SECTOR
HERNÝ MAGAZÍN
#44
THE LAST OF US
GTA V, GRAN TURISMO 6, NFS RIVALS, GRID 2
REMEMBER ME, HALO: SPARTAN ASSAULT
XBOX ONE KONZOLA PREDSTAVENÁ

ÚVODNÍK

Schyľuje sa k digitálnej revolúcii

Z tradičného distribučného modelu sa odstraňuje prostredník - sprostredkovateľ. Obsah sa doručuje priamo k zákazníkovi, kedy chce a ako chce.

Digitalizácia celých knižníc, ktorá cestuje s vami, okamžitá dostupnosť a pripravenosť, sú prednosťami digitálnych systémov. Je tu však jedno ALE.

Zakúpený obsah je viazaný len a len na jedno konto - vaše. Zatiaľ čo u hudby už dávno prestalo byť "potrebné" vlastníctvo fyzického nosiča, rovnako aj u filmov a seriálov z požičovní, v prípade konzolových hier dochádza k radikálnej zmene.

Eliminácia fyzického nosiča je nevyhnutná. V dobe streamovania a predplatených služieb, ktoré ponúkajú spätný katalóg klasík i novinky prakticky okamžite po vydaní v obchodoch, je archaizmom doby, s ktorou nedokážu udržať krok zákony, a je iba prostriedkom ako dostať dáta do zariadenia, či už ide o PC alebo MP3 prehrávač. Po tom ho odkladáte, aby sa naň prášilo na polici. Stále ho však môžete požičať.

Nebolo to tak dávno, čo svet radikálne odmietal online pripojenie potrebné pre aktiváciu zakúpeného softvéru. Každá nová technológia, ktorá zásadne upravuje užívanie softvéru (neobmedzuje používanie) to má tažké a pionieri platia obrovskú daň za odvážne kroky v podobe ostrej kritiky.

Teraz je pod paľbou Microsoft za obmedzenie bazárového predaja. Chcete predať kópiu Forza Motorsport 5? Jedine pod podmienkou, že to v prvom rade vydavateľ (v tomto prípade Microsoft) dovolí a máte kupcu aspoň 30 dní medzi priateľmi. Za reaktiváciu nebude platiť nič, ale z vášho konta sa definitívne táto kópia odstráni a už ju nebude možné predať ďalej. Raz a dosť.

Nedávne zrušenie Online Passov spoločnosťou EA nebolo víťazstvom, ale predzvesť, ze softvér pre nasledujúcu generáciu konzol čaká nevyhnutná zmena. Teda nielen Microsoft s Xbox One, ale aj PlayStation 4 čaká podobne riešenie užívania hier, Sony ale strategicky mlčí.

Môžete predať hry na mobile? Nie. Argument sa ponuka sam, načo predávať niečo, čo stojí menej ako šálka kávy alebo je zadarmo? Môžete predať hru na Steame? Nie. Môžete predať hru zakúpenú na XBLA alebo PSN? Nie.

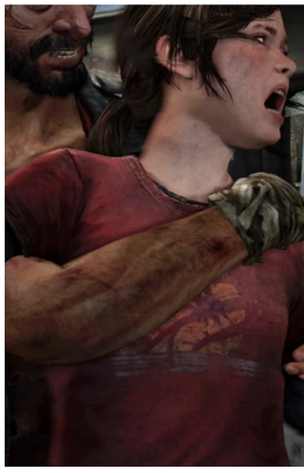
Nikto zatiaľ nehovorí o situácii, kedy sa môže rozbehnúť požičovňa On Demand hier priamo cez Xbox Live. Požičať si hru za 5€ na 24 hodín? Prečo nie. Problém však pre mnohých stále je vlastnenie fyzickej kópie a vysoká cena noviniek. Treba si však uvedomiť, že je to len nosič duchovného vlastníctva, ktoré si od distribútorov alebo priamo tvorcov prenajímate, nekupujete.

Chvíľu ešte trvá, kým si na to zvykneme. Aj prechod z CD na iTunes alebo Spotify bol bolestivý, ale viete si dnes predstaviť, že svoju hudbu nemôžete počúvať na novom PC len pre to, že ste so sebou do tašky nezobrali 50 CD?

Microsoft urobil prvý krok, teraz je na ťahu Sony.

Nie je to koniec sveta ako v kandidátovi na hru roka The Last of Us. Prežijeme.

Pavol Buday



PREVIEW

GTA V, HALO: SPARTAN ASSAULT, PLANTS VS ZOMBIES 2, NFS RIVALS, GRAN TURISMO 6, FABLE ANNIVERSARY, GRAN TURISMO ACADEMY,

RECENZIE

LAST OF US, REMEMBER ME, DRAGONS DOGMA DARK ARISEN, CALL OF JUAREZ: GUNSLINGER, DON'T STARVE, MIGHT AND MAGIC HEROES: SOD, GUACAMELEE, STAR TREK, LORDS OF FOOTBALL, GRID 2

TECH

XBOX ONE, GEFORCE 780, RAZER BLADE

UŽÍVATELIA

SUPAPLEX,VIETCONG

FILMY

RÝCHLO A ZBESILO 6, VO ŠTVORICI PO OPICI 3

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

PAVOL BUDAY

DOJMY

NEEXISTUJE STUPNICA, KTORÁ DOKÁŽE ODMERAŤ OČAKÁVANIA VKLADANÉ DO GTA V. ČO BY STE BOLI OCHOTNÍ UROBIŤ, PRE TO, ABY STE SA TAM POZRELI ASPOŇ NA MALIČKÝ MOMENT? CEZ KĽÚČOVÚ DIERKU, NA ZLOMOK SEKUNDY UVIDIEŤ, AKO BUDE VYZERAŤ NAJOČAKÁVANEJŠIA HRA TEJTO DEKÁDY. ČO? ROCKSTAR GAMES SÚ SKROMNÍ, MAJÚ VYPESTOVANÍ STATUS SKROMNÝCH ELITÁROV, KTORÝCH NEREPREZENTUJE TVÁR, ALE BRAND. LOGO. R*. NETVORIA HRY, TVORIA ZNAČKY.

Bol som v Los Santos a môžem sa tam kedykoľvek vrátiť. Aj teraz. Na čerstvo pooranom láne poľa stojí traktor s pluhom. Nehýbe sa. Dívam sa cez kukátko namierené do svetla na pohľadnicu a nápis ma víta na vidieku. Je jedným z darčekov sponzorovaných fiktívnou leteckou spoločnosťou Fly Us. "Uži si trochu, leť s nami." Rockstar Games mi dali do rúk zbraň hromadného ničenia. Môžem kedykoľvek nakuknúť do GTA V a predstavovať si, aké to tam bude, keď hra s obrovským treskom vyjde 17. septembra.

Geniálny marketingový nástroj súčasne umožňuje nazrieť do budúcnosti a propaguje vymyslený brand. Spolu vytvárajú hmatateľnú fikciu sveta, ktorý neexistuje, ale chcete mu uveriť, pretože je živý a všetko tam dáva zmysel. A keď uvidíte nápis Butt Lovers na boku smetiarskeho auta a v kine zase film Bitch in the Trunk, dôjde vám, že Rockstar Games sa s neobyčajnou radosťou vyžívajú v dvojzmysloch.

Pozrite sa na jeden z kľúčových promo plagátov, kde prísna policajtka zatýka slečnu a vo vyzývavej póze - prehnutej cez prednú kapotu luxusného auta - jej

XBOX360, PS3

Firma: Rockstar Games

Žáner: Akčná adventúra

nasadzuje putá. Od zadu. Chýba už len žmurknutie a oblízanie hornej pery špičkou jazyka. Kto by sa nechcel zatknúť, preboha?!

Varšavský klub Capitol je pre hru ako GTA V stvorený. Veľkolepé krištáľové lustre nad pohodlným sedením s červeným čalúnením, nad parketom nočná obloha, dokonale nasvietený bar, celozrkadlové záchody, ako vystrihnuté z prepichovej vily. V rohu stojí socha chrta a slogan klubu hlása "We Love High Heels" (Milujeme podpätky). Sem sa nechodí na džús a kolu. Dnes je na programe GTA V a vie o tom iba hŕstka ľudí.

Na vstupe dostanem na ruku pásku, bezkrký pán mi oznámi, aby som dobrovoľne všetky elektronické zariadenia schopné vytvárať zvukový alebo video záznam odovzdal slečne, tašku poslušne zaniesol do šatne, vzal si drink a v tichosti čakal na zahájenie programu. Šialené bezpečnostné opatrenia majú svoje dôvody, dnes

neuvidím trailery, ale skutočný gameplay. Bežal z PS3.

Rockstar Games dáva jasne najavo, že o nič menšie ako o ultimátnu hru sa nesnažia. GTA V bude stáť na piatich pilieroch: obrovskej mape, aktivitách odohrávajúcich sa nezávisle na tom, čo robíte, troch hrateľných postavách, rozprávaní príbehu a revolučnom multiplayeri, o ktorom zatiaľ nehovoria.

Prvú vec na GTA V si nevšimnete, ale budete počuť. Je to zvláštne, ale scény vďaka tomu majú filmovejší rozmer. V hre po prvýkrát hrá hudba. Žiadne licencované tracky z rádia, ale hudba dynamicky sa prispôsobujúca akcii na obrazovke.

Z reproduktorov sa valí pulzujúce napätie, ktoré vystrieda odľahčený motív, až keď Franklin, jedna z hrateľných postáv, nevyskočí z lietadla.

Počas brutálnej prestrelky s policajtmi každá ďalšia hviezdička Wanted levelu nabalí na basovú linku nástroje a silnejúca hudba postupne vytlačí z popredia zvuky štekajúcich zbraní a vy viete, že vám prihorieva pod zadkom. Malý krok pre hru, veľký pre sériu, kde doteraz všetko stíchlo, keď ste vystúpili z vozidla.

GTA V sa po prvýkrát pohráva aj s myšlienkou troch hrateľných postáv. S Franklinom, Trevorom a Michaelom sa už isto poznáte, ako však bude fungovať prepínanie? Samotný proces teleportácie prebieha z pohľadu satelitu na obežnej dráhe, ktorý zaostruje a skokovo zoomuje na miesto, kde sa vybraná postava nachádza. Vzhľadom na to, že každá pochádza z iného sveta, dá sa prepínanie využiť aj na rýchle cestovanie po obrovskej mape. A keď hovorí Rockstar o obrovskej mape, tak si treba predstaviť rozlohu Red Dead Redemption, San Andreas a GTA IV dohromady.

Počas misií je prepínanie okamžité, vyberiete Trevora a už ste na streche, odkiaľ posielate raketu smerom k prevrátenému obrnenému transportéru, v ktorom sa,

bohužiaľ pre hrdinov, nenachádzali žiadne prachy. Ďalším ťuknutím ste už v koži Franklina a ťažkým guľometom kosíte prichádzajúcich členov špeciálnej jednotky. Postavy medzi sebou komunikujú, dávajú si rozkazy, aby ste (povedzme) kryli strechu, odkiaľ do horúcej zóny prichádzajú sniperi alebo si sami pre seba zahrešia, keď sa zjaví vrtuľník s reflektorom. Keď ich nemáte pod kontrolou, ovláda ich AI a počas záťahu môžu zomrieť, ak sa o nich nepostaráte. Mimo misií sa po smrti objavíte pred nemocnicou. Klasika.

Čas sa v hre nezastaví, postavy nebudú čakať v byte na to, aby ste v ich koži niečo podnikli. Nikdy neviete, kde a pri čom ich zastihnete. Vôbec sa netreba čudovať, keď sa Trevor len v spodnom prádle zobudí s poriadnou opicou na pláži plnej mŕtvol. Neviete, čo sa stalo ani neviete, čo sa môže prihodiť. Michael počas prechádzky po chodníku slávy narazí na zúfalú filmovú hviezdičku schovávajúcu sa za v bočnej uličke pred lovcami senzácií. Žiadne prijate misie, stačí k nej podísť a buď jej venujete pozornosť alebo si idete po svojom - pozerať na cosplayerov pred čínskym divadlom, ktorých môžete dokonca pomocou telefónu aj fotiť a svoje úlovky vystavovať na obdiv ostatným na Social Clube.

Michael je však dobrák a tak hviezdičke prisľúbi, že ju odvezie do bezpečia. A tu prichádza ďalšia novinka, autá na ceste neplávajú. Kamera za nimi nelieta a aj vo vysokých rýchlostiach máte prehľad o tom, čo sa deje okolo vás. Na uliciach je viac obyvateľov aj obyčajnej premávky. Jednou zo zaujímavostí je, že minimapa sa prispôsobuje tomu, čo robíte. Ak kráčate, dívate sa na ulice a značky zhora, ak ste za volantom, prepne sa do 3D, keď skáčete padákom, vidíte horizont a keď ste pod vodou tak zase vidíte hĺbku.

Po prvýkrát budete môcť preskúmať aj podmorský svet. Trevor ako jediná z trojice postáv má aj špeciálnu schopnosť, ktorá ovplyvňuje objem pľúc. Ani pod vodou nebudete sami, okrem rýb, žralokov sa k vraku nákladnej

SVET NEO

lode potápajú aj iní zvedavci. Na pláži zase narazíte na ľudí okolo táboráku, pri rieke na rybárov a na druhej strane pasúcu sa vysokú zver. Otvorený svet je neuveriteľne živý, neustále sa niečo deje aj bez vašeho pričinenia. Z dráhy sa odlepí veľké dopravné lietadlo, v prírode čvirikajú vtáci, počujete v diaľke vodopád, chodci sa zastavujú pri výkladoch, môžete si vypočuť na chodníku historku stroskotanej herečky, autá dodržujú predpisy, trúbia na seba. Kam sa pozriete, niečo sa hýbe, svieti, bliká.

Postavy sú opäť definované viacerými parametrami (riadenie vozidiel, streľba a pod), ktoré sa budú vylepšovať. Samozrejmosťou je návšteva obchodov s oblečením či tetovacích salónov. Nám však Rockstar Games predvádzal iba zlomok možností GTA V, videli sme prakticky iba dve misie: jednu s herečkou a prepad obrneného auta. Takýto záťah bude v plnej verzii vyžadovať predprípravu, prieskum terénu, plánovanie, zaistenie potrebných áut, konkrétne ťahača s návesom, ktorým zablokujete cestu a autom odťahovej služby, ktorým do obrneného transportu napálite zboku.

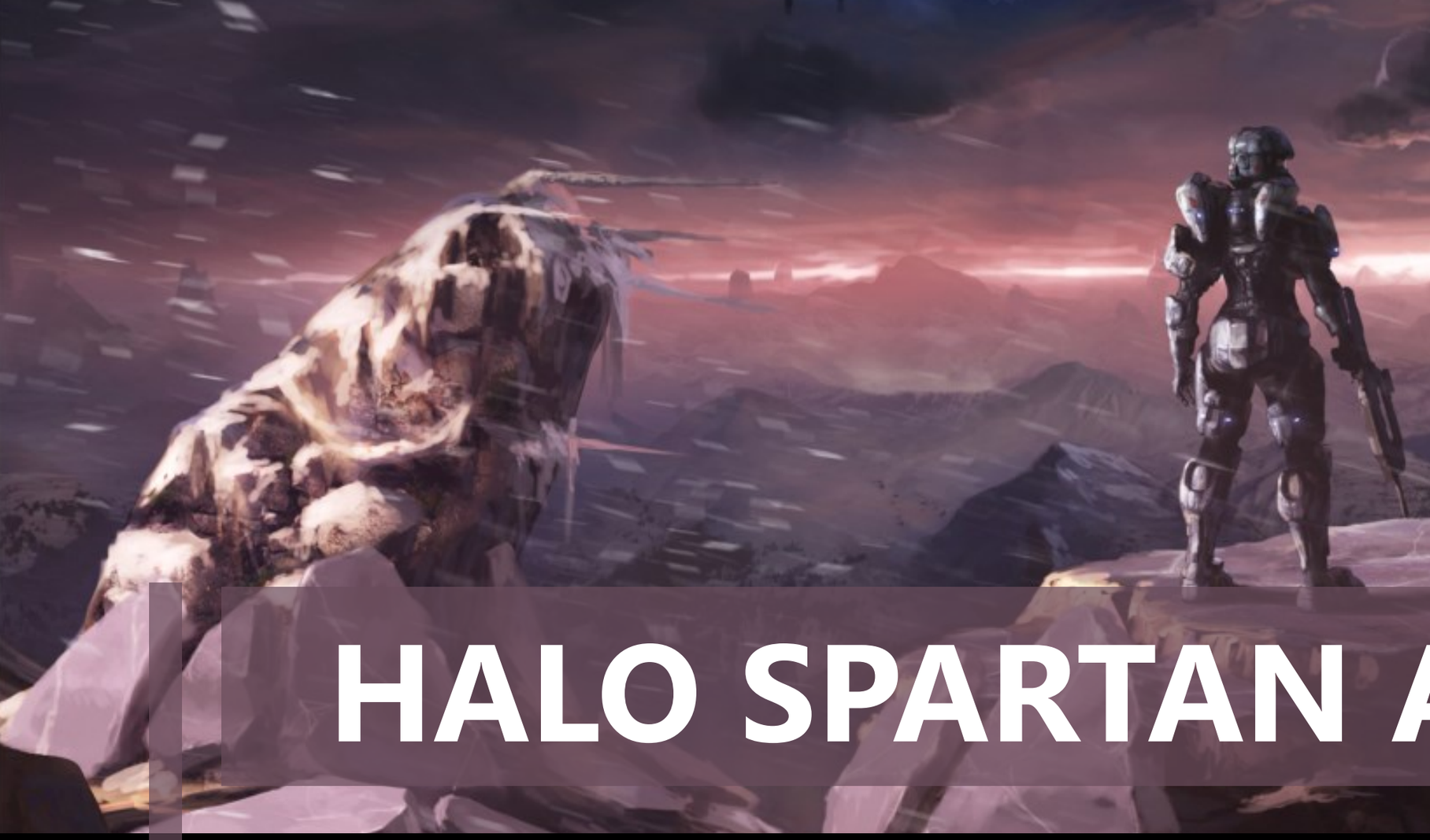
BMEDZENÝCH MOŽNOSTÍ

Ako bude prebiehať plánovanie, či to bude sériou vedľajších úloh, alebo bude stačiť len zohnať potrebné informácie sledovaním, nevieme. Začiatok misie mala plne pod kontrolou hra, prepínala postavy podľa potreby na Trevora, ktorý sa stará o to, aby varoval Michaela a Franklina pri odpaľovaní dverí na transporte, keď pribehnú policajti. Celá lúpež sa vymkne spod kontroly, keď posádka vozidla spustí tichý alarm a na miesto priletia policajné hliadky a špeciálna jednotka.

Rockstar Games vraví, že si požičali z Max Payne 3 akčnú zložku, ale to, čo sa odohralo na plátne, tomu príliš nenasvedčovalo. Postavy sa vedia kryť za prekážky, ale ani zďaleka sa tak plynule nehýbali ako Max. Je to len osobný dojem a do vydania ešte zostáva zopár mesiacov, vo výsledku sa toho môže, ale nemusí veľa zmeniť.

Po zbabranej operácii a vystrieľaní všetkého živého, čo sa na mape objavilo, sa trojica rozhodne utiecť a zbaviť sa všetkých áut. Rockstar Games tvrdí, že podozrivé vozidlá teraz nebudú len hlásené policajnými hliadkami, ale aj bežnými chodcami, ktorí ich odfotia mobilmi. Smetiarske auto sa tak ocitlo pod mostom, kde bolo zničené granátom, čím bola prezentácia jednej z malých misií u konca.

KRÁTKE STRETNUTIE S GTA V VYBIČOVALO OČAKÁVANIA EŠTE VYŠŠIE NEŽ BOLI PREDTÝM. UISTILA NÁS, ŽE PREPÍNANIE MEDZI POSTAVAMI NIELEN FUNGUJE, ALE JE AJ ZÁBAVNÉ A ŽE NÁS ČAKÁ ŽIVÝ SVET TAK NATRIESKANÝ PRÍLEŽITOSŤAMI, ŽE DO KONCA ROKA NEBUDETE MUSIEŤ Z KONZOLY VYŤAHOVAŤ DISK. O GTA V SA TOHO EŠTE VEĽA NEVIE, ALE UŽ TERAZ JE JASNÉ, ŽE V SEPTEMBRI, KEĎ SA DOSTANE NA TRH, VÁS PARALYZUJE.



HALO SPARTAN A

PREDSTAVENIE

MICROSOFT EŠTE PRED E3 OHLASUJE NOVÚ HALO HRU - HALO: SPARTAN ASSAULT. NEPÔJDE O KLASICKÚ FPS, NEBUDE ANI PRE XBOX, ALE PÔJDE O TOP DOWN AKCIU URČENÚ PRE WINDOWS 8 A WINDOWS PHONE 8.

Halo: Spartan Assault vyjde už v priebehu júla za 6 dolárov a hráčov zavedie medzi udalosti Halo 3 a Halo 4, kde noví Spartan bojovníci objavujú vesmír, ktorý ostal po vojne s Covenantami. Budeme hrať za veliteľku Sarah Palmerovú a Spartana Davisa z UNSC Infinity a sledovať ich stret s doteraz nevidenými nepriateľmi.

Hrateľnosť bude štandardná z topdown strieľačiek a teda buď s postavou Spartan vojaka, alebo na vozidlách budeme strieľať okolo seba a pohybovať sa po prostredí.

Hra ponúkne 25 misií s vlastným príbehom, jednoduchým ovládaním, či už cez touchscreen, alebo cez myš a klávesnicu. Podpora gamepadu však v hre nebude.

Halo Spartan Assault bude prepojená s Halo 4, do ktorého môžete odomykať achievementy a bonusy. Multiplayer síce hra neponúkne, ale vynahradí to rebríčkami, v ktorých môžete s priateľmi súťažiť. Sťahovateľný obsah nebude chýbať a dokúpiť sa budú dať rýchlejšie upgrady alebo silnejšie zbrane.

MICROSOFT SA PRESNE NEVYJADRIL K PORTU HRY NA XBOX360 ALEBO XBOX ONE, ALE ANI NESKORŠÍ PORT NEVYLÚČIL. ZATIAĽ NÁM OSTANE LEN ČAKAŤ .

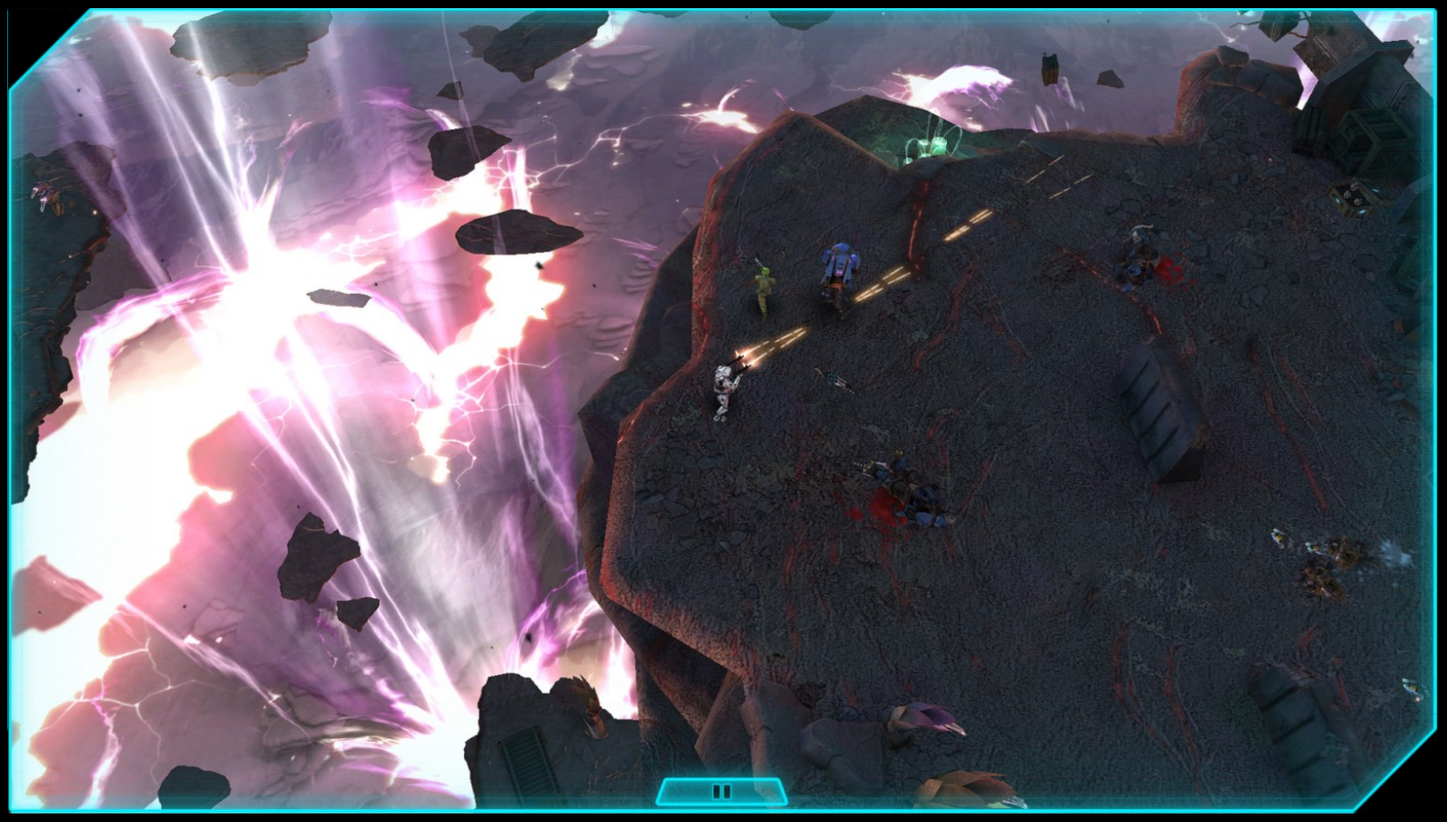
PC, Mobil

ASSAULT

Firma: 343 Industries

Žáner: Akčná

OBRÁZKY



PLANTS VS ZOM

POPCAP DNES PREDSTAVIL PLANTS VS ZOMBIES 2, DRUHÚ ČASŤ OBĽÚBENEJ TOWER DEFENSE HRY, KTORÁ ŽIAĽ TERAZ PRECHÁDZA NA FREE 2 PLAY ŠTÝL. ČO SÍCE ZNAMENÁ VOĽNÉ HRANIE, ALE ZÁROVEŇ AJ MNOŽSTVO VECÍ NA DOKUPOVANIE. NA DRUHEJ STRANE, AUTORI SĽUBUJÚ MOŽNOSŤ ZADARMO SI ZAHRAŤ KAŽDÝ LEVELV V KAŽDOM SVETE. DOKUPOVAŤ SA ALE BUDÚ UPGRADY A IN-GAME VECI, ČO NÁM DÁVA TUŠIŤ, ŽE SI SÍCE KAŽDÝ ZAHRÁME, ALE DOKÁŽEME HO AJ BEZ UPGRADOV PREJSŤ?

Samotná náplň hry sa v Plants vs Zombies 2 nezmení, znovu pôjdu zombíci po líniách vpred a znovu ich budeme musieť zastavovať rôznymi rastlinami. Tentoraz bude hlavný rozdiel v témach levelov. Autori nás totiž prenesú napríklad do minulosti, do Egyptu, doby pirátov, na divoký západ a sľubujú aj budúcnosť. EA teasovala Mass Effect, Dead Space a Medal of Honor témy, tak uvidíme, či dostaneme aj tieto.

BIES 2

Firma: PopCap

Žáner: Strategická

AKO ŠTARTOVACIU DRÁHU SI PRE HRU POPCAP ZVOLILI IOS PLATFORMU, KDE VYJDE 18. JÚLA A KDE OTESTUJE NOVÝ MODEL. MÔŽEME ODHADOVAŤ, ŽE ČOSKORO HRA VYJDE AJ NA ĎALŠÍCH PLATFORMÁCH, AKO AJ TO, ŽE UŽ V PRIEBEHU PRVÝCH DNÍ PO VYDANÍ PRÍDU PRVÉ HACKY OBCHÁDZAJÚCE NUTNOSŤ DOKUPOVANIA UPGRADOV. NAKONIEC, TAK AKO SME TO VIDELI PRI REAL RACING 3.

OBRÁZKY

Menu
Friends
116
18,509
Store
Ancient Egypt
40/40
Pirate Seas
38/38
Wild West
38/38

375
Ancient Egypt - Day 4
4,007
50
50
25
125
150
175
1000
800
1200

850
50
100
50
25
100
325

Menu
Friends
0
0
0
Store

530
rate Seas - Day 7

50
18,519
Wild West - Day 6
125
100
325
175
125
25
50
1600
800
1200

NFS RIVALS

PREDSTAVENIE

EA A GHOST GAMES ŠTÚDIO PREDSTAVUJÚ NEED FOR SPEED RIVALS, NOVÉ POKRAČOVANIE NFS SÉRIE. TENTORAZ EA ZNOVU PREBRALA PODNÁZOV STARŠEJ NFS HRY, KONKRÉTNE NFS UNDERGROUND RIVALS Z PSP, KDE ALE VYPADÁVA UNDERGROUND ČASŤ NÁZVU A OSTÁVA LEN RIVALS, NAZNAČUJÚCE NOVÉ SÚBOJE DVOCH STRÁN.

