 hodinách to nie je problém), budete ich brať

TER 3 ULTIMATE

automaticky. Zisk konkrétneho predmetu je ťažší, pokiaľ nejde o voľný kus v prírode, spája sa s bojom. Každý predmet využijete – z plodov vzniknú nápoje, časti rastlín a monštier posilnia vaše schopnosti i výkon v boji a železná ruda, kovy i ostatné predmety putujú do lepších zbraní.

Druhá aktivita je boj s monštrami. Je to najčastejšia aktivita v hre, ktorá tvorí jadro Monster Huntera. Proces je jednoduchý – dostať quest, v časovom limite 30/40/50 minút sa pokúsiť zabiť monštrum a veselo napochodovať s triumfom do dediny. V praxi sa uvedie do pohybu už známy mechanizmus: príprava potrebná na plnenie vrecák (inventár je obmedzený), lov menších potvor, získanie predmetov na výrobu lepšej zbrane, jej vytvorenie a opätovný pochod na nepriateľa s cieľom skoliť ho. A pritom získať pár vzácných predmetov na ďalšie využitie. Vzorec je neporaziteľný, plne funkčný, prirodzene sa spája s nutnosťou opakovať jeden súboj tri, päť i desať ráz. Je to grinding v plnej kráse. Stalo sa mi, že jeden quest skúšam od utorka do soboty každý večer 45 minút.

Čo je na opakujúcom sa pociť z prehry a občasného víťazstva také povzbudzujúce a neodradzuje hrať ďalej? Práve moment

satisfakcie, ktorý nie je automatický a prichádza až po náročnej sérii a príprave. Toto nie je hra pre tých, čo budú robiť stále tie isté chyby a myslieť si, že ich pustí ďalej len vďaka tomu, že dosiahnu vyšší level, budú mať väčší ukazovateľ zdravia a môžu si dovoliť rovnako naivnú taktiku zas a znova. Monster Hunter ich pri tomto štýle ďalej nepustí. A zároveň po desiatkach hodín dokáže ukázať stále niečo nové: monštrum, náplň questu, typ odmeny.

Tretím štýlom je chytenie monštier, ktoré vychádza z ich postupného oslabovania a zabíjania, kým sa neobjaví možnosť chytienia a o tú sa už postaráte cez systém pascí (najprv je potrebné naučiť sa, ako ich nastražiť). Tento druh úlohy prichádza oproti ostatným sporadicky, no existuje kopa dôvodov, prečo je taký náročný – niekedy stihnete monštrum skôr prizabiť, inokedy nevyjde pasca atď.

Putujete po šiestich územiach zložených z menších častí. Púšte, hory, sopečné, vodné a ľadové prostredie dopĺňa mystická džungľa. Väčšina questov sa odohráva na rovnakých mapách, preto sa vám podarí rýchlo si zapamätať, kde čo hľadať – a neskôr to pomáha pri plnení úloh v časovom limite. Hra



obsahuje desiatky sólo questov, tá pravá zábava začína až pri co-ope štyroch hráčov, ktorí majú dedikované vlastné dobrodružstvá, často oveľa náročnejšie. Spájanie sa cez online systém nie je také intuitívne ako na Xbox 360 či PS3, no zvyknete si. A putovanie vo štvorici a spoločný boj je fakt bohatší.

Monster Hunter 3 Ultimate je teda klasický zástupca série. Všetko v ňom funguje ako má, rovnako ako v tretej časti pre Wii. A pokiaľ ste ho nikdy nehrali a máte chuť na niečo typicky japonské, náročné a skutočne trochu viac hard-core, čaká vás jedna z najvplyvnejších hier tejto generácie.

V čom je Ultimate verzia lepšia oproti Tri pre Wii a čo je dôležitejšie, oplatí sa do nej investovať? V zásade platí áno, niektoré časti obsahu si nebudete pamätať a na iné sa budete pozerat' s nadhľadom. Navyše už sólo porcia sa rozšírila o questy na vyššej úrovni (šesť až deväťhviezdičkové, skutočne mimoriadne výzvy). Je síce pravda, že sa k nim budete dostávať zhruba 30 - 60 hodín (každý podľa svojho tempa a výletov do multiplayeru), ale stoja za to a latku náročnosti nastavili vysoko. Navyše zvýšil sa počet zbraní na 12, máte teda väčšie možnosti zbierania a motiváciu opakovať questy za novým účelom.

Pri plnení neskorších úloh objavíte nového pomocníka – okrem starého známeho Cha-Cha sa objaví aj Shakalaka (neskutočné meno pre postavičku!) Väčšia skupina známych buduje vtipné momenty, ktoré sú oživením série. Zlepšenia sa dočkal čiastočne aj multiplayer pre vyhľadávanie a kooperáciu so známymi, ale stále nie je intuitívny ako v iných hrách. Je tu cítiť archaický japonský štýl a najmä prebraný z lokálneho co-op, čo potvrdzuje aj promo hry, kde jeden hráč sedí za Wii U a ďalší traja sa k nemu pripoja cez 3DS. Ale ak budete trpezliví, čakajú vás pekné lovecké večery.

Čo je najdôležitejšie, hranie Monster Hunter 3 Ultimate na Wii U je fantastická záležitosť, od éry Wii sa posúva vpred. Na HDTV vyzerá hra výborne, najmä jednotlivé monštrá. Samotné prostredia veľa polygónov navyše nedostali, rovnako ani prostredie dedinky či bojové zóny. Veľké plus patrí Ultimate verzii za citeľne rýchlejšie načítavanie zón. A osobne ho vnímam ako najlepšie hrateľný diel vďaka ovládaniu.

GamePad je pre túto hru ako stvorený. Dvojica analógových páčok skvele funguje pre pohyb hrdinu i ovládanie kamery. Funkcia druhého displeja je ideálne pre stiahnutie mapy



9.0

a ukazovateľov z veľkej TV na inú plochu, ktorú si môžete dokonca sami usporiadať vďaka rozloženiu na jednotlivé panely. Mapu podľa potreby zoomujete, máte promptný prístup k inventáru a celkovo si vaše ruky skôr oddýchnu ako keď museli metať aj polhodinu pri boji s bossom. Tlačidlá sú na boj bohato postačujúce. (Hoci dokážem si predstaviť zarytých fanúšikov, čo budú tvrdiť, že práve boj s Wiimote a Nunchakom bol práve dostatočne hard-core a v rukách cítili slasť po páde bossa.)

JE TO MOŽNO NÍZKY POČET DÔVODOV, ALE PRÁVE PRE VIAC QUESTOV, NOVÉ ZBRANE A NAJMÄ NOVÝ ŠTÝL OVLÁDANIA PRECHÁDZAM MONSTER HUNTERA 3 ZNOVA V ULTIMATE VERZII. NEBUDEM VÁM KLAMAŤ, NIE SOM NA KONCI, ALE PÁR NOVÝCH QUESTOV SA UKÁZALO VO VÝBORNOM SVETLE A UŽ SÓLO PORCIA HRY JE DOSTATOČNE PREPRACOVANÁ AJ PÚTAVÁ. ÚLOHY SÚ LEPŠIE ZORADENÉ A MOTIVÁCIA SADNÚŤ ZA HRU KAŽDÝ VEČER NEOPADÁ. AK STE CHCELI ZAČAŤ S FENOMÉNOM MONSTER HUNTER, MÁTE DVA SYSTÉMY (WII U A 3DS) KDE ZAČAŤ. OSOBNĚ VOLÍM WII U A V DIALKE VIDÍM SEDEMHVIEZDIČKOVÉ QUESTY, KTORÉ SO SHAKALAKA NESMIEME MINÚŤ.

- + skvelý boj s monštrami i bossmi
- + grindovanie v plnej kráse
- + viac ako 200 questov
- + nové zbrane, nová zóna, lepšie usporiadanie
- + skvelá podpora GamePadu
- + lepšia grafika a načítavanie dát
- iba šesť opakujúcich sa zón
- online stále viac lokálny ako medzinárodný

A screenshot from the game BattleBlock Theater. It shows a character with a green visor and a white body, holding a large, brown, heart-shaped block. The character is standing on a grey block, with other grey blocks and a red background with barbed wire visible. The title "BATTLEBLOCK THE" is overlaid in large white letters on a red background.

BATTLEBLOCK TH

HRY OD NEZÁVISLÝCH VÝVOJÁROV MÁME RADI A NESMIERNE SA TEŠÍME, ŽE SA K NÁM PROSTREDNÍCTVOM DIGITÁLNEJ DISTRIBÚCIE DOSTÁVAJÚ TITULY, KTORÉ MNOHOKRÁT PREVYŠUJÚ HRATEĽNOSŤOU DLHÉ ROKY PRIPRAVOVANÉ AAA HITY. NEBUDEME OPOVÁŽLIVO MRKAŤ NAPRIKLAD NA NEDÁVNO VYDANÝ ALIENS: COLONIAL MARINES, KTORÝ SA DÁ POKOJNE PRIROVNAŤ K ŠLIAPNUTIU DO PSIEHO, NO VEĎ VIETE DO ČOHO.

BattleBlock Theater od Behemothu predstavuje práve taký klenot, vybrúsený diamant, s ktorým strávite nemálo času a zabudnete, že tam vonku existujú aj veľké spoločnosti. Zatiaľ je táto plošinovka v tradičnom štýle prístupná výhradne pre majiteľov Xboxu 360. Spája v sebe čaro hier spred niekoľkých dekád a moderné prvky masového charakteru ako multiplayer, editor úrovní a otvorenosť sociálneho charakteru.

Behemoth už dokázal cez svoje dva predošlé kúsky -

mimochodom náramne podarené - Alien Hominid a Castle Crashers, že dokážu zahrať na citlivú strunu hráčovho ega, ktorý následne chrochtá blahom. BattleBlock Theater je na prvý pohľad obyčajná, ničím zaujímavá plošinovka. Teda nie až tak obyčajná, pretože vyzerá detinsky. A ten pampúšik, roztomilo žvatľajúci a betársky skákajúci, je vo farebnom svete cukríkom najsladším. V podobnom štýle sa bude vyjadrovať možno tak vaša manželka / priateľka, ktorá sa začne konečne radovať, že nestriete na tých počítačoch a konzolách.

Tak úplne to nie je, BattleBlock Theater totiž veľmi skoro ukáže svoje sarkazmom naolejované vnady. Vtip a celková nadsázka okamžite uzemní infantilné povahy, len treba vedieť aspoň trochu angličtinsky. Veľmi dobrí kamaráti sa totiž vyberú na výlet loďou a bavia sa, ako sa na slušné bábky sluší a patrí - hrajú spoločenské hry, tešia sa a smejú, nealko tečie prúdom a, a potom príde búrka. Zlá, hnusná, neprijemná. Všetci ju svorne prečkajú a znovu sa radujú s piesňou na perách. Idylka, z ktorej by bolo na zvracanie aj Rosamunde Pilcherovej.

XBOX360

THEATER

Hlas rozprávača s trpkou iróniou na jazyku dodáva inak nudnej story šťavu a usmejete sa nad nejedným podareným vtipom, prehodeným akoby medzi rečou. Takže príde druhá búrka, tentoraz už poriadna a párty sa predčasne skončí stroskotaním na tajomnom ostrove. Záchrana spod pazúrikov podivne vyzerajúcich mačko-bacharov nie je jednoduchá, rozhodne však bizarná a šialene chytľavá. Detinský dojem zo spracovania zároveň okamžite vystrieda roztomilá morbidnosť, takže exitus postavičky nie je sprevádzaný žiadnym uši trhajúcim skonom, lež podmanivým "a končatiny s črevami lietali vzduchom".

Ale inak je BattleBlock Theater obyčajná plošinovka, ktorá vás chytí pod krk, a to spôsobom, ktorý dobre poznáte - bude vás dusiť, nútiť skákať presne na milimetre z jednej plošinky na druhú, načasovať si jednotlivé úkony - takže vás počas niekoľkých sekúnd adrenalín doslova zaplaví a ak sa vám to nepodarí, nič sa nedeje. Checkpointy sú rozmiestnené v pomerne hustých a pravidelných intervaloch. Skáčete po obyčajných plošinkách, pohybujúcich sa, rozpadajúcich sa, uhýbate ostňom, šmýkate na ľade a zastavujete pred elektrickými, ktoré sú aktívne len niekoľko sekúnd a potom vás

nechajú prejsť inkriminovaným miestom - skúste si ich v hlave skombinovať a pochopíte, ako to v hre funguje.

Nechýbajú nepriatelia: niektorí sú ozbrojení a musíte sa fackovať či použiť jednu z množstva zbraní, ktorú si zakúpite v obchode. Predmetov je viacero, napríklad taký fireball zapáli protivníka, no nemá veľký dosah a navyše sa od horiaceho nepriateľa môžete chytiť aj vy. Ventilátor zas nepustí zlomyselníka do vašej blízkosti. Novinky si musíte poctivo kupovať. Krv vám však častejšie budú piť statické delá, ktoré nezničíte a na scénu nastúpi pobehovanie, skákanie, padanie, zúfalý nárek a krik. Nádyh a výdych a skúsiť to znovu. A čo ešte taká navádzaná raketa, ktorú po vás vystrelí obzvlášť zlý ujo? To musíte utekať, až sa vám začne hlava točiť. Nehovoriac o tom, ak budete unikať pred dvomi raketami.