Hra vyjde ako pre staré, tak aj nové platformy a tlačová správa ju opisuje ako akčnú racingovku postavenú na Frostbite 3 engine, zachytávajúcu rivalitu medzi políciou a jazdcami, ktorú bude dopĺňať otvorené prostredie. Hrať teda budeme môcť ako policajt alebo jazdec, pričom každá strana má svoje úlohy, svoje odmeny aj následky.

Ako jazdec sa musíte stať slávnym za úteky pred policajtmi. Čím dlhšie unikáte, tým viac speed pointov získate. Za ne sa budú následne odomykať nové autá a upgrady.

Za policajtov hráči hrajú ako člen tímu, ktorý prenasleduje jazdcov. Body tu budú v podobe hodností, ktoré získate sa zatknutia a postupne tak stúpate v policajnom rebríčku. Nové hodnosti odomykajú nové autá a silnejšiu prenasledovaciu techniku.

Ako sme videli z obrázkov, po siedmich rokoch sa do hry vracia Ferrari a hráči tak budú môcť zasadnúť za volanty červených tátošov vrátane F12berlinetta. Hru bude dopĺňať AllDrive systém, ktorý umožňuje plynulý prechod z offline do online módu s priateľmi, ktorí môžu následne kedykoľvek vstupovať a vystupovať z vašej prenasledovačky. Uzatvára to nová verzia Autologu, v ktorom si môžu hráči porovnávať štatistiky a kedykoľvek vyzývať priateľov.

PC, Xbox360, PS3, Xbox One, PS4

Firma: Ghosts Studios

Žáner: Racing

Pre next-gen konzoly do hry pribudne aj možnosť nahrávať svoje úteky alebo zatknutia a následne ich sharovať priateľom. Uvidíme, či túto funkciu ponúknu aj na PC. Pri PC zatiaľ spomínajú, že bude vyzerať rovnako ako next-gen verzie.

Do hru pribudne personalizácia s vlastnými paintjobmi, poznávacími značkami, nálepkami a upgradmi vozidiel. 11 upgradovacích gadgetov zaistí na uliciach akciu a ponúkať bude turbo boost, rušičky alebo aj EMP strely pre jazdcov a šokové vlny, zátarasy a helikoptéry pre policajtov.

NEED FOR SPEED RIVALS VYJDE 19. NOVEMBRA PRE AKTUÁLNE PLATFORMY, NESKÔR V ROKU AJ PRE OBE NEXT-GEN KONZOLY.

GRAN TURISMO 6

PREDSTAVENIE

SONY NA EVENTE K 15. VÝROČIU GRAN TURISMO SÉRIE OHLÁSILO GRAN TURISMO 6 PRE PS3. HRA SA V NOVOM POKRAČOVANÍ NAPOJÍ NA OBSAH GT5 A PRIDÁ K TOMU NOVÉ TRATE, NOVÉ AUTÁ, VYLEPŠÍ INTERFACE A UPRAVÍ HERNÝ ENGINE. TEN UMOŽNÍ VYŠŠIU FLEXIBILNOSŤ EXPANDOVANIA HRY DLC OBSAHOM A ROZŠÍRI PREPOJITEĽNOSŤ HRY NA OSTATNÉ ZARIADENIA AKO TELEFÓNY, TABLETY A PC.

Cez sto nových vozidiel

GT6 bude obsahovať všetky autá z GT5 a pridá k nim sériu historických vozidiel a cestných vozidiel, čím sa pri vydaní ich počet rozšíri na 1200 (GT5 malo 1083 vozidiel). K tomu budú nové autá postupne pridávané ako DLC obsah. Hráči si ich budú môcť customizovať a personalizovať s tisíckami aerodynamických dielov.

Sedem nových tratí

Silverstone okruh bude jednou zo 7 nových lokalít v GT6, zvyšných 26 preberie z GT5, čim sa ich počet rozšíri na 33. Samotné trate budú mať teraz 71 layoutov. Ďalšie okruhy budú pribúdať cez DLC systém. Nebude chýbať možnosť vytvorenia vlastnej trate na rozsiahlom území s vylepšeným editorom. Z multiplayeru zatiaľ vieme len toľko, že hráči budú môcť vytvárať vlastné online komunity a manažovať svoje preteky, či už priamo v hre, alebo cez mobilné zariadenia a PC.

Nový engine

Hra dostane nový renderovací engine, ktorý vyťaží PS3

PS3

Firma: Polyphony Digital

Žáner: Racing

na maximum a pridá aj vylepšenia vo fyzikálnej stránke, kde pocítime nový model pneumatík, tlmičov a aerodynamiky. Na fyzikálnych vylepšeniach autori spolupracujú s Yokohama Rubber a KW Automotive.

Demo

Hra vyjde na jeseň s tým, že demo čakáme už v priebehu júla. To bude obsahovať Silverstone okruh a 19 vozidiel, z ktorých 9 bude nových do série:

Acura NSX '91,
*Alfa Romeo TZ3 Stradale '11,
*Alpine A110 1600S '68,
*Audi Sport quattro S1 Rally Car '86,
Ferrari 458 Italia '09,
*Ferrari Dino 246 GT '71,
Ford GT '06,
*KTM X-BOW R '12,
Lamborghini Countach LP400 '74,
*Light Car Company Rocket '07,
McLaren MP4-12C '10,
*Mercedes-Benz SLS AMG GT3 '11,
Nissan 370Z (Z34) (GT Academy Version) '08,
Nissan 370Z Tuned Car (GT Academy , Version) '08,
Nissan GT-R Black edition (GT Academy Version) '12,
*Nissan GT-R Nismo GT3 N24 Schulze Motorsport,
Nissan Leaf G (GT Academy Version),
*Tesla Motors Model S Signature Performance '12,
Toyota 86 GT '12

VIAC INFORMÁCIÍ O HRE BUDE ZVEREJNENÝCH NA E3 A GAMESCOME, RESPEKTÍVE PRINESIEME AJ NAŠE PREVIEW A INTERVIEW S TVORCAMI.

SILVERSTONE

POLYPHONY DIGITAL
POLYPHONY DIGITAL
NISSAN
nismo
YOKOHAMA
RECARO
NISSAN
nismo
123

OBRÁZKY

ALFA ROMEO
BRAKE

GRAN TURISMO A

PAVOL BUDAY

DOJMY

K SILVERSTONE WING VEDIE ČERVENÝ KOBEREC. NIE JE VŠAK PRE NÁVŠTEVNÍKOV. CHODNÍK K ČERSTVO POSTAVENEJ SUPERMODERNEJ BUDOVE LEMUJÚ INÉ LEGENDY. HONDA 2000, LANCIA DELTA INTEGRALE, JAGUAR XJ220 A JEDNO Z PÄŤSTO VYROBENÝCH SUPERÁUT LEXUS LFA. JE MODRÉ.

Dnes majú okruh Silverstone prenajaté tri spoločnosti - Nissan, Sony a Polyphony Digital - ktoré si takmer pred desiatimi rokmi potriasli rukami a povedali si, že sa pokúsia z hráčov vytrénovať profesionálnych jazdcov. Dnes nám to chcú predviesť na vlastnej koži. Vravia tomu Gran Turismo Experience. Je súčasťou prezentácie Gran Turismo 6, ktoré 16. mája ohlásil Kazunori Yamauchi, a patrí medzi vrcholy stredajšieho večera.

Nad Silverstone visia ťažké mraky a z diaľky dolieha rev motorov. Z cieľovej rovinky vyletelo čierne Ferrari 430. Prestalo pršať.

Nič vás nedokáže pripraviť na to, keď si vás zo skupiny novinárov, ktorí si vyberajú helmy, vytiahnu a povedia, že majú pre vás pripravené niečo špeciálne. Odvádzajú ma z boxov, kde na desiatich stojanoch beží Gran Turismo 6 s natiahnutou traťou Silverstone a vedú do stajne, kde parkuje jedinečný Ford GT40 a ultraľahké dvojmiestne žihadlo KTM X -Bow.

Vonku svieti slnko, vysušuje mokrý asfalt. A potom sa ozve mrazivé hromobitie.

Keď v roku 2004 Nissan organizoval v spolupráci so Sony súťaž pre hráčov v rámci proma pre GT4, v ktorej mohli vyhrať Nissan 350Z citrónovej farby, rozsvietila sa žiarovka v hlave Darrena Coxa (Director of Global Motorsport pre Nissan). "Jeden z inštruktorov mi povedal: Niektorí z týchto hráčov vedia skutočne jazdiť," spomína si na zárodok šialenej idey, z ktorej sa počas nasledujúcich štyroch rokov stal program pre hľadanie jazdeckých talentov - Gran

Turismo Academy. "Nebol to len hlúpy nápad, ale bol to môj hlúpy nápad," smeje sa.

"Aby ste boli inovatívni, musíte riskovať," snaží sa vysvetliť, čím musel prejsť, aby presvedčil manažment Nissanu a získal dôveru. "Pred piatimi rokmi si všetci mysleli, že sme blázni," hovorí pokojne. "Mysleli si, že sa hráči zabijú." Pre Coxa bola najväčšou prioritou bezpečnosť. Ak by počas úvodných týždňov došlo k nehode, mohlo by to celý program predčasne ukončiť. "Len bezpečnostný manuál bol asi takto veľký," vo vzduchu ukazovákom a palcom obopína chrbát sedem centrimetrov hrubej knihy.

Na servisnom stole leží pero a poistka na sumu 600 000 EUR vyplatenú prípade nehody. "Štandardný dokument," povie technik od AMG a jedným pohľadom si ma odmeria. "Akú máš veľkosť topánok?" spýta sa, akoby sa mi hlavou vtedy nehnalo milión iných myšlienok naraz. V prípade smrti alebo trvalých následkov. "Bundu dolu, nohavice si nechaj a obleč si toto," podáva mi ohňuvzdornú bielu kombinézu, pretekárske topánky nad členky a kuklu.

Hromobitie prechádza do pokojného hrozivého bublania. Pred boxami zastavil môj červený kočiar.

Gran Turismo Academy operuje úspešne už šiestym rokom a žne úspechy v rôznych súťažiach. Najúspešnejším jazdcom je Španiel Lucas Ordóñez a jeho auto sa objavilo na obale hry GT5 Academy Edition. Minulý rok stihol jazdiť Nissan 370Z na 24 hodinovke, potom preháňal Nissan GT-R, testoval prototyp Delta Wing, pretekal na 24 LeMans a potom si odskočil na seriál GT3. "Čo je na týchto jazdcoch úžasné, je prispôsobivosť," hovorí o víťazoch GT Academy. "Sú ako špongia, veľmi rýchlo spracujú nové informácie od technikov a vedia ich použiť na trati," dodáva.

"Musia jazdiť na rôznych vozidlách online, aby sme ich vybrali," popisuje základný rozdiel medzi virtuálnym pilotom a tým, ktorý musí začínať na motokárach a potom sa úzko špecializovať. O nákladoch vynaložených a investovaných do auta, technikov a logistiky nehovoriac. "Sú schopní jazdiť rýchlo na ktoromkoľvek aute," pyšne hovorí o svojich zverencoch z tímu Nismo.

Pred stajňou stojí s vypnutým motorom Mercesdes Benz SLS AMG GT3. Traja technici obskajujú okolo, komunikujú s pilotom a ďalší vo vnútri sleduje telemetriu 600-koňovej beštie, ktorú vám podľa oficiálnych regulí FIA vyrobia vo fabrike v nemeckom Affalterbachu za bagateľ - 350 000 EUR. Technické oprávnenie však nedostanete - nepatrí na cesty. Osem valcový motor s objemom 6,2 litra bol navrhnutý pre okruhy. Na šprinty aj na vytrvalostné preteky.

Do hora sa otvárajúce dvere (Gulwing) sa otvárajú a s úzkym priestorom zápasí pasažier. Je to žena. "Aké to bolo?" pýtam sa jej. "Uvidíš, bav sa," odvetí a technik mi naznačí, aby som podišiel bližšie. Do karbónového sedadla ma pripúta šesťbodovým pásom. Zo strany pilota kontroluje druhý technik kovovú podkovu na krku pripnutú k helme. Po chrbte mi steká pot.

"Si pripravený?" pozrie sa mňa kľudným pohľadom pilot. "Uvidíme, či dokážeš udržať kameru počas jazdy," odvetí si a ja si spomeniem na kolotoč visiaci vo výške 120 metrov na nákupnom centre v Tokiu. Čakanie na prvý padák, po ktorom sa vozíky húsenkovej dráhy rútia k zemi pod 88 uhlom je zrovnateľné len do momentu, kedy sa neprebudí stroj smrti k životu. 600 000 EUR, prebehne mi mysľou. Asi nepôjdeme iba 120-kou, že?

"Raz sa to stane," povie Darren Cox hlasom tak, aby ho bolo počuť. "Raz niekto vytrénovaný vo virtuálnom svete zasadne do Formuly 1. Stane sa to do desiatich rokov," predpovedá budúcnosť motoršportu. "Chcel by som, aby sme to boli my a náš program Gran Turismo Academy." To je dlhoročný cieľ, ten krátkodobý a oveľa reálnejší je, mať v tíme 24 LeMans trojčlenný tím zložený výhradne z jazdcov GT Academy. "Tento rok sú tam už dvaja," odvetí s úsmevom. "Hľadáme skutočné talenty, nie je to PR, nie je to žiaden marketing, iba dokončiť tento vytrvalostný pretek je obrovskou výzvou," hovorí o ťažkej skúške, aká čaká jeho zverencov. Víťaz GT Academy 2013 to nebude mať ľahké, Cox plánuje nasadiť čerstvého absolventa po šesťmesačnom intenzívnom tréningu do ostrého preteku.

Gran Turismo Academy nemá vo svete konkurenciu. Z bláznivej idey sa stal úspešný program, z ktorého ťaží Nissan, Sony aj

SUPERMOTORY V AKCII

Polyphony Digital. "Stále sa čudujem, prečo ešte iné automobilky takto nehľadajú pilotov," dodáva Cox. Uvedomuje si však, že keď hráči PlayStation začali okupovať prvé priečky (Lucas Ordonez a jeho tím skončili druhý na 24 Le Mans), mnohým to prebehlo hlavou.

Počas tréningu platí v boxoch prísne obmedzenie rýchlosti na 60 km/h, v momente, keď pretneme kritickú líniu, pneumatiky posielajú SLS AMG GT3 do prvej zákruty raketovou rýchlosťou. Stádo pod kapotou sa prebudilo s nezameniteľným revom. Prvé kolo zahrieva pneumatiky. Vôbec nepremýšľate nad tým, ako rýchlo idete, ale kedy chce pilot brzdiť, keď vy sa už vidíte mimo trate. A potom si uvedomíte, aká silná musí byť dôvera v stroj, o ktorý sa starajú technici.

Nie je to jednoduché, povie mi Michael v pohodovej atmosfére Toyoty F86. Britská verzia tohto veselého vozidla so zadným náhonom nemá päťbodové pásy ani brutálne zrýchlenie. Michael, v civile vodič Mercedesu AMG C Class, v práci pilot Ferrari 430, si ho užíva. "Sedím v tom prvýkrát," pozerá sa na mňa, zatiaľ čo driftom vyberá pravotočivú zákrutu. Usmieva sa. "V ďalšom kole, prosím, spomaľ, mám žalúdok na šalát," vravím. V poriadku, po cieľovej rovinke si ale ďalšie tri zákruty dám driftom. Neboj, potom spomalím. Baví sa. Na mne aj na trati. V rukách má novú hračku.

BYŤ HERNÝM NOVINÁROM JE NIEKEDY DRINA. JEDNO VIEM VŠAK ISTO, PILOT ZO MŇA NIKDY NEBUDE. NA TO JE TU GRAN TURISMO 6, KTORÉHO DEMO VYDANÉ V JÚLI BUDE POUŽITÉ AJ PRE HĽADANIE TALENTOV V ĎALŠOM ROČNÍKU GRAN TURISMO ACADEMY, KTOREJ SA BUDÚ MÔCŤ PO PRVÝKRÁT ZÚČASTNIŤ AJ HRÁČI ZO SLOVENSKA A ČIECH A ZABOJOVAŤ TAK O NAJLEPŠIE ČASY. MOŽNO STE TÝM ĎALŠÍM JAZDCOM TÍMU NISMO PRÁVE VY.

FABLE ANNIVERS

PO TAKMER 10 ROKOCH SA VRACIA PÔVODNÉ FABLE SPÄŤ A TO VO FULLHD PREPRACOVANÍ PRE XBOX360. VYJDE POD NÁZVOM FABLE ANNIVERSARY A PONÚKNE PÔVODNÝ ZÁŽITOK Z ČASOV, KEDY SÉRIA BOLA EŠTE PRAVOU RPG, PONÚKALA VEĽKÚ ROZSIAHLOSŤ A ROZHODNUTIA S NÁSLEDKAMI.

V hre tak znovu preberiete postavu známu len ako Hero, je sirota a sám si vytvára svoju budúcnosť, od ktorej bude závisieť aj osud krajiny. Prejdete s ním ako pôvodnú hru, tak aj rozšírenie The Lost Chapters, ktoré bude Anniversary obsahovať.

V samotnej grafike budú updatnuté textúry, modely, samotné animácie postáv aj tvárí, prestrihové scény. Podľa tlačovej správy je všetko prepracované v 1080p rozlíšení. Ale tu bude zaujímavé sledovať, či to bude skutočne natívne rozlíšenie, alebo upscalované. Podľa obrázkov to na natívne rozlíšenie zatiaľ nevyzerá.

Mimo zlepšenej grafiky sa zrýchli nahrávanie, hre pribudne nový interface, achievementy, podpora SmarGlass a veľa ďalšieho, ako napríklad rebríčky monitorujúce každú úlohu. Kto teda bude najlepším naháňačom sliepok v Albione?

Xbox 360

SARY

Firma: Lionhead

Žáner: RPG

Ak ste nehrali prvý diel a máte všetky ostatne časti na Xbox 360, budete si môcť zbierku kompletizovať a zároveň aj zistiť aké boli začiatky série. Tie siahajú do časov kedy mala ešte séria RPG korene.

FABLE ANNIVERSARY VYJDE KONCOM ROKA PRE XBOX360.

RECENZIE

LAST OF US

AKO ŽIJÚ POSLEDNÍ Z NÁS?

LAST OF US

RECENZIA

PAVOL BUDAY

NEPOMÔŽE VÁM ŽIADNA TECHNOLÓGIA NA SVETE, KEĎ ZABUDNETE NA JEDNU VEC - ĽUDSKOSŤ. AUTENTICKOSŤ A REALIZMUS APLIKOVANÝ OBYČAJNE LEN NA SPÔSOB ZOBRAZENIA A STVÁRNENIA PROSTREDIA MÔŽU ÍSŤ DO HÁJA, KEĎ POSTAVY V HRÁCH BUDÚ VYZERAŤ, PÔSOBIŤ A JEDNAŤ UMELO. A POTOM PRÍDU TVORCOVIA UNCHARTED A DOVOLIA IM POZERAŤ SA A DOTÝKAŤ TOHO, ČO VYTVORILI A DÝCHAŤ VZDUCH VO SVETE POSTIHNUTOM PANDÉMIOU. V TÝCHTO KULISÁCH SA ODOHRÁVA JEDINEČNÝ PRÍBEH DVOJICE PROTAGONISTOV, MEDZI KTORÝMI SA ZAČÍNA FORMOVAŤ KREHKÝ VZŤAH. JOEL A ELLIE SÚ HLAVNÝMI HRDINAMI SURVIVAL AKCIE THE LAST OF US OD NAUGHTY DOG.

Nehýbu sa dostatočne verne postavy v iných hrách? Nehovoria hlasmi hollywoodskych hercov? Nebežia hry v ultra vysokom rozlíšení? Je vám to k ničomu, ak postava začne skákať na mieste len preto, že stláčate X alebo si ju diskutujúca skupina nevšíma a do konverzácie ju zapojí, až keď vy poviete. Keď nežijú v prostredí, kde sa pohybujú, keď nevnímajú okolie a okolie si nevšíma ich, nie sú nič viac iba bábkami. Joel a Ellie sa chcú dožiť ďalšieho rána v nehostinnom prostredí, na ktoré sa dívajú rovnako ako vy.

Dvojica sa navzájom dopĺňa a súčasne zastupuje dva protipóly - Joel poznal svet pred vypuknutím nákazy, ktorá vytvára zhubný nádor na mozgu a mení ľudí na bezduché agresívne schránky, Ellie sa narodila v karanténe a je z toho titulu prirodzene zvedavá zo sveta tam vonku. Keď narazí na starý filmový billboard, pýta sa, aký bol film, komentuje nápisy na stenách, krúti hlavou nad problémami iných mladých ľudí, ktorých trápilo, aké si zobrať tričko na rande, ale súčasne si

PS3

Firma: Naughty Dog

Žáner: Akcia

uvedomuje, že aj také rozptýlenie ako čítanie komiksov musí raz skončiť.

Nie sú to však iba dialógy alebo rozprávanie vtipu počas putovania z dlhej chvíle, v The Last of Us akoby prestali platiť pravidlá hier. Postavy poznajú, keď nie ste pri nich, počkajú vás za rohom, ak sa rozhodnete ísť preskúmať miestnosť a potom sa spýtajú, čo ste tam našli. Nechodia za vami ako šteňatá, sami sa zabavia hádzaním šípok na terč, sami otvoria dialóg, sami navrhnú cestu ďalej a občas sami podstupujú riziko, keď prelezú plot alebo sa ponúknu, že prelezú cez úzku ventilačnú šachtu a otvoria z druhej strany dvere.

Nemusíte im vôbec dávať signál, aby naskočili na improvizovanú plť, aby vyliezli na rebrík, ktorý ste priniesli k stene, aby vás počkali. To všetko riešia medzi sebou, sami, bez vás. Vám sa tak dostáva úžasného prehľadu o prostredí, ktoré je neznáme a nebezpečné zároveň a súčasne sa prehlbujú empatie voči hrdinom. Tak ako sa od samého začiatku formuje vzťah medzi priekupníkom Joelom a mladučkou Ellie, začínate čoraz viac s nimi súcitiť a hra si to uvedomuje.

Svet v The Last of Us zomiera, nefunguje infraštruktúra, vyrabované budovy sa rozpadajú, po uliciach sa pohybujú nebezpeční mutanti a príroda si začala nárokovať na zastavané teritóriá a pokrýva všeto zeleňou. Ľudia prestali byť susedmi a za stravný lístok alebo konzervu s jedlom sú ochotní zabiť, i keby im tento akt mal predĺži život iba o sekundu. Amerika, kde sa príbeh The Last of Us odohráva, je krajinou bez budúcnosti s dvomi hrdinami, pre ktorých urobíte čokoľvek, aby boli v bezpečí.

Hra vás nestavia pred voľbu A alebo B ani vás nevydiera, ako to robí Walking Dead, ale koná. Či to očakávate alebo nie. Pošle na vás lovcov, ozvú sa nechutným hrdelným tikotom mutanti v podzemnej garáži alebo počuť kroky o poschodie vyššie. Bravúrna práca s napätím vyvíja tak obrovský tlak, že si v duchu hovoríte, aby to v tichosti prečkali a nedovolí vám

vytiahnuť päty z bezpečia krytu, pritom nepotrebuje tak prevarené techniky ako chrčiaci mutant za chrbtom alebo použitie prehnanej dramatizácie prostredníctvom prestrihových scén. Vystačí si s tichom a samotou, ktorá vám to vôbec neuľahčuje.

Každý jeden stret s nepriateľmi, či inými nástrahami, je vďaka tomu mimoriadne intenzívny a vyčerpávajúci, dokonca do takej miery, že odkladáte ovládač a odmietate pokračovať ďalej - chcete Joelovi a Ellie kúpiť čas, nepotrebujete vidieť, ako trpia. Želáte si, aby to už skončilo. V skutočnosti The Last of Us nehráte, ale bojujete o život. Ide takisto o prvú hru, ktorá rúca hranice násilia páchaného na deťoch, ženách a zvieratách. Neodvrátiteľný rozpad spoločnosti a zúfalá situácia ženie ľudí k ohavným činom, kanibalizmu či prepadávaniu okoloidúcich. Tými najhoršími nepriateľmi nie sú paradoxne mutanti, i keď patria k najsilnejším, ale ľudia - ozbrojení lovci.

The Last of Us je akcia s veľmi silným survival komponentom, ktorý vás núti premýšľať a využívať prostredie vo svoj prospech, prípadne to, čo máte vo vaku. Ak vystrieľate náboje v revolveri, musíte ďalej použiť improvizované dýky alebo oceľovú trubku. Predmety sa používaním opotrebúvajú, opravovať sa nedajú. Hra vás oberá o všetok komfort, aký ste mali doteraz v 3rd person akciách.

Žiadna mapa vám neoznačí pozície lovcov, nepovie vám, kam sa pozerajú, zdravie sa nedopĺňa samo a nikto vám negarantuje, že v tej pivnici, odkiaľ počuť chrčanie, nájdete potrebné súčiastky na zostrojenie bomby. Risk, ktorý neustále podstupujete, nemusí zákonite priniesť aj vytúženú odmenu. Joel sa však môže spoľahnúť na svoj inštinkt, po aktivácii ktorého vie podľa zvukov identifikovať postavy v priestore. Ak sa však nehýbu alebo na vás čakajú, ste nahraní. The Last of Us odmieta akceptovať modernizáciu hier a ich pravidlá - neexistujú tu obchodníci, nenájdete nikdy plný zásobník ani vás nevedie za ruku. Ste v tom sami.

Nechcete prehľadať horné poschodie alebo vojsť do domu, na dvere ktorého niekto zvnútra intenzívne búcha? Nedostanete sa k nástrojom potrebným na upgrady zbraní. Odmietate vojsť do budov v meste? Nenájdete artefakty zanechané pôvodnými obyvateľmi alebo dôležité predmety na tvorbu lekárničky či jednorazového ostria. V The Last of Us vykonávate iba tie úkony, aké by zvládol muž v strednom veku a jeho mladučká chránenkyňa. Nie je schopný ubrániť sa skupine, padne na kolená a nechá sa kopať, nevie z krytu efektným chvatom spacifikovať protivníka ani preskakovať z budovy na budovu. Všetko, čo poznáte z iných akcií, je preč.

A to The Last of Us pomáha v budovaní atmosféry beznádeje a samoty. Spoliehať sa niet na koho a aj tých pár ľudí, ktoré stretnete, si skôr či neskôr pôjde po vlastných. Budete rátať náboje v inventári, dvakrát rozmýšľať nad tým, či investovať do rýchlosť strelby alebo nabíjania, zvažovať, či nie je výhodnejšie obísť v tichosti nepriateľov, alebo riskovať hlučnú streľbu, ktorá privolá ďalších z vonku. Strach však funguje aj obojstranne. Keď sa vám podarí zneškodniť skupinu lovcov, posledný zostávajúci začne panikáriť. Mutanti sú nevyspytateľní, vreskotom privolávajú ďalších a takí Clickeri (spoznáte ich podľa nechutného tikotu) vás zabijú, keď si ich pustíte k telu, no na druhej strane si vás nevšimnú, ak okolo nich po špičkách prejdete - sú totiž slepí.

Pre to, keď vás autori zavrú do chatrče, do ktorej sa dobíjajú mutanti, začnete ich nenávidieť. Na manévrovanie v polorozpadnutých interiéroch nie je veľa priestoru a otázka prežitia závisí aj od zvolených zbraní, ich vylepšení a schopnosti s nimi narábať. Joel zo začiatku nedokáže za sebou vypáliť dve rany, trvá mu celú večnosť než vytiahne luk a natiahne tetivu alebo nabije brokovnicu. Nehovoriac o tom, že ak si potrebujete prepnúť zbraň a nemáte odomknuté miesto na rýchlej voľbe, tak si kvokne, vytiahne vak a začne sa v ňom prehrabávať, to platí aj pri výrobe lekárničiek či dymovníc. Nie je superhrdinom. Prestrelky síce prežije, ale za cenu spotrebovania všetkých lekárničiek, molotovových koktejlov a spotrebovania munície. Ak viete, že vás čaká podobne náročný boj, strelnú zbraň použijete

skutočne iba v nevyhnutnosti. Nikdy však nebudete vedieť, kedy sa k nemu dôjde a kedy môžete smelo ísť do útoku. Touto neistotou sa podarilo Naughty Dog vystrúhať tak ťaživú atmosféru, že pri obyčajnom lození cez plot budete očakávať to najhoršie.

Na prehľadávaní a tichom postupe je postavený aj multiplayer s dvomi hernými módmi - Survivors a Supply Raid. Boje o zásoby dvoch štvorčlenných tímov znepriatelených frakcií - Svetlonošov a lovcov - majú inú dynamiku, keďže si náboje musíte pracne hľadať a streľba prezrádza ostatným vašu pozíciu. Nadstavbou pre multiplayer je starostlivosť o svoj vlastný klan, ktorý sa snažíte udržať pohromade zhromažďovaním zásob a plnením rôznych úloh (zabíjanie headshotmi a pod.) The Last of Us by však oveľa viac pristal kooperatívny survival alebo tradičnejší horda mód.

Jednou z prvých vecí, ktorú som si všimol, a po celý čas ma neprestala udivovať je, akú maniakálnu pozornosť venovali Naughty Dog super čistým zvukom. Pri prebíjaní plameňometu budete počuť kvapalinu v nádrži, dažďové kvapky dopadajúce na fóliu vlajúcu vo vetre, pískanie nozdier pri nádychu či smrkanie a utieranie chrbtom ruky nos. Vôbec po prvýkrát máte možnosť počuť postavy dýchať, prirodzene, neustále. Podľa zvukov viete vedieť zrátať, koľko nepriateľov je vám v pätách, odkiaľ prichádza streľba, ba dokonca aj to, ako sa sunie k zemi sneh z konárov stromov.

The Last of Us patrí v súčasnosti medzi najlepšie zvukovo vybavené hry s bezkonkurenčne najlepším animačným systémom. Postavy nielen vnímajú okolie a dotýkajú sa ho rukami, ale nepotrebujú, aby ste im hovorili, že sa majú prilepiť k múriku. Urobia to samé. Joel nevytlačí Ellie z krytu, ale odtiahne sa od nej a čelom sa otáča smerom, kam máte otočenú kameru. Hru neprerušujú žiadne loadingy ani čierne obrazovky, ktoré sa objavujú iba na malý moment, keď dochádza k reštartu checkpointu.

Svet v The Last of Us umiera, ale pohľad na rozpadajúce sa stavby, budovy zahryznuté jedna do druhej, opustená divočina bez zvierat či vyrabované obchody je desivo nádherný a to aj za bieleho dňa. V každej lokality nájdete stopy po vyhasnutých

životoch alebo testamenty zanechané pre preživších.

NERVYDRÁSAJÚCA A PO PSYCHOLOGICKEJ STRÁNKE VYČERPÁVAJÚCA CESTA KRÍŽOM CEZ POZOSTATKY AMERIKY SPOLU S JOELOM A ELLIE DOSIAHLA NOVEJ MÉTY, KTORÚ NEMOŽNO INAK OZNAČIŤ INAK AKO HRA NOVEJ GENERÁCIE. EŠTE NIKDY SOM TAK NESÚCITIL S POSTAVAMI, ŽE SOM SA NA BALKÓNE V ICH SPOLOČNOSTI DLHÉ MINÚTY DÍVAL DO NEZNÁMA A PREDÝCHAVAL PREDOŠLÉ UDALOSTI. EŠTE NIKDY MI NEBOLO TAK ĽÚTO PROJEKTILU, KEĎ MINUL CIEĽ. EŠTE NIKDY SOM NEMAL POCIT, ŽE NEHRÁM HRU, ALE SLEDUJEM OSUDY SKUTOČNÝCH POSTÁV A POMÁHAM IM PREDĹŽIŤ ŽIVOT O JEDEN DEŇ. EŠTE NIKDY SOM NEHRAL TAKÚ HRU AKO THE LAST OF US.

10

+ zvuková kulisa a špičkový soundtrack
+ bezkonkurenčné animácie postáv
+ spracovanie sveta a spoločnosti v rozklade
+ konštantná prítomnosť samoty a beznádeje
+ tempo, ktoré nepoľavuje
+ české titulky

- multiplayer len do počtu
- v hre by sa uživil aj kooperačný survival mód

REMEMBER ME

RECENZIA

VLADIMÍR PRIBILA

ČO BY STE UROBILI, KEBY STE MOHLI VYMAZAŤ SVOJU TRAGICKÚ SPOMIENKU? MAŤ SILU A TECHNOLÓGIU ZBAVIŤ SA TRAUMATICKÉHO ZÁŽITKU? UROBILO BY VÁS TO ŠŤASTNEJŠÍCH? NIE JE SNÁĎ PRAVDOU, ŽE SPOMIENKY UTVÁRAJÚ TOHO, KÝM SME A NA ICH ZÁKLADE SA VIEME V BUDÚCNOSTI ROZHODOVAŤ? KÝM BY SME BOLI BEZ NICH? LEN PRÁZDNA SCHRÁNKA SCHOPNÁ TÝCH NAJZÁKLADNEJŠÍCH PUDOV ALEBO ŠŤASTNÍ A VYROVNANÍ OBČANIA?

Priveľa otázok na začiatok, viem, ale kto iní ako Francúzi sú ochotní obetovať peniaze a ostatné zdroje, aby sa filozoficky zamysleli nad temnou budúcnosťou, ktorá to umožňuje? Remember Me neobsahuje žiadny vojnový konflikt, hrdinom nie je žiaden vojak s medailou cti a psom po jeho boku, ale mulatka Nilin. DONTNOD Entertainment si idú nekompromisne za svojím a je im jedno, že hry s hlavnou ženskou postavou sa predávajú o 75 percent horšie ako mužskou. Vízia bez kompromisov.

Nilin je lovcom myšlienok a prebúdza sa v Bastile, najznámejšom väzení v Neo Paríži. Na nič iné okrem svojho mena si nespomína, no aj to stačí, aby ju bachar poslal na opätovný dôkladný výplach pamäte. Pár minút pred zákrokom ju ale cez augumentáciu Sensen na temene hlavy, ktorá primárne slúži na vyňatie myšlienok a má ju každý občan Neo Paríža, kontaktuje vodca odboju Erroristov a pomáha jej utiecť. Nilin tak pomaličky začína rozmotávať klbko sprisahaní, no aj to, že ani jej ruky nie sú úplne čisté.

Tak ako hrdinka cestuje slumami, ktoré obýva chudina a zákerní Lurkeri, čo sú stvorenia, ktoré prišli o všetky črepky svojej pamäte, až po vysoké mrakodrapy korporácie Memorize, tak sa postupne rozpamätáva na veci, ktoré jej boli odňaté. Jednou z nich je aj kontaktný bojový systém založený na linkovaní tlačidiel (v budúcnosti

podľa DONTNOD Entertainment až na elitu nevlastní nikto osobné strelné zbrane). Postupne sa rozpamätá na dlhšie a smrteľnejšie kombá, no najlepšie na tom je, že sa dajú prispôsobovať podľa potreby.

Do slotov sa vkladajú útočné, liečiace, časové alebo linkovacie elementy Pressen, pričom tie na konci sú efektívnejšie. Základom je trojúderové kombo, ak doň vložíte časové a healovacie prvky, tak nielen že spôsobíte nepriateľovi poškodenie, ale si aj doliečite časť zdravia a znížite odpočet S-Pressen, čo sú vlastne špeciálne vlastnosti Nilin, ktorými môže omráčiť nepriateľov, stať sa na moment neviditeľnou a zozadu jednou ranou odpraviť elitné komando, alebo donútiť robotických nepriateľov bojovať za vás, či len v zbesilom tempe rozdávať rany všade navôkol. Ich použitie je okrem odpočtu závislé aj na Focus bodoch, ktoré sa dobíjajú mlátením protivníkov. Tí sú vo veľkých počtoch a ich obľúbenou taktikou je prerušiť vaše kombá v tom najlepšom. Nilin sa však preskočením protivníka dokáže elegantne uhnúť a pokračovať v kombe.

Novinkou Remember Me, ktorú si nepamätám zo žiadnej inej hry, je remixovanie pamäte. Ide v podstate o variantu interaktívnych videí, kde pozmenením určitého detailu na scéne zásadne zmeníte pohľad na vec niektorej dôležitej postave. Tak napríklad alternujete pohľad lovkyni odmien, ktorá potrebuje peniaze na drahú liečbu manžela. Zámenou vpichovaného séra, odtrhnutou dýchacou maskou a otvorením zámku na rukách jej ale myslenie zmeníte tak, že manžel počas operácie zomrie. Tak už nechce peniaze na ďalšiu liečbu, ale pomstu lekárovi vykonávajúcom zákrok. Vo výsledku vás už nechce zajať, ale pridať sa na vašu stranu, ak jej pomôžete.

V inej scéne zasa Nilin vštepí vysokopostavenému dôstojníkovi myšlienku, že zabil manželku, ktorá ho pôvodne len opustila. Na tomto základe spácha samovraždu. Jednotlivé pamäťové bloky môžete ľubovoľne pretáčať tam a späť a skúšať rôzne varianty interaktívnych predmetov, aby ste dosiahli požadovaný efekt. Na konci dokonca pozmeňujete remix v remixe.

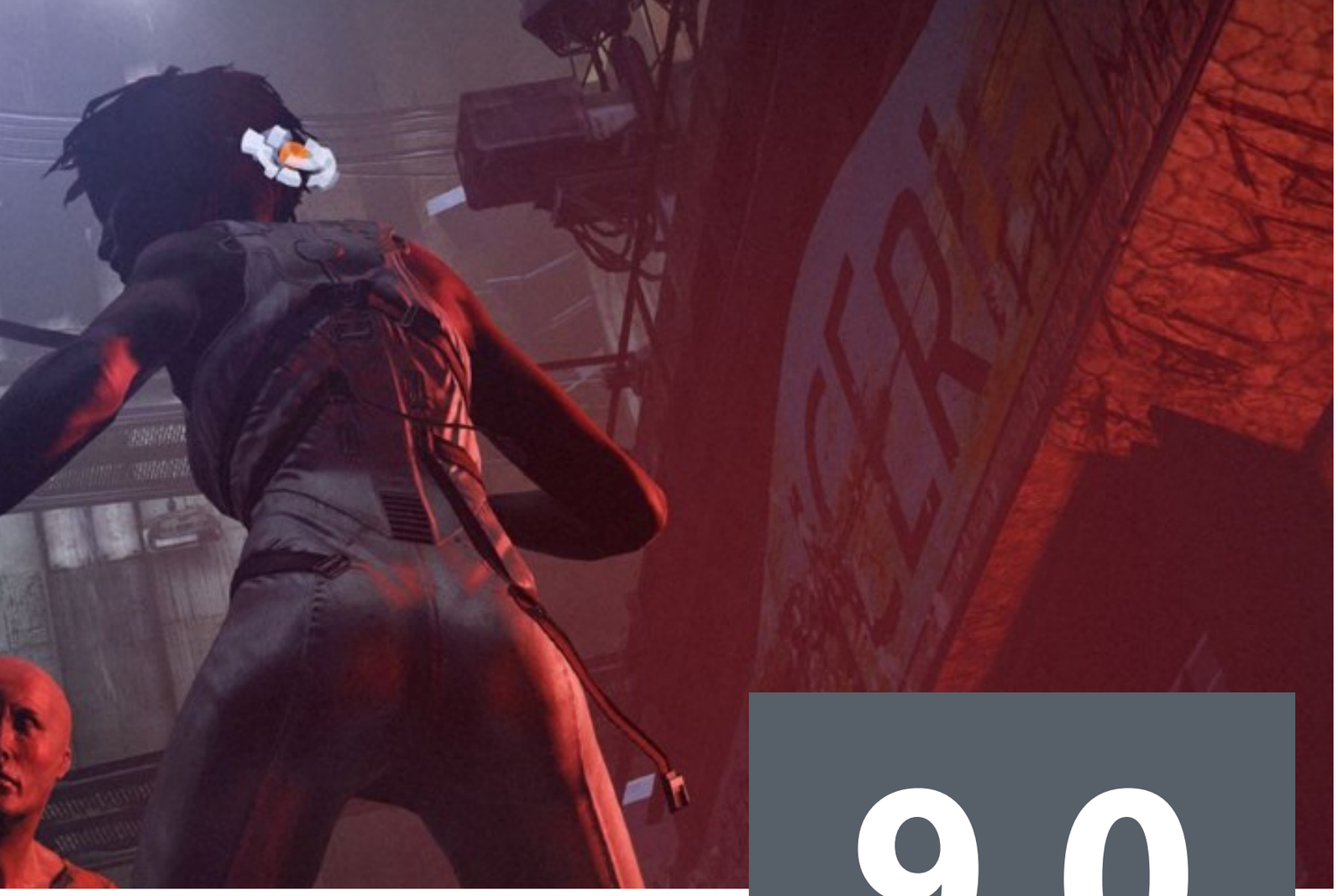
Remember Me je priamočiarou akciou s takmer nulovou šancou zablúdiť. Odbočenia existujú len vo forme krátkych uličiek alebo skrytých miest, kde sa nachádzajú vrecká zvyšujúce život alebo Focus. V zaľudnených lokalitách okrem

predskriptovaných častí nemôžete s nikým prehodiť pol slova a interakcia s inými ako predom vyhradenými predmetmi, ako sú spínače a tlačidlá, neexistuje. Zopár miniquestov by tiež nebolo na škodu a niektoré momenty si o ne vyslovene žiadali. Možno ich aj pôvodne autori plánovali, no nakoniec (z časových alebo iných dôvodov) nepoužili. Hra vás tiež až príliš vedie za ručičku - všetky objekty, na ktoré je možne vyliezť alebo skočiť augumentácia označí malými šípkami. Ak hra vyhodnotí, že sa až príliš dlho zdržiavate na jednom mieste, ponúkne tzv. AugEye, ktoré vás priamo nasmeruje k potrebnej prekážke alebo riešeniu.

Remember Me tlačí para z Unreal Enginu a máte sa teda skutočne na čo pozerať. Je neuveriteľné, čo s týmto, síce často updatovaným, no bradatým enginom dokázali nedávno ľudia z Irrational Games v Bioshock Infinite, no pri pohľade na Remember Me sa môžu ísť hanbiť do kúta. Tam, kde by ostatní použili len natiahnutú textúru, si francúzi každý jeden objekt pracne vymodelovali. V celej hre musí byť okolo tisícky takýchto drobných modelov, čo je pre veľký tím grafikov peklo a pre malý tím, akým je parížske DONTNOD Entertainment, absolútna šialenosť.

Druhým prvkom je Scaleform komponent v Unreal Engine. V podstate ide o grafické časti (využíva ich napr. Flash), z ktorých sa robí animácia rôznych okien alebo HUDov. Mohli ste ich vidieť v sérii Dead Space ako priehľadný inventár Isaaca Clarka. No a teraz si predstavte, že je v hre takýchto prvkov na stovky. V budúcnosti si s menšími reklamami vzdialenými od vás pár krokov už takmer nikto nerobí ťažkú hlavu. Vaša augumentácia na temene ich aktivuje svojou prítomnosťou a tak hneď viete, koľko stojí čerstvé sushi, že v uličke pracujú zametací roboti alebo že Suzi je teraz so zľavou 50 percent. Všetok tento spam sa po vzdialení automaticky vypne. Práve takáto pozornosť malým detailom prispieva k celkovému obrazu a uveriteľnosti Neo Paríža.

Štúdio DONTNOD Entertainment je síce pomerne mladé a Remember Me je jeho prvotinou, no tvoria ho aj osobnosti ako hlavný výtvarník Aleksi Briclot, ktorého doménou je fantasy, no tu ukázal, že cudzí mu nie je ani žáner sci-fi, čo dokazuje svojím famóznym štýlom pripomínajúcim ponurú budúcnosť Blade Runnera, kde tmavé špinavé ulice lemujú



oslnivé neónové svetlá a reklamy. O hudbu sa postaral Olivier Deriviere, ktorý ozvučoval napríklad Obscure alebo Alone in the Dark. V Remeber Me popustil uzdu svojej fantázie a predvádza neuveriteľné mixovanie orchestrálnej a elektronickej hudby. Nikdy by ma nenapadlo, že Šostakovský skombinovaný s Apex Twins by mohol znieť tak skvelo.

DONTNOD ENTERTAINMENT SA VEĽMI NEPRÍJEMNE DOTÝKAJÚ TÉMY AKO BY SA DALA TECHNOLÓGIA URČENÁ PÔVODNE NA LIEČENIE ZNEUŽIŤ A TIEŽ AJ ODSTRAŇUJE HRUBÚ DELIACU ČIARU ZAŽITEJ ČIERNOBIELEJ PREDSTAVY HEROIZMU A ZLA, PRETOŽE NILIN SI OHÝBA REALITU K DOSIAHNUTIU (NECH AKOKOĽVEK UŠĽACHTILÝCH) CIEĽOV A NEBOJÍ SA PRITOM ZNIČIŤ ŽIVOTY INÝCH ĽUDÍ STOJACICH V CESTE A NAOPAK NIE VŠETCI NEPRIATELIA MALI PÔVODNE ZLÝ ZÁMER. REMEMBER ME DOKORENILI VÝBORNOU AKCIOU ZALOŽENOU NA VYLEPŠENOM KOMBO SYSTÉME V DYCHBERÚCOM SPRACOVANÍ S EŠTE LEPŠÍM SOUNDTRACKOM.

9.0

+ grafika a výtvarný štýl
+ kombo systém
+ remixovanie pamäte
+ soundtrack

- príliš lineárne
- málo interakcie s prostredím

DRAGONS DOGM

RECENZIA

MICHAL KOREC

DRAGON'S DOGMA AJ S ODSTUPOM ROKA MOŽNO HODNOTIŤ AKO HRU, KTORÁ DO ŽÁNRU RPG PRIVIALA NOVÝ VIETOR. MOHLA SA SPOĽAHNÚŤ NA NOVÝ ROZSIAHLY SVET PLNÝ ZAUJÍMAVÝCH LOKALÍT A HRÁČ V ŇOM PUTOVAL V DOBREJ PARTII – SPOLOČNÍCI, TEDA TZV. PAWNS BOLI ŽIVÍ, UKECANÍ A OBOHATILI HRU AJ V SÓLO REŽIME. AKO SPRÁVNA RPG HRA STAVILA DRAGON'S DOGMA NA ODHAĽOVANIE RÔZNYCH ZÁKUTÍ A NAJMÄ BOJ. ŽIVELNÝ, VARIABILNÝ (VĎAKA SCHOPNOSTIAM HRDINU I PAWNOV) A ROZMANITÝ VĎAKA PALETE NEPRIATEĽOV. AJ STRIEDANIE DŇA A NOCI VEĽMI POMOHLO POCITU NEBEZPEČENSTVA VO SVETE A AJ PO 35-40 HODINÁCH STE MOHLI NARAZIŤ NA VŠAKOVAKÉ BEŠTIE. V NEPOSLEDNOM RADE POTEŠILI AJ NÁROČNÍ BOSSOVIA.

Ak mohli autori Dragon's Dogma na niečom viac popracovať, bol to príbeh, ktorý sa solídne naštartoval, no na desiatky hodín ponúkal málo vysvetlení i zápletiek. Ani v Dragon's Dogma: Dark Arisen sa odpovedí na viacero otázok z pôvodnej hry nedočkáte – tu a tam sa síce objaví vysvetlenie k minulej udalosti, ale celkový príbeh sa sústredí iba na váš príchod do novej lokality Bitterblack Isle. Pritom je úplne jednoduchý – záhadná mladá žena Olra sa jednej noci objaví v prístave Cassardisu a žiada o pomoc. Arisen sa vydáva na miesto, kde čakajú nové beštie a to je v podstate celá zápletka. Kto má záujem, môže sa vrhnúť na sériu objavov

XBOX360, PS3

IA: DARK ARISEN

Firma: Capcom

Žáner: RPG

cez epitaf či niektoré lokality, kde sa dá dočítať čosi o minulosti. Pre encyklopedické typy to stačí, pre bežných hráčov asi menej.

Dragon's Dogma: Dark Arisen funguje ako datadisk. Obsahuje aj pôvodnú hru, ktorou sa môžete prelúskať, no skôr od vás čaká obnovenie uloženej pozície a hotového hrdinu. Odmenou je Eternal Ferrystone na rýchlejšie cestovanie po svete a najmä 100 000 Rift Crystals, ktoré pomôžu pri výbere nových pawnov. Dark Arisen tvorí ostrov s cca 20 lokalitami, ktoré možno navštíviť a prebojovať sa k mnohým beštiám. Niektoré z nich autori ľahko stvorili zvýšením obtiažnosti a pridaním nových trikov, ale dočkáte sa aj nečakaných protivníkov, s ktorými sa poriadne potrápite. Najmä vďaka ich enormným rozmerom, ktoré zaskočia pawnov, ktorí neraz zavadzajú, resp. si nevedia s nimi poradiť a v tom momente musíte časť súbojov ťahať aj za nich.

Obtiažnosť solídne poskočila a viacerí možno narazia na problém, že bývalí hrdinovia z pôvodnej hry nebudú stačiť na monštrá. Ak sa vám ku koncu bojovalo ľahšie, teraz sa budete po celý čas na Bitterblack Isle skôr báť, aby ste každý súboj úspešne dokončili. Z Dark Arisen cítiť, že vykročil zo svojej vybalansovanej obtiažnosti a odmeňovania za grind voči hráčom a teraz pôsobí skôr ako neľútostný Dark Souls. Zomierate častejšie a snažíte sa hľadať slabiny nepriateľov a zamerať sa na ne, lebo hrubá sila už nestačí. Finty s mágiou, elementmi či pomoc pawnov sú na preto mieste.

Noví nepriatelia so sebou nesú aj variabilné prostredia, autori si dali záležať, či vás postavia proti nim v úzkej chodbe, alebo venujú celú arénu. Využívanie prostredia je vhodné, treba si uvedomiť, že Dark Arisen sa odohráva výhradne v noci, čo je tiež nemalá záťaž. Svet skrýva aj množstvo nových predmetov a výzbroje, ktorú možno využiť pre ďalšie a najmä ťažšie boje.

Objavovanie Bitterblack Isle je však dobrá zábava na 15 až 20 hodín vďaka zaujímavej architektúre, prepojenia jednotlivých častí aj nachádzaniu nových cestičiek, skratiek či túžbe odhaliť všetky tajomstvá.

Popri vyššej obtiažnosti, novej lokalite s dobrým rozložením nepriateľov a hľadaním výzbroje ostáva všetko po starom. Bojujete vo štvorici – vy a traja pawni, ktorí vám majú čo povedať. Vaša rola je stále kľúčová, pričom si môžete vybrať fyzický boj s množstvom úderov a smrteľné kombá, ale cudzia vám nemusí byť ani mágia a systém elementov. Možnosť vytvoriť plošné kúzlo a potom sa v ňom pohybovať i likvidovať protivníkov fyzicky je na mieste a má svoje čaro.

Len ťažko niečo namietať voči náplni questov (klasicky sa zvrhne iba na likvidáciu) a je zbytočné polemizovať, prečo Capcom pridal k datadisku aj pôvodnú hru. Dragon's Dogma: Dark Arisen je v tejto edícii skutočne neprehliadnuteľný kúsok. Obsahuje viac ako 50 hodín

kvalitnej akčnej RPG s dobrým svetom, náročnými súbojmi a solídnym systémom. Pre existujúceho hráča prináša nový obsah, nováčik zase dostane vylepšený titul.

DRAGON'S DOGMA: DARK ARISEN PÔVODNÚ HRU NIKAM NEPOSÚVA, JE ĎALŠÍM AKTOM KVALITNEJ RPG A ODOHRÁVA SA PO JEJ KONCI. ŽIADNY INÝ TITUL HO ZATIAĽ NEPREKONAL A ZREJME IBA CAPCOM POSUNIE LATKU VYŠŠIE V POKRAČOVANÍ.

8.5

+ ešte väčší a zábavnejší svet
+ partia a pawni
+ boj, mágia a ich možnosti
+ ešte viac ťažkých nepriateľov
+ veľkí bossovia

- ani Dark Arisen nerozširuje dej
- podobná náplň questov

CALL OF JUAREZ

RECENZIA

BRANISLAV KOHÚT

POĽSKÝ TÍM VÝVOJÁROV TECHLAND UŽ V MINULOSTI ZAUJAL KVALITNOU WESTERNOVOU AKCIOU CALL OF JUAREZ A JEJ POKRAČOVANÍM. PORIADNYM PREŠĽAPOM BOLO PRESUNUTIE TIEHO DIELU S PODTITULOM CARTEL DO MODERNÉHO OBDOBIA, NAŠŤASTIE SA VŠETKO VRACIA DO STARÝCH KOĽAJÍ A CALL OF JUAREZ JE OPÄŤ TAM, KDE MÁ BYŤ - NA DIVOKOM ZÁPADE!

Call of Juarez: Gunslinger akoby si naozaj chcel získať späť stratenú dôveru a tak je v ponuke za veľmi nízku cenu, aby si ju mohol dovoliť skutočne každý. Niekto by mohol zapochybovať, čo nám to Techland vlastne servíruje, keď predáva svoj výtvor tak lacno (14,99 EUR). V tomto prípade však hráči dostanú za málo peňazí veľa muziky, respektíve veľa akcie s desperádmi a banditami. A nie hocijakými. Príbeh, ktorým sa prestrieľate za niekoľko hodín, je priam nabitý reálnymi osobnosťami divokého západu. Hneď v úvode pomôžete pri úteku Billy The Kidovi a postupne sa vám na mušku dostanú John Wesley Hardin, Johnny Ringo, Daltonovci, Butch Cassidy, Sundance Kid, Jesse James a jeho brat Frank. A to nie sú všetci. Dobové ikony sú rafinovane pospájané v rozprávaní lovca ľudí Silasa Greavesa, ktorý sa, možno vôbec nie náhodou, stavil na pohárik v istom lokále. Tam spomína na svoje dobrodružstvá, ktoré hltajú dychtiví poslucháči.

Osudy uvedených pištoľníkov sú väčšinou až pridobre známe, ale tvorcovia chceli dopriať hráčom úžasný pocit stáť zoči-voči legendám v neľútostnom súboji. Dej sa však nesnaží prekrútiť históriu, len vkladá imaginárne udalosti do mozaiky westernových hrdinov, ktorým prejavuje patričnú úctu. Áno, stretnete sa s nimi v dueloch a prestrelkách, kde ich porazíte, ale obvykle len preto, aby mohli znovu povstať v plnej sile a prešli chodníkom slávy, ktorý už vedie mimo nášho príbehu.

PC, XBOX360, PS3

: GUNSLINGER

Firma: Techland

Žáner: Akčná

Niektoré udalosti pritom zažijete z viacerých perspektív. Je to predsa rozprávanie a to sa môže uberať ľubovoľnou cestou, podľa potreby pozmení, čo bolo vypovedané alebo vyvráti nesprávne podaný mýtus. To vnímate nie len vo forme statických komiksových animácií, ktoré dopĺňajú akčné misie, ale aj priamo v akcii.

Počas urputného boja sa chvíľami všetko spomalí a vybledne a začujete slová starého pištoľníka a jeho poslucháčov. Dokonca sa na základe rozprávania priamo pred vašimi očami mení aj prostredie, napríklad tam, kde bol neschodný múr, sa zrazu objaví rebrík, po ktorom môžete vyliezť na strechu, v momente, keď si naň Silas spomenie pri rozprávaní. Príbeh je skutočne podávaný rafinovane, hoci nejde príliš do hĺbky, nešokuje a ani finále nie je veľmi pompézne. Jeho primárnym cieľom je rozumným spôsobom pospájať servírované misie a to sa tvorcom podarilo vierohodne.

Na svojom putovaní chodíte zásadne pešo, čo je škoda, keďže kone v hre sú, len ich tvorcovia vôbec nevyužili. Inak vám ale doprajú takmer všetky strasti a slasti divokého západu: prestrelku v salóne, vykrádanie banky, naháňanie indiánov v divočine, prechádzanie banskými tunelmi aj vlakovú lúpež. Dokonca sa ocitnete aj v meste duchov. Medzi lokalitami sú príležitostne aj známe miesta, kde sa vyskytli pištoľnícke legendy, napríklad Lincoln County v dobytkárskej vojne, kde figuroval Billy The Kid a regulátori. Skalní priaznivci žánru vo vybraných situáciách určite neprehliadnu poctu tvorcov klasickým westernom - pri scéne so šibenicou si vybavíte pomstiteľa Harmoniku z filmu Vtedy na západe a duel troch pištoľníkov na cintoríne je jasnou pripomienkou finále v Dobrý, zlý a škaredý s Clintom Eastwoodom.

V boji sa používajú štyri formy zbraní: puška, kolt alebo alternatívna krátka strelná zbraň, dvojica koltov a dynamit. Každá zbraň má bežný a presnejší režim cez mieridlá. Sortiment nie je veľmi široký, no Winchestrovka a dvojica koltov, ktoré môžete vymeniť za výkonnejší model, v zásade

postačí. V prípade potreby sa v debničkách nájde popri munícii puška so spílenou hlavňou alebo brokovnica, chýbať vám bude len snajperka. Okrem toho sa občas dostanete ku gatlingu. Nábojov je pomerne dosť, ale preventívne si sledujte stav munície. V najhoršom prípade môžete nepriateľa zraziť úderom. Silas sa postupne zlepšuje, získava skúsenosti, levely a body na úpravu schopností. Zdokonaľujete streľbu s dvomi koltmi, manipuláciu s puškou a traperský štýl boja na krátku vzdialenosť. Schopnosti rozložené v pomyselných bubnoch revolvera, zvyšujú spôsobené poškodenie, urýchľujú nabíjanie alebo prinášajú iné bonusy.