Všetko je to nesmierna zábava už len preto, že vás zbytočne netrestá opakovaním dlhých pasáží. Vždy tušíte, čo máte spraviť, dokonca aj akým spôsobom. Málokedy vám však BattleBlock Theater dá niečo zadarmo a musíte si to oddrieť, nacvičiť, poriadne vyžrať. "Supermariovska" hrateľnosť vás dokáže bez problémov oblapiť a nepustiť. Pre dokončenie

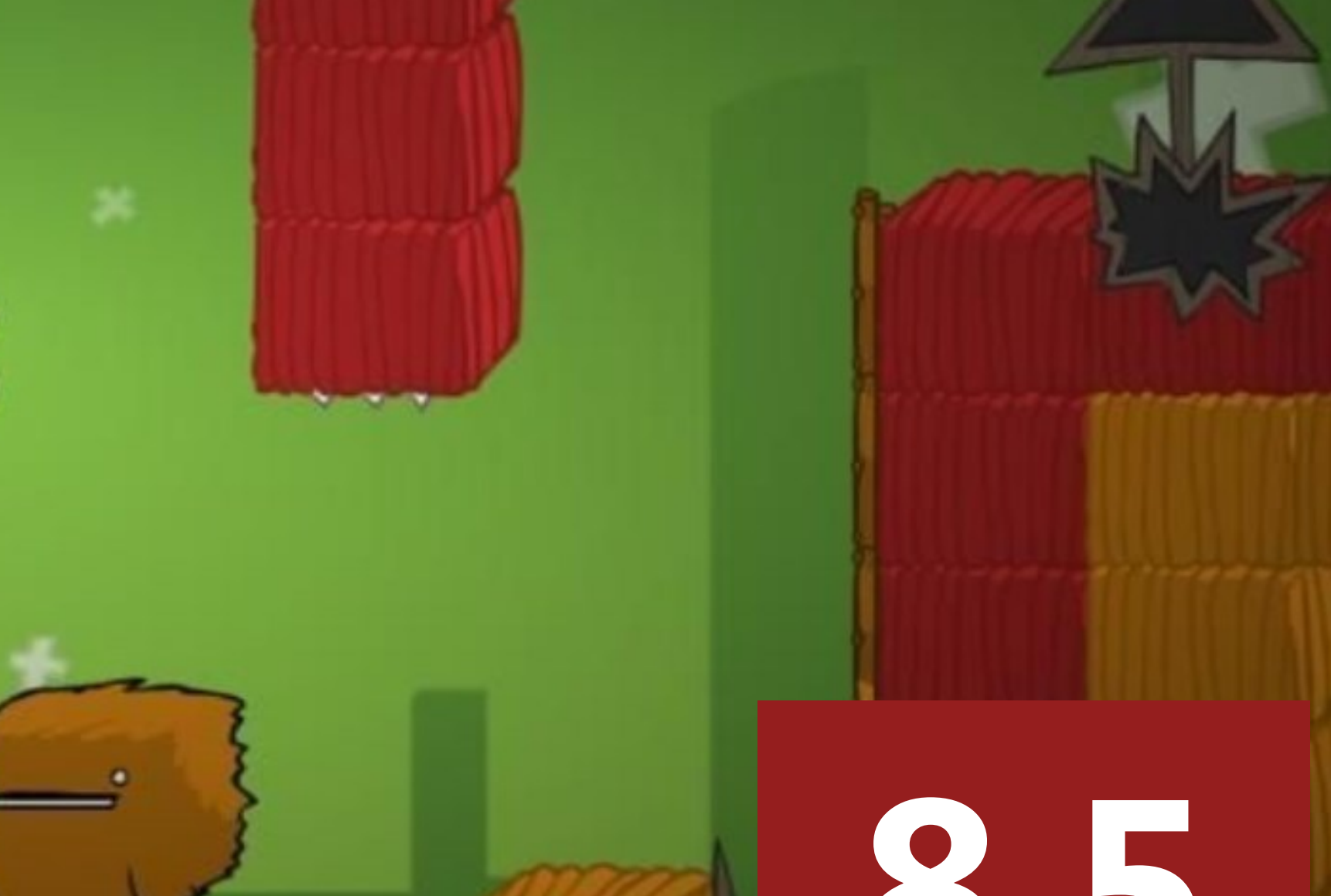


levelu potrebujete pozbierať tri gemy, avšak celkovo ich môžete v úrovni nájsť až sedem, pričom niektoré sú dômyselne ukryté, po získaní iných zomriete a podobne. Za gemy vykupujete z väzenia kamarátov (ich tváre) a nechýbajú ani iné zberateľské predmety či odmena za dokončenie úrovne čo najrýchlejšie. Ľahko pochopiteľné princípy toho, čo ktorá vec robí (na ostne sa napichnete, vo vode sa utopíte, katapult vás vystrelí, lávové panely slúžia ako trampolína a pod.) a ako ju prekonať, neustály prísun nových predmetov (anjelské krídla, jetpack, zbrane) a arkádová svižnosť dodáva hrateľnosti tie správne grádyf. Krivka zábavnosti nezažije nikdy strmhľavý pád do priepasti monotónnosti. Príbehová kampaň nepohlí zápletkou, ale vás prezieravo naučí, čo všetko môžete v univerze BattleBlock Theater vlastne robiť, a to dôležité príde až neskôr. Spomína tu niekto na LittleBigPlanet?

BattleBlock Theater totiž v sebe ukrýva zábavný multiplayer, ktorého potenciál žmýka do poslednej kvapôčky. Kooperatívna zložka pri pobežovaní a poskakovaní sa dá zlomyselnosťou veľmi ľahko pozdvihnúť na novú úroveň. Isteže, spolupráca je vec krásna, no ak váš kamarát priťahuje lodičku k brehu a vy do nej ako správni huncúti skočíte a odplávate mu s ňou preč,

nenechá na seba škodoradostný smiech dlho čakať. Môžete sa fackovať, zhadzovať do priepastí, navzájom si zavadzať. A to je tu ešte multiplayer kompetitívny. Je prekvapením, že nie je zastúpený v tomto žánri častejšie, veď už staručký Jazz JackRabbit 2 dokázal, že to ide. Možností je neúrekom: zahráte si basketbal, 2D obdobu King of the Hill (musíte stáť na vybranom mieste), farbiť políčka svojou farbou (kto ich má viac, samozrejme, vyhráva), osedlávať virtuálneho koníka. Zábavné je chytanie duchov, kde každý hráč má vlastného ducha a ak zomrie, toho svojho vypustí. Hráč získava body, ak drží svojho i súperovho ducha. Alebo budete zbierať zlato a nosiť ho do trezora. Hrať môžete lokálne, vyzvať kamaráta cez internet či kohokoľvek neznámeho.

Jedným dychom treba dodať, že BattleBlock Theater obsahuje aj editor úrovní. Tvorba je aj napriek ovládaniu gamepadom pomerne intuitívna a nie príliš nemotorná. Zo začiatku budete mierne tápať a skôr skúšať, ako tvoriť, no výtvary od ostatných hráčov dokazujú, že to ide. Nájdete medzi nimi podarené kúsky, niektoré sú možno až príliš náročné, iné kratšie, no hodnotenie levelov od samotných hráčov vám pomôže pri ich filtrovaní. Predĺženie hrateľnosti o ťažko odhadnuteľnú dobu je zaručené



a s trochou prehánania môžeme slobodne hodnotiť tento prístup ako záruku nekonečnej zábavy.

Technické spracovanie na prvý pohľad neoslňuje, avšak grafika je plne funkčná, prehľadná a dostačujúca. Isteže, nie je to Trine, ale to by tu zas nebol ani editor a skladanie jednotlivých úrovní z kociek. Ozvučenie tvorí kolotočárska muzika a napríklad taký dabing rozprávača by mohol byť v intonácii a celkovej artikulácii vzorom pre mnohé "veľké hry". Pre niekoho sú to možno drobnosti, ale práve tieto maličkosti tvoria skvelú mozaiku fungujúcej hry.

BATTLEBLOCK THEATER NEPREKVAPILA, JE TO PECKA AKO HROM. MALÁ, NEZÁVISLÁ HRA, KTORÁ VEĽKÝCH ADEPTOV NA HRU ROKA VESELO A S POHRDANÍM NAKOPÁVA DO GULÍ. A S ROZBEHOM. A USMIEVA SA. A MY TO TEJTO HRAČKE ŽERIEME, PRETOŽE AK CHCETE NA XBOXE 360 NEJAKÉHO NENÁPADNÉHO ŽRÚTA ČASU, KTORÝ PONÚKA ZÁBAVU PRE VIACERÝCH, NENÁPADNE NAZNAČUJEME, PO ČOM SIAHNITE.

8.5

- + Editor
- + Multiplayer
- + Znovuhrateľnosť
- + Humor

- Slabšie filtre vyhľadávania levelov
- Kampaň je len rozcvičkou

TRAILER >>>

A screenshot from the video game Luigi's Mansion 2. Luigi, wearing his signature green hat and blue overalls, is in a dark, gothic-style mansion. He is holding a vacuum cleaner that has just sucked up a ghost. In the background, there are large wooden pillars, a chandelier, and a large shield on the wall.

LUIGI'S MANSION

KEĎ SA VO VAŠOM SUSEDSTVE DEJE NIEČO DIVNÉ, KEĎ VIDÍTE NIEČO TAJOMNÉ A NEVYZERÁ TO DOBRE, KEĎ PO RUKE NIE SÚ OBÉZNI KROTITELIA DUCHOV NA DÔCHODKU, TAK KOHO ZAVOLÁTE? SKÚSTE SA OBRÁTIŤ NA LUIGIHO, MENEJ ZNÁMEHO Z DVOJICE SÚRODENCOV INŠTALATÉROV.

Maria netreba predstavovať, je všade. Okrem hier aj vo filmoch, na šálkach, na spodnom prádle, občas na vás dokonca môže vyskočiť z chladničky. Luigi je známy len ako „ten druhý, zelený“. Nintendu sa tento stav nepáči a tak rok 2013 zasväcuje Luigimu a aby mu pripravili svetlú budúcnosť, tak sa musí obzrieť do jeho minulosti.

Je to už jedenásť rokov, čo Luigi skrotil stáda duchov v jednom z najvýraznejších titulov pre GameCube - Luigi's Mansion. Aj napriek tomu, že na toto povolanie nie je práve najpovolanejší, tak sa na ich lov musí vydať znova. Roztrasené kolená a drkotajúce zuby musí hodiť za hlavu,

aby v Luigi's Mansion 2 zachránil svet, profesora, jedno šteňa a v závere aj jednu veľkú hviezdu. Záchrana princeznej za pusu na líce sa tentoraz nekoná.

Zabudnite na Hríbikovo. To si teraz nažíva šťastne a pokojne, mračná sa rozprestrela nad Evershade Valley. Duchovia tu žili v symbióze s excentrickým profesorom E. Gaddom, ktorý si ich výskumom spestroval život. Bezproblémový vzťah mohol existovať len vďaka artefaktu Dark Moon, ktorý svojou fialovou žiarou zaplavoval údolie a vďaka jeho aure tu bolo radosť žiť. Keď je však vďaka duchom Boo roztrieštený na niekoľko kúskov, začína skutočná duchárska apokalypsa. Na scéne sa tak objavuje hrdina, ktorý ich má zozbierať, aby navrátil nie len profesorov život do starých koľají.

Luigi's Mansion 2 vychádza z jednoduchého, no zároveň nesmierne zábavného konceptu pôvodnej hry. Žánrovo by sme ju mohli pasovať za jednoduchú akčnú adventúru, no nie je to tak celkom pravda. Jednak náročnosť varíruje od jednoduchej prístupnosti najmenším až po zábavnú výzvu pre tých starších. No hlavne náplň je kokteilm

2

„všehochuť“. Občas sa potrápíte s príjemnými hádankami, inokedy zas môžete naraziť na platformové prvky a niekedy pred vami stojí nenáročná akčná výzva.

Jadro hry tvorí skúmanie prostredia do tých najmenších detailov. A že ich tu nájdete skutočne požehnane. Schematickosť nebýva javom, ktorý by hrám prospieval, no v prípade Luigiho duchárskych eskapád až tak neprekáža. Z laboratória sa teleportujete (zväčša) na začiatok niektorého z herných zámkov, z ktorých každý sa nachádza v inom prostredí. Väčšinou stačí len niečo nájsť, chytiť konkrétneho ducha, no cesta k tomu nie je taká ľahká.

Na začiatku stačí kutrať v izbách a chodbách. K tomuto úkonu sa postupne pridávajú drobné elementy, ktoré udržiujú hru v dynamickom vývoji, takže sa umne vyhýba stereotypu. Postupne nachádzate tajné skrýše, učíte sa zaobchádzať s niektorými mechanizmami, používate elementy vody aj ohňa, aby ste sa dostali ďalej. Pri každej ďalšej návšteve sa herný svet trochu zmení. Kam ste sa predtým dostali, tam je teraz cesta zatarasená a musíte hľadať alternatívu. Levely sú neuveriteľne bohaté na detaily. Prakticky so všetkým dokážete pohnúť a ako

sa hovorí, každá akcia vyvolá reakciu. Akú, to sa nechajte prekvapiť.

Na lov duchov potrebujete, samozrejme, baterku. Sama o sebe by však nestačila a tak k nej máte aj vysávač Poltergust 5000. Spôsob lovenia je čiastočne poctou Reitmanovej filmovej sérii Krotitelia Duchov. Ducha omráčite „chargovaním“ baterky, potom ho môžete začať vysávačom naháňať a keď ho dostatočne dlho udržíte a váš vysávač sa dostatočne nabije, tak ducha vcucnete. Okrem duchov zbierate aj zlaté mince roztrúsené po leveloch či diamanty. Tie vám zvyšujú skóre, za ktoré si môžete výbavu vylepšovať. Neskôr sa prepracujete aj k temnému svetlu, ktoré dokáže odhaliť skryté veci a stane sa neoceniteľným pomocníkom pri niektorých hádankách.