Všetky výstrely na nepriateľov sú bodované, najhodnotnejšie a zvyčajne smrtiace sú rany do hlavy, zásahy pohyblivých a krytých cieľov. Keď zložíte v rýchlom slede niekoľko protivníkov, dosiahnete kombo s navýšeným skóre. Popri tom sa vám zvyšuje

hodnota koncentrácie, čo je vlastne energia na aktivovanie špeciálneho, dnes už nie ojedinelého módu streľby, kde sa zvýraznia ciele a nakrátko spomalí čas. Inak vzdialenejší protivníci bežne splývajú s okolím a ich polohu poznáte podľa zábleskov striel a ukazovateľa smeru zásahu. Inteligencia nepriateľov je priemerná. Slušne strieľajú, kryjú sa za objektmi, zvyčajne sa držia svojich pozícií, neprenasledujú. Niekedy sa však vyrútia priamo na vás. Nebezpeční sú hlavne vysoko odolní strelci s brokovnicou, ktorí znesú niekoľko ťažkých rán a potom banditi, ktorí sa kryjú prenosnou drevenou zábranou. Slúži im ako štít a buď si treba počkať, kým vykuknú alebo ich obehnúť a páliť zo strany a odzadu.

V divokých prestrelkách sa často dostanete do krížovej paľby a určite zinkasujete nejaké zásahy. Postava nemá ukazovateľ života a umiera, keď dostane viacero rán krátko za sebou. Dôležité je, pri zranení nakrátko zaliezť za nejakú prekážku a o pár sekúnd je už pištoľník znovu fit a znesie ďalšie zásahy.

Sú však aj kritické momenty, kde musíte pohotovo zareagovať a uhnúť smrtiacej strele. Sú to okamihy, na ktoré vás automaticky upozorní indikátor s ikonou lebky. V tej chvíli vidíte spomalenú vypálenú strelu, ktorej sa musíte uhnúť do správnej strany. Ak sa vám to nepodarí, pokračujete od najbližšieho checkpointu. V zásade to nie je náročné, len vás niekedy fatálne pomýli kamera. Nie vždy sníma správnym spôsobom a pri nevhodnom uhle pohľadu vyvolá dojem, že strela letí iným smerom. Potom sú ešte okamihy, keď prekuknete protivníka, čo vás náhle zameral zo strechy alebo iného miesta. Bleskovo musíte stlačiť správnu pohybovú klávesu, čo sa zobrazí na obrazovke a ak to stihnete, súper padne skôr, ako stlačí spúšť.

Misie spravidla vrcholia súbojmi s bossmi. Po krátkej efektnej animácii a štýlovom obrázku s iniciálmi hlavného rivala nasleduje neľahký boj. Niekedy sa treba uhýbať nástrahám a útokom húževnatého darebáka, kým jeho život pracne nestiahnete na nulu, inokedy nasleduje duel. V prvom

prípade výdatne pomáha dynamit, hlavne keď ho hádžete a pred dopadom zasiahnete strelou z koltu alebo pušky. Duel je záležitosťou správneho načasovania, postrehu a pohotových reakcií. Na obrazovke sa objaví ruka nad opaskom s revolverom a v úzadí cieľ. Vašou úlohou je sústredenie na postavu nepriateľa až do momentu, kým nesiahne po zbrani. Vtedy by ste mali tasiť, zamerať a vypáliť smrtiacu ranu. Podobný systém poznáme z predošlých častí Call of Juarez, lenže tentoraz treba brať do úvahy viaceré faktory. Pohyb vašej ruky ku koltu môže urýchliť tasenie. Keď nepriateľ stihne vystreliť, dá sa ešte uhnúť a ak vám pripadá nad vaše sily, môžete vyhrať nečestným spôsobom. To znamená, že nepočkáte, kým sa rival dotkne zbrane, ale zaútočíte predčasne, v momente, keď sa vám rozbúcha srdce. Takéto víťazstvo je platné, ale nízko hodnotené.

Okrem príbehu sa môžete vrhnúť na desiatku arkádových misií, ktoré odomknete splnením cieľov predošlých scenárov. V zásade ide vždy o vystrieľanie nepriateľov, ktorí sa valia vo veľkých počtoch na ohraničenom území. Po výbere mapy si zvolíte zameranie pištoľníka s patričnými schopnosťami a výzbrojou a nastupujete do bitky, ktorú musíte vyhrať s jediným životom. Tento režim je dynamickejší, ako príbeh, pretože sa jedná a priamočiaru akciu, kde vás nič neprerušuje až do momentu smrti alebo slastného víťazstva. Osobne som si ho užil viac ako nosný príbeh.

Napokon sú v ponuke samostatné duely, kde sa postupne postavíte proti pätnástim pištoľníkom, teda ak medzitým neprídete o svojich päť životov. Do duelu s ďalším protivníkom postúpite aj pri nečestnej výhre, ale skóre rastie, len keď oponenta znesiete zo sveta férovým spôsobom. Arkádový režim aj duely sa zaznamenávajú v online rebríčkoch a to je bohužiaľ jediná možnosť, ako si porovnať sily s inými hráčmi. Multiplayer v hre nenájdete, čo je jediný výrazný nedostatok. Veď Gunslinger si priam žiada vzájomné potýčky hráčov s koltmi a brokovnicami.

Techland použil vlastný Chrome engine 5 a hre naozaj pristane. Lokality aj postavy sú vierohodné, so štýlovým

komiksovým nádychom, doplnené hláškami vydriduchov a hudbou vo western štýle, ako sa to očakáva pri hre z divokého západu. Menšie objekty sú väčšinou zničiteľné, dá sa rozkúskovať kaktus, zostreliť fľaša, tekvica, aj orol na oblohe. Nepriateľov v bare môžete dostať aj cez okná, alebo zásahom do predmetov, ktoré ich kryjú. Atmosféra je presne taká, akú by ste od spaghetti wersternu čakali.

CALL OF JUAREZ: GUNSLINGER SA VRÁTIL NA DIVOKÝ ZÁPAD, ČO JE ROZHODNE DOBRE A NIE LEN PRETO, ŽE AKCIÍ Z TOHOTO OBDOBIA JE AKO ŠAFÁNU. HRA PREKRYLA KARTELOVÝ OMYL EFEKTNOU PRESTRELKOU S KOLTMI A LEGENDÁRNYMI PIŠTOĽNÍKMI A SPRAVILA TO PRE HRSŤ EURODOLÁROV Z VÁŠHO VRECKA. SKUTOČNE NEBUDETE POTREBOVAŤ VIAC NA TO, ABY STE SI TAKMER DOKONALE UŽILI SÚBOJE S NEZMIERITEĽNÝMI VTEDY NA ZÁPADE.

8.0

+ návrat série na divoký západ
+ súboje s legendárnymi pištoľníkmi
+ efektné schopnosti v boji
+ veľmi nízka cena za kvalitný western

- citeľne chýba multiplayer
- finále príbehu príliš neprekvapí
- duely nesadnú každému

DON'T STARVE

RECENZIA

MICHAL KOREC

HLAVNÚ MYŠLIENKU NEZÁVISLÉHO PROJEKTU DON'T STARVE OD KLEI ENTERTAINMENT (SHANK, THE MARK OF NINJA) VÁM PREZRADÍ UŽ SAMOTNÝ NÁZOV HRY. NEHLADUJ. ABY BOLA KOMPLETNÁ, DODÁM UŽ LEN: "A PREŽI". NOVINKA OD SKÚSENÝCH VÝVOJÁROV VYZERÁ NA PAPIERI TAK, ŽE BY NEMALA DOSTAŤ MENEJ NEŽ DEVIATKU A ODPORUČENIE KAŽDÉMU, KTO TO S HRAMI MYSLÍ VÁŽNE. PRÁVE TU MUSÍM HNEĎ NA ÚVOD POZNAMENAŤ ČOSI O LÁMANÍ CHLEBA. DON'T STARVE TOTIŽ NIE JE PRE KAŽDÉHO, HOCI PONÚKA PRESNE TO, PO ČOM PRAHNEME: SURVIVAL, CRAFTING, SANDBOX A HUMOR.

Don't Starve sa snaží skombinovať hrateľnosť a herné prvky napríklad takej Terrarie (alebo Minecraft) a povedzme The Binding of Isaac. Nie je to zásadný problém, ale chybou už áno. Otvorené svety, v ktorých hrabete do svojej virtuálnej kabelky suroviny a vyrábate z nich buď polotovary alebo konečné výrobky, sú skrátka v móde. Ak aj otrčíte kopytá, nič také sa nedeje, hrateľnosť stojí na niečom inom, než na lineárnej ceste vpred a trestaní za nechcený exitus. The Binding of Isaac ponúka naopak rýchle až instantné dobrodružstvo v generovanom podzemí, ktoré však baví aj napriek tomu, že sa do hlavného menu po smrti malého hrdinu dostávate niekoľkokrát za hodinu. Mnohokrát.

Nebudem už chodiť okolo toho mierne zapáchajúceho e-e: Don't Starve nie je jednoduchá hra, tvrdo vám dá po prstoch za kdejakú chybičku a niekedy vám fukne jednu spakruky, až vám sopeľ vyreže na krku opačný závit len tak, bez príčiny. Aby ste si nemysleli, že je to všetko len tak a nevyskakovali - zomierať budete často a pravidelne. Nahnevá to práve z toho prozaického dôvodu, ktorý udrel do hlavy každému pozornému čitateľovi: škrečkujete suroviny, vyrábate predmety a keď vás napadne agresívna verzia tolkienovského enta, dá vám cez

PC

Firma: Klei Entertainment

Žáner: Survival

papuľu, o všetko ste prišli a hybaj ho budovať impérium preživšieho odznova.

Nevadilo by to až tak veľmi, keby sa herné prvky nedostali aj do našej deravej pamäte behom okamihu a následná repetetívnosť nenakopala celkovú hrateľnosť a atmosféru do citlivých miest. Prebudíte sa na podivne vyzerajúcom mieste a príbeh nerieši nič také ako dôvody, prečo ste tam a nefilozofujete nad vzniknutou situáciou ako rumázgajúca Lara Croft. Preberiete sa a je len na vás, aby ste skúšali, čo sa ako robí, čo ako funguje a ako vlastne máte prežiť aspoň niekoľko nasledujúcich dní. So sarkastickým humorom na perách.

Tu odtrhnete trs trávy, tam halúzku z kríku, nazbierate kvetinky, zo zeme vytiahnete mrkvu či oberiete červené bobule z kríku a tamto v rohu nájdete ostré kamene a skaly. Elementárne suroviny vám poslúžia na vytvorenie sekery, ktorou zas zotnete postupne rastúce stromy – a z nich získate polienka a šišky. Polienka sú ďalšou surovinou na vytvorenie dosiek alebo založenie ohniska, šišky môžete zasadiť a vyrastú z nich stromy presne na mieste, kde to chcete vy. Takto by sa dalo pokračovať s každou surovinou, no na všetky postupy prídete poľahky sami.

Aby ste prežili, musíte udržať nad nulou tri základné ukazovatele: hlad, zdravie a zdravý rozum. O to prvé sa staráte konzumovaním, či už spomínanými plodmi z kríkov alebo sa napchávate mrkvou, niečo si dopestujete na vytvorenej farme, ulovíte z rybníka alebo si pochutnáte na mede. Netreba hneď všetko naládovať do hladného krku, uvarené suroviny chutia lepšie, pričom taktiež nie je vhodné všetko hneď masovo zbierať, pretože potraviny sa časom kazia. Fyzické zdravie klesá práve požívaním nie najčerstvejšieho jedla alebo pri napadnutí niektorou z príšeriek či agresívnejšou faunou. Tretí ukazovateľ duševného zdravia sa tvári spočiatku nenápadne, avšak svoju úlohu zohráva a môže vás prekvapiť, ak mu nevenujete pozornosť. Hlavný protagonista postupne

stráca chladnú hlavu v noci a tme, jedením pokazených vecí, podivných húb či nad ohňom upečeného mäsa z potvoriek, cestovaním cez červie diery, ktoré predstavujú teleport medzi dvomi miestami. Stačí si však na všetko posvietiť, nahodiť na hlavu korunku z kvetiniek, prespávať vo vytvorenom prístrešku a hneď sa hrdina cíti ako človek.

Popis všetkých možných kombinácií a postupov však nie je cieľom recenzie. Odhaľovanie možností hráča motivuje k ďalšiemu hraniu, no zároveň ho pri každom novom spustení umorí opakovanie monotónnych postupov, ktoré sú nutné a nikdy sa neodlišujú. Práve preto, že smrťou sa končí celé putovanie a je nutné naštartovať celý postup získavania surovín a životný kolobeh odznova. Repetetívne herné postupy a celkovo drsná obtiažnosť, ktorá vám skutočne nič nedaruje a núti vás skúšať jednotlivé princípy systémom pokus-omyl, vás môže po niekoľkých hodinách hrania veľmi rýchlo odradiť od ďalšieho reštartu. Ukladanie pozície funguje automaticky a ak náhodou neobjavíte špeciálne checkpointy, ktoré vás po smrti oživia, začínate odznova. Resurekcia však nie je vždy veľkou výhrou: všetka výbava, ktorú ste mali pri sebe, ostane na mieste vášho skonu – a netreba pripomínať, že tam to nie je práve najbezpečnejšie.

Pri každom spustení hry sa svet znovu generuje a ak nechcete nechať všetko na náhodu, je možné v niektorých črtách vytvorený svet pozmeniť. Definovanie prvkov, ktoré majú prevažovať je jednoduché a funkčné a môžete si tak vytvoriť krajinu, ktorá vám uľahčí mnohé a naopak pripraví príjemnú výzvu. Don't Starve je totiž aj o objavovaní sveta a skúmaní, čo sa kde nachádza a taktiež odkiaľ môže prísť nebezpečenstvo. Grafika „burtonovského typu" svojim pokrútených charakterom dokáže zaujať, avšak pri náhodnom generovaní sveta je náročnejšie aj udržať hráčov. Pomerne skromný počet objektov nemá ten istý potenciál ako v 8-bitových hrách. Dynamicky sa meniaca hudba má istý potenciál a patrí medzi lákadlá, ktoré presne vystihujú situáciu, no ohrá sa práve z dôvodu opakujúcich sa momentov.

7.0

To, že Don't Starve v podstate chýba príbeh, pokojne hodím za hlavu, dokonca aj to, že je to niekedy prekliato ťažké a až zúfalo monotónne. Všetko by sa dalo odpustiť, keby boli do hry implementované challenge alebo akýkoľvek druh odmeny, ktorý hráča prinúti opakovane spustiť inak pomerne fádne dobrodružstvo. Často sa totiž pristihnete pri myšlienke, či vás hra dostatočne odmeňuje a vôbec cítite progres pri každom ďalšom hraní.

OBJAVOVANIE RÔZNYCH POSTUPOV A HERNÝCH PRINCÍPOV JE FAJN, AVŠAK PO ICH ODHALENÍ VÁM OSTANE V RUKÁCH PRÁZDNO. OPAKUJÚCE SA A NEPONÚKAJÚCE ŽIADNU RADOSŤ Z PREŽITIA. AKO HRAČKA NA KRÁTKY ČAS, PRÍPADNE STRIEDMO DÁVKOVANÁ, JE DON'T STARVE PRÍJEMNÝM SPOLOČNÍKOM. PO POČIATOČNOM OHÚRENÍ VŠAK POCÍTITE NEVYUŽITÚ PRÁZDNOTU. UVIDÍME, AKÉ NOVÉ UPDATY PRÍDU OD VÝVOJÁROV, PRAVIDELNE HRU ZÁSOBUJÚ NOVINKAMI.

+ survival a crafting v jednom
+ generovaný svet
+ humor

- postupný stereotyp
- žiadne odmeny
- nevyužitý potenciál

MIGHT & MAGIC

RECENZIA

BRANISLAV KOHÚT

NASTAL PRÍHODNÝ ČAS NA ĎALŠIE HRDINSKÉ ČINY V ŤAHOVEJ STRATÉGII Z MIGHT & MAGIC UNIVERZA. ŠIESTY DIEL PATRÍ K TÝM, KDE SA TVORCOVIA POKÚSILI O ZMENY, KTORÉ NIE KAŽDÉMU SADLI. EXPANZIA MIGHT & MAGIC HEROES VI: SHADOW OF DARKNESS SA PRETO SNAŽÍ UPÚTAŤ NIE LEN DOPLNENÝM OBSAHOM, ALE AJ ÚPRAVAMI, KTORÉ MAJÚ ČO NAJVIAC USPOKOJIŤ KOMUNITU.

Prídavok sa v dvoch nových ťaženiach venuje dvom frakciám: v premiére temným elfom z Kobky a po druhý raz nekromantom z Nekropoly. Temní elfovia sú odsúdení na život vo vyhnanstve v nehostinnom podzemí, ale po dlhodobých útrapách nastáva čas zmien. Padlí elfovia sa vracajú na povrch s úmyslom vybojovať stratenú česť a zabrániť morálnemu úpadku svojho ľudu. Pokúšajú sa získať späť Neviditeľnú knižnicu, čomu predchádza získanie popolu padlej kráľovnej Tuidhany z posvätného relikviára na území vojvodstva Jednorožca. Pri sledovaní cieľa sú odhodlaní spojiť sa aj s obávanými čiernymi drakmi.

Kampaň Nekropoly zas začína žalospevom nad nemŕtvymi, ktorých kosí záhadný mor. Túto situáciu sa pokúša využiť Svätá ríša na napadnutie nekromantov. Nádejou je upírsky hrdina Vein, ktorý odoláva nákaze a je poverený obranou pevnosti na hraniciach ríše, ničením útočiacich katapultov a odrážaním nepriateľských hrdinov.

Jednalo by sa o solídne kampane s dobrým príbehom, keby neboli mizerne vyvážené. Náročné boje proti smrtiacej presile a náhly výskyt nečakaných komplikácií vo chvíli, keď už ste s

HEROES VI: SOD

rezervami na dne, sú ale skutočne úderom pod pás. Tvorcovia hráčom opakovane podrážajú nohy a tak ťaženia namiesto toho, aby pobavili, dokážu poriadne znechutiť a to už v prvých misiách. Preto zrejme aj vy radšej využijete nové mapy vo vlastnej hre, multiplayeri a režime horúceho kresla, kde sa hráči striedajú na jednom počítači. Tam si aj pohodlne vyskúšate novú frakciu.

K doterajším veľmociam pribudla Kobka temných elfov a s ňou aj nové mesto, budovy a niekoľko jednotiek. Dungeon sa objavil už v predošlých častiach a jeho návrat je vítaný. Sídlo má fialový nádych, korešpondujúci s povahou podzemnej metropoly padlých, umožňuje najímať sedem druhov jednotiek, pričom každá sa dá vylepšiť na vyspelejšiu verziu. Medzi základnými je asasín, ktorý sa pri nečinnosti v dvoch kolách pred nepriateľom zahalí plášťom neviditeľnosti. Z diaľky útočí stopárka a jednooký tieňový predátor s chápadlami. Do hry sa vrátila obľúbená manticora a minotaur. Medzi najsilnejšie druhy patrí okrídlená kreatúra bez tváre a na vrchole je tieňový, po vylepšení čierny drak. Špecialitou temných elfov na bojisku je závoj, ktorý zneviditeľní vybranú jednotku. Všetky posily sú na bojisku efektívne a v potýčkach sa vyrovnajú iným frakciám, takže si ich obľúbite.

Jednou z výčitiek po uvedení Heroes VI bolo zredukovanie mesta na miniatúrne menu. Vývojári sa poučili a vrátili osídleniam ich pompézny vzhľad. Po vstupe sa teda metropola zobrazí v plnej kráse na celej obrazovke. Pohľad na zastavanú Kobku, ale aj pôvodné mestá je úžasný, a znovu dáva hráčom pocit, že sú skutočnými pánmi svojho hradu. Rozhodne veľmi pozitívna zmena. Pri putovaní krajinou privítate rozsiahlejšie mapy, kde sa pohybujete na povrchu aj v podzemí. Hrdinovia bez problémov obsadzujú neutrálne ložiská surovín, ktoré sú stále štyri, drevo, kameň,

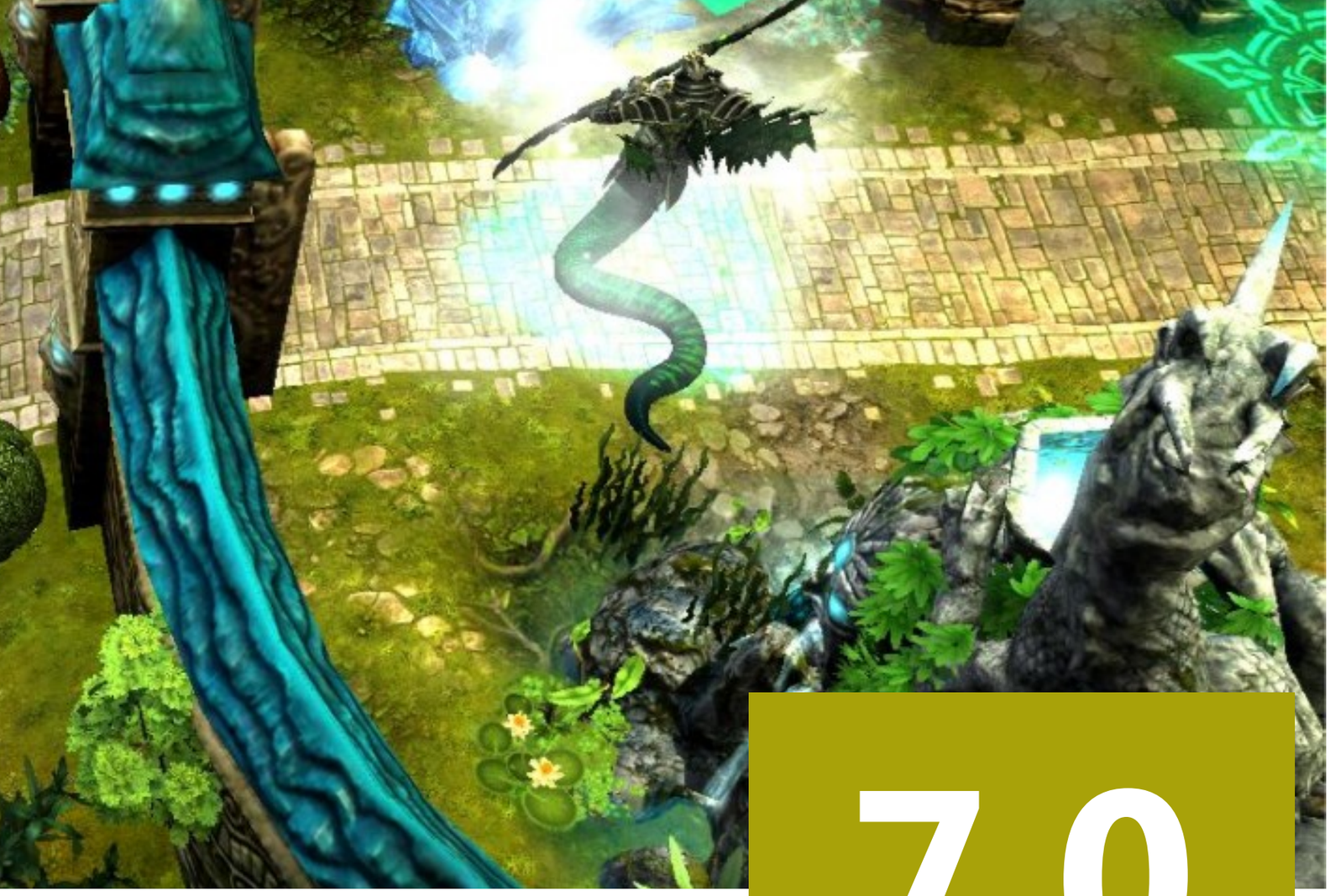
kryštály a zlato. Súperove bane sa dajú permanentne obsadiť len po dobytí nepriateľského sídla.

Hrdinovia tradične zbierajú skúsenosti, artefakty a levely, ktoré prinesú body na zadováženie schopností a kúziel. Zachoval sa aj systém krvi a sĺz, keď sa na základe vášho násilného či zmierlivého počínania prikloníte na jednu alebo druhú stranu a získate aj patričné výhody. Z týchto možností čerpajú aj nové kampane, kde sa napríklad môžete vyhnúť neutrálnym hrdinom, alebo ich úmyselne napadnete. Progres hráča sa stále odzrkadľuje v rozvoji dynastie s bonusmi, odomykaním obsahu za body, progresom a úspechmi, teraz aj s maznáčikmi dynastie, ktorí sprevádzajú hráča v boji.

Jedným z negatív Might & Magic Heroes VI: Shadow of Darkness je integrácia Uplay, ktorý si nerozumie so Steamom a má problémy so synchronizovaním uložených pozícií. Viac online systémov pre jednu hru nikdy nerobilo dobrotu a platí to aj v tomto prípade, hoci Uplay odmeňuje hráčov za splnenie cieľov v hre a umožňuje nákup sekundárnych doplnkov. Po technickej stránke teda ešte je čo zlepšovať.

Might & Magic Heroes VI: Shadow of Darkness je samostatne funkčná expanzia, ktorá nevyžaduje pôvodnú hru. Môžete však siahnuť aj po kompletnej edícii, ktorá v jednom balení ponúka Heroes VI s expanziou aj sťahovateľným obsahom Piráti Barbarského mora a Tanec smrti.

Graficky hra nedoznala vážnych zmien, no stále vyzerá dobre, hlavne v sprievode štýlovej hudby. Najlepšie momenty na bojisku si opäť pozriete vo filmovom režime, nechýba zoom či otáčanie terénu. Predelové scény a časté fádne dialógy s textovými tabuľkami v ťaženiach však veľmi nezaujmú.



MIGHT & MAGIC HEROES VI SI TAK, AKO ŠTVRTÝ DIEL, KTORÝ SA TIEŽ NEBÁL EXPERIMENTOVANIA, NAŠIEL SVOJICH ZÁSTANCOV AJ ODPORCOV. EXPANZIA SHADES OF DARKNESS MALA VYHOVIEŤ NESPOKOJNÝM HRÁČOM A PRIBLÍŽIŤ SA KLASICKÝM ČASTIAM, ALE ÚSPECH JE IBA POLOVIČNÝ. KOBKA TEMNÝCH ELFOV URČITE POTEŠÍ, ROVNAKO AKO MESTÁ S NÁHĽADOM NA CELÚ OBRAZOVKU, ALE TO JE ASI VŠETKO, ČO SA DÁ VYZDVIHNÚŤ. NOVÉ KAMPANE MAJÚ DOBRÝ KONCEPT, ALE SÚ UŽ V ÚVODE POCHOVANÉ MASOCHISTICKÝMI MISIAMI, KTORÉ RÝCHLO ODRADIA. AKOBY HRU NAOZAJ POKRYL TIEŇ TEMNOTY, HOCI V POCHMÚRNOM PRÍDAVKU STÁLE NÁJDETE AJ BLIKAJÚCE SVETIELKO NÁDEJE, KTORÉ SA OPLATÍ NASLEDOVAŤ.