Riešenie puzzlov v hre nie je vôbec zložité. Stačí niečo niekam doniesť, niečo nájsť, či sa niekam dostať. Postup vyplýva z herného prostredia samotného a ak by ste sa náhodou niekde zasekli, tak vám napomôže profesor. Celkovo v hre pokoríte šesť zámkov a na konci každého vás čaká súboj s bossom. Každý je pochopiteľne založený na pravidle troch, no vždy je v niečom unikátny a po každom „kole“ s bossom sa zmení aj



používaná taktika. Na hru si musíte vyhradiť aspoň 10 hodín. Ak však chcete mať vyzbierané úplne všetko, tak skôr počítajte so 14 hodinami. Pripravte sa však, že napriek zmenám v lokalitách prechádzate tie isté miesta.

Luigi's Mansion 2 nie je tak náročná, že by ste v nej pravidelne zomierali. Občas sa však stane aj to. Stačí podceniť silu duchov. Problém je v tom, že ak sa vám to stane až na konci levelu, tak ho môžete prechádzať celý od začiatku. Hra nepozná checkpointy. Môžete sa zachrániť len tak, že v leveli nájdete skrytú zlatú kosť, ktorá vás oživí na mieste, kde ste skonali. Je však len jedna na level a nedá sa prenášať.

Kampaň však nie je tým jediným, čo Luigi's Mansion 2 ponúka. Bohaté multiplayerové možnosti k nej pridávajú ďalšie hodiny zábavy. A to nielen online a lokálne, ale aj prostredníctvom download play funkcie. Pre niekoľko 3DS vo vašej blízkosti tak stačí len jedna kópia hry. Zaujímavé sú herné režimy, ktoré stoja na rozmedzí medzi kooperatívnymi a kompetitívnymi. Štvorica hráčov spojí sily v režimoch Hunter, Rush a Polterpup. Pomáhate si s lovením duchov, komunikujete pomocou jednoduchých príkazov na d-pade a stúpate hore strašidelnou

vežou do ďalších levelov. V Hunter móde lovíte duchov a vyhráva hráč s najvyšším skóre. V Rush sa naháňate s časom a pokúšate sa level ukončiť pred uplynutím limitu. V Polterpup naháňate šteňacích duchov. Okrem toho zbierate mince, naháňate sa za červenými mincami (ktoré na konci levelu idú do losovania o špeciálne vylepšenie v ďalšom kole) a samozrejme sa výborne bavíte.

Luigi's Mansion 2 je pravdepodobne najkrajšou hrou pre 3DS. Systém beží na maximum pri bohatých prostrediach plných interaktívnych objektov, ktoré sú spracované výborne. Taktiež je špičková hĺbka obrazu, ktorá obraz nevrství, ale vytvára plynulý náhľad „dnu“ do displeja. Výborne je zvládnutá hudba a poteší aj fakt, že Luigi hovorí častejšie, ako je v Mario hrách zvykom. Aj keď sú to frázy ako pre Hulka, ale z postavy máte lepší dojem. Nie celkom vydarená je podpora akcelerometra. Ten používate pri mierení vysávačom a baterkou, strácate tak 3D efekt aj prehľad o prostredí. Našťastie sa to dá nahradiť premapovaním ovládania na d-pad. Bohužiaľ to už neplatí pri balansovaní na objektoch, kedy často zbytočne spadnete.



8.5

LUIGI'S MANSION 2 JE ZLATOU A NEPREDSTAVITEĽNE MILOU HROU. UŽ OD MOMENTU, KEDY DOSTANETE DO RÚK KRABIČKU. FOSFORESKUJÚCE NÁPISY NA NEJ VÁM VYČARIA ÚSMEV NA TVÁRI A PO SPUSTENÍ SA MÔŽETE PRIPRAVIŤ NA KOPU HODÍN VÝBORNEJ ZÁBAVY. JE TO JEDNA Z NAJLEPŠÍCH HIER PRE 3DS A AJ KEĎ MÁ SVOJE CHYBY, S RADOSŤOU JEJ ICH ODPUSTÍTE. NAVYŠE DOKONCA AJ V NAŠICH OBCHODOCH SA PREDÁVA ZA VYNIKAJÚCU CENU, TAKŽE S KÚPOU NEMUSÍTE OTÁĽAŤ.

- + bohaté prostredia, ich variabilita
- + zábavné lovenie duchov aj súboje s bossmi
- + grafika, zvuk, 3D efekt
- + originálny a zábavný multiplayer
- + humor
- backtracking
- nešťastné využívanie akcelerometra
- absentujú checkpointy



SHOOTMANIA S

DO SFÉRY PROFESIONÁLNEHO HRANIA SA DEVELOPER MÔŽE DOSTAŤ DVOMA SPÔSOBMI. MÔŽE VYTVORIŤ NÁVYKOVÚ, JEDINEČNÚ HRU, KTORÁ SA ZÍSKA KVANTÁ HRÁČOV A SVOJIMI KVALITAMI SI ICH DOKÁŽE AJ UDRŽAŤ NA DLHÚ DOBU. SAMOTNÉ HRANIE SA TAK POVYŠUJE EŠTE NA INÚ ÚROVEŇ. ALEBO MÔŽE VÝVOJÁR PRÍŠŤ S TÝM, ŽE CHCE PROGAMING OSLOVIŤ PRIAMO. ČO NIE JE NAJSCHODNEJŠIA CESTA. POHORELA NA TOM UŽ NEJEDNA VEĽKÁ ZNAČKA A TERAZ SA PO TEJTO CESTE ROZHODLI VYDAŤ AJ CHLAPÍCI Z FRANCÚZSKEHO NADEO.

Predpoklad na to majú. Roky skúseností z online závodenia v populárnej sérii TrackMania, ktorá sa dostala až na najväčšie svetové podujatia, sú na nezaplatenie.

Pozícia kráľov arkádového turnajového pretekania na najvyššej úrovni im však zjavne nestačí a tak sa vybrali čeriť vodu aj do ďalších, pre nich menej tradičných žánrov. Na RPG QuestMania si ešte počkáme, no rýchla akcia ShootMania Storm sa konečne prehupla do svojej finálnej podoby. A my sme sa do nej okamžite a bezhlavo vrhli.

ShootMania je založená na podobnom distribučnom modeli ako všetky aktuálne hry od Nadea. Základom je systém ManiaPlanet, ktorý ponúka akýsi základný hub, ktorý si rozširujete zakúpenými hrami. Pod jednou strechou tak máte celý svoj Mania profil aj všetky svoje hry. ShootMania teda bude jednou veľkou hrou, ktorá sa bude skladať z niekoľkých menších častí – prostredí. Prvým prostredím sú lúky a kopce pohltené do prichádzajúcej búrky, pričom ďalších rozšírení sa dočkáme v budúcnosti a mali by byť medzi sebou navzájom kompatibilné. Okrem búrky sa v budúcnosti dočkáme aj ľadovej krajiny Cryo.



PC

Firma: Nadeo

STORM

Návrat k základom. Aj tak by sme vedeli charakterizovať prvú ShootManiu. Útok na progaming začína tam, kde skončili najznámejšie online značky – Quake 3 Arena a Unreal Tournament. Žiadne zbytočné perky, vylepšenia ani rôzne iné komplikované prvky, ktoré hráčov zdržujú pred bojom. A v týchto hrách ide predsa hlavne oň. Rýchly a nekompromisný boj, v ktorom sa trestá každá oneskorená reakcia, každý zle vymeraný skok. No aj napriek tomu je hra stále veľmi otvorenou a prístupnou aj pre úplne nových hráčov.

V jednoduchosti je sila a krása. Robí zo ShootManie unikát na aktuálnom trhu, ktorý prakticky nemá konkurenciu. Skôr ako hra ShootMania pôsobí ako šport. Dalo by sa povedať, že je orezaná o všetko. Chýba tu tradičná atmosféra, mapy sú nepoznačené nádychom príbehu. Nenájdete tu žiadne zdevastované mestá, jadrové silá, ani nič podobného. Len hromadu priestoru, množstvo nepriateľov, rovnaké pravidlá pre všetkých, ktoré vás prinútiť spoľahnúť sa hlavne na svoje inštinkty.

Ovládacia schéma je triviálna. Pohyb do strán, streľba a výskok. Nič iné v hre nepotrebuje. Hráči sa rozlišujú len podľa farieb (a individuálneho emblému), buď individuálne, alebo tímovo. Majú rovnaký vzhľad a aj zbraň. Výskoky a podobné aktivity mívajú staminu, ktorá sa musí chvíľku regenerovať. Zbraň v hre je energetická a súperov môžete ostreľovať energetickými pulzami. Základný má formu pomalšej, no výkonnej gule. Súpera ňou musíte zasiahnuť dvakrát, aby ste ho dostali. Dokážete ňou však páliť najrýchlejšie. Na niektorých miestach však môžete využívať aj ďalšie dve obdoby.

V tuneloch a interiérových chodbách sa zbraň prepne na niečo ako granáty, ktoré sa lepia na steny. Vybuchujú v momente, keď sa priblíži súper a stojí ho oba dieliky života. Na ostreľovačských postoch sa z nej zas stane sniperka. Síce bez zoomu, no s jedným silným a rýchlym impulzom, ktorý jednou ranou zloží aj tých najlepších. Energia na ne sa však nabíja veľmi dlho a v takto dynamickej hre je často riskom jej použitie.

Žáner: Akčná



Nováčikom hra hneď vo svojom úvode poskytne možnosť vyskúšať si špeciálne nováčikovské servery, aby sa v hre zorientovali, dostali do jej tempa a neskôr sa mohli vrhnúť na neúprosné zápolenie s najlepšími. Komunita hry bola skutočne veľká už v minuloročnom betateste, no teraz sa ešte viac rozrastá, takže žiaden zápas nemusíte hrať s tými istými súpermi.

Rastúca komunita znamená priam gigantické celosvetové aj lokálne tabuľky, kde je čoraz viac hráčov aj zo Slovenska. No nie len to. Mania hry si vždy zakladali na komunitných možnostiach a ponúkaní neobmedzených možností v kreativite hráčov. Oficiálnych režimov je niekoľko a rozdeľujú sa do dvoch kategórií: zbieranie fragov a obsadzovanie kontrolných bodov. Tímovo alebo individuálne ponúkajú ešte rôzne obmeny, kedy ste limitovaní časom, či namiesto boja o jeden kontrolný bod obsadzujete hneď päť. Vrcholom sú dueli jeden proti jednému.

Okrem oficiálnych režimov komunita ponúkla samozrejme aj

množstvo vlastných divných variácií. Okrem bojov tu tak môžete naraziť napríklad aj na pretek proti ostatným vo vymedzených tratiach. Týmto hra dostáva takmer neobmedzené možnosti, aj keď za cenu zvýšeného chaosu a neprehľadnosti. Autori by mali túto sféru viac moderovať, nakoľko niekedy ani neviete, čo máte robiť. Našťastie na spawnne na každej mape sú vysvetlené pravidlá.

Veľa sa vsádza na tradičný editor, ktorý bol vždy najsilnejšou stránkou Mania hier. Zjednodušený mód je skôr pre začiatočníkov a naučí vás princípy výstavby máp, ich okolia a prvkov na nich. Skôr ako plnohodnotné mapy v ňom vzniknú len pokusy. Plnohodnotný režim je už oveľa zaujímavejší a ponúka skutočne bohaté možnosti, vďaka ktorým v hre narazíte na neobmedzené množstvo rozdielnych máp. Veľkosťou, obsahom, ale aj autorským vkladom – dajú sa tu vkladať obrázky, vlastná hudba. Mali by však zapracovať na filtrovaní máp s nízkou karmou, alebo aspoň na ich sprehľadnení, aby ste vedeli, čo vás čaká.



8.0

Graficky je všetko podriadené tomu, aby sa hra čo najlepšie hýbala na čo najväčšom počte zariadení. A to aj hlavne kvôli tomu, že v tejto hre je každý framedrop často trestaný smrťou. Preto nemôžete počítať s najlepším technickým spracovaním. Grafika je síce pekná a účelná, no aj veľmi jednoduchá. Stojí však za ňou veľmi dobrá optimalizácia. Rovnako jednoduchá je aj zvuková stránka, efekty vás neočaria a sú skôr minimalistické.

AK PRI HRANÍ POTREBUJETE ČO NAJVIAC ŠTATISTÍK, PERKOV, VYLEPŠENÍ, UNLOCKOV A INÝCH AKTUÁLNYCH PRVKOV MULTIPLAYEROVÝCH HIER, TAK SHOOTMANIA STORM NIE JE PRE VÁS. PÔSOBÍ STROHO, JEDNODUCHO A DALO BY SA POVEDAŤ, ŽE JE AJ ŤAŽKÁ. KAŽDÝ MÁ ROVNAKÉ PRAVIDLÁ A NIKTO NEMÔŽE VYČNIEVAŤ INAK, AKO SVOJIM VLASTNÝM SKILLOM. AK STE VŠAK FANÚŠIKOM NADEO HIER A TENTO KONCEPT SA VÁM POZDÁVA, POKOJNE SA DO NEJ VRHNITE. DOSTANE SA VÁM DO RÚK PERFEKTNÁ DYNAMICKÁ AKCIA, KTORÁ JE ADEPTOM NA TRÓN PROGAMINGOVÉHO KRÁĽA.

- + dynamická akcia
- + rovnaké pravidlá
- + editor
- + hardvérovo nenáročné

- technicky slabšie
- niekomu môže prekážať absencia prvkov moderných akcií
- občas neprehľadnosť užívateľských obsahov

A screenshot from the video game Anarchy Reigns. It shows a large, dark, muscular character with a golden, mechanical-looking arm and a blue cape. The character is in a dynamic pose, possibly fighting or attacking. The background is a bright, futuristic cityscape with a large screen displaying a blue and white image. The title "ANARCHY REIGNS" is overlaid in large white letters on a purple rectangular background.

ANARCHY REIGNS

NIČ NA SVETE NIE JE ČIERNOBIELE. AK SI ODMYSLÍME ČISTO VIZUÁLNE PREVEDENIE. VŠETKO V SEBE OBSAHUJE MNOHO ODTIEŇOV ŠEDEJ. TO BÚRA STEREOTYP DOBRA A ZLA A PRÁVE TO NÁS AJ LÁKA. ANTIHRDINOVIA, ČI DEJOVÉ ZVRATY PRECHÁDZAJÚ OD BIELEJ K ČIERNEJ A NASPÄŤ, LEN ABY UPÚTALI NAŠU POZORNOSŤ. A ANARCHY REIGNS MÁ TÝCH ODTIEŇOV ŠEDEJ MINIMÁLNE PÄŤDESIAT.

Na Wii pred pár rokmi vyšiel unikátny krvavý festival MadWorld, ktorý kvôli násiliu nikto iný nechcel. A táto hra síce bola čiernobiela, no takmer dokonale. Hrubé čierne línie ohraničujúce biele prvky narúšali len potoky krvi. Potoky, ktoré jedine akční maniaci z Platinum Games dokážu na obrazovkách vykúzliti. A nie je náhodou, že sa pri Anarchy Reigns vraciame až k MadWorld. Hry spája oveľa viac ako len vývojárske štúdio.

Vo vzťahu MadWorld a Anarchy Reigns je ťažké spraviť poriadok. Rozhodne sa jedná o duchovného nástupcu čiernobieleho gorefestu, no v ostatných aspektoch sa prvky hier rozchádzajú. Postavy sú rovnaké, no predsa iné. Prostredie sveta po katastrofe utopeného v anarchii sa zdá také známe, no po bližšom pohľade aj odlišné. Najadekvátnejšie by bolo, keby sme hry označili za jeden svet v dvoch paralelných vesmíroch. Veľká podobnosť navonok je roztrhaná množstvom drobných rozdielov pri pohľade nablízko, čo je niekedy priam skvelé. Fanúšikovia pôvodnej hry sa vytešujú z odkazov, noví hráči na nových platformách dostávajú hru, s ktorou sa môžu bež okolkov hneď zoznámiť a padnúť si do oka.

Nie, že by v Platinum vsadili na príbeh. Úprimne, to nebola nikdy ich silná stránka. Skôr svet je to, čo vás do seba vláka. Na začiatku stojí pred vami drobné rozhodnutie. Zvolíte si bielu, či čiernu stranu? Agentúra bojujúca za poriadok vo svete má na prvý pohľad honosné ciele, no v jadre to už môže byť inak. Jack Cayman, čiernobiely zúriviec s motorovou pílou na ruke sa zas vyžíva v anarchii,



no do boja sa vydáva kvôli svojim vlastným cieľom. Prechádzaním hrou sa od bielej či čiernej dostávate až k odtieňom šedej, ktoré predstavuje v samotnom závere červená frakcia. Vyústenie príbehu možno nie je nijak zvlášť závažné. Zrada a súboj s priateľmi sú už kliše, no dokazujú, že poriadok k svojej existencii potrebuje chaos a naopak.

Sú to dve strany jednej mince. Hra s nimi narába celkom umne, aj keď príbeh sa veľa nestojí. Ani obsahom, ani podaním. Statické animácie s dialógmi nahrádzajú prestrihové scény a často sa z nich nedozviete nič pre progres. Výber strany v úvode však ovplyvňuje záver, aj keď si prejdete hru za obe strany. Okrem drobností sa však líšia aj v náplni. A našťastie výraznejšie.

Kto by bol povedal, že práve Wii bude excelovať v krvavosti. Anarchy Reigns sa vracia k základom, ktoré sa položili v minulosti. Brutálna beat'em up akcia uberá z krvavosti, no aj tak stále vám dáva možnosti ako jednoducho porciovať všetko navôkol pomocou píl, ale aj holými rukami. Neustále stojíte proti presile, no stačí jedno tlačidlo a všetko okolo je na kusy.

Súbojový systém Anarchy Reigns je primitívny. Skok, silný útok, slabý útok, grab, lock, blok, modifikátor a rage. Žiadne kombá, hru sa naučíte dokonale ovládať behom piatich minút vďaka tutoriálu. Je podivuhodné, že takto jednoduchý systém dokáže aj skúsených hráčov posadiť na zadok. Na súboje sa skvele pozerá a aj keď nelietajú všade hektolitry krvi, tak hráte len preto, aby ste to videli. Jediné zaujímavé kombo je 360° útok. Modifikátor vám zapne špeciálnu zbraň (ak máte naplnený ukazovateľ) a druhý ukazovateľ zas aktivuje rage. Zábava začína, keď si zvyknete využívať prostredie. Hádzať autá a výbušné sudy je nuda. No zobrať dopravnú značku, umlútiť s ňou desiatku drobcov a potom ňou mutantovi prebodnúť lebku, to je pocit na nezaplatenie.

Menší bossovia sú barličkou, ktorou si hra pomáha príliš často. Celá je dosť ľahká a toto sú len o niečo väčší nemáci, ktorí vás trochu viac potrápia. Stane sa z nich však stereotyp. Väčšia zábava sú gigantickí, tých je zas málo. No Krakena, či robo-Cthulhu si zapamätáte. Okrem pästí a okolia môžete využiť aj ojedinelé zbrane a schopnosti ako štít, ktoré sa nachádzajú v krabiciach. Súčasne sa môžete vybaviť dvomi.



Schéma je tým, čo hre najviac ubližuje. Nezaujímavý príbeh prehryznete, ale schému, ktorá na vás vyhrkne v kampani už nie. Máte pred sebou otvorené prostredie. Jedno zo štvorice. Môžete sa tu ľubovoľne pohybovať, objavovať veci a mlátiť nekonečné zástupy nepriateľov. Za to všetko zbierate expy. Po určitom množstve sa odomkne sidequest. Nájdete ho a splníte. Za to dostanete hodnotenie a ak máte dosť expov, sprístupní sa hlavná misia. A takto dookola, až kým neprejdete do ďalšieho prostredia. Útočia rovnakí nepriatelia, vždy pri daždi sa objaví silní mutanti a takto sa postupne graduje. Nebyť zábavného súbojového systému, tak sa k dohraniu ani nedopracujete. Dĺžka závisí od toho vás. Rýchle prebehnutie hry však stihnete do 9-10 hodín.

Jedna vec v súbojoch funguje asi ešte lepšie ako ich stvárnenie. Hudba im dáva nenapodobiteľný drive. Nie sú to skladby, ktoré by ste počúvali v aute. Keď sa však tento obskurný mix gitár, elektroniky a rapu spojí s rýchlym mlátením všetkého navôkol, tak vznikajú úplne unikátne momenty, ktoré našlapané ako málo čo v podobných hrách.

Bohužiaľ graficky je to hra veľmi slabá a trápi ju aj množstvo

chýb. Sú momenty, kedy sa prejaví problémy s fps a vtedy zistíte, prečo sú niektoré časti herného sveta až smutno pusté. Široká farebná paleta dobre vykresľuje svet na kolenách, no niekedy je skutočne až príliš prázdny. Modely, textúry, efekty, to všetko pôsobí zastarano. A nepoteší ani kamera, ktoré síce väčšinu hry funguje obstojne, no ak si raz vyberie svoju chvíľku, tak vás dokáže aj rozzúriť. Vtedy lock na nepriateľov vyvážite zlatom.

Anarchy Reigns však vystupuje z radu japonských over-the-top mlátičiek. Zo zvedavosti vyskúšate multiplayer, dosť netradičnú položku, a už sa od neho nebudete chcieť odlepiť. Problémy singleplayeru hodíte za hlavu poddáte sa obrovskej MP ponuke. Tabuľky, ranker, player a aj súkromné zápasy fungujú rýchlo a stabilne. Sieťový kód je skvelý a masívna ponuka 11 režimov je niečo, čo hre môže závidieť nejedna pravoverná multiplayerovka. Kooperatívny survival pre 3 hráčov spojí vaše sily online, no ostatné režimy už idú naostro. Battle Royale pre 16 v honbe za bodmi, TDM 4vs4, Tag Battle pre 8 hráčov v 4 tímoch, Tag DM 2vs2, DM pre 4, súboj v kletke 1vs1, CTF 4vs4, CTF pre 3 tímy po 2 hráčov a na záver Death Ball 4vs4, kde ide najmä o góly.



LEN SA MUSÍTE VYZBROJIŤ PORIADNOU DÁVKOU TRPEZLIVOSTI, NAKOĽKO MULTIPLAYER JE HRÁVANÝ LEN VEĽMI MÁLO. PONÚKA VŠAK NA VÝBER 16 BOJOVNÍKOV, ZLEPŠOVANIE SA EXPAMI A VYLEPŠOVANIE 4 SCHOPNOSTAMI (OHEŇ, ĽAD, JED, BLESKY). TOTO JE JEDNODUCHO NIEČO NEVÍDANÉ. ANARCHY REIGNS JE DIVNOU A DIVOKOU HROU. JEJ PUBLIKUM JE V MENŠINE, NO AK STE FANÚŠIKMI PLATINUM GAMES, BEŽTE DO NEJ. VÝBORNÝ DRIVE SÚBOJOV, AJ KEĎ JEDNODUCHÝCH, VÁS BUDE DRŽAŤ DLHÉ HODINY A AK SA PORIADNE ZAHRYZNETE DO ONLINE HRANIA, TAK HRE ODPUSTÍTE NEJEDNU Z JEJ CHÝB.

7.0

- + návykový a skvele vyzerajúci súbojový systém
- + hudba, ktorá má gule
- + zaujímavé zasadenie
- + masívny multiplayer
- + ľahko prístupné
- grafika
- schematickosť misií
- slabá motivácia v kampani
- nezaujímavý príbeh, slabé podanie
- zlé dávkovanie bossov

TRAILER >>>



CITIES IN MOTION

NA MESTSKÚ HROMADNÚ DOPRAVU ZREJME NADÁVA KAŽDÝ, KTO JE NÚTENÝ JU VYUŽÍVAŤ. AK SI MYSLÍTE, ŽE BY STE DOPRAVNÚ SITUÁCIU ZVLÁDLI LEPŠIE, MÔŽETE OTESTOVAŤ SVOJE SCHOPNOSTI V MANAŽMENTOVEJ STRATÉGII CITIES IN MOTION 2, KDE NA TO BUDETE MAŤ SKVELÚ PRÍLEŽITOSŤ. MOŽNO PRÁVE VAŠA SPOLOČNOSŤ BUDE TOU NAJLEPŠOU, KTORÁ USPOKOJÍ CESTUJÚCICH A SÚČASNE VÁM NAPLNÍ PEŇAŽENKU.

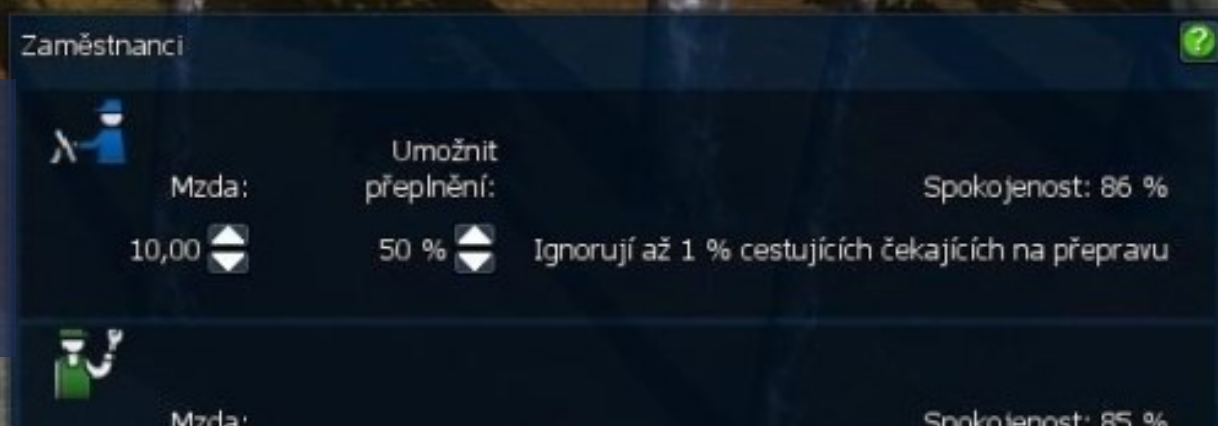
Hra podporuje niekoľko jazykových verzií, vrátane českej, čo bude prvým plusom pre našinca. Prehľadný tutoriál vás zoznámi s princípmi hry a potom sa môžete vrhnúť na kampaň. Hneď na začiatku sa ocitnete vo veľkomeste, ktoré má rozvinuté všetko, okrem verejnej dopravy. Starostka vás okamžite požiada, aby ste tento problém vyriešili a pre začiatok pokryli dopravnou sieťou aspoň

15% celkovej rozlohy. Nie je čas na zaháľanie a finančných prostriedkov na rozbehnutie máte dostatok a tak sa môžete vrhnúť na výstavbu autobusového depa. Druhým krokom je umiestnenie zastávok po stranách ciest, pričom si treba všímať, či sú v správnej polohe. Ak chcete cestujúcich rozmaznávať, môžu to byť kryté zastávky, ale tie sú samozrejme nákladnejšie. Nasleduje navrhnutie prvej linky, čo znamená pospájanie depa a zastávok do okruhu, v ktorom bude dookola premávať autobus. Pri nákupe autobusov môžete zvažovať jazdné vlastnosti, kapacitu a cenu ponúkaných modelov a určite sa oplatí zadovážiť hneď niekoľko kusov.