7.0

+ doplnená frakcia temných elfov
+ nové jednotky
+ mestá zobrazené na celej obrazovke

- frustrujúce misie v ťaženiach
- technické nedostatky

GUACAMELEE

RECENZIA

PAVOL BUDAY

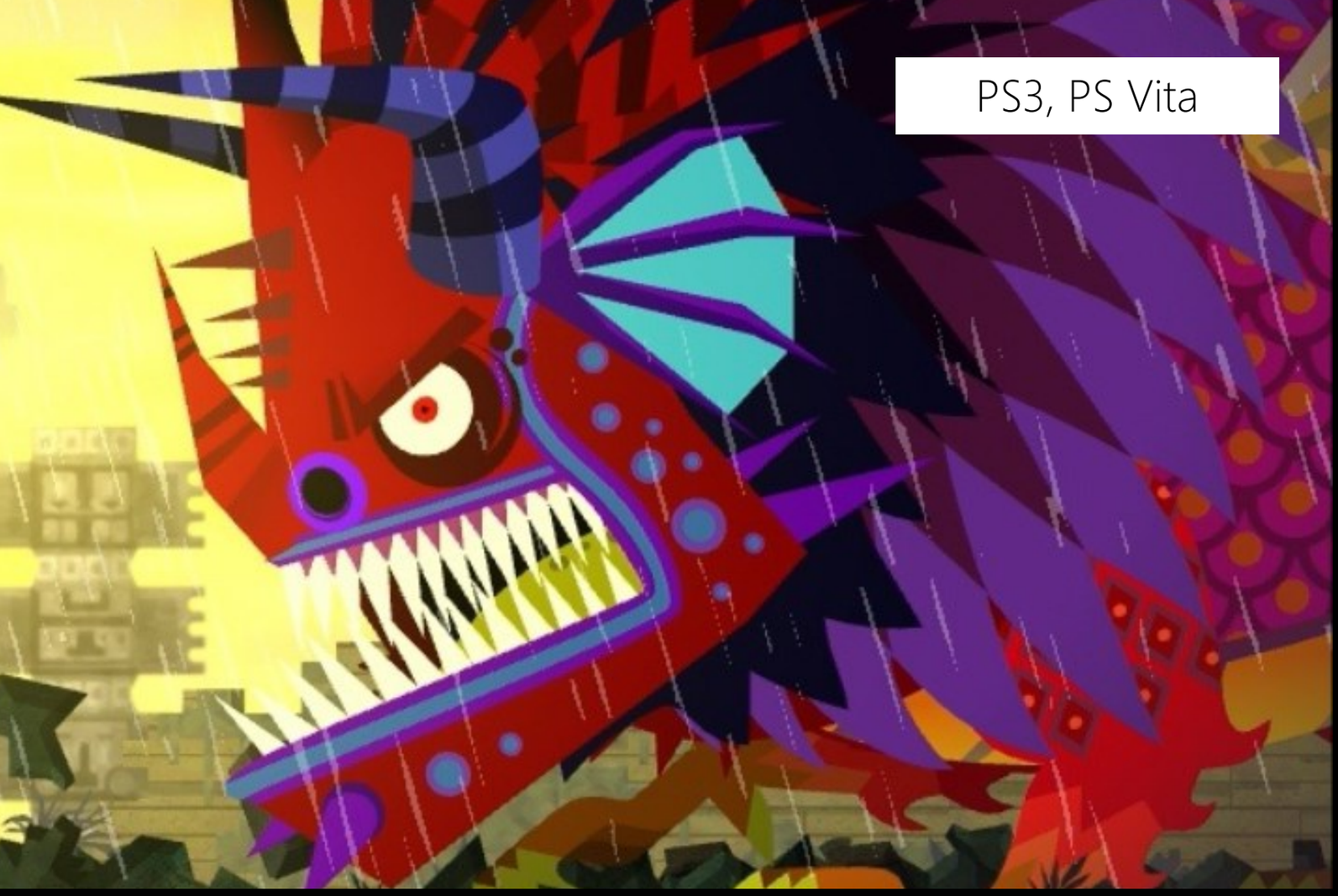
AŽ DO SÚBOJA S JAGUAROM BOLO VŠETKO V PORIADKU. KÝM SA NEOBJAVIL DRUHÝ NAJŤAŽŠÍ BOSS, NEUVEDOMIL SOM SI, AKO SA MI GUACAMELEE SNAŽÍ PREJSŤ CEZ ROZUM. NECHÁVA MA VARIŤ VO VLASTNEJ ŠŤAVE PREMÝŠĽANÍM NAD TÝM, ČO VŠETKO SA WRESTLER JUAN DOTERAZ NAUČIL A AKO SI NEPOLÁMAŤ PRSTY PRI DVADSIATOM POKUSE POLOŽIŤ NA LOPATKY ŠKVRNITÚ ŠELMU, KTORÁ SA TVÁRI, ŽE VIE, KAM SA KOTÚĽOM CHCEM PRESUNÚŤ.

Jaguar nedokáže čítať priebeh bitky, ale Drinkbox Studios mu vstrekli do žíl nepredvídateľnosť. Tak ty rád kotúľmi okolo mňa krúžiš? Nebudeš! Naznačí útok do jednej strany a v ďalšom momente zasadí úder presne tam, kde som si myslel, že budem v bezpečí.

Obyčajne nie ste zvyknutí na to, aby hra s vami vybabrala, ale snažíte sa ju prekabátiť a systém zlomiť. Pri hraní Guacamelee máte pocit, že bola navrhnutá, ostestovaná a potom upravená tak, aby vyviedla hráčov z miery. Tam bude chýbať plošinka, tam sa budete dívať na prázdnu obrazovku alebo boss bude dopadať na zem s takou silou, že vlne, ktorú po sebe zanechá, sa nedá uhnúť.

Guacamelee nie je náročná prekážkami (akože aj je), ale na orientáciu, pričom kladie vysoké nároky aj na ovládaciu schému a používanie všetkých, postupne sa odomykajúcich schopností. Oproti iným, akciou nabitých skákačkám, na to ide z opačného konca. Je o to zaujímavejšia, ale súčasne je nedostupná, kým strmú krivku obtiažnosti nerozbijete prstovou ekvilibristikou.

Hlavným hrdinom Guacamelee je maskovaný bojovník ľudu - wrestler Juan, ktorý zachraňuje krehkú dcéru



PS3, PS Vita

Firma: Drinkbox

Žáner: Arkáda

prezidenta a snaží sa súčasne zmariť plány únoscu Carlosa Calacu o spojenie sveta živých so svetom mŕtvych. Juan na začiatku vie použiť nanajvýš kombo zložené z troch rýchlych úderov a skákať. Aj to nie vysoko. Schopnosti a špeciálne chvaty pribúdajú a ich prísun sa nezastaví po celú dobu hrania.

Chvaty do strán, hlavička, spodný hák a útok zo vzduchu, tvoria základné špeciálne schopnosti, ktorými prebúrate korešpondujúce farebné bloky odomykajúc cestu k bonusom alebo skratkám v leveloch. Neskôr sa naučí dvojskok, wall jump, pribudne prepínanie medzi oboma dimenziami a aby toho nebolo málo, naučí sa lietať ako Superman, manipulovať s portálmi aj transformovať sa na kura.

Level dizajn vás núti premýšľať inak a schopnosti medzi sebou vzájomne kombinovať. Kam vás nedonesie dvojitý skok, urobí to spojenie výpadu do strany a spodný hák. Príde aj na presné milimetrové odrazy alebo dokonalé načasovanie reťazenia úderov a pod. U iných hrách ste si na 100% istý, prečo niekam nedoskočíte a že to má niečo dočinenia s chýbajúcim power-upom. V Guacamelee sa obyčajne takéto situácie riešia systémom pokus-omyl. Iné východisko nemáte - šípka ukazuje niekam, kam mapa nedovidí a cesta naspäť neexistuje. Takéto úzke hrdlá narúšajú inak pohodlné tempo a ku koncu je ich toľko, že každá ďalšia miestnosť predstavuje výzvu samu o sebe.

Skákanie tvorí iba jednu polovicu hry, ešte sú tu súboje. Ich zvyšujúca náročnosť a skladba nepriateľov preverí rozdávanie komb, ich reťazenie aj bleskové skákanie či rozbíjanie štítov rýchlymi údermi. To by nebolo nič ťažké, hra však dovoľuje nepriateľom útočiť z inej dimenzie, než sa nachádzate, ich projektily vás garantovane zasiahnu aj cez steny a ak sú viacerí, podajú si vás behom pár sekúnd. Juana po zásahu paralyzuje animácia (knockback), tá vás zhodí z plošiniek, vďaka nej sa nestihne postaviť a boss ho dorazí dvomi dobre mierenými ranami.

Hra vám príliš veľa priestoru na improvizáciu nedáva, ale nepriateľov je nutné likvidovať v poradí a presne

naučenými chvatmi. Guacamelle toho chce veľa ukázať, ale kladie si na plecia príliš veľkú záťaž, vďaka ktorej utrpí dĺžka hrania na jedno sedenie. Dlho výprask od hry nevydržíte a frustrovane ju odkladáte, aby ste sa k nej možno neskôr vrátili. Trápite sa dizajnom aj náročnými arénami s nepriateľmi.

V Guacamelee sa dá vracať do už preskúmaných lokalít a rozbíjaním prekážok odomykať časti levelov so skrytými bonusmi zvyšujúc zdravie a energiu alebo plniť miniúlohy ako hľadanie akčnej figúrky wrestlera či prísad do extra pálivej Tortily. Čím hra zaujme na prvý pohľad, je zvolený výtvarný štýl, aký tu od dôb Grim Gandango nebol. Inšpirovaný mexickou kultúrou a ríšou mŕtvych odkazuje svojským humorom na rôzne tradície a mnohé indie klasiky (v pamäti utkvela reklama na Casa de Crashers).

Guacamelee je dostupná vo verziách pre PS3 a Vita, pričom konzolová verzia dovoľuje na väčšej ploche pohodlnejšie manévrovať v úzkych priestoroch, kde je

príliš horúco. Ovládanie má takisto lepšiu citlivosť na gamepade a pri rozdávaní rán máte vyššiu istotu ako na malom analogu v prípade Vity. V prospech PS3 verzie hovorí aj lokálny co-op, ktorý je skôr doplnkom ako povinnou výbavou. Medzi oboma verziami funguje Cloud Saving a kúpou jednej z nich získate automaticky aj druhú.

PRVOU HROU DRINKBOX STUDIOS BOLA SKÁKAČKA TALES FROM SPACE: MUTANT BLOBS ATTACK, KTORÁ V TIENI UNCHARTED GOLDEN ABYSS A WIPEOUT 2048, VEĽA PRIESTORU NEDOSTALA. NAPRIEK TOMU PATRÍ MEDZI NAJLEPŠIE LAUNCHOVÉ HRY A VYUŽÍVA DOKONALE VŠETKY PREDNOSTI HANDHELDU. GUACAMELEE UŽ TAK ĽAHKO ČITATEĽNÁ NIE JE, ŠKODÍ JEJ PREKOMBINOVANOSŤ V KOMBINÁCII S NÁROČNÝMI, V MNOHÝCH PRÍPADOCH NESPRAVODLIVÝMI AKO VYZÝVAVÝMI, SÚBOJMI.

7.0

+ výtvarný štýl a hudba
+ poschovávané bonusy nútia vracať sa späť
+ pomer cena/výkon

- vysoká obtiažnosť vďaka nečitateľnému dizajnu úrovní
- knockback animácia
- prekombinovanosť herných prvkov

RECENZIA

STAR TREK

MATÚŠ ŠTRBA

FILMOVÉ VIDEOHRY NEMAJÚ ANI ZĎALEKA DOBRÚ POVESŤ, SNÁĎ EŠTE HORŠIU AKO VIDEOHERNÉ FILMY. OBČAS SA STANE, ŽE MOTYKA VYSTRELÍ, NO TO SÚ PRÍPADY, KTORÉ SA DAJÚ SPOČÍTAŤ NA RUKE HOMERA SIMPSONA. UPONÁHĽANÝ VÝVOJ, NEDOSTATOK KREATÍVNEJ VOĽNOSTI A TAKTIEŽ ODDELENIE OD FILMOVÝCH AUTOROV, S KTORÝMI NEMÔŽU VÝVOJÁRI KONZULTOVAŤ OBSAH. PRÍPADNE SA NA HRU NAJME NESKÚSENÉ, ALE LACNÉ ŠTÚDIO. TO SÚ HLAVNÉ PROBLÉMY, PRE KTORÉ SA VIRTUÁLNE DOBRODRUŽSTVÁ LEN MÁLOKEDY VYROVNAJÚ SVOJIM FILMOVÝM PREDLOHÁM.

Star Trek mal byť úplne iný. Stoja za ním Digital Extremes, dostali kopu času a priestoru na vlastné nápady. V kreativite im nikto medze nekládol a vývoj konzultovali s tvorcami filmu, vďaka čomu na naše obrazovky priniesli na vlas rovnaké univerzum, aké môžeme vidieť na filmových plátnach. Nakoniec tu máme ledva priemernú akciu z pohľadu tretej osoby, ktorá zapadne prachom skôr ako k nám do kín priletí pokračovanie Abramsovho reštartu.

Herný Star Trek si berie filmy len ako základ univerza. Namiesto sledovania filmových udalostí prichádzajúceho Into Darkness sa autori rozhodli vytvoriť vlastný príbeh zasadený medzi oba Abramsove filmy. Mladý a impulzívny Kirk je kapitánom Enterprise a jeho protiklad, racionálny pán Spock, je jeho prvý dôstojník. Po zničení Vulkánu treba Vulkáncom nájsť nový domov. K tomu má pomôcť zariadenie Helios. Základ námetu ako z Khanovho hnevu nepôsobí vôbec zle, navyše príbeh sa ešte rozbehne.

Zariadenie pomáha terraformovaniu, okrem toho však

PC, Xbox360, PS3

Firma: Digital Extremes

Žáner: Akčná

má aj niekoľko ďalších využití, napríklad vytvára anomálie, ktoré otvárajú trhliny vo vesmíre, cez ktoré sa do galaxie dostala nebezpečná rasa aj pre Klingonov a Romulanov dohromady. Neznamenajú nič proti Gornom, ktorých Star Trek univerzum až trestuhodne zanedbáva. Hra však vytvára celú ich spoločnosť, ich svet, ich sociálnu stratifikáciu. V tejto oblasti sa jej dá vytknúť len málo. Škoda, že príbeh naberie rýchly spád smerom dole a čoskoro celé objavovanie novej rasy zapadne pod tlakom tuctovej akcie.

Výborne fungujú aj postavy - nepodobajú sa len na svoje filmové predlohy, ale hovoria aj rovnakým hlasom. Nechýba kompletná klasická zostava: Kirk, Spock, Bones, Scotty, Sulu, Uhura a Chekov. Okrem prvej dvojice sa však k ostatným dostanete pomenej, len v určitých sekvenciách. Medzi hlavným dynamickým duom to však správne vrie. Ich chémia aj na obrazovkách funguje výborne a občas aj pobaví. Nechýbajú trefné poznámky, ktorými sa hrdinovia častujú, scénky reflektujúce vzťah z pôvodného seriálu a úplne najlepšie spravíte, ak si k hraniu zoženiete spoluhráča, ktorý lokálne alebo online preberie druhého hrdinu. Do zostavy navyše prichádza T'Mar, stará Spockova známa, ktorá Kirka, samozrejme, očarí.

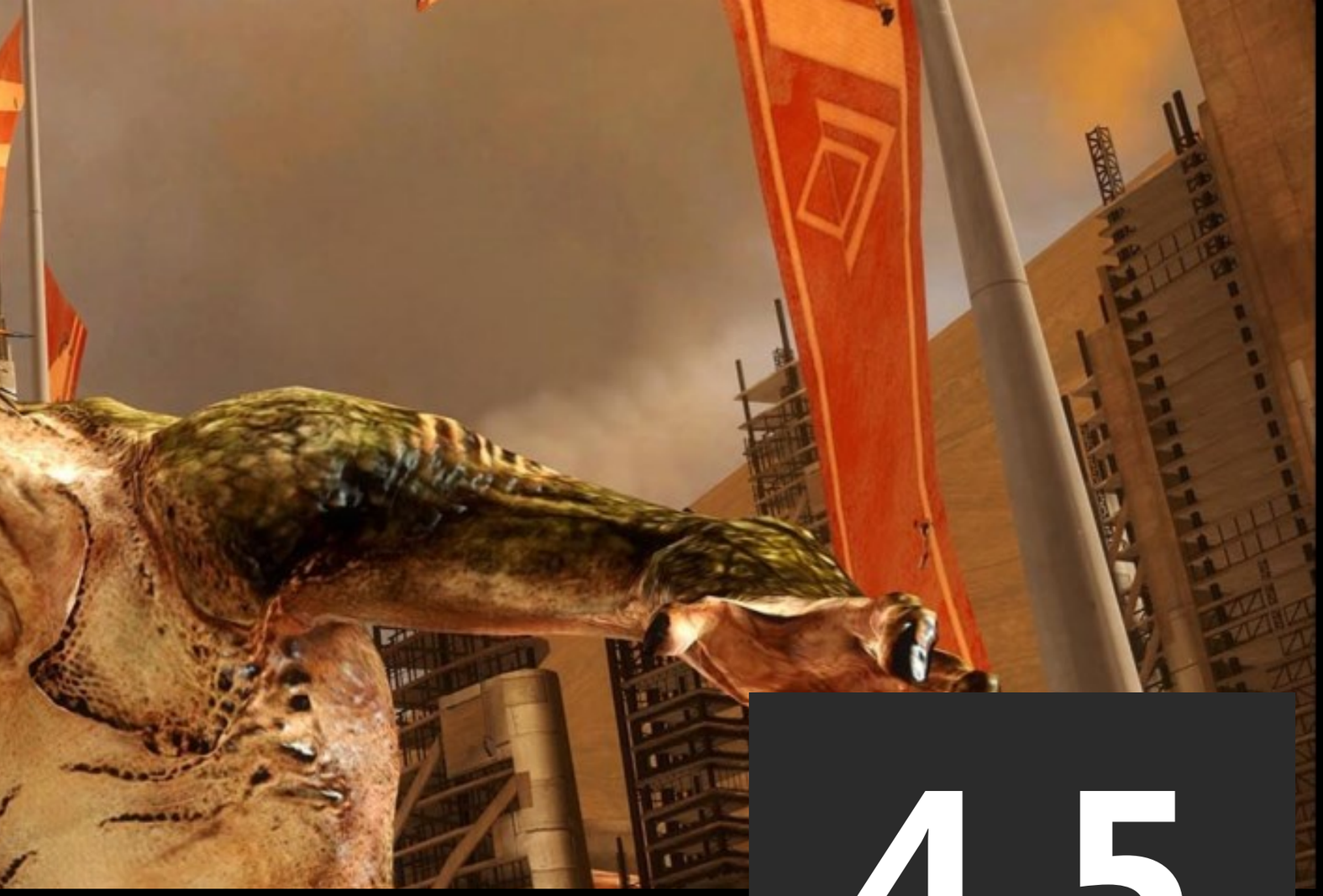
Star Trek sa rozbehne zaujímavo, dokonca stále budí dojem, že by sa po rokoch mohlo jednať o dobrú videohru z univerza. Netlačí na pílu, čo sa akcie týka, pozvoľne vás necháva do nej vplávať. Akčné pasáže s výrazným prvkom krytia strieda hackovanie na niekoľko spôsobov, stealth postup, ručný transportér podľa striedania gravitácie, sekvencie s voľným pádom a dokonca aj streľba z Enterprise. To všetko však rýchlo vyprchá a vy sa ocitáte v obkľúčení chladných, sterilných a neustále sa opakujúcich koridorov, kde hra stavia na akciu (ktorá vôbec nie je jej silnou stránkou) a unudí vás repetitívnosťou v každom ohľade. Neustále idete vpred tunelom a nezachraňujú to ani drobné vedľajšie úlohy či skryté miestnosti.

Herný Star Trek vám vydrží 8 – 12 hodín (v závislosti od hrania a obtiažnosti), pričom sa približne polovicu nudíte. Má

svoje svetlé momenty, no necháva vás trpieť viac ako by sa patrilo, nezachráni to ani trikordér, ktorý môžete používať na hľadanie skrytých predmetov a získavanie expov, ani vylepšovanie svojich schopností v troch skupinách. Nazbierané expy môžete v každej skupine investovať do rôznych vlastností, avšak aktívna môže byť z každej skupiny vždy len jedna. Otvárajú sa tým taktické možnosti, kedy si ich prepínate podľa potreby.

Je veľká škoda, že je prostredie často až zahanbujúco prázdne. Keď máte možnosť si (relatívne) voľne chodiť po Enterprise, tak by ste radi skenovali všetko okolo a zbierali skryté informácie. No nič tu nie je, len prázdne chodby. Celkovo sa prederiete 11 kapitolami, no aj tak máte dojem, že hráte dokola to isté. Osviežením je jednoduchý stealth. Stačí fázerom omráčiť súpera a nablízko ho zlikvidovať. Spock navyše dokáže predviesť splynutie myslí či nerve pinch. Ojedinele narazíte aj na skákacie pasáže v štýle Uncharted, v ktorých vám však vrásky narobí často neschopná kamera. Umelá inteligencia vás rozplače. Je strašná. Gorni vás síce dokážu celkom schopne obchádzať a na vyššej obtiažnosti vám teleportovaním dokážu narobiť aj problémy, no hneď na to sa niekde o niečo zaseknú alebo zlyhá skript. Oveľa viac to zamrzí v prípade AI partnera, ktorý je niekedy len na príťaž. Našťastie si môžete vypomôcť jednoduchými príkazmi. Co-op je však primárnym zameraním a tam tento problém odpadá. Celkovo však nálož bugov, ktorú si spolu s hrou kúpite, je niekedy až neuveriteľná.

Je len jediná vec, ktorou Star Trek vyniká nad všetkou konkurenciou, a to je hudba. Tá vychádza z novodobých Star Trek filmov a stojí za ňou Chad Seiter, ktorý sa podieľal nielen na prvom Abramsovom filme, ale aj na seriály Fringe, filme Cloverfield či prvej časti Gears of War. Dabing postáv je vynikajúci, za ním však výrazne zaostáva stvárnenie postáv. Kým Kirk a Spock vyzerajú obstojne, ostatné postavy majú ako keby mali deformované tváre a opuchnuté oči. Celkovo je grafická stránka veľmi podivná, sterilná, jednoduchá.



NOVÝ STAR TREK ROZHODNE NIE JE PRE VŠETKÝCH. CEZ JEHO NEKVALITY SA PRAVDEPODOBNE DOKÁŽU PREHRYZNÚŤ IBA TÍ NAJVERNEJŠÍ A TÍ SI UŽIJÚ OBČAS SLUŠNÚ ZÁBAVU V CHYTĽAVOM CO-OPE, OBČAS DLHÚ VLNU NUDY. KAŽDOPÁDNE VŠAK NÁJDU MNOŽSTVO REFERENCIÍ NA PÔVODNÝ SERIÁL A FILMY, ČI UŽ IDE O HĽADANIE TRIBBLES, SLÁVNE HLÁŠKY, ALEBO SÚBOJ S GORNOM, KTORÝ PO VÁS HÁDŽE KAMENE A KEĎ VÁS CHYTÍ, TAK HO MUSÍTE UDRIEŤ PO BOKOCH HLAVY. STAR TREK MÁ VÝBORNÚ HUDBU, DOBRÉ POSTAVY A NEPRIATEĽOV, ALE AJ TONU CHÝB A NEZÁŽIVNÚ AKCIU.

4.5

+ vynikajúca hudba a dabing
+ obstojný coop a svetlé chvíľky dlhej kampane
+ bonusové úlohy, odkazy, zbieranie informácií
+ neobsahuje autoheal

- nevídané množstvo bugov
- prepad hrateľnosti
- nezáživná akcia
- grafika
- kamera pri lezení a skákaní

LORDS OF FOOTBA

RECENZIA

MATÚŠ ŠTRBA

ČÍM ĎALEJ SA FUTBALOVÉ HRY DOSTALI PRI HONBE ZA ČO NAJVERNEJŠÍM SPRACOVANÍM A NAJREÁLNEJŠÍM SPRACOVANÍM KAŽDÉHO ASPEKTU, TÝM MENŠIA VARIABILITA SA NA TOMTO TRHU VYSKYTOVALA. FIFA DOKONALE OVLÁDLA LOPTU, JEJ FYZIKU, POHYBY HRÁČOV A UMELÚ INTELIGENCIU HRÁČOV. ALEBO SA O TO ASPOŇ SNAŽÍ. FOOTBALL MANAGER PRE ZMENU IDE DO HĹBKY A DÁVA VÁM DO RÚK MOC, KTOROU VLÁDNU SKUTOČNÍ FUTBALOVÍ TRÉNERI. KEDYSI TENTO ŽÁNER PREKVITAL VIACERÝMI MENAMI, DNES O MIESTO NA TRHU BOJUJE LEN ZLOMOK HIER.

Na takto prísne segmentovaný trh teraz vstupujú talianski vývojári z Geniaware so snahou vniesť do futbalových videohier niečo odľahčujúce, vďaka čomu vystúpia z radu. Lords of Football prekračuje medze manažérskych hier a zachádza ešte o niečo ďalej - prináša simuláciu života futbalistov, ktorý sa samozrejme netočí len okolo trávnikov.

Na prvý pohľad to vyzerá tak, ako by sa jednoduchší futbalový manažér zrazil s datadiskom do Sims 3, pričom z tejto zrážky vychádza poriadne poodieraný bastardík, ktorý vyzerá ako futbal, no ako futbal sa nehrá. Hra vás postaví do čela futbalového klubu v jednej z piatich krajín: Anglicko, Nemecko, Taliansko, Francúzsko a Španielsko. V každej narazíte na dve súťaže – nižšiu a vyššiu (nemusíte prechádzať oboma). Voľba tímu je len a len na vás, takže už vo svojej prvej sezóne si môžete vybrať favorita na titul.

Nízky rozpočet Lords of Football sa odrazil na absentujúcich licenciách. Tímy, ktoré sa tu nachádzajú, vychádzajú zo svojich reálnych predlôh. A tak napríklad v názve Liverpool Griffins nájdete FC Liverpool, či

ALL

Firma: Fish Eagle

Žáner: Manažmentová

v Torinu Stars Juventus Turín. Aspoň treba kvitovať, že vygenerované mená hráčov zodpovedajú krajine, odkiaľ skutočne hráč pochádza. Stopérom Liverpoolu je tak napríklad Ján Halenár. Tímy však môžete editovať a pracne si tak vytvoríte reálnu súťaž so skutočnými menami aj dresmi.

Keď už si vyberiete tím, upravíte dresy a premenujete aspoň svojich obľúbencov, tak pred vami stojí len jediný cieľ - vyhrať Európsku ligu (tiež bez licencie). A to nejde len tak samé od seba. Cez priateľské zápasy prejdete až do národnej súťaže, v nej sa musíte dostatočne kvalifikovať a potom sa môžete merať s najlepšími súpermi z ďalších európskych krajín.

Cesta k trofeji však nie je takou, na aké ste zvyknutí. Presvedčia vás o tom už podivné loadingy. V nich sa vám predstavujú vaši hráči, avšak nie v rolách, ktoré im prislúchajú na trávnikoch, ale ako gambleri, alkoholici, introverti, vtipkári a podobne. Prichádzate na ihrisko v úlohe boha. Na všetko sa dívate z vtáčej perspektívy, všetko máte pod palcom. Nie je to však len ihrisko, pod sebou vidíte kancelárie, telocvične, rehabilitačné centrá, šatne, tréningovú plochu a aj časť mesta. A v tomto momente už viete, že Lords of Football je úplne inou futbalovou hrou.

Písknutím zvoláte hráčov na jedno miesto. Jednotlivým plochám a miestnostiam kliknutím pridelíte funkciu a už len prideľujete hráčov na určité miesta. Niektorých necháte behať okolo ihriska, brankárom určíte samostatný tréning, niektorých dáte do posilňovne a ak sa niekto zraní, tak ho pošlete na masáž. Všetkých stačí len chytiť za krk, ako keď mačka vláči svoje mačatá. Hráči si svoje umiestnenie pamätajú a na ďalšom tréningu sa tam vrátia, umiestnenie im však môžete aj meniť.

V hre plynie denná doba - tréningy začínajú ráno a podvečer končia (rozfázovanie nie je možné). Môžete hráčov despoticky držať až do noci, ale na nálade im to nepridá. Takže po tréningu ich necháte rozbehnúť sa kade tade. Niektorí pôjdu do kasína, iní do barov, ďalší na striptíz, či na rande. Tieto činnosti máte možnosť mierne regulovať, aby ste sa vyhli závislostiam. Ak vidíte, že hráčovi klesá morálka

keď tancuje so striptérkou, tak ho odtiahnete. Ráno sa ale aj tak môže stať, že niekto závislosti prepadol a zostal opitý ležať na chodníku. Vtedy ho musíte dať na odvykačku alebo potrestať. Nálady hráčov sú veľmi jednoduché, reprezentujú ich len smajlíky a podobné jednoduché symboly.

Keď máte po tréningoch, tak prichádza rada aj na zápasy. Tie si môžete odsledovať alebo nechať simulovať. Zápasy sa nedajú urýchliť a strašne sa vlečú. Je tu však jedna vec, ktorú hre môže závidieť aj Football Manager. Zápas môžete zastaviť a vtedy máte možnosť pomocou ikon a šípok naznačiť, kam majú vysunúť spoluhráča alebo kam centrovať. Reálne to často pokazia, ale ak by sa tento systém podarilo vylepšiť, jednalo by sa o veľmi príjemnú vlastnosť.

Simulácia zápasov je príliš jednoduchá: máte vyššie hodnotenie ako súper, vyhráte, a naopak. A po zápasoch sa opäť musíte vrhnúť na tréning. Vedenie sa teší z každej maličkosti a tak vám každú chvíľu niečo vylepšia – posilňovňu, ihrisko a podobne. Tento kolotoč, aj keď sa zo začiatku môže javiť zaujímavo, omrzí už po prvej hodine a aj keď toho veľa na starosti nemáte, najradšej by ste to všetko preskočili. Taktiež ste si asi všimli, že sa recenzia zatiaľ nevenovala taktike, nákupom, tabuľkám a podobným prvkom.

Lords of Football ich stavia na vedľajšiu koľaj. Akoby ani nebolo podstatné vaše umiestnenie, či štýl hry. Kým na ostatné veci máte niekoľko umiestnení, na toto slúži len vaša kancelária a možnosti sú okliešťené viac-menej akurát na rozostavenie. Taktiež aj prestupy sú úplne elementárne. A kým nájdete svoje umiestnenie v tabuľke, tak vám to chvíľku potrvá. Lords of Football úplne prevrátil hierarchiu vašich povinností.