Autobusy sa počas jazdy opotrebovávajú, ale depo dokáže zabezpečiť údržbu pre limitovaný počet spojov. Linku využívajú obyvatelia mesta v okolí zastávok, ktorých dosah je naznačený kruhovými líniami. Pri navrhnutí ďalšej linky môžete použiť nové zastávky, aj tie, ktoré už sú postavené. V neskoršej fáze zrejme budete mať stanoviská takmer všade a stačí len vytvárať efektívne

PC

ON 2



trasy a dokupovať autobusy. Ak je totiž málo vozidiel, ľudia dlho vyčkávajú, spoje sú preplnené a to vedie k nervozite a zbytočným zdržaniam. Po zabezpečení základnej siete už môžete uvažovať o zvýšení cestovného v celom rozsahu alebo v určených zónach. Ceny by sa mali odvíjať od lokality a ekonomickej situácie. V ideálnom prípade zárobok prevyšuje náklady, ale pozor, príliš drahé lístky ľudí znechucujú. Prosperujúca spoločnosť musí dbať aj o blaho svojich zamestnancov. Nespokojní šoféri z trucu ignorujú niektorých ľudí na zastávkach a preto na nich nešetríte. Spokojní technici lepšie vykonávajú prácu a platí to aj o revízoroch.

Okrem autobusov môžete stavať aj dopravné siete pre trolejbusy, električky a metro. Tam už sú ale potrebné väčšie investície, pretože treba stavať koľajnice, upravovať terén, prípadne pristaviť celkom nové cesty. Mesto pri vode umožňuje aj využitie lodnej dopravy s mólami a transportným člnom. Lepšie zabezpečené dopravné siete znamenajú vyššiu spokojnosť pasažierov, rastúce zisky aj rozvinuté mesto. No

pri početných investíciách sa môžete dostať aj do mínusu a potom nezostáva iné, ako vziať si pôžičku. Víťaným prilepšením však sú nepovinné úlohy od obyvateľov mesta, ktorí požadujú linku vedúcu k ich skladom, alebo prepojenie niekoľkých budov a prevoz určeného počtu pasažierov na dané miesto. Po splnení hlavných cieľov na mape hráč odomkne nasledujúcu misiu, ktorá môže pokračovať v rovnakej oblasti, ale zvýšia sa požiadavky na zabezpečenie dopravy.

Bez stresu a sledovania, na koľko percent sú už splnené povinné úlohy, si môžete zahrať sandboxový mód vo voľnej hre. Pre kreatívnych je pripravený aj editor máp a vďaka novinkou je multiplayer. Ponúka režim, kde navzájom súperia spoločnosti až štyroch jednotlivých hráčov, ale aj tímové súperenie s dvomi alebo tromi dvojicami, či dvomi trojčlennými spolkami. Okrem toho dvaja až štyria hráči môžu ťahať za jeden povraz v kooperačnom režime.

Cities in Motion 2 využíva základy svojho predchodcu. Na



jednej strane je zjavný pokrok, no všimnete si aj absenciu prvkov a niektorých možností z jednotky. Zlepšilo sa užívateľské rozhranie a jednotlivé položky, štatistiky a ďalšie menu už nie sú rozhádzané po rôznych častiach obrazovky. Teraz je všetko potrebné dostupné na jednej lište v pravom dolnom rohu. Na ľavej strane je zas minimapa, kde sa dá prepnúť pohľad na konkrétny spoj a spomaliť alebo zrýchliť plynutie hry. Stále by sa však dalo urobiť trochu viac, pretože chvíľami tápate a rozmýšľate pod ktorou ikonou sú začlenené štatistiky alebo niektoré sekundárne položky. Časom si však zvyknete.

Sčasti lepšie, sčasti horšie je navrhovanie tratí. Koľaje v teréne pospájate aj na zákrutách bez väčších problémov, ale zastávky a trasy dosť splývajú aj pri priblížení alebo vzdialení mesta. V neskoršej fáze, kde máte hustú spleť liniek, je už situácia priam chaotická a prepínanie sledovaných položiek ju sprehládni len čiastočne. V jednotke bol tento problém riešený praktickejšie zobrazením jednoduchej schémy mesta. Pokrytie dopravou označovali namiesto mdlých kruhov

budovy svietiace do zelena a červena.

Prvý diel zaviedol hráčov do konkrétnych metropol ako Berlín, Amsterdam či Viedeň. Každé malo svojský ráz a známe budovy. V pokračovaní máte anonymné mestá označené len ako východné, západné či centrálné. Väčšina budov sa podobá ako vajce vajcu, aj keď pri priblížení majú vysvietené reklamy. Nepostrehol som žiadne stavby a objekty, ktoré by vyčnievali zo šedivého priemeru, nijaké monumenty alebo aspoň kolotoč, ktorý by odlíšil jednu štvrť od druhej. Mestá s nevýraznými obyvateľmi úplne stratili ráz a individualitu a stali sa chladnými a neosobnými. Do istej miery to vynahrádza už spomínaný multiplayer, ktorý vďaka rôznorodosti hráčov pôsobí predsa len živšie. Okrem toho narazíte na komplikácie pri navrhovaní špecifických tratí, napríklad pri vytváraní okruhu vodnej dopravy. Náhlady na autobusy sú často snímané nezmyselnou kamerou, vďaka ktorej vidíte v okne len šmuhy. A drobných kazov postupne nájdete viac.



6.0

CITIES IN MOTION SA DRUHÝ RAZ SNAŽÍ POPASOVAŤ S MESTSKOU DOPRAVOU. ČIASTOČNE SA TO HRE DARÍ, ÚPRAVY UŽÍVATEĽSKÉHO ROZHRAŇA A NÁPADITÝ MULTIPLAYER SÚ KROKOM VPRED. LENŽE NIEKTORÉ EFEKTÍVNE SÚČASTI SA NAOPAK STRÁCAJÚ. MESTÁM TENTORAZ CHÝBA DUŠA, OSOBITOSŤ A DOKONCA AJ NÁZOV. VÝSTAVBA DOPRAVNEJ SIETE PRIPOMÍNA NAVRHOVANIE PLOŠNÝCH SPOJOV A SITUÁCIA JE DOSŤ NEPREHĽADNÁ. ROZŠIROVANIE DOPRAVY A ÚLOHY MAJÚ OBMEDZENÝ POSTUP BEZ VÝRAZNEJŠÍCH MOTIVAČNÝCH PRVKOV A NEÚPROSNE VEDÚ K STEREOTYPU. HRA OSLOVÍ LEN ÚZKY OKRUH ZÁUJEMCOV. AK VÁM SADLA JEDNOTKA, NÁJDETE SI VZŤAH AJ K POKRAČOVANIU, ALE NOVÝCH PRIAZNIVCOV SI VEĽA NEZÍSKA.

+ o niečo lepšie užívateľské rozhranie
+ súperenie a kooperácia v multiplayeri
+ editor a česká lokalizácia

- fádne a nevýrazné mestá
- pomerne náročná a neprehľadná výstavba liniek
- čoskoro stereotypné

TRAILER >>>



ARMY OF TWO: D

OBČAS MÁM POCIT, ŽE VEĽKÉ VYDAVATEĽSKÉ DOMY SI NEDOVIDIA NA ŠPIČKU NOSA. URČITE STE ZAREGISTROVALI SPRÁVY O TOM, AKO DRŽIA NA KRÁTKO VÝVOJÁROV NEPRIESTRELNÝMI ZMLUVAMI A Z VÝVOJÁROV ROBIA TAK POVEDIAC RUKOJEMNÍKOV. MOŽNO STE ZACHYTILI, ŽE PREDAJE NA KONZOLOVOM TRHU KLESAJÚ Z ROKA NA ROK A NA TO, ABY PRI VYSOKÝCH NÁKLADOCH HRY USPELI, POTREBUJÚ PREDATĽ (PODĽA METRA SQUARE ENIX) VIAC AKO TRI MILIÓNY KÓPIÍ. A POTOM VYJDE HRA AKO ARMY OF TWO: THE DEVIL'S CARTEL A VY SA PÝTATE, ČI SI ROBIA V EA ŽARTY ALEBO SKUTOČNE DO SVETA VYPUSTILI HRU, ABY PO PRVOM DNI NA TRHU ZOMRELA.

Úprimne by ma zaujímalo, za akých podmienok vznikala a aká panovala v EA Montreal (Visceral Games) nálada, pretože je úplne bez nápadu a ambícií, ba čo i len štipky originality. Nechcem snívať o tom, aká by mohla byť. Je smutné, že EA si v aktuálnej situácii, kedy sa o spoločnosti nehovorí práve v najlepšom, dovoľí vydať hru, ktorá potápa celú sériu. Vlastne, ona už nemá kam klesnúť, narazila na absolútne dno akčného žánru.

Army of Two si možno pamätáte ako intenzívnu co-op akciu s dvojicou žoldnierov schovaných za maskami. Nebola vlajkonosičom nastupujúceho trendu spolupráce medzi hráčmi, bola alternatívou, navyše v prostredí, kde sa obyčajne vyrážalo do boja iba sólo. To bolo vtedy, dnes doba pokročila a s nimi vzrástli pochopiteľne aj nároky hráčov.

Army of Two: The Devils Cartel spĺňa základné kritérium kooperácie, je ju možné hrať v splitscreene na jedne obrazovke aj online, ak práve nemáte po ruke živého spoluhráča. Dajú sa vybrať misie, ktoré ste už prešli, nastaviť obtiažnosť a skúsiť ich prejsť s vyšším bodovým



XBOX360, PS3

Firma: Visceral Games

DEVILS CARTEL

ohodnotením či v kratšom čase. Hlavu si však už nikto nerobil s drop-in, drop-out. Pred začiatkom si musíte vybrať: sólo, co-op offline alebo online. Žiadne pozývanie alebo vstup do už rozohranej hry sa nekoná.

Občas mi je ľúto, že sa z hier vytratil tradičné cheaty. Nesmrteľnosť, nekonečná munícia, zvýšená sila. Ak by sa dali zapnúť, bola by Army of Two The Devils Cartel lepšou, oveľa lepšou hrou. Ospravedlnili by absurdný príbeh o dvojici žoldnierov s volacími znakmi Alfa a Beta, ktorých posielala agentúra T.W.O do Mexika (čítaj hrubým hlasom) nakopať madafaka drogový kartel a vôbec by nevadilo, že čelia tisícom, do pol pása vyzlečených, potetovaných nepriateľov v teplákoch.

"Je viac ako isté, že dnes nebudeme strieľať," sucho skonštatujú na korbe pick-upu, ktorý v zápätí roztancuje vo vzduchu raketa. Kocky sú hodené. Army of Two The Devil's Cartel začína a vy sa pýtate, kde som to už videl? Neexistuje nič horšie pre hru a samotných tvorcov, ak pri jej hraní premýšľate o iných, v ktorých sa objavili: opustený cintorín, mestská štvrť, improvizované labáky v podzemí či favela.

Chýba už len lávový level a zasnežené pláne, aby bol výber typických lokalít dokonalý.

V hre nenarazíte na žiadne inovatívne prvky, rafinovanú taktiku aplikovanú pri neustálych prestrelkách, špeciálne schopnosti ani, keď už nič iné, aspoň fungujúcu chémiu medzi hrdinami, ktorí si navzájom dokazujú otrepanými hláškami, že sa poznajú dlhé roky. Vážne budeš chytať ryby, keď zavesíš flintu na klinec, to ako vážne chodíš s jeho sestrou? Hra sa o nič nesnaží, to sa jej musí nechať. Robí to na jednotku.

Lokality v desiatich kapitolách sú schematicky navrhnuté podľa šablóny - úzke chodby spájajú námestia, kde dochádza k akcii. Prostredia sú tak obyčajné, že sa ich autori báli vyplniť skrytými bonusmi, nápismi, propagandistickými plagátmi alebo tajnými dokumentami na zbieranie. Pre istotu, aby nevystupovali z rady a vy ste náhodou nemysleli na nič iné ako streľbu. A ona neustane až do záverečných titulkov. Nevie, ako to chodí v drogových karteloch, ale garantovane nie sú jeho členmi všetci muži v Mexiku.

Žáner: Akčná



V Army of Two The Devil's Cartel posielajú proti vám celú krajinu, so samopalmi, štítmí, brokovnicami aj mačetami so samovražednými sklonmi. Akčná zložka je vysoko dynamická a vlny prichádzajúcich nepriateľov sú nakombinované podľa učebnice tak, aby ste s partnerom nezaspali prilepení k stene. Objavujú sa tak sniperi, Beta zakričí "RPG!", na druhom konci mapy sa vystrčí ťažkoodenec s guľometom, pribehne ako predvoj tucet potetovaných so samopalmi, Beta zakričí "RPG dolu" a až kým nepadne posledný, neposuniete sa vpred.

Keď som spomínal cheaty a ako by mohli hru vylepšiť, mal som na mysli systém Overkill. Po jeho aktivovaní (plní sa tradične úspešnými zásahmi) je hrdina nesmrteľný a má po krátku dobu nekonečnú muníciu, ktorá je navyše výbušná. Ak ju aktivujú obaja hráči naraz, čas sa spomalí. V zápale akcie to vyzerá tak, že Overkill zastrie obraz žltým filtrom a vy všetko v dosahu môžete rozstrieľať na framforce. Skrýval sa niekto za betónovým múrikom alebo stĺpom? Už sa neschováva, má odtrhnuté ruky aj nohy.

Likvidovanie cieľov je hodnotené peniazmi (kto vypláca doláre a prečo tak pozorne sleduje, či niekoho napichnete

nožom zozadu, prekvapíte výstrelom z boku alebo niekomu uštedíte headshot, mi uniká), za ktoré si kupujete odomknuté vybavenie, zbrane aj masky pre vojakov. Obyčajný zbraňový arzenál rozdelený na pušky, automaty, pištole, brokovnice a ťažké palné zbrane, je možné modifikovať. U niektorých meníte iba farbu, u iných zase hlaveň, zásobníky, pažbu, mieridlá, čím sa zlepšujú ich vlastnosti. Výzbroj sa dá obmieňať na konci každej z pasáží, do ktorých sú rozdelené misie, zbrane sa dajú brať aj po padlých, no nikdy nenastane situácia, že by vám chýbala munícia.

V boji vždy platí, že jeden z hráčov na seba stiahne pozornosť a druhý sa zatiaľ presúva do tyla nepriateľa alebo na skupinu útočí z boku. Spolupráca je nevyhnutná pre získanie vysokého počtu bodov, ktoré sa porovnávajú v globálnych rebríčkoch. Inak jej venovať pozornosť nemusíte, obvykle stačí frontálny útok, pokiaľ nečelíte guľometu alebo sa ojedinele cesty hrdinov nerozdvojujú. Dizajn lokalít improvizáciu neumožňuje, rozložené krytie sa dá rozstrieľať, sudy explodujú, klasika.



4.5

Army of Two The Devil's Cartel vás náplňou neposadí na zadok, strieľate z idúceho vozidla, z vrtuľníku, neobchádza obligátnu sniper misiu a ako obohraná platňa sa díva na konflikt optikou so žltohnedým filtrom vojenských akcií. Hra sa zbavila všetkých dobrých vecí, ktoré jej robili službu a odlišovali od iných. Z hlavnej ponuky zmizol multiplayer, na nepriateľov sa nedajú používať finty ako zloženie zbraní, nahradilo ich zato vykopávanie dverí (na to sú v EA experti) a nepriatelia len tupo nabiehajú pred hľadáčk.

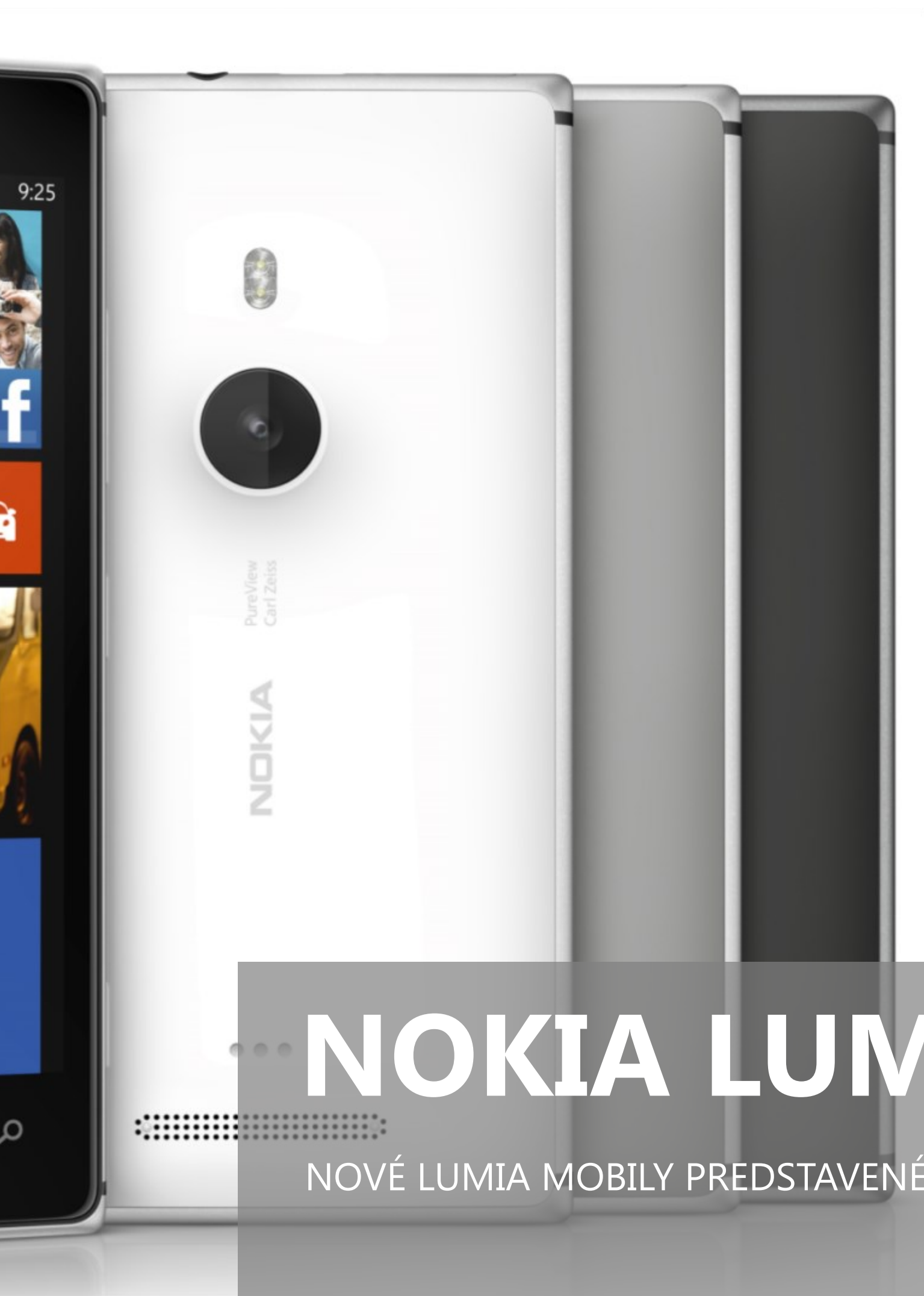
NIKTO OD ARMY OF TWO THE DEVIL'S CARTEL NEČAKAL ZÁZRAKY ANI INTELIGENTNÚ STORY, NO TO, ČO VÁM PREDVEDIE, MÁ VEĽMI BLÍZKO KU KATASTROFE RESIDENT EVIL 6. HLÚPA STORY S OBYČAJNOU NÁPLŇOU ÚPLNE BEZ NÁPADU NEKLADIE VÔBEC ŽIADNE NÁROKY NA HRÁČA. HRAJTE NA VLASTNÉ RIZIKO ALEBO AK SI CHCETE ZNÍŽIŤ IQ.

- + hranie za snipera
- + technické spracovanie

- obmedzený pohyb
- multiplayer
- monotónna kampaň
- umelá demencia

TECH





NOKIA LUMIA

NOVÉ LUMIA MOBILY PREDSTAVENÉ



LUMIA 925 a 928

NOKIA PREDSTAVILA LUMIA 925 A 928 IDE O VERZIE LUMIA 920 S ROVNÝM VÝKONOM ALE UPRAVENÝM VYBAVNÍM.

Lumia 928 je pre US trh a pridáva Xenónový blesk. Ale 925 vychádza už v priebehu júna v EU a to za nízkych 469 eur. Bude mať 16GB a 32GB Flashu, aGorilla Glass a OLED displej to môžu vyvážiť s tým že mobil je ľahší, tenší a o pár milimetrov aj menší.

Presnejšie Lumia 920 mala 130.3 x 70.8 x 10.7mm rozmery a 185 gramov, 925 to zmenší na 127.5 x 70.5 x 8.5mm a 139 gramov.



Firma: Nokia



LUMIA 928

Typ: Mobil

LUMIA 925





RADEON 7990

AMD OFICIÁLNE PREDSTAVILA SVOJU DVOJČIPOVÚ HD7990 KARTU, KTORÚ OZNAČUJE ZA NAJRÝCHLEJŠIU NA SVETE. BUDE DOSTUPNÁ ZA DVA TÝŽDNE ZA 999 DOLÁROV A PONÚKNE AJ NAJVÄČŠIU ZBIERKU HIER DOTERAZ. PRESNE ICH BUDE OSEM, K PREDCHÁDZAJÚCIM TITULOM PRIDÁVA AJ NOVÝ FAR CRY 3 BLOOD DRAGON:

Crysis 3, BioShock Infinite, Tomb Raider, DeusEx: Human Revolution, Sleeping Dogs, Hitman: Absolution, Far Cry 3, Far Cry 3: Blood Dragon

Karta bude mať v sebe 6 GB GDDR5 pamätí a dva HD7970 čipy taktované na 950 MHz. Spolu majú čipy 4096 jadier a výkon 8,2 Tflopov.

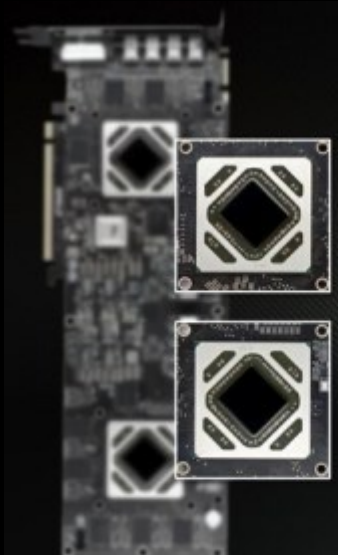
Samotná karta podľa AMD zvládne všetky hry v 4K rozlíšení na najvyšších detailoch pri 30 fps. A podľa grafu je to veľmi tesné, Dirt Showdown podľa toho vyzerá v 4K rozlíšení na najnáročnejšiu hru posledných rokov. Na druhej strane zabudli na Crysis 3. HD7990 má podľa oficiálnych grafov oproti GTX690 náskok vo všetkých tituloch. AMD dodáva aj hlučnosť, je o 3,4 db tichšia ako TITAN a 10 db tichšia ako GTX690. To sú ich oficiálne výsledky.

Na druhej strane Anandtech už kartu zrecenzoval a v ohľade hlučnosti má úplne iné merania, GTX690 je na približne rovnakej úrovni hluku a Titan je ešte pod HD7990.

Čo sa týka samotných hier, Anandtech jasne ukazuje, prečo AMD nedala do benchmarkov aj Crysis 3, totiž GTX690 je v nich rýchlejšia ako ich nová HD7990, rovnako je rýchlejšia vo Far Cry 3 alebo Civilization V, v Bioshock Infinite alebo Battlefield 3 má náskok HD7990. Je to rôzne podľa využitia silných stránok jednej alebo druhej karty, ale nevyzerá, že by HD7990 bola najrýchlejšia karta na svete.

Karta v idle móde berie 124 wattov, čo je štandardné číslo na úrovni dvojčipových kariet, ale pri záťaži je to 550 W, čo je o 70W viac ako GTX690. Čo sa týka teploty, v idle má 39 stupňov, pri záťaži 82 stupňov, je to síce v norme, ale rovnako viac ako Nvidia.

KEĎ TO ZHRNIEME A POZRIEME SI CENU, KDE ZA 999 DOLÁROV IDÚ GTX690 A AJ HD7990, TAK JE UŽ NA ZVÁŽENÍ KTORÚ ZOBRAŤ, HD7990 MÁ SÍCE OSEM HIER A V NIEKTORÝCH HRÁCH JE RÝCHLEJŠIA, ALE ZASE V NIEKTORÝCH POMALŠIA, A HLAVNE SPOTREBUJE O 70W VIAC AKO GTX690.



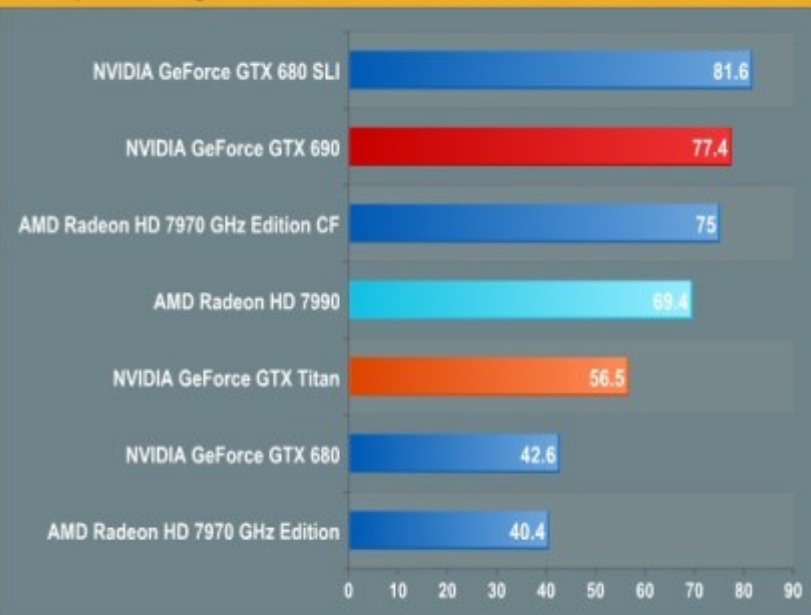
8.6 BILLION
TRANSISTORS
4096
STREAM PROCESSORS
8.2 TFLOPS
COMPUTE POWER

FIVE
SIMULTANEOUS MONITORS

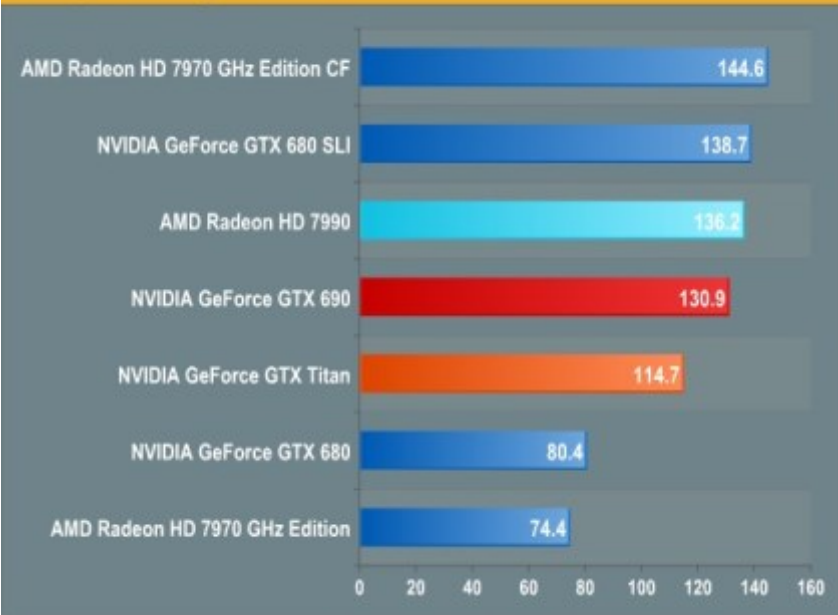


AMD
EYEFINITY
TECHNOLOGY

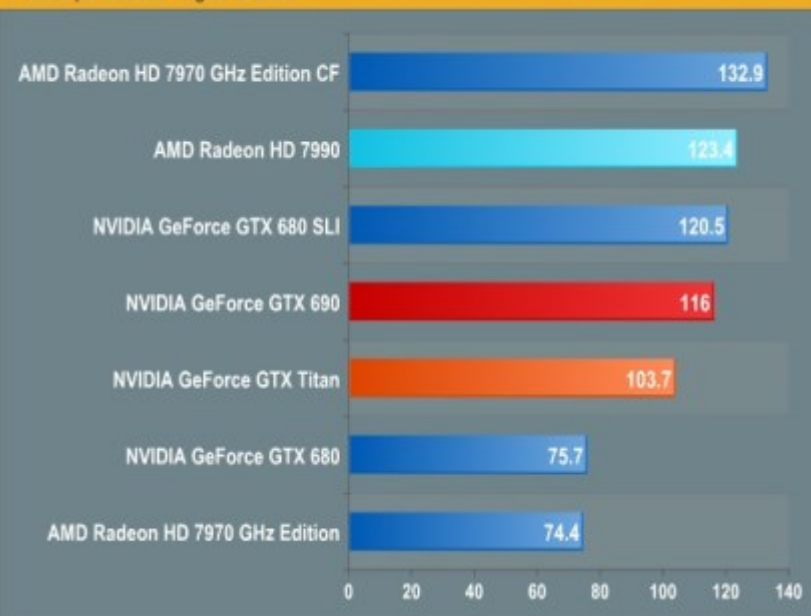
Crysis 3 - 1920x1080 - Very High Quality + FXAA
Frames per Second - Higher is Better