V čom Lords of Football vyniká je grafika. V tejto oblasti bol doteraz najlepší FIFA Manager, ale Lords of Football ho prekonáva v bohatosti aj detailnosti prostredí. Navyše môžete až neuveriteľne detailne zazoomovať na hráčov a hra stále beží rovnako plynule. Optimalizovaná je rozporuplne. Na starších strojoch beží výborne, no stačí zapnúť zrýchlenie na tréningoch a framerate prudko klesá.

Hudba a zvuky sú také nijaké, ani po vypnutí hry si nebudete pamätať, že ste niečo počuli.

LORDS OF FOOTBALL JE OKAMŽITE PRÍSTUPNOU HROU. PÔSOBÍ AKO NEAUTORIZOVANÝ DATADISK PRE SIMS 3. NIE SÚ V NEJ PRAKTICKY ŽIADNE KRITICKÉ CHYBY A TAKMER VŠETKY JEJ MECHANIZMY FUNGUJÚ. AKURÁT TO NIE JE VEĽKÁ ZÁBAVA, NAKOĽKO ZAUJÍMAVÉ ČINNOSTI SÚ REDUKOVANÉ A NEUSTÁLE SA PRED VAMI OPAKUJE JEDNA SCHÉMA. TAKTO DOKÁŽE ZAUJAŤ LEN POČAS PRVÝCH HODÍN A VÄČŠINA HRÁČOV DÁ OD NEJ RUKY PREČ. HRA SA NIKAM NEPOSÚVA A TÝM PÁDOM SA NIKAM NEPOSUNIETE ANI VY. A TO JE CESTA K NUDE LEMOVANÁ FRUSTRÁCIOU.

4.5

+ okamžitá a jednoduchá prístupnosť
+ grafika
+ jednoduché ťahové príkazy počas zápasu
+ editor hráčov a tímov

- nudná schéma
- starostlivosť o hráčov začne byť otravná
- veľa aspektov je až príliš zjednodušených
- chýbajú licencie

GRID 2

RECENZIA

JÁN KORDOŠ

CODEMASTERS RACING TEAM NÁS ZÁSOBUJE NOVÝMI PRETEKÁRSKYMI HRAMI PRAVIDELNE. JEDEN ZABLATENÝ DIRT SEM, JEDNY FORMULE TAM A KEĎ SA UŽ INAK NEDÁ, PRICHÁDZA GRID. INTERVAL VYDÁVANIA MEDZI JEDNOTLIVÝMI TITULMI SA NEUSTÁLE SKRACUJE, NOVINKY PRIBÚDAJÚ POSKROMNE, AVŠAK KAŽDÁ ZO SÉRIÍ CODEMASTERS PRINÁŠA ZARUČENE PERFEKTNÚ ZÁBAVU PRE MILOVNÍKOV RÝCHLYCH KOLIES - NIE VŠAK PRE HARDCORE PRIAZNIVCOV REALISTICKÉHO JAZDENIA. NAJNOVŠÍ GRID 2 DOKONCA POĽAVIL V SNAHE PRINIESŤ NÁM ROVNOCENNÝ MIX MEDZI ARKÁDOU A SIMULÁTOROM. MÁME TU PREDOVŠETKÝM NABLÝSKANÚ ZÁBAVU, V KTOREJ SA ZÁKRUTY VYBERAJÚ DVERAMI NAPRED.

Ešte pred vydaním nám bolo tvrdo povedané, že žiadny pohľad spoza palubnej dosky sa konať nebude, pretože ho takmer nik nevyužíva a tvorcovia sa môžu zamerať na iné detaily. Môžeme oponovať a oháňať sa Shiftom (a jeho úspešným nasledovníkom), kde práve pohľad z vlastných očí mal tie správne grády, nič nám to nepomôže. Nadávame, ale čo už, aspoň sa budeme môcť kochať detailne vymodelovanými vozidlami, ktorých tu nájdete niečo cez 50, príjemným prostredím, deštrukčným modelom, ktorý nevyzerá umelo - plechy sa pri ňom krčia, jednotlivé časti odpadávajú, sklá sa rozsýpajú a dokonca ovplyvňuje aj správanie vozidla. Áno, to všetko tu máme, ale pohľad spoza volantu nie. Hanba vám, plantážnici.

Aby to nebolo málo, Grid 2 prichádza so zmenami, ktoré nepotešia priaznivcov predchodcu. Ten sa ako jeden z mála posledných mohykánov aspoň čiastočne držal realistickejších prvkov a jazda mala poriadne gule. Grid 2 vás posadí do vozidiel, ktorých jazdný model prešiel výrazným zjednodušením. Nemožnosť nastavenia pokročilých prvkov, a to, že sa jazdí predovšetkým efektne, robí síce hrateľnosť prístupnú pre široké masy, no zároveň znižuje latku náročnosti – alebo ešte lepšie, výzvy, ktorá by nútila jazdcov odhaľovať možnosti jednotlivých automobilov, namemorovať sa trať a všetky jej úskalia,

Firma: Codemasters

Žáner: Racing

sledovať zmeny jazdných vlastnosti pri rôznych nastaveniach a upgradoch. Nie, tu máš auto, polep si ho nálepkami, pekne vymaľuj vodovkami a šmýkaj sa šmýkať na trať.

Grid 2 je arkáda, treba sa s tým zmieriť. Ide predovšetkým o efektné, adrenalínom natrieskané preteky, v ktorých dominuje rýchla a drzá jazda ako vystrihnutá z akčných filmov. Nie je to deštrukčná nirvána ako v Burnoute, hoci vizuálne je poškodenie na úrovni. Mainstreamové zameranie potvrdzuje aj príbeh, ktorý sa nás snaží zaujať novo vytvorenou súťažou, konkurujúcou dobre zabehnutý seriálom. World Series Racing nemá dostatok fanúšikov, predávajúce meno a práve týmto alfa samcom sa máte stať vy.

Okolo fanúšikov sa točí nový systém hodnotenia, pričom ide len o čisto zmenu názvu. V iných hrách sú to skúsenosti alebo peňažné odmeny, tu za dobré umiestnenie získate fanúšikov. V singleplayerovej kampani získate za umiestnenie v prvej trojke nejaké „like-y", stúpne vaša popularita, odomknú sa vám nové výzvy a týmto spôsobom pokračujete v štyroch sezónach. Nič svetoborné to nie je, dokonca ani podpisovanie zmlúv so sponzormi. Pri každej z nich dostanete úlohu (rýchly čas počas jedného kola, skonči pred vybraným jazdcom, zvíťaz na danej trati, nadriftuj vybraný počet bodov, zrýchli na určitú rýchlosť za niekoľko sekúnd atď.) a ak si ju odfajknete ako splnenú, získate ďalšiu porciu fanúšikov.

Nech sa táto novinka tvári akokoľvek originálne, ide len o pomenovanie natiahnuté na „zápletku", výrazný vplyv na samotné hranie to nemá, pretože uspieť sa snažíte v každom evente. Grid 2 obsahuje ohromný počet druhov pretekov: Race, Drift, Time Attack, Eliminator (posledný vypadáva), Checkpoint (prejazdom cez checkpointy dostanete bonusové sekundy a víťazom je ten, kto zájde najďalej), Touge (1 vs 1 na dve víťazstvá, pričom ak sa súperovi vzdialite na viac ako 5 sekúnd, vyhrali ste ešte pred dojazdom do cieľa), Overtake (neuveriteľne nudné predbiehanie civilných vozidiel na body). V samostatne zvolenej jazde si môžete jazdiť len tak, zvolíte si čas a koľko kilometrov prejdete, taká pozícia vám patrí.

O jazdnom modeli sme si už čo-to prezradili a akčne ladené ovládanie síce prejde rýchle do krvi a budete krotiť stovky koní pod kapotami s noblesou, no zároveň mierne degraduje rozlíšenie jednotlivých vozidiel od seba. Ďakujeme aspoň za

diametrálne odlišné vlastnosti muscle cars (Ford Mustang Mach I, Dodge Charter RT) od športiakov (Ford Focus ST, VW Golf R, Audi RS5 Coupe) od európskych klasík (BMW E30 Sport Evo, Mercedes Benz190E), japonských žihadiel (všetky tie Mazdy, Nissany a pod.) a špeciálne upravených a vytunených superšportov, ktoré trhajú asfalt už po naštartovaní.
V jednotlivých triedach sú rozdiely minimálne, úpravy vozidiel sú čisto vizuálne (vzory a farby) – bez technických modifikácií a vylepšení pri hrabaní sa v garáži.

Práve pre tieto drobnosti sa po niekoľkých eventoch môže stať jazdenie mierne monotónne. Stačí zvoliť mierne agresívnejšiu taktiku, zákruty vyberať na hrane, s pískajúcimi pneumatikami a úspech sa dostaví sám. Umelá inteligencia ostatných jazdcov je na priemernej úrovni, AI robí chyby (a dobre sa na to pozerá aj napriek catch-up systému), no sú zvýhodnení pri kontaktoch, ktoré si vy odskáčete s omnoho väčšími následkami. Nechýba vracanie sa v čase pri nepodarenom kúsku alebo kolízii s nejakým tým premetom, pričom poteší pomerne vysoký čas, pred ktorý je možné situáciu vrátiť späť. Celkovo si zajazdíte v 14 prostrediach, väčšinou v mestách (Barcelona, Chicago, Dubai, Miami, Paríž – príliš neohromia), ale aj okruhoch (Red Bull Ring, Algarve, Brand Hatch – tradične poctivá zábava) či mimomestských cestách (famózna Okutama so šialeným prevýšením a zákrutami či slnkom zaliata Kalifornia), ktoré hre dodávajú potrebnú šťavu.

Grid 2 akoby nemal čím prekvapiť a ponúka vizuálne príťažlivé pretekanie (PC verzia je na tradične vysokej úrovni, tá konzolová je nadpriemer), dokonca na vybraných tratiach aj v noci, avšak bezo zmeny poveternostných podmienok. Také tu už však neraz bolo a otázkou ostáva, prečo platiť plnú sumu za hru, ktorú ste už niekde videli a hrali a nádherné modely vozidiel či diváci (postupne pribúdajú pri trati s vašimi úspechmi) skandujúci pri detailne vymodelovanej a vyšperkovanej trati.

Lákadlom je multiplayer, ktorý dokázal udržať pozornosť mnohých jazdcov. Pre markantnejšiu akčnosť a pomerne zbytočne agresívnu jazdu v štýle Destruction Derby od iných pretekárov, je to často skôr utrpenie. No kolízie je možné vypnúť (vozidlami je možné prechádzať), avšak nie je to potom už ono. Našťastie tu nechýba postupné zbieranie skúseností a následné odomykanie nových vozidiel, finančné odmeny a aspoň minimálne úpravy vozidiel.

7.0

+ dostatok vozidiel a tratí
+ dobre vyzerajúca arkáda
+ multiplayer

- odklon od predchodcu
- zjednodušovanie všetkého
- nevýrazné trate

Hru samotnú nemožno ohodnotiť ako nepodarenú, fanúšikovia jednotky však radšej nech ostanú pri nej alebo druhom Shifte. Akčne naladení hráči si tu nájdu to svoje, avšak bez výrazných noviniek. Považovať zaň počas preteku tvoriacu trať (radenie zákrut vo vybranej lokalite je náhodné a jazda môže trvať ako 3 minúty, tak aj 10), naivný príbeh, ktorý nijako nemení samotnú hrateľnosť (máš na výber zopár pretekov, ak sa umiestniš dostatočne dobre, ideš ďalej), bez možnosti tímovej spolupráce (žiadni tímoví jazdci a zadávanie strategických príkazov ako majú jazdiť pred pretekom) alebo jazdný model, ktorý síce vyzerá efektne, no len na povrchu a vo vnútri je mierne prehnitý?

SEDMIČKA V HODNOTENÍ, TO ÁNO, PRETOŽE SOM SA PRI JAZDENÍ BAVIL, ALE O MESIAC UŽ PO GRIDE 2 ZREJME ANI PES NEŠTEKNE. NIELENŽE TU NIE JE POHĽAD Z KOKPITU, ALE SA UŽ ANI PNEUMATIKY POSTUPNE NENIČIA, TAKŽE TO DRIFTOVANIE VÁS MOŽNO PRESTANE BAVIŤ OMNOHO SKÔR. PRE FANÚŠIKOV SKLAMANIE, PRE OSTATNÝCH TROCHU PREDRAŽENÁ ZÁBAVKA NA ASFALTE.

TECH

XBOX ONE

NOVÝ XBOX PREDSTAVENÝ

XBOX ONE

PREDSTAVENIE

Microsoft predstavil 21. mája Xbox One, all-in-one zariadenie, ktoré v sebe spojí domácu zábavu - sledovanie televízie a hranie hier. Snažil sa to ukázať počas hodinovej úvodnej prezentácie, v ktorej predstavil ako konzolu, tak aj jej možnosti a to hlavne jej možnosti v TV oblasti, ktorá bude novinkou do ponuky. Ostatnému sa venovali výrazne menej času, ale základné veci ohlásili.

Špecifikácie

Xbox One konzola:

- 8 jadrový procesor
- 8 GB RAM (3 GB sú vyhradené pre systém)
- Blu-ray mechanika
- 500 GB HDD
- 1080p a 4K podpora
- 7.1 surround sound
- HDMI 1. 4 vstup a výstup
- USB 3.0
- gigabit ethernet
- Wi-Fi 802.11m
- Wi-Fi Direct - pre gamepad

Kinect 2.0

- rozlíčenie kamery 1920x1080
- 250 tisíc pixelový infra senzor
- dokonalejšia detekcia hĺbky, natočenia končatín, gest
- zvýšená rýchlosť

Gamepad

- ostáva v štýle Xbox360 ovládača
- AA batérie sú zapustené do tela
- hlavné vylepšenie je feedback pre triggery

Všetky tri zariadenia budú v jednom balení a to už tento rok. Presný dátum Microsoft neohlásil a ešte ani cenu, to si necháva na ďalšie akcie. Čo je ale dôležité, konzola nebude always online, ale bude always on, ako sa to už dávnejšie tvrdilo - po vypnutí ostáva v stand-by režime, kedy je napájaný hlavne Kinect, ktorý umožní prebudiť konzolu hláškou "Xbox On". Tá sa prakticky hneď zapne, automaticky, prihlási daného užívateľa a ukáže mu jeho posledné položky, napríklad posledne hranú hru.

Samotný výkon konzoly ostáva otázny, Microsoft nešpecifikoval taktovanie procesora ani výkon grafiky.

Necháva si to zrejme na E3 alebo niektorú ďalšiu konferenciu. Stále ostáva otázne, ako je na tom v porovnaní s PS4. Podľa leakov vieme, že grafický čip je pomalší a Microsoft sa aj včera vyjadril, že naschvál nešiel po hi-end grafike, keďže sa spotrebu snaží udržať okolo 100 Wattov.

Cenu zatiaľ firma ani nenaznačila, ale odhaduje sa na 499 eur v plnej verzii.

Systém

Dashboard ostáva v štandardnom Tiles štýle (dlaždice), ktorý dostane len mierny facelift, kam pribudne My Pins záložka, kam si pripnete dôležité veci, k filmom sa pridá TV záložka, ktorá umožní sledovať filmy z HDMI In vstupu. Zatiaľ je otázne, ako presne dokáže Xbox One ovládať digi / káblový / satelitný box, ale pre TV bude môcť fungovať aj ako rekordér. Chýbať mu nebude ani Guide pre zobrazenie a naplánovanie programov. Výrazným vylepšením oproti predošlému Xboxu bude multitasking - v Snap menu si môžete pripnúť na okraj obrazovky rôzne aplikácie, napríklad sledovať tak TV súčasne browsovať, Skype-ovať alebo dokonca spustiť hru a rýchlo sa medzi hrou a TV prepínať.

Toto Microsoft využije hlavne pri svojom ohlásenom Halo TV seriáli, na ktorom pracuje Steven Spielberg a bude zaujímavé sledovať, čo z toho vznikne. Blízko k tomuto štýlu bude mať aj Quantum Break, titul od Remedy, ktorý spája hraný TV seriál s hrou.

Tieto presuny medzi hrou, TV a aplikáciami umožní spojenie troch systémov: Xbox systému, ktorý je hlavným systémom na spúšťanie hier a ktorý sa nikdy nebude meniť; Windows systému, na ktorom bežia aplikácie a tretí systém je prepojenie medzi nimi, ktorý zaisťuje rýchle a bezproblémové presuny. Ako to funguje hardvérovo, ešte Microsoft nepriblížil.

Všetko sa ovláda gamepadom, systém reaguje na slová aj gestá, Microsoft na prezentácii ukázal sériu gest, ktoré fungujú stále na prepínanie medzi aplikáciami, pričom hláška "Xbox, Go Home" vás vždy vráti na hlavnú záložku.

Hry

Hrám sa Microsoft nezabudol venovať, aj keď to bolo menej ako TV možnostiam a ukázal sériu Xbox One, ale naschvál sa vyhýbal ich možnostiam, keďže všetko okolo hier si necháva na

Xbox (2001)

PREDSTAVENIE

E3. Presnejšie ukázal:

Forza Motorsport 5 - bude launch titulom konzoly a k svojej ponuke pridá mestské okruhy a výrazne kvalitnejšiu grafiku.

Call of Duty: Ghosts - Activision ukázal novú generáciu série, ktorá stále vyzerá rovnako ako stará generácia, len s lepšími textúrami. Stále je akoby generáciu vzdialená od Battlefieldu 4. Na druhej strane hra sa posunie vpred aj príbehom, ktorý bude sledovať scenár útoku na Ameriku. Jednotka duchov sa vydáva na odvetnú akciu a to spolu so svojim psom.

Quantum Break - Remedy ponúkne mix TV seriálu a hry, kde vaše rozhodnutia ovplyvnia hrané scény. Znie to na zaujímavé spojenie, ale otázne, či prechody v štýloch spracovania nebudú príliš rušivé.

EA Sports - EA odhalila na prezentácii svoj nový športový engine určený pre next-gen konzoly, na ktorom budú fungovať next-gen verzie: FIFA 14, Madden NFL 25, NBA LIVE 14 a UFC tituly.

Ďalšie firmy už postupne začínajú ohlasovať Xbox One verzie titulov, ktoré sme aj čakali, napríklad: Assassin's Creed IV, Watch Dogs, Destiny, Battlefield 4 a postupne sa pridajú ostatné, ktoré zatiaľ mali len podporu pre next Xbox ako Witcher 3, Thief 4, Evil Within, Wolfenstein New Order.

Pri hrách Microsoft priblížil aj achievementy, ktoré sa vám zachovajú zo starého Xboxu, na Xbox One sa ich možnosti rozšíria. Autori hier budú môcť dynamicky dopĺňať achievementy do hry, viesť hráčov do nových lokalít alebo ponúkať víkendové akcie o achievementy.

K tomu bude vaša konzola získavanie achievementov nahrávať a budete ich môcť sharovať priateľom a porovnávať si s nimi ich získanie. Nahrávanie gameplayu nazvaná GameDVR bude štandardná funkcia konzoly podobne ako u PS4.

Gamepad

Samotný gamepad ostáva v rovnakom designe, ale bude mať cez 40 vylepšení, z ktorých hlavnou sú teraz schované batérie do vnútra gamepadu a úprava triggerov na spätný feedback. Zbraň môže pri streľbe mierne kopnúť, cítiť

budete brzdy na autách alebo môžete na triggeroch cítiť tep postavy v hre. Možnosti sú rozsiahle a uvidíme, ako ich autori aplikujú.

Menia sa aj Start a Back tlačidlá za ikonkové tlačidlá, ktoré môžu v hre vyvolávať rôzne menu. Vylepšený bol D-pad, páčky majú teraz oblúkové zakončenia. Zo zaujímavostí Microsoft už zrušil farebné svetlá okolo guide tlačidla na gamepade a teda aj obmedzenia konzoly na štyroch užívateľov.

Nakoniec gamepad teraz nebude mať pribalený headset, keďže Kinect bude slúžiť ako hlavný mikrofón.

Kinect 2.0

Obmedzenia ruší aj Kinect, ktorý zo súčasných dvoch už dokáže sledovať šesť hráčov naraz. Tentoraz má širší záber, umožní hranie bližšie k TV, vyššie rozlíšenia kamery a infra senzora zdokonalí zachytávanie pohybov, ktoré už Kinect dokáže presnejšie zachytiť, vie identifikovať rotácie končatín a presnejšie identifikovať gestá.

Dôležité je to, že Kinect je plne integrovaný do Xboxu, bude dodávaný ku každej konzole a bude musieť byť vždy zapojený. Hry ho tak budú môcť štandardne využívať či už na gestá alebo na hlasové povely.

Inštalácie a bazár

Čo sa týka samotného spúšťania hier, Xbox One konečne zruší nutnosť neustále vkladať a vyberať disky - každá hra na konzolu nainštaluje celá a bude hrateľná bez disku a rovnako aj následne kedykoľvek stiahnuteľná z online systému. Zároveň to ale pridáva aj obmedzenie bazáru. Ak si niekto od vás Bluray disk s hrou kúpi, bude musieť zaplatiť malý poplatok za prevod hry. Hra sa u vás následne zmaže. Podobne budete môcť hru predať priateľovi alebo inému hráčovi priamo online, bez nutnosti posielania Bluray disku.

V konzole bude pevne zabudovaný 500 GB harddisk, ak by to bolo málo, môžete si cez USB 3.0 zapojiť ľubovoľne veľký disk a inštalovať hry priamo tam. Daný disk bude fungovať rovnako ako zabudovaný.

QUANTUM BREAK

Konzola má USB port priamo naboku, čo môže byť ideálny port pre harddisky, ale môže byť aj ideálny port pre Xbox TV konzolu. O Xbox TV sa hovorilo, že má byť pripojiteľná k Xbox One a má pridať spätnú kompatibilitu, keďže x86 architektúra novej konzoly spätnú kompatibilitu neumožňuje. Xbox TV zatiaľ Microsoft neohlásil.

Služby

Doplnkom systému bude Xbox Cloud, vďaka ktorému bude mať každý multiplayerový titul dedikované servery, autori ich budú môcť využívať pre online svety a prepojené možnosti. Zároveň tam budú odložené všetky pozície, videá a zoznam vašich zakúpených hier, ktoré si môžete kedykoľvek stiahnuť. Konzola nebude musieť byť vždy pripojená, ale počas rozhovorov autori spomenuli občasnú synchronizáciu dát. Konkrétne spomenuli pripojenie raz za deň, ale následne doplnili, že detaily ohlásia neskôr na E3.

Cloud bude ponúkať pre vývojárov a hráčov funkciu Smart Match, ktorá má ideálnejšie a bez čakania spojiť hráčov v multiplayerových hrách. K tomu AI funkcia cloudu sa dokáže naučiť hrať tak ako vy a vaši priatelia tak môžu súperiť s vašim tieňom, toto napríklad môže platiť pre racingove hry.

Nakoniec SmartGlass bude tentoraz štandardným doplnkom do konzoly, môžete vždy na konzolu napojiť niekoľko zariadení, pomocou nich komunikovať s konzolou alebo hrami: ovládať menu, hrať multiplayerové hry, kde jeden hráč má napríklad tablet, druhý gamepad, alebo len využívať tablet na lepšiu navigáciu napríklad v mapách hier.

MICROSOFT ÚVODNOU PREZENTÁCIOU UKÁZAL HLAVNE SVOJ ZÁMER ROZŠIROVAŤ XBOX ZNAČKU AJ MIMO SVETA HIER, VIAC MENEJ PRI XBOX360 TO UŽ V TEJTO OBLASTI DOTIAHOL ĎALEKO. MICROSOFT NENECHÁVA NIČ NA NÁHODU, POČAS PRVÉHO ROKA XBOX ONE PLÁNUJE VYDAŤ 15 EXKLUZIVÍT, Z TOHO BUDE 8 ÚPLNE NOVÝCH IP. TERAZ UŽ LEN ČAKAŤ, AKÝ BUDE FINÁLNY VÝKON, DÁTUM A CENA KONZOLY. MOŽNO NÁM TO POVIE UŽ E3.

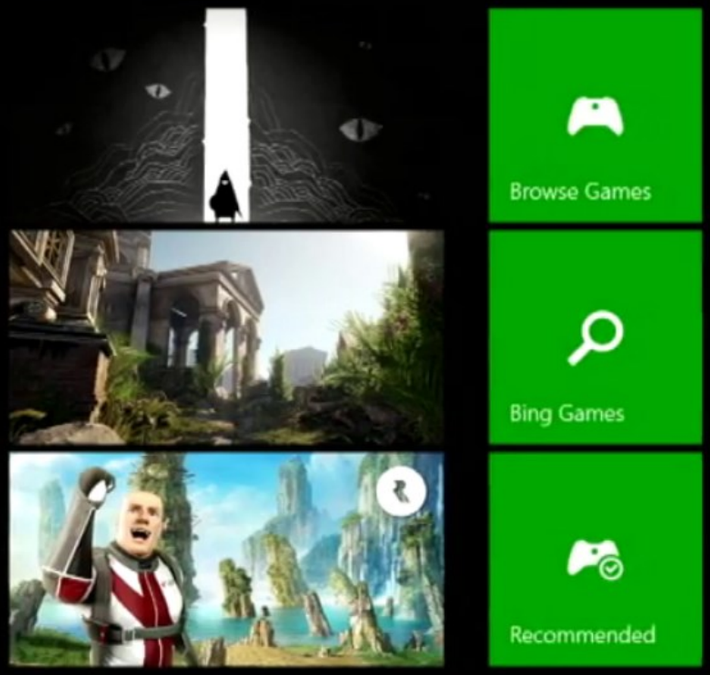
COD: GHOSTS

FORZA MOTORSPORT 5

My Pins Home Trending Games TV & Movies Music Apps

FEATURED

POPULAR WITH FRIENDS



DETAILY K PRIPOJENIU XBOX ONE

MICROSOFT EŠTE PRED E3 VYSVETLIL VŠETKO DÔLEŽITÉ K XBOX ONE, TEDA K ONLINE PRIPOJENIU KONZOLY, POŽIČIAVANIU HIER, BAZÁRU A AJ SÚKROMIU. V SKRATKE PRÁVE POTVRDIL 24 HODINOVÚ KONTROLU LICENCII NA XBOXE, SÍCE BAZÁR BUDE KONTROLOVANÝ, ALE CENY SI TAM URČUJÚ PREDAJCOVIA A ROZDEĽUJÚ LEN S VYDAVATEĽMI, HRY MÔŽETE DAROVAŤ PRIATEĽOVI, MÔŽETE ICH SHAROVAŤ 10 UŽÍVATEĽOM, KTORÝCH PRIDÁTE DO RODINY.

Pripojenie:

- Výkon z Cloudu - keďže hráči Xboxu majú širokopásmové pripojení vývojári môžu využívať cloud na veľké žijúce svety

- Xbox bude vždy pripravený - low power, pripojený a teda vaše hry a aplikácie sú vždy updatované. (ak ho nevypojíte zo zásuvky, alebo nezvolíte úplne vypnutie)

- Budete stále spojení so svojimi priateľmi - Skype v snap mode vám umožní rozprávať s priateľmi počas toho ako hráte hry.
- Budete mať prístup na celú svoju zbierku hier z hociktorého Xbox One, bez potreby herného disku. Po prihlásení a nainštalovaní hry ich môžete hrať hocikde, keďže vaše hry sú uložené v cloude.

- Môžete kupovať hry ako chcete - na disku, alebo digitálne - všetky hry budú dostupné online v deň vydania.

Sieťové technológie:

- Dokonalejšie wireless pripojenie - 802.11n používa 5Ghz spektrum, čím sa vyhýba iným zariadeniam ako mikrovlnkám, alebo

bezdrôtovým telefónom, ktoré už nebudú rušiť. Xbox One už používa dve antény pre rýchlejšie a stabilnejšie pripojenie.

- Rýchlejšie prepojenie na smart zariadenia - s wi-fi direct sa môže Xbox One priamo pripojiť na vaše zariadenie a prepojiť ho aj na Cloud. Takže váš smartphone alebo tablet budú reagovať okamžite

- Budúcnosť výkonu z Cloudu - Microsoft vytvoril globálnu sieť z viac ako 300 tisíc Xbox Live a Azure servermi, ktoré umožňujú realizovať víziu prepojeného systému

Požiadavky na sieť:

- Na optimálny zážitok stačí širokopásmové 1.5Mbps pripojenie, alebo v prípade absencie ethernetu môžete použiť aj mobilný prístup.

- Nie je vyžadované neustále pripojenie, ale Xbox One je nastavený na kontrolovanie, či systém, aplikácie, alebo hry vyžadujú updaty, alebo aj to, či ste si kúpili novú hru, predali ju, požičali priateľovi, alebo odložili do bazára. Výnimkou sú hry, ktoré vyžadujú online pripojenie.