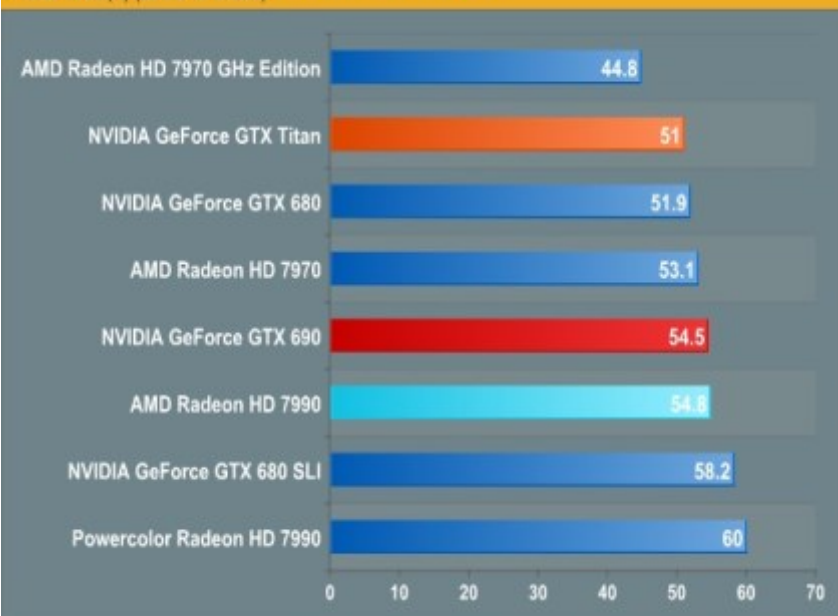
Battlefield 3 - 1920x1080 - Ultra Quality + 4x MSAA
Frames per Second - Higher is Better



Bioshock Infinite - 1920x1080 - Ultra Quality + DDoF
Frames per Second - Higher is Better



Load Noise Levels - Battlefield 3
Noise in dB(A) (Lower is Better)



UŽÍVATELIA





TO THE MOON

DOSTAŇTE SA NA MESIAC

TO THE MOON

EXISTUJE LEN VEĽMI MÁLO HIER, KTORÉ VÁM ZMENIA POHLAD NA SVET A ZÁROVEŇ VÁS DOKÁŽU DOJAŤ K SLZÁM.

V dnešnej dobe sa objavujú herné tituly, ktoré hráča neobohacujú o nič, ale ponúkajú prakticky len čistú zábavu bez morálneho posolstva, či myšlienky. Napriek tomu sa tu nájde aj pár výnimiek. To The Moon patrí presne do tejto kategórie. To The Moon je nezávislá adventúra, ale zároveň aj jedno z najemotívnejších diel za posledné roky (možno aj vôbec).

Príbeh je najsilnejšia stránka hry a rozpráva o starcovi

Johnnovi, ktorému zostávajú posledné dni života.

Johnny si chce splniť svoje životné želanie: dostať sa na Mesiac. To však nebude také jednoduché, ako sa môže na prvý pohľad zdať.

Vy preberiete úlohu dvojice vedcov, Dr. Neila Wattsa a Dr. Evy Rosalene, ktorí pomocou moderných prostriedkov vstúpia umierajúcemu Johnnovi do pamäti s úmyslom upraviť mu spomienky, aby sa mohol dostať na Mesiac.

Postupne si tak prejdete celý Johnnov život a prežijete mnoho silných a dojímavých momentov.

To, že to Johnny počas svojej životnej púte nemal

PC

jednoduché zistíte rýchlo, a zistíte aj to, ako sa s danými problémami vysporiadal. Johnny vo svojom živote prežil to, čo väčšina dospelých ľudí: zažil smrť svojej milovanej manželky, musel sa vyrovnat' s ťažkými rozhodnutiami, a mnohokrát to nemal jednoduché.

Príbeh je vyrozprávaný retrospektívne, takže sa budete vracat' postupne späť časom, od konca až na začiatok. Ak by som mal dej zhrnúť, môžem skonštatovať, že je skvelý. Patrí k najlepším a najlepšie podaným príbehom v súčasných videohrách. Okrem celkom predvídateľných scén na Vás čaká aj niekoľko nečakaných príbehových twistov, ktoré dej posunú alebo rozuzlia. Stretnete sa s nimi prevažne v druhej polovici hry.

Celá hra vám zaberie príjemné štyri hodiny, čo je v porovnaní s cenou (približne 8 €) dobrá dĺžka. Dôvodov na znovuhrateľnosť nie je príliš veľa, to ale neznamená, že vás hra na druhý pokus nebude baviť.

Samotná hrateľnosť však nie je práve najlepšia. Úlohy sa opakujú a Vaša interakcia s hrou je minimálna. Väčšinu

času budete odklikávať dlhé dialógy, ktoré Vám bližšie poodhalia príbeh (je nutné však podotknúť, že skvelo napísané) alebo pozerat' predskriptované videá. Nudiť sa však nebudete ani na minútu. Ako náhle Vám hra poskytne možnosť voľne sa pohybovať po určitých lokáciách, dostanete väčšinou za úlohu riešiť radu puzzlov. Presnejšie: musíte hľadať predmety spojené s Johnnovou minulosťou, aby ste sa dostali ďalej v príbehu (teda späť v čase). Obtiažnosť je však mierna, takže sa nebudete často zasekávať (ja osobne som sa nezasekol ani raz) a s trochou rozumu dokážete vyviaznúť z každej situácie. Síce je hra jednoduchá a neponúka takmer žiadnu výzvu, na druhej strane Vás však vôbec nefrustruje a neprerušuje v sledovaní deja.

Ďalšia svetlá stránka hry je soundtrack, ktorý je hraný na klavíri a vynikajúco dotvára smutnú atmosféru hry. Pomocou soundtracku hra zvláda aj zmenu nálady, takže Vás v jeden okamih dokáže dojať a o chvíľu zase rozosmiať. Čo je však na hre najúžasnejšie, je to, že je naprogramovaná na 16-bitovej grafike, čo možno





mnohých hráčov odradí, ale na druhej strane netreba zabúdať, že príbeh je podstatne dôležitejší, než grafické spracovanie.

To The Moon však nie je dokonalá hra. Má aj svoje chyby. Okrem spomenutej nízkej znovuhrateľnosti a jednoduchosti puzzlov je to backtracking, teda opakované nútené vracanie sa na prejdenej lokality.

TO THE MOON SA AKO CELOK HODNOTÍ VEĽMI ŤAŽKO. PO PRÍBEHOVEJ STRÁNKE HRA EXCELUJE A PONÚKNE VÁM HLBOKÝ ZÁŽITOK, NA KTORÝ SA NEZABÚDA. HRA VŠAK MÁ AJ SVOJE CHYBY, TIE ALE NIE SÚ TAK ZÁVAŽNÉ ABY VÁM NARUŠILI CELKOVÝ ZÁŽITOK. TO THE MOON NIE JE HRA PRE MASY, ALE PRE POCTIVÝCH HRÁČOV, KTORÍ SI CHCÚ ODDÝCHNUŤ OD VŠEDNOSTI DNEŠNÝCH HIER A VYSKÚšaŤ NIEČO NOVÉ. NIEČO, NA ČO SA NEZABÚDA.

8.0

+Nádherný emotívny príbeh, pekný soundtrack, dojímavé aj vtipné momenty, zmení Vám pohľad na svet, nízke požiadavky

- Opakované navštevovanie prejdenej miest, technické spracovanie nemusí sadnúť každému, nízka znovuhrateľnosť, opakovanie úloh

CHIVALRY: MED

HRANIE NA RYTIEROV, PRINCEZNÉ A KRÁĽOV NEODMYSLITEĽNE PATRÍ K DETSTVU VÄČŠINY ĽUDÍ. ZAUJÍMAVÉ PRETO JE, ŽE HRY ZO STREDOVEKOU TÉMATIKOU AKO WAR OF THE ROSES, MOUNT AND BLADE, ALEBO PRÁVE CHIVALRY NEPREKONAJÚ SVOJOU POPULARITOU HRY, KDE IDE O BEZDUCHÉ STRIELANIE DO ZOMBÍKOV ALEBO ZABÍJANIE PUŠKAMI, GUĽOMETMI A SAMOPALMI. HRATEĽNOSŤOU VŠAK CHIVALRY VÔBEC NEZAOSTÁVA ZA OSTATNÝMI HRAMI S INOU TÉMATIKOU. PRETOŽE AJ ČLOVEK, KTORÉHO

NIKDY HISTÓRIA NEBAVILA A MYSLÍ SI ŽE STREDOVEK SA DNES PODÁVA K OBEDU, SI TÚTO HRU MÔŽE ZAMILOVAŤ. KOHO BY PREDSA NEBAVILO PORCOVAŤ SVOJICH PROTIVNÍKOV OBROVSKÝM MEČOM, ALEBO IM ZDIAĽKY STRELIŤ ŠÍP ROVNO DO KRKU.

Chivalry je first-person bojová hra, ktorá si zakladá hlavne na boji zblízka a to pomocou veľkého arzenálu zbraní, od malých ale rýchlych sekeriek, cez meče, kopije, palčáty a iné. Na druhú stranu, pre tých menej odvážnych, ale viac šikovných, je tu možnosť zobrať do ruky luk a šípy, oštep, vrhacie nože, sekery. Každý



PC

IEVAL WARFARE

z fanúšikov stredovekých bojov si tu určite vyberie podľa svojho gusta. Každá zbraň má svoje výhody, ale aj nevýhody. Taká obojručná sekera má veľké poškodenie, ale na druhú stranu je pomalá, jednoručný meč je rýchly, ale nenarobí také škody. S lukom sa ťažko ubránite keď sa ku vám dostane niekto príliš blízko. Ale ako aj v iných hrách, každý sa môže stať majstrom svojho umenia a že sa to stalo práve vám, by ste mali vidieť na predných miestach v rebríčku.

Bojový systém v Chivalry je jednoduchý a rýchlo sa dostane pod kožu každého hráča. Pravým tlačidlom vykonáte základný sek, pohybom stredného tlačidla myšky vykonávate bodnutie alebo sekutie zhora. Krytie vykonáte pravým tlačidlom. Všetko v bojovom systéme tejto hry závisí od

správneho načasovania. Ak nestihnete vykryť protivníkov úder, vaša hlava už nebude vašou. Nemôžete byť predvídateľný, vaše útoky a krytia musia byť správne načasované pričom na bojisku ale hlavne v dueli, nesmiete spraviť jedinou chybu, pretože ak je váš súper už skúsenejší hráč, dokáže ju hneď využiť. Jediné čo musím tomuto systému vytknúť je to, že vaše útoky a krytia síce stoja nejakú energiu, tá však skoro nič neovplyvňuje. Preto je možné, že aj keď ste už skúsenejší hráč, zabije vás nováčik len obyčajným „spamom“ ľavého tlačidla myšky.

V Chivalry máte na výber zo štyroch tried postáv. Prvou z nich je Archer, je to klasický lukostrelec, na výber má buď luk alebo kušu. Na tejto triede sa mi najviac páči možnosť



položiť pred seba pavézu a strieľať cez ňu kušou, škoda, že priamo v hre je táto možnosť boja prakticky nevyužiteľná. Strieľanie je tu však oveľa ťažšie ako napríklad vo War of the Roses a vyžaduje väčšiu dávku šikovnosti. Druhou triedou postavy je Vanguard, je to bojovník ktorý preferuje hlavne kopije a halapartne. Donedávna to bola najviac nevybalansovaná trieda v hre a moja najobľúbenejšia. Nie je nad to, keď vidíte dvoch rytierov mlátiť sa hlava nehlava a vy prídete, jedného zozadu prebodnete a druhému useknete hlavu. Treťou triedou postavy je Men-At-Arms, postava založená hlavne na svojej rýchlosti a úhyboch. Bojovníci v ťažkom brnení, majú s týmto rýchlym strojom na zabíjanie, najväčšie problémy. V podstate vám nič iné neostáva, len sekať mečom okolo seba a modliť sa aby ste to, čo okolo vás neustále skáče, trafili. Poslednou a teda štvrtou triedou postavy je Knight, čiže ťažkou obrnený rytier s najväčšími obojručnými mečmi a sekerami. Najlepšie sa mi však za rytiera hrá keď si do jednej ruky dám krátky meč a do druhej štít.

V hre je k dispozícii celkovo 6 máp, najhranejšie mapy sú klasické, na ktorých musíte plniť čo vám hra stanoví. Či už to je dobytie hradu a zabitie kráľa, alebo vyvraždenie obyvateľov malej dedinky. Novinkou v hre sú však duely. Tie preveria vaše zručnosti s hrou, pretože je oveľa ťažšie bojovať jeden na jedného, ako na bojisku. Ostatné mapy sú klasické, ako napríklad free for all, kde každý zabíja každého, alebo team deathmatch.

Mód s tímovými cieľmi je v každom prípade najzaujímavejší. Na jednej mape musíte ako útočníci vypáliť a vydrancovať dedinu pred hradom, baranidlom zničiť bránu, dostať sa do trónneho sálu kde sa MVP hráč s brániaceho tímu stane kráľom a toho musíte zabiť. Za tím ktorý bráni musíte robiť, samozrejme, všetko preto aby ste zabránili útočníkom spraviť niektorí z týchto cieľov. Takýchto máp je viac, budete musieť oslobodzovať otrokov, alebo zapáľovať signálne ohne a ničiť nepriateľske lode. Pri všetkých týchto módoch hra neomrzí ani po dlhej dobe hrania.



PRI VŠETKÝCH TÝCHTO VECIACH HRE NEMÔŽEM DAŤ INÉ HODNOTENIE AKO MÁ. JEDINÉ ČO HRE MÔŽEM VYTKNÚŤ SÚ OBČASNÉ BUGY ALEBO PROBLÉMY SO SERVERMI. TO VŠAK NIE JE DOSTATOČNÝ DÔVOD NA ZNÍŽENIE ZNÁMKY, JE VŠAK VEĽKÁ ŠKODA, ŽE CHIVALRY NEMÁ SINGLE PLAYER, NEJAKÚ KAMPAŇ PRE JEDNÉHO HRÁČA BY SOM SI VEDEL URČITE PREDSTAVIŤ. HRA JE VŠAK DOBRÁ NA ODREAGOVANIE A URČITE SA PRI NEJ ZABAVÍTE. PRE FANÚŠIKOV STREDOVEKU JE TO POVINNÁ VÝBAVA ICH HARD DISKOV. JEDINÁ OTÁZKA JE, STE PRIPRAVENÝ NA VOJNU?

9.0



FILMY z kinema.sk





IRON MAN 3

PREŠLO SEDEM ROKOV, ODKEDY SCENÁRISTA A REŽISÉR SHANE BLACK POKAZIL ROBERTOVI DOWNEYMU JR. VIANOCE. OD PARÓDIE NA NOIROVÉ DETEKTÍVKY SA VŠAK VEĽA ZMENILO A DVOJICA TENTORAZ NAKRÚCA VIANOČNÝ STROMČEK LEMOVANÝ VÝBUCHMI ŽELEZNÝCH KONŠTRUKCIÍ. „JE TO ČAS ODPLATY PRE MNOHÝCH. SLEDUJETE, KDE STE A AKO STE SA TAM DOSTALI. A TÍ OSAMELÍ SÚ NA VIANOCE EŠTE OSAMELEJŠÍ,“ VYSVETLIL REŽISÉR PRE IAMROGUE. V NOVOM POKRAČOVANÍ KOMIKSOVÝCH DOBRUŽSTIEV ZAŽÍVA IRON MAN S PRIATEĽKOU PEPPER VZŤAHOVÉ NEZHODY. NEDOKÁŽE SPAŤ, TRÁPIA HO SPOMIENKY NA POSLEDNÚ VEĽKÚ BITKU O OSUD ĽUDSTVA. NA POLI TERORIZMU SA PO LÁDINOVI A HUSAJNOVI NAVYŠE OBJAVIL ĎALŠÍ SILNÝ VODCA – TAJOMNÝ MANDARÍN. PO ÚTOKU NA ZNÁME LOSANGELESKÉ KÍNO MU STARK SĽUBUJE ODVETU. NETUŠÍ VŠAK, ŽE STOPY VEDÚCE K ZLODUCHOVI LEŽIA V JEHO MINULOSTI.

Nasledujúce odseky obsahujú spoilery! Scenár filmu sa vyznačuje Blackovým majstrovstvom hlavne v dialógových prestrelkách, čiernom humore a niekoľkých nečakaných zvratoch. Príbeh je (opäť veľmi podobne ako pri Kiss Kiss Bang Bang) rámcovaný v úvode retrospektívnou scénou, ktorá šikovne predstaví hlavných aktérov deja. Solídne sú aj herecké výkony – vtipný Ben Kingsley a vždy sympatický egocentrik Downey Jr. Ten však na druhej strane hrá vo svojich filmoch podobné postavy, kvôli čomu som mu veľmi neveril neurotickú polohu.

Horšia je v Iron Manovi 3 prítomnosť kliše a niekoľkých mimoriadne predvídateľných dejových línií. Napríklad superhrdina sa musí skamarátiť s malým chlapcom, ktorý je v škole šikanovaný, polosirota a čistou náhodou technický kúzelník. Vo svojej pivnici zas Stark skladuje celú armádu robotických pancierov, ktoré po útoku na dom nie sú vôbec poškodené. Odhalenie hlavného zloducha síce pôsobí prekvapivo, ale logickosť jeho motívom chýba – je

to iba retardovaný šialenec, alebo náruživý kapitalista? Nehovoriac o niekoľkých záchranách na poslednú chvíľu, zázračnom zmŕtvychvstaní a následnom vyliečení.

„Iron Man 3 bude prvý, ktorý odštartuje druhú fázu ságy vrcholiacou pokračovaním Avengers,“ povedal producent Kevin Feige o telenovele prepojujúcej všetky filmy spoločnosti Marvel. Seriál však má svoje pravidlá, ktoré na televíznych obrazovkách fungujú. Počas všetkých epizód sa postupne zoznamujeme s hlavnými postavami, ich osudy väčšinou gradujú v závere série. V prípade Tonyho Starka a jeho kamarátov však zakaždým na plátne sledujeme takmer identicky vybudovaný boj o záchranu Spojených štátov (v tom horšom prípade celého sveta) končiaci heroickým úspechom a kvitnúcou láskou. Ako môže takáto séria gradovať? Hra na napätie v novom Iron Manovi nefunguje, keďže všetci tušíme, ako to skončí. Tvorcovia Marvelu by v pokračovaniach museli už konečne nechať zlikvidovať celú planétu, aby mi osud ich sveta nebol ľahostajný. Nie je navyše jasné, nakoľko realisticky by toto univerzum divák mal vnímať – na jednej strane rozprávково naivné motívy, na strane druhej sci-fi v podobe vzdialených vesmírnych dimenzií a v závere snaha podať počínanie si postáv realisticky – napríklad v podobe porazeného hrdinu. V prípade Nolanovho Batmana a jeho maximálneho možného realizmu dokážeme s hlavnou postavou precítiť jeho vnútorných démonov. Stupídne však pôsobia Starkove záchvaty úzkosti z návratu mimozemšťanov.

Meniaci tón príbehu (od drámy po komédiu) sa Blackovi síce podarilo zharmonizovať – vďaka čomu je pokračovanie Iron Mana možno lepším než predchádzajúce dva filmy – nehovoriac o jednej výnimočnej akčnej sekvencii (pád lietadla) – avšak jeho ukotvenie v logickom svete môže vnímavý divák niekoľkokrát spochybniť. Unikátne prepojenie



marvelovských filmov zaručene teší niekoľkých filmových vedcov a hollywoodskych marketingových kráľov, ale obsah „seriálu“ sa stáva chaotickou schémou, kde hrdinovia zakaždým víťazia. Možno je to prvok, ktorý by sme naivne mali akceptovať, ponoriť sa do rozprávky a veselo tliekať pri záverečnom bozku. A možno by sme si pripadali hlúpo. Možno nostalgicky spomínam na film, v ktorom Black klišé parodoval.

PREČO DOWNEY JR. NA KONCI FILMU NEHOVORÍ: „POZRITE NENÁVIDÍM TO TIEŽ. FILMY, KDE ŠTÚDIO ZAČNE BYŤ PARANOIDNÉ Z DEPRESÍVNEHO KONCA. AHA – TEN MUŽ JE ZRAZU MAGICKY NAŽIVE S BARLAMÍ. NEZNÁŠAM TO.“

7.0

PÁD BIELEHO DOMU

MICHAL KOREC

FILMOVÁ RECENZIA

KTORÁ FILMOVÁ LOKALITA SI DALA NA PÁR ROKOV POHOV, ALE TENTO ROK BUDE VYZDVIHNUTÁ DO NEVÍDANÝCH AKČNÝCH ROZMEROV? PREDSA BIELY DOM! UŽ V G.I. JOE: ODVETE ZOHRAL NEMALÚ ROLIČKU A TERAZ PRÍDU AGRESÍVNI KÓREJCI S CIEĽOM OBSADIŤ HO. (A ABY NEBOLO AKCIE NA 1600 PENNSYLVANIA AVENUE MÁLO, V JÚLI SA PREDVEDIE ROLAND EMMERICH - WHITE HOUSE DOWN, KTORÝ HO ASI V HISTÓRII HOLLYWOODU ZNIČIL NAJKRAJŠIE.)

Pred 18 mesiacmi prišiel americký prezident pri nehode o svoju manželku a jeho šéf ochranky to pochopil ako signál zlyhania. Teraz sa kórejská jednotka rozhodla napadnúť Biely dom a uniesť prezidenta do nedostupného bunkra. Súčasná ochrana je zničená. Keď sa začnú Kórejci vyhrážať odpálením nukleárných hlavíc, príde rozhodujúci moment. Zlomený ochrankár začne bojovať, vnikne do Bieleho domu, pôjde zachrániť prezidenta, jeho syna a celú Ameriku.

Gerard Butler is back! Po oddychových filmoch s menšími výnosmi (Na divokej vlne či Playing the Keeps) konečne napadlo niekomu v Hollywoode dať Butlerovi zbraň, vynechať idey morálky – a nechať ho likvidovať útočníkov. Prostá, no funkčná myšlienka sa vyplatila a aj zverenie réžie Antoine Fuquovi, ktorý kedysi natočil výborný Training Day.

Minimálne prvých 40 minút sa Fuqua rozhodol pre parádne moderné akčné scény. Prológ, kde sa musí uskutočniť prvotná tragédia prezidenta i ochrankára, je vážne zinscenovaný; nemusela by sa zaň hanbiť žiadna citová dráma. A prevzatie Bieleho domu kórejskými útočníkmi nemá chybu, je to nádherná ukážka akčného žánru, kde sa rútia budovy, snímajú vlajky a domáci strácajú nádej. Ak by dokázal Fuqua udržať dynamiku i kvalitu v celej stopáži, máme tu akčný film roka.

Pri rozpočtových i scenáristických obmedzeniach tempo trochu spomalí, vyznenie filmu sa mení, rovnako aj jeho akčný štýl. Z modernej akcie máme klasický akčný film 90. rokov, kde sa jeden odhodlaný muž postaví proti všetkým (teroristom) a film sa už odohráva iba v Bielom dome, jeho zákutiach a bunkri. Toto je totálna klasika ako z regálu videopožičovne, kde sa postupne dočkáte najväčších kliše v dobrom zostrihu: najprv Butler nemá zbraň, potom ide ovešaný olovom. Suché hlásky cedí cez zuby, má nasraný výraz až do konca a Biely dom pozná lepšie ako vlastný barák.

Príde všetko: bezzubé útoky, negociácie so zločincem, mučenie i bezradný generál v Pentagone. Tupá vojenská hlava chce ničť a dostane ranu pod pás; až do poslednej štvrtiny majú útočníci skrátka navrch. Neskôr budete môcť recitovať dialógy či pár hlások bez zaváhania vopred. Čím viac ste naladení na Smrtonosnú pascu (starú) či Prepadnutie v Pacifiku, tým lepšie.

Funguje to vďaka archetypom, aké sme dlho nevideli. Butler nemá chybu, prezident je správny muž, hlavný záporák chce ničť, vyjednáva krátko, desiatky poskokov čakajú na guľku. Paralelne sa Morgan Freeman i Angela Bassett starajú o vážne roly, zatiaľ čo Aaron Eckhart a Melissa Leo odolávajú v bunkri. Taká variácia akcie 90. rokov tu už dlho nebola. A navyše sa skutočne nebojí neprístupnej akcie, takže sa môžete tešiť na krvavé jatky, prestrelené telá a desiatky padlých.

AK JE PRÁSKAČ NEČAKANE PREKVAPIVÝ FILM, PÁD BIELEHO DOMU NAPLNÍ DO POSLEDNEJ BODKY OČAKÁVANÚ AKCIU AKO PRED 20 ROKMI. BERTE TO AKO PLUS, PRIPRAVTE SA NA LAHKÚ AKCIU A BUDE SA VÁM PÁČIŤ VIAC AKO NOVÝ G.I. JOE.

MU



Žáner: Akčný

TRAILER >>>

8.0

GRID 2 - PC, XBOX 360, PS3 - Máj



CALL OF JUAREZ: GUNSLINGER - PC, XBOX 360, PS3 - Máj



LAST OF US - PS3 - Jún



REMEMBER ME - PC, XBOX360, PS3 - Jún