- Váš domáci Xbox One môže byť offline 24 hodín, po tejto dobe si konzola musí skontrolovať licencie a updaty, ak ste prihlásený u priateľa alebo na inom xboxe, kontrola prebieha každú hodinu. Po tomto čase nie je možné offline hranie, ostatné funkcie konzoly budú prístupné.

Licencovanie hier:

S modernou architektúrou sa hry nahrávajú rýchlejšie, budú viac prístupnejšie a nebudú limitované fyzikálnym médiom.

- Diskové alebo digitálne kópie - hra bude dostupná na oboch systémoch, ale disky budú samozrejme rýchlejšia cesta nainštalovania hry.

- Prístup na celú hernú zbierku bez diskov - po nainštalovaní hry už nemusíte bluray disk nikdy vkladať. Zároveň si môžete hru stiahnuť alebo nainštalovať u priateľa, kedy chcete.

- Sharujte prístup k svojim hrám každému z rodiny - Ak máte priateľov, alebo rodinu, ktorá bude u vás hrať môžete im umožniť neobmedzený prístup k hrám. Každý ich môže hrať bez ohľadu na to, či ste prihlásený.

- Zdieľajte s celou rodinou, hocikedy, hocikde - Xbox One umožní nové formy prístupu a 10 členov rodiny sa môže prihlásiť a hrať vysharovane hry z vašej ponuky na hociktorom Xbox One.

- Predaj a výmena diskových hier - vydavatelia môžu umožniť predávať hry u zaregistrovaným predajcov. Microsoft z tohto nevyberá žiadne poplatky, celú sumu si rozdelia vydavatelia a predajcovia, sami si tieto pomery rozdelenia peňazí aj určia.

- Darovanie hier priateľom - hry môžete požičať priateľov vo vašom zozname priateľov, musia byť vaši priatelia aspoň 30 dní a každá hra môže byť darovaná len raz. Vydavatelia môžu možnosť darovanie zrušiť. Hry od Microsoftu budú darovateľné.

Teda darovanie je obmedzené, ale požičiavanie hier priateľom sa zrejme bude dať obísť pridaním si ich do rodiny, kde budú mať následne plný prístup k celej vašej sharovanej ponuke.

Všetko okolo licencii sa môže ešte upraviť podľa odozvy.

Súkromie:

Xbox One a Kinect umožnujú jednoducho ovládať konzolu a hry hlasom a gestami, Xbox One vás automaticky spozná. Microsoft však má prioritu v súkromí a vie, že súkromné údaje sú doležité a preto Xbox One a Kinect vám umožnia kontrolovať dáta.

- Ovládate to, čo môže Kinect vidieť a počuť - všetko bude nastaviteľné od samotného rozpoznávania postáv a prihlasovania automaticky alebo manuálne, až po notifikácie ako sa dáta využívajú. Xbox One nebude nahrávať alebo uploadovať vaše rozhovory.

- Kinect môže byť nastavený na On, Off, alebo Pauzu - ak nechcete kinect používať počas hier, alebo aplikácii, môžete ho zapauzovať (s výnimkou hier, ktoré ho vyžadujú). Vypnete ho spolu s konzolou povedaním "Xbox Off", následne Kinect vtedy rozpoznáva len jeden hlasový povel a to "Xbox One".

- Ovládate svoje súkromné dáta - môžete hrať hry, ktoré nahrávajú videá, fotky, alebo výrazy tváre, váš tep. Tieto dáta ale neopustia Xbox bez vášho povolenia.

- Môžete používať aj iné ovládania na ovládanie hier, TV a zábavy - na ovládanie môžete používať gamepad, tablet, alebo smartphone.

TAKŽE VŠETKO DÔLEŽITÉ JE VYSVETLENÉ A NA SAMOTNEJ VÝSTAVE SA UŽ SKUTOČNE MÔŽE VENOVAŤ LEN HRÁM.

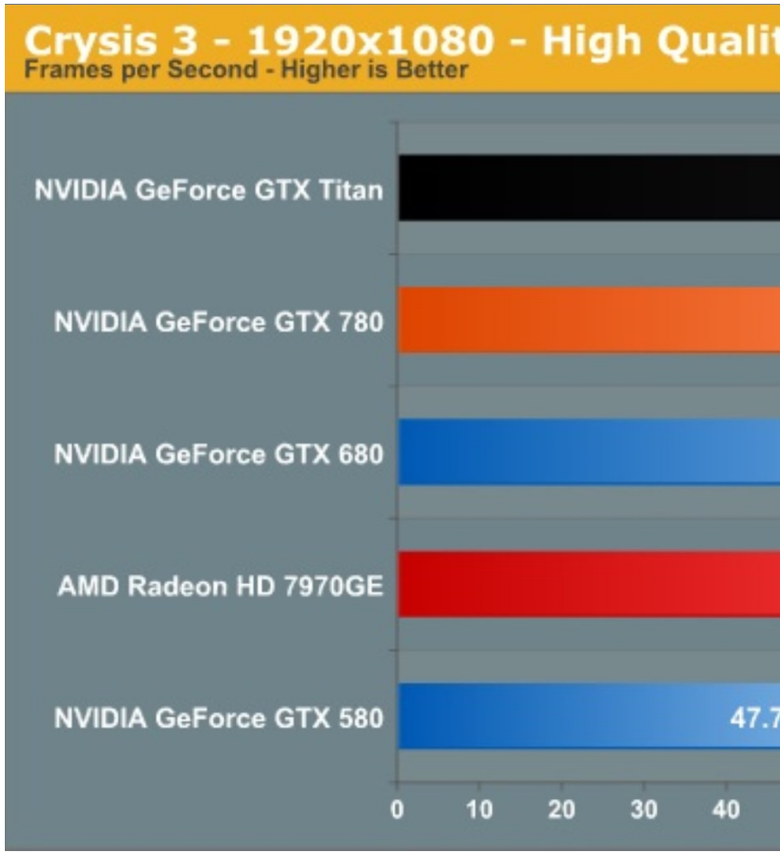
GEFORCE GTX 780

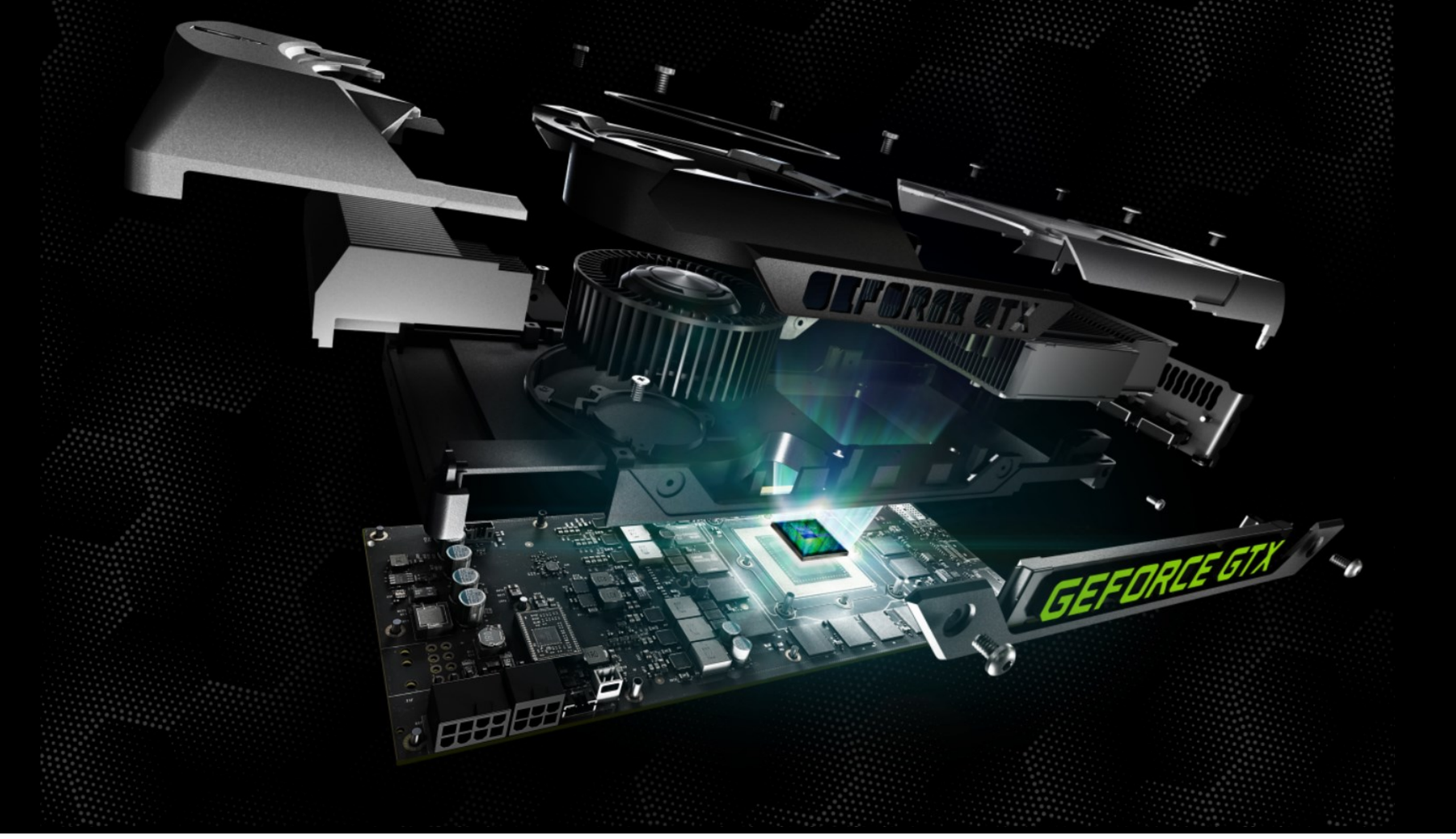
PREDSTAVENIE

NOVÁ HI-END KARTA GTX780 OTVÁRA SEDMIČKOVÚ SÉRIU NVIDIA GEFORCE. V ZÁSADE OD KARTY ČAKAJTE MIERNE OREZANÝ, ALE ZÁROVEŇ VYŠŠIE NATAKTOVANÝ GTX TITAN. CENA SÍCE NIE JE NÍZKA A SEDÍ NA 649 DOLÁROCH, ALE STÁLE SLUŠNÝ POKLES O 350 DOLÁROV OPROTI TISÍC DOLÁROVÉMU TITANU.

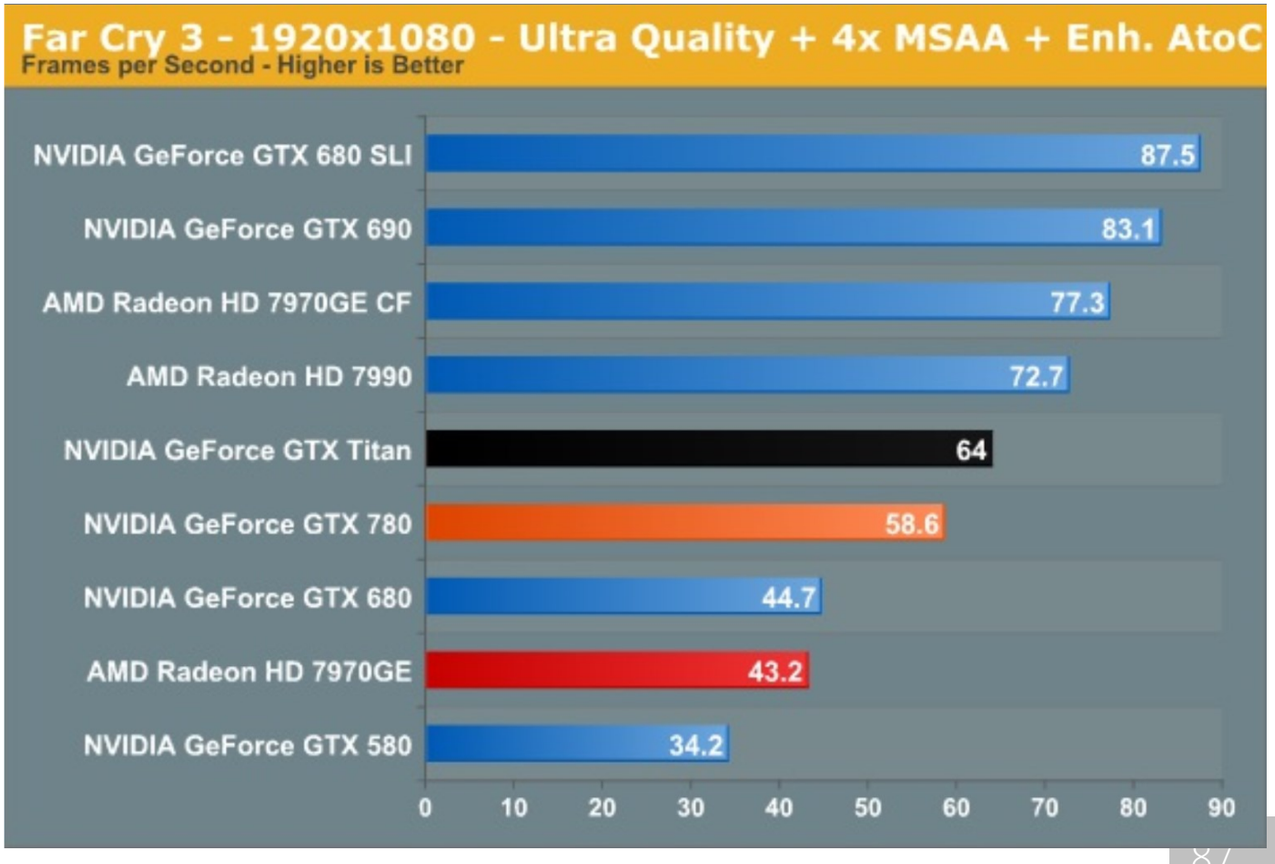
Ušetrených 350 dolárov znamená len 10 - 15 % pokles framerate, napríklad Crysis 3 na plných detailoch zvláda karta na 1920x1080 pri 52,1 fps, zatiaľ čo Titan ju rozhýbe pri 60 fps. Vo Far Cry 3 je to 58 fps vs 64 fps, Battlefield 3 dal 103 fps vs 115 fps.

Čo sa týka odberu, v idle berie len nutné minimum rovnako ako Titan a HD7970, pod záťažou je so spotrebou o 15% nižšie ako Titan. Teplotou sú na tom takmer rovnako, 30 stupňov v idle, okolo 80 pod záťažou. Hlukom je však o 3 db nižšie ako Titan.




GEFORCE GTX

ty + FXAA
89.2
79.4
66.2
60.8
50
60
70
80
90
100


Far Cry 3 - 1920x1080 - Ultra Quality + 4x MSAA + Enh. AtoC
Frames per Second - Higher is Better
NVIDIA GeForce GTX 680 SLI
87.5
NVIDIA GeForce GTX 690
83.1
AMD Radeon HD 7970GE CF
77.3
AMD Radeon HD 7990
72.7
NVIDIA GeForce GTX Titan
64
NVIDIA GeForce GTX 780
58.6
NVIDIA GeForce GTX 680
44.7
AMD Radeon HD 7970GE
43.2
NVIDIA GeForce GTX 580
34.2
0
10
20
30
40
50
60
70
80
90

PREDSTAVENIE

RAZER BLADE, BL

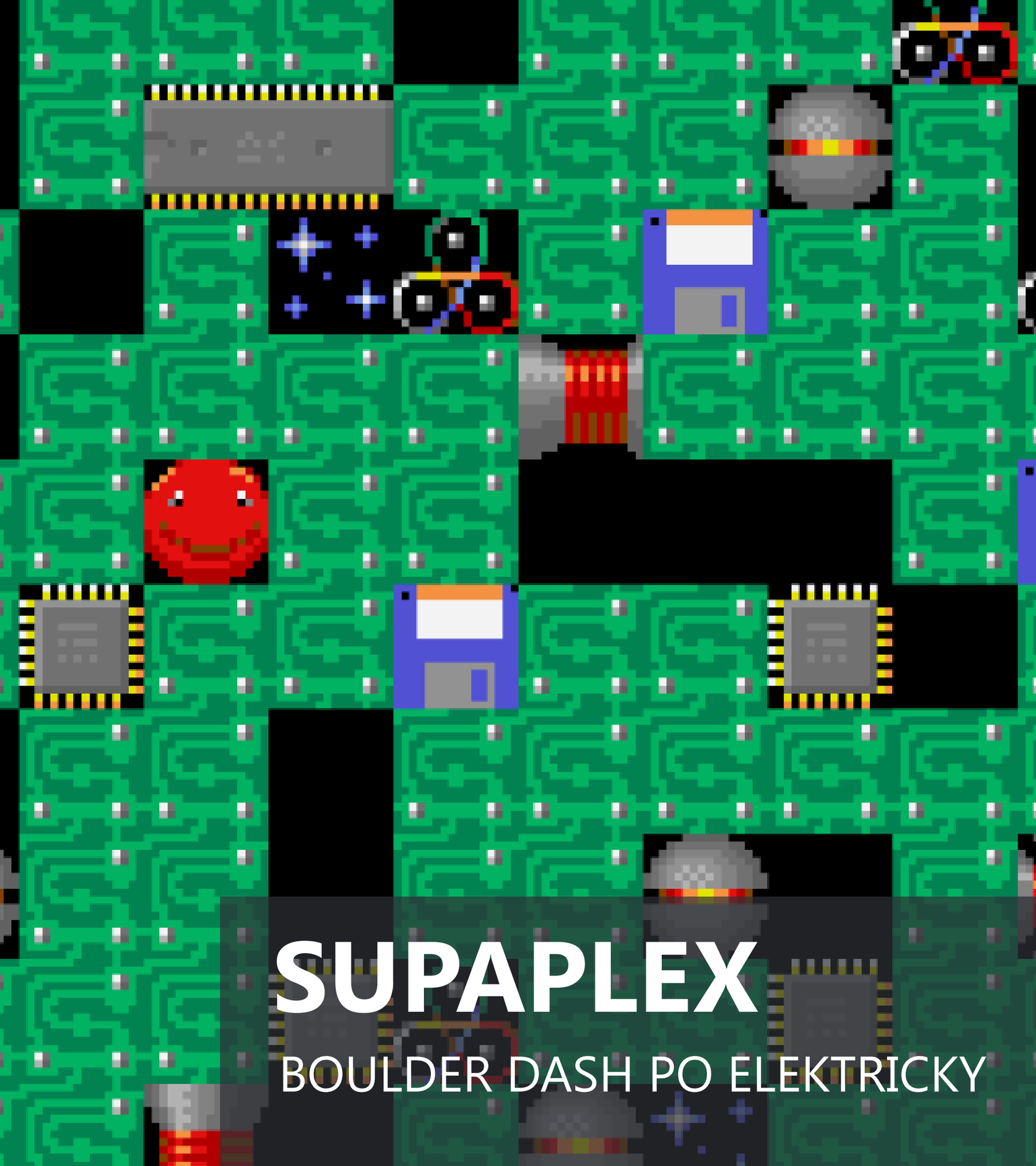
RAZER PREDSTAVIL DVA NOVÉ HERNÉ NOTEBOOKY: RAZER BLADE PRO A RAZER BLADE, PRIČOM DRUHÝ MENOVANÝ BUDE DOTERAZ NAJTENŠÍM HERNÝM NOTEBOOKOM S VYKONNOU GRAFIKOU.

Pro verzia bude so 17 palcovým displejom, Blade bude mať 14 palcový displej, oba dostanú Haswell architektúru, ktorú bude dopĺňať GTX660M alebo GTX765M grafika podľa výberu. Klasické disky nahradí 128 GB SSD s možnosťou upgradu na 256 GB alebo 512 GB. Rozlíšenie Blade Pro je 1920x1080, 14 palcový Blade bude mať 1600x900. Blade Pro má zabudovaný aj sekundárny touchscreen displej.

Pro začína cenou na 2299 dolároch, s jednou výnimkou pre úspešných indie vývojárov na Kickstarteri, ktorí ho dostanú za 999 dolárov. Blade vyjde na 1799 dolároch. V US budú dostupné v druhom štvrťroku, vo zvyšku sveta neskôr.

CRYSIS 3
ADE PRO
METRO
LAST LIGHT

UŽÍVATELIA



SUPAPLEX

BOULDER DASH PO ELEKTRICKY

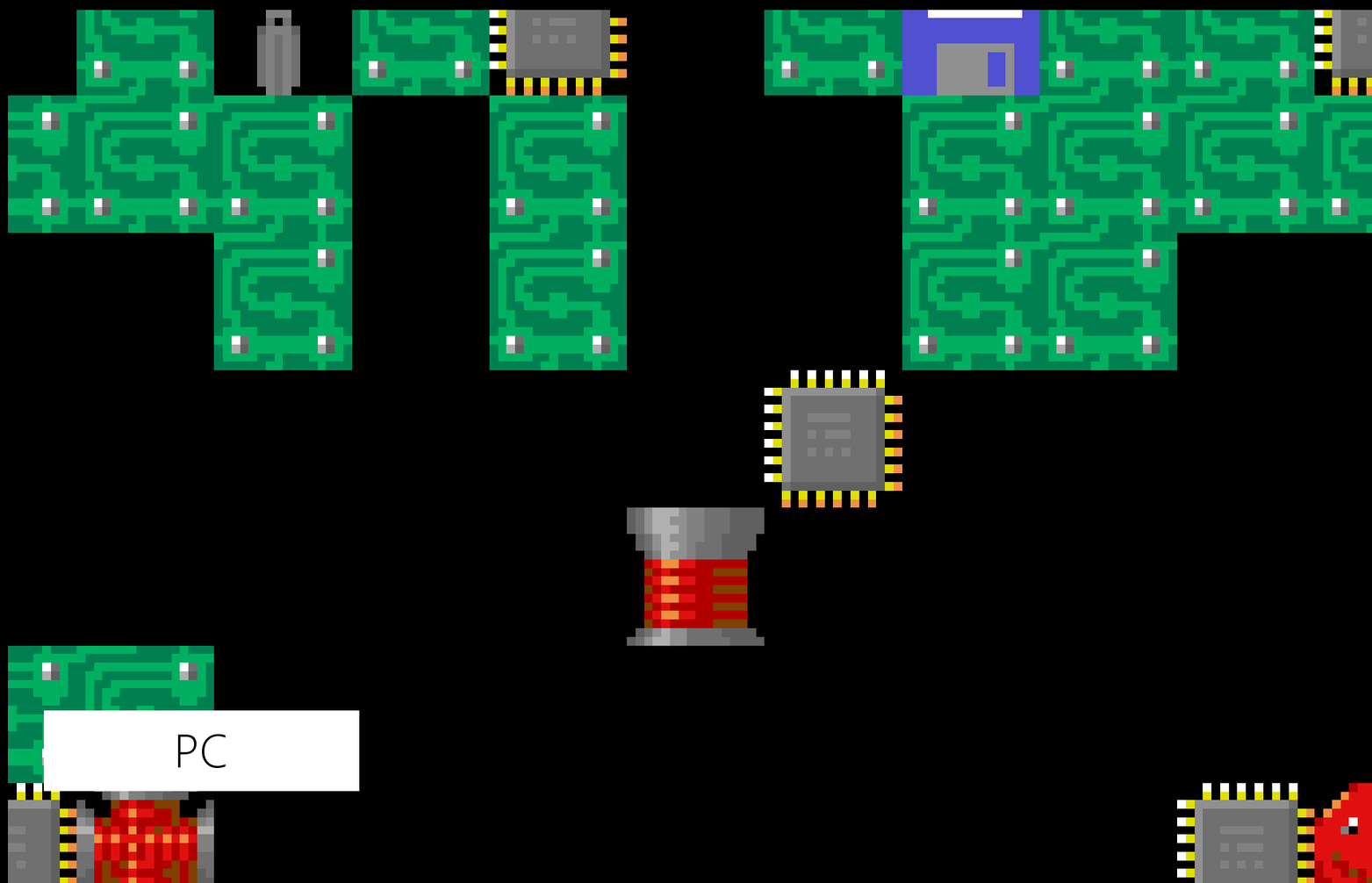
SUPAPLEX

ENDRE-SILENTNAME

PRE NIEKOHO TOTO BUDE PROGRAM PRE PAMÄTNÍKOV, PRE INÝCH MOŽNO NOVINKA. ALE RÁD BY SOM DNES OHODNOTIL HRU, KTORÁ MA OSLOVILA ROKY DOZADU. VLASTNE JE TO JEDNA Z PRVÝCH HIER, KTORÉ SOM MAL MOŽNOSŤ VYSKÚŠAŤ A ZAMILOVAL SI JU. PRICHÁDZA SUPAPLEX.

Máme tu k dispozícii 111 levelov, kde je cieľom zozbierať všetky „infortony" a dostať sa do exitu. Jednoduchá náplň, ktorá je ale veľmi návyková. Najmä, keď budete musieť zdolávať rozličné prekážky. A ak ste veľkým hráčom, ako ja, budete ich chcieť prekonať. Dokázať, že na to máte - to je cieľom tejto hry. A preto som jej dokopy venoval asi 300 hodín. Aby som bol úprimný, dostal som sa len po level 86. Stále sú tam ďalšie, ktoré chcem zvládnuť.

Nikdy predtým a ani potom ma žiadna tak jednoduchá hra s ohromnou logikou nechytila. Všetky staré logické hry som dokázal hrať tak 4 – 5 hodín a mal som dosť. Tu je to však iné. Supaplex vás presvedčí pokračovať, pretože tie levely sú urobené vo výbornom štýle a páči sa mi aj postupnosť. Začínate s ľahkými levelmi a postupne sa presuniete do tých zložitejších. Samozrejme. v každej desiatke sú aj jednoduchšie levely, kde budete mať minimum



problémov zdolať prekážky. Volám ich rýchlolevely. Inak je to skutočne zážitok.

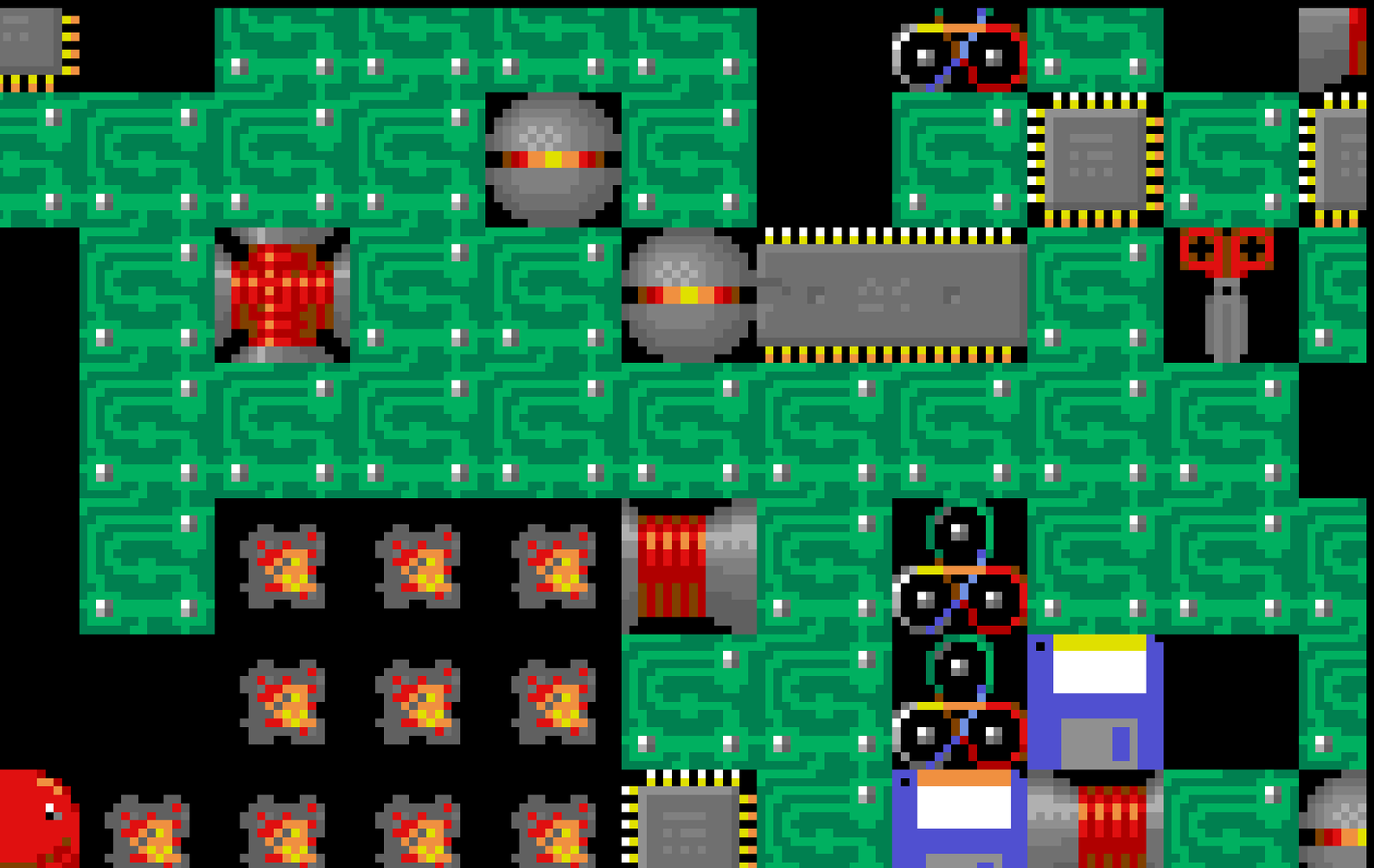
Najdôležitejšie je si zvyknúť a pochopiť niektoré princípy, ktoré vám hra veľmi rýchlo vysvetlí. Ak máte dva kamene na sebe a otvoríte si priestor, vrchný, samozrejme, spadne. Ak vás dostihnú nepriateľské nožnice, ste mŕtvil, ak zasiahnete elektrón, zmení sa vám na infortony atď. Všetky kľučky postupne spoznáte.

Hra (a toto je tiež vynikajúca vec) na vás nevytasí všetko naraz, ale postupne. Začnete v leveloch, kde budete mať len infortony a kamene. Následne sa budete zoznamovať s nožnicami, bombami vo forme diskiet, elektrickými bugmi či elektrónmi. A takisto vás bude učiť systému, ako si nezablokovať cesty a východy. Toto hra zvláda fantasticky.

Teraz sa však presuňme na celkový gameplay. Pointa, ako som už písal vyššie, je veľmi jednoduchá, no zvládnuť všetky prekážky na prvý pokus, je skoro nemožné. Na ľahší level vám dávam tak štyri pokusy, na ťažšie ich bude potrebné oveľa viac. Ja sám som niektoré zvládol, až keď som si ich stokrát nacvičil a zistil, ako mám postupovať.

Čo sa hudby týka, máte tu jednu skladbu, ktorá sa neustále opakuje, ale mne to vôbec nevadilo. Vlastne je to Supaplex track, ktorý som si veľmi obľúbil, a vôbec mi neprekáža, že ho mám odznova po každej prehre alebo dokončení levelu. Popravde si to bez nej neviem ani predstaviť. V nastaveniach si môžete aj vybrať, v akom štýle ju chcete mať. Príjemný sound-blaster, štandardný elektrický zvuk alebo klavírový roland? Prípadne kombinovaný roland so sound-blasterom? Vyberte si štýl, aký vám sedí najviac. Prípadne, ak hudbu mať nechcete, môžete ju jednoducho vypnúť.

Ešte sa trošku povenujem jednotlivým levelom. Za spomenutie stojí, že tu máte jeden labyrint, ale zväčša bude systém fungovania levelov ten istý. Vôbec však nie sú stereotypné. Každý level prináša celkom nový dizajn, nové výzvy a spôsob prechádzania. Výnimku tvoria asi iba levely Vice- a –Versa, kde si prejdete jeden a ten istý level, ale z opačnej strany.



Pre prípad, že by niekto nerozumel hre, máte tu aj tlačidlo demo, ktorý predvedie, čo hra vlastne vyžaduje, no nikdy v nich neuvidíte spôsob, ako dané levely prejsť. S výnimkou prvého. To sa mi veľmi páči, nakoľko to hráčom len načrtne spôsob. Level však vyriešiť musia sami.

V prípade, že by vám prvých 111 levelov nestačilo, na internete sú zavesené už nové série vyprodukované fanúšikmi, no sú skôr pre hardcore hráčov, nakoľko sú veľmi náročné. I tak však platí (väčšinou), že sú zvládnuteľné.

Posledná vec, ktorú ešte môžem spomenúť, je, že v hre máte až 20 voľných slotov pre hráčov. Čiže môžete spolu s kamarátmi súperiť o vyššie skóre a lepšie časy. Dodáva to hre veľký šmrnc. Ja sám som bojoval so svojim bratrancom, kto sa dostane ďalej.

Z mojej strany to je asi všetko. Už mi ostáva len udeliť záverečné hodnotenie, ktoré je bez debaty 10/10. Táto hra dokazuje, že jednoduchý nápad, ktorý je zaobalený v krásnej zložitosti môže byť veľmi návykový. S touto hrou som si užil obrovské množstvo zábavy. Seriózne. Supaplex je hra, ktorá nikdy nezostarne.

Ak by ste mali záujem si ju vyskúšať, tak mám pre vás aj jednu dobrú správu. Hra je dnes už bezplatná a jej tvorcovia urobili aj oficiálnu stránku - www.elmerproductions.com/sp/, kde si ju môžete stiahnuť zdarma. Budete k jej otestovaniu potrebovať len DosBox. Tu si môžete stiahnuť aj všetky nové levely. Ja odporúčam Speed Fix verziu, v ktorej si môžete hru aj spomaliť a zrýchliť. Je to pri niektorých leveloch užitočné.

JEDINÉ, ČO MA VŠAK MRZÍ, JE, ŽE NAPRIEK TOMU, ŽE SA UROBILO VEĽKÉ MNOŽSTVO NOVÝCH VERZIÍ TEJTO HRY ANI JEDNA UŽ NEDOSIAHLA U MŇA TAKÉ HODNOTENIE AKO PÔVODNÁ. VYLEPŠENÁ GRAFIKA PÔSOBILA NUDNE, ZMENENÍ NEPRIATELIA NENADCHLI A ANI CELKOVO MA VERZIE: „NEW SUPAPLEX", „SUPAPLEX 3000" (KTORÝ BOL OKREM TOHO EŠTE PLNÝ BUGOV A ERROROV) ČI „WINPLEX" NEZAUJALI. VÝNIMKOU JE UPRAVENÁ VERZIA „MEGAPLEX", KTORÁ PONÚKA VŠETKO ČO PÔVODNÁ HRA, LEN V KRAJŠOM DIZAJNE. DÚFAM, ŽE SA MI RAZ PODARÍ ZVLÁDNUŤ VŠETKÝCH 111 LEVELOV A BUDEM MÔCŤ VSTÚPIŤ MEDZI OSTATNÝCH ÚSPEŠNÝCH HRÁČOV TEJTO LEGENDY.

10

+ Jednoduchý gameplay
+ zložitosť jednotlivých levelov
+ žiadna stereotypnosť
+ hudba
+ demá pre nováčikov
+ zaujímaví nepriatelia
+ návykovosť hry, ktorá vám pokojne zaberie aj 300 hodín času
+ tvorcovia ju už poskytli zadarmo pre všetkých

- slabučké nové verzie (najmä Supaplex 3000)

- nové levely na internete sú len pre hard-core hráčov

REAPERRAPO

VIETCONG

IBA MÁLO FPS HIER SA DOKÁŽE TAK VRYŤ DO PAMÄTI AKO VIETCONG. VEĎ, KTO BY SI NEPAMÄTAL VÝBORNÉ HLÁŠKY HLAVNÝCH POSTÁV, KTORÉ VÁS PRI PUTOVANÍ VIETNAMSKOU DŽUNGĽOU SPREVÁDZALI. ČI UŽ TO BOLI HLÁŠKY GULOMETČÍKA HORNSTERA, POPRÍPADE SAMOTNEJ HLAVNEJ POSTAVY - STEVENA R. HAWKINSA - VŽDY VÁM VYKÚZLILI ÚSMEV NA TVÁRI, POPRÍPADE SVOJÍM GRAFICKÝM STVÁRNENÍM, KDE (ROVNAKO AKO V MAFII) VYNIKAJÚ TVÁRE JEDNOTLIVÝCH POSTÁV, ŠPIČKOVÝM DABINGOM A SVOJOU VÝBORNOU ZVUKOVOU STRÁNKOU A MNOHÝM ĎALŠÍM, ČO SI AJ V RECENZII POSTUPNE PREJDEME.

Hra vás zavedie do vietnamskej džungle v období Vietnamskej vojny a konflikt budete sledovať z pohľadu spravodajského seržanta Steva R. Hawkinsa, ktorý je prevelený na americkú základňu Nui Pek ako nový veliteľ jednotky A-253, ktorej členmi sú: vietnamský stopár Le Duy Nhut, ktorý vás bude viesť a vždy vás varuje pred pascami, ktoré sa nachádzajú vo Vietnamskej džungli, ďalej je v tíme medik Joe Crocker, ktorý vám bude liečiť rany, ktoré počas bojov v hre utŕžite, ženista Thomas Bronson, ktorý bude mať vždy nejakú tú muníciu, keď ju budete potrebovať, radista Defort, ktorý bude udržovať kontakt s veliteľstvom, aby ste počas misií mohli podávať hlásenia, poprípade dať pokyn delostrelectvu na zbombardovanie určitého územia, ďalej je tu guľometčík CJ Hornster, ktorý sa vždy s radosťou vrhá do boja a navyše jeho hlášky vás budú baviť, vždy keď je s vami.

PC

Celý váš tím môžete ovládať pomocou príkazov a môžete im napríklad prikázať, aby vás nasledovali, čakali, zaútočili či kryli. No zároveň, keď budete potrebovať k sebe privolať len jedného člena tímu napríklad doktora, stačí stlačiť jedno tlačidlo, ktorým ho privoláte, aby vás mohol vyliečiť. Váš tím vás bude sprevádzať takmer v každej misií, v ktorých každý člen bude väčšinou neoceniteľným pomocníkom, no niekedy sa stane, že sa na nejakom mieste zaseknú a jediné čo pomôže, je načítanie poslednej uloženej pozície.

Vitajte v tábore Nui Pek

Vašou úlohou behom misií bude hlavne spočiatku nájsť a zničiť, no ako budete postupovať hrou, misie sa stanú komplikovanejšími, a vaše schopnosti v boji dostanú zabrať. Budete musieť napríklad brániť základňu, rádiovú stanicu, budete hľadať nepriateľskú základňu, poprípade sa plížiť do nepriateľského tábora a pod. Počas misií navštívite rôzne časti džungle ako napríklad ťažko priechodné bažiny, miestne ruiny, budete blúdiť lesmi, no zavítate aj do tunelov, ktoré vybudovali nepriateľskí vojaci a ktoré sú asi najnudnejšou a najslabšou časťou inak vynikajúcej hry, keďže hlavne v neskorších fázach hry môžete v tuneloch častokrát aj zablúdiť, no našťastie misií v tuneloch nie je veľa, takže to až tak neprekáža.

Vonkajšie priestory sú väčšinou koridorové, no koridory ako v Call of Duty tu nehľadajte, keďže na mnohých miestach máte väčšiu voľnosť pohybu a navyše si môžete zvoliť inú cestu, ktorou sa vydáte a tým aj nepriateľa prekvapiť útokom odzadu. Po misiách vždy nasleduje hlavne hlásenie z misií, ktoré si môžete prečítať rovno po skončení misie. Po tomto vždy nasleduje brífing pred nasledujúcou misiou, po ktorom si môžete zobrať v zbrojnici zbrane, ktoré chcete počas nasledujúcej misie používať, a už iba hor sa do boja.

Ako budete postupovať ďalej, tak budete stretávať čoraz silnejších nepriateľov, čiže od slabo trénovaných a slabšie vyzbrojených(i keď by sa dalo povedať, že nie až tak zle vyzbrojených) jednotiek vietcongu sa postupom hry prebojujete až k omnoho lepšie vyzbrojeným aj lepšie trénovaným jednotkám, ktoré v neskorších misiách dokážu poriadne zabrať. Každého zabitého nepriateľa budete môcť navyše obrať o muníciu, teda ak budete vlastníkom zbrane, ktorú má mŕtvy u seba, nejaké obväzy, ktorými sa budete môcť liečiť, pokiaľ nebude lekár k dispozícií, poprípade ich budete môcť obrať o rôzne veci, ktoré mali momentálne u seba, napríklad rôzne listy, fotky, odznaky, alebo aj rozkazy od velenia vietcongu, ktoré ale zoberiete automaticky akonáhle začnete mŕtvolu prehľadávať a navyše tieto predmety nemajú žiaden vplyv na

priebeh, čo je síce škoda, ale to u tejto hry vôbec nevadí. Postupom hry sa, samozrejme, budete dostávať aj k novým a lepším zbraniam, na začiatku hry budete mať na výber len mezdi samopalom Thompson, brokovnou a puškami M1 a Mosinu-Nagant, no ako budete narážať na silnejších nepriateľov, tak budete narážať aj na lepšie zbrane ako napríklad samopal AK-47, ostreľovacie pušky, guľomety a mnohé ďalšie.

Autorov musím pochváliť aj za obtiažnosť, ktorá je už na úrovni normal dosť náročná a niektorým hráčom dá dosť zabrať, no ak chce skutočnú výzvu, tak je tu obtiažnosť Vietnam, ktorá dokáže kruto potrestať každý chybný krok, keďže stačia 1-2 rany a je po vás, čiže sa budete musieť kryť za každou skalou a každým stromom a postupovať naozaj pomaly, aby ste sa dokázali prebojovať až ku koncu misie. Z obtiažnosťou navyše klesá aj počet slotov na rýchle uloženie hry, čiže ak ich počas misie vyplytváte, tak budete niekedy musieť opäť absolvovať niektoré pasáže, čo môže byť niekedy trochu frustrujúce, no aspoň sa hráč naučí premyslieť každý krok a dobre sa pripraviť na nepriateľa.

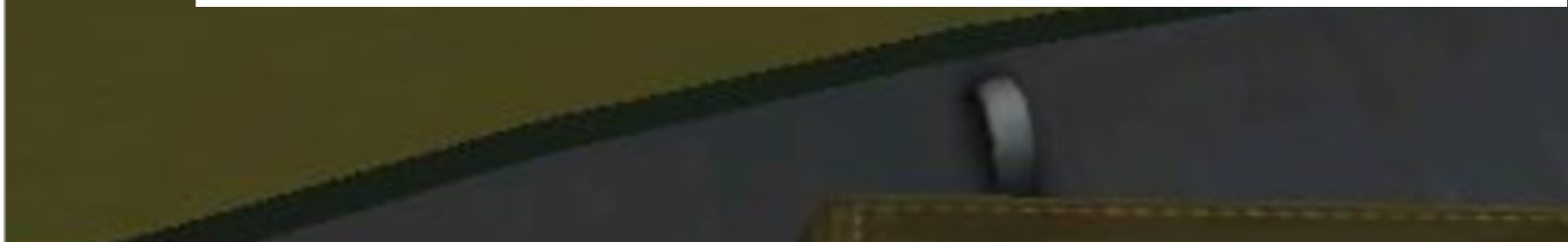
Okrem príbehovej časti v hre nájdete aj Výcvik, v ktorom si postupne prejdete základy - postupne si osvojíte všetky činnosti v hre. Osobne ho odporúčam, keďže pri výcviku si užijete pár kvalitných hlášok výcvikového seržanta, z ktorých sa (snáď) budete váľať od smiechu. Ďalšou súčasťou singleplayerovej časti hry je Rýchla bitka, kde si na niekoľkých mapách zabojujete proti počítačom riadeným nepriateľom a jedinou vašou úlohou je ich všetkých do jedného zlikvidovať. Navyše na začiatku hry máte v tomto móde hry len jednu mapu a obmedzený zbraňový arzenál, no ako budete v hre postupovať ďalej, tak sa vám budú odomykať nové mapy a zbrane, čo vám predĺži celkovú dobu, ktorú pri hre strávite. Okrem týchto súčastí si môžete prejsť jednotlivé misie aj samostatne mimo hlavnej príbehovej línie, kde si pred začiatkom iba zvolíte výbavu, obtiažnosť a môžete vyraziť do boja.

Zabudnúť nemôžem ani na multiplayerovú časť hry, ktorá je zábavná a navyše sa hrá v pomerne slušnom tempe. Nájdete tu módy ako Capture the flag, Deathmatch, kooperáciu a budete môcť bojovať ako na strane Američanov, tak aj na strane vietcongu. Mapy, na ktorých sa bude bojovať, sú prevažne tie isté ako tie, na ktorých budete bojovať v Rýchlej bitke, no v multiplayeri budete môcť bojovať aj na mapách vytvorených užívateľmi.

Grafická stránka Vietcong je už síce za zenitom, no napriek tomu niektoré veci sú kvalitne spracované ako napríklad tváre jednotlivých postáv, tvár guľometčíka Hornestera je na veľmi vysokej úrovni a podľa mňa je najlepšie spracovaná, potom sú veľmi dobre spracované aj textúry zbraní. No na druhú stranu sú dosť slabo spracované textúry prostredia, hlavne povrchu, ktoré vyzerajú oproti zvyšku hry dosť slabo. Celkom dobre je spracovaná aj vegetácia, hlavne stromy a predieranie sa svetla cez konáre. Ďalšou slabinou hry pri grafickej stránke je aj to, že sa objekty niekedy prelínajú, napríklad vaša zbraň sa môže prelínať s terénom alebo postavou pred vami, čo čiastočne kazí celkový dojem z inak kvalitnej hry

Zvuková stránka hry je na vysokej úrovni a to najmä vďaka kvalitne spracovaným zvukom, hlavne zbraní, keďže každá ma svoj realistický zvuk, ďalej rôzne zvuky džungle ako napríklad v bažinách žblnkotanie potôčikov, zvuky zvierat atď. Zabudnúť nemôžem ani na výborný český dabing, ktorý je jednoducho fenomenálny a každý hlas sedí ku svojej postave, plus vynikajúce hlášky, ktoré si užijete do sýtosti. Hudbu si počas misií moc neužijete, keďže bude nanajvýš hrať počas brífingov pred misiami alebo budete počuť pár skladieb vo vašej izbe v tábore Nui Pek, počas misií ani trocha nechýba.

Ku hre boli vydané dva datadisky, prvým je Fist Alpha, v ktorom budete sledovať osudy predchádzajúceho veliteľa skupiny A-253 Warrena Douglesa, o ktorom ste sa dopočuli na začiatku základnej hry. Druhým datadiskom je Red Dawn, ktorý ale okrem jednej novej misie do hry nepridáva nič nového, takže je to skôr také DLC z minulosti.



V KONEČNOM DÔSLEDKU JE VIETCONG FPS HROU, KTORÁ ANI PO ROKOCH NESTRÁCA SVOJE ČARO A NAVYŠE BY SI Z TEJTO HRY MALI BRAŤ PRÍKLAD MNOHÉ DNEŠNÉ STRIEĽAČKY, KEĎŽE UKAZUJE AKO BY MALA VYZERAŤ KVALITNÁ HRA BEZ AUTOHEALU, ŽIADNYCH ZBYTOČNÝCH EXPLÓZIÍ PRE VÄČŠIE NAPÄTIE DEJA, BEZ ZBYTOČNÉHO VYSOKÉHO POČTU NEPRIATEĽOV, KTORÍ LEN TUPO NABIEHAJÚ PRED ZBRAŇ, ABY STE ICH MOHLI BEZ PROBLÉMOV ZASTRELIŤ, NO NA DRUHÚ STRANU JE TU PÁR DROBNÝCH CHYBIČIEK AKO ZASEKÁVANIE SA POSTÁV, PÁR BUGOV A NAVYŠE JE TU SLABÉ ROZLÍŠENIE TEXTÚR TERÉNU, NO TO NIČ NEMENÍ NA KVALITE TEJTO HRY.

9.5

+ Príbeh
+ Obtiažnosť
+ Zvuky
+ Zábavné hlášky
+ Dabing
+ Misie
+ Multiplayer

- Textúry povrchu
- Zasekávenie sa postáv
- Prelínanie sa textúr
- Slabšie mise v tuneloch

FILMY z kinema.sk

RÝCHLO A ZBESIL

MICHAL KOREC

SÉRII RÝCHLO A ZBESILO SA PODARILO NAJPRV SILNO ZAŽIARIŤ (2001), POTOM SPADNÚŤ TAKMER DO BÉČKOVÝCH VÔD (2006), ABY SA VYŠVIHLA NA POMYSELNÝ VRCHOL. PREDVLAŇAJŠÍ PIATY DIEL SPOJIL TAKMER VŠETKÝCH ZÚČASTNENÝCH Z MINULÝCH DIELOV, PRIHODIL THE ROCKA A ZAUJÍMAVÉ PROSTREDIE RIA DE JANEIRO. PREDOVŠETKÝM JUSTIN LIN NEČAKANE VYTIAHOL Z RUKÁVA PÚTAVÉ AKČNÉ SCÉNY, INTERAKCIU POSTÁV A CHYTĽAVÝ SOUNDTRACK.

Šiesty diel voľne nadväzuje na päťku už tým, že výdatne spracúva návnadu hodenú v záverečných titulkoch minulej časti. Agent Hobbs prichádza za Torettom a potrebuje jeho pomoc. Chlapík menom Shaw so svojou bandou zbiera po svete pár cenných predmetov, ktoré možno speňažiť na trhu so zbraňami. Majú hodnotu niekoľko miliárd dolárov a tíme Shawa je aj Letty, Domova bývalá. Práve ona je dôvod, pre ktorý sa Torettova partia rozhodne vrátiť do akcie (plus možnosť získať amnestiu). Do Londýna tak putujú dve bandy – Shaw i Toretto s Hobbsom i špeciálnou agentkou. Cieľ je jasný: dostať sa k Letty a zneškodniť Shawa skôr ako zozbiera všetky potrebné predmety.

Latka nastavená päťkou Rýchlo a zbesilo je nastavená tak vysoko, že autori mali skutočne čo robiť, aby do šiesteho dielu vopchali zaujímavý obsah – a ešte si aj vypýtali repete stopáže 130 minút. V rámci hlavného ansámblu už skutočne takmer niet kam tlačiť na pílu, takže dve postavy vypustili, aby si mohli zavolať na pomoc Ginu Carano ako Hobbsovu posilu. Až po toľkých dieloch sa ukazuje, ako veľmi dobre funguje celý tím. Je tu líder, je tu šikovný parťák, dvaja zábavní černosi, duo krásnej motorkárky a Aziata. The Rock i Gina k nim pasujú, zosobňujú typologicky nové postavy. Nechýbajú interakcie medzi nimi, zaberajú slušné množstvo stopáže a väčšinou dobre zapadnú. Vývoj hrdinov je dobrý, preto pôsobia ako päsť na oko iba Hobbsové suché tvrďácke hlášky – a sú dôkazom, že na jednej strane by sa séria bez nich obišla. Ich zahrnutie však odľahčuje celú akciu aj za cenu klišé. Silu tímu potom reflektuje i zloženie protivníkov fungujúcich v rovnakom duchu; aj oni majú hlavný mozog, krásne baby, hromotĺkov či inteligentných černochov s technikou.

Inklúzia Letty do scenára funguje pomerne dobre, hoci Michelle Rodriguez sa často tvári veľmi zvláštne (je to jednoducho vysvetlené). Ale myšlienka celistvej rodiny, ktorá Toretta a partiu prinúti ísť do akcie funguje a Justin Lin prekvapí ako vie snímať aj osudové rodinné dialógy. Idú mu lepšie ako Rockove smelé príkazy či scéna vypočúvania. Na parkovisku sa točí kamera ako počas veľkého preteku, dialóg trvá aj päť minút a predsa vás vie zaujať. Lin sa za štyri filmy Fast & Furious vyprofiloval na skvelého režiséra, ktorému v celku solídne funguje aj vata, nielen samotné akčné scény.

Tých je vo filme minimálne päť a každá obsahuje zaujímavé momenty. Prirodzene, po finálnej akcii v piatej časti sa úroveň neuveriteľného a bláznivého pretekania podstatne zvýšila, takže tvorcom neostalo nič iné, iba tlačiť na pílu a kombinovať. Prvá londýnska naháňačka je výborne snímaná a predstaví zdatných protivníkov. Druhá akcia je kombinácia prestrelky aj bitky a výborne zapája mužské i ženské charaktery. Justin Lin nezabudol ani na klasický pretek dvoch áut, toľko typický pre film; okrem intra ho servíruje v polovici s fantastickým soundtrackom a zasadenie do nočného Londýna mu zaberá skvele. Samotná londýnska lokalita (a kúsok Španielska) síce nemôžu konkurovať pestrému Riu, ale majú svoje možnosti.

LO 6

Žáner: Akčný

Vrcholom je posledná tretina s dvomi výdatnými akciami, kde autori prekonávajú všetko doterajšie v sérii. Kusy videné v traileri neklamú, do akcie je zapojený tank na diaľnici i obrovské lietadlo. Jedna z týchto scén vrcholí tak neskutočne, až sa zo zadného radu ozvalo - "A čo je Superman?" Ale v rámci žánru, prečo nie. Finále zase poteší skvelým využitím veľkého množstva hrdinov – od Star Wars: Epizódy I, kde sa finále odohralo na štyroch miestach prichádza zbesilá šestka s ešte väčším počtom: symbolicky sa odohrá paralelne až v šiestich bodoch a pôsobí výborne.

Od hercov dostanete presne, čo očakávate a soundtrack zaradil viac elektronickej hudby a hoci piaty diel má pamätnejšie melódie, songy vždy zaberú. A určite neodchádzajte od finálnej scény, sľubuje na sedmičku fakt pekný skok v sérii i žánri.

RÝCHLO A ZBESILO 6 TEDA ÚSPEŠNE PLNÍ ROLU VEĽKÉHO LETNÉHO POPCORNU. DVE VEĽKÉ PARTIE ROZOHRAJÚ EFEKTNÉ SÚBOJE (NA PÁR DIVÁKOV MOŽNO UŽ PRÍLIŠ) A SÉRIA JE STÁLE SVIEŽA. ALE PIATY DIEL OSTÁVA JEJ POMYSELNÝM VRCHOLOM, ZATIAĽ ČO PRIAMA ŠESTKA „LEN“ VÝBORNÝM POKRAČOVANÍM.

TRAILER >>>

8.0

VO ŠTVORICI PO

ZUZANA ONDRIŠOVÁ

PARTIČKE, KTORÁ JE VEČNE VO ŠTVORICI BEZ JEDNÉHO A VŽDY PO OPICI S PAMÄŤOVÝM OKNOM, DEFINITÍVNE ODZVONILO. REŽISÉR TODD PHILLIPS SA ROZHODOL NEPOKÚŠAŤ ŠŤASTENU NAKLONENÚ UPADAJÚCEMU VKUSU PUBLIKA A AMERICKÝ HANGOVER III DEFINITÍVNE UKONČUJE ROZŽÚROVANÚ TRILÓGIU VO ŠTVORICI PO OPICI.

Opäť sledujeme banálnu zápletku a bezhraničné chlapské kamarátstvo. No ak v jednotke námet pôsobil sviežo a dynamicky, tak bangkokská dvojka prešla cez námetový kopirák a, našťastie, v závere trilógie si režisér doprial „sypať vtipy" mimo poopičný údes. Dnes sa nikto nežení, dnes zomrel Alanovi tatko. Phil (Bradley Cooper), Stu (Ed Helms) a Doug (Justin Bartha) mu chcú pomôcť od prepadávania sa do psychopatickej nevyspytateľnosti (Alan už dlhšiu dobu odmieta brať svoje lieky). Na ceste do liečebne všetkým štyrom zhatí plány zlovestný boháč Marshall (John Goodman) a k slovu sa prihlási krádež jeho zlatých tehál, za ktorou nestojí nik iný ako hyperneurotický Mr. Chow (Ken Jeong).

Za komediálnosť trojky znova zodpovedá predovšetkým Alan (Zach Galifianakis) a jeho rozkošná neokrôchanosť v názoroch či pohyboch.

OPICI III

V tesnom závese mu dýcha na krk Mr. Chow s kokaínom vybičovanou výbušnosťou. Zvyšok protagonistov spracúva Alanove a Chowove výstrelky zodpovedajúcim spôsobom nechápavcov, aby Phillips naplnil osvedčenú hangoverovskú gagovú mustru. No už v úvode pochopíme, že prízemným vtipkovaním na margo odťatej žirafej hlavy bude film dostávať svoju komplexnú humornú podobu. Režisér nalinkovano stavia do protikladov spoločenskú únosnosť troch suchárov (Phil, Stu, Doug) a atraktívne anomálie v Chowovom a Alanovom správaní.

V Hangover III si divák príde na svoje na poli smiešnych pádov, prekvapujúcich súvislostí a hrubozrnných amorálnych výrokov. Z celého scenára srší ale úporná snaha zavŕšiť trilógiu vo veľkom a sentimentálnom štýle. Alanova osamelosť dostane na frak, spriaznená duše je totiž na ceste. Paradoxne, „frky" vedľajších postáv sú oveľa šťavnatejšie než monumentálna okázalosť premrštenného gay-humoru v ústredí.

ZA JEDNO ZHLIADNUTIE V DUCHU OSVEDČENEJ TAKTIKY PREDCHÁDZAJÚCICH DVOCH ČASTÍ HANGOVER III DIVÁKOVI STOJÍ, HLAVNE KEĎ JE UZROZUMENÝ S FAKTOM, ŽE NA ZÁKLADE DVOJKY UŽ OD FINÁLNEHO

4.0

Žáner: Komédia

TRAILER >>>

DISNEY INFINITY - PC, XBOX 360, PS3 - August

COMPANY OF HEROES 2 - PC - jún

SAINTS ROW 3 - PC, XBOX360, PS3 - August

SPLINTER CELL BLACKLIST - PC, XBOX360, PS3 - August